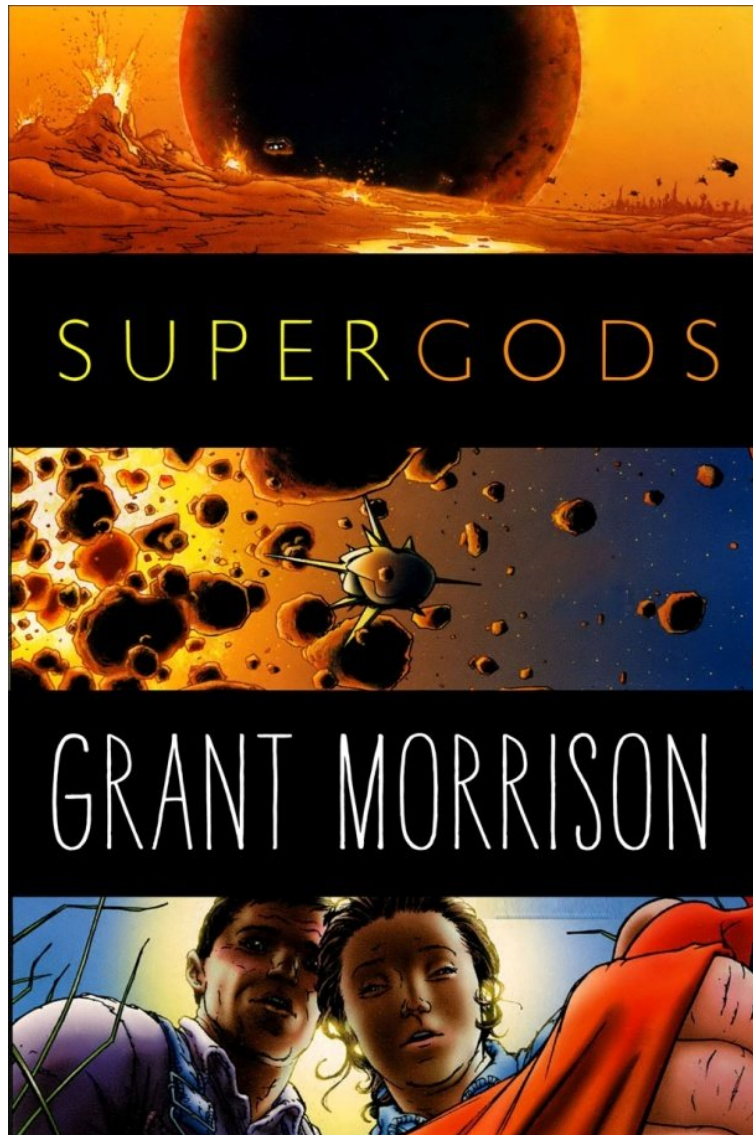


SUPERDIOSES (SUPERGODS)

Lo que los vigilantes enmascarados, los mutantes milagrosos y un dios solar de Smallville tienen que enseñarnos sobre ser humanos.

Grant Morrison
Spiegel & Grau
Nueva York
2011



Para Kristan, superdiosa.

Contemplan, les enseñó el superhombre: ¡Él es ese rayo, él es esa locura!

—Friedrich Nietzsche, Así Habló Zarathustra.

CONTENIDOS

Portada
Dedicat3ria
Ep3grafe

INTRODUCCI3N

PARTE 1: LA EDAD DE ORO

CAP3TULO 1: EL DIOS SOL Y EL CABALLERO OSCURO

CAP3TULO 2: EL CHICO DEL RAYO

CAP3TULO 3: EL SUPERGUERRERO Y LA PRINCESA AMAZONA

CAP3TULO 4: LA EXPLOSI3N Y LA EXTINCI3N

PARTE 2: LA EDAD DE PLATA

CAP3TULO 5: SUPERMAN EN EL DIV3N

CAP3TULO 6: QU3MICOS Y RAYOS

CAP3TULO 7: LOS FAB FOUR Y EL NACIMIENTO DE LO MARAVILLOSO

CAP3TULO 8: SUPERPOP

CAP3TULO 9: TIERRAS INFINITAS

CAP3TULO 10: CHAMANES EN LA AVENIDA MADISON

PARTE 3: LA EDAD OSCURA

CAP3TULO 11: D3A M3S BRILLANTE, NOCHE M3S OSCURA

CAP3TULO 12: TEMIDOS E INCOMPREDIDOS

CAP3TULO 13: ATERRADORA SIMETR3A

CAP3TULO 14: ZENITH

CAP3TULO 15: LA ABORRECIBLE MUERTE

CAP3TULO 16: IMAGEN CONTRA SUSTANCIA / IMAGE CONTRA LA SUSTANCIA

CAP3TULO 17: KING MOB—MI VIDA COMO SUPERH3ROE

PARTE 4: EL RENACIMIENTO

CAP3TULO 18: EL HOMBRE DEL MISTERIO MUSCULOSO

CAP3TULO 19: ¿QU3 ES TAN GRACIOSO SOBRE LA VERDAD, LA JUSTICIA Y EL ESTILO DE VIDA AMERICANO?

CAP3TULO 20: RESPECTO A THE AUTHORITY / RESPETANDO LA AUTORIDAD

CAP3TULO 21: HOLLYWOOD OLFATEA SANGRE

CAP3TULO 22: NU MARVEL 9/11

CAP3TULO 23: EL D3A EN QUE EL MAL GAN3

CAP3TULO 24: HOMBRES DE ACERO E INCREIBLES

CAP3TULO 25: SOBRE EL HORIZONTE DE EVENTOS

CAP3TULO 26: ¿ESTRELLA, LEYENDA, SUPERH3ROE, SUPERDIOS?

OUTRO: YA TODO DICHO

AGRADECIMIENTOS

OTRAS LECTURAS SUGERIDAS

Cr3ditos de las Ilustraciones

Sobre el Autor

INTRODUCCIÓN

A SEIS KILÓMETROS cruzando un calmado estrecho de aguas, frente a donde vivo en Escocia está el Depósito de Armamento de la Marina Real de Coulport (RNAD), hogar del cuerpo Trident de submarinos de misiles nucleares del Reino Unido. Allí, me han contado, hay suficiente poder almacenado en los bunkers subterráneos como para aniquilar a la población humana de nuestro planeta cincuenta veces. Un día, cuando la Tierra sea emboscada en el Hiperespacio por cincuenta Duplicados Malignos de la Tierra, esta capacidad mega-destructiva podría, irónicamente, salvarnos a todos —pero hasta que llegue ese día, parece excesivo, y de alguna manera emblemático de la acelerada hiper-simulación digital que hemos llegado a habitar.

En la noche, el reflejo invertido del astillero de submarinos parece un puño rojo, meciéndose en una bandera hecha de olas. A un par de kilómetros de camino serpenteante fue donde arrestaron a mi papá durante las protestas antinucleares en los sesenta. Él era un veterano de la Segunda Guerra Mundial de la clase obrera, que cambió su bayoneta por una insignia de La Campaña por el Desarme Nuclear y se convirtió en un “Espía por la Paz” del Committee of 100. Así que el mundo de mi infancia fue uno de proliferantes acrónimos y nombres código de la Guerra Fría.

Y la Bomba, siempre la Bomba, un nefasto y amenazante, huésped impermeable, propenso a la lanzarse en cualquier minuto, matando a todos y a todo. Esos trovadores bastardos eran oscuros folkies existencialistas con sus gruesos anteojos lloriqueando cantos fúnebres sobre la “Lluvia Pesada” y “Ese Día” mientras yo temblaba en una esquina, esperando un juicio de dedos huesudos y la extinción de toda la vida terrestre. Acompañaba la imaginería suministrada por las revistas clandestinas anti-guerra que mi papá traía a casa desde las librerías políticas de High Street. Típicamente, estos apasionados manifiestos pacifistas estaban ilustrados con imágenes horripilantes, dibujadas a mano, de cómo luciría el mundo después de un enérgico intercambio de misiles termonucleares. Los creadores de estos paisajes intensamente rellenos de carroña nunca perdían la oportunidad de colocar esqueletos arrasados, aterrados, contorsionándose frente al horizonte resplandeciente de las explosiones nucleares y la oscuridad de la devastación urbana. Si los dibujantes podían encontrar espacio en la composición para dibujar a La Muerte, de 200 metros de alto, cabalgando un horroroso caballo desollado, sembrando misiles como semillas a lo largo del cielo semi-derretido, mucho mejor.

Como las visiones del Cielo y el Infierno en los trípticos medievales, los vertederos post-apocalípticas de las revistas de mi papá convivían con los paisajes exóticos con tres soles que agraciaban las potadas de los libros baratos de ciencia ficción de mi mamá. Ventanas de tamaño bolsillo a futuros brillantes, que ofrecían Amazonas andróides en monokinis cromados persiguiendo a viajeros del espacio perdidos bajo el cielo perlado de imposibles mundos extraterrestres. Robots cargados con alma sacudiéndose en selvas fosforescentes o dando zancadas por las pasarelas automáticas de ciudades diseñadas por Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, y el LSD. Los títulos evocaban poesía Surrealista: El día que llovió para siempre, El hombre que cayó a la Tierra, La langosta de plata, Las flores de Algernon, Una Rosa para Eclesiastés, Descalzo dentro de la cabeza.

En la televisión, imágenes de astronautas pioneros compitiendo con escenas desoladoras de Hiroshima y Vietnam. Era una decisión de todo o nada entre la Bomba A o la Nave Espacial. Yo ya había decidido, pero la tensión de la Guerra Fría entre Apocalipsis y Utopía se había vuelto casi insoportable. Y entonces los superhéroes nos llovieron desde el otro lado del Atlántico, en una deslumbrante luz prismática de trajes heráldicos, trayendo una nueva forma de ver, escuchar y pensar sobre todo.

La primera tienda de comics en Reino Unido —The Yankee Book Store— abrió en Paisley, hogar del modelo Cachemira, justo fuera de Glasgow en los años que siguieron a la guerra. Con un gran sentido de simetría irónica, los comics llegaron como lastres junto con los soldados estadounidenses cuyos misiles aterraban toda mi existencia. Como el R&B temprano y el rock n' roll que llegó por mar a Liverpool para inspirar a la generación de músicos de Mersey, los comic arribaron en el oeste de Escocia, cortesía del complejo militar-industrial, para inflamar la imaginación y cambiar la vida de los niños como yo.

Los superhéroes se reían de la Bomba Atómica. Superman podía caminar en la superficie del sol y a lo más broncearse un poco. Las aventuras de Hulk estaban sólo comenzando en esas frágiles horas luego de que la prueba de la Bomba Gamma fallara en la cara de su alter ego, Bruce Banner. A la sombra de destructores cósmicos como Anti-Matter Man o Galactus, la todopoderosa Bomba se veía en escala provincial. Encontré mi camino dentro de un universo diferente plegado dentro del nuestro, un lugar donde los dramas abarcan décadas y las galaxias eran interpretadas por las dos dimensiones del papel de periódico. Aquí, hombres, mujeres, y nobles monstruos vestidos con banderas y salían de las sombras para hacer del mundo un mejor lugar. Mi propio mundo empezó a sentirse mejor. Empecé a entender algo que me dio poder sobre mis miedos.

Antes de la Bomba, la Bomba fue una Idea.

Superman, por otro parte, era una Idea más Rápida, más Fuerte, y Mejor.

No es que necesitara que Superman fuera "real", sólo lo necesita para que fuera más real que la Idea de la Bomba que aterrorizaba mis sueños. No necesitaba estar preocupado; Superman es un producto de la imaginación humana tan infatigable, un emblema tan perfectamente diseñado sobre lo grandes, amables, sabios y resistentes que somos, que mi Idea de la Bomba no tenía ninguna defensa contra él. En Superman y sus compañeros superhéroes, los seres humanos modernos había traído ideas que eran invulnerables a todo daño, inmunes a la deconstrucción, construidas para ser más astutas que mentes maestras diabólicas, y contra todas las probabilidades, siempre ganar.

Entré al campo de los comics americanos como guionista profesional a mediados de los ochenta, un tiempo de innovaciones radicales y avances en la técnica, cuando reconocidos hitos de la ficción de superhéroes como The Dark Knight Returns (El Regreso del Caballero Oscuro) y Watchmen (Vigilantes) fueron publicados y las posibilidades se veían ilimitadas, así como las oportunidades para libertad creativa. Me uní a una generación de guionistas y dibujantes, principalmente de origen británico de clase trabajadora, que vieron en el moribundo universo de los héroes el potencial para crear obras expresivas, adultas y desafiantes que pudieran recargar la cascara seca del concepto de superhéroe con una nueva relevancia y vitalidad. Como resultado, las historias se volvieron más inteligentes, los dibujos más sofisticados, y los superhéroes comenzaron una nueva resurrección que fue filosófica, postmoderna, y salvajemente ambiciosa. Los últimos veinte años han visto el asombroso e innovador trabajo de docenas de distintivos y exuberantes talentos en el campo. Los bajos costos de producción (el lápiz y la tinta pueden conjurar escenas que costarán millones de dólares para re-crearlas en la pantalla, mediante computadores) y la rápida frecuencia de publicación hacen que en los comics, casi todo valga. Ninguna idea es demasiado bizarra, ningún giro es demasiado extravagante, ninguna técnica narrativa es demasiado experimental. He estado consiente del ámbito de los comics, y de las grandes ideas y emociones que pueden comunicar, desde hace largo tiempo, así que es con asombro y un poco de orgullo que he observado la rendición en curso, y sin derramamiento de sangre, de la cultura mainstream frente a la colonización implacable proveniente de las tierras de lo geek. Nombres que antes fueron oscuras consignas outsiders ahora son la cara de campañas de marketing globales.

Batman, Spider-Man, X-Men, Green Lantern, Iron Man. ¿Por qué los superhéroes se volvieron tan populares? ¿Por qué ahora?

En un nivel, es simple: Alguien, en alguna parte se dio cuenta, que al igual que los chimpancés, los superhéroes hacen todo más entretenido. ¿Una aburrida fiesta de té? Agrega un par de chimpancés y se vuelve un inolvidable caos cómico. ¿Un misterioso asesinato convencional? Agrega superhéroes y un asombroso y provocativo género surgirá. ¿Thriller de crimen urbano? Ya se ha visto... hasta que Batman se involucra. Los superhéroes pueden sazonar cualquier plato.

Pero hay algo más pasando bajo la superficie de nuestro apetito por las reliquias y por los personajes vestidos extravagantemente que nunca nos decepcionará. Aparta la vista de las páginas o de la pantalla y podrás pensar justificadamente que ellos llegaron a la consciencia de masas, ya que ellos tienden a llegar a cualquier parte, como respuesta a un SOS desesperado de un mundo en crisis.

Hemos llegado a aceptar que la mayoría de nuestros políticos serán expuestos finalmente, como mentirosos maniacos sexuales o imbéciles, así como nos esperamos que las preciosas supermodelos sean bulímicas, neuróticas infelices. Hemos visto a través de la ilusión que alguna vez sustentaron nuestras fantasías, y sabemos, por amarga experiencia, que nuestros amados comediantes se pararán desenmascarados, tarde o temprano, como pervertidos alcohólicos o depresivos suicidas. Les decimos a nuestros niños que están atrapados como ratas en un planeta condenado, arruinado, plagado de mafiosos, con recursos agotándose, con nada que esperar fuera de un aumento del nivel mar e inminentes extinciones masivas, luego levantamos una ceja en señal de desaprobación cuando ellos, en respuesta, se visten de negro, se cortan con navajas, dejan de comer, se pegan atracones, o se matan entre ellos.

Traumatizado por las imágenes de la guerra y los clips de desastre, espíados por las cámaras de vigilancia omnipresentes, asustados por exóticos villanos que planean desde sus cavernas y refugios subterráneos, depredados por unos oscuros y monumentales Dioses del Miedo, hemos sido succionados inexorablemente a la Realidad de los Comics, con sólo breves momentos para salvar el mundo, como es usual. Impresionantes, Ángeles de la Muerte cadavéricos, como los de las portadas de los pasquines antinucleares de papá, parecen ensombrecer las brillantes cumbres de nuestra imaginación colectiva.

¿Podría ser que una cultura hambrienta de imágenes optimistas de su propio futuro se haya vuelto a la fuente primaria en busca de modelos de conducta utópicos? ¿Podía el superhéroe, con su capa y traje ajustado, ser la mejor representación actual de algo en que todos queremos convertirnos, si es que nos permitimos sentirnos merecedores de un mañana donde nuestras mejores cualidades son lo suficientemente fuertes para sobreponerse a los impulsos destructivos que buscan deshacer el proyecto humano?

Vivimos en la historia que nos contamos a nosotros mismos. En una cultura secular y racional, que carece de cualquier liderazgo espiritual convincente, las historias de superhéroes hablan fuerte y valientemente a nuestros mayores temores, nuestras más profundas añoranzas y más altas aspiraciones. Ellas no tienen miedo de ser esperanzadoras, no se avergüenzan de ser optimistas, y completamente valientes en la oscuridad. Ellas tratan sobre lo que está tan lejos del realismo social como se puede estar, pero las mejores historias de superhéroes tratan directamente con los elementos míticos de la experiencia humana, con los que todos nos podemos identificar, en maneras que son imaginativas, profundas, divertidas, y provocativas. Ellas existen para solucionar problemas de todo tipo y podemos contar siempre en que encontrarán una manera de salvar el día. Las mejores, pueden ayudarnos a confrontar y resolver incluso las más profundas crisis existenciales. Deberíamos escuchar que tienen que decirnos.

Supergods es su guía definitiva al mundo de los superhéroes —qué son, de dónde vienen, y cómo ellos pueden ayudarnos a cambiar la forma en que pensamos sobre nosotros mismos, nuestro ambiente, y el multiverso de posibilidades que nos rodea. Alístense para tomar sus disfraces, prepárense para susurrar su palabra mágica o transformación, e invoquen el rayo. Es tiempo de salvar el mundo.

PARTE 1: LA EDAD DE ORO

CAPÍTULO 1: EL DIOS SOL Y EL CABALLERO OSCURO

¡LLAMANDO A TODOS LOS JOVENES ENÉRGICOS DE AMÉRICA!

Se certifica que: (tu nombre y dirección aquí) ha sido debidamente seleccionado como MIEMBRO de esta organización bajo la promesa de hacer todo lo posible para aumentar su FUERZA y CORAJE, de ayudar a la causa de la JUSTICIA, de mantener absoluto SECRETO del CÓDIGO DE SUPERMAN, y adherir a todos los principios de buena ciudadanía.

PUEDE QUE NO sean los Diez Mandamientos, pero como un conjunto de pautas morales para los niños seculares en una edad de razón, el credo de los Supermen of America era un inicio. Esta es la historia de la fundación de una nueva creencia y su conquista del mundo. Con un rayo, la chispa de la inspiración divina encendió el papel periódico barato y el superhéroe nació en una explosión de color y acción. Desde el comienzo, el dios original y su gemelo oscuro presentaron el mundo con un marco a través del cual nuestros mejores y peores impulsos podían ser personificados en una épica contienda, más grande que la vida misma, a través de un lienzo bidimensional en donde nuestros mundos exteriores e interiores, nuestro presente y futuro, podían ser expuestos y explorados. Ellos vinieron a salvarnos del abismo existencial, pero primero tuvieron que encontrar una forma de entrar a nuestra imaginación colectiva.

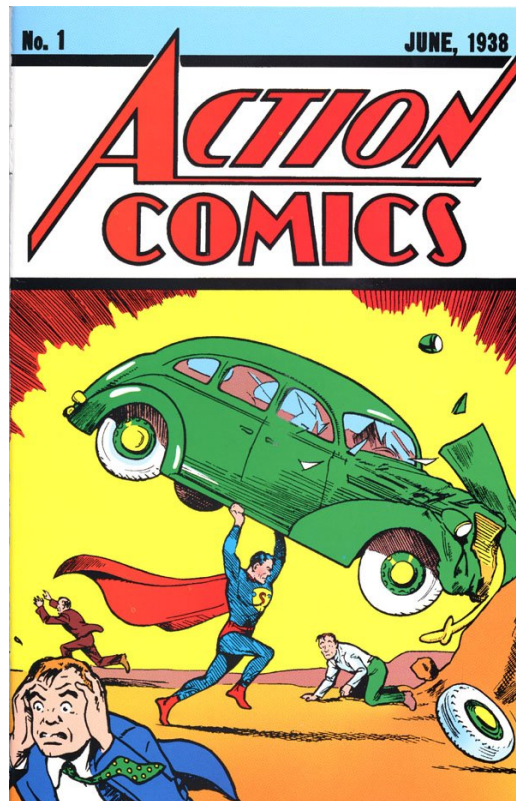
Superman fue el primero de esas nuevas criaturas en llegar, invocado en su publicación en 1939 —nueve años después de que el colapso de Wall Street gatillara una catastrófica depresión mundial. En América, los bancos se vinieron abajo, la gente perdió su empleo y sus casas, y, en casos extremos, fue recolocada a toda prisa en barrios marginales. Hubo también resonancias en Europa, donde el ambicioso canciller Adolf Hitler se declaró a sí mismo como el dictador de Alemania luego de una triunfante elección cinco años antes. Con la llegada del primer supervillano global de la vida real, el escenario estaba dispuesto para la respuesta imaginativa del Mundo Libre. Cuando la réplica llegó, fue desde las filas de los desvalidos; dos tímidos e imaginativos jóvenes de anteojos, fans de la ciencia ficción de Cleveland, quienes “encendieron los motores” de sus maquinas de escribir y papel bristol para desatar un poder mayor que las bombas, dando forma a un ideal que podría sin esfuerzo sobrevivir a Hitler y a sus sueños de un Reich de Mil Años.

Jerry Siegel y Joseph Shuster estuvieron siete años retocando su idea de Superman antes de que esta estuviera lista para tomarse el mundo. Su primer intento en una tira cómica fue una historia de ciencia ficción distópica, en torno a la idea de un malvado tirano psíquico. El segundo intento presentaba a un tipo bueno, mucho más humano, grande, fuerte, arreglando entuertos en calles peligrosas. Ninguno de los dos presentaba la chispa de originalidad que los editores andaban buscando. Cuatro años después, luego de muchos intentos infructuosos de vender Superman como una tira de diario, Siegel y Shuster descubrieron finalmente como adaptar el ritmo y la construcción de sus historias para tomar plena ventaja de las posibilidades del nuevo formato comic-book, y de pronto este incipiente concepto encontró su contenido definitorio.

El Super Hombre hizo su debut en la portada de Action Comic #1 sólo como un semidiós, y no como la deidad pop en que se convertiría. El modelo de 1938 tenía el poder de “SALTAR 200 METROS; BRINCAR UN EDIFICIO DE VEINTE PISOS... LEVANTAR PESOS TREMENDOS... CORRER MÁS RÁPIDO QUE UN TREN EXPRESO... ¡NI LAS BALAS PUEDEN PENETRAR SU PIEL!”. A pesar de ser “UN GENIO EN INTELLECTO, UN HÉRCULES EN FUERZA, UN NÉMESIS PARA LOS MALECHORES”, este Superman no podía volar, recurriendo en cambio a tremendos saltos. Él tampoco podía orbitar el mundo a la velocidad del sonido ni detener el flujo del tiempo. Eso vendría después. En su juventud, él era casi creíble. Siegel y Shuster fueron cuidadosos de situar sus aventuras en una ciudad contemporánea, muy similar a Nueva York, en un mundo ficticio acechado por las mismas injusticias demasiado-familiares del mundo real.

La imagen de la portada que introducía al mundo de este remarcable personaje tenía una irrepetible virtud: Mostraba algo que nadie había visto antes. Lucía como la pintura rupestre a ser descubierta en el metro dentro de miles de años —una imagen poderosa, a la vez futurista y primitiva, de un cazador matando un automóvil malvado.

El vivo fondo amarillo con una corona dentada de rojo —los colores de Superman— sugiere cierta detonación explosiva de poder crudo iluminando el cielo. Además del atrevido whoosh Deco del logo de Action Comics, la fecha (Junio 1938), la numeración (#1), y el precio (10 centavos) no hay nada escrito ni mención alguna del nombre de Superman. Palabras adicionales habían sido superfluas. El mensaje era sucinto: La Acción era lo que importaba. Lo que hace un héroe cuenta mucho más que lo que dice, y desde el principio, Superman estuvo en constante movimiento.



(créditos ilustración 1.1)

Volviendo a la portada: Mira el hombre de cabello negro vestido con un traje ajustado azul y rojo con una capa arrastrándose detrás suyo cuando se mueve de izquierda a derecha a través de la línea ecuatorial del dibujo. El brillante diseño de escudo contiene una S (gules en un campo, como dirían en la sociedad heráldica). El hombre es capturado en movimiento, parado en el dedo gordo de su pie izquierdo, casi tomando vuelo mientras levanta como si no pesara un auto verde oliva sobre su cabeza. Usando ambas manos, martilla el vehículo hasta hacerlo añicos contra un afloramiento rocoso convenientemente colocado en lo que parece un paisaje desértico. En la esquina inferior derecha, un hombre con un traje de negocios azul corre fuera del cuadro, agarrándose la cabeza como en El Grito de Edvar Munch, su cara es una caricatura que farfulla terror existencial, como un hombre en los mismos límites de la cordura por lo que acaba de presenciar. Sobre su cabeza, otro hombre, usando un conservador traje de dos piezas café, puede verse escapando hacia el norte con respecto a lo que sería el oeste del primer hombre. Un tercer

hombre, igualmente aterrizado, gatea en sus manos y rodillas, sin chaqueta, boquiabierto a los pies del vándalo superhumano. Su postura abyecta demuestra su sumisión lastimosa hacia el macho alfa definitivo. No hay un cuarto hombre: Su lugar en la esquina inferior izquierda está ocupado por un neumático blanco, rebotando pues se ha salido de su eje. Como los chicos malos de ojos muy abiertos, también está tratando lo mejor que puede de alejarse del destructivo hombre musculoso.

En las manos de cualquier otro, excepto las de Superman, el vehículo verde en esa portada inaugural se habría jactado orgullosamente de la superioridad tecnológica de América y de las maravillas de la producción en masa. Imagina el rebosante anuncio: "lujosas llantas blancas hacen sentir como si manejaras sobre crema batida", y los autos de los noticieros en blanco y negro en alucinante procesión, rodando por las cintas automáticas de la Ford. Pero esto era Agosto de 1939. Las líneas de producción estaban haciendo que trabajadores fueran despedidos a lo largo de todo el mundo desarrollado, mientras la conmovedora obra maestra de Charlie Chaplin Modern Times (Tiempos Modernos) articulaba en pantomima el llanto silenciosos del sujeto pequeño, el autentico hombre, aquel que no debe ser olvidado por encima del estruendo incesante de la fabrica.

Superman estableció su posición claramente: Él era el héroe de esa gente. El Superman original era una valiente respuesta humanitaria a los temores de la Gran Depresión, sobre avances científicos fuera de control y el industrialismo sin alma. Podemos ver a esa temprana encarnación luchando para detener un gigantesco tren, volcando tanques, enrollando grúas de construcción. Superman reescribió el valor del héroe folclórico John Henry, su inútil batalla contra el martillo de vapor podía tener un final feliz. Él hizo explícitas las fantasías de poder y agencia que mantienen al sujeto pequeño caminando lentamente hacia otra puesta de sol. Él era el personaje del vagabundo de Charlie, con el mismo ardiente desprecio por la injusticia y los abusivos, pero en lugar de la astucia y el encanto, Superman tenía la fuerza de cincuenta hombres, y nada podía dañarlo. Si las distópica imágenes de pesadilla de la época preveían un mundo mecanizado y deshumanizado, Superman ofrecía otra posibilidad: una imagen de un mañana ferozmente humano, que otorgaba el espectáculo del individualismo triunfante ejerciendo su soberanía sobre las implacables fuerzas de la opresión industrial. No es una sorpresa que fuera un gran éxito entre los oprimidos. El era tan resueltamente iletrado, tan pro-pobre, como cualquier salvador nacido en una pocilga.

Volviendo a la portada nuevamente, nótese como la composición está basada en una forma de X algo escondida, que da al dibujo su solida estructura y atractivo gráfico. Esta X subliminal sugiere la intriga desconocida, y eso es lo exactamente era Superman cuando aquel Action Comic #1 fue publicado: El enigma con capa en el ojo de la tormenta de arte Pop. Él está en el centro de la brújula, maestro de los cuatro elementos y de las direcciones cardinales. En el vudú haitiano la encrucijada es la puerta del loa (o espíritu) Legba, otra manifestación del "dios" conocido como Mercurio, Thoth, Ganesh, Odin o Ogma. Como estos otros, Legba es el portero y guardián de la frontera donde el mundo humano y el divino hacen contacto. Hace mucho sentido que Superman habite el mismo nexo.

Como un travesaño en la composición, la X le permite a Shuster colocar varios elementos en un movimiento giratorio que resalta a su figura central. Son personas moviéndose con expresiones en sus caras, partes de auto, y colores muy brillantes, pero puestos en capas sobre los firmes brazos de la X, ellos forman una segunda disposición en espiral que arrastra nuestro ojo hacia arriba y alrededor de una rueda de la fortuna perceptual, provocando preguntas frenéticas, pues obliga a la mente al movimiento:

¿Por qué ese hombre está corriendo tan asustado?

¿Qué hace ese auto ahí arriba?

¿Por qué esta siendo machacado contra una roca?

¿Qué está mirando el hombre de rodillas?

Conociendo como lo hacemos hoy en día a Superman, podemos asumir que los asustados hombres huyendo son alguna clase de mafiosos. Los lectores en 1938 no tenían idea de que estaba pasando. Sin lugar a dudas, había acción involucrada, pero el primer vistazo a Superman era deliberadamente ambiguo. Lo hombres que tomado por mafiosos escapando podrían ser transeúntes ordinarios escapando de un gesticulante y poderoso matón vestido con una especie de traje de bailarín de ballet ruso. No hay botín desparramándose de bolsas, no hay barbas descuidadas, trajes baratos, ni siquiera armas que permitan identificar a estos hombres como cualquier cosa que no sea inocentes transeúntes. Basándose sólo en la primera apariencia, este llamativo hombre musculoso puede ser amigo o enemigo, y la única manera de contestar esta multitud de preguntas es leyendo.

Pero hay otra innovación que remarcar, otro inteligente truco que nos atrae adentro. La portada es una instantánea del clímax de historia que aún no hemos visto. En el momento que el mundo alcanza a Superman, ¡él ya está concluyendo una aventura que nos perdimos! Sólo leyendo la historia en el interior podemos poner la imagen en contexto.

Esa primera aventura sin título de Superman empezaba explosivamente con una imagen estática de acción frenética. Siegel desechaba los arreglos convencionales a la hora de contar una historia y va a la carrera, literalmente, en una brillante primera viñeta que reordena el arco de la historia de acción convencional en una manera sorprendente. La cartela dice, "UNA FIGURA INCANZABLE CORRE POR LA NOCHE. CADA SEGUNDO CUENTA... RETRASARSE SIGNIFICA LA PÉRDIDA DE UNA VIDA INOCENTE", acompañada de la imagen de Joe Shuster de Superman saltando por el aire con una mujer rubia atada y amordazada bajo el brazo. La imagen es tan segura, muscular, rezuma peligro, como el mismo Superman.

En la segunda viñeta, hemos llegado a "la casa del Gobernador", y Superman está corriendo a través del jardín, gritándole sobre su hombro a la rubia maniatada que está en el primer plano, a la que ha dejado abandonada junto a un árbol. "¡PONTE COMODA! NO TENGO TIEMPO PARA ATENDERTE". No sabemos quién es la chica, pero por la actitud áspera de Superman deducimos que ella es una mala persona —a menos que, como la parece querer indicar la portada, la estrella de la historia sea el villano.

Desde ya nos vemos compelidos por una narración que va a la velocidad de Superman, y nos vemos obligados a concentrarnos en los elementos más importantes e intensos de cada escena, como si tuviéramos supersentidos. La única solución es ser arrastrado por la estela que deja su capa roja a alta velocidad, siempre un paso detrás de él.

Cuando el mayordomo del gobernador, vestido en pijama, se rehúsa a abrir la puerta a este fornido extraño de traje ceñido, Superman la echa abajo, corre escaleras arriba con el mayordomo gritando sobre su cabeza, luego rompe una puerta de metal, sacándola de sus bisagras para llegar hacia el aterrorizado (y claramente preocupado por la seguridad) oficial que está adentro. El mayordomo, en el entretanto, se ha recuperado lo suficiente para apuntar una pistola. "TIRA ESE JUGUETE", le advierte Superman, avanzando con un puño cerrado. El mayordomo dispara, sólo para descubrir que el musculoso héroe es inmune a las balas, la cual rebota inofensivamente en su macizo y monogramado pecho.

Esta virtuosa y cinética obertura por sí misma ya habría hecho valer los 10 centavos salidos del bolsillo de cualquier lector hambriento de fantasía de la Depresión. Pero Siegel y Shuster todavía no habían terminado. Todavía tenían un golpe maestro que ejecutar. Justo cuando pensamos que tenemos este increíble concepto de Superman resuelto, luego de presenciar la prodigiosa fuerza y determinación del Hombre de Acero, se nos invita a conocer a Clark Kent, el hombre detrás de la S, un hombre con trabajo, un jefe, y un problema con una chica. Clark el nerd,

el pusilánime, con sus gafas, sus suaves modales, la identidad sombra del confiado Hombre de Acero. Los muchachos dieron con una mina de oro.

Hércules era siempre Hércules. Agamenón y Perseo eran héroes desde el momento que se le levantaban de la cama hasta el final de un largo día de locas batallas, pero Superman era secretamente alguien más. Clark era el alma, el elemento trascendente en la ecuación de Superman. Clark es lo que lo ha hecho perdurar. Con Clark, Siegel creó la figura de identificación para los lectores definitiva: alguien incomprendido, de quien se aprovechan, y se le niega el respeto a pesar de sus obvios talentos como reportero del Daily Planet de Metropolis. Tanto Siegel como Shuster habían aprendido, a su costo, que algunas chicas prefieren juntarse con heroicos guerreros que con hombre delgaduchos que escriben o dibujan lindas imágenes. Pero Clark Kent era algo más que la fantasía nerd definitiva; todos se podían identificar con él. Todos nos sentimos torpes y incomprendidos, una o dos veces, o incluso más, durante nuestras vidas. Así como todos sospechamos la existencia de un Superman interno, una identidad angélica y perfecta que personifica nuestras mejores disposiciones y acciones. Hay un poco de Clark en cada uno de nosotros.

La Página 3 introduce al reportero del Daily Star Kent en su camino al trabajo, donde una llamada telefónica lo pone en la búsqueda de un hombre que presuntamente está golpeando a su esposa, pero es Superman el que llega a la escena. Encuentra al abusivo asustando a su víctima con un cinturón enrollado en su grueso puño. Golpea al bruto contra la muralla, agrietando el yeso, y le grita, "¡NO ESTÁS PELEANDO CON UNA MUJER AHORA!" con lo cual el abusador se desmaya, dando tiempo para que Kent cambie de identidad antes de que llegue la policía.

Hay todavía otra piedra fundacional que poner en la planilla de Superman. Ahora en la Página 5, y la jugada decisiva es un absorbente ménage à trois que fascinará a los lectores durante décadas, aparece en una curiosamente subestimada viñeta introductoria. De vuelta en la oficina, Kent nos presenta a la cool y desdénosa Lois Lane, su rival en las noticias, con la siguiente frase "¿O-QUE DICES SOBRE A—E—SALIR ESTA NOCHE, LOIS?". Sus primeras palabras la definirán a lo largo de las épocas: "SUPONGO QUE TE DARÉ UNA OPORTUNIDAD... PARA VARIAR". En la cita, Kent logra la mitad de un baile asimétrico, pero al poco tiempo son amenazados por Butch Matson, un mafioso del porte de un gorila. Clark se estremece y tiembla, pero Lois, sin dudarle, le da una buena cachetada a Matson, y le advierte que retroceda. Cuando su taxi se aleja, se vuelve con un desprecio fulminante, y desmerece al manso de Kent, que está en la acera: "ME PREGUNTASTE EN LA MAÑANA POR QUÉ TE EVITABA. TE DIRÉ POR QUÉ: NO TIENES AGALLAS, ERES UN COBARDE INSOPORTABLE".

Considerando que Clark era un gran reportero de crímenes en un respetado periódico, con un buen apartamento en la ciudad, es difícil de creer que Lois pudiera tenerlo en tan baja estima, pero las historias hacían difícil estar en desacuerdo con ella sobre Kent, que fabricaba una excusa elaborada tras otra con tal de proteger su verdadera identidad. Clark se quejaba de náuseas o jaquecas cada vez que sus sensibles orejas captaban una alerta de la policía y Superman era necesitado. Como justificación de su subterfugio, hacía contantes y oscuras referencias a enemigos de los bajos fondos que podrían atacarlo a través de sus seres queridos si se sabía quién era. Él había creado un disfraz total, una personalidad tan opuesta a su verdadera naturaleza como Superman, que despiataba a cualquier fisgón y le permitía dar una probada a la vida normal.

Cuando había finalizado la primera historia de Superman, trece páginas después de aquella impresionante escena inicial, nuestro héroe había apresado nada menos que a cinco criminales y se había tomado un momento para acabar con la corrupción en el senado de los EE.UU. Cada nueva revelación hacia tanto esta historia individual, como el concepto general más y más emocionante. Le dio al medio una innovación de personaje que podía llamar propia. Él le dio

al mundo su primer superhéroe. Trece páginas, desafortunadas para los enemigos de los oprimidos.

El concepto del superhéroe atrapó de inmediato al público. El Club de Fans de Superman pronto tuvo cientos de miles de miembros, algo así como unas benignas Juventudes Hitlerianas o un movimiento Scout de la ciencia ficción. Para 1941, él era la estrella de Action Comics; tenía su propio título: Superman; estaba en World's Finest Comics; aparecía una y otra vez en All Star Comics, otra serie. A la vez, hacía el enorme salto a otros medios, que ayudaron a expandir su fama y le proporcionó lo que se convertiría en una fuente de vida más allá de páginas de los comics. Se incrustó en la consciencia de todo el país, de todo el mundo: estaba en la radio, en las tiras cómicas de cada periódico importante de los EE.UU., en la venta de estampillas, tarjetas de felicitación, libros de colorear, goma de mascar, juegos de mesa, y bonos de guerra.

Los primeros comics usaban un proceso de impresión en cuya alquimia se mezclaban rojo, azul, amarillo y negro primario para crear el espectro. Superman, desde luego, fue el primer personaje en tomar ventaja de esta nueva tecnología. Estos bloques fundacionales del universo del comic-book le dieron a los comics de superhéroes un brillo luminoso, espectral nunca antes vista en una manifestación democrática y popular. Para los lectores, acostumbrados a las imágenes en blanco y negro de los cines, las fotos de los diarios, y las ilustraciones de los pulps, los comics debieron ser alucinógenos, tan potentes como los sueños. Que Siegel y sus compañeros tomaran prestado ese sincero brillo de naturalismo de las películas y los noticieros cinematográficos hacia que el cándido surrealismo de los comics de superhéroes aún más atractivo. Eran el arte popular para el nuevo siglo inquieto, un genuino realismo mágico norteamericano cuarenta años antes de que el término llegara a esos círculos literarios.

El estilo de edición-rápida de Siegel y Shuster trajo una nueva velocidad y vida al medio. Esto significaba que el espacio entre la mansión en el campo y los departamentos en la ciudad desaparecían en el espacio en blanco entre las viñetas. Un viaje de kilómetros, reducido a nada por los saltos de Superman. Seguir al héroe a lo largo de las viñetas era experimentar la dislocación del tiempo, lo que requiere tanto percepción sobrehumana como velocidad imposible. A diferencia de las compuestas y formales tiras de los periódicos, que eran las únicas rivales de los comics en lo que era el entretenimiento imaginativo a color, los primeros comics tenían una energía, un impulso de izquierda a derecha y adelante, el trabajo de jóvenes pioneros que definieron el medio. Era como una especie de animación pero enlentecida a secuencias de fotogramas congelados que requerían que el lector rellenara el espacio blanco entre las imágenes.

El trabajo artístico de Shuster era básico. Esas gruesas líneas de tinta blanca y negra estaban ahí para asegurarse que nada se perdiera en el crudo proceso de reproducción. Cualquier tipo de pequeño detalle, sombras, matices, simplemente desaparecía en la edición impresa final. El dibujo también fue "puesto en una línea de producción", simplificado en una especie de taquigrafía para hacer frente a las apremiantes fechas de entrega.

Pero aún es posible encontrar profundidades en el dibujo de Shuster. No puedo dejar de ver en estas fantasías hechas a mano los productos conmovedores de mentes jóvenes que sueñan con un mañana mejor. La profundidad de la meditación comprometida, la atención que se dedica a escribir y dibujar, incluso el más vulgar de los comics, emerge a través de la línea menos segura. Las páginas son el resultado de horas humanas, y de la gloria y la confusión que resulta de estar aquí y ahora —en una pausa de café y pastillas a las cuatro de la mañana con una historia que entregar a la hora de almuerzo— brilla a través de las líneas de la más humilde historia de ocho páginas.

Luego de todos esos años, las frustrantes partidas en falso y los incontables rechazos, Siegel y Shuster dieron con el oro. Naturalmente, la cosa más obvia que hacer era vender todos los derechos a National Comics (que luego se convertiría en DC) por la suma de 130 dólares. Sí.

Detente un momento y considera esta suma a la luz de la mega-fortuna que Superman ha hecho para sus amos corporativos desde entonces.

Si escuchas a las voces correctas, escucharás y crearás lo que he escuchado y creído mientras he estado en este negocio, y no pasará mucho tiempo antes de que un oscuro y malvado cuento de hadas se revele: La sombría pero edificante fábula de dos inocentes niños de diecisiete años, seducidos por las lenguas viperinas de los peces gordos de caricatura y los chupasangre con sombrero de copa. En esta tragedia de Hollywood, Jerry Siegel y Joe Shuster son descritos como ingenuos de miradas inocentes en un mundo de predadores con diente filosos como navajas.

La verdad, como siempre, es menos dramática. El trato fue hecho en 1938, antes de que Superman fuera un éxito. Siegel y Shuster tenían veintitrés para cuando vendieron los derechos de Superman. Habían trabajado juntos por varios años en el despiadado mundo de la publicación periódica de pulps, y, como muchos artistas, músicos, y gente del espectáculo, ellos estaban creando un producto para vender. Superman era un pie en la puerta, un éxito potencial que podía convertirlos, a lo grande, en proveedores de la demanda de contenido pop. Superman fue un sacrificio a los dioses del éxito comercial. Según mi propio entendimiento de cómo funcionan las mentes creativas, sospecho que tanto Siegel como Shuster imaginaron que crearían más, y mejores personajes.

Pero hacia 1946, se dieron cuenta de cuánto dinero estaba generando su creación. Demandaron a National Comics, sin éxito, y trataron de repetir el éxito con Funnyman (un payaso que luchaba contra el crimen), personaje poco entrañable y de vida corta. Siegel fue responsable también del vengativo superfantasma The Spectre y héroe cyborg Robotman. Él pudo incluso escribir en la tira británica de superhéroe por excelencia, The Spider, pero el desconocimiento relativo de todos estos bien concebidos personajes habla por sí mismo. Jerry Siegel falló en lograr más creaciones que tuvieran el impacto primordial de Superman, pero junto a Joe Shuster habían hecho algo espectacular: establecieron las reglas y fundamentos sobre los cuales nuevos universos podrían ser construidos.

(En 1975, para silenciar la mala publicidad, Warner Bros. [Empresa matriz a la que pertenece DC] finalmente premio a Siegel y Shuster con una compensación de \$20,000 anuales para cada uno, así como asegúrales ser acreditados como creadores en cada próximo comic de Superman, show de TV, película, o juego. Estoy seguro que eso ayudó, pero como un ejemplo de cuán lejos el negocio ha llegado, hoy un guionista de comics popular y prolífico puede lograr la misma cantidad en una semana. La batalla legal entre los herederos de Siegel y DC por los derechos de Superman sigue hasta hoy).

Y por supuesto, una vez que vendieron los derechos y Superman empezó a vivir en otros medios, Siegel y Shuster ya no fueron los únicos árbitros del destino de su creación. Los guionistas de la radio añadieron nuevos elementos esenciales a la historia, tales como el mineral espacial asesino: la kriptonita. En los comics, un equipo de asistentes de estudio ayudaba a mantener el fuego ardiendo. Liberados de los creadores, ellos pudieron cambiar radical y constantemente a lo largo de las siguientes siete décadas, para mantenerse —o, en algunos casos predecir— a pesar de los grandes cambios en la moda, la política, y la demografía de la audiencia. Superman tenía ahora una cualidad elástica, metamórfica que le permitió sobrevivir. Cuarenta años después, en 1978, con una película de alto presupuesto acercándose, Siegel fue contratado en un empleo menor y Shuster estaba parcialmente ciego en una casa de reposo en California. En cuanto a Superman, él no había envejecido un solo día. Lo que sea que hayan hecho esos muchachos, fue hecho para durar: más fuerte, rápido, fornido y duradero que cualquier ser humano.

Actualmente, es como si él fuera más real que nosotros. Los guionistas van y vienen, generaciones de artistas dejan su interpretación, y todavía algo persiste, algo que es siempre Superman. Tenemos que adaptarnos a sus reglas cuando entramos a su mundo. No podemos

cambiarlo demasiado, o perderíamos lo que es. Hay un conjunto permanente de características que han definido a Superman a lo largo de décadas de voces creativas, y que es esa cualidad esencial, inamovible de Supermanidad que el personaje posee en cada encarnación, que es divinidad con otro nombre.

Pero todo eso no importa, dices: hay realmente una sola pregunta que todos se hacen cuando el tema de Superman aparece: Si él es tan jodidamente súper, ¿por qué usa los calzoncillos por fuera?

Creciendo con Superman, he aceptado que su “traje de acción” es parte del paquete. Era común en las ilustraciones de los pulps que las razas superiores usaran capas, mayas, y calzoncillos exteriores, es como si la más importante entre las consecuencias naturales de milenios de paz, progreso y gobierno global fuera una moda de botas hasta la rodilla para hombres. Para mí, el verdadero entendimiento del distintivo traje de Superman llegó mucho más tarde, cuando descubrí algunas fotografías de forzudos de circo de los años 30. Allí, entre las cuerdas del tipo que estiraba la carpa y las caravanas pintadas de la feria local, estaba aquella ligeramente perturbadora combinación de calzoncillos y cinturón, utilizada por hombres de bigotes enroscados, que levantaban mancuernas con sus gruesos puños y miraban socarronamente a la cámara. Todo tenía sentido finalmente. La solución a aquel antiguo enigma estuvo todo el tiempo allí, en los aburridos viejos tiempos, donde nadie se había molestado en buscar. Calzoncillos sobre mallas era representantes de fuerza extra-masculina y resistencia en 1938. La capa, las botas de showman, el cinturón, el spandex ajustado eran todos derivados de los trajes de circo y ayudaban a enfatizar el aspecto actoral, incluso de espectáculo de fenómenos, de las aventuras de Superman. Levantar puentes, detener trenes con las manos, luchar con elefantes: Estas fueron las hazañas de superforzudo que se beneficiaron con el sabor carnavalesco que implica el spandex ajustado. Shuster vistió al primer superhéroe con lo que su cultura indicaba como el ejemplo más prominente de hombre fuerte, sin darse cuenta, que lo estaba convirtiendo en el blanco de miles de chistes.

Ya explicada su característica más obvia, el traje de Superman tiene más que revelarnos sobre nuestro héroe y su atractivo. Desde su creación, Superman, fue tan reconocible como Mickey Mouse, Charlie Chaplin o Santa Claus. Era inmediatamente intrigante, e inmediatamente comercializable. Marcarle agresivamente su propia inicial fue algo inédito, y fue un golpe maestro de la sabiduría del marketing. Superman vestía su propio logo. Él era su propia camiseta. Su emblema era la bandera de un país de una sola persona, y, al igual que la Cruz Roja, era bienvenido en cualquier parte.

El contraste del rojo y el azul añadía un toque patriótico de Barras y Estrellas al personaje. En una serie la magnitud de las actividades de Superman tendía a privilegiar las tomas de planos generales panorámicos, los colores primarios de su forma siempre en movimiento ayudaban a identificar al héroe incluso cuando se veía como un pequeño punto sobre el cielo de Metropolis. La larga capa también tenía un uso práctico, dando la ilusión de movimiento y velocidad a imágenes estáticas, las agudas y modernas técnicas de edición del estilo narrativo de Siegel y Shuster hacían el resto.

Volviendo al emblema del pecho, Superman —tan especialmente desvergonzado, tan individualista que usaba su propia inicial como símbolo— reafirmaba la dignidad humana mirando adelante hacia otro tiempo. Shuster y Siegel habían vislumbrado un futuro donde todos usaremos orgullosos nuestros propios emblemas, de reconocida grandeza, y la tecnología será sólo una herramienta que nos ayudará a expresar nuestra creatividad y conectividad, el patrimonio de nuestras doradas superidentidades.

En Superman, algunas de las más elevadas aspiraciones de nuestra especie se precipitaban hacia los más brillantes cielos de la imaginación para chocar con la más baja forma de

entretenimiento, y de esta unión algo poderoso y resonante nació, aunque sea en ropa interior. Él era valiente. Era inteligente. Nunca se rendía y nunca decepcionaba a nadie. Se levantaba por el débil y sabía enfrentar a abusivos de todo tipo. No podía ser herido o muerto por los tipos malos, por más que trataran. No se enfermaba. Era intensamente leal a sus amigos y a su mundo adoptivo. Era Apolo, el dios del sol, la imbatible identidad suprema, la grandeza personal de la que todos nos creemos capaces. Él era la recta autoridad interior, el amante de la justicia que ardía detrás de esa fachada de camisa almidonada de conformidad jerárquica.

En otras palabras, en aquel entonces, Superman fue el renacimiento de nuestra más vieja idea: Él era un dios. Su trono coronaba las cumbres de un emergente Olimpo de tienda de "todo a diez centavos", y al igual que Zeus, podía disfrazarse de mortal y caminar entre la gente común, mantenerse en contacto con nuestros dramas y pasiones. El paralelismo continúa: Su S estaba estilizada como un rayo, el arma de Zeus, motivante rayo de autoridad severa y justa retribución. Y, como sugería el inicio de la historia de "origen" de Superman de 1939: "CUANDO UN PLANETA DISTANTE SE DESTRUÍA POR EL PASO DEL TIEMPO, UN CIENTIFICO COLOCÓ A SU BEBE EN UNA NAVE ESPACIAL IDEADA A TODA PRISA, LANZANDOLA HACIA LA TIERRA". Él era como el pequeño bebe Moisés o el dios hindú Karna, puesto a la deriva en una "canasta" en río del destino. Y luego estaba la deidad occidental a la que más se le parecía: Superman era Cristo, un campeón imposible de matar enviado por su padre celestial (Jor-El) para redimirnos con su ejemplo y enseñarnos como resolver nuestros problemas sin matarnos unos a otros. En su desvergonzado traje de sueño Tecnicolor, él era una estrella pop también, un mesías de la era de las maquinas, un redentor de ciencia ficción. Parece diseñado para presionar todos los botones que puedas tener.

Pero si la historia de Jesús tiene un tema central, es sin duda este: Cuando un dios elige venir a la Tierra, tiene que hacer ciertos sacrificios. Con tal de nacer, Superman fue llamado a renunciar a algunos de sus principios. Como precio de encarnarse, el hijo de Jor-El de Krypton se vio obligado a hacer un terrible trato con las complejas y retorcidas fuerzas del mundo material. La S es una serpiente también, y trae su propia maldición. La ironía, esa "cosa" cósmica con la que comúnmente nuestras vidas parecen estar secretamente tejidas, tenía a este hombre perfecto en la mira todo el tiempo. Y así sucedió que nuestro socialista, utópico y humanitario héroe se transformo lentamente en una herramienta de marketing, en un títere patriótico, y lo que es peor: el traidor de sus propios creadores. Dejando a sus padres atrás en el condenado planeta Pobreza, el Super hombre, con su inmediata necesidad de ser real, voló hacia las manos cualquiera que pudiera permitirse contratarlo.

La imagen y nombre de Superman, su significado, se expandió en ondas más y más rápido a la velocidad del periódico, a la velocidad de la radio. Se las había arreglado para plantar el estandarte de Krypton en la tierra de Kansas y Metropolis. Un fuerte, elegante y guapo extraterrestre había llegado para fijar un precedente que hacía sentido a la audiencia. ¿De dónde podría surgir el próximo éxito de los superhéroes? ¿Cómo seguir a Superman sin copiarlo, como muchos trataron, ni arriesgar una demanda? Parece obvio ahora. La respuesta fue revertir la polaridad. Superman era un héroe del día, luminoso, y en definitiva optimista. ¿Qué tal un héroe de la noche?

Entra Batman.

Todo comenzó en 1938 en una oscura y tormentosa noche en el centro de Nueva York, cuando el jefe de Vin Sullivan, editor de Detective Comics, le encargó que improvisara un nuevo superhéroe a partir del molde de Superman, con el cual pudieran sacar provecho de esta nueva moda de "personajes de calzoncillos largos", como eran conocidos los superhéroes por aquel entonces.

Imaginaban que la extroversión muscular de Superman podía encontrar contraparte adecuada en la introversión del género detectivesco. Así como la “acción” de Action Comics había proporcionado el punto de partida ideal para Superman, este nuevo personaje complementaría la dieta primaria de Detective Comics, consistente en misterio, crimen y horror.

Bob Kane, nacido como Robert Kahn, tenía veintitrés en 1939 cuando Batman hizo su debut. Su colaborador era Bill Finger, dos años mayor. Llamaban a Finger el mejor guionista de comics de su generación y siempre lo describían como el soñador del equipo. Kane el dibujante, por el contrario, tenía la cabeza en los negocios. Es fácil saber hacia dónde se encaminó el melodrama, y nos puede ayudar a entender porqué seguramente han visto el nombre de Kane asociado a cada uno de los productos de Batman, y el de Bill Finger no.

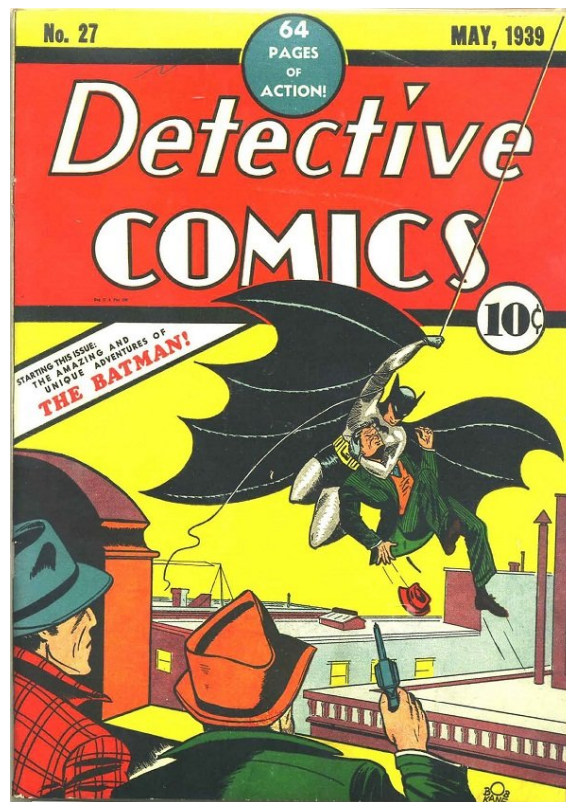
La fría inteligencia comercial de Kane estuvo sobre Batman desde el principio. Si Superman parece un feliz resultado del ensayo y error, y paciente refinamiento, Batman fue claramente el producto de una artesanía aplicada, un inteligente pero rápido ensamblaje de residuos de la cultura pop que juntos trascendieron a la suma de sus partes. Su apariencia fue basada en varias fuentes, incluyendo al personaje principal de la película muda de 1930 titulada *The Bat Whispers* (El Murciélago Susurra) (la similitud es sutil, pero la idea del alter ego bestial estaba ahí); los bocetos de Leonardo da Vinci de una máquina voladora “ornitóptero”, cuyas alas están diseñadas como las de los murciélagos; y la película de 1920 *The Mark of Zorro* (La Marca del Zorro), estelarizada por Douglas Fairbanks. Bill Finger veía en Batman lo atlético de D’Artagnan de la novela *The Three Musketeers* (Los Tres Mosqueteros) junto a las habilidades deductivas de Sherlock Holmes. Pero el comic también mostraba una innegable influencia del personaje pulp de 1934 *The Bat*, un justiciero encapuchado que paralizaba a los villanos con una pistola de gas —al igual que Batman, la motivación para elegir su atuendo para luchar contra el crimen surgió cuando un murciélago voló a través de su ventana durante una particularmente intensa sesión de cavilación. Otro personaje, *The Black Bat* —un fiscal de distrito desfigurado en un ataque con ácido— apareció simultáneamente con su propia capa ondulante y máscara negra. Los dos coexistieron hasta mediados de los 1950s: *The Black Bat* en los pulp, que se iban desvaneciendo, y Batman en los comics. Hay muy poco de Batman que no pueda ser rastreado directamente en sus recientes predecesores, pero él poseía el alma y el poder de permanencia.

Los villanos que enfrentaba, lo cuales proliferaron durante su vida en el comic, fueron, si cabe, aún menos originales; como el Joker, introducido en el primer número del título homónimo de Batman durante la primavera de 1940, cuya apariencia estaba sacada directamente de la película muda de Conrad Veidt *The Man Who Laughs* (El hombre que ríe), del año 1928. Ver imágenes de Veidt en este rol nos lleva a preguntarnos cómo se salieron con la suya. El personaje también incorporaba influencia de la mascota de Coney Island, y por supuesto de la misma carta. O Two-Face de 1942, cuyos rasgos fueron semi-borrados por un ataque con ácido (¿suena familiar?), haciendo literal la imagen simbólica de la guerra personalidades en el póster de la película *Doctor Jekyll and Mr. Hyde* (El extraño caso del Dr. Jekyll), donde el rostro del Spencer Tracy, ganador del Oscar de 1941, era dividido en dos mitades: una guapa, y la otra demoniaca y deforme.

Bob Kane y su estudio optaron por un efecto pesado, de xilografía gótica y una extraña anatomía distorsionada para sus dibujos, improvisando alegremente contorciones imposibles del cuerpo humano con el fin de hacer alguna secuencia en particular. Repetía las poses que le gustaban una y otra vez, historia tras historia, haciendo al Batman de Kane una figura auto-consciente que posaba extrañamente y cuya capa parecía haber sido tallada en caoba maciza. El diseño del escenario era superficial —la oficina del comisionado de la policía era sugerida por dos sillas, un teléfono, una tosca lámpara de mesa—pero era todo lo que el joven y crudo Bruce Wayne necesitaba para situar su simple deseo de venganza. Los mejores “dibujantes fantasmas” de Kane,

como el talentoso Jerry Robinson, que dibujó la primera historia del Joker, trajeron una atmósfera sombría de terror y misterio al mundo de Batman, aquel de mansiones con paneles e industrias, que lo situaban en un entorno diferente al de sus competidores.

La primera aparición de Batman en la portada de Detective Comics #27 de Mayo de 1939 fue más ortodoxa que la de Superman. Un globo circular prometía "64 Páginas de Acción", mientras una franja decía "¡COMIENZA EN ESTE NÚMERO: LAS ASOMBROSAS Y UNICAS AVERTURAS DE BATMAN!". La palabra aventuras sugerían un héroe, a lo menos, y eso mitigaba el siniestro aspecto vampírico de Batman.



(créditos ilustración 1.2)

Esta imagen, aún más cruda que la de Shuster en la portada de Action Comics, muestra a dos hombres con sombrero en una azotea con vista al contorno de la ciudad, sorprendidos frente a un espeluznante espectáculo que se desarrolla en el cielo. Uno de los hombres sostiene una pequeña y femenina pistola, convirtiéndolo en alguna delicada variante de ladrón. Batman se balancea desde la derecha, donde su baticuerda desaparece en la esquina superior derecha, sujetándose a la nada. Él era una figura dramática con alas de un murciélago gigante extendidas y arqueadas. Hay un tercer hombre al que sostiene en un agarre, dejando las piernas de la desafortunada víctima pateando y colgando sobre las calles de la ciudad mucho más abajo. Aunque se entiende que es de noche, el cielo es de un amarillo ácido abrasador, que quizás sugiere un intenso reflejo en las nubes bajas de la repleta ciudad que está abajo. Tiene el efecto de una pintura de Magritte, donde es día y noche, imposiblemente, al mismo tiempo.

A pesar de todo, carece de la poderosa composición del debut de Superman. Kane simplemente no era tan buen dibujante como Shuster, pero la naturaleza profundamente escalofriante de este héroe se expresó en términos inequívocos. La historia introductoria de seis

páginas iniciaba con la misma llamativa y puntiaguda silueta, posando esta vez contra una luna llena que se elevaba sobre la ciudad. Lo que a Bob Kane le faltaba como dibujante —con sus gruesas líneas que parecían impresas con papas— se compensaba con atmosfera y un estilo que era de alguna forma sugestivo como el cine europeo expresionista.

Mientras Superman rompió y estableció reglas y catapultó a sus lectores en medio de una nueva clase de acción, Batman se fue a la segura con un texto de apertura que les contaba todo lo que necesitaban saber.

“¡EI ‘HOMBRE-MURCIÉLAGO’, UNA MISTERIOSA Y AVENTURERA FIGURA PELEANDO POR LA RECTITUD Y APREHENDIENDO A LOS MALECHORES EN SU SOLITARIA BATALLA CONTRA LAS FUERZAS MALVADAS DE LA SOCIEDAD — SU IDENTIDAD PERMANECE DESCONOCIDA!”.

Un logo dibujado a mano decía “The ‘Bat-Man’”, mientras un cuadro rojo abajo llevaba la firma de Bon Kane. No había mención de Bill Finger, a pesar de que el escribiera “The Case of the Chemical Syndicate” (El caso del sindicato químico) junto a otras cientos de las mejores historias de Batman, hasta su última en 1964.

La viñeta inicial de la historia nos lleva a la casa del Comisionado Gordon, que se encuentra entreteniéndolo a su “JOVEN AMIGO SOCIALITE, BRUCE WAYNE”, un aburrido joven que inhala heroicamente en una pipa mientras pregunta “BIEN, COMICIONADO, ALGO EMOCIONANTE HA PASADO EN ESTOS DÍAS?”. El jefe de policía de mediana edad que era un fumador entusiasta también, prende un cigarro que expelle una nube con forma de hongo en miniatura entre los dos.

“NO-O”, dice Gordon tentativamente. Entonces, como si el más intrigante elemento de la historia fuera una mera idea tardía: “EXCEPTO POR ESTE SUJETO QUE LLAMAN ‘BAT-MAN’, QUE ME TIENE INTRIGADO”. Cuando Gordon es llamado a la escena de un brutal crimen en una mansión cercana, Wayne se le suma, como si no hubiera nada de raro en un miembro del público tratará investigaciones policiales mortalmente serias como si fueran una expedición turística.

Bat-man aparece en la tercera página, parado en un techo a la luz de la luna. Su postura revela confianza; de brazos cruzados, parece no tener miedo, casi lacónico. Los bandidos lo reconocen, indicando a los lectores que esta aventura no era la primera noche de nuestro héroe. Como con Superman, llegamos a una historia que ya había comenzado, buscando nuestros asientos en la oscuridad. Casi inmediatamente, Batman explota violentamente en una rápida secuencia de viñetas de acción.

En su primera aparición, el deshizo el plan bizarramente complejo del sindicato químico, que involucraba varios asesinatos y algún dinero. No es una gran historia, y no importa que tan a menudo la lea, todavía estoy un poco confundido sobre de que se supone que trata, pero el llamativo aspecto del héroe la hace inolvidable. También estableció una importante tendencia de las historias tempranas de Batman. Desde el inicio, Batman se encontró a sí mismo resolviendo crímenes que involucraban químicos y gente loca, y a lo largo de los años enfrentaría innumerables villanos armados con letal Gas de la Risa, lápiz labial controla mentes, Polvo del Miedo, aerosoles tóxicos, o píldoras de “fobia artificial”. De hecho, su carrera estaba sólo comenzado y él ya había inhalado heroicamente innumerables y bizarras pócmas químicas, preparadas por locos alquimistas del mercado negro. Puede que Superman haya enfrentado un par de ataques psíquicos, pero, aunque siempre fuera contra su voluntad, Batman se exponía a drogas alucinógenas serias. Batman sabía cómo era estar bien drogado sin perder demasiado la cordura, ese savoir faire le añadía otra capa a su rebelde sensualidad y una fascinante aura de riqueza y decadencia

En el Detective Comics #29, el enfrentó otro maleante dispensa droga, en “The Batman Meets Doctor Death” (El Hombre Murciélago conoce al Doctor Muerte). El Doctor Death era Karl Hellfern, un malhumorado químico de mediana edad, obviamente un bastardo desviado, como indicaba la presencia de un monóculo. Incapaz de lograr siquiera el más simple tónico capilar, era

absolutamente calvo pero lucía un diabólico chivo y orejas puntudas, que podían ser o no ser hereditarias. En esta aventura, Batman era disparado y herido, mostrando que, a diferencia de Superman, era mortal como el resto de nosotros, sólo que mucho más tenaz.

El final de la historial alcanza una nueva nota de histeria, de esas que animan las mejores historias de Batman: atrapado en su laboratorio, el Doctor Death se defiende al sorpresivamente incendiar todo el lugar. Cuando se da cuenta de lo que ha hecho y es consumido por las flamas, el doctor se vuelve completamente loco, gritando "¡JA JA! ¡OH-JA-JA-JA-INSENSATO!". A lo que Batman, tomándose un momento para mirar cómo se expandía ese infierno, responde oscuramente, "¡TÚ ERES EL INSENSATO! ¡SE HA VUELTO LOCO! MUERTE... AL DOCTOR MUERTE!".

La introducción de la identidad secreta, dada tan generosamente como sólo otra idea brillante a medio terminar más, en la primera historia de Superman, fue reservada para el giro final de la tercera historia de Batman, que mantenía la línea misteriosa y el aspecto detectivesco. Las dos últimas viñetas muestran una puerta, abriéndose chirriantemente desde su curiosa posición entornada hasta que "Bat-Man" queda revelado totalmente con su traje completo. Hay algo genuinamente extraño en esta onírica conclusión de la historia, este extraño emerger desde el closet a media luz. Parecía un milagro que Wayne, nuestro fumador de pipa empedernido, pudiera salir resollando del armario y bajar por el pasillo, mucho menos correr y balancearse por los tejados de Gotham, pero la distintiva imagen de Batman era tan llamativa, tan visceral, que alcanzó gran popularidad entre los lectores tan rápidamente como Superman.

Mientras Superman se esforzaba por la modernidad por todos los medios, desde la imagen del héroe hasta la cinética edición de su narrativa sacada-de-los-titulares, los comics de Batman se deleitaban en la estética sucia de los pulps y los horrores baratos. Crimen, locura, y elementos sobrenatural definían el escenario de operaciones de Batman, que le permitió explotar una rica veta de sensacionalismo melodramático que se remonta un par de siglos atrás a las novelas de terror góticas de Horace Walpole y "Monk" Lewis. De hecho, la misteriosa y atmosférica historia de uno de los primeros enemigos de Batman, el Monje Vampiro, parecía una referencia directa a los clásicos góticos, con evocaciones a "Las montañas perdidas de Cathala junto al turbulento río Dess", lo que suena como sacado de la Guía del Viajero de la Rumanía Gótica. La portada mostraba la figura enorme y encorvada de Batman cerniéndose sobre el horizonte para mirar desde lo alto un castillo que corona una romántica cuesta, como sacada de una pintura Caspar David Friedrich. Era Batman como Dracula, el vampiro como héroe, cazando a criaturas de la noche aún más malsanas que él.

La convención es que las aventuras de Batman funcionan mejor si surgen desde un mundo realista de descarnada violencia criminal y represalias de callejones, pero en el inicio de su carrera, él era arrastrado a dementes episodios con lo sobrenatural, lo increíble, y lo inexplicable. Después de todo, el suyo era territorio oscuro del inconsciente, y el guionista Finger no tenía miedo de tratar con Batman en cada historia que jugara con elementos de lo grotesco. Por ejemplo, otra historial, que bebía de los autores Decadentes y Simbolistas de fines del siglo XIX, estaba situada en París, presentaba a un hombre cuyo rostro había sido borrado por motivos inexplicables. Una heroína que se desmaya le pide a Bruce Wayne "PREGUNTALE A CHARLIE, ÉL NO TIENEN CARA, ÉL PUEDE EXPLICARTE, ÉL NO LE TEME A LA MUERTE". Incluso sin boca, el afligido Charlie es capaz de expresarse perfectamente, y rápidamente identifica la fuente de los inusuales problemas en un malvado Duque D'Orterre, el cual suena como escapado de un volumen del Márquez de Sade o el Conde de Lautréamont.

La confrontación con el diabólico Duque terminaba cuando Batman es arrojado desde una rueda giratoria gigante a través de una trampilla en el techo, aterrizando en un jardín superior lleno de flores gigantes con caras femeninas de tamaño natural, exquisitamente maquilladas, en el

centro de sus pétalos. Durante una prosaica conversación con la cabeza de una rubia que salía de un gigantesco tallo verde, se le solicita a Batman que “libere” a las chicas. El desconcertante episodio nunca es mencionado nuevamente o resuelto de ninguna forma, y su conclusión decididamente no ofreció ninguna explicación a las flores parlantes. En cuanto al malvado duque D'Orterre, pereció oblicuamente, sin revelar el lucrativo secreto de cómo fusionar genéticamente azafranes gigantes con bailarinas parisinas.

Superman habría parecido pomposo y ridículo en Gotham, pero Batman vigilaba y poseía su territorio crepuscular con la celeridad de un predador alfa. La rudeza noir, lo sobrenatural, la tecnología de punta, la mega fortuna, el fetichismo, todo se mezclaba en Batman. Si Superman era los Beatles, él era los Rolling Stones. Era Oasis si él era Blur. Sin duda ni competencia alguna, Batman se convirtió en el superhéroe más cool de todos.

Las historias en los comics de Superman trataban de política y de la injusticia del día a día ya sea en el trabajo, los medios o el gobierno. Batman llevaba la lucha a las sombras: a las sucias bodegas abandonadas y garitos donde la escoria criminal ejercía su oficio fuera del alcance de la ley, pero no del batarang o del puño enguantado. Batman estaba allí en los clubs nocturnos, con sus crujientes cueros negros luchando con villanos casi sobrenaturales, químicamente perturbados, arquetípicos cuentos de hadas lisérgicos que nunca aparecerían en el mundo de Superman.

Como todos saben, el Joker fue el más perdurable, acomodadizo e icónico némesis de Batman. Adelantándose a David Bowie, Madonna y Lady Gaga, el compartía con Batman la habilidad camaleónica de adaptar su rutina a las exigencias de cada época. En su primera aparición (Batman #1, 1940), el “Siniestro Bufón” era un maniaco homicida con cara de pocos amigos, que dejaba escalofriantes pistas a la policía. Diez años después, se convirtió en un risueño payaso criminal que robaba bancos en su Jokermóvil. En los ochenta era un asesino serial sexualmente ambiguo, y en la interpretación del actor Heath Ledger de la película de 2008, era algo así como un agente punk de caos interpretativo. La cara arruinada del Joker era la del final de todas las cosas, el maquillaje corriéndose en la máscara mortuoria de Von Aschenbach en la película *Death in Venice* (Muerte en Venecia) de Visconti, la sonriente calavera apelmazada bajo capas y capas de cosméticos. Corrupto y insano, protopunk, proto-gótico, era flaco, pálido, encorvado y psicópata. Era Johnny Rotten, Steerpike, Bowie atrapado en Berlín, o Joel Grey en Cabaret. El Joker era la perfecta y disoluta respuesta europea hacia esa determinación americana de “puede-hacerse” de Batman, a su físico tonificado, a su riqueza escandalosa. Mientras Batman se abrió camino por las calles ennegrecidas y saltando entre rascacielos, el Joker tuvo que agacharse bajo los focos desnudos como un adicto a la heroína frente a un bajón de pesadilla con una lengua acida y un ingenio mortal. Se vestía como un apostador de crucero, su cara estaba compuesta para sugerir un matrimonio profano entre el mundo del espectáculo, la cultura drag y el arte funerario. Si Batman era cool, el Joker lo era aún más. El par compartía la perfecta simetría de Jesús y el Diablo, Holmes y Moriarty o Tom y Jerry.

Bill Finger escribió el Joker con entusiasmo, encontrando, como lo hizo con Batman, una manera fresca e incesantemente inventiva para reintroducir al villano. Sus textos tomaban un delicioso tenor de hormiguo cada vez que el Príncipe Payaso del Crimen entraba en escena.

EL JOKER — SINIESTRO BUFÓN, ARCHICRIMINAL, DESALMADO ... UNA BRASA DE VIDA BRILLA DENTRO DE LA FANTASMAL CASCARA DE LA ARCILLA HUMANA ... ¡¡LAS HELADAS GARRAS DEL MIEDO Y LA APRENSIÓN QUE SE CIERRAN SOBRE EL CORAZÓN DE LOS HABITANTES DEL MUNDO!! SÓLO TRES SE ATREVEN A JUGAR ESTE JUEGO DE CARTAS CON ESTE MALVADO Y LOCO GENIO DEL MAL: EL VALIENTE BATMAN, EL HEROICO ROBIN, LA HERMOSA Y ÁGIL CAT-WOMAN ... EL GANADOR SE QUEDARÁ CON LAS GEMAS DE FARAÓN ... EL PERDEDOR — ¡¡MORIRÁ!!

El resto de la galería de villanos personificaba diversos trastornos psiquiátricos con gran efecto: Two-Face era la esquizofrenia. Catwoman la cleptomanía. Scarecrow toda clase de fobias.

Psicoanalizando a sus enemigos con los puños, Batman quizás tenía la esperanza evitar dar una mirada al análisis de sí mismo, pero no era así. Había, después de todo, algo profundamente loco en Batman. Superman tenía algo de sentido en una optimista manera de ciencia ficción: si un huérfano bienhechor de otro mundo que decide usar sus especiales poderes extraterrestres para ayudar a la gente de su mundo adoptivo, alcanza la grandeza. La decisión de un rico, pero carente de poderes, Bruce Wayne de combatir el crimen vestido como un murciélago, cuesta un poco más tragársela. Después de presenciar el asesinato sin sentido de sus padres (una historia relevada en Batman #1), al joven Bruce Wayne le habríamos justificado más gastarse su herencia en alcohol, drogas, prostitutas y terapia, en lugar elegir luchar contra el crimen en sus propios y poco convencionales términos. La locura asechó a Batman desde el inicio.

Y luego estaban las señoritas. El esencialmente monógamo Superman nunca se habría atrevido a disfrutar de enemigos como Catwoman (también de Batman #1), Poison Ivy (1966), o Talia ("Daughter of the Demon" [La Hija del Demonio] de 1971, y eventualmente la madre del hijo de Batman: Damian), pero esas eran las lastimadas gatitas sexuales que merodeaban regularmente el mundo de todo-vale del playboy Bruce Wayne. Todas las chicas malas de Batman son desquiciadas reinas fetichistas que aman y odian al héroe en igual, y exquisita medida. Son rudas, glamorosas damas, siempre felices de entrar en pleno contacto, de enfrentarse a muerte en las azoteas con el mejor artista marcial del mundo, cuando el lápiz labial hipnótico falla.

Batman, dicho todo esto, puede que sea una construcción, pero es una construcción impecable, un trabajo de precisión diseñado para perdurar. Batman nació intencionalmente como el opuesto de toda la dinámica de Superman: Superman era un extraterrestre con poderes increíbles; Batman era un ser humano sin habilidades sobrehumanas. Superman tenía un traje de colores brillantes; el de Batman era de tonos grises y sombríos con burlonas pizcas de amarillo. En su identidad secreta de Clark Kent, Superman era un sacrificado hijo de granjeros que creció en un pequeño pueblo de Kansas, mientras que Bruce Wayne disfrutaba de una vida de playboy millonario, un sofisticado descendiente de la rancia aristocracia de la Costa Este. Clark tenía un jefe; Bruce tenía un mayordomo. Clark suspiraba por Lois; Bruce arrasaba entre una serie de señoritas, importantes y debutantes. Superman trabajaba solo; Batman tenía un niño como compañero, Robin, quien usaba calzoncillos verdes, máscara negra y capa amarilla. Superman era del día; Batman de la noche y las sombras. Superman era racional, apolíneo; Batman era dionisiaco. La misión de Superman era imponer la justicia; la de Batman una emotiva venganza de golpear primero y preguntar después.

Superman empezó como un socialista, y Batman era el héroe capitalista definitivo, lo que puede explicar su actual popularidad y la relativa pérdida de relevancia de Superman. Batman cumplía nuestros deseos, ya fuera el asquerosamente rico Bruce Wayne o su alter ego encapuchado. Era un millonario que descargaba su furia infantil en los criminales de las clases bajas. Era un defensor de los privilegios y las jerarquías. En un mundo donde la riqueza y la fama son las medidas del éxito, no es sorprendente que los superhéroes más populares de hoy en día — Iron Man y Batman— sean ambos guapos magnates. El socialista y el socialité, en lo único que Superman y Batman pudieron ponerse de acuerdo fue en que matar es malo.

Este fascinante nuevo héroe tenía cuernos como el Demonio, sobretodo visto en la oscuridad; una terrible y demoniaca presencia que trabajaba en el lado de los ángeles. Cualquiera sean las razones, estas tensiones y contradicciones, cuidadosamente calculadas, ayudaron a renovar su popular cíclicamente, mientras el atractivo de Superman eventualmente se desvanecería cuando su férreo humanismo se vio reconfigurado en nostálgico auto engaño. La marca de Superman, su esencialmente optimista forma de resolver los problemas encontró una cínica contraparte en la obsesiva e imposible cruzada de Batman, que buscaba castigar al crimen hasta su extinción, un bastardo a la vez.

Tan distintos como eran, Superman y Batman eventualmente se convirtieron en amigos. Su futuro encuentro inauguraría el amanecer de un Universo DC compartido, una inmensa realidad virtual habitada por personajes de ficción, abarcando décadas y cientos de miles de páginas, con sus propias reglas, leyes de la física, y donde el tiempo transcurre de forma diferente. Este primer y emergente universo de comic empezó con esta gran separación entre la luz y la oscuridad, entre lo que es, y lo que no, entre arriba y abajo, en una cabalística y hermética simetría. La primera luz había generado la primera sombra.

Una especie de alquimia estaba en marcha.

CAPÍTULO 2: EL CHICO DEL RAYO

UNA VEZ QUE la fórmula estuvo establecida, decenas, cientos, de variaciones y combinaciones del tipo heroico salieron a la luz. Algunos tenían poderes especiales, pero la mayoría eran hombres y mujeres ordinarios que se daban a sí mismos nombres como the Mighty Atom (1940), Phantom Lady (1941), o Black Canary (1947) y usaban disfraces vistosos para combatir el crimen. Armados sólo con su astucia y un aparentemente insaciable apetito por la justicia callejera violenta. Muchas historietas estaban basadas en un simple artilugio: The Sandman (1939) hacía dormir a sus deshonestas víctimas con una pistola de gas, mientras que Madame Fatal (1940) era secretamente el actor retirado Richard Stanton, que combatía el crimen vestido como una viejita — convirtiéndolo en el primer superhéroe travesti, pero claramente no en el último.

El rápido aumento de los títulos de superhéroes que siguió a Superman y Batman y la devoradora demanda de material fresco animó a los jóvenes guionistas y dibujantes a perseguir a los, cada vez más surrealistas, duendecillos de la inspiración. Los superhéroes se vieron obligados a especializarse, en una salvaje búsqueda darwiniana por nuevos nichos evolutivos.

Los más exitosos de estos especialistas fueron dos tempranas creaciones del mayor rival de National Comics. Una editorial llamada Timely Comics, que surgió para sacar provecho de la moda de los superhéroes y que lanzó su primer título, Marvel Comics, en Octubre de 1939, con dos nuevos personajes: The Human Torch y Prince Namor The Sub-Mariner. Batman y Superman eran los pilares de lo que llegó a conocerse como universo DC; The Submariner y The Human Torch fueron los primeros residentes de lo que un día sería el universo de Marvel Comics.

La innovación de Timely, había servido tanto para ser el embrión de Marvel, como para distinguirse de DC, bajó desde el Olimpo y le dio la voz a los mismísimos elementos para que personificaran las fuerzas de la naturaleza como héroes.

El príncipe Namor (Roman deletreado al revés) de Atlantis, el Submarino, era la creación de Bill Everett, de diecisiete años. En fotografías, Everett luce un impactante peinado a lo Rimbaud, lentes geek, muerde una pipa entre sus dientes, y tiene un destello demoniaco en los ojos. Superman a veces dobla las leyes, pero la gente decente no tiene nada que temer del esencialmente correcto Hombre de Acero. El Príncipe Namor era diferente: este terrorista semi-humano estaba preparado para inundar a justos y pecadores por igual mientras cabalgaba a lomos de ballena sobre las apocalípticas olas del devastador mega tsunami que desató sobre Nueva York en su primera aventura. La versión de Everett del crudo estilo del comic pulp fue mucho más provocativa, angulosa y fantástica que nada visto anteriormente.

Con su pelo azabache con entradas, mirada penetrante, orejas puntiagudas, pómulos prominentes y pies alados, el de otro modo desnudo príncipe de las profundidades utilizaba sólo unos escamosos calzoncillos verdes como símbolo de su nobleza. Namor era la cara de insolente delincuencia juvenil, expectante rock n' roll, Marlon Brando, y James Dean ratificaban su poder. Guiado por apasionadas y breves alianzas, Namor enfrentaba al mundo entero con su mueca de "jódanse", realizando actos de alta anarquía, inimaginables para los terroristas del mundo real. No faltaban las historias marinas, relatos de Atlantis, tormentas, piratería, sucesiones dinásticas, y venganzas imperiales de donde sacar inspiración en el fértil campo de juegos fantástico de Namor. Su inevitable contraparte y opuesto, The Human Torch, no llegó a ser un éxito. Era un inteligente hombre artificial con una seria falla de diseño que lo hacía combustible en el aire. Era más difícil identificarse con este bienhechor mecánico que con el impulsivo Namor, y el interés en The Torch declinó sostenidamente. (Cuando Stan Lee revivió el concepto en The Fantastic Four, se aseguró sabiamente de hacer que el nuevo Torch fuera un ser humano; literalmente un ardiente hipster adolescente).

Los elementos de agua y el fuego pronto se unieron a un renacido panteón de dioses y figuras legendarias y mitológicas. Hawkman, por ejemplo, se asemejaba al jeroglífico de un dios de un friso egipcio, un avatar con cabeza de halcón de Horus, el señor de la fuerza y el fuego, el hijo de la antigua y agonizante diosa Osiris. Cuando desplegó sus alas en el Comic, fue como Khufu, un príncipe egipcio resucitado convenientemente, en el estrato al que estaba acostumbrado, como el millonario Carter Hall

Green Lantern, cuya primera aparición en All American Comics #16 de 1940, era un actualización de la historia de Aladdin, en donde un empleado ferroviario llamado Alan Scott descubría una misteriosa lámpara férrea con poderes igualmente misteriosos. Para explicitar aún más esta inspiración, el personaje principal se iba a ser llamado Alan Ladd, pero el nombre ya estaba tomado por una popular estrella de la pantalla, así que Ladd se convirtió en Scott. Dejando atrás su estoica vida obrera como ferroviario, Allan Scott eligió luchar contra el crimen usando un traje de trapezista verde, rojo y amarillo que opacaba el de Superman, y anticipaba los excesos del glam rock en treinta años. Si Liberace hubiera llegado a una fiesta de piscina de Bel Air vestido como la inmaculada colisión entre un artista de circo y un árbol de pascua, Green Lantern igual lo hubiera hecho ver opaco en comparación, también mucho más hombruno. Pero con la sexy villana Harlequin compitiendo por su atención, y su contraste cómico Doiby Dickler a su lado, la masculinidad de Alan Scott estaba asegurada, y había algo desafiante en este "atuendo" que difería las burlas. Ningún criminal comentaba sobre el elaborado alejamiento de Green Lantern de todo estándar de vestimenta o funcionalidad. También fue el primer superhéroe influenciado por la esotérica cultura del Oriente: Su gema cumple-deseos recuerda el lenguaje del Libro Tibetano de los Muertos, y su linterna era arábiga, islámica, y exótica. Resonancias del excéntrico traje de Green Lantern, el cuello alto o las mangas onduladas, aparecerían luego en otros superhéroes "místicos" posteriores como el Doctor Strange, como abreviatura visual de la misma influencia Oriental.

The Flash (1940) fue el primer superhombre por accidente, antecediendo a los héroes del futuro universo Marvel: todos víctimas de la ciencia, motivados por un verdadero altruismo a usar sus grandes poderes al servicio de sus comunidades. Jack Garrick, un investigador químico, que inadvertidamente aspiró los vapores de "agua pesada" que le dieron sus poderes, no era fuerte, invulnerable ni inmortal, pero podía correr rápido, ¿y qué niño no ha soñado correr más y más rápido hasta que el mundo se convierta en un borroso huracán? En su atuendo de luchador contra el crimen, Jay Garrick usaba a casco metálico con alas, una camisa roja con diseño de trueno, pantalones azules, y botas con alas. De alguna manera, personificaba la deuda de los comics hacia uno de sus secretos dioses patronos.

Todos hemos visto el logo de la cadena de florerías Inflora. Estamos familiarizados con las estatuas griegas de un joven que se desliza elegantemente con su casco metálico. Este casco y los pies alados de Flash pertenecen al dios griego Hermes y a su contraparte romana, Mercurio. Él es el mensajero de los dioses, y representa, sencillamente, al lenguaje. Y como el lenguaje, él es veloz, inventivo, astuto, resbaladizo y elusivo.

En la India, es personificado como el dios con cabeza de elefante Ganesh, que escribe la historia de la existencia con su propio colmillo roto. En Egipto, era Thoth, el escriba con cabeza de ibis. Las culturas babilónicas tempranas lo representaban como Nabu. En el panteón vudú, es Legba; para los celtas, es Ogma; y la mitología vikinga lo conoce como Odín, el dios tuerto, desde cuyos hombros los cuervos mágicos —pensamiento y memoria— volaban de aquí para allá para traerle al dios el conocimiento instantáneo de todos los rincones del cosmos. Hacia 1940 Hermes ya no pudo resistirse de aparecer en persona y unirse a la diversión, junto a sus compañeros dioses, que estaban resucitando en el papel.

Se lavó junto al resto de la basura en la arroyo de la cultura de masas del siglo veinte, se le dio una nueva vitalidad allí donde sólo los niños e iletrados estaban buscando. Ya no más un dios, pero aún una popular representación de un dios, él era el puente entre el hombre y la divinidad ahora conocida como superhéroe. Y este Flash de pies alados era sólo una manifestación: Hermes estaba también en los talones de Namor, y la marca del veloz dios del rayo sería luego usada por generaciones de superhéroes. Pero encontraría su expresión más verdadera, quizás, en la forma del Captain Marvel, el bishonen, aquel condenado jovencito que se convertiría en la más seria amenaza a la dominación de Superman en el mercado.

Hoy en día todas las compañías de comic tienen uno, y a veces varios, personajes que son un análogo directo a Superman: Mr. Majestic, Supreme, Samaritan, Sentry, Hyperion, Omega, The High, Apollo, Gladiator, Omniman, Optiman, The Public Spirit, Atoman The Homelander, Superior The Plutonian, Alpha One, la lista continua como si fuera papel higiénico. Todos estos personajes son copias apenas disimuladas de Superman publicadas por compañías diferentes a DC, y en algunos casos por la misma DC, como si un solo Superman no fuera suficiente.

Las cosas eran diferentes en 1940. Una marca comercial lucrativa era codiciosamente protegida como propiedad intelectual. National tenía a su fortachón socialista encadenado, aprovechando su exclusividad hasta el último centavo. La última cosa que alguien podría querer era otro Superman, pudiendo tener a uno solo, potencialmente más encantador y rentable.

A pesar de que el equipo legal de National se las ingeniaba para probar lo contrario, Captain Marvel no era como Superman en lo absoluto. Superman celebraba el poder de la individualidad en un escenario hecho para ser lo más parecido posible a la vida real. Las historias de Captain Marvel ofrecían un mundo que se deslizaba y resbalaba hacia lo irreal, un mundo donde el mundo era la principal. Abrazaba la lógica del mundo onírico, del cuento de hadas, de juguetes que cobran vida. Si Superman era Ciencia Ficción, y Batman era Crimen, Captain Marvel clavaba su bandera en el más amplio territorio de la Fantasía pura.

Su origen detallaba una absoluta experiencia chamánica familiar para cualquier médico brujo, mago ritual, antropólogo, o abducido por los extraterrestres.

El viaje del joven Billy Batson empieza en el típico escenario mundano. Allí la esquina de una ciudad en la noche, se le presenta al lector un niño huérfano, víctima de la Gran Depresión, vendiendo periódicos fuera de la estación de metro donde dormía. Cuando se le acerca un extraño personaje, de sombrero alto y gabardina, parece tomárselo con calma. La cara del extraño se esconde en las sombras bajo el ala de su sombrero, y Billy muestra un nivel de confianza inviable en nuestro mundo caza-pedófilos del siglo veintiuno cuando acepa seguir a esta poco fiable figura hacia la estación.

Un tren llega a la estación desierta, un tren que debe venir de otra realidad, con un moderno diseño grabado a lo largo como si fuera un graffiti pintado por Joan Miró. Asemejándose al aerodinámico prototipo Platónico del Hogwarts Express de Harry Potter, el tren lleva a Billy hacia un profundo y oscuro túnel que conecta este mundo con un plano mágico más elevado, donde las palabras son superhechizos que cambian la naturaleza de la realidad.

El psicodélico viaje en el túnel de Billy culmina en otra estación vacía. Al entrar, el niño se descubre en una amenazante galería de llameantes sombras. Al final del corredor, Billy se para frente a frente con un "mago" de barba blanca que le explica sus nuevos deberes y habilidades. Todo mientras, un monstruoso, cubo de granito tremendo cuelga suspendido de un desgastado

hilo sobre el venerable cráneo de este hombre sabio. Todo está acentuado, iluminado por antorchas, fervientemente real mientras los altos poderes le explican a Billy su plan.

Billy Batson, bueno y sincero, ha sido seleccionado para tomar el lugar del mago que se retira, quien ha usado sus poderes para proteger a la humanidad por los últimos trescientos años, y quiere un descanso. La transferencia de poder es lograda cuando Billy dice el nombre del mago —“¡Shazam!”— gatillando truenos y relámpagos. Dentro de del remolino de humo, de este truco de conjuración definitivo, aparece un hombre alto con capa. Usa una túnica roja militar con un grueso rayo en el pecho. Su capa es blanca con cuello alto y trenzas amarillas en los bordes. Lleva una faja amarilla en la cintura, mallas rojas y botas amarillas. (Sabiamente se aleja del look de calzoncillos afuera). Con su engominado pelo peinado hacia atrás, luce como el pequeño Billy pero crecido, perfeccionado. Se ve, de hecho, exactamente igual Fred McMurray, en cuyas características basó Charles Clarence Beck su héroe. Con su última labor completa, el mago se desploma en su trono, y el inmenso bloque de piedra se suelta aplanando su cuerpo. Su forma espiritual embruja la viñeta como Obi-Wan Kenobi otorgando consejos postmortem al héroe incipiente.

Es una mezcla embriagadora que extiende el potencial del superhéroe en la manera que “Lucy in the Sky with Diamonds” empujó lo que se entendía por música popular hacia algo nunca visto.

La palabra mágica fue un concepto que conectó al héroe con la base del habla humana; lenguaje, narración. El poder del Captain Marvel no venía de años en el gimnasio o de su biología extraterrestre o su sangre real. Sus poderes venían de un conjuro. Él era un mago.

Recuerdo ir caminando solo de niño, murmurando cada palabra del diccionario con la esperanza de encontrar mi propio ¡Shazam! Eventualmente, todos buscan su palabra mágica: la dieta, la relación, la sabiduría que pueda liberarnos de lo convencional hacia lo extraordinario. La eterna esperanza humana por trascendencia era el combustible de cohete del Captain Marvel.

¡Shazam! Había entrado en la cultura al igual que Abracadabra o ¡Y Presto! —un encantamiento mágico multipropósito. Era un mundo de iluminación y transformación personal que lograba, en un resplandeciente instante, lo que décadas de meditación budista sólo pueden señalar. Sus poderes eran los siddhis afirmados por los yoguis definitivos. En el lenguaje de la magia ceremonial, ¡Shazam! Invocaba al ángel guardián santo —un futuro yo exaltado— para que lo viniera a ayudar. Cuando la curiosidad natural de Billy lo metía en problemas, la palabra podía invocar al Captain Marvel para que manejara todas las consecuencias.

De hecho, Shazam era un acrónimo. Los poderes del Captain Marvel se derivaban de seis dioses y héroes de leyenda. Estaba investido con la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, y la velocidad de Mercurio. Mercurio estaba por sobre todo el concepto, desde el logo del rayo amarillo brillante en la túnica del capitán, los juegos de palabras, y la presencia del viejo mago que le dio a Billy su palabra. Billy trabajaba como reportero itinerante infantil para la radio WHIZ, estando un paso adelante del periodista Clark Kent, en anotarse un trabajo tan prestigioso y adulto. La torre sobre el edificio WHIZ bullía como el logo de RZO Pictures con sus zigzags. Un niño locutor de radio parece un trabajo tan perfecto para un Hermes moderno que es casi remarcable.

Todo hizo de Marvel el primer superhéroe ocultista —o quizás es más preciso decir hermético; Marvel era el mago en mayas, empoderado por los ángeles y lo divino. Mientras la fuerza de Superman se sustentaba en explicaciones pseudocientíficas, las aventuras de Marvel abrían las puertas a un mundo de autoconfianza mágica y transformación. Mientras Superman apretaba las mandíbulas y arremetía contra los males del mundo real, Marvel sonreía un montón y hacía espacio a una relajada, cálida y bien desarrollada personalidad. Mientras la capa de Superman era plana, adornada sólo con su marca de S, la de Marvel estaba extravagantemente

decorada con adornos dorados y flores de lis. Él usaba el uniforme militar de un regimiento de mujeres y hombres del futuro.

Marvel anunciaba otra novedad. Los superhéroes ya no fueron gente solitaria. En 1940 Batman recién había enganchado con Robin, y la era de los ayudantes infantiles aún estaba por ponerse en marcha en serio, pero Captain Marvel ya tenía una familia. ¡Una familia de superhéroes! En 1942, se le unió su prima Mary Batson, que sólo tenía que decir el nombre de su héroe, "Captain Marvel", para transformarse de la buena y sabia Mary Batson a la buena y sabia Mary Marvel, que podía golpear un edificio hasta convertirlo en polvo. El tercer miembro de su equipo fue el magnífico Captain Marvel Jr., de Whiz Comics #25, 1941.

En una era en la que la mayoría de los dibujos podían ser descritos como robustos y primitivos, el trabajo de Mac Raboy en este comic tenía una delicadeza ilustrativa, un conocimiento de la anatomía y el movimiento que lo hacía único. Su Captain Marvel Jr. era un ágil Ariel, que capturaba la libertad del cielo azul sin esfuerzo, así como el potencial de la juventud mejor que cualquier otro superhéroe. Con una competencia tan hábil como Raboy en el estudio, Beck pulió su trabajo profesional desarrollando un nuevo brillo que impulsaría las ventas del Captain Marvel, incluso más allá de las del poderoso Superman. El escenario se veía más sólido en las historias de la familia Marvel, las sombras eran más negras y distintivas, el foco y la profundidad de campo eran de alguna manera más nítida, y el comic desarrollaba una apariencia de lujo que recordaba a la animación de Disney y las mejores tiras de periódico.

A su vez, Captain Marvel engendró su propio imitador, el británico Marvelman — personaje que proveyó mi primera exposición a los superhéroes, cuando tenía trece años e hice mi camino a través de la bizarra aventura "Marvelman meets Baron Munchausen" (Marvelman conoce al Barón Munchausen). Marvelman era un hijo más de la necesidad que de la inspiración. Cuando DC demandó exitosamente a Fawcett Comics, la editorial de Captain Marvel, en 1952 y dejaron de aparecer comics nuevos del Captain Marvel, una apresurada tira sustituta fue ensamblada para llenar las páginas del título en curso de la reimpresión británica. El editor Mick Anglo reconfiguró a la Familia Marvel básica y rehizo al personaje como un héroe rubio en un traje azul aerodinámico de la era del jet, sin capa ni calzoncillos exteriores. Billy y Mary fueron reemplazados por Young Marvelman y Kid Marvelman. Y aún, como si los juicios fueran algo inherente a la estructura atómica del concepto, el mismo Marvelman se convertiría en el objeto de amargas disputas legales que continuarían por décadas e involucrarían a importantes figuras de la industria del comic como Alan Moore, Neil Gaiman y Todd McFarlane. Captain Marvel y su clónico descendiente se vieron enredados por los estatutos como si la ley que promulgó su sentencia fuera la misma que juzgó a Prometeo. Seguiría el exilio. DC destruiría completamente a Fawcett en juicio, pero la palabra Marvel volvería para aterrorizar a DC Comics.

A pesar de la batalla legal, el exilio y el desempoderamiento del Captain Marvel original, él y su familia hicieron su marca en la cultura. El primer sencillo de Elvis Presley apareció tres años después de que DC presentara la demanda que provocó la caída de todo el universo de la Familia Marvel, pero el rey del rock n' roll se identificaba tan intensamente con el ágil superchico de Mac Raboy, que cuando su físico ya no podía llamarse esbelto, tenía su vestuario diseñando para recordar el arrogante y juvenil espíritu del Captain Marvel Jr. Es cosa de mirar las capas cortas y collares altos que Presley usaba en sus últimos años y como el alborotado corte de Captain Marvel Jr. fue recreado en la atribulada cabeza de Elvis. Incluso el rayo del logo de TBC en la cola de su jet privado derivaba del emblema del pecho de Captain Marvel, marcando el inicio de la continua polinización cruzada entre el comic y la música popular, dos formas de arte de mediados de siglo igualmente despreciadas y utilizadas como chivo expiatorio.

Difícilmente sorprende que Captain Marvel fuera el superhéroe favorito de Ken Kesey también. En 1959 Kesey fue voluntario en un serie de ensayos clínicos con LSD, que le inspiraron a

escribir *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (Atrapado sin salida/ Alguien voló sobre el nido del cuco). Kesey y algunos jóvenes seguidores pintaron un bus escolar con colores fosforescentes, escribieron Futuro en el cartel de destino, y salieron a reclutar un ejército de rebeldes —una sociedad alternativa de liberados seres superhumanos.

La historia de Kesey y sus Pranksters (bromistas) con alter egos de superhéroe —Mountain Girl, Cool Breeze, Black Maria, Doris Delay— y sueños de una nueva sociedad fueron transformados en mitos por Tom Wolfe en *The Electric Kool-Aid Acid Test* (Ponche de ácido lisérgico), que habla sobre los viajes de Kesey hacia la montaña para invocar el relámpago de la Roca de la Eternidad y liberar un rayo suficientemente puro para cegar a los cuadrados, derrotar a los intolerantes y cambiar el mundo para siempre.

El espíritu de Marvel vivía.

CAPÍTULO 3: EL SUPERGUERRERO Y LA PRINCESA AMAZONA

DOS MESES DESPUÉS de Diciembre 7, de 1941, el ataque a Pearl Harbor, la historia "How Superman Would End the War" (Cómo Terminaría Superman la guerra) apareció en la revista Look. Mostraba a Superman rompiendo el bunker del führer, levantando al lloriqueante dictador por la garganta, y exteriorizando los deseos de muchos de sus lectores:

"ME GUSTARÍA PONERTE UN EstrictAMENTE NO-ARIO CALCETÍN EN LA MANDIBULA, ¡PERO NO HAY TIEMPO PARA ESO! TÚ VIENES CONMIGO MIENTRAS VISITAMOS A CIERTO AMIGUITO TUYO".

El "amiguito" resultó ser Joseph Stalin. Superman arrastró a ambos hombres hasta los cuarteles de la Liga de las Naciones, en Ginebra donde, los enfurruñados déspotas fruncían el ceño como niños regañados, mientras un hombre con martillo, y pinta de director de colegio, daba su veredicto:

"ADOLF HITLER Y JOSEPH STALIN — LOS DECLARAMOS CULPABLES DE LOS MÁS GRANDES CRIMENES DE LA HISTORIA MODERNA — AGRESIONES NO PROVOCADAS CONTRA PAISES INDEFENSOS".

Y así es como Superman habría terminado la guerra. El Superman que lanzaba golpeadores de esposas por la ventana y amenazaba funcionarios electos —el reformista criminal de 1938— había sobrevivido de alguna manera en un mundo muy diferente al de su creación. En 1941 la idea del héroe revolucionario de la clase trabajadora ya era sospechosa. Aquellos burdos pero efectivos matones que tomaban la ley en sus manos eran potencialmente revolucionarios traicioneros. En tiempos de guerra, los patriotas eran héroes y por eso el héroe definitivo se convirtió en un superpatriota. El hombre de Krypton era ahora un Buen Americano, un firme y entusiasta defensor del status quo. No había tal cosa como un presidente torcido o policías corruptos en el mundo del Superman de los cuarenta. Fue un cambio de imagen hostil no menos exhaustivo que aquel que sublimó el cabello grasoso, y la transgresiva libido de Elvis Presley dentro de un uniforme de soldado, y un corte de pelo al rape en 1958. Las portadas mostraban un Hombre de Acero cabalgando por el cielo fálicos misiles al estilo del rodeo, veinte años antes de Dr. Strangelove. Este Superman recientemente domesticado posaba con un águila americana encaramada en su brazo, y en un memorable episodio por su mal gusto, animaba a sus lectores a "Slap a Jap!" (¡Abofetea un japonés!) como ayuda al esfuerzo de guerra.

Luego, en 1941, Captain America Comics #1 de Marvel lanzó a un nuevo superhéroe quien hizo de su misión contraatacar a la amenaza "Japonazi" sin restricciones. Captain America, el superhéroe patriota definitivo, fue la creación de otra gran dupla creativa del comic: Joe Simon y Jack Kirby.

Jack "el Rey" Kirby fue el artista de superhéroes más influyente de todos, con una imaginación y alcance que se sitúa cómodamente dentro de una tradición visionaria que va desde las escrituras hebreas y la mitología épica hasta William Blake y Allen Ginsberg. Nacido como Jakob Kurtzberg en Agosto de 1917. Jack Kirby fue dentro de sus muchos seudónimos el que se mantuvo. Kirby creció en un conventillo en el Lower East Side de Manhattan. Como miembro de la Pandilla de la calle Suffolk, estaba familiarizado con la emoción de los verdaderos enfrentamientos físicos en una manera en que muchos de sus librecos y jóvenes contemporáneos no lo estaban. En efecto, a diferencia de Joe Shuster o Bob Kane, quienes dibujaban las peleas como algo a resolver desdeñosamente, Kirby arrastraba a sus lectores a las salvajes sacudidas de brazos y botas que caracterizaban los combates reales que él experimentó. Sus figuras captaban como se siente hacer saltos mortales entre turbas de antagonistas. Su héroes y villanos se enfrentaban en riñas huesudas y carnosas que se podían expandir página tras página. Superman podía pelear contra un

simio gigante en una viñeta o dos, pero en manos de Kirby, las escenas de peleas eran emocionantes por sí mismas.

Kirby sirvió como soldado de primera en la Compañía F de la Onceava Infantería. Desembarcó en la Playa de Omaha en Normandía dos meses después del Día D en 1944 y procedió con sus unidades a través de la Francia ocupada. Allí vio acción en la batalla por Bastogne, Bélgica, con congelamientos prolongados tan severos que casi pierde ambos pies, finalmente fue dado de baja con una Medalla de Combate de la Infantería y una Estrella de Bronce por su trabajo. Sus recuerdos de la guerra fundamentarían su trabajo por el resto de su vida, no obstante, Kirby representaba la violencia como una jubilosa expresión de exuberancia masculina natural. Cuando nazis americanos marcharon dentro del edificio donde Simon y Kirby tenían su estudio, demandando la sangre del equipo creativo de Captain America, fue Jack quien se arremangó las mangas y fue a arreglar el asunto.

Con respecto al Captain America, él era Steve Rogers, un flacucho no-combatiente que se ofreció como voluntario de un experimento diseñado para convertir a un hombre ordinario en un superguerrero. Como mi papá, o Jack Kirby, Steve sólo quería machacar a Hitler. Y, como muchos hombres entre los habitantes de los países aliados, calculó que podría alcanzar a ese pequeño y escuálido empapelador si no fuera por los miles de kilómetros ocupados, el alambre de púas, los soldados, tanques y campos minados que separaban al llorica de Adolf del orgulloso puño de la retribución.

A diferencia de Superman o Batman, Captain America era un soldado con permiso para matar. Hasta este punto, los superhéroes operaban al margen de la ley, ¡pero el violento trabajo del Captain America estaba respaldado por la misma Constitución! Rechazado por los militares, Steve solicitó el tratamiento experimental de Suero de Super Soldado y Vita-rayos. Antes de que la fórmula pudiera ser producida en masa, su creador fue asesinado por agentes Nazis, dejando a un ahora musculoso y supercargado Steve Rogers como el único supersoldado del Tío Sam.

Cada capítulo de Captain America era cinético, brutalmente sobreexcitado, y sensacionalista. Todas las portadas mostraban un nuevo retablo de la inminente superatrocidad: Una chica, con su blusa rasgada a jirones, se retuerce sobre un potro de tortura medieval mientras un lascivo jorobado, de preferencia con suásticas tatuadas, amenaza su escote con un atizador ardiente; Captain America lanzándose a través de una pared en motocicleta, destruyendo un retrato de Hitler en el camino y simultáneamente repeliendo una ráfaga de balas con su escudo de Barras y Estrellas, mientras su fiel compañero adolescente, Bucky, acribilla Ratzis con la alegría de los wild boys de William S. Burroughs. Había invariablemente alguna combinación de aceite hirviente, gorilas rabiosos, vampiros, o diabólicas serpientes con colmillos japonesas involucradas. Cada rincón de la ilustración contenía un momento congelado de amenaza grotesca o heroicas proezas.

Kirby confiaba en su remarcable habilidad para el dibujo para proveer a su familia y hablaba en serio sobre vender sus historias en un mercado saturado. Mientras Superman había volado con los líderes Eje hacia un tribunal internacional de derecho, el Captain America tomó la fantasía hacia un nuevo nivel mucho más satisfactorio. Kirby sabía que las imágenes cumpliendo deseos de los superhéroes americanos golpeando a Hitler en los dientes venderían revistas en un mundo temeroso, y su instinto estaba en lo cierto. En Captain America, Simon y Kirby les dieron a las tropas americanas, en el campo de batalla o en casa, un héroe que podían llamar propio.

Las historias de superhéroes fueron escritas para ser universales e inclusivas, pero frecuentemente han sido enfocadas, hay que decirlo, a niños y jóvenes varones. Quizás es por eso que el mito dominante ha desarrollado que las superheroínas del comic son todas chicas Playboy tetudas, con cinturas imposiblemente estrechas, piernas como sancos articulados sobre tacos de 15

centímetros. Si bien es cierto que el traje de superhéroe permite a los dibujantes dibujar lo que es efectivamente la figura desnuda en movimiento, hay de hecho más tipos de cuerpo femeninos que masculinos.

La primera superheroína, es posible que te sorprenda al saberlo, no fue una voluptuosa belleza con botas hasta el muslo sino una poco agraciada ama de casa de mediana edad llamada Ma Hunkel, que utilizaba una capa de sabana y una cacerola en la cabeza en su debut, en *All American #20*, de 1940. Una vieja bruja de contextura gruesa fue el primer superhéroe de la “vida real” —sin poderes, traje hecho en casa, y con alcance estrictamente local— y la primera parodia del género superheroico, todo en uno. Ma Hunkel, aka *The Red Tornado*, era una sátira del Lower East Side al elevado idealismo de Siegel y Shuster. El mainstream ha olvidado a Ma Hunkel, aunque, como el resto, todavía es parte del universo DC y ahora tiene una nieta llamada Maxine Hunkel, una parlanchina, realístamente proporcionada, y agradable adolescente que también desafía el estereotipo de las guapísimas superbobas.

Pero, por supuesto, la industria del comics en la agonía de la máquina de guerra produjo en masa una buena cantidad de bellezas pin-up y damas que no se andaban con tonterías, con nombres como Spitfire y Miss Victory, o la extrañamente reconfortante Pat Parker, Enfermera de Guerra. Sin ningún interés personal contra las fuerzas de Eje, Pat Parker era impulsada sólo por su deseo de vestirse como showgirl que la llevaría a los campos de batalla de Europa occidental en su mortalmente arriesgada misión de socorro. Estaba preparada para hacerse cargo de una división de tanques entera con dos refugiados temblando bajo el brazo. Lo que hacía sus actividades de lucha-antitanque tan valerosas era el que esta enfermera de guerra no tenía poderes especiales y usara un traje tan insustancial, que no parecía ocultar mucho, mucho menos su identidad. Pero por absurda que pareciera, ella hacía la mejor ejemplificación del espíritu de puede-hacerse, aquel de Rosie, la remachadora, que personificaba a esas mujeres que estaban “encargándose” del país durante la guerra.

Y luego estaba la más famosa superheroína de todas. Wonder Woman fue la creación de William Moulton Marston, el hombre que, no incidentalmente, inventó el polígrafo, o detector de mentiras, que aún se utiliza hoy en día. Marston fue un profesor de la Universidad de Columbia, la de Tufts y del Radcliffe College —uno bueno, según los relatos de la época— y el autor de varios trabajos respetados de psicología popular. Como otros futuros pensadores, Marston vio en los comics el potencial para transmitir ideas complejas bajo la forma de dramas simbólicos excitantes y violentos. Describió el gran potencial educativo de los comics en un artículo titulado “Don't Laugh at the Comics” (No te rías de los Comics), que apareció en la popular revista femenina *Family Circle* en 1940 y lo llevó a ser contratado como consultor educativo en DC-National.

Marston acoplaba sus ideas con un estilo de vida poco ortodoxo: a su esposa, Elizabeth, que también era psicóloga, y se le atribuye haber sugerido un superhéroe femenino. Ambos eran entusiastas defensores de una actitud progresiva hacia el sexo y las relaciones. Compartían una amante mutua, una estudiante de Marston llamada Olivia Byrne, de quien se dice que era la modelo física de los dibujos original de Wonder Woman hechos por Harry Peter. Juntos, Marston y Peter (con los indispensables aportes de Elizabeth y Olive) desarrollaron un mundo de fantasía de sorprendente riqueza. Por pura invención, y dedicación al concepto base, el comic de Wonder Woman superó con creces a sus competidores.

A diferencia de las tradicionales pin-up, las chicas de Wonder Woman eran atléticas y vigorosas. Usaban tiaras y togas, mientras participaban en violentos combates de gladiadores en las espaldas de monstruosos canguros gigantes diseñados genéticamente. Wonder Woman era tradicionalmente sexy —habían imágenes pin-up— pero en la mayoría de las viñetas, salía trotando y pisoteando como alguna clase de majorette artista marcial, ganándole a automóviles por diversión.

“Introducing Wonder Woman” (Presentando a Wonder Woman) de 1941 empezaba con un avión de la fuerza aérea estrellándose en un isla inexplorada habitada exclusivamente por mujeres escasamente vestidas capaces de levantar a un piloto de fuerza aérea adulto “como si fuera un niño”. El hombre, Steve Trevor de la inteligencia del ejército de Estados Unidos, fue el primero de ellos en poner un pie sobre Paradise Island, y en cuestión de segundos, la hija de la reina, la Princesa Diana, se enamoró de él.

Una sección de texto ilustrado de dos páginas revelaba la historia de las amazonas desde su esclavitud en manos de Hércules. Alentadas por su diosa patrona Afrodita, se liberaron y navegaron hacia una isla mágica donde pudieran establecer una nueva civilización de mujeres, lejos de la crueldad, la codicia, y la violencia que tipificaba el “mundo de los hombres”. En Paradise Island, las mujeres inmortales se posicionaron sobre la sociedad patriarcal y heliocéntrica.

En este primer número, Hippolyta, la reina de las amazonas, consulta a las apariciones de Afrodita y Atenas, quienes le clarifican que Trevor había sido enviado por los dioses. Era tiempo, al parecer, de que las amazonas emergieran de su reclusión y se unieran a la contienda global contra la tiranía del Eje. Trevor tenía que ser enviado a casa para que completara su misión contra el enemigo —pero no regresaría solo.

“¡DEBES ENVIAR CON ÉL A LA MÁS FUERTE DE TUS MUJERES MARAVILLAS!—¡POR AMÉRICA, EL ÚLTIMO BALUARTE DE LA DEMOCRACIA, Y DE LA IGUALDA DE DERECHOS PARA LA MUJER, QUE NECESITA TU AYUDA!”.

Una competencia fue declarada para identificar a la candidata más apropiada. La prueba incluía ganarle una carrera a un ciervo y culminaba en el deporte favorito de estas inmortales ladettes: brazaletes y balas, una especie de ruleta rusa. El juego vio a las contendoras finales frente a frente con revólveres cargados (de dónde sacaron estas amazonas firmemente anti-guerra estas armas de fuego sigue siendo un misterio). Las balas eran disparadas a la oponente, que estaba obligada a esquiarlas con sus brazaletes para ganar el juego. El perdedor recibía una herida en el hombro. Al final quedaba una campeona: una morena enmascarada, revelándose en un giro no del todo inesperado como la mismísima Princesa Diana.

“Y ASÍ DIANA, WONDER WOMAN, RENUNCIANDO A SU HERENCIA Y A SU DERECHO A LA VIDA ETERNA, DEJÓ PARADISE ISLAND PARA LLEVAR AL HOMBRE QUE AMA DE VUELTA A AMÉRICA— ¡¡LA TIERRA QUE APRENDIÓ A AMAR Y PROTEGER, Y ADOPTÓ COMO PROPIA!!

Sin embargo, en este mundo —suministrando de profunda y tentadora riqueza— acechaban apenas escondidos los elementos libidinales. Para empezar, hay que decir que las amazonas estaban dibujadas para ser sexys. Mientras Siegel hizo a Superman con líneas dinámicas y futuristas y Bob Kane le dio a Batman la apariencia de ser impreso con papas de Praga, Peter trajo una cualidad que fluye y se desplaza en sus dibujos de supermujeres en acción o jugando, Todo era curvo y caligráfico. Los labios de sus mujeres eran gruesos y brillante, como sugiriendo que el glamour del maquillaje de Hollywood nunca estaba pasado de moda entre las mujeres guerreras y las princesas filosofas de Paradise Island.

Como puedes esperarte de una sociedad de mujeres inmortales alejada del resto del mundo desde la antigüedad clásica, las desviaciones de las amazonas resultaban ser un tanto especiales, por decir lo menos. A medida que se desarrollaba el comic, la prosa de Marston tropezaba con el relato detallado de los rituales de persecución y captura de las amazonas, en donde algunas chicas eran “comidas” por otras.

Por otro lado, miles de años de sofisticada vida sin hombres había sacado el empuje fálico de la sexualidad, dejando el peculiar erotismo ritual de la correa y el cerrojo. Marston y Peter introdujeron la esclavitud y los grilletes en “Meet Wonder Woman”, y a medida que progresaba el comic, los elementos bondage se volvieron más evidentes, aumentando las ventas. Por ejemplo, la principal entre las armas de paz de Wonder Woman era su laso mágico, que obligaba a quien atará

a decir la verdad y solamente la verdad —tal como en el polígrafo de Marston. No pasó demasiado tiempo antes de que ella demostrara jadeantemente el gozo de la sumisión hacia “la amorosa autoridad”. En una historia una niña esclava de una villana nazi fue liberada, pero no tenía idea de qué hacer con su vida fuera del cautiverio. La solución de Wonder Woman fue aceptar que continuara expresando su verdadera naturaleza como esclava de nacimiento, recolocándola en Paradise Island, donde ella pudo disfrutar el cautiverio bajo la amorosa mirada de un ama agradable, en lugar de la arruina-cultivos adoradora de Hitler Paula von Gunther.

El reverso del esencialmente benigno y formalizado apoyo al saludable S/M, era el mundo-mazmorra de bondage sádico, humillación y control mental que existía más allá de Paradise Island. Esto se cristalizaba en la forma del Doctor Poison, un retorcido enano con abrigo de goma. Blandiendo una goteante jeringa, Poison odiaba a las mujeres y amaba humillarlas. En un sorprendente giro, “él” resultaba ser una enferma mental que exterioriza sus frustraciones.

Las mujeres de Paradise Island encarnaban una atractiva mezcla de entusiasmo político y libido. Como tales, eran ejemplares de un reciente credo del siglo XX, que era el viejo “amor libre” bohemio, pero con el nuevo léxico sacado de la teoría psicoanalítica, y el rosado y apretable mundo de los sueños y deseos. Eran una especie de feministas radicales de la Segunda Ola, separatistas que prohibían a los hombres y como resultado las cosas sólo podían estar mejores.

Efectivamente, en el paraíso femenino de Marston, la felicidad y la seguridad eran mucho más abundante que en cualquier otro lugar del supermundo. Al examinar otros comics de superhéroes habían observado lo siguiente: “visto desde una perspectiva psicológica la peor ofensa del comics de superhéroes es su espeluznante masculinidad. El héroe varón, en el mejor de los casos, carece de las cualidades del amor maternal y la ternura que es tan esencial para el niño como el aliento de vida”.

Y así, mientras Batman era un huérfano melancólico, y la destrucción de Krypton le había robado a Superman sus padres biológicos, los magníficos científicos Jor-El y Lara, Wonder Woman podía montar su avión invisible por la pista arcoíris hacia Paradise Island y ponerse al día con Mamá cada vez que quisiera. La Reina Hippolyta incluso tenía un espejo mágico que le permitía observar a su hija en cualquier punto de la tierra. Era un circuito cerrado de televisión con otro nombre, pero a finales de 1941, el espejo mágico de Hippolyta podía ser solamente el producto del imaginario de la superciencia feminista.

Había ciertas similitudes con los predecesores masculinos de Wonder Woman. Como Superman, a su manera, Wonder Woman promovía valientemente una cultura alternativa y una poderosa visión de política outsider. Y, como Batman, pertenecía completamente a esa aristocracia progresista. Ella predica la paz en una época de guerra, a pesar de que estaba tan ansiosa como cualquier otro superhéroe por hacer frente en su justa medida a los nazis. A diferencia de los esencialmente solitarios Batman y Superman, Wonder Woman tenía un enorme reparto de amigos. Sus aliados, las Holliday Girls de Beta Lambda, eran un bullicioso grupo de chicas de hermandad lideradas por la inmensa, pelirroja y pecosa Etta Candy. Como inevitable amiguita gorda de la preciosa Wonder Woman, el físico y la energía positiva de Etta agregaban algo terrenal y humorístico que complementaba la gracia fresca y la elegante compostura de Diana.

Cuando Marston murió de cáncer en 1947, la carga erótica abandonó los comics de Wonder Woman, y las ventas declinaron, para nunca reponerse. Sin la originalidad y la energía que las obsesiones de Marston traían a la historia, Wonder Woman era una planta exótica hambrienta de sus raros nutrientes. Lo exuberante, lo ligeramente pervertido que pasaba bajo la superficie, fue purgado, y el personaje se fue a pique. La isla de Themiscyra fue raspada hasta eliminar todo rastro de impropiedad, y los rituales de persecución de las chicas cesaron, al igual que el compromiso de los lectores. No pasó mucho antes de que Wonder Woman diera la impresión de una rara tía virgen —un inquietante cruce entre la Virgen María y Mary Tyler Moore. Elizabeth y

Olivia, sus inspiraciones, continuaron viviendo juntas. La poco convencional y liberada Elizabeth tenía cien años cuando murió en 1993, es la verdadera Mujer Maravilla de esta historia.

CAPÍTULO 3: LA EXPLOSIÓN Y LA EXTINCIÓN

CON EL MUNDO al borde la Guerra, los lectores no podían tener suficientes superhéroes, especialmente en los comics. Los superhéroes se filtraron en todos los nichos conceptuales libres y disponibles, y encontraron editores ansiosos de producir en masa coloridas fantasías para toda una generación de niños, soldados y amantes de la ciencia ficción. Si una compañía de corta duración tenía un pequeño éxito con alguna estrella con alas de pájaro, otra trataba inevitablemente con un chico con cola. Había superhéroes vaqueros (The Vigilante), superhéroes caballeros (The Shining Knight), superhéroes policías (The Guardian), y luego estaba The Gay Ghost, un caballero del siglo dieciséis. Lo que había sido una prueba tentativa del superhéroe dentro de las posibilidades del mercado se convirtió en pronto en dos, y luego en demasiados para ser contados. Esta gran condensación de nada a truenos y arcoiris dio a lugar a un florido conjunto de extraordinarios, arquetípicos, y decididamente extraños hombres y mujeres misteriosos.

La carrera por crear superhéroes con algún truco fresco se estrelló con un punto muerto espectacular con Red Bee, la identidad justiciera de un hombre llamado Rick Raleigh. Rick salió a las calles con un disfraz que hubiera significado su arresto inmediato en cualquier lugar que no fuera el Studio 54 en 1978. Pero mientras Green Lantern era capaz de defenderse usando su anillo mágico que servía para hacer prácticamente todo, Red Bee había elegido un arma mucho más especializada.

Raleigh fue lo suficiente inteligente para inventar su propia “pistola aguijón” que podía disparar efectivos dardos tranquilizantes. El simplemente podría haber cargado su pistola aguijón, y parado justo ahí, y seguir siendo un perfectamente servicial hombre misterioso de la Edad de Oro llamado Red Bee. Pero para Rick Raleigh, sólo una cosa garantizaba su ventaja contra el sector más violento de la sociedad: su colmena de abejas justicieras entrenadas, que mantenía escondidas en la hebilla de su cinturón —un espacio no mayor que una cajetilla cigarros de diez— hasta que el crimen mostraba su hocico. Siempre ansiosa por ser liberada por la causa de la justicia, la abeja líder y arma ofensiva principal del arsenal apícola de Raleigh fue llamada cariñosamente Michael. Sin embargo, como señala cruelmente el autor del artículo de Wikipedia de Red Bee, las abejas macho no pican, llevándonos a preguntarnos sobre la efectividad de Michael en cualquier potencia enfrentamiento con matones armados o asesinos con machetes de la Triada.

Si parece ridículo, es porque lo es. Pero había algo más pasando allí: un radical encantamiento de lo mundano. Con los creadores de superhéroes lanzando sus redes cada vez más lejos en busca de trucos frescos y originales, tocaron más y más del mundo cotidiano con el polvo de hadas de la niñez. Las abejas podían ser especiales, tal como lo eran en los textos iluminados y misterios medievales. El aburrido equipo de un gimnasio podía convertirse en el letal arsenal de un criminal conocido como Sportmaster. Una linterna ferroviaria desechada podía ser un artefacto místico capaz de otorgar un poder tremendo. En el mundo de los superhéroes, todo tenía valor, potencial, misterio. Cada persona, cosa u objeto podía ser arrastrado al servicio en la contienda contra la oscuridad y el mal —rehecho como el arma de un guerrero o un superhéroe. Incluso una pequeña abeja llamada Michael (Miguel) —como el ángel vengador del mismísimo Dios— podía picar hacia la victoria contra la maldad.

Había un superhéroe o villano de cada profesión, cada clase, de todos los ámbitos de la vida. ¿Necesita un superhéroe abogado? Llama al nativo americano Jeff Dixon, The Bronze Terror. El teniente de marina Peter Noble mantenía el océano seguro como The Fin. Ted Knight, aka Starman, era un astrónomo. Duke O’Dowd, The Human Meteor, manejaba un taxi. El doctor ciego Charles McNider, cuya condición particular le permitía ver en la oscuridad, astutamente asumió que nadie en su sano juicio vería la relación el guapo y de metro ochenta Doctor McNider y el

guapo y de metro ochenta Doctor Mid-Nite. Dinah Drake, The Black Canary, dirigía una pequeña florería cuando no estaba montando rudamente su motocicleta en la cara del crimen urbano. Esta fue la primera explosión del arcoíris, la precámbrica abundancia de memes antes de la extinción en masa.

Como el jazz y el rock n' roll, el superhéroe es una creación exclusivamente americana. La glorificación de la fuerza, la salud y la moralidad simple parecía nacida de la sensibilidad del medio oeste: de habla sencilla, justa e imparcial, alimentada con maíz. Pero los superhéroes son muy adaptable, y crecieron y se multiplicaron a lo largo de las páginas de comics de todo el Mundo Libre, y alegremente tomaban algo del sabor del contexto que les rodeaba, como la leche dejada en el refrigerador con cebolla, o plátanos.

Los superhéroes británicos eran una peculiar pandilla, empezando con extrañas creaciones de "culto cargo" como The Amazing Mr.X, de la revista The Dandy de 1944, la primera imitación de Superman hecha en casa. Vestido con capa y capucha negra, pantalones negros y un chaleco blanco marcado con una X roja, el abyecto plagio se salvaba de ser completamente derivativo sólo por su férreo rechazo al profesionalismo de Superman. X era Len Manners, cuya superfuerza era el resultado de nada más que vigoroso ejercicio. Lucía como alguien que había tratado de copiar entusiasmadamente una descripción de Superman, dada por un hombre con Alzheimer temprano. El diseño era simple y gráfico, pero tenía sobre él —como casi todos los superhéroes británicos— el hedor de canasto de gangas, de feria de las pulgas, del mercadillo del domingo. Dejó tras de sí el olor rancio de racionamiento y austeridad, en un traje que bien podría haber sido montado a partir de retazos encontrados en una tienda de segunda mano del Ejército de Salvación.

Luego estaban Ace Hart, Atoman, Captain Magnet y el cuestionable Electroman, que era el archicriminal Dan Watkins quien ganó sus poderes cuando su ejecución salió mal, resultando en un cambio en su corazón y la promesa de luchar contra el mal donde lo encontrará. Como sus primos americanos, los héroes británicos se vestían con lo que intentaban ser trajes ajustados de mallas, pero que de alguna forma se las arreglaban para verse arrugados, deshechos y como si no les quedaban bien. Los fortachones de Blighty evitaban la dieta de Charles Atlas y nutrían sus rechonchos, y poco impresionantes músculos con una dieta de avena y carne enlatada.

En otros lugares del extranjero, había otras mutaciones. En Japón, estaba Astro Boy (1951), con sus raros y rígidos gestos y sus gritos entrecortados. Era un niño robot, un tecno-Pinocho en una historia que fue actualizada y sujeta a las crueles reglas de la lógica y el drama del mundo real en el manga de 2007 Pluto, de Naoki Urasawa. Gigantor (1964) cumplía totalmente mi sueño de la infancia de poseer un control remoto que me pusiera a cargo de un hombre mecánico de nueve metros. Me imaginaba en su espalda, manipulando los joysticks que lo hacían demoler las paredes y el techo de mi escuela. Después estaba Marine Boy de 1967, que masticaba "oxy-chicle" que le permitía respirar bajo el agua. El clon japonés de Superman era Ultraman —un robot sin rostro con el alma de un superhéroe.

Francia tenía a Le Chat, Fantax, Satanax, y muchos otros cuyos nombres darían muchos puntos en el Scrabble. Estos héroes, no te sorprenderá saberlo, eran vigorosos y a menudo inescrupulosos descendientes de la tradición de Fantômas, el superladrón parisino creado por Pierre Souvestre y Marcel Allain y adorado por los surrealistas. Sus heroínas, como la chica espacial de Jean-Claude Forest, Barbarella, basada en Brigitte Bardot, eran chicas de largas piernas, practicantes del amor libre, capaces de extender sus intereses amorosos hacia robot e incluso monstruos. Fue interpretada en 1968 por Jane Fonda en la versión camp de Roger Vadim, una película que fue, tengo que admitirlo, es responsable de mi febril despertar sexual y que mantengo en un lugar encariñado de mi imaginación.

Italia tenía todos esos sexys y violentos antihéroes. En 1962 las hermanas Angela y Luciana Giussani crearon a Diabolik, en especie de Batman en reverso, vestido de blanco. Era el héroe que

Batman hubiera sido si hubiera decidido realmente joderse a la ley. Diabolik era sólo otra reelaboración chic de Fantômas: un maestro criminal, guapo, inteligente e inmensamente rico. Manejaba un Jaguar E-Type, y su constante compañera, la mortalmente-brillante übermujer Eva Kant. Los personajes fue interpretado bella e inexpresivamente por John Phillip Law y Marisa Mell en la película de 1968 *Danger: Diabolik*

El éxito de este personaje inspiraría una serie de antihéroes de imitación y el surgimiento del controversial fumetti neri o “comic negro” italiano. Personajes como Kriminal, Satanik, y Sadistik desarrollaron la amoralidad nietzscheana de Diabolik hasta nuevos extremos de sadismo y violencia sexual, que eventualmente llevaron a la prohibición del fumetti neri a mediados de los 60. Incluso el monstruoso Kriminal fue castrado y forzado a reemerger como un elegante ladón de guante blanco, hay que decirlo, no muy atractivo para los lectores (su comic fue cancelado en 1974).

La inconsciente facilidad, con la que los superhéroes de cada país alegremente encarnaban las cualidades estereotipadas de sus países de origen era casi vergonzosa. Como en la música, todos ellos tocaron su propia versión del sonido de los EE.UU., pero sólo América tenían el autentico Boy scout con peleas explosivas, deslumbrantes disfraces y dramas. Cuando los británicos tocaban la canción de los superhéroes, les salía con un zumbido indie; un sollozo nasal ideal para acompañar la lluvia gimoteante. Los héroes europeos la tocaban como Gainsbourg, con una pícara, cínica y antisistémica sexualidad. El sonido japonés era un estruendo electro futurista de hombres maquinas y monstruos, ecos de la Bomba.

Cuando los comics americanos se volvieron más inclusivos, y empezaron a introducir sus propias versiones de personajes extranjeros, fue en la veta de International Club of Heroes (1955), un grupo de contrapartes de Batman de diferentes países. Eran la figura del estereotipo nacional: The Legionary vestido como un soldado romano para combatir el crimen, por ejemplo, o The Musketeer vestido como D’Artagnan para luchar contra los bajos fondos parisinos. The Knight y The Squire eran un aristócrata dúo de padre e hijo que corrían por las calles empedradas sobre motocicletas modificadas para lucir como caballos de batalla medievales, cada vez que la campana de la casa parroquial los invocaba a la acción.

Los británicos en general tenían historias de origen basadas en leyendas o en la Historia. Cuando Marvel metió sus manos en el mercado semanal británico lanzando Captain Britain como un comic semanal en 1976, el encargo fue entregado al americano anglófilo Chris Claremont basándose en que había visitado el lugar una o dos veces y tenía cierta predilección por programas de TV como The Avengers. Fue directamente a los círculos de piedra de leyenda pseudo-artúrica donde el capitán recibió sus poderes y su bastón de combate como resultado de algún resplandeciente sinsentido místico entre los menhires. Merlín, naturalmente estaba implicado.

Como Captain Britain demostró, siempre se podía contar con las leyendas locales para producir superhéroes de la nada, por lo mismo tenemos a Beefeater, Godiva —con su pelo viviente— Union Jack, Spitfire, The Black Knight, Jack O’Lantern, y muchos otros.

La opción más simple era basar la apariencia del personaje en una bandera, como el superhéroe canadiense Weapon Alpha, cuyo de otro modo elegante, traje de una pieza, estaba construido alrededor del diseño de una gigante hoja de maple roja. Su compañero de equipo, Wolverine, empezó su vida como el resultado de este perezoso enfoque de la disposición nacional, pero fue capaz de sacudirse sus orígenes para generar un carácter más desarrollado, que lo convertiría en una de las más exitosas creaciones del comic.

Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, el concepto del superhéroe se expandió como la pólvora, pero luego morir tan rápida y misteriosamente como había comenzado. El interés popular decayó velozmente luego de 1945, y los títulos de superhéroes desaparecieron para ser

reemplazados por títulos de géneros que triplicaron las ventas globales del negocio del cómic entre 1945 y 1954. Títulos de horror, Western, humor, romance y bélicos proliferaron e hicieron una cantidad de dinero que los superhéroes no podían igualar. Sin más héroes para contener la marea, las calles de la imaginación popular americana se llenaron de zombies, drogadictos, monstruos reactivos y sudorosos pistoleros.

¿Qué había hecho a los superhéroes tan resonantes y luego tan igualmente irrelevantes? ¿Fue solamente la Segunda Guerra Mundial la que les dio a los superhombres su urgente importancia? El final de la guerra filtró a los americanos hacia una nueva era de plenitud y paranoia. Los Estados Unidos tenían todo, pero compartían una superarma con el enemigo capaz de reducir hasta la más soleada fiesta de jardín suburbano a descarnado y huracanado páramo. ¿Sorprende a alguien que el oscuro existencialismo capturara tantas imaginaciones en los 50'? En el Occidente de la postguerra, tener visión de rayos X era ahora una maldición de película de terror.

Terminamos la Edad de Oro donde empezó, con Superman —uno de los últimos sobrevivientes de la breve expansión inicial y la rápida contracción del universo DC. Los superhéroes habían hecho demasiado en muy poco tiempo, y a pesar de que muchos de ellos permanecieron en estado latente por décadas, no hay ninguna marca registrada potencial que muera realmente. Los superhéroes, como las cucarachas o Terminator, eran imposibles de matar. Pero en 1954 un siniestro científico salido directamente de las páginas de los cómics trató de borrarlos a todos, y estuvo cerca de lograrlo.

Cuando la luz se apagó en la Edad de Oro, personajes como Superman, Batman y Wonder Woman, que habían alcanzado amplio reconocimiento gracias a seriales y el merchandising, sobrevivieron a la matanza. Tal vez por su estatus de tiras de reserva en Adventure Comics, suplentes como Green Arrow y Aquaman capearon la tormenta —quizás inmerecidamente— pero los sobrevivientes no siempre prosperaron.

Por ejemplo, una popular serie de TV (*The Adventures of Superman*, de 1953) cimentó el estatus de Superman como ícono americano, pero las restricciones de presupuesto significaron que esta estrella, el agradable pero finalmente atribulado George Reeves, fuera rara vez visto en el aire. A lo más, podía aparecer por una ventana en un ángulo que sugería un método de entrada diferente al vuelo, y que posiblemente involucrara trampolines. Las historias de desenvolvían en torno a las actividades de criminales de poca monta en Metropolis, y terminaban cuando Superman irrumpía por otra endeble pared para aprehender a otra banda de ladrones de banco o espías. Las balas rebotaban en su pecho monocromático (la serie fue filmada antes de la TV a color, así que el traje de Reeves estaba hecho en escala de grises, no rojo y azul, que no hubiera contrastado tan bien como en blanco y negro).

Reeves, cercano a los cuarenta, era un Superman patricio con un toque de gris en las sienes y un físico que sugería más la expansión de la mediana edad que un abdomen trabajado, pero llenaba el molde de la figura predominante de los cincuenta: paternal, conservador y confiable. El problema con Superman era más evidente que en los cómics. Imitando la escala mundana del show de Reeves, los guionistas y dibujantes de Superman desperdiciaron su potencial en un desfile de mafiosos, bromistas y ladrones. El personaje nacido en un resplandor futurista de color y movimiento fue arrojado a una escenografía en blanco y negro, regido por las turgentes reglas del mundo real, que mantenía sus alas cortadas y su espíritu rebelde encadenado. Superman estaba atrapado en una trampa mortal mucha más tortuosa que cualquiera que Lex Luthor hubiera podido diseñar. Allí estaba Superman —incluso Superman— domado y domesticado en un mundo donde el techo, y no el cielo, era el límite.

Los comics en los cincuenta tomaron un giro hacia lo oscuro, morboso y horripilante. Las historias de EC Comics, que reemplazaron la popularidad de los títulos de héroes, llevaron un pánico moral a lo largo del país. Es algo fascinante y ha sido tratado a fondo en otro lado —el libro de David Hajdu: *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America* (La Plaga de Diez Centavos: El Gran Susto del Comic y Cómo ha Cambiado a América) tiene una escalofriante lista de quince páginas de dibujantes y guionistas, muchos de ellos jóvenes y prometedores, que nunca trabajaron de nuevo después de las purgas del comic de los cincuenta. Pero este libro es sobre superhéroes, y para los superhéroes, los tiempos fueron particularmente duros.

Imagina la reacción si esta noche en una cena sacaras tus sonrosados pezones y anunciaras orgullosamente tu pasión por la pornografía infantil hard-core. Por difícil que sea crear hoy en día, en 1955 la justificada indignación que traería tu sórdida confesión era dirigida a dibujantes, guionistas, editores, o quien fuera que estuviera involucrado con el negocio de los comics. Los comics y sus autores eran retratados como astutos corruptores de menores, como monstruosos artefactos creados por expertos en torcer mentes jóvenes e impresionables en dirección al crimen, la adicción a las drogas y la perversión.

En el corazón de este intento de aniquilar una forma de arte estaba un anciano psiquiatra llamado Fredic Wertham, que valiéndose de su considerable influencia y experticia, mantuvo una sostenida campaña de odio contra los comics. Su best-seller de 1954 *Seduction of the Innocent* (La Seducción del Inocente) culpaba al comic y a sus creadores de todo mal social que afectaba a los niños de América.

Sin embargo, no eran sólo las historias de terror de mal gusto de EC las que encendían la furia del Dr. Wertham; casi inexplicablemente, eran los inocentes y tambaleantes títulos de superhéroes los que realmente lo enardecían. Como cualquier otro buen predador, podía sentir su debilidad y sabía que ninguna voz elocuente aceptaría hablar en defensa de los comics. Si un "experto" como Wertham decía que eran pornografía, eran pornografía. Con poco con que ofender a nadie en el contenido de esos comics, Wertham fue forzado a cavar hondo en el siempre-fértil suelo del subtexto con el fin de justificar su fervoroso ataque manco, que fue conducido con el mismo brutal e ignorante desprecio por la verdad que se decía que caracterizaba a los enemigos de América.

Por ejemplo, en el arreglo de vivienda de Batman con su pupilo Dick Grayson (Robin) y Alfred el mayordomo, el buen doctor estaba seguro de discernir "el deseo soñado de dos homosexuales viviendo juntos". Quizás era el sueño de dos homosexuales. Pero sólo esos dos homosexuales en particular nos lo pueden decir con certeza.

Sí, es demasiado fácil desde una perspectiva adulta inferir las cualidades epicenas de Bruce Wayne. No toma mucho esfuerzo para suavemente convertir todos los elementos reconocibles de la historia de Batman en el trasfondo fetichista homosexual implícito en el escenario básico de tres generaciones de hombres viviendo juntos en lujo y anarquía y que se revelan en toda su gloria de caucho negro. El director Joel Schumacher iba de alguna forma por ese camino con su universalmente vilipendiada película *Batman and Robin* (Batman y Robin) de 1997, con George Clooney, Chris O'Donnell y Michael Gough ocupando los roles principales. Hay argumentos válidos que se pueden aducir para el satánico e incluso sexualmente transgresor atractivo de Batman entre los adultos: pudiente, literalmente plutónico, del inframundo, Batman habita una guarida secreta subterránea, vestido con geniales trajes de cuero, disfruta la compañía de niños pequeños en mallas, y no tienen novia estable. Quizás aún esté por escribirse la gran historia gay de Batman donde él y Robin, y potencialmente Alfred también, van a ello como conejos intercalado con idílicas escenas en el Batimóvil. Pero es el espectro vacío del Dr. Wertham quien puede sacar eso de mí, de donde los jóvenes lectores de Batman sólo vieron un deseo soñado de libertad y grandes

aventuras. El nombre de Wertham es el que pertenece a los anales de la perversidad, no el de Batman.

Como era de esperar, la película triple X de Wertham agarraría a Wonder Woman tomándola por una escandalosa lesbiana, representante de una isla de perversas tortilleras militantes con un gusto por el bondage y la dominación. Sorprendentemente, parecía casi ajeno de las más cándidas desviaciones del estilo de vida de Marston, su psicólogo pop rival, royendo en su lugar un evidente grito lésbico en la tantas veces repetida exclamación de Wonder Woman, “¡SUFRIENTE SAFO!” que sin duda conjuraba predecibles imágenes en la estroboscópica imaginación del buen doctor.

Pero fue Superman —el benigno Superman— quien se llevó la peor parte del odio de Wertham. Describiendo al Hombre de Acero como una fascista distorsión de la verdad diseñada para hacer sentir a los niños inadecuados e inclinarlos hacia la delincuencia, opinaba oblicuamente:

¿Cómo pueden respetar a los trabajadores padres, o al profesor que es tan pedestre, tratando de enseñar reglas comunes de conducta, esperando que mantengan los pies en la tierra e incapaz, incluso figurativamente hablando, de volar por el aire? Psicológicamente, Superman socava la autoridad y la dignidad de los hombres y mujeres ordinarios a los ojos de los niños.

En el diagnóstico de Wertham, por lo tanto, los niños eran tan subdesarrollados como para separar la descabellada fantasía de sus comics de la realidad del día a día, lo que los hacía vulnerables a los apenas disimulados contenidos homosexuales y antisociales.

Tiendo a creer que lo contrario es verdad: son los adultos los que tienen más dificultades para separar la realidad de la fantasía. Un niño sabe que un cangrejo real en la playa no canta o habla como el cangrejo animado en *The Little Mermaid* (La Sirenita). Un niño puede aceptar toda clase de criaturas de aspecto chistoso y bizarras ocurrencias en una historia, porque el niño entiende que las historias tienen reglas diferentes que permiten que casi cualquier cosa pueda suceder.

Los adultos, por otro lado, luchan desesperadamente contra la ficción, demandándole constantemente que se ajuste a las reglas de la vida diaria. Los adultos tontamente exigen saber cómo Superman puede volar, o cómo Batman puede dirigir un imperio de negocios millonario durante el día y luchar contra el crimen durante la noche, cuando la respuesta es obvia para el niño más pequeño: porque no son reales.

El asalto de Wertham hizo del comic el foco de una campaña de odio en todo el país. Los Buenos Americanos que habían crecido con las inofensivas aventuras de Superman y Batman, se reunieron en turbas aullantes para quemar montañas de comics de superhéroes hasta que la colorida y optimista gente onírica fue convertida en llamas y cenizas, humo y hollín (Diez años después, grupos de tontos como estos estarían lanzando discos de The Beatles en hogueras similares con el mismo estúpido fervor).

En 1954 las sesiones del congreso dejaron a la editorial de terror EC Comics herida sin posibilidad de recuperación. Purgando los contenidos ilegales, los editores restantes se juntaron para sobrevivir y redactaron un draconiano Comics Code (Código de los Comics) que garantizaría contenido apropiado para los niños. Con su miserable y maquinal rigurosidad, esta precisa articulación de lo que debía y no debía hacerse, era de un tono casi —usando las palabras de esa época— soviético. En muchas formas, al nacer en similares circunstancias, el Comics Code emulaba el Hays Motion Picture Production Code de 1930, cuyo objetivo era transformar las películas de Hollywood, subidas de tono e intoxicadas, en asexuados cuentos de hadas. La Policía del Pensamiento marchaba con orgullo en la Tierra de la Libertad:

- Los policías, jueces, funcionarios del gobierno y las respetables instituciones nunca deben ser presentadas de una forma que cree falta de respeto a la autoridad establecida.

- Quedan prohibidas las escenas que impliquen, o que salgan instrumentos asociados con, muertos vivientes, torturas, vampiros y vampirismo, demonios, canibalismo y hombres lobos.
- Se fomentará el respeto por los padres, el código moral y un comportamiento honorable.

Y así seguía. Los comics que se ajustan a los estándares del código eran publicados con una pequeña estampa que decía "Aprobado por el Comics Code" en la esquina superior derecha. Los comics que no llevaran esta estampa tenían pocas posibilidades de ser distribuidos, o de encontrar espacio en los puestos de revistas, de esta forma enfrentaron la extinción, por eso el interés de los editores en cumplir. Parecía que incluso la forma en que se habían concebido los superhéroes, el universo 2-D en que vivían, estaba en peligro.

La Edad de Oro había terminado. Pero el mundo donde los héroes agonizaban era uno que los necesitaba más que nunca. La América de los cincuenta era una tierra de nerviosismo y acechante paranoia que se cernía como lo hizo al borde de la aniquilación termonuclear. Solos en la noche, en medio de un lujo nunca visto después de una exitosa ganada guerra mundial, los americanos estaban más asustados que nunca; estaba el miedo a la Bomba, al Comunismo, al Homo, al Negro, al Adolescente, al Ello, a Los Platillos Voladores, al Vacío Existencial. Estaba la carrera espacial, lanzándose hacia lo desconocido sin límites, y los innovadores estudios de Kinsey sobre los hábitos sexuales de los americanos, abriendo el chorreante cofre del tesoro de la vida privada de un país conservador, revelando un mundo dormido de policromática y polimórfica perversidad oculto bajo un fachada de patriarcas que fuman pipa, y amas de casa perfectas. Había tantos tipos distintos de miedo como marcas de chicle.

Y mientras América volvía su mirada hacia el interior buscando soluciones a sus soleados problemas, encontraron la Sombra, y la cosa de múltiples cabezas en el sótano, salió parpadeando hacia la luz: Cultos sobrevivencialistas, gente con personalidades divididas, contactados por los ovnis como George Adamski, todos fueron integrados al discurso, y la gente estaba ansiosa por escuchar. Los Vagabundos del Dharma y los beatniks habían empezado a cristalizarse desde los márgenes hasta ser un movimiento. Lo queer, lo criminal, lo trastornado y lo inspirado emergió como los Morlocks desde los sótanos de los clubes nocturnos subterráneos, escupiendo poesía. La difusión de las drogas psicodélicas y la marihuana a través del jazz underground hacia las escuelas de arte y la emergente cultura del rock n' roll aceleraron el surgimiento de esta submundo alternativo. El ansia de controlar y dominar el subconsciente americano estaba ahora engendrando nuevas cosas que pretendían controlar, ideas más nuevas y más raras que entender y explicar.

Para mediados del siglo veinte, la historia estaba pasando muy rápido, y cada vez se iba poniendo más estruendosa, y la marea del futuro parecía imparable. Nada era estable después de todo. Ni la guerra, ni la paz, ni la propia identidad. Tal vez sólo los superhéroes hubieran podido dar sentido al acelerado y mediatizado mundo como éste, pero para los hombres, para las mujeres, ellos se habían ido, desterrados más allá de la más lejana oscuridad por sus temibles adversarios.

Pronto, sin embargo, volverían a elevarse, más alto, más rápido, y más lejos que nunca antes. De hecho tan alto, tan rápido y tan lejos, que tuvieron que iniciar toda una nueva Edad para contenerlos.

PARTE 2: LA EDAD DE PLATA

CAPÍTULO 5: SUPERMAN EN EL DIVÁN

EN 1958 LOS COMICS de Superman aún se vendían bien, habiendo capeado la tormenta de los años de caza de brujas ciñéndose estrechamente a los principios centrales del Comics Code e imitando la fórmula del popular programa de TV. Después de que Mortimer Weisinger ocupará la silla de editor ese año, Superman superó incluso a los títulos de Disney, convirtiéndose en el personaje de comic más popular del mundo.

Célebremente descrito por guionista de comics Roy Thomas como “un sapo malvado”, Mort Weisinger había trabajado como editor de historias en el programa The Adventures of Superman antes de regresar a Nueva York para renovar el comic. Mientras otros comics se esforzaban por conectar con una audiencia de mayor edad, Weisinger apuntó con sus publicaciones a la gigantesca audiencia de niños de la explosión demográfica de la postguerra. Para mantener enganchados a los inteligentes y activos niños de 1950, Weisinger y sus guionistas cambiaron el pedestre realismo de la serie de TV e inspiraron las historias de los comics en ese tipo de espectáculo de ciencia ficción-fantasa que no podía ser duplicada en películas o televisión. No existía otro formato popular donde las espectaculares escenas de hombres lanzándose planetas unos a otros pudiera ser creada con al algún nivel de credibilidad. Con Weisinger, fan de la ciencia ficción, Superman alcanzaría los niveles de poder disfrutados, hasta ese entonces, sólo por los dioses hindúes.

Incluso las portadas se volvieron más excitantes, transformándose en atrayentes anuncios tipo-poster de la historia en su interior. En los cuarenta e inicios de los cincuenta, una típica portada de Superman lo mostraba en una pose icónica: levantando un auto, remolcando un trasatlántico, o flameando las Barras y Estrellas. Pero Weisinger favoreció las sensacionales portadas “situacionales” con globos de texto e improbables situaciones que únicamente podían resolverse comprando el número. Curiosamente, mientras esta inflación cósmica tomaba lugar, las historias de Superman se volvían más íntimas y más universales en su atractivo. En armonía con el movimiento psicoanalítico (y para evadir el Comics Code), Weisinger desarrolló una increíble habilidad para transformar cada sucio trozo del inconsciente colectivo y convertirlo en atrayentes narrativas para niños.

Superman era ahora alguien crecido, un maduro patriota, dibujado en las limpias de los cincuenta por un artista con el desafortunado nombre de Wayne Boring (Wayne Aburrido).

Boring nos trajo el Superman clásico. Estático, Conservador, Reservado. Se había ido el inquieto futurismo antisistémico; los dibujos de Boring compartían esa cualidad sin aire de los frescos romanos. Mientras Joe Shuster había tratado de capturar la velocidad del paso del tiempo, Boring lo relentecía, cristalizando momentos singulares en mito. Era una extraña sustracción formal, un arco de proscenio, que mantenía una mayor distancia entre los lectores y la acción. Todo el cosmos de Boring podía ser reducido a un cuadrado de cinco por cinco centímetros. Sus pequeños planetas, lisos y pulidos, flotaban como bolas de billar en un comprimido y aplanado espacio exterior, que no era vasto ni intimidante, sino restringido y rebosante de vida y color. Utilizando la misma, repetida sin cesar, pose de correr en el aire, el Hombre de Acero de Boring trotaba casualmente a través de años luz de insoldable distancia en el espacio entre una imagen y la siguiente, con la misma estoica falta de expresión. Siglos de tiempo épico podían pasar en una sola imagen. Dinastías caían entre los globos de texto, y el sol podía envejecer y morir a la vuelta de la página.

Era un mundo de juguete, también, observado por el lado equivocado de un telescopio. Boring hacia la eternidad chiquitita, sostenible entre dos manos pequeñas. Reducía el infinito para que cupiera en un cameo, y lo hacía al servicio de la gran visión de la era de Weisinger: las emociones humanas pueden llegar a desbordar la vastedad del espacio y la eternidad del tiempo.

Las líneas apretadas y reprimidas de Boring eran necesarias para contener y dar forma a la atronadora afusión del dionisiaco "Sturm und Drang" que animaba las páginas.

Estas historias eran principalmente sobre emociones. El Superman de los cincuenta se sumergió en una grandiosa y agitada marea de sentimientos, tan grande y desvergonzada que podía romper un corazón joven o cegar a una estrella. Las fantasías de poder socialistas, la propaganda patrioterica o las aventuras llenas de trucos que habían definido los anteriores veinte años de las aventuras de Superman, dieron paso a cataclísmicos relatos de amor y pérdida, culpa, dolor, amistad, juicio, terror y redención, bíblicos en su escala y fundamentalmente puros. Y de esta forma, el Superman divino de Weisinger se pareció a nosotros como nunca antes. Era la América de los cincuenta con sus puños de poder atómico, sus mortales archienemigos, y sus valientes aliados. Como América, era un coloso imperfecto, protegiendo de la Tierra de las fuerzas de la tiranía del muro de hierro, pero de alguna forma, dividido en su interior por una culpa que roe, una creciente incertidumbre, un miedo al cambio, y un terror de la conformidad.

Weisinger estaba en terapia, y usaba el material de sus sesiones como cantera de tramas para que sus guionistas las procesaran como material narrativo. Toda la psicología del editor se extendía desnuda en la mesa de disección a través de los despliegues más extravagantes y desvergonzados de contenido simbólico puro que el comic haya visto jamás. Tal cosa no sería vista de nuevo, en efecto, hasta los comics cósmicos inspirados en las drogas de principios de los setenta.

Por ejemplo, estaba la ciudad embotellada de Kandor. Kandor había sido la ciudad capital del mundo natal de Superman, Krypton, antes de ser destruida. Encogida y preservada por el villano Brainiac, Kandor era ahora una ciudad pequeñita en un jarro. Este diorama viviente, esta colonia de hormigas hecha de gente real, tenía un gran atractivo para los niños, sumando a la naturaleza infantil de esta etapa de Superman. En Kandor, recuerdos perdidos eran preservados bajo el vidrio, y Superman podía ir allí, en privado, para experimentar el mundo que había dejado. Kandor era todas las bolas de nieve o cajitas musicales que representan cada recuerdo agridulce en todas las películas donde aparecen. Kandor era la tintineante voz de un mundo perdido, un pasado que podía haber sido, inalcanzable. Kandor era la culpa del sobreviviente dotada de nuevo significado.

El Superman de los cincuenta se encontró en el corazón de una extraña familia nuclear de amigos, enemigos y parientes, Weisinger había tomado la lección del Captain Marvel y su Familia. Muchos de sus escritores favoritos, como Otto Binder y Edmond Hamilton, habían contribuido a la mitología del Captain Marvel y fueron capaces de adaptar ese estilo para acomodarse a un nuevo tipo de mundo onírico, que era más puntiagudo, angular y paranoico. Era una familia nuclear brillando intensamente en la oscuridad. Ya no más el último sobreviviente de una civilización extraterrestre perdida, Superman fue acompañado por todo un álbum de fotos lleno de nuevos supercompañeros. Ya se había ganado su propio superperro, llamado Krypto, y ahora descubría que tenía una linda sobrina rubia llama Kara Zor-El, que también se las había arreglado para sobrevivir a la destrucción de Krypton, junto a un supermono, Beppo. Había historias de Superman cuando niño (Superboy) y como un cómicamente superpoderoso bebe (Superbaby). Lois Lane era suficientemente popular para graduarse a su propio comic mensual, como también lo hizo el amigo de Superman, Jimmy Olsen.

El joven Olsen no terminaba de instalarse en las páginas de su propio título cuando ya empezaba a experimentar una serie de fantásticas contorsiones físicas propias de la Edad de Plata. Un muestreo de historias del título solista de Olsen hace ver los resultados de su metamorfosis en un chico puercoespín, una tortuga gigante, un hombre lobo, como Elastic Lad, y como un "rascacielos humano", sin pausas para la reflexión. Estas transformaciones nunca producían ningún efecto nocivo duradero o neurosis.

Tan grandiosa fue la intrusión de lo fantástico en la cotidianidad que incluso la noviecita de Superboy, la colorina Lana Lang, chica pueblerina por excelencia, empezó su propia carrera como Insect Lass, usando un "anillo extraterrestre" que reorganizaban su figura pequeña y de delgadas piernas de una Reina de baile de Kansas, en un abdomen abultado y las arrastrantes patas de una avista gigante o monstruosa polilla, con un torso bien formado y rostro humano que la hacía diez veces más perturbante. Como Jimmy, Lana no experimentaba ningún horror físico o trauma psicológico cuando inflaba su esbelto estomago adolescente hasta convertirlo en una monstruosa barriga arácnida, chasqueaba sus quitinosas patas delanteras, o lanzaba seda superdura desde las hileras ubicadas donde debería esta su normal trasero del medio oeste. Si Gregor Samsa, contador de modales suaves creado por Frank Kafka, hubieran nacido a la luz del emergente Universo DC, hubiera podido presentar sus nuevos e increíbles poderes de cucaracha a la luchar contra el crimen y la injusticia. Al poco tiempo, habría sido invitado a unirse a la Justice League. Kafka nunca se detuvo a considerar si su marginado personaje podía ser heroico como los X-Men, peculiarmente glamoroso como Jimmy Olsen, o hermoso como la marca-tendencias, ganadora del Premio Pulitzer, Lois Lane.

Cuando no estaba bajo la influencia de los extraterrestres, Jimmy Olsen casi no podía aguantar permanecer como él mismo más de cinco páginas y mantenía un muy-recurrido "kit de disfraces" para tiempos de emergencia. Prefigurando a David Bowie o Madonna, su vida se convirtió en un movedido desfile de cambio de disfraces y reinenciones de identidad. Y mucho antes que esos dos intérpretes desafiaran las barreras de lo masculino y lo femenino, Olsen había deconstruido el estereotipo del macho en una secuencia de aventuras transformistas soft-core para niños, que difícilmente creerían si las leyeran hoy.

Los tres inolvidables relatos travestidos de Olsen, incluyendo "Miss Jimmy Olsen" (La Señorita Jimmy Olsen), pueden resumirse en el remecedor título que abría la historia principal en Jimmy Olsen #95:

SI ALGUNA VEZ SE PREGUNTARON HASTA DÓNDE PODRÍA LLEGAR EL INGENIOSO JIMMY OLSEN PARA OBTENER UNA PRIMICIA PERIODÍSTICA, ¡ESPEREN HASTA QUE VEAN OPERAR A JIMMY COMO UN MIEMBRO DEL SEXO OPUESTO! SÍ, LECTORES. EL AMIGO DE SUPERMAN REALIZA UN DRÁSTICO CAMBIO DE IDENTIDAD Y SE METE CON SUS TACONES ALTOS EN GIGANTESCOS APRIETOS, CUANDO SE CONVIERTE EN LA NOVIA DEL HAMPA.

Estas palabras acompañaban una imagen Jimmy pasando afectadamente delante de un buzón, usando un vestido verde, con un grupo de admiradores gritando y chequeándole el culo.

"¡JA! ¡JA! ¡ESOS LOBOS SE MORIRÍAN SI SUPIERAN QUE BAJO ESTE DISFRAZ FEMENINO LATE EL MUY MASCULINO CORAZON DEL REPORTERO DEL PLANET, JIMMY OLSEN!" decía el burlón y travestí globo de pensamiento de Olsen.

Esa cualidad salaz y cómplice de la redacción sugiere una inmaculada deconstrucción del género de la aventura masculina hacia la arena de la farándula, las identidades cambiantes, y la sexualidad de todo-vale.

Jimmy se convirtió en la chica de un mafioso, incluso se unió a un grupo de coristas y probó que podía levantar las piernas como la mejor chica de la farándula.

El bestialismo mostró su peluda cabeza cuando Jimmy se vio forzado a sustituir sus labios con los de una babeante chimpancé llamada Dora durante un tenso momento romántico en un apartamento tenuemente iluminado. Creyendo que la boca del simio en cuestión eran los fragantes, brillantes y rojos labios de Jimmy Olsen, el mafioso Big Monte McGraw se derritió en el lascivo abrazo simiesco mientras Jimmy hacía un veloz escape. El nivel de enajenación era alto. Estas eran historias que nunca podrían pasar en el mundo real, incluso si existiera Superman. Era un mundo por sí mismo, viviendo dentro del nuestro, creciendo, volviéndose más inteligente y más elaborado.

El artista Curt Swan dibujó al reportero novato escandalosamente atractivo con su maquillaje y peluca roja. En sus tacones y medias, Olsen lucía como si deambulará fuera de las grabaciones de un video de las Pussycat Dolls. Y había ciertas viñetas gloriosamente desorientadoras donde, sin peluca, lo vemos hablando con Superman mientras sigue usando casualmente una bata rosa, pantuflas acolchaditas y maquillaje de estrella de cine.

Y aun así, estaba bien para Olsen, ¿lo estaba? Crecí con la idea del kit de disfraces y la performance, la idea del cuerpo humano y la identidad como un lienzo. Cuando adopte como modelo de conducta al polimórfico y bisexual asesino Jerry Cornelius de las novelas de Michael Moorcock, estaba siguiendo los pasos de Jimmy Olsen. Olsen tocaba en una banda, yo también lo hice. Olsen era irresponsable y sin prejuicios, incluso en los cincuenta, yo también lo era. Si estaba bien para el amigo de Superman, estaba bien para mí. Claramente esas historias fueron escritas por pervertidos con la intención de pervertir a la juventud. Lo lograron absolutamente.

Las historias travestis de Olsen parecían profundamente arraigadas en el mundo underground de las revistas porno mimeografiadas y el comic bondage de Eric Stanton, cuyos estudios también contrataron a un cierto Joe Shuster, el creador de Superman. El lenguaje usado recordaba a historias como Panty Raid (discutida en extensión por el Dr. J. Stoller, en su libro de 1985 *Observing the Erotic Imagination* [Observando la Imaginación Erótica]) y otros cuentos transgénero de los cincuenta en donde unos macizos y jóvenes deportistas obtienen más de lo que quieren cuando un paseo de la fraternidad se convierte en una forzada iniciación en los placeres de la ropa interior femenina y el maquillaje. La diferencia estaba en que Olsen estaba en pleno control de su transformación, y podía difícilmente esperar más que un par de páginas para ponerla en marcha.

Al mismo tiempo, el tratamiento de Superman a Lois Lane se volvía más cruel y misógino, mientras ella se volvía gruñona y entrometida. Era difícil hacer coincidir a este a menudo grosero y taimado pedazo de bruto con cualquier concepción popular de Superman, y sin embargo, aquí estaba mintiendo, engañando y frustrando los sueños de matrimonio una y otra vez, mientras Lois echaba chispas y hacía planes.



(créditos ilustración 5.1)

El miedo al compromiso de Superman era una característica significativa, quizás dominante, de sus aventuras de la Edad de Plata. Era como si todo el resentimiento sublimado de los hombres de los cincuenta, de vuelta de la emoción de la guerra a los horarios de nueve-a-cinco y a sus sosas casas en los suburbios, hirviera entra las tapas de la revista.

Estos ecos nunca fueron tan ruidosos como en *Superman's Girl Friend, Lois Lane* #73, que permitió en este frágil mundo de cordura una imagen tan peculiar que las palabras por sí mismas no podían hacerle justicia. La historia en su interior era insulsa en comparación, pero el sello de Weisinger, su habilidad de auto-descubrimiento para transformar cualquier sucio carbón del inconsciente en una gema de idea estaba aquí, más evidente que en cualquier parte. Era un movimiento intestinal Junguiano representado como una historia para niños. La clase de comportamientos que estos sensibilizados varoncitos esperarían de sus novias sería mucho más obsceno que el sexo oral, la paja rusa o el acceso anal que esperan ahora como resultado del viejo y aburrido porno de Internet. Superman educaba a una generación de swingers sadomasoquistas con gusto por tendencias que iban mucho más allá de lo outré.

Si miramos de nuevo, con incredulidad o regocijo, esta extravagante imagen y nos paramos a considerar como diez años antes, la caracterización de Lois Lane había sido como una bastante convincente reportera implacable en un mundo de hombres, mientras que Jimmy Olsen había sido representado como un, de alguna manera creíble, fotógrafo novato haciéndose su camino en el periódico de la gran ciudad. Dentro de este contexto, estas imágenes, arrancadas sangrientamente del fantástico lado nocturno de la imaginación americana, se vuelven aún más provocativas y escandalosas.

¿Era la hostilidad de Weisinger o de sus guionistas? Era después de todo, un hombre notoriamente mal intencionado. ¿Era el Superman de los cincuenta un producto de su época, una reacción contra la emancipación, un deseo de postguerra de poner a las chicas trabajadoras de la

Guerra Mundial de vuelta en la cocina y la recámara, antes de que se pusieran demasiado serias sobre construir aeroplanos, votar o incluso hacer comics?

¿O era un acercamiento, menos que adulto, a la política sexual que buscaba describir la actitud de Superman hacia las mujeres de forma que —“¡Yuck! ¡Niñas!”— un niño de diez años pudiera identificarse? Superman y su reparto eran todo esto. Estaban en un escurridizo proceso de cambio, ansiosos por adaptarse en función de asegurar su propia continuidad en el tiempo. Como ideas, ellos podían cambiar de forma para referirse a los miedos y fantasías de la generación de la postguerra y su ejército de hijos.

Había, por supuesto, una tercera razón para el ensañamiento de las relaciones de poder entre hombres y mujeres en los comics de superhéroes de los cincuenta. Como regulaba explícitamente el Comics Code:

- La pasión o el interés romántico no deben ser nunca mostrados en una forma que estimule las emociones más bajas y rudimentarias.
- El tratamiento de las historias de amor-romance debe enfatizar los valores del hogar y la santidad del matrimonio.

Los jóvenes hombres y mujeres que escribían y dibujaban estas historias no eran tontos —eran artistas en la periferia, marginados y despreciados. Quizás los outsiders que crearon estos comics se estaban vengando de la sociedad mediante la exposición las cuajadas políticas del poder que yacían bajo los céspedes cortados, las camisas almidonadas y los delantales de cocina de la América de los 50'. Quizás las distorsionadas vidas de los superhéroes de los cincuenta fuera un deliberado y escabroso intento de colar comentario social y sátira bajo las narices de los censores. Los creadores de superhéroes posteriores al Comics Code siguieron las duras condiciones del CMA al pie de la letra, al mismo tiempo exponían las relaciones de la postguerra como focos de anormalidad, donde las mujeres eran brujas con el vestido de novia en la cartera y los hombres temblorosos puer aeternae aterrados de las responsabilidades.

En una de mis portadas favoritas, Superman observaba, impotentemente emasculado, como sus novias Lois y Lana desfilaban por su lado, cada una tomada del brazo con un diferente fortachón histórico.

“¡LOIS! ¡LANA!” exclamaba Superman mansamente. “¿QUÉ HACEN CON HÉRCULES Y SANSÓN?”.

“¡ESTAMOS EN CAMINO A LA OFICINA DE LICENCIAS DE MATRIMONIO!” graznaba orgullosamente Lois. “¡VOY A SER LA SEÑORA HÉRCULES!”.

“¡Y YO VOY A SER LA SEÑORA SANSÓN!” decía riendo Lana. Esta era una fuerte e inolvidable lección para los jóvenes lectores: Esto pasa cuando no te decides o no ofreces un compromiso duradero. Sansón se abalanza sobre tu chica favorita. Y para Superman fue un terrible desafío a su modernidad. ¿Era realmente mejor que esos arcaicos matones? ¿Podía probarse a sí mismo como más fuerte, más rápido, que cualquier semidios anterior?

Para más ironía, las niñas seguían leyendo esos comics también, por todo el trasfondo de miedo, de compromiso, y de mujeres como depredadoras que intentaban robar la independencia de los hombres, la energía que impulsaba podía ser leída como esencialmente femenina, se favorecían las relaciones y emociones fuertes. Esto las hacía populares entre niños de ambos sexos. Estas historias licuaron el cuerpo duro de los supersoldados y forzudos patriotas de los tiempos de guerra. Este era Superman en el diván del analista, después de más de veinte años de inconscientes aventuras. Finalmente dejando salir la rareza, lo extraterrestre, todo expuesto. América estaba en terapia también, y junto a todos las ideas de las maravillas del interior, los

venenos fueron expulsados. Los miedos fueron reventados como furúnculos, expresados en el arte, la música y la cultura popular de la época.

La cultura outsider, en la forma de Lenny Bruce, the Beats, y los bohos, desarrolló un nuevo lenguaje de bardos para expresar cosas que hasta ahora habían obsesionado los resonantes pensamientos de hombres y mujeres a las cuatro de la mañana, en un mundo que apenas tenía sentido de la cuna a la tumba. Decían cosas que todos habían sentido pero que nunca se habían atrevido a articular porque estaba prohibido por consenso. Una nueva voluntad —una voluntad especialmente americana— de no burlarse sino aprender de lo alternativo se estaba abriendo a lo largo del país, en su sexualidad, sus miedos y fantasías de libertad y esclavitud, emancipación y control mental, hombre y máquina. Era tiempo para nuevos sueños que remplazaran los cascarones vacíos, gastados y bombardeados de los viejos. El futuro no podía ser negado.

El Superman de los cincuenta encarnó cada temor humano en nuestro beneficio: En una sucesión de aventuras de la temprana Edad de Plata, se convirtió en un obeso mórbido, tuvo cabeza de insecto, fue un monstruo de Frankenstein, fue un rechazado con cabeza de león, tuvo cabeza de domo, fue un “hombre el futuro” sin emociones, y estuvo senil, un abuelo chocho que volaba con la ayuda de un nudoso bastón.

En cada caso, el hombre perfecto tuvo que finalmente experimentar todos los horrores de ser diferente, envejecer, o mutar en alguna de las muchas feas distorsiones de la normalidad que acechaban a la acartonada Normalandia, EE.UU., en aquellos días de películas de monstruos y miedo a la mutación. A menudo parecía que lo más terrible que uno podía ser en el mundo de Superman no era un monstruo o un genio maligno sino alguien viejo, gordo y calvo. Cada nueva transformación infligía en él algún sufrimiento humano fundamental. El hombre fuerte se volvió débil en el extremo y no pudo mantener más su propia forma. Para sobrevivir, tuvo que aguantar, esperar que el inevitable ciclo de la historia que lo volvía a la normalidad, dentro de la nueva estructura jerárquica de la oficina del Daily Planet y en la supervida de Superman, con sus mascotas y fortalezas, maquinas del tiempo y parientes extraterrestres.

Y no era solamente Superman. Todo el elenco de apoyo de reporteros y dueños de negocios de abarrotes fueron víctimas de las inhumanas fuerzas de la transformación, todos los meses. Lois Lane se volvía Lois Lane la Bruja de Metropolis —montada en una escoba lanzando horribles hechizos vaporosos en dirección a Superman— o Lois Fantasma, Lois Bebe, incluso Super Lois. Las caras familiares del incondicional reparto de Superman se volvían grotescas, odiables, sometidas a cíclicas pruebas que desafiaban sus conceptos fundamentales hasta los límites máximos, en la misma manera que un niño estira una banda elástica: lejos, no demasiado lejos, pero casi. Los héroes aprendían sus lecciones y las olvidaban a tiempo para el próximo número, con el fin de presentar esas lecciones en una nueva forma. Este era el mundo de los sueños, los complejos, el crepuscular territorio del inconsciente del Dr. Freud, donde el cuerpo era metafórico y carecía de forma. Los temas adolescentes prevalecían y formaban la base para historias de superhéroes perfectas.

El Superman de la era Weisinger era un remarcable logro de la imaginación y la reinención. El mismo Jerry Siegel aceptó el desafío, llevando su concepto original más lejos que nunca antes. En bellas historias como “Superman’s Return to Krypton” (El Regreso de Superman a Krypton), alcanzó un nivel estilístico que encontraría difícil de superar. Como sugería el título, un viaje en el tiempo le permitió a Superman volver al mundo de su nacimiento antes de su destrucción. Allí, no tenía poderes por el sol rojo de Krypton, conoció a sus propios padres como una joven pareja y encontró su alma gemela en la deslumbrante Lyla Lerrol, una actriz kriptoniana cuya vida estaba condenada en última instancia, como todos los demás en ese orbe desdichado.

“PERO LAS LLAMAS DENTRO DEL PLANETA SON COMO GLACIARES FRÍOS COMPARADOS CON EL INMENSO AMOR ABRAZADOR ENTRE SUPERMAN DE LA TIERRA Y LYLA LERROL DE KRYTON”.

La escena donde de los jóvenes Jor-El, Lara, Lyla y Kal-El brindan por el futuro, “¡SIN IMPORTAR LO QUÉ TRAIGA!” tenía ese genuino gusto agrisado de las fotos escolares descubiertas en la mediana edad. Cuando Superman fue forzado a dejar a la llorosa Lyla atrás para que muriera y poder retornar a su propio tiempo, un nuevo tipo de historia de Superman había nacido. Ya no eran fantasías políticas o propaganda, ni tampoco eran, lo que se convertirían los comic de superhéroes posteriores, marcadores de referencias cruzadas de continuidades. Estas historias tenían el simple atractivo universal de los cuentos populares. Nunca eran condescendientes con su público objetivo de niños ni se contenían ante temas oscuros como la mortalidad, el dolor, los celos y el amor.

Y luego estaban las llamadas historias imaginarias que derivaban del canon oficial de Superman (descrito como “la vida real” por los mismos comics). En estas historias imaginarias, intrigantes escenarios de ¿qué pasaría si? Que podían jugar un efecto cómico o trágico: ¿Y si Superman se hubiera casado con Lana Lang? ¿Y si Luthor hubiera criado a Superboy como a su propio hijo? ¿Y si Superman hubiera sido criado por los padres de Batman y Bruce Wayne fuera el hermano adoptivo de Clark Kent? Los finales felices estaban raramente garantizados, lo que hacía muchas de estas tragedias especulativas más poderosas y memorables que las aventuras “reales”.

Los superhéroes se volvieron hacia el interior, con espectaculares resultados inventivos. Al darle la espalda a las realidades políticas o sociales del mundo material, al robar lo mejor del mundo de Captain Marvel (tanto en contenido como en talentos), Weisinger y su equipo habían abierto las puertas a una nueva frontera donde los superhéroes podían elevarse libremente. Ya no encadenadas a las reglas de realismo social, las historias en sí fueron liberadas para convertirse en lo que una generación de jóvenes lectores demandaba: super ciencia ficción alegórica sobre lo que se siente tener doce años. El Superman de los cincuenta orgullosamente habitó, trajo orden y significado al —primariamente coloreado, salpicado a lo Jackson Pollock— protocontinente del gran inconsciente americano. Weisinger había admitido un proteico y dionisiaco espíritu en el mundo de Superman, y dejó ese mundo supercambiado, revigorizado con nuevas ideas y giros frescos sobre los viejos, muy abierto y renacido en el lisérgico amanecer de los 60’.

Antes de continuar, tengo una pequeña historia de este período que me gustaría compartir, por considerar que resume a la perfección esta época y el enfoque de Weisinger sobre el drama americano. El título era “Superman’s New Power” (El Nuevo Poder de Superman). Es posible que supongas que el nuevo poder prometido se ajustara dentro de la gama, básicamente científica, de las habilidades de Superman. Tal vez podría desarrollar poderes eléctricos o telepatía. No. El guionista Jerry Coleman, operando bajo las instrucciones de Weisinger y con el artista Curt Swan, tenía algo muy diferente en mente.

El nuevo poder de Superman era este: Descubrió que podía manifestar desde la palma de su mano derecha un duplicado de él mismo: de quince centímetros de alto, mudo, con disfraz completo. Emergiendo sin explicación de la mano de Superman, el mini-Superman se lanzó a frustrar la injusticia y salvar vidas inocentes en lugar de él. Por supuesto, hizo el trabajo aún mejor de lo que Superman podía hacerlo, en su extraña forma de mini-yo. Y lo que era peor, cuando el duendecillo se formaba, Superman perdía todos sus poderes y quedaba impotente, sólo podía observar como su doppelgänger de bolsillo salvaba el día una y otra vez, y era recompensado con todos los elogios y el amor que él cría merecer.

Siéntanse libres de analizarlo.

El pelo de Sansón. El talón de Aquiles. La peculiarmente elaborada contorción gimnástica que expone el punto vulnerable de los superguerreros celtas. Incluso los más grandes héroes necesitan una debilidad, o no habría drama, caída o redención.

Si nada podía dañar a Superman, ¿Qué podía dañarlo?

De hecho, Weisinger y sus guionistas entendieron la cosa más importante sobre Superman: que su corazón era vulnerable, y su amor propio podía ser frágil. El Super era la guinda de la torta, la cubierta azucarada. Estas eran historias sobre Man y su rol en un nuevo mundo.

Pero ahora que el Hombre del Mañana había alcanzado niveles de omnipotencia casi divinos, la necesidad de alguna vulnerabilidad física convincente se hacía más grande. O al menos así decía la opinión predominante. El resplandeciente mineral asesino verde, la kriptonita, había sido introducida en la serie de radio de Superman del año 1943. Los restos contaminados del planeta natal de Superman cayeron a la tierra como meteoros —caían mucho más a menudo de lo que se podría esperar de los escombros de un mundo distante, y en cantidad suficiente para amenazar la vida de Superman regularmente. Como arma, tenía cierta resonancia simbólica. La idea de que fragmentos radiactivos del mundo natal de Superman se había convertido en tóxicos para él, hablaba del viejo país, las viejas formas, la amenaza del fracaso en la asimilación. Superman era un ciudadano estadounidense naturalizado. Lo último que necesitaba eran estos letales recordatorios de donde había venido; que él, el hijo de científicos señoriales, se había reducido al duro trabajo de campo de un agricultor o a encargarse de un almacén.

Weisinger sabía que la mente de sus jóvenes lectores trabajaba y estiraba la idea un poco más. ¿Si había kriptonita verde, no podría haber de otros colores también? La fragmentación prismática empezó con la invención de la K Roja, la kriptonita cool, posiblemente porque hacía literal el tema central de la Edad de Plata, la transformación corporal. Era LSD mineral de Superman, afectado no sólo su mente si no reconfigurando su cuerpo en todo un campo de juegos de alucinaciones carnales.

No había dos viajes iguales con K Roja, prometía la lógica de la historia. La K Roja podía afectar de una forma diferente cada vez y teóricamente podía nunca volverse aburrida. Así, bajo su influencia, Superman podía desarrollar la cabeza de una hormiga, escalar el edificio de Daily Planet como el comandante de un pesadillesco ejercito de insectos gigantes —"BZZBZZZ DEBEMOS CAPTURAR A LOIS LANE... ELLA SERÁ NUESTRA REINA"— o dividirse en Clark bueno, Superman malo, o incluso volverse torpe por cuarenta y ocho horas.

La K Roja y la Edad de Plata eran inextricables. La K Roja era LSD para superhéroes, y bajo su influencia Superman podía soltar todo su ser y caminar en el filo de la navaja del gozoso auto-abandono y el terror aniquila-ego; todo un pionero americano. La K Roja servía asimismo como una útil metáfora de las fluctuaciones hormonales en la adolescencia, los cambios físicos, y los extraños cambios de ánimo de euforia y desesperación que eran experimentados por sus lectores.

Otras variables de la kriptonita fueron creados más como mecanismos que demandaba la trama que con vista a su longevidad. Por eso la kriptonita dorada removía los poderes de Superman permanentemente, la kriptonita azul afectaba exclusivamente a Bizarro, y la kriptonita blanca era mortal para las plantas, lo que la hacía tan interesante como unos fósforos, el DDT, o una pala grande.

Pero por supuesto la debilidad definitiva de Superman era su identidad secreta. ¿Por qué el tímido Clark Kent no decidía rasgar su camisa y revelar a su amor no correspondido el potente hombre-dios que había detrás de los botones? En su lugar, ocultaba la verdad a Lois Lane, inventando engaños que llegaron a ser tan elaborados que eran crueles: los espantosos trucos de semántica que un hombre-niño jugaba con una mujer-niña, todo con la excusa de "enseñarle una lección".

Una historia como "The Two Faces of Superman" (Las Dos Caras de Superman) mostraba al héroe prometiendo matrimonio a Lois Lane, pero sólo si se encontraba con él en un momento particular afuera de la iglesia. Cuando ella cumplió con las condiciones, él se las arregló para sellar la puerta del auto con su visión calorífica de forma que no pudiera salir. El ser incapaz de casarse justamente a la hora correcta, significó para Lois perder esa oportunidad. Un aliviado y risueño Superman se eleva por los cielos, habiendo burlado al depredador una vez más.

Como Rumpelstiltskin, también conocido como Tom Tit Tot, y otras criaturas del folklore que sabían que los nombres tienen poder, y mantenían el suyo en secreto, Superman mantenía su distancia de Clark y viceversa. Sus caminos rara vez se cruzaban. Él escondía su corazón en un traje sencillo, detrás de sus lentes. Que Lois, una chica, supiera quién era sería el fin. Ella sólo lo presionaría para que cambiara su llamativo traje y su vida de aventuras por algo menos embarazoso, más domestico. Ella podría llegar a esperar que estuviera en casa para la cena, cuando hubiera trasatlánticos en problemas que rescatar. Al final, sus fantasías de autoengaño de llevar un día a Lois al altar eran sólo eso, si él se casaba con Lois, se convertiría en Clark para siempre. Y no importaría que fuerte o rápido fuera, él sería Clark corriendo alrededor del mundo recogiendo abarotes.

La primera aparición de Robin, el Chico Maravilla, fue en Detective Comics en 1940. Presentado como "EL TEMERARIO CHICO SONRIENTE..." y "EL PERSONAJE REVELACIÓN DE 1940", irrumpía a través de un aro de maestro de ceremonias circense sostenido por un sonriente Batman. Fue una explosión de exuberancia que marcaba la llegada del un corajudo espíritu de "puede-hacerse" a los comics nacidos durante la Gran Depresión.

Dick Grayson fue presentado a los lectores como un típico personaje de chico en peligro social, un golfillo pendenciero, el hijo huérfano de unos trapevistas de circo asesinados. Robin era un niño de carnaval, tan lejano a la clase y al entorno social de Batman como se podía estar, pero tenía un corazón fuerte y era más valiente que cualquier niño que Batman hubiera conocido. Por lo que hacía sentido que hicieran equipo y compartieran la vida de la lucha contra el crimen. El optimismo de Robin, su carisma entusiasta obligaba al empaquetado, millonario protestante Wayne a soltarse un poco. El chico trajo un circense revuelo de "joie de vivre" a las rudas calles del vengador urbano. La introducción de Robin convirtió las historias de Batman de una sombría narrativa de crimen-y-venganza en las emocionantes aventuras de dos caballerescos amigos, tan ricos que podían hacer cualquier cosa.

Después de 1940, el anteriormente adusto Batman rara vez perdió su sonrisa. La Batcueva se llenó de trofeos, los extravagantes recuerdos de sus aventuras con Robin empezaron a acumularse, había un centavo de Lincoln tan grande como una rueda de la fortuna, un tiranosaurio robot, varios paraguas mortales del arsenal de Pinguin, y una remarcable colección de Bat vehículos. La cueva se volvió parte museo, parte mega caja de juguetes, parte parque temático. Visto a través de los ojos de Robin, el duro mundo Batman, aquel sombrío, descontrolado, sangriento y químicamente venenoso mundo, se convertía en una Disneylandia del crimen. Incluso la actitud de las autoridades hacia los luchadores del crimen cambió. El Bat-Man de 1939 era un aterrador vigilante, perseguido a través de los tejados de Gotham City por el Departamento de Policía, pero Batman y Robin eran orgullosos ciudadanos y jurados ayudantes del GCPD que trabajan junto a sus uniformadas contrapartes para proteger la ciudad que amaban.

Luego llegaron las insinuaciones del Dr. Wertham, en una atmosfera de paranoia y autoanálisis. Sólo unos pocos superhéroes permanecieron en la oscuridad que había caído sobre DC Comics, durante la época de las audiencias del Congreso y las denuncias públicas, volviéndose estrafalarios con la luz apagada. Era como si sus esqueletos comenzaran a brillar con un verde enfermizo a través de su piel, como si sus radiactivos lados nocturnos salieran a jugar. Ni siquiera

Robin era inmune al quemante regreso de lo reprimido. Todo lo escalofriante, la tinta cuajada, las susurrantes insinuaciones salieron a la superficie, así él Chico Maravilla se rindió, emasculado por el juicio del siniestro Doctor W.

Robin comenzaba a evidenciar una falta de confianza fundamental sobre su rol permanente en la vida de Batman. En historias como "Batman's New Partner" (El Nuevo Compañero de Batman), el Chico Maravilla se escondía a hurtadillas, se enfurruñaba y sudaba nerviosamente a medida que crecían sus sospechas de estar siendo reemplazado por Wingman, un adulto que se vestía como pichón pintado en spray por hippies. Como esta amenaza principal de ser relegado a un segundo plano se volvió más frecuente, las reacciones de Robin se tornaron cada vez nerviosas y llorosas.

Careciendo de música y efectos de sonido para denotar las escenas emocionales, los comics se valían de lagrimones y melodrama. Los personajes realmente tenían que lloriquear para que se entendiera el punto de que estaban muy molestos entre los jóvenes lectores.

Esperar que estas caras de máscaras, frecuentemente enmascaradas actuaran contenidamente era como esperar que un vitral actuara. Las emociones eran emitidas a máximo volumen. Con la prohibición de mostrar crimen, no había lugar para las viejas peleas de la vieja escuela, pero seguía la desesperante necesidad de sobrevivir, así que los superhéroes rindieron su dignidad frente al espíritu de la época y empezaron a hablar de sus necesidades, sus miedos y sus [¡ejem!] esperanzas.

Y así, en los cincuenta, el Chico Maravilla pasó de ser un saltarín paragón de justicia vigilante infantil a ser un lloriqueante, petulante manojito de nervios que vivía siempre temerosos de perder a su amado Batman por algún nuevo y mejor capacitado compañero infantil, o peor, por los encantos de Batwoman. Con su labio inferior en un permanente puchero cortesía del dibujante Sheldon Moldoff, su mundo se volvió un esquizoide infierno de guerra fría donde Batman estaba conspirando secretamente para traicionarlo y dejarlo cada vez que andaba con la guardia baja. Si encontraba al Cruzado Enmascarado tomando té, Robin inmediatamente asumía que el termo era en próximo en la fila para remplazarlo al lado de Batman, y luego se ponía a llorar. Las portadas mostraban al chico llegando a la iglesia sólo para encontrar Batman y Batwoman intercambiando votos en el altar, con sus trajes puestos, con un onírico toque de velos y esmoquin que intensificaba la indecencia de la imagen. Era mostrado una y otra vez abriendo puertas sólo para encontrar a Batman y Batwoman con miradas condescendientes en sus rostros que sugerían que interrumpía algo que sólo los adultos podían llegar a entender.

"¡Ejem!" era usualmente todo lo que podía decir antes de aferrarse por su vida hasta que la historia se resolviera sola en los usuales revoltijos de malentendidos y ideas equivocadas.

Esta nueva imagen de niño llorón aquejaba las fascinantes y dementes historias de este periodo. Wertham había hecho a los inocentes comics de superhéroes conscientes de su propio potencial sexual, y como Adam y Eva parpadeando en el jardín, hubo vergüenza, negación, y una abrumadora erupción de sentimientos, tan nuevos que sólo podían ser representados por estrafalarias monstruosidades de una clase que era totalmente original. Los seres espaciales, con diseños y ambientes planetarios inspirados por los puntiagudos murales en las murallas de los clubs de jazz futuristas, o los sótanos beatnik de the Village, empezaron a superar en número a los criminales en Gotham City. Robin fue asediado por un delirio de formas fracturadas y grotescas criaturas. El código prohibía descripciones realistas del crimen, así que Batman fue maniobrado incómodamente hacia confrontaciones cada vez más estrafalarias con monstruos, hombres del espacio, y... mujeres. Con las sórdidas denuncias todavía resonando en los oídos, los editores de DC estaban ansiosos de validar las credenciales hétero de Batman con una inyección de estrógeno en el comic; la vieja Tía Harriet pronto reemplazó al siempre atento Alfred, pero la intrusión femenina más grande llegó con la llegada de la curvilínea Batwoman y su compañera, Batgirl.

Kathy Kane, Batwoman, hizo su debut como una pantalla totalmente obvia para un Batman que no tenía (recordémoslo) ninguna necesidad de demostrar su heterosexualidad, basándonos en que él era una creación de papel y tinta hecha para entretener a los niños y no tenía vida sexual, en las páginas o fuera de ellas. Lo que hacía esta época de tramas de besitos-besitos Batman-y-Batwoman-en-el-altar aún más bizarra que los mundos extraterrestres y las estéticas de diseño modernistas y picudas, era que la varonil identidad civil de Kathy Kane como una temeraria dueña de un circo que usaba pantalones de montar y manejaba una motocicleta. Kathy Kane era Marlon Brando travestido, era Pussy Galore, interpretada por Honor Blackman en Goldfinger, diez años antes de la película. Y al igual que Pussy con James Bond, Kathy se había enamorado perdidamente de Batman.

Enamoradísima o no, Kathy era dura como una piedra. Batwoman se salía completamente de la imagen de esposa de la era atómica equipando su bolso con lápiz labial laser y delicada colonia en spray que podía castrarte químicamente allí mismo. Kathy Kane era la militarización de las Esposas de Stepford, la chica Avon como comando de la Fuerzas Especiales: botas de duende, guantes de cuero con flecos, lápiz labial de alto brillo tan rojo que llegaba a ser azabache y reflectante. Si Bettie Page hubiera sido el azote del bajo mundo, hubiera lucido un poco así. No es de extrañar que Batman se enamorara y la tartamudearte lengua del Chico Maravilla se enganchara en el mismo expletivo:

[¡Ejem!]

La sobrina de Kathy era una esponjosa rubia llamada Betty Kane, que luego se rendiría de luchar contra el crimen y se convertiría en una tenista profesional, y sí, es fácil imaginar como las inventivas neuronas de Wertham rápidamente se reconfiguraron para proveerle a esta nueva y potencialmente más perversa trama de relaciones un emocionante giro porno. Lejos de reemplazar el problemático trio de solteros entre Bruce-Dick-Alfred con una respetable unidad familiar, incluyendo Mamá, Papá, Hermanita, Junior y un Perro (un ingenioso pastor alemán enmascarado llamado Ace que se unió al reparto por ese tiempo), la era Wayne-Kane llegó con un revoltijo de histeria psicosexual pervertidora y emocionalmente cargada. El trato cruel y la manipulación emocional de los dos adultos a un Robin claramente angustiado en historias como "Bat-Mite Meets Bat-Girl" (Bat-Mite conoce a Bat-Girl) motivaron a Les Daniel a observar en su libro Batman: The Complete History (Batman: La Historia Completa): "Si un comic pudiera realmente volver gay a la gente como sugiere el Doctor Wertham... este tendría el poder para hacerlo".

Si la rebelión contra el Comics Code tomó la forma de estos devastadores y codificados análisis de la temperatura psicosexual de América, era sólo lo esperado. Exprimidos y controlados por la policía de la conformidad, los creadores de comics eligieron la ruta hermética. Transformando sus ideas y rabias en fábulas para niños, la deuda con el underground queer y el eco de narcóticas visiones psicodélicas de Ginsberg y Burroughs son difíciles de dejar pasar.

Imagina el Batman plausible y de labios apretados interpretado por Christian Bale en la serie de películas del siglo veintiuno de Christopher Nolan, enfrentando alguna de las adversidades encontradas por el Batman de los cincuenta: Un Batman Arcoíris, un Batman Cebra, una Criatura de la Dimensión X que parecía un testículo de un solo ojo sobre patas de tallo. Con títulos como "The Jungle Batman" (El Batman de la Selva), "The Mermaid Batman" (El Batman Sirena) (SÍ, ROBIN, ME HE CONVERTIDO EN UN PEZ HUMANO), "The Valley of Giant Bees" (El Valle de las Abejas Gigantes) (¡ROBIN! ¡HE SIDO CAPTURADO Y HECHO UN BUFÓN EN LA CORTE DE LA REINA ABEJA!) y "Batman Become Bat-Baby" (Batman se convierte en Bat-Bebe), era una atmosfera de todo-vale. Y hay más de donde viene esto: Una década completa de locura sin filtrar, con los

guionistas de DC usando todos los trucos del libro para mantener a Batman alejado de las calles asoladas por el crimen donde pertenecía.

Los cuerpos fluidos de Weisinger, su primer plano de las emociones intensas, sentaron las bases de la Edad de Plata de los comics y la llegada de una consciencia del LSD, supersónica y propulsada a chorro, que llevaría a la mayor colección de gente joven del mundo a autoproclamarse superhumanos de la noche a la mañana.

Pero antes de eso, y para que la terapia tuviera éxito, el proceso de miniaturización, compresión, y auto-aniquilación debía ser completado. Un estrella que colapsa, un hoyo negro, había sido creado, de donde sólo un dios podía escapar, o una idea. Ni siquiera la luz puede escapar de un hoyo negro. El horizonte de eventos marca el límite de la ciencia humana, no de la imaginación humana.

De ahí vino The Flash, que podía correr más rápido que la velocidad de la luz.

Cosas comenzaron a derretirse.

Cosas comenzaron a emerger.

CAPÍTULO 6: QUÍMICOS Y RAYOS

SEGÚN EL LIBRO *The Comic Book Heroes* (Los Héroes del Comic), fundamental revisión de Gerard Jones y Will Jacobs sobre la Edad de Plata, los representantes de Departamento de Estado de los EE.UU. solicitaron a los proveedores de entretenimiento de masas para niños cultivar en sus lectores un interés por la ciencia y la tecnología, en un esfuerzo por criar a una generación de cerebritos capaces de realizar los cósmicos sueños de su presidente.

Y así, Kennedy Man: el astronauta, el guapo científico, el confiado, pionero del “ve-y-consíguelo” con su hermosa esposa o novia y un ojo en las estrellas y el brillante futuro. Los villanos científicos locos del pasado fueron reemplazados por los más cuerdos héroes científicos. Como la ansiedad del Sputnik y Yuri Gagarin dieron paso al heroísmo de John Glenn y los astronautas del proyecto Mercury a mediados de los 60', una nueva confianza fue dando forma a los héroes americanos de la Edad de Plata. Esos hombres y mujeres ya eran ganadores de la Guerra Fría, y su gran ejército de hijos estaba creciendo en un mundo que podía prometerles la Tierra.

El editor de DC Comics Julius Schwartz era un sobreviviente de pulp y la escena de fans temprana. Por largo tiempo colega de Weisinger, también había sido agente literario para autores de culto como H.P Lovecraft y Ray Bradbury. Trajo a los comics una calma y soleada racionalidad y un amor por los puzzles de ciencia ficción perfectamente contruidos, a menudos elaborados alrededor de soluciones a problemas de química o física. Favorecía un estilo despreocupado que no era ni oscuro ni tonto.

Schwartz construyó su equipo alrededor del dibujante Carmine Infantino y dos guionistas, Gardner Fox y John Broome. Otro de su equipo, era Gil Kane, ingenioso y desenfadado, un dandy con un estilo de dibujo que parecía definir un punto medio entre Mac Raboy y Jack Kirby. Kane confiaba en un conjunto de poses, quizás demasiado a menudo, pero su trabajo era por lo demás limpio, fresco y dinámico. Sus héroes estaban contruidos más como bailarines de ballet que como luchadores y forzudos, una gracia femenina que Infantino también trajo a estos super-pioneros americanos. Este era el equipo que relanzó The Flash.

Puede que recuerdes al Flash de la Edad de Oro como Jay Garrick, que inhala vapores de agua pesada, bla bla bla. Cuando se le sugirió a Schwartz que trajera de vuelta al personaje con nuevas historias como una manera de testear cómo el mercado respondía a los superhéroes, estuvo de acuerdo- pero con la condición de que le dejaran reconstruir la serie desde la base, manteniendo sólo el nombre y los poderes de supervelocidad. Cuando lanzó al nuevo Flash en las páginas de Showcase #4 a finales de 1956, fue un éxito inmediato, un rayo que lanzó adecuadamente la Edad de Plata.

Barry Allen era el Hombre más Rápido con Vida. Podía correr más rápido que el automóvil más veloz, más rápido que el jet más veloz. Podía correr tan rápido que podía brincar por los océanos como un Jesús impulsado por cohetes. A máxima velocidad, podía dar la vuelta a la Tierra siete veces en un solo segundo, alcanzando la velocidad de la luz, y haciendo “vibrar” sus átomos a través de objetos sólidos. Con la ayuda de su maravillosa y absurda “Cinta Cósmica”, una super maquina de correr, podía romper la misma barrera del tiempo. Vestido con su traje antifricción de Flash, usaba estos fantásticos poderes para proteger a los ciudadanos de Central City y más allá.

Andrógino, mercurial, elegante e inteligente, Flash fue bendecido apropiadamente con el traje más cool de los comics. Un diseño clásico, el traje de Flash era una funda de ajustado material rojo-Ferrari antifricción de la cabeza a los pies. Su capucha llevaba “audífonos” decorativos con pequeñas alas de Hermes que recordaban los ornamentos del capó de algún increíble automóvil conceptual. En su pecho había el diseño de un rayo amarillo que dividía un

círculo descendiendo de derecha a izquierda a la manera de un rayo cabalístico o iluminación mágica. El traje de salto en ski de una sola pieza de Flash tenía el efecto de destacar y delinear las perfectas nalgas del héroe-corredor. Sus brillantes botas amarillas tenían suelas con gruesos surcos y poco aerodinámicas alas en los tobillos. Por pura sorprendente modernidad y belleza gráfica, el traje de Flash era sólo excedido por el de su ayudante, su sobrino Wally West, alias Kid Flash.

El traje de ensueño de Barry se comprimía dentro de su anillo y era escupido cuando lo necesitaba, ciñéndose como una segunda piel a su delgada musculatura. Carmine Infantino dibujaba a Flash como un corredor, no como un luchador o un musculoso. Infantino rompió libremente con el estático y presurizado estilo de los cincuenta con una expresiva y jazzienta pincelada, y un batería de nuevos efectos visuales para sugerir el estroboscópico borrón de un hombre superápido en movimiento. Tomando consejos del Desnudo Descendiendo una Escalera de Marcel Duchamp y los lienzos futuristas de Umberto Boccioni, el Flash de Infantino podía convertirse en una imagen compuesta de muchas extremidades de un cuerpo en movimiento a lo largo del tiempo. Sus paisajes urbanos, sin embargo, estaban dispuestos siempre en un plano bidimensional, de escena-fondo, como recortes en cartón de modernos rascacielos, siluetas, siempre en el horizonte, como las impresiones de la era del jazz en las murallas de los jóvenes profesionales urbanos.

Barry Allen era un afable, científico forense rapado al cero, trabajaba hasta tarde una noche en el laboratorio cuando una azarosa combinación de rayos dieron en un estante de químicos dotándolo de supervelocidad. Sus villanos fueron pícaras personificaciones de fuerzas científicas: termodinámica (Heat Wave, Captain Cold), óptica (Mirror Master), meteorológica (Weather Wizard), sónica (The Pied Piper), giroscópica (The Top), química (Mr. Element). Las historias a menudo giraban en torno a algún simple hecho científico. Aunque rara vez estaba el sentimiento de ser educado. Estos hechos científicos era exactamente lo que los niños de la Edad de Plata querían saber, ¿y qué mejor manera de aprender que con este nuevo avatar de uno de los dioses más viejos? Las reacciones químicas eran representadas como dramas, mientras las lecciones de física se convertían en sueños de velocidad y romance.

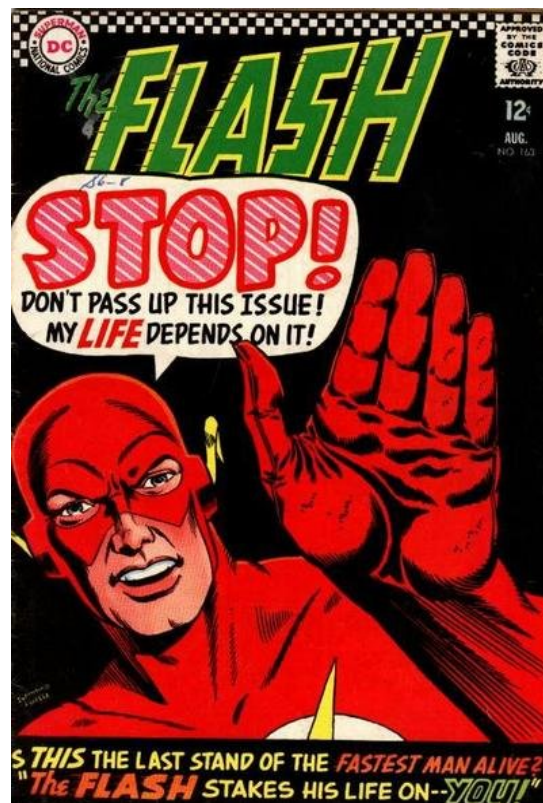
Aquí es donde me uní a la continuidad: Nací en la mañana del último día helado de Enero, en 1960. The Flash fue siempre mi superhéroe favorito. Incluso ahora, si pudiera tener cualquier superpoder, elegiría el suyo.

Las historias de Flash que más me gustaban eran las dibujadas por Infantino y escritas por el mencionado John Broome, que vio hacia donde se dirigía el héroe de Kennedy. El espíritu pionero que estaba impulsando a la juventud americana hacia el espacio exterior alimentaría un correspondiente impulso hacia el espacio interior. Diez años antes de que Stanley Kubrick lanzara a Keir Dullea hacia el caleidoscopio celestial del último acto de 2001, A Space Odyssey (2001, Odisea del Espacio), Broome, el elegante stoner, dibujaba las conexiones entre John Gleen y el Dave Bowman de 2001, y enviando a pulcros héroes como Barry Allen y Hal Jordan (el nuevo Green Lantern) a lo largo del horizontes de eventos de total enajenación, como los jóvenes lectores no habían visto nunca antes. Con Broome escribiendo dentro de una chispeante neblina, en el norte de Nueva York o en París, ¿cómo podían sus pilotos de prueba, policías o astronautas evitar volarse con los humos?

Para el cortado al rape Barry Allen, los límites exteriores de la psicodelia eran gajes del oficio. Como los astronautas a los que se parecía, Barry confiaba que podía viajar más allá de la frontera de lo razonable sin volverse loco ni marchar su traje de velocidad escarlata. Batman podía enfrentar intrincadas trampas mortales, Superman podía lidiar con conquistadores extraterrestres, pero Barry Allen, científico forense, podía pasar capítulos enteros atrapado dentro de lo que

equivaldría a una alucinación de Salvia divinorum. En una serie de historias, fue transformado en una marioneta de madera tropezando torpemente con sus hilos, deshumanizado. Otros episodios le traían una maldición que le incapacitaba a ver cualquier color que no fuera verde o verse aplanado a ras de suelo convertido en un adoquín viviente gritando por ayuda mientras una inconsciente multitud pasaba por sobre él. Pero el plato fuerte llegaría con "The Flash Stakes His Life on—You!" (¡La Vida de Flash Depende de—Ti!) de Agosto de 1966. Esta es una de las primeras historias que recuerdo teniendo un profundo impacto en mi joven mente. Puedo rastrear muchas de mis obsesiones y preocupaciones como escritor volviendo a esta raíz en particular.

La portada mostraba un primer plano de Flash. El fondo era negro, sin ninguna característica o detalle. Levantaba su mano hacia el primer plano como si estuviera parado a solo pasos de nosotros, casi en tamaño real, se dirigía a nosotros directamente. Su expresión era frenética. Sus ojos eran los de un santo echando un vistazo al infinito. Su palma extendida, casi de tamaño real, deteniéndonos. Él era Flash, el Hombre más Rápido con Vida. El grueso título rojo perfectamente colocado en el espacio negro sobre su cabeza nos lo decía también: "¡PARA!" gritaba en letras grandes. "¡NO DEJES PASAR ESTE NÚMERO! ¡MI VIDA DEPENDE DE ELLO!".



(créditos ilustración 6.1)

El Hombre más Rápido con Vida nos ordenaba que paráramos y rompía la cuarta pared de la segunda dimensión para dirigirnos su petición. Era la primera vez que un superhéroe miraba fuera de la perspectiva aplanada de la imagen hacia una teórica dimensión superior que no podía ver, sólo intuir, para pedirles ayuda a sus lectores. Incluso parecía saber que estaba en una publicación de comic. Su mundo no era el nuestro, y estábamos separados por una membrana tan dura y permeable como el espejo de Alice (Alicia). Este era Arte Pop genuino en su natural forma platónica de producción en masa. Este era arte como producto en una manera que los trabajos de

galería de Roy Lichtenstein sólo podían aspirar, y el diseño de Infantino hubiera lucido espectacular en el Museo de Arte Moderno de Nueva York o en el Tate, de seis metros de alto.

Adentro la historia comenzaba. Un día Flash había terminado en conflicto con un malvado bastardo que había inventado una nueva arma que causaba que la gente olvidara a cualquier persona que atravesara su rayo. Probó el artefacto apuntándolo a su propia mascota, una gata llamada Jessica, que pronto fue olvidada por todos, causando que el animal desapareciera para siempre como un árbol no cayendo en un bosque inexistente. Darle a la gata un nombre, a pesar de que sólo apareciera en dos viñetas antes de ser desaparecida en el olvido, era un típico detalle de Broome. Nosotros, como lectores, recordaremos a Jessica para siempre. No paso mucho tiempo antes de que el arma fuera apuntada hacia el mismo Flash. Con nadie que lo recordara o reconociera, empezó a disolverse como un anillo de humo.

“COMO NUESTRA CREENCIA EN NOSOTROS MISMOS SE BASA EN LO QUE LOS OTROS SIENTES SOBRE NOSOTROS- ¡EMPEZARÁS A PERDER TU IDENTIDAD AHORA MISMO! Le explicaba el villano al disminuyente superhéroe.

Pude sentir el horror. Conocía esos sueños donde arrastraba un pesado cuerpo que no responde en cámara lenta a través de un aire como pegamento, y podía imaginar un cuerpo ingravido, gaseoso siendo un tormento mucho peor.

Y aquí estaba Flash desconectado, vaporizado pero todavía un poco consciente, al filo de la desintegración, una personalidad atenuada en una abstracción sin cuerpo. Ya no podía funcionar en el mundo material, y Infantino lo dibujó como un humo rojo amontonándose en la vaga forma de un hombre, sacudido y desorganizado por la brisa de los peatones que pasaban. Como un budista sin ego, embrujaba las calles de Central City como una mancha de consciencia viviente desintegrándose. Infantino se las arregló para mostrarnos cómo podría sentirse el Alzheimer. ¿Cómo podría nuestro héroe salir de esta trampa definitiva? Una pequeña niña, cuya muñeca había sacado del río un día, de alguna forma todavía recordaba a Flash, y a través de ella empezó a reensamblar su estatus ontológico —sólo en caso que se lo preguntaran.

Un ojo adulto podría juzgar la moralidad simple, las improbables motivaciones, y encontrar la historia de Broome ligera. Es verdad que hay demasiado a menudo un tono insustancial, sin sentimiento en el trabajo de Broome, pero este tenía una profunda resonancia. Mostraba en preciso detalle la ruptura del cuerpo duro superheroico que estaba ocurriendo en todas partes durante la Edad de Plata. Era descrito como el final del viaje, la espacial y aterradora pérdida del yo y la volición que sería experimentada por tantos jóvenes no preparados para los efectos psicoanalíticos de la creación química de Albert Hoffman en un tiempo de guerra. Y se les mostró que la única forma de volver era a través de la bondad, el contacto y la comunidad.

Las historias de Flash, asimismo, eran un entretenida fuente de los así llamados Flash Facts (Hechos Flash): interrupciones editoriales o agregados que explicaban como la velocidad del viento durante un huracán puede hacer que una brizna de paja atravesara madera sólida, o como la luz del sol demora nueve minutos en llegar a nosotros desde el sol, de forma que no sabríamos que se ha ido hasta nueve minutos después. Los Hechos Flash eran perfectos para impresionar a padres y maestros y probar que los comics tenían algo que ofrecer a una recta generación de caras frescas del futuro.

Las historias de Flash eran el trabajo de hombres maduros y bien ajustados que realmente entendían a los niños. En contraste con la titánica, pero demasiado a menudo, cruel y empalagosa sensualidad en los relatos de Superman y Batman, las protagonistas femeninas en los comics de Schwartz traían una enérgica autoconfianza al procedimiento. En las hábiles manos de Infantino o Kane, mujeres como Iris Allen, Sue Dibny y Jean Loring estaban estilizada con la mejor moda de París. Su pelo era cortado para mantenerse al día con nuevas tendencias. Esto era parcialmente un efecto incidental del código, que insistía que los personajes femeninos estuvieran realísticamente

proporcionados y modestamente ataviados, pero ayudó a convertir a las heroínas de Schwartz en modernos y bellos ejemplares del estilo de Jackie Kennedy. Cuando no estaban con disfraz, sus hombres usaban pantalones formales, chaquetas y sombreros de fieltro o lucían apropiados cortes de pelo corto a los lados y atrás. Una estética que un día sería llamada metrosexual había nacido allí en plena floración. Todos pasaban el tiempo juntos, estas estables parejas jóvenes, con buenos trabajos, positivas actitudes de “puede-hacerse”, y doble vidas como luchadores contra el crimen que mantenían en secreto a sus seres amados.

Schwartz estaba también estableciendo un universo compartido. Flash era amigo de Green Lantern, Hal Jordan. Él era a su vez amigo del profesor de física de la Ivy League Ray Palmer, alias The Atom, y su novia abogada, Jean Loring. También se juntaba con Elongated Man (El Sabueso Estirable) Ralph Dibny y su esposa, Sue. No se juntaban a luchar entre ellos como los posteriores héroes de Marvel lo harían. Ni siquiera se sobrepasaban con la efusividad. Disfrutaban picnics, que eran rutinariamente interrumpidos por inusualmente pequeñas, casi gentiles, invasiones extraterrestres —del tipo que puede ser fácilmente repelido con el empleo de algún peculiar hecho científico que hacía a los invasores vulnerables a la sal de mesa o al H₂O. Su sexualidad no era nunca sospechosa ni estaba en duda. Relajados, cosmopolitas, representaban el epitome de nuestro Kennedy Man, nuestro modelo de conducta americano astronauta pionero de la Avenida Madison de la postguerra. Esperanzado bajo la clara luz de la mañana del Rey Sol. Conmovedor en su certeza.

Y luego el presidente estuvo muerto. Las doradas murallas de Camelot colapsaron, endeble como las de cualquier escenografía, para revelar los sangrientos gritos en los lodazales de Vietnam, donde dos millones de potenciales astronautas, artistas, poetas, músicos y científicos estaban siendo alineados para morir en el sacrificio de una generación americana.

Y con eso llegó una nueva vuelta de la rueda, la mayor revolución de todas.
Los superhéroes Marvel habían llegado.

CAPÍTULO 7: LOS FAB FOUR Y EL NACIMIENTO DE LO MARAVILLOSO

COMO SI ALGUIEN lo tuviera planeado desde el principio, la nueva era de los superhéroes empezaba con estas palabras:

“CON LA REPENTINA FURIA DE UN RAYO...”

La era prometeica había sido anunciada, el tiempo de los hombres como dioses que usaban fuego en la palma de sus manos había llegado. Y con el reconocimiento de la dimensión prometeica de los superhéroes llegó el reconocimiento del castigo, la Caída, la retribución, y la culpa —temas que resonarían a través de la experiencia de una muy inusual generación de niños. De ahora en adelante, tener superpoderes implicaría en el mejor de los casos una gran responsabilidad, y en el peor, sería considerado como una horrible maldición.

Stan Lee había estado escribiendo historias de comics por veinte años y estaba listo para dejarlo. El negocio estaba estancado luego de los años de Wertham, reactivándose en una breve moda tras otra en un intento por atraer lectores. Lee había escrito Westerns, historias románticas, de monstruos y comics de policíacos hasta que su esposa, Joan, le sugirió que hiciera un último intento, una última demostración de todo-o-nada del tipo de historias que él quería leer, en lugar del tipo de historias que sus editores le obligaban a escribir. Los superhéroes estaban de regreso, gracias a las innovaciones de la Edad de Plata en DC y al éxito de su Justice League of America. Esto hizo que el editor Martin Goodman le diera a Lee un nuevo desafío pidiéndole que creara un nuevo equipo de superhéroes como la JLA de Schwartz, pero moderno, fresco y relevante.

Y así Lee, con nada que perder, hizo un intento y en el proceso fundó un imperio. Era afortunado de tener en su equipo a los mejores, y más imaginativos artistas del medio: Jack Kirby y Steve Ditko. Marvel vio el conectado mundo de Julius Schwartz y construyó el suyo propio, casi de la noche a la mañana; todo un universo que sería una mejora evolutiva más fuerte, rápida e inteligente.

Fantastic Four #1 salió a finales de 1961, dos años antes de que los verdaderos Fab Four llegaran de Liverpool. Ostentando tradición desde el principio, los Fantastic Four usaban ropa de civiles. Cuando finalmente presionaron para que les dieran trajes superheroicos más reconocibles, Jack Kirby respondió con funcionales monos azules, basados más en los astronautas del Mercury que en acróbatas de circo, y estableció a los FF como una nueva generación de superhéroes de la era espacial con los pies en la tierra. Marvel volvía a la idea original de Jerry Siegel. ¿Y si los superhéroes fueran reales? ¿Qué pasaría si no fueran sólo cuentos de hadas para niños? ¿Y si los superhéroes aparecieran aquí y ahora, entre nosotros, como los marcianos —o los rojos, que habían amenazado la década anterior? Esa era la premisa.

Eran también una familia, pero a diferencia de la Familia Marvel, donde todos eran amigos de todos, o la familia de Superman, todos los días había un fin del mundo emocional, los Fantastic Four discutían y se abrazaban como una familia real. La primera portada de Fantastic Four referenciaba a del Justice League of America #1, que mostraba a los héroes pequeños en comparación a un monstruo. La Justice League se encontró luchando contra una gigantesca estrella de mar extraterrestre, pero aquí la amenaza era uno de los rocosos titanes de inframundo de Kirby.

“¡NO ME PUEDO VOLVER INVISIBLE SUFICIENTEMENTE RÁPIDO!” era el grito conmovedor de la mujer independiente de la postguerra.

“SE NECESITA MÁS QUE CUERDAS PARA SACAR A MISTER FANTASTIC DE LA ACCIÓN” se jactaba un hombre con extrañas extremidades atenuadas que estaba ensanchando su camino fuera de un rollo de cuerdas. No había explicación de cómo se había enrollado en aquel

embarazoso enredo. Los otros dos personajes eran un hombre volador de fuego que lucía un poco The Human Torch de los 40' y una pila de rocas caminantes de piel naranja llamada the Thing.

De los cuatro protagonistas nada más dos miraban en nuestra dirección. Estos nuevos héroes Marvel eran pequeños, se vestían como nosotros a pesar de tener fantásticas habilidades físicas. Trabajaban en la calle, no en el cielo.

Todo el asunto ocurría en una esquina, un escenario construido en la nada de un fondo vacío. La criatura parecía emerger a través de la misma superficie de la página, emitiendo el último rugido de los agonizantes comics de monstruos de los cincuenta. Era todo boca, todo devorador, y no había Superman allí para encerrarlo en su zoológico interplanetario, no había Flash para analizarlo hasta eliminarlo. Los héroes de los Fantastic Four eran apenas distinguibles al principio de los aterrados peatones, o los inútiles policías en la acera, acobardados ante la visión de un brazo verde, tan grande como un camión contenedor, destruyendo el concreto al escarbar su camino hacia el mundo iluminado.

Había una nueva confianza allí: Las portadas de los comics de los cincuenta mostraban a la gente común escapando de los simbólicos monstruos del Ello. Ahora había cuatro personas peleando de vuelta. Superman permanecía en centro de los elementos de la portada de Action #1. Estos nuevos héroes eran los elementos. Los Fantastic Four formaban una ecuación viviente. La exploración de su constante cambiante dinámica familiar, siempre familiar, los hacía un motor de historias de movimiento perpetuo.

Precipitándose en un semicírculo alrededor de Invisible Girl, la ardiente figura cometaria de Human Torch llevaba nuestra mirada con él alrededor de la portada y atrás. La composición hacía una arremolinada figura de ocho que cerraba y atrapaba al monstruo. La figura del ocho era el eterno trenzado familiar de los FF, la promesa de una saga que nunca terminaría, con personajes diseñados para durar. La figura del ocho era también el signo del viajero cósmico, el astronauta del infinito y adelantaba los temas que Jack Kirby desarrollaría en su trabajo más maduro.

Los globos de texto parecían incómodamente situados, pero también estaban situados así para que nuestros ojos hicieran un barrido a toda la página en constante movimiento.

“¡THE THING! ¡MR. FANTASTIC! ¡HUMAN TORCH! ¡INVISIBLE GIRL! JUNTOS POR PRIMERA VEZ EN UNA IMPRESIONANTE REVISTA”.

Lee pronto establecería un orgulloso mensaje sobre el título que decía simplemente, “LA MEJOR REVISTA DE COMIC DEL MUNDO”.

No era una jactancia vacía. En unos sorprendentes 102 episodios seguidos con Jack Kirby, Fantastic Four reconstruyeron el concepto del superhéroe de la Edad de Plata y le dieron a los lectores un ticket mensual a un mundo de devoradores de planetas, reinos submarinos, dimensiones alternativas, y siempre cambiantes, siempre retornantes dinámicas familiares.

La primera aventura de los Fantastic Four comenzaba en la mitad, con una multitud de gente apuntando a las palabras The Fantastic Four, escritas con letras grandes en una nube en el cielo. Esta alarma, superando a la señal de Batman en escala y literalidad, y volviendo el título del capítulo y de la revista parte de la misma historia, juntaba un grupo de intrigantes fenómenos, incluyendo a un misántropo monstruo, cuyos movimientos y operaciones generaban una nueva fuente de irritación o confrontación violenta. A cada personaje se le dio un par de páginas para mostrar (o en el caso de Invisible Girl, no mostrar) sus superpoderes antes de que terminara el primer acto con la promesa de una “tarea de miedo” en el futuro del cuarteto.

Manteniendo a sus lectores al borde del asiento, la historia volvía al fatídico día cuando cada uno de estos increíbles seres recibió su extraño poder. El líder, el presumido, fumador de pipa, Dr. Reed Richard, era mostrado ignorando deliberadamente las advertencias de un hombre

llamado Ben Grimm, que parecía pensar que robar un cohete experimental y volarlo a través de rayos cósmicos letales era potencialmente una mala idea. Richard le dejó el trabajo sucio a su glamorosa y rubia prometida, Sue Storm:

“BEN, TENEMOS QUE APROVECHAR ESTA OPORTUNIDAD A MENOS QUE QUERAMOS QUE LOS COMUNISTAS SE NOS ADELANTEN. NUNCA PENSÉ QUE FUERAS UN COBARDE”.

El desafío pasivo agresivo de Sue fue suficiente para enfurecer a Ben.

“¡UN COBARDE! ¡NADIE ME LLAMA COBARDE!”.

Y así el resto del grupo fue capaz de convencer a su único miembro sensato de que tomara parte de un disparatado plan que sólo podía terminar en desastre. Por alguna razón, Reed y Ben permitieron a Sue y su hermano adolescente Johnny acompañarlos en su misión suicida para impedir que los rojos llegaran primero.

“¡TENÍAMOS QUE HACERLO! ¡TENÍAMOS QUE SER LOS PRIMEROS!” gritaba triunfante Richard mientras el cohete aceleraba a través de la ionosfera. Era el rugido de león del astronauta de Kennedy reclamando el vacío del espacio. Era la hybris del dorado y joven presidente y los científicos de la era atómica, y precedió a su Caída y su Culpa.

El único efecto de sonido en la historia ocurría en la viñeta siguiente a Richard cantando victoria e indicaba la aterradora presencia de rayos cósmicos —rompiendo a través del casco sin protección para bañar a los cuatro rebeldes astronautas con radiación pura de la Edad de Plata.

¡RAK TAC TAC TAC TAC TAC!

Cuando la siniestrada nave aterrizó, y los cuatro salieron uno a uno tambaleando del fuselaje, vimos como los rayos provocaron en cada uno una terrible transformación: Sue se volvió invisible por primera vez. Johnny se prendió en llamas y descubrió que podía volar, en llamas. Todo el cuerpo de Reed se volvió elástico, y Ben sacó la pajita más corta como recompensa por tratar de prevenir que toda esta loca correría siquiera pasara, transformado en una monstruosa cosa chapada de naranja, incapaz de volver a su forma humana.

Reed, correctamente, se culpaba a sí mismo por la chocante deformidad de Ben y la pérdida de una vida normal. Sue, por mientras, atrajo la amorosa atención de un renovado Príncipe Namor, el Submarino, vuelto de las profundidades como un lascivo Peter Pan, y Johnny luchaba con impetuosidad juvenil y un “acalorado” temperamento.

El superhéroe Marvel había nacido: un héroe que no sólo luchaba contra monstruos y científicos locos sino también con identificables problemas personales.

Pronto la amenazante atmosfera de los primeros episodios de Fantastic Four fue reemplazada por un flujo relajado que podía abarcar gran drama, ciencia ficción, comedia de situación, pathos, y un completamente innovador acercamiento al concepto del superhéroe en consonancia con el espíritu de los astronautas. La fragmentada familia nuclear le otorgó a Lee, Kirby, y todos los que les siguieron en el comic, un suministro interminable de historias que podrían convertirse en mitos. Malvados tíos, bodas, rupturas —Fantastic Four le daban al álbum familiar de todos un giro superheroico. Después de la boda de Mr. y Mrs. Fantastic, una nueva, y más juguetona dinámica surgió, con Reed y Sue como Mamá y Papá, Johnny como el hijo adolescente malcriado, y Ben como el monstruoso bebe de pesadilla.

Los superhombres Marvel eran también científicos. Los Fantastic Four eran astronautas. The Hulk era Bruce Banner, un físico. Henry Pym, un físico de partículas que podía encogerse era Ant-Man. Spider-Man, Peter Parker, era un estudiante de ciencias, Don Blake, Thor, era doctor, pero Lee y sus artistas —principalmente un revigorizado Jack Kirby, que iniciaba un periodo que

sería considerado su pináculo creativo, y el quisquilloso Steve Ditko —mostrarían un nuevo y más oscuro lado de los héroes con doctorado.

Lee y Ditko, en una racha, co-crearon el próximo gran éxito Marvel: Spider-Man. Había allí otro enfoque nuevo: un superhéroe adolescente que no era un ayudante, que podía protagonizar su propia revista, y cuyo nombre no terminaba en Kid o Lad. Peter Parker era, como escribió Lee al final de su primer aventura, “el héroe que podría ser tú”, trayendo un nuevo nivel de realismo a las revistas de superhéroes, y creando otra revolución en el proceso. Parker, un nerd de la ciencia con anteojos, fue traído al mundo en *Amazing Fantasy* #15 como “EL ÚNICO TÍMIDO PROFESIONAL DE LA SECUNDARIA MIDTOWN”

Era improbable que los jóvenes lectores de comics de superhéroes se identificaran demasiado con el tipo de Barry Allen o Hal Jordan —atractivos jóvenes con carreras y maravillosas novias— pero Peter Parker trajo de vuelta el anteojudo arquetipo de Clark Kent y les dio a los lectores un héroe adolescente que se sentía como un adolescente. Él no podía mitigar su ñoñez señalando un trabajo de investigación o un título de ciencias, y con su postura furtiva, su torpe postura desgarrada, y sus ataques de culposa auto-laceración que se alternaban con euforia, Spider-Man estaba a kilómetros de los bien proporcionados y educados adolescentes del siglo treinta de la Legion of Super-Heroes de DC o de la Familia Marvel, y kilómetros más cerca de casa.

La primera vez que vemos a Peter, no estaba saltando por los aires o atrapando pillos, estaba parado aislado de un grupo de burlones adolescentes, una barrera física y emocional que parecía infranqueable. El ratón de biblioteca en persona, con hombros caídos, ropa anticuada, unos gigantescos, y redondos anteojos, echando una mirada a través de lo que podía ser un abismo infinito hacia los chicos populares que se reían de la ridícula idea de invitar a Peter a un baile. En una mano cargaba sus libros de texto. Era una escena de cada patio de secundaria, y muchos de los jóvenes lectores de Spider-Man debieron identificarse de inmediato en el tranquilo y modesto Peter Parker. El podría haber estado en la Secundaria Riverdale excepto que había algo extra, algo extraño y maravilloso sobre Peter. A diferencia de Peter Pan, Peter Parker tenía una sombra.

De hecho, en la ilustración inicial parecía proyectar tres sombras: Había un orgulloso hombre muscular con las manos en las caderas, parado en el centro de una telaraña con el contorno negro de una gigantesca araña sobre su cabeza. Claramente había mucho más en ese tímido chico que no bailaba de lo que saltaba a la vista. La imagen ya era bastante evocativa, pero Lee estaba sólo empezando.

Los cuadros de texto de Lee abandonaban toda pretensión de ser una desapasionada voz autoral a favor de una amigable camaradería que hacía sentir como si estuviera allí contigo, leyendo el mismo comic y avergonzándose en los mismos momentos cursis. El mismo comic se convertía en un amigo. Lee introducía su propia persona en las pequeñas notas del editor que otorgaban nexos entre las historias y recordaban a los lectores los hechos más relevantes, todo en el estilo guiño-guiño “¿Qué-tal-amigo?” de Stan. Luego venía “Stan’s Soapbox” (La Tribuna de Stan), una columna regular donde Lee podía manifestarse sobre cualquier cosa que pasara por su mente. Más que nada promocionaba nuevos títulos Marvel con una conocida hipérbole propia de un vendedor ambulante pero manteniendo una irónica distancia, pero a menudo decía sin rodeos sus sentimientos sobre los derechos civiles y la paz mundial.

A veces hablaba de las visitas a las oficinas Marvel realizadas por luminarias de la nouvelle vague como el director de cine Federico Fellini, Alain Resnais y Jean-Luc Godard. La mayoría eran “franceses apestosos”, como ponía Lee, que habían aceptado el comic de fantasía dentro de la corriente principal de su cultura hace mucho tiempo, en la forma de los costosamente empastados bandes dessinées o fumetti (comic franco-belga e italiano). Artistas de comic inteligentes e innovadores como el equipo de Stan no tenían que probarse a sí mismos ante los autores

Europeos, pero el mainstream americano rara vez tomaba en serio el trabajo artístico o el lenguaje o la radical nueva estructura narrativa de las obras. Parecían apenas conscientes de una nueva mitología underground estaba circulando. En diez años, el universo Marvel había suplantado al de DC como el más exitoso tanto en ventas como en aprobación de los fans.

Para 1965, con un estable éxito de nuevos e inusuales superhéroes, incluyendo a Hulk, Daredevil, Iron Man, Thor y Giant Man, Lee marcaba cada nuevo número con "UNA PRODUCCIÓN MARVEL DE ARTE POP", tanto para distanciarse a sí mismo de sus sobrios competidores de DC (a quienes caritativamente renombró Brand Ecch [La Marca Ecch] en las columnas de "Soapbox", que a veces parecían las despotricadas desde el balcón de Benito Mussolini) y también para aliarse con corrientes más amplias de la cultura popular. Stan incitaba una fiera rivalidad entre Marvel y DC, mientras el gigante no le prestaba atención, al menos no en público. Pero los nuevos héroes Marvel eran tan radioactivos con una novedad cruda y personalidad pura, que hacía parecer los productos DC infantiles, forzando a DC a cambiar en orden de mantenerse.

Las primeras líneas en la revista de Spider-Man señalaba el nuevo pacto entre el lector y el creador que era el sello distintivo del estilo Marvel. "¿TE GUSTAN LOS HEROÉS DISFRAZADOS?" preguntaba Lee, sabiendo que nos gustaban si habíamos comparado el comic. Era raro para los lectores recibir una pregunta tan directa sobre el objeto en nuestras manos. Luego se abrió con unos cuantos secretos comerciales para ganar nuestra confianza:

"CONFIDENCIALMENTE, NOSOTROS EN EL NEGOCIO DE LAS REVISTAS DE COMICS LOS LLAMAMOS 'PERSONAJES DE CALZONCILLOS LARGOS' Y, COMO SABRÁS, ¡HAY UN MONTÓN DE ELLOS! PERO, PENSAMOS QUE PUEDEN ENCONTRAR A NUESTRO SPIDER-MAN UN TANTO... ¡DIFERENTE!

Con un epígrafe, Lee se convirtió en nuestro amigo, nuestro confidente. Nos recordó desde el principio que estábamos leyendo una historia inventada, luego creo con Ditko una historia y a personajes tan atractivos, que fuimos arrastrados, a pesar de su declarada naturaleza ficticia, en un despliegue de sentido para el espectáculo. Estaba perfectamente compuesto en sólo once páginas. (Cuando el guionista Brian Michael Bendis fue llamado a actualizar y recontar el origen de Spider-Man para una nueva generación de lectores en el 2000, tomó seis tomos de veintidós páginas para contar la misma historia en el estilo de narrativa "descomprimida" de los comics del siglo veintiuno).

Adorado por sus ancianos tutores, Tía May y Tío Ben, Peter era sin embargo rechazado por todas las chicas que conocía.

"¡UN DÍA LES ENSEÑARÉ! [Sollozo] UN DÍA SE ARREPENTIRÁN — SE ARREPENTIRÁN DE HABERSE REÍDO DE MI".

Afortunadamente para nuestro héroe, "un día" llegó pocos minutos después cuando fue mordido por una araña que inadvertidamente absorbió una inusualmente alta dosis de radiación durante una demostración científica. En el mundo real, Peter habría sucumbido al envenenamiento por radiación y muerto en una confusa agonía, sin cabello ni dientes varias semanas después, pero este era el universo Marvel estableciendo sus propias reglas de enfrentamiento. En el U Marvel, la radiación era una especie de polvo de hadas, rocíalo en un científico, y ¡voilà! Un superhéroe nacía. La radiación era la responsable del origen de los Fantastic Four, Spider-Man, Hulk, los X-Men, Daredevil y muchos otros superhéroes Marvel tempranos, transformando los isótopos del miedo en barras de combustible de maravillas y posibilidades. Lee robó de vuelta la radiación aniquiladora de la Bomba, y para niños como yo —criados en su helada sombra— pobló la resplandeciente oscuridad con extraordinarios héroes.

Era tradicional para los personajes superhéroes optar por el estilo de vida de combatir el crimen tan pronto como pudieran diseñar un vergonzoso traje y darse a sí mismos un nombre ridículo. Los hombres misteriosos de la Edad de Oro luchaban contra el crimen porque eso era lo

que hacías. Los héroes científicos del DC de la Edad de Plata lo hacían porque leyeron sobre eso en los comics de la Edad de Oro. No necesitaban ver su mundo destruido o sus padres asesinados; usaban sus nuevas habilidades para combatir el crimen porque era lo debía hacerse si se pensaba en la comunidad. Stan Lee volvió al primer principio. En el universo Marvel, los héroes necesitaban razón, motivaciones.

Al obtener sus poderes, la primera opción de Peter no fue combatir el crimen sino hacer dinero, usando su recién descubierta “fuerza arácnida” en un enfrentamiento de lucha libre. Esto le trajo a la atención de un promotor de TV que le ofreció un fajo de billetes por aparecer en The Ed Sullivan Show. Peter aceptó y diseñó su traje de Spider-Man, no para combatir criminales o representar su tótem animal, sino para lucir bien en TV.

Esto era muy nuevo en 1962. Allí había un héroe que se anticipaba a la cultura de las celebridades. Esos días, Spider-Man era “LA SENSACIÓN DE LA NACIÓN”, pero Lee y Ditko no habían terminado con nosotros. Todavía necesitaban convertir este ligeramente desagradable nerd trapa paredes en un superhéroe, y lograron esto en una clásica secuencia. Spider-Man recién se había sacado de encima una adoradora multitud mediática y estaba a punto de escapar silenciosamente cuando un policía le pidió su ayuda para aprehender a un pillo que huía.

Con Spider-Man ignorando los gritos del policía egoísta, el ladrón se lanzó dentro del ascensor e hizo su escape. “¡QUÉ SUERTE QUE EL TONTO DEL DISFRAZ NO ME DETUVO!” decía riendo y burlándose.

Cuando el policía regaña a Spider-Man, el todavía-no-un-héroe ya tenía preparada su desdeñosa respuesta:

“¡DISCULPA, AMIGO! ¡ESE ES TU TRABAJO! ESTA VEZ NO SERÉ PASADO A LLEVAR — ¡POR NADIE! ¡DESDE AHORA SÓLO ME PREOCUPARÉ POR EL NÚMERO UNO —ES DECIR— YO!”.

Era fácil ver, cuando los afectuosos Tío Ben y Tía May le compraron a Peter el microscopio que siempre había querido, que escenario estaba colocado para la tragedia.

Peter volvía de otra presentación en la TV cuando encontró las luces de la policía ajunto a su casa. Un ladrón había disparado y matado a su Tío Ben, y cuando un enfurecido Spider-Man rastreó al asesino hacia su guarida, reconoció al hombre como el ladrón que había ignorado tres páginas antes. Era culpa de Peter que el Tío Ben estuviera muerto. Al menos Batman podía culpar a alguien más por la muerte de sus padres. Fue en este punto cuando Spider-Man, el artista, fue reemplazado por Spider-Man, el luchador contra el crimen, guiado por la expiación de su propia horrible culpa.

Con la pequeña y solitaria silueta de Ditko caminando hacia la oscuridad bajo la luna en una ciudad con las luces apagadas, Lee cerraba esta primera aventura aleccionadora con estas inmortales palabras:

“CON GRAN PODER VIENE TAMBIÉN HAY — ¡UNA GRAN RESPONSABILIDAD!”.

El epígrafe final, como el primero, nos saca de esa intensa, emocionalmente cargada situación con un extraño enunciado recordándonos que nada de esto es real: “Y ASÍ UNA LEYENDA NACE Y UN NUEVO NOMBRE SE AGREGA A LA LISTA DE AQUELLOS QUE HACEN DEL MUNDO DE LA FANTASIA EL MÁS EXCITANTE REINO DE TODOS”.

Los granosos y hormonales outsiders tenían un nuevo héroe en Peter. Clark Kent tenía su propio apartamento y un trabajo estable, en cambio Peter era un genuino perdedor. Peter reveló la verdad detrás de las azucaradas mentiras de Barry Allen y Ray Palmer. Ninguna chica atractiva se fijó jamás en un científico. Peter estaba jodido, tuvo la gripe, se quedó sin dinero ni esperanza. Peter tenía que coser a mano su dañado traje de Spider-Man en su pequeño cuarto en la casa de Tía May en Queens, mientras los periódicos condenaban su alter-ego justiciero como una amenaza para la sociedad.

Recién salidos del horno, Marvel había entregado dos exitosas series que reinventaron completamente el paradigma del superhéroe. Cuando los nuevos héroes aporreados fueron agregados a la mezcla, las historias fueron construyéndose una sobre otra, haciendo referencias cruzadas entre varios títulos para desarrollar un fascinante mosaico de todo un mundo nuevo. En DC, un evento remecedor podía ocurrir en un número y olvidado en el siguiente. Batman podía estar cuidando una pierna rota en su propio título mientras se balanceaba por las azoteas en *World's Finest*, *Detective*, o *Justice League*, pero el universo Marvel estaba construido sobre bases más sólidas. Así, si Peter Parker tenía un moretón al final de una historia, aún lo tendría al inicio de la siguiente, lo que hacía toda la línea Marvel un gigantesca y entrelazada saga.

Fantastic Four había transformado los dramas de familia familiares en épicas superhumanas. Ahora *Spider-Man* transformaba la ordinaria vida adolescente en un extraño culebrón simbólico. Larguirucho y angulosos, *Spider-Man* era tan escalofriante como su nombre, y Ditko se cercioraba de hacerlo posar en actitudes retorcidas y antinaturales. Él no tenía rostro. En la Edad de Oro, el diseño de su máscara sin rostro le hubiera quedado a una espeluznante y taciturno vengador del mal, pero la genialidad de Lee fue convertir a *Spider-Man* en el héroe más parlanchín de los comics. ¡*Spider-Man* nunca se callaba! Molestaba a sus enemigos, hacía bromas, y mantenía un continuo comentario en cada uno de sus movimientos, en cada sentimiento. Era como si el tímido Peter cobraría vida sólo cuando ocultaba su cara tras una máscara. Como *Spider-Man*, giraba y hacía piruetas como si no pesara por las avenidas de Manhattan, chorreando fluido pegajoso de telaraña en extático abandono.

Entre ellos, Kirby y Ditko, reacondicionaron la apariencia de los comics americanos y establecieron el tenor general de dos vertientes independientes de expresión. Por un lado, tenías los comics de superhéroes, como los representaba el campechano y concreto veterano de guerra Kirby —el Picasso, o quizás más plausiblemente, el William Blake de los superhéroes, que estableció las reglas básicas para manipular y distorsionar la perspectiva. Por el otro lado, el solitario, anteojudo Ditko preparaba el camino para los elementos del estilo del comic alternativo underground, con un ritmo medido y preocupaciones temáticas que levaban hasta el final hacia la política y el formalismo de obras posteriores como *Watchmen* y más allá.

Las tensas y regulares viñetas de Ditko eran como ventanas de vecindad que podían abrirse hacia bizarras maravillas. Donde Kirby buscaba explotar, Ditko buscaba contener; estratificar y regular su mundo en el papel con un metronómico y repetitivo ritmo sobre el cual él pudiera mantener completo control. Comprometido con la transmisión de la cotidianidad y la verdad de la vida real, Ditko hacía sus personajes delgados, encorvados, retraídos y planos. Los dibujaba sudando, sollozando, acobardándose, lo que sólo hacía más emocionante cuando superaban imposibles adversidades para hacer lo correcto.

Ditko se convirtió en un devoto de la filosofía objetivista de Ayn Rand, entonces una popular respuesta al desencanto del alma psicoanalizada y el colapso de los "valores" dentro del relativismo moral. Las valientes, simples y agresivas distinciones del objetivismo atrajeron a la mente analítica de Ditko y le dieron un nuevo vocabulario alrededor del cual organizar su mundo aún más eficientemente. Cada vez más, sus comics tendieron hacia desconcertantes y caldeadas polémicas, como los infernales panfletos entregados por alguna aburrida e intimidante secta monocromática.

Era inevitable que su inflexible visión de mundo chocara con la filosofía liberal de Lee, el "¿Por qué no podemos reconciliarnos y llevarnos todos bien?" de *Playboy*, y los dos eventualmente disolvieron su compañía. Esto dejó a *Spider-Man* en las manos de Lee y del nuevo dibujante John Romita, que hacía a Peter más guapo y le dio la opción entre dos novias para-

morirse de bellas (una de ellas, Gwen Stacy, literalmente se murió). Incluso Tía May obtuvo un cambio de imagen que tiraba esa fragilidad al-borde-de-la-muerte y la remplazaba por una apariencia robusta como de actriz que socavaba su rol original y purgaba a la revista de los últimos ecos de la malograda y mundana autenticidad de Ditko.

A diferencia de los héroes DC, con sus totémicas debilidades a la madera o al fuego (o al color amarillo, como en la nueva versión de Green Lantern de Schwartz), todos los héroes Marvel debían tener un talón de Aquiles psicológico. Si no albergaban un secreto mortal personal capaz de destruir carreras o matrimonios, no eran buenos héroes Marvel. Y se pelaban constantemente. Los superhéroes habían combatido contra la injusticia en los 30' y pelearon contra Hitler en los 40', mientras que en los 50' los superhumanos combatieron contra monstruos y extraterrestres. Los héroes Marvel de los 60' peleaban unos contra otros en medio de épicos choques con memorables villanos operáticos como Doctor Doom, Magneto, Galactus, Doctor Octopus y Green Goblin, todos ellos tenían personalidades y dimensiones extra que los elevaban por sobre los tradicionales déspotas, rufianes y locos. Un envalentonado Lee dirigido por los ritmos más elevados de pentámetro yámbico y encontró una manera de recrear una voz pseudo-shakespeariana a través de Brooklyn, para que Peter Parker pudiera ser atravesado por una culpa que hacía a Hamlet lucir a como un novato.

Aquí desde mi propio cuaderno del colegio, detallo un buen día para un niño de siete años en el Verano del Amor, es mi primera impresión registrada sobre un Comic Marvel:

Tengo una cometa y un magneto, tengo comics gruesos también. Tengo uno con dos personas. Una se llama Wonderful Wasp y la otra se llama Giant Man. Pelean contra alguien que se llama Human Top.

Y sin embargo había algo que no me gustaba sobre los superhéroes Marvel. Esos personajes parecían constantemente enojados y raros, y yo encontraba las historias de conflictos entre superhéroes agotadoras. La estresante vida de Spider-Man era un poco demasiado madura, lo parecía.

Después de la Segunda Guerra Mundial, mi papá se había declarado pacifista. Tanto él como mi mamá estuvieron de acuerdo en que debía ser criado de acuerdo a los "principios de la no violencia", lo que significaba que los juguetes militares y de armas eran mal mirados. No los extrañaba, e incluso me gustaba poder describirme como pacifista, porque pensé que me hacía diferente y más interesante. Cuando los Boy Scouts se presentaban en nuestra escuela en busca de nuevos reclutas, me levantaba orgullosamente, fijaba la mirada al Jefe de Tropa, y anunciaba, "Me rehúso a formar parte de cualquier organización paramilitar, y eso incluye a los Boy Scouts".

Me gustaba que mis héroes llegaran y arreglaran las cosas sin esfuerzo y que odiaran hasta el más pequeño obstáculo en su claro camino hacia el éxito. Sólo quería que todas las guerras se acabaran para que pudiéramos gastar el dinero en naves espaciales y colonias en Marte.

CAPÍTULO 8: SUPERPOP

FUERA DEL abismo, ya era tiempo de una nueva proliferación de superhéroes. Otras compañías se unieron una vez que las pioneras dieron el salto y probaron el agua. Los superhéroes captaron el espíritu de la época —como los espías y astronautas, ofrecían un pasaporte a sofisticadas aventuras. Wally Wood, un consumado dibujante, escritor, editor, y alcohólico, identificó un nicho ecológico a la espera, y combinó la manía por ficción de espías de los sesenta con los superhéroes para crear T.H.U.N.D.E.R. Agents (The Higher United Nations Defense Enforcement Reserves) (Los Agentes T.H.U.N.D.E.R. [Las Altas Reservas de Implementación de Defensa de las Naciones Unidas]) para Tower Comic en 1967. Wood era un veterano de EC cuyas viñetas perfectamente iluminadas y compuestas mostraban un grado de habilidad mayor que muchos de sus contemporáneos. Aun así se veían rígidas y amaneradas comparadas con el Heavy Metal de Kirby.

Sus T.H.U.N.D.E.R. Agents eran otro perturbante grupo. Como he explicado, prefería a mis héroes con mandíbulas apretadas y sin complicaciones. Los T.H.U.N.D.E.R. Agents eran hombres miserables que habitaban un mundo sombrío de corredores de la Guerra Fría, hangares de aviones y bunkers de concreto. NoMan, uno de los personajes centrales cuyo nombre sugería alguna idea existencial de último minuto, era un concepto interesante, pero sus aventuras eran tan pedestres, que podría haber sido un superhéroes británico.

Adelantándose a los superhéroes de la época de George W. Bush, los poderes de los T.H.U.N.D.E.R. Agents venían de artefactos previstos por sus patrocinadores gubernamentales. Los T.H.U.N.D.E.R. Agents me provocaban una sensación desagradable muy específica, que encuentro difícil de articular. Tal vez el gusto paramilitar era demasiado problemático para un niño de un hogar pacifista. El arte de Wood a pesar de toda su elegante precisión parecía afectado, siempre a una distancia.

Sentía lo mismo sobre Harvey Comics: The Fly, The Hangman, Bee-Man. Un poco inspirado montón de imitaciones sin vida, carecían de la fundación sólida que tenían los personajes de DC y Marvel. Golden Key Comics tenía al agresivamente soso Doctor Solar, el Hombre del Átomo. Las atractivas portadas pintadas al estilo pulp, el diseño elegante del personaje principal, y el atractivo traje apenas distraían del desesperante tedio de sus repetitivas tramas. El universo de retazos de DC se había ensamblado en una confortante colcha a lo largo de las décadas, Marvel era un traje elegante tejido de la nada por innovadores y artesanos genuinamente talentosos. Todos los otros universos de comics parecían ocurrencias tardías mal diseñadas, intentos de mala calidad de alcanzar algo que apenas entendían. Incluso siendo un niño pequeño, podía sentir la diferencia. Podía saborear la autenticidad y extrañarla cuando no la había.

Todos ellos querían canalizar la nueva energía que hacía a la gente joven sentirse como mutantes o superhéroes al borde de un utópico futuro en el espacio. Guiados por pura juventud, la raza humana logró enviar sus pequeñas antenas a la luna y de regreso, dejó huellas donde Ningún Hombre Ha Ido Antes. Todo parecía posible, y los superhéroes era ejemplo de posibilidades sin fin. Ellos eran en lo todos podíamos convertirnos. Incluso los personajes de Archie Comic se unieron al acto como cuando Archie Andrews se convertía en Pureheart, el Poderoso, y su rival Reggie Mantle se transformaba en el maquinador Evilheart. Disney también fue tocado por el rayo, así que Goofy sólo tenía que tragar un par de sus super manías especiales para invocar su alter ego de Super Goof, vestido en calzones largos rojos y capa azul. Para mí jugar a ser Pureheart o Super Goof, era algo igualmente serio y feliz, como jugar a ser Batman.

Los comics otra vez explotaron fuera de las páginas hacia la vida electrónica. Pero con un giro. La serie de TV Batman de 1966-68 puede verse como una creación pura de Arte Pop. Tomó

prestado de una fuente previa —los seriales de Batman de los cuarenta— pero replanteó su tema de una manera que nos llevó a cuestionar todas las ideas preconcebidas sobre la fuente original e hizo a alguien rico.

Según la mejor versión de la historia, Hugh Hefner tenía un par de amigos en la Mansión Playboy, incluyendo a Bob Kane y el productor de NBC Bill Dozier. Me gusta imaginar que en medio de una sesión de swinging con las conejitas en la caverna, encontraron tiempo para examinar los seriales de Batman. Como yo, estos sofisticados imaginarios vieron en los seriales una oportunidad para la risa fácil y las bromas tontas. Los seriales que pretendían entretener a niños e idiotas se convertirían, en definitiva, en “camp”.

Otra versión de la historia es Dozier leyendo Batman #171, uno de los primeros tomos del New Look. Detecto inmediatamente la influencia del Arte Pop y la atrevida nueva adición de Infantino al atractivo gráfico de Batman. Resaltando la silueta del murciélago con un ovalo amarillo que recordaba a la BatiSeñal de la policía proyectada contra las nubes cada vez que necesitaban invocar al héroe a la acción, Infantino había convertido el emblema del pecho en un logo y en una herramienta de marketing. Quizás la verdad radica en una mezcla de influencias. El New Look proveía un modelo visual, y había una innegable influencia del programa británico The Avengers.

Dozier vio una manera de hacer una serie de Arte Pop que fuera atractiva no sólo para niños sino también para los adolescentes modernos y los jóvenes. Un héroe dirigido directamente a la juventud psicodélica que estaba recapitulando el vodevil, los gramófonos y los anteojos de abuelita. Este Batman podía servir a los fans de los Monkees y las películas de los Beatles como Help! Dozier incluso proveyó de una portentosa narración en off que imitaba el estilo de los seriales. Es más, la estructura de las historias —dos episodios de treinta minutos emitidos dos noches consecutivas con un cliff-hanger en medio— era otro guiño hacia el formato serial. Cada episodio de media hora tenía su propio título.

Desde su debut en Enero de 1966, Batman se convirtió en el mayor show de TV, gatillando una “Batmanía” que por un corto e intenso periodo rivalizó con la Beatlemania que había acogido a John, Paul, George y Ringo en su llegada a los EE.UU dos años antes. Interpretada estrictamente para la ironía de la época del Arte Pop, Batman la serie de TV tenía un truco simple: Los diálogos ridículamente serios eran dichos sin rodeos por Adam West y Burt Ward. En esta interpretación brillante, no había sombras, no había mención de por qué Batman hacía lo que hacía, no había flashbacks de sus padres agonizando por las heridas de disparos en un oscuro callejón. El Batman de Adam West era Batman porque ser Batman le hacía perfecto sentido. Esta interpretación plana y seria podría haber divertido a la sonriente gente de Playboy, pero todo niño sabía que así era exactamente cómo debía hablar un superhéroe.

El rompecorazones de matinée Cesar Romero se rehusó a afeitar su característico mostacho para su rol como el Joker, así que era embetunado en maquillaje teatral blanco, claramente visible en cada toma. Mirando Batman en una pequeña televisión en blanco y negro con una resolución tan mala que imitaba la visión de un hombre miope tratando de echar una mirada a través del tiempo mismo, era totalmente ignorante del vello facial emblanquecido de Romero. Él era el Joker en la pantalla, puro y simple. Un lascivo, maniaco, payaso maligno. No veía las mayas de Burt Ward y habría jurado que andaba con las piernas al aire, como Robin en los comics. No había nada gracioso, irónico o camp sobre Batman para mí. Era emocionante, tenebroso y completamente adictivo. Era una garantía absoluta de un buen rato.

Si el Batman de los sesenta parece ridículo, considera la película de James Bond de 1967, una adaptación libre de la primera novela de Bond de Ian Fleming, Casino Royale. La misma historia fue rehecha el 2006 como un violento y naturalista thriller con Daniel Craig en el rol de

Bond. Pero en el Verano del Amor, Casino Royale se convirtió en una película sin pretensiones, psicodélica, absurdista, virtualmente sin trama.

El Bond de 1967, como Batman, era una anticuada marioneta del Entretenimiento, que actuaba estrictamente para las risas. ¿Qué era el camp en última instancia sino las serias actitudes de una generación anterior vistas a través del rosado lente del hachís y el LSD? Incluso la lógica de la historia se desmorona con los personajes tropezando a lo largo del set de filmación donde eran revelados como meros jugadores, vaqueros e indios del entretenimiento que habían tronado desde otra película, de otro estudio de sonido, o de otro universo paralelo. Era un Bond energizado por flores; de las drogas, consciente de la moda, en tono de burla. Era una película que sería inconcebible en el implacable mundo de los guiones de tres actos rigurosamente contruidos de hoy en día.

Todo estaba a disposición. Los héroes consagrados de una época anterior fueron alineados como objetivos de la sátira. Si los destinatarios del LSD y la mezcalina difícilmente podían mirar metraje del Holocausto sin reírse, ¿qué posibilidades tenían los héroes serios, de mandíbula cuadrada del pasado, ahora expuestos al riguroso escrutinio de la juventud como ingenuos históricamente engañados por la conformidad y la reacción? Mr. Terrific era un show de TV sobre un nerd en un traje de vuelo plateado, mientras Captain Nice traía las aventuras semanales de un subnormal con lentes a los hogares a lo largo de América. Los superhéroes eran un payaso más en el bus, otra alucinación de Haight-Ashbury con fuego en sus ojos y papel de aluminio en su cabeza, e incluso los niños sabían que los héroes “divertidos” no funcionaban.

Pero para mí, shows como Mr. Terrific eran lo auténtico —tanto como la TV podía hacer a mis amados comics moverse, y por lo tanto ser serios por su propia naturaleza. Estaba tan hambriento por cualquier atisbo de actividad superheroica que estaba dispuesto a ignorar la obvia estupidez de esos personajes y tratar de tomármelos en serio.

En 1990 estaba en una fila en la tienda Virgin Megastore para tener mi copia en videocasete de Batman: La Película firmada por Adam West. Mientras garabateaba su marca, le conté que recientemente había publicado mi propio comic de Batman, Arkham Asylum, con cierto éxito. Me miró en la manera en que se mira una partícula flotando a través de tu globo ocular y gruñó. Eso fue suficientemente bueno para mí.

En 1966 mi familia se había mudado un par de kilómetros al sur de Govan en una urbanización de clase trabajadora conocida como Corkerhill. Era un lindo pueblo como de maqueta de tren con pequeñas casas victorianas de piedra arenisca roja —que fueron devastadas por los planificadores y reemplazadas por fumaderos de concreto varios años después. La adorable estación, cuyo jefe ganaba premios todos los años por sus espectaculares arreglos florales, se convirtió en una espantosa zona muerta atravesada por letales cables de alta tensión para el tren eléctrico. Despojada de su personalidad, sometida a electro-shocks y lobotomizada, La Estación de Trenes Corkerhill fue vestida como un obrero maoísta chino en naranja y plástico reglamentario, con formica despedazada y graffitis donde alguna vez florecieron mullidos ramilletes y el orgullo. El romance de la vía del tren fue brutalizado en dura realidad hecha de alambres, cables y rejas por gente que no sabía nada de romance, sólo de funcionalidad.

Tenía una hermana ahora. Ella disfrutaba leyendo Lois Lane, Jimmy Olsen, o cualquier historia con Superbaby o Bizarro en ella. Entonces estaba la Legion of Super-Heroes, escrita por un precoz y —basándose en su estatura adulta de más de dos metros cuarenta— presumiblemente

gigante joven de trece años llamado Jim Shooter. Él se convertiría en el temido editor de Marvel durante los ochenta. Pero las historias del joven Shooter eran vertiginosas, resultonas, y llenas de genuina sinceridad adolescente, humor y romance. Con un reparto de convincentemente dibujados y distintivos personajes. La nomina en expansión de la Legión, de más de treinta superhéroes, nunca parecía suficiente, y mucho menos excesiva. Shooter introdujo el estilo Marvel: situaciones de alta tensión y aterradores villanos aparentemente imparables, en el hasta ahora predecible mundo de Superman y su reparto extendido. Carecía de la sofisticación superior de un Stan Lee de mediana edad, pero lo compensaba de sobra con brío, inventiva, y un diestro talento para crear situaciones de riesgo en aumento.

Me gustaban esas historias, Flash y la Justice League of America. Conocía a los comics americanos como "comics gruesos". Por otro lado tenía comics semanales británicos más baratos y delgados compitiendo por mi atención. Había algunos divertidos como Beezer y títulos de acción-aventura como Valiant o Leon. Estos últimos tendían a presentar aventuras de la Segunda Guerra Mundial, las cuales leía diligentemente, percibiendo en ellas el peso amortiguado de una historia que apenas había evitado. La Segunda Guerra Mundial estaba completando su cuarta década en los comics, y los valientes muchachos de los diarios para niños podían estar confiados en que la incesante matanza continuaría hasta bien entrados los años ochenta. La cifra de alemanes muertos en los diarios para niños británicos sobrepasaba por muchísimo las estadísticas de víctimas reales de las dos guerras mundiales.

"¡PUEDE QUE ÉL USE ANTEOJOS PERO ES UN GRAN TIRADOR!" decía el grito de aprobación mientras el anteojudo objetor de conciencia "Four-Eyes" Foster (Cuatro-Ojos Foster) admitía el error de sus métodos y aceptaba el desafío de asesinar alemanes con un júbilo y vigor que su vida anterior como contador nunca pudo otorgarle.

Los comics eran sólo una parte de eso. Había un montón de niños alrededor y mucho espacio para jugar por largas horas sin supervisión adulta.

Yo estaba obsesionado con el espacio, los astronautas, las constelaciones, los OVNIS — cualquier cosa en el cielo. Mi mamá nos metió a los dos en clases de astronomía para saciar mi necesidad de conocimiento, y allí me sentaba diligentemente, convirtiendo en mi cabeza áridas lecciones sobre magnitudes y albedo en paisajes de ciencia ficción. Estaba allí solamente por el telescopio y por la sensación que todo eso me daba, de ser especial y un poco de otro mundo. Júpiter. Los anillos de Saturno. Cometas pasando. Lo vi todo. Vi una bandada de gansos en forma de V y estuve seguro que eran platillos voladores. Vi un grupo de lo que aseguraba que eran satanistas urbanos swingers vestidos con túnicas con capucha cargando velas en las escaleras traseras de una casa grande cruzando la calle. O tal vez eran monjes penitentes. Todo lo que importaba era la historia potencial en todo.

Ese mismo año, mi octavo, mamá me llevó a ver 2001: A Space Odyssey tres veces en una sucesión bastante rápida, lo que ciertamente fue suficiente para crear una poderosa impresión y reafirmar el sentimiento de dimensión cósmica en mi propia vida. Empecé a buscar esa misma sensación en los comics y la encontré en el trabajo de Jack Kirby en Marvel. La Bomba se volvió menos importante. Cuando tenía cinco años había decidido que quería ser escritor. Era eso, astronauta, o vaquero.

Pero las cosas cambian todo el tiempo. El presidente Kennedy había sido asesinado a tiros por allí en el umbral de mi consciencia, y ahora le tocaba el turno de su hermano Bobby, en junio de 1968. Mi madre lloró ese día, como lo había hecho dos meses antes, cuando Martin Luther King fue asesinado en Memphis. Se estaba poniendo oscuro afuera y los hijos de las flores habían empezado a advertir lo escalofriante que era el bosque al fondo de Penny Lane.

Mi papá estaba desempleado de nuevo. No sabía que escribir cuando mi maestra me preguntaba que hacía él para vivir. Ya no hacía más suelos de terrazo, y había sido despedido de su

puesto de delegado sindical en la Fábrica por la Paz, una empresa de trabajo asociado, después de gatillar una guerra a gran escala entre los trabajadores y la "administración".

Pronto estaba haciendo apariciones regulares en los diarios, agitando una pancarta afuera de uno u otro de los antiguos lugares de trabajo de mi papá. Allí estaba mi mamá, mi hermana, y yo, inmaculadamente vestidos y agitando pancartas que condenaban el saqueo de nuestro sustento familiar por otra cooperativa socialista utópica. Mi mamá conservaba su trabajo de medio tiempo como taquígrafa, apoyando en todo lo que Papá hacía hasta que él cometió el error de tener un amorío con una adolescente que estaba a favor del desarme nuclear, las repercusiones lentamente volaron a la familia en pedazos.

Entrando en la adolescencia, como si tuviera una sobredosis de lo ilusorio, empecé a encontrarme a mí mismo cayendo en un estado disociado en el que el mundo parecía plano e irreal, como si estuviera viendo a través de un mundo de cartón carente de importancia, pintado en pantallas que ya no podía tocar. Incluso los comics parecían muertos para mí, despojados de su magia y vaciados de color. Yo estaba extremadamente consciente del momento exacto en que mis juguetes dejaron de estar vivos y cuando el ambiente de juego perdió su potencial de ser cualquier cosa que yo quisiera y se convirtió en sólo una habitación.

Yo podía sentir en el ajuste del tiempo a mi alrededor como una gelatina. Cuando descubrí algunos comics viejos, perdidos por quizás dos o tres años en el fondo de una caja en el armario de ropa de cama, se sentían embrujados. Esos años los había pintado con un brillo extraño, la imposición de una capa adicional de memoria y significado en sus páginas. Me sentí como un cazador que se topa con sus propias huellas en el bosque y se da cuenta por primera vez, cuánto tiempo había estado haciendo eso sin pensar.

Esos armarios en casa de mi Papá se mantuvieron así hasta que se mudó; máquinas del tiempo cargadas con el botín de las épocas. Habían apilados números de las revistas Observer y Sunday Times de Londres, de hasta principios de los sesenta con la modelo Jean Shrimpton y el actor Terence Stamp en la portada, o chicas usando ropa de Paco Rabanne y Courrèges, vestidas para un futuro que resolutamente se negaba a llegar. Ellos inspiraron la ropa que elegí usar cuando cree mi propia identidad como adolescente. Esta visión perdida de los sesenta se convertiría en parte de mi propio mundo privado de obsesiones y símbolos.

No podía dejar de pensar en viajes en el tiempo, y también, me dominaba la idea de dibujar un objeto de la quinta dimensión y forzar mi ruta fuera de la escuela a través de las paredes. Empezaría con un punto, luego trazaría una línea, luego construiría un cuadrado y construiría un cubo en perspectiva, y luego mi cabeza se expondría y explotaría con frustración, dejando el gusto de una dimensión superior en la punta de mi lengua.

Debería haber prestado más atención a mis comics.

CAPÍTULO 9: TIERRAS INFINITAS

EN JULIO DE 1961 Schwartz dio con una forma de resucitar las antiguas marcas comerciales de DC que su nueva generación de héroes había suplantado. Las oficinas de editoriales del gigante editorial eran todas rivales, por lo que sus universos se juntaban más por accidente que por diseño, no como en el meticulosamente construido mundo interconectado de Marvel. Mientras otros editores de DC se aferraban a sus personajes característicos, la oficina de Julie se especializaba en ensamblar los comienzos racionales de un universo compartido donde todos los superhéroes DC eran amigos y compañeros.

Difundiendo una determinada marca en múltiples versiones de un personaje diseñadas para atraer diferentes secciones de su audiencia, Julie había inventado un truco que sería adoptado como un estándar de la industria. Schwartz era un constructor de mundos, y bajo su guía, el universo DC se convirtió en parte de un "multiverso" en el cual infinitas Tierras alternativas ocupaban el mismo espacio que la nuestra, cada una vibrando a una frecuencia diferente, así que nunca podían conocerse. Esta idea de mundos infinitos, cada uno con su propia historia y superhéroes, fue embriagadora y le dio a DC un lienzo aún más extenso.

En la historia "Flash of Two Worlds" (El Flash de Dos Mundos), el policía científico Barry Allen era mostrado leyendo un viejo comic sobre las aventuras del Flash Jay Garrick. En el mundo de Allen (que pronto sería conocido como Tierra-1), Garrick era un personaje ficticio de comic que había inspirado la elección de identidad superheroica de Allen cuando él también se convirtió en Flash, el Hombre Más Rápido con Vida. No sólo confirmaba que Barry era un fan de los comics como sus lectores, sino que enredaba al personaje y a su audiencia en una compleja meta-historia que imitaba inquietantemente la estructura a gran escala de nuestro universo, de la forma que es debatido actualmente por los cosmólogos.

GiRANDO suficientemente rápido para alterar el grado de agitación de sus moléculas, Barry Allen descubrió que podía cruzar a una segunda Tierra. Allí habían pasado veinte años para los campeones de guerra de la Justice Society, así que Jay Garrick era un hombre de mediana edad casado con su novia de la Edad de Oro, Joan. Tomó la llegada de Barry Allen y las maquinaciones de un trió de villanos de la Edad de Oro para sacar a Jay del retiro. El camino estaba pavimentado para el regreso del Doctor Fate y Mid-Nite, Wildcat, Sandman y Hourman. Los héroes desterrados de la Edad de Oro fueron debidamente resucitados como los habitantes de una recientemente bautizada Tierra-2, pero había muchas más Tierras —tantas como la imaginación puede concebir. En algunos de esos mundos, los familiares superhéroes tenían contrapartes malignas como el Crime Syndicate of America. En Tierra-X vivían los personajes de Quality Comics, recientemente adquiridos por DC, atrapados en una batalla de décadas contra un imbatible Hitler mecanizado.

De niño, me gustaba colocar en ángulo dos espejos de baño de forma que pudiera mirar por un corredor virtual a la infinidad de reflejos que se proyectaban en ambas direcciones. Imaginaba que esas versiones distantes de mí, entrevistas al fondo del montón de imágenes cada vez más pequeñas, eran habitantes de mundos paralelos, esforzándose por verme en el corredor de caras. Las realidades alternativas eran tan simples como eso; estaban esperando por nosotros en nuestros baños.

Había ramificaciones filosóficas inevitables para los lectores. Si Barry vivía en un mundo donde Jay era ficticio, y nosotros vivíamos en un mundo donde Barry era ficticio, ¿eso significaba que nosotros, como lectores, también éramos parte de la elegante arquitecta multiversal de Schwartz? Yo lo era, ciertamente, y pronto fue revelado que todos vivíamos en Tierra-Prima. Julius Schwartz incluso se encontró con Flash en varias ocasiones en las publicaciones. Y en una historia dos jóvenes guionistas llamados Elliot Maggin y Cary Bates se escribieron a ellos mismos en una aventura de la Justice League que involucraba a la Tierra-Prima. Bates se convertía en un loco

villano e inmediatamente se puso un traje chillón con capa, botas y cubre pantalones, añadiendo un nuevo giro a la apariencia estándar de los superhéroes con su pelo largo, barba y anteojos. Cuando el pulcro Maggin se unió a la Justice League en la búsqueda del malvado Bates, esta aventura editada por Schwartz empujó la idea de Tierra-Prima tan lejos como se podía. O al menos eso parecía.

Para los 80', los comics se habían vuelto más realistas, o al menos más parecidos a la versión de Hollywood del realismo, la idea de mundos paralelos fue declarada demasiado extravagante y prepuberal —así como demasiado tolerante con cualquier giro absurdo de la historia. Batman podía morir de un disparo, sólo para revelar en la última página que era en realidad el Batman de mediana edad de Tierra-2 o incluso el malvado Batman/Owlman de Tierra-3, y es verdad que muchos guionistas no usaban las Tierras paralelas para crear un sentido de maravilla y posibilidades sino para justificar algún giro recocado en una historia recocida.

Luego, en los años intermedios, algo se hizo evidente para nuestros cosmólogos. El multiverso era real.

Hecho Flash: Nuestro universo es uno de muchos, creciendo dentro de algún inimaginable hipertempo amniótico. Puede que todo sea un holograma, proyectado en una megamembrana plana, que está, a su vez, incrustada, junto a muchas otras como ella, dentro de un espacio dimensional superior que algunos científicos han llamado "el bulk". En el modelo de branas del multiverso, toda historia se extiende como una delgada emulsión sobre un pañuelo celestial que flota en un inmenso océano brahmánico de... metacosa. ¿Se entiende?

Si los cosmólogos están en lo cierto sobre esto (y adoraría pensar que lo están) los superhéroes, como de costumbre, ya han estado aquí.

Tomará un largo tiempo para que estos nuevos mapas de la existencia se inculquen a sí mismos en la cultura en general, pero pasará. Es divertido imaginar cómo podría ser nuestro mundo cuando las teorías del tiempo simultáneo, mundos paralelos y las branas holográficas en el hiperespacio sean enseñadas a los escolares como los aceptados hechos de la naturaleza que serán.

Siempre he imaginado que la estructura y los patrones subyacentes del universo posiblemente se repitan en cada aspecto de su disposición, incluyendo el más modesto comic de superhéroes. Si nuestro universo es una especie de holograma, haría sentido que los mismos patrones aparecieran en todas las escalas, desde lo infinitesimal hasta lo inimaginablemente vasto, como los espirales que se enroscan en nuestro ADN y en nuestras galaxias, y registran el vasto Coriolis de algún Movimiento Primario.

Si un comic fuera una representación a escala del tipo de realidad que habitamos, podemos esperar que se comporte de cierta manera. Tendría un principio y un final: un big bang y una muerte térmica. Sería poblado por formas de vida capaces de replicarse a sí mismas a través del tiempo.

Y en lugar de tiempo, los universos de comics ofrecieron algo llamado "continuidad".

La continuidad es un fenómeno emergente, reconocido primero por Gardner Fox, Julius Schwartz y Stan Lee como una especie de inmueble imaginario que podía convertir meros comics en la crónica de una historia alternativa. Los orígenes incoherentes de DC formaban un archipiélago de conceptos islas que fueron lentamente ensamblados para crear una mega-continuidad que involucraba múltiples mundos paralelos que podían no sólo darle sentido a las versiones pre-Edad de Plata de personajes como Flash, sino también encajar las nuevas adquisiciones de editoriales desaparecidas, en una estructura que hacía ver el universo Marvel provinciano. Marvel mejoró la fórmula llevándonos a través de viajes humanos que podían durar tanto como nuestra propia vida —culebrones eternamente recurrentes— donde todo cambiaba pero siempre terminaba en el mismo lugar; donde Tía May siempre estaba al borde de otro ataque

al corazón, y Peter no lograba que J. Jonah Jameson, su editor en el periódico neoyorquino Daily Bugle, lo dejara en paz.

“¡NO ES DEMASIADO INVEROSÍMIL PREDECIR QUE ALGÚN DÍA NUESTRO PROPIO PLANETA PUEDA ESTAR POBLADO ENTERAMENTE POR SUPERHOMBRES!” nos aseguraba Joe Shuster de vuelta en 1939, pero la realidad de los comics predecía el desarrollo de la nuestra en muchas otras maneras.

Lo que construimos en nuestra imaginación, tenemos el truco para construirlo o descubrirlo. Puede que no tengamos hombres voladores o mujeres invulnerables haciendo carreras entre nosotros, pero ahora tenemos acceso a supertecnología que alguna vez sólo existió en las historias de comics.

“Cajas Madre”, computadoras portátiles empáticas como las del ciclo de historias del Fourth World (Cuarto Mundo) de Jack Kirby, ya están aquí en forma embrionaria. ¿Es el contacto tranquilizador que ofrecía la Caja Madre muy diferente a la conexión instantánea que provee un teléfono celular? Acceso las veinticuatro horas a amigos, familia y el murmullo de constante intercambio social puede hacer que nos sintamos en un capullo, seguros en un mundo supuestamente hostil. En muchos casos, Madre en persona puede ser llamada con la Caja.

Metron era el avatar de Kirby para el intelecto inquisitivo e implacable, cuya Silla Mobius torcía el tiempo y el espacio para hacerlo el dios de la gente que se sienta todo el día a ver televisión, cambiando canales, recolectando información, sin jamás dejar el confort de su sillón. Como Kirby trató de decirnos en sus comics con el mismo nombre (New Gods), nosotros somos los nuevos dioses, sólo que somos los viejos también.

Hay actualmente tecnología que le permite a la gente manejar por control remoto autos con su mente. ¿Qué detiene a alguien para convertirse en Auto-Man, el Automóvil Humano? Secretamente, se sienta en su habitación, masticando Maltesers frente a la pantalla de su computador, mientras pilota desganadamente sus increíbles super RV alrededor de la ciudad salvando vidas y combatiendo los crímenes con los que no pueden lidiar los automóviles ordinarios de policía, insuficientemente rápidos.

En muchas formas, ya somos superhombres. Ser extraordinarios es una parte tan grande de nuestra herencia como seres humanos, que a menudo pasamos por alto las cosas que hemos hecho y lo únicas que son. Hemos hecho máquinas para extender nuestros límites físicos y el alcance de nuestros sentidos, permitiéndonos echar una mirada a las profundidades del tiempo y el espacio exterior. Nuestras cámaras y receptores nos permiten ver a lo largo de todo el espectro electromagnético. Podemos enlentecer, parar y acelerar el tiempo en nuestras pantallas. Podemos estudiar y manipular mundos microscópicos, grabar nuestros nombres en simples átomos, analizar el suelo de Marte, y observar los anillos de Saturno a corta distancia. Nuestras voces y registros fotográficos de todo lo que hemos visto son transportados a la velocidad de la luz sobre una burbuja en expansión de la radio, hacia el infinito. Transmisiones de televisión sobre el primer alunizaje, cada vez más débiles a medida que las ondas se alejan. Si tuvieras un receptor suficientemente potente y una TV en un planeta a cuarenta años luz desde aquí, podrías ver a Neil Armstrong dando su primer paso en nombre de la humanidad y oír nuestras tontas y esperanzadas canciones del verano de 1969.

Nuestras maquinas espaciales son las remotas porciones físicas que nuestra especie ha lanzado a través de golfos de nada para aterrizar en otros mundos o para viajar, recolectando información hasta que la señal se desvanezca, o hasta que no quede nadie para escuchar. Estas extensiones definitivas de sentido humano entran en nuestra consciencia en la absoluta oscuridad congelante a 16928000 millones de kilómetros desde donde estás sentado. Mientras escribo, eso es lo que el Voyager 1, el dedo más lejano de la humanidad, ha alcanzado. Lanzado en 1977, permanece conectado a su mundo natal por radio y por la estela plateada de su paso a través del

tiempo desde su plataforma de lanzamiento hasta el vacío interestelar. Los humanos individualmente no son super, pero el organismo del cual somos pequeñas partes celulares ciertamente lo es. La forma de vida que es tan grande que olvidamos que está ahí, que convierte los minerales en este planeta en herramientas que tocan el infinito espacio negro entre las estrellas o prueba las presiones arrasadoras en el fondo de los océanos. Ya somos parte de un superser, un monstruo, un dios, un proceso viviente tan englobante que es para una vida individual como lo es el agua para un pez. Somos células en el cuerpo de una singular forma de vida de tres mil millones de años cuyas raíces están en los océanos precámbricos y cuyo cableado genético se extiende a través de las estructuras vivientes de todo en el planeta, conectando todo lo que ha vivido en un inmenso sistema nervioso.

Los superhéroes pueden tener un gran valor en un futuro cuando verdaderos seres superhumanos busquen modelos de conducta. Cuando los superhombres del mañana salgan choreando de sus tanques, podrían hacer algo mucho peor que ver a Superman como orientación. Los comics de superhéroes podrían aún encontrar un propósito que han tenido desde el principio, como la ficción realista social del mañana.

La ciencia superheroica me ha enseñado esto: Todo el universo cabe cómodamente dentro de nuestro cráneo. No sólo uno o dos sino un sinfín de universos pueden ser empaquetados dentro de la oscura, húmeda y huesuda cavidad sin romperla desde adentro. El espacio en nuestras cabezas se estira para acomodarlos a todos. La verdadera puerta de entrada a la quinta dimensión siempre estuvo ahí. Adentro. El espacio interior infinito contiene todo lo divino, lo extraterrestre y lo de fuera de este mundo que pudiéramos llegar a necesitar.

Para descubrir cómo podría lucir las dimensiones superiores, todo lo que tenemos que hacer es estudiar la relación entre nuestro mundo 3-D y los comics 2-D. Una criatura 4-D podría mirar hacia nosotros a través de nuestras paredes, nuestras ropas, incluso nuestros esqueletos. Nuestro mundo sería una Rayos X cubista, y quizás incluso nuestros pensamientos podrían quedar al descubierto a su mirada.

Como lectores de comics mirando intensamente desde una dimensión superior perpendicular a la superficie de la página, nosotros efectivamente podemos echar una mirada a los pensamientos de los personajes con los globos y textos que proveen un comentario continuo. También podemos controlar el tiempo en un universo de comics. Podemos parar en la página 12 y mirar atrás en la página 5 para chequear algún punto de la historia que hayamos perdido. Los personajes mismos siguen actuando de su propio drama en la misma secuencia lineal, ignorantes de nuestra perspectiva cambiante. Pueden ir hacia atrás en el tiempo únicamente con la ayuda supermáquinas, como la cinta cósmica de Flash, pero nosotros podemos mirar el Superman de 1938 junto al Superman de 1999 sin colisionar las dos historias en ninguna parte salvo nuestras cabezas.

Stan Lee y Jack Kirby podían enviar versiones de sí mismos dentro del mundo creado de Fantastic Four, y esos pequeños dibujos de Stan y Jack eran como ángeles, OVNIS, avatares de un universo superior, entrando en un mundo que habían creado para interactuar con sus habitantes. Crearon, los que yo llamo, "trajes de ficción", como trajes espaciales para enviarte a ti mismo dentro de la historia. La página de comic representan el transcurrir de una clase diferente de tiempo digital, expresado en imágenes diferenciadas, cada una capturaba un solo momento visual y usualmente un fragmento de tiempo de audio en la forma de un intercambio de diálogos en globos. La página de comic como la pantalla del cine, nos llevaban a través de la historia en una recta progresión lineal, desde lo leído en el pasado a lo que se está leyendo en el presente y completado en el futuro, pero la página de comic era una interfaz más personal e íntima que la pantalla de cine. Carecía del intimidante brillo de las películas, y las imágenes podían ser enlentecidas, rebobinadas, adelantadas, y estudiadas en detalle. Siempre podían ser copiadas,

calçadas, o melhoradas, haciendo esto un medio de bricolaje ideal para el imaginativo y el razonablemente talentoso. El ritmo de una película o show de televisión era dictado por su director. Los comics permitían a sus lectores dirigir su propia experiencia de la historia.

Y ahora había dos saludables universos viviendo y creciendo dentro de nosotros. El universo DC era una serie de islas separadas por años, repentinamente descubiertas unas por otras y estableciendo rutas de comercio. Y estaba el bellamente orquestado crecimiento y desarrollo de Marvel. Dos mundos virtuales vivientes habían estado creciendo y nutriéndose dentro del espacio-tiempo convencional. No eran como un continuum cerrado con principios, medios y finales; el universo ficticio se regía por ciertas reglas repetitivas pero podían cambiar esencialmente y desarrollarse más allá de las intenciones de sus creadores. Era un sistema cibernético que aprendía y evolucionaba, que podía reproducirse a sí mismo en el futuro usando nuevas generaciones de creadores que serían atraídos como abejas obreras para servir y renovar el universo.

Tal como generaciones de artistas aborígenes tomaban la responsabilidad de repintar los tótems, también el ambiente encantado del tiempo onírico de los comics se replica a sí mismo a lo largo del tiempo. Un universo de superhéroe cambiará con el fin de mantenerse viable y permanecer vivo. Mientras los signos permanezcan constantes —la S característica y el diseño de telarañas, los nombres de los héroes que son marcas registradas— todo lo demás puede torcerse y adaptarse al tono de los tiempos.

Estos personajes eran como el blues de doce compases u otras progresiones armónicas. Dados los parámetros básicos de Batman, diferentes creadores podían tocar música muy diferente. Esto significaba que trabajos interesantes podían ser realizados por guionistas y dibujantes que sabían en lo que se estaban metiendo y estaban felices de aportar su propio pequeño retazo a la vasta colcha de historias que podía superar sus propias vidas. A cambio de una tasa más alta por páginas y regalías, por supuesto. La relación parasitaria del universo con su creador que vio las rebeliones de gente como Siegel y Shuster o Jack Kirby se volvieron un poco más simbióticas; siguiendo los cambios del negocio durante los ochenta, gente creativa añadiendo al universo DC o Marvel serían estafada, con un poco más de recompensa en un porcentaje de la ganada con las ventas.

En este sentido, un universo ficticio prospero simula el comportamiento de un organismo "real", pero sólo tanto como quieran seguirme en este camino de conjeturas.

Sin embargo a lo anterior, los seres humanos han construido realidades paralelas trabajantes. Dándole valor de mercado a marcas registradas corporativas, los habitantes de estos microcosmos funcionales podían ser autosustentables y sobrevivir a sus creadores. Nuevas marcas comerciales podían crecer en las granjas conceptuales de universos ficticios bajo el auspicio de las preocupaciones corporativas que las mantenían bajo control, manteniendo, engalanando, y preocupándose de su floreciente jardín de papel y tinta. Más importante, tenían acólitos: monjes en la forma de creativos tales como los dibujantes habían crecido con el extraño deseo de dibujar a Superman en movimiento y guionistas que formarían lazos tempranos que los animarían a que dedicaran sus talentos a poner palabras en las bocas de los personajes con los que crecieron. Esta gente creativa sustentaría a personajes como Spider-Man, derramando su sudor y sangre en la tinta para dar sus vidas a él. Batman podría regularmente alimentarse de energía que lo mantenía vital por otros diez o quince años hasta la próxima transfusión de significado.

La emergencia (surgimiento) es una idea simple. El Universo es de la forma que es porque creció así. Emergió pieza a pieza como un rompecabezas resolviéndose a sí mismo a lo largo de miles de millones de años de ensayo y error. Cuando los átomos chocan entre ellos, naturalmente forman moléculas. Las moléculas naturalmente se agrupan en compuestos. Las personas

naturalmente forman asociaciones tribales que los hacen parecer mucho más grandes a la distancia para los predadores, y, como un resultado de agruparse e intercambiar experiencia, naturalmente desarrollan la especialización y crean una cultura compartida o inteligencia colectiva superior.

Todos han escuchado a escritores hablar de un momento en el proceso de escribir una novela o historia cuando “era como si los personajes tomaran el control”. Puedo confirmar desde mi propia experiencia que la inmersión en las historias y los personajes llega a un punto donde la ficción parece tomar vida propia. Cuando un personaje se vuelve suficientemente corpóreo y complejo, él o ella puede a menudo causar que el autor abandone su original y bien planeado plan a favor de una nueva trama basada en un mejor entendimiento de las motivaciones del personaje. Cuando estaba en la mitad de mi proceso de siete años escribiendo *The Invisibles* (Los Invisibles), encontré varios personajes resistiéndose activamente a direcciones que había planeado para ellos. Fue una experiencia desorientadora, fascinante, y eventualmente tuve que ceder y dejar que la historia me llevara a lugares a los que no podría haber elegido ir. ¿Cómo una historia cobra vida? Parece ridículo, pero se me ocurre que tal vez, como una colmena o una colonia de esponjas, puse suficiente información en mi mundo modelo para gatillar complejidad emergente.

Me pregunto si los científicos de la ficción del futuro podrán finalmente localizar este punto teórico cuando una historia se vuelve suficientemente compleja para comenzar su propia forma de cálculo, e incluso llegar a alguna forma de autoconsciencia. Quizás eso ya haya pasado.

Si fuera verdad en *The Invisibles*, ¿entonces no podría ser aún más aplicable a los verdaderamente épicos, y de larga data, universos de superhéroes? Marvel y DC tienen raíces con setenta años de profundidad. ¿Podrían realmente tener algún tipo de percatación elemental, un conjunto de programas que defina sus reglas y mantenga su forma básica a la vez que permite el desarrollo, la complejidad, y, potencialmente, alguna clase de consciencia rudimentaria?

Me imaginé un universo de papel sensible y decidí que intentaría comunicarme con él.

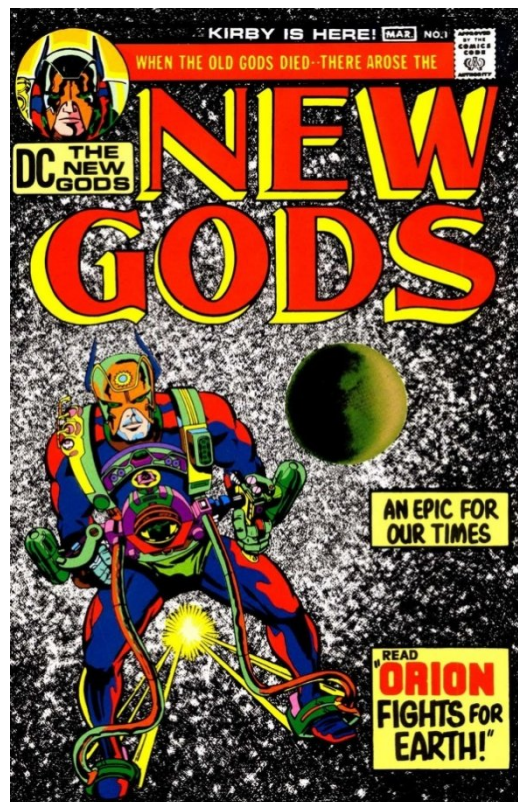
CAPÍTULO 10: CHAMANES EN LA AVENIDA MADISON

LA DESCRIPCIÓN DE Neil Gaiman sobre Jack Kirby es la mejor: “Incluso cuando le daban la idea de otra persona, él la trabajaba en algo increíble y nuevo, como un hombre al que se le pide que repare una aspiradora pero en su lugar la convierte en un jet pack funcional”.

Jack era un pionero, un ejército de un solo hombre, un cartógrafo imparabile de un nuevo territorio y nuevas posibilidades. Kirby había experimentado con lo cósmico anteriormente en Marvel con Thor y Fantastic Four, pero este proyecto era mucho más elaborado y no tenía el tiempo de su parte. Su declaración definitiva resultó ser contemporánea, futurística y atemporal al mismo tiempo. Estaba por lo menos catorce años por delante del cualquier otro en el negocio en ese momento de madurez creativa.

La épica inacabada, que llegó a conocerse como el ciclo del Cuarto Mundo, empezó en las improbables páginas de Jimmy Olsen, cuando Kirby reformuló al anteriormente bufonesco Olsen como un atractivo joven aventurero atrapado en una vertiginosa trama de suspenso que involucraba intervención alienígena, ingeniería genética, y manipulación de medios.

El lanzamiento de la épica de Kirby requeriría nada menos que un nuevo mito de la creación que empezaba con el fin de la era de los viejos dioses. Una fractura primordial maniquea causaba que un solo mundo se dividiera en dos: la luminosa y progresiva New Genesis; y, girando perpetuamente a la sombra de su mundo hermano, Apokolips, el planeta del mal y la esclavitud, regido por el dios tirano Darkseid. La ambición de Kirby era clara: Intentaba modernizar la Biblia, a la manera de Kirby.



(créditos ilustración 10.1)

La historia del Cuarto Mundo es un mito moderno cuidadosamente construido que abarcaba todo, desde las alcantarillas de Lower East Side hasta trascender a dimensiones que sólo

Kirby podía articular en sus alucinantes collages. Los nuevos héroes de Kirby eran dioses de ciencia ficción, arquetipos de la era de las máquinas diseñados para personificar los miedos y esperanzas de un mundo secular. Estaba Orion, el dios de la "guerra tecno-cósmica", y Lightray, el despreocupado conductor de los fotones, príncipe de la positividad de la Edad de Plata. Y en la esquina oscura: Granny Goodness, la sádica madre de alambre; Desaad, el dios de la tortura y la interrogación; el bestial Kalibak; y su oscuro maestro, la personificación monolítica de Kirby de la voluntad totalitaria de poder, su dios del control absoluto, Darkseid, el villano más grande en la historia de los comics.

La portada del New God #1 de Marzo de 1971 mostraba al guerrero Orion navegando hacia nosotros a través del espacio en un artefacto que parecía una caminadora para ancianos de alta tecnología. Orion no tenía expresión. Parte dios, parte astronauta, parte soldado. Un hombre con una misión con pupilas rojas como el laser que quemaban a través de nosotros hacia una dimensión superior detrás de nuestras espaldas.

La portada decía, "¡Kirby está Aquí!". Y por primera vez en cualquier portada que hubiéramos visto hasta ese entonces, el creador era la estrella.

La cara del severo guerrero de casco era repetida por énfasis en un círculo en la esquina superior izquierda. Abajo, un cuadrado rojo, "DC THE NEW GODS", luego "CUANDO LOS VIEJOS DIOSES MUEREN- ENTONCES SE LEVANTARON LOS NUEVOS DIOSES".

"UNA ÉPICA PARA NUESTROS TIEMPOS". Sólo subrayaba la ambición de Kirby y su voluntad de respaldar sus grandiosas afirmaciones con un trabajo que dejaba a sus contemporáneos en el polvo de otro siglo.

"¡ORION LUCHA POR LA TIERRA!".

Curiosamente, para un héroe, Orion fue situado a la izquierda de la imagen. Esto indicaba que el lienzo, la inmensidad del fondo, era lo importaba ahora.

Kirby estaba refinando sus comics en gestos emblemáticos, superando a sus competidores sin esfuerzo y también dejando a su audiencia detrás de él. Como los adolescentes de los cincuenta que quedaban sin habla e inmóviles cuando el viajero del tiempo Marty McFly tocaba guitarra a lo Jimi Hendrix en Back to the Future (Volver al Futuro), no tenían punto de referencia para esto.

La trama principal empezaba en la víspera de la guerra. Un pacto de no-agresión entrado en vigor desde la devastadora guerra de los dioses, ratificado por un intercambio de hijos entre los gobernantes de New Genesis y Apokolips. El bestial mocososo de Darkseid, Orion, fue criado en la pacifista y creativa New Genesis, mientras que Scott Free, el gentil hijo de New Genesis, fue al Infierno. Darkseid había roto las reglas en su búsqueda por el arma definitiva, la Ecuación Anti-Vida, una fórmula definitiva de control mental, "EL CONTROL EXTERIOR DEL PENSAMIENTO", que podía esclavizar todas las cosas vivas a una oscura voluntad matemática.

Los elementos de la ecuación estaban escondidos dentro de las mentes de los seres humanos de un, de otra forma insignificante, planeta llamado Tierra. Cuando la intervención de Darkseid en asuntos humanos reveló sus intenciones, gatilló la guerra absoluta entre New Genesis y Apokolips. Libertad versus represión, hasta la muerte.

Como el hijo del monstruo, Orion, creció hasta la hombría en New Genesis, su vida dramatizaba el debate de naturaleza versus crianza, bien versus mal, juventud versus envejecimiento, tiranía versus libertad. Kirby estaba lidiando con las grandes dualidades y reunió su propio panteón resplandeciente para ayudarse a articular las preguntas de la época.

Kirby nos conto que la mejor naturaleza de la humanidad inevitablemente prevalecería. Esa era la historia, y todos lo sabíamos en el fondo de nuestros corazones. Gentileza y entendimiento podían convertir incluso a un demonio en un guerrero santo, pero un ángel nunca

podría ser corrompido al servicio del Demonio y encontraría siempre una manera de elevarse y ser libre. La guerra nunca terminaría, pero el resultado no estuvo nunca en duda.

Él fue criticado desde la publicación de los comics del Cuarto Mundo por ser un guionista torpe que debería haber dejado las palabras a profesionales como Stan Lee. Sus diálogos fueron y aún son molestados por su falta de naturalidad y fluidez en las conversaciones, como si esas aburridas virtudes pudieran alguna vez producir algo tan expresivo o poderoso como la creatividad de Kirby en pleno auge. Desestimar su voz es perderse el machacante heavy metal que es la verdadera música de Jack Kirby desatado. No pienses en las calles: piensa en Ginsberg cuando leas a Kirby. Escucha la elevada cadencia hebrea, como la mostrada aquí en la remarcable historia anti guerra "The Glory Boat" (El Barco de la Gloria):

COMO SI RESPONDIERA A SUS ATACANTES, ¡EL BARCO DE MADERA SE ABRE EN DOS! Y ALGO EN SU INTERIOR SE APRESURA A SALIR A LA NOCHE CALAMITOSA —¡¡¡¡CANTANDO Y RESPLANDECIENDO Y ELEGANTE Y LETAL!!! LO QUE LIGHTRAY "IMPRIMIÓ" EN EL "CUBO DE VIDA" ESTÁ AHORA TOTALMENTE "CRECIDO", ¡¡¡¡Y PORTA EN SU BRILLANTE CABEZA NUCLEAR LAS VIVIENTES —MORTALES— Y FIERAS TROMPETAS DE LA FUENTE!!!

O escucha la voz del mismo Darkseid, hablando a sus su propagandista Glorious Godfrey, la amalgama de Kirby, con peinado dorado y lengua plateada, de Joseph Goebbels y Billy Graham:

¡ME GUSTAS, GLORIOUS GODFREY! ERES UN CHICO SUPERFICIAL Y PRECIOSO —EL REVELADOR— ¡FELIZ CON EL DRAMÁTICO SONIDO DE LAS PALABRAS!
¡PERO YO SOY LA REVELACIÓN! ¡LA FUERZA DE TIGRE EN EL CORAZÓN DE TODAS LAS COSAS!
CUANDO GRITAS EN TUS SUEÑOS —¡ES DARKSEID LO QUE VES!

Y comprende cuan perfectamente estas simples pero sonoras declamaciones complementan sus monumentales e inquietantemente chispeantes dibujos de dioses.

Cuando leo los relatos de Kirby sobre brillantes dioses contemporáneos caminando por las calles de Manhattan, puedo incluso ver más allá de los Beats hacia la musa de girasol de Ginsberg, William Blake, cuyas titánicas figuras primales Orc y Urthona recibieron nuevas vestiduras como el Mister Miracle y Mantis de Kirby. Las llamas oscuras de Urizen ardieron nuevamente en los pozos de fuego del planeta de la muerte de Darkseid, Apokolips. Tanto en Blake como en Kirby, vemos de inmensas fuerzas evolucionarias que no serán encadenadas o aprisionadas, la revolución romántica de los 1800 o los estilosos sesentas.

Y como Blake, que aprovecha la tecnología de la imprenta para producir en masa sus visiones, Kirby manipuló la imprenta de cuatro colores y extendió su arte a los límites del proceso de reproducción de cuatro colores para entregar la cosecha incandescente de una imaginación incansable en floridos dibujos de página completa y de dos páginas. Este artista del interior se alejó del realismo, creando monumentales figuras heroicas para que sostuvieran la energética carga de sus visiones. Dibujó el espacio infinito dentro de su cabeza, y, en su mundo, todo parecía como si hubiera sido diseñado por Jack Kirby. Maquinas Kirby que no operaban de acuerdo a ninguna ley conocida sino luciendo zigzags aztecas y líneas más-veloces. Lucían de la manera en que los motores deben soñarse a sí mismos. Creaba collages vividos y surrealistas que estresaban los límites del proceso de impresión pero parecían ser verdaderas fotografías borrosas de las profundidades de sus numinosos otros mundos.

¡Y la profusión de ideas! Kirby podía lanzar en una sola viñera un gran concepto que habría mantenido a otros ocupados por años: El lisiado veterano de Vietnam Willie Walker se convirtió en el recipiente del Nuevo Dios de la Muerte —un hombre negro con armadura completa precipitándose a través de las paredes y el espacio sobre esquíes. The Black Racer era un giro a la idea original de Kirby de Silver Surfer, aquí como un ángel de la muerte, no de la vida. La Caja Madre, una computadora personal viviente y emocionalmente cariñosa era la fusión de alma y

maquina llevada por todos los habitantes de New Genesis. Metron, el amoral dios de la ciencia con su Silla Mobius que viajaba por las dimensiones. La Fuente era para Kirby el fundamento el ser definitivo, como el Ain Soph Aurdel del misticismo judaico, más allá de los dioses, más allá de todas las divisiones y definiciones. Manipulación genética, control de los medios, las raíces del fascismo —Kirby estaba en su momento y tenía algo nuevo que decir sobre todo lo que pasaba bajo el sol.

El ciclo del Cuarto Mundo iba a ser un gran mecanismo entrelazado de comics combinados para formar un mito moderno completo, mientras, secundariamente, recrearía la mismísima idea del superhéroe desde la base y le infundiría con divinidad. Podría haber durado por cinco años más.

Pero entonces el Cuarto Mundo se salió de su eje. Carmine Infantino, promovido a vicepresidente de DC, al parecer miró la cifra de ventas y canceló las series, a las cuales les iba bastante bien pero no tanto como se esperaría del nombre de Kirby. El rey fue golpeado duro, y el mundo perdió la conclusión de un gran trabajo. El continuó creando más títulos, por supuesto. Cientos de más originales y estrafalarias historias brotaron de esa mente implacable, pero el gran mitógrafo fue frustrado en medio de su obra maestra, derribado por fuerzas oscuras y dioses celosos. La visión personal de Kirby, su avalancha de novedad y energía, era demasiado nueva para una cultura en retroceso, mirando de vuelta a los cincuenta, soñando con los bailes de secundaria y las colas de caballo, en los días felices antes de Vietnam y Richard Nixon.

Cuando Kirby volvió en 1985, más viejo y cauteloso, para completar su historia, le dieron sólo sesenta páginas para resolver una saga que garantizaba cientos de páginas más. Imagina a Dios durante el Éxodo teniendo que apurarse. The Hunger Dogs (Los Perros Hambrientos), mostraba el paso del tiempo y las huellas dejadas por la implacable marcha del cinismo. De todas formas el Rey entregó. Como una elegía terrible a las esperanzas de la generación de la postguerra y la cruda realidad de sus vidas —volviéndose viejos, enfrentándose a Reagan y Thatcher— The Hunger Dog, la finalización de la historia de Kirby, fue sombría, inolvidable, y de muchas formas el único final perfecto para la saga del Cuarto Mundo.

Pero para el tiempo en que fue publicada, la coordinación ojo-mano se había deteriorado significativamente, haciendo que algunas páginas parezcan feas y tosca. Un acercamiento más generoso puede imaginar al artista abrazando un nuevo primitivismo, un estilo abreviado en el cual escala y perspectiva jugaban un rol secundario en pos de una expresión inmediata de las ideas. Pero demasiados de los dibujos eran garabatos que contaban la historia con el mínimo esfuerzo. Y su audiencia había volado. La moda había pasado por sobre él. El era "Jack the Hack" (Jack el escritorzuelo) ahora, un viejo molesto y ridiculizado por la misma gente que lo había aclamado como un genio veinte años antes y lo haría de nuevo diez años después.

La épica se había estancado, y al igual que la gran revolución juvenil acuariana que se había inspirado mucho en ella, se deshizo en un cinismo cansado del mundo. Todos los Forever People habían madurado, quedado calvos, conseguido empleos, y se rindieron en la lucha por un futuro junto a las estrellas. Pero Kirby tenía un truco final, una última advertencia visionaria que dejarle a sus lectores: Una nueva saga de superhéroe que saltaría tan lejos en el futuro que aún está reverberando y es más relevante hoy de lo que fue cuando la publicaron con pequeño éxito en 1974.

OMAC (One Man Army Corps) (OMAC [Ejército de un solo Hombre]) fue una actualización maniaca del concepto del Captain America. La riqueza de las nuevas y provocativas ideas en OMAC habría sido sorprendente si se tratara de cualquier artista que no fuera Jack Kirby.

Lila era un “compañera de juego sintética” marca Construye-un-Amigo que venía en un kit. Antes de que la historia terminara, ella y las de su tipo serían convertidas en bombas caminantes como parte de un plan para asesinar a los líderes del mundo.

Los enmascarados agentes sin rostro de la Global Peace Agency eran representantes de todas las naciones y de ninguna, según decía Kirby en los cuadros de texto. El mundo de OMAC era monitoreado y vigilado por Brother Eye, un sistema de vigilancia por satélite que lo veía todo.

OMAC presentaba un futuro cercano donde los mafiosos podían rentar ciudades enteras para fiestas de fin de semana; un mundo vacío en donde “padres de prueba” en la forma de viejas parejas solitarias eran pareadas con desarraigados superhéroes por el estado. Los edificios de oficinas tenían Cuartos Silenciosos para meditar y Cuartos de Destrucción donde los frustrados trabajadores de cuello blanco podían expresar su rabia pateando “pseudo-gente” mecánica.

“HAN HECHO UNA BURLA DEL ESPÍRITU... OMAC VIVE... ¡POR LO TANTO EL HOMBRE PUEDE VIVIR!”.

Luciendo un mohicano pre-punk como una reminiscencia al penacho en el yelmo del dios de la guerra Ares, un diseño de ojo-observador en el pecho que se adelantaba al logo del programa TV Big Brother, OMAC se embarcaba en una serie de salvajes thrillers de ciencia ficción situados “¡EL MUNDO QUE VIENE!”. Reminiscente de Philip K. Dick, The Prisoner y 1984, OMAC vio a Kirby en su cúspide incandescente y el primer ejecutivo de DC Entertainment que lea estas palabras debería darle la luz verde a una película.



(créditos ilustración 10.2)

Stan Lee y su equipo habían destripado y reconstruido el concepto del superhéroe en docenas de nuevas maneras. Con mentes como la de Kirby a toda marcha, eran capaces de innovar a un ritmo frenético, soltando mega-conceptos fosforescentes que le tomaría a generaciones de guionistas y dibujantes décadas para minarlos completamente. Estaban aún creando historias que serían

recontadas una y otra vez, afiladas, refrescadas, y reconstruidas para acomodarse a las modas, la tecnología, y los estilos narrativos de cada época.

El cosmos de Kirby era rudo y belicoso como los mitos nórdicos que lo inspiraban, con flirteos propios de Lee con la inefable tendencia hacia los sermoneos del Nuevo Testamento cruzado con un auto-examen existencial en medio de las estrellas. Juntos habían creado al contencioso personaje Silver Surfer, que llegaría a ser la personificación de su creciente divisiones.

Kirby veía al Surfer como un inescrutable inteligencia extraterrestre, pero para Lee, era un vocero personal. Su Surfer era el primer superhéroe emo, encadenado a la Tierra por una maldición celestial. Con la prohibición de vagar por sus amadas "rutas espaciales", se enfurruñaba a lo largo del mundo, un brillante blanco para el odio y la ignorancia de la humanidad. La visión de Lee del centinela de las rutas espaciales era más un sufridor que un surfista, y le dio al personaje un sinfín de arrebatos de manos retorcidas donde cuestionaba su propia existencia o expresaba su infinita agonía bajo la forma de otro gesto de garra en dirección al silencioso e inclemente firmamento. Cada número lo veíamos lanzándose en vano contra una barrera infranqueable tras otra antes de regresar fracasado a la Tierra, rengueando e inútil, pero justo a tiempo para otro monólogo miserable en la solitaria cima de una montaña, lejos de los crueles bastardos no-plateados. Yo sospecho que era el anhelante gorjeo de la torturada alma adolescente del propio Stan Lee. En alguna parte detrás de la reconfortante imagen de vendedor ambulante del sonriente Stan se esconde esta sollozante máscara de cromo, pero los lectores encontraron este lirismo de manos retorcidas incomodo. El título de Silver Surfer duró dieciocho números antes de ser condenado a muerte con la misma implacable eficiencia que al mismo Jesús.

Más de mi gusto fue el eventual sucesor de Lee como editor en jefe de Marvel, Roy Thomas.

Thomas tenía veintiséis cuando se unió al equipo de Marvel en 1965. Un erudito y deliciosamente verboso ex-profesor de inglés, que había jugado un papel decisivo en la creación del movimiento original de fans de la Edad de Oro, donde fans de los héroes perdidos de la primera era de supercomics se agrupaban usando una red pre-Internet de correo tradicional y revistas hechas en casa —fanzines, como *Alter Ego* de Thomas— para compartir su pasión. Esta misma red lo conectó con hombres como Julius Schwartz y Mort Weisinger, así que cuando Thomas decidió probar su suerte en la industria del comic, primero aceptó una oferta como uno de los asistentes editoriales en la oficina de Superman. El trabajo con Weisinger (fue Thomas quien acuñó la frase "un sapo malvado" para describir a su jefe) durando toda una semana antes de cortar por lo sano e irse a trabajar con Stan Lee en Marvel. Fue la mejor cosa que pudo haber hecho.

Asignado a escribir el título mensual de los Avengers, Thomas aprovechó las florituras literarias auto-conscientes de Lee -los apartes al lector, los Thees y Thous (pronombres arcaicos), los ritmos medidos- y las cultivó en una técnica narrativa que floreció positivamente con inexpresiva auto-importancia. Con las teatrales florituras directas-al-lector de Kirby como su punto de partida, Thomas evolucionó un estilo que tomaba a los lectores de la mano y los invitaba a entrar, como si fuera un ballet o un recital, a la manera de las frases "Let me take you down" o "Picture yourself in a boat on a river" de John Lennon.

La misma invitación al baile como de flautista encantado estaba allí en los comics de Thomas: "VEN AHORA CON NOSOTROS, GENTIL LECTOR..." era la susurrante oferta del proveedor, la gentil invitación personal, el traficante de sueños, ofreciendo tickets para salir de la realidad consensual. En el caso tanto de Lennon como de Thomas, la gentil invitación personal ayudaba a sentirnos cómodos antes de que el artista nos lleve a través del espejo hacia su mundo de "plasticine porters with looking glass ties", o en el caso de Thomas, "EL HOLOCAUSTO ABRASA-ALMAS DE LA SUPERNOVA Y EL CALOR EN AUMENTO".

Thomas tomó el lenguaje de la rimbombancia semi-irónica y la hipérbole por el que se había hecho famosa Marvel, luego lo superinyectó de referencias clásicas, cómplices chistes internos de la cultura pop, y intercambios desgarradoramente emotivos que dejaban al lector luchando por contener las lágrimas. El acercamiento de Thomas a los superhéroes era diferente al de los hombres que los habían creado. Incluso Stan Lee soñaba con escribir la Gran Novela Americana, y por mucho tiempo, trató de fingir que los comics no era su trabajo principal. Para Thomas y los guionistas que le siguieron, no había tal estigma. Como los grupos Beat británicos y americanos que llevaron el rock n' roll y a Tin Pan Alley a las puertas del arte, Thomas no tenía que falsear su amor por la baja cultura; él la vivía y la respiraba. Los comics estaban en su sangre, y llegó a esos personajes con genuina reverencia y una creencia absoluta en su habilidad de ser profundos. Lee lanzaba sus proclamaciones con un guiño, pero Thomas lo hacía de verdad.

A diferencia del estático panteón de dioses de la Justice League, la alineación del equipo de superhéroes rival, los Avengers de Marvel, estaba en constante, y constantemente excitante, convulsión, un truco que ha ayudado a mantener el comic como un éxito de ventas en los últimos cincuenta años.

En 1968, Thomas había introducido al atribulado androide llamado The Vision, quien tranquilamente se convirtió en el héroe de los introvertidos emocionalmente blindados en todas partes, mientras iniciaba un largo y turbulento viaje hacia la humanidad. Thomas incluso terminó una historia con una secuencia extendida que repasaba las líneas del "Ozymandias" de Percy Shelley a lo largo de las viñetas del dibujante John Buscema.

Para muchos de nosotros, esta fue nuestra primera introducción a la poesía Romántica. En mi caso me llevó a un placer para toda la vida y me proveyó de algunos maravillosos modelos de conducta, desvanecientes y de mangas holgadas, cuando más los necesitaba. Roy "The Boy" Thomas, ese profesor convertido en amante del arte, fue mucho más eficiente que cualquiera de mis profesores cuando se trató de interesarme en la literatura y la cultura del siglo dieciocho tardío europeo.

El lirismo de Thomas y Buscema era descarnadamente emotivo en una forma novedosamente empática, adolescente drogones podían fácilmente sentirse identificados, y las historias estaban suficientemente bien escritas para justificar la atención de los viejos hipsters también. Sus visiones de-otro-mundo y la creciente sofisticación del trabajo artístico lo hacía un excelente acompañamiento para el tripping. Sus simples psicodramas arquetípicos, exóticos escenarios, y infinitamente cambiantes tramas adentro de tramas eran mucho más fascinantes que la alternativa DC.

Los avances estilísticos de Thomas alcanzaron su cumbre en su obra maestra, The Kree-Skrull War (La Guerra Kree-Skrull) de 1970, una típicamente ambiciosa historia multiparte basada en una simple y emocionante idea: ¿Qué pasaría si el Planeta Tierra se convirtiera en unas Islas Midway cósmicas, un punto estratégico atrapado en el fuego cruzado de dos imperios espaciales inmensamente poderosos en guerra?

Por un lado estaban los viles, Skrulls cambia-formas, que querían esclavizarnos, provocando una caza de brujas McCarthyana y la disolución de los Avengers. Por el otro, los fascistas paro apuestos Kree, quienes visitaron nuestro planeta en la prehistoria para evolucionar a una cepa de los humanos en la bizarra raza de los Inhumanos (otro concepto de Kirby).

Atacados por ambos lados, los superhéroes del universo Marvel enfrentaron su mayor desafío a la fecha de la forma que dispuso Thomas, creando el equivalente de superhéroes de Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. Él puso en marcha la emoción, tensión, y la paranoia de no poder confiar en nadie incrementando el apabullante número de tramas entrelazadas. Las historias no tenían un verdadero principio ni final. Thomas estaba conectado a la continuidad desplegándose, la corriente temporal de la experiencia Marvel, y a menudo se veía como si fuera

todo lo que podía hacer para parar de transcribir la ráfaga de imágenes y sonidos cuando alcanzaba la última página de cada número. Si él hubiera podido escribir cada guión de los Avengers en un continuo, y liso rollo de papel, como Kerouac, o Ann-Margret en *The Swinger* de 1966, hubiera sintetizado la fluencia energética, la urgencia estalla-dedos que empujaba a su interminable hiperculebrón.

La historia iniciaba con un destartado y golpeado Vision, empujando dos amplias puertas, entrando escandalosamente en la Mansión de los Avengers. Sus compañeros Avengers se ven volteándose, extrañamente, fuera de balance, como reaccionando a la inusual llegada del super-androide. Están dibujos en un primer plano desde un ángulo perfectamente exagerado que pone al lector en la posición de un niño mirando hacia arriba a los adultos. Adultos asustados. La imagen por sí sola, con su sorprendente nuevo nivel de naturalismo, habría sido suficiente para garantizar nuestra inmersión, pero el guionista quería que la escucháramos también. El epígrafe era típico de Thomas, con encubierta referencias a Shakespeare incrustadas en la voluntad del guionista de llegar al más ruidoso acorde que pudiera alcanzar:

“SONIDOS: VIVIMOS EN UN COSMOS DE CACOFONÍA Y CADENCIA. ZUMBIDOS DE COCHES— ERUCTANTES OBSCENIDADES—MARTILLANTES GOLPES—UN MILLAR DE RUIDOS QUE SON LA HERENCIA DE LA CIVILIZACIÓN—Y SÓLO UNA VEZ EN UN MILLÓN—SE OYE UN SONIDO QUE DESGARRA EL VELO DEL DESTINO— ¡Y MARCA EL EPITAFIO DE UNA ERA!”.

Después de esta construcción, el efecto de sonido acompañante THOOOM luce casi insípido y poco ambicioso, y difícilmente calza con el sonido en nuestras cabezas, del cual el último acorde de piano de “A Day in the Life” de The Beatles es sólo un eco desvanecido.

Este sonido, el mismísimo crujir de la puerta, reverbera a lo largo de la historia y es oído una y otra vez es sus múltiples escalas. Thomas sabía que estaba haciendo algo nuevo y convirtió el guion en una especie de libreto, un comentario continuo Joyciano, lo que era completamente nuevo en los comics.

El amnésico rey de los Inhumanos era Black Bolt, la metáfora definitiva, un líder cuya voz era literalmente un arma devastadora de destrucción masiva. De hecho, el más imperceptible susurro de Black Bolt podía destrozor montañas. Era el concepto de monarquía en toda su magnitud envuelto en un devastador diseño Kirby puro. Black Bolt usaba un hermoso traje negro y azul oscuro que parecía haber sido diseñado para un dios maya del siglo veinticinco. Su corona fue reducida a una simple floritura estilizada en el centro de su capucha negra: un pequeño diapason que llevaba la nota, la voz. Era Roy Thomas recordándonos siempre que escucháramos.

La historia empezaba con la inquieta narración del flujo de consciencia de Ant-Man dirigiéndose directamente al personaje:

“SÍ, HENRY PYM—HABLA CONTIGO MISMO—DEJA QUE LOS PATRONES BIOLÓGICOS Y LAS FÓRMULAS MATEMÁTICAS CORRAN POR TU ENTRENADAMENTE MENTE COMO EL FUEGO—AHÍ RADICA LA UNICA Y VERDADERA SUPERIORIDAD DEL HOMBRE EDUCADO—ÉL ANALIZA—DISECCIONA—PRUEBA—RECONSTRUYE”.

Desde allí el flujo continuaba a una perspectiva en tercera persona; globos de texto unidos con fragmentos de flashbacks o burbujas de pensamiento que describían procesos internos. En cualquier momento, cualquiera de estas múltiples voces podía ser recogida por el tranquilizador y omnisciente narrador, que tomaba la mano del lector a través de este caleidoscópico corredor de espejos superheróico. Nunca antes había existido nada como esto para la descarga sensitiva pura. Thomas estaba decidido a hacerte escuchar sus comics, y fue completamente exitoso. Aún puedo citar pasajes de memoria.

Como The Beatles le dieron al sonido una dimensión visual, Thomas trajo el sonido a las páginas de los comics.

Desde el primer crujido de perdición en adelante, todo en The Kree-Skrull War se aceleraba hacia niveles casi intolerables de frágil hiperconsciencia. Desde hormigas y anticuerpos hasta armadas de cientos de naves espaciales de guerra cerniéndose, el foco podía hacer un zoom en un instante entre lo infinitesimalmente micro y lo inimaginablemente macro —desde las venas plásticas de un androide hasta el borde del espacio galáctico, en una furiosamente coreografiada Alice in Wonderland (Alicia en el País de las Maravillas), una colisión de viaje de mezcalina de escalas y voces múltiples en perfecta armonía.

“HAS ESCUCHADO ALGUNA VEZ EL GRITO DE UNA HORMIGA. BUENO, YO LO HE HECHO — ¡Y ES UN SONIDO QUE PROVOCA PESADILLAS TODA LA VIDA! UN SONIDO COMO ALMAS ATORMENTADAS O EL LAMENTO DE UN NIÑO ABANDONADO”.

Esto pasaba allá en las frecuencias de los hongos, color azul eléctrico de lámpara de arco, donde todo resplandecía en una alta definición sobreiluminada tan nítida, tan definida que dolía. Cada sonido tenía miles de ecos precisos, e incluso el más pequeño grito de una hormiga era tan ruidoso como el rugido mortal de un dios. Thomas nos dio una elevada, vertiginosa, visión de montaña rusa en 360 grados, una sinestesia fosforescente que mezclaba sus palabras con los dibujos de un Neal Adams en su mejor momento (con ese brillo y pulimiento adicional que sólo el entintador Tom Palmer podía darle) en un todo reverberante. Era el equivalente narrativo de la Muralla de Sonido de Phil Spector, pero Thomas nunca dejó que la retroalimentación se volviera desorientadora. Siempre había marcas en el camino, voces familiares, el retornante coro en tercera persona recordándonos que esto era una historia maravillosa contada por expertos narradores.

Cuando Black Bolt finalmente abrió su boca, no escuchamos una palabra. Thomas y Adams hablaron por él:

“Y AHORA— LA PALABRA— LA SIMPLE SÍLABA SUSURRADA QUE CRECE EN UN GEMIDO— EN UN GRITO— EN UN INCESANTE RUGIDO QUE HACE TEMBLAR LAS MONTAÑAS”.

Allí estaba el lenguaje de los Eddas y el Viejo Testamento, reestructurado para el baby boom. El onírico y de alto vuelo sprech de grandilocuencia, con el cual los arquetipos se expresan a sí mismos en sueños e historias, según Carl Jung en su libro *Memories, Dreams, Reflections* (Memorias, Sueños, Reflexiones), recibió un nuevo brillo. Qué tal esta conmovedora y precisa evocación del brillante y recto espíritu que arde mejor en los corazones adolescentes:

“PARA ELLOS NO RESUENAN TROMPETAS DE GUERRA—NI EL MENOR SONIDO SE ESCUCHA EN ESTE VACÍO ESPACIAL—PERO LOS VERDADEROS HÉROES NO NECESITAN LLAMADOS, EL SONIDO DE FLAUTAS NI TAMBORES—SÓLO UNA CAUSA EN QUE CREER—COMO LA LIBERTAD— O RECLAMAR VIDA— PARA UN MUNDO AÚN DEMASIADO JOVEN PARA APOYAR SUS IDEALES”.

Visualmente, The Kree-Skrull War estaba a kilómetros de distancia de la toscamente labrada arquitectura de Kirby. El cosmos de Adams era brillante y reflectante, sus hombres eran imposiblemente apuestos, y sus mujeres lucían como modelos de los sesenta. Habíamos visto invasiones alienígenas antes, pero nunca como esta, no con cientos de naves espaciales individuales flotando en perfecta perspectiva. Habíamos visto superhéroes Marvel pero nunca tan reales: nunca con tan expresiva emoción o dinámicas poses de vuelo en perspectiva. Eran comics 3-D Sensurround.

Y tal como The Beatles, Kinks, Beach Boys, y otros había elaborado su nostalgia por la era del Jazz, el vodevil y la tradición del Music Hall británico en lísergicos álbumes conceptuales, Thomas reveló que Rick Jones, la mascota de los Avengers, tenía el poder de manifestar sus pensamientos en la forma de personajes de los comics de la Edad de Oro. Mientras el telón final caía en la guerra Kree-Skrull, Rick desataba una horda de figuras desde su mente: Superhéroes de Timely Comics de los “Fabulosos Cuarenta” como The Patriot, Blazing Skull y The Angel, quienes golpearon hasta la inconsciencia a los Skrulls, dándole a los Avengers el tiempo que necesitaban

para reagruparse y salvar el día. Después de todo el desarrollo, fue pura y tonta imaginación lo que llegó hasta el final. Lo inesperado, lo imposible, lo ilógico.

Thomas había golpeado un gong y las reverberaciones son sentidas todavía. Un evento reciente de Marvel Comics titulado Secret Invasion (Invasión Secreta) fue una secuela directa de The Kree-Skrull War pero sin ninguno de los deslumbrantes trucos que hacen al original tan remarcable.

Central para la épica Kree-Skrull fue el Capitán Marvel, el soldado Kree rebelde. Rediseñado con un llamativo uniforme azul y rojo, se le concedió su propia nueva serie, que es donde lo descubrí.

Después de la escuela, estaba merodeando en una librería en Buchanan Street que tenía aire ligeramente malsano. Mantenían sus comics separados del porno, al menos, en un grueso montón vertical en la repisa más baja, como descartados. Yo era un fan de DC y nunca elegía Comics Marvel, pero no había mucho más que ver, y una portada en particular atrapó mi mirada: Captain Marvel #29, con su héroe en un dramático traje rojo y negro volando contra un hiperreal campo de estrellas, cortesía de Wayne Boring a través de Steve Ditko.

“NO TE ATREVAS A PERDERTE EL GRAN CAMBIO DENTRO DE MAR-VELL, EN EL THRILLER QUE LLAMAMOS — ¡METAMORFOSIS! ¡ÉL VIENE HACIA TI! ¡EL SUPERHÉROE MÁS CÓSMICO DE TODOS!”.

Muchas portadas setenta mostraban al héroe en búsqueda en el espacio, el buscador cósmico. Ya no más en las calles, ni siquiera en el aire entre los rascacielos, los superhéroes estaban trippiando, fuera, en un viaje, encontrándose a sí mismos mientras el mundo tuvo que arreglárselas improvisadamente.

El guionista-dibujante de Captain Marvel era el ex fotógrafo de la marina Jim Starlin, que estaba más cerca de las experiencias y el temperamento de su joven audiencia que Kirby. Como muchos de sus pares, Starlin era un asiduo a los ácidos, y lo dejó claro en sus historias. Su mitología era más psicopop que la de Kirby, pero sintetizaba todo sobre el estilo Marvel en un envoltorio nuevo y fácil de digerir, absorbiendo las lecciones de los New Gods, pero alisando los bordes puntiagudos, y haciendo ver a Kirby tan anticuado como Gunsmoke en la TV blanco y negro.

El universo freudiano de Starlin, que era un eco y un reverso del Cuarto Mundo de Kirby, giraba en torno a las luchas de poder de Thanos de Titan y su familia de semidioses, incluyendo, por supuesto, al libidinoso Eros. Starlin reclutó al Captain Marvel para que interpretara el rol de dios de la guerra de Orion, refirmando las raíces chamanísticas del capitán y su gusto por viajes psicodélicos donde fuera. El Captain Marvel de Marvel había comenzado como un poco inspirado intento de asegurar la marca comercial haciendo rápidamente un personaje de la nada. El único personaje que tenía permitido usar ese nombre en la portada de su revista era Mar-Vell un soso guerrero de Kree, hasta que Roy Thomas reclutó al ubicuo ayudante-de-alquiler de Marvel, Rick Jones, en el papel de Billy Batson. Jones estuvo pronto golpeando sus brazaletes “nega-bandas” para invocar al héroe en una descarga de energía que recordaba a la detonación vocal de oculto trueno del capitán original. En una maliciosa escena, cuyo significado pasé por alto de adolescente, un aburrido Rick Jones, a la deriva en la Zona Negativa mientras Captain Marvel iba al trabajo, deja pasar el tiempo tomando un ácido. Como era de esperar, esto afectó el rendimiento del capitán, y se produjeron problemas.

Mientras la dialéctica prometeica de Kirby se conformaba por sus experiencias en la Segunda Guerra Mundial, la de Starlin era cortesía de la contracultura post-Vietnam. Thanos era Darkseid no en lo de tirano galáctico sino como amante frustrado, una retorcida y masiva personificación del deseo de morir que había abrumado a tantos jóvenes americanos de los sesenta. Para asegurarse de que nadie se perdiera el punto, Thanos incluso cortejó a la Muerte en persona, representada como una figura femenina con túnica y capucha, y voluptuosos pechos, que

lo seguía a todos lados como una fantasmagórica groupie benedictina. El Satán de Kirby era un monstruo de la tiranía. El de Starlin era un nihilista frustrado, cortejando a la Muerte como un cachorro enamorado. Thanos era un villano gótico adolescente que le hablaba a una generación a la cual no podía importarle menos Hitler o la voluntad de poder. Yo tenía catorce cuando encontré el *Captain Marvel #29*, inmediatamente cautivado por su portada. Éramos crisálidas punk, y los héroes existencialistas de Starlin hablaban nuestro lenguaje, y vencían enemigos que todos reconocíamos de nuestras granosas y trasnochadas pesadillas.

En una historia pretenciosamente titulada “Metamorphosis” (Metamorfosis), *Captain Marvel* se encontraba en un planeta distante, a punto de ser juzgado por el divino Eon. Sabemos que Eon es divino porque se asemeja a una enorme y flotante papa con brazos de gelatina, un severo rostro humano, y un gigantesco ojo vigilante, en la mejor aproximación de un ángel de un asiduo al ácido. Su declaración inicial incluía estas palabras:

“NOSOTROS SOMOS EON— ¡EL QUE ESPERA! DESDE EL AMANECER DEL OLIMPO HEMOS ESPERADO TU VENIDA, UNA LLEGADA PREDICHA POR KRONOS, ¡EL BALANCE CÓSMICO!”.

Los diálogos de Starlin carecían de la percusiva poesía beat de Kirby pero eran mucho más naturales y mucho más fácil de tomar en serio por un niño de catorce. Mientras Kirby era la Biblia del Rey Jacobo, Starlin era la traducción al Nuevo Inglés. Starlin suavizó los bordes ásperos de Kirby en un acabado sólido y plástico. Sus figuras eran tan masivamente proporcionadas y tan dadas a los actos violentos repentinos como las del Rey, pero eran dibujadas con una línea limpia y flexible que les daba la credibilidad elástica de la animación en plastilina. Los alocados cortes expresionistas de los trazos de Kirby fueron refinados, suavizados con un terminado en 3-D. Una inspección más cercana revelan las mayores innovaciones de Starlin como una combinación de Ditko y Kirby en un fresco nuevo look. De Ditko tomó prestado sus alucinantes psico-correrías y sus sucios escenarios urbanos, sus conceptos abstractos reflejados en forma antropomórfica, sus viñetas que cortan el tiempo y su composición de página formal. De Kirby estaba la acción incesante, la visión épica, las figuras masivas, y la pendenciera masculinidad.

“¿POR QUÉ ME TORTURAS ASÍ? gruñó el *Captain Marvel* a través del apretado esmalte mientras cerraba sus puños y miraba sobre su hombro al impasible Eon.

“PORQUE EL CONOCIMIENTO ES TORTURA Y DEBE HABER CONSCIENCIA ANTES DE QUE HAYA CAMBIO”.

Antes de que el *Captain Marvel* o nosotros los lectores tuviéramos alguna posibilidad de preguntar por evidencia que respaldara eso, la resonante voz inhumana de Eon continuó.

“¡ESTO LO SABEMOS PORQUE FUIMOS CREADOS PARA SABER!”.

Lo que nos deja sin ninguna duda en lo absoluto.

Y así su espíritu guerrero fue sujeto a una serie de visiones simbólicas que mostraban la futilidad de la Guerra: un montaje de niños recibiendo latigazos, veteranos sin extremidades y sieg heiling Nazis. El universo necesitaba un protector, no un guerrero, el *Captain Marvel* fue informado, y su agonizante ordalía chamánica en las estrellas fue diseñada para traer el nacimiento de un nuevo superhombre “cósmicamente consciente”, un ser íntimamente conectado con todas las cosas del cosmos. Un consumado superhéroe psicodélico había emergido de la crisálida de *Captain Marvel*.

“¡PARA SER VERDADERAMENTE LIBRE UNO DEBE SOBREPONERSE A SUS PROPIO DEMONIO INTERNO!”. Esta era la introducción a la pelea del *Captain Marvel* contra una versión de sí mismo de piedra resquebrajada, transmitida en deslumbrantes viñetas digitales de acción congelada, entrecortadas con tomas anchas sin bordes donde las dos decisivas figuras se golpeaban contra el espacio blanco de la página. Una serie de devastadores golpes reducía al demonio interior a pequeñas piedritas, y el *Captain Marvel* estaba, al fin, listo para avanzar. Nunca había visto algo igual. Este comic se sentía como si hubiera sido creado de forma personalizada

con mis propias necesidades específicas como lector. Fui transportado, enganchado a una nueva droga.

Como siempre, es fácil mirar atrás y reír, pero para un niño de catorce que deseaba no haber visto nunca el porno de Tío Jimmy, o al perro reventado llamado Shep a un lado del camino, el conocimiento era una tortura. Lo que significaba que quizás sí se debía estar consciente antes de poder cambiar. Para un introspectivo, imaginativo y reprimido adolescente que había tímidamente rechazado la Biblia, este credo cósmico era tan bueno como cualquiera. La Justice League parecía infantil comparada con la fornida psico ciencia ficción Pop Art de Starlin —un placer cada vez más culpable mientras el universo DC se volvía rancio y conservador, congelado en un conjunto de gestos repetidos representado con emblemas exhaustos, signos vacíos.

Las lecciones inmemoriales de los viajes psicodélicos con drogas, el auge, la voz inevitable del malditamente obvio estatus divino repentinamente dado, me fue pasada por medio de estas historias, con tanta seguridad como lo fueron a través de la música de The Beatles o The Doors.

Mar-Vell era ahora “cósmicamente consciente”, lo que significaba que sus rasgos fueran a menudo empañados con bellas representaciones gráficas de la estrellada consciencia ilimitada. Su rostro se hundía en las sombras iluminadas con los móviles campos de estrellas y nebulas, con sólo dos ojos azules mirando hacia nosotros a través del espacio infinito.

Así es como se sentía vivir dentro de mi cabeza también. Estas batallas eran las que se estaban peleando en mi propia alma adolescente. Este era el viaje chamánico como héroe de Marvel. La concepción original de Mar-Vell de Marvel Comics había sido demasiado aburrida para contener el voltaje del Captain Marvel, el super chamán original, pero aquí estaba finalmente a la altura de la promesa de su nombre robado y la responsabilidad de su herencia.

Incluso mejor era la obra maestra de Starlin, Warlock. Un viaje existencial bañado en ácido que empieza con uno de sus mejores trabajos, Warlock era otra reinención de un personaje preexistente, un concepto de usar y tirar de Kirby que recibió carne y significado producto de tiempos más urgentes. Warlock era un Adán artificial saliendo de un capullo creado por ingenieros genéticos, un concepto que Kirby dejó sin desarrollar en una historia a medio cocer de Fantastic Four.

Starlin presenta todo el trasfondo en uno de sus extravagantes monólogos de apertura, luego libera al personaje, envuelto ahora en una ondulante capa roja-amarilla de cuello alto —el atuendo tradicional del héroe místico, recordarán. Adam Warlock era un campeón psicodélico que no hacía nada a medias y que eligió como su enemigo no al crimen, la injusticia, o incluso a otros superhéroes sino a la Iglesia Universal de la Verdad, una fe monolítica conquista-estrellas dirigida por un divino sádico conocido como Magus, ¡que casualmente era la versión futura y corrupta del propio Adam Warlock!

En “1000 Clowns!” (¡Mil Payasos!) el siempre sufriente Adam Warlock fue echado a la deriva al planeta de los payasos, todos trabajando duro en un montón gigantesco de basura con diamantes diseminados. A la cabeza estaba el lunático Len Teans, casi un anagrama de Stan Lee, mientras que el payaso que pintaba la misma cara sonriente en todos los que encontraba era Jan Hatroomi, casi un anagrama de John Romita, el director de arte de Marvel y el hombre que hacía cumplir el estilo de la casa Marvel.

La palabra cósmico llegó a tipificar estas salvajes escapadas hacia la imaginación frecuentemente iluminada por las drogas, y había más por llegar. Estas extrañas nuevas historias superheroicas fueron creadas por jóvenes guionistas y dibujantes, bohemios y raros que afluían a la industria del comics, arrastrados al iconoclasta universo de posibilidades de Marvel.

Urbano, y abiertamente autoconsciente, el guionista Steve Englehart sumió al Doctor Strange en una serie de viajes, al inicio del universo, más allá del velo de la muerte, y los interiores de su propia psiquis. La arremetida de filosofía pop de Englehart vino envuelta en esa fascinante

imaginería que luce mejor cuando está redibujada en las portadas de los textos escolares: sonrientes calaveras flotantes, caballos esqueleto, leprosos encapuchados repicando campanas en lúgubres ciudades postmortem. A diferencia de Starlin, que dibujaba y escribía sus propias historias, Englehart trabajó con una serie de talentosos colaboradores artísticos que trajeron un nuevo giro al paisaje del superhéroe. Llevó la fascinación de Roy Thomas por la continuidad a un nuevo nivel de sorprendente ingenuidad, y tenía una voz que trajo nueva vida a viejos personajes, junto con una perspectiva contracultural, terrenal y sin prejuicios, que le habló a una audiencia de más edad.

Su colaborador más talentoso en Doctor Strange fue el artista Frank Brunner, cuyo estilo pasaba el naturalismo de Neal Adams a través del filtro europeo de Alphonse Mucha y Aubrey Beardsley. Brunner combinaba la estética de Adams con el toque decorativo, inspirado en el Art Nouveau, que el artista británico Barry Smith estaba trayendo a Conan the Barbarian. (Como muchos de su generación, Brunner fue capaz de aprovechar el desarrollo de los comics especializados y la cultura de los fans. Entró al lucrativo mercado de los portafolios con una serie de ilustraciones de edición-limitada, hermosamente dibujadas, que mostraban a la Alice de Lewis Carroll merodeando por Wonderland con sus tetas y vello púbico al descubierto, lo que era indicativo de hacia dónde iban las cosas en ese tiempo, cuando los juguetes y personajes de la infancia fueron repentinamente sexualizados). Fans ortodoxos del Ditko original, como mi tío Billy, no tenían tiempo para el toque decadente y de alta-investigación que traían Englehart y Brunner al Doctor Strange. Sus dimensiones de otro mundo estaban fácilmente enraizadas en los libros que leían, o imitaban las ilustraciones del siglo diecinueve de Gustave Doré sobre el inframundo, y carecían de la originalidad genuinamente amenazante e inquietantemente esquizoide de los paisajes visionarios de Ditko.

El mismo sentido de liberación que había alimentado el hedonismo de los sesenta y principios de los setenta había convertido los comics para niños en folletos revolucionarios. Libertad. Magia. Rebelión. Incluso los superhéroes se estaban sumando a la causa. Los días de patriotismo estaban atrás, y el camp había terminado. Los superhéroes eran Beat hipsters en busca de sentido en el Gran Camino, adonde fuera que llevara. Sus enemigos eran los ciegos acólitos gnósticos, osificadas y personificadas fuerzas de la restricción.

Los superhéroes hippies semi-underground de Englehart, Starlin, y el guionista Steve Gerber tenían algo en común. Ellos podían y lucharían por defender lo que se había convertido en la filosofía de la casa de Marvel: una clase de moral universitaria-liberal, que incluso con una nueva vertiente cínica, nunca perdería de vista los ideales esenciales de heroico auto-sacrificio que energizaban al universo Marvel: "We won't get fooled again!" (¡No seremos engañados de nuevo!) habían cantado The Who, representando hasta el final el sueño hippie de los sesenta con un típicamente amargo pragmatismo de la clase trabajadora. Las brillantes naves espaciales estaban oxidándose en sus hangares. Para América, había más tormento, más exámen de conciencia, y los héroes estaban justo ahí sufriendo con la nación, en la cruz, pereciendo bajo las estrellas inmisericordes.

En el cine la era del cine de autor había llegado, Los graduados de la escuela de cine de UCLA fueron trayendo a Hollywood las influencias rompe-reglas del cine europeo de la nouvelle vague. Incluso los protagónicos masculinos cambiaron, como una moda por los afligidos o maniacos, antihéroes arrugados que podían ser cualquiera que permitieron que correctos pero extravagantes actores como Donald Sutherland, Elliott Gould y Dustin Hoffman mostraran sus talentos en el escenario como improbables rompecorazones. En la era del desencantado antihéroe, incluso la voz de "Te lo dije..." de Woody Allen podía ser sexy. Los sesenta tenían hombres feminizados e hicieron estilos o cortes de pelos gay o dandis aceptables. Mientras las mujeres

consideraban nuevas posibilidades sociales, los hombres se transformaron salvajemente en respuesta. Algunos trataron de parecer inofensivos, otros trataron de definir una nueva sexualidad basada en el ingenio y la inteligencia. El superhéroe vaquero de mandíbula cuadrada se retiró bajo las punzantes burlas de hombres y mujeres gay, e intelectuales. Fue como si la naturaleza les diera a todos la posibilidad de echar un polvo. Incluso el populista Hollywood estaba abierto a nuevos talentos, nuevas voces con una cadencia más auténtica. Por un par de años, incluso un poco menos, todo podía pasar mientras mirábamos un joven arte crecer y desplegar sus alas.

En Marvel, las revistas estaban saliendo sin editar en una atmósfera de anarquía. El nombre en la puerta del editor en jefe de Marvel cambió cinco veces en 1976, en una sucesión de guionistas que aceptaban el trabajo y luego lo dejaban con la misma rapidez. Era imposible para un solo mortal supervisar toda la producción de Marvel, resultando en que nada fuera supervisado. Este colapso en la estructura de comando permitió que algunas de las más subversivas historias de superhéroes jamás vistas se escaparan de la red e influenciaran a una próxima generación de creadores. Sólo tres años antes, Spider-Man había desafiado al Comics Code abordando responsablemente la amenaza del consumo de drogas adolescente. Ahora Rick Jones estaba trippiando en la Zona Negativa.

Una nueva corriente estaba fluyendo. Una nueva polaridad. La moda estaba a punto de cambiar nuevamente. La llama del interior estaba quemando bajo, como las neuronas que producían débiles chispas de los quemados, las víctimas del ácido que no fueron capaces de manejar el Lado Oscuro, el Mundo Negativo cuando golpeó a la puerta, como siempre lo hace. Las nuevas drogas eran la cocaína y la heroína, ofreciendo un escape de los viscerales efectos desgarrador-almas de las drogas psicodélicas, hacia el duro brillo del reluciente amor propio o la autodestrucción entumecida. El impulso se volteó hacia el exterior nuevamente. Al igual que muchos jóvenes buscadores en las mañanas frías, sudorosas y tiritonas cuando el efecto de la droga ya ha pasado, los superhéroes clamaron por algún estímulo del mundo real antes de perder el contacto con el concreto y el barro por completo.

La oleada psicodélica se fue oscureciendo en el auto-indulgente y auto-absorto musical conocido al otro lado del mar como rock progresivo, o "prog". No es de extrañarse que la música y los comics fueran por causas paralelas al mismo tiempo. Estas eran reverberaciones de un gong original.

Y como si fuera convocada por alguna invocación colectiva, una nueva Edad Oscura llegó como un tren de carga desde las sombras bajo un largo túnel.

PARTE 3: LA EDAD OSCURA

CAPÍTULO 11: DÍA MÁS BRILLANTE, NOCHE MÁS OSCURA

LAS INFLUENCIAS que se juntan en la Edad Oscura pueden rastrearse hasta el amanecer de los comics de superhéroes —las oscuras y violentas raíces pulp de Batman, el activismo social de Superman, y la sexualidad outsider de Wonder Woman— pero fue necesario un equipo de ambiciosos jóvenes dibujantes y guionistas para definir una voz y un look para la nueva dirección.

Los padres de la Edad Oscura fueron el guionista Denny O'Neil y el dibujante Neal Adams, quienes, en 1970, anticiparon sus temáticas y preocupaciones en una revolucionaria serie titulada Green Lantern/Green Arrow. O'Neil era descendiente de irlandeses católicos y, como luego confesaría el guionista después de exitosa rehabilitación del alcoholismo, se deleitaba en el estereotipo de gran bebedor que su herencia le permitía mantener. Intenso, testarudo, reacio a dejar sus ideas políticas en la puerta cuando empezó a escribir historias de superhéroes, O'Neil lanzó su carrera como reportero de un periódico de Missouri, donde descubrió sus virtudes para la brevedad y la claridad de expresión. (Fue O'Neil quien dio con mi descripción favorita de los guiones y textos en los comics: "titulares escritos por un poeta".) Una historia de chico-local-hizo-el-bien que le escribió a Roy Thomas captó la atención de la editorial Marvel Comics, que le ofreció un empleo.

Allí estaba, incomodo entre los cruzados disfrazados, pero ansioso de darle a esa nueva forma de auto-expresión una oportunidad. Llegó a los comics, como muchos jóvenes intelectuales a la deriva de su tiempo, buscando una manera de pagar las cuentas. Luego de dejar Marvel, se convirtió en el favorito de Julius Schwartz, que le dio al poco ortodoxo guionista la oportunidad de brillar en alguno de sus títulos más grandes. Bajo la presión de modernizarse frente al imparable desafío de Marvel a la supremacía de DC en las ventas, Schwartz no tuvo otra opción que deshacer su viejo establo la Edad de Plata, y retirar a los hombres que le habían dado a una audiencia de niños de ojos locos el tipo de héroes valientes y bien adaptados que poder admirar. En un gesto emblemático, reemplazó al veterano de DC Gardner Fox luego de sesenta y cinco números de inventivo trabajo en Justice League of America y una inteligente etapa en Batman. Fox, con sus sesenta años, había tocado en todos los registros para impresionar, pero su larga etapa como el guionista principal de DC había súbitamente terminado. John Broome envió por correo su última historia de Green Lantern desde Paris o la India y emprendió el camino del Zen. Esto dejaba los comics a guionistas más jóvenes y a la moda que podrían duplicar la formula Marvel, tales como Steve Skeater, Mike Friedrich y Elliot Maggin, todos recién salidos de la Universidad y ansiosos de enlistar a los héroes de su infancia como voceros de sus ideas políticas.

El principal dentro de la nueva camada de Schwartz era O'Neil, quien acepto el encargo de la Justice League entendiendo que se le solicitaba "Marvelizar" la formula introduciendo choques de personalidades e incómodos malentendidos en la ordenada vida de los venerables héroes. Fue un error, por su puesto: En lugar de proveer una alternativa real a Marvel —una lección que aprendería DC una década más tarde— la compañía se puso en ridículo con una serie de impresiones débiles y fuera de lugar de un estilo narrativo que salía naturalmente de Lee y se adaptaba su nomina de aproblemados personajes, pero fallaba al trasladarse al mundo de sonrientes super amigos de DC.

El amor de O'Neil por lo urbano, lo humano y lo cotidiano necesitaba una salida más apropiada que los comics de la Justice League o Superman. Inspirado por los escritores del Nuevo Periodismo, como Tom Wolfe, Norman Mailer y Jimmy Breslin, O'Neil tenía un deseo incesante de cambiar el foco de los comics desde las profundidades psíquicas de vuelta al mundo fuera de la ventana. Luego del caricaturesco pop de Batman y The Monkees y el dichoso verano de Woodstock, el mundo adulto había regresado para vengarse a la América de principios de los

setenta. El miedo acechaba en las ahora violentas calles de Manhattan, y O'Neil se preguntó si habría alguna manera de combinar el toque gonzo con los superhéroes de comic.

En el artista Neal Adams, encontró el colaborador perfecto que le ayudara a realizar su visión de esta sagrada y paradójica unión de opuestos: Ficción fantástica y periodismo.

Un tornado en los clásicos pasillos de DC Comics, Adams era un extraordinario dibujante con un gusto por las poses hiperdramáticas en perspectiva y los rostros contorsionados por intensas emociones. Dedos retorcidos saliendo de la superficie de la viñeta, rostros enfatizados, agonizantes, con lágrimas corriendo, o simplemente cincelados, bellos, idealizados. Entrenado en ilustraciones de publicidad y tiras para periódicos, Adams combinaba la habilidad del fotorrealismo de la Avenida Madison con el poder de Jack Kirby en una forma que hacía a los personajes de comics más convincentemente naturalistas que nunca antes. Sus trazos rompían con las convenciones y les permitían a sus héroes atravesar las viñetas hacia un espacio 3-D virtual, o formar imágenes compuestas escondidas cuando se les veía a distancia. Sus ángulos de cámara, la intensa actuación de los personajes y la configuración de escena eran tomados prestados del cine mientras se casaba con esas técnicas composiciones y poses que sólo eran posibles en las páginas de comics.

El trabajo de Adams era maduro y contemporáneo —una respuesta desafiantemente romántica y electrificante al tradicionalismo que estaba empezando a hacer lucir a DC Comics acartonada y desfasada. Él podía incluso llevar nueva convicción y profundidad a personajes carentes de todo encanto u originalidad, como Green Arrow, así que cuando abordó un personaje con verdadero potencial como la versión de O'Neil de Batman, los resultados fueron extraordinarios. Los lectores lo notaron inmediatamente y se corrió la voz: El Oscuro Vengador de la Noche había regresado.

Cuando las escenas en un guión llamaban a Batman para que se le viera en acción por Gotham durante el día, Adams simplemente las hacía de noche. Alargó la capa y las orejas del "Oscuro Detective de la Noche", haciéndolas más como los cachos de diablo del original de la Edad de Oro. Trajo de vuelta una sombría y pesada sensibilidad gótica de los años 30 que iba bien con el trabajo de O'Neil: salvajes relatos pulp de aristocracia inmoral, fenómenos de carnaval, y ex-Naxis, él retornó al Joker a sus raíces psicopáticas homicidas. Su Batman era creíblemente grande pero delgado y atlético, y desplegaba una nueva maestría en las artes marciales en extensas y coreografiadas secuencias de kung fu que eran enfocadas y editadas como películas de Bruce Lee. Juntos, Adams y O'Neil, crearon dos clásicos y perdurables antagonistas de Batman, en la forma del señor del crimen internacional Ra's al Ghul y su sexy hija Talia, que actualizaron el arquetipo de villano exótico de Fu Manchu al elegante mundo de ecoterrorista de los setenta. Los dibujos de Adams de la increíblemente glamorosa Talia atrapada en un apasionado abrazo con un Batman sin camisa y pelo en pecho trajeron una eléctrica oleada de testosterona pura de vuelta a Bruce Wayne, lo que parecía como una réplica directa y a todo pulmón a las acusaciones del Dr. Wertham.

El éxito del show televisivo Batman había dejado a la gran audiencia con una visión persistentemente cómica de Batman, pero los simples y efectivos ajustes de Adams trajeron de vuelta a la Extraña Figura de la Noche, estableciendo un look y un talante que reconstruiría a Batman para una generación y que finalmente llegaría a la pantalla treinta años después en Batman Begins (Batman Inicia) de Christopher Nolan. La película contó con Ra's como villano principal, pero omitió a Talia, por desgracia.

Fue Adams quien entró en guerra con DC por el mal trato a los ancianos Jerry Siegel y Joe Shuster. Fue un tiempo de auditoría nacional, otro cambio de guardia. En 1967 John Broome, Gardner Fox, y varios guionistas más —incluyendo al rebelde Bob Haney, al maestro de Batman Bill Finger, y el creador de Doom Patrol Arnold Drake— amenazaron con formar un sindicato de

trabajadores de comics independientes, lo que les permitiría algún tipo de participación financiera en sus creaciones para DC y les prevería seguridad a largo plazo en forma de cobertura de salud. Enfrentando una implacable resistencia de la administración y la falta de colaboración de los dibujantes, quienes de todas formas ganaban mucho más que los guionistas, ese sueño fracasó. Pero con Neal Adams, el espíritu revolucionario renació. Él ya había hecho ruidos intimidantes sobre traer de vuelta la idea del sindicato. El mezquino tratamiento de las grandes compañías a sus talentos creativos era deplorable, y el caso de Siegel y Shuster hacia un perfecto punto de reunión para las demandas reformistas de Adams. Gracias a su esfuerzo, ambos hombres recibieron al menos una compensación extra por su trabajo, y se dio el primer paso por un camino que llevaría a muchos cambios fundamentales en la relación de DC con sus colaboradores independientes.

En 1970 Adams se describía a sí mismo en autorretratos como un casi arquetípico *Mad man* ambicioso, de corbata y camisa arremangada, y tan guapo como cualquiera de sus héroes. Él podría haber sido Ray Palmer o Barry Allen. O'Neil era generalmente mostrado mordisqueado sus lentes, los ojos puestos en la azul inmensidad, el pelo como Dylan.

Juntos, como "Denny O'Neal Adams", forzaron los superhéroes en el discurso nacional y trajeron los conflictos y complejidades del mundo real de vuelta al universo DC. Las bobas y fantásticas historias de la década anterior fueron vistas como simplistas y poco comprometidas. Era tiempo para que los superhéroes de comics accedieran a la misma auto-crítica y antiautoritaria fuente de energía que impulsaba *The Godfather* (El Padrino), *Dirty Harry* (Harry, el sucio), *Death Wish* (El Vengador Anónimo), y *Midnight Cowboy* (Perdidos en la Noche).

La colaboración O'Neal-Adams era "el estado de la técnica" para los fans maduros que querían ser tomados en serios, al igual que su afición. A pesar que gran parte de sus "críticas" consistían en exposiciones pocas más que sarcásticas de las fallas en las historias, muchas de ellas tenían un acento colegiado aprendido. Junto a las críticas acerbas, los fans ofrecían el tipo de alabanza efusiva y seriamente comprometida con la obra, que hacía sentir a los equipos creativos y editoriales elevados y apreciados. Estos fueron los adolescentes que empezaron a insistir en que los comics podían y debían ser para adultos, principalmente porque no querían dejar la infancia y necesitaban encontrar una nueva forma de vender su placer de vuelta a sí mismos.

Estos aficionados a los comics más viejos —a menudo coleccionistas de números atrasados, compiladores de listas de precios, y publicadores de fanzines caseros— favorecieron las obras que fueran inquietas y justificablemente maduras, distorsionando la escala del atractivo del superhéroe orientado al adulto con apasionadas e inteligentes cartas de comentarios, fans awards, y basureando implacablemente todo aquello que no encajara en los estrictos dictámenes de una cultura de fans entendiblemente interesada por establecer las credenciales de arte de sus queridos comics. Ansiosos de escapar de los ecos burlones del show de TV Batman y el irrespeto que trajo al "serio" negocio de coleccionar y criticar comics, estos defensores adolescentes estuvieron listos para adoptar cualquier desarrollo que validara su creciente interés en la política, la poesía, el sexo y la expresiones del dolor emocional. Preferían el fotorrealismo hábilmente enfatizado y aumentado de la técnica ilustrativa de Neal Adams que el expresionismo visceral del dibujo de Kirby, o al clásico poder y peso del trabajo de Curt Swan en Superman, cada vez más pasado de moda, donde los personajes habían llegado a verse como estatuas de cera posadas y reposadas en una viciada galería de actitudes recicladas y recalentadas de la Edad de Plata. Ellos demandaron ruidosa e implacablemente por historias de superhéroes que fueran "relevantes", abrazaron un nuevo realismo, un nuevo vocabulario, y un compromiso renovado con los titulares; todo lo cual socavaría el éxito de los comics y limitara drásticamente su atractivo en el mercado de masas. Sin embargo, fue este retiro del mainstream el que le dio a los comics un tranquilo periodo de Investigación y Desarrollo en el cual perfeccionaron una sofisticación mucho mayor y

desarrollaron un acercamiento a los superhéroes más “terrenal” que los haría perfectos para la explotación masiva de Hollywood en el siglo veintiuno. Como el mismo Superman podría decir, encabezando la carga a la gran pantalla en su película de alto presupuesto de 1978: “IRÓNICO”.

Quisquillosos e inseguro de mismo, el nuevo “fandom” gustaba especialmente de las historias sobre hombre y mujeres poderosos en licras fosforescentes que vinieran embellecidas con extensas citas a Ernest Hemingway y T. S. Eliot, por lo que más de esas raras aventuras empezaron a aparecer —hijas lumpen de Roy Thomas haciendo florituras con Shelley, extrañas quimeras, que eran parte ejercitación de capa-y-máscara y parte polémica de campus. En el mejor de los casos, podían ser una poderosa recontextualización de líneas familiares leídas sobre imágenes no familiares. En el peor, que era mucho más habitual, los guionistas se convertían en muñecos de ventrílocuo que descansaban en la probada excelencia de otros para elevar sus esfuerzos mal concebidos y sin rumbo. ¿Eso era una aventura de superhéroes o un estudiante de literatura inglesa quejándose de la contaminación con fragmentos de Walt Whitman sonando en contrapunto irónico a la acción?

Aparte del regalarle a Hollywood superhéroes creíbles, quizás lo mejor que se podría decir por la relevancia fue la manera en que se eliminó toda necesidad de esconder una historieta dentro de una antología de poesía para echarse una leidita en clases, líneas de “The Love Song of J. Alfred Prufrock” (La Canción de Amor de J. Alfred Prufrock) tenían tanta posibilidad de aparecer en ambas. En lo que a mí respecta, los productos sinceros del movimiento de la relevancia me ayudaron a justificar la excelencia de las historias de superhéroes a profesores burlones. A pesar de que era buen lector y me expresaba bien, mis siempre alentadores tutores consideraban el hábito de leer comics como una señal de advertencia de que estaba en curso de colisión hacia algún colapso catastrófico de alfabetización que casi con certeza me dejaría con el vocabulario de quince palabras “ZAP! KER-POW!” de un mono astronauta, producido por el chisporroteo de mis neuronas. Así que estos reflexivos e informados comics fueron una poderoso argumento para mí, como lo fueron para todos los fervientes fans adolescentes tan cautivados por los universos imaginarios de Marvel y DC, que permanecieron allí pasados los doce años y quedaron atrapados como Niños Perdidos. Era más fácil ser atrapado leyendo comics en la escuela si podías señalarle petulantemente a un enfurecido maestro de física el galardonado Green Lantern/ Green Arrow #86, con su carta de agradecimiento del alcalde de Nueva York por ayudar a dramatizar el flagelo de la droga.



(créditos ilustración 11.1)

Así, los comics de superhéroes empezaron su lenta retirada del mainstream del entretenimiento popular hacia sus márgenes embrujados por los geeks, donde sus sabores arcanos podían ser destilados y saboreados por solitarios, monacales niños y hombres —rara vez por mujeres o chicas adolescentes, que tendían a superar Lois Lane y Jimmy Olsen, mientras sus extraños hermanos aún encontraban confort en esas páginas. (Como es de esperar, dada mi profesión, conozco un número desproporcionado de mujeres, de otro modo razonables, que crecieron leyendo o aún leen los mejores comics de superhéroes como parte de una dieta general de adrenalina de cultura pop, pero el marcador indica que la multitud coleccionista —demográficamente está sesgada fuertemente hacia los hombres introvertidos, adolescentes y en sus veinte). La televisión a color, a su vez, jugó su papel en el declive de las ventas de comics, pero los comics seguían ofreciendo las mejores y más inmersivas historias de superhéroes disponibles y mostraban el trabajo de algunos artistas genuinamente talentosos. Para 1970, el terreno se había inundado con brillantes e inquietos jóvenes innovadores como Jim Steranko, Mike Kaluta, Bernie Wrightson y Barry Smith, y O'Neil le abrió la puerta a otros guionistas "relevantes" tales como Elliot Maggin y Mike Friedrich. Maggin escribió la clásica y universitaria "Must There Be a Superman?" (¿Debe haber un Superman?) en donde el mismo rol del Hombre de Acero era cuestionado como si él fuera real, sin una resolución clara.

Historias sobre derechos territoriales indígenas, contaminación, sobrepoblación y liberación femenina proliferaron como algas tóxicas a lo largo de la suspensión de la incredulidad que nos permitía aceptar la existencia de personajes voladores, divinos en un mundo no muy diferente al nuestro. Las nuevas preocupaciones de América y Occidente al final de los sesenta fueron estampadas directamente en las páginas de los comics.

Cuando Green Lantern/Green Arrow unió a los dos cruzados de temática verde más prominentes de DC, la Edad Oscura se cristalizó. Todo estaba allí, el trabajo de arte fotorealista, la conciencia social y política, el superhéroe dividido en agente de la clase dirigente o en rebelde anarquista.

Las ventas habían ido disminuyendo en Green Lantern a la vez que las ensoñaciones de la Edad de Plata del mandíbula cuadrada de Kennedy se degradaron en una secuencia de atrevidas misiones tripuladas a la luna, cada una más resueltamente ignorada por la humanidad que la anterior. Julius Schwartz le dio rienda suelta a O'Neil, confiando que el joven radical trajera un nuevo fuego a las páginas de la revista. Juntar a Green Lantern con su colega de traje verde de la Justice League parecía como una interesante combinación que llevaba la atención hacia la dirección nueva, y Green Arrow era un favorito personal rediseñado por el dibujante Neal Adams. Es común que títulos como este, a punto de ser cancelados, se conviertan en enérgicos campos de cultivo para ideas y direcciones nuevas. Cuando un título o un personaje son impopulares, es más fácil defender cambios drásticos.

Para hacer al gran concepto detrás de Green Lantern/Green Arrow funcionar, desafortunadamente, O'Neil tuvo que pasar por alto quince años de trabajo en el personaje de Hal Jordan, el seguro Green Lantern de Broome y Fox, que empezó sus aventuras como un piloto de pruebas antes de dejarlo todo por una vida en el camino —primero como un vendedor de seguros, luego representante viajero para la Compañía de Juguetes Merlin. Lo que podría haberse visto como una errática revisión del personaje hace sentido en la cuidadosamente orquestada descripción de Broome de la búsqueda de un hombre por significado en las cosas mundanas luego de su introducción en una fuerza policial extraterrestre. Como los astronautas que habían encontrado a Dios en órbita, Hal había flipado y se descubrió a sí mismo nuevamente. El Hal Jordan de Broome y Fox era un beatico Vagabundo del Dharma de Kerouac, pero en las manos de O'Neil, se convirtió en un examen de conciencia, en una representación perpleja de cada policía tonto del culo que ha marcado el paso; el títere irreflexivo de autoridades geriátricas de una galaxia muy, muy lejana.

Reclutado como un contraste moderno para el estúpido conservadurismo reflejo de Green Lantern estaba Green Arrow, despojado de su fortuna y sus falsos atavíos de Batman y rehecho como un parlanchín, un Lothario estilo Douglas Fairbanks con perilla, un departamento de soltero en el Lower East Side de Star City, y un recientemente descubierto amor por el rock n' roll. "I USED TO THINK IT ROLLED OUT FROM UNDER A ROCK" (Solía pensar que era algo que salió rodando de debajo de una roca), bromeaba el hombre de negocios anteriormente millonario convertido en un campeón del gueto en una escena que producía vergüenza ajena. Green Arrow, el blando, el que dependía de sus artefactos, encontró una nueva voz finalmente como la fiera conciencia liberal del título, el "lozano e irascible anarquista" de O'Neil. Oliver Queen —Ollie para sus fans— era un hombre que había perdido su fortuna y vivía en el gueto pero aún donaba generosamente un dólar para cada organización benéfica que dejara un folleto en su buzón.

En retrospectiva —y como es el tema de la aguda y mordaz serie escrita por Tom Peyer en 1999— Green Arrow luce como el cruel arquetipo del hombre de mediana edad renacido de los sesenta. Pero en 1970 Ollie era El Tipo, un largamente esperado regreso de la noción perdida del héroe de clase obrera que no tenía miedo en decirle "al Hombre" que se fuera a la mierda. Por trece números que aún son considerados como hitos, se convirtió en Virgilio para el Dante en conflicto que era Green Lantern, viajando por carretera a través del lado oscuro del Sueño Americano como un perfecto equipo de "amigotes" que discutían y peleaban todo el tiempo pero que aprendían el uno del otro lo que cada hombre necesitaba saber. Juntos, estos improbables aliados —Los Simon and Garfunkel de la lucha contra el crimen— enfrentaron cultos de la muerte estilo Manson, harpías feministas, la amenaza de la sobrepoblación, el tratamiento de la

contaminación, y a dos villanos dibujados para lucir como el Presidente Nixon y el Vicepresidente Spiro Agnew.

Los galardones definitivos fueron guardados para los dos números de las “drogas”, Green Lantern/Green Arrow #85 y #86, de 1971. En una portada tan extraordinariamente melodramática como cualquier poster de la película de culto *Reefer Madness*, el joven pupilo de Green Arrow, Speedy, era mostrado en el acto de inyectarse. DC había tenido la “valentía” de dejar a Adams el kit completo de Speedy, jeringa, cuchara, y amarra.

“¡MI PUPILO ES UN DROGADICTO!”.

Tal vez la elección del nombre código de Speedy fuera una señal de alerta temprana del abuso de sustancias, pero ahora era el turno de Green Arrow viera sus valores desafiados. Revelado como una figura paternal ausente para su aporreado pupilo, se vio obligado a confrontar su propio narcisismo, ponerse los pantalones, y ayudar a su chico. La historia comenzaba con esta articulación del credo de la “relevancia”:

ALGUNOS PUEDEN DECIR QUE LA SIGUIENTE HISTORIA NO DEBERÍA SER CONTADA... ALGUNOS ARGUMENTARÁN QUE TALES EVENTOS NO TIENEN LUGAR EN UNA REVISTA DE ENTRETENIMIENTO — ¡QUIZÁS TIENEN RAZÓN! PERO NOSOTROS NO PENSAMOS ASÍ — PORQUE HEMOS VISTO A ESTAS NOBLES CRIATURAS, SERES HUMANOS, DESTROZADOS... VUELTOS MENOS QUE ANIMALES... ¡SUMERGIDOS EN UN INFIERNO DE AGONÍA! LO HEMOS VISTO — ESTAMOS FURIOSOS — ¡Y ESTA ES NUESTRA PROTESTA!

El villano definitivo de la obra no resultaron ser ni los junkies ni los traficantes sino su proveedor: un multimillonario ingenioso y a la moda llamado Solomon, que se pavoneaba por los alrededores soltando buenas palabras en la compañía de esbeltas modelos antes de ser golpeado hasta perder el conocimiento por un enfurecido Green Lantern. Como el detective Popeye Doyle en *The French Connection 2* (Contacto en Francia 2), nuestros héroes son incluso llenados de heroína (la droga sin nombre en esta historia parece ser heroína pero a menudo se refieren a ella como “nieve”, sugiriendo cocaína) y forzados a luchar contra el crimen y contra los efectos de la droga por una o dos páginas.

“HERMANO —¿POR QUÉ LA GENTE USA ESTA COSA?!” se quejaba Green Lantern con su cabeza entre sus manos.

Luego de desplazarse a través de su menú de temas candentes, Green Lantern/Green Arrow eventualmente se quedó sin problemas sociales que confrontar. Terminó con sus protagonistas cambiando lugares y mostrando el daño que un anarquista con un anillo de poder era capaz de hacer, cuando un manifestante por el medio ambiente con pinta de Jesús llamado Isaac (“SON TAN MALOS COMO EL RESTO... ¡SOLTANDO PORQUERÍAS EN NUESTRA PRECIOSA ATMOSFERA!) falleció luego de crucificarse a sí mismo (!) en la cola de un jet y la paciencia de Green Lantern con “El Hombre” finalmente se acababa. Con un demoledor SSCHHAAAACCCCCC, arrastró su rayo verde de energía a lo largo del avión, reduciéndolo a metralla.

“¿CUÁL ES LA IDEA?” farfulló indignado un funcionario. “¡ESE ERA UN AVIÓN DE NUEVE MILLONES DE DÓLARES!”.

Para que un asqueado y desilusionado Green Lantern, levantando gritos anti-autoritarios por todo el Mundo Libre, le respondiera: “¡ENVÍAME LA FACTURA!”.

Uno de los mayores y más significantes logros de la serie Green Lantern/Green Arrow fue su introducción de problemas raciales en los comics en una manera sin precedentes. Una escena altamente alabada del Green Lantern/Green Arrow #76, el provocativo capítulo de apertura de la etapa de O’Neil y Adams, dibujaba el sentir de su tiempo con total precisión y fue a menudo citado como un ejemplo de una nueva disposición de las seriales ficticias de superhéroes por comprometerse con problemas del mundo real. Luego de rescatar a los inquilinos de un bloque de viviendas de un incendio orquestado por su inescrupuloso propietario, Green Lantern, y por extensión todos los superhéroes de la Edad de Plata, es llamado a rendir cuentas en términos

inequívocos por un anciano negro que no parecía muy impresionado con las vistosas numeritas de nuestro héroe, y tenía esto que decir:

“HE ESTADO LEYENDO SOBRE TI... COMO TRABAJO POR LOS CON PIEL AZUL... Y COMO EN UN PLANETA EN ALGUNA PARTE AYUDASTE A LOS CON PIEL NARANJA... ¡Y HAS HECHO COSAS CONSIDERABLES POR LOS CON PIEL PURPURA! SÓLO HAY UNOS POR LOS QUE NUNCA TE HAS PREOCUPADO... ¡LOS CON PIEL NEGRA! YO QUIERO SABER... ¡¿POR QUÉ?! ¡RESPONDE A ESO, GREEN LANTERN!”.

(Por primera vez en un comic de superhéroes de DC, la gente negra realmente se veía como gente negra y no como los tradicionales hombres blancos coloreados cafés o las caricaturas de labios gruesos que eran más comunes. La precisión fotográfica de Adams no dejaba duda de la etnicidad de sus personajes. Italianos, orientales, nativos americanos —a todos se le dio respeto, dignidad, y convincentes estructuras óseas por el talento de Adams y su sentido de inclusión).

En cualquier mundo real donde las leyes de la física y alguna judicatura interestelar inmortal permitiera su existencia, la respuesta de Green Lantern hubiera sido la misma respuesta que todos hubiéramos hecho a la misma acusación: “¡HE ESTADO SALVANDO TODO EL PLANETA TIERRA Y A CADA COSA VIVA EN ÉL, INDEPENDIENTE DE SU RAZA, COLOR, AFILIACIÓN POLÍTICA O ESPECIE, DESDE EL GREEN LANTERN NÚMERO 1!”. En lugar de eso, bajó su cabeza avergonzado mientras O’Neil subvertía la credibilidad para recalcar su poderosa acusación del rol del superhéroe como un arma del status quo y la elite dominante. Green Lantern siendo repentinamente consciente de los sufrimientos de la gente bajo la línea de la pobreza puede verse casi como una farsa, pero también podemos elegir ver a Lantern como una representación del tipo lector blanco de clase media y ver en el políticamente comprometido Green Arrow un “traje de ficción” o un vocero para O’Neil, usando su arte para abrir algunos ojos jóvenes a ciertos hechos importantes de la vida.

El cambio en los valores le había dejado un espacio a los sermones de O’Neil, pero en Mayo de 1970, cuando la única cara no-blanca en DC Comics pertenecía a la “resplandeciente silueta” de Negative Man, este se sentía como un desafiante y provocativo llamado a las armas — una oportuna demanda de los universos de papel DC y Marvel para reconocer la diversidad humana del mundo real en donde seguían creciendo y desarrollándose.

El siguiente número no fue menos controversial, cuando O’Neal-Adams introdujo un nuevo sustituto en la forma de “Square” John Stewart (Cuadrado John Stewart), un negro, arquitecto del centro de la ciudad, que cargaba con un resentimiento, cuya primera misión fue proteger a un candidato presidencial racista. Eso llevó a un algo predecible ero siempre buen entretenimiento a expensas del “blanquito”.

El potencial para que quedara en mero formulismo estaba allí, pero Stewart era un personaje fuerte y ha sobrevivido hasta el presente como un miembro popular de Green Lantern Corps. Como el Green Lantern presente en la serie animada del cambio de siglo Justice League, alcanzó una audiencia más amplia, en la televisión, que ninguno de sus predecesores.

Stewart fue el primer superhéroe afroamericano orgulloso de DC. Marvel, más adelante en la curva en muchas cosas, ya había introducido al personaje de Black Panther en 1966, y para 1973 protagonizaba su propia revista. Jungle Action, escrita por el radical Don McGregor (más sobre él después), y dibujada por Billy Graham, un talentoso y joven artista negro, se volvió tristemente célebre por una extensa trama entre 1976-79, “The Panther vs. The Klan”, que llevó a McGregor a tener el agua hasta el cuello con los derechistas.

La innegable dignidad y majestuosidad de The Panter (T’Challa, el orgulloso rey de Wakanda, un acaudalada, culturalmente rica, y tecnológicamente avanzada nación africana del Universo Marvel que estaba lejos de la imagen estereotípica de chozas de barro y flacos pastores de cabras, como podría imaginarse en los sesenta), estaba sólo marginalmente comprometida por

una falla en su representación; T'Challa usaba un traje negro completo con una capucha que cubría toda su cara. El truco del héroe-negro completamente enmascarado fue copiado y mejorado con espantoso efecto y gran éxito décadas después en el comic Spawn de Todd McFarlane y sus spin-off asociados en distintos medios, pero sin el impacto rompe-tabús de Black Panther y John Stewart.

Haciendo un guiño en referencia a la modestia de Black Panther, John Stewart hizo una demostración deshaciéndose de su máscara en la viñeta siguiente a recibirla:

“¡NO VOY A USAR NINGUNA MÁSCARA! ¡ESTE NEGRO DA LA CARA! ¡NO TENGO NADA QUE ESCONDER!”.

Luego de que el arquitecto Stewart botara las barreras, Marvel aceleró el carro de la relevancia con su propio próximo-nivel de la fórmula de Green Lantern/Green Arrow, juntando al Captain America con un trabajador social volador de Harlem que luchaba contra la injusticia como The Falcon. El número de Junio de 1972 de Hero for Hire introducía al héroe de blaxploitation Luke Cage, aka Power Man, cuyos diálogos expurgaban el argot urbano en el universo Marvel — amistosas palabrotas como “SWEET CHRISTMAS!” “MOTHER!” y “JIVE TURKEY!”. Cage era un rudo matón con piel dura como el acero y una mueca semipermanente del incriminado e injustamente acusado. Usaba un trozo de cadena alrededor de su cintura para recordarnos las crueldades de la historia, pero pronto superó sus orígenes para desarrollar un personaje rico y duradero, todavía central en las actuales historias de Marvel décadas después de Shaft y Jim Kelly.

DC ganó puntos de progresismo con John Stewart, pero en otras partes de la línea, la respuesta a los trastornos sociales se sentía inconfortable y de mal gusto. Dejando a Lois Lane resonar más perfectamente con el alto tono de confusión de los tiempos en Superman's Girl Friend, Lois Lane #106. La ilustración de la portada era un sorprendente tríptico con tres viñetas verticales enmarcadas contra un dramático fondo negro azabache. En la primera, una especie de sarcófago perfectamente moldeado para su tamaño y talla. Tanto Lois como el Hombre de Acero parecían perfectamente calmados. Su cara, de hecho, era como de una muñeca, sin expresión. Estaba vestida como para 1970 con un vestido corto anaranjado, cintillo anaranjado, medallón, pantis de red, y zapatillas tipo ballet. Superman decía:

“¿ESTÁS SEGURA QUE QUIERES PASAR POR ESTO, LOIS?”.

“¡SÍ, SUPERMAN!” respondió una Lois sin expresión enfáticamente. “¡CIERRA EL MOLDEA CUERPOS Y ENCIÉNDELO!”. La viñeta central sin palabras mostraba a Superman accionando la palanca en lo que debía ser el control central del Moldea Cuerpos, mientras echa una mirada sobre su hombro hacia la puerta cerrada del sarcófago, a través del cual ahora podemos ver el perfil de rayos X de Lois Lane, radiante y fantasmal en su interior.

La tercera viñeta daba vuelta la composición de la primera, con Lois saliendo del sarcófago mientras Superman juguetea con los controles y trata de no pensar en cómo terminó allí, aprobando esta declaración de intenciones:

“¡ES IMPORTANTE QUE VIVA LAS PRÓXIMAS 24 HORAS COMO UNA MUJER NEGRA!”.

Y, efectivamente, Lois Lane emergió de su tecno-crisálida, ahora como mujer negra. Su cintillo ahora contenía un ordenado y recortado afro, y su piel era de un vivo color café con crema. Para enfatizar el punto, el llamativo título en grandes letras bajo el tríptico decía:

“I AM CURIOUS (BLACK)!” (¡Soy curiosa [Negra]!).

El título, por supuesto, hacía referencia a la sensación del cine de autor de la era de la permisividad, I Am Curious (Yellow), una película sueca hecha en 1967 y célebre por sus extensas y gráficas escenas sexuales. Usar el nombre de la que muchos en ese tiempo consideraban como una notoria obra pornográfica disfrazada como política de izquierda era lo suficientemente confrontacional en el contexto de un comic de Superman, pero el parafraseó le añadía un nuevo toque de perversidad.

Quizás ahora estamos lo suficientemente crecidos para ver el intento de Lois por ser Todas las Mujeres, y soportar la carga por al menos ocho páginas, como conmovedor, pero sospecho que en este caso la relevancia es una máscara para la falta de originalidad, y el tipo táctica impactante que los editores esperaban que atrajera atención a una revista como Lois Lane, de ventas decrecientes. La Lois liberada había dejado su obsesión con el supermatrimonio, que ahora era considerado sexista, y se movió hacia aventuras de ciencia ficción livianas internacionales como una obstinada superperiodista de investigación en un estilo que casi llega a justificar la premisa de "I Am Curious (Black)". Como era de esperar, las nuevas, y punzantes historias eran demasiado adultas para la audiencia tradicional de la Edad de Plata de Louis Lane, conformada por chicas varoniles y hermanas menores, y sin los lectores adolescentes que mantenía a las revistas para chicos a flote, la revista se fue a la deriva muy lejos, rumbo a la cancelación.

El movimiento de la relevancia tuvo corta vida, pero historias como estas, legitimaron los comics de superhéroes para los lectores mayores, que comenzaron a ver no menos sino más profundidad y significado en los placeres de la niñez, inspiraron una generación de adolescentes lectores/creadores de comics para restaurar y refinar los métodos de la escuela realista hacia formas más puras y potentes en los ochenta. El acercamiento realista a los superhéroes atraía fans varones adolescentes, pero la audiencia general tendía a ver las revistas de historietas como una manera de escapar de lo mundano hacia mundos imaginarios posibles solamente en el papel. Complacer a los gustos especializados de los fans mayores en lugar de a los niños, quienes empezaron poco a poco a alejarse de estas historias, a menudo descarnadas e intimidantes, fue finalmente contraproducente para las ventas de DC. La pobre respuesta a los galardonados títulos experimentales registraba un descontento general que pronto se sentiría en toda la línea, pero la audiencia de fans, más pequeña, articulada y ruidosa, prevaleció por el momento, y los comics empezaron a adaptarse a sus necesidades.

Marvel Comics estaba a la cabeza con su intensificado desarrollo de un redomado mundo de fantasía de realidad virtual, que se completaba con mapas, concordancias, y tablas con las respectivas alturas, pesos y niveles de poder. Se vendían a los coleccionistas, geeks, y niños genios que se enorgullecían en saber la identidad secreta de cada héroe y villano, junto con su color de pelo, afiliación religiosa y número de seguridad social. A pesar de su atmosfera espontanea de caótica creatividad, se podía confiar en que el Universo Marvel tuviera sentido, e incluso tuviera una dimensión participativa en la forma de las secciones de correo, donde los errores podían ser señalados y corregidos, con alabanzas o culpa prorrateados y tomar los pasos apropiados. Con esta limitada interactividad (la opinión del fan podía dirigir la dirección de la historia), el universo Marvel —y en menor medida el DC— prefiguraron los inmersivos mundos de los juegos de computadora, tales como Second Life y World of Warcraft.

Gran Bretaña, mientras tanto, estaba en una vertiginosa caída libre social que tocaría fondo con semanas laborales de tres días, montañas de bolsas de basura que se negaban a recoger y cortes de luz a nivel nacional a partir de las seis de la tarde todos los días.

Mi propia vida, que generalmente se había visto dorada, despreocupada e ignorante, desarrolló un acre verdigris de crueldad y confusión. La traición marital de mi Papá fue más de lo que mi Mamá podía manejar. Como las vasijas agrietadas que ella arrojaba al basurero a la menor señal de imperfección, Papá estaba irreparablemente roto. Él siempre reparaba escarbaba el basurero por los pedazos rotos y esmeradamente los pegaba con cinta adhesiva, pero en su caso el daño era irreparable.

En los meses de invierno antes de que mi familia se hiciera pedazos, una herida que sufrí en un accidente de trineo llevó la atención de mi doctor a lo que resultó ser un apéndice seriamente infectado. Si no fuera por la caída, el dolor del absceso hinchado hubiera pasado

desapercibido hasta que se reventara. En los momentos del diagnóstico, estaba en la parte trasera de una ambulancia en camino al Southern General Hospital. Dos horas más tarde, estaba temblando en frías bocanadas de enfermizo olvido anestésico. Mientras dormía, removieron mi apéndice y lo guardaron en un frasco, a causa de la deformidad del órgano, montuosa anomalía. Llegué a la sala de recuperación en las gastadas horas de un lunes en la mañana, con una sed rabiosa, una luz nocturna difusa y verde derramándose sobre mí como el ojo de un extraterrestre, y una salvaje cicatriz de diez centímetros. Al día siguiente, Tía Ina me trajo un montón de comics DC a mi mesa de noche, y yo me aferré a ellos como a un salvavidas durante la monotonía de mi recuperación y sus interminables tazones de hojuelas de hospital. Como en solidaridad, la portada de Action Comics #403 mostraba una sola fila de hombres, mujeres y niños de todas las razas que se alejaba hacia el horizonte, con los habitantes de la tierra alineados para agradecidamente ofrecer su sangre a un moribundo Superman, que yacía esperando una supertransfusión en una camilla de hospital.

Siguieron los raros y desacelerados días de recuperación en casa, mientras la primavera se abría paso en el extraño y último año en la escuela primaria Mossspark, donde las chicas que conocía de toda la vida de alguna forma se habían vuelto inquietante y desgarradoramente hermosas. Todavía había un gran estigma alrededor del divorcio, así que mantuve la separación de mis padres en secreto para todos excepto mi amigo más cercano. Ni siquiera recuerdo cuál fue nuestra excusa para no vivir más en nuestra casa luego de mudarnos a un pequeño apartamento sobre el supermercado Finefare en el transitado Great Western Road, pero mi hermana y yo la mantuvimos por años.

La Edad Oscura extendía sus sombrías alas. En mis años formativos, me había comprado completamente Star Trek (Viaje a las Estrellas) y la promesa de una revolución acuariana de viajes espaciales, mentales, amor libre y superciencia. Estas visiones habían sido aprobadas por los medios, con imágenes suplementarias a color del Londres del 2001 como una ciudad de hombres con jet-packs y sombrero de copa, y las impresiones de artistas sobre colonias de domos en Marte donde flamearía la bandera de la Naciones Unidas en 1985. Había visto a hombres dejar huellas en la luna y no veía ninguna razón para que la humanidad no procediera con la construcción inmediata de hiper-arcas para viajar en el tiempo, pero ahora todo estaba corriendo en reversa. Sin ninguna excusa ni disculpa, se me ofrecía en lugar de una Flota Estelar un futuro sombrío de escasos de combustible, deterioro urbano, malestar social y económico. Si algo guió la ira de jóvenes punks como yo con nuestra desafectada retórica de "no hay futuro", fue en parte esta sensación de traición absoluta.

Los superhéroes lo estaban sintiendo también. Los números antidrogas de Green Lantern/Green Arrow y Spider-Man habían traído la primera relajación del Comics Code desde su introducción en 1954. Las historias aprobadas por el Código podían ahora representar el consumo de drogas, siempre y cuando se le mostrara bajo una luz negativa. Esos perenes granujas de los no-muertos también volvieron a ser aceptados, y presumiblemente una permisividad general fue responsable de su rehabilitación.

Justo como lo había hecho con EC después del primer boom de los superhéroes, el espíritu de la temprana Edad Oscura fue por una dieta no-superheroica que tendía hacia lo sombrío, violento y sexual. Los comics de horror se volvieron populares nuevamente, con los éxitos títulos de Warren Publishing Creepy, Eerie y Vampirella liderando un boom de publicaciones en blanco y negro no pertenecientes al Código. La moda era por los héroes "raros", y personajes como Swamp Thing y su rival de Marvel Man-Thing dispararon su popularidad. Morbius the Living Vampire (Morbius el vampiro viviente), Werewolf by Night (Hombre Lobo en la Noche), Phantom Stranger (El Fantasma extraño), Tomb of Dracula (La Tumba de Dracula), Ghost Rider (El Motorista

Fantasma), *Weird Adventure Comics* (Raras Aventuras) —esos son sólo algunos de los títulos DC y Marvel de vampíricos descendientes de las sombras.

Las nuevas superheroínas exploraban torpemente los sísmicos cambios de la liberación femenina. *The Black Orchid* no tenía identidad secreta, ni personalidad base, pero asumía una serie de máscaras y pelucas, usando y desechando un desfile de posibilidades, modelos de conducta e identidades. ¿Quién era esta nueva mujer? ¿Era la glamorosa budista iluminada *Moondragon*, cuya cabeza afeitada lucía como las de las modelos fetiche y cantantes de rave de los noventa? ¿Era la peliverde *Polaris* de los *X-Men*, la feroz *Tigra*, o la fervientemente feminista *Valkyrie* con su sostén de metal?

Rose and the Thorn (Rosa y Espina), era la perfecta personificación de la heroína cambia forma. Era una vigilante esquizofrénica que cambiaba bruscamente de la tímida *Rose* a la salvaje diosa sexual *Thorn* cada vez que la sombría organización criminal llamada *The 100* extendía sus amenazadores tentáculos. Como la dibujaba *Dick Giordano*, tenía una cara de puchero, una sensualidad curvilínea con la que se le veía deslizarse sin esfuerzo en lánguidas poses pin-up, altiva en sus pequeños hot pant verdes, sostén y botas altas de tacón —un atuendo que resultó ser tan destacablemente eficiente en la arena del combate contra el crimen, que es una sorpresa que las policías no lo usen. Parecía incapaz de evitar que su espalda desnuda se arqueara seductoramente cada vez que tenía un zapato o un guante que ponerse, volviendo la manida escena cliché de los comics, aquella de cambiarse-el-traje, de un momento privado a un lascivo peep show, un striptease en cámara lenta de la Identidad. Desprendiéndose de su personalidad como la tímida y gentil *Rose Forest* y remplazándola con la peluca rojo fuego de *The Thorn*, su mortal y despiadada alter ego, ella trajo soft-core superheroico a los borrosos años de *Emmanuelle* y *Bob Guccione*. Mientras tanto, las modestas chicas exploradoras de la *Legion of Super-Heroes* fueron maquilladas por el trabajo artístico y el diseño de vestuario de *Dave Cockrum*, convirtiéndolas en conejitas disco tipo *Studio 54* con pantalones acampanados y coletas, vientres descubiertos, pronunciados escotes, y altos zapatos espaciales de plataforma *Paco Rabanne*, hasta el muslo. Era una época de igualdad de oportunidades, y la sustancial fanaticada gay de la *Legion* fue agasajada con nuevos trajes para personajes como *Element Lad*, *Cosmic Boy* y *Colossal Boy* que enfatizaban las morbosas viñetas llenas de músculo expuesto, duro como la roca.

En la escuela ventilaba mi propia libido adolescente en una rebelión ferozmente inarticulada. Cada día era una lucha de labios apretados con la autoridad, una cruzada contra el aprendizaje que dejaba el mobiliario hecho astillas y resultó en el salvajemente orquestado colapso nervioso de un viejo y gentil maestro de física. Había ganado una beca en una de las más prestigiosas escuelas de niños de Escocia, pero a medida que las hormonas empezaron a surgir efecto, un incipiente miedo confirmaba que me había excluido de la sexualidad normal.

No conocía a ninguna chica de mi edad. Vivía una vida lejos de los amigos con los que habían crecido conmigo en la escuela primaria, y mis nuevos amigos en la Escuela para niños *Allan Glen* estaban todos en el mismo barco que yo. Todos convergíamos cada día en la escuela desde las más recónditas esquinas de la ciudad, así que las chances de encontrarnos en las tardes en alguna parte cercana eran pocas y espaciadas, e implicaban épicos viajes en bus. Como si quisiera molestarme, mi mamá rompió su relación con un glamoroso piloto de una aerolínea suiza y perdí mi oportunidad de mudarme a *Zúrich* como el hijo de un millonario. Habría tenido una vida alternativa como “chico esquiador”, rodeado de chicas con gorritos de lana y gafas para nieve, probablemente nunca hubiera escrito comics, ni este libro. Con los sueños de escapar decreciendo, aprender a hacerme amigo de la soledad y la introspección fue la única respuesta, y una rica y vivida vida interna mi única salvación.

Sin nada normal que hacer en la tardes después de la escuela, enfriaba mi imaginación febril en las páginas de novelas de fantasía y comics de superhéroes, y compulsivamente creaba mis propias historias —mi propios mundos internos en evolución— en pedazos de cartón y papel que mi papa me proveía. Identificándome cada vez más con lo raro, lo desafiante, lo diferente, me sentía como un supervillano pero trataba de forjar un código moral y un sentido de identidad como hombre adulto —guiándome solamente con los héroes de comics, los guerreros barbaros, y el tipo de socialismo discreto, proactivo y comprometido de mi papá.

Mi primer intento serio por crear un superhéroe original que pudiera encapsular ese miasma de angustia adolescente fue Monad, creado cuando tenía catorce años. Él era un héroe británico, que obtenía sus poderes de sus “emociones”. En su identidad secreta, era un biólogo marino que vivía una vida solitaria en una cabaña en la playa en el oeste de Escocia hasta que una preciosa hippie apareció en su puerta, perseguida por un demente supervillano violador. Nuestro héroe Iain Kincaid (nombrado así por mis dos mejores amigos de la primaria), aka Monad, no perdió tiempo en encargarse de este priápico bastardo y mandarlo lejos.

Con la trama de la violación y la descarada fantasía de adolescente del caballero en armadura en su esplendor, la historia cambiaba violentamente de tono y locación hacia Irlanda del Norte, antes de llenarse de angustia y mi propio tipo de forzada y desinformada “relevancia” —de un modo que imaginaba que era el estilo de O’Neil. Irlanda del Norte estaba todos los días en los titulares, y mi mensaje era tan sentido como ignorante: Ni siquiera un superhéroe podía darle sentido a esos espantosos Problemas. Ese fue el primer comic que casi complete luego de dibujar veinticinco páginas minuciosamente detalladas, algunas de ellas tenían hasta veintiséis viñetas. (La mayoría de los comics, como recordarán, están entre las cinco y las nueve viñetas por página).

Los fines de semana, visitaba a mi papa, quien, dejado a su propia suerte, tenía el hábito de hervir toda la comida; prefería hervir el pollo completo en vez de asarlo en el horno o freírlo en un sartén. El podía hervir filetes, chuletas de cordero e hígado, reduciendo incluso los más succulentos cortes de carne a la pálida, gris y fibrosa consistencia de las chuletas de zombi. Herméticamente sellado en mi propio y pequeño mundo por protección, no tenía forma de entender lo mal que estaba tomando el divorcio con mi madre. Estaba bebiendo más, pero no creo que yo llegara conectar su comportamiento con los todos acabábamos de pasar.

Rechazaba la música de mis pares —Tangerine Dream y Gong por un lado; REO Speedwagon, KISS y Meat Loaf por el otro— y encontré mi propia y torcida ruta hacia la autenticidad en el programa de radio Folkweave de Tony Capstick los miércoles por la noche. En profundidad de las horas de soledad, construí mi propio mundo para los agudos sonidos de las gaitas y las cristalinas cascadas del arpa celta de Alan Stivell. Animaba a mis amigos a dibujar sus propios comics y crear sus propios personajes e historias. Los sábados nos sentábamos en silencio en el cuarto de papá, cada uno esbozando laboriosamente una nueva aventura para que los otros leyeran.

Me había rendido con Monad y seguí con mi vida luego de salir con un despropósito en donde una sexy caudillo extraterrestre se disfrazaba de Hitler y atacaba el mundo con nazis espaciales. Yo sabía que había chocado contra un muro cuando inventé esa salpicadura cerebral a medio formar de historia, y nunca llegó tan lejos como el papel. Se veía la influencia de Russ Meyer por todos lados, supongo. Estaba más interesado en las historias de barbaros en ese momento, como Conan, King Kull y Bran Mak Morn, y las historias de barbaros me daban una excusa para dibujar bailarinas semidesnudas en cada página. Los superhéroes no podían competir.

A mediados de los setenta, Marvel tenía el monopolio del tipo de superhéroes sofisticados que prefería. Los creadores de Marvel nunca eran condescendientes conmigo, y me ayudaban a

navegar y mapear mis turbulentos paisajes interiores. Lo mejor de todo, Marvel tenía a Donald McGregor:

“MARIPOSAS TOMANDO VUELO, ARRASANDO EL CIELO NOCTURNO. UNA AVALANCHA DE COLOR, BORROSA, MIENTRAS LOS APÉNDICES MEMBRANOSOS CORTAN EL AIRE, EL EFECTO DE VIVIENTES, PALPITANTES VITRALES. ÉL SINTIÓ LOS PRIMEROS Y LEVES RASTROS DEL MIEDO”.

La narración aquí es clásica de McGregor: sobreexcitada, extendida hasta los límites de la gramática convencional, con una faceta dolorosa y auto analítica. Esta era la versión en comic del rock progresivo que le gustaba a mis compañeros de escuela y yo despreciaba —King Crimson, Greenslade, Yes— y aun así yo amaba como escribía Don McGregor.

El trabajo de McGregor quemaba con el divino fuego de una ira justa y amorosa. Su base de fans era tan apasionada como su ídolo en blusa de poeta, era una minoría ruidosa, pero incluso eso no salvó a sus artísticas revistas de la cancelación cuando el hacha cayó sobre Marvel. El autor de culto fue reemplazado por empresarios que establecieron un estilo de la casa donde los bordes ásperos de la experimentación fueron lijados para lograr un acabado plástico. Lo que lo hizo incluso más cool, un mártir de su arte, sacrificado en el altar de su crudo rechazo a comprometer una gota de sangre, sudor, tinta o lagrimas. En las entrevistas era intenso e inteligente, un héroe para los escolares antisistémicos en todas partes.

ENTONCES ESTA ES LA MATRIZ FINAL. ¡MUERTE! ¡MIRA! MIRA EN LOS DESGARRADORES FILOS CON UN OJO VULNERABLE. M'SHULLA PERMANECE EMPANTANADO EN LA SANGRE MARCIANA DERRAMADA... UN DRAMA MUSICAL WAGNERIANO COMPUESTO DE VIOLENTOS LIBRETOS QUE FLUYEN EN TORBELLINOS DE DECADENCIA MARCIANA. SIGUE ADELANTE, TROVADOR, ¡EMBELLECE TUS CANCIONES DE GLORIA BARBÁRICA MIENTRAS NOSOTROS LE DAMOS SORBOS AL AMARGO GROG Y PRETENDEMOS QUE NUESTRO SUEÑO NO TENDRÁ PESADILLAS!

Tambaleándose en el agudo filo de lo absurdo, líneas como esta (que intentan evocar, en defensa de McGregor, el delirio de los personajes en una maquina de realidad virtual abandona) me emocionaron con sus líricas alusiones y las imágenes que evocaba de un visionario escritor arrojando palabras al papel en la forma que Pollock arrojaba pintura. A pesar de que su nombre ha sido omitido de la historia consensual del desarrollo de los comics de superhéroes, la influencia en la generación siguiente fue inmensa. Yo crecí esperando ser el tipo de guionista que hace lo que se le da la gana como Don.

Su Jungle Action #20 contenía un secuencia de pelea brutal —con T'Challa enfrentado, si bien no con el Klan, con una organización de ese tipo— ambientada en un supermercado, durante la cual el cráneo de Black Panther recibe un corte de una insidiosa anciana blanca que empuñaba una lata de comida para gatos. Era una secuencia asombrosa, luego de años viendo planetas chocando, la horriblemente creíble herida de cinco centímetros en la cabeza de Panther tenía un verdadero impacto visceral, con el que los atronadores pero demasiado-familiares-golpes-destruye-paredes de Kirby ya no podían competir.

McGregor tenía otro trabajo de amor, llamado “Killraven: Warrior of the Worlds” (Killraven: El Guerrero de los Mundos), la historia principal de la revista Amazing Adventures. Él heredó el título de Roy Thomas y Neal Adams, que habían originado esta secuela a War of the Worlds (La Guerra de los Mundos) de H.G. Wells, en donde los invasores marcianos volvían a la Tierra cien años después, aplicando las lecciones que habían aprendido en la Inglaterra Eduardiana para lograr una exitosa adquisición planetaria que redujo a la humanidad a una rastrera y desmoralizada raza de esclavos. En el mundo de Killraven, los seres humanos eran criados como gladiadores para el entretenimiento de sus soberanos marcianos o como comida para sus infernales mesas. Oponiéndose a la Amenaza Roja estaba una banda de harapientos luchadores por la libertad liderados por el mesiánico pelirrojo Jonathan Raven, aka Killraven —el más grande de los gladiadores— ahora haciendo la danza de un Espartaco postapocalíptico con gran efecto en

un estilo de cadenas y cuero pre-The Road Warrior (El Guerrero de la Carretera), prepunk, que sugería una rápidamente organizada respuesta glam-rock a la caída de la civilización.

Rápidamente, McGregor se puso a trabajar en la prometedora pero apenas desarrollada premisa de la serie adaptándola a sus propios y más amplios intereses. Se fueron las tramas salidas-de-manual de la invasión extraterrestre; y llegó la violencia impactante, la ambigüedad ética, los personajes intensamente demacrados, los formalismos narrativos, y la extensa disgregación poética sobre el amor, la moralidad y el sufrimiento. McGregor tenía un perfecto colaborador en P. Craig Russell, cuyo diseño consciente y nouveau delicadamente psicodélico se habían desarrollado en la escuela romántica de Barry Smith, con florituras en referencia a Beardsley y Mucha que se adaptaban al tono elevado y las aspiraciones de la serie.

Los típicos títulos de McGregor "Only the Computer Shows Me Any Respect!," (¡Sólo la computadora me muestra algo de respeto!) "The Rebels of January and Beyond!," (¡Los Rebeldes de Enero y Más Allá!) "The Morning After Mourning Prey," (La Mañana después de la Presa en Duelo) y "And All of Our Generations Have Seen Revolutions" (Todas Nuestras Generaciones Han Visto Revoluciones) eran atrevidas declaraciones que parecían repicar con convicción y portento. Era profético también: Una historia de 1975 detallaba la ruptura de una familia indígena americana cuyas vínculos sociales fueron implacablemente cortados por su inmersión en sintéticos mundos personales de realidad virtual. Como la fría pesadilla de las clínicas y salas de disección marcianas, estos mundos hechos por el hombre de códigos desconectados y artificialidad eran contrastados al calor elemental, el sudor, y la camaradería mejor ejemplificada por Killraven y su equipo. Él iba con una sorprendentemente diversa pandilla de protopunks —Old Skull, M'Shulla Scott, Hawk, Mint Julep, Volcana Ash y Carmilla Fros— que eran el sueño de un demógrafo, incluyendo entre ellos un rudo anciano, un gladiador negro, un nativo americano, tres mujeres, y al pelirrojo Killraven. Una tribu de fenómenos afines unidos por lo desafiante y por su rareza outsider. Perforados, rapados, tatuados e idealistas, la pandilla Killraven eran héroes rebeldes y modelos de conducta para una embrionaria cultura alternativa.

La Edad Oscura del comic americano era mortalmente seria, con poco espacio para el absurdo. Pero un escritor estadounidense en particular fue más caustico, menos torturado, y menos solemne —no por ello menos sincero y mucho más aterrizado que cualquiera de sus contemporáneos. Su trabajo captura una cepa de oscuro y escéptico surrealismo judío que gustaba especialmente a los jóvenes fans británicos, muchos de los cuales llevaron sus propias cepas de esta sensibilidad de vuelta a Marvel y DC.

Steve Gerber es más famoso como el creador de Howard the Duck, que trajo la influencia del comic underground y el mundo intelectual al universo Marvel. Este relato de un pato antropomórfico, altamente inteligente, fumador de puros atrapado en el mundo de "los simios sin pelo" satirizaba a los comics de héroes, la política, la cultura y las relaciones humanas desde el punto de vista más-outsider-posible de su caustico ánade estrella. Howard, una combinación del Pato Donald y el comediante Bill Hicks, era dibujado por el artista Frank Brunner con un fotorealismo no caricaturizado, que sólo servía para resaltar su conmovedor freakismo.

Howard el Pato fue un gran éxito, en particular entre los chicos universitarios. Incluso se lanzó como presidente en 1975, sólo para ser vencido por Jimmy Carter, siendo él una caricatura política de por sí. Si Howard hubiera sentado precedente como el primer presidente totalmente ficticio de América, ahora estaríamos sin duda viviendo en un mundo donde la Casa Blanca es ocupada por los Simpsons; quizás fue esta amenaza en ciernes la que hizo al pato demasiado peligroso para estar vivo. Es fácil disparar al presidente o difamar a un activista por los derechos civiles, pero ¿Cómo se las arreglarían para matar a un personaje de historietas? ¿Cómo destruirían la credibilidad de un decente, honesto, y trabajador pato? Resultó que una mala película lo logró.

Gerber trajo la misma sensibilidad única al comic *The Defenders*, donde juntaba un grupo de héroes solitarios Marvel —incluyendo al Increíble Hulk, Doctor Strange y Silver Surfer— y compartía algo de su impasible surrealismo con el humor de Andy Kaufman. Las tramas incluían un culto de auto-mejoramiento que usaba máscaras de payaso llamado los Bozos; un bizarro juego de intercambio de mentes que termina con la mente de un malvado supervillano en la mente de un adorable ciervo bebe; y una inconexa línea argumental recurrente sobre a un elfo asesino que era aplastado por las ruedas de un camión antes de que pudiera hacer alguna impresión significativo en la historia.

En esos momentos los Estados Unidos se sacaban la peste post-Watergate, celebrando el bicentenario de 1976 y sus consecuencias con una resuelta confianza que recibía su propia expresión mítica en *Star Wars* (La Guerra de las Galaxias) de George Lucas. Descansando desvergonzadamente en poderosos arquetipos, emocionante acción física, y el simple alto contraste de valores y principios, *Star Wars* acercó a los comics y las películas. En un mundo temeroso, los hombres del espacio, los dibujos animados y los superhéroes de la infancia empezaron a verse confortables. *Star Wars* llevó el material de las historias pulp y los seriales de matinée al mercado masivo de entretenimiento. El director George Lucas destruía las ambigüedades de los auto-interrogadores setentas, a la cultura del cine de autor hollywoodense con la despiadada eficiencia de una Estrella de la Muerte arrasa mundos, cuando volvió sus cámaras hacia el infinito. Las escapistas fantasías épicas pobladas de identificables arquetipos llegaron para quedarse, y los comics de autor vieron como sus absurdistas fabulas existenciales perdían el favor de una audiencia que prefería los robots a la filosofía y los combates aéreos espaciales a la política.

Con el comic americano instalado en otra rutina poco estimulante, fue como si todas esas inteligentes y cultas historias nunca hubieran pasado. El apogeo de los comics mainstream maduros parecía haber llegado a su fin pero las lecciones de la era del autor no estaban perdidas. A 6400 kilómetros en la mugrienta Gran Bretaña, el implacable suelo estaba incubado a la próxima fase del progreso de la superhumanidad hacia el mundo real.

Era 1978 y yo estaba determinado a triunfar en el negocio de los comics de alguna manera, particularmente después de la humillación en manos de mi maldito consejero de orientación vocacional, el Sr. Shields. Sentados en su claustrofóbica oficina para discutir mis planes para el futuro en el último año en Allan Glen, yo orgullosamente producía mi material y anuncié mi intención de ganarme la vida como dibujante/guionista de comics. Mi trabajo se mostraba algo prometedor y era talentoso considerando mi edad, por lo que esperaba que él estuviera impresionado y lleno de alabanzas para mi laboriosidad. En lugar de eso, sin el menor atisbo de curiosidad, me devolvió las escabrosas páginas de *Hellhunter* y me dijo que dejara de perder el tiempo. Había talentosos profesionales en América que hacían ese trabajo, y yo, un tonto niño de Escocia, no podía aspirar a unirme a sus filas, me aseguró. Sería mucho mejor, continuaba tranquilamente Shields, si consideraba un trabajo en un banco.

Repetir forzosamente el mantra “Que te jodan” en mi cabeza no parecía ayudar; estaba destripado como un bacalao. ¿Y si él tenía razón, y me estaba engañando a mi mismo? Mi prematuros intentos por obtener trabajo en Marvel y DC habían resultado en corteses cartas de “Gracias, pero...”

Luego de las semanas de tres días, los cortes de luz, la música de mierda, y los mórbidamente acumulados años sin sexo, la desestimación de Shields fue la gota que rebalsó el vaso. El Odio, ese gran motivador, empezó a hacer efecto. El desafío nihilista estaba a la orden del día, y mi contribución personal a la psicológica guerra de desgaste en curso entre alumnos y profesores desarrolló un nuevo filo de guillotina de crueldad.

Postule a la Escuela de Arte de Glasgow, convencido de que mi portafolio, que contenía ilustraciones tipo comic y gráficos en blanco y negro, me haría entrar fácilmente. No podía esperar por obtener montones de chicas y empezar a vivir para dibujar y dibujar para vivir. Naturalmente, las pinturas y las obras figurativas estaban in ese año, y los gráficos estaban out.

La carta de rechazo de la escuela de arte llegó como un frío puño color manila que se cerraba alrededor de mis frágiles esperanzas. Cuando cerraba mis ojos, veía la pequeña animación de mi serie de TV favorita, *The Prisoner* (El Prisionero): la ceñuda cara de Buda de Patrick McGooohan creciendo hasta llenar la pantalla antes de que dos puertas de acero se cierran sobre él, bloqueando eternamente su escape. Imaginaba las paredes de mi pieza extendiéndose hacia el horizonte infinito. Había dejado una buena escuela sólo para encontrarme varado en la fila del desempleo. Estaba seguro de que iba a morir pobre, feo y virgen. El Miedo era prácticamente comible. Nada iba a pasar a menos que saliera y lo hiciera posible.

Entonces, como si me entregara las llaves de un jet pack, mi papá me compró una máquina de escribir y grabó un mensaje en el interior de su estuche: "Hijo —el mundo está esperando por oír de ti". Independiente de lo que fallara en sus vidas, o lo extraño que fue ser criado acorde a sus principios pacifistas, mi mamá y papá me habían dado siempre los elogios, las oportunidades, y las herramientas para expresarme, y no quería decepcionarlos. Y no hay que olvidar el mayor impulso de todos: Yo iba a morir o a volverme loco si no lograba acostarme con alguien. Razonando que los escritores ricos y famosos seguramente tenían sexo todo el tiempo, decidí en convertirme en uno lo más rápido que pudiera.

Las estrellas estaban alineadas: Algo estaba pasando por todos lados a mi alrededor mientras la oscura década aceleraba hacia su conclusión con una estridente ráfaga de actividad en las manchas del sol y una inversión en la polaridad de sus campos magnéticos. Donde se apagaban las brasas hippies, las incendiarias y llamaradas del punk empezaban a cobrar vida. Como por arte de magia, todo lo cool dejaba de serlo y viceversa. Vi mi oportunidad mientras la puerta se entreabría crujiendo y permanecía abierta sólo lo suficiente para que un "weirdo" (deletreado de esa forma cortesía del periódico sensacionalista escoses *The Sun*, describiéndome en 1988) como yo se colara en la fiesta. Con una palabra mágica, los enojados chicos outsiders se habían fusionado para convertirse en la punta de la lanza de un cambio generacional.

Aún había comics interesantes de fantasía y ciencia ficción que eran lo suficientemente "adultos" para apelar a mis sensibilidades adolescentes, pero los superhéroes estaban de capa caída. Muchos autores rebeldes se habían ido y el aire de nostalgia era lo único que quedaba. Los jornaleros resultaron competentes en sus trabajos para un estándar de casa seguro que rara vez innovaba. El concepto del superhéroe estaba corriendo en el lugar, como Flash en una cinta cósmica que no llevaba a ninguna parte excepto de vuelta a lo que él era, como un reguero de imágenes residuales, gestos vacíos fosilizados ahora drenados de relevancia para cualquiera, fuera de sus arcanas y sintéticas continuidades.

La verdadera acción estaba en otros géneros fantásticos: barbaros, horror, ciencia ficción. Estas historias podían acomodar contenido más maduro y ser un escaparate consume tiempo, las revistas con elaborado trabajo artístico en blanco y negro era donde el nuevo cinismo parecía más en casa. El vuelo de los superhéroes estaba estancado en tono de espera. Mis revistas caseras y las hechas por mis amigos se veían más contemporáneas y relevantes que cualquier comic americano.

Mi interés en los comics fue desplazada por una revivida y energizada pasión por la ropa, los discos y la música. Llegaba tarde a la fiesta punk —en 1978, cuando casi terminaba y *The Sex Pistols* eran historia. Había mantenido mi distancia durante la primera oleada del nuevo paradigma, cuando las paredes de la sala común del instituto se despojaron de sus suburbanas y surrealistas portadas de *Yes*, dibujadas por Roger Dean, y les creció una nueva piel de fotos de los *Sex Pistols*, pin-ups de *Blondie*, collages de *Buzzcocks* y el chic radical de *The Clash*. Como un

outsider comprometido, me rehúse a saltar al carro de esta nueva moda musical, que había descartado como alguna cosa nazi después de ver fotos de Sid Vicious luciendo un brazalete con la esvástica. Odiaba a los chicos que se cortaban su cabello largo y botaban sus mierdosos álbumes progresivos en un intento de sumarse. Odiaba a casi todo el mundo sin discriminación, en una forma u otra, los punks era algo más que añadir a la lista de mierdas.

Pero como todos sabemos, son los fanáticos los que hacen los mejores conversos. Un jueves por la noche, estaba tendido en el sofá con Top of the Pops en la tele cuando Poly Styren y su banda X-Ray Spex aparecieron para tocar su último single: una estimulante tormenta de sorbete de cruda psicodelia punk titulada "The Day the World Turned Day-Glo". En el momento que el último coro incandescente sonaba, ya era un punk. Siempre había sido un punk. Que siempre sería un punk. El punk reunió todo en un lugar para mí: las novelas de Jerry Cornelius de Michael Moorcock eran punk, The Ruling Class (La clase Dominante) de Peter Barnes, Dennis Potter y The Prisoner eran punk también. A Clockwork Orange (La Naranja Mecánica) era punk. If... de Lindsay Anderson era punk. Monty Python eran punk. Las chicas fetiche del fotógrafo Bob Carlos Clarke eran punk. Los comics eran punk. Incluso los libros de William de Richmal Crompton eran punk. De hecho, resulto ser, que casi todo lo que me gustaba era punk.

El mundo empezaba a tener sentido por primera vez desde la Primaria Mossspark. Nuevas y gloriosas constelaciones se alinearon en mi firmamento interno. Me sentí renacido. El ethos de hágalo-usted-mismo había vuelto burlonamente, con un escupo y una burla, en todas esos discos amateurs que compré y atesoré —a pesar de que no tenía tocadiscos. Singles de bandas que a menudo apenas podían tocar o cantar, pero aun así escribían bellas y furiosas canciones y vertían todos sus jóvenes corazones, experiencias e inspiraciones en grabaciones que pagaban con sus propios subsidios de desempleo. Si estos gloriosos jodidos podían hacerlo, también podía un jodido como yo. Cuando Jilted John, el alter ego del actor y comediante Graham Fellows, hizo una aparición en Top of the Pops cantando sobre paradas de bus, romances fallidos, y crisis de identidad sexual, yo estaba cautivado por su descarado amateurismo, su reducción de los grandes temas de la música pop a insultos de guardería, su deconstrucción de la voz de macho del rock en los afeminados gemidos de un blandengue de Sheffield.

Su música reflejaba mi experiencia de la vida adolescente como una serie de reveses y desilusiones brutales que podían finalmente ser redimidas en el arte y la música con humor, inteligencia, y una cantidad módica de talento. Eso, para mí, era el verdadero punk, lo genuinamente antcool, y me sentí empoderado. A los perdedores, a los rechazados, y a los que solían no tener voz se les ofrecía una oportunidad para mostrar lo que podían hacer para avivar una cultura estancada. La historia estaba de nuestro lado, y yo no tenía nada que perder. Tenía dieciocho y todavía no había besado a una chica, pero quizás tenía potencial. Sabía que tenía un montón que decir, y el punk me arrojó la cuerda de salvamento de un credo y un vocabulario — una banda sonora para mi misión como artista de comics, una ruda validación. Chicos feos, chicos tímidos, chicos raros: estaba bien ser diferente. De hecho, era obligatorio.

Casi de inmediato, y sin previo o discernible talento para tocar ningún instrumento, formé una banda. Mis amigos, con los que hacíamos comics caseros los fines de semana en casa de mi papá, fueron enganchados y nos asignamos nombres "punk" temporales como Awesome Toy o Simple Dimpleby. Grabamos nuestra primera composición usando la vieja guitarra acústica de papá, con bolsas de papel y cajas de cartón como percusión. Cada vez en que dolorosamente dominaba un nuevo acorde, grababa una canción con él. Los otros hacían lo mismo, y nuestra obra se volvió gradualmente más compleja y ambiciosa. Nunca progrese más allá del rasgueo pero descubrí una facilidad maquillar canciones originales en cualquier estilo que me fuera más satisfactorio que la eficiencia en mástil de la guitarra. El punk le daba el sello de aprobación de la cultura pop a mis intentos de auto-expresión. Se nos había dicho que podíamos hacer lo que

quisiéramos, así que lo hicimos. Aún no tenía novia, pero estaba aprendiendo a hacer mis fantasías realidad, y eso era un comienzo.

A pesar de la alta de autoestima que me coartaba en todas las otras aéreas de mi miserable existencia, sentía una confianza absoluta en mi talento como creador de comics y fantásticas historias. No tenía dudas en que era bueno. Ahora que tenía a todo el apestoso sistema educacional diciéndome que no tenía posibilidades, realmente tenía algo que demostrar.

Me dieron la oportunidad de hacerlo en la primera Convención de Comics de Glasgow. Fue allí, en el gastado modernismo del Hotel Albion, entre las vías del tren y el río Clyde, donde mi vida cambió para siempre, y el camino hasta este libro comenzó. Preparé mis mejores tiras y muestras de Gideon Stargrave y las lleve conmigo en la carpeta de cuero falso que me gustaba cargar basado en la ilusión de que me hacía ver de alguna manera “profesional”.

Rob King era copropietario de la Librería de Ciencia Ficción en Edimburgo. Dirigida por jóvenes estudiantes fans de la ciencia ficción —demasiado viejos para el punk; demasiado jóvenes para el hipismo de los sesenta— la Librería de Ciencia Ficción lucía como un eco o un bastardo de la escena underground. De hecho, era todo lo contrario: la Librería de Ciencia Ficción era un ejemplo del futuro del negocio del comic. Los nuevos hippies estaban aprendiendo de su viejo enemigo: el siempre confiable Hombre. La decisión de Rob de aventurarse publicando por ensamblaje una nueva revista de ciencia ficción estaba inspirada en las exitosas ventas de la revista francesa Metal Hurlant y su contraparte americana, Heavy Metal, así como la antología del antiguo guionista de Justice League Mike Friedrich, Star Reach, que ofrecía su propia visión de la costa oeste de los comics de ciencia ficción adultos sin censura. Esta era la formula de los setenta en acción nuevamente, con una colisión de partículas de lo underground y lo mainstream efectuando una transferencia de la novedad desde los márgenes hacia el marchito centro.

A Rob King simplemente le gustaron mis páginas e inmediatamente me ofreció diez libras por cada una que imprimiera en Near Myths (Mitos Cercanos). Por primera vez en mi vida, era tomado en serio por otro ser humano que no fuera mi mamá o papá, o cinco años menor que yo.

Tenía dieciocho, iba a ser publicado, y me estaban ofreciendo dinero real por escribir y dibujar mis estrafalarias y elípticas historias de ciencia ficción. Si sólo el Sr.Shield no hubiera sucumbido al cáncer, podría habérselo refregado. Parecía tan fácil. Así nada más, la puerta al futuro se desbloqueaba y abría de golpe, invitándome.

La historia de Near Myths no tiene cabida en este libro sobre superhéroes, pero me impulsó en el mundo del comic profesional, que me ha sustentado desde entonces. Además, me presentó a Bryan Talbot, el creador de The Adventures of Luther Arkwright. Yo aspiraba al profesionalismo de Bryan Talbot, el dominio sobre su material, y su meticuloso estilo de dibujo, que combinaba la línea de grabado de Albrecht Dürer con sombreado de las caricaturas underground de Robert Crumb. Sus figuras humanas podían ser un poco raras a veces, pero su increíble ojo para los detalles, y sus trajes y escenarios obsesivamente investigados elevaban su trabajo muy por encima de sus fallas. Era un talentoso guionista también —un mejor guionista que dibujante, quizás. Pero yo era un punk, y no necesitaba que las cosas fueran pulidas mientras tuvieran convicción y personalidad.

Más cercano a mi edad estaba Tony O'Donnell, que dibujaba exuberantes historias de fantasía con dragones y guerreros. Como yo lo veía, Tony no era un hippie redomado como los otros, así que él se convirtió en mi ancla en la escena. Recto, tenso, y vestido con mi chaqueta de terciopelo a lo Jerry Cornelius, con mi chapita con el biciclo del N° 6 de The Prisoner, me sentaba desaprobatoriamente a través de la humareda de marihuana de las reuniones editoriales que seguían y seguían hasta que mi cabeza daba vueltas.

Deje a los superhéroes atrás a favor de fabulas excéntricas inspiradas en Moorcock, J. C. Ballard, y la escuela de Nuevos Mundos de "ficción especulativa". Eran oníricas historias improvisadas, de asociación libre que construían sus credos con flashes y símbolos. También estaba leyendo a Jung, y encontrando en mis propios sueños y fantasías formas nuevas de contar historias acerca de las cosas que me importaban, favoreciendo historias de sexy y meditabundos outsiders —con armas, como es de esperar. Ninguna historia podía terminar sin contar al menos con una preciosa chica fetiche vagando por las ruinas de Londres o Nueva York en busca de algún atormentado héroe de pómulos altos y la maldición de una enigmática culpa.

Habiendo definido la imagen de mi héroe, yo pretendía convertirme en él reescribiendo y editando mi propia vida como si fuera una de mis historias. Empecé a peinar mi flequillo, con partidura a un lado a lo paciente psiquiátrico, sobre mi frente para hacer una elegante mata de pelo como los Beatles. Una chaqueta de terciopelo, un par de pantalones muy apretados tomados de mi hermana, y un par de botas Chelsea después, me veía como Jerry Cornelius, mi héroe nihilista de las historias de Moorcock y la película de Robert Fuest de 1974, *The Final Programme* (El Programa Final), protagonizada por Jon Finch como personaje principal.

Poco después ya no era un fan, haciendo colas por entradas o autógrafos, sino que un invitado a las grandes convenciones de comics. Tuve la oportunidad de conocer a mis héroes cenando, en términos que nos ponían como iguales. En algún lugar en las platinadas horas antes de un amanecer de Birmingham, me encontré saliendo a tropezones de una proyección de películas que duraba toda la noche, en una obra en construcción, esperando a que saliera el sol, preguntándome como había llegado a esto tan rápido.

Superman vs. Muhammad Ali fue publicado por DC, y resultó ser desilusionante, marcando el fin de mi relación adolescente con los superhéroes por un tiempo. En perspectiva, *Superman vs. Muhammad Ali* era una pieza perfectamente aceptable de boba ciencia ficción, bien dibujada por Neal Adams y su estudio. Pero el brillo se había ido. Los comics y los superhéroes eran aburridos. Yo era un punk sci-fi. Que te jodan.

Ali ganó, por cierto, pero se dieron la mano al final.

CAPÍTULO 12: TEMIDOS E INCOMPRENDIDOS

A MEDIDA QUE la Edad Oscura progresaba, los viejos héroes procedían con extremo cuidado, reviviendo sus glorias de la Edad de Plata en círculos cada vez más pequeños. Un conjunto de gestos se había rigidizado para convertirse en reglas del juego, y la mejor esperanza parecía ser gesticular en dirección a la ciencia de ficción operística.

Star Wars tomó prestado de los comics así como de cientos de fuentes usadas y probadas, y expandió el apetito por la narrativa fantástica y mítica.

Los X-Men de Chris Claremont fueron beneficiarios tempranos de la aprobación que Star Wars le había dado a las historias de ciencia ficción. Atornillando esa estética a la exitosa fórmula de Marvel del culebrón de superhéroes logró otro éxito. El mundo de X-Men estaba lejos de ser plausible, pero Claremont astutamente basó su vasta imaginación en las fascinantes y convincentes vidas emocionales de su reparto.

Los mutantes X-Men podían ser adolescentes, o homosexuales o negros o irlandeses. Podían levantarse por cualquier minoría, representar los sentimientos de cualquier outsider, y Claremont lo sabía. Él sabía que había una oleada de adolescentes descontentos allí afuera, listos para abrazar la persecución y la desilusión.

El siempre inventivo Len Wein la bola en movimiento cuando actualizó el debilitado título X-Men con la introducción de un nuevo grupo de héroes internacionales. Tan extranjeros como mutantes, que serían los verdaderos outsiders en América. El giro revivió el interés en la revista, pero el concepto realmente prendió fuego cuando se convirtió en una vitrina para el talento del exuberante y teatral Claremont, una joven promesa de Marvel que había dominado el ritmo de ciencia ficción elegante y contemporánea que estaba de moda después de Star Wars. Claremont tomó ventaja de las posibilidades que el comic ofrecía al adoptar el lienzo más amplio posible, mandando a sus héroes a través del espacio y el tiempo, y hacia el centro de la Tierra. Creó un enfoque nuevo y aún más cautivante del modelo de inflación narrativa, siempre en desarrollo y auto-revelador, de Roy Thomas, agrandado el universo Marvel con una gran cantidad de nuevos conceptos y personajes. Y cuando el dibujante John Byrne reemplazó la salida de Dave Cockrum, el guionista fue dotado con un compañero cuyas limpios y atractivos trazos y espaciosos diseños eran “el estado de la técnica” en 1979 e hicieron de X-Men el comic de superhéroes con mejor aspecto del mundo —y el primero en mucho tiempo que podía atraer a mujeres jóvenes.

Claremont adoraba a sus personajes femeninos con un amor quemaba como el de Dante por Beatrice. Mujeres de todo tipo —desde la adolescente idealista Kitty Pride; a la altiva y gloriosa Storm; a la ingeniosa y malvada dominatrix psicótica Emma Frost— eran ricamente dibujadas y se les permitía conducir los giro emocionales y las vueltas de las historias, que las retrataban no como figuras de fondo tales como celosas novias, o las anticuadas profesionales reservadas de la Edad de Plata sino como amigas, guerreras, madres, diosas, genios, y modelos de conducta.

El mismo delicado toque transformó al personaje de Wolverine de un “enérgico peleón” que siempre hacía lo mismo al retrato de múltiples capas de un hombre que se debate entre la nobleza y el salvajismo. Claremont le dio un alma a su moderno samurái, y Wolverine se volvió un repentino hit: Los jóvenes querían ser como él, mientras que las mujeres querían domarlo o curar su soledad.

El efecto de los X-Men de Claremont y Byrne fue una bullente realidad virtual, construida usando acertadas referencias fotográficas y actualizadas descripciones de diarios de viaje de los parajes exóticos que los X-Men visitarían en el transcurso de cada nueva y precipitada aventura. Claremont a menudo establecería una locación en el extranjero con una escena de aire sofisticado, de mundo, sobre aburrirse en un aeropuerto: dándole a sus lectores datos sobre la población,

estadísticas climáticas y resúmenes de las principales exportaciones e importaciones. Este tipo de detallada localización del escenario, combinada con una ventana siempre abierta a los pensamientos en curso de cada personaje, le daba al comic una textura que era pegajosa como el papel matamoscas. Era imposible no quedar atrapado en los giros de culebrón perfectamente elaborados y enloquecedoramente cautivantes, las vueltas de tuerca, y los impactantes Cliffhangers. Ninguna historia venía sin una revelación que rivalizara con el “No, Yo soy tu padre” de Darth Vader. En X-Men todos eran el padre de alguien, el hermano largamente perdido, el gemelo malo, el separado amante, la madre, la esposa o el descendiente del futuro. Pronto ya no hubo nada al azar en las vidas de estos marginados internacionales mutantes, lo que hacía la introducción de cualquier personaje nuevo una fuente de inquieta especulación. ¿Podría ser este misterioso enmascarado la hermana perdida o el tío de Nightcrawler? ¿O sería la contraparte maligna de Colossus de un mundo paralelo? ¿O quizás el largamente perdido hijo del Profesor X?

Si O’Neil, McGregor y Gerber habían sido Scorsese, Robert Altman y Francis Ford Coppola, Claremont era Steven Spielberg: el puente entre el autor con su base de fans y las superestrellas de altos ingresos de los ochenta y noventa. Su dedicación a sus personajes fue legendaria y le permitió tejer un tapiz endiablidamente complicado pero internamente consistente, o “canon”, como lo llamaba él, que mantuvieron a las revistas de los X-Men en la cima de las listas de ventas por más de veinte años. (Muy a mi pesar, mi héroe de adolescencia no estuvo contento cuando un nuevo régimen editorial me contrato para “re-imaginar” la franquicia de los X-Men el 2001, y me volví personalmente responsable por invertidamente dañar el canon de forma irreparable. ¡Ah punk!).

Cuando llego el momento de crear el propio superhéroe Marvel británico, Captain Britain, el anglófilo confeso Claremont fue el primero en línea para el trabajo. Claremont, el pionero, había intuido donde golpearía el rayo la próxima vez. Algo que se sentía como un leve movimiento en los campos de Albion y Caledon. Pronto ya no necesitaríamos a Chris Claremont.

Como el productor de cine David Puttnam orgullosamente anunció después de éxito en los Oscar de Chariots of Fire (Carros de Fuego) en los Premios de la Academia de 1981, venían los ingleses.

Mi querido tío Billy le añadió otra pieza significativa a mi rompecabezas personal con su regalo para mi decimonoveno cumpleaños (“Pronto tendré veinte ¡Veinte! ¡Muerto muerto muerto!” se lamentaba la entrada en mi diario) un hermoso mazo de tarot de Aleister Crowley y Frieda Harris y su acompañamiento The Book of Thoth (El Libro de Thoth). Decidí que me convertiría en un mago y encargué la revista The Lamp of Thoth (La lámpara de Thoth), mi entrada a la posmoderna escena de la “magia del caos” que estaba revigorizando el underground ocultista. Me gustaba como sonaba el método del caos, que prescindía de los tradicionales dioses y rituales y estimulaba que el practicante creara sus propios sistemas personales de magia. Escéptico pero ansioso por probar cualquier cosa que mejorara mi suerte, realicé un ritual tradicional y en el momento justo presencié la aparición de una ardiente y angelical cabeza de león, que me dio un buen sobresalto cuando empezó a rugir las palabras “No soy ni el Norte ni el Sur”. Sin embargo, confirmaba mis sospechas: Había estados mentales para lo que mi educación escasamente me había preparado — e instrucciones impresas fácilmente conseguibles para saber cómo gatillarlos usando comportamiento “ritual”.

Junto a las historias de estilo libre para Near Myth, las que consideraba mi trabajo “personal”, y los trabajos comerciales escribiendo aventuras de ciencia ficción para Starblazer para los demandantes editores ex-militares de la augusta editorial escocesa D. C. Thomson, una tercera línea de trabajo pagado me llevó de vuelta a los superhéroes cuando mi papa me consiguió un trabajo en el periódico local, The Govan Press, un diario que a menudo le proveía otra salida para

su incendiario comentario social. Fui contratado para proporcionar al periódico de su primera tira cómica de producción propia, el propio superhéroe de Glasgow.

“Captain Clyde” fue un nombre sugerido por el editor del periódico, Colin Tough. Si hubiéramos vivido en Newcastle, hubiera sido Captain Tyne, por supuesto. Si esto hubiera sido un periódico de Nueva York, quizás hubiera sido Captain Hudson o Captain East River. La palabra Captain (Capitán) seguida de otra palabra era una forma fácil de generar un nuevo superhéroe: Capitán Descuento, Capitán Limpio, Capitán Crunch. Mis amigos y yo pensábamos que el nombre era ligeramente menos patético que el tipo de música que les gustaba a nuestros papas, pero ya había decidido que lo redimiría tomando un nuevo y más creíble acercamiento al material, dándole al estereotípico título un toque irónico. Mis editores imaginaban un superhéroe “camp”, con un cuartel secreto bajo la Plaza George de Glasgow y un valiente niño acompañante, pero yo estaba en la misión de mostrarles lo mucho que habían cambiado los comics de superhéroes desde la última vez que habían mirado, mientras probaba algunas de mis propias ideas sobre cómo podrían evolucionar estos en el futuro. Estaba determinado a llevar la engréida exaltación adolescente de mis comics favoritos al formato tradicional de los periódicos.

Cuando presente mi primera historia en Noviembre de 1979, mi Captain Clyde fue creado para ser un superhéroe con el que me pudiera identificar. Chris Melville era un desempleado de treinta y tres años que vivía en el extremo oeste de Glasgow. Unas vacaciones dedicadas al senderismo en el Parque Nacional del Distrito de los Picos, trazando mis propios solitarios pasos antes ese mismo año, lo llevaron a contactarse directamente con la antigua magia del paisaje pagano británico. La “Diosa de la Energía de la Tierra” dotó a nuestro héroe senderista con el poder de volar, superfuerza, resistencia al daño y velocidad, dando origen al Superman de Glasgow — un sensible e ingenioso joven desempleado que pelaba y pensaba en pequeño.

Por mi parte, tomé el trabajo y su salario de seis libras a la semana mortalmente en serio. Captain Clyde empezó con un toque de ciencia ficción, una historia de mucha investigación sobre misteriosos monstruos que destruían la recientemente renovada y reabierto estación de metro en Govan. Salté de allí a la introducción de un villano con chaqueta de tweed con aires de director de escuela llamado Quasar, y luego a la historia del origen secreto de Captain Clyde. En una de larga tradición, maté mi héroe y lo volví a la vida con un nuevo y mejor traje y un trabajo artístico muy mejorado.

A medida que la tira progresaba y mi propio sentido de la moda y vida social empezaba a mejorar, Chris obtuvo un corte de pelo liso y empezó a usar ropa más cool. Incluso iba a clubs nocturnos. Su novia Alison reflejaba su transformación y floreció de una tímida estudiante una estilizada gatita sensual de tacos altos y jeans ajustados.

En uno de los primeros episodios, Captain Clyde hacia una visita al dentista, quien no podía entender como los dientes de su paciente se habían vuelto tan duros y resistentes al taladro. Para mantenerlo real, use como referencia fotos de mi propio dentista, el Sr. Paul, trabajando en cirugía. El dibujo permanece como un registro de la no tan lejana era de implementos de tortura dental, que parecían haber sido diseñado por expertos para su uso exclusivo de psicópatas en manicomios embrujados o en películas porno snuff.

A Chris le gustaba hablar consigo mismo sobre programas de TV actuales y discos mientras volaba alrededor de hitos de la ciudad la vida real durante su patrulla de combate contra el crimen. Compraba en tiendas locales en Glasgow y arrojaba autos en las familiares calles de of Renfrew, Clydebank y Govan antes de ampliar su alcance al centro mismo de Glasgow y finalmente a los campos que rodeaban la ciudad —incluyendo una aventura en una plataforma de petróleo en el Mar del Norte con rehenes secuestrados por terroristas superpoderosos. Afortunadamente para Captain Clyde, sus enemigos, sin importar lo poderosos que fueran, tendían a instigar sus dementes tentativas de dominación planetaria en los alrededores inmediatos del apartamento

arrendado de Chris Melville en Hillhead. El loco Quasar, nuestro maestro de escuela convertido en un monstruo potenciado por las estrellas, incluso se atrevió a declarar, “¡HOY GLASGOW! ¡MAÑANA LONDRES! ¡Y LUEGO EL MUNDO!” sin una pizca de ironía.

Las historias se volvieron más oscuras y peculiares a medida que consumía el material con las estrictas fechas de entrega semanales. Demonios come niños y horrores asesinos con cara de calavera empezaron a acechar las páginas de periódico dirigido a los ancianos, los crónicamente desempleados y otros vulnerables miembros de la sociedad.

Al final, en 1981 el mismo capitán sucumbió a una posesión demoniaca a gran escala antes de asumir una nueva identidad como el autoproclamado “Mesías Negro”. Dispuesto a destruir el mundo, hasta que es redimido por la devoción inquebrantable de Alison, él mató al Demonio en persona antes de caer de los cielos para expirar en los brazos de su amada, acompañado de una portentosa leyenda de despedida. Mi épica, empapada por la lluvia y azotada por los rayos, sobre Caída y Redención tenía poco que ver con la tira sobre el héroe-local-de-la-vida real que había empezado allá en 1979, y era tiempo de seguir adelante a toda prisa, y ser remplazada en la página de historietas por una sindicalizada e inofensiva tira de Tom and Jerry —un alivio, sin duda, para los traumatizados lectores que podían una vez más consultar la programación de la TV sin ser asaltados por imaginaria satánica y los condenados esqueletos. Para el momento del agitado final operático, había alcanzado los límites de Captain Clyde como idea y estaba ansioso de crear nuevos y más contemporáneos héroes.

A pesar de todo, Captain Clayde duró tres años. Había escrito y dibujado 150 episodios semanales, y la disciplina había mejorado mi trabajo gráfico y mi narrativa a un estándar mucho más profesional.

Raro o no, estaba siendo pagado por hacer lo que amaba. Continué escribiendo historias para Starblazer de D. C. Thomson, ganando suficiente dinero para visitar Londres en expediciones por ropa regulares, mientras me abastecía de equipo musical, comics, y dulces. Mi desayuno típico durante tres años fue un helado Artic Roll y un paquete tamaño familiar de papas fritas sabor cebolla en escabeche. Comí eso cada día de mi primer periodo como trabajador independiente —o “desempleado”, como era conocido en ese tiempo— y me mantuve flaco como un lápiz. Aún no hacía suficiente dinero al año para ser oficialmente un trabajador por cuenta propia y por lo tanto era técnicamente una víctima del desempleo, otra víctima de Thatcher, una estadística.

La falta de arrastre de Near Myths y títulos de bajo nivel similares como Graphix y PSSST! parecían apoyar el desalentador panorama que describía al comic adulto en el Reino Unido como “inexistente”. Yo estaba tocando en una banda por cierto, y como The Mixers (tomamos prestado el nombre de A Clockwork Orange), empezamos a publicar nuestro propio fanzine, Bombs Away Batman, que incluía mis dibujos y collages. Esta mezcla de entrevistas a bandas locales, reseñas de conciertos, raras caricaturas, humor surrealista que denunciaba lo políticamente correcto, y furiosas diatribas era cariñosamente ensamblada, impresa, y distribuida por mí y los chicos de la banda. En la búsqueda de alguna salida para nuestras inquietas urgencias creativas, nos volvimos parte de una amplia red de músicos influenciados por Television Personalities, The Byrds, The Times, Syd Barrett, Swell Maps, y The Modern Lovers.

Nuestro nebuloso, y sin nombre, micromovimiento abogó por la banda como estilo de vida, como marca, anticipándose a Facebook y a la difusión de esta variedad de auto-mitificación a cada rincón de la vida en la red. La música era sólo una parte del show, junto con las ropas, las revistas caseras, y las sesiones de fotos: Un “culto cargo” de re-creación de una vida imaginada donde fuéramos cabezas de cartel en estadios, no en cafés locales, con diez millones de fans gritando en lugar de no tener novia ni dinero. Así que hicimos nuestras revistas, ropas, grabaciones, clubs, y palabras privadas de significado y magia, esperando que nuestra rareza al menos atrajera a otros.

Tal vez hacer música fuera una mejor opción después de todo. Tenía que ganarme la vida y encontrar un lugar para mí de alguna manera en este mundo mezquino. Inseguro de hacia dónde volcarme, dejé los comics y me concentré en fortalecer a The Mixers, pero el fracaso del boom del comic adulto de los sesenta fue sólo la oscuridad antes del más brillante amanecer creativo en los comics nunca visto. Sean cuidadosos de cómo nombran a las cosas: Near Myths resultó ser exactamente lo que decía en el envase. Algo que casi sucede (A near miss). Pero había otras personas como yo, por todo el país, buscando por una salida a su ira y su creatividad, y encontrando los comics.

Mientras daba la espalda, como tan a menudo pasaba durante esos miserables años de adolescencia, algo maravilloso ocurrió.

Si Superman tuviera un sueño húmedo, ¿inundaría el mundo con indestructible superesperma capaz de hacer túneles a través de los vientres de las mujeres para alcanzar los óvulos en su interior?

La respuesta es “no”, si crees que la esperma esencialmente extraterrestre del Hombre del Mañana no se molestaría en buscar óvulos humanos; y “sí”, si crees que la superesperma kryptoniana nutualmente sería capaz de fertilizar cualquier cosa, incluyendo gatos, perros, vacas, caballos y encantadores calamares —en tal caso tendríamos mucho más de que preocuparnos que de espermatozoides imperecederos.

Y otra cosa: ¿Va Superman al baño? Y si es así, ¿cómo demonios luce su caca?

La ligeramente perturbante respuesta a esa pregunta es que Superman obtiene toda su energía y el sustento que necesita del sol. Y cuando come, su cuerpo es tan eficiente, que procesa la comida completamente, sin dejar rastro.

¿Eso significa que su culo puede eventualmente sellarse, luego de siglos de desuso?

Sólo el tiempo lo dirá.

El primer ejemplo de la lógica del mundo real aplicada al ridículo viene de un cuento corto de 1971 titulado “Man of Steel, Woman of Kleenex” (Hombre de Acero, Mujer de Kleenex), en donde el escritor de ciencia ficción Larry Niven aplicaba implacable sentido común a estas preguntas sobre la vida sexual de Superman. La historia de Niven influyó la nueva transformación del superhéroe, girando finalmente la cabeza al espejo y a la madurez.

Y ahí estaba de nuevo. La palabra de poder, el relámpago, el foganazo de voltaje vigorizante que nunca fallaba en golpear.

La palabra mágica fue pronunciada, esta vez con un acento regional claramente británico, y la última oleada de corriente imaginativa formó un arco a través de las teclas de la máquina de escribir de un joven escritor de clase obrera de Northampton, 123 kilómetros al norte de Londres por la M1.

Alan Moore era autodidacta, ambicioso, fiera y estrambóticamente inteligente, y su mayor truco era un arsenal de trucos que parecían totalmente nuevos, como si no hubiera historia del comic antes de su emergencia. Su ingeniosa, elocuente, autocrítica voz pública —“No estoy diciendo que sea el Mesías...”— saltaba de la mano con una radiante confianza en sí mismo que renovó la escena del comic. Y su sorprendente impacto visual —1,92 metros de altura, ojos brillantes, una barba de profeta que explotaba en todas direcciones, cascadas de abundante pelo en matas— le dio a los fans una figura potente y carismática. Moore se convirtió, en sus propias palabras, en “La primera novia del Fandom” y el romance era intenso y lo consumía todo. Desde los días de McGregor y Englehart que ningún guionista había sido el centro de tanta atención y anticipación, pero la adoración era tan fervientemente acrítica que estos antecedentes y otros fueron olvidados en el estallido de un flash. Los fans se desmayaron, como si se sintieran honrados

de que alguien tan seguro y divertido hubiera venido a demostrar que tenían razón sobre el potencial del comic todo el tiempo.

El trabajo de Moore llevo al superhéroe más cerca que nunca a la realidad con Marvelman, serializada en la revista del Reino Unido *Warrior*, a partir de 1982. La tira que había terminado en 1963 como un picaresco reemplazo de las aventuras del *Captain Marvel* en los puestos de revistas británicas había renacido en la Gran Bretaña de Thatcher, temblando bajo la fría luz de neón. El despreocupado joven Mickey Moran era ahora Mike Moran, de mediana edad, un reportero casado, agobiado por la sospecha de que alguna vez había sido algo más. Atormentado por una palabra misteriosa que ya no puede recordar, Moran se encontraba cubriendo una manifestación antinuclear que recuerda la suciedad en blanco y negro de la tira *Steel Claw*, pero actualizado a los ochenta de *Greenham Common*, *Trident* y *Windscale*.

Raptado y maltratado por terroristas, Moran logra a ver a través de una puerta de vidrio la palabra *Atomik* escrita al revés. Murmurando el extrañamente familiar encantamiento “¡Kimota!” (la “palabra clave del universo”, alguna vez gritada orgullosamente por Mickey Moran), el desherrapado gacillero se transformó, en una ráfaga de luz atómica y trueno, en el glorioso superser *Marvelman*. El arte de Gary Leach, combinando el minucioso del fotorrealismo y las precisas líneas de tinta de la escuela británica con las imágenes de superhumanos volando y peleando en la tradición del comic de los EE.UU., definía un aspecto para las historias “serias” de superhéroes que perdura en el siglo veintiuno. Leach repentinamente hizo parecer a los dibujantes de comic americanos tan anticuados como Moore lo hizo con los guionistas.

Moore hábilmente revirtió la dinámica del *Captain Marvel* y su derivado, el *Marvelman* original. El Mickey Moran de Moore había envejecido en tiempo real, así que Mike Moran era ahora un hombre mayor cuya palabra de poder largamente olvidada lo hacía joven y perfecto. Como *Marvelmal*, era más agraciado, inteligente, ágil y musculoso que su alter ego, el regordete *Hombre Cualquiera Moran*. Mike no podía darle un hijo a su esposa Liz, pero luego de una mágica noche en las nubes con *Marvelman*, ella estaba embarazada con un superbebe que la miraba con el desdén de un ángel nacido de las calientes entrañas de un gorila. (En *Miracleman* #13 —el título y el personaje fueron renombrados para la publicación americana por petición de los abogados de Marvel— los lectores se encontraron en primera fila para el simple milagro del nacimiento representado en cámara lenta, primer plano, y estilo anatómicamente verídico por el dibujante Rick Veitch, con poéticos textos que afirmaban la vida, cortesía de Moore).

A diferencia de la fantasía heroica del huérfano *Billy Batson*, Mike Moran anhelaba con melancolía, nostalgia agridulce por la creciente vitalidad y confianza de la juventud. *Captain Marvel* y *Marvelman* eran figuras del cumplimiento de deseo para los niños, pero Moore transformó a *Marvelman* en el sueño de volar que los atormenta cuando son mayores y más responsables.

Moran representaba el envejecimiento demográfico de los comics, la contracción del mercado de fans compuesto por personas en su tardíos diez, veinte, e incluso treinta años que habían crecido con estos héroes y todavía encontraban duro o irrazonable dejarlos ir. *Marvelman* se convirtió en la figura de cumplimiento de deseo para una crisis de la edad madura; un sueño del yo perfecto que eventualmente destruyó a Moran el hombre, dejando en el lugar de ese frágil e identificable hombre a un superdios llamado *Marvelman* y un mundo que era apenas reconocible.

Alienado y socavado por su propio yo superior, Moran eventualmente cometió una clase de suicidio diciendo “¡Kimota!” por última vez y cambiando de lugar con su magnífico alter ego para siempre. El mundo del mañana de *Marvelman* no tenía lugar para *Hombres cualquiera*.

El antiguo compañero adolescente de *Marvelman*, *Kid Marvelman*, aka *Johnny Bates*, era representado como una satánica historia de éxito corporativo, un yuppie depredador superpoderoso con traje hecho a medida y corbata, que finalmente barría con Londres en una

salvaje masacre que describía las horribles consecuencias que tendría en el mundo real una batalla sin cuartel estilo Marvel Comics entre seres superhumanos como algo parecido a la macabra pintura del siglo dieciséis de Pieter Brueghel, El Triunfo de la Muerte. En un retablo de dos páginas con las consecuencias de la batalla, una mujer sin ojos tropieza a través de las ruinas con su hijo colgando de su destrozado vestido, mientras miles de londinenses son mostrados muertos o agonizando, empalados, quemados, o estrellados en sus autos. El villano incluso se tomó el tiempo para individualmente sacar la piel a una familia antes de colgar cada una como sabana en el tendedero fuera de su casa adosada. Moore quería mostrar que la crueldad también podía tener una dimensión superhumana y demostrar el horror abyecto de lo que un psicópata con los poderes de Superman podía hacer a las personas ordinarias si se daba un par de horas para complacer su imaginación vastamente perversa. Sería difícil ver un festival de golpes entre superhéroes Marvel después de esto. (La elemental batalla climática en una tormenta de rayos entre Marvelman y su malvado protegido fue homenajeada extensivamente en el duelo en la pantalla entre el héroe Neo y el siniestro Agente Smith en The Matrix Revolutions, pero los cineastas dejaron fuera las cabezas cercenadas y la sodomía).

El maléfico director ejecutivo corporativo con su elegante traje negro y corbata se volvió el gran lobo feroz por defecto de los comics de los ochenta. (Incluso el científico loco Lex Luthor fue reinventado como un voraz mega-magnate). La tierra baldía aniquilada que quedaba a raíz de la masacre de Bates nos mostraba un mundo profanado y violado por los grandes negociantes, codiciosos y egoístas. Luego de la trascendental y cambia-cultura conclusión de la batalla contra el antiguo Kid Marvelman, la banda de superhumanos de Moore pasó a establecer un nuevo orden liberal-utópico en la Tierra, permitiendo al guionista satisfacer la fantasía de poder cumple-deseo de los excluidos intelectuales de clase obrera en todas partes. Los lectores en Gran Bretaña vitorearon cuando Marvelman y Marvelwoman removieron gentilmente a una sollozante y desorientada Margaret Thatcher del gobierno antes de rehabilitar a Charles Manson para que trabajara con niños. Marvelman termina con su héroe hermoso y eternamente joven mirando melancólico desde su Olimpo de acero inoxidable a un mundo redimido en maravilla, donde las fantasías de las revistas de comics se volvieron en cosas de cada día, en una permanente y orgásmica Edad de Plata. Moore dejó a su superhéroe sexualizado, pero todavía vestidos en látex, varado en un sueño adolescente interminable, que trataba sobre vuelo, inmortalidad y supersexo, en duelo por lo ordinario y lo cotidiano en una utopía demasiado perfecta para querer crecer nunca.

Los numeritos de los héroes Marvel y DC quienes irreflexiva y repetitivamente preservaban el status quo fueron expuestos como anticuados y clichés por su magistral reevaluación de ciencia ficción social sobre los supuestos básicos de los comics. Marvelman puede verse como derivado del concepto de superhéroe americano en la misma manera que la música dance electrónica en los ochenta evolucionó del rock and roll, en una salida del molde tan futurista, radical y fuera de este mundo como es "Fade to Gray" de Visage comparada con "Return to Sender" de Elvis. Moore argumentaba que la llegada de un superhumano genuino entre nosotros cambiaría rápida y radicalmente la sociedad para siempre. La Justice League o los Avengers no podrían ser asimilados en ningún mundo reconocible como lo parecían ser en los universos Marvel y DC. Los superhumanos podrían marcar el fin del humano y deformar la misma historia con la gravedad de su presencia. El mando de Moore sobre este material trajo las disciplinas y las estructuras del drama, la literatura y la música a los comics de superhéroes en una forma que hacía a lo familiar repentinamente fresco. La suya era una voz desafiante y elocuente en un campo de confianza. La historia de Mike Moran empezaba en un mundo que era reconociblemente la Gran Bretaña de Thatcher con sus plantas nucleares, huelgas, terroristas, y

ambigüedad moral. Su héroe arrastraba los pies, era desaliñado, un hombre cualquiera con sus cuentas, dolores de cabezas y sueños de volar.

Fui arrastrado de vuelta a los comics. Para mí, Marvelman era el siguiente paso luego del naturalismo de fregadero de cocina de Captain Clyde, y no podía esperar a explorar las nuevas fronteras que se abrían más adelante. Con mi sueño de comics pop adultos volviéndose realidad, parecía un buen momento para volver a enmierdarse las manos. Tal vez finalmente, esta podría ser una manera de ganar suficiente dinero para salir del desempleo y ser reconocido haciendo algo que amaba. Y no estaba solo.

Y así llegamos en nuestros diez o veintitantos, con nuestras chaquetas de cuero y botas Chelsea, con nuestros brothel creepers con suela de crepé y ropa skinhead marca Ben Sherman, tatuajes metal y piercings infectados. Llegamos a aportar al discurso en curso sobre el superhéroe americano la vigorizante influencia de estilos de vida alternativos, el punk rock, el teatro fringe y los apretados jeans negros. Acudimos en hordas anarquistas, en autobuses bulliciosos, dejando los bares secos, mascando las nalgas de nuestros anfitriones (el dibujante Glenn Fabry asaltó ebriamente los glúteos de la editora Karen Berger con sus molares), y maldiciendo en una docena o más de acentos regionales incomprensibles. Los americanos esperaban que fuéramos punks brillantes y, ansiosos de complacer a nuestros maestros, nosotros, sensibles y artísticos muchachos dimos lo mejor que pudimos para estar a la altura de las expectativas. Al igual que los Sex Pistols, burlonamente abriéndose paso a través de "Johnny B. Goode", nosotros tomamos su canción favorita, le cambiamos la letra, y la tocamos con nuestros mohicanos usando chillones pedales de distorsión.

Llegamos bajo el patrocinio de progresistas radicales en las aéreas editoriales y de publicación en DC, como Jenette Kahn, Dick Giordano y Karen Berger. Prosperamos en una cultura donde las mujeres con gusto que tomaban riesgos estaban al mando —incluyendo editoras de Marvel como Bernie Jaye, que trabajó con Alan Moore en el título Captain Britain, y Sheila Cranna, que editó algunos de mis primeros trabajos por encargo en el mensual de Doctor Who. Más importante para mí, éramos incentivados a ser sorprendentes y diferentes.

Nuestra llegada se produjo en un momento en que las prácticas comerciales de la industria del comic estaban cambiando para mejor, y a favor de la gente creativa por primera vez desde que todo comenzó con Superman. Fuimos la primera generación que podía esperar regalías regulares y lucrativas por nuestro trabajo y ver como lo que había sido efímero se validaba en duraderas colecciones en tapa dura en librerías. La editorial Vertigo de Karen Berger fue introducida y desarrollada como un nicho "para lectores maduros" fuera del universo DC "para todas las edades". El trato de Vertigo les permitía a los creadores poseer un porcentaje de sus propias creaciones y tener un beneficio de su explotación en una manera que Siegel y Shuster o Jack Kirby nunca hubieran imaginado.

Llegamos, más que nada de las islas británicas, de Irlanda, Escocia, Inglaterra y Gales, soñando con un escape a la adusta llovizna de los setenta británicos, la paranoia, la épica obsesión con la guerra de los años de Thatcher, América era autos jets y hombres del espacio y estrellas de cine, y América nos necesitaba. Los superhéroes americanos nos dieron la bienvenida y se recostaron mientras llevábamos nuestros escalpelos hacia sus flácidos y exhaustos cuerpos. Nosotros proveímos una transfusión de salvamento de humor nihilista e invención salvaje, y restauramos un, mortalmente serio, estilo poético de narrativa que podía desviarse fácilmente entre los horribles excesos de un prodigio de escuela primaria y la genuina brevedad y penetración de esos letristas pop y los poetas Beat, amados por tantos de la Nueva Ola Británica. Arrastramos los comics de superhéroes fuera de las manos de los archivistas y sudorosos fan boys hacia el salón de los hipsters. En nuestras manos, los arrogantes campeones científicos de la Edad de Plata tenían que rendir cuentas en un mundo de realpolitik y agresión expansionista imperial.

La relación entre los británicos y la figura del héroe estadounidense venía con una gran cantidad de antagonismo. Muchos de nosotros íbamos por venganza y alimentados por la energía de la insurrección de los diecisiete años, burlona y demandante. La crítica era a menudo mordaz, y en algunas ocasiones, tenía la clara intención de ser fatal. Teníamos misiles estadounidenses en nuestro suelo, en Greenham Common y Faslane y Holy Loch, y eso nos hacía un objetivo rojo parpadeando cada segundo de una interminable Guerra Fría en un aterrador punto muerto. Teníamos buenas razones para sospechar del poder y la influencia de América, pero estaba la "relación especial" que consideramos y el hecho de que habíamos crecido con mejores amigos como Superman, Spider-Man y Wonder Woman guiando nuestros jóvenes sentidos de justicia e igualdad. Y ahora estaban los orgullosos americanos brindándonos sus hijos de ensueño, como los romanos en Gran Bretaña dejando a sus dioses en las manos de los celtas por una renovación. Los cielos grises sobre Gran Bretaña se abrieron. Los superhéroes llegaron para salvar el día, y cuando la capa pendía, nosotros la agarrábamos y la elevábamos hacia las nubes doradas sobre las alargadas filas del desempleo. Nos llegaron a conocer como la Invasión Británica.

No fueron sólo los británicos lo que probaron sus alas en los vientos del progreso: Uno de los primeros polluelos predadores era un joven guionista-dibujante de Nuevo Hampshire. Flaco, encorvado y furtivo, anguloso como un tintineo de las perchas en una gabardina, se sumergió en territorio pasado ya despejado por McGregor y Doug Moench (otro guionista reflexivo, bien leído y seguro, cuya colaboración con el artista Paul Gulacy en un título creado para sacar provecho de la moda de Bruce Lee, *The Hands of Shang-Chi, Master of Kung Fu* [Las Manos de Shang-Chi, Maestro del Kung Fu], evolucionó en un delicada, instruida y perfectamente compuesta fusión de técnicas cinematográficas, zooms, monólogos internos entretreídos, y contenido simbólico provocador que sólo podía ser contenido de forma segura en las páginas de los comics) para descubrir algunas perspectivas insospechadas para la exploración. Su nueva narrativa del superhéroe adulto sacaba tanto de Jim Thompson, Sam Fuller y Peckinpah como lo hacía de O'Neil o Lee.

Su nombre era Frank Miller.

CAPÍTULO 13: ATERRADORA SIMETRÍA

LOS LECTORES pueden estar familiarizados con Frank Miller como el hombre detrás de Sin City y 300, las cuales comenzaron como aclamadas novelas gráficas antes de hacer la transición a la pantalla grande. Por 1985, se había establecido como el Chico Más Prometedor en su campo con un apasionante enfoque de ficción criminal ruda en Daredevil de Marvel, que siguió con trabajos experimentales como la épica de ciencia ficción Ronin en DC —en un intento de fusionar el manga japonés, la influencia del artista de comic francés Jean “Moebius” Giraud, y a Jack Kirby. Cuando el niño prodigio anunció que su próximo proyecto sería una reinterpretación radical de Batman, los fans contuvieron la respiración y temieron por su control de vejiga, tal era la expectación.

El primer golpe maestro del marketing de Miller fue socavar completamente la popular imagen de Batman como una pantomima camp. Gran parte del poder inicial de The Dark Knight Returns era derivado de su atrevido baile con las expectativas. Con su insistencia con cara de póker de que el ridículo Batman era merecedor de este caro, lujosos y elegantemente empaquetado logro artístico, Miller y DC intentaron provocar una espectacular colisión de opuestos. Así es como los comics para lectores maduros debían lucir, usando a los entrañables personajes de la niñez como gancho para atraer a los lectores. Allí había genuino Arte Pop americano. Era una obra maestra capaz de alcanzar de nuevo el mainstream, pasar los puestos de revista y colocarse en las repisas de legítimas librerías.

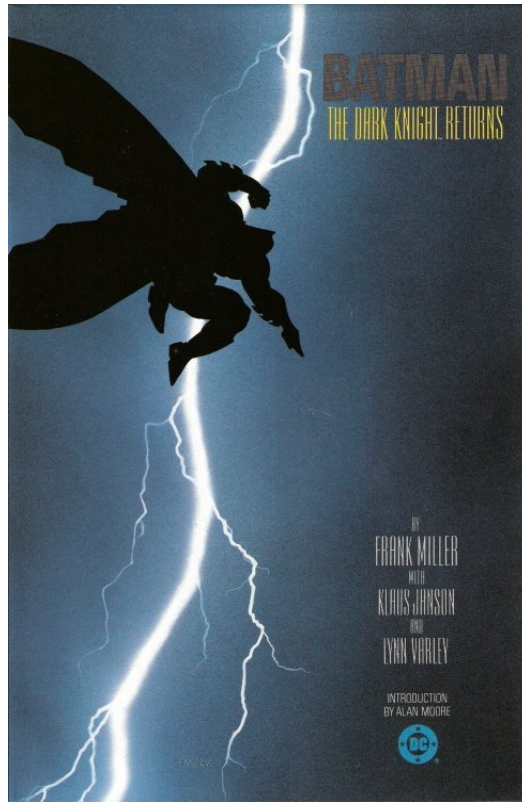
The Dark Knight Returns renovó la historia de Batman como un violento mito operático de la América de los ochenta de forma tan confiada y agresiva —un producto de su tiempo tan definitivo como Wall Street (El poder y la avaricia) o American Psycho (Psicópata Americano)— que su influencia se volvió omnipresente por décadas, incluso filtrándose en el estilo y el tono de los dibujos animados para niños. The Dark Knight Returns retrataba el ascenso la caída y el ascenso de un titán, con una imponente y matizada interpretación de Bruce Wayne/Batman que estaba más cercana al espíritu de Charles Foster Kane o Don Corleone que al rígido original de Bob Kane. El Wayne de Miller personificaba al americano hecho a sí mismo: ascendente, libre, que no le respondía a ninguna autoridad, aunque atormentado por la culpa. En las seguras manos de Miller, el Übermensch superrico capitalista Batman volvía su rabia contra las corruptas y osificadas estructuras de poder de una América del futuro cercano gobernada por un viejo Ronald Reagan, y aún bajo la protección de un Superman férreamente republicano. Desde las veredas de las salvajes calles del crimen hasta los fétidos corredores del poder, el vengativo y gigantesco Batman de Miller se completaba con un rictus a lo Clint Eastwood mientras amenazaba a proxenetas, secuestradores, neo-nazis y policías por igual con distintos tipos de palizas y/o daños físicos permanentes. Combatía contra monstruos llenos de esteroides, ladrones, soldados armados, el Joker, y Superman con la misma sanguinaria determinación. En los cincuenta años desde su creación, Batman se había convertido en un amigo de la ley y el orden, pero Miller restauró su estatus de forajido por su efecto emocionante. Un Batman buscado por pillos y policías por igual hacían un protagonista mucho más interesante, como lo entendió el director Christopher Nolan cuando terminó su película de 2008 The Dark Knight con el mismo escenario cargado de tensión.

Miller cortó su narrativa directamente al hueso. Yendo más allá de la técnica cinematográfica de apropiarse de la rápida edición percusiva de los videos musicales, aplastó los ponderosos epígrafes narrativos los setenta y los convirtió en rudos fragmentos:

“ALGO EXPLOTA EN MI ABDOMEN—VEO LUZ DETRÁS DE MIS OJOS MIENTRAS EL DOLOR AUMENTA—COSTILLAS INTACTAS—SIN SANGRADO INTERNO— ”

Frank Miller puso el estilo de la Edad Oscura en línea con una recientemente confiada y derechista América. Su monumental Batman no era un blandengue liberal sino un duro libertario. Los epígrafes de Miller eran entrecortadas ráfagas de balas de rudo coraje. Comparadas a la florida

poesía y el tormento de manos-a-la-frente de McGregor, la escritura de Miller era directa y sin pretensiones.



(créditos ilustración 13.1)

El primer número de The Dark Knight Returns fue publicado en el nuevo formato “prestige”, con cubierta y lomo de cartón. Incluso la ilustración de la sobrecubierta lucía como si perteneciera a una novela de bolsillo, no pareciéndose en nada a la sobrecarga gráfica frenética, brillantemente coloreada, y de escasa calidad de un típico comic de superhéroes en los ochenta.

La portada mostraba una pequeña silueta de Batman saltando desde la esquina superior izquierda a través de un fondo azul dividido por un solo trueno (por supuesto). Nada de llamativo logo de carnaval, sólo el título en la fuente simple y moderna Deco sans-serif y la bala de DC en blanco casi transparente contra el destello elemental central. El mismo Batman fue reducido a un jeroglífico, un signo en blanco, sin detalles de su traje visibles. Las orejas y la capa ondulante eran suficientes. Qué era más importante que el megavoltaje, el golpe de relámpago, con su promesa de energía explosiva y rejuvenecimiento.

Para asegurar que la historia en el interior era tan radicalmente diferente y sofisticada como la sobrecubierta, el guionista-dibujante Miller había desarrollado toda una batería de trucos nuevos con el diseño, el ritmo y la narración que parecían dismantelar y reconstruir la formula por completo. A pesar de ser escrita y dibujada solamente por Miller, la serie fue entintada por Klaus Janson y coloreada por la esposa de Miller, Lynn Varley, quien remplazaba la tradicional paleta de arcoíris con azules sombríos, grises naturalistas, amarillos lavados, y tonos de café que evocaban perfectamente una ciudad sucia y azotada por el crimen durante un caliente verano, e inspiró la apariencia de cada película “oscura” de superhéroes y fantasía de principios del siglo veintiuno, de The Lord of the Rings (El Señor de los Anillos) hasta Harry Potter and the Order of the Phoenix (Harry Potter y la Orden del Fénix) y Twilight (Crepúsculo).

Cada página estaba construida alrededor de una estructura repetida de diecisiete viñetas que le permitía a Miller cortar y rebanar el tiempo y el movimiento de una forma no vista desde *Master of Kung Fu* o la revista *Manhunter* de Walt Simonson. El equivalente cinematográfico más cercano era la técnica de pantalla dividida, pero sólo había tantos movimientos simultáneos como los que una audiencia pudiera manejar. Una secuencia de acción de Frank Miller, por otro lado, podía ser comprendida no sólo como un diseño análogo de página completa sino como una secuencia digital —un mosaico animado de baldosas secuenciales.

El ritmo apretado y los cortes de tiempo llevaron a las imágenes estáticas más cerca de la animación que nunca antes. Miller podía permanecer con una toma de la cabeza de un solo personaje por una docena o más de viñetas medidas, enfocándose en los enloquecedoramente sutiles gestos y cambios de expresión que ayudaban a construir una tensión tan intolerable que sólo podía ser liberada, como vapor a presión, desplegando un icónico poster a página completa o doble página mostrando a Batman y Robin en acción asombrosa y visceral. Miller marcaba la cuidadosa edición de texto e imágenes para proveer ritmo galopante, coordinando las viñetas como las respiraciones y pausas de una ingeniosamente orquestada sinfonía heavy metal. Siempre innovador, había desarrollado otro nuevo estilo de arte para este proyecto, y la línea era gruesa y agresiva, empujando sin descanso hacia adelante a través de una escena tras otra de infartante coreografía narrativa. De principio a fin, era un tour de force que no era sólo conceptualmente atrevido sino también lo suficientemente rudo y sin pretensiones para atraer la atención más allá de su primera audiencia de geeks delirantes, que sentían que Batman finalmente había recibido el tratamiento realmente serio que siempre había merecido. La historieta revivió la fortuna de DC y puso a la compañía en la vanguardia de una asombrosa nueva ola de material al nivel de obras maestras.

Luego de décadas de ciencia ficción alucinógena, historias anodinas de detectives, ironía burlona, y formulas, Batman había vuelto a hacer lo que mejor hacía en un mundo sombrío que era fácilmente reconocible de cualquier noticiero nocturno como los nuestros, en esteroides y PCP.

The Dark Knight Returns comenzaba con un Bruce de sesenta años sobreviviendo a regañadientes luego de un accidente en una carrera de autos, y era claro desde la página 1 de que aquí había un héroe sin misión, y una farsa vacía de existencia carente de significado. Sin su identidad de Batman, que había retirado años atrás luego de la muerte de Robin, Wayne se había convertido en un bebedor sin rumbo, coqueteando con la muerte mientras intercambiaba acidas replicas con su viejo mayordomo. Fuera, la ciudad de Gotham ardía con un calor en aumento insoportable. El Joker había sido reformado por un psiquiatra de moda que soltaba jerga psico-pop y alardeaba de su éxito en TV. La primera imagen es la de un auto de carreras en llamas, pero aún andando, y Miller tomó esa velocidad elemental como su medidor y estándar.

La historieta estaba acechada por una presencia de los medios omnipresente, que marcaba sus orígenes en los ochenta. En docenas de páginas, la grilla de diecisiete viñetas se convertía en filas de pantalla de TV, cada una con un diferente experto mediático soltando una interpretación distinta del desarrollo de los acontecimientos de la historieta, desde la autodenominada Dr. Ruth —como “sexóloga experta” (que fue la primera en morir cuando el regreso de Batman gatilló la asesina reaparición de su archienemigo, el Joker), hasta los comentaristas de derecha y de izquierda, los psiquiatras pop, el reporte del tiempo, los analistas culturales, y las opiniones de la audiencia que sazaban la acción. El recurso de las pantallas múltiples proporcionó un coro griego irónico en *The Dark Knight Returns*, satirizando los intentos de dejar a los “expertos” parlotear para explicar o empaquetar las arquetípicas fuerzas épicas en erupción por todos sus alrededores, que escalaban desde la ola de crimen urbano del primer número hasta el completo *Götterdämmerung* (ocaso de los dioses) nuclear en *The Dark Knight Falls* (El Caballero Oscuro Cae). Ese cuarto y último número traía la lucha de Batman en el reino del

mito y lo simbólico cuando encara a Superman para una apocalíptica batalla real en el Callejón del Crimen, donde los padres de Bruce Wayne habían sido asesinados a tiros al principio de la historia de Batman.

El mercurio se elevaba a medida que Miller ganaba velocidad: Reportes climáticos regulares y planos generales cuidadosamente repetidos de los tejados llenos de gárgolas y las torres de agua de la ciudad bajo un cielo candente mantenían la presión hasta que se desataba la tormenta a mitad de camino, el anunciado regreso de Bruce Wayne a la acción como Batman, usando el traje azul claro y gris del New Look y los años de Adam West, incluso hasta el ovalo amarillo del pecho, Miller racionalizaba esto como un blanco diseñado para atraer el fuego al pecho del héroe, el cual se revelaba como fuertemente reforzado bajo el familiar logo alado. Para muchos lectores, este era Adam West, envejecido en un mundo contemporáneo más opresivo y violento. En el número 2, el ovalo amarillo había desaparecido, Robin había llegado, y el bati uniforme se volvía progresivamente más oscuro y sombrío antes de su encarnación final como una gruesa armadura. El equipo de Batman pasó por el mismo filtro de esteroides, con el Batimóvil emergiendo como un enorme tanque chapado en acero con bandas de rodamiento de hierro en lugar de ruedas.

El Batman de Miller tenía una presencia física monumental que se veía como cortada y tallada en granito y tinta china. Su Robin era nuevo; una chica quinceañera llamada Carrie Kelly que diestramente subvertía el dúo dinámico de Wertham en una peculiar, divertida y cálida configuración padre-hija. Añadió al Joker un aire amenazador camp y decadentemente de la era Weimar, trayendo una torcida hipersexualidad y horror feral al arsenal de trastornos de personalidad del payaso del crimen.

El completamente moderno Batman de *The Dark Knight Returns* era un rebelde antisistémico y un pragmático implacable, pero el Superman de Miller era un idealista títere del gobierno en la nómina de un casi momificado Ronald Reagan, presidente por los siglos de los siglos, amen. Una memorable secuencia de viñetas introducía a Superman a la historia describiendo una disolución visual de la bandera en el techo de la Casa Blanca, donde las ondulantes franjas de la Vieja Gloria mutaban en un abstracto acercamiento de un detalle del famoso escudo con la S. El Superman de Miller parecía un comentario sardónico sobre cambio de imagen yuppie de Superman. Era fácil imaginar al Clark Kent atractivo y de líneas claras de la modernización de John Byrne, *Man of Steel* (El Hombre de Acero), convirtiéndose en este comprometido campeón de los poderes fácticos, sirviendo a la letra de la ley, sin importar que tan corrupta se vuelva la administración.

Lo más importante, *The Dark Knight Returns* era buena. Esta loza de decientas páginas de madura, llena de capas, ambiciosa y gran declaración no era una desestimable historia para niños, fácilmente desechable. Era tan formalmente ambiciosa como cualquier novela, tan bien construida y excitante como las mejores superproducciones de Hollywood; tan personal como un poema, y aún populista. Eran cientos de páginas dibujadas a mano por un joven artista excepcionalmente hábil que estaba decidido tanto a desarrollar todo el potencial de su amada forma de arte, como bendecido con el talento, disciplina y visión para hacerlo posible. Miller mezclaba sus influencias del manga y el *bandes dessinées* en una voz que era tan definitivamente americana, tan maciza y segura de sí misma, que se convirtió en el sonido de una era. Era la nueva manera de hacer superhéroes. El bloqueo se rompió.

Con un gusto a *Dirty Harry*, *Death Wish* y *Taxi Driver*, inspirado presumiblemente en las propias experiencias de Miller como un joven artista en el Nueva York de alta criminalidad de los ochenta (incluyendo un asalto que algunos dicen que alimenta de rabia esta intensa y resuelta obra), el artista sin ayuda reconstruyó el Batimóvil, transformando al Cruzado Altamente Camp en

el Caballero Oscuro y pavimentando el camino para una aceptación adulta a los superhéroes y las películas que iban a seguir.

Por notable que *The Dark Knight Returns* fuera, el show apenas había comenzado. La Edad Oscura se estaba aproximando al pináculo azul cielo de su trayectoria y la más pura expresión de su espíritu.

Con la revolución en el aire, Alan Moore anunció una nueva serie que cambiaría la forma en que los lectores mirarían a los superhéroes para siempre.

La historieta se llamaría *Watchmen*.

El "Vigilante en los muros de la civilización occidental" sería como la fallecida novelista Kathy Acker describía generosa y algo hiperbólicamente a Alan Moore. *Watchmen* tenía algunas de sus raíces en el amor de Moore por la vasta y auto reflexiva ficción de Thomas Pynchon y las películas intrincadamente estructuradas de Nicolas Roeg, como *Don't Look Now* (Venecia rojo shocking/ Amenaza en la Sombra). Tiene también un montón en común con el trabajo de Peter Greenaway, recordando los codificados y perfeccionistas universos de misterios, trucos, arquitectura y duplicación simétrica del director británico. Con *Watchmen*, Moore entregaba un devastador "traten de continuar después de esto" al comic de superhéroes americano. En su maestría clínica y su fría disección de las decisiones interesadas de la política exterior estadounidense, bajo el disfraz de una historia alternativa sobre superhumanos y luchadores contra el crimen enmascarados, fue entregada directamente al corazón mismo de DC Comics y se le permitió detonar en el corazón del Hombre. *Watchmen* era un evento de Arte Pop nivel-extinción, un dinosaurio asesino y un demoleedor de mundos. Para el momento en que terminó —y sus reverberaciones siguen sonando— la ecuación para las historias de superhéroes estaba marcada: Evolucionar o Morir.

Watchmen empezó su señorial y segura marcha hacia la lista de 100 Mejores Novelas de la revista *Time* cuando Moore y el dibujante inglés Dave Gibbons le lanzaron a DC un radical nuevo enfoque del establo de personajes que la editorial había adquirido cuando Charlton Comics se fue a la quiebra en 1985. Estos incluían a la creación sin cara de Steve Ditko, Question, uno de sus primeros intentos de desarrollar un luchador contra el crimen implacablemente objetivista; Captain Atom; Thunderbolt de influencias budistas; el héroe de gadgets Blue Beetle; y Nightshade, quien había aparecido en la revista del capitán. Tres de ellos habían sido creaciones de Ditko, y *Watchmen* honraría su deuda con el dibujante con la reapropiación y el inteligente despliegue de sus metronómicas grillas, páginas de nueve viñetas.

Cuando la sinopsis de Moore llegó, describía un misterio sobre un asesinato en doce números en un contexto familiar de paranoia nuclear de la Guerra Fría, pero localizado en una historia alternativa donde la aparición de un solo superhumano americano en 1959 había deformado y desestabilizado la política mundial, la economía y la cultura misma. Construida para ser una novela completa, la idea original dejaba a las adquisiciones de la editorial Charlton en una posición donde sus historias llegarían a una conclusión lógica, dejándolos más o menos inutilizables, por lo que se le pidió a Moore y Gibbons si podían repensar su terreno de juego, usando análogos nuevos a los originales del reparto Charlton. En el proceso de reinención y reexaminación, ambos hombres crearon una obra maestra: un trabajo de ficción completo y coherente que hubiera sido imposible con las limitaciones de los originales.

En las manos de Moore, el Captain Atom de poderes atómicos fue reconstruido como el Doctor Manhattan, un naturista azul divino que se paseaba desnudo la mayor parte de las trescientas páginas de *Watchmen*, en otra primicia para los superhéroes. Superman había usado sus calzoncillos por fuera; Manhattan prescindía de los pantalones por completo. Moore racionalizaba la decisión del superhombre de dejar sus bolas colgando con el argumento de que

un ser un ser con poderes e intelecto ilimitado no tendría ni el deseo de usar ropa ni la necesidad de abrigo. Díganle eso al juez.

Manhattan era el único con superpoderes en el mundo de Watchmen. Todos los otros protagonistas eran luchadores contra el crimen sin poderes en el molde de “hombre misterioso”, con cada personaje representaba con un giro amargo a un diferente arquetipo superheróico, desde el deshumanizado dios cósmico de Manhattan hasta el perturbado vigilante enmascarado de Rorschach. Nite Owl era el Batman de los sesenta venido a menos —impotente y con sobrepeso, con su Navebúho juntando polvo junto al resto de sus armería y equipo con temática de búho en un su cuartel general en desuso en su sótano secreto. The Silk Spectre representaba a cada superhéroe “legado” de segunda generación, de Black Canary a Kid Flash. Redondeando el reparto estaba el más estúpido hombre más inteligente del mundo, Ozymandias, y The Comedian, un mercenario amoral representando al supersoldado y los elementos menos salubres de la política exterior americana en general.

Watchmen subvertiría todas las expectativas, se nos dijo, y empezando por el título, eso fue lo que hizo: No había ningún superequipo llamado los Watchmen. El nombre venía del epígrafe al principio de la historieta con la cita: “Quis custodiet ipsos custodes”, o “¿Quién vigila a los vigilantes?”, escrita por el poeta Juvenal en la antigua Roma. Esto implicaba un entendimiento de que “vigilantes” equivalía a “superhéroes” que equivalía a “América”.

“Watch” (que significa también reloj) invocaba al nuclear Reloj del Juicio Final, el principal motivo de repetición de la historieta, que prestaba su forma a la estructura circular de la narrativa. El así llamado Reloj del Juicio Final había sido mantenido desde 1947 por la junta directiva del Bulletin of the Atomic Scientists de la Universidad de Chicago como una simbólica advertencia, su minuterero se colocaba más cerca o más lejos de la medianoche, dependiendo de la probabilidad actual de una catástrofe global. En 1985, cuando Moore estaba escribiendo la historieta, el reloj marcaba las 11:57, pero habría arruinado su lesión al motivo del ojo, así que en Watchmen, el minuterero marcaba las más positivamente seguras 11:55. (Luego del asesinato de Comedian, que lanzaba la trama, cinco personajes principales progresaban hacia la medianoche del final de Watchmen).

Continuando la innovación de The Dark Returns, el diseño de la portada de Watchmen abría un nuevo camino al representar un primer plano de un solo objeto significativo; lo que la duplicaba como imagen de apertura de la narrativa, de modo que cada capítulo comenzaba inmediatamente en la portada.

El título Watchmen estaba escrito en una barra vertical en el extremo izquierdo, recordando a la cinta policial sellando una escena del crimen, y la primera portada mostraba un detalle de un prendedor de smiley tirado sobre un charco de sangre en la vereda. Había una sola mancha de sangre con forma extraña en un ángulo de 330 grados —o a cinco minutos— sobre el ojo derecho del Smiley.

La imagen de la “cara” circular se repetía a través de una multitud de representaciones gráficas a lo largo de la historia, como una pulsante cuenta atrás hacia la utopía o el Armagedón. Aquí estaba en el primer plano de un reflejo en unas gafas redondas, con una marca de dedo sobre el polvo en el lente para hacer el “minuterero”; allí estaba la luna, con una ascendente voluta de humo sobre el “ojo derecho” o ventana de la cabina de la flotante Navebúho, o la mancha de de cuerpos humanos desintegrados, reducidos a polvo negro con la misma terrible configuración de cinco-para-la-medianoche. El motivo del smiley herido aparecía en la propia cara desfigurada de la víctima. La cicatriz de Comedian se revelaba, en un desgarrador flashback, como un recordatorio de su encuentro final con una joven chica vietnamita a la que dejó embarazada. Al desestimarla insensiblemente—“ESO ES JUSTO LO QUE VOY A HACER... OLVIDARME DE TI.

OLVIDAR TU PEQUEÑO Y APESTOSO PAÍS, DE TODO ESTO". —En su camino hacia el primer helicóptero que saliera de Saigón, el brutal "héroe" provocaba la ira de una nación violada.

"CREO QUE ME RECORDARAS A MÍ Y A MI PAÍS, CREO QUE NOS RECORDARAS MIENTRAS VIVAS".

Rompiendo una botella contra una mesa, estilo bar de Glasgow, ella cortó la cara de Comedian, sólo para recibir una bala caliente en el vientre por todos sus problemas. Era como si el Captain America le disparara a una adolescente que llevara su hijo. La cicatriz, el rastro de sangre, el minuterero, y la división nuclear del tiempo eran las grietas en la fachada del sueño americano, y allí estaban los héroes americanos, dejando por fin sus corazones sin examinar al descubierto hacia el escrutinio microscópico de Moore y Gibbons.

La primera página, como todas las otras, estaba distribuida con la clásica grilla de nueve viñetas de Ditko. Esto era especialmente apropiado para la introducción del personaje principal Rorschach, el análogo de Watchmen de Question o Mr. A., que arrastraba la idea del luchador del crimen enmascarado hacia los oscuros callejones de la psicopatología anormal, describiendo al vigilante urbano como un solitario paranoico y antisocial. A pesar de los esfuerzos de Moore por hacer de Rorschach alguien difícil de gustar, el inflexible código moral y su rechazo a comprometer sus principios lo volvieron la estrella de la historieta. En la ambigüedad de tonos grises del sombrío universo moral de Watchmen, Rorschach, con su férrea determinación y claridad de propósitos, era el más cercano en espíritu al clásico superhéroe de comic —y, debe observarse, como el más cercano en temperamento a su autor, quien abría el primer histórico número de esta obra maestra con un lento alejamiento hacia arriba desde el prendedor del smiley en la vereda hasta la ventana rota de un penthouse con vista a una concurrida avenida de Nueva York, acompañada con los extractos con bordes desgarrados del "Diario de Rorschach":



(créditos imagen 13.2)

“UN PERRO MUERTO EN EL CALLEJÓN ESTA MAÑANA. MARCAS DE NEUMÁTICO EN SU ESTOMAGO DESTROZADO. ESTA CIUDAD ME TEME. HE VISTO SU VERDADERO ROSTRO”.

El elemento más prominente de la imagen era el prendedor de smiley en su charco de sangre, balanceándose al borde del abismo del desagüe, barrida por una marea de sangre, con su tonta e ignorante sonrisa intacta.

La viñeta 2 nos levantaba más alto en el aire sobre el desagüe así que ahora podíamos ver las losas agrietadas de la vereda de una ciudad. El prendedor era más pequeño pero aún claramente visible abajo, amarillo amanecer contrastando con un mar de rojo. Con tobillos y zapatos entrando por la parte superior de la viñeta, un hombre empezaba a caminar a través de la sangre aguada mientras era regada fuera de la acera por el chorro de una manguera. La entrada en el diario continuaba:

“LAS CALLES SON ARROYOS, Y LOS ARROYOS ESTÁN LLENOS DE SANGRE... Y CUANDO LOS DESAGÜES SE ATASQUEN TODOS LOS GUSANOS SE AHOGARÁN”.

La tercera viñeta, la última de la hilera superior de tres, elevaba nuestro punto de vista a veinte sobre la escena de la vereda, con el desagüe, el canal, el ahora pequeño prendedor, el charco de sangre, el hombre enojado con la manguera limpiando las losas, y el segundo hombre, marchando de arriba abajo a través del charco rojo, con su pelo rojo y un cartel hecho en casa donde se lee EL FIN SE ACERCA —un detalle con su propia cascada de dobles y triples significados.

“TODA SU INMUNDICIA DE SEXO Y VIOLENCIA HARÁ ESPUMA A SU ALREDEDOR Y LOS POLÍTICOS Y LAS PROSTITUTAS MIRARÁN HACIA ARRIBA Y GRITARÁN ‘SÁLVANOS’... Y YO MIRARÉ HACIA ABAJO Y DIRÉ ‘NO’”.

En la viñeta 4, ambos hombres eran pequeños y estaban más abajo. El pelirrojo con la pancarta dejaba huellas sangrientas mientras marchaba por la arremolinada mezcla de sangre y agua. Un camión extrañamente diseñado con el logo de una pirámide que se podía ver en el camino, mandaba la primera y sutil señal de que este aparentemente similar mundo de prendedores sonrientes y fanáticos religiosos podría no ser lo que parecía. El epígrafe acompañante decía lo siguiente “...LAS HUELLAS DE BUENOS HOMBRES COMO MI PADRE Y EL PRESIDENTE TRUMAN”. (Rorschach nunca conoció a su violento y ausente padre, y el Presidente Harry S. Truman dio la orden de soltar la bomba atómica, el espectro que rondaba la obra).

Para el momento que llegamos a la viñeta 5, las figuras se veían como hormigas, aunque la sangre y el rastro de huellas sangrientas del hombre de la pancarta serán claramente visibles mientras el epígrafe soltaba frases como “SIGUIERON A LOS LIBERTINOS... EN UN CAMINO QUE LLEVABA A UN PRECIPICIO...”

La viñeta 6 nos llevaba varios cientos de metros sobre la pequeña marca de sangre, ahora más pequeña que una letra o en la entrada del diario acompañante:

“AHORA EL MUNDO ENTERO ESTÁ AL BORDE DEL INFIERNO, TODOS ESOS LIBERALES, INTELLECTUALES Y CHARLATANES... Y DE REPENTE NADIE SABE QUE DECIR”.

Mientras la loca paparruchada seguía, la mano de un hombre entraba en la escena desde la esquina superior derecha. Más abajo había más autos “futuristas” tipo capsula. Si han prestado la debida atención a las divagaciones de Rorschach —y nadie te condenará si no lo haces— habrán notado como todo lo que dice tiene un eco visual: la “VERDADERA CARA” y el smiley, los arroyos y canaletas, el mirar abajo, los pasos, los precipicios, el borde del infierno.

La última viñeta usaba toda la hilera inferior para asegurar su impacto y terminar de configurar el primer chiste sobre el vacío de la serie:

“Hmm, vaya caída”, observaba un hombre calvo mirando a través de una ventana rota muy por encima de la agitada calle de la ciudad. (La página final tenía otro zoom en reversa de siete viñetas desde un prendedor de smiley y terminando el capítulo con un chiste sobre

Rorschach tirando un criminal por el hueco de un ascensor, otro abismo, otra caída, otro chiste mordaz).

La auto-reflejante referencia cruzada de imagen y texto alcanzó su punto álgido a medida que avanzaba Watchmen: Un dibujo de Doctor Manhattan enrollando telepáticamente su corbata alrededor de su cuello en una rara aparición con ropa para una entrevista en TV tenía a su distanciada amante Laurie Jupiter, quien era la segunda generación de Silk Spectre, preguntándose en voz en off: “¿Cómo las cosas se enredaron tanto?”, mientras que una escena en donde ella aplastaba las bolas de asaltante de un apretón era cortada con las palabras de otro personaje a Doctor Manhattan: “Estoy haciéndolo sentir incomodo”. Los hilos narrativos paralelos de Manhattan y Laurie se reflejaban y comentaban entre sí en una especie de conversación remota cuánticamente enredada que se adaptaba perfectamente a la naturaleza de Manhattan y dramatizaba el rompimiento de su relación. Esta autoconsciencia implacable le daba a Watchmen una claridad densa y tangible. Todo se conectaba en un deslumbrante y elaborado corredor de espejos narrativos.

En 1985 el zoom en reversa estable y contantemente enfocado que abría Watchmen (un movimiento de “cámara” que se volvería posible en pantalla sólo con los avances de las imágenes manipuladas por computadora) —desde un microscópicamente detallado, y temáticamente cargado primer plano de un solo objeto hasta una vista general de la puesta en escena— era un efecto técnico que sólo el comic podía lograr. Desde el extremo primer plano de la idiota cara amarilla ensangrentada en la portada hasta nuestro calvo hombre común bromeando en el astillado borde del abismo existencial, esta hábil secuencia resumía los temas de la obra completa y advertía que su rango se extendería desde los desagües de la muerte y la desilusión hasta las holísticas alturas de la consciencia con visión general cósmica.

La escena de apertura durante el día sobre el trabajo policial ligeramente descuidado era seguida por una ordenada secuencia nocturna de cuatro páginas de profesionalismo vigilante y eficiencia investigativa mientras conocemos al temido Rorschach en persona, escalando la escarpada cara de un rascacielos con su pistola de gancho (en un guiño a Adam West, quien simulaba sus osadas escaladas con cuerda teniendo la cámara girada hacia un lado mientras avanzaba paso a paso tomando una cuerda tensa sobre un set horizontal con ventanas en el piso). Rorschach usaba un sombrero de fieltro y un abrigo abotonado con cinturón que estaba manchado, sucio y roto, pero él sabía hacer las cosas. Su marca característica era una máscara que le cubría toda la cara, como la piel sintética de Question o la máscara blanca de Mr. A. A diferencia de las cabezas sin rasgos de los objetivistas jueces de Ditko, la máscara de Rorschach tenía líquido negro atrapado entre dos láminas de látex para hacer patrones simétricos siempre cambiantes de manchas de tinta que reflejaban los estados de ánimo del personaje o dramatizaban los puntos impactantes de la historia. La trama de Watchmen #1 seguía la tenaz investigación de Rorschach sobre la muerte de Comedian, que lo ponía en contacto con el elenco de la obra compuesto por luchadores contra el crimen retirados y lo colocaba en el camino hacia destapar una masiva conspiración internacional.

Moore se hizo famoso por escribir inmensos guiones, llenos de páginas de detalladas descripciones de viñetas en donde cada caja de fósforos o funda de un álbum podía ser descrita, junto con el ángulo preciso de su ubicación en la imagen así como su color, forma, estado de desgaste, y significado simbólico. En Watchmen no había efectos de sonido de comics, ni globos de pensamiento o textos que situaran la acción, aunque Moore usó monólogos interiores en capítulos posteriores. El ritmo era medido e hipnótico, incorporando flashback, flash-forward, y narrativas simultaneas para desconectar el tiempo de la cara del reloj y hacerlo cíclico, interminable, y todo a la vez.

Las temáticas de la obra completa estaban contenidas en la icónica primera portada de Watchmen. La sonrisa de caricatura infantil de la inocencia ensangrentada por la vida real y la experiencia era un glifo agrio que destilaba todo el acercamiento de Moore a la fantasía del comic. Él obligaría al medio del comic a madurar incluso si tuviera que violar elegantemente cada precepto en frente de una multitud vitoreando de granujas y pervertidos.

La imagen final de la obra —en la última viñeta de Watchmen #12— era la misma cara, vista ahora en la camiseta de un joven llamado Seymour, quien estaba a punto de deshacer toda la trama de la historieta. La historia se convertía en un círculo perfecto, invitándonos a completar su circuito regresando a la primera página y al “diario de Rorschach”, y de repente estábamos leyendo las palabras nuevamente —“UN PERRO MUERTO EN EL CALLEJÓN...”— implicados en un nuevo y terrible entendimiento: Nosotros éramos Seymour, leyendo el diario, uniéndonos a la historia justo ahí donde, como nos habían recordado la primera vez, “El fin se acerca”. Y efectivamente, el fin, que estaba todavía trescientas páginas más adelante en el eje temporal de la historia, ¡estuvo siempre a sólo dos viñetas de “cerca” en la dirección del tiempo pasado de Watchmen! Esa ojeada de vuelta a la página 1 nos hacía a todos lectores de diario de Rorschach, abriéndolo por primera vez. El fin se acercaba desde el mismo comienzo.

Las últimas palabras de la historieta eran “LO DEJO ENTERAMENTE EN TUS MANOS”, y si el lector se preguntaba, “¿Qué?”, la respuesta esperaba en la primera página del diario. La responsabilidad de completar la historia podía parecer toda nuestra, pero estábamos guiados hacia su inevitable final por el siempre presente Relojero (Watchmaker). Moore y Gibbons sabían que su compleja obra maestra sería releída. Habían dispuesto a sus lectores para que jalaran el interruptor fatal, reclutándolos como verdugos que socaban el triunfo utópico definitivo del superhéroe más grande del mundo. Fuimos hechos cómplices en el último chiste cruel de Moore, con una historia que estaba completa más allá de las páginas —en la mente del lector— y donde el descubrimiento casual del enloquecido diario de Rorschach deshacía el plan perfecto del hombre perfecto.

Yo imaginaba que cualquier historia de superhéroes de la vida real en el mundo donde vivía terminaría en una maraña de vergüenza y malentendidos. Me gustaban los superhéroes de comics porque no eran reales. A pesar de todas sus pretensiones por realismo, Watchmen puso al descubierto su propia naturaleza sintética en cada línea hábilmente orquestada, careciendo de cualquier caos, suciedad y arbitrariedad incongruente de la vida real. Esta abrumadora cualidad artificial de la narrativa, la cual encontré casi repugnante a mis veinticinco años, es lo que más me fascina al respecto ahora, por raro que parezca.

Yo prefería la expansión y turbulencia de Marvelman, la cual sentía más como el desordenado mundo real que con el sofocante, preocupado de sí mismo, perfecto pero mal intencionado microcosmos de Watchmen, pero estaba solo en mi juicio negativo.

Deslumbrados por su excelencia técnica, los lectores de Watchmen estaban dispuestos a pasar por alto un reparto de sorprendentemente convencionales estereotipos de Hollywood: el tipo inhibido que debe recuperar su mojo; el cerebritito perdiendo el contacto con su humanidad; la dominante mamá del mundo del espectáculo que conduce a su hija la excelencia mientras le esconde el secreto de su dudosa filiación; el psiquiatra de prisión tan arrastrado dentro de la oscura vida interior de su paciente que su propia vida empieza a agrietarse bajo su peso. Los personajes de Watchmen se obtuvieron de un repertorio de códigos de casting central para desempeñar sus papeles predestinados en el mecanismo de relojería dado vuelta de sus maquinarias desnudas. La autoconsciencia de Moore estaba por todas las páginas como huellas digitales.

El Dios de Watchmen estaba lejos de ser tímido. Le gustaba entrar a la fuerza en cada viñeta, cada línea. Se pavoneaba a la vista con su polla azul en orgullosa exhibición, y donde quiera

que miraras, el Relojero estaba a mano para presentar su brillante estructura para nuestra aprobación y sobrecogimiento, tal como Manhattan levantaba su propia lógica maquina de cristal perfecta para trazar la ley a una perturbada Laurie en este motor enloquecedoramente complejo de una historia. El Dios de Watchmen no podía esconderse y rogaba por nuestra atención en cada vuelta de página. Era un Hacedor celoso que se rechazaba a permitir que cualquiera de sus creaciones fuera más inteligente de lo que él era, así que el genio pacifista se convertía en un idiota genocida; el confiado psiquiatra entrenado era reducido a un desastre balbuceante por la oscuridad en el alma de su paciente; los detectives tropezaban a través de la trama hacia su perdición; e incluso el más o menos divino superhumano demostraba ser emocionalmente retardado e ineficaz. Era como Dios tuviera poco más que desprecio por sus criaturas y no les diera oportunidad para trascender los límites que estableció para ellas.

El amor de Moore por las estructuras evidentes nunca dejó su trabajo, aunque en los noventa trató de aproximarse al estilo funky y menos estricto de los jóvenes pretendientes a su trono. Trabajo posterior como Promethea estaba construido alrededor del arreglo de doce Sefirot en el Árbol de la Vida de la Cábala, pero eso era estructura encontrada. Watchmen construía su propio laberinto de cristal esplendoroso, conjurado de las rojas arenas marcianas de la imaginación de Moore un objeto interminable de maravillosa contemplación. (Esto no es por menospreciar el duro trabajo de Gibbons, pero él fue muy fiel a los inmensamente detallados guiones de Moore, y yo presumo por la profundidad y detalle de las instrucciones artísticas mecanografiadas de Moore, que el guionista vio la mayor parte de Watchmen en su cabeza). Su impacto salido de la nada significó que desde ese momento y sin importar que otra cosa hiciera, él sería siempre Alan (Watchmen) Moore.

La versión filmica de Watchmen dirigida por Zack Snyder en 2009 (luego de varios intentos abortados por directores como Terry Gilliam de traer el proyecto a la pantalla) fue una bizarramente precisa reconstrucción de la dimensión puramente visual de comic, que añadía a las fallas de la historia del original algunos errores evidentes de invención propia. La audiencia no familiarizada con Roeg, Pynchon, Greenaway —cualquiera de los variados precursores de la estructura desnuda y las preocupaciones filosóficas de Watchmen— estuvo confundida.

Moore había sido siempre afirmado que era esencialmente infilmable. La propia existencia de la película probó que estaba equivocado y fue una adaptación respetuosa, pero para el tiempo de su lanzamiento, un furioso Moore pudo darse el lujo de romper todos los lazos con Hollywood. Había sido afectado por anteriores adaptaciones pobres de su trabajo y rechazo respaldar o incluso adjuntar su nombre como creador original para la película de Watchmen, dando su parte de las regalías a su dibujante antes de regresar a sus raíces underground en intensa indignación. Mientras el director fallaba en capturar la esencia de la escritura de Moore, duplicaron el arte de Gibbons con fidelidad casi sobrenatural, que fue hecha posible por el desarrollo de imágenes generadas en computadora (CGI) a un grado donde pueden representar una infinita profundidad de campo en la cual cada diminuto fragmento de detalle del fondo era visible con una claridad cristalina en alta definición.

En última instancia, con el fin de que la trama de Watchmen suene sincera, se requiere que contemplemos la creencia de que el hombre más inteligente del mundo haría la cosa más estúpida del mundo después de pensar en ello toda su vida. Es allí donde la rigurosa lógica de Watchmen se acaba, donde su ironía se dibuja tan tensa como da la cuerda del arco. Su camino termina. Como la apoteosis de las relevantes y realistas historias de superhéroes, tuvo que enfrentarse cara a cara con las paredes a punto de reventar de su propia burbuja ficticia, su fundamental falta de verosimilitud. Ningún mundo real podría ser tan bellamente diseñado y organizado como el rompecabezas en 4-D que es Watchmen.

Con Moore como el profeta apocalíptico salpicado de fuego de los comics y Miller como su sensible aspirante a chico rudo, el medio había hecho todo su camino hacia la universidad, donde algunos improbables personajes eran compañeros de cuarto ahora. La audiencia estaba aún envejeciendo junto con las historietas. Eran adolescentes y veinteañeros que querían historias de superhéroes que les hablaran sobre su sentido de alienación, su sexualidad o rabia. La Nueva Ola estaba ansiosa por obligar.

Los superhéroes se alimentaban de esta nueva energía, y las corrientes —El underground de EE.UU. y el art house de Reino Unido— se separaron, cada una creciendo hacia una fase decadente que sería más exitosa para la rama alternativa americana que para la gótica andrógina y delineada de la Invasión Británica.

Y había una nueva audiencia dispuesta a comprar comics en costosas ediciones de colección de tapa dura vendidas en librerías. El término “novela gráfica” se convirtió en una palabra de moda de la noche a la mañana, anunciando un nuevo amanecer para las ediciones de mesa de café de *The Dark Knight Returns* y *Watchmen* hechas para adornar apartamentos estudio como evidencia de serias credenciales hipster a fines de los ochenta. En Francia, los comics eran aceptados como el Noveno Arte y vendido a los adultos en costosas ediciones de colección de tapa dura. En Japón, estaban en todos lados.

Tal vez podría pasar aquí.

CAPÍTULO 14: ZENITH

NO HABÍA NADA más que hacer: La timidez y la falta de confianza que me retenían fueron implacablemente suprimidas con el fin de ganarme la vida, y comencé a hacer viajes regulares a Londres en busca de trabajo en el negocio de los comics. Yo era un chico del rock ahora, liberado como una rata de una trampa de la jaula de la virginidad, y empezando lo que sería una relación de nueve años con una divertida, a la moda y atractiva enfermera. Pronto nos dimos cuenta de que no había dinero en vernos preciosos en los bares así que, flaco, espectral, me la pasaba cerca de las oficinas de Marvel y Fleetway, editorial de 2000 AD, que en ese momento era el primer peldaño hacia el reconocimiento en el extranjero. Nunca había sido un fan de 2000 AD, pero siempre estaban buscando nuevos escritores de ciencia ficción, y yo estaba feliz de leer algunos números atrasados y ver si podía simular el estilo. Escribí infinitas cartas, incluyendo ideas para guiones. Me aseguré de ir cada reunión mensual de la Society of Script Illustrators. Viajé 643 kilómetros por las interminables horas de almuerzo en los bares de South Bank, mirando al comité editorial jugar al pool mientras declinaba rondas de tragos y cervezas.

Logré algunos trabajos con la división británica de Marvel Comics, escribiendo un tie-in sobre juguetes titulado Zoids. Tomé el trabajo seriamente y me dispuse a transformar el poco demandante material original —un grupo de astronautas varados en un planeta de robots extraterrestres en guerra— en un escaparate para mis talentos peculiares, y en una perspectiva cargada de acción y angustia sobre la política entre Oriente y Occidente y sobre cómo se sentía ser parte de un grupo de personas ordinarias atrapadas en medio de la contienda titánica entre oponentes demasiado grandes, a los que no les podía interesar menos tus hobbies o tu libro favorito.

A los veinticuatro, bien lejos de mis incómodos años geeks, todavía estaba convencido de que mi vida se consumía poco a poco sin mucho que demostrar. Por lo que a mi respectaba, héroes como Keats y Rimbaud ya habían hecho sus mejores trabajos, y dejado inscripciones sus tumbas o renunciado al momento de tener mi edad. Mis propios logros parecían no contar en comparación. The Mixers, mientras tanto, estaban girando en círculos multicolores, degenerando a no mucho más que posters, amenazas, e interminables ensayos vagos con un carrusel de bateristas que nunca permanecían mucho tiempo, oliendo nuestra falta de compromiso con efectivamente tocar en vivo. Todavía estaba desempleado y viviendo en casa, un personaje de sitcom perturbando la frágil paz entre mi mamá y mi cada vez más deprimido padrastro, un capitán de barco.

Eventualmente con una recomendación del fundador de 2000 AD, el compatriota escoses, y futuro escritor de Batman, Alan Grant, Fleetway me contrató para escribir una historia de prueba para Future Shocks con un final inesperado y la promesa de más. Eso significaba que podía permitirme ser un “trabajador por cuenta propia” y decirle adiós al Departamento de Servicio Social. Mi primer plazo en 2000 AD, el próximo paso hacia los universos de superhéroes de EE.UU., coincidió con la trascendental erupción de los ahora volcánicos demonios internos del capitán de barco. Mi padrastro necesitaba un pequeño y suave chivo expiatorio y escogió a los inocentes gatitos callejeros que yo había rescatado del contenedor de basura de afuera. Perdió la paciencia cuando se dio cuenta de que los pequeños huérfanos estaban detrás de la infestación de tiña, lo que explicaba el hedor a desinfectante y el porqué mi mamá usaba chalecos que escondían su cuello en la mitad de un caluroso Agosto. Me dijeron que tenía que “sacrificar” esos gatitos varias veces, pero perseveré con ellos, y superaron la tiña y la diarrea y los vómitos, creciendo hasta ser bellos gatos adultos, incluso apareciendo en la portada y las páginas del título de DC Comics Animal Man, con lo que se aseguraron alguna pequeña inmortalidad.

Exiliado en la casa de mi papá, escribí las primeras diecisiete historias para Future Shock como mi pasantía en 2000 AD. Eran historias de ciencia ficción cortas, hechas de una —todas de una a cinco páginas— con giros a lo O. Henry o finales impactantes. Como muchos otros, afiné mis habilidades con estas extrañas y pequeñas piezas tipo haiku, para las cuales había desarrollado una especie de acento inglés, de clase media, de ciencia ficción, basado en la escritura de Doug Adams, famoso por *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (La Guía del viajero intergaláctico), que parecía encajar con el tipo de rebelión de patio de recreo de 2000 AD. Luego de abrirse camino un par de años en Future Shocks, era costumbre que se ofreciera una serie para escribir, usualmente una ideada por los editores. Así que tuve la suerte suficiente para estar en el lugar correcto en el momento correcto con el tipo correcto cuando fue anunciado que 2000 AD planeaba superar a los americanos en su propio juego con una gran y revisionista historia de superhéroes, situada en Gran Bretaña y protagonizada sólo por personajes nuevos. Todos los ojos estaban volteados en el superhéroe. ¿Qué pasaba después? ¿Qué venía después de Watchmen?

Había esperado toda mi vida por este momento, y mi ofrecimiento fue Zenith, que usaba algunos personajes y conceptos de una tira anterior, y afortunadamente no publicada, sobre sombríos superhéroes británicos. Volvía a pensar todo el concepto para ponerlo en consonancia con una sensibilidad que esperaba que hiciera un puente ente la pesadez saturnina de Watchmen y la despreocupada superficialidad de la cultura pop de los ochenta. No lo veía como arte sino como un trabajo temporal, un escalón más en la escalera hacia los superhéroes americanos sobre los que quería poner mis manos, así que construí Zenith muy cuidadosamente. Yo era resueltamente straight edge, no bebía alcohol, no consumía drogas, ni cafeína. En el más estricto sentido del término, mi novia Judy y yo éramos los Jóvenes de Movilidad Social Ascendentes, haciéndolo excepcionalmente bien gobernados por una primera ministra que lideraba un partido político al cual me habían criado para odiar como deber de clase, aún identificada con raíces que ya había superado hace tiempo. Necesitaba mi propia nueva dirección, lejos de los políticos plomizos y el realismo social sin humor.

En 1986 fui invitado a la Convención de Comics de Birmingham. Allí conocí al artista único en su tipo Brendan McCarthy, que me felicitó por mi flequillo a lo Brideshead Revisited (Regreso a Brideshead) y mis mangas holgadas. McCarthy era un estiloso y quisquilloso genio cuyas manos tenían y aún tienen una línea directa con su mente inconsciente. Imaginen que pudieran tomar fotografías de sus sueños, y tendrán una idea de lo que McCarthy es capaz de hacer con su arte. Me agradó inmediatamente, reconociendo un lejano überespécimen de mi propia extraña y difícil clase, rastree inmediatamente los tres números fosforescentes de la serie de comics *Strange Days* (Días Extraños) de 1982. En ella, él y otras dos tempranas exportaciones hacia los Estados Unidos, Bett Ewins y el guionista Peter Milligan, habían creado algo que ahora abría mis ojos sobre el horrible trato que había hecho: Había estado persiguiendo el dinero imitando el estilo de escritores populares, pero *Strange Days* me llevó de vuelta a los días de *Near Myths* y me recordó del orgullo que me deban los comics personales y alocados que aún escribía en mi tiempo libre.

El personaje superheroico de *Strange Days*, Paradox, era un posero con copete que podía caminar a través de las paredes siempre y cuando usara un ceñido uniforme de una pieza amarillo plátano que casaba el diseño de Kid Flash con el glam rock y Ziggy Stardust. Paradox era un superhéroe holgazán, interesado sólo en la fama y el sexo, manipulado por su manager hacia luchas sin importancia contra abstracciones vivientes como Jack Empty, the Hollow Man (Jack Vacío, el Hombre Hueco), o "Shudder (Estremecimiento)... la locura de un asiento de inodoro tibio... y twitch (tic)... la horrenda costra en la entrepierna de tus sueños". Este era un comic creado por estudiantes de arte para ser una deconstrucción sexy, divertida e inteligente del tropo del superhéroe y la aventura. Las imágenes derretidas superpsicodélicas McCarthy podían expandirse a lo largo de las páginas en un desfile como en transe de imaginería onírica

fosforescente, conjurando épicas visiones aborígenes post-Kirby de cabezas de Kennedy flotantes, con tres ojos, del porte de una ciudad y un desfile de modas de fabulosos y ridículos supervillanos, tan fácil y cariñosamente como capturó el ajeteo y la vida de la escena artística del East Village. Imaginen Yellow Submarine creciendo andrógicamente con hongos en el Tiempo de Sueño, y podrán obtener un sabor distante de los brillantes colores y texturas del territorio interno de Brendan McCarthy. El arco de Milligan, una voz que sabe sugeriría un autor en casa en el diván con una pipa de agua en una mano y una puta en la otra, y juntos hicieron un formidable equipo —así como hicieron que todos los otros comics adultos de superhéroes lucieran decididamente adolescentes.

Strange Days fue una dosis vigorizante de exuberancia amarillo amanecer y azul petróleo en un paisaje de tonos grises-industriales postpunk. Tenía una sexualidad relajada y divertida allí donde Watchmen era rígido y conservador. McCarthy había minado sus sueños vivientes, y yo estaba energizado por mi encuentro con su trabajo, y dedicado nuevamente a perseguir mis propias obsesiones y consolidar mi propio estilo.

Yo ya había separado las hebras en mi cabeza: Estaban mis historias propias y no publicadas con su lógica de sueños a la deriva, en el estilo de Near Myths, y estaba los trabajos comerciales para los cuales escribía sobre juguetes en guerra o absurdas razas extraterrestres con el fin de pagar las cuentas, afinar mis habilidades para la narrativa comercial, y construir una reputación como escritor independiente. Ahí trataba de respetar las reglas, seguir tendencias, y hacer una copia pasable de las últimas novedades y modas con sólo lo justo de mi propia salsa para hacerlo individual. Pero siempre consideré ese trabajo inferior al expansivo material avant-garde. Strange Days me animó a poner más de mí mismo en mi obra comercial y avivar incluso aquellos trabajos con las cosas que realmente me importaban.

Habiendo visto lo que era posible, decidí escribir sobre el tipo de héroe que yo sería y el tipo de mundo necesario para hacerme. Zenith conscientemente pretendía ocupar mi propio punto medio imaginario entre los extremos de la seria formalidad de Gibbons y Moore y los visionarios remixes de cada rincón de la cultura de McCarthy.

Los superhumanos de Zenith fueron diseñados por un mayormente desinteresado Brendan; el motivo del rayo del héroe —nunca olvido honrar mi inspiración divina— fue tomado prestado al por mayor del logo de una compañía de TV bien conocida.

Zenith no tenía identidad secreta; él era demasiado famoso para eso. Robert McDowell de diecinueve años era el primer superser humano purasangre del mundo, y él único hijo de los iconoclastas de los sesenta White Light y Dr. Beat, los Julie Christie y Terence Stamp de Cloud 9, un psicodélico superequipo. Los miembros sobrevivientes de Cloud 9 eran Ruby Fox, la antigua Voltage, ahora una editora de una revista de moda; y Peter St. John, quien fuera un hippie idealista con un nuevo trabajo como un parlamentario conservador en el gabinete de Margaret Thatcher. (Él resultó ser el personaje más popular de la serie).

Como el Captain Clyde, Zenith vivía en un reconocible facsimil ficticio de la Gran Bretaña de finales de los ochenta, con programas de TV familiares, y políticos y celebridades bien conocidas asumiendo roles incidentales, pero Zenith tomaba los detalles de la construcción del mundo a nuevas alturas. Quería incluir a todos los tropos de los superhéroes británicos, demasiado, así que nada de trajes, y aunque la historia de Zenith claramente no era la nuestra, todo lo demás se entrelazaba con eventos actuales reales a medida que pasaban. Compuse un pastiche de las canciones de George Formby Jr. sobre los superhumanos de la Segunda Guerra Mundial, y la revista estaba salpicada de referencias a la cultura joven y pop británica: Network 7. Comic Relief. Betty Blue y los Hermanos. A diferencia de Captain Clyde, Zenith era increíblemente famoso y no usaba sus poderes para combatir el crimen o la injusticia sino para reforzar su reputación como una superficial estrella pop, amante de las fiestas, que podía volar y sacar la tapa

de las botellas de cerveza sin romper sus dientes perfectos. En lugar de trajes, los góticos, punks, chicos soul y fetichistas superhombres, supermujeres y supertravestis usaban moda influenciada por diseñadores como Jean Paul Gaultier, Thierry Mugler y Vivienne Westwood.

Otro sabor único de la revista Zenith era la completa falta de interés del protagonista por comprometer sus habilidades innatas en la interminable lucha contra el crimen o el mal. Yo me preguntaba por qué asumíamos automáticamente que tener superpoderes alentaría a una persona a pelear contra el crimen (o cometerlo). Zenith era un cantante sin talento en la lista de éxitos, con un ingenio cruel que escondía su inteligencia y percepción superhumanas bajo la apetencia burlona, que él pensaba que le permitiría desenvolverse en un mundo superficial. Actuaba como un patán descerebrado con el fin de ir por la vida sin la persecución que había llevado a la muerte de sus dotados padres. Se acostaba con Chicas de la Página 3 y perseguía una existencia insulsa, preocupada por la moda y totalmente vacua del tipo que yo todavía estaba convencido que codiciaba, todo bajo la atenta mirada de su manager, Eddie McPhail. El dibujante Steve Yeowell y yo basamos al gay escocés en la interpretación del actor Richard Wilson de Eddie Clockerty en la serie de TV de 1987 Tutti Frutti de John Byrne —no el artista de comics de superhéroes, sino el guionista, artista, y esposo de la actriz Tilda Swinton.

La elaborada historia alternativa de Zenith fue construida alrededor de la idea de que los americanos habían soltado la primera bomba en Berlín, no Hiroshima, con el fin de matar a un fascista superhumano diseñado y dotado de poderes por los nazis, como un arma viviente para ganar la guerra contra los Aliados. Este trasfondo, con sus sucias raíces en el popular saber oculto de los nazis, la eugenesia y los programas clandestinos de investigación del LSD de la CIA, tenía monstruos lovecraftianos enseñándoles a los nazis como convertir humanos en receptáculos superhumanos —ostensiblemente supersoldados pero en realidad iban a ser usados como cuerpos para entidades de dimensiones superiores cuya mera presencia causaba hipertensión y hemorragias fatales en los hombres y mujeres ordinarios de carne y hueso. Tenía el sabor de la Trilogía de The Illuminatus! de Robert Anton Wilson Y Robert Shea, demaciado— todo, incluyendo el naturalismo de fregadero de la cocina.

El arte manga occidental de alto contraste de mi compañero de Zoids, Steve Yeowell, hizo el mundo de Zenith un frenético borrón modernista de líneas de alta velocidad, moda y cortes de pelo contemporáneos. Anunciamos al mundo que Zenith tenía la intención de ser tonto, sexy y desechable como un cantante pop de los ochenta: Alan Moore mezclado por Stock Aitken Waterman. Manteniendo toda la autoconsciencia fuera de la historia, usamos entrevistas y prólogos para admitir nuestras fuentes. En ellas alabamos el robo y el plagio creativo, citando al dramaturgo francés Antonin Artaud y sugiriendo sarcásticamente que los similares de Watchmen eran pomposos, acartonados y de nalgas apretadas. La táctica de shock que había traído conmigo del mundo de la música, con el fibroso y altanero sarcasmo del hipster, me ayudaron a labrar mi propio nicho como el enfant terrible del comic, y Steve estaba feliz de seguirme la corriente interpretando al tipo guapo y agradable sin nada controversial que decir.

Mi persona pública era punk hasta su podrida medula. Franco y mal intencionado, expresaba libremente mi descontento por el mundo detrás-de-escena del comic profesional, el cual se veía poco glamoroso y abrumadoramente masculino en comparación a los clubs y la escena musical. Mi vida era rica, y mi círculo de amigos y familiares era lo suficientemente seguro para poder darme el lujo de jugar un rol demoniaco en el trabajo. Leer entrevistas de esos tiempos hace que se me hiele la sangre en estos días, pero el basureo parecía estar funcionando, y estaba rápidamente haciéndome un nombre. Siendo joven, bien parecido y arrogante se me perdonaban muchos pecados, y un gran éxito con un superhéroe británico hacía el resto y probaba que podía respaldar mis alardeos.

A lo largo de cuatro volúmenes, Steve y yo hicimos la crónica de nuestro héroe entrando renuientemente en una enorme historia de mundos paralelos que llevaba inexorablemente hacia el origen de todo y una de esas apocalípticas batallas finales tan amadas por los creadores de comics. En nuestra versión, en vez de agruparse juntos para salvar el multiverso, los superhéroes de varios mundos paralelos pasaban veinticuatro entregas discutiendo y zafándose los tornillos. En un giro macabro, Zenith incluso predice la inesperada muerte del líder del Partido Laborista John Smith por un ataque cardiaco. En Zenith la fatalidad coronaria se produjo por la intervención telekinética de Peter St. John, pero no fue menos terminal cuando el líder en la vida real fue derribado por un infarto al miocardio el 12 de Mayo de 1994, a los cincuenta y cinco años.

La creciente fortuna de DC se debió en gran medida a la nueva editora que reemplazó a Carmine Infantino en 1978. Jenette Kahn era una emprendedora y bien conectada socialité con un equipo editorial progresista que incluía al pulcro, elegante y erudito Dick Giordano, el artista de Rose and the Thorn. Giordano, un muy respetado editor en la Charlton de los sesenta, había establecido negocios con Neal Adams como Continuity Associates. Adicionalmente, se había hecho un nombre como el entintador y dibujante por derecho propio, y ahora estaba en DC dándole luz verde a un proyecto innovador tras otro.

Para el momento en que conocí a los dos en la parte de atrás de un taxi de Londres en 1987, Giordano estaba sordo, y mi acento escoses, agitado hasta obtener la consistencia de una papilla gutural por mis años en las vecindades en las cañadas, lo dejó sonriendo pero claramente sin entender nada.

Bajo la estricta guía de Jim Shooter, antiguo adolescente prodigio, Marvel Comics se había despojado de su parafernalia contracultural para acaparar el mercado de masas de revistas de superhéroes bien producidas pero hechas más que nada con formulas. Aunque la guerra había terminado, DC podía tomar ventaja de la audiencia de más edad —los fans de Alan Moore y Frank Miller— la gente que recordaba el movimiento cósmico y el de la relevancia y quería algo un poco más underground y vanguardista.

Con Marvel juntando los abundantes dólares de mínimo común denominador del mercado geek, DC ocupaba el terreno elevado con una serie de proyectos que refinarían como los superhéroes podían lucir, tratarse, y alcanzar, en cuanto al precio. Jenette identifico a las librerías como un mercado emergente para las colecciones DC y los tapaduras originales o recopilatorios.

En los microuniversos, viciados y en envejecimiento, el cambio estaba en camino. Crisis on Infinite Earths (Crisis en las Tierras Infinitas) (1985) había comenzado en el universo DC como una elegiaca auditoria de continuidad hecha para purgar toda carne de historia que se viera demasiado fuerte para el delicado paladar de una imaginada nueva generación que necesitaría revistas de héroes creíbles y conectadas a tierra. Había quejas de que el sistema de mundos paralelos era poco manejable y difícil de entender, cuando de hecho era sistemático, lógico e increíblemente fácil de navegar, particularmente para mentes jóvenes que fueron hechas para este tipo de cuidadosa categorización de hechos y figuras. Estaba Tierra-1, donde los superhéroes regulares DC vivían: Tierra-2, donde sus revividas contrapartes de la Edad de Oro, ahora veinte años más viejas, existían; Tierra-3, donde todos los héroes tenían su contraparte maligna; Tierra-X, donde los nazis habían ganado la guerra y donde los personajes que DC había adquirido de Quality Comic —Uncle Sam, The Ray, Phantom Lady, Doll Man y The Black Condor— estaban apostados en una interminable batalla contra robot Hitler y su pesadillesco tipo de tecno-Nacional Socialismo. ¿Es realmente tan difícil de seguir?

El nuevo status quo machacó juntas estas Tierras infinitas del Multiverso en la maxiserie de un año de duración escrita por Marv Wolfman y dibujada con meticuloso perfeccionismo por George Pérez, que se las arregló para incluir a cada personaje DC Comics jamás creado.

El Superman de la Edad de Plata recibió una llorada despedida en un guión de Alan Moore, típicamente pensado, inteligente e implacablemente lógico titulado "Whatever Happened to the Man of Tomorrow?" (¿Qué le Pasó al Hombre del Mañana?), que perdía puntos por su lloroso Superman, pero por lo demás traía la necesaria gravedad y un satisfactorio giro a la conclusión de una era.

Al mes siguiente, Superman renació como un mariscal de campo de veintitantos años, bien proporcionado y de mandíbula cuadrada. Incluso como Clark Kent, se mantenía erguido, bien vestido, y era, para todos los efectos, un yuppie —todo gracias a la notoriamente irascible e incansablemente re-inventiva estrella canadiense, el guionista-dibujante John Byrne, colaborador de los X-Men con Chris Claremont. The Man of Steel de Byrne desechaba las ciudades embotelladas y los superperros en la primera limpieza seria en casi cincuenta años. La franquicia entera de Superman fue reiniciada de vuelta sus raíces; la historia contada como si fuera nueva, borrando toda la continuidad previa. Todo se sentía fresco, y los cielos estaban abiertos de nuevo en Metropolis. Los trazados espaciosos y la composición horizontal de Byrne le daban al héroe espacio para respirar y redescubrir su joven sexualidad. Liberado del equipaje del pasado, el Superman de los ochenta ya no era tu papá sino el novio fortachón de tu hermana mayor. Él gruñía y se molestaba un poco. Enfrentaba terribles dilemas morales en una manera que le daba una dimensión contemporánea —incluso llegando tan lejos como a ejecutar tres mortales canallas kryptonianos cuyo desenfreno homicida había destruido un universo alternativo.

Respaldando a Byrne estaba el consumado Marv Wolfman, que trajo una nueva encarnación de "malvado hombre de negocios de los ochenta" para Lex Luthor. La renovación de Superman tenía el tufillo de una prefabricada petulancia plástica que caracterizaba a un éxito de TV en horario estelar en los ochenta, pero en esos días se sintió como otro movimiento atrevido y fresco lejos de las expectativas de la ficción de superhéroes, y eso era lo que importaba. Superman ya no era un extraterrestre de cincuentaicinco años o un aporreado outsider contracultural buscando sentido en la América post-Watergate; era confiado y asimilado, como el propio Byrne. En los revolucionarios ochenta, se veía como si todo lo que tocara DC se convirtiera en oro y brillantes premios.

La franquicia de Batman, siguiendo el innovador giro de Frank Miller, estaba atrapada en cada vez más bizarras, estridentes y distorsionadas parodias de su voz, aliviada sólo por los encantadores e inconformistas enfoques de Alan Davis y Mike Barr que fácilmente actualizó la estética de Adam West para adaptarla al nuevo DC pero eso era contrario a las tendencias predominantes y fue altamente desaprobado. Batman estaba esperando por Hollywood para que lo llevara de vuelta al mainstream mundial, y no tendría esperar por mucho tiempo más.

Lejos de darle el racional golpe mortal y hermoso elogio que él y muchos otros asumieron que había asestado, Moore en su lugar había abierto la puerta a un nuevo tipo de superhéroe. Saquen la pasión de Moore, su excelencia como artesano de la palabra y sus obsesiones formales, y dejen sólo su cinismo, sus jubilosas descripciones de la crueldad y su necesidad de exponer la potencialmente herida sexualidad de personajes de caricatura, y tendrán el germen de una cepa de comics porno-de-superhéroes. A diferencia de Watchmen, que estaba escrita para una amplia audiencia mainstream, los nuevos comics de superhéroes fueron dirigidos a los fans en mercado directo, los cuales estaban cansados de los viejos trucos y ansiaban versiones de terapia de shock de todos sus viejos favoritos. En la atmósfera de la culpa y duda masculina auto-flagelante, incluso los monólogos internos de Batman habían llegado a leerse como el diario del loco en la película de 1995 Se7en (Los Siete Pecados Capitales).

Eliminen el talento de Miller como caricaturista y escritor de sátira, su habilidad como narrador de acción, y dejen sólo sus héroes "bastardos" reaccionarios —todos esos sociópatas

psicológicamente dañados en gabardinas, botas militares y barbas de tres días— y tendrán el nuevo modelo de superhéroe en el estilo americano de finales de los ochenta. Androides asesinos sin sentido del humor, alocadas maquinas de la muerte, sádicos amorales y amantes de la matanza se volvieron los héroes de la fase decadente de la Edad Oscura; por ejemplo, The Punisher, un antagonista de Spider-Man inspirado en el Death Wish que vio a su esposa y su familia abatidos a tiros por la mafia y respondió emprendiendo una violenta guerra de un solo hombre contra los criminales. Creado para Marvel en 1974 por Gerry Conway y John Romita, al antihéroe derechista Frank Castle se volvió el molde para una nueva generación de inflexibles supermatones hechos en masa. Los superhéroes fueron expuestos como parientes de los asesinos en serie, desquiciados fascistas solitarios, delirantes locos narcisistas que estaban apenas arriba del nivel de la escoria que perseguían noche y día. ¿Era esto en lo que los modelos de conducta de América se habían convertido?

Por extraño que parezca, Gran Bretaña había superado todo esto. Su nuevo comics se veía más entusiasmado por el surrealismo de la vieja escuela de Lewis Carroll-John Lennon, el kitsch de fregadero de la cocina estilo Smith, y el absurdo relativo a las drogas. Mientras los ya no excluidos británicos festejaban y contemplaban la conquistada playa del desembarco, los americanos estaban en retroceso tal como lo hacían a través de las chozas en llamas del sudeste asiático.

Cuando recibí la llamada para unirme a la orquesta DC, estaba viviendo con Judy y cuatro gatos en un apartamento arrendado en Observatory Lane, haciéndolo bien con mis cheques por Zenith y su salario de enfermera pero ansioso por mayores oportunidades y más control creativo. Ahora al fin los americanos estaban al teléfono, y nunca había estado más listo.

En el viaje en tren al sur hacia la reunión en Londres, de morderse las uñas, trabajaba en cómo vender la una miniserie de cuatro números para Animal Man, un poco conocido superhéroe de los sesenta. Lo había visto en unas reimpressiones y pensaba que nadie se acordaría de él. Incluso vi una forma de darle al personaje un giro estilo-Moore a la moda que esperaba que llamara la atención de los editores de DC. Me había horrorizado con las desgarradoras escenas del documental por los derechos animales The Animals Film, y un simple visionado fue suficiente para lograr mi conversión al vegetarianismo. Y vi como usar a Animal Man como un vocero contra la crueldad hacia los animales y la degradación general del medio ambiente, así como para más profundas exploraciones del superhéroe como idea.

Las magníficas deidades con trajes en Marvelman y Watchmen adolecían de los mismos familiares defectos humanos que todos compartimos. Eran olímpicos pero no héroes de comics como Superman Y Batman. Entonces ¿Qué eran los superhéroes de comic realmente?

Incluso la visión de Moore del planeta Krypton mostraba un mundo dividido por tensiones raciales, fanatismo religioso y brutal violencia callejera, pero yo podía ver todo eso en TV y anhelaba relatos que expandieran mi mente sobre mundos tan adelantados al mío en desarrollo y aprendizaje que no hubiera necesidad de conflictos de tipo tan ordinario, excepto quizás como juego. Los políticos de izquierda de los ochenta, con su típico recurso de victimización incoherentemente enojada, ya no me sorprendían en la forma que el situacionismo, el ocultismo, los viajes y los alucinógenos habían empezado a hacerlo. Estaba aburrido de las coordenadas y las estructuras impuestas.

Para mí, la respuesta estaba en llevar el “realismo” a la siguiente fase. ¿Cómo era la probadamente tangible realidad de los superhéroes de comic? ¿Qué era un superhéroe realmente? ¿Cuál era el intercambio — la relación— entre nuestro mundo real y sus universos impresos? ¿Qué pasaba cuando pasábamos el tiempo con superhéroes en nuestras manos y dentro de nuestras cabezas?

Si ellos fueran realmente reales, ¿cómo lucirían?

La respuesta resultó ser tan simple como obvia.

En el mundo real, los superhéroes se veían como dibujos o efectos especiales. Como el dibujante David Mazzucchelli estableció un día tan sucintamente: “Una vez que una representación se desvía hacia el realismo, cada nuevo detalle libera un torrente de preguntas que exponen el absurdo en el corazón del género. Entre más “realista” el superhéroe se vuelve, menos creíble es. Es un delicado balance pero al menos sé esto: los superhéroes son reales cuando están dibujados con tinta”.

Mis experimentos en *Animal Man* fueron descritos por los críticos como “metaficción”, o ficción sobre la ficción, y quizás esa era una fácil entrada para algunos lectores, pero yo sentía que estaba en algo más concreto y menos arraigado en la abstracción o la teoría. Los universos ficticios con los que estaba interactuando eran tan reales como el nuestro, y mientras empezaba a pensar en el universo DC como un lugar, se me ocurrió que había dos formas de acercarse a él: como un misionero o como un antropólogo.

Elegí ver a algunos escritores como misioneros que intentaban imponer sus propios valores y preconcepciones en culturas que consideraban inferiores —en este caso, la de los superhéroes. A los misioneros les gustaba humillar a los nativos señalando sus patosas costumbres y evidentemente coloridas vestimentas tradicionales. Ellos acosaron a personajes de ficción indefensos hacia gabardinas de cuero y colapsos nerviosos y dejaron a las que fueron despreocupadas comunidades ficticias en un estado aplastante de inseguridad y abandono.

Los antropólogos, por otro lado, se rindieron ante las culturas extranjeras. No tenían miedo de adoptar lo nativo o hacer el ridículo. Llegaron y se fueron con respeto y con el interés del mutuo entendimiento. Naturalmente, quería ser un antropólogo.

En *Animal Man* creé, con la ayuda de mi dibujante colaborador, Chaz Truog, una versión de papel de mí mismo que podía interactuar con el universo 2-D de DC. Mandé mi avatar hacia la superficie de las páginas para que se encontrara con el personaje de *Animal Man* y le confirmara las sospechas que había estado teniendo de que su vida estaba siendo escrita por algún demiúrgico señor gnóstico. Le expliqué a mi personaje como la gente que escribía su vida necesitaba drama, conmoción y violencia para hacer sus historias interesantes. La implicación era que nuestras propias vidas podían también ser “escritas” para entretener o instruir una audiencia en una dirección perpendicular a la que nunca podríamos señalar, interactuando con nosotros de una forma que difícilmente podríamos entender, pero que podíamos adivinar a partir de la relación del mundo del comic con el mundo del creador y la audiencia.

Traté de condensar la dolorosa autoconsciencia adolescente que había llegado a los comics de superhéroes en una sola imagen: El alter ego de *Animal Man*, Buddy Baker, al voltear para mirar sobre su hombro, sintiendo la extraña presencia del lector, gritó, “¡Puedo verte!”. Era el violentado superhéroe finalmente confrontando al lector voyerista. Quería que el superhéroe nos encarara —desafiara el fanático trabajo misionario de Moore y sus sucesores, que le habían infringido torturas y juicios del mundo real a las construcciones de la imaginación sin límites, etéreas y delgadas como el papel.

La cara de Buddy, llenando toda la página para que se viera casi a tamaño real, fue dibujado en un simple estilo caricaturesco que finalmente lo hacía ver más humano: sin afeitar y no preparado, perpetuamente sorprendido por el viejo intruso en la puerta.

Animal Man estaba dedicado a mi amigo imaginario de infancia Foxy, mientras entraba en la que se puede describir sólo como la fase despreocupada “chamánica” de mi carrera. Yo quería nada menos que el primer contacto con la realidad ficticia, así que hice que pasara sumergiéndome verdaderamente en mi trabajo. Los resultados fueron literalmente capaces de alterar la vida.

Elegí enfocar a los personajes de comics tomándomelos en serio. No había Batman en el mundo real y probablemente nunca lo habrá. Las posibilidades de que un infante extraterrestre humanoide crezca hasta la madures con poderes extraordinarios en el medio oeste americano eran infinitesimales. Eran criaturas de cuentos de hadas; nunca podrían ser de carne y hueso, y la ruptura en la verosimilitud requerida para hacer funcionar la maquinaria de Watchmen sugiere que cualquier intento adicional por seguir esa línea de pensamiento sería infructuoso.

Estaba de acuerdo en que lo superhéroes siempre podrían usar un poco más de realismo, pero eso no significa escenas de Batman en el inodoro o los X-Men fallando en alimentar a los miles de hambrientos de África. Significaba, en su lugar, un reconocimiento de que cualquier cosa que pudiéramos experimentar era por su naturaleza real, y un rechazo correspondiente a la idea de que la ficción tiene que comportarse como la carne. La presunción de que los superhéroes podían literalmente enseñarnos como acabar con el hambre o la pobreza parecía tan ingenua como creer en las hadas.

Había superhéroes reales, por su puesto. Ellos existían. Vivían en universos de papel, suspendidos en un continuo pulp donde nunca envejecen o mueren a menos que sea para renacer, mejor que nunca, con un nuevo traje. Los superhéroes reales vivían en la superficie de la segunda dimensión. Las vidas reales o los superhéroes reales podían ser contenidos en dos manos. Eran tan reales que tenían vidas que se prolongaban más que cualquier vida humana. Eran más reales de lo que yo era. Dicen que la mayoría de los nombres y biografías humanas son olvidadas luego de cuatro generaciones, pero incluso el más desconocido superhéroe de la Edad de Oro tiene posibilidades de tener una vida y renombre mientras reviva la marca registrada.

No existía físicamente la Nueva York del universo Marvel. No podías compra un ticket y volar allí, pero podías comprar un comics que instantáneamente te transportaría la única verdadera Nueva York del universo Marvel que pudiera haber —una simulación de realidad virtual de papel y tinta— en las páginas del comic mismo. Un duplicado totalmente alternativo y completamente funcional de Nueva York ahora existía en la piel de papel de la dimensión inmediatamente inferior a la nuestra: una ciudad poblada por las figuras dibujadas de Daredevil, Spider-Man, y los Fantastic Four. Esa Nueva York tenía su propia historia de invasiones alienígenas y tsunamis de Atlantis, pero también se mantenía al día con las cambiantes modas del “mundo real”, y tenía la capacidad de crecer en complejidad y profundidad a lo largo de las décadas. Tenía una continuidad que estaba separada de la nuestra. Sus personajes sobrevivían a la gente real, incluyendo a sus creadores. El Edificio Baxter podría durar más que casas verdaderas hechas de piedra. En mis intentos de ver más allá de las preconcepciones de la innegable actualidad de las cosas en Animal Man, fui a la deriva acercándome hacia a lo que sólo puede ser llamado como un tipo hiperrealidad psicodélica. Use mi posterior encargo para ir más profundo en el hoyo de conejo en la búsqueda de alguna parcela que pudiera llamar propia y cultivar. Cuando me ofrecieron el agonizante título Doom Patrol, resultó ser el lugar perfecto para mi nuevo acercamiento.

La Doom Patrol había sido lanzada en 1963 en las páginas de My Greatest Adventure como la creación del guionista Arnold Drake y el dibujante Bruno Premiani. Un grupo de rechazados y estafalarios superhéroes, liderados por un genio en silla de ruedas, debutaron casi exactamente y totalmente por coincidencia al mismo tiempo que los similares X-Men, y habían revivido en 1990 como una pálida imitación de la escuela de Claremont. Yo fui de vuelta a los principios básicos en un intento de definir una alternativa al modelo dominante del superequipo a lo X-Men.

Originalmente anunciados como “Los Héroes Más Extraños del Mundo”, la Doom Patrol había sido siempre representada como unos outsiders incomprendidos, así que les di un nuevo propósito como los únicos superhéroes lo suficientemente perturbados para lidiar con la clase de amenazas a la sanidad y la realidad que ni siquiera Superman podía esperar a confrontar. Con el dibujante Richard Case y algo de asistencia de diseño de Brendan McCarthy, el padre espiritual de mi enfoque a la revista, Doom Patrol acaparó el mercado de lo “extraño” y recogió el testigo que Steve Gerber había pasado en la forma de The Defenders.

El pastiche cuidadosamente compuesto de Thomas De Quincey, Sylvia Plath, Italo Calvino y F. T. Marinetti empujaba la atención, junto con las escenas de peleas, la acción salvaje, y las citas al arte avant-garde o a las fronteras más salvajes de la filosofía y el ocultismo. Las historias de Doom Patrol tomaban los cuentos de hadas de la infancia (la mayoría de ellos de las más horripilantes lecturas escolares que fui forzado a leer cuando tenía seis y era demasiado joven para defenderme: monstruos como El Hombre Tijera o The Hobyahs) y los transformaban en pesadillas adultas para que lucharan contra mis perturbados héroes.

Mantenia un diario de sueños, y hacia personajes de los amigos imaginarios con los que mi amiga real Emma había compartido su infancia. Emma tenía amigos imaginarios llamados Darling-Come-Home (Cariño, llegué) and Damn-All (Maldita sea), y cuando creció lo suficiente para aburrirse de ellos, los llevo a ambos al patio y les disparó. “¿Con qué le disparaste a tus amigos imaginarios?” le pregunté. “Con un pistola imaginaria”, dijo Emma, y eso se fue directo a Doom Patrol.

Usaba material de historias de hadas, y descubrí los raros y paranoicos cuentos de hadas de Lucy Lane Clifford, cuyo cuento de horror cósmico “The New Mother” (La Nueva Madre) estaba escrito como una historia infantil para ir a dormir. Luego de mostrarle esa pieza a Neil Gaiman, influiría en su Coraline y en la película que estaba basada en ella. Estaba usando métodos surrealistas: escritura automática, ideas encontradas, e incluso la función de corrector ortográfico de mi procesador de texto para crear secuencias aleatorias de palabras con sintaxis. Tipiaba secuencias de palabras sin sentido, las cuales la computadora corregía debidamente con el equivalente más cercano, dándome mis intercambios de diálogos de onírico horror como: “VENCER A ÁRBOL DE PAN EN EL BOSQUEJAR”. “ATERRIZAJE FORZOSO COMO PREMIO PRIMATE”. “¿YUCA O PRIORIDAD?”. “LOS LEMURES NUNCA HIBERNAN”.

La Brotherhood of Evil (Hermandad del Mal) de las historias de la Doom Patrol de sesenta fue recreada como Mr. Nobody and the Brotherhood of Dada (Sr. Nadie y el Hermandad del Dada), un grupo de supervillanos absurdos que iniciaban una guerra contra la razón con las siguientes palabras:

¡MIRENNOS! ¿NO SOMOS LA PRUEBA DE QUE NO HAY BIEN, NI MAL, NI VERDAD, NI RAZÓN? ¿NO SOMOS LA PRUEBA DE QUE EL UNIVERSO ES UN IDIOTA BABEANTE SIN SENTIDO DE LA MODA?

¡LA HERMANDAD DEL MAL ESTÁ MUERTA! ¡LARGA VIDA A LA HERMANDAD DEL DADA!

Y LOS PANTALONES DEL VICARIO ESTÁN CERRADOS RATAPLAN RATAPLAN RRRRRR.

Obteniendo posesión de una extraña pintura, los dadaístas aspiraban París en su estructura recursiva. Cada uno de los niveles dentro de The Painting That Ate Paris (La Pintura que se Comió París) estaba presentado en prosa e ilustraciones evocativas de diferentes movimientos artísticos, e incluso la estructura narrativa era una secuencia recursiva de flashbacks, unos adentro de otros. Alentado por el estatus de obra de culto y la saludable cantidad de lectores, en 1990 introdujimos a Danny la Calle: una sintiente calle travesti, inspirada por el popular artista drag británico Danny LaRue, que vagaba alrededor del mundo insertándose de forma silenciosa y discreta en las calles

de diferentes ciudades. Este fue el producto de una conversación que tuve con Brendan McCarthy en Dublín.

Empecé a recibir cartas de sobrevivientes del trastorno de personalidades múltiples y abusos o niños gay dándome las gracias por introducirlos al vocabulario del argot queer sobre un aspecto, hasta ahora poco conocido de su cultura, pero familiar para cualquiera en Gran Bretaña que hubiera crecido escuchando a los personajes camp Julian y Sandy en la comedia radial de BBC Round the Horne. Sentí que finalmente estaba conectando con mi propia gente, una circunscripción secreta de glamorosos bichos raros, y me metí más profundamente en la selva.

Como fan de The Beatles, The Doors, Jim Starlin y Doctor Who, también amaba las películas de sesenta, los comics lisérgicos, y más o menos todo lo que pudiera describirse vagamente como psicodélico, así que en 1988, luego de una vida de negación puritana en la cara de esta fascinación, me armé de valor y probé un puñado de hongos de psilocibina. Escuchando cinta de prueba del primer álbum de Bachelor Pad mientras leía Doom Patrol, me provocó una epifanía en el momento justo.

En el inquietante efecto como iluminado por lámparas del hongo —donde cada objeto a la vista tenía la titilante y numinosa singularidad del arma asesina en las cartas de Clue— me volví consciente de algo nuevo e interesante sobre el comic en mis manos, y eso trajo el gran avance que estaba buscando. En algún lugar alrededor de la página 17 de una particularmente engorrosa lectura de Doom Patrol, una referencia de un punto anterior de la trama me hizo volver a la página 8. El impacto fue profundo: fue como si el tiempo fuera en reversa. Los personajes no tenían idea de que había estado allí, pero venía de su futuro para observar su pasado, el cual ya había experimentado en mi propio pasado. Volví hacia adelante otra vez, saltando a la página 17, donde la línea de tiempo de los personajes estaba paralizada esperando mi regreso al momento exacto donde lo había dejado y donde la página 18 estaba todavía por pasar.

A pesar de que cada viñeta se veía posada y angular, los personajes estaban llenos de vida y cargados de significado. Ellos interactuaban con nosotros: haciéndonos reír, llorar, sentir asustados, ansioso o emocionados. Eran personajes vivientes, y su realidad era pulp y tinta. ¿Qué mundo real era este pedazo de papel del viviente universo DC? Un universo en 2-D, escondido a plena vista, creciendo y respirando en una extraña relación simbiótica con su audiencia en el mundo “no-ficcional” sobre él.

De la pequeña leída que había hecho, concluí que estaba presenciando posiblemente la activación de una clase de holograma. Materiales inertes preparados por artistas y activados por lectores traían a este universo a la vida y le permitían seguir otra semana, otro mes, otro año. Cada vez que interactuabas con él, eras diferente, y él se volvía diferente en respuesta. Veías nuevas cosas, ganabas nuevos entendimientos. Las mejores historias de superhéroes nunca paraban de darte sorpresas.

Tenía en mis manos 3-D un pedazo reproducible 2-D del actual continuo del universo DC en forma de módulo. Se sentía como si hubiera toda una nueva cosmología esperando a ser explorada. Mi dedicación a este nuevo realismo absoluto fue incondicional, y demandaba que los lectores reconocieran el objeto en sus manos y su rol participativo en la generación del sentido de la historia.

La fiera adolescencia de los comics continuó, y la turbulencia amainó un poco mientras el encorvado solitario a la defensiva se relajó en su propia piel, tuvo sexo, consiguió un corte de pelo, se calmó y empezó a bailar con lindas chicas. La breve era de los superhéroes como arte había llegado.

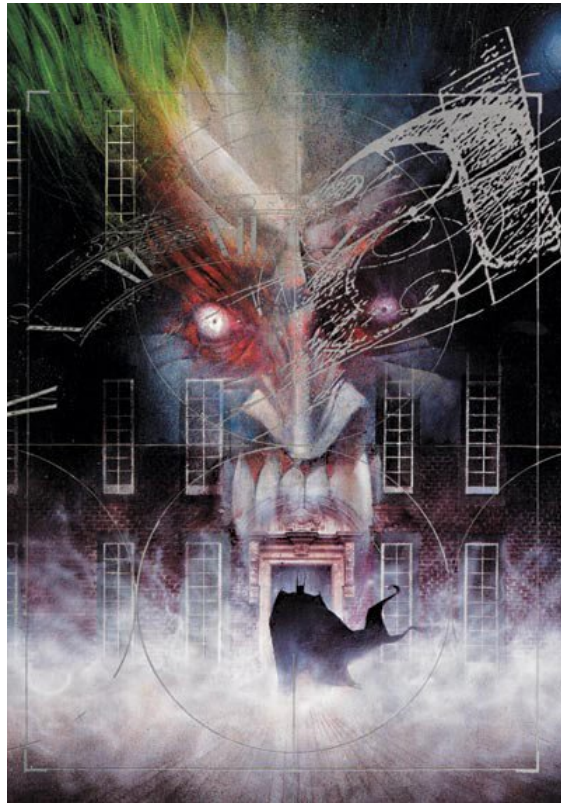
Para el fin de la década, estaba saliendo de mi cascarón. Me ganaba la vida como guionista de comics, viviendo en un apartamento en el extremo oeste de Glasgow con mi bella novia y cuatro gatos, tocando el bajo, y haciendo arte con mi hermana y nuestro círculo de amigos glamorosos y creativos amigos. Era exitoso. Cenábamos en restaurantes con hermosas camareras travestis. El ministro de cultura de Francia me invitó a una cena en Angulema. Era cortejado por directores de cine, productores y sus glamorosas asistentes. Los comics y las artes. Puentes se estaban construyendo. Los británicos intentarían cualquier cosa. Tenían amigos en bandas. Cuando los mismos Pop Will Eat Itself cantaron "Alan Moore knows the score" (Alan Moore sabe como es la cosa), eso trajo la completa emoción de la aceptación dentro del mainstream de las listas pop.

Con Doom Patrol estaba trazando sobre el arte, la cultura y los alucinógenos con los que había estado experimentando. Con el fracturado y angular arte de Richard Case, Doom Patrol reconectó a los Héroes Más Extraños del Mundo con sus raíces y me dio la libertad de ser yo mismo finalmente. Mis esfuerzos atrajeron la atención de analistas postmodernos como Steven Shaviro, cuyo libro *Doom Patrols* trazó halagadoras conexiones entre mi obra y algunos de las más grandes corrientes de pensamiento postmodernistas de la actualidad. Eso era lo que siempre había querido. Apreciaba el compromiso de alto nivel con los, que para mí, eran intentos de comunicación de alto nivel. El viejo sueño de la escuela de arte se estaba volviendo realidad finalmente. El éxito de la novela gráfica había creado una demanda por nuevo material merecedor de un formato superior, y yo tenía un proyecto que pensaba que quizás sería apropiado. *Watchmen*, como las estructuradas y preciosas películas de Peter Greenaway, ya no se adaptaban a mi gusto. Mis pares y yo estábamos escaleras arriba con grandes ideas e insólitas ambiciones. Los comics del estilo grim 'n' gritty (sombrio y descarnado) ya no tenían nada que decirme sobre mi vida. Elegí apartarme de las calles peligrosas, los hidrantes de incendios, y las tapas de alcantarilla humeantes de las portadas de Miller, y encontré lo que Mort Weisinger había encontrado: oro reluciente en los paños menores del interior. Mientras todos los demás estaban luchando con las triquiñuelas de cómo los superhéroes podían funcionar en un contexto de estricto mundo real, yo decidí que plantaría mi bandera en el mundo de los sueños, la escritura automática, las visiones y la magia, donde me sentía súbitamente más a gusto luego de los años puritanos. Con su subtítulo fileteado del poema de Philip Larkin "Church Going" (Ir a la Iglesia), mi oscura historia de *Batman Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* (Asilo Arkham: Un Lugar Sensato en una Tierra Sensata) era deliberadamente elíptica, europea y provocativa. Fue producida especialmente para la era de las novelas graficas de superhéroe para la mesas de café y no se veía coma nada que hubiera hecho DC Comics antes.

Arkham Asylum, creado en colaboración con el artista Dave McKean, fue lanzada como una historia de sesenta y cuatro páginas en el formato "prestige", como era conocido, y dirigida a la nueva audiencia mainstream de los superhéroes como arte. Esto significaba mejor papel, portadas de cartón, y un lomo como el de un libro real. El proyecto del formato prestige era uno de los nuevos significantes del éxito, y yo esperaba que hiciera que me tomaran en cuenta. Al final, teníamos un nuevo formato creado especialmente para el proyecto, que era innovador en las áreas de diseño de producción y rotulación, pero que alardeaba de una encuadernación que se deshacía en las manos del lector tan pronto como el film transparente se sacaba de esos, de otro modo lujosos, ítems de \$15, haciendo una coincidencia cruel que su lanzamiento se fijara el Día de los Inocentes.

Tenía mucho que probar, y quería dejar mi marca. *Arkham Asylum* sería denso, simbólico, interior —una respuesta deliberada a la corriente predominante de realismo de Hollywood. En lugar de Orson Welles, Alfred Hitchcock, Scorsese y Roeg, nosotros estábamos influenciados por Crowley, Jung, Artaud y Marat/Sade, del director surrealista checo Jan Svankmajer, y de sus discípulos ingleses, los hermanos Quay. Nuestra historia estaría cargada pesadamente con los

significados del tarot, permitiéndonos una exploración hierática, alusiva y con total deliberación no-americana de un icono americano. Una historia de locos y excluidos. Una historia no en el mundo real sino en el interior de la cabeza —la cabeza de Batman, nuestra cabeza colectiva. Arkham Asylum de alguna manera tocó una fibra sensible.



(créditos ilustración 14.1)

Me tomó un mes escribirlo, con muy pocas distracciones, en 1987. Permanecía despierto hasta tarde para inducirme delirios. Libre de alcohol y drogas, fue forzado a encontrar enajenación en los viejos lugares habituales: A las cuatro y media de la mañana luego de cincuenta horas escribiendo sin dormir, registraba mis diarios de sueños y mis más aterradores recuerdos de infancia, buscando contenido. Al final, entregue lo que sentí como una coherente declaración de intenciones. Se sentía como el tipo de comics de alto nivel que yo sabía que eran posibles y mostraba que las historias serias de superhéroes no tenían que ser siempre realistas.

El primer impacto llegó cuando me dijeron que la novela había sido cancelada. Ansioso por abrazar las influencias desde Cabaret hasta el Teatro de la Crueldad, el Joker tenía que estar vestido con el sostén cónico usado por Madonna en su video "Open Your Heart". Warner Bros. objetó mi interpretación basándose en que animaría la creencia generalizada de que Jack Nicholson, el celebrado actor contratado para interpretar al Joker en la próxima película de \$40 millones sobre Batman, era un travesti.

Escribí una larga y apasionada carta a Janette Kahn, y luego de algunas tensas negociaciones, nos arreglamos para mantener al Joker al menos con tacos altos, y Arkham Asylum volvió a estar programado. Estaba seguro que a Nicholson le hubiera encantado mucho más si hubiera podido interpretar al Príncipe Payaso del Crimen con un vestido, pero al final, fue Heath Ledger quien inmortalizó un Joker travesti en The Dark Knight de 2008, reivindicando mi previsión.

Antes de que el libro saliera a la venta Karen Berger me llamó para decirme que era rico. Los pedidos iniciales eran por 120.000 copias, con Dave y yo recibiendo un dólar de regalías por cada una. A la fecha, hemos vendido más de medio millón de copias, haciendo a Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth la novela gráfica mejor vendida de todos los tiempos.

La revista se leía de arriba abajo en lugar de izquierda a derecha, las viñetas altas y angostas de McKean evocaban ventanas de una iglesia, tubos de ensayo, rendijas entre persianas, y muchas otras cosas, y creaban un sentido de mal cuento de hadas de confinamiento y volcadura, dominós cayendo puestos en movimiento hace mucho tiempo.

Dave McKean era barbudo e intenso. Yo no tenía barba y era lento para hacer amigos, pero compartimos en el tour de Arkham Asylum y encontramos un terreno común en nuestro amor por el arte, el teatro fringe y el drama de Dennis Potter. DC nunca había organizado un tour de firmas a lo largo del país, así que Dave y yo nos volvimos inexpresivos e indefensos conejillos de india en un experimento de ver que tan lejos, que tan rápido y cuantas librerías podíamos visitar en una semana.

Recuerdo deprimentes viajes en avión, microsueños intermitentes en autos que andaban por fondos de campos interminables que parecían nunca cambiar hasta que era tiempo de decantar en otro hotel barato, en otra tienda de comics. Recuerdo Minneapolis y la estatua de Ho Tai, el así llamada Buda riendo, en el restaurant donde tuvimos nuestra única cena decente en medio de una pesadilla de locales de comida rápida y kioscos de gasolineras. Todavía sueño con el olor podrido de jarabe y electricidad que fue mi primera impresión de los Estados Unidos. Y me atragantaba con las incomibles barras de chocolate, pero América era otro mundo, otra puerta abierta a través de la cual podía ver una nueva versión de mi vida. América era promesa y aventura. Me sentí revitalizado, inspirado, mientras veía cristales de hielo formarse en segundos en la barba de Dave mientras corríamos por la acera congelada entre nuestro taxi y la puerta principal de algún hotel de Chicago mientras se avecinaba una tormenta.

En invierno de 1989, con los comics y sus creadores apareciendo en la revista británica The Face y en TV, cruzamos el continente americano y volvimos en el tiempo que toma garabatear una página o dos de recuerdos alucinatorios. Un día en Los Ángeles, firmando en Golden Apple en las exóticas veredas de la Avenida Melrose, descubrimos que al actor Anthony Perkins —Norman Bates en persona, y uno de mi panteón de héroes outsiders neuróticos— le encantaba Arkham Asylum. Luego San Francisco, días después del gran terremoto, con las luces del Puente de la Bahía pasando mientras REM sonaba en el sistema de sonido del auto llegando a mi percatación semiconsciente. Amaba viajar. Llamando taxis en Broadway, vestido de negro, recién nacido como la estrella de mi propia biografía, finalmente, me preguntaba hacia dónde podía ir ahora, que podía ser. El “kit de disfraces” de Jimmy Olsen hacia señales.

Arkham Asylum parece haber mantenido su atractivo a lo largo de una generación, inspirando el juego de superhéroes más exitoso de la historia, y es la novela grafica número cinco en la lista de las mejores vendidas del New York Times en el momento que escribo esto, dos décadas después de su primer lanzamiento. Dave McKean, que ha pasado a producir innovadoras bellas artes en comics, películas, y bandas sonoras, permanece un poco avergonzado por él, pero yo siempre he amado su versión estridente, suicida y de ojos delineados del Caballero Oscuro.

Aclamada por la audiencia fuera de la comunidad, el libro ha sido a menudo descrito como incomprensible, sin sentido y pretencioso por muchos aquellos de los que tendían a ponerse irritables cuando yo insistía que no había reglas para hacer comics de superhéroes. Alan Moore obtuvo su venganza cuando alabó los esfuerzos de Dave McKean pero describió el resultado como “un zurullo dorado” de todas formas. Esto era, debo añadir, después de que desestimara cruelmente a Watchmen como “el equivalente de 300 páginas de un poema de 6^{to} grado” en una

entrevista semi-en-broma para la revista de moda i-D, así que me sentí obligado aguantar la crítica con una sonrisa.

De todas formas, las acusaciones de pretensión me hirieron horriblemente. Yo era un desertor de la clase trabajadora pretendiendo ser el estudiante de arte que nunca fui. Estaba lleno de alardes, pero alardes era todo lo que había tenido. El espejo lunar de Arkham Asylum, se puso frente a mí, revelándome la máscara grotesca de desprecio sarcástico que había construido para cubrir mi incertidumbre. La obsesión con el arte y la moda, los mitos, y la música popular con la cual me había separado de mis raíces ahora se veía tan falsa como los dientes de Abuelita. No más "influencias", decidí; no más plagio o citas de los románticos. Repararía mi cabeza antes de que el patrón de calvicie masculina arruinara mi corte tipo Beatles y sería realmente yo mismo.

CAPÍTULO 15: LA ABORRECIBLE MUERTE

EN SU INTRODUCCIÓN a la edición de colección Graphitti Designs de Watchmen, Alan Moore ofrecía una típicamente atronadora despedida a los superhéroes, declarando a Watchmen como su última palabra sobre el tema: "Les deseo lo mejor a los superhéroes, en cualquiera que sean las manos capaces que guíen su vuelo en el futuro, pero por mi parte, estoy ansioso por volver a la tierra". Resultó ser el primero de una serie de hiperbólicos anuncios de retiro que animarían la carrera de Moore como guionista de comics de superhéroes, pero no había duda de la intención; si Alan Moore estaba cerrando el libro en un historia de cincuenta años, no había donde más ir. Luego de presionar con su acercamiento meticulosamente lógico a dos conclusiones muy diferentes, en Marvelman y Watchmen, simplemente no había, implicaba Moore, nada importante que decir. Ambos comics eran declaraciones completas y definitivas, ambos absolutos en su finalidad. Uno tomó el hilo realista hasta sus límites naturales; el otro tomo el hilo poético utópico hasta su propia conclusión lógica.

La mayoría de los profesionales en la industria del comic de superhéroe estuvo sombríamente de acuerdo con el sonoro discurso de despedida de Moore; el juego final había sido jugado, conceptualmente, formalmente, temáticamente. Después de Moore, no había adonde ir que no se sintiera estúpido y vergonzoso. El gran hombre había hablado. Los superhéroes habían sido arrojados del Edén por su barbudo juicio, hecho para confrontar sus ropas estúpidas y denunciar sus propios valores pasados de moda. Condenados desde el púlpito, despojados de sus mascararas y capuchas de desengaño y protección, permanecieron desnudos, ridículos, y obsoletos.

¿Cómo saldrían de esta?

Una especie de agitada resignación empapó la industria del comic mientras trataba de lidiar con Watchmen, rechazando estoicamente lo que la hacía grande, concentrándose en su lugar en la violencia, el sexo y el percibido realismo. Los temas del vigilantismo urbano brutal estaban ejecutándose con un conjunto cada vez más estilizado de gestos post-Miller. Se sentía como si nadie pudiera seguir a estos grandes hitos, sin preguntarse por qué alguien debería hacerlo. La apuesta inteligente se había movido a crear proyectos de novelas gráficas dirigidas a un ingenuamente imaginado mercado emergente de adultos sin verdadero interés por las historias de superhéroes. La gente estaba haciendo comics inspirados en la literatura, el teatro y la poesía, y yo quería ser parte de eso también. Pero también aceptaba proyectos de superhéroes bien pagados en DC y no tenía ninguna intención de enfocarlos como si fueran los últimos rescoldos de una hoguera consumida, o las brasas agonizantes de la casa que Moore quemó.

Algunos de las respuestas más tempranas a Watchmen ofrecían intentos muy diferentes para enmarcar al superhéroe en términos adultos.

Pat Mill era uno del equipo de guionistas responsable de la creación de 2000 AD. Tenía un talento kirbyesco construye-mundos y fue capaz de generar sin esfuerzo una masiva y bien pensada ficción con icónicos y memorables personajes centrales, locaciones únicas y tramas originales. Una veta violenta y un extraño sentido del humor completaban el cuadro. Fue Mills quien convirtió la pintura del siglo dieciséis El Jardín de las Delicias de Hieronymus Bosch en una escalofriante y desconcertante aventura de juego de roles para el comic Dice Man.

Donde Watchmen era académica y elegiaca, Marshal Law (La Ley de Marshal) de Mills y su colaborador habitual de 2000 AD, el dibujante Kevin O'Neill (publicado por primera vez en Epic Comics), se especializaba en el rencor y el salvajismo. El logo estaba contenido en un bandera de EE.UU. con la forma de una pistola automática. El suplente de Superman de Mills y O'Neill, The Public Spirit, era mostrándose inyectándose en el brazo sentado en un inodoro sucio. El único texto mordaz que había decía, "ESTOY PREOCUPADO POR BUCK". Otra página de inicio tenía un Jesús crucificado pintado en la parte inferior de un bombardero estadounidense mientras hacía

llover napalm mortal en una aldea en Sudamérica. La saga era un torrente torturado y frenético de la narración estilo grito primal de Mills y O'Neill. Desde los días de Weisinger, ninguna historia había estado así de cerca de parecer salida del diván del analista. Mills parecía demasiado inteligente para que fuera en serio, pero había algo crudo y real en las ideas psicológicas de Marshal Law que le daban a su cinismo una genuina y provocadora autoridad mientras Marshal Law trabajaba con su odio a las mujeres, su trabajo, y sobre todo, los superhéroes.

Donde Alan Moore se había asomado bajo las mascararas para encontrar gente asustada, confundida y esperanzada muy parecida al resto de nosotros, Mills sólo encontró desviados, pervertidos, mentirosos y monstruos. Vio a los superhéroes como el emblema de fuerzas reaccionarias regresivas y la desastrosa política internacional. Eran el autoengaño de América, una fantasía de unos EE.UU. omnipotentes que Mills despreciaba y se dedicó a destripar con el júbilo de un revolucionario en una purga. Si los superhéroes eran la cara de la América mítica, Mills planeaba restregar sus narices en la mierda de la América de la vida real —que expuso con epígrafes meticulosamente investigados y fríamente entregados con descargas de información detallando un mundo de sucios trucos de la CIA, campos de tortura, negación, vivisección, políticos corruptos y vidas arruinadas. Estos eran comics izquierdistas hard-core, llevando al superhéroe de vuelta sus raíces socialistas con una inyección de sórdida sátira antisocial.

Las fantasías de Weisinger fueron las de un abotonado instinto de postguerra por actuar normal y seguir adelante con el futuro. Mills era reventar un furúnculo. En O'Neill tenía un artista que dibujaba furúnculos reventados como ningún dibujante lo había hecho antes o después. Entre sus otros logros, O'Neill es el único artista cuyo estilo por sí solo ha sido prohibido por la Autoridad del Comics Code, ¡basado en que con simplemente mirar su trabajo es posible perturbarse u ofenderse! O'Neill sigue una tradición de caricaturas grotescas que se remonta desde Gerald Scarfe y Ralph Steadman hasta William Hogarth y James Gilray en lugar de Jack Kirby. La imaginación escabrosa de O'Neill encajaba con el flujo volcánico de veneno de Mills, y diseñó cientos de diferentes personajes disfrazados solamente para humillarlos, quemarlos, torturarlos, destriparlos, colgarlos, crucificarlos o ahogarlo en escenas de violencia visceral en primer plano que descendían directamente de los excesos de EC. Sus superhéroes malignamente feos estaban cubiertos de eslóganes, marcados y colonizados por escombros semióticos bajo la forma de jactanciosos graffitis, jingles publicitarios reconstruidos, y sucias rimas de canciones de cuna. El mundo de O'Neil, una profusión de vidrieras de colores serradas, caras y anatomías acentuadas, burlándose del cuerpo atlético del héroe dibujando deformidades hinchadas en esteroides que reflejaban las arruinadas personalidades en el interior. Héroe y villanos por igual podían contorsionarse de golpe en los papas gritones de Francis Bacon, todos dientes y encías y dolor, abultados y venosos músculos, y dementes ojos saltones.

Mills se sumergió en el ponderoso y a la moda autoanálisis del superhéroe, pasando su límite ultravioleta y adentrándose en el loco negro más allá. Arrastró el cadáver del superhéroe de comic a un oscuro callejón y lo mutiló con exquisita finesa.

El credo de Marshal Law podría haber sido el del propio Mills: "CAZO HEROES. AÚN NO HE ENCONTADO A NINGUNO". Y, como Mills, el héroe no podía explicar su insano enredo con un mundo que odiaba.

En *Marshal Law Takes Manhattan* (Marshal Law se Toma Manhattan), Mills y O'Neill nos dieron parodias apenas ocultas de los héroes Marvel en terapia, deconstruidos en un conjunto de complejos de psicología popular como una parodia de Arkham Asylum. Con el sazón habitual, diseccionaron el establo Marvel, todos los cuales habían sido concebidos y vendidos como "héroes con problemas". Mills y O'Neill se pusieron a explicitar estos problemas, forzándolos en un primer plano sórdido y despectivo. Su "Spider-Man" se volvió un masturbador compulsivo, un tímido científico que sólo empezó a vivir cuando comenzó a vestirse con un erizado traje de bicho y a

rociar choros de blanca y pegajosa red en los tejados, eyaculando salvajemente mientras daba saltos mortales a través de los rascacielos de Manhattan. De "Daredevil" se burlaron despiadadamente por su ceguera y por vestirse con colores discordantes. "Doctor Strange" soltaba galimatías sin sentido mientras sus manos se sacudían en una cruel parodia espástica de los pases y gestos mágicos del original.

La actitud de Mills hacia el mercado de la nostalgia americana, que estaba manteniendo vivos a personajes anticuados y desfasados, nunca fue más inequívoca que cuando Marshal Law se enfrentó a una plaga de superzombies, todos dibujados para parecerse a personajes de la Edad de Oro, e interpretando a Zenith/ a mí como un personaje llamado Everest, que estaba mórbidamente obsesionado con los cadavéricos héroes americanos. Esta historia definitiva produjo una sola línea que parecía encapsular la serie entera, cuando nuestro héroe parte el cráneo de un héroe no-muerto con un grito de: "¡COME MIERDA Y VIVE, PENDEJO!".

Con Mills incapaz de mantener su rabia, Marshal Law chisporroteó el furúnculo con una serie de historias inacabadas. La presurizada avalancha de justo pus tenía que acabarse eventualmente. En un crossover con Hellraiser de Clive Barker los personajes se adentraban en el placer y el dolor como si fuera una carta a la revista Forum escrita por un hombre de mediana edad, experimentando con el sadomasoquismo por primera vez.

Se ha dicho de Marshal Law que si bien Watchmen mató al superhéroe, fue Marshal Law bailó con su cadáver.

Sin embargo, por más que lo intentaran, el superhéroe simplemente volvería de la muerte con nuevos poderes, como siempre había hecho, para vengarse de quienes quisieron ser sus destructores. Lejos de matar al superhéroe, Watchmen había abierto el concepto a evaluación y revigorizado su potencial. Mis amigos y yo éramos lo suficientemente jóvenes para sentirnos bastante diferentes de los viejos profesionales. No pensábamos que los superhéroes en sus llamativos atuendos parecieran estúpidos en lo absoluto. Nosotros pensábamos que se veían cool, y, como Ken Kesey en los cincuenta, vimos en ellos un vehículo para los trascendentales valores espirituales, que estaban volviendo en boga en una cultura conectada de viajes globales luego de la caída del Muro de Berlín en el amanecer de los noventa.

Yo quería más de mi ficción. Naturalmente contrario, estaba cansado de escuchar sobre cómo serían los superhéroes si fueran reales, sólo para que fueran exactamente iguales a los peores de nosotros: vendibles, corruptos, perplejos y estúpidos.

El realismo se había vuelto confuso con un tipo particularmente adolescente de pesimismo y enojada sexualidad que estaba empezando a encontrar restrictiva.

¿Qué pasaría si todos estos superhéroes tipo macho salieran del maldito closet?

Los guionistas británicos de comics estaban cómodos con la sexualidad ambigua, y vieron en la noción de la identidad disfrazada —tan fundamental para el atractivo del superhéroe— una veta de despliegue narcisista no tan alejada del mundo del fetichismo o el travestismo. El interprete.

Nuestro acercamiento a los superhéroes gay era a sabiendas y sin prejuicios. Alan Moore, después de todo, había deslizado indicios de una relación entre Hooded Justice y Captain Metropolis, dos de sus héroes de Watchmen de primera generación. La mayoría de los creadores de comics tenían una simpatía natural por los outsiders y aquellos que se encuentran en posición de inferioridad, y el apoyo a la comunidad gay tendía a ser decisivo, pero a menudo discreto en los títulos más progresistas. Los ochenta vieron un número de de intentos bien intencionados por introducir superhéroes homosexuales, como el ridículamente excesivo Extranjo (un giro estilo Carnaval de Rio del Doctor Strange) y el militante Northstar, que anunció su gusto al mundo en el medio de una batalla con un llamado de atención que hizo retroceder a la causa gay unos treinta años. —"¡PORQUE SOY GAY!"—

En Gran Bretaña, Don Melia y Lionel Gracey-Whitman publicaron *Matt Black*, las aventuras del primer superhéroe “salido” de R.U. escrito y dibujado por hombres gays, antes del lanzamiento de *Heartbreak Hotel* —otra antología de comics británicos con tiras y artículos basados en temas musicales. Cuando Don murió de VIH en 1992, se sintió como otro clavo en el ataúd de una era de arte y experimentación. Los americanos ya estaban luchando por el control de sus amados superhéroes, lejos de los cínicos británicos y reconstruyéndolos para un futuro basado en las películas de acción de Hollywood, no en la literatura o el afeminado cine europeo.

Combinando la música Dance de Detroit con la psicodelia británica, vástagos de la escena musical acid-house estaban infiltrándose en todas las áreas de la cultura artística del R.U. Yo siempre había sido muy cool para bailar, pero esta música me tenía en el piso, y la amé.

La nueva superheroína de la época fue *Tank Girl*, dibujada por Jamie Hewlett y escrita por Alan Martin (y eventualmente publicada por Dark Horse Comics). *Tank Girl* tenía la cabeza rapada, vivía en una extraña Australia de caricatura, y se acostaba con un canguro parlante. Con su picuda y exuberante línea, sus influencias de las caricaturas de sábado por la mañana y el manga, el trabajo de Hewlett era fresco, sexy, y juguetón —a kilómetros de distancia de las pesadas sombras y el pesimismo político de Moore y Miller, o el vicioso cinismo de Mills. Estos eran comic hechos por jóvenes brillantes y llenos de energía diseñados para entretener a otros como ellos en tardes soleadas y lisérgicas.

Jamie fue a buscar fama adicional convirtiéndose en un cuarto de la banda Gorillaz, ofreciendo el trabajo de arte y animación para sus videos, shows, y diseño de portadas.

Cuando Hewlett y Alan Martín desecharon los elementos de *Riot Grrrl* y re-crearon *Tank Girl* con un vertiginoso estilo beatnik de la costa sur de Brighton, se fueron las botas Doc Martens y entraron los minivestidos, las flores y el jugo de naranja *Tree Top* sazonado con MDMA. La influencia de la cultura del éxtasis trajo una distorsionada corriente de conciencia raga-drone al material, que le dio una nueva dirección, mientras distanciaba a muchas de las chicas rudas y lesbianas que habían hecho a *Tank Girl* un icono de su cultura.

La Convención de las Artes del Comics del Reino Unido (o “Yoo-Kak” como era conocida) se volvió un desmadre de alcohol, abuso de drogas y comportamiento sospechoso. Ahora había más chicas, atraídas por la juventud, la energía, y los reportes de las revistas de moda. Yo incluso tenía mi propia pandilla de amigos —Steve Yeowell, Mark Millar, John Smith, Chris Weston, Rian Hughes, Peter Milligan, Jamie Hewlett, Philip Bond, Simon Bisley— y ya no sentía la necesidad de esperar sin hacer nada fuera de la suite de hospitalidad. Nos sentíamos diferentes, nos sentíamos como pioneros. Estábamos haciendo una brecha en los últimos años del *Götterdämmerung* de Thatcher, y nos considerábamos artistas, libres de expresar el nuevo espíritu de la época, usando las recientemente afiladas herramientas del comic. La pesada seriedad política de los ochenta estaba a punto de ser revocada por un nuevo optimismo, ligero y de caricatura, que se ve, en retrospectiva, conmovedor.

El Muro de Berlín y todo lo que representaba se desmoronaba con una sorprendente falta de resistencia, como un merengue rancio. Fue como si nos hubiéramos despertado en la trama de una historia de ciencia ficción utópica. El futuro estaba nuevamente en boga, y quizás porque la última vez que el futuro había sido realmente popular fue en algún momento en la Edad de Plata de los sesenta, hubo un resurgimiento de los estilos y actitudes de esa época.

Las confusiones de género y la reorganización de las barreras de lo masculino-femenino que habían marcado los ochenta sobrepasaron su acogida, así que los hombres se volvieron muchachos y las mujeres bebes. Hubo una nueva infantilización de la cultura mientras que la idea de que era “adulto” cedió a los deseos de de los baby boomers, que nunca superaron sus placeres de infancia. La cultura geek y del coleccionista empezó a infiltrarse en el mainstream con videos y posteriormente con DVDs. La droga recreacional popular del día daba origen a una unión zen

alegre e iluminada por el sol, que recordaba las tardes hippies en una lúdica recapitulación de la infancia de una generación. Incluso Margaret Thatcher se había ido, traicionada por su partido. Frágil y víctima de la neurosis de guerra, la Dama de Hierro salía del escenario arrastrando los pies como lo hacía en *Miracleman #18*. En una era de glasnost y perestroika, los temores nucleares de *Watchmen* y *Marvelman* parecían pintorescos. Era tiempo de que los superhéroes se enjuagaran las lágrimas de los ojos y redescubrieran la diversión.

Vistas sin fin parecían extenderse hacia un porvenir cromado y de botas fetichista: El mundo de la Legion of Super-Heroes estaba en camino, casi visible en el horizonte azul eléctrico. Chicas que se veían como las ciudadanas de mis ensoñaciones de futuras meta-republicas habían llegado a las pistas de baile de los clubs nocturnos locales, como lanzadas por la Burbuja Temporal desde el siglo treintaiuno —las coletas, pantalones acampanados, y ombligos descubiertos, el vinilo fetichista, tacos altos, delineador gótico, pelucas metálicas, y el MDMA convertía discos ordinarias en reuniones en la Legion Club House vestidas por Dave Cockrum.

El mundo de “Cyberia” como lo había apodado Douglas Rushkoff en su libro del mismo nombre, había llegado.

Los superhéroes respondieron mutando hacia formas más coloridas y barrocas que antes. *Watchmen* no era una lápida después de todo, sólo el final de una línea de exploración en particular.

De vuelta en Gran Bretaña, Milligan y McCarthy llevaron su colaboración a su pináculo con la sensual Rogan Gosh, una pieza perfectamente sincronizada de surrealismo multicultural psicodélico. Publicado en seis partes en el título antológico *Revolver*, el sucesor de la era dance del punk *Crisis*, Rogan Gosh era un verdadero superdios, un “karmanauta” de piel azul enredado en las pegagosas intrigas del samsara en la compañía de un brutal muchacho del sur de Londres llamado Dean.

Rogan Gosh abordó la naturaleza de la vida, la muerte, la consciencia y el sentido con el ingenio característico de la voz de Milligan en una fresca cúspide, y la originalidad natural supercomprimida y sin límites de McCarthy. Era de su tiempo y adelantado a su tiempo y atemporal. Corría entre varias voces narrativas, incluyendo a Rudyard Kipling y a un joven moribundo sin nombre representando a la voz de un deprimente existencialismo racional frente a un vacío sin inflexiones. Combinando sus historias como si fueran especias, Milligan y McCarthy convocaron todos los sabores de la experiencia humana, desde las alcantarillas hasta la divinidad en cuarentaiocho deslumbrantes páginas.

McCarthy reprocesa el aspecto exuberante y pintado de los comics hindús de Amar Chitra Katha. Usando nuevos efectos de distorsión del color hechos posibles por impresoras láser y escáneres más sofisticados, el arte explotaba en docenas de direcciones, cada una trayendo una tensión de la fuga, tejiéndola más apretada hasta su conclusión.

Como el boom de los comics cósmicos de principio de los setenta, este nuevo periodo psicodélico vino como una respuesta directa a un periodo anterior de realismo. El foco pasó de nuevo de las preocupaciones exteriores a las interiores, junto con la presencia en muchas de nuestras vidas de las nuevas drogas psicodélicas. Estaba John Broome con marihuana en los sesenta, Starlin en ácido en los setenta, Milligan y yo con hongos, éxtasis y champaña en los noventa.

Enigma contaba la destacable historia del aburrido Michael Smith y el encuentro que le cambió la vida con el ser vivo más poderoso del mundo. Este era el Doctor Manhattan de Moore nacido como un palurdo y arrojado a la oscuridad, tirado a un pozo al nacer, donde creó su propio mundo basado en nada más que los objetos y animales de su entorno inmediato. Empezaba en la típica manera de Milligan con una sola imagen de un pozo y tres epígrafes.

“PUEDES DECIR QUE TODO EMPEZÓ EN ARIZONA. HACE VEINTICINCO AÑOS EN UNA GRANJA. ERA UN TIPO DE GRANJA ORDINARIA EN ARIZONA. EL TIPO DE LUGAR DONDE HAS TENIDO RELACIONES SEXUALES CON TUS PADRES Y TERMINAS DISPARÁNDOLE A ALGUIEN”.

El superhombre autístico descubre su humanidad cuando se enamora del Hombre Cualquiera Michael Smith y se transforma a sí mismo en una imagen de del héroe de comics de su infancia, Enigma. Las rutinas, plazos y expectativas que habían fijado los límites en la vida de Michael se desintegraban bajo la influencia de Enigma, hasta que incluso su sexualidad es reconstruida cuando él y Enigma se vuelven amantes.

La narración en Enigma es proporcionada por un sardónico comentario en voz en off:

“ES COMO EL LIBRO DE LAS REVELACIONES PERO MÁS DIVERTIDO. ES COMO LA ÚLTIMA TROMPETA PERO DESESPERADAMENTE FUERA DE TONO. ES COMO LA BATALLA PERENNE ENTRE EL BIEN Y EL MAL PERO YA NADIE PUEDE DECIR EXACTAMENTE CUÁL ES CUAL Y LA MAYORÍA DE LAS PERSONAS NI SIQUIERA SABEN QUE SIGNIFICA PERENNE”.

Era una voz que nunca pudo desenredarse demasiado del texto o permanecer verdaderamente omnisciente a pesar de su distanciamiento burlón. Enigma subvertía el género teniendo su toda-poderosa figura central en una búsqueda por encontrar en sí mismo la humanidad y la compasión que le permitiría confrontar al enemigo definitivo en la forma de su propia madre desquiciada (construyendo una culminante confrontación, una “escena de pelea” que ocurre después de la última página de la historia). Cuando Michael finalmente descubría que fue el poder de Enigma el que lo hizo gay y se le daba la oportunidad de volver a su vida anterior de rutinario sexo heterosexual y aburrimiento, él decidía seguir siendo la persona en que se había convertido.

El arte de Duncan Fegredo tenía una gracia fluida y delicadeza que traía a la vida el mundo de Enigma a través de viñetas arremolinadas con los espirales serpentinos de los lagartos y pozos y los abrazadores soles de Arizona. Enigma era un superser divino nacido de las más bajas profundidades, culturalmente, socialmente y físicamente. Autista, omnipotente, carente de modelos de conducta, el personaje conocido como Enigma habló sobre la extrañeza y el aislamiento de ser especial de una forma que el Doctor Manhattan no podía igualar. Y cuando la identidad de sardónico narrador de la serie era finalmente revelada en la penúltima página de la historia en un impresionante golpe maestro que lo cambiaba todo, el efecto era el de un relámpago de deslumbrante comprensión que nos obligaba a regresar al principio con un desgarrador nuevo entendimiento que renovaba cada línea del texto.

Había llegado a un punto donde sentía que no tenía que hacer otro comic de superhéroes más. Sentía que podía ser yo mismo y abrir un nuevo territorio para explorar. Prefería un poco de humor absurdo con mis superhéroes, además. Veía la vida como esencialmente ridícula e inexplicable y encontraba difícil meterme en la mente de los personajes verdaderamente malignos. Mis villanos eran delirantes, y en última instancia absurdos, como imaginaba que era yo mismo.

Mientras tanto, en Barcelona, aprendí a beber destornilladores y mascar hachís en compañía de los editores de DC Art Young y Peter Milligan, y encontré que la intoxicación iba conmigo y curaba lo que se veía como un estado natural de leve ansiedad y depresión. Milligan y yo viajamos a una convención de comics en el precioso pueblo amurallado de Lucca en el norte de Italia cerca de Pisa para perfeccionar el arte de permanecer todo el día en el bar, haciéndonos inubicables para la prensa.

“Me temo que Peter Milligan no puede venir al teléfono ahora mismo. Está mareado”, decía yo gravemente en respuesta a cada ansiosa consulta de los medios. “Muy mareado”.

A través de la habitación, Milligan ordenó una cuarta rondas de tragos —a la cuenta de los organizadores de la convención, por su puesto.

“Dile a la gente de la TV que quizás mañana será mejor. Es sólo por el viaje. El mareo se está poniendo peor. Incluso yo estoy empezando a sentirlo...”

Juntos estuvimos en las rocas en Lerici, no lejos de donde nuestro héroe mutuo se ahogó en 1822, con Milligan borracho, gritándole desafiante a las olas, “¡Puede que hayan agarrado a Shelley pero no me agarraran a mí!” mientras rompían sobre nuestros pies, mandándonos a los dos tropezando de vuelta hacia lo seguro como un par de afeminados del romanticismo.

Art Young reemplazó a Tom Peyer como mi editor en Doom Patrol antes aceptar una oferta de mudarse a Londres para dirigir la oficina británica de Vertigo. Instalado en un bien equipado apartamento en Soho, el alto y guapo veinteañero salió del closet (y no fue sorpresa para ninguno de nosotros, debe decirse) en las hedonistas fiestas de fuegos artificiales de MDMA y retumbante trance. En su corta vida, Vertigo London se transformó en una brillante bola de espejos donde el futuro de los comics era cocinado y servido por bromistas socarrones bajo el efecto de químicos brillantes.

The Sandman —la revisión de Neil Gaiman del equipo de superhéroes como la mitología contemporánea— fue el último y más grande suceso de la ola de comics literarios británicos. Sandman era un concepto de Gardner Fox de 1939, que ya había pasado por varias iteraciones: originalmente vestido con traje, corbata, capa y máscara de gas, se deslizó a unas mallas doradas y púrpuras para unas cuantas aventuras con un compañero infantil llamado Sandy the Golden Boy y el nuevo equipo creativo de Joe Simon y Jack Kirby. En 1974, Kirby recuperó el nombre y lo puso en una nueva creación. Este Sandman cósmico era el protector de la Dimensión del Sueño en historias que estaban dirigidas a niños más pequeños y falló en atraer a los adolescentes y universitarios que ahora estaban comprando comics.

Gaiman se quedó con el tema del sueño para su propia actualización, pero todo lo demás era fresco. Su Sandman tomaba prestada las parafernalias tradicionales de los comics de superhéroes: el héroe flaco y pálido tenía una capa y un casco que a veces usaba; tenía un rubí mágico del destino; tenía un castillo en el Sueño; e incluso tenía una especie de equipo propio en la forma de los Endless, un grupo de principios eternos antropomórficos con todos sus nombres empezados en D —como Delirium (Delirio), Destiny (Destino), Despair (Desesperación), Destruction (Destrucción), y la repentina estrella de la serie, Death (Muerte), recreada por Gaiman y sus artistas como una divertida e inteligente adolescente gótica con pelo de punta, collar de ankh y jeans negros ajustados. Desde las bases familiares, él construyó algo totalmente nuevo. The Sandman duró siete años, durante los cuales la idea y la ambición de Gaiman crecieron tan lejos de sus raíces en los comics de superhéroes que la revista básicamente inventó un nuevo género, en la intersección de la ficción fantástica, el horror y la literatura.

La escuela de Len Wein—Don McGregor de narrativa poética alcanzó una nueva prominencia en las manos de delicados estilistas tales como Moore y Gaiman, cuyos epígrafes de prosa lapidaria atrajeron una audiencia nueva y en la onda, lejos de la tradicional base de fans de los comics. La amistad de Gaiman con la cantante/compositora Tori Amos inspiró la letra “Me and Neil’ll be hanging out with the dream king” (Yo y Neil pasaremos el rato con el rey de los sueños) de la canción “Tear in Your Heart” en su álbum de 1992 Little Earthquakes, y pronto el escritor fue encontrado trabajando y jugando golf con Alice Cooper y Sammy Hagar. Un joven confiado e inteligente con un plan, Gaiman cuidadosamente pulió y promovió su estilo mientras muchos de nosotros estábamos gastando nuestro dinero en tragos y drogas y actuando como si siempre fuera a ser de esa forma, siempre tan fácil.

Pero estas disecciones en vivo, estas autopsias del Sueño Americano realizadas en las mesas de operaciones de británicos chic, llegarían pronto a su fin. De todas formas nadie quería leer más sobre superhéroes miserables, emos debiluchos.

Los americanos habían descubierto como contraatacar.

CAPÍTULO 16: IMAGEN CONTRA SUSTANCIA / IMAGE CONTRA LA SUSTANCIA

LA INVASIÓN de la escuela de arte definió una vertiente del desarrollo del superhéroe, que en su mayoría se refinó en el sello Vertigo establecido en DC. Los comics de Vertigo eran propiedad de sus creadores, y no había ningún obstáculo en cuanto a contenido. En celebración de la nueva libertad, mi comic *The Invisibles* empezaba con un personaje gritando “¡Joooooder!” Karen Berger se había establecido a sí misma como la chica a quien recurrir para asegurar el talento británico. Ella se veía genuinamente como nosotros, y el respeto era mutuo. Había sido recompensada con su propio sello, donde nuevos contenidos e ideas más contemporáneas podían ser generados lejos del universo DC, con su monolítica continuidad y sus personajes con capa que se remontaban tan atrás en los tiempos y las actitudes que casi no quedaba nadie vivo que pudiera recordarlos o comprenderlos. La fantasía, la ciencia ficción, la gótico y la política estaban in, los superhéroes out —en un momento equivalente al boom de los comics “raros” de principio de los setenta o el florecimiento de EC en los cincuenta.

Nosotros los británicos estábamos montando una ola de confianza y arrogancia y ahora nos íbamos a hacer nuestras propias cosas. Estábamos dejando los superhéroes, dejándolos a los americanos, quienes no tuvieron que sufrir nuestros cambios por mucho tiempo más o con gusto. La respuesta de los comics estadounidenses fue devastadora cuando llegó y efectivamente terminó con la fase de la escuela de arte en el mainstream de los comics de superhéroes.

Rob Liefeld y Todd McFarlane eran aprendices de poca fanfarrea en DC. Allí perfeccionaron su estilo antes de ser fichados por Marvel, que podía siempre ofrecer tratos más lucrativos y siempre estaba feliz de observar a DC hacer el trabajo de desarrollar los talentos.

La etapa de Spider-Man de McFarlane vendió nueve millones de dólares. Desde el auge de los comics en los sesenta que las ventas no habían alcanzado un punto máximo como este, incrementado por las múltiples portadas alternativas, los ítems de colección con portadas brillantes de edición limitada, o las mejoras holográficas. La decisión de apuntar al mercado de coleccionistas parecía haber dado sus frutos.

Para los cálculos de quien sea, esta era una cantidad loca de dinero.

Chris Claremont había mostrado el camino. Él había permanecido en X-Men para entregar una estable, continuo, y bizarro culebrón en donde los personajes podían volverse niños o animales o viajar por el tiempo, el espacio, y dimensiones alternativas con facilidad. Sus historias habían tomado la cualidad de todo-vale del Superman de la era Weisinger pero con un giro añadido de juego de roles sadomasoquista que le daba un barniz de maldad adulta.

Las ventas eran consistentemente altas, y las regalías de Claremont se acumulaban. Pronto fue capaz de comprarle a su madre un Learjet, o eso es lo que dice la historia. Este ya no era negocio para escritores de pulp desempleados o de fan que trabajaban gratis y se volvían profesionales; este era un medio donde artistas outsiders podían trabajar sus manías en forma regular, en público, y hacer buen dinero en el proceso.

Así que se desarrolló el sistema de estrellas. Alguna vez fue Batman quien importaba; a partir de ahora sería la combinación del personaje y el creador lo que realmente haría la diferencia. Sería el Batman de Frank Miller o el Batman de Brian Bolland el que traería los dólares de la audiencia. Luego de una década en las manos de los guionistas, era tiempo de que los dibujantes de comics le recordaran al mundo quienes realmente hacían las reglas en este “medio visual”, como era descrito tan a menudo cada vez que nosotros los guionistas nos poníamos demasiado arrogantes. El contragolpe, cuando llegó, fue mediante el corte del cable que enlazaba a los

superhéroes americanos con la escena de las artes alternativas del R.U. Los últimos años habían sido dominados por guionistas superestrellas, y la atención de la prensa mainstream había tendido a enfocarse en las mejoras en el contenido de las historias y las técnicas narrativas —a expensas del dibujo. Ahora el componente visual estaba arrebatando de vuelta su dominio con un desvergonzado regreso a la vieja escuela de los puñetazos, patadas y explosiones en los comics de superhéroes.

Mientras los británicos seguían intentando neciamente crear historiad de comics dignas de ser reseñadas junto a las últimas novelas en la sección literaria del Guardian, un grupo de jóvenes americanos estaban preparando la prueba innegable de que los comics podrían ser un negocio mucho mejor si tan sólo lucían cool y dejaban de tratar de ser tan condenadamente inteligentes. En ese momento, lucía como un revés terrible para la idea de los comics de superhéroes “adultos”. En retrospectiva, era la inevitable reacción a Watchmen, y la única respuesta que posiblemente podía ser efectiva: Que se joda el realismo, queremos que nuestros superhéroes se vean cool y pateen diez mil tipos de traseros.

Image Comic era un tipo diferente de punk. Fundada en 1991 por un grupo de exitosos y populares dibujantes —incluyendo a Todd McFarlane, Jim Lee y Rob Liefeld— que habían hecho su nombre en las propiedades de Marvel antes de aburrirse de su trato por parte de los contadores de la compañía, estos no eran postmodernos burlones irónicos de escuela de artes. La pandilla de Image eran The Ramones, toda gloriosa incoherencia gabba-gabba. Image comics parecía hecha a medida para los chicos aburridos y cínicos en el Valle o en corazón de los suburbios, cabezas huecas post-irónicos Bill y Ted de la Generación X que habían crecido privilegiados por una dieta de Star Wars, MTV, McDs, mosh pits y metal. Image tenía también un montón en común con la música house europea. Como el dance hard-core, Image despojaba todas las florituras —todas las partes aburridas— dejando solamente los ritmos directos y resultones.

Los dibujantes habían aprendido que podían ganar diez veces más por página vendiendo los originales a los coleccionistas, y entre más icónica la página, por más dinero se vendería. Un dibujo a página completa o doble página del personaje o equipo de título era lo mejor. Una toma similar de un personaje o equipo nuevo era casi tan buena —mejor si el nuevo equipo se graduaba a su propia serie spin-off. Pronto, los comics de Image llegaron a parecer catálogos pin-up. Rob Liefeld en particular desarrolló un estilo hiperquinético donde un nuevo superequipo podía ser introducido en cada doble página, que parecían ser la mitad del comic. Crear personajes era fácil para Liefeld y los chicos de Image. Los nombres flagrantemente poéticos de los héroes y villanos del pasado —todos los Doctors y Professors, Lads y Lasses— fueron remplazados por nombres más pegajosos, arrancados crudos y sin procesar de las páginas del diccionario más cercano; había nombres “rudos” como Barricade, Brigade, Thrust, Magnum, Grifter, y Pulse para los hombres, mientras que las mujeres fueron llamadas con cosas como Vogue, Zealot y Catwalk.

Los villanos ahora tenían que competir con los héroes por etiquetas como Deathshhead o Blood Pack. Los superhéroes Image encabezaban la horda aullante con permanentes gruñidos esmaltados y ojos milimétricos. Consumidos por la rabia o el dolor o la rabia o a veces el dolor, ellos arrasaban a través de extravagantes paisajes artísticos no naturalistas, con una oleada de carne muscular y actitud esteroideal. El tipo de copia directa que hubiera sido imposible en 1945 era ahora un rentable modelo de negocios. Cualquiera podía, y muchos lo hicieron, crear “análogos” de los superhéroes DC y Marvel en “universos” sucedáneos, fotocopiados de los gestos estructurales de los viejos originales. Superman podía convertirse en Supreme en las manos de Liefeld, o en Mr. Majestic en las de Jim Lee. La Wonder Woman de Lee era una monja guerrera llamada Zealot; la Liefeld era una princesa llamada Glory. McFarlane, a su favor, había forjado un estilo propio uniendo los comics de horror y los de superhéroes en una manera que estaba

diseñada para la explotación a otros medios, pero muchos de los otros estaban felices de usar conceptos usados y probados poniéndoles nuevos nombres y trajes que estaban atravesados por una desconcertante y no funcional maraña de correas, bolsillos, hebillas, arneses y portalingas de cuero (en los hombres). Era como si al cinturón de herramientas de Batman se le dejara crecer salvaje y libremente en todas las direcciones.

Había una ciencia para algo de esto: Los dibujantes de Image habían hecho sus nombres en comics Marvel de alto perfil, y los lectores esperaban encontrar esos comics en ciertos lugares predecibles en los estantes de las tiendas especializadas, así que no es coincidencia que Todd McFarlane eligiera el nombre Spawn para su primera incursión luego de Spider-Man. Él sabía en qué lugar del alfabeto los lectores buscarían su nombre. Incapaz de infringir la marca registrada de la X, Jim Lee todavía podía ocupar un espacio cercano en las repisas con su nuevo título WildC.A.T.S. Rob Liefeld fue de X-Force a Youngblood. El equipo de la escuela de arte había buscado la validación en las columnas literarias, sólo para ser desechados por los creadores de tendencias de los medios como una escalofriante moda pasajera. En Image no podía importarle menos lo que los autores Iris Murdoch y Martin Amis, o los lectores del periódico The Sunday opinaran de ellos. Ellos estaban allí para divertirse y hacer dinero —suficiente dinero para jugar infinitamente Mega Drive, pasar el rato en la playa, comprar un auto, tirarse linduras, lo que sea. Y luego retirarse. Si todo el proceso podría llevarse a cabo en un periodo de meses, mucho mejor.

Las portadas alternativas eran atractivas para el mercado especulador. Impulsado por coleccionistas convencidos que esas basurientas portadas alternativas brillantes, impresas por miles, iban a ser de alguna forma escasas o valiosas en futuro, los precios fueron brevemente inflados, y las tiendas de comics disfrutaron de un momento de auge que por cierto volvió al equipo de Image muy rico. Apelando al mínimo común denominador, ellos habían identificado y luego proveído a un enorme y nuevo mercado: adolescentes aburridos creciendo con The Terminator, PlayStation y Mega Drive, que querían héroes de acción a los que no les vinieran con tonterías, en el estilo de Arnold Schwarzenegger–Bruce Willis.

Jim Lee había adsorbido a Adams y Byrne, y luego sumado sus propios refinamientos férreos al estilo romántico. Sus hombres eran imposiblemente guapos, con altos pómulos angulosos, miradas penetrantes y una permanente barba de tres días a lo Clint Eastwood. Sus mujeres eran todas modelos de piernas estrafalariamente largas, intocablemente perfectas con su maquillaje brillante y escasos trajes. Lee era un graduado de física de la Universidad de Princeton, y sus WildC.A.T.S pueden ser vistos como una ecuación: Líder en conflicto más armas grandes más hombre con garras más dama de hielo más fiera gatita sexy más mentor con impedimento físico igual a mega éxito. Era como si alguien en alguna parte hubiera entregado en kit de ensamblaje de equipo de superhéroes a varios hombres y les pidiera que crearan su propio Frankenstein. Lee ganó un montón de dinero. Todos ganaron un montón de dinero, por supuesto, pero de todos los artistas de Image, sus habilidades para dibujar fueron las que mejoraron más dramáticamente desde una base ya fuerte. Y era un hombre de negocios innato. En 1998 vendió su rama de Image, WildStorm Productions, a DC antes de ser promovido a coeditor en 2010 junto a Dan DiDio. Volvió a trabajar desarrollando la versión de siguiente generación del universo DC online y dibujando el burlón y divisivo comic de Frank Miller All Star Batman and Robin the Boy Wonder (All Star Batman y Robin), que trajo de vuelta una tonificante dosis de farsa al comic y volvió locos a los puristas con su descripción de un Batman socarrón gritando líneas como “¿QUÉ, ERES TONTO? ¿ERES RETARDADO O ALGO? ¿QUIÉN DEMONIOS CREES QUE SOY? ¡SOY EL PUTO BATMAN!”.

Rob Liefeld era el niño símbolo de Image. Ciertamente no era un físico magna cum laude pero en su propia manera era tan astuto como operador como Lee, tenía la sonrisa alimentada por cereales de un niño surfista californiano de doce años. Lucía como si su nombre debiera ser Skip o Spanky, pero era Rob, lo que era suficientemente bueno. Con su gorra de baseball y sus ojos

ávidos de cultura basura, Liefeld le habló a una nueva generación de niños americanos. Que no eran outsiders, ni punks, ni hippies o geeks; ellos eran de la Generación X, el grupo demográfico olvidado, los niños demasiado ordinarios para merecer su propio movimiento, demasiado despolitizados para manifiestos. Sus fantasías de poder no eran de justicia social o reforma utópica sino de nihilismo, hedonismo sin rumbo o venganza. Como muchas de mis bandas punks favoritas, de todas formas, el amateurismo entusiasta y arrogante de Liefeld encendió una generación de jóvenes artistas. Si Rob podía salirse con la suya con sus personajes apenas originales, sus ventiscas de rayas cruzadas, las heroicas piernas que se estrechaban en los diminutos pies de destornillador, y el conjunto multitudinario de nuevos músculos que había inventado sólo para el antebrazo humano, cualquiera podía hacerlo. Se burlaron de él, pero su estilo era propio.

Image hizo a Liefeld rico, y una aparición en un comercial de jeans Levi's dirigido por Spike Lee incluso lo hizo brevemente famoso. Sus dibujos nunca perdieron la oportunidad de infligir alguna elaborada nueva deformidad en el físico humano. Sus ideas eran de segunda mano, su investigación inexistente, su visión excéntrica y bastante única en cada detalle. Era una superestrella. Cuando el guión indicaba la aparición de un grupo de científicos nazis, él los dibujaba como hombres modernos con ropa moderna, con detalles del fondo sólo donde él se molestara en esbozar una vaga pared, pantalla o roca. Detalles de la época sólo se interpondrían con otra toma de un héroe de dientes apretados estrellándose a través de una ventana en una lluvia de fragmentos de vidrio poco convincentes, para destripar a enemigos con nombres como Stryfe, Carnyge y Murdy'r.

Los héroes de Image mataban: fácilmente y sin piedad. Ellos entendieron que la Generación X no quería super Boy Scouts. Eran superhéroes post-Miller, desatados, finalmente capaces de golpear a los chicos malos donde les duele. Cuando el talentoso Jin Valentino develó el pálido título inspirado en Batman, Shadowhawk, se distinguía únicamente por la arrasadora infección de SIDA de su héroe y una especialidad para combatir el crimen que vendría a ser romper la columna de cada gamberro inútil que cometiera el error de cruzarse en su camino. Mientras la juventud de R.U. celebraba la caída del Muro de Berlín bailando con cualquier cosa que marcara o pulsara, los niños indie de América estaban incómodos y mal educados en medio de la abundancia, deseando que todo el mundo tendiera hacia alguna especie de vago pacto suicida, algún romance con una escopeta. Los jóvenes americanos de clase media se vieron cada vez más cautivados por las vidas violentas de los pandilleros de bajos ingresos o los asesinos a sueldo, policías y soldados.

Al igual que esos jóvenes lectores, los héroes Image sufrían como ningún otro había sufrido, y ninguno más que Spawn. Desfigurado, enfermo, rechazado, él personificaba la América cicatrizada de River's Edge, Marilyn Manson y The Crow (El Cuervo). La música grunge emergía como la merodeadora, gimoteante y gruñona banda sonora de la vida de los niños que tenían que fingir mucho para seguir sintiendo miedo.

Cada banda tiene su propio par de notas definitoria: El orgásmico "¡Whoooh!" de The Beatles decía todo lo que tenías que saber sobre su andrógino y optimista atractivo. El "Nyaaaa" de Johnny Rotten era una mueca de disgusto y desilusión. El sonido definitorio del grunge vino como un quejido nasal de dolor, una psicodelia suicida. El Niño Llorón estaba de vuelta con un nuevo disfraz, escondiendo sus miedos detrás de una rabia húmeda y dirigida al interior. Chicos flacos con voces de cigarrillos y belleza melancólica nos llamaban a presenciar sus immaculados dramas musicalizados de auto-extinción. Sin más Amenaza Roja, la psique americana parecía volverse sobre sí misma nuevamente con una renovada determinación y furia, como si hubiera estado royendo su propio pie durante tanto tiempo, que no pudo lidiar con la desaparición de la trampa y simplemente siguió haciéndolo hasta llegar a la medula.

El arte de Todd McFarlane era el sonido del heavy metal traducido en líneas irregulares y verticales claustrofóbicas. La inmensa capa crepitante de Spawn se asemejaba a la alocada tormenta de telarañas que rodeaban a su estilizada descripción de Spider-Man para Marvel. Las páginas de McFarlane ofrecían imágenes de tamaño completo y despliegues en doble página. Su escritura tensa como un equipo de perros siberianos furiosos contra las correas del idioma inglés.

McFarlane empapaba sus historias de superhéroes con un miasma sofocante de violencia y mala religión, donde ángeles de ojos fríos y demonios jugaban su contienda amorosa, con los condenados seres humanos atrapados en medio. A diferencia de los dioses o semidioses de las historias de Kirby o Starlin, estos ángeles y demonios de ciencia ficción no tenían interés en las personas fuera de su uso como carne de cañón en sus viciosas contiendas. Los ángeles eran tan retorcidos, violentos y asesinos como sus contrapartes infernales. El dial nunca fue sintonizado en nada que fuera menos que “perturbadísima historia total” en una historia de Spawn determinada, y la agonía era palpable en las líneas rajadas y en las sombras negro tinta. El de Spawn era un mundo de tumbas abiertas, campanarios a contraluz de destellantes rayos, demonios obesos de mirada lasciva, botes de basura, y alcantarillas desbordadas. Era el mundo detrás del centro comercial, el mundo de los vagabundos, donde Spawn vivía como el rey de su propio montón de basura: una montañosa y humeante guarida de pederastas, ratas y emisarios del infierno.

Me las arreglé para escribir tres números de Spawn en 1993, como resultado de un malentendido. Pasó luego de que la revista especializada Comics International publicara una historia de portada diciendo que era una de los varios nombres solicitados para contribuir a las primeras historias no escritas por McFarlane en Spawn —los otros eran Alan Moore, Neil Gaiman y Frank Miller. Era verdad en el caso de los otros, pero no en el mío. Cuando llamé a McFarlane para chequear el rumor, me pidió que escribiera para Spawn de todas formas. Fue uno de los trabajos más fáciles que he hecho y el más lucrativo. Encontré un tono que parecía fiel a la voz de McFarlane y lo seguí hasta el final. McFarlane pagaba diez veces más que cualquiera en ese momento y volvió a llenar una cuenta de banco que estaba empezando a disminuir, mientras me despilfarraba las regalías de Arkham Asylum en champaña, drogas y expediciones alrededor del mundo en el impulso del momento.

Spawn atraía a los niños desensibilizados al horror y la violencia pero que no podían tener suficiente de ella. Spawn era un héroe negro, pero su cara estaba completamente cubierta por una máscara para asegurar que su etnicidad nunca se volviera un asunto. Cuando lo veíamos desenmascarado, estaba tan quemado como para ser reconocible como nada más que un noble monstruo, permitiéndole a McFarlane expresar su punto y oscurecerlo al mismo tiempo.

Alan Moore volvió al mainstream de los superhéroes con una curiosa y contundente pieza titulada “In Heaven” (En el Cielo) en Spawn #8. Luego del colapso de Mad Love, su propia incursión de auto-publicación, y su abandono de la serie ambiciosa y sin superhéroes Big Numbers, no había donde más ir para Moore, entonces en sus tempranos cuarenta, sino volver al lugar donde todos sabían su nombre. Se había diversificado en su desempeño y se declaró a sí mismo un mago — describiéndolo como una alternativa a enloquecer a los cuarenta— pero cuando regresó a los superhéroes que con tanto espectáculo había dejado atrás, era claro que necesitaba dinero para resurgir sus pequeños experimentos editoriales. “In Heaven”, escrita por Moore y dibujada por McFarlane, contaba la entrañable historia de Billy Kincaid, un sudoroso y desafeitado pederasta que había hecho su primera aparición en Spawn #5, como el principal en “Justice” (Justicia), una típicamente estridente e insensible historia de asesinato de menores. Billy se había complacido con una serie de brutales asesinatos de niños antes de Spawn llegara para cobrar su venganza impía y mandar al bastardo no arrepentido en camino a una bien merecida eternidad en el infierno.

Alan Moore recogió la historia donde la dejó McFarlane con Billy despertando en el infierno para empezar un viaje inspirado en Dante, bajando por los fosos y círculos del infierno hacia los dominios del demonio mayor, Malebolge, aquí llamado Malebolgia. Moore postulaba otros infiernos, otros demonios —suficientes para que todos tuvieran uno especial personalizado, con un Satán personal.

Al final, el alma del asesino era consumida por un traje Spawn sintiente y demoniaco. La capa envuelta a su alrededor, mientras la máscara se sellada sobre su cabeza y su boca para terminar el trabajo. Junto con una horda de otras almas condenadas, todas fajadas de pies a cabeza en sus propias versiones del atuendo parasitario, Billy caminaba penosamente hacia su altísimo y risueño maestro satánico en una escalofriante imagen de página completa de condenación final. El Fin.

Era difícil leer eso y no imaginarse a Alan Moore en esa multitud, atrapado dentro de un traje de superhéroe del que no era capaz de despegarse, maniatado y obligado mientras era llevado a rastras de vuelta al décimo círculo del abismo, la fábrica, los fríos motores de la Industria. Al final, los superhéroes eran más grandes que él. Más grandes que todos nosotros. Lo que había parecido como el tren de la oportunidad estaba ahora entrando en una lúgubre estación de Europa del Este, con la policía de la conformidad esperando en la plataforma. El único dinero que quedaba en los comics estaba en las historias de superhéroes.

Algunas facciones acreditar a Moore por señalar el principio del fin de Image con su siguiente proyecto 1963. En una secuencia ligeramente satírica de pastiches en el tono perfecto del estilo del Marvel temprano, Moore reinventó a los Fantastic Four como el Tomorrow Syndicate, mientras que Spider-Man se convertía en The Fury. Con la ayuda del camaleónico artista Rick Veitch, el ideó una meticulosa reconstrucción de los primeros comics Marvel de Lee-Ditko-Kirby que llegó tan lejos como a reproducir el ácido tono amarillo de las páginas de los comics antiguos, así que cada número de 1963 venía pre-envejecido, pre-coleccionado, nostálgico en el día de su lanzamiento.

Estas imitaciones tenían la intención de contrastar las comics de superhéroes caídos de la era Image con sus predecesores supuestamente más inventivos, pero el ataque de viejo cascarrabias a los gustos cambiantes fue contraproducente al hacer a Image lucir anticuada —ya no joven, boba, llena de mocos, sino que pegada en el pasado, amarga, y peor que todo, artística. El comic 1963 era una broma para mantenerse a flote dirigida directamente a los hastiados lectores de comics adultos. Era fácil decir que preferiría estar en otro lugar, estirando sus alas, pero incluso el estentóreo Moore había capitulado ante el gigante de Image.

A pesar de todo, Image fue la mayor historia de éxito en los comics desde que Stan Lee pusiera el logo de Marvel en Fantastic Four. Lo que faltaba en Image eran historias, personajes identificables y un sentido real de implicación emocional con los eventos que eran descritos en las páginas. Era la cocaína de los comics, emocionalmente muerta, creativamente limitada, y perfectamente oportuna —pero sólo por corto tiempo. En la primera oleada de energía, papel satinado y brillante colores, las deficiencias apenas aparecían, pero pronto se volvieron aparentes mientras la espera entre números, que apenas se diferenciaban unos de otros, se hacía más larga. Los videos de Super Mario y Sonic the Hedgehog consumían el tiempo de los dibujantes, y eran lo suficientemente ricos como para distanciarse de la ética de esclavo asalariado en la línea de producción, pavimentando el camino a nuevos talentos y despejando el campo para otro nuevo enfoque del superhéroe en esos tiempos turbulentos de cambios agitados.

De vuelta en los universos Marvel y DC, los héroes de Edad Oscura se tornaron más oscuros y desquiciados, y los villanos se volvieron risiblemente y cada vez más grotescos para mantener el paso. Los villanos se volvieron asesinos seriales con bizarros Modus Operandi: Un hijo de mami

podía emplear muñecas de porcelana en sus crímenes, otro podía estar igualmente obsesionado con santos martirizados o las letras del alfabeto griego— y todos tuvieron infancias difíciles. El risueño bromista de la serie de TV se convirtió en el Joker de los ochenta, un psicópata que ya había demostrado su compromiso con el nuevo sadismo usando una palanca para machacar cómicamente los sesos de Jason Todd, el segundo Robin, antes de dispararle a Batgirl en la columna (ella aún permanece paralizada en una silla de ruedas) y tomarle fotos desnuda en su agonía— las cuales les mostró después a su padre, el Comisionado Gordon (cortesía de Alan Moore y Brian Bolland en *The Killing Joke* [La Broma Asesina])

Kyle Rayner, el nuevo y joven Green Lantern en 1994, llegó a casa para descubrir a su novia descuartizada en trozos y cuidadosamente apilada en las gavetas de su refrigerador por un supervillano atómico llamado Major Force. Green Lantern estuvo furioso durante el tiempo que le tomó derrotar al villano, y de alguna manera se las arregló para evitar quedar marcado de por vida. Se tomó con calma la horrorosa muerte de la preciosa Alex antes de proceder, sin culpa ni demasiados vistazos al pasado, con una serie de relaciones con sensuales nenas extraterrestres. Las sutiles percepciones psicológicas de los avances de Moore fueron reemplazadas con los febriles monólogos internos, detallando la agonía interna de ser un superhéroe que combate el crimen en otra decadente cloaca de ciudad. O peor, los de psicótico oponente del héroe, que la mayoría de las veces pensaban con letras garabateadas, extrañamente angulosas y con errores. Ninguna historia podía pasar sin al menos una secuencia durante la cual una improbable inocente se encontrara completamente sola y vulnerable en el escenario completamente inapropiado de un oscuro callejón en el centro de la ciudad. Si la víctima podía ser una prostituta ligeramente vestida, el premio mayor estaba a la vista, con puntos extras por una puta travesti. Luego de unas cuantas viñetas de cualquier tipo de ingenua escasamente ataviada penetrando en las sórdidas entrañas de la pesadilla urbana, una manada de lobos humanos aparecería inevitablemente a hurtadillas desde las sombras con sonrisas y cuchillos relucientes. Parte A Clockwork Orange, parte punks de Kings Road, los lascivos matones rodearán a su tetona presa, y farfullaban en alguna privada lengua franca de los violadores. Sólo para que en último momento Batman/Wolverine/Daredevil se abalanzará desde las sombras para repartir un justo despliegue de satisfactoria y brutal venganza quebranta huesos. Al vigilante moderno le gustaba dejar a sus enemigos criminales hospitalizados o incluso permanentemente incapacitados.

“NO LO ENTIENDES, CHICO... ESTO NO ES UN BARRIZAL... ES UNA MESA DE OPERACIONES. Y YO SOY EL CIRUJANO”, se jactaba Batman, claramente superior a su oponente en cada aspecto, desde la clase, los privilegios y el estilo hasta la habilidad atlética, incluso mientras él los amenazaba con la paraplejía. La idea de la amenaza terrorista para América era ridícula en esos días idílicos, así que los superhéroes tendían a no estirar su alcance demasiado lejos, contentos de golpear más allá de su justa cuota a drogadictos y asaltantes insalubres y fuera de forma.

Era noir condensado hasta un absurdo negro azabache. Solos en su habitación con fantasías exageradas de gran empoderamiento, los comics adolescentes, el resultado de recluirse en los puntos de venta del mercado directo, se había atenuado en un producto refinado y especializado, pero el superhéroe geek estaba a punto de vislumbrarse en el espejo, parado allí con ropa interior manchada y tocando guitarra de aire. La seriedad profunda, el sensacionalismo burdo, el doloroso deseo de ser tomado en serio se había vuelto una postura ridícula, y las cosas tenían que cambiar. Las hormonas habían empezado a disminuir. Voces más calmadas se abrían paso.

El periodo de adolescente introversión de la Edad Oscura había producido espectaculares perspectivas transfigurativas que ahora podían tener usos más positivos. Luego de enfrentarse a su más oscura noche oscura del alma, el superhéroe estaba de regreso, más fuerte que nunca. Ahora era tiempo de salir y conocer algunas chicas. En su siguiente periodo de Renacimiento, los

superhéroes no solo recobrarían su dignidad sino también iniciarían un viaje fuera de las páginas, hacia nuestras vidas.

CAPÍTULO 17: KING MOB—MI VIDA COMO SUPERHÉROE

EN LOS AÑOS posteriores a 1996, las energías impacientes de transformación que habían desmantelado el Muro de Berlín, piedra pintada tras otra, y destronado a la eterna Thatcher, empezaron a destrozarme mi propio status quo con la misma agitada diligencia y atención al detalle.

Habiéndome perdido la montaña rusa de la vida adolescente, estaba atormentado por los arrepentimientos. Sentía que mi propia vida se había vuelto viciada y repetitiva. Mi propia personalidad parecía adecuarse burdamente, y muchas veces no me quedaba bien. Estaba completamente aburrido de la vaga depresión crónica, y decidí tratarme a mí mismo como otro personaje mal concebido y apenas desarrollado con la necesidad de una renovación. Luego de muchos titubeos, terminé con Judy, luego de nueve años juntos.

Ya me había hecho la idea de aceptar la rendición absoluta a un proceso de transformación, una odisea de disolución del ego que estaba seguro que me daría nuevas cosas sobre las que escribir, nuevas cosas que decir, y una nueva forma de ver el mundo.

Al crecer, me había sumergido en las historias de vida de Byron y Shelley, Rimbaud y Verlaine, y los Beats, y me sabía de memoria las biografías de los psiconautas de los sesenta como Kesey, Timothy Leary y John Lilly. Ellos eran mis, quizás dudosos, modelos de conducta en mi proyecto de reinención. Me dispuse a depurar mi defectuosa personalidad con Quantum Psychology (Psicología Cuántica) de Robert Anton Wilson, PNL, clases de actuación, lecciones de tae kwon do y sesiones de yoga. Las regalías de Arkham Asylum me dieron la oportunidad de interpretar el papel de "escritor" al máximo. Me imaginaba a mi mismo recostado usando mangas holgadas y con vuelos como Thomas Chatterton, suicida y glamoroso en un diván, bebiendo absenta y láudano mientras empapaba una pluma de pavo real en tinta verde luminosa y garabateaba fantasías febriles bajo la luz negra de las velas. Insensible a los Mares del Sur, escandaloso en el Foro. Tenía ganas de experimentar la completa libertad y la escala del mundo del escritor arquetípico, y tomé la decisión de dejar una biografía tan buena como las que había estado consumiendo tan ávidamente.

Yo ya había ideado como encontrarme con Animal Man en su propio ambiente, creando con la ayuda del dibujante Chaz Truog lo que había llegado a llamar un "traje de ficción". Esa fue una forma de "descender", como lo veía, hacia el mundo 2-D, donde pude interactuar directamente con los habitantes del universo DC en sus propios términos, en la forma de un dibujo.

Yo quería tomar esa idea de contacto directo más allá, para explorar la interface entre los hechos y la ficción en una forma que en forma más personalmente. Me preguntaba si podía arreglar un intercambio que afectara mi vida y mundo real tan profundamente como lo haría en el mundo de papel.

Mientras llevaba a Doom Patrol a su fin luego de cuatro años de sinsentido surrealista mensual, guías Lonely Planet se desplegaban por la alfombra para ayudarme a planear un año lejos de los comics y la rutina.

Había trazado una inmensa ruta alrededor del mundo por la India, Tailandia, Indonesia, Singapur, Java, Bali, Australia, Fiyi, Los Ángeles y Nuevo México antes de regresar a casa, esperaba yo, transformado.

En mi primera noche en el soso hotel cerca del aeropuerto, celebré este renacimiento personal pasándome una rasuradora eléctrica por el pelo, que innegablemente estaba cayéndoseme. Se sintió ritualista; mi miedo a quedar calvo y volverme inmediatamente poco atractivo fue enfrentado con montones de pelo castaño en el suelo. En el espejo era un diseño de personaje en blanco, una cara sonriente. Ahora podía renovarme a mí mismo como había hecho con Animal Man, la Doom Patrol y Batman. Me estaba convirtiendo en un superhéroe.

No empezó tan bien como había pensado. Culturalmente conmocionado, chorreando por el calor, sin poder moverme por las desvencijadas calles de sueño de Nueva Delhi sin atraer la atención de miles de vendedores ofreciendo agua, lustrar los zapatos, o servicio de limpieza de orejas, yo nunca había visto mendigos con las narices reducidas a nudos por la lepra. Los días transcurrieron tropezando a través de la sobrecarga, las noches eran nostálgicas y solitarias en una pieza sin ventanas, en el sumidero más bajo del alma, lejos de casa, calvo, de treinta y dos años, y sin entender nada.

Todo empezó a mejorar en un viaje en taxi a Agra. Nunca olvidaré la tortuga arrastrándose laboriosamente a través de una carretera en medio de atronadores gigantes de dieciocho ruedas. Empecé a disfrutar. Nadie me conocía, nadie esperaba nada de mí, y me vi forzado a confiar en recursos que nunca había sabido que tenía.

Tres días en el tren estatal desde Leh hasta Manali bajando a través de los vertiginosos pasos sin baranda del Himalaya, con los armazones carbonizados de los buses estatales espaciados uniformemente, muy, muy abajo.

Un viaje en tren desde Bangkok, a través de las montañas de Malasia. El Templo de las Serpientes en Penang. Un viaje en bus a Singapur vía Kuala Lumpur, sus multicolores pináculos futuristas tan fabulosos como Oz durante la noche, medio despierto.

Había tortillas de setas alucinógenas en Jogjakarta, paseos en moto a las ornamentadas y húmedas ruinas de Prambanan y Borobudur, el colosal platillo volador mándala en tierra, donde la historia de la vida se proyecta en terrazas de piedra.

En un jardín tropical en Bali, contento de estar vivo, borracho de oxígeno y las fragancias explosivas de las flores tropicales, me imaginé a mi mismo dando vueltas y vueltas alrededor del mundo como un satélite, descansando en los jardines de los hoteles entre visita y visita a los pequeños cines locales, mandando guiones desde atolones del Pacífico y aldeas en la selva tropical. Mi amigo Emilio, de las tardes de comics caseros en los setenta, se había trasladado a los EE.UU. para encontrarse con su distanciado padre antes de acabar en las afueras de Santa Fe, donde encontró trabajo y alojamiento con un joven y prominente artista de la cerámica zuni. Pasé un par de días que me cambiaron la vida en el Pueblo, terminando con un viaje de ácido en la sagrada mesa con vista al Río Grande, mientras fluía como un río de chocolate a través de un amanecer en el Edén. Mi mente se sintió diez mil veces más grande. Había encontrado mi ¡SHAZAM!

De vuelta a casa, me sentí renacido, más confiado, creativo y vivo que nunca antes. Para mi sorpresa y deleite, las chicas amaban mi cabeza calva y constantemente querían tocarla. Y uno que se había preocupado todos esos años por la caída del pelo.

Tuve también que profundizar más en los experimentos mágicos, Había leído sobre la tradición berdache del chamanismo, y decidí que podía hacer una versión de eso resplandeciente, noventera, de la magia del caos, como una forma de sacudir mi identidad y convertirme en mi propio completo opuesto. Un par de catálogos de ropa fetichista después, y ya había ensamblado un brillante kit de disfraces que haría avergonzarse al de Jimmy Olsen. Las ropas y el maquillaje me permitieron transformarme en un alter ego femenino que ahora había creado para sustituirme las operaciones mágicas más oscuras que estaba llevando a cabo. Estaba entrando en un área muy bizarra de consciencia y encontré que la "chica" era más inteligente y valiente, y podía negociar y defenderse más fácilmente de las predatoras entidades "demoniacas". Al menos esa era mi justificación personal para un comportamiento tan épicamente raro. Si ayuda, consideren demonios como "malos" estados mentales, paralizantes néurosis o miedos. Vestido en vinilo negro y tacones de quince centímetros, maquillaje de bailarina, y una peluca rubia, empecé a tratar libremente con fuerzas angelicales, loa del vudú africano, los Reyes y Señores enochianos, la escoria de Goetia y de los Túneles de Set, entidades lovecraftianas, y otros personajes ficticios y alienígenas. Realizaba rituales de todo tipo para ver si funcionaban, y resultaban todo el tiempo.

Por loco que suene, y suena un poco loco incluso para mí en estos días, todo esto fue hecho con el rigor y la precisión de los experimentos científicos.

Si encontraba un ritual peligroso o interesante en un libro, me gustaba darle una oportunidad, para ver qué efectos podría tener en mi consciencia. Los resultados nunca fueron menos que reveladores. Las drogas psicodélicas le daban a estas experiencias la fidelidad de una experiencia 3-D en el holodeck de Star Trek. Ahora los ángeles y demonios tenían cara, de incandescente y afilada pureza o grotesca y laberíntica monstruosidad. Dioses y criaturas ficticias tenían formas que parecían tangibles. Estos seres podían ser pintados y representados de memoria, y encajaban en las descripciones dejadas por los intrépidos psiconautas que habían sido de esta manera antes que yo.

No tengo una explicación real para un montón de estas cosas pero numerosas especulaciones podrían hallar su lugar en otro libro un día. Yo simplemente permití que todo esto pasara bajo cierta vaga dirección de una identidad con interior de diamante, protestante y straight-edge, que parecía nunca perder el control. Cuidadosamente filmé y grabé estos rituales, durante los cuales se me puede oír hablar en lenguas, y con múltiples voces —algunas masculinas, algunas femeninas, algunas completamente inhumanas. Cada día era una fiesta. Bebía champaña o tomaba hongos y escribía comics. Mis amigos venían a beber, tomar hongos y hacer música. Cada quincena mi novia adolescente me visitaba desde Londres para unirse ya fuera para unirse a la diversión o lo que fuera.

Cuando me aburría, compraba un ticket de avión y volaba a alguna parte en la que nunca hubiera estado. El mundo se sentía intensamente despierto y vivo, como si de alguna manera hubiera aprendido a bailar con él un poco. Mis comics empezaron a reflejar esta nueva libertad, tomar un estilo más libre, más personal, y más psicodélicos en el sentido literal de la palabra de “manifestación de la mente”. Era difícil creer que la gente me estaba pagando por algo que pronto me di cuenta que era cercano a la auto-terapia. Sólo podía asumir que mis problemas y dudas, mis esperanzas y sueños, eran compartidos por muchos otros, que se podían identificar con la manera en que las estaba encuadrando como ficción.

En 1993 recorrí América en compañía de mi colaborador de Zenith Steve Yeowell y la dibujante Jill Thompson. Jill era una llamativa chica alternativa de unos veinte años que se dibujaba a sí misma en todo lo que hacía. Su trabajo tenía una línea peculiar y confusa, con una comprensión instintiva sobre la composición y la actuación de los personajes. Los tres juntos nos tambaleamos a lo largo de los Estados Unidos, terminando en San Francisco para vivir mi poco exigente sueño de visitar la librería City Lights vestido con una camiseta rayada blanco y negro, chaqueta de cuero, gorra de plato y botas como los Beatles. Decidí dejar al pelo de mi afeitada cabeza volver crecer, y había alcanzado un estado particularmente ralo en su regreso, como hierba gatera brotando en una caja en una jardinera, por eso el sombrero de cuero, del que me había convencido que me hacía ver como un escritor Beat. Borracho en el Vesuvio Café, donde héroes como Ginsberg, Kerouac y Burroughs se habían reunido antes de que yo naciera, me sentí como si finalmente me hubiera convertido en quien tenía que ser y ya no me importaba lo que otros pensarán.

“Deberían estar en una jaula”, observó el guionista Tom Peyer mientras bailábamos como strippers en MDMA durante la celebración de los “50 Años del LSD” conmemorando la síntesis del maravilloso químico de Albert Hofmann.

Al día siguiente, aún chispeando alegremente y por el Parque Golden Gate, sujetando flores en los risos de Peyer, todos nos comprometimos a trabajar juntos en algo nuevo y asombroso, algo que pudiera cambiar el mundo. Leyendo True Hallucinations (Alucinaciones Reales) de Terence McKenna en el Aeropuerto Internacional O’Hare, tripeando a treinta y tres mil pies, a los treinta y tres años, como Jesús en un descongelamiento global post-Guerra Fría, a lo

grande en una época encantada de bailar y abrazarse y hacer lo que quisiera en latitudes exóticas, era feliz, estaba completamente curado, y mis años straight-edge me permitían verme diez años más joven de lo que era.

Otra mini fortuna llegó en el correo cortesía de esos tres números de Spawn para Todd McFarlane, y parecía como si pudiera financiar este estilo de vida bohemio indefinidamente. Me imaginé escribiendo cien páginas de comics al año y haciendo suficiente dinero para vivir a lo grande por otros cinco años, pero la burbuja ya se había reventado, y tenía que admitir que no era probable que este periodo de gracia durara mucho más.

El interés de los medios en los comics había disminuido. Los especuladores que habían entrado en el mercado de los comics ahora empezaban a irse, hundiendo el negocio a su alrededor mientras se batían en una precipitada retirada. El boom, como la burbuja económica holandesa de la "Tulipomanía" en 1636-37, había sido generado artificialmente. Había mucho dinero, era cierto, en los coleccionables, los números uno, y en las impresiones especiales, pero los precios inflados estaban basados en la escasez, y las interminables portadas con múltiples mejoras brillantes, holográficas, 3-D publicadas por Image y Marvel en particular, eran cualquier cosa menos que escasas.

Los buenos tiempos estaban llegando a su fin, pero más importante para mí, extrañaba la disciplina de escribir regularmente y necesitaba un foro para expresar mi recientemente formada visión del mundo. Estaba feliz de volver a trabajar con un nuevo tipo de comic.

Decidí hacer un título donde pudiera contener y abordar todos mis intereses. Yo ya tenía el vago concepto de un thriller sobre una vasta y oculta conspiración ambientado en el mundo real, en el presente. Hojeé a través del siempre confiable Brewer's Dictionary of Phrase and Fable en busca de nombres raros para los personajes e ideas interesantes, y así fue como encontré el título The Invisibles y nombres para varios de los personajes principales, como Ragged Robin —que Jill dibujó para que se pareciera a ella— King Mob, y la bruja travesti Lord Fanny.

Los personajes eran todos partes de mí mezcladas con gente que conocía: Dane McGowan, el punk de calle Liverpool destinado a ser un bodhisattva, era el cínico de clase obrera que aún me mantiene a raya. King Mob era un mago del caos de la escuela de arte y consciente de la moda. Ragged Robin era un alma sensible; Lord Fanny, mi indomable disfraz travesti de bruja; y Boy, la voz práctica y pragmática de la razón que se asegura de que siempre pague mis cuentas e impuestos y alimente a los gatos. Incluso los villanos, fuerzas ciegas gnósticas de represión, tiranía y crueldad, eran mi propio auto-odio y miedos recibiendo forma, nombres y domados como demonios.

King Mob era la cabeza de la acción. Tenía mi cabeza rapada, mi edad, y había hecho su dinero como escritor. Como un activista anarquista, tomaba prestadas algunas de las prácticas de mi papá. Era un adepto al sexo tántrico, un maestro del kung fu, y usaba chaquetas de cuero liso, pantalones de PVC, lentes de sol reflectantes. King Mob era el James Bond punk, el tipo de Matrix cinco años antes que el estreno de esa película, y como Neo, como Morpheus, había llegado a entender que el universo entero estaba contenido en algo más grande y extraño. Tenía la intención de mezclar mi vida, mi apariencia, mi mundo con el suyo, hasta que ya no pude decir que nos diferenciaba. No tenía idea en que me estaba metiendo.

El mundo de The Invisibles era el nuestro. Me preocupé de mantenerlo actual, con nombres de bandas, películas y referencias de los eventos del día a día. Era un mundo tan cercano al nuestro, que incluso tenía el comic The Invisibles en él, en una escena donde King Mob lee y comenta el comic como si fuera una glamorización de su propia vida. El modelo tenía que ser perfecto. El universo muñeco vudú que estaba haciendo necesitaba trazar al nuestro de forma tan precisa que me permitiera deslizarme entre ambos a través de la superficie permeable de la página.

Habiendo establecido esto, quería que la gente siguiera leyendo. Tuve que prometer revelaciones, así que prometí el Secreto del Universo —no muy seguro de si lo iba a entregar pero con la certeza de que lo iba a averiguar.

En Febrero de 1994, deprimido y calmado en el monocromático invierno de Escocia, compré un ticket de avión a Nueva Zelanda con la intención de saltar en bungee de vuelta a la felicidad.

Mientras permanecía parado, cuestionándome mi impulsividad, en el borde de una corta tabla de madera extendiéndose desde el Puente del Río Kawarau, con la gruesa cuerda elástica amarrada alrededor de mis tobillos, sostenía en mi puño fuertemente apretado un sello mágico dibujado en un papel. La idea era lanzar el proyecto Invisibles con una explosión, “encender la mecha”, por así decirlo, de un dinámico “hipersello” —un conjuro mágico en formato comic-book que tuviera el poder de cambiar vidas, y quizás el mundo.

“¿Qué es lo que haces para ganarte la vida?” me preguntó el operador, en un esfuerzo por distraerme de la solitaria nota de terror chillando en mi cabeza.

Tuve que pensármelo.

“Soy un escritor”, recordé a través de una tormenta de ruido blanco neural. “Escribo comics de Batman”.

“Bueno, esto te dará algo sobre lo que escribir, amigo”. Me dijo sonriendo, contando hasta cinco en reversa.

En el momento en que dijo “tres”, pude sentir los últimos pensamientos deshilvanados de “¡No lo hagas!” lloviendo como números salidos de una pantalla. Luego, ya no había nada pasando allí dentro en lo absoluto.

“¡Uno!” dijo. Todo el horizonte tomó la cualidad estática y eterna de una mancha en la pared de un cuarto de hotel.

Y me fui.

Arrojé el sello hacia abajo en un momento de caos azotándome, antes de rebotar hasta detenerme bajo la estructura de ceja arqueada del puente sobre mí. La descarga de endorfinas después me trajo una ráfaga extática que me dio energía todo el camino hasta Auckland, donde me topé con un raro ejemplar del legendario grimorio de Michael Bertiaux, *The Voudon Gnostic Workbook*, que contenía descripciones y nombres de los dioses escorpiones que me había encontrado el año anterior. El hechizo había tenido un buen comienzo, consideré.

Luego, la primavera de ese año, llegó Katmandú. La idea de esa expedición había sido provocada por un documental de Dan Cruickshank que Ulric, mi amigo y compañero de *The Mixers*, y yo pillamos en la TV una noche, en donde el veterano presentador de TV recorría por la India, Nepal y el Tíbet siguiendo los pasos de Buda. Nosotros estábamos particularmente intrigados por la descripción de Cruickshank del templo Swayambhunath en el valle de Katmandú. Hay 365 escalones subiendo la colina hacia el templo en la cima, y se dice que cualquier peregrino que sea capaz de ascender los escalones con una sola bocanada de aire va a alcanzar la iluminación en esta vida.

La subida fue demasiado fácil para ser apenas remarcable para dos jóvenes en forma. Más allá de una radiante sonrisa de un marchito monje budista que se sintió como una breve audiencia con Yoda, no pasó mucho más ese día. Nos sentábamos a tomar soda de limón, o merodeábamos por los terraplenes de montañas de basura del río Bagmati, donde inmensos jabalís negros sumergían su cuerpo en las acidas emanaciones, refrescándose del calor de fiebre amarilla de otro día aullante, estrepitoso y maloliente.

Luego de un par de días borrachos en Thamel, el gueto turístico del pueblo, nos arrastramos de regreso a nuestra pieza en el Hotel Vajra, la Casa del Relámpago, donde en los últimos días antes de irnos, Ulric se sintió enfermo y cayó en cama. La cacofonía de campanas

sonando y perros ladrando de la vida de Katmandú siguió, como lo hizo todo el día y la noche. Fui hasta el jardín en la azotea con mi computadora portátil. El equipo de fútbol de Katmandú estaba jugando contra Bhaktapur en una cancha cercana, como una versión de “culto cargo” de la Copa Mundial —el improvisado terreno de juego marcado por los espectadores, los jugadores en camiseta y pantalones cortos.

Miré por un rato, luego me retiré a mi tumbona, donde empecé a escribir un texto introductorio para el segundo número de *The Invisibles* al mismo tiempo que componía un ensayo que me había comprometido a escribir para la muy extrañada publicación sobre cultura alternativa *Rapid Eye*, del difunto Simon Dwyer.

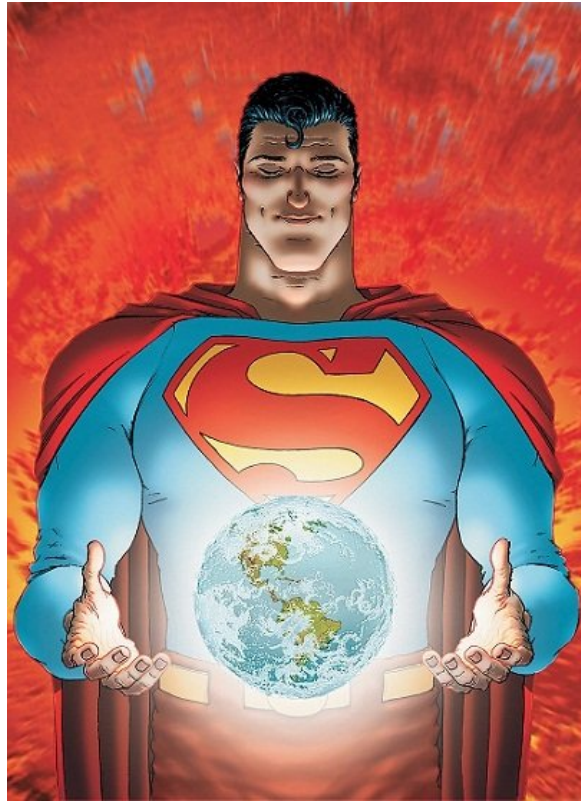
Y entonces todo comenzó cuando los vítores de la multitud se deformaron en un zumbido de alta potencia, que podría haber sido los motores de las turbinas de una nave espacial. Levanté la vista de mi computadora para ver el templo Swayambhunath reordenándose a sí mismo como un Transformer en alguna clase configuración cromada con forma de león, con tubos de escape y conductos espirituales tubulares, que parecían disparar su cruda santidad hacia el cielo como una furiosa tormenta de reflectores. Abrumado, tropecé escaleras abajo en las garres de un inmenso cambio sísmico en la consciencia que no podía, con la mano en el corazón, atribuir sólo a la acción del pequeño pedazo de hachís que había ingerido. Me las arreglé con los salvajemente distorsionados escalones de piedra en espiral y las velas en mi camino bajando del techo, para dejarme caer en mi litera y agarrarme firmemente. Ulric estaba dormido en el otro lado de la pieza. Podía sentir algo enorme, invisible, retorciéndose por el angosto corredor de momentos que se aproximaban, buscándome.

Empecé a perder contacto con la realidad física de la pieza, viendo en su lugar estafalarias calles antiguas, y casas de cerámica inclinadas, embrujadas por presencias gnómicas, la corriente me arrastraba más profundo en los ancestrales pasajes alucinatorios y las apretujadas callejuelas empedradas que se sentían como los arcaicos y semi-recordados sueños de infancia.

El efecto intensificado.

Ahora había algo que sólo puedo describir como “presencias” emergiendo de las paredes y los muebles. Quizás alguien más podría llamar a ese goteo ondulante de meta-materia puramente holográfica ángeles o extraterrestres. Estaban hechos de algo que podía haber sido mercurio o un flujo de cromo líquido y me informaban que yo había causado que esto pasara, y que ahora debía que lidiar con las consecuencias de mis actos. ¿A dónde quería ir?

No tenía idea. Alfa Centauro fue lo primero que se me vino a la mente, y el pensamiento fue seguido por un efecto derribador en espiral que borró completamente la pieza de mi consciencia y la reemplazó con otra realidad.



(créditos ilustración 17.1)

Vi enfrente de mí una vista perfectamente astronómica de tres soles cercanos de diferentes tamaños. Me volví consciente de un enorme horizonte planetario de un verde como el del agua estancada, y me lance hacia él. Allí me encontré con esculturas inteligentes hechas de lo que parecían tubos de neón ultravioleta, que abanicaban y cambiaban de configuración mientras intentaban comunicarse conmigo. Mis “ángeles” me arrastraron fuera de allí, amonestándome por ofender las sensibilidades culturales de los de Alfa Centauro. (Incluí una versión de ellos como los Electrokind en All-Star Superman —extraterrestres de gas tungsteno con frágiles exoesqueletos de cristal).

“De acuerdo”, dijeron. “Esto es lo que querías. El secreto del universo”.

Fui dado vuelta, es la manera más simple de pensar en ello. Mi sentido de ser fue rotado a través de un plano al que no podría señalar, llevando mi atención a un ambiente que no es completamente incompatible con las descripciones de los físicos teóricos del hiperespacio, o del bulk, un mega-medio hipotético en donde universos enteros están suspendidos. Era como eso, pero real —más real que cualquier cosa que hubiera experimentado.

Fuera lo que fuera, había entrado de lleno en un espacio que se sentía tanto abovedado como cerrado, como una inmensa catedral pero también infinito en el horizonte. Fue como si el infinito y la eternidad pudieran ser contenidos y embotellados dentro de algo mucho más grande que los dos. El espacio era de un profundo azul celeste en todas direcciones, atado con brillantes líneas plateadas y tracería de grillas que iban y venían, planos fantasmales pasando rápidamente de arriba a abajo por un monofilamento invisible formando andamios a mí alrededor. No podía sentir mi cuerpo o mis ojos abiertos en el mundo físico. No hubiera querido. Mis ojos reales estaban bien abiertos allí. Más extraño aún, mi llegada a ese lugar se sentía como volver a casa. Todas las preocupaciones y los miedos del mundo mortal se habían ido, siendo remplazadas por el

murmullo de la immaculada industria, creatividad divina, y, a pesar de todo, la inconfundible y siempre conocida sensación de profunda familiaridad, de pertenencia y completitud.

Esto era tan extraño como cualquier cosa que Batman o Superman hubieran enfrentado en las páginas de World's Finest.

¡Continúa en la misma hora, en el mismo canal, el próximo capítulo, una nueva era!

PARTE 4: EL RENACIMIENTO

CAPÍTULO 18: EL HOMBRE DEL MISTERIO MUSCULOSO

DESPUÉS DE Doom Patrol y Arkham, sentía que casi había terminado con los tradicionales superhéroes disfrazados. Nuevas formas podían ser creadas, nuevos tipos de héroes y trabajo más elaborado, intrincado y experimental como The Invisibles era posible. De todas formas, me encontré arrastrado de nuevo hacia los superhéroes.

Flex Mentallo, Man of Muscle Mystery (Flex Mentallo, El Hombre del Misterio Musculoso), publicado en 1996, fue el resultado. Era la historia del mejor héroe, el más noble y desinteresado de todos; un ejemplar de una clase de héroe que ya había desaparecido. Con una tremenda flexión de sus bíceps, había transformado el Pentágono en un círculo, en las páginas de Doom Patrol #44, anulando así sus energías ocultas.

En Flex Mentallo quería contestar la pregunta que los escritores siempre se han preguntado: “¿De dónde sacas tus ideas?”. Siempre fue bastante obvio para mí: Miro dentro de mi cabeza y allí están. Flex era un intento de trazar el proceso en las páginas. Esta era mi oportunidad de mostrar a que me refería cuando hablaba sobre superhéroes realistas.

Flex Mentallo, Man of Muscle Mystery también resultó ser la primera de muchas colaboraciones exitosas con quien ha sido mi amigo y compañero por largo tiempo, Frank Quitely. Había visto el trabajo artístico de quien tenía el seudónimo Quitely (“Quite frankly”, francamente) en la revista escocesa de humor underground Electric Soup, donde su línea clara, detallado, y su oficio experto como dibújate lo situaron muy por encima de los dotados pretendientes R. Crumb y Gilbert Shelton, con quienes compartía espacio en esas páginas. El estilo de Quitely me recordaba al de Winsor McCay, Arthur Rackham, Harry Clarke, y otros grandes ilustradores de principios del siglo veinte, con toques de Norman Rockwell, los primeros trabajos de Disney, y los animadores de los estudios Max Feischer. Lo mejor de todo, el parecía haber tomado la mayor parte de su inspiración de Dudley D. Watkins, el genio detrás de las tiras de periódicos de D. C. Thomson The Broons (The Browns) y Oor Wullie (Our William), parte indispensable de una infancia escocesa. La idea de superhéroes americanos al estilo Watkins me parecía muy atractiva.

Frank Quitely era el dibujante que me hubiera gustado ser. El tenía un dominio de la anatomía, el movimiento y las expresiones que le daban a cada personaje una matizada vida y personalidad que los hacía salir de las páginas, y a diferencia de muchos de sus pares que usaban extensamente referencias fotográficas, el mundo de Quitely era generado dentro de su cabeza; era capaz de dibujar cualquier cosa desde su memoria e imaginación. Aún mejor, Quitely no tenía un interés particular o un amor por los comics de superhéroes ni por sus convenciones, lo que significaba que podía abordarlos con una mirada fresca y pocas presunciones.

Flex Mentallo hizo su debut en las páginas de Doom Patrol con una historia de origen, que era un enfoque surrealista a “THE INSULT THAT MADE A MAN OUT OF MAC” (El insulto que sacó al hombre dentro de Mac), un famoso comic de una página, que era el anuncio para el curso de culturismo de Charles Atlas. Dirigido a los flacuchos y los obesos, esta publicidad era una constante en las páginas traseras de los comics de superhéroes de la Edad de Plata. Atlas prometía que podía “convertirte en un hombre”, si tú sólo tenías las agallas para “arriesgarte con una estampilla”.

“¡MALDITA SEA! ¡ESTOY ABURRIDO DE SER UN ESPANTAPÁJAROS! [PIENSA] ¿POR QUÉ NO PUEDES SER UN VERDADERO MACHO COMO ESOS TIPOS EN LA PLAYA?”.

Probé con la prosa bella y muscular que usaba Atlas para promocionar y la puse en la boca de un “misterioso extraño” a lo Captain Marvel fuera de un baño público de caballeros, para continuar y elaborar la historia sobre la determinación del joven Mac por “quedar a mano”.

¡DÉJAME PROBARTE QUE PUEDO CONVERTIRTE EN UN HOMBRE NUEVO! ¿ESTÁS HARTO DE QUE LOS GRANDULONES SE QUEDEN CON LO MEJOR DE TODO? ¿ENFERMO Y CANSADO DE SER BLANDO, FRÁGIL, FLACUCHO O FONDÓN?— ¿DE ESTAR VIVO SÓLO A MEDIAS? TÚ QUIERES EL FÍSICO TIPO “DIOS GRIEGO” QUE

ENLOQUECE A LAS CHICAS EN LA PLAYA— DEL TIPO QUE PONE A LOS OTROS MUCHACHOS VERDES DE ENVIDIA. ASÍ QUE LLENA ESTE CUPÓN AHORA.

Con estas palabras, el misterioso extraño le entregaba al joven Mac un cupón haciéndolo acreedor de un libro gratis, ¡Misterio Musculoso para Ti!

SUPONGO QUE NUNCA SABRÉ DE DONDE SALIÓ ESE LIBRO. CONTENÍA TÉCNICAS QUE NI SIQUIERA SE ME HUBIERAN OCURRIDO. PODER MUSCULAR DESARROLLADO A UN GRADO TAL QUE PODÍA SER USADO PARA LEERMENTES, VER EL FUTURO, INCLUSO A OTRAS DIMENSIONES.

Flex era el superhéroe pre-Edad Oscura ubicado —con su simple moralidad, su naturaleza amable y amistosa, y su odio a los abusones— en un mundo más siniestro. En lugar de sucumbir a las presiones del mundo real, como habían hecho los personajes de Watchmen, él las vencería con el enorme poder del misterio musculoso.

Cada uno de los cuatro números tomaba su inspiración temática de una diferente era de los comics, así que el primero, titulado Flowery Atomic Heart (Florido Corazón Atómico), se ocupaba de la edad de oro de los recuerdos de infancia y los Edenes perdidos. El segundo era la edad de plata de la transformación y la adultez joven, My Beautiful Head (Mi Hermosa Cabeza). La edad oscura y la adolescencia tardía estaban representadas por el número 3, en la oscura Dig the Vacuum (Excava el Vacio), mientras que We Are All UFOs (Todos Somos OVNIs), la última entrega, anticipaba la próxima y aún no denominada era, que casi veinte años después estamos llamando el Renacimiento. En este aspecto, Flex Mentallo, Man of Muscle Mystery puede ser vista como una planilla para Supergods. Juntos, los cuatro números contaban la misión del superhéroe titular a través de una ciudad nocturna construida a partir de lo que parecían ser los escombros de unos recuerdos sobre comics a medio olvidar, emprendiendo la búsqueda de su antiguo compañero, The Fact.

Pero estas también podían ser las alucinaciones agonizantes de una estrella de rock suicida, tripeando en un mugroso callejón bajo la lluvia, mientras divaga en el teléfono con lo que cree que es una línea samaritana de auxilio.

La obra es parte biografía, real e imaginada —la historia de una vida que podría haber llevado si The Mixers hubiera tenido éxito. La veía como las memorias de un “Grant Morrison de la Tierra-2”, así que le di mi propia infancia, e hice que viviera en una copia aproximada de mi casa adosada en el extremo oeste de la ciudad. Él era yo, con mi gato y la novia que me visitaba, mis comics, extrañezas, y noches visionarias abrazadoras como el blitzkrieg. Un callejón extraño y liminal cerca de Charing Cross en Glasgow siempre me había llamado la atención en cuando paseaba un poco borracho a las tres de la mañana, y se convirtió en el escenario de las alucinaciones que le salvaron la vida a mi personaje principal— o quizás era su contacto genuino con un supermundo perdido que siempre había existido a nuestro alrededor, y que emerge sólo en nuestras fantasías. El libro mostraba también mis experiencias con el ocultismo, y traté de resolverlas en el contexto de la ficción de superhéroes, usando los símbolos, arquetipos y personajes que me habían formado en mi imaginación para construir un tipo de alternativa superheroica a la religión.

La primera portada estaba emplastada con ráfagas gráficas y exclamaciones en una saturación frenética de Arte Pop, que hacía referencia a la ilustración de la gran portada de Infantino en Flash #163: la mano del héroe extendida para hacer contacto directo con el lector.

“¡DETENTE! ¡DEBES COMPRAR ESTE COMIC O LA TIERRA ESTÁ CONDENADA!”.

Empezaba con una grilla de nueve paneles mostrando un personaje a lo Ditko con “sombbrero y abrigo” con una bomba prendida en sus manos. En la segunda viñeta la bomba arrojada hace un arco hacia el primer plano en 3-D, para explotar en la tercera.

Esta explosión es el propio Big Bang, como lo entendemos cuando la expansión cósmica se desacelera en la viñeta 5 para mostrar la configuración de la constelación de Orión y a su estrella más brillante, Sirio.

“EL VUELO 23 ESTÁ SALIENDO POR LA PUERTA DE ENTRADA K-9”.

Las viñetas 6 y 7 empezaban un zoom en reversa desde Orión alejándose hacia la espiral galáctica, vista desde una distancia de cien mil años luz.

La viñeta 8 era negrura, con un solo punto blanco diminuto conteniendo al universo entero, y en la viñeta 9, la luz del universo mismo se desvanecía en lo que parecía una oscuridad eterna.

La continuación en la página 2 de la desconcertante reversa mostraba que ni siquiera la oscuridad podía reclamar soberanía absoluta, cuando las tres primeras viñetas revelaban lentamente que todo lo anterior no era nada más que la sombra en la hendidura de un sombrero de fieltro. De hecho, el mismo sombrero del hombre misterioso sosteniendo la bomba que conocimos en la primera página.

Ahora él era un dibujo de una clase diferente, en una escala diferente: un bosquejo hecho con una lapicera delgada en la cáscara de un huevo, el cual, en la viñeta 6, se rompe contra el borde un sartén de metal.

“ESTE ES TU CEREBRO CON DROGAS”.

La viñeta 7 mostraba una mano vaciando el huevo en un sartén.

“¿HAS VISTO ESE COMERCIAL?”.

La viñeta 8 revelaba un sonriente cocinero que se volteaba a mirar directamente al lector, tal como Animal Man lo había hecho, pero sin la misma alarma ni la confusión existencial.

“HUEVOS, HUEVOS, HUEVOS”. Decía sonriendo. “¿QUIÉN QUIERE HUEVOS?”.

La página del título era una imagen a página completa de nuestro héroe, sonriendo y guiñando un ojo. Flex era el superhéroe reducido a su atractivo esencial como un hombre musculoso casi desnudo en calzoncillos de leopardo y botas con cordones de lucha libre. Él era tan ridículo, camp, serio, y completamente confiable como pudimos hacerlo.

“¿HUEVOS? ¡CREO QUE ESE SOY YO!”.

Cada personaje recibió su propio lenguaje personal distintivo, y Quitely incluyó veintitrés personas separadas y distintivas comiendo en la cafetería del aeropuerto en su página completa, cada una reaccionando a la presencia de este musculoso extravagante, sonriente, pedidor de huevos, y con su cuaderno para anotar sus impresiones. Mientras este superhombre no-reconstruido, no-consciente de sí mismo, de buen corazón, permanecía de pie entre ellos, algunos estaban disgustados, otros eran burlones, otros estaban impresionados, y otros estaban asustados o sorprendidos.

Cuando una célula terrorista conocida sólo como Faculty X (El término del autor británico Colin Wilson para el potencial escondido de la humanidad) dejaba una silbante bomba anarquista de caricatura —como la de las páginas 1 y 2— en el vestíbulo del aeropuerto, Flex salta para salvar el día, sólo para descubrir que la bomba no estaba diseñada para explotar, sino que para asustar y confundir. Faculty X usa bombas “no para destruir objetos sino certezas”.

Mientras miramos hacia abajo a Flex sopesando la bomba una vista gran-angular superior majestuosamente compuesta, la historia cambia en una vuelta de página a un detallado acercamiento que recrea la superficie de una mesa en un apartamento de un adinerado stoner: pipa de agua, trozos de hachís, papel de enrollar, y un regadero de comics de superhéroes con títulos como Outerboy y Lord Limbo, publicados por la línea ficticia Stellar Comics (nombrada así por mi propia imprenta de comics caseros de niñez). Aquí introducíamos al verdadero héroe: la estrella de rock sin nombre, sin rumbo, sin afeitado, borracho y drogado, vaciando maniáticamente armarios que contenían cajas de cartón con viejos comics y sus propios dibujos juveniles de lo que

resultan ser las aventuras de Flex Mentallo. Una escena representada realísticamente de Mentallo en un cuartel de policía combinada con la misma escena dibujada por un talentoso niño de diez años, mientras los niveles de fantasía y ficción de la historia empiezan a interactuar.

Flex se pone en camino a través de un Limbo sórdido y corrompido que representaba el paisaje devastado post-deconstrucción de la ficción super heroica, donde los ayudantes infantiles, desprovistos de la supervisión de los héroes adultos, acechaban las callejuelas como brutales pandillas disfrazadas, parte Wild Boys de Burroughs, parte droogs de Burgess, o donde drogadictos buscaban una elusiva kriptonita que les confiere una consciencia cósmica estilo Captain Marvel y reveladoras visiones apocalípticas de superhéroes abalanzándose por miles desde un hoyo en las nubes durante el Día del Juicio Final. Yo imaginaba que los superhéroes se habían convertido en un rumor, avistados en borrosas fotografías como Pie Grande o el Monstruo del Lago Ness.

Un tercer nivel de la historia está ambientado en un universo platónico de superhéroes que estaba siendo devorado fuera de la existencia por una entidad divina conocida como The Absolute. Los superhéroes sobrevivientes, conocidos como la Legion of Legions, habían diseñado un plan desesperado que requería la creación de todo un universo nuevo, hacia el cual pudieran escapar. El único inconveniente: Los superhéroes tenían que volverse ficticios para poder sobrevivir en este nuevo universo, que tenía leyes de la física menos tolerantes. El nuevo universo que crearon era, como pueden haber adivinado, el nuestro. Nuestras historias de superhéroes serían memorias raciales de nuestros propios orígenes en este mundo perdido.

Como The Invisibles, Flex era un producto directo de la experiencia en Katmandú, la cual podemos retomar ahora, y donde, si recuerdan, yo justo había retorcido la superficie del universo hacia la quinta dimensión.

Moviéndome a través del espacio azul puro del más allá, habían más criaturas como las masas plateadas que me habían llevado allí. Cuando una de ellas pasó justo a través de mi sustancia, arrastrando un oleada de emociones, escuché la voz de mi madre diciendo, "La próxima yo seré tú y tú puedes ser yo". Vi desde mi propio reflejo que yo también era una hiper-representación mercurial y que recordaba haberlo sido siempre. Estaba bien con eso. Entendí que todos éramos secciones holográficas de algo invisible para mí en su totalidad; me recordaron como "conectar" las líneas plateadas en grilla que pasaban rápidamente y brillaban intermitentemente a mi alrededor. Estos entramados, descubrí, eran por las entradas y salidas de información pura. Había tiempo y espacio, pero estas eran dimensiones inferiores, útiles para crear mundos en la misma forma que los dibujantes de comics dibujan mundos vivientes en el papel. Aquí había un día perfecto e interminable para absorber la creación eterna.

Para ayudarlo a explicar a mis sentidos fundidos qué estaba pasando y por qué estaba allí, los seres estaban dispuestos a mostrarme el universo del que acababa de llegar y cómo se veía. Cuando lo hicieron, era uno de muchos, adentro de algo que recuerdo como una clase de caseta de incubadoras.

El universo —todo el continuo espacio-tiempo, desde el big bang hasta la muerte térmica, nada menos— no era una corriente lineal con principios, medio y finales. Así era sólo como se sentía desde adentro. De hecho, la totalidad de la existencia parecía más como una pelota de esfínteres, moviéndose a través sí misma en una manera que era hipnótica y sobrecogedora de observar. Esta Shakespeare garabateando King Lear (El Rey Lear) en un pliegue arrugado, y justo a la vuelta de la esquina de él, por siempre fuera de su línea de visión, estaba el periodo cretácico y tiranosaurios, pasado la cabaña de su esposa Anne Hathaway.

Y, como para confirmar que el nuestro universo no era el único, me explicaron que lo que estaba viendo era un vivero de algún tipo. Con el fin de hacer crecer sus "descendencia", los ángeles de cromo tenían que "hacer" tiempo, porque, como me señalaron razonablemente, sólo

en el tiempo las cosas eran capaces de crecer como yo lo entendía. El tiempo era una especie de incubadora, y toda la vida en la Tierra era una cosa, una sola y extraña mega-Hidra tipo anemona, con sus raíces unicelulares inmortales en las mareas precámbricas y sus billones de ramificaciones sensoriales, que iban desde los helechos hasta los seres humanos, con cada detalle teniendo su propia parte que desempeñar en el ciclo de la vida de este super-organismo, que lentamente se complejizaba y aumentaba su autoconsciencia. Era como si me hubieran mostrado un dios infante, unido a un sistema de soporte tipo placenta llamado Tierra, donde podía crecer más grande, elaborado, conectado e inteligente. Creciendo en sus extremidades había partes mecánicas; herramientas androides hechas con los recursos minerales del planeta. Parecía estar construyendo a su alrededor una cubierta parte mecánica, como una armadura o un traje espacial. "Eso" era nosotros, toda la vida vista como una, desde la perspectiva de una dimensión superior.

Me dijeron que regresara y me hiciera cargo de mis deberes como una "matrona" para este gigantesco y crudo sistema nervioso. Era importante cerciorarse del crecimiento apropiado y el desarrollo de la larva, y asegurarse de que no entrara en pánico o luchara demasiado cuando despertara a su verdadera naturaleza como una forma de vida singular. Incidentalmente, lo que nosotros experimentáramos como "maldad" era simplemente el efecto de la inoculación contra alguna enfermedad cósmica, así que no tenía que preocuparme demasiado.

Sentí estrellarme con el repentino peso de mi carne en la cama, el ruido de la respiración, tambaleándome mientras volvía el sonido y la pieza se armaba nuevamente como un rompecabezas de la nada, como un kit ensamblado por mis ojos abiertos. El sentimiento de pérdida, de caída del cielo, fue descorazonador, pero fue también era mi historia de origen —mi introducción personal al cuerpo cósmico, a la armada de la luz.

Mi experimento iba muy bien por cierto.

Al día siguiente, Ulric y yo volamos a casa vía Frankfurt, donde me encerré en una pieza del hotel del aeropuerto para llenar docenas de páginas de diario con mis intentos de describir que me acababa de suceder en Nepal. Como mínimo, me había ido con suficientes ideas para comics para mantenerme trabajando por otros cincuenta años.

Pero había mucho más: Pronto descubrí que había sido enviado de vuelta a la Tierra con mi propio superpoder. Ahora era capaz de "ver" en perspectiva 5-D. Se me volvió imposible mirar una taza, por ejemplo, sin verla como la superficie visible de algo mucho más grande e incluso más asombroso; algo que estaba serpenteando hacia atrás su progreso hacía mi mesa y más allá, volviendo a través de su manufactura. La taza era la punta de una cadena que, si pudiera ser seguida atrás a través del tiempo, tenía una conexión física inmediata con los orígenes en lechos de arcilla prehistóricos creados por la erosión de las piedras primordiales, compuestas de elementos hilados de un estrella en enfriamiento que era ella misma una resplandeciente chispa de una explosión inimaginable y aún en proceso, iniciada en el origen de los tiempos y el ser. Esta taza había sido todas esas cosas en el tiempo. Y un día se rompería, pero sus fragmentos continuarían para siempre. Y si una taza era espectacular, constantemente cambiando de forma, desarmándose, re-formándose, en un proceso sin pausa, ¿qué pasa con el propio cuerpo humano, mutando extravagantemente y de forma más completa que cualquier hombre lobo de efectos especiales, desde la pequeña y suave infancia, hasta el cuerpo duro de la adolescencia con su madurez auto-replicante y autoconsciente, a la flácida mediana edad, y la descomposición de hojas secas de la vejez? ¿Cómo ha cambiado tu propio cuerpo totalmente desde que tenías cinco años? Incluso cuando morimos, nuestros procesos físicos continúan; los siglos reducen nuestros cuerpos hasta polvo, reciclando cada átomo, por lo que el aire que respiras hoy podría contener una partícula que alguna vez fue de Napoleón. Un átomo de hierro de tu cuerpo podría haber sido derramado de la frente de Jesucristo.

Podía ver la forma de las cosas y de las personas como las superficies planas de un proceso mucho más complejo y elaborado ocurriendo en una locación dimensional superior. Cada vida humana se volvía el final de una extensión en el tiempo, algo de no sólo de cuatro extremidades y dos ojos sino de múltiples extremidades y billones de ojos, que serpentea hacia atrás desde el momento presente y hacia adelante en el futuro: un zarcillo, una rama de este inmenso e intrincadamente retorcido árbol de la vida. Esta biota, como la ciencia llama a la totalidad de la vida en la Tierra.

Añadir tiempo a la imagen del mundo fue como añadir perspectiva a las pinturas renacentista o encontrar espacio en el espectro para un billón de nuevos colores, o un sitio en las ondas para un trillón de nuevas estaciones de TV. No había necesidad de espíritus o extraterrestres. Todo era inmortal y sagrado, no como resultado de alguna esencia sobrenatural oculta sino como consecuencia de su naturaleza material en el tiempo. Nosotros mismos éramos milagrosos, ya divinos en nuestra gloriosa y ordinaria imposibilidad. Y fue la consciencia la que la trajo todo a la vida, encontrándole estructura y simetría, haciéndolo bailar y llorar y bailar. Me sentí seguro que de alguna manera lo que llamamos consciencia se convertiría en el largamente buscado campo unificado.

Pude ver que el pasado tenía que existir en alguna parte para que todos nosotros pudiéramos estar aquí hoy, pero nadie puede llevarnos allí o siquiera señalarlo. Estaba ahora muy consciente de mí mismo como la parte delantera o la vanguardia de algo que estaba empujando hacia adelante en el tiempo. Pero más importante, se extendía detrás de mí, por treinta y cuatro años, disminuyendo hasta cuando era bebe, donde se retuerce y gira hacia el vientre de mi madre y se enrosca en sí mismo en una semilla, un brote, creciendo desde los treinta años de mi madre, una existencia física total, de múltiples extremidades, desde su nacimiento hasta el mío. Ella se ramifica de vuelta hacia su propia madre; y así va todo el camino hacia el origen de la vida en la Tierra, en una sola línea ininterrumpida.

Y lo mismo era verdad para todos los demás. Todo lo que había vivido era una ramita del mismo árbol, un dedo en la misma mano. Al añadir tiempo, se volvía evidentemente obvio que todo el árbol de la vida estaba vivo y conectado físicamente, incluso después de 3500 millones de años. No de manera metafísica sino que literalmente, materialmente, a través de todos los tiempos hasta la raíz. La misma célula mitocondrial primordial que comenzó su proceso eterno de auto-clonación en el mar primordial estuvo y a aún está dividiéndose dentro de todos y cada uno de nosotros.

¿Podría mitocondria ser la palabra secreta de la ciencia para "alma"? ¿Podría la presencia de un inmortal organismo asexual en las profundidades de nuestro ser física la responsable, en alguna forma, de la sensación que tenemos de que en nuestro interior está habitado por alguna esencia imperecedera, infinitamente sabia y completamente realizada? ¿Había sido toda mi experiencia alguna clase de diálogo con mi propia estructura celular? ¿Sería esto un entendimiento literal del axioma hermenéutico "Como es arriba, es abajo"? ¿Yo era realmente sólo una célula, en el cuerpo de la única forma de vida de la tierra? ¿Era mi relación con esta consciencia primordial como la de una célula T auxiliar con el cuerpo humano, por ejemplo? ¿Los soldados vendrían a ser como las células asesinas?

Cuando muera, otros como yo me reemplazarán y harán exactamente lo mismo que yo hago. Siempre habrá escritores, contando las mismas historias básicas una y otra vez. También siempre habrá policías y profesores; ¿Ha habido alguna vez un año en que no naciera algún policía? Cada una de las escamas de piel que se desprender cada día estuvo alguna vez llena de vida e industria, ¿pero quién llora por esas incansables trabajadoras que viven y mueren, en cantidades asombrosas, sólo para mantener una existencia humana por más de ochenta años? La única cosa

que me hace especial, o a cualquiera de nosotros, es que nadie en toda la historia podrá llegar a ver el universo en exactamente en la misma manera que otro lo ve.

Como una oruga comiendo su alegre e irreflexivo camino a través de una hoja, la entidad global, la bestia biota de la que somos parte parecía estar devorando su medio ambiente, pero otra cosa ocurría en una escala diferente. La criatura consumía para dar energía a su metamorfosis. Incluso el calentamiento global podía ser visto como una parte del periodo de incubación, un signo del desarrollo larval alcanzando su crescendo, forzándonos a todos a despertar, a movernos, y dejar el planeta para su recuperación.

Fuera lo que fuera —sea como sea que tú, el lector, elijas interpretar esta información— la experiencia me reescribió por completo. Fue un momento cambia-vidas, cambia-juego, que alteró la trayectoria de mi vida y mi trabajo. Incluso me dio una clase de fe inquebrantable en una religión privada que me explicaba satisfactoriamente todo acerca de cómo funcionan las cosas.

Fui maldito o bendecido con visión de superhéroe, una revelación de ciencia ficción que precia atraer a un centro todas las aristas de mi vida, para que todo tuviera sentido. Mi interés en dimensiones superiores, mi obsesión por los OVNIs y los extraterrestres, mi trabajo creando historias para universos de bolsillo —todo finalmente se juntaba.

En el inmanente mundo azul, todo esto ya había ocurrido. El bebe ya había nacido, madurado completamente, como una mosca desde una larva. Algunas de las cosas que trataron de mostrarme eran simplemente demasiado fantásticas, demasiado dependientes de las topografías de las dimensiones superiores para poder ser contenidas por una mente 3-D. Ellos no paraban de decirme que recordara tanto como pudiera, lo mejor que pudiera, porque muchos de sus conceptos estaban simplemente más allá de mi comprensión y no sobrevivirían un retorno a mi consciencia humana. Siendo “ellos” voces distintas sobre mi hombro que venían desde adentro o desde otra parte.

La televisión habla de la “cuarta pared” del set como si fuera la pantalla misma. Si es así, este fue un vistazo más allá de la quinta pared de nuestra realidad compartida. Inteligencias quintodimensionales podrían, como una condición de su geoméricamente elevada posición, meterse en nuestros cráneos muy fácilmente, y nosotros podríamos esperar que sus voces parecieran venir desde dentro. Ellos, a su vez, podrían oír nuestros pensamientos tan fácilmente como nosotros podemos leer los privados monólogos internos de Batman en una página 2-D. El interior de nuestros cráneos contiene un portal al infinito. Si mi experiencia no fue una metáfora, ¿podría haber cosas que viven allí, en ese gigantesco nicho ecológico? ¿Podrían planetas húmedos como nuestra Tierra ser viveros donde omni-anemonas que se alimentan y crecen para convertirse en ángeles de mercurio en un atemporal TodoAhora?

Todo este interludio, sólo puedo repetir, fue mucho más “real” que cualquier otra cosa que hubiera conocido antes o después. Sus colores eran más resplandecientes, como si brillaran en un monitor HD celestial. Sus emociones eran más finas, sus palabras expresaban como agregados orquestales enormes y perfectos de símbolos, emociones y metáforas. La definición de las cosas, especialmente los sentimientos, era más precisa, y la sensación de estar seguro y finalmente en casa era devastadora, inquietante. Imaginen la precisión laser y la hiper-realidad de cristal líquido de los gráficos en computadora elevados a la décima potencia, y todavía no estarán ni acercándose a este otro lugar. La pieza amplia, con estrellas, de sueño cuántico en donde me siento y escribo, mientras las naves de guerra desfilan de un lado al otro bajo la resplandeciente luz azul sobre el lago, bien podría ser una granulada señal de TV en blanco y negro de los 50's comparada con la pureza del deslumbrante Eliseo de ciencia ficción de Katmandú.

Entender esa experiencia rompe-limites se volvió fundamental para lo que estaba haciendo, y empecé a perderme, a ver borrosos los límites entre lo que era real y lo que era concebible.

Lo que me pasó puede ser interpretado en numerosas maneras. Para algunos, con seguridad es sólo otra historia de drogas sin relevancia para el mundo material. Ocultistas con una cierta predisposición reconocerán el conocimiento y la conversación del santo ángel guardián. Mi experiencia cómodamente encaja con el perfil de una abducción extraterrestre, con un contacto angelical o con epilepsia del lóbulo temporal. Ninguna de estas “explicaciones” para lo que vi, viniendo como lo hacen de un universo plano, en baja resolución, pueden realmente hacer justicia a mi experiencia. Cuando hay dimensiones superiores implicadas, es sabio recordarse de la historia de los hombres ciegos y el elefante, y asumir que todos los intentos por enmarcar Katmandú en términos 3-D son en alguna forma absolutamente reales. Pero si hace que sea más fácil de tratar, siéntase libres de asumir que aluciné todo, y me volví completamente, gloriosamente, y muy lucrativamente loco.

Yo paré de apilar racionalizaciones y en su lugar traté con lo que sí podía ser probado sobre este evento, que fue sin lugar a dudas su efecto positivo en mi vida. Katmandú me reprogramó fundamentalmente y me dejó con una certeza más fuerte que la fe de que todo, incluso lo que era triste y doloroso, estaba pasando exactamente como se suponía.

Todo estará bien, todo estará bien, y todo tipo de cosas estarán bien.

Años viviendo en una cultura materialista y de una aparente rendición a un tipo de pesimismo culturalmente reforzado me dejaron con una visión más aterrizada, y del siglo veintiuno, de ese día en Vajra.

Digamos que hay un nivel de desarrollo de la consciencia humana que alguna vez fue casi mítico —Jesús, Buda y Alá lo experimentaron— pero que ahora está más disponible para un mayor porcentaje de la población humana en general, gracias a la facilidad de las librerías y la disponibilidad online de recetas y fórmulas “mágicas”, y de los métodos de alteración de consciencia.

Los niños de cinco años no tienen el nivel de desarrollo necesario para ver perspectiva, mientras que los niños de siete sí puede. Los artistas del siglo doce no podían hacer un punto de fuga en dos dimensiones, mientras que los pintores del siglo quince habían dominado el truco para crear una convincente simulación de la realidad. ¿Seguirán las civilizaciones la misma curva de crecimiento y declive que los organismos humanos con la misma impronta holográfica reiterándose a través de todas las escalas?

Puedo ver como la repentina conmoción de acceder a una perspectiva de quinta dimensión natural y holística puede impactar a un sistema nervioso humano no preparado como si fuera un contacto con una inteligencia extraterrestre; una entelequia de orden “superior”. En lo que respecta al cerebro, eso es exactamente lo que es. Nuevas vías en la corteza son grabadas en la corteza por las demandas de esta forma de ver. Creo que la mente racional trata de darle sentido a esta nueva perspectiva —como un niño le da sentido a la voz interna de una naciente autoconsciencia teorizando un compañero de juegos imaginario— enmarcándolo en imágenes de lo extraterrestre, lo asombroso o lo demoníaco. El hecho de que cierta gente que ha tenido este llamado de atención reporte haber visto extraterrestres, mientras que otros ven a Jesús, o al Demonio o a parientes muertos, hadas o ángeles, sugiere que los detalles están culturalmente determinados.

Lo que es importante sobre esta experiencia no es si hay extraterrestres “reales” de un cielo quinta-dimensión, donde todo es genial y todos somos amigos. Bien puede ser, pero no tengo pruebas reales. Gran parte de lo que he pasado incluso tiene sentido en el marco actual de la teoría de cuerdas, con su discurso de bóvedas cerradas infinitas, sus panoramas hiperdimensionales de universos bebé en ciernes en el hiperespacio. Los extraterrestres son lo de menos.

Mi visión de Katmandú del planeta Tierra como una sola forma de vida, ese hijo único cósmico cuyas células cerebrales somos nosotros, por otro lado, no requiere creer en lo sobrenatural. Simplemente añadir la dimensión temporal a tu contemplación de la vida, mirar hacia atrás en tu propia historia y árbol genealógico, todo el camino hasta la célula madre original y quinientos millones de años sobre tu hombro desde aquí, y decirme si puedes encontrar un sola añadidura, costura, o algún tipo de interrupción.

Para mí fue más grande que cualquier Otra Vida ultra-dimensional o cuasi-religiosa, la cual no sería capaz de confirmas hasta que muriera, y despertara de nuevo entre las manchas plateadas, o no. No podía negar que era una célula temporal diminuta, y de corta vida, en algo muy, muy grande y muy viejo. Incluso vi como esta conexión bruta con cada cosa viva podía explicar convincentemente los misterios “sobrenaturales” de cosas como la telepatía o la reencarnación como simples y directas conexiones entre ramas distantes de un mismo árbol majestuoso, como el hormigueo en tu dedo del pie que manda un mensaje a tu cerebro, que manda un mensaje a tu mano para que rasque la picazón.

Estaba muy profundo dentro de mi propia historia, más lejos de lo que habría imaginado. Mi hermana cubrió el ropero de mi pieza con un collage de páginas de comics, así que cada vez que miraba mi reflejo, aparecía como otra viñeta en una tirada de tarot de páginas e imágenes dispersas, parte humano, parte ficción, un superhéroe gnóstico usando PVC, lentes de sol y cabeza afeitada.

En cuanto a las drogas, mezclé varios componentes psicodélicos en los últimos años de los noventa, esperando recrear la conexión de Katmandú. Estaba deseoso de descartar todo el asunto como un muy disfrutable tripeo de drogas, pero nunca encontré una sustancia capaz de reproducir ese lugar, y eventualmente me rendí.

Me quedé con la convicción tenaz de que cuando muriera, mi consciencia empezaría despertando allí, con el mismo shock de lo completamente familiar, el mismo electrizante entusiasmo de un trabajo bien hecho.

El impacto inicial de todo esto fue reemplazado por un periodo de voces en mi cabeza, asombrosas sincronías, signos y sueños y nuevos entendimientos remarcables. Estaba encantado, inspirado, poseído. Podía yacer en mi cama, entonar un conjuro o invocación casera, y ser transportado a un convincente representación envolvente de la vibración de una consciencia-superior, donde un circulo infinito de Budas dorados estaban solemnemente mirando por sobre un abismo blanco donde el universo entero estaba canalizado como agua corriendo por un desagüe. Era mejor que un número de Warlock.

Todas y cada una de las experiencias, incluso los terrores ciegos destructores del ego, fueron a dar a mi trabajo, enriqueciendo mil veces a The Invisibles y JLA. Era una prueba del viejo dicho “ensuciándose las manos, se hace dinero”. En una economía de la imaginación, donde las ideas, marcas comerciales y propiedades intelectuales tienen un incalculable valor, la rutilante cantera del mundo interior era el lugar donde estar. Había oro en esas minas fantasmales.

Incluso traté de considerar Katmandú en términos de la popular idea de que la convulsiones del lóbulo temporal podían gatillar auténticas experiencias “religiosas”. Eso sonaba incluso mejor que ángeles 5-D. Si la ciencia había identificado en el cerebro un gatillo puramente físico para tener la holística consciencia divina, ¿No sería lo mejor que podríamos hacer por nosotros empezar a presionar este botón inmediatamente lo más seguido posible? ¿Qué pasaría con los asesinos y violadores en nuestras prisiones si pudiéramos estimular en el lóbulo temporal una experiencia de contacto divino que los hiciera sentir empatía por todas las cosas del universo? Si los espasmos eléctricos en el lóbulo temporal tienen realmente efectos tan notablemente capaces de transformar el mundo, vamos a verlos convertirse en algo más que otro palo con que golpear a un Dios ausente hasta la muerte. ¡Presiona el botón!

Los noventa fueron también la época del ubicuo símbolo de la cabeza de extraterrestre, que algunos de ustedes podrán recordar, una versión noventera y freak del smiley, en la era de The X-Files en la TV. En mi delirio imperial, estaba listo para creer que algo del futuro estaba tratando de romper a través de las murallas de nuestro mundo, usando imágenes de superhéroes y extraterrestres como una señal portadora.

Como pueden imaginar, fue difícil mantener este nivel controlado de colapso nervioso mientras llevaba un negocio. Mi ascensión cometería fue igualada por una caída; un chapuzón en la disolución. Mientras más perversos e inhumanos se volvían los enemigos de los Invisibles, más enfermo me ponía. Para cuando me di cuenta me había vuelto semi-ficcional, era muy tarde para defenderme.

El espiral descendente se expresó a sí mismo como magia oscura mientras los Invisibles se enfrentaban a dioses bacterianos de un enfermo universo gemelo. Después de probar un ritual de vudú africano en 1993, me encontré en frente de una inmensa criatura escorpión que trató de enseñarme como asesinar personas físicamente destruyendo sus "auras". Cuando el ritual terminó, encendí la TV para descomprimir y agarrar los últimos quince minutos de Howard the Duck, en donde pesadillescos hechiceros escorpiones extradimensionales trataban de encaramarse a través la América de los ochenta. Esta espeluznante coincidencia era algo común, pero no sabía en qué me estaba metiendo cuando escribí que King Mob quedaba en manos de sus enemigos. Torturado y drogado, le hicieron creer que su cara había sido desfigurada por una fascitis necrotizante.

Dentro de tres meses, bacterias de distinto tipo habían mordisqueado un agujero en mi mejilla. Mi hermosa y gran casa había degenerado en una miseria escalofriante y oscura con un edredón colgado en la ventana del dormitorio en lugar de cortinas. Me llené de ampollas, signos tradicionales de contacto demoníaco. Afortunadamente para mí, estaba físicamente más en forma de lo que había estado nunca, aunque eso sólo retrasó lo inevitable por un par de meses.

Me habían concedido superpoderes. Había bailado con dioses monstruo y sacudido almas con los ángeles, pero mi revés del final-del-acto-2 no podía ser negado por más tiempo. ¡El talón de Aquiles revelado! ¡La trampa mortal entra en acción!

Una noche antes de ser arrastrado al hospital, con sólo cuarenta y ocho horas de vida, como después nos enteramos, alucine algo que reconocí inmediatamente como "Cristo".

Una columna de luz paso por etapas por la puerta, clara como el día, luego un poderoso sermón pareció descargarse en mi mente. Entendí que ese poder que enfrentaba era alguna clase de Cristo Gnóstico. Un Cristo de los Apócrifos. Una figura casi pagana que había encontrado en el fondo, en el último suspiro. Allí en el final, estaba la luz. Cristo estaba con nosotros, sufriendo justo allí con nosotros y prometiendo salvación. Este resplandor viviente no era nada parecido a las mórbidas visiones febriles sobre coches fúnebres y marcos de ventanas retorcidos que había estado teniendo. Esto era lo que convierte a drogadictos sin salida en cristianos renacidos, pero de toda esta experiencia capaz de derretir el corazón, sólo recordaba las primeras resonantes palabras:

"No soy el dios de tus padres, soy la piedra oculta que rompe todos los corazones. Tenemos que romper tu corazón para dejar la luz salir". Esas palabras sonaban a través de mi cabeza, pero eran más grandes y completas que cualquier pensamiento con el que estuviera familiarizado; más como una transmisión. La amorosa voz y sus poderosas palabras parecían no ser mía y me ofreció una difícil decisión, allí en el living: Podía morir ahora de esta enfermedad o permanecer y "servir a la luz". Bien podría haber sido reclutado para los Green Lantern Corps, en lo que para mí fue un muy genuino momento "cósmico". Hice como la mayoría de nosotros haría y elegí vivir. Como el Captain Marvel, quería volver a la Tierra armado con el conocimiento de Eon. Sentí que había vivido mi propia noche oscura del alma como en Arkham Asylum, y sin el

entendimiento de que estaba en un sendero "mágico" muy recorrido y señalizado, no estaba seguro si podría manejar mi enfermedad o mi proceso de recuperación demasiado bien.

Había llegado a ese punto en la historia donde sobrevivía la crisis y aún tenía una oportunidad de renacer con un nuevo traje y mejores poderes, pero era una situación crítica; cada momento que pasaba era un tic-tac del reloj hacia el cliff-hanger de vida o muerte definitivo.

¿Cómo mierda saldría de esta?

Lo que pasó, como en los mejores seriales, fue que alguna clase de suerte tonta me salvó. El día siguiente a que Jesús se apareciera, algo extraño ocurrió. Mi hermana estaba en Londres, y su novio Gordon estaba en camino para una visita. Acababa de ponerse al día con mi mamá, que me había estado buscando, cada vez con más aprehensión. Ella había diagnosticado correctamente mi apendicitis cuando tenía doce años y ahora estaba segura de que el remedio para la tos del doctor no era lo que mis dañados pulmones necesitaban. Ella llegó a su living, miró por la ventana, y vio a Gordon en el cruce llamando un taxi para que lo llevara a la estación. Ella quería que pasara, y se lo dijo, y él lo hizo.

Gordon subió las escaleras para recoger un fardo de ropa de mi hermana. Mamá le habló de mí, y él prometió mencionarlo a su amigo Graham, que conocía a un buen doctor local. Aparentemente, un médico general cuyo temperamento bohemio lo hizo especializarse en el tratamiento de estrellas de fútbol, músicos y artistas.

Cuando llegó a Londres, Gordon fue fiel a su palabra. Graham inmediatamente llamó a su doctor milagroso, quien estuvo de acuerdo en visitarme lo antes posible. Para mi vergüenza, no estoy seguro de si yo hubiera actuado tan pronto (o en absoluto) en las mismas circunstancias. Graham no me conocía. Él estaba a 800 kilómetros de distancia y no tenía idea de cuan seriamente enfermo estaba.

El doctor chequeó mi temperatura y escuchó mi pecho con creciente alarma antes de contactar al hospital. Me sentí a salvo al fin, como si un verdadero ángel guardián hubiera llegado a rescatarme del fango de la enfermedad donde ya no podía funcionar. No había camas en la Sala de Enfermedades Tropicales (mi historia de viajes la hacía obviamente la primera parada obligatoria), pero con tantas coincidencias dando vueltas alrededor, una más fue atraída a toda la conmoción: Dio la casualidad de que la recepcionista había salido con el amigo del doctor. El encanto y el nepotismo me abrieron una pieza. En cuestión de horas, estaba en una sala privada en el Hospital Ruchill de Glasgow con una sonda en mi brazo, mientras doctores frenéticos me sujetaban como si estuviera poseído por el demonio. Tenían que inyectarme cuando los temblores eran más intensos, así que me quedé temblando, congelado, casi sin poder respirar mientras mi brazo estaba asegurado y me extraían sangre.

Fui diagnosticado rápida y eficientemente con una tempestuosa infección de *Staphylococcus aureus*, que se había instalado en mis pulmones, colapsando uno de ellos. Tenía septicemia y una severa carencia de sales y minerales, pero el buen doctor me recompuso.

Dos días después, tenía un doloroso tubo en mi brazo, la vena estaba tan dura como madera, pero estaba vivo, y sentía el veneno del escorpión lo sucumbiendo a la poderosa medicina de los antibióticos.

El estafilococo aureus o estafilococo dorado, deriva su color distintivo del caroteno, y cuando los bichos estuvieron evacuados de mi sistema, sucumbía un deseo épico por zanahorias crudas que podía satisfacer sólo con una bolsa de tres libras diaria de la verdulería. Agotado, tenía que consumir mi peso en el elixir de poder, la supercomida dorada.

Ni siquiera los drogadictos al otro lado de la ventana merodeando por los terrenos del hospital por agujas usadas o desechadas podían entrometerse con mi sensación de haber sido

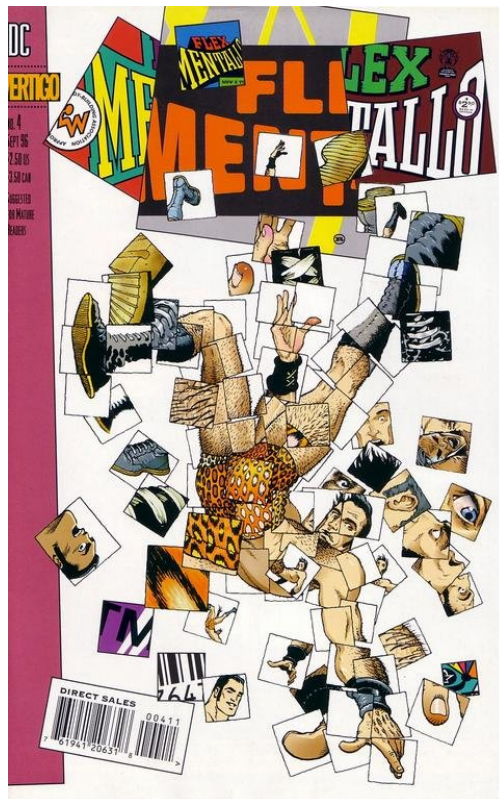
rescatado del abismo. Me recosté para mejorarme, imaginando escenarios oceánicos, playas lejanas, y salud.

Contaba los días entre los episodios de Father Ted y Fist of Fun, soportando una batería de pruebas para descubrir si la infección de estafilococo se había extendido a mi corazón, y leyendo los comics que mi amigo Jim me traía desde su tienda Forbidden Planet en la calle Buchanan. Era una cadena creciente de emporios de cultura pop que reescribió la idea de la tienda de comics para los consumidores de High Street. Así por un par de días, donde incluso temí tener de SIDA, seguidos por una prueba y luego el alivio evidente.

Mi papá me visitaba todas las noches y me contaba historias de la guerra, su presencia me calmaba. Él insistía en que trataba de aburrirme para que me durmiera, pero nunca funcionó de esa forma. Podría haberlo escuchado toda la noche.

Mientras los doctores hacían su trabajo, yo también decidí tomar el asunto en mis propias manos y elegí tratar a la bacteria viviendo en mi interior como un animal totémico. Si tenían una existencia física y un propósito, yo especulaba, seguramente podían ser dotadas de una intención mítica o mágica por una inteligencia humana. En las primeras horas del alba, con la enfermera alcohólica del turno de noche, hablé con los gérmenes y les prometí un rol protagónico como los chicos malos en mi actual magnus opus, The Invisibles, si me dejaban en paz. Eso, les explique, les daría una vida mucho más larga y un mayor significado simbólico que cualquier mero derrocamiento físico que mi cuerpo pudiera ofrecerles. Le di al estafilococo aureus una oportunidad de volverse ficción. Fue un buen trato, y parecieron ir por él.

Mientras esperaba nerviosamente los resultados de los test, escribí la recuperación de King Mob en The Invisibles, delectándome a mí mismo saliendo de mi propio predicamento restaurando completamente la salud de mi traje de ficción. Si él podía sobrevivir esto y ser más fuerte, yo, naturalmente, lo haría. Había hecho un modelo mágico del mundo, y alterando el modelo, parecía ser capaz de efectuar cambios reales en el mundo real.



(créditos ilustración 18.1)

Llegué a mi casa, 9 kilos y medio más flaco, y prontamente afeite mi cabeza para siempre. Escribí el último número de Flex Mentallo, Man of Muscle Mystery poco después en un balcón en Portugal, mientras se ponía el sol, tres años después de escribir el primero. La portada mostraba al héroe cayendo por el espacio en un collage disperso, donde docenas de imágenes diminutas como fotos Polaroids se derramaban, estroboscópicamente, casi animadas. Titulado “We Are All UFOs”, era mi mirada hacia adelante a los superhéroes del próximo Renacimiento, con cientos de ellos lloviendo a cantaros desde el cielo en la página final.

Mi novia sentada en la pieza tras de mí, trabajando en revista de contracultura online. Sospechas, aburrimiento, falta de compromiso —nuestra relación a larga distancia no podía soportar otro año sin rumbo, pero la ruptura rompió mi florido corazón atómico cuando ella me envió la carta que lo terminó todo. Nunca me habían terminado conmigo, y realmente era cuestión de tiempo. Ahora tenía una idea de cómo debió haberse sentido Judy.

Todo esto fue a parar a los comics. Cada avance, cada ruptura, se convirtió en arte y en dólares. Mi diario se había convertido en mi historia.

El túnel oscuro del año de la ruptura dio paso a la luz del sol cuando mi gato pelirrojo Vinegar Tom, que había aparecido en la portada de Animal Man #26, desarrolló un crecimiento óseo en su barbilla. Cáncer era el diagnóstico inmediato, y otros bultos sospechosos fueron encontrados en su estomago. Los gatos eran mi compañía constante y una poderosa línea de vida a mis responsabilidades. Los veía como una amada familia que había estado fielmente conmigo desde el comienzo de mi carrera. A pesar de que los amaba a todos, Tom tenía un lugar especial en mi corazón —un pequeño enanito recatado que creció para volverse cool, confiado y amistoso. No estaba preparado dejarlo ir sin tratar todas las alternativas, así que volvía a visitar la Iglesia Espiritualista para preguntarles si conocían a alguien que se especializara en curar animales.

Dejé mi número, y una mujer muy agradable y muy normal de Glasgow, llamada Lettie Moodie, llamó la tarde siguiente con la noticia de que todo apuntaba a que fuera yo el que curara mi gato. Sus guías espirituales fueron muy claros al respecto, y se sentía segura de que yo había sido escogido como sanador. Me describió el método espiritualista básico para curar, y fui a casa para probarlo, sintiéndome ligeramente amargado de que todo el asunto hubiera quedado en mis manos pero dispuesto a seguir adelante. Extendí mi mano sobre una fotografía de Tom y fervientemente le pedí a los “curadores y a los ayudantes del Otro Lado” que usaran su magia a través de mí. Mi diario registra —y aún lo juro hasta el día de hoy— que vi una niebla blanca alrededor de la punta de mis dedos que vino con una oleada de emociones que llevaron lágrimas a mis ojos. Al día siguiente, lleve a mi escuálido amigo en un taxi desde el quirófano hasta la escuela de veterinarios, donde se esperaba que una biopsia revelara el cáncer. Traté con la técnica de nuevo en el taxi y me sentí nuevamente abrumado por una marejada de amor que parecía canalizarse directamente a la canasta de Tom.

Cuando los resultados de la biopsia llegaron, él estaba bien. No había, inexplicablemente, rastros de los supuestos bultos cancerosos en su estomago, y el crecimiento óseo en su mandíbula era benigno.

Lo llevé a casa en su canasta durante una pálida tarde de invierno, lleno de alegría. Más que eso, estaba a tope con un tipo de frecuencia eufórica, como un guitarra aún resonando en su soporte luego de ser tocada por un genio. Experimentaba lo que asumía que era inflación, en el sentido psicológico; estaba lleno a reventar de esplendor, en contacto, vivo y feliz. Estaba resplandeciendo y fluyendo con una inmensa energía solar mesiánica. Despertaba todos los días como si me hubiera zampado dos pastillas de éxtasis, con la excepción de que era un estado de

consciencia de gran altitud, prolongado, sin precedentes y completamente natural, sin un bajón desagradable.

Luego de pasarle la técnica a Jill Thompson, quien la usó exitosamente en su propio gato, me sentía listo para embarcarme en mi nueva carrera como salvador de mascotas, tal como la Sra. Moodie había predicho para mí. Pero nadie me pidió que tratara de nuevo, y mi creencia en mi acceso a estos poderes decayó cuando no fui capaz de prevenir que la dulce y tricolor hermana de Tom, B.B., muriera de una falla renal al año siguiente.

Después de un año que fue el más largo que hubiera pasado desde los días en el paramo de la adolescencia, estaba ansioso de unirme a la civilización. Había elegido la natación para acompañar el entrenamiento con pesas, las artes marciales, y las clases de yoga una vez a la semana. Comía sólo la mejor comida, salteada en aceite de oliva virgen extraído en frío. Usaba chaquetas de PVC y botas bunker a lo Frankenstein, y durante mi enfermedad me había vuelto tan delgado que ahora volvía a quedarme la camisa de mujer ultra-angosta con diseño de piel de serpiente que usaba en la banda cuando tenía diecinueve. Había visto más allá del último resplandor desvaneciéndose del irresponsable hedonismo de la era rave al Nuevo Dark que estaba llegando. Casi pude oler como se aproximaba The Matrix. Me sentí como un profeta.

Me miré en el espejo, y allí estaba King Mob sonriéndome de vuelta. Mi vida y la suya se alimentaban juntas en un bucle extraño: Donde al principio yo había seguido sus pasos, ahora él me estaba siguiendo, confiando en mi biografía para insuflar vida a su historia de fondo. Música de departamento de soltero de la era espacial y los últimos CDs de los DJs de París y Tokio sonaban en mi casa de magia, luces giratorias, y sillas de diseñador. La banda estaba nuevamente junta, haciendo música y haciéndonos reír unos a otros. Me había vuelto invisible. Era King Mob, Hombre Internacional del Misterio, el James Bond de la contracultura, pasando el rato con elegantes chicas en vinilo, tras el escenario con bandas indies, haciendo lo que quisiera. Los bordes de mi mundo y su universo dibujado se habían vuelto borrosos, se habían mezclado, y ahora que todo el asunto de vida-o-muerte estaba resuelto de manera segura, era realmente capaz de pasarlo bien.

Parecía que todo era posible. El dinero fluía, y nada era demasiado extraño o fuera de los límites para ser juzgado. Escribía el tipo de chicas que quería conocer en The Invisibles, y aparecían un par de semanas después para desafiar todas mis expectativas. Usar magia simpática para atraer compañeras tenía resultados inesperados y a menudo desagradables, pero sentía que era mi deber experimentar con ese hipersello que había construido; me había llevado a las puertas de la muerte, quería ver que podía hacer que fuera más positivo y mejorara mi vida.

Por un par de años, las adorables cosas del mundo se sincronizaron en un lugar a mi alrededor, como un pez en un cardumen brillante. El mundo parecía hecho a mi gusto porque lo estaba escribiendo de esa manera, y de alguna manera haciéndolo pasar, como un pintor de las cavernas pintando la caza, o a dios, o la rueda, y haciéndolos pasar.

El experimento de King Mob llegó a su fin el 2000 con el número conclusivo de The Invisibles, para ese momento estaba más listo para "matar a Ziggy", como lo había expresado David Bowie en una ocasión. Se sintió como si una extendida instalación artística finalmente terminara. Podía levantarme fuera del suelo de la galería e ir a casa por mi té.

CAPÍTULO 19: ¿QUÉ ES TAN GRACIOSO SOBRE LA VERDAD, LA JUSTICIA Y EL ESTILO DE VIDA AMERICANO?

FLEX MENTALLO ME hizo pensar en nuevas formas de escribir superhéroes americanos que no dependieran del cinismo británico o en la cool auto-consciencia. Los cuatro números de Flex insinuaba la edad más allá del periodo Oscuro. Las señales eran buenas. Los nuevos comics podían estar poblados por superhéroes relajados, sin vergüenza y confiados, purgados de la neurosis de la Edad Oscura. También estaba el pequeño asunto de mi cuenta bancaria. El dinero en los comics estaba en los comics de superhéroes, y si esperaba mantener el estilo de vida al que me había acostumbrado, ellos eran el futuro.

Todavía era soltero, pero ahora era confiado, y solvente. Era un escritor independiente trotamundos que se especializaba en una clase de neosurrealismo que me permitía salir con casi cualquier cosa. Ya tenía un público articulado y entusiasta, y quería alcanzar la mayor audiencia posible, mientras esquivaba las absurdas rescrituras arbitrarias y las malignas interferencias editoriales, que a menudo caracterizaban mis contactos con otros medios. Incluso en un periodo de quiebra, los comics podían ser un negocio lucrativo y de auto-expresión si sabías como mantenerte por delante de las tendencias.

Había escrito al superhéroe celebridad, al héroe outsider, y al equipo de fenómenos. Había minado las pesadillas de infancia y las noches solitarias de adolescencia. Estaba escribiendo *The Invisibles*, que satisfacían mi deseo de crear el tipo de comic progresista sesudo de acción-filosofía sexo que más me gustaba, y quería recordarle a los empleadores prospectivos que aún podía escribir algo más mainstream. Quería hacer comics de superhéroes que no dependieran en caricaturas sexualizadas, violencia excesiva o pesimismo nihilista. Se sentía como el momento para sumergir a los disecados y sobreanalizados superhéroes de vuelta en el derretido pozo de brea de cuatro colores, donde pudieran ser guisados por un rato en sus propios jugos incandescentes y reclamar su mojo colectivo. Tomé inspiración de los comics cósmicos que me habían encantado cuando era adolescente, para escribir a un grupo demográfico imaginado de brillantes e inquisitivos niños de catorce.

Había escuchado que el comic de héroes ayudantes *Teen Titans* estaba a punto de quedar disponible en DC. El comic había crecido en popularidad hasta rivalizar con los *X-Men* en los ochenta, sólo para hundirse nuevamente en un olvido post-*Watchmen* con cifras de venta que fueron situándose lentamente en el sedimento en el extremo inferior de las listas. Hice un ofrecimiento por él, convencido que podía usar *Teen Titans* como vehículo para mi nueva manera de proceder —sólo para descubrir que ya había sido asignado a otro equipo creativo. De todas formas, mi deseo de explorar el universo DC captó la atención de otro editor que estaba por pura coincidencia buscando revitalizar el alicaído título *Justice League*.

La *Justice League of America* había sido armada en 1960 para presentar a los mejores y más populares héroes de DC en épicas batallas contra enemigos que ningún superhéroe, ni siquiera Superman, podría esperar enfrentar solo. Para 1995, la batalla épica era contra la apatía de los lectores, y en respuesta DC había organizado un equipo de héroes de la lista Z tan desafiantemente inútiles que a menudo desperdiciaban números enteros sin hacer nada excepto comer e ir al baño. Este comic parecía destinado a una audiencia avergonzada por los superhéroes, que no estaba comprando de todos modos, dejando un público regular de algo alrededor de los veinte mil al mes. La última vez que la alguna vez poderosa *Justice League* había dominado las listas de los más vendidos había sido en los ochenta. La liga había sido interpretada como un ingenioso culebrón, lleno de de superhéroes disfuncionales y peleadores. Pero podía fácilmente cambiar de marcha para representar horror cósmico y seriedad mortal, lo que mantenía sus giros frescos e inesperados. Escribiendo junto a Keith Giffen estaba J.M. DeMatteis, un listo y letrado

habitante de Brooklyn que cultivaba una veta cruel pero además era un devoto del místico indio Meher Baba. Sus diálogos jugaban un denso e incesante juego de sitcom de llamada-y-respuesta que a menudo oscurecía el trabajo artístico, y en el espacio de un par de páginas alternaba entre lo estimulante y lo agotador. No tomó mucho antes de que el énfasis en el humor causara que los comics de la Justice League decayeran en una serie de rutinas gastadas, cada vez menos graciosas, que se resquebrajaba como un éxito de TV ingenioso y satisfecho de sí mismo en su temporada final antes de la cancelación.

Para 1994, el año en que Jack Kirby murió de un ataque al corazón, el comic estaba arrastrándose en cuatro patas con kriptonita alrededor de su cuello, y a pesar de los mejores esfuerzos del escritor Christopher Priest, los personajes eran repulsivos pre-olvidados sin esperanzas con nombres como Mystek y Bloodwynd (Y no, no eres sólo tú: él realmente parece haber basado su superidentidad en algún alarmante trauma rectal). El buque insignia de DC había simplemente perdido el camino, como lo confirmaba la cataclísmica caída en las ventas. El título Justice League había sido creado para mostrar las increíbles aventuras de los Más Grandes Superhéroes, y así como en Doom Patrol, hice lo más sencillo y volví a los principios iniciales. Pero esta vez no podía salir con mis propias creaciones o personajes basados en mis alocados, y a veces aproblemados, amigos bohemios. Esta vez estaba trabajando con las mayores y más antiguas franquicias de personajes de DC Comics, con sus caras en loncheras y edredones.

La Justice League de 1960 estaba compuesta por Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman, Green Lantern y Flash, un panteón de divinidades de Arte Pop. Juntos con el incondicional de los cincuenta, el verde y noble superextraterrestre J'onn J'onzz, the Martian Manhunter, esta era la lista de campeones a la que inmediatamente retorné.

Tuve que pelear para restaurar esta alineación original y ponerla en primer plano en un título de superhéroes que buscaba restaurar una dimensión mítica en el universo DC. Mis demandas bastante razonables fueron apoyadas por mi editor Rubén Díaz, una descarga humana de pasión y positividad que me agrupó con el dibujante Howard Porter y con el mejor entintador en los comics en ese momento, John Dell, cuya línea negra gruesa y cremosa podía generar una profundidad focal increíble y crear una ilusión de 3-D. Porter combinaba la solidez fornida de los dibujantes de Image y un gigantismo gruñón que venía de Jack Kirby y se adaptaba bien a las historias sobre dioses contemporáneos. Rubén incluso luchó por traer a Batman al equipo, contra los deseos de Denny O'Neil, ahora a cargo de la Bat-oficina y determinado a hacer las aventuras del Caballero Oscuro tan reales y convincentes como fuera posible. Eso significaba que nada de luchas contra extraterrestres o visitas a la luna. Díaz mantuvo a su equipo creativo a salvo de la locura y se aseguró de que pudiéramos hacer exactamente lo que quisiéramos, y JLA #1 fue lanzado como una historia de éxito inmediato.

No había meta-trucos postmodernos interfiriendo en JLA, sólo inalterados, impactantes y desadornados mitos de ciencia ficción en forma de comic, trayendo de vuelta a los superhéroes el respeto y la dignidad que una década de "realismo" y dura crítica se habían llevado. Le concedimos al equipo un Monte Olimpo moderno bajo la forma de una nueva "Atalaya" en la luna, la primera línea de defensa contra las invasiones del más allá. Lo que es más, adicionamos un par de miembros nuevos para adherirnos aún más de cerca a la alineación de los dioses griegos: Superman era Zeus; Wonder Woman, Hera; Batman, Hades; Flash, Hermes; Green Lantern, Apolo; Aquaman, Neptuno; Plastic Man, Dionisio; y así sucesivamente.

Los héroes heridos, burlones y rechazados de Doom Patrol habían sido fáciles de escribir para mí, pero la JLA me forzó a entrar en la mentalidad del tradicional superhéroe americano DC, donde tuve que dirigir mi cabeza para pensar en su nivel. Resulto ser poderosamente divertido. Tomando a los personajes y su mundo en serio, esperaba mostrar como los superhéroes apuntaban hacia algo grandioso e inevitable dentro de todos nosotros. Siempre supimos que

eventualmente seríamos llamados a abrir nuestras camisas y salvar el día, y el superhéroe era un intento crudo y esperanzado de hablar sobre cómo todos nos podríamos sentir en ese día de gran poder, y gran responsabilidad.

Construí cuidadosamente aventuras que le permitieran a la JLA desplegar sus poderes en combinaciones ingeniosas, y estaba feliz de tomar inspiración de cuentos consagrados por el tiempo: por ejemplo, la historia de JLA #5 sobre dos científicos locos compitiendo por crear una mujer artificial tan compleja que desarrollaba un alma y los traicionaba a ambos, provenía de “Blodeuwedd”, el cuento del siglo once de Mabinogion sobre los hechiceros Math y Gwydion, quienes creaban una mujer de flores para engañar y destruir al mítico superhéroe galés Lleu Llaw Gyffes. Liberado de las plomizas limitaciones del realismo, JLA me permitió perfeccionar mi propia cepa mutante resplandeciente y excitante del germen superheroico. Si Weisinger representaba a Freud, razoné que era tiempo para algunos comics junguianos.

Se me ocurrió que estos personajes, representando como lo hacían específicos predeterminados de la personalidad humana, podían funcionar en un contexto terapéutico más amplio. La JLA estaba diseñada para solucionar cualquier problema. Juntos no había nada que los desafiara, sin importar lo monumental o aterrador, cuan indescriptiblemente nihilista o ridículo, que ellos no pudieran vencer. En el reino del símbolo, estos, nuestras superidentidades imaginadas, eran indestructibles. Ningún dios ni demonio podía vencer a Superman y a sus amigos en pelea. Nunca. Ningún cielo o infierno podía contenerlos. Podían derribarlos a golpes, hacerlos explotar, congelarlos, perderlos en el tiempo, lavarles la mente —y ellos volvían más fuertes. Tantas ideas —fascismo, pantisocracia, el mullet— se desmoronaron bajo el escrutinio, pero el meme del superhéroe se negaba a morir. Pocos héroes de carne y hueso pueden hacer frente a los corrosivos efectos del escrutinio público o al simple envejecimiento, pero Superman, Batman, y los de su tipo fueron concebidos, diseñados, y desatados para ser guerreros imparables en nombre de lo mejor que el espíritu humano tiene que ofrecer.

“¿ESTAMOS HACIENDO DEMASIADO O DEMASIADO POCO?” se preguntaba Wonder Woman, sosteniendo a un pájaro moribundo en un paisaje desértico. “¿CUANDO LA INTERVENCIÓN SE CONVIERTE EN DOMINACIÓN?”.

“SÓLO TE PUEDO DECIR LO QUE CREO, DIANA”, responde Superman. “SE LE DEBE PERMITIR A LA HUMANIDAD ALCANZAR SU PROPIO DESTINO. NO PODEMOS LLEVARLOS HASTA ALLÍ”.

Luego Flash contestaba “PERO ESO ES LO QUE ELLA ESTÁ DICIENDO. ¿CUÁL ES EL PUNTO? ¿POR QUÉ DEBERÍAN NECESITARNOS?”.

“PARA AGARRALOS POR SI SE CAEN”, decía Superman, sondeando noblemente el cielo. El #1 de la relanzada Justice League of America en 1987 había puesto a sus personajes desde una perspectiva superior, dándole al lector una posición elevada que nos permitía mirar hacia abajo a un recientemente humanizado e identificable grupo de individuos.

A petición mía, Howard Porter dibujó la primera portada de JLA desde abajo, dotándolos con la majestuosidad de estatuas gigantescas en el Monte Olimpo, poniendo a los lectores al nivel de un niño mirando a los adultos. JLA era un título de superhéroes que los niños podían leer para sentirse maduros y los adultos podían leer para sentirse nuevamente jóvenes.

Le pedí a Howard que abriera el comic con una imagen que sentía que resumía sus temáticas, un vasto platillo volador flotando sobre la Casa Blanca. Muy independientemente, la misma imagen apareció en una propaganda de la película de 1996 de Roland Emmerich sobre una invasión extraterrestre, Independence Day (El Día de la Independencia), anunciada, coincidentemente, en la contraportada de JLA #1.

Nos pusimos en marcha ese mismo año. Las ventas fueron de 20,000 a 120,000, y JLA permaneció como uno de los títulos de DC mejor vendidos por el resto de la década. Tenía un genuino comic mainstream en mis manos.

Los lectores respondieron al optimismo del título, como sospechaba que harían. Habíamos visto superhéroes sollozando y rasgando sus capas en la angustia, y eso no era realmente lo que mejor hacían. Era tiempo de verlos luchando junto a ángeles y jalando mundos con cadenas.

Era tiempo que se pusieran las pilas y nos dieran algo con lo que estar a la altura.

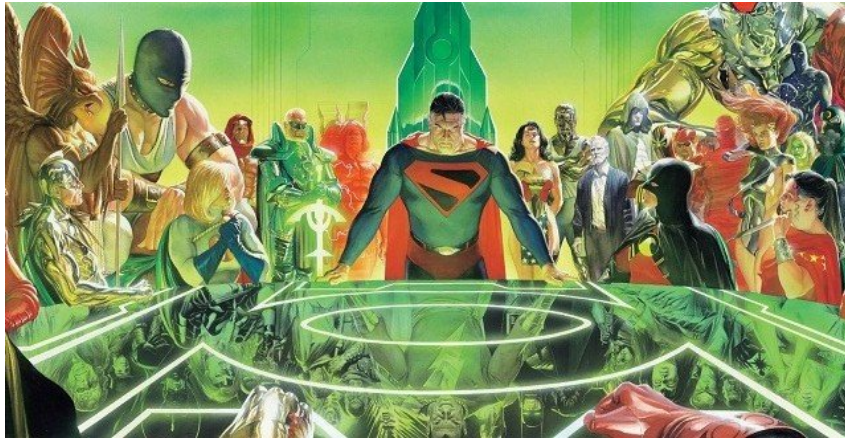
No es tanto como que la historia sea simplemente cíclica, parece progresar por medio de patrones recurrentes y repetidos con variaciones mínimas. La moda de los comics del temprano Renacimiento por el pastiche y la sabida reapropiación de objetos kitsch para servir a un propósito mortalmente irónico fue de mano en mano, con la estética del artista Jeff Koons, los jóvenes artistas británicos, y escritores como Mark (Et Tu, Babe) Leyner.

Como el robot líquido que se volvía ensamblar en Terminator, el concepto del superhéroe había resistido y sobrevivido a la desintegración total. Ahora teníamos un verdadero conocimiento del motor y cómo funcionaba, no había otra cosa que hacer que reconectar las piezas para hacer algo más rápido y mejor.

Pronto Una nueva pregunta surgió: ¿Era el superhéroe un verdadero Hombre del Mañana —una imagen progresista del futuro— o una fantasía nostálgica sin nada que ofrecer más allá de un triste y cansado show de músculo?

Estaba visitando la oficina de mi editor de Doom Patrol Mark Waid cuando fue despedido por Karen Berger por permitir que un chiste particularmente de mal gusto se colara en el fondo de uno de sus comics. Parece excesivo, pero la carrera de Waid era una de momentos claves. Mark era percibido como un casi estereotípico geek serio de Birmingham, Alabama. El podría haber sido Jupiter Jones de The Three Investigators (Los Tres Investigadores) crecido. En sus mejores momentos traía a sus obras una voz candente, compasivamente humana y literaria, un humor agudo perfeccionado en el stand-up, y un honesto sentido de la justicia que ayudó a definir al héroe del Renacimiento, nacido de la humildad de Waid, su fiera inteligencia, y una infancia dedicada, como la mayoría de nosotros, a hacer entrar por osmosis el código moral de Superman.

Ahora, seis años después, había regresado a DC como escritor, empeñado en restaurar una sensación de aceleración gozosa e inventiva a las aventuras de Flash. Sus historias nunca eran menos que ingeniosos, con clímax de la vieja escuela que paraban el corazón, romance genuino, y una docena de trucos nunca antes vistos en cada número. Eran las herederas adultas de la tradición de Julius Schwartz, boletines sinceros de un geek sureño con la mente afilada de un abogado y la mirada lejana de una infancia en la Edad de Plata, nunca del todo superada. Los superhéroes habían sido los mejores amigos de Waid, y no había manera en que les permitiera convertirse en canosos antihéroes, reducidos a romper espinas o a justificarse a sí mismos eternamente. Le dio a Wally West, el alguna vez Kid Flash, un trozo de su propia alma que volvió a un ayudante de la lista B en un joven protagonista redondeado y simpático al que podías apoyar fácilmente. Como Flash había rescatado a los comics de superhéroes de la oscuridad mortal de los cincuenta, aquí estaba de nuevo a para poner en marcha una nueva era de recapitulación, restauración, y Renacimiento.



(créditos ilustración 19.1)

La superproducción noventera definitoria de Waid fue *Kingdom Come* (La Llegada del Reino), la colaboración llena de emoción y que marcó época con Alex Ross, la sensación artística de la década que recién había completado *Marvels* (Maravillas). Ross era un acérrimo tradicionalista de la Edad de Plata, y a pesar de sus iniciales intentos por crear una trastornada imagen pública —pelo rebelde, barba greñuda, ojos saltones— en su corazón era el hijo de un ministro con una disciplina feroz que se mostraba en una atención al detalle que forzaba a sus lectores a disminuir la velocidad y alcanzar sus microscopios de efecto túnel sólo para captar cada cuidadosamente considerado, y significativamente emplazado ítem o minucia. Ross usaba modelos, construía utilería y creaba trajes para sus comics, hacia posar a sus amigos como Spider-Man o The Human Torch para crear imágenes que fueran más allá del mero realismo hacia el reino de lo superreal. Un contacto más cercano con los inmortales héroes de Marvel y DC sacó al verdadero Ross, que empezó a aparecer con un pelo pulcramente recortado como una estrella en las convenciones, usando una combinación de sombrero de fieltro, abrigo y traje a lo Clark Kent que se ajustaba a su alta constitución baptista.

La redición del héroe de la Edad de Plata podía asumir un nuevo aspecto como guardián de los valores que se desvanecían. Ellos eran representaciones de sueños, fantasías, que estaban perdiendo más y más terreno cada día que pasaba sin una misión tripulada a Marte, y ahora ellos lo sabían.

Las exuberantes acuarelas de Ross eran lo más cercano que los comics habían llegado a los fotogramas de las películas. Su innovador proyecto, con el escritor Kurt Busiek, fue titulado *Marvels* y ofrecía imágenes a nivel de calle, como desde el ojo de un insecto, de un enorme Giant Man dando pasos casi delicadamente a través de los tejados de los rascacielos allá arriba, la que se volvió instantáneamente icónica y ponía a personajes familiares a una distancia que paradójicamente reconectaba a los lectores con la maravilla, el asombro de estas creaciones. El primer contacto con los dibujos de Alex Ross era genuinamente asombroso, como si alguien hubiera encontrado una forma de transmitir TV a color del verdadero universo Marvel que giraba en algún lugar del hipertiempos. Las primeras imágenes mostraban a superhéroes bien conocidos de la forma en que deberían lucir desde un punto de vista humano —repentinamente, alucinantemente, dándole la borrosa veracidad de Pie Grande o el Monstruo del Lago Ness. La manera de Marvel había sido siempre arrastrar a los lectores hacia el corazón de la acción, pero décadas de poses y configuraciones repetidas le habían dado a los viejas y musculosas gopizas una hastiada familiaridad que había sido dada por hecho, hasta que Ross les recordó a los lectores como se supone que debían sentirse. Él compuso contiendas superhumanas no en la manera de Kirby, sino como ráfagas distantes en el cielo, con pequeños figuras verdes enfrentando enormes

maremotos. Ross mostraba a los héroes en la forma en que la gente ordinaria podía verlos — brevemente, con toda su extrañeza— como rayos meteóricos, explosiones distantes y arcoíris. Todo era iluminado por el estado de ánimo, y por primera vez, los reflejos sobre la cara y el cuerpo cromado de Silver Surfer eran convincentemente recreados, mostrando paisajes urbanos distorsionados con precisión. O, para mayor emoción, a Human Torch acercándose.

Kurt Busiek, también describía a los héroes Marvel como si nunca los hubiéramos visto antes, como cuando un personaje llamado Phil Sheldon se encontraba con el primero de ellos, el Human Torch androide de 1940:

“ESO PARECÍA VIVO —TAN HUMANO COMO TÚ O YO— PERO EN LLAMAS. Y LO JURO — ME MIRÓ DIRECTAMENTE A MÍ.

O cuando resumía los días de gloria de Marvel con tomas iluminadas por el sol de Iron Man y Thor de la vieja escuela, dibujados como sacados de la vida real.

“ERA **VIDA O MUERTE**—ERA UNA **GRAN ÓPERA**—ERA EL **MAYOR ESPECTÁCULO EN LA TIERRA**—Y NOSOTROS—CADA UNO DE NOSOTROS—TENÍAMOS LOS **MEJORES ASIENTOS DE LA CASA**”.

El personaje principal en Marvels era un típico testigo de lo maravilloso de Busiek: un tipo ordinario llamado Phil Sheldon, un fotógrafo de prensa del Daily Bugle que había estado cerca para capturar con su cámara todos los momentos significativos de la historia ficticia de Marvel — desde la batalla elemental entre Human Torch y el príncipe Namor en los años cuarenta, el descubrimiento del Captain America congelado en los hielos de la Antártica, la llegada de Galactus y la muerte de Gwen Stacy en las manos de Green Goblin a principios de los setenta. A medida que su álbum de fotos crecía, experimentábamos la propia vida de Sheldon con su familia a lo largo de tres turbulentas décadas, un concepto que se jugaba bien con las grandes fortalezas de Ross.

Marvels estaba tan lleno de imágenes sorprendentes y transformadoras de paradigmas sobre los personajes familiares que los lectores estaban ansioso de ver lo que Ross podía hacer a continuación con la alineación de DC. No tuvieron que esperar mucho. Ross tenía una abrumadora ética de trabajo, una devoción que lo consumía todo por lo intrincado y la tradición. Creando imágenes que hacían posible creer en la realidad de hombres volando en llamas, Ross era perfecto para una generación que perdía su fuerza para soñar. Dibujos crudos y esbozados ya no eran suficientes. Las caricaturas de Image Comics estaban out, y la literalidad había regresado.

Y a la manera de conquistadores cambiando el reparto de los viejos dioses como nuevos demonios, muchos comics del principio del Renacimiento culpaban a los superhéroes de Image por todo, especialmente por la drástica caída en las ventas que tenía a todos los expertos y pesimistas usuales prediciendo una vez más la muerte de los comics. Así que los villanos de este periodo fueron caricaturas de los héroes salvajes e impulsados por la testosterona, que habían abierto su camino a rebanadas o disparos a través de las líneas argumentales post-Watchmen en los últimos años. Esta era la dinámica que conformaba la épica de Ross y Waid, Kingdom Come (La llegada del Reino).

Kingdom Come era todo trompetas y señales desde la página 1, con una audaz pintura expresionista mostrando un murciélago y un águila en guerra en el cielo simbólico. Los epígrafes de apertura sólo multiplicaban la sensación de temor con citas de la Biblia que habían confiablemente hecho a la gente cagarse de miedo por siglos:

“ENTONCES HUBO VOCES ... Y TRUENOS Y RELÁMPAGOS ... Y UN TERREMOTO ...”

Las páginas 2 y 3 ofrecían una simple y ominosa panorámica, en la cual una batalla terrible ya estaba en proceso o terminando. Relámpagos rojos, flamas verdes, una gigantesca copa rota, y a medio vislumbrar, imágenes portentosas de manos agarrando un rayo de electricidad tipo Zeus, eran las únicas pistas de que podría haber pasado. Era elemental, cargado de perdición, como una cita a ciegas con San Juan el Divino.

“HUBO ENTONCES PEDRISCO Y FUEGO MEZCLADOS CON SANGRE. ENTONCES CAYÓ DEL CIELO UNA ESTRELLA GRANDE, ARDIENDO, COMO UNA ANTORCHA... Y VI Y OÍ UN ÁNGEL... Y DECÍA CON VOZ FUERTE... AY, AY, AY DE LOS HABITANTES DE LA TIERRA”.

Abriendo con esto, las profecías del día del juicio de un moribundo Sandman de la Edad de Oro, y situado en el universo DC veinte años en el futuro, Waid y Ross nos introducían la nueva generación de superhumanos de Kingdome Come. Ellos eran representados como superhooligans violentos y sin principios. Héroes estilo Image que no siempre se preocupaban por quien saliera herido en batallas que dejaban cuadras completas de ciudades pulverizadas y, en el incidente de incitación del número 1, borraban completamente todo el estado de Kansas, donde el Captain Atom se metía en problemas y moría como una bomba. La premisa central era expresada en la página 10 por Norman McCay, el aporreado y anciano ministro que narra la historia desde la perspectiva de un hombre ordinario dando testimonio de el fin de una era de superhéroes y la transfiguración de la historia:

SEGÚN LA PALABRA DE DIOS, LOS MANSOS HEREDARÍAN LA TIERRA. ALGÚN DÍA. PERO DIOS NUNCA CONSIDERÓ A LOS PODEROSOS. HAY MUCHOS MILES DE ELLOS... PROGENIE DEL PASADO, INSPIRADOS POR LEYENDAS DE LOS QUE VINIERON ANTES... PERO NO POR SU MORAL. YA NO LUCHABAN POR LO CORRECTO, LUCHABAN SIMPLEMENTE POR LUCHAR, SÓLO SE ENFRENTABAN UNOS A OTROS. LOS SUPERHUMANOS ALARDEAN DE HABER ELIMINADO A LOS SUPERVILLANOS DEL PASADO. POBRE CONSUELO. SE MUEVEN LIBREMENTE POR LAS CALLES... POR EL MUNDO. SE DESAFÍAN... PERO NADIE SE OPONE. PORQUE SON, DESPUÉS DE TODO... NUESTROS PROTECTORES.

Viejos héroes, como un retirado Superman, aún se aferraban a su credo de no-matar en un mundo donde el asesinato y el caos en el nombre del “bien” no tenía contradicción, pero la irradiación de Kansas traía de vuelta al Hombre de Acero para una última misión de poner bajo control a esta horda ingobernable. Su decisión dividía a la comunidad superheroica a la mitad, con un lado apoyando a Superman y la aplicación estricta de la ley y orden de su nueva Justice League, y el otro poniéndose de lado de Batman para resistir la imposición de un estado policial global superhumano.

Mientras Waid exponía hábilmente los pasos en el camino hacia la catástrofe planetaria y más allá, el arte de Ross llegaba repleto de nuevos niveles de detalle y significado. Todo era significativo, incluso más que en Marvels, que ahora parecía un mero calentamiento para este tour de forcé. Cada fracción del fondo referenciaba alguna historia previa del comic, o introducía un nuevo personaje, concepto o ítem de oscura trivía, como la vitrina de cristal en el restaurant Planet Kryton que contenía como detalle de fondo en perfecta miniatura, un fotográfico y sorprendentemente convincente “Dial de Héroe” de la encantadora serie cumple-deseos de los sesenta “Dial ‘H’ for Hero” (Marca ‘H’ para Héroe). Esta era la historia como museo, con Ross preservando los trofeos y tótems de los Dos Grandes universos para siempre en un lugar, capturados con asombrosa claridad de trompe l’oeil los restos y desechos de sus lecturas de infancia.

El héroe de Alex Ross era tanto monumental como vulnerable de alguna forma, enternecedoramente mortales, como si Leni Riefenstahl hubiera filmado sus orgullosos atletas fascistas diez años después de sus triunfos olímpicos de la voluntad. A Ross le gustaba mostrar héroes con manchas en la calva, panzas y diferentes tipos de físicos, y Kingdome Come ofrecía un raro vistazo a la mediana edad de DC. Él usaba modelos para darle a cada héroe famoso una cara realista y distintiva, pero a medida que sus modelos envejecían, sus héroes también se volvían más sólidos en la sección media, más papada bajo la barbilla. Con todos sus rayos wagnerianos y poses megalíticas, estas imágenes de hombres y mujeres de aspecto ordinario, ligeramente fuera de forma, vestidos con trajes ridículos era lo más cercano a cómo debían lucir los superhéroes en la “vida real”, y el resultado era extrañamente conmovedor. Muchas veces era como si nos hubieran

dado el poder para mirar la cara de la Mona Lisa con arrugas y envejecida. Luego de la primera impresión de lo nuevo, algunos sintieron que Ross trajo realismo a costa de lo maravilloso. ¿Realmente necesitábamos ver superhéroes fuera de forma tratando de camuflar su calvicie? Quizás.

Kingdome Come mostró que los comics de superhéroes podían ser “meta” de forma no intrusiva con su combinación de aventura, sátira política y comentario social. Kingdome Come llegaba a su clímax con una operática batalla entre Superman y el Captain Marvel, el resultado de la cual reducía al 90 por ciento la población superhumana del mundo a esqueletos y cenizas. Renunciando a su traje rojo y azul por última vez, un Superman más viejo y sabio se ponía nuevamente los lentes de Clark Kent y regresaba a sus raíces agrarias como un supergranjero dedicado a la restauración de los resplandecientes campos de trigo de Kansas. La historia terminaba con él y Wonder Woman anunciando su embarazo, con un Batman envejecido estando de acuerdo con ser el padrino del niño —todos vestidos de civil. Era una despedida, no a los superhéroes sino a los trajes y las posturas, y al interminable Tiempo del Sueño que reciclaba sus historias, sin esperanza de un cambio duradero. Clark Kent, Diana Prince y Bruce Wayne eran liberados de sus marcas comerciales, los signos de su divinidad, pero el precio que pagaban fue la inmortalidad. Quizás, como los atormentados dioses de Bowie en su canción “The Supermen”, todo lo que querían realmente era cambiar, y envejecer, y morir.

Para el fin de los noventa, me sentía cansado. Mi acercamiento a la JLA, que había imaginado como progresista, había instigado una ola de nostálgicos “Papás comiqueros”, como llegué a llamarlos, que luchaban emocionadamente por traer de vuelta la marea de los días de Julius Schwartz o Roy Thomas. Un anhelo empalagoso por la “diversión” y la simplicidad moral de la Edad de Plata era lo que abundaba.

En las películas y en la música, James Bond y Oasis, respectivamente, estaban saqueando laboriosamente los recuerdos de los sesenta. Esto es lo pasaba cuando una generación de punks alcanzaba la mediana edad, tomaba las riendas de la cultura, y la rehacía a semejanza de su niñez sonrosada y brillante. Pamela Anderson, una mejora implantada de colágeno y silicona del look Bardot para la era plástica, personificaba el nuevo ideal de la superchica androide. Ella era la diosa “nena”, el modelo para un fembot que estaba dispuesta para los muchachos, emergida como clase de recapitulación irónica de chicas pin-up de los sesenta: despeinada, intoxicada y dispuesta a todo. Era cool admitir que te gustaba la pornografía y el fútbol americano y los chistes sucios, incluso cuando no era verdad. Era normal. De hecho, era casi obligatorio, especialmente si eras chica. La homofobia, el racismo y el sexismo de los hombres de los setenta estaban reinstalados con una distancia en tono de burla.

Me preguntaba que vendría luego, y me sentía seguro de que debía haber algo un tanto diferente del feliz-mierdoso último tramo de la cultura dance y del éxtasis.

Entonces encontré una guía que convertía mi capacidad para predecir las tendencias de la cultura pop en un arte marcial.

Iain Spence publicó Sekhmet Hypothesis: The Signals of the Beginning of a New Identity (La Hipótesis Sejmet: Las Señales del Comienzo de una Nueva Identidad) como un libro en 1995, pero no fue hasta dos años después cuando me topé con sus ideas en un artículo que escribió para la revista Towards 2012. Como una manera esclarecedora de reconsiderar lo cotidiano, soy particularmente aficionado a la Hipótesis Sejmet, la cual nunca falla para hacer a la gente hablar en las fiestas. Como es usual, por favor recuerden que este es sólo un esbozo; una manera de ordenar información en patrones significativos al servicio de un pensamiento lateral creativo, si prefieren. Pueden ser capaces de encontrar toda clase de ejemplos que refuten estos datos, pero

mantengan en mente que he usado este modelo predictivo con grandes resultados y beneficios económicos no menores, y confíen en mí cuando digo que lo estoy pasando como un consejo, no como un sistema de creencias. Si este libro ha dejado claro algún punto, espero que sea que las cosas no tienen que ser reales para ser verdaderas. O viceversa.

Pronto notaran como muchos publicistas y creadores de tendencias están conscientes de esta teoría y la han estado aplicando en la colocación de productos, diseño y en los cambios estacionales de la industria de la confección desde que Spence la publicó. Entre más gente sepa de ella y reaccione contra ella, o trate de anticiparse, es más posible que el efecto se disipe o encuentre nuevas maneras de expresarse. Lo que puede estar pasando en los salones azotados por el viento de la cultura popular, aunque para el momento en que escribo, en 2010, las predicciones generales de Spence siguen siendo exactas.

La actividad de las manchas solares sigue un patrón cíclico de veintidós años, alcanzando un periodo de actividad furiosa conocida como el máximo solar, luego calmándose hacia el mínimo solar. Cada once años, el campo magnético solar también se somete a una inversión de polaridad. Es un poco como un gigantesco interruptor que se enciende o apaga, o el control de volumen en una mesa de mezclas, con ruido en un extremo y silencio en el otro, y a cada periodo se le da un número identificador. El ciclo 23, por ejemplo, tuvo su máximo en 1999.

Spence sugiere que estos recableados regulares del campo magnético solar naturalmente tienen n efecto en el sistema nervioso humano, que deja sus huellas más claramente en nuestro registros culturales —como un viento en el desierto que da forma con su paso a las dunas de la moda, el arte y la música. Como un atajo para entender los dos estados máximos entre los que giramos, Spence sugiere que podemos considerar un polo como poseedor de un carácter “punk”, mientras que su opuesto puede ser pensado como “hippie”.

En el léxico de Spence, al menos como yo lo entiendo (su propio sitio web te señalará claramente si me equivoco), los máximos punk pueden identificarse por tendencias de la moda por el pelo corto, ropa apretada, música popular briosa y corta, agresión, drogas rápidas y materialismo. Lo hippie, como estoy seguro que habrán adivinado, está asociado con significados del extremo opuesto del espectro, como pelo largo, ropa suelta u holgada, música popular en formato más largo, drogas psicodélicas o que expandan la mente, paz, y un renovado interés en lo espiritual o la trascendental. Él se enfocó en tendencias de la cultura juvenil con la base de que el sistema nervioso joven registra las inversiones magnéticas más profundamente y las refleja de vuelta en los lineamientos del arte y la música que hacen o consumen. Hasta ahora, todo bien.

En 1955, cuando nuestro planeta era bombardeado por el ciclo 19 de ondas magnéticas solares, la gente joven de Occidente respondió como agujas en un surco con jeans apretados del rock and roll, pelo corto, la agresión de la delincuencia juvenil en motocicletas, canciones cortas y rápidas, y el uso de generalizado de drogas estimulantes como el speed o el café.

El punk de los comics de la Edad de Plata estaba personificado por el cortado al rape Barry Allen en su traje de velocidad. “Químicos y Rayos” podría haber sido la canción de una canción o una banda. Los trajes apretados, los hombres del sistema, y el énfasis en la ciencia y la racionalidad eran típicos, como lo eran los superhéroes realistas de Stan Lee como los Fantastic Four o Spider-Man.

Once años después, el ciclo 20 revertía la polaridad. Para 1966, el pelo se había vuelto más largo, las ropas más sueltas y extravagantes, la música se había vuelto más enrevesada y sofisticada, y las drogas expandían la mente como el LSD.

En 1966 la onda cósmica entraba en los comics, para traer con ella a los dioses de Thor, villanos como Anti-Matter Man, y las historias psicodélicas de Flash de John Broome. Los nuevos héroes eran “fenómenos” antisistémicos y mutantes.

Mil novecientos setenta y siete trajo un cambio de vuelta al punk, como se expresaba en la ropa y la música influenciada en los cincuenta de Malcolm McLaren y Vivienne Westwood, bondage y restricción, el uso del sulfato de anfetamina, y política furiosa y de confrontación.

El boom de los comics de este ciclo nos dio Judge Dredd, el áspero noir de Frank Miller, y el duro realismo lógico de Alan Moore.

Mil novecientos ochenta y ocho vio el éxtasis, o MDMA, como su droga favorita, acompañando a trance de formato largo, música ambient y dance, la ropa deportiva holgada tipo Manchester como ropa de calle, barbas grunge, y un regreso del pelo largo. En los comics, fue el tiempo de la revista *Deadline*, *Doom Patrol*, *Shade* y *Sandman*.

Spence no iba más allá de 1999 en su ensayo en *Towards 2012*, pero imaginó el alzamiento de una generación "de la tormenta" de lo que llamo "la juventud imperial". Si pasó, sus predicciones fueron más o menos precisas. En 1999, tuvimos nu-metal, *The Matrix*, ropa apretada, pelo corto, demos anticorporativos No Logo, la emergencia de estilos bondage, y el underground Gótico pasando al mainstream, un resurgimiento en la popularidad de la cocaína, y quizás más significativo, el inquieto alzamiento de Red Bull, Starbucks y la sociedad del café. Los comics nos dieron proactivos superhéroes y villanos que querían cambiar el mundo en *Authority* (La Autoridad), *Marvel Boy* y *Wanted* (Se Busca).

Este libro será publicado el 2011, cuando los frutos de la nueva ola serán difíciles de evitar. Mientras escribo, la palabra psicodélico está siendo usada tan a menudo en la TV y las revistas que casi es gracioso. La eco-visión hippie de *Avatar* de un mundo natural interconectado y el éxito masivo de *Alice in Wonderland* (siempre popular en periodos hippies) ejemplifican esta corriente, como lo hacen los héroes vampiros que han usado el espacio imaginativo una vez tomado por las hadas prerrafaelitas y los dandis eduardianos de los sesenta. En los comics, el boom "realista" ha sido discretamente dejado atrás como un par de pantalones pasados de moda. Los nuevos comics de superhéroes se están volviendo más fantásticos, coloridos y auto-conscientemente "místicos".

El artículo de Spence no trataba, ni yo lo haré, de rastrear el efecto supuesto de estos innegablemente reales eventos magnéticos solares en culturas no occidentales. Tampoco extendía sus argumentos más atrás en el tiempo para considerar la forma en que la escena artística popular de 1944 podría ser descrita en términos hippie (el LSD, en todo caso, fue sintetizado en 1945), o la de 1933 como punk (aunque quizás la decadencia Weimar y el arte de George Grosz podrían constituir un argumento). Y así sucesivamente. Dejo la contemplación a los exceptivos que elijan desestimar la idea o a los fanáticos que quieran creer en ella.

A menos que la teoría de "La Onda de Tiempo Cero" de Terence McKenna sea correcta, y colapsemos en una singularidad atemporal el 21 de Diciembre de 2012, el 2021 traerá el ciclo de vuelta a lo "punk", y si este balancín suena horriblemente predecible y repetitivo, estén seguros de que todo parecerá novedoso a la gente joven que tomará su propia inspiración de los vientos alisios solares.

Por mi parte, intentaba llevar mi etapa en JLA a un final junto con el siglo. *The Invisible*, también, estaba programado para terminar en el 2000, y yo planeaba recrearme nuevamente para complementar los cambios en el tiempo. Yo tenía casi cuarenta, nunca me había sentido mejor, y quería estar listo para el espíritu más duró que se acercaba tras la victoria electoral del partido laborista, la muerte de la ex princesa Diana, y el comienzo del ciclo 23.

También había conocido recientemente a mi futura esposa, Kristan, una despampanante y inteligente rubia que se vestía como *Barbarella* para ir al pub, trabajaba como agente de seguros corporativos, y leía a Philip K. Dick. Pero deberían pasar tres años antes de que nuestros caminos se cruzaran nuevamente y fuéramos capaces de reunirnos, pero la suerte ya estaba echada.

En un viaje a Venecia, Italia, me compré mi primer traje real —*Donna Karan*— y fui animado a ponerme corporativo. Sastrería inteligente y la jerga de la publicidad y las charlas

motivacionales en lugar de camisetas con patrones fractales y la sicodelia de las drogas, parecía la forma de pasar por el ciclo 23. En el fondo, siempre había sido un presbiteriano conservador de todas formas. Nunca fui capaz de volver al radiante mundo que había alcanzado en Katmandú, y empecé a sospechar que era porque de alguna manera ya estaba allí. Tenía muy pocas dudas de que “despertaría” es ese lugar al momento de mi muerte, tal como un jugador de videojuegos levantando la vista de la pantalla donde su avatar yace sangrando, sólo para darse cuenta que está en casa, a salvo y que siempre lo ha estado.

“The drugs don’t work, they just make you worse” (Las drogas no funcionan, sólo te hacen peor), cantaba The Verbe, y luego de ocho años de experimentación, implacable auto-examen, inflación y pérdida del ego, tenía que admitir que probablemente tenían razón. El superficial espíritu hedonista de los noventa era demasiado frágil para resistir el frío de las gigantesca sombras gemelas proyectadas desde una época de terror acercándose. Tiempos más oscuros estaban en camino, demandando una claridad nueva y rigor de pensamiento.

Traté de articular las líneas generales de la próxima tendencia introduciendo en las páginas de JLA un superequipo con financiamiento militar llamado los Ultramarines, fustigados por el Tío Sam para mantener a la Justice League a raya en caso de que su postura internacional comprometiera la seguridad militar de los EE.U.. Al final de la historia, los Ultramarines tenían que separarse de sus financiadores y se unía con un grupo de superhéroes DC de ideas afines en un cuartel flotante del tamaño de una ciudad llamado Superbia, allí anunciaban un atrevido y nuevo manifiesto por el cambio:

SUPERBIA SE DECLARA POR LA PRESENTE INDEPENDIENTE DE TODAS LAS NACIONES Y ABRE SUS PUERTAS A LOS SUPER-CAMPEONES DE TODOS LOS RINCONES DEL MUNDO. PRETENDEMOS SERVIR COMO LA PRIMERA LÍNEA DE UNA FUERZA POR EL MANTENIMIENTO DE LA PAZ MUNDIAL. MATAREMOS SI TENEMOS QUE HACERLO. SI TENEMOS QUE HACERLO, SE LOS HAREMOS SABER. TERRORISTAS, DÉSPOTAS, HOMBRES DE NEGOCIOS CORRUPTOS... EL CUERPO INTERNACIONAL DE ULTRAMARINES ESTÁ AQUÍ. NO HAY DONDE ESCONDERSE.

Resultó que describí casi exactamente como luciría el próximo gran desarrollo del concepto del superhéroe.

Mientras tanto, me preparaba para el espíritu de la época que se acercaba escuchando el oscuro, genial y de mal viaje programa Blue Jam de Chris Morris en la Radio 1 todos los jueves después de John Peel. Por raro que parezca, estaba empezando a encontrar humor en todas esas cosas que alguna vez me habían asustado. El ojo fisgón del Gran Hermano, el proceso de envejecimiento, el fracaso y la muerte eran todos sólo el remate del chiste. Adoraba escuchar una y otra vez la escena de la muerte de HAL 9000 de la banda sonora de 2001: A Space Odyssey, y cuando Jarvis Cocker y Pulp lanzaron su obra maestra venida a menos, This is Hardcore, su determinada evocación de la mediana edad, camas de agua estropeadas, y metálica música de departamento de soltero me hizo replantearme mi propio estilo de vida.

Era casi tan extraño como siempre había querido ser, pero me estaba cansando de las aventuras de una noche, la bebida, las drogas, y el juego de las citas.

Era tiempo de ponerse serio.

CAPÍTULO 20: RESPECTO A THE AUTHORITY / RESPETANDO LA AUTORIDAD

ESTABA TAN ENCANTADO con la idea de Sejmet que planeaba ponerla a prueba creando un superhéroe especialmente para la generación de la tormenta proyectada por Iain Spence, la juventud "imperial": un superhéroe adolescente, punk y puritano que me reconectaría con mis raíces. Mientras pensaba en eso, la historia continuaba su marcha, y mi amigo Warren Ellis capturó el rayo en una botella con el lanzamiento del primer y mejor comic de la tormenta, titulado — imperialmente— The Authority, que señaló el camino a seguir durante la próxima década, con un desmontado estilo fílmico y una actualización cuidadosamente calculada al arquetipo de equipo de la Justice League, reestructurado y reacondicionado para nuestro milenio Matrix. Sus miembros incluían a Apollo y Midnighter, análogos obvios de Superman y Batman, que además resultaban ser una pareja gay.

DÉJAME DEJAR LA SITUACIÓN CLARA PARA TI. YO SÉ QUE HABILIDADES ESPECIALES TIENES. PUEDO VER LAS MEJORAS. PUEDO DETECTAR LA ACTIVIDAD ELÉCTRICA EN TU CEREBRO. SÉ QUE MOVIMIENTOS ESTÁS PREPARANDO PARA HACER. YA PELEE NUESTRA PELEA, EN MI CABEZA, EN UN MILLÓN DE FORMAS. PUEDO GOLPEARTE SIN QUE ME VEAS SIQUIERA. SOY EN LO QUE LOS SOLDADOS SUEÑAN SER CUANDO CREZCAN. SOY LO QUE LOS NIÑOS VEN CUANDO SE IMAGINAN POR PRIMERA VEZ CÓMO DEBE SER LA MUERTE. SOY MIDNIGHTER. BAJA A ESE NIÑO...

Ese era Midnighter, dirigiéndose a un terrorista superhumano en The Authority #2. En la vida real, cualquier adversario habría comenzado a bostezar a la mitad de la tercera oración, antes de dispararle en la cuarta, aunque sólo fuera para callarlo. En un comic de superhéroes, esta arrogante afirmación de poderes e intenciones era inmensamente satisfactoria, un lírica en staccato y masculina. Estos eran comics como música pop, con tan sólo lo justo de realismo en los dibujos, las caracterizaciones y las situaciones para hacerlos ver contemporáneos, astutos y duros.

Cuando conocí a Warren Ellis en 1984, era un adolescente delgado como alambre, ansioso e inteligente que nunca perdía una oportunidad para compartir en el bar luego de los mercados de comics en Westminster Hall. Yo tenía pocos amigos dentro de esa multitud y siempre aprecié la voluntad de Warren por reconocer mi espectral figura junto a los pilares. Sus primeras tiras como Doctor Death the Life Man eran rarezas vibrantes, pero para finales de los ochenta, se estaba haciendo un nombre por sí mismo como un disoluto comentarista, entrevistador, y periodista estilo Nick-Kent-conoce-a-Hunter-Thompson a través de la animada red de fanzines de comics que había surgido para criticar, hacer crónica y documentar el nuevo movimiento británico. Warren tenía opiniones sobre todo y una forma maliciosa de hablar, pero más importante, su ficción era buena, si no mejor, que su escritura de opinión.

En muchas formas, Ellis podía ser visto como un obvio heredero espiritual de Michael Moorcock y Harlan Ellison, o de Norman Spinrad, M. John Harrison y los escritores británicos de ficción especulativa de la generación de New Worlds. Ellis se especializaba en ciencia ficción con un toque gótico, y su trabajo estaba animado por un ingenio escabroso y una misántropa forma de hablar perfeccionada en sus escritos críticos.

Lo perdí de vista en los noventa, cuando él trabajaba en Marvel, que lo había usado como reverso ideológico de Kurt Busiek y lo invito a crear el reflejo de Marvels, la venenosa Ruins (Ruinas). Donde Marvels había celebrado el amanecer del legado heroico, Ruins era una toma de mundo alternativo del universo Marvel, donde todo había salido completa y horriblemente mal, y casi todos estaban muriendo de cáncer o vendiendo sus cuerpos podridos por comida.

"Dios Encontrado Muerto en el Espacio" era el titular junto a una fotografía en un periódico mostrando al majestuoso dios espacial de Kirby, Galactus, a la deriva en los confines de la nada.

Ruins, como la película *Requiem for a Dream* (*Requiem por un Sueño*) de Darren Aronofsky, era tan sombría que era graciosa, pero al momento de su publicación, yo estaba completamente harto de ese tipo de pesimismo astutillo y descarté a Ellis como el tipo de miserable profesional para los que no tenía tiempo en mi vida de drogas, baile y hedonismo del jet-set. Ignoré el resto de su trabajo en los noventa y me perdí el momento en que le restó importancia a las penumbras y cuidadosamente ensambló un modelo de trabajo para una nueva era de comics.

Antes que las Dos Grandes reconocieran sus talentos, la especialidad de Ellis era la completa puesta a punto de los armatostes de Image Comics, oxidándose en lo Alan Moore había dado en llamar el Espacio de las Ideas. Empezó cuando tomó control del universo sin dirección de WildStorm, que había sido establecido por Jim Lee. Ahí Ellis racionalizó a los héroes de misiones encubiertas de Lee, como agentes aprobados por la ONU con el mandato de supervisar la actividad superhumana y vigilar las violaciones a los varios protocolos y sanciones que regulaban el uso de habilidades extraordinarias. Los trajes se convirtieron en atuendos de campo funcionales, diseñados para el espionaje y el trabajo encubierto.

Ellis sugirió un nuevo enfoque al modelo de T.H.U.N.D.E.R. Agents–S.H.I.E.L.D., combinando el espionaje con superheroísmo sombrío y violento en un mundo de manipulación genética, carne convertida en arma y restricciones presupuestarias. La JLA hacía lo que quería, Stormwatch estaba sujeta a los trámites burocráticos y los límites de la física. Stormwatch estaba perfectamente diseñada para sacar lo mejor del enfoque de ciencia ficción de Ellis, cada vez más riguroso y duro, incluso en el material más fantástico, mezclando drama Nietzscheano con políticas estatales de vigilancia global salvajes y sin concesiones. Nadie estaba a salvo en una historia de Warren Ellis, y rutinariamente mataba tantos héroes como había creado, cada uno ofreciendo un giro malicioso de algún arquetipo de los comics, como *The High*, un enfoque moderno a la idea original de un superhombre socialista, que era destruido cuando su noble sueño de un mundo mejor entraba en conflicto con la dura realidad de la naturaleza humana. Las historias de Ellis se sustentaban tan poderosamente en los últimos descubrimientos de la ciencia pop de las páginas *New Scientist* o *Scientific American* que la suscripción a cualquiera de esas revistas podía contar como proveedoras de trailers conceptuales de los comics de Ellis que se publicarían seis meses después. La tendencia noventera por la jerga científica, que yo había utilizado para efectos poéticos en JLA, se convirtió en las manos de Ellis en epígrafes o explicaciones científicas impecablemente investigadas que hacían plausible incluso al poder más extravagante. Era una fórmula ganadora.

Cuando él y Hitch, otro inglés, combinando este estilo de narrativa elegante y ágil con el lienzo amplio de JLA o *Kingdome Come*, fusionando los héroes underground contraculturales de *The Invisibles* con el alcance cósmico de JLA, nació la desvergonzadamente filmica *The Authority*, completamente crecida y funcionando a toda máquina, cambiando inmediatamente el juego.

La portada de *The Authority* #1 mostraba una toma tipo poster de un equipo posando como si fuera la portada de un CD. Aparte del título, el nombre de los creadores y la información habitual sobre el precio y la fecha, no había texto. Los ruidosos y vulgares pregones de Marvel y sus portadas como cajas de detergente no tenían lugar en este comic de superhéroes de diseño cool. Una artística tipografía con el título pasando horizontalmente por la parte superior y verticalmente a la izquierda como en *Watchmen* la hacían parecer como una revista hipster. Siguiendo el modelo de Stormwatch, Hitch tomaba la idea del traje de superhéroe y la ajustó a una estética del siglo veintiuno, más consistente con la forma en que debería vestirse una banda de guerreros imperiales superhumanos pavoneándose. Los superhéroes de Hitch eran estrellas de rock, campeones de películas, atractivos, duros y sexy. La larga capa negra de Batman estaba actualizada para convertirse en la larga gabardina de cuero de *Midnighter*. *The Engineer* lucía como una supermodelo desnuda sumergida en cromo. *Hawksmoor* usaba un traje, pero tenía la

textura de neumáticos en la planta de sus pies descalzos, un toque que Ellis había tomado prestado de un anuncio de Pirelli. The Doctor era un ex-drogadicto “chamán de la aldea global” que se vestía con una combinación de ropa de hospital y túnica hippie de muchos colores. Jenny Sparks tenía camiseta de Union Jack y pantalones de traje blancos. Swift usaba equipo de aerobics. Sólo Apollo llevaba la bandera con un traje que se asemejaba más a un tradicional abraza músculos, pero como era el supermachote con poderes solares del equipo, se podía permitir trabajar un look más tradicional. A diferencia de los aporreados héroes de Alan Moore, los miembros de The Authority estaban cómodos con sus poderes, usándolos con sensatez para pelear contra “bastardos” y mejorar la suerte de todos en el planeta Tierra. Eran la visión utópica de Siegel and Shuster filtrada a través del cinismo británico y entregada en el extremo de un guante de cuero con pinchos. Tomaba las acusaciones de fascismo que habían atormentado a Superman y sugería una nueva clase de superfascismo, uno que estaba de nuestra parte.

La página de apertura de The Authority #1 mostraba a la Tierra vista desde el espacio acompañada de un solo epígrafe.

“Ellos piensan que no queda nadie para salvar el mundo”.

La historia anunciaba sus intenciones de operar en el idioma de alto-presupuesto de Independence Day, con una secuencia de tres páginas ambientadas en un Moscú convincentemente recreado con fotografías. Los esqueletos congelados en el momento, reducidos a brasas y cenizas venían directamente de la escena del apocalipsis en el parque de juegos de Terminator 2. El uso de bordes negros para las viñetas en lugar de blancos daba la impresión de un auditorio con las luces apagadas. Esas inteligentes citas visuales nos recordaban que estábamos leyendo un comic que estaba pensado para ser leído como una película. Este estilo storyboard se volvió el diseño estándar para los comics del siglo veintiuno mientras trataban de emular el aspecto de las películas de \$200 millones, incluso copiando estructuras narrativas fílmicas que no siempre se adecuaban a la naturaleza serial y continua de los comics, y que ya lucían anticuadas comparadas con las nuevas formas inmersivas de narrativa que los juegos de computadora habían entrenado a la audiencia a esperar.

El villano de la primera historia de Authority era Kaizen Gomorra, un terrorista que explicaba su devoción a la violencia con un discurso que tenía una resonancia fría y profética:

“PORQUE SOY UN LOBO EN UN MUNDO DE OVEJAS, PORQUE EL TERROR ES LA SANGRE DE LA VIDA Y SU PRINCIPIO GUÍA. NO TENGO POLÍTICAS PARA RESPALDAR MI TERROR, NO TENGO IDEALES PARA FORZARLO. EL TERROR ES MI PROPIA RECOMPENSA. SUS MISILES Y BOMBARDEROS NO SIGNIFICAN NADA PARA MÍ”.

Afortunadamente para el mundo, Gomorra estaba contra los nuevos superhéroes disponibles más duros y cool, y era obvio desde el número 1 que no tenía ninguna oportunidad.

La Justice League nunca recurría a la fuerza letal, pero los héroes Ellis felizmente te cortaban la cabeza y te golpeaban hasta la muerte si era lo necesario para impedirte de ser un dictador o un “bastardo”. Estos tipos hablaban en serio, y los chicos malos ya no podían confiar en el conveniente código contra el asesinato, que había mantenido a raya a los superhéroes por tanto tiempo.

Estos nuevos héroes protestones hablaban por todos en la contracultura, lo que estaba fuera en ese momento, empezó a estar adentro. Se sintió como si hubiéramos ganado. Cuando tomé el escenario con un ebrio grito de victoria como exponente en la New York’s Disinformation Convention, organizada y presentada por el comentarista de cultura, editor y anfitrión de TV Richard Metzger en 2000, lo hice afirmando ese punto.

Por sólo un momento, allí en la bisagra del milenio, parecía como si el mundo entero quisiera lo que habíamos conseguido. Habían visto cuanto nos divertíamos con nuestra extrañeza, nuestro sexo tántrico, sueños superhumanos y brillantes ropas de vinilo, y todos querían unírseles.

Especialmente los “bastardos” de Warren. Ellos capturaron el brillo del oro en el tranquilo rincón que siempre habían rechazado y burlado. Allí, en esos peculiares, encantados y auto-absortos submundos de fanática geek y fantasía, yacía una imagen del humano del futuro. Algún día, alguien pensó, todos los consumidores serán geeks, encadenados a pantallas de computadora, enredados con apasionantes mundos de juego, surfeando porno y acumulando como ardillas en eBay mientras las estaciones pasaban allá afuera. Un día cercano, todos seríamos vueltos androides por un red de comunicación de rápida evolución de iPhones y iPads y sus descendientes, estas exomentes portátiles vinculándose como prótesis a más y más de nosotros, cada vez a edades más tempranas. Pronto estarán implantando teléfonos y cámaras en el vientre materno, para hacernos adictos a las aplicaciones aún más temprano. En un mundo por venir como ese, todos podemos ser persuadidos para invertir en las fantasías de lo geek. Una población creciente de “niños-adultos” podía ser entusiasmada con juguetes para niños y las nuevas y mejoradas aventuras en la pantalla de Batman, Spider-Man, Hulk y Green Lantern, con la ayuda de libros como este —lo que sugeriría algún valor oculto en las aplastantes fantasías de poder de los marginados. Y así fue.

Pero allí en el borde, borracho del vino de la victoria del '99, parecía como una gran victoria. Había reconectado con Kristan, y la vida era buena. El siglo veintiuno seguramente vería el triunfo de nuestros ideales de ciencias ficción, junto con la muerte de las sombrías, viejas y anticuadas estructuras de poder, y The Authority hablaba por ese sueño. Todos seríamos reconocidos como pioneros, imaginautas, tejiendo los mitos brillantes de un día totalmente nuevo.

Sabía que la Justice League of America estaba repentinamente obsoleta. Este era el futuro, y era tiempo de avanzar. La historia del superhéroe había madurado a través de su tormentosa adolescencia en la Edad Oscura hacia alguna clase de asegurada confianza de veinteaño, finalmente. Allí había una sexualidad madura y no explotadora y también una saludable dosis de humor inteligente. El paquete completo parecía diseñado para hacer a los superhéroes apetecibles nuevamente para una audiencia fuera de los fans, aunque las ventas de The Authority nunca reflejaron su potencial de mercado masivo.

Si The Authority era la hija de un enlace de Stormwatch, Independence Day y JLA, entonces Planetary de Ellis tenía sus raíces en un tipo de metacomic de superhéroe sobre los comics en el estilo de Flex Mentallo y el pastiche de Superman de Alan Moore, Supreme. Planetary era una lección de acción, un tratado, viviente y centrado en la trama, que funcionaba tan bien como una historia de aventura que como una oda a la imaginación y a lo raro. Típicamente, estos comics ofrecían una idea de las filosofías personales del creador (usualmente el guionista) y sus ideas sobre el tiempo, el espacio, los comics y lo mítico. En una secuencia de relatos minimalistas, casi siempre de un número, Ellis y John Cassaday reelaboraron y recombinaron los materiales crudos del pulp, las películas de ciencia ficción de los cincuenta, las películas japonesas de monstruos y los comics de superhéroes en una cohesiva historia completa de formato largo sobre la “buena” imaginación —el Equipo Planetary— versus la “mala” imaginación, bajo la forma del análogo de los Fantastic Four, The Four, que representaban a los amorales intereses corporativos, despojando al mundo de sus extraordinarias maravillas ocultas y artefactos secretos. Análogos del martillo de Thor y la batería de poder de Green Lantern eran usados como iconos totémicos para explorar el poder y la persistencia de sueños pulp, tratados como si fueran el Arca de la Alianza, el Santo Grial o el Sudario de Turín —artefactos olvidados de una mancomunidad de maravilla y esperanza.

Con el lema “Es un mundo extraño. Mantengámoslo así”, Planetary buscaba crear un mapa único y omnicompreensivo del territorio de lo fantástico, entrelazando cada hebra en una sola visión de todo el campo de la literatura superhumana.

Tenía una cualidad atemporal. Los tres personajes principales —“arqueólogos del misterio” que mapeaban la secreta y fantástica historia del siglo veinte— eran apenas conductores de la

trama, pero Ellis sabía cuando desarrollar justo el trasfondo suficiente, la textura suficiente, para mantenerlos de alguna manera humanos e identificables, sin cargar a ninguno de los tres (el duro hombre de cien años Elijah Snow, la superfuerte Wonder Woman frustrada Jakita Wagner, y un prodigio de las comunicaciones conocido únicamente como “The Drummer”) con los problemas o asuntos de la gente ordinaria. Ellos eran superhumanos en la tradición británica, sin trajes y duros como la roca, que Ellis había perfeccionado al filo de la navaja, vestidos con traje blanco, leotardo de cuero, y sudadera con capucha.

En Cassaday, Ellis tenía otro colaborador completamente perfecto. Él sabía cómo congelar y componer las intrincadas instantáneas y el juego de diálogos e imágenes a doble página. Cassaday, un atractivo graduado de la escuela de cine de Texas, trajo un ojo de director a sus montajes perfectamente compuestos. Como sus pares, favorecía las viñetas largas y horizontales que recreaban como lucía la pantalla de cine desde el punto de vista de la audiencia. Los dibujantes que eran capaces de adaptarse a esta nueva tendencia eran maestros en la escala y perspectiva, y enmarcaban sus tomas como en las espectaculares superproducciones de ciencia ficción de los directores de Hollywood. Los comics se esforzaron por competir con las películas de acción centradas en efectos de los noventa, añadiendo su propio tipo de hábil caracterización de la acción desbordante y las visiones multibillonaria, realizadas con lápiz y papel. Los dibujantes se convirtieron en una nueva realeza: Ross, Cassaday, Hitch, Quitely.

Un factor importante que contribuía a elaborar la excelencia del producto de Ellis era el trabajo de coloreado de Laura Martin (DePuy en 1999, antes de casarse). Ella trajo un naturalismo sin precedentes a su paleta de colores, generando sutiles condiciones de iluminación, y las siluetas de determinadas ciudades con una fidelidad a la realidad que hacían a las alucinantes batallas estilo Independence Day de Hitch, entre aviones de la fuerza aérea y guerreros extraterrestres, aún más parecidas a fotos de producción.

Mi propio deseo era ver historias sobre cómo se sentía ser el hombre que nunca fallaba y nunca se rendía. ¿Qué nuevas perspectivas podría traer la superhumanidad que nunca hubiera considerado? Sabía cómo era ser humano, pero estaba decidido a estar a la altura de mis modelos de conducta, y estaba fascinado en cómo se podría sentir pensar como un superhumano. No los personajes inhumanos, neuróticos, defectuosos con los que mis pares estaban tan apegados, sino con los verdaderos superhumanos: seres que en lo emocional son saludablemente maduros, que vienen completos con todas las habilidades del razonamiento, la compasión, la inventiva y el humor que nos hacen especiales y dignos de ser amados, pero además de eso con las nuevas facultades, las nuevas filosofías y las perspectivas frescas que de seguro caracterizan a los que son Más Que Humanos. No pude dejar de notar cómo se avergonzaban los británicos con mi optimismo y decidí convertirlo en una característica de mi nuevo trabajo.

Fui llevado a ver The Matrix por mis nuevos amigos de mohicanos fosforescentes, “Los Terroristas del Pacer” de Melbourne, Australia, y vi lo que me pareció como mi propia combinación de ideas representada en la pantalla: ropa fetichista, calvas, kung fu y magia, atestiguando la invasión gnóstica al mainstream de Hollywood.

El tiempo del superhéroe punk había llegado. Los artistas Joe Quesada y Jimmy Palmiotti habían sido puestos a cargo de la línea Marvel Knight y la dirigieron con gran éxito con enfoques más maduros a superhéroes Marvel como Daredevil o The Punisher. Cuando Joe me pidió que me uniera, mi idea fue crear algo que nunca había tratado: La quintaesencia de un superhéroe Marvel que llegaría en el momento preciso para personificar el movimiento en contra del sistema y lo corporativo, el espíritu de No Logo de Naomi Klein. El joven superhéroe era Noh-Varr, un enviado diplomático de la supercivilización Kree. El comic tenía el irónico título Marvel Boy, nombrado a partir de un desconocido personaje de Hill Everett. Fui de vuelta al superhéroe Marvel original —el

salvaje y adolescente Príncipe Namor de Everett— y encontré el molde para el superhombre antisistémico. Kal-El de un cohete de Krypton había sido encontrado por una amable pareja, representativa de los mejores valores que el Medio Oeste podía ofrecer. ¿Qué habría pasado si hubiera sido encontrado en su lugar por un representante de la dinosáurica pesadilla corporativa militar-industrial de América, personificada por el monstruosamente armado Doctor Midas y su guapa hija estilo bondage con cremalleras, Oubliette the Terminatrix, representando a los medios de entretenimiento?

Luego de duraderas torturas en manos de Midas, el joven superhéroe extraterrestre elegía no pelear por América o siquiera por los valores humanos, sino que librar una guerra de un solo hombre contra el planeta Tierra desde su guarida subterránea en Times Square. Era el superhéroe como terrorista, y el héroe era un chico idealista de un lugar mejor que había visto de primera mano la crueldad y estupidez humana, y no la pudo soportar más.

“YO LES MOSTRARÉ COMO LUCE EL PARAÍSO AUNQUE TENGA QUE ARRASAR CADA CIUDAD EN LA TIERRA Y RECONSTRUIRLA PIEDRA POR PIEDRA”.

El dibujante I. G. Jones y yo lo posicionamos también como una personificación del dios egipcio Horus, en su feroz aspecto de Señor de la Fuerza y el Fuego. Horus era considerado por Aleister Crowley como un representante de un torrente joven, implacable y revolucionario que barrería a través de los asuntos humanos cuando los dos mil años del Eón del Legislador, el Dios Padre de la Biblia, el jefe del desierto del Medio Este, Jehovahallah en persona, esa voz interna, ese compañero de juegos imaginario que culturas completas han confundido con un gigantesco e invisible soberano, sea revocado por las fuerzas imparables del Eón del Niño Conquistador. Según la interpretación del autor ocultista Ramsey Dukes de esta doctrina, cada tonto que le rece a “Dios” en el siglo veintiuno, sin darse cuenta que ha sido reemplazado por un caprichoso mocoso divino, con seguridad no recibirá sabias instrucciones para la vida sino que violentos manifiestos por el cambio. Me gusta pensar que cualquier Niño Conquistador sería aficionado a las historias de superhéroes, y quizás el rápido crecimiento de una industria de películas de superhéroes en la primera década del siglo veintiuno puede ser entendido como un intento por entretener o distraer con espectáculo a este turbulento nuevo chico, portador del espíritu de la época.

Los poderes de Noh-Varr no se expresaban al servicio del status quo sino que por la insurrección y la anarquía. Más aterradoras que sus capacidades destructivas eran sus creencias.

Imaginábamos el credo de nuestro héroe como una mezcla extraña, impensable e inestable de opuestos aparentes, descritas en el texto como un “Fascismo Zen”. Todos habíamos visto lo que las pistolas de rayos y los platillos voladores podían hacer, pero ¿qué pasaría si el extraterrestre tuviera un sistema de creencias tan atractivo, tan poderoso y definitivamente corrosivo que pudiera destruir nuestras estructuras sociales? En un movimiento aparentemente premonitorio, Jones y yo lo teníamos atacando Manhattan, quemando las palabras JÓDANSE en el trazado de las calles, lo suficientemente grande para ser leído desde el espacio.

El tercer número introducía a Hexus la Corporación Viviente, una entidad extraterrestre que llegaba a nuestro planeta bajo la forma de un misterioso logo. Hexus echaría raíces en el espacio de una pequeña oficina en alguna parte y empezaría a engendrar folletos de reclutamiento —“¿SINCERAMENTE QUIERES VOLVERTE RICO?”— para atraer empleados, quienes luego serían rápidamente asimilados en su plantilla. Hexus negociaba por cuarteles más y más grandes mientras procedía a través de su ciclo de vida. Era una forma natural “salvaje” de corporación inteligente, un superdepredador que comenzaba a engullir el territorio del mercado de nuestras propias corporaciones sintéticas, como FOX y AOL, en su plan de devorar todos los recursos de nuestro planeta antes enviar sus esporas bajo la forma de naves espaciales cargadas de folletos de Hexus. Al final, Nor-Varr vencía a la criatura filtrando sus secretos a sus competidores, quienes desgarraban al pretendiente en la bolsa de valores internacional.

Con su amado Noh-Varr machacado en un superpenitenciaría ineludible, que él había jurado con un sonrisa convertir en "LA CIUDAD CAPITAL DEL NUEVO IMPERIO KREE", Oubliette era dibujada en la bombardeadas ruinas de Disneyland con el Pato Donald yaciendo boca abajo tras de ella, mientras la voz de Horus resonaba fuerte y claro:

"ESTE ES EL FIN DE LAS COSAS COMO ERAN. LA JIHAD CÓSMICA HA COMENZADO. USTEDES LA PIDIERON".

Un horrorizado Presidente Bill Clinton se acariciaba su barbilla, sospechando quizás que ya no estaría en su cargo mucho tiempo:

"...ERA LA FORMA EN QUE ELLA SEGUÍA DISPARANDOLE A ESE POBRE TIPO PATO EN LA ESPALDA. NUNCA OLVIDARÉ ESA IMAGEN".

Y en retrospectiva, Marvel Boy, como The Authority, parecía ser casi una transmisión de un mundo muy diferente que nos estaba esperando al otro lado de la barricada del milenio.

Ellis y Hitch terminaron su etapa en The Authority luego de doce números. Era suficiente. Ellos dijeron lo que había que decir y mostraron el camino, pero el comic era demasiado bueno para desperdiciarse, como Warren Ellis y yo discutimos cuando nos encontramos en Nueva Zelanda. Se acordó que el comic debía quedar en manos de Mark Millar. Yo le había mostrado a Ellis algunas páginas de Frank Quitely de JLA: Earth 2 (JLA: Tierra 2), que había escrito el año anterior como una novela grafica original de noventa y seis páginas, que tenía la intención ser un puente entre el trabajo que había hecho en JLA y el trabajo que pretendía hacer en el nuevo siglo. Allí y en ese momento tuvimos nuestro nuevo equipo para The Authority.

Le sugerí a Mark que concentrara sus fortalezas con un enfoque más punk, divertido y chocante de The Authority para que realmente tomara ventaja del espíritu del ciclo 23, y eso es exactamente lo que hizo, haciendo al título incluso más controversial y popular. Millar le restó importancia a la ciencia ficción utópica de Ellis e incrementó el impacto y la controversia sensacionalista cuando tomó las riendas del segundo volumen del título. El sustrato gay fue hecho explicito, culminando en una boda de blanco entre los machotes superpoderosos que incluso llego a los tabloides.

Conocí a Mark Millar cuando tenía dieciocho años en 1988. Apareció en mi puerta para hacerme una entrevista para el fanzine de comics Fantasy Advertiser. A diferencia de Warren, Mark amaba a los superhéroes, y nos llevamos bien inmediatamente, compartiendo un sentido del humor surrealista y truculento.

Pronto ya estábamos hablando por teléfono todos los días, usualmente por cuatro horas seguidas, desternillados. Supongo que me sentía halagado por su atención y su habilidad para encontrar todo lo que decía gracioso, así que pase por alto el potencial de desastre en nuestra desigual asociación.

A través de Mark, me reconecté con mis raíces en la clase obrera del Oeste de Escocia, abrazando el humor negro, la intoxicación y un improbable final como el patrimonio de nuestra gente. Nos divertimos tanto trabajando juntos en el comic satírico Big Dave para 2000 AD que decidimos hacerlo de nuevo. Cómo todo salió bien, probablemente fue un error; Big Dave eran dos amigos de ideas afines almorzando, pero tan pronto como estuvimos trabajando juntos en los dramas de superhéroes americanos, la división de labores se volvió desigual.

Cuando me ofrecieron la serie Swamp Thing, tomé la asignación con la condición de que escribiría los primeros cuatro números con Mark para establecer una nueva dirección que él pudiera continuar bajo mi supervisión. Trabajé en una estructura temática a gran escala basada en un viaje a través de los cuatro elementos y hablé con él sobre arcos individuales, incluso dándole sugerencias para diálogos y epígrafes, que aplicó diligentemente. The Authority de Millar-Quitely fue un gran éxito entre los chicos cool, lo que llevo a que Mark fuera contratado, por

recomendación mía, para encabezar la iniciativa del nuevo "Universo Ultimate" de Marvel, junto a otro nuevo chico con actitud llamado Brian Michael Bendis.

Trabaje con él en las tramas de los primeros cinco números del libro e incluso como escritor fantasma en uno, cuando Mark estaba enfermo y con retraso. Cuando el estrellato de Mark comenzó a ascender, nuestra colaboración quedó en el camino y se fue por su propio lado.

Lo que Ellis había comenzado y Millar completado fue hacer lucir a la Justice League y los Avengers anticuados y fuera de contacto. Las amenazas en The Authority eran enormes: tiranos dementes comandando ejércitos de superhombres suicidas genéticamente modificados, un imperio expansionista de elegantes caníbales de un mundo paralelo, y a Dios mismo. La etapa de Millar trajo análogos de los Avengers de Marvel, reimaginados como asesinos de bebés y violadores homosexuales antes de introducir un sádico omnipotente pedófilo que causaba que del cielo llovieran mascotas muertas y abortos. En las manos de un guionista de la Edad Oscura, o en las páginas de Spawn, este tipo de cosas habría sido intolerablemente espantosa. Millar jugaba todo para la risa.

Su último arco de cuatro números, sin embargo, fue demasiado lejos cuando los intereses de los grandes negocios se las ingenian para superar y reemplazar The Authority con un equipo de superpoderosas marionetas derechistas. Lavadas del cerebro y degradadas, las mujeres del equipo eran sumergidas en escenarios humillantes inspirados en la pornografía online que ahora se estaba convirtiendo en una característica de la vida de la mayoría de los hombres a medida que el Internet se afianzaba.

Cuando el guión de Millar le dio un lugar a la necrofilia, involucrando al cadáver de la ex-lider de Authority, Jenny Spark, y a un superhéroe británico llamado The General —dibujado por Quitely para parecer un corrompido David Beckham, la leyenda del fútbol— el editor Paul Levitz detuvo el asunto. El comic estaba fuertemente influenciado por la comedia oscura de Chris Morris y The League of Gentlemen, pero esa cepa de comedia de horror macabro era todavía un sabor desconocido que carecía de contexto para las altas esferas de DC y parecía simple e indefendiblemente sensacionalista.

The Authority fue castrado, reducido a una pálida sombra de su desafiante, moderna y descarada gloria, sustentada por una audiencia leal que recordaba los años dorados pero sabía bien en su interior que nunca volverían. El fuego se había ido. The Authority finalmente no eran menos ni más que habitantes de la Tierra-50 en la nueva escala Multiversal de DC que empezó a existir en 2007.

Por un rato, fue emocionante. En The Authority, la armada de matones que no se andaban con tonterías estaba para variar de nuestra parte, pero era un tipo particular de fantasía de poder: esa de liberales impotentes, que temían profundamente que en realidad fuera solamente la fuerza y la violencia la que lograba cosas y no la diplomacia paciente, y que sólo los soldados y la gente muy rica entienden el mundo. El escrito irlandés Garth Ennis había ocupado ese territorio por años, sus héroes soldados-hombres duros influenciaron la nueva generación de superhombres y mujeres. Esos comics eran una capitulación de una clase de pensamiento que llegaría a dominar la inminente primera década del nuevo milenio.

Pronto la bomba sin-concesiones y el enfoque de "mutila lo que no está de acuerdo contigo" de The Authority sería puesto en práctica en el mundo real con horribles resultados. Y nos serían los liberales los que harían el daño.

El peculiar Joe Casey (más tarde parte del equipo que creó la popular caricatura para niños Ben 10), que contribuyó a un enfoque pensadamente pacifista en Superman y se me uniría a la cabeza de la próxima gran sacudida en Marvel, revirtió la dinámica con el dibujante Sean Phillips, dándole vuelta el tema de la malvada corporación en su cabeza con una radical reinvención de los WildC.A.T.S. de Jim Lee, como una corporación progresista que cambia el mundo, con un super-

CEO y una mesa de directivos que recreaban el mundo con un simple producto: una batería que jamás se acababa.

CAPÍTULO 21: HOLLYWOOD OLFATEA SANGRE

FUERA DE LA debilitada franquicia de Batman, las películas de superhéroes fueron pocas y espaciadas entre sí durante los noventa, sin dar indicios de lo que estaba por venir.

Por un lado estaban las propuestas “oscuras” y góticas como la locamente inventiva e inspirada por los pulp, *Darkman* de Sam Raimi, *The Crow*, y la decepcionante *Spawn* de Todd McFarlane, que fallaba en capturar la estridencia a lo Marilyn Manson del comic. Por el otro lado estaban las hinchadas caricaturas vivientes estilo *Dick Tracy* y piezas de época sin una audiencia discernible, tales como *The Rocketeer*, *The Shadow* (La Sombra), y *The Phantom* (El Fantasma), o rarezas interesantemente incómodas como *Mystery Men* (Hombre Misteriosos) de 1999, que incluía un conjunto de inadaptados sacados de la serie *Flaming Carrot* de Bob Burden, interpretados por talentosos comediantes y actores de carácter como Ben Stiller, Janeane Garofalo, William Macy, y el actor de voz de *The Simpsons*, Hank Azaria, que interpretaba al mejor personaje de la película, Blue Raja, un personaje con turbante que podía “hacer cosas” con cubiertos.

Como el nombre quizás pudiera sugerir, *Flaming Carrot* era un comic indie en blanco y negro estelarizado por un héroe cuya cabeza era una enorme zanahoria, con una flama en la punta, donde deberían ir los tallos. El enfoque dadaísta de Burden sobre la Edad de Oro de las historias de superhéroes era genuinamente inspirado, y el comic disfrutó de una temporada como moda pasajera durante la primera oleada de superhéroes psicodélicos post-*Watchmen*. Los *Mystery Men* de las páginas posteriores de *Flaming Carrot* era un inquietante grupo de superhombres campesinos, vagabundos y perdedores, y la película fallaba en hacerles justicia a pesar de los valientes intentos de un elenco que parecía dudoso para ese tono, y nunca era lo suficientemente raro como para honrar verdaderamente a su fuente, o lo suficientemente normal para mantener la atención de una audiencia mainstream, la cual siempre se había sentido engañada con las películas sobre superhéroes “divertidos”. La franquicia de Batman fracasaba con la misma atmosfera de burla y parodia. Nadie había encontrado aún una forma de hacer a los superhéroes convincentes en la pantalla, pero era sólo cuestión de tiempo.

X-Men encabezó la caballería en el verano del 2000. La tecnología había alcanzado a los comics y creer que un hombre podía volar era tan fácil como creer que un gigante podía ser un enano. A pesar de ser al menos un pie más alto que pequeño pendenciero de los comics, el *Wolverine* de Hugh Jackman fue un rol definitorio para el cual el actor puso el balance exacto de rudeza y sensibilidad. Patrick Stewart, el Capitán Jean-Luc Picard de *Star Trek: The Next Generation* (Viaje a las Estrellas: La Nueva Generación), monopolizando el mercado de roles de “hombre blanco calvo”, había nacido para interpretar al Profesor Charles Xavier, y si bien Sir Ian McKellen era más bajo que el Magneto de los comics, le trajo una fuerza y un sucio brillo al rol que prácticamente se robaba la película.

La historia desechaba sabiamente los giros de culebrón Claremontianos, optando en su lugar por una tensa trama de ciencia ficción sobre quienes eran el próximo paso en la evolución, tratando de encontrar su lugar en un aterrado y amenazante mundo humano. Aquí había una película de superhéroes que no se sostenía en los poderes o los trajes característicos. De hecho, los uniformes de los *X-Men* habían cambiado radicalmente a lo largo de los años, y aquí estaban puestos a punto como trajes de vuelo de cuero negro, que no se parecían a nada visto en los comics. Era sobre personajes con los que nos podíamos identificar y un tema que resonaba particularmente bien en el umbral de un nuevo siglo: viejo versus nuevo. Tradición contra el Mañana.

X-Men del director Bryan Singer fue la película que hizo que todos en el negocio de los comics nos pusiéramos alerta y tomáramos nota, pero los comics seguían siendo el único lugar donde encontrar en forma regular historias de superhéroes serias, bien hechas y realistas.

Eso también cambiaría un par de meses después de X-Men, cuando el lanzamiento de la magistral Unbreakable (El Protegido) proporcionó el primer indicio real sobre lo que era posible y lo que estaba por venir. El escritor-director M. Night Shyamalan parecía haberse materializado completamente formado con su poderosa historia de fantasmas con un giro al final, *The Sixth Sense* (El Sexto Sentido) de 1999. En *Unbreakable* dirigió a un lúgubre Bruce Willis como David Dunn, cuyo nombre aliterativo inmediatamente lo apuntaba como un potencial héroe de comic. Dunn empezaba su viaje como el único sobreviviente de un horrible choque de trenes. Era incapaz de entender cómo se las había arreglado para sobrevivir hasta que el mesurado desarrollo de la trama le obligaba a enfrentarse con la imposible verdad de que nunca había sido herido, nunca se había lastimado en toda su vida. David Dunn, el tipo ordinario, casado con un hijo y una hipoteca, era el primer superhombre del mundo, y había vivido hasta los cuarenta sin siquiera darse cuenta.

Shyamalan le dio al superhombre el tratamiento completo indie-de autor. Pieza por pieza, re-ensambló los bloques de construcción de la ficción heroica para crear lo que, en mi opinión, sigue siendo el punto máximo alcanzado por el cine en el tratamiento del tema de superhéroe.

La escena clave donde Willis levanta más y más peso probando sus límites, para descubrir que no tiene ninguno, parecía alcanzar el latiente y dorado núcleo de lo que representaban los superhéroes. Willis nos daba un Hombre Común que era un héroe muscular y sudante, pero era la intensa calma de Dunn, la duda en sí mismo que se convertía en convicción, y las profundidades de su personaje lo que lo hacían sentir como un héroe de la Edad Oscura escrito por un escritor del Renacimiento.

Incluso la tormentosa relación de Dunn con su joven hijo —cuya alma se volvía el campo de batalla de la película entre las fuerzas del bien y del mal— era bellamente resuelta en una escena compacta, conmovedora y completamente silenciosa que establecía toda una serie de películas potenciales de “Security Man” y su ayudante —luego, juiciosamente, dejaron las secuelas para nuestra imaginación. Un esperanzado rumor sugería una trilogía, continuando con *Breakable* (Rompible, en contraposición a *Irrompible*) y *Broken* (Roto). Una escena en que él llevaba a su esposa escaleras arriba fue filmada para lucir como si estuvieran en un romántico eco de la vida real de la escena de “¿Puede leer mi mente?” de Lois Lane en *Superman*, de 1978.

Sutil y satisfactoriamente conectado en el día a día, Willis, con su capa de lluvia y capucha de guardia de seguridad, tenía incluso su propia identidad secreta, traje y logo. Pero sólo si reconocemos los tropos, o vemos la película por segunda vez, veremos cómo estos han sido desplegados con la mayor naturalidad posible en la construcción experta de una definitiva historia sobre el origen de un superhéroe, que era fiel al formato en una manera que nunca habíamos visto antes en pantalla ni en los comics.

Había una exquisita trampa mortal definitiva, que utilizaba tres simples ingredientes —un toldo plástico estirado a lo largo de una piscina, peso corporal y agua profunda— para encapsular un hoyo negro de horror, sofocante y sin salida, como en los más emocionantes cliff-hangers de los comics.

Había un monstruo: en este caso, la inhumana bestia sociópata sin nombre que aparecía en un mono anaranjado en la puerta de la agradable familia de clase media diciendo “Me gusta su casa ¿Puedo pasar?”.

Señal para gritos.

Había una climática lucha de Dunn contra el psicópata, que se las arreglaba de alguna forma para recrear el impacto explosivo y de alto riesgo de una refriega de Kirby usando un dormitorio, una prisionera aterrada, y dos hombres cuyas respiraciones explosivas tomaban el

lugar de los efectos de sonido. Y luego estaba el Sr. Vidrio, la mente maestra, jalando los hilos desde el primer día. La transformación del amigo y consejero de Dunn, Elijah Price, en el supervillano Sr. Vidrio era llevada a cabo a plena vista, pero sólo en los últimos momentos todo hacía sentido, tanto para nosotros como para el horrorizado héroe. Los trajes purpuras y las estilosas y largas gabardinas de cuero de Elijah, su silla de ruedas y pierna ortopédica con puntas, su oficina privada con sus múltiples pantallas de computadora y memorabilia, todo asumía un nuevo y grotesco significado: El se había convertido en desalmado maestro ciborg en su guarida secreta. Él necesita alguien con quien luchar, para darle significado a su vida rota, y entonces hizo del grande y fuerte David Dunn su propio némesis superheróico personal.

Samuel L. Jackson, siendo él mismo un célebre fan de los comics, fue expertamente elegido como el apodado Price, un entusiasta de los comics con una enfermedad que había dejado sus huesos frágiles y fácilmente rompibles —de allí el cruel apodo “Sr. Vidrio” que le habían dado en la escuela. Price, que poseía una galería de arte con páginas originales de superhéroes enmarcadas en las paredes, era el amigo nerd del héroe: Primero un Jimmy Olsen, que luego se convertía en Lex Luthor, a medida que su admiración se convertía en odio.

No había banda sonora pomposa o con una marcha triunfal, ni poses llamativas o melodrama cursi. Willis era un Atlas de clase obrera hastiado del mundo con el peso del mundo en sus hombros, estableciendo el estándar para una nueva década de superficción realista con un estilosa, original e inteligente recreación del formato.

Superman murió en 1993 en las páginas de Superman #75, golpeado y apaleado hasta la muerte por un gigantesco motor extraterrestre de destrucción llamado Doomsday, que se asemejaba a una desafortunada colisión entre el Hulk de Marvel y un camión cargado de rocas, huesos de dinosaurio y colmillos rotos. A lo largo de veinticuatro páginas de ilustraciones a página completa de implacable combate a golpes, finalmente el último hijo de Krypton sucumbía ante la paliza pura, el matonismo descerebrado de su bestial oponente. Fue escueto y sin complicaciones, y no dejaba dudas al lector: Superman había muerto salvando el mundo.

No había mucho en la última muerte de Superman que pudiera describirse como elegante o lírico, pero la respuesta fue fenomenal. Unos crédulos medios, creían felizmente que DC Comics realmente podía matar a una lucrativa marca comercial, y crearon un intenso alboroto alrededor de la historia de la muerte de Superman, que se tradujo en ventas que batieron récords.

Cuando inevitablemente emergió de la tumba ocho meses después, Superman vino completo con un mullet, que presumiblemente consiguió en el infierno. Por varios años posteriores, la batalla por restaurar el cabello corto, atrás y a los lados, de Superman causó fieras y ridículas discusiones en los pasillos de DC. Pero el peinado a lo Fabio colgó con seriedad hasta el año 2000, por ese tiempo Superman se había convertido en un Superman de energía eléctrica azul durante un año, antes de dividirse en un Superman eléctrico rojo y otro azul en un homenaje débil y sobrecargado a la clásica fantasía utópica de 1963 “Superman Red/Superman Blue” (Superman Rojo/ Superman Azul), que había inspirado el volumen 3 de Marvelman con resultados mucho mejores. La etapa de acrobacias cada vez más desesperadas —la muerte, los reemplazos, el regreso, el matrimonio, los nuevos poderes y traje— había empezado a dar la impresión de que ya nadie sabía realmente cómo escribir una historia de Superman directa y contemporánea. Los mejores de Superman eran todos proyectos especiales: series de duración limitada como la pastoral Superman for All Seasons (Superman: Las Cuatro Estaciones) de Jeph Loeb y Tim Sale, el apasionado relato de los primeros años Superman: Birthright (Superman: Legado) de Mark Waid y Leinil Yu; y Superman: Red Son (Superman: Hijo Rojo) de Mark Millar, una historia alternativa

pulcramente construida en donde el cohete de Superman aterrizaba doce horas después, en la Rusia comunista en lugar de los campos de trigo de Kansas. Las ventas de Superman estaban en un lento declive, como en un aterrizaje sin motor en la pista del olvido. La mejor oportunidad de Superman para sobrevivir como concepto estaba ahora en otros medios.

Superboy de 1988, de Alexander e Ilya Salkind, los productores de las películas de Superman protagonizadas por Christopher Reeve, fue la primera de una seguidilla de series de televisión que mantuvo al personaje, si bien no en el ojo público, al menos en algún lugar de su mente. Una huelga del Sindicato de Guionistas significó que un grupo de guionistas de DC, incluyendo a Denny O'Neil y J. M. DeMatteis, tuvieron la oportunidad de contribuir con historias con una sensación de comic más auténtica. Cuando John Haymes Newton, que interpretaba al Chico de Acero, pidió más dinero, fue reemplazado poco ceremoniosamente por Gerard Christopher, un entusiasta de Superman y fan que llevó al show a sus mayores niveles de popularidad. Los efectos mejoraban con el tiempo, el show, luego titulado *The Adventures of Superboy* (Las Aventuras de Superboy), fue capaz de traer personajes como Bizarro, Mr. Mxyzptlk, e incluso al Superman de la Edad de Oro de la Tierra-2, interpretado por Ron Eli.

En 1993 Superman logró un éxito de televisión aún mayor con *Lois and Clark* (Las Aventuras de Lois y Clark), que trasladaba los acomodados profesionales urbanos del remake de Byrne a un show de aventuras romántico ideal para las cadenas que seguía la fórmula clásica de Superman-en-TV, manteniéndolo en tierra hasta los últimos diez minutos. A diferencia de Superboy, se alejaba de las historias de comics y los escauceos con la ciencia ficción, con una naturaleza liviana y sin complicaciones, con temas diseñados para atraer a una audiencia general de parejas. Como la mayoría de los shows de Superman, lo hizo muy bien. Las estrellas Dean Cain y Teri Hatcher se convirtieron en rompecorazones instantáneos, y en un momento en que Superman estaba muerto en los comics —reemplazado por cuatro substitutos— él estaba más vivo que nunca en la consciencia del público. Se emitió durante cuatro temporadas, tambaleando cuando los productores decidieron que era el momento de que Clark y Lois dieran el sí. Inmediatamente, la tensión sexual que le había dado su atractivo se desvaneció, y la audiencia se evaporó.

Emitiéndose desde 2001, la más exitosa serie de Superman en la pantalla chica fue *Smallville*. Este enfoque de vuelta a los años formativos de adolescencia de Superman, antes de que eligiera usar el familiar traje y mudarse a la gran ciudad, introducía al personaje a un público completamente nuevo, y probaba que su estilo de heroísmo del chico-guapo-de-al-lado nunca pasaba de moda. Y que incluso podía funcionar de lo más bien sin el traje. Este joven Superman luchaba con duras decisiones y usaba ropa ordinaria.

La noción persistente que Superman es un personaje impopular y pasado de moda viene principalmente de los fanáticos de los comics, que apuntan a la pobre recepción de *Superman Returns* (Superman Regresa) en 2007, y tiende a pasar por alto sus apariciones en éxitos de televisión desde los ochenta.

La serie de películas que realmente hecho la puerta abajo y llevó a los superhéroes al mainstream empezó con *Spider-Man* en 2002. Hasta que *The Dark Knight* se abalanzara en la ciudad, las películas de *Spider-Man* eran el top tres de los filmes más exitosos de superhéroes de todos los tiempos, y aún están en el top cuatro. ¿Qué tenía el Amistoso Vecino *Spider-Man* de Lee y Ditko que le permitió conectar con una nueva audiencia mundial que Hollywood estaba ansioso por cautivar?

Parker no era un chulo hijo de puta, él era un buen tipo; gentil, tímido, incomprendido, autocrítico y neurótico, pero divertido y valiente también. Parker era el héroe nerd en excelso, como lo había sido cuando fue creado en 1962 para conectar con los torpes y librescos alumnos de secundaria. Ahora todos éramos geeks, divididos entre el deber y el deseo, la libertad y la

responsabilidad, y Peter Parker, luchando con su conciencia diariamente, se volvió uno de nosotros de nuevo, un Hombre Común del siglo veintiuno.

Tal vez era también la máscara; la cara de Spider-Man, completamente escondida, nos permitía proyectarnos en su superficie vacía. Completamente oculto bajo su traje, no tenía nacionalidad, ni color, haciéndolo tan popular en Bangalore, India, como lo era en Boise, Idaho.

Tomando un par de consejos de las películas de Superman y Batman, Sam Reimi y su equipo siguieron también el ejemplo de Bendis en la serie Ultimate Spider-Man enlenteciendo la historia de origen de Peter Parker un poco y construyendo su rico elenco de secundarios, de tal forma que la vida civil de Peter fuera tan interesante, si no más, que sus hazañas con el traje de Spidey. Las escenas con Peter Parker y Mary Jane Watson, su oculto objeto del deseo, tenían una torpe ternura y poesía adolescente que era refrescantemente honesta y juvenil. Interpretados por Tobey Maguire y Kirsten Dunst, los dos principales compartían una relación frágil, esperanzada e intensa que hacía que quisiéramos abrazarlos, si no fuera porque ambos parecían como si fueran a romperse en pedazos al contacto.

Las volteretas, giros ingravidos y caídas de Spider-Man a través de torres y barrancos de cristal de Manhattan tenían un agradable ritmo de ensueño que era incluso más divertido que volar. Las escenas de persecución en primera persona bajando por la Quinta Avenida le daban a la película una energía cinética que dejaba a los comics mordiendo el polvo, pero había algo que no convencía en la interpretación encorvada y de manual para un enajenado mental, en el Norman Osborn/Green Goblin del normalmente confiable William Dafoe, y la escena de pelea durante el Desfile de Acción de Gracias de Macy's recordaba demasiado a una escena casi idéntica de Batman de Tim Burton. La película tenía una configuración tan buena que la trama del villano parecía casi como algo pensado a última hora, y era desarrollada con mucho más efecto en la tercera entrega de la saga, cuando el mejor amigo de Peter, Harry Osborne (interpretado por James Franco), asumía su propio disfraz de villano para vengar la muerte de su padre, sin darse cuenta que sus intentos de matar a Spider-Man arriesgaban la vida de su propio amigo.

Spider-Man 2 llevaba a la trilogía a su culmine con sus giros a lo culebrón para morderse las uñas y escenas de acción de una clase que nunca se había intentado antes. El ávido y entusiasta Alfred Molina tenía un colapso trágico y turbulento en su camino a convertirse en Doctor Octopus, un tour de forcé de actuación de villano que nunca perdía su afectado núcleo humano, y nunca llegaba a ser una pantomima sobre-actuada.

Para la tercera película, la energía había desaparecido. Peter, poseído por un extraterrestre, se convertía en una broma vestida de negro, una versión gótica de sí mismo, en una interpretación que recordaba a las secuencias de pelea contra un malvado doppelgänger en Superman 3. Spider-Man 3 se sentía como demasiadas películas al mismo tiempo y no ofrecía casi nada nuevo, excepto por una asombrosa recreación hecha por computadora de la playa humana cambia-formas conocida como Sandman (no el Sandman de DC, el Señor del Sueño, sino un hombre que realmente se transformaba en arena). A pesar de todo, también fue un gigantesco éxito de taquilla, y los superhéroes estaban para quedarse.

Por raro que parezca, y sólo tres años después de la serie de Reimi, Marvel empezó a trabajar en otra narración sobre el origen de Spider-Man, esta vez con un actor más joven y un entorno de secundaria, quizás para capturar algunos de los dólares de Twilight. Todavía no está determinado si la audiencia está lista para un reinicio con el original aún fresco en su memoria, pero los intentos desviar al nuevo Spider-Man y X-Men en dirección a espectadores más jóvenes podría indicar un miedo probablemente infundado de que la moda por los superhéroes en el mercado masivo ha terminado.

Mientras Spider-Man iniciaba el boom de los héroes, la luz verde brillaba para una docena de proyectos de Hollywood.

Siete actores han interpretado a Batman en la gran pantalla, y si puedes nombrarlos todos sin seguir leyendo, es que haz desperdiciado tu juventud. Cada hombre se ha acercado al personaje de forma diferente, y cada uno ha llevado su propia y distintiva adaptación del traje básico de Batman, con diferentes colores, formas de orejas, largos de la capa, y elección de telas.

Puede que piensen que reconocerían el traje de Batman y asegurar que no ha cambiado mucho desde 1939, pero se equivocan.

En 1939 Batman era dibujado como un hombre delgado y de apariencia joven, usando una capa y capucha negro azabache. La capucha tenía unas estilizadas orejas tipo veleta, y la capa arqueada hasta los tobillos parecía estar reforzada con varillas de paragua, distinguibles como finos reflejos azules en negro. Usaba unos pequeños guantes púrpuras a lo Mickey Mouse y botas negras de montar hasta la rodilla terminando en punta. El símbolo del murciélago en su pecho era una pequeña silueta negra, haciendo del cinturón de herramientas amarillo el único toque de color brillante.

Diez años más tarde, Batman era una figura más robusta y paternal. Los reflejos en la capa negra habían desaparecido, y la capa y capucha se volvieron de un brillante color azul. El pecho y las piernas se volvieron de un color gris paloma. El sonriente y diurno Batman apareció como un amigo para los niños en todas partes. Este era Batman como Santa Claus. El traje ya no estaba diseñado para asustar sino que para tranquilizar. El único remanente de su pasado era la permanente sombra alrededor de sus ojos, los cuales, incluso en sus versiones más adecuadas para los niños, nunca perdían su espeluznante brillo demoníaco sin pupila. Pueden haberse dado cuenta, por supuesto, como todos los Batman cinematográficos tienen ojos visibles. Obviamente, esto ayuda a los actores a trabajar más eficientemente tras la máscara, pero Batman en los comics siempre ha tenido rendijas blancas en lugar de ojos, explicados por la presencia de lentes reflectantes sin color, que protegen sus ojos y mejoran su visión.

Como sabemos por los capítulos de la Edad de Plata, el concepto de Batman se había estirado, distorsionado y llevado a lugares de los cuales parecía imposible regresar o recobrase, y los siete magníficos Hombres Murciélago de las películas han presentado un enfoque muy diferente sobre cómo las aventuras del Cruzado de la Capa podrían lucir en un mundo más allá de los comics.

Titulada simplemente Batman, el serial de imagen real de 1943 protagonizada por Lewis Wilson, un protagonista convencional de acción con una mandíbula firme y cabello engominado. La interpretación innovadora de Wilson ofrecía un extenuante vistazo de quince capítulos a cómo podría ser la vida si la guerra contra el crimen de Bruce Wayne se sostuviera en un compromiso apenas módico y un presupuesto asignado de \$3.50 a la semana.

El primer actor en interpretar a Batman en la pantalla se deslizaba con un horriblemente convincente Batitraje hecho en casa, murmurando en voz baja viles sentimientos racistas. Con episodios titulados como "A Nipponese Trap" (Una Trampa Nipona), "Slaves of the Rising Sun" (Esclavos del Sol Naciente), "The Doom of the Rising Sun" (La Perdición del Sol Naciente), era claro lo que pasaba en la mente colectiva de la industria del entretenimiento americana. Los enemigos de Batman en los comics habían sido matones callejeros, mafiosos y locos. Ahora los enemigos de América eran los enemigos de Batman también. A primera vista, no tenían mucho que temer de Lewis Wilson y su Robin, Douglas Croft, que usaba un peinado tan distintivo y reconocible que hacía a Robin indistinguible de su alter ego Dick Grayson.

La poco impresionante "Baticueva" recordaba al sótano convertido de un asesino en serie, con un ensamblaje de equipamiento de alta tecnología para combatir el crimen que consistía en:

una mesa y silla de madera “sofisticadamente desgastadas” del tipo que se compra en un apuro en un mercado de pulgas, un teléfono, y algunos murciélagos de caucho completamente inconvincentes colgados de hilos hábilmente colocados. Lejos de dedicar toda su vasta riqueza y recursos a la lucha contra el crimen, el Batman de Wilson parecía haber desembolsado a regañadientes un par de libras. Su Batimóvil era un convertible ordinario con un pequeño remolque conectado, mientras que Douglas Croft convertía a Robin a un valiente bobo con un peinado a lo Art Garfunkel. Todo sobre la misión de este Batman parecía a medias, de segunda categoría, precipitado. Apenas capaz de reunir la energía para hacer frente a la delincuencia, este dúo menos que dinámico esperó dos días y tres capítulos antes de responder lánguidamente y sin convicción a una desesperada llamada de emergencia. Las escenas donde se zafaban de las obligaciones y decepcionaban repetidamente a la sufrida novia Linda Page eran las mejores partes de este ejercicio propagandista que se extendió demasiado.

En el mejor de los casos, este era el Dúo Dinámico como un par de mequetrefes aburridos dándose un pequeño gusto con la posterior tendencia de disfrazarse-y-combatir-el-crimen por diversión. Si sólo hubieran sido capaces de seguir ese camino hasta el final y darnos un serial basado en las lunáticas payasadas de un playboy irresponsable y de su disparatado pupilo renuente al trabajo. Hay algo que decir de esta representación de Batman y Robin como vigilantes diletantes, locos por las emociones, sorbiendo cocteles y jalando cocaína antes de meterse en las mallas y maltratar algunos japoneses buenos para nada. Batman era un valiente paso en dirección a un héroe para el cual el crimen es menos un flagelo para sociedad, y más un fastidio terrible.

En algún punto en el capítulo 3, viene la nauseabunda comprensión de que así es cómo se hubiera visto si Batman hubiera sido real en 1943: un millonario loco vestido como un Mefistófeles de Halloween, agazapado en una cueva con goteras con una silla de madera, una mesa y un kit de radioaficionado para transmitir propaganda contra el Eje.

Las torpes acrobacias para escalar de Wilson, muy lejos de los balanceos y saltos de comic-book de Batman, parecían, como resultado, más agonizantemente reales. Sus pesados intentos por su arrastrar su humanidad subiendo una cuerda eran agotadores de ver y más horriblemente convincentes que cualquier otra representación “realista” de Batman hasta la fecha.

Lo que funcionaba en los comics parecía menos convincente a través del ojo ciclópeo del lente. Si la bizarra apariencia de Wilson inspiraba algún terror en absoluto entre las clases criminales, era seguramente por el miedo instintivo emergido por la proximidad al mentalmente enfermo, inmensamente rico e imparablemente violento. Bruce Wayne era más rico que lo que cualquiera de nosotros pudiera soñar con ser. ¿Quiénes éramos para decir que estaba bien o mal en este mundo?

Incluso amenazaba con sus murciélagos a un ingenuo e idiota criminal. “Mis pequeños amigos”, susurraba Batman a sus diminutos pipistrellos plásticos revoloteando sobre la cabeza de su víctima, que chillaba. “Puede que tengan hambre” era todo lo que el criminal necesitaba escuchar para empezar a cantar como un canario. Todo podía suceder.

La capa de Lewis Wilson se sujetaba alrededor de su cuello sobre una capucha pasamontaña de tela con cuernos curvados de demonio y de la túnica que apenas contenía sus impresionantes tetas masculinas. Este traje de Batman ciertamente no era el resultado del ensayo y error y el refinamiento: Era algo que encontró en el canasto de las ofertas en una tienda de disfraces. En una escena, sus guantes desaparecían por varios minutos sin una explicación para su ausencia —o para el prominente anillo de bodas en su dedo.

El emblema del pecho de Wilson carecía del distintivo ovalo amarillo que apareció primero como parte del rediseñado New Look de Carmine Infantino para los comics en 1964. Tomando el ejemplo de la simple silueta de murciélago sobre el gris, el traje de Wilson sumaba un borde

blanco al logo que sugería la estructura esquelética de las alas de un murciélago. Este toque particular nunca ha sido usado nuevamente y quizás esté listo para un regreso.

La serie 1949 *Batman and Robin*, aún más barata y sórdida, contaba con la interpretación remarcablemente disoluta del actor Robert Lowery. Tanto él como Robin tenían un aire matón, borracho y agresivo. Había algo del periodo tardío de Dean Martin en la rutina lánguida de Lowery. Con su pelo alborotado y ojos entornados, este era un Batman maduro, masculino y posiblemente alcohólico en el principio de la mediana edad, mientras que el Robin de Johnny Duncan evocaba a un arruinado prostituto lejos de sus mejores días, entregando cada una de sus líneas en un tono monocorde, lobotomizado y aterrador. Bruce Wayne era interpretado como un borrachín constantemente enervado, arrastrándose dentro y fuera de escenas tan sorprendentemente pedestres que parecían compartir el interés específico por el día a día, y en particular ese que caracteriza al cine de lo underground.

Esta serie es notable por traer al Comisario Gordon (que era el Jefe Arnold en 1943) e introducir a la mitología la famosa Batis señal en techo del cuartel de policía, conocida como la señal de Batman en sus primeras encarnaciones pero de cualquier forma indistinguible.

La serie abría con una secuencia de créditos que no ayudaba mucho, en la cual Batman y Robin corrían en la oscuridad mientras los dos estaban completa e indescritiblemente perdidos. Contenía una secuencia de persecución de autos interminablemente tediosa a través de los lotes de Warner y un reconocible paisaje californiano que sugería la forzada recolocación de Gotham City en la Costa Oeste. La demostración de algunos juguetes a control remoto de esos que pueden ser encontrados en cualquier juguetería de High Street, frente a la cual Batman sólo podía mirar con un asombro horrorizado. “Las posibilidades de esta cosa en manos de criminales son terribles”, gruñía mientras piloteaba un auto de juguete con un control. ¿Quién se atrevería a disentir?

Ellos eran descritos como figuras glamorosas —“conocido por sus vecinos como un playboy millonario”— pero la evidencia frente a nuestros ojos nos forzaba instantáneamente a posicionarnos en una posición apuesta al guión. No había nada glamoroso en este par de siniestros sabandijas que parecían haber hecho todo su dinero explotando al pobre e ignorante.

El Batimóvil era un convertible de mal gusto —este parecía ser de un rojo brillante en el banco y negro— donde Batman se cambiaba en el asiento trasero con el techo de lona puesto en su lugar y ¡presto! El descapotable fácilmente identificables donde Bruce y Dick acababan de llegar se convertían, en un abrir y cerrar de ojos, ¡en el maravilloso Batimóvil! Cuando luchaba incómodamente por quitarse sus ropas y ponerse su traje de murciélago, el presunto Chico Maravilla tomaba el volante ilegalmente, y cuando era el turno del disoluto Robin de retorcerse y girar dentro de sus ropas en el asiento trasero, Batman hacia los honores en frente. Esta era una asociación legendaria, después de todo.

El villano era The Wizard, una clase de anti-Batman con una capucha y capa de verdugo que podría haber sido interesante si hubieran pagado suficiente dinero para que pasara algo interesante en el guión. Pero no lo hicieron, no pasó, y él no lo fue.

El segundo Batman lucía una interesante combinación de las temáticas de murciélago y demonio, que nunca pareció pegar de nuevo. Los cuernos de Lowery fueron afilados y puestos en punta, viciosos conos invertidos clavados beligerantemente de una picuda capucha de verdugo de tela. Los agujeros para los ojos estaban inclinados en un ángulo curioso, que le daban la mirada poco confiable de Richard Nixon en una máscara de gárgola.

Su grueso cinturón, carecía de los bolsillos con herramientas que lo hacían funcional en un contexto de combate urbano, parecía estar allí con un solo motivo, que era sostener unos pesados calzoncillos lanudos que usaba para aterrorizar a los criminales. La heroica falla del cinturón para controlar una ondulante barriga, que años de devoto entrenamiento en artes marciales y tai chi de alguna manera había fallado en borrar, se convirtió en una cruel característica de cada escena.

Este traje arrugado que usaba hubiera sido incapaz de detener un cigarrillo encendido por no hablar de una bala calibre 45. Con sus penosas habilidades de pelea, que se basaban en torpes puñetazos directos y arremetidas fuera de balance, el Batman de Lowery podía aspirar a una vida como luchador contra el crimen de tres semanas, con una carrera que terminaba abruptamente en el momento en que cualquier cinturón amarillo de tae kwon do a medio entrenar le diera puñetazos de novato en la cabeza.

Daba la sensación de que para Lowery todo el asunto de Batman había sido ensamblado a partir del revoltijo de un vagabundo, y él estaba simplemente haciendo su mejor esfuerzo con lo que tenía. Era como un hombre caminado fuera un maravilloso sueño para descubrir que su tecnología increíble consistía en una lata con un hilo, y su gloriosa mansión una húmeda caja de cartón en un callejón.

Estos seriales otorgaron la inspiración para la próxima y más exitosa iteración de Batman hasta el momento cuando Adam West, de treinta y ocho años, fue elegido como el Batman del new look con Burt Ward, de veintiún años, como su ayudante, y el concepto fue estirado acomodadamente para incluir la auto-parodia, como para demostrar que de alguna manera era invulnerable a la interpretación.

West usaba su traje como Salvador Dalí cultivaba su bigote. Sus predecesores no tenían contexto para lo que estaban haciendo, pero West lo había resuelto todo y destilaba la quintaesencia de los seriales con una interpretación de labios apretados, cortada y estilizada que era divertida de mirar para los adultos y completamente convincente e intrínsecamente heroica para los niños. El show estaba hecho para la TV a color, así que se fueron las sombras naturales del mundo de Batman, y entró la brillante paleta propia de un lienzo de Roy Lichtenstein o de una portada de Infantino. El azul era azul brillante, el gris era claro, y los amarillos eran los ácidos y lisérgicos colores del sol.

Las orejas en la capucha de West eran cortas y discretas, debiéndole más al Batman de los cincuenta del dibujante Dick Sprang que a los héroes cornudos de los seriales, e incluso adelantándose al Batman de Frank Miller. Los reflejos a veces vistos en las cejas de la capucha de Batman eran dibujados como los arcos de las alas de gaviota, dándole un permanente aspecto sorprendido pero severo. El emblema en su pecho, un ovalo de cartulina amarillo con un pequeño y garboso murciélago, había sido pegado a su túnica de spandex con lo que podría haber sido pegamento de maquetas, como si un niño de diez años que bueno con sus manos hubiera confeccionado el disfraz para Halloween. Usaba una gruesa caricatura 3-D de un cinturón, con bolsillos inútiles que se abrían al revés y eran demasiado angostos para contener nada más grande que una menta para después del almuerzo, todo en amarillo ennegecedor.

Este traje de Batman era para mostrarse, no para combatir. A nadie se le había ocurrido aún hacerlo parecer funcional. Nuevamente, el acercamiento parecía basado en una necesidad de crear caricaturas vivientes, que era el acercamiento aceptado para las adaptaciones de comics y que duraría hasta el boom de las películas de superhéroes del siglo veintiuno.

Las peleas no habían cambiado mucho desde la guerra. Los Batman y Robin de West y Ward se basaban en un estilo cuerpo a cuerpo de saltos y forcejeos, de sacudir y golpear, que se basaba menos en las técnicas de asesinos ninjas de las sombras y más en la acción de pelea de bar de los vaqueros. Cuando Bruce Lee apareció en un episodio crossover con The Green Hornet (El Avispón Verde), como el ayudante Kato, superó a todos en el set. Era Lee, por supuesto, quien popularizó las artes marciales orientales y reescribió el libro de reglas sobre qué esperaba la audiencia de las escenas de peleas de Hollywood.

El último nuevo episodio de Batman se emitió el 14 Marzo de 1968, y tenía como estrella invitada a Zsa Zsa Gabor como una malvada esteticista. Chicos americanos estaban muriendo en Vietnam y en la TV, los estudiantes hacían revueltas en Paris, y el high camp ya no era gracioso.

Incluso la introducción de Yvonne Craig como la bien formada y motociclista Batgirl no pudo mantener el interés de una audiencia voluble.

Cuando la primera intensa ola de Batmanía reveló ser poco más que una moda pasajera, la audiencia perdió interés. Las ventas de los comics, que habían llegado a su máximo en la cúspide de la popularidad de show, se desplomaron nuevamente, causando que el editor Julius Schwartz cambiara de enfoque y pusiera en marcha una serie de historias, más sombrías y centradas en los personajes, al guionista Gardner Fox. La Batgirl de la TV fue añadida al universo DC también, y luego lisiada por Alan Moore y Dave Gibbons en *The Killing Joke*. Hasta el día de hoy ella sigue en silla de ruedas, y bajo la identidad de Oracle, trabaja con Batman como una agente de información online. Un personaje nacido para el camp en un medio fue transportado un suelo más rico donde creció en una fascinante y compleja ficción viviente.

El impasible Batman de comedia se grabó tan indeleblemente en la consciencia popular, que tomarían otros veintidós años —una generación completa— antes de que la audiencia estuviera lista para aceptar un enfoque diferente y más oscuro, que llevó al personaje más cerca de sus raíces.

La película de Tim Burton, *Batman*, llegó como una revelación a una audiencia entrenada para esperar los BIFF! BANG! POW! del show de TV. La idea de un Batman sombrío y gótico difícilmente era nueva para los fans de las aventuras en los comics, pero llegaba como una agradable revelación para una audiencia cuya idea de Batman se basaba en la serie de los sesenta. Repentinamente estaba bien que te gustara Batman sin tener que comprarle a lo kitsch o a la nostalgia.

West era una caricatura a sabiendas, aceptando con la misma confianza con cara de póker todo lo que se le cruzara, desde el "Batusi" hasta el Gas Batirepelente de Tiburones. Los iconoclastas de los sesenta veían a los luchadores contra el crimen como una broma del poder establecido de una era de kitsch y auto-engaño. En tiempos antiautoritarios, el superhéroe era otro conservador chivo expiatorio republicano del que burlarse, pero para 1989, él era la única cosa que quedaba en pie entre nosotros y el caos. El Batman de 1989 podía finalmente ser devuelto a los callejones y azoteas azotadas por el vicio donde pertenecía, devuelto a las sombras como un forajido, un héroe antisistémico hecho a sí mismo.

Los cimientos del Batman de Tim Burton se afirmaban en el Joker de Jack Nicholson. Nicholson había hecho una carrera interpretando roles de carácter extremos, y su Joker era un estudio en el exceso, combinando sus actuaciones como el revolucionario bizco de Ken Kesey, Randall McMurphy, de la película *One Flew Over the Cuckoo's Nest* con su interpretación como Jack Torrance en *The Shining* (El Resplandor) y su "lujurioso Demonio" en *The Witches of Eastwick* (Las Brujas de Eastwick).

El maquillaje de Joker de Nicholson rivalizaba con el de la protagonista femenina Kim Basinger en estridencia y parecía hecho para el escrutinio implacable en HD en las décadas posteriores. Como la reportera fisgona Vicki Vale, la propia Lois Lane de Batman, la innegablemente atractiva Basinger se convertía en otra trágica víctima de los artistas cosméticos de finales de los ochenta, y estaba pintada para parecer como si hubiera seguido al Joker en su inmersión al tanque químico con un lápiz labial anaranjado mate neón y una capa de base tan gruesa que podrías enterrar a tus muertos en su cara.

La sabiduría de Burton en la elección de Michael Keaton como Batman, un actor más reconocido por sus roles cómicos, fue pronto aparente cuando interpretó el papel de forma seria, mientras que le añadió a Bruce Wayne a vulnerabilidad peculiar y fuera de lo común, expresada como un distraído compromiso infantil con el mundo. Este Bruce de otro mundo era percibido como un genuino sobreviviente de un trauma y esbozaba simpatía por un personaje hasta entonces había sido interpretado como un playboy unidimensional.

Por primera vez, el familiar traje fue diseñado con al menos un ojo en que tan apropiado era en el rubro del vigilantismo urbano. El Batitraje de Keaton reemplazaba la tela endeble del ayer con caucho negro moldeado, que mostraba las nuevas influencias del punk y los clubes de S/M en la clase de cuento de hadas gótico de Tim Burton. Los calzoncillos sobre los pantalones se fueron, y el negro dominaba el look en lugar del gris y azul de los comics. Apenas capaz de moverse en este traje fuertemente protector, Keaton recurría a giros rápidos, moviendo abruptamente todo el cuerpo alrededor para llevar a las escenas de pelea un ritmo staccato que se aproximaba más a las patadas y bloqueos de las artes marciales reales. El estilo desordenado de Adam West, y las trifulcas de patio con golpes por doquier de los seriales, fueron reemplazados por guiños más convincentes hacia los precisos movimientos del Jeet Kune Do y el karate. Para 1990, la audiencia estaba familiarizada con las películas de Bruce Lee y Jackie Chan, y el estilo de pelea de Batman había avanzado con los tiempos.

Los músculos tensos que estiran la tela de los trajes de superhéroe en las páginas de los comics hasta extremos imposibles sin arrugas, que hacen parecer como si el traje hubiera sido pintado, nunca hubieran sido posibles con tela o spandex. Pero los diseñadores de vestuario resolvieron el problema creando músculos falsos, esculpidos en una resistente pechera que recuerda a la de un centurión romano. Independiente de su constitución o sus habilidades atléticas, Batman podía lucir ahora pectorales impresionantes y un estomago de lavadero. El Batman de la pantalla era finalmente el Caballero Oscuro, y caballero significa armadura.

El escudo del pecho era ahora un medallón esculpido. El marco ovalado de Infantino permanecía, pero aquí contenía un murciélago negro a bajo relieve, rediseñado especialmente para la película, que empujaba y estiraba las alas hacia el borde curvo, así que el espacio negativo negro dominaba y se disponía para eclipsar lo último del amarillo alegre. Revertir figura y fondo tenía el efecto de convertir el símbolo en una boca abierta, unas fauces hambrientas por los dólares de los consumidores, que le daba al logo un nuevo y más subliminal atractivo amenazante. Su cinturón era de nuevo completamente decorativo, pero ahora vagamente futurista, con capsulas solidad en lugar de bolsillos.

La segunda película de Burton, *Batman Returns* (*Batman Regresa/Batman Vuelve*), fue incluso mejor que la primera, aunque vistos ahora, sus filmes tenían una cualidad claustrofóbica y sofocante que era el resultado de la inclinación del director por los set cerrados en lugar de trabajar en locaciones. Toda la acción ocurría en sets de pequeñas esquinas de la ciudad, haciendo que Gotham City se sintiera como un espacio interior compacto, sellado en lugar de una ciudad viviente en expansión. Habiendo dicho eso, el diseñador Anton Furst tomó inspiración en los grabados del pintor y grabador italiano del siglo dieciocho Giambattista Piranesi, así que quizás la sensación asfixiante de espacio cerrado, una "prisión imaginaria", era exactamente lo que los realizadores querían hacernos experimentar.

El personaje destacado en la secuela era la atrayente y definitiva Catwoman de Michelle Pfeiffer, quien al igual que el Batman de Burton tomaba su inspiración de la ropa punk y bondage, con un traje de gata de vinilo brillante y tazones altos que de ninguna manera obstaculizaban sus ejercicios de kung fu de azotea y saltos mortales. Como la ratonil secretaria Selina Kyle, que se transformaba en la villana seductora luego de un atentado contra su vida, esta versión debía más a *Rose and the Thorn* que a cualquier historia de origen previa sobre Catwoman. (Originalmente una atrevida ladrona gatuna, luego reformulada como una astuta prostituta con un gusto por el robo en *Batman: Year One* [*Batman: Año Uno*]).

Cuando Burton dejó Gotham para perseguir sus visiones personales, la franquicia de Batman quedó en manos de Joel Schumacher, quien hablaba de crear un comic en pantalla, pero que no se había molestado en consultar ninguno publicado desde su propia infancia, como una vez fue forzado a confesar. Sus incorporaciones a la Batifranquicia no le debían nada al aspecto y la

sensación adulta de las historias de Batman que se estaban publicando o atrayendo la atención de los medios en 1995.

Los cineastas pronto aprendieron a no imitar a los comics, y especialmente a no tratar de reproducir la narrativa y las técnicas formales de los comics en pantalla. Los comics eran lo que eran, y una buena página de comic puede hacer cosas que incluso las más grandes películas no pueden, tal como una película puede lograr efectos que incluso los mejores comics son incapaces de igualar. Tratar de hacer los comics más parecidos a las películas es un callejón sin salida; tratar de hacer películas que luzcan como comics resulta generalmente en un desastre de taquilla.

Val Kilmer, no mucho después de su inquietantemente precisa actuación como Jim Morrison, hizo a un Bruce Wayne atractivo e introvertido, con una interpretación que una autoridad no menor como es Bob Kane señaló como la más cercana a su visión original del personaje. El Two-Face de Tommy Lee Jones se presentó como una caricatura chillona que tomaba el Joker de Nicholson como punto de partida antes de retirar cuidadosamente cualquier matiz o sutileza y gritar el resultado por un megáfono. El enfoque del comediante en boga Jim Carrey era ligeramente mejor, canalizando a Frank Gorshin y a su película *The Cable Guy* (*El Insoportable/Un Loco a Domicilio*), pero era claro que Burton sabiamente notó como que el relanzamiento estaba dando paso al acercamiento de "caricatura viviente" una vez más. Como el fracaso de *Dick Tracy* de 1990 (*La locura y carta de amor en colores primarios* y alto presupuesto de Warren Beatty a su novia principal de ese momento, Madonna) había probado sin lugar a dudas, los espectadores no tenían apetito para tales artificios.

El Batitraje de Val Kilmer mantenía el aspecto del torso modelado pero añadía un nuevo detalle en forma de pezones. Su traje tomó un aspecto de exhibición que sería puesto en primer plano en la próxima película de Batman.

Cuando el Alfred de Michael Gough produjo el nuevo traje de Robin a partir de su costurero con las palabras "Me tomé la libertad, señor...". habló en nombre de una nación de perversos. El anciano mayordomo había, de hecho, tomado la libertad de añadir copas moledeadoras con pezones a la pechera de Robin. La sastrería en caucho es, por supuesto, un arte altamente especializado mantenido vivo por los gustos del underground fetichista, las estrellas pop, y los márgenes de la moda de pasarela, pero el viejo Alfred parecía haberla dominado en su tiempo libre, junto con todo lo demás. Acompañando con una afeminada ceja levantada, el momento patinaba cerca de un abismo que Schumacher saltaría con los pies por delante en su próxima película.

La última película de Batman de los noventa, y la que transformaría un franquicia de una máquina de hacer dinero a una plasta radioactiva, fue *Batman and Robin* de 1997, ampliamente considerada como la peor película de Batman jamás hecha y de hecho vilipendiado por algunos comentaristas como el artefacto más indefendible alguna vez creado por la así llamada civilización.

Los actores de Batman cambiaban más a menudo que la guardia del Palacio de Buckingham, y ahora era el turno de George Clooney para ser la estrella. Su cara con el atractivo de Hollywood y sus canas prematuras estaba hecha para un tipo diferente de Bruce Wayne, uno que era más paternal y al mismo tiempo más vulnerable, un afligido hijo para un agonizante Alfred como padre sustituto. "Te amo, viejo", casi lloraba.

El trasfondo homosexual que el Dr. Fredric Wertham discernía en las bases de la historia de Batman emergía a la superficie. *Batman and Robin* era tan gay como podía ser.

El Batman de Clooney abrazaba orgullosamente la estética disco como ningún otro antes que él se había atrevido. Este era Batman como pavo real. El símbolo del pecho había escapado de su confinamiento oval para volverse gigante, estirando sus alas de hombro a hombro y fundiéndose en plateado. Había inexplicables flashes argentados y paneles decorativos que gritaban por atención. Hacía muy poco sentido que Batman se viera así. Él no pertenecía a las

sombras, sino que bajo las luces estroboscópicas bailando el Batusi con los Village People. Era diseño puro; estética noventera sin sustancia.

La nena fetiche de la Batgirl de Alicia Silverstone era una adición al reparto completamente inconvincente. Las habilidades que habían hecho a Silverstone la protagonista perfecta en *Clueless* (Ni Idea/Fuera de Onda), la comedia sobre las costumbres de Bel Air, se pedían en esta película abarrotada y sub-escrita, que parecía haber sido elaborada principalmente para servir como la definición de diccionario de la palabra fárrago.

Arnold Schwarzenegger pasaba pesadamente a través de la película, entregando su interpretación sin encanto de Mr. Freeze con todo el entusiasmo de un cartero repartiendo sosas circulares. Todo su rol estaba construido sobre una concordancia de dos páginas de predecibles frases ingeniosillas —“¡Congélense!” “Que fiesta tan fresca” y así sucesivamente— que incluso el poderoso Arnold fallaba en vender con alguna autoridad. Para hacerlo peor, había sido recientemente superado por un dibujo animado. El episodio de Mr. Freeze “Heart of Ice” (Corazón de Hielo) de *Batman the Animated Series* (Batman la Serie Animada) de Paul Dinni y Bruce Timm (a la cual Batman and Robin tenía la audacia de citar bajo la forma del sentimental recuerdo de Mr. Freeze, un globo de nieve de su esposa muerta), había abierto nuevas posibilidades para un show supuestamente dirigido a los niños, con un estudio emotivo y de muchas capas sobre la pérdida y la locura. Habla mucho sobre el enfoque de Schumacher que el Mr. Freeze animado fuera una criatura trágica de profundidad y pathos, mientras que el hombre real en pantalla fuera una nada metida en plástico y papel de aluminio, una pesada y sonámbula emisora de clichés, el aparente resultado de alguna apuesta en una ebria fiesta de piscina sobre si el futuro gobernador de California podía ser persuadido de pintar sus bolas de plateado a cambio de suficiente dinero.

Se le dejó a la chica del momento, Uma Thurman, recién saliendo de su definitorio papel como Mia Wallace en *Pulp Fiction* (Tiempos Violentos), salvar el día. Ella lucía genial, pero lo sobreactuó como una villana ridículamente exagerada, como Mae West interpretando a la malvada reina de la hadas en una obra escolar, gritando cada línea para la última fila.

La idea de un Batman psicodélico no era completamente objetable, y los colores y trajes eran llamativos, pero las actuaciones eran simplemente demasiado juguetonas, o las líneas eran viejas y trilladas, entregadas con un cansado desapego que sugería el inicio de un coma.

Al final del acto dos, a Alicia Silverstone se le escapaba la sencilla línea que parecía resumir todo el mensaje de Schumacher:

“¡Vísteme, Tío Alfred!”.

Su alegre llamado a las armas era seguido por un corte rápido de acercamientos tipo club-mazmorra hard-core de sus firmes muslos adolescentes y su tonificado culo, metido en liso cuero negro. Tacos altos, corsé de dominatrix, y moldeadas copas plásticas con pezones que convertían su pecho en un anuncio de lo que venía después. Era difícil no llegar a la conclusión de que el viejo Tío Alfred había elegido morir deliberadamente para evitar su inevitable arresto y condena.

El popular Batman pensativo había durado por dos películas. El énfasis estaba de vuelta en lo camp y en el color con un completo desinterés por el tipo de Batman que quería la audiencia. *Batman Forever* (Batman Eternamente) y *Batman and Robin* fueron interpretadas como musicales de Broadway sin canciones, erradicaron efectivamente el interés del mainstream en Batman ignorando los trabajos de restauración de Frank Miller y Tim Burton, y arrojando directamente al personaje de vuelta a un desesperadamente anticuado ambiente de Mardi Gras que se negaba a tomar en cuenta los cambios en los gustos.

El diseño de escenarios era lo mejor de esta película: Los vívidos ultravioletas y neones que eran el resultado de los intentos de Schumacher por recrear la paleta de un comic merecían estar en una película mucho mejor, y un día lo estarían. Había una sobre-dependencia en imaginaria generada en computadora, el nuevo juguete de efectos especiales de la década, pero al menos

Gotham se veía más grande en los planos generales, como si hubiera roto por fin los espacios asfixiantes de Burton y hubiera crecido en una expansiva ciudad de sueño construida alrededor de altísimas e verticales improbables y estatuas monumentales. Y para ese tiempo, la peleas habían tomado una nueva dimensión gimnástica y acrobática, como el resultado de batitelas más suaves y maleables.

Clooney, desafortunadamente, lucía engreído y seguro de sí mismo, como si supiera que sólo su carrera sobreviviría esta debacle. El Alfred de Michael Gough, por otro lado, debía ser reemplazado por un programa de computadora luego de una empalagosa escena en el lecho de muerte tras otra, en la cual el monstruoso y viejo pervertido engañaba a la Muerte una vez más. Obviamente, de forma casi conmovedora, estos cineastas imaginaban que lo traerían para futuras secuelas, y el nuevo y aterrador "Tío Alfred" —mayordomo generado por computadora influenciado en Max Headroom— no era nada menos que una sentencia de muerte para el frágil Gough; su pre-embalsamada contraparte digital de compleción mate había sido diseñada para sobrevivir al actor en el improbable caso de una continuación.

El llamativo Batman metálico permanece como el punto culminante de una aproximación al personaje que había llegado a su conclusión. El Cruzado Camp estaba bien pasado de su fecha de caducidad, como Schumacher podría haberse dado cuenta si hubiera puesto algo de atención a lo que estaba pasando en los comics y en el popular show animado, donde Batman estaba siendo interpretado seriamente por Kevin Conroy con grandes resultados. El actor de voz perfeccionó la cadencia confiable y segura de sí misma de un Batman sano y verdaderamente adulto, que no daba escalofrío a los niños ni una excusa a los adultos para ir a ver otra película.

Tuvieron que pasar otros ocho años antes de que Batman estuviera suficientemente rehabilitado para regresar a la gran pantalla, como un atribulado héroe para tiempos ansiosos.

Mi propio agente de filmico en Creative Artists Agency envió un borrador que había titulado Batman: Year Zero (Batman: Año Cero) que tenía a un joven Batman viajando alrededor del mundo, reuniendo lentamente los componentes familiares de su equipo y disfraz en el año anterior a su regreso a Gotham como su protector. Como un cambio al Joker o al Penguin, los villanos eran Ra's al-Ghul y Man-Bat de las historias de los setenta de Denny O'Neil. El guionista David Goyer y el director Christopher Nolan, quienes fueron asignados para la restauración de la franquicia del murciélago, obviamente se sentían de la misma manera en que yo lo hacía, eligiendo regresar a las raíces de Batman como parte de sus esfuerzos de reconstrucción.

El nuevo Batman de Goyer y Nolan había aprendido su lección de los años de Alan Moore y la "Ultimización" de los personajes de Marvel, que había refrescado gastadas franquicias de la Guerra Fría con una nueva inmediatez post 9/11 y abría la posibilidad de que cada marca comercial añeja podía ser vivificada similarmente. Todo sobre Batman Begins había sido cuidadosamente elaborado como la cruzada de Batman por ser "creíble". Cada ítem en el nuevo traje de Batman tuvo que justificar su lugar allí.

Con Begins, Christopher Nolan creó un Batman más a tono con el nervioso tenor de los tiempos. Su Batman, recreando muchas escenas y temas del Batman: Year One de Miller y Mazzucchelli, era un soldado, pura y simplemente, adaptando equipamiento y tácticas militares para adecuarlas a una guerra de terror vigilante contra el crimen. Por primera vez en pantalla el uniforme de Batman era funcional, y cada pieza en él contaba la historia, como un conjunto de tatuajes, sobre quien era, donde había estado, y que había hecho. Su traje era una armadura, no había duda de eso. Era para protección, no era para exhibirse, ni para divertirse, y definitivamente no porque así es como luciría un dibujo.

Batman Begins estaba simple y fuertemente ceñida alrededor del concepto del miedo: enfrentar el miedo, superar el miedo y sucumbir al miedo. Trataba de aterrizar a Bruce Wayne mostrando, paso por paso, el viaje que tenía que hacer un chico rico, afligido, y de otra forma,

ordinario, para convertirse en Batman. El guión mantuvo su curso como un misil y tuvo en Christian Bale un actor que no sólo tenía la mirada penetrante, los pómulos altos y el meditabundo cociente romántico de un dibujo de Neal Adams sino también una intensidad personal que coincidía con el rol. Este era el Batman que los fans habían esperado por ver, el que más se aproximaba al personaje que todos conocíamos en nuestra cabeza.

El éxito de este Batman creíble, y su voluntad de comprometerse en forma simbólica con los asuntos especialmente graves de la época, le permitieron a Nolan y sus colaboradores apuntar más alto en el segundo largometraje. *The Dark Knight* establecería un nuevo estándar para las películas de superhéroes, hablando directamente a una audiencia mainstream mundial sobre la forma en que las sombras habían entrado sigilosamente mientras todos estábamos viendo televisión.

El éxito de taquilla probaba que Batman estaba nuevamente haciendo negocios. Esta vez apelaba al mismo sueño cultural aspiracional que hizo al Iron Man de Tony Stark un personaje tan popular, pero mientras Tony era exuberante y engreído, Bruce era un meditabundo héroe gótico de la vieja escuela. Eso hacía definitivamente a Batman una figura más potente. Iron Man golpeaba a sus dobles malvados en el concreto para resolver la trama y restaurar el status quo, pero Batman se daba vueltas por una exprimidora moral sólo para terminar como un fugitivo en un mundo que se volvía apreciablemente más oscuro y familiar.

En el corazón de *The Dark Knight* estaba una actuación asegura-reputación que parecía quemar y sacar chispas de la pantalla; era difícil reconocer la cara del joven y guapo Heath Ledger bajo las cicatrices y el maquillaje corrido del Joker, pero él dominaba la pantalla desde el momento en que aparecía por primera vez y estrellaba un lápiz a través de la cabeza de un hombre hasta su última aparición de cabeza, como el colgado del tarot, condenando a Batman a un mundo invertido de oscuridad y locura. El galán de Playa de Bondi se había transformado a sí mismo en un agente del caos con espasmos y que chasqueaba la lengua. Mientras que Joker de Cesar Romero era un enfermo mental balbuceante y esencialmente inofensivo, y el de Nicholson un retorcido Artista Pop, el Joker de Ledger era un fuerza de naturaleza oscura, una personificación del caos y la anarquía, o eso quería que creyéramos todos. De hecho, el Joker de Ledger mentía constantemente, insistiendo en que no tenía un plan cuando toda la película daba testimonio de sus grandes y terribles intenciones.

Y era difícil no comparar la sensible y desgarradora interpretación de Aaron Eckhart como el condenado fiscal de distrito Harvey Dent con la estridente y exagerada actuación circense de Tommy Lee Jones en *Batman Forever*. El Two-Face de Jones no tenía un nombre real, ni trasfondo, nada salvo un numerito esquizofrénico en la forma de su dividido cuartel (un lado limpio, un lado en mal estado) y sus chicas asistentes demonio y ángel, Azúcar y Picante. El Harvey Dent de *The Dark Knight* ofrecía en su lugar un complejo retrato del mismo personaje como un hombre maniobrado hacia el infierno por el Joker para probar su punto. Dent era el Caballero Blanco destinado a caer —así que incluso el título era doble, un eco que se aplicaba a dos hombres, no a uno.

Para coincidir con su tema, la estructura de la película estaba dividida en dos claras mitades que eclipsaba la tradicional e incrustada estructura Hollywoodense de tres actos. Este dominante efecto díptico daba la rara sensación de ver dos películas, y hacía eco cuidadosamente a la función del dólar de plata toma-decisiones que usaba Two-Face: brillante en un lado, dañado y ennegrecido en el otro, como la historia misma y especialmente el arco del personaje de Dent.

La expansiva sección de apertura llevaba a Batman desde Gotham City a Hong Kong. Con el crimen en Gotham City a raya, podía permitirse extender sus influencias internacionalmente. Luego en la mitad, cuando el Joker estaba capturado y todo parecía terminado, todo cambiaba. Mientras la película convencional de superhéroes hubiera terminado con la aprensión del villano,

The Dark Knight tenía otro juego que jugar. ¿Caería el dólar de plata en su cara sin marcas "buena", o en su cara dañada "mala", convenciendo a Dent de hacer el mal? La moneda era lanzada, y el lado oscuro aterrizaba hacia arriba. La segunda mitad de The Dark Knight deshacía todas las expectativas de la primera, mientras la historia angostaba su foco desde lo internacional hasta lo dolorosamente íntimo y asfixiante. Terminaba tanto con el cruzado fiscal de distrito como con la heroína de la película muertos, el Joker seguía vivo, y el Caballero Oscuro en su corcel, acusado de todos los crímenes, en la noche más oscura de todas. El Batman de Nolan rugía hacia los créditos finales, perseguido por policías y sus perros por crímenes que no había cometido. Un héroe marginado en una corrupta ciudad nocturna.

Un héroe para un mundo en tinieblas.

CAPÍTULO 22: NU MARVEL 9/11

EN EL OCUSTISMO tradicional de Occidente, la entrada al reino lunar de la imaginación está flanqueada por pilones gemelos, o torres. Si miran la mayoría de las versiones del arcano mayor 18, La Luna, verán esas torres. Ellas representan la puerta que separa el mundo de la fantasía de la realidad material.

El descenso del sendero cabalístico treinta y dos del árbol de la vida describe un evento apocalíptico, que involucra la fusión de dos esferas distintas: la terrestre y la lunar. La esfera lunar es la imaginación, el mundo de los pensamientos y sueños. La esfera terrestre es la de lo mundano, sólido y pesado. En resumen, no es sólo que la vida real se vuelva más como una historia, las historias deben pagar el precio de este intercambio, volviéndose más reales y permitiendo que las reglas del mundo material incidan en sus territorios insustanciales.

No puedo pensar en una imagen más potente de esta unión entre lo real y lo imaginario que el ataque terrorista al World Trade Center el 11 de Septiembre de 2001.

¿Cuántas veces habíamos visto a esas torres caer? ¿Cuántas veces tuvimos esta visión que desgarró el alma ensayándose en nuestra imaginación, y repitiéndose en nuestras ficciones, casi como si estuviéramos deseando que pasara, y soñando con el día?

Desde el momento en que las torres estuvieron completas en 1973, se convirtieron en el blanco de una secuencia de demoliciones imaginarias.

King Kong fue el primero en escalarlas en el innecesario remake de 1976 de Dino DeLaurentis sobre clásico del gorila gigante. Habían sido azotadas por maremotos, recibido los rayos de extraterrestres, destrozadas por meteoritos, y pulverizadas por asteroides maliciosos. La terrible caída de las torres del World Trade Center el 11 de Septiembre tenía la curiosa inevitabilidad de una plégaria contestada o del resultado exitoso de un ritual de magia negra.

Sumándose al aura ominosa alrededor a ese día y sus consecuencias, estaban la clarividencias escalofriantes de los comics publicados en las semanas y meses anteriores al 11 de Septiembre, todos ellos invadidos por imágenes espeluznantes de aviones y torres en ruinas. Punisher de Garth Ennis mostraba un 747 secuestrado en un descenso suicida contra silos gemelos. Adventures of Superman #596, un comic escrito por Joe Casey varios meses antes, pero publicado el 12 de Septiembre, empezaba con una escena mostrando las torres gemelas de Lex Luthor en las consecuencias de un ataque extraterrestre. Reflejaba, casi exactamente, las fotografías en las páginas frontales de los diarios ese mismo día. Las imágenes calzaban de forma tan precisa que DC hizo el comic reembolsable en el caso de cualquier ofensa inadvertida. Mi propio New X-Men #115 con Frank Quitely, publicado en Agosto de 2001, terminaba con una escena en la cual un avión de pasajero, formando la forma de un puño gigante, volaba a través del costado de un rascacielos. La portada del número siguiente, publicado el 19 de Septiembre de 2001, pero escrito y dibujado meses antes, tenía al personaje de X-Men, The Beast en un primer plano, llorando, con una secuencia de inicio sobre equipos de rescate buscando cuerpos a través de las polvorientas ruinas de los edificios caídos.

¿Quién sabe? En un universo donde el tiempo es fundamentalmente simultáneo, la idea de que los eventos que ya han ocurrido en el futuro puedan influenciar el pasado no es del todo descabellada.

Marvel Comics respondió a la tragedia en su pueblo natal con un relato genuinamente sentido en donde los superhéroes se reunían sin propósito en la Zona Cero. Se vieron obligados a reconocer que el evento como si hubiera ocurrido en su propio universo simulado, pero ellos no habían estado allí para detenerlo, lo que negaba toda su razón de ser. Si al-Qaeda podía hacerle al Nueva York del Universo Marvel lo que el Doctor Doom, Magneto y Kang el Conquistador habían

fallado en hacer, seguramente significaba que los héroes de Marvel eran ineficaces. El 11 de Septiembre fue el mayor desafío para la relevancia de los comic de superhéroes.

La desorientación del momento era capturada por un momento simplemente frívolo donde el malvado dictador definitivo y supervillano terrorista, Doctor Doom, llegaba a la escena en la Zona Cero sólo para ser conmovido hasta las lagrimas por la devastación. Este era el "Supervillano Más Grande del Mundo" que había atacado él mismo Nueva York en numerosas ocasiones. Doctor Doom era exactamente la clase de bastardo que hubiera armado a al-Qaeda con rayos de la muerte y robots asesinos, si hubiera pensado por un segundo que eso cabrearía a su odiado Reed Richards y al resto de sus enemigos mortales en los Fantastic Four, pero allí estaba sollozando junto a los mejores de ellos, no como representación del mal no sino del shock colectivo en Marvel Comics, enmudecido y conmovido hasta las lagrimas dibujadas por la idea que alguien pudiera odiar tanto a América y su gente como para hacer eso.

Como los eventos de 9/11 demostraban, los héroes eran los seres humanos reales haciendo lo correcto por las mejores razones posibles. Al lado de los policías, bomberos, doctores, enfermeras y desinteresados civiles, los superhéroes eran ensoñaciones tontas e impotentes, y por un momento, parecieron vacilar, horrorizados. Ellos no habían estado preparados para esto y no tenían nada útil que ofrecer. Estas eran, nuevamente, las tinieblas antes del triunfante amanecer. En la ontológica confusión que rodeaba el descenso del sendero treinta y dos, los superhéroes habían tratado muy duramente de ser "realistas", y la realidad los había mordido de vuelta. Ellos no podían hacer frente a un evento tan crudo que parecía estar más allá del alcance de la clase de metáforas en las que usualmente operaban.

Le tomaría a los superhéroes un par de años más para ordenar sus prioridades. Llegarían a darse cuenta de que eran reales en una forma diferente, y que servían mejor a las necesidades del mundo interno. Pronto crecerían más fuertes y más ubicuos, pero por un momento a finales del 2001, habían sido noqueados por el cielo y quedado heridos.

Lo que era real se había deslizado y vuelto incierto, fantástico. Seguramente serviría a la simetría si lo fantástico pudiera ser más real en respuesta. En la confusa mezcla de dos formas de ser normalmente contradictorias, los fans de comics demandaron más realismo a sus publicaciones de fantasía. Escritores como Warren Ellis intentaron "explicar", usando lenguaje científico y sensatas teorías contemporáneas, cómo podían funcionar realmente poderes descabellados como las devastadoras descargas ópticas de Cyclops o los "rayos repulsores" de Iron Man, como si eso pudiera ayudar restaurar nuestra fe en los superhéroes, como algún aplauso colectivo por la desfalleciente Tinker Bell en Peter Pan. Sin forma de controlar la creciente irrealidad del mundo más amplio, guionistas y dibujantes trataron de domarlo en sus ficciones, que se volvieron más y más aterrizadas, conectadas a tierra, y enraizadas en lo humildemente plausible. Y así nació Ultimate Marvel.

La idea era simple: Recontar las grandes historias del universo Marvel con un giro contemporáneo. Brian Bendis llevó la narrativa de las películas y la TV a Ultimate Spider-Man. Bendis venía de la escena independiente del comic e, influenciado por el dramaturgo David Mamet en lugar de Stan Lee, hizo de los diálogos alarmantemente convincentes el foco de su estilo, y rompió la regla de la narrativa comics poniendo intercambios entre personajes con múltiples globos en una sola viñeta. Sus diálogos tenían un ritmo de llamada-y-respuesta que capturaba perfectamente la voz de cada personaje, como los compases en un coro, y pronto se volvió el escritor principal de Marvel Comics, dominando las listas de más vendidos por los próximos diez años, sin signos aún de aflojar. Cuando Bendis se comprometía con un título, era como el apareamiento de los cisnes, con etapas de diez años en sus comics favoritos.

Marvel saltó la brecha del 9/11 con thrillers políticos internacionales que reconocían los eventos contemporáneos sin detenerse en ellos. The Ultimates, recreados juntando a los héroes

alegremente derechistas de Mark Millar, le dieron una voz a la postura de los Estados Unidos de Bush, fantasías superheroicas de agentes del orden público global en un mundo postraumático. Era tanto una glorificación como una sátira de esas actitudes, y Millar fue lo suficientemente astuto para mantener la ambigüedad hasta el final.

La Justice League era un panteón, los X-Men una escuela, pero los Avengers eran un equipo de fútbol americano. Le aconsejé a Mark tomar un rumbo opuesto de su trabajo en The Authority, sugiriéndole que buscara en su lugar en los Avengers de Roy Thomas–John Buscema donde los superhéroes a menudo se convocaban en la cocina de Tony Strak, a veces usando gabardina sobre sus trajes. Le sugerí que hiciera a The Ultimates “reales”, como una historia con un ritmo convincente sobre que podría pasar realmente en un mundo con superhéroes, pero sin supervillanos. ¿Cuál sería el resultado si América creara supersoldados que no tuvieran nadie con quien pelear, excepto entre ellos? ¿Y si Thor no pudiera probar que es de Asgard y fuera visto como un gurú New Age estilo David Icke? ¿Y si Hulk no se pusiera sólo furioso sino también sexualmente enloquecido con las hiperdosis de testosterona, y una renuente She-Hulk, estilo Novia de Frankenstein, fuera diseñada para mantenerlo bajo control? Incluso Giant Man era forzado a enfrentarse a la ley cuadrático-cúbica del mundo real, que ponía un límite su habilidad de crecer de sesenta pies, más allá de los cuales sus fémures colapsarían bajo su propio peso (algo que recordaba de un página de Hechos Flash)

The Ultimates estaba relleno con referencias articuladas a la cultura pop, lo que fechaba al comic inmediatamente pero lo hacía ver íntimo y cómplice al mismo tiempo. (Por ejemplo, la imagen a dos páginas de “¡HULK MACHACAR A FREDDIE PRINZE JNR!”).

El mismo Presidente George W. Bush aparecía para darle la bienvenida al nuevo milenio al Captain America con las palabras “Y bien, ¿CUÁL ES SU VEREDICTO SOBRE EL SIGLO 21, CAPTAIN AMERICA? ¿COOL O NO COOL?, a lo que el Capitán contestaba, “COOL, SEÑOR PRESIDENTE. DEFINITIVAMENTE COOL”. Con un George W. Bush generado fotográficamente abrazando a un Captain America igualmente creíble, no cabía ninguna duda del vertiginoso y asfixiante colapso de lo real en la fantasía.

La vida se volvió arte cuando Nick Gury, agente de S.H.I.E.L.D., era remodelado a imagen de Samuel L. Jackson, luego de una escena en The Ultimates en donde el mismo personaje de Fury había sugerido a Jackson como el actor ideal para interpretarlo, en una cinta de Moebius de tal complejidad auto-referencial y cros-dimensional, que mi capacidad de descripción me falla. El circuito se cerró cuando la corriente hecho chispas desde las páginas hacia la pantalla, hacia la vida, cuando se le pidió al fan de los comics Samuel L. Jackson que interpretara a Ultimate Nick Fury en la película Iron Man.

Miller y Hitch encapsularon perfectamente el estado de ánimo en América cuando un extraterrestre cambia-formas nazi le exigió al Captain America que se rindiera, frente a lo que el impertérrito héroe señalaba la inicial en su casco azul y gruñía: “¿¿¿QUÉ CREES QUE LA ‘A’ EN MI CABEZA ES POR FRANCIA???”. Esta bravuconería le dio corazón a una nación herida.

Luego vino Civil War (Guerra Civil), que le dio a Millar una oportunidad de desarrollar su cómplice actualización del acercamiento relevante dentro del campo de juegos del mismísimo universo Marvel. Civil War fue publicado habilmente en el momento justo. Tenía, en su guionista, al hombre perfecto para el trabajo, y el dibujante Steve McNiven era Bryan Hitch con los últimos ecos ásperos de Neal Adams suavizados para un final líquido.

Los lectores en la primera década del siglo veintiuno habían crecido con efectos computacionales en alta definición en DVD, HDTV y glamour retocado, y querían ver esa estética familiar reflejada en sus comics: menos caricaturescos, más ilustrativos, menos gráficos, más fotográficos. Piel sin defectos, iluminadas como desde adentro. La nueva escuela apuntaba a un luminoso fotorrealismo, un estilo simulado 3-D más allá de lo natural, donde las caras fueran

llenadas de Botox hasta lograr un brillo como de máscara. En los extremos de este acercamiento, cada personaje femenino de Marvel aparecía dibujado en poses derivadas de imágenes originalmente fotográficas de chicas en traje de baño, o modelos porno. A veces la misma desafortunada superheroína podía asemejarse a otras cuatro o cinco completamente diferentes, y completamente similares mujeres en un solo número, dependiendo de cuantas imágenes diferentes de odaliscas haciendo pucheros hubiera calcado el dibujante de Maxim o FHM.

Civil War empezaba con una escena hábilmente dibujada e inmediatamente envolvente donde el superequipo novato The New Warriors era mostrado convergiendo en una redada secreta a un piso franco en Stamford, Connecticut. Los héroes adolescentes tenían un equipo de filmación a sus espaldas, y pronto descubríamos que estaban tomando parte de un reality show acerca de sus hazañas. En concisos intercambios, los jóvenes héroes se preocupaban por la impresión que daban en la pantalla, se incomodaban por granos, repetían frases ingeniosas a las cámaras, y se aseguraban de que tomaran su lado bueno durante las escenas de peleas. Los diálogos eran ingeniosos, naturalistas y apaciguadores.

La redada, que debería haber sido de rutina, se iba a la mierda cuando el desconocido villano de Captain Marvel, Nitro, explotaba asesinando 612 civiles, muchos de ellos escolares, lo que llevaba a los acusaciones y a que se reevaluara que tan sabio era permitir que vigilantes superheróicos corrieran por ahí, desobedeciendo la ley cuando les placiera.

El único sobreviviente del incidente de Stamford era el despreocupado Speedball. Originalmente desarrollado por Steve Ditko como su última creación original para Marvel, él era el adolescente Robert Baldwin, misteriosa fuente de energía de otra dimensión bla bla bla accidente en laboratorio de investigación bla bla bla habilidad de revotar en las paredes como una pelota de goma, y así sucesivamente. De todos los poderes superhumanos que puedes recibir en el universo Marvel, tienes el derecho de sentirte un poco decepcionado con este, pero Baldwin hacía su mejor esfuerzo con su personalidad alegre y optimista.

Nunca lo suficiente acorde con los tiempos, Speedball llegó a servir como la versión del casting central de Marvel del adolescente despreocupado, bobo y agradable, el Ringo de cualquier equipo al que se uniera, un estereotipo caricaturesco de la juventud que ya no estaba de moda.

Para el momento de Civil War, Speedball, que incluso su nombre evocaba a la cultura de las drogas, podía ser entendido como un representante de las experiencias de la generación pop anterior con el rave sonriente, el éxtasis, y el interés propio superficial y hedonista. Pero como el único sobreviviente del desastre escolar de Stamford, Speedball se vio aquejado por las culpas de una generación, con una vergüenza tan profunda sólo pudo ser aliviada cuando puso el traje todo-en-uno de agonía y sumisión de su nueva identidad superheróica, Penance. Afortunadamente para él, ahora sus poderes sólo podían ser activados cuando sintiera dolor, así que el sufriente, perseguido y odiado Robbie creó un nuevo traje que le permitía esconder su identidad, activar sus poderes, y lo más importante, castigarse sin piedad. Cosidas en el tejido interior había 612 púas, cada una por las víctimas de Stamford, para cortar y marcar su carne.

Como Penance, el héroe anteriormente desenfadado personificaba el asenso al mainstream de las vertientes góticas y de la cultura alternativa. El sufriente Penance se convirtió en el adolescente del siglo veintiuno, monstruoso, perforado, tatuado, blindado e inexpresivo por fuera, sangrante y perdido por dentro.

En ese momento, encontré a este personaje risiblemente poco sutil, pero leyendo la historia nuevamente, me parece una conmovedora y angustiante personificación de esos tiempos y esos jóvenes. Penance representaba a esa gente que se cortaba de la que seguíamos oyendo en las noticias, los chicos emos, los vampiros outsiders retorciéndose en las luces klieg de la cultura pop mientras hacían "paso al acto" por las culpas de su cultura en tiempos de guerra. Les habían dicho que lo outsider era cool ahora, los geeks eran héroes, y que había dinero que hacer

premiándolos fuera de sus rincones de culto llenos de telarañas y robándoles sus mierdas arcanas, mientras pretendían prestarles atención a su obsesiva charla trivial. Ellos eran la prueba definitiva que incluso la muerte, la desesperación y la soledad podían ser mercantilizadas y re-empacadas como un sobrevalorado bolso satchel marca Hot Topic. Ahora había salas de chat online para arrear, socializar y normalizar a los niños raros, para suavizar sus excentricidades entre grupos forzadores-de-conformidad de los con ideas afines. Sitios pornos especializados en chicas rebeldes, chicas góticas, y putas punk empezaron a proliferar, mientras hombres y mujeres estaban desangrándose y muriendo en Afganistán e Irak. El derramamiento de sangre, el sacrificio de la juventud a algún oscuro ideal, parecía repetirse a sí mismo en todas las escalas.

El resultado fue niños y jóvenes cada vez más fetichizados como si fuéramos —todos nosotros— adultos coludidos en alguna corrupción y deformación masiva de los ideales de la juventud, hasta que no pudiera haber nada más que un cinismo cuajado. Los niños eran alimentados a la fuerza con imágenes de miedo, tortura, dolor y locura, junto con la garantía de que sus vidas eran esencialmente insignificantes a menos que llegaran a la final de Pop Idol y abrazaran la Fe de la Farándula. Estaban vendiendo una poderosa visión del mañana en la que el mismísimo planeta estaba condenado a morir asfixiado en desperdicios, destinado a ser una ceniza giratoria e impía, atormentada por los fantasmas aullantes de naciones de pedófilos.

El incidente de Stamford de Civil War precipitaba una reacción rápida y sin precedentes contra la comunidad de superhéroes de Marvel, que era cuando las cosas comenzaban a ponerse emocionantes.

Al comienzo del acto 1, Millar preguntaba la obvia pregunta del mundo-real: ¿Por qué se le permite a los superhéroes —esencialmente armas mortales vivientes— correr por ahí fuera de la ley en este tipo de historias? ¿Si los policías tienen que llevar placas y pasar por programas de entrenamiento, no deberían hacerlo también los superhéroes? Era el primer desafío considerable a su estatus como forajidos-outsiders y debía ser respondido. La premisa central de la serie, entonces, estaba construida alrededor de la pregunta que se estaba haciendo cada vez más a menudo en los medios: ¿A cuánta libertad estamos dispuestos a renunciar a cambio de seguridad?

Los robustos superhéroes libertarios de América dijeron, “¡De ninguna manera!” a cualquier interferencia de estado a sus cruzadas de moral vigilante. Guiados por un cada vez más militante Captain America, que personificaba fervorosamente el patriotismo laissez-faire de la vieja escuela, una facción de héroes se dividía del resto por el cuestionamiento de un proyecto de ley de registro de superhéroes, que les obligaría a revelar sus identidades secretas y responder a un órgano del gobierno central.

La idea no era completamente original. Paul Levitz explicaba los últimos días de la Justice Society de la Edad de Oro con una historia similar en la cual la “Comisión McCarthy” forzaba a los hombres misteriosos a desenmascarse o retirarse. Ellos acordaban desbandarse en lugar de dejar al descubiertos sus vidas privadas y secretos. Watchmen tenía su “Acta Keane” prohibiendo la actividad superheroica, y Zenith tenía el Tratado Internacional de Prohibición de Pruebas Superhumanas que vedaba la creación de nuevas superpersonas. De todas formas, la reformulación de Millar de un acta de registro superheroico en el contexto de la paranoia post-9/11 sonó en los titulares e hizo a los superhéroes “relevantes” una vez más.

Con Captain America en el lado de los disidentes, el lobby conformista era guiado por su viejo amigo y compañero en los Avengers, Tony Stark, aka Iron Man, como el complejo militar-industrial personificado de forma elegante y acorazada. La secuencia de inicio mostraba a estos dos, uno frente al otro, como camaradas a lo largo de los escombros de Stamford: Iron Man a la izquierda y Captain America a la derecha.

El Billonario genio tecnológico Stark representaba el modelo del éxito en una América para la cual su símbolo de tiempos de guerra, el Captain America, era una imagen esencialmente

pasada de moda de un individualismo autosuficiente y rudo, un espíritu pionero ya no deseado en un mundo globalmente conectado. El primer número de Civil War concluía con Captain America en fuga —un forajido buscado en su propio país— y eso señalaba el fin del vigilantismo heroico.

Las portadas estaban diseñadas para asemejarse a fundas de libros, ofreciendo una única imagen central enmarcada con elegantes bordes negros con las palabras “Un Evento Marvel Comics” que prestaban una solemnidad adicional induce-trascendencia al argumento de venta.

Todos los mecanismos del guión de Civil War servían para iniciar, en el penúltimo número, #6, un gigantesca pelea en la poderosa tradición de Marvel, que terminaba con el (para ese punto) altamente anticipado, y completamente esperado desenlace. Los disidentes enmascarados del Captain se enfrentaban contra Iron Man y los héroes conformistas registrados a lo largo de una doble página —el Captain a la izquierda, Iron Man a la derecha esta vez— y entre ellos un paramo de incompreensión.

Toda la serie, y con ella un momento tenso en la historia americana, estaba condensada en un imagen supercargada que demostraba una vez más que la mejor manera de abordar asuntos políticos contemporáneos en una historia de superhéroes es con metáforas atrevidas y peleas. Esta era caricatura política, usando los personajes/marcas registradas del universo Marvel para establecer su punto, por lo demás bastante amplio. Puede haber tomado prestada ampliamente la línea argumental de Kingdome Come: el superhumano explotando matando civiles como incidente iniciador, la lucha interna entre los héroes, y la forma en que ambas historias se centraban alrededor de la construcción de un super- Gulag. Pero el conflicto del comic, entre los héroes nuevos y fanfarrones, moralmente comprometidos, versus los honrados modelos de conducta ficticios de una generación anterior, era en su corazón un relato de fan sobre los buenos viejos comics contra los malos nuevos comics. El conflicto de Civil War sirvió su propósito designado como una excusa para una bronca hacedora de dinero entre superhéroes Marvel, pero tenía sus verdaderas raíces en las preguntas que se estaban haciendo sobre nuestras propias vidas en el mundo real.

Al final, el Captain America de la vieja escuela ganaba la pelea pero se rendía con indignación y se entregaba a sí mismo.

Cuando la madre de una de las víctimas de Stamford era dibujada en la escena de la última página para que su línea de visión casi desafiara al lector directamente, era difícil no sentir la tensión del veneno satírico enroscándose en cada línea:

ERES UN BUEN HOMBRE, TONY STARK. TÚ ARRIESGASTE TODO PARA TRAERNOS A ESTE LUGAR, PERO REALMENTE CREO QUE LE HAS DADO A LA GENTE HÉROES EN LOS QUE PODEMOS CREER NUEVAMENTE.

Un Tony Stark angustiado y en conflicto hereda la carga de dolor y auto-recriminación de una nación con un destello irónico y una condescendiente seguridad que sonaba vacía. La imagen final sin afectos mostraba dos diminutas siluetas anónimas en un mirador redondo de vidrio bajo el helitransporte de S.H.I.E.L.D. mientras el son descendía diligentemente:

“LO MEJOR ESTÁ MEJOR ESTÁ POR VENIR, QUERIDA... SE LO PROMETO”.

Poco después, el Cap, el ahora impotente símbolo del espíritu de la frontera de EE.UU en el siglo veintiuno, recibía un disparo, siendo asesinado en los peldaños de piedra de la historia como John, Bobby, Martin y Bonny Jock Lennon. En 2007 Captain America vol. 5, #25 fue el último periodo de servicio de Steve Rogers —hasta su inevitable regreso, mejor que nunca, con un nuevo traje y un nuevo rol como policía mundial en Steve Rogers: Super Soldier (Steve Rogers: Supersoldado) en 2010.

Otro resultado del 9/11 fue que la destrucción sin sentido de las representaciones ficticias de ciudades reales, que habían hecho The Authority tan divertida, ya no eran aceptables. Las

historias tenían que permanecer con los sobrevivientes, examinar las repercusiones, y tratar las anteriormente gratuitas escenas de masacres con alguna sensibilidad.

El regreso del realismo estaba en marcha, un cambio que, como espero haber convencido a los lectores a esta altura, puede ser visto como puramente estacional y predecible. Una generación de escritores que había alcanzado la mayoría de edad leyendo a Alan Moore en los ochenta empezaron a examinar los titulares por material. El miedo de un siniestro submundo militar industrial, que había acechado al Marvelman de Moore, se había invertido para convertirse en una aceptación gozosa del innegable acceso de la América Republicana a las mejores armas, los mejores soldados y los mejores superhéroes en el mundo. Para Mark Millar, era un hecho que cualquier superhéroe del mundo-real sería absorbido por los poderes facticos y reclutado como un soldado. El Superman de Moore-Miller de los ochenta, esa indefensa y recalcitrante herramienta de la clase dominante, se convirtió en el modelo para una nueva generación de personajes rediseñados. En *The Ultimates*, todos trabajaban para el gobierno, pero no había nada de malo en eso. En la primera década del siglo veintiuno, los superhéroes se esforzaron por preservar y personificar los valores de un desafiante complejo corporativo militar-industrial, o no podían trabajar en absoluto. La breve era de *The Authority* había pasado, y dejaba a los “bastardos” a cargo, como de costumbre.

Las historias tenían que ser sobre cosas “reales”. Como resultado más y más comics Marvel, incluyendo algunos de los míos, tenían escenas situadas en el Medio Oriente o a bordo de aviones secuestrados. El énfasis se desvió de la fantasía cósmica escapista, la nostalgia y el surrealismo hacia la crítica social, la sátira y la veracidad filmica envueltas en la bandera de un patriotismo desvergonzado, y al asenso del héroe “badass-motherfucker”. La experimentación formal de los ochenta y noventa había engendrado una poderosa rama de productos estilizados, compatibles con Hollywood, que venían con el camino probado y despejado de asperezas.

En esta década, la técnica avanzó a pasos enormes y sin precedentes, pero puede que se haya perdido la creatividad. A menudo era mucho más fácil y más lucrativo robar la idea de un personaje establecido y renombrarla en lugar de pensar una completamente nueva. Todos se esforzaron por aprender las reglas de los guiones de Hollywood y las aplicaron con el debido cuidado y diligencia para construir historias perfectamente, mientras que las oportunidades para equivocarse, cometer accidentes afortunados y experimentar autoindulgentemente se redujeron casi a cero, excepto para algunos de nosotros, las “superestrellas”. La última forma de arte pirata había cambiado su bandera negra de calavera y tibias por la de las barras y estrellas, una vez más, y esta vez se veía como si no hubiera vuelta atrás. Los superhéroes eran un gran negocio como sueños geeks convertidos en películas, series de TV y juegos —y una licencia para imprimir dinero hasta que la tinta se acabara.

New X-Men empezó su vida en mis cuadernos como la continuación directa de la utopía gozosa de *The Invisibles* y el futurismo más militante de *Marvel Boy*. Fue un periodo de tres años en un set de personajes populares, detallando la ascensión y caída de la cultura mutante, tratándola como cualquier otra minoría luchando por reconocimiento. Me sentía nuevamente incomodo y tieso en esta nueva década, y a pesar de que todavía estoy muy orgulloso de mi trabajo, *New X-Men* se convirtió más en una prisión que en un patio de juegos.

Elegí no presentar a los X-Men como las víctimas “temidas y odiadas” de un mundo que rechazaba entenderlos sino como los representantes declarados y orgullosos del inevitable próximo paso en la evolución. Nosotros los odiábamos por la misma razón porque odiamos secretamente a nuestros niños: porque están aquí para reemplazarnos. La premisa del guión era que un recientemente descubierto “gen de extinción” se activaba, condenando a la especie

humana al olvido dentro de unas cuantas generaciones, y por primera vez, los mutantes estaban en asenso, a punto de heredar la tierra.

No imaginaba a la cultura mutante como un solo ideal monolítico o como las ideologías enfrentadas de los “mutantes malignos” y “los buenos”, sino como un espectro de conflictivos puntos de vista, auto-imágenes e ideas sobre el futuro. El dibujante Frank Quitely y yo tratamos de imaginar la aparición entre nosotros de una extraña cultura nueva, con diseñadores de ropa mutante creando camisetas con seis brazos o alta costura invisible, músicos mutantes lanzando álbumes que sólo pudieran ser oídos en frecuencias infra o ultrasónicas, artistas que usaran colores que sólo los ojos mutantes pudieran ver. En lugar de solamente un equipo, o incluso una tribu, nos imaginamos una sociedad Homo superior completamente formada, finalmente emergiendo hacia la luz de la emancipación. New X-Men sería sobre el amanecer de un futuro con nueva música, nuevos sueños, nuevas formas de ver y de vivir. El Instituto Xavier sería una avanzada del futuro aquí y ahora, así como un cuartel general y una escuela. Pensé que podía usar el comic para hablar sobre los aspectos positivos y negativos de la cultura geek llegando al mainstream.

Para socavar el paramilitarismo confrontador que había rondado en las representaciones anteriores, elegimos remodelar a los mismo X-Men como rescatistas voluntarios y fuerzas especiales de emergencias estilo Gerry Anderson, comprometidos a usar sus poderes mutantes para ayudar tanto a los mutantes como a los humanos en un difícil momento de transición. Luego, al poco tiempo en el proyecto, vinieron las reverberaciones artísticas del 9/11.

La historia se volvió sobre los extremos a los que la gente podía llegar para aniquilar a sus propios niños, los bellos, extraños y nuevos Midwich Cuckoos que habían llegado a remplazarlos, redecorar las paredes, y mover de lugar todos los muebles. A lo largo de una etapa de cuarenta números, New X-Men se convirtió en un diario de mi propia creciente desconfianza en la cultura de la conformidad post-9/11, que parecía estar en proceso de consumir codiciosamente lo inusual y lo diferente.

En “Riot at Xavier’s” (Motín en la Escuela de Xavier), una mezcla mutante de narrativas personalmente formativas de *If ...*, *The Prime of Miss Jean Brodie* (La plenitud de la señorita Brodie) y la *A Clockwork Orange*, Quitely y yo representamos a nerds como matones fascistas, aspirando drogas aumentadoras de poderes que venían en forma de inhaladores para el asma. Era el lado oscuro de la generación de la juventud imperial de la tormenta de Spence: enfermiza, vengativa, ignorante, y torpemente predecible en sus demandas.

“Planet X” (Planeta X), mi penúltimo arco, fue un poco demasiado lejos tanto para mí como para los antiguos X-fans cuando “arruiné” a Magneto (el líder de la Brotherhood of Evil Mutants [Hermandad de los Mutantes Malvados], como era interpretado en las películas por Sir Ian McKellen). El Maestro del Magnetismo tenía alto prestigio dentro de una organización que no tenía miedo de usar la palabra Malvados en sus tarjetas de presentación, a pesar de que Chris Claremont había invertido tiempo considerable desarrollando al archivillano desde su origen como un plano mercader del horror en 1963 hasta un sensible y romántico antihéroe. El Magneto de Claremont era un trágico y esencialmente noble sobreviviente de un campo de concentración, un hombre que había presenciado más que su cuota justa de tristeza y penuria, y sabía cómo tomar decisiones difíciles. Él tenía profundidad y dignidad, así que lo convertí en un demente drogadicto, incapaz de conectar con una generación más joven de mutantes que sólo querían su cara en sus camisetas de “Magneto Tenía Razón”, como un Che Guevara contemporáneo.

Para ese tiempo, estaba entrando regularmente en conflicto con el nuevo y alborotador editor de Marvel, Bill Jemas, sobre la dirección y ejecución de mis historias. El había sido contratado para modernizar, junto con Joe Quesada como Editor en Jefe, y todos habíamos empezado en la misma página. Pero lentamente empecé a sentir que Bill no entendía el aspecto

de la moda en los comics de superhéroes mainstream y su necesidad de cambiar constantemente con los tiempos.

La vieja guerra en la Marvel groovy y la Marca Echh estirada se intensificó hasta un intercambio de insultos de patio de recreo. Jemas manipulaba hábilmente a la multitud de Internet, provocando controversias para atraer la atención hacia sus publicaciones. Se refirió pública y despectivamente a "AOLComics" y llamo a su rival en DC Paul Levitz "Lol Pevitz" una y otra vez en entrevistas e incendiarias declaraciones de prensa, como si la repetición pudiera eventualmente hacerlo graciosos. Mark Millar, ahora incorporado en Marvel y aún resentido por la censura en Authority, posteó en su sitio web una fotografía de Levitz junto a una foto de pasaporte de un entonces notorio pedófilo europeo, y les preguntó a los visitantes si podían diferenciarlos. Lewis, que había sido elegido, en el viejo estilo DC, para interpretar el rol de un maduro caballero de sienes canas, ignoró resolutamente a los rufianes lanzando excreciones por la ventana de su sala de estar, pero tranquilamente colocó a sus atormentadores en una lista negra de DC. Por un tiempo, la nueva versión, más sórdida y sucia, de la vieja rivalidad hizo a Marvel parecer incluso más cool. DC era Dad Comics (Comics de Papá), y Nu-Marvel representaba todo tipo de cosas geniales. Y estaba funcionando también; las ventas de Marvel subían, Spider-Man era algo enorme en los cines, y el espectro murmurante de la bancarrota empezaba a retroceder, llevándole un nuevo motivo para jactarse a la escuadra geek.

Desde 2002, yo había estado acumulando material para una potencial nueva serie DC titulada Seven Soldiers (Los Siete Soldados de la Victoria), estelarizada por algunos de los personajes menos populares de la editorial. Yo quería hacer un gigantesco comic de "equipo" donde ninguno de los héroes realmente se encontrara con los otros, pero igual se las arreglaran para salvar el mundo. Había escrito números completos en mi tiempo libre, alimentado por un puro entusiasmo y la necesidad de escapar —aunque fuera por un rato— del cada vez más mundano universo Marvel del 2002. Era como agua juntándose tras una presa, acumulando nuevas ideas de un tipo que nunca me hubieran permitido hacer bajo el régimen que estaba rápidamente consolidándose en Marvel.

Dan DiDio había sido reclutado como el nuevo vicepresidente editor ejecutivo de DC, a partir de la innovadora serie de animación computarizada ReBoot, que contaba con los diseños de producción de Brendan McCarthy y agudos arcos argumentales estilo comic. Dan tenía la misma edad que yo, pero era como un oso y gregario, con un tono tenor de Brooklyn que me encantaba imitar cuando no estaba por ahí. Dan me cayó bien inmediatamente y aprecié el respeto que mostraba por mi trabajo, luego del creciente desinterés de Bill Jemas.

Dan me pidió que fuera a trabajar para él inmediatamente, ofreciéndome publicar Seven Soldiers, así como un proyecto de Superman de doce partes con Jim Lee.

Todavía tenía seis meses miserables de mi contrato con Marvel que cumplir, lo que significó que me perdí trabajar con Lee, aunque el proyecto de Superman salió adelante con Frank Quitely. Traté de mantener mi cabeza baja, con el mínimo de alboroto, redondeando mi épica sobre los X-men en una colaboración con el superartista e influencia en los medios Marc Silvestri, que mantuvo el título en el tope de los más vendidos durante todo mi arco de despedida.

En algún punto cerca del fin de esos seis meses, Marvel decidió reiniciar la franquicia X-Men trayendo de vuelta los familiares trajes de superhéroe y las historias que fueran un poco más fieles al canon. Los fabricantes de juguetes habían decidido que no les gustaban los toscos atuendos de trabajadores municipales con logos de X fluorescentes que Frank Quitely y yo habíamos presentado para el relanzamiento de 2001. La tradición estaba de vuelta, y el futuro había sido discretamente cancelado, como un cita que todos nos habíamos dado cuenta que no nos podíamos permitir.

Se anunció en el panel de DC en la Comic-Con de San Diego —el equivalente en la industria de escribirlo en letras gigantescas en la luna— que regresaría al seno de DC Comics para aceptar un lucrativo contrato exclusivo, y una posición como el “chico modernizador” a cargo de reiniciar conceptos DC inactivos. Mis cuadernos habían impresionado lo suficiente a Dan para que lanzara esa última clausula. Cuando la noticia fue dada, un asistente se levantó de su silla como una pelota de Ping-Pong disparada a través de un abarrotado club nocturno en Bangkok y corrió fuera de la sala, todo el camino hacia el stand de Marvel con sus noticias.

De alguna manera Kristan y yo tratamos de convencernos de que podíamos saltar lejos de esta declaración de hostilidades sin mirar atrás. El único vistazo atrás con el que me arriesgué tuvo la inevitabilidad de un hundimiento, como el de Orfeo, y me reveló a Joe Quesado arremetiendo hacia nosotros a través del salón. Seguimos caminando, bajando la velocidad, preparándonos para una pesada mano sobre el hombro.

Me sentí mal. Me agradaba mucho Joe y se lo dije, culpando a su jefe por cualquier ruptura en mi breve relación con Marvel Comics. Me sentía mal, pero más que eso estaba emocionado. La presa estaba a punto de estallar. No podía esperar para dejar atrás el febril teatro de culebrones de los X-Men. No podía esperar para mostrar lo que era posible con un puñado de personajes apenas vendibles de Archivo de DC, incluyendo a la propia lista C del Rey Kirby como The Guardian y Klarion el Niño Brujo. Para hacer el desafío aún más estimulante, establecí un punto al trabajar con dibujantes nuevos y desconocidos. Algunas de las primeras palabras que escribí fueron estas, con la voz de la condenada narradora del ciclo de historias de Seven Soldiers, que comprendía siete miniserias de cuatro números interconectadas, que eran piedra angular de mi regreso a DC:

“NO QUIERO DECIRLE AÚN QUE TODO ESTO ES PORQUE LAS EMOCIONES YA NO SON LO BASTANTE FUERTES. PORQUE LOS EDIFICIOS QUE SALTO NO SON LO SUFICIENTEMENTE ALTOS. PORQUE YA HE LLEVADO ESTE NUMERITO DE LA JUSTICIERA URBANO MORALMENTE AMBIGUA TAN LEJOS COMO HE PODIDO. Y AHORA, DIOS ME AYUDE, QUIERO VISITAR OTROS PLANETAS Y DIMENSIONES Y LUCHAR CONTRA DIOSES RENEGADOS”.

Eso era, supongo, lo que le trataba de explicar a Bill Jemas, pero le tomó a Marvel otros siete años para finalmente estar de acuerdo conmigo e inaugurar lo que la editorial llamó “Heroic Age” (La Edad Heroica), y para ese momento Bill ya se había ido.

Me convertí en la primera arma en la guerra de exclusividades que prosiguió, mientras DC y Marvel luchaban por atar los servicios de los mejores guionistas y dibujantes en el campo. Las barreras estaban arriba y las ventas abajo. La nueva sangre era desalentada junto con la experimentación.

Guionistas de cine y TV, narradores probados-y-comprobados de un medio más glamoroso, fueron los únicos extraños admitidos en el campo de los comics durante este periodo retirada y consolidación. Se les adulaba como a chicas bonitas que finalmente nos notaban, y que quizás pudieran atraer chicas aún más bonitas a nuestra lamentable fiesta o invitarnos a casa para que nos uniéramos. Como era de esperar, ellos no escribían comics tan bien o con el mismo abandono despreocupado de las personas que lo hacían para ganarse la vida, y pocos permanecieron más allá de sus primeros y poco impresionantes cheques. (Para hacer un buen dinero en los comics, es necesario escribir una tremenda cantidad de páginas cada mes). Joss Whedon, el creador de la larga serie de TV Buffy the Vampire Slayer (Buffy, la cazavampiros) permaneció allí por más tiempo, con una emotiva y extensa etapa en Astonishing X-Men. El corto pero efervescente estallido de Allan Heinberg en 2006, en el relanzamiento de diecinueve millones de Wonder Woman, fue otra rara excepción, pero el escritor, que había trabajado en el drama juvenil The O.C., no pudo soportar la atmosfera ponzoñosa de la fanaticada de los comics e hizo una rápida y silenciosa retirada luego de un prometedor comienzo, dejándole el campo una vez más a los retrógrados.

CAPÍTULO 23: EL DÍA EN QUE EL MAL GANÓ

LA GRAN TENDENCIA en los comics de superhéroes del siglo veintiuno fueron los escenarios distópicos, no representados como un momento de derrota para los héroes sino como un momento de triunfo para los villanos y su personificación de vicios humanos fácilmente comprensibles.

Los primeros chicos malos de los comic-book eran los enemigos del hombre trabajador: los jefes corruptos, los hombres máquina, y los tiranos domésticos de las tempranas aventuras de Superman y Batman, o los rufianes, vándalos callejeros y matones. Los cuarenta trajeron un desfile de maniacos marchando militarmente como Red Skull, Captain Nazi y Baron Gestapo, junto con los asesinos japoneses de mirada maliciosa como Captain Nippon. Los años cincuenta trataron la amenaza del comunismo bajo la forma de extraterrestres o de policías secretos, sombríos y desafeitados, provenientes de grises países de Europa del Este con nombres como Slobovia. Los superhéroes de DC de la Edad de Plata preservaron la seguridad de las soleadas aceras suburbanas de los cincuenta contra una invasión de ladrones de bancos extravagantes con armas trucadas. Era raro que incluso el más diabólico de los superpillos de la Edad de Plata matara a alguien. Estos chicos malos eran conspiradores antisociales, alborotadores ligeramente perturbados trabajando constantemente para mantener ocupados a los seres superhumanos, que de otra manera no tendrían una vía de escape para sus superpoderes ostentosos y sus pequeñas ambiciones. En los años sesenta, los comics Marvel añadieron una dimensión de lucha libre profesional a los superhéroes, haciéndolos luchar entre sí, con el menor pretexto, con el mismo brío y entusiasmo que mostraban en sus enfrentamientos contra el establo Marvel de demonios científicos, dioses espaciales, y descerebrados monstruos gigantescos.

Los criminales en los años setenta eran a menudo asesinos, ladrones, contaminadores, drogadictos, y engañadores de la juventud. En el otro extremo del espectro, estaban los del tipo Ernst Stavro Blofeld con sus propios cuarteles generales de lujo con doscientos dormitorios, en órbita o bajo el mar, y un inmenso séquito de personal de seguridad y de ciencia, junto con el de catering y el personal de limpieza, el de conservación y mantenimiento, los cuales eran raramente tenidos en cuenta.

Los años ochenta vieron el surgimiento del depredador corporativo ruin y amoral, el bastardo de traje y cola de caballo, agarrando su FiloFax mientras miraba hostilmente a los mortales inferiores arrastrándose en el fango de la mortalidad allá abajo. El tigre de Wall Street era un Ozymandias, dividiendo con su mirada el mundo y todas las cosas y personas en él, un jamón muerto preparado para la tabla del carnicero.

Doom Patrol y Shade nos dieron pesadillas caminantes, como The Scissormen, The American Scream, The Truth y The Pale Police: neurosis y complejos psicológicos vivientes y reptantes, abominaciones de Ello incoherentes y despedazadas. "¡JUGUETES DE INFANCIA DESECHADOS VOLVIÉNDOSE AMARGADOS, DEFORMES Y HAMBRIENTOS POR VENGANZA!" como lo explicaba uno de los "Arcontes de Nurnheim" —un títere de Mr. Punch en la mano de una marioneta sin vida.

Los villanos de mediados de los noventa eran gamberros y cabezas huecas, imitaciones de Frank Miller, remanentes violentos e inescrupulosos de la fiebre adolescente de los ochenta ahora acorralados y llevados a rendir cuentas.

No fue sino hasta finales del siglo que un nuevo enfoque de villanía de comic se cristalizó en torno a una sola idea terrible que parecía resonar con la exhausta resignación de la imaginación occidental: ¿Y si los villanos ya hubieran ganado? ¿Y si la batalla entre el bien y el mal ya hubiera terminado, con el bien roto y sangrado en la esquina mientras que el mal orina en la cara sollozante su viejo rival? En un mundo de políticas de guerras como acto reflejo, catastrófica, tipificada por idiotas terroristas medievales, las simiescas payasadas de George W. Bush, y las

volteretas de su compañero ansioso por complacer Tony Blair, era fácil subirse a bordo con este nuevo paradigma sombrío. Mejor aún, era un escenario que revitalizaba a los superhéroes, dándoles un verdadero desafío a enfrentar. Las historias podría comenzar en lo que tradicionalmente era el final del acto 2, con el héroe de rodillas mientras que un adversario carcajeándose aprovechaba su momento para lanzar los misiles, despertar a los muertos, o amenazar a la chica. ¿Qué podríamos averiguar confrontando a nuestros superhombres contra el día siguiente a aquel en que nos decepcionaron a todos?

Wanted de Mark Millar y J.G. Jones fue un gran paso adelante para el trabajo del guionista. Él y Jones evocaron un mundo que se parecía al nuestro, pero sus familiares aceras y fachadas comerciales escondían un gran secreto que hacía sentido horriblemente: Hace veinte años, todos los supervillanos había decidido confabularse contra los héroes de una vez y para siempre. Superando su odio natural y las sospechas entre sí sólo por el tiempo suficiente, se agruparon los mega-cerebros, los recursos multimillonarios, la tecnología mortal, y una docena de planes a prueba de tontos para dominar el mundo. Así armados, abrumaron a los chicos buenos antes de terminar el trabajo con la ayuda de superciencia diabólica y malvada magia de la quinta dimensión, y reescribieron la historia para que nadie recordara que los superhéroes habían sido reales alguna vez. Todo lo que quedaba eran sus ecos en nuestros comics y películas, recuerdos burlones de un mundo perdido para siempre en la corrupción y la codicia. La representación alegremente chabacana de Wanted de un mundo en su peor momento, le hacía a su joven audiencia familiarizada con los medios de comunicación algunos pertinentes cuestionamientos morales: Si te dieran una licencia que te pusiera fuera del alcance de toda ley y convirtiera el mundo de todos los días en un campo de juego a lo Grand Theft Auto, donde cualquier crimen monstruoso, violento, o depravado que cometieras se encubriera, siempre y cuando te entregaras a una "fraternidad" cuasi-masónica de supervillanos con acceso VIP a los mejores clubs, las armas más cool, y las chicas más sucias... ¿Hasta dónde llegarías, fan boy?

Wanted mostró un abismo de terror bajo las mentiras reconfortantes de nuestro mundo cotidiano, donde un golpe de estado exitoso por parte de los villanos de comic explicaba a todo político podrido, a cada gángster sonriente o tirano engreído en el noticiario nocturno. A pesar de su creciente reputación como un sensacionalista superficial, Millar era un monaguillo en su corazón, él utiliza el lenguaje del mínimo común denominador para predicar el fuego del infierno. Wanted era un épico intento de exorcismo, pero su admisión cruda de los sueños del lado-oscuro del propio Millar y su coqueteo con un genuino respaldo nihilista a todos los antivalores como la manera de "lograrlo" en este mundo sugería un demonio lo suficientemente grande como para dejar marcas de mordida considerables en cualquier sotana Agustina.

Wanted articuló un nuevo mito para las hordas de mediocres repentinamente cool que había sido encumbrados por el ascenso de la "cultura nerd". Las grandes empresas, los medios de comunicación y la moda estaban, al parecer, tan faltos de inspiración, que habían llegado hasta al mismo fondo del cañón social en un intento de mercantilizar hasta los no-participantes más obstinados, los góticos suicidas y los nerds ferozmente antisistémicos. Los geeks estaban ahora en el centro de atención, aceptando orgullosamente una etiqueta despectiva que los asimilaba directamente con degradados actos de espectáculo de fenómenos. Jóvenes hostigados tímidos y con asma, amargados vírgenes con diabetes del adulto, que ahora podían confabularse como los matones de patio de recreo que secretamente querían ser, y anónimamente abusar y amenazar a escritores y actores profesionales con los compromisos familiares y cuentas que pagar.

Pronto los estudios de cine tuvieron miedo de moverse sin la aprobación de las masas rabiosas de Internet. Ellos representaban sólo a la más minúscula fracción de un porcentaje de la audiencia popular a la que le importaba una mierda, pero eran tan notable y sobrehumanamente furiosos,

como la gran cabeza de Oz, y tan persistentes que podría aparecer fácilmente en la imaginación como un ejército que todo lo conquista de carcas mal intencionados y sentenciosos.

A la sombra de *The Tipping Point* (El Punto Clave), el libro inmensamente influyente de Malcolm Gladwell sobre las redes sociales y el marketing, nadie quería correr el riesgo de malos comentarios de boca en boca, sin darse cuenta de que estaban reaccionando, en muchos casos, a las opiniones de unos pocos alborotadores que no sabían nada, fuera de despreciar al universo y todo sus contenidos, y difícilmente se podía confiar que vieran el lado positivo de algo que no fuera la miseria y la desgracia de otros. Demasiadas personas de negocios, que deberían haber sabido más, empezaron a tomar en serio los desvaríos de los desinformados inconformes, a menudo apenas alfabetizados, que tomaban venganza contra el mundo cruel desestimando todo lo que se les cruzara en su camino con el mismo hastiado y geriátrico "Meh".

El ascenso de los geeks, con sus "PERÍODOS CORTOS DE ATENCIÓN Y ALTAS EXPECTATIVAS", como lo ponía un personaje de *New X-Men*, fue un regreso de una imparable marejada de lo reprimido. *Wanted* se encargó de fríamente establecer los deseos desnudos de la nueva élite —la que lejos de ser revolucionaria, era ruin, interesada y viciosamente cínica. Reducidos a números y nombres de usuario, las almas se ponen fuertemente en relieve, dejando al descubierto una audiencia que parecía determinado a presentarse a sí misma como hostil, ignorantemente segura de sí misma, conformista y siempre insatisfecha en un mundo de asombrosos excesos del consumidor. Esto es, por supuesto, diciendo que nunca he conocido a ningún lector en una convención de comics que se comporte de la forma en que muchos lo hacen en línea, lo que sugiere que el monstruo de Internet es una configuración defensiva, como el abanico de espinas que erige un pequeño pez cuando se siente amenazado.

El protagonista de *Wanted* era Wesley Gibson, dibujado por J.G. Jones para parecerse al guapo rapero Eminem, con un ojo en el potencial como película, pero representaba a cada niño tímido, incomprendido, con sobrepeso o bajo peso, deleitándose con el poder de basurear, denigrar e insultar a sus enemigos imaginarios —que eran casi todo el mundo, especialmente los creadores de los comics, música, juegos y películas que llevaban a estas miserables vidas el único significado que alguna vez conocerían. Realeza Geek. Conozcan al nuevo jefe, que es igual al antiguo jefe.

Wesley representaba las nuevas fantasías propulsadas por el porno, aquellas de dejar a la novia gorda, enganchar con guapas chicas asesinas locas por el sexo, violar a las lindas lectoras de noticias, y salirse con la suya con todo (*Getting Away with It All*). En sus mejores momentos, una reminiscencia de la crueldad cool y divertida de una obra de Joe Orton, el efecto contundente de la sátira inquieta de *Wanted* exponía la terrible verdad: en realidad el frágil, asocial, y diferente sólo quería jalar coca, cogerse chicas tontas e intimidar a la gente. La revolución había llegado.

Cuando Millar y Jones concluyeron *Wanted* con una página completa en primer plano de un lascivo y triunfante Wesley Gibson gritando "¡ESTE SOY YO COGIÉNDOTE POR EL CULO!", el suyo era el rostro grotesco y hinchado de una cultura outsider a la que le dieron las llaves del reino y el acceso vengador a todos nuestros culos, aprobado por las mismas jerarquías brutas de siempre. Esta era una cara que cualquier bota que se precie desearía aplastar eternamente, pero ya era demasiado tarde. Wesley era en su lugar lo que teníamos que reverenciar. *Wanted* era un himno abrasador a la muerte de la integridad y la moralidad, y Wesley el rostro victorioso del Nuevo Dios.

Dejé los supercomics adultos y llenos de insultos a Mark y Warren y contraataqué con una pesadilla recubierta de azúcar llamada *Seaguy*. En *Seaguy*, Cameron Stewart (un joven artista canadiense especialmente talentoso que había conocido a través de *The Invisibles*) y yo creamos un futuro distópico no muy lejano que estaba pintado con colores de caramelo y surrealismo de libro de cuentos. Luego de un evento apocalíptico no especificado durante el clímax de un último

enfrentamiento superheróico entre bien y el mal, el mundo estaba en paz. Vidas repetitivas y aisladas se llevaban a cabo bajo vigilancia constante en "zonas de confort" designadas: pueblos retro-nostálgicos con el modelo de puertos deportivos estaban dispuestos alrededor de siniestros parques temáticos, en donde todo el mundo era un superhéroe autoproclamado pero nadie tenía ningún propósito real que no fuera consumir la nueva y maravillosa comida XOO!, ver interminables repeticiones de las preocupantemente violentas caricaturas de TV de Mickey Eye, y visitar sus terroríficos parques temáticos. "Pacificados, seguros y supervisados", los habitantes del mundo Seaguy eran sobrevivientes del trauma en negación profunda. Alienados, solitarios, confundidos y engreídos, confiaban sus temores a una voz anónima en "Habitaciones Diario", inspiradas en el "Gran Hermano", mientras fingían una alegría exterior a las otras personas absortas en sí mismas que encontraron en sus viajes a las tiendas o el parque.

La idea romántica de la persona especial, el genio, el "superhéroe", estaba muriendo ante nuestros propios ojos. Nuestras películas más exitosas estaban protagonizadas por personajes de dibujos animados infantiles mientras nos metíamos en un capullo de nostalgia y repetición contra la oscuridad aullante e incoherente del desastre ecológico, la paranoica cultura de la vigilancia, el terrorismo y el colapso financiero.

El ex-supervillano convertido en burócrata, el Capitán Lotharius Lee, ofrecía esta propuesta para un futuro en donde la unidad familiar sería reemplazada por módulos de vida más manejables en complejos al estilo "Gran Hermano":

"CADA CASA PROVERÁ UN ESPACIO DE VIDA COMUNAL PARA DIECISÉIS INFANTILOIDES. ESTOS PAQUETES DE PROBLEMAS ESTARÁN EN CASA BAJO 24 HORAS DE VIGILANCIA MIRÁNDOSE UNOS A OTROS EN TELEVISIÓN. LA RETROALIMENTACIÓN CONDUCTUAL RESULTANTE RÁPIDAMENTE ESTANDARIZARÁ EL COMPORTAMIENTO HUMANO".

Reaccionando contra el enfoque realista al menos para nuestro propio proyecto favorito, Cameron Stewart y yo estábamos desenterrando influencias como Simbad, Parsifal, y Don Quijote. Nos gustó la idea de recrear el superhéroe en términos de misiones alegóricas medievales, cuentos de hadas celtas, y picaresca, combinando la estética de 1984 y The Prisoner con los dibujos animados del sábado por la mañana, animales que hablan, y los colores de goma de mascar del LSD.

Seaguy cuestionaba cómo se sentiría al ser un héroe en un mundo que ya no necesitaba a los héroes y era, sentí, mi primera recreación verdaderamente moderna e inspirada de la fórmula de Siegel y Shuster desde Flex Mentallo. ¡Pero tenía que reconocer que estaba un poco fuera de época y condenada a apelar sólo a una pequeña, pero muy apreciada, audiencia de culto de hipsters con visión de futuro y rápida adopción de conceptos!

Sin embargo, me encontraba fascinado por el poder y la existencia de la narración de el-mal-ha-ganado y resuelto a explorarla más a fondo en un importante evento crossover del universo DC. Se me pidió que completara lo que Dan DiDio ahora llamaba su trilogía Crisis con un comic principal que se llamaría Final Crisis (Crisis Final). Dan quería usar esta serie como un escaparate para los personajes de los New Gods de Kirby, y si yo estaba entusiasmado con la idea de tener que improvisar sobre ese tema, estaba mucho más que contento de saber que tenía acceso a Darkseid en persona, el supertirano definitivo con su Ecuación Anti-Vida. Por lo que a mí respecta, la Ecuación Anti-Vida era metida a presión por mi garganta cada día por los periódicos y la TV, y estaba harto de ella; harto de que me digieran que el mundo se estaba muriendo, y que todo era porque se me había olvidado de apagar la luz del baño, harto de Crisis Fina(ncia)!, de la guerra, y de los terroristas suicidas adolescentes dispuestos a morir por la promesa de una cursi vida después de la muerte que sonaba como una noche de fiesta con las chicas del lap dance en Spearmint Rhino.

Con J.G. Jones y luego Doug Mahnke en el arte, nos pusimos a dramatizar la ruptura de la historia de iluminación racional, de progreso y desarrollo, mientras sucumbía a un cuento de horror de fracaso, culpa y la sumisión a una autoridad ciega.



(créditos ilustración 23.1)

Me repasé la alegre literatura del apocalipsis y el día del juicio final, volviendo a familiarizar con las diversas revelaciones, Ragnaroks y mitos sobre el fin de los tiempos para construir un Armagedón minuciosamente moderno en el cual la mitad de la raza humana era poseída por un dios maligno que anunciaba su llegada bajo la forma de correos electrónicos con la Ecuación Anti-Vida y pequeños actos de crueldad que crecían para consumir el mundo. ¿Qué aspecto tendría si un universo del comic muriera, y que podría decirnos acerca de lo que nos estamos haciendo a nosotros mismos?

La "crisis final", como yo la veía en un universo de papel como el de DC, sería la guerra terminal entre lo es y lo no es, entre la historia y la página en blanco. ¿Qué pasaría si el vacío en la página estuviera en desacuerdo con la calidad del material impreso en ella y decidiera contraatacar generando espontáneamente un concepto viviente capaz de devorar la narrativa en sí? Un vampiro cósmico nihilista cuyo único sueño fuera drenar el multiverso hasta secarlo del material de historia, y luego yacer hinchado bajo un sol muerto, muriendo.

Traté de mostrar el universo DC descomponerse en gestos característicos, estrategias desesperadas de último minuto que estaban más que probadas pero que no esta vez fallarían, hasta que finalmente incluso las caracterizaciones que se desvanecerían y la trama se volviera laberíntica, sin sentido, desconectada. Aunque me asusté un poco, debo confesarlo, y nunca se volvió lo suficiente desconectada.

Esto es, trataba de decir, lo que pasa cuando dejas que las malas historias se coman a las buenas. Así es cómo se ve cuando le permites a la Ecuación Anti-Vida convertir todos tus sueños en pesadillas.

Al final, no había nada más que oscuridad y el primer superhéroe, Superman, con una cruda máquina de deseos, el deus ex machina en sí, y un único deseo alimentado por lo último de su propia fuerza vital.

Él deseaba un final feliz, por supuesto.

Final Crisis fue un éxito de ventas, pero dividió la multitud Internet como la espada de Alejandro. Un lector indignado incluso predijo con confianza que yo, un día cercano, sería llevado a rendir cuentas por el "mal" que había hecho. Para un fan de los comics menospreciado, al parecer, la medida del mal no radicaba en el genocidio o el abuso de menores, sino que en los detalles de continuidad deliberadamente pasados por alto por escritores que se daban importancia, o los puntos de la trama insuficientemente telegrafados, y los temas dejados opacos o ambiguos.

Si sólo una décima parte de la justa y chisporroteante ira de estos fanáticos anónimos pudiera ser congregada contra los horrores de la intolerancia o la pobreza, podríamos encontrarnos de la noche a la mañana viviendo en un mundo mucho mejor.

Eso va a pegar.

Como escritor popular, he sido invitado a menudo a firmas y he podido ver el interior de más tiendas de comics de las que a nadie podría importarles. Ellas van desde cadenas de tiendas tipo emporio como Forbidden Planet hasta tiendas de mamá-y-papá, o negocios de accesorios para drogas a cargo de stoners espeluznantes y excéntricos.

Una vez la localización fue Sheffield, un pueblo postindustrial, heavy metal gótico del norte de Inglaterra. Era 1989, y yo era uno de los cinco o seis profesionales de los comics dispuestos a lo largo de una mesa de caballete como un panel de jueces en una audiencia para jóvenes delincuentes. Las únicas personas que habían venido a vernos eran cinco individuos estrafalarios, cada una con su propio vestido y apariencia excéntrica, cada una más freak que la anterior. Había un gigante extremadamente tímido, de pelo largo y barba salvaje. Otro hombre era un personaje pequeño y furtivo con los ojos tintineantes negro azabache de una rata de agua. Los otros no tienen forma en mi memoria, una alineación de identikit que es parte Wallace de Wallace y Gromit, parte Punch y Judy, dispuestos a lo largo de la pared como un desfile de sospechosos por un delito de cuento de hadas, el testimonio de lo que haría improbable cualquier relación cordial con la cordura.

Y allí permanecieron en silencio, esperando, permitiendo que la incomodidad constituyera una presión muda e inmóvil que pronto se hizo intolerable. Pude ver la mente del ahora sudoroso gigante calculando furiosamente detrás de sus ojos dulces y asustados. Me di cuenta de que se sentía personalmente responsable por el silencio embarazoso y estupefacto de los otros. Pude ver la tensión en su cuerpo mientras se construía alguna clase de liberación primordial que para cuando llegó a su explosión, fue en la forma de un aullido agudo. "¡Lo siento mucho! ¡No tengo ninguna pregunta!". Él había hecho lo ninguno de los otros parecían capaz de hacer y superado toda una vida de introversión para dejar su marca, y ahora todo el asunto terminaba en una especie de gruñido y vomitada —el sonido que obtendrías del último de su clase finalmente sucumbiendo al llamado del futuro y la extinción. Entonces, como si fuera una visita de otro mundo en una alacena de Ditko, el hombre más pequeño miró a su alrededor como si quisiera hacernos saber que estaba en una inmensa broma y que no tenía nada que ver con esos otros, que sólo ahora parecía notar. Él era uno de nosotros, un entendedor que la frontera bruta de la mesa de caballete entre nosotros nunca podría realmente contener o definir. Él era, explicó, un escritor

profesional de comedia. Luego, con un destello cómplice, presentó sus credenciales en la forma de un pequeño papel envuelto, empujado con un dedo a través de la mesa hacia mí.

"Aquí hay uno para ti", dijo, y luego se retiró, en reversa —como un efecto especial en una película de Cocteau— para asumir su posición previa contra la pared. Sus ojos brillaron, un microguiño de estímulo anticipando mi respuesta. Y mientras las comisuras de su boca coqueteaban con la sonrisa irónica y cómplice de Mr. Mxyzptlk, el duende de la quinta dimensión, yo desdoblaba el papel una y otra y otra y otra vez hasta que en las infinitesimales marcas de lápiz, pequeñas como la inscripción en la tumba de un caballero hada, se podía leer:

"La Campaña por la Ale Surreal".

Yo no sabía si reír o llorar. Después de una hora y media de ser observados, el desconcertado y avergonzado propietario llevó a nuestro levemente traumatizado grupo a un coche que nos estaba esperando, ansioso de librarse de la vergüenza. A medida nos apiñamos fuera de la tienda, como sobras de curry la noche anterior, con nuestros sueños de fama y groupies proyectados en un despiadado relieve por una implacable tarde de Sheffield, un hombre pequeño, fiero y calvo con zapatos de plataforma, pantalones acampanados, camisa de cuello abierto, y una medalla de pecho leonina pasó junto a nosotros como un tren en una vía y se detuvo, se quedó inmóvil, dio media vuelta y gruñó en nuestras caras.

"¡Putos bastardos conservadores! ¡He estado en Barbados, lo he estado!".

Los fans de los comics de superhéroes han lidiado la menudo con el estereotipo poco halagador de ser no amados, torpes y feos, y si bien había y sigue habiendo un elemento de verdad allí, hay que recordar que las mismas acusaciones pueden ser tan fácilmente dirigida contra los fans del cine, los fans de la música, o los fans del fútbol americano —con ejemplos que lo demuestran. Los fans entusiastas de cualquier cosa, así como los que cultivan un hobby y los coleccionistas de todo tipo de memorabilia, a menudo comparten rasgos con los fans de los comics. Pero tengo que decir que sólo encontré una vez más los niveles de freakismo físico y conductual del tipo-Sheffield, fue en Auckland, Nueva Zelanda, pero vino con una sosa agresión, y sólo un joven paleta anémicamente pálido a kilómetros de distancia, en un país criador de ovejas, estuvo cerca de igualar a sus contrapartes inglesas en los niveles de bobería dignos de Lewis Carroll. Con los ojos en blanco detrás de lentes que Sherlock Holmes podría utilizar para resolver crímenes a nivel celular, su pelo estaba extrañamente vapuleado logrando la forma exacta de un cono de helado invertido, dejando la inquietante y desconcertante sensación que estaba todo hecho de una sustancia sintética horrible y congelada con la textura y el color del puré de papas. Sus preguntas disparadas rápidamente, en un tono agudo y su abrupto lenguaje corporal sugerían algún eslabón perdido entre el hombre y un avestruz, y nunca he visto de nuevo ninguna cosa viviente que se le parezca. Sólo puedo rezar para que este chico de campo, que cayó en la Tierra, tenga palabras amables sobre nosotros cuando testifique ante sus amos extraterrestres avestruz-máquina.

Incluso los fan boys ruidosos, locos y hambrientos por sexo de una New Jersey bloqueada por la nieve, con sus gritos confusos de "¡Travestis! ¡Lo mejor de ambos mundos!" y las voluminosas chicas góticas, víctimas de algún abuso indecible, no podían competir. Estas maravillas físicas tendían a alzarse a la vista como zepelines entristecidos acunando grotesco muñecos caseros de Sandman —imaginen un recorte de la cara de Neil Gaiman clavado en un títere de una monja boxeadora o adornado con una corona de rosas negras prensadas. Pero eran esencialmente almas amables y más o menos inofensivas, como los informes de noticias o desastres en el otro lado del mundo.

Crucé el mundo como invitado de convenciones en San Diego, Lucca, París, Barcelona, Melbourne, Oslo, Reykjavik, Bristol, Aberdeen, Londres, Filadelfia —y por lo que pude ver, mis lectores se componían en su mayoría por jóvenes inteligentes, serios, estudiantes o alternativos, y

por sus novias, que por lo general eran incluso más inteligentes. Eran, como digo, los lectores, no fans, para quienes un buen comic era sólo un elemento más en su dieta regular cultura pop.

Más extraño para mí que los fans fueron los veteranos profesionales del circuito de las convenciones, antiguas “nenas” de ciencia ficción, ex-capitanes de nave espaciales y Stormtroopers Imperiales, sobrevivientes de shows de culto que pasaban su vida viajando de un evento a otro, viviendo de las tarifas de sus apariciones a medida que daban vueltas al mundo sin cesar firmando viejas fotografías y box sets de DVDs.

Una incondicional de un show ciencia ficción, aún impresionante con su vestido goma, viajaba con su hijo de doce años, quien de forma silenciosa, educada, y diligente se aseguraba de que el maquillaje de su madre estuviera listo en el autobús de gira, luego de que sus desenfundadas noches de juergas en otra ciudad de convención, con una cuenta de bar que nunca se agotaba. No me fue tan difícil extraer risas fáciles de este potencial escenario de sitcom, pero a menudo pienso en ese dedicado niño, que no se quejaba, con su hastiada mirada de resignación y en su madre hermosa, exprimiendo la última gota de su tiempo como chica fiestera pin-up de la flota espacial, en su camino hacia el lado oscuro de la MILF, tambaleándose borracha a casa con sus tacones más altos, impecablemente ebria.

Otra regular de la TV de culto que era dura como roca, ingeniosa y cínica tenía este pedazo de consejo que ofrecer a la estrella de ciencia ficción incipiente: Si necesitas acelerar una fila de fan boys asomándose, debes abrir lentamente el botón superior de tu blusa, como si todo el asunto estuviese volviéndose demasiado, muy caliente. Para acelerar el flujo de asistentes, desabrocha algunos botones más, tantos como sean necesarios para alcanzar el movimiento deseado. Aparentemente, y esto es de la boca de un experta, los tímidos fans se avergüenzan con la exposición de un escote y tienden a no permanecer más tiempo del necesario. Esta mujer había logrado un control tan preciso de la técnica que era como si trabajara en una compuerta.

Mi tiempo en este tióvivo rara vez ascendía a mucho más que un fin de semana de firmas y paneles de discusión, pero los más acérrimos se dirigen a Argentina, luego México, Singapur, Oslo o Birmingham. Una tribu nómada de Holandeses Errantes, comprometidos con un programa potencialmente de por vida de presentaciones personales. La audiencia del cine y la TV de “culto” lo perdonan todo, no importa cuántas décadas hayan pasado desde tu último viaje a Arcturus, todavía utilizan tus fotos en trajes de baño de cota de maya como ayuda a la masturbación. Ellos crearon un ambiente de ambigua transacción, donde de alguna manera parece normal y no grotesco presentar fotografías de guapos hombres musculosos para que las autografien temblorosamente los actores geriátricos en que se convirtieron, como si representaran The Picture of Dorian Gray (El retrato de Dorian Gray) en reversa.

Y luego está la Comic-Con International de San Diego, que es Rabelais y Fellini, envueltos todo en uno y energizados en un parque temático del siglo veintiuno donde todo el mundo va a ser un superhéroe para siempre. Esta probada particular del futuro requiere un libro entero por sí misma, y no va a ser este.

Basta con decir que San Diego, como lo llamamos, es el mayor mercado de cultura pop y mediática del mundo bordeando un festival de locuras, y cada año se hace más grande a medida que más personas llegan a experimentar una ciudad entera sacándose sus trajes de civiles y transformándose en una simulación de ciencia ficción/horror/sexual de Oz.

En mi primera visita como invitado a la convención, hace veinte años, vi a un hombre joven vestido como Green Lantern siendo acosado en la calle principal por marines hostiles. Este año era como si las páginas de los comics y las novelas de fantasía, y el vidrio de las pantallas de televisión se hubiera roto, explotado, y llenado tres salones del tamaño de un hangar para aviones, derramándose para invadir y volver surrealista cada bar del hotel, cada vestibulo del motel, cada manzana de la ciudad en kilómetros a la redonda con monstruos, femmes fatales y superhéroes

hechos a sí mismos. La Comic-Con de San Diego es un evento que todo el mundo debería experimentar al menos una vez. Es un gran ensayo del mañana, cuando Second Life se vuelva real.

Tengo que decir que donde quiera que fuera, el público era joven, entusiasta, amable e inteligente. Las personas que conectaban con mis historias eran la clase de personas a la que esperaba que les gustaran, y me llevé bien con la mayoría de ellos. No me parecieron espeluznantes, o nerds, o geeks, o cualquiera que sea la etiqueta de marketing que venga, pero supongo que eso es lo que eran y lo que todos nosotros éramos.

Y por eso la medalla de oro siempre irá para Sheffield.

CAPÍTULO 24: HOMBRES DE ACERO E INCREIBLES

AHORA HABÍA más y más superhéroes, posando en las carteleras de los Cineplex locales, cabalgando edificios, más grandes que Ultimate Giant Man. Marvel hizo la mayor parte de eso, desatando una línea de conga de títulos que tradujeron su atractivo de las páginas a la pantalla y alimentaron un hambre creciente. Tiempos de miedo y las películas de superhéroes van juntos como la mugre y el jabón.

Daredevil en 2003 capturó exitosamente la atmósfera de sufrimiento y culpabilidad católica que había animado Born Again (Volver a Nacer) de Frank Miller, el comic en que se basaba libremente, pero el trabajo de alambres estaba obsoleto, dándole a cada personaje el mismo estilo de lucha de saltos de altura. La visión pulp de Miller estaría mejor entregada en las adaptaciones posteriores de sus novelas gráficas, como Sin City (La Ciudad del Pecado) y 300. Aunque Daredevil ofreció un audaz intento desarrollando el noir de vitrales de Miller en una convincente franquicia de superhéroe de vecindario a nivel de calle, el tono subyacente de la película era quejumbroso y petulante. En nuestra primera introducción al héroe, él destrozaba un bar de de barrio y le daba una paliza a casi todos los habituales aparentemente inocentes en su camino hacia el verdadero pillito, sin ninguna explicación o disculpa por la gravedad de su conducta.

The League of Extraordinary Gentlemen (La Liga de los Caballeros Extraordinarios) era la siguiente en la línea de producción. A diferencia de Daredevil o Spider-Man, que eran de los sesenta, éste era un título nuevo, una coproducción de Alan Moore y Kevin O'Neil. Pero aunque fue publicada en 1999, se situaba en 1898 y era protagonizada por varios personajes famosos de la ficción de aventuras de finales del período victoriano —muchos de ellos arquetipos de héroes posteriores del universo Marvel Comics, en particular, y unidos como una especie de sociedad de campeones alumbrada a gas, con el epigrama de apertura:

"El Imperio Británico siempre ha tenido dificultad para distinguir entre sus héroes y sus monstruos".

The League of Extraordinary Gentlemen reunía al Hombre Invisible de H.G. Wells con Allan Quatermain de H. Rider Haggard, Mina Harker, la heroína de Dracula, el Doctor Jekyll y Mr. Hyde (hecho aquí como un proto-Hulk), y el Capitán Nemo, bajo el guante guía de Campion Bond, el abuelo de James, y su jefe, M, de Moriarty, para luchar contra los enemigos del Imperio.

Al igual que el sobrecogedor arte grotesco zoológico, hecho con picos perdidos y colas de lemur por taxidermistas victorianos, The League of Extraordinary Gentlemen era un encantador y escandaloso ornitorrinco de muchas partes. La serie sigue actualmente, engullendo todo el continuo de la ficción y tejiéndolo todo en un lienzo sin fisuras, donde The Story of O (Histoire d'O) es un capítulo no revelado en la vida del Orlando de Virginia Woolf y donde Billy Bunter fue a la escuela de espías con el papá de Emma Peel y el O'Brien de Orwell. La aventura más reciente de The League, 1910, trajo a los personajes de Threepenny Opera (La ópera de los tres centavos) de Brecht junto con Raffles El Ladrón Caballero, Carnacki el Buscador de Fantasmas y Norton, el desplazado-temporal de Iain Sinclair.

La película, como era de esperar, fue mucho menos ambiciosa que el comic de Moore y su parafernalia steampunk de fin de siècle, que estaba en conflicto con la moda de lo aterrizado y contemporáneo. Fue guionizada por el autor de comic inglés James Robinson y producida por Don Murphy (esposo de mi amiga Susan Montford, que me había dirigido como Roman Polanski en su cortometraje Strangers). Mejores libros que el mío se escribirán sobre Don (ya lo han sido, de hecho, y yo recomiendo Killer Instinct, la versión de Jane Hamsher de la filmación de la maravillosa Natural Born Killers [Asesinos por naturaleza] de Oliver Stone), pero basta con decir que no en vano su empresa de producción es conocido como Angry Film (Películas Furiosas). El Murphy que conozco tiene un lado tierno también, pero no me gustaría arruinar su temible reputación con

cualquier cuento sobre su amabilidad y buen humor. La fiesta posterior de The League me llevó a pocos metros de Sir Sean Connery, el propio padre ausente de Escocia, pero no le dije nada más que hola.

Hulk de Ang Lee fue un intento ambicioso de hacer algo adulto con la metáfora sobre el manejo de la ira de Lee y Kirby. Distinguida por sus hermosas e inventivas transiciones de escenas en CGI, carecía de una historia fuerte, personajes simpáticos y, lo más importante, del caos lanzar-tanques del estilo Hulk que la audiencia había llegado a esperar, en especial aquella que creció con las aventuras de comic del "El Viejo Piel Verde". Para cuando se estrenó The Incredible Hulk (El Increíble Hulk) tan sólo cinco años más tarde, en 2008, Marvel Entertainment había perfeccionado una fórmula para introducir sus personajes en la pantalla, en la que el protagonista invariablemente encontraba alguna versión más grande, más numerosa, o más mala de sí mismo en el último rollo de película, lo que significaba, en este caso, acto 3: Hulk contra Abomination.

A medida que los superhéroes recuperaron su popularidad, algunos cineastas se dieron cuenta de que no había nada que les impidiera lanzar sus propias nuevas creaciones sin depender de los recursos de DC y Marvel.

The Incredibles (Los Increíbles) fue la incursión del animador de Pixar Brad Bird en la arena de los héroes disfrazado, con una pieza típicamente astuta, ingeniosa y lograda que rápidamente estableció todo un nuevo universo de personajes y posibilidades, y que siguen siendo los superhéroes más exitosos creados en el cine. Sin embargo, para los fans de los comics de larga data, no había nada nuevo: The Incredibles tomaba prestado de Fantastic Four, así como la visión de Superfolks y Marvelman de un superhéroe fuera de forma, de mediana edad, e incluso citaba la prohibición a los héroes de Watchmen, pero su pretendida audiencia de todas las edades y los altos estándares en la escritura y animación le dieron una exuberancia refrescante de la Edad de Plata. El color y el encanto de la película ocultaban una falta de originalidad, pero era difícil no disfrutar del natural trabajo de personajes y las adrenalinicas escenas de peleas que parecían recuerdos de la infancia hechos realidad (aunque por qué Mrs. Incredible nunca utilizó sus poderes elásticos para apretar el gigantesco trasero del que se quejaba nunca se explicó adecuadamente).

En cuanto a la primera familia de Marvel, tuvieron su propia película de personas durante el gran momento con Fantastic Four (Los 4 Fantásticos), una fallida actualización del equipo de héroes de la Guerra Fría por excelencia, poca profunda, no-cool y orientada a la familia. Su secuela, Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (Los 4 fantásticos y Silver Surfer), mantuvo el tono infantil y evitó imperdonablemente mostrar a Galactus, pero su Silver Surfer escalofriantemente realizado con efectos de computadora fue un triunfo genuino, sobre todo por cómo se ve en una impresionante secuencia de persecución aérea a través de los rascacielos del centro de Manhattan, que por primera vez, se acercó a la pureza de la visión de Jack Kirby, y ofreció un anticipo de lo que podría ser posible cuando los cineastas finalmente se sumerjan en la mejor obra del Rey.

El año 2005 también entregó hasta el acercamiento más interesante a la fórmula de la película de superhéroes desde Unbreakable, con Batman Begins de Christopher Nolan, más sobre eso luego, mientras que 2006 trajo la muy anticipada pero insatisfactoria Superman Returns, la última entrega de la trilogía X-Men, y otra producción original de Fox Studios, que aprovechó el glamour hollywoodense de piernas largas de Uma Thurman en My Super Ex-Girlfriend (Mi Superexnovia). Por desgracia, esta incómoda comedia romántica sobre una supermujer despechada, que podría haber sido aclamada como una adelantada novela gráfica, causó poca impresión y fue memorable sólo por una escena verdaderamente pesadillesca y alarmante en la que Thurman como G-Girl lanzaba un tiburón vivo al dormitorio de su novio.

Hancock tuvo los efectos de vuelo más sorprendentes desde la primera Superman, y una asombrosa secuencia de apertura, con Will Smith zumbando entre el tráfico en movimiento como

un superhombre roñoso y alcohólico, que era satisfactoriamente de alto presupuesto. Pero después de eso, todo se iba cuesta abajo; la gran revelación del origen, con su cuento casi incomprensible de ángeles y reencarnación, mató lo que debería haber sido un baluarte, una franquicia potencial, y una innovadora serie negra de superhéroes, colapsando la premisa bajo el peso de su propia mitología ridícula.

Pero fue Iron Man —un estrellas Marvel de la lista-B— quien dio el aviso de un nuevo tipo de película de superhéroes, una que podría llegar a una audiencia más grande que nunca, sin un gran nombre de marca; ya no limitada a un género sino universal en su atractivo y sostenida por los grandes actores de reparto y una briosa actuación central por el notable Robert Downey Jr. Puede haber habido una cierta autosatisfacción hacia la sonrisa de Downey Jr. desde su paso por rehabilitación, pero nadie podría haber llevado a la vida al Tony Stark de *The Ultimates* con el estilo e intuición que él le trajo al rol. Iron Man es la evolución del superhéroe perfecta para la primera década, inexpresivamente aspiracional, del siglo veintiuno. Él era el androide millonario hombre-y-máquina en que todos nos estábamos convirtiendo, injertos en nuestros teléfonos y monitores, nuestras caras de póker como las puertas cerradas y pulidas.

Iron Man nos recordó que nuestro futuro de hombres-máquina era más que un simple triunfo de la tecnología sin alma, también involucraba un intercambio, una erotización y ablandamiento de los contornos del metal. Iron Man no era robot, a pesar de que lo pareciera en un primer momento, la armadura impenetrable ocultaba un centro suave y a esos ojos de cachorro que derriten. El hombre de metal tenía un corazón destrozado de metralla. Tony Stark se convirtió en el centro suave, el alma herida en la maquinaria militar que ayudó a vender una guerra y humanizar a sus guerreros.

En un preestreno en Los Ángeles de *The Dark Knight* de Christopher Nolan, me encontré sentado al lado de Jim Lee y David y Victoria Beckham, junto con sus hijos. A mitad de la película el Bruce Wayne de Christian Bale tomaba su flamante Lamborghini Murciélago para dar una vuelta por las calles de Gotham.

"¡Él tiene su coche, papá!" gritó el hijo mayor de Beckham sobre el sonido dichoso de la ilusión estrellándose de cabeza contra la realidad.

Al día siguiente, fui invitado a la oficina de Zack Snyder en Warner para ver algo del metraje de *Watchmen*. La tecnología CGI en alta definición había alcanzado los hiperreales fotogramas congelados de Dave Gibbons, su profusión de diminutos detalles significativos y su infinita profundidad del campo. El Doctor Manhattan, en toda su gloria con la polla al aire, ahora podía generarse de forma completamente digital, como el propio Alan Moore había sugerido muchos años antes. La película fue estrenada con una recepción poco entusiasta, pero sospecho que su reputación crecerá.

Un Moore sacudiendo un puño repudió este amoroso homenaje a su comic más famoso y le cedió su parte del dinero a Gibbons. Su experiencia en *The League of Extraordinary Gentlemen* había ido demasiado lejos, luego de que un abogado que trabaja para Universal Pictures lo arrastró a un caso de plagio donde se vio acusado de basar su primer volumen de *The League* en un guión previo titulado *Cast of Characters*. Moore no estaba por encima de las ideas prestadas, como lo prueba el concepto mismo *The League*, pero las acusaciones fueron tan ridículas como fueron enrevesada, provocando otra gran salida, que lo llevó a romper todos los lazos restantes con Hollywood y los comics mainstream y regresar a sus raíces en la música, las pequeñas editoriales, y la escena artística underground.

Watchmen, el comic, que se había convertido en la aventura editorial más lucrativa de DC en la historia, vendió un millón de copias sólo en 2008-9, lo cual debe por lo menos haber financiado al escritor en los cigarrillos y los anillos de escorpión.

Wanted de Mark Millar, dirigida por el estilista de acción ruso Timur Bekmambetov, apenas sobrevivió a su traducción a la pantalla (los escritores se jactaban de cómo sólo se habían tomado la molestia de leer el primer número del comic), pero a pesar de la pérdida de su premisa central, a la película fue muy bien en la taquilla y le abrió las puertas a Millar para la siguiente traducción de las páginas a la pantalla, Kick-Ass. Wanted comenzó su viaje como una propuesta para el título Secret Society of Super-Villains (La Sociedad Secreta de Supervillanos) de DC, y cada personaje era una variante de un baluarte DC, por lo que el Joker se convirtió en el diabólico Mister Rictus. Clayface renació como Shit-Head, Two-Faces fue Johnny Two-Dicks, y ya se hacen una idea. Con sus raíces en la historia de DC y el revisionismo del superhéroe, Wanted podría parecer una opción poco probable para Hollywood, pero su historia central —del nerd que aprovechaba su oportunidad de ser el gran hombre a toda costa— tenía atractivo comercial. Y la adición de Angelina Jolie a la lista de reparto le dio un caché más allá de sus humildes comienzos.

Wanted, la película, tenía sólo la más mínima relación con el comic, pero eso era suficiente. La cautivante trama de superhéroes fue reemplazado por un extraño enfoque de "sociedad secreta". Los supervillanos de Millar se convirtieron en una oscura y apenas comprensible liga de asesinos, o "Tejedores", que al parecer trabajaban en el "Telar del Destino" para eliminar los elementos indeseables de la sociedad. Le había costado cuarenta años a Spider-Man para conseguir salir las páginas, pero los nuevos superhéroes estaban llegando a los cines apenas meses después de que sus aventuras en los salieran calientes de las prensas. El comic era sólo un paso ahora, un escalón a la validación del celuloide.

La TV saltó de nuevo al carro de los superhéroes con Heroes (Héroes). La primera temporada fue concisa y cautivante, a pesar de que cada elemento de la trama parecía haber sido sacado de alguna historia de comic familiar, pero el show perdió el rumbo rápidamente. Lo más destacado fue la revelación del origen del villano Sylar con un guión tan elegante y satisfactorio, y complejo como los episodios de Watchmen que con tanto cariño referenciaban y se basaban por inspiración. Heroes combinaba las innovaciones de la Edad Oscura y el Renacimiento en un guiso apto para TV con un elenco coral de superhumanos no disfrazados.

No-Heroics del Reino Unido echaba una mirada en lo-fi a las vidas sin sentido de superhumanos de la Lista-Z, quienes se congregaban en un bar de Londres con fotos de Warren Ellis y más en las paredes. Tenía la intención de ser para la risa, pero había una atención al detalle, una construcción del mundo que demostraba la influencia de los mejores títulos "serios" de superhéroes.

Mientras escribo, The Cape, Misfits, No Ordinary Family, y Alphas son las últimas incorporaciones a la galería cada vez mayor de programas de héroes y es poco probable que sean las últimas. Los superhéroes agregar un nivel extra de picante a cualquier género que tocan, y podemos esperar ver su presencia avivando todo tipo de situaciones de otro modo ordinarias.

Incluso la película de Edgar Wright sobre la serie de comics de Bryan Lee O'Malley Scott Pilgrim vs. the World (Scott Pilgrim contra el mundo) representaba una relación adolescente superficial como una serie de batallas titánicas de superhéroes, en el entendimiento de que así era como se sentía estar enamorado: Se sentía como ser un superhéroe. En esos días todo se sentía como ser un superhéroe. Ahora estaban por todas partes. Caminaban entre nosotros.

CAPÍTULO 25: SOBRE EL HORIZONTE DE EVENTOS

UN NUEVO TIPO de historia empezó a dominar en los universos de comics, como si respondieran al desafío de las películas y los juegos. “Eventos Editoriales”, como se les llamaba, había existido desde Secret Wars de Marvel y Crisis on Infinite Earths de DC. Eran una excusa para mostrar a todos los personajes de la compañía en historias panorámicas de verano, alrededor de las cuales se podría generar la expectación de una superproducción de Hollywood.

El primero de estos eventos del siglo veintiuno en ser un hito decisivo para el desarrollo de la narrativa superheroica fue Identity Crisis (Crisis de Identidad). Se les aseguró a los lectores una historia tan impactante que cambiaría todo lo que sabían sobre el universo DC, incluyendo nuestros recuerdos sobre los comics que habíamos amado de niños.

Identity Crisis era un misterio que comenzaba con una brutal violación y asesinato, y uno difícilmente podría pensar en un personaje DC que se mereciera menos el papel de víctima que el elegido. Una imagen estará marcada en los pliegues de mi cerebro para siempre: de la antiguamente despreocupada Sue Dibny sollozando en los brazos envolventes de su marido sobre el suelo reflectante del cuartel satélite de la Justice League, una amada locación de infancia de emoción y oportunidad, con el culo despojado de sus medias después de lo que parecía haber sido una entrada forzada por la puerta trasera realizada por el Doctor Light.

El físico y pillito Arthur Light, famoso por su manipulación de lentes y los fotones, había iniciado su carrera como enemigo de Atom, quien también jugaba un papel importante en la historia. Light era un típico villano de la Edad de Plata de Julius Schwartz, basado en el curso elemental de ciencia, concebido para enseñar a los niños algo de física básica bajo el astuto disfraz de la villanía con artilugios. Había ganado un poco más de profundidad y personalidad en su paso como torpe antagonista de los Teen Titans, pero nada en su registro anterior —incluyendo varios cargos de hurto frustrado relacionados con luminosidad— sugería una aptitud para la sodomía forzada, hasta que Identity Crisis eligiera convertir esta faceta previamente negada de su apelación en el motor de conductor de su conducta. Pronto, todos los baluartes de la comunidad heroica DC estuvieron viviendo temerosos por la seguridad rectal de sus seres queridos, mientras que el comportamiento del Doctor Light entraba en un espiral fuera de control. Se volvió más lascivo en cada aparición posterior, culminando con su ascenso de los muertos como un zombi obscuro.

En cuanto a Sue Dibny, pueden que recuerden a Sue y su marido, Ralph, The Elongated Man, como los chistosos pilares de la faceta más liviana del universo DC durante la Edad de Plata. Dibujados para parecerse Dick Van Dyke y Mary Tyler Moore, Ralph y Sue Dibny eran la respuesta de DC a Nick y Nora Charles, la pareja resuelve-misterios interpretada por Dick Powell y Myrna Loy en la serie de películas The Thin Man (La Cena de los Acusados/ El Hombre Delgado). (De allí The Elongated Man, ¿lo ven?) Un encantador enfoque sin comedia física del concepto del héroe estirable de Plastic Man. The Elongated Man se publicó como historia secundaria en la revista The Flash en ordenadas historias de ocho páginas de misterio y solución, del tipo que Julius Schwartz favorecía. Ralph y Sue viajaban por el mundo como una pareja feliz, resolviendo misterios de salón de ciencia ficción con un sabor a Ellery Queen, con muy poco alboroto y finales típicamente tiernos que hacían parecer la vida marital como una luna de miel interminable. Ellos eran jóvenes, estaban enamorados, y eran felices.

Y entonces llegó Brad Meltzer.

Meltzer, un novelista publicado y fan de los comics desde hace mucho tiempo, sabía de lo suyo, y estaba claro que había esperado mucho tiempo para poner sus manos sobre estos personajes. Articulado, sin pretensiones, y libresco, parecía el chico menos propenso a sumergir el establo de héroes DC en un mundo revuelto de ética dudosa, paranoia, ultraviolencia y asalto

sexual, pero lo hizo. El efecto fue asombroso: era como oír "All You Need Is Love", interpretada por una satánica banda de death metal de Noruega.



(créditos ilustración 25.1)

Su apertura era una declaración de intenciones desafiante y brava, que traía las intenciones novelísticas de Meltzer a primer plano, antes de mostrar su maestría en el formato comic:

DR. FATE ME DIJO UNA VEZ, "LA VIDA ES UN MISTERIO". PERO NO LO ES. TODO EL MUNDO SABE CÓMO TERMINA. LA PREGUNTA SÓLO ES CUÁNDO. EN UNA NOVELA ES DIFERENTE. ALLÍ TE EMPIEZAS A PREOCUPAR POR LA SEGURIDAD DEL PROTAGONISTA CASI DE INMEDIATO. POR SUPUESTO, ES UNA FALSA PREOCUPACIÓN. NUNCA LE PASA NADA MALO AL PERSONAJE PRINCIPAL EN UNA NOVELA. PERO SI LA HISTORIA SE ABRE CON UN PERSONAJE SECUNDARIO O DOS—

Lo que, por supuesto, Identity Crisis hacía, con Elongated Man y Firehawk encaramados en una azotea durante una operación de vigilancia. Los epígrafes estaban dispuestos a lo largo de toda la secuencia, situados en exquisito contrapunto a las imágenes y los diálogos entre los dos personajes.

En la página 4, la escena se trasladaba a una cocina en Smallville, con Clark Kent y sus padres adoptivos, y con un nuevo narrador que instantáneamente reconocíamos como Superman.

Estos y otros cambios joyceanos del punto de vista fueron logrados mediante el uso de múltiples epígrafes con códigos de colores. Una secuencia de dos páginas de cuadros de color verde, indicaba el monólogo interior de Green Arrow, que podría ser seguido por una sucesión de epígrafes celestes para The Atom, grises para Batman, o amarillos para Robin, y sin embargo, de forma sorprendente, la historia de Meltzer nunca era confusa. Cada voz era tan distinta y memorable que incluso con quince monólogos separados, además de los diálogos y la voz del autor

situando las escenas, los colores apenas eran necesarios, incluso cuando la tensa e infartante edición significaba que a veces cuatro o cinco voces estuvieran en contrapunto a través de una sola escena —era lo más cerca que nadie había estado en años al "sonido" orquestal de Roy Thomas.

El número 1 terminaba con Ralph encontrando el cadáver de Sue, que era mostrado en términos inequívocos. El despreocupado detective era representado de rodillas, con sus brazos ridículamente extendidos envolviendo varias veces los restos vulnerados y calcinados de su amada esposa, mientras que la gruesa lluvia de comic caía a borbotones por su rostro angustiado. Tenía la cabeza echada hacia atrás, con la boca abierta extendiéndose como una tumba recién excavada para un conejillo de indias mascota, lágrimas fluyendo por sus mejillas de goma. Estaba demasiado lejos de los días en el cruce de aniversario hacia El Cairo, donde él y Sue habían resuelto el enigma de la Esfinge y Ralph casi se retira. La muerte de la inocencia tenía un nuevo rostro, una nueva imagen icónica. Esta era la promesa espantosa de la cara sonriente ensangrentada de Watchmen, hecha manifiesta como un detective de goma meciendo a una víctima de violación asesinada, su esposa. Para los Dibujos, la Edad de Plata había realmente terminado. La muerte de los sueños se estaba convirtiendo en un mito definitorio de la América post-Torres Gemelas. Escritores como Meltzer veían en los campeones de su juventud despreocupada una audaz metáfora para la inocencia americana, y expresaron salvajemente la muerte de esa ingenuidad optimista en una descarga expansiva de veneno explosivo y crueldad experta. Esta era el superhéroe punk, al estilo americano.

El arte era realizado por el prometedor Rags Morales, que hábilmente orquestaba sus composiciones para lograr el máximo impacto emocional simbólico, e intensificaba la expresividad maleable de los rostros de sus personajes, empujándolos a nuevos extremos de sufrimiento que se adaptaran al intenso desprecio por la corrección de la historia. La especialidad de Morales eran los superhéroes al borde del ataque de nervios. Los dibujó preocupándose, sollozando, emasculados, inconsolables y paranoicos —y a veces todo al mismo tiempo, si la aceleración de montaña rusa del relato lo exigía.

Cuando finalmente llegó la solución del misterio de asesinato propuesto por Meltzer, fue bizarra y un poco anticlimática, pero eso era escasamente relevante e incluso tenía más impacto en la tercera lectura. Lo que era importante era la textura, las voces creíblemente humanas, la sensación de peligro y absoluta indignación que hacían a Identity Crisis fascinante. El efecto acumulativo de la serie fue a traer una nueva intimidad y vulnerabilidad a los héroes de DC. Si pudieron afrontar eso y salir ilesos, podían manejar cualquier cosa. Las ventas fueron espectaculares, la agitación eléctrica, llevando a DC a un peak a mediados de la década, mientras Marvel reconsideraba su enfoque. Una de las primeras reacciones fue titulada Identity Disc (Disco de Identidad). Nu-Marvel no era otra cosa que desvergonzada.

El último número incluso citaba al dramaturgo Arthur Miller —"Se puede decir que una época ha terminado cuando sus ilusiones básicas se han agotado"— mientras sepultaban los supuestos de la Edad de Plata.

Un DC rejuvenecido siguió el éxito controversial de Identity Crisis con una celebración hecha para complacer a la fanática titulada Infinite Crisis (Crisis Infinita), una secuela por el veinteavo aniversario del primer gran evento editorial, Crisis on Infinite Earths. Escrita por Geoff Johns, con un ojo escalofriante para el detalle, el comic era una enciclopedia arcana de densas información, donde décadas de vuelcos de la trama podría ser explicados en una sola viñeta, o historias de universos enteros e innumerables personajes condensadas en paredes de texto diminuto. Al mismo tiempo, la acción nunca aflojaba, mientras Johns y sus dibujantes orquestaban un elenco de literalmente miles de héroes y villanos, con momentos emotivos, ritmos de telenovela, y desarrollo de personajes que parecían optimizar todo el estilo de DC en una sola voz.

Johns a menudo parecía poseído por el espíritu animador del universo DC Comics, y tenía una facilidad para comprimir años de continuidad en una sola línea de diálogo, como cuando Batman despachaba amargamente de su viejo aliado:

"ENFRENTÉMOSLO, 'SUPERMAN' ... LA ÚLTIMA VEZ QUE INSPIRASTE REALMENTE A ALGUIEN— FUE CUANDO ESTABAS MUERTO".

Infinite Crisis era densa y arcana, una combinación de enciclopedia y comic que tanto emocionaba como confortaba al núcleo de la audiencia de DC. El trabajo de Geoff Johns estaba siempre perfectamente sintonizado con la sensibilidad exacta de la demografía del fan-boy DC, y sabía cuándo desplegar las caracterizaciones con la que estaban familiarizados y cuándo agregar shock o novedad. Pero era difícil imaginar esta concordancia atrayendo a un público más amplio. Su razón de ser eran los intereses de los lectores especialistas, careciendo de un atractivo mainstream, a pesar de ser una introducción a la expansiva y desconcertante realidad virtual DC, que era difícil de superar.

Junto con Infinite Crisis, DC estaba publicando mi proyecto Seven Soldiers. Esta era la mega-serie que había estado construyendo, como la catedral de cerillos de un loco, mientras todavía estaba en Marvel. Tratava completamente sobre explorar las entrañas del universo DC: los grupos de terapia para los superhéroes con baja estima, los aspirantes que habían comprado sus anillos mágicos en eBay, los hombres que miraban superporno donde las chicas se vertían ácido sulfúrico humeante sobre sus pechos perfectos e invulnerables.

Yo quería que estos super-don-nadie desilusionados y semi-entrenados tuvieran que enfrentar el tipo de villanía épica que solían ser dominio exclusivo de los grandes superhéroes en la Justice League. Una cosa era ver a un hombre misterioso sin poderes entrando en acción contra unos pocos matones, pero otra cosa era verlo enfrentado a un imperio alien, armado sólo con un escudo y una porra. Mis villanos aquí se llamaban Sheeda (por los Sidhe celtas, o la gente hada del Otro Mundo, esos misteriosos "otros" que aparecen en los cuentos populares de la mayoría de las culturas), una voraz raza carroñera de duendes delgaduchos con orejas puntiagudas, montando enormes moscas y arañas genéticamente modificadas, como una erupción de un lienzo Richard Dadd sobre el mundo moderno. Los Sheeda resultaban ser los últimos descendientes de la humanidad de mil millones de años en el futuro, evolucionados para convertirse en los supervivientes feroces y definitivos en una tierra condenada bajo un sol agonizante, usando máquinas del tiempo robadas para mantenerse vivos comiendo su propia historia.

"SOMOS EL RESULTADO FINAL DE LA SELECCIÓN NATURAL, LOS GANADORES DE UNA LUCHA FERAZ Y SANGRIENTA POR EL DOMINIO PLANETARIO".

Guiados por Gloriana Tenebrae, la Reina de de las Hadas mascadora de manzanas, la Bruja Malvada definitiva, los Sheeda enviaban periódicamente a sus ejércitos multitudinarios de vuelta en el tiempo para "cosechar" a las civilizaciones maduras, robando sus tesoros culturales, científicos y ambientales, dejando siglos enteros en barbecho sólo para regresar en masa cuando la siguiente cultura superior hubiera florecido.

AQUÍ SE AFERRAN A UNA MEDIA-VIDA ESPECTACULAR, UNA IMITACIÓN BURDA Y CLAUSTROFÓBICA DE LA CULTURA EN EL FIN DE TODAS LAS COSAS. EL PUEBLO CREPUSCULAR— LOS IMPIOS SHEEDA. AQUÍ HA HECHO ERUPCIÓN, COMO UN ABSCESO ENJOYADO, EL IMPERIO TERRESTRE DEFINITIVO —HUMEANTE ENTRE LA DECADENCIA ESCUÁLIDA Y EXUBERANTE DE LAS LADERAS PLAGADAS DE ESCOMBROS DEL FIN DEL VERANO, DÓNDE SE NUTREN LAS HADAS SEGADORAS DE NO-CUANDO.

Otro experimento audaz de formato, 52 (2007), era una mega-historia de un año de duración, publicada en cincuenta y dos entregas semanales en tiempo real, co-escrita, al estilo de los shows de TV, por los cuatro mayores guionistas de DC de ese momento —Geoff Johns, Greg Rucka, Mark Waid, y yo— con bocetos y premisas por el artista Keith Giffen y arte final por un elenco de talentosas promesas de DC.

Fue un gran éxito, y a pesar del difícil y exigente calendario, todos nos llevamos bien rápidamente y fuimos capaces de entrar a una profundidad mucho mayor de lo que era habitual con nuestro reparto principal de héroes y villanos DC de la lista-C. Celebramos la conclusión de 52 con un viaje a Las Vegas, donde Greg Rucka sugirió una visita al campo de tiro. Él estaba entusiasmado por probar un rifle semiautomático, pero como un pacifista convencido, yo nunca había sostenido un arma real, y mucho disparado una. Encontré el sordo golpe de presión de la pistola inesperado pero no desagradable y pronto, ambos, Kristan y yo, estábamos fríamente metiéndole balas a la burlona cara de papel de Osama bin Laden. El extraño encanto del asesinato a sangre fría parecía un poco más claro en ese cuarto lleno de rednecks aullando y primerizos riéndose nerviosamente.

Marvel se defendió con sus propios eventos. Civil War, como ya me he referido, fue el mejor de ellos. Pero Brian Bendis también contribuyó con la tibia House of M (Dinastía de M), y Secret Invasion —su secuela de la guerra Kree-Skrull en que los alienígenas ganaban, la Tierra era conquistada, y se hacían algunos intentos un poco torpes por comparar a los Skrulls con los islamistas radicales, tomando prestado al por mayor de la serie de TV Battlestar Galactica.

Luego vino Dark Reign (Reinado Oscuro), en la que el trastornado y medicado Norman Osborn, aka Green Goblin el archienemigo de Spider-Man, reemplazaba a Tony Stark como director de S.H.I.E.L.D. antes de asumir una nueva identidad blindada como Iron Patriot y reclutar miembros de la comunidad de supervillanos para servir como sustitutos violentos —"Dark Avengers"— de los superhéroes de Marvel. La serie era notable por su estudio de carácter sutil y multifacético de Osborn, como un hombre malo haciendo todo lo posible para cumplir con su nuevo y oneroso papel como un chico bueno, incluso cuando este se derrumbaba a su alrededor. Cualquiera que alguna vez haya sufrido la presión del exceso de trabajo, decisiones difíciles, y la crueldad de los plazos de entrega aplastantes podía sentir el dolor de Osborn, mientras luchaba por mantener unido a su equipo ingobernable y a su país. Esto llevaba directamente a Siege (El Asedio), otro capítulo épico en la misma historia enorme y constante que demostraba, al menos, que Bendis era una máquina de eventos de un solo hombre y alguien muy indispensable para el buen funcionamiento del universo Marvel moderno.

Luego fue mi turno al bate en DC con Final Crisis de 2008. Yo consideré que Infinite Crisis había sido la quintaesencia del evento editorial y me sentí un poco intimidado. Geoff no había dejado piedra sin mover y tejió naturalmente a cientos de personajes en una historia que les daba a todos algo significativo que hacer o que decir, mientras configuraba nuevas líneas argumentales y personajes para que otros creadores exploraran. En sus manos, el universo DC realmente se sentía como un lugar unificado, aunque abarrotado. Incluso había conseguido introducir algunas genuinas notas de emoción, como en el momento en que la Lois Lane de la Edad de Oro moría en los brazos del Superman original "pre-Crisis" de 1939. En la Tierra-2, ellos se habían casado y crecido juntos hasta el inicio de una conmovedoramente romántica vejez. Yo tendría que hacer un tipo muy diferente de secuela para Crisis, y esperaba que poder añadir algo nuevo y decir algo que valiera la pena.

Durante Final Crisis, yo estaba en servicio doble con otro título grande y polémico, prolongando mi productiva y lucrativa fase de muerte y psicodelia. En Batman R.I.P., The Black Glove, un grupo de apostadores internacionales mega-ricos dirigidos por un siniestro Dr. Hurt — quien podría haber sido el diablo o tal vez el padre presuntamente muerto de Bruce Wayne— se proponía romper la voluntad del Caballero Oscuro en todos los sentidos, usando su propia mente y sus recuerdos en su contra:

"NADA MENOS QUE LA RUINA TOTAL Y ABSOLUTA DE UN ESPÍRITU NOBLE".

Me divertí haciendo un Batman vulnerable, tropezando como vagabundo por las calles bajo el efecto de la heroína, desquiciado y traicionado. El retorno, cuando llegó era una culminación dulce pero de corta duración, sacando a Bruce Wayne de los calzoncillos de Batman y lanzándolo a través del tiempo.

Batman R.I.P. incluso llegó a los titulares de la BBC, y el recopilatorio fue un gran éxito en las librerías mainstream, donde las hermosas "novelas gráficas" o colecciones de comics estaba llenando lentamente más y más espacio en los estantes. Algunas personas parecieron tomarse el R.I.P. muy seriamente, y yo estaba acusado de asesinar la infancia de un corresponsal furioso —lo que, de haber sido cierto, seguramente habría impedido que esa persona estuviera por ahí haciendo su reclamo en el primer lugar. Era casi divertido, pero cuando las amenazas de muerte comenzaron a aparecer, nos alejamos de nuestro sitio web nuevamente y dejamos los lunáticos a sus asilos.

Batman R.I.P. aún no estaba fría en su ataúd cuando Frank Quitely y yo lanzamos nuestro próximo título-evento exitoso, Batman and Robin (Batman y Robin), una modernización teñida en ácido del programa de TV de los sesenta como si hubiera sido dirigido por David Lynch, que se convirtió en el comic de Batman más grande del 2009. Dick Grayson, el Robin original, ahora era un Batman más joven, relajado y optimista, mientras que la parte de Robin era interpretada por el hijo largamente perdido de Bruce Wayne, Damian, que había sido criado por asesinos como un ceñudo y privilegiado hijo de tigre. El dúo dinámico invertido —Robin sombrío, Batman alegre— cayó tan bien que muchos lectores estuvieron en realidad profundamente decepcionados cuando Bruce Wayne volvió a recuperar su capa. Batman and Robin fluyó naturalmente en la igualmente exitosa The Return of Bruce Wayne (El Regreso de Bruce Wayne), Batman: The Return (Batman: El Retorno) y Batman Incorporated, evento tras evento tras evento. Algunos lectores protestaron, y el término "fatiga de evento" se volvió común, evocando imágenes de frágiles fans estremeciéndose en habitaciones oscuras, mientras intentaban recuperarse del agotamiento por leer historias donde pasaba demasiado. Pero incluso cuando se quejaban, no podían dejar de comprar, adictos a un equivalente narrativo al crack de cocaína, que hacía que los comic anticuados "no-eventos" supieran como talco para bebés.

Esperando cabalgar al viejo rocín tan fuerte como para reventarle el corazón, decreté una nueva escalada de las hostilidades freelancer, condensando más y más historia en cada vez menos páginas, declarando cada arco, cada número, cada viñeta ¡un evento!

Marvel cerró el libro de la década pasada con Heroic Age. Las luces se habían encendido de nuevo. Los villanos habían recibido la oportunidad de gobernar el día, pero ya se había acabado. A lo largo de la atalaya (All Along the Watchtower), todo estaba bien. No obstante las deliberadas inversiones de Earth 2 y Wanted, los superhéroes siempre ganaban en la final. Los temores del 9/11 habían sido procesados, agotados, y dejados atrás, o al menos eso parecía.

Our Worlds at War (Nuestros Mundos en Guerra), la fúnebre épica de guerra extraterrestre del cambio-de-siglo de DC, que se había mostrado dos torres en llamas detrás de una figura angustiada de Superman, marcó el tono distópico de la década. En esta imagen de desesperación de un Superman que había llegado demasiado tarde para salvar el día, se había encontrado una nueva energía. Él había fallado. ¿Y ahora qué? ¡Potencial increíble para nuevas historias!

DC puso fin a la década de los eventos con la magistral y mórbida Blackest Night (La Noche Más Oscura) de Geoff Johns, en la que un villano cósmico resucitaba a los superhéroes muertos y personajes secundarios fallecidos de DC como "Black Lanterns" zombis, luego salió Brightest Day (El Día Más Brillante), que profundizaba el contraste y anunciaba un nuevo capítulo en la larga saga del universo DC. Johns aplicaba la lógica de un niño a su diestra y fascinante expansión del mito de Green Lantern, creando un espectro completo de Yellow Lanterns, Blue Lanterns, Red

Lanterns, y así sucesivamente. Inevitablemente, esto dio lugar a la aterradora idea de los Black Lanterns zombis.

Después de ser comprada noticiosamente por Disney en 2009, la fase "realista" de tendencia oscura de Marvel llegó a su conclusión deliberada con Siege de Brian Bendis, donde Asgard, la superciudad de los dioses nórdicos, según lo concebido por Jack Kirby, era hecha chocar contra la Tierra, vuelta sólida, y luego destruida. Desde las ruinas de arco iris de la antigua mitología, un nuevo mito podía surgir.

El mes siguiente trajo Heroic Age, que fue marcada a lo largo de la línea y promovida con las palabras de moda del 2008, tales como mítico o emblemático, en un intento apresurado de adaptar y mejorar la fórmula de gran ciencia ficción de los comics de DC. Heroic Age de Marvel, fuera o no un cambio radical de postura, también representó una sencilla rendición a fuerzas del mercado más orientadas a la familia, impulsada por dictámenes ratoniles aún por verse. El resultado para los habitantes de los Dos Grandes universos de comics era el mismo.

La larga noche había terminado.

¿Había la adolescencia breve, enojada, sexualmente enloquecida e individualista de los comics de superhéroes llegado a su fin de una vez? Los comics dejaron de ser un hotel de última oportunidad para los rebeldes propensos-a-la-fantasia que encentraban los otros medios de entretenimiento demasiado mansos o restrictivos para sus visiones. Eran ahora un respetable escalón hacia Hollywood y un gran negocio. Lavado, con el pelo cortado, preparado para una vida estable en los suburbios. No más ruido, no más corromper a los niños o hacerles pensar en cosas que no deben.

Al menos por ahora. Nada permanece igual y todo permanece igual para los superhéroes de DC y Marvel. Ellos ganaron hace mucho tiempo.

Tal vez el shock final es este, la lección aterradora de las relucientes nuevas historias de superhéroes de la década del 2010:

Los malos no ganaron después de todo. Nosotros lo hicimos.

¿Y ahora qué?

CAPÍTULO 26: ¿ESTRELLA, LEYENDA, SUPERHÉROE, SUPERDIOS?

EL CANTANTE Robbie Williams, en su tiempo libre, se había interesado en la magia y el ocultismo y, en 2005, se puso en contacto conmigo en mi calidad de "mago del caos" para preguntarme si podía guiarlo con algunos de los conceptos básicos.

Él era un acuariano de manual, insatisfecho y con visión de futuro, y sabía —años por delante de todos los demás en su negocio— que los superhéroes eran el próximo gran asunto. Me preguntó si podíamos convertirlo en un superhéroe para su próxima gira, así que Frank Quitely elaboró algunos bocetos de Super-Rob antes de que todos decidiéramos que se veía ridículo con una capa y un traje de circo, y nos pusimos a trabajar en la elaboración de un enfoque isabelino "ocultista" más acorde con el siglo veintiuno para la caratula del disco, que sería llenada de secretos y significados ocultos en la tradición de enigmas de Magical Mystery Tour. Él se convertiría en un superhéroe británico de abrigo y bufanda, un chamán viajero del tiempo, el "Buen Doctor".

Quitely y yo creamos una secuencia de "abducción alienígena" en cartas del tarot para el álbum *Intensive Care*, pero lejos de provocar el esperado alboroto sensacionalista —"¡Robbie en Shock de Magia Negra!"— las imágenes talismanes y los jeroglíficos brujos fueron completamente pasados por alto por unos medios de comunicación por lo general lascivos. Ni una sola historia de "¿En qué está metido ahora?". Incluso cuando escribí mi propio artículo para el diario *The Sun*, ¡pero fue rechazada con el argumento de que nadie estaría interesado en los devaneos Robbie Williams con los poderes de la fosa! Yo planté un sello en mágico en la portada, que se puede activar buscando el CD en las tiendas o tirando la tapa hacia arriba en público y presionando el dedo de Rob. ¡Si un número suficiente de nosotros hacemos esto, el mundo será sin duda entrará en una nueva Edad Dorada de paz, la creatividad y prosperidad!...

Gerard Way, el cantante de la banda *My Chemical Romance*, era un tipo muy diferente de artista, un rockero art-punk de Nueva Jersey que había sido pasante en *Vertigo* en la época de *The Invisibles* y un fan de mi etapa en *Doom Patrol*, a pesar de que nunca nos habíamos topado.

A mediados de 2006, con *Final Crisis* en mi mente, vi el video para la canción de su banda "Welcome to the Black Parade", una rebanada abrasadora del psicodelia punk que estaba preparado para disfrutar de todos modos. Lo que realmente me hizo sentarme fueron los trajes que la banda llevaba.

Vestido con uniformes de banda de desfile en blanco y negro, mientras encabezaban una procesión de zombis sexys a través una ciudad bombardeada, *My Chemical Romance* parecía una versión postmortem y glamorosa de la *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*. Habían fusionado las imágenes de dos opuestos —el duro soldado y el frágil chico emo— para crear una imagen de lo que estaba por venir. El sonido no era mórbido ni oscuro; era rock imperial triunfal y tintineante. La nueva psicodelia aprendería a hacer amistad con las tinieblas. Vendría de las fronteras góticas y alternativas de los últimos veinte años hacia el mainstream, riéndose del cáncer mientras le ponía ritmo a la Danza de la Muerte y empezaba a divertirse de nuevo, aunque la oscuridad que se divierte pueda parecer para adultos.

Ese otoño, escuché *The Black Parade* una y otra y otra vez, para inspirar escenas cósmicas mortuorias para *Final Crisis* y colapso mental de Batman. *MCR* me había mostrado una imagen del nuevo superhéroe, postraumático, postguerra, el héroe con nada más en qué creer. El supersoldado que llegó a casa desde el frente, saltando cada vez escuchaba la explosión de un tubo de escape, quedándose mirando sus manos.

Neil Gaiman me puso en contacto con Gerard, y nos encontramos en Glasgow antes de un concierto, formando una conexión instantánea. Dirigió una nueva generación de jóvenes músicos que habían crecido con los comics de superhéroes y no tenían reparos en decirlo. Caminó el

camino también, con Umbrella Academy, su propia re-creación galardonada de la fórmula del superhéroe con el dibujante Gabriel Ba. Era un caleidoscópico tour de force. No había un comienzo tambaleante, ni nada de abarrotar de globos con palabras (un error común de los principiantes), y ninguno de los tropiezos familiares que afectaban a muchos otros fans-celebridades incursionando en el negocio de los comics. Umbrella Academy era el resultado final de años de leer y pensar acerca de los superhéroes y la ciencia ficción: Divertida, aterradora, cerebral, artística y violenta al mismo tiempo, cosechaba todos los frutos del propio "árbol de iconografía" de Gerard. Los héroes de Umbrella Academy eran un grupo de niños outsider que llegaban a ser los más grandes superhéroes del mundo. Era la historia de su banda. Era mi historia también. Era una premonición de hacia dónde nos dirigíamos todos.

En estos días, ya no es suficiente con ser una estrella o incluso una superestrella. Hoy en día incluso los talentos más escuetos y efímeros son rutinariamente descritos como "leyendas". No hay necesidad de matar bestias marinas de diez pisos, soportar búsquedas complejas y potencialmente mortales o campañas militares épicas: Basta con soltar un par de discos arriesgados o hacer algo de stand-up, y tú también serás elevado al rango del mítico Rey Arturo, el heroico Lemminkainen, o el poderoso Ulises. Tú también te convertirás en leyenda.

Con nuestros superlativos y honoríficos devaluado de forma que estrella, leyenda o genio son suficientes como descriptores para cualquier viejo bacalao con media buena idea robada de alguien más, ¿qué sigue en la trayectoria ascendente de amor propio humano de estrella, a superestrella, a leyenda? Hubo un tiempo, en que una estrella era un individuo con un talento excepcional para el deporte, la música o la actuación. Luego se convirtió en cada niño que pudiera agarrar un lápiz y garabatear una margarita para el Día de la Madre. Cuando todos nos convertimos en estrellas, las estrellas se convirtieron en superestrellas para mantener las cosas en orden, pero estaban nadando contra la corriente. En tiempos de Facebook y Twitter, donde todo el mundo tiene una página de fans, cuando el concepto de "genio" se ha ampliado para incluir a cualquier persona que pueda producir una pieza medianamente competente de arte o escritura, ¿A dónde nos queda ir, sino hasta el final? También podemos coronarnos a nosotros mismos como reyes de la creación. ¿Por qué no convertirnos en superhéroes? Superdioses, de hecho. ¿No es lo que siempre hemos sabido que tendríamos que hacer al final? Nadie va venir desde el cielo para salvarnos. No hay Liga de la Justicia; Sólo Nuestra Liga.

De vuelta en 1940, Ma Hunkel, The Red Tornado, fue el primer intento de describir un superhéroe de la "vida real" en los comics. No un hombre del espacio de Krypton, no un playboy multimillonario con un resentimiento. Ma no tenía poderes, a excepción de su formidable constitución de lavandera. Llevaba un traje hecho en casa para repartir justicia local en las escaleras y callejuelas del Lower East Side en algún recuerdo aborigen del universo DC temprano.

Ella se unió a personajes como Wildcat, The Black Canary, The Mighty Atom, The Sandman, y otros vigilantes luchadores contra el crimen, duros pero de buen corazón que salieron a las calles en nada más que su ropa interior. No tenían poderes especiales, sólo sus puños y actitud —a lo sumo, un arma que disparaba dardos, gas o abejas.

Setenta años después de que Ma Hunkel, Dave Lizewski, de dieciséis años de edad, el héroe de Kick-Ass de Mark Millar y John Romita Jr., se hacía la pregunta "¿POR QUÉ TODOS QUIEREN SER PARIS HILTON, PERO NADIE QUIERE SER UN SUPERHÉROE?". Dejando de lado la cínica respuesta de que nadie en su sano juicio querría ser Paris Hilton, la pregunta de Dave ya había sido contestada por un puñado de valientes, personas reales en el mundo real que se visten con capas y máscaras para patrullar las calles y proteger a las personas. Se puede leer todo acerca de ellos Internet escribiendo "superhéroes del mundo real" en un motor de búsqueda. Incluso tienen su propio registro, al igual que los veteranos de la Guerra Civil que lucharon del lado de Iron Man.

Los aspirantes a la TV o el cine, los actores a medio cocer, son fáciles de detectar. Pero para los otros, feroces detrás de máscaras, capuchas y cascos caseros, la vocación de superhéroe es tan importante como la religión, o por lo menos tan importante como la tribu urbana juvenil que conformaste en la escuela. Ellos son el futuro.

¿Quiénes son estos precursores valerosos, ocultando sus identidades detrás de máscaras de colores para servir a sus comunidades lo mejor que pueden? Está Zetaman de Portland, que patrulla la ciudad con regalos de comida y ropa para los desamparados. Crimson Fist de Atlanta que patrulla las calles dos veces al mes "para ayudar a aquellos en necesidad". Está Geist, "el Verdadero Kick-Ass". Thanatos, Phantom Zero, The Death's Head Moth, y The Black Monday Society, un equipo de activistas que incluye a Insignia, Ghost, y a Silver Dragon. Captain Prospect. La lista se hace eco de la cautivante canción de cuna de nombres de la Edad de Oro, salvo por la comprensión relampagueante de que estas son personas reales, con cortinas e interruptores de luz. Esto es lo que se siente ser un superhéroe sin trama, sin arcos argumentales aristotélicos temáticamente interconectados, sin cliff-hangers, sin resoluciones ordenadas. Sólo motivación cruda.

Muchos de ellos, como Entomo, el Hombre Insecto, construyen sus propias continuidades en elaboradas páginas web con gráficos animados y voces en off que insinúan aventuras que nunca conoceremos o comprenderemos. Estos son floridos mundos privados, que se vislumbran mejor —al igual que las fotografías de Phil Sheldon sobre los héroes de Marvel— a la distancia, fugazmente, pero hablan del poder de pretender ennoblecer las vidas ordinarias. Estos superhéroes de la vida real están a la espera de un mundo que no está del todo aquí, pero un día cercano podrían ser reconocidos como neonautas pioneros, parte humanos, parte historia.

Le permitimos que la gente tatuarse e incluso cambiar de sexo: ¿Podemos negarle a estos supervestidos la oportunidad de llegar hasta el final y volverse físicamente los residentes lunares, los anfibios corredores a la velocidad de la luz que siempre han querido ser? Como una multitud de eslabones perdidos fabulosos y sin alas en una costa hostil, parecen esperar el día en que los cielos se llenen con los de su especie, cuando sean capaces de saltar altos edificios (doscientos metros servirán como un comienzo) o quedarse pegados en los rascacielos de cristal en la manera prevista por la naturaleza. Pregúntenle al superhéroe de la vida real Angle Grinder Man de Inglaterra si él espera ese día santo mientras se dedica a lo suyo, rompiendo los cepos inmovilizadores de vehículos municipales, en representación de los agradecidos conductores. ¿Sueña él con que un día va a ser llamado a destrozar las restricciones de Batimóviles y Fantasticars?

En un notable aspecto, la fraternidad de superhéroes de la vida real se ha diferenciado de sus predecesores de la Justice Society: La mayoría de nuestros embrionarios campeones han evitado hasta ahora cualquier ataque precipitado contra el poder arraigado del crimen organizado, el terrorismo internacional, o incluso la más rudimentaria forma de comportamiento trastornado de algún malvado. Con la excepción de uno o dos hombres duros como Phoenix Jones de Seattle, quien usa sus habilidades de artes marciales y armas paralizantes contra los narcotraficantes y otros delincuentes callejeros, la mayoría de quienes rápidamente se convirtieron en superhéroes de la vida real prefieren mantener un ojo en las personas sin hogar o merodear almacenes abandonados en busca de "pistas".

"Todo hombre y toda mujer es una estrella", escribió Aleister Crowley, sin sospechar cuán literal esas palabras podrían convertirse en su profetizado nuevo Eón de Horus. Con las cámaras por todas partes, incluso en nuestras computadoras personales y teléfonos, podemos ser actores, artistas y estrellas en algún archivo filmico sobre lo microscópicamente banal —cada gesto, cada mueca registrada, archivada en alguna inteligencia artificial de un vigilancia central con circuito cerrado que perfectamente podría ser Brainiac, grabándonos hasta el último byte y love bite antes

de encoger Las Vegas en un frasco y rutinariamente destruir la Tierra el 21 de diciembre de 2012. Todo es posible en el camino 32vo, donde lo real y lo imaginario converge y choca en una atmósfera de club sexual de peligro y de mascarada.

¿Si los superhéroes llegan demasiado pronto de la pantalla 3-D a nuestro mundo material, podría perder los privilegios de la ficción y corren el riesgo de hacerse viejos e inútiles como el resto de nosotros?

En su fascinante libro *Becoming Batman* (Convertirse en Batman), E. Paul Zehr calcula exactamente qué tipo de entrenamiento, dieta y régimen de ejercicio de la vida real se requiere para producir un espécimen físico en el molde de Batman, y el tiempo que tardaría en convertirse en un superhéroe, calculando que Batman en el mundo real debería prepararse durante toda su vida de adulto-joven para lograr una ventana de eficacia física y mental que duraría apenas cinco años. Consideremos entonces la vida activa de Citizen Prime, *The Watch Man*, o *Metro Woman*, valiente revisión de Ma Hunkel y Pat Parker, que reparte información de transporte público en Washington, DC. ¿Qué galardonada serie de seis números en tapa dura —ítem candente de colección— recreará sus aventuras para una nueva generación de fans, cuando el cartílago de sus rodillas esté gastado?

SABÍA QUE IMAGE TENÍA RAZÓN. LA GENTE AMA LAS PELÍCULAS DE SUPERHÉROES. YO SABÍA TODO ESO, PERO SABÍA QUE LO RIDÍCULO ERA QUE INCLUSO DESPUÉS DE TODA MI CIRUGÍA Y ENTRENAMIENTO, INCLUSO DESPUÉS DE LA TERAPIA, YO TODAVÍA ... SIMPLEMENTE NO ME VEÍA BIEN. MI CUERPO NUNCA PARECÍA SER LO SUFICIENTEMENTE GRANDE O LO SUFICIENTE IMPRESIONANTE PARA HACER MI MENSAJE CONVINCENTE. ERA DIVERTIDO POSAR CON MI ATUENDO FRENTE AL ESPEJO, PERO LA IDEA DE REALMENTE SALIR A LA CALLE SE HACÍA MÁS Y MÁS ATERRADORA. SEGUÍ HACIENDO PLANES PARA DEJAR EL APARTAMENTO ... PERO ¿TE IMAGINAS A UN TIPO RARO CON DISMORFIA MUSCULAR PROCLAMÁNDOSE EL PRIMER SUPERHÉROE? TODOS SIMPLEMENTE SE REIRÍAN. ESA LA PURA VERDAD.

Esa era Max Thunderstone —el autodenominado "Hombre Hecho Dios" de *The Filth* (El Asco), mi serie de ciencia ficción con el artista Chris Weston— el primer superhéroe del mundo. Thunderstone era un geek que había gastado un enorme premio de lotería mejorando su cuerpo y su mente. Lleno de grandes ideas comercializables sobre la forma de salvar al mundo, Thunderstone sucumbía a los problemas de autoimagen y a una obsesión por la forma inusual de su pene.

A finales de la primera década del siglo XXI, la industria del entretenimiento se había vuelto cada vez más democrática, el concepto renacentista de genio se había ampliado para incluir a todos, y la idea de la estrella había sido aplanada por los reality shows. Era inevitable que los superhéroes fueran sometidos al mismo proceso. De repente ellos eran reales también, gente ordinaria como el resto de nosotros. Los superhéroes de comic que había empezado la década como soldados y celebridades, VIPs, terminaron como personas comunes vestidas con los colores de sus sueños para desafiar lo mundano. Nosotros, organismos de la vida real empezamos el nuevo siglo como la gente ordinaria, asustada y terminamos como superhéroes potenciales, inspirados por nuestra ficción a superar nuestros límites. Para acercarse lo suficiente como para que ocurriera el contacto, como el Dios de Miguel Ángel, asumiendo la forma de un hombre para tocar mejor el dedo extendido de Adán, los superhéroes renunciaron incluso a sus poderes especiales y a sus riquezas. Se convirtieron en niños ordinarios como Kick-Ass o jodidos perdedores delirantes como Crimson Bolt, el "héroe" de *Super*. Tenían profundidad, historias emocionalmente envolventes, opiniones, sexualidad. Se volvieron lo suficientemente reales para que ascendiéramos a su encuentro, nos estiráramos para recibir la chispa, el rayo que señalaba el contacto.

Esa electricidad divina conecta lo más bajo con lo más alto, lo real con lo fantástico, y fusiona las calles y el cielo juntos como un todo continuo. Hemos visto lo que ocurre cuando los superhéroes se convierten en nosotros. ¿Qué sucede cuando nosotros nos convertimos en ellos?

Las nuevas tecnologías les permiten a las personas mover coches teledirigidos con sólo pensar en ello, un precursor del anillo de Green Lantern. El gobierno chino acaba de aprobar el uso de tecnologías de ingeniería genética, todavía consideradas dudosas en occidente, para "mejorar" al pueblo chino en dirección de un ideal superhumano. Podemos dividir átomos, rastrear partículas tan pequeñas y fantasmales que apenas se puede decir que existe en lo absoluto. Podemos volar a través del Atlántico en horas, acceder a cualquier información de manera instantánea, ver el mundo desde el espacio o hacer zoom a nuestros propios tejados, como Superman viendo su casa durante una misión. Tenemos identidades secretas en línea, otras vidas, misiones. Todo el mundo es especial, todo el mundo es un súper héroe ahora. Incluso el presidente de los Estados Unidos.

A finales de 2008, Barack Obama, esperando ser presidente, apelaba al voto geek bromeando acerca de su nacimiento en el planeta Krypton. Incluso Alex Ross, que había pintado una controversial portada de Rolling Stone con George Bush como un vampiro dándose un festín con la yugular expuesta de la Estatua de la Libertad, representaba a Obama en una clásica pose de Clark Kent, abriendo su camisa para revelar una insignia O en su pecho. Era demasiado pronto para saber si esta era política pop disfrazada como una promesa milenaria de la salvación superhumana, o simplemente una invitación para llenar el signo en su pecho con las esperanzas y sueños, para darle significado.

El enfoque de "mundo real" en las películas de superhéroes que había dado lugar a Kick-Ass y similares, comenzó a revertirse en 2010, cuando el ciclo está listo para moverse de nuevo desde el realismo hacia lo fantasmagórico. Como era de esperar, películas expansivas y fantásticas como Avatar, la extravaganza hippie eco-tribal de James Cameron, Alice in Wonderland de Tim Burton, o la críptica y elíptica Inception (El Origen) de Chris Nolan, fueron inmensamente populares ese año, y será interesante ver qué tan le va con la audiencia a la cósmica Green Lantern en 2011. Si Ryan Reynolds goza de gran popularidad en el papel de Hal Jordan —piloto de pruebas reclutado en una fuerza policial intergaláctica— podremos ver una prueba más de que una década de psicodelia uniformada y militar ha llegado. Personajes de Marvel aparecen en tres películas previstas para el verano de 2011, y dos de ellas —Thor y Captain America: The First Avenger (Capitán América: el Primer Vengador)— están basadas en algunos de los conceptos poco convencionales de Jack Kirby, como el Cubo Cósmico deforma-realidad y sus tecno-deidades asgardianas.

De las cabezas de los dibujantes y guionistas, a las imprentas, luego a las imágenes en movimiento, y poco a poco fuera de la pantalla hacia nuestras vidas reales, los hombres y mujeres del mañana desfilaban más cerca, corriendo hacia nosotros desde el futuro.

Mark Millar, Tom Peyer, Mark Waid, y yo nos acercamos a DC en 1999 con la idea de relanzar Superman para una nueva generación de una serie titulada Superman Now (Superman Ahora) o Superman 2000, dependiendo de la versión de la sinopsis que se lea. Habíamos pasado muchas horas agradables conversando, elaborando cómo restaurar nuestro querido Superman a su lugar preeminente como el primer y mejor superhéroe del mundo. Siguiendo el ejemplo de la serie de TV Lois and Clark, el Superman de los comic había, por fin, puesto un anillo en el dedo de su sufrida novia y la llevó a través del umbral del santo matrimonio luego de seis décadas de esquivar el tema —aunque que fue con Clark Kent con quien se casó Lois en público, mientras que Superman tenía que ocultar su anillo de boda cada vez que se cambiaba su sobrio traje y corbata. Este Superman recientemente domesticado era una figura de algún modo disminuida, yendo casi

como un sonámbulo a través de una secuencia de líneas argumentales cada vez más artificiosas, en "eventos" que traban en vano de alcanzar la altura de "The Death of Superman" (La Muerte de Superman) siete años antes. Superman Now iba a ser una reacción contra este Hombre de Acero a menudo demasiado emocional e ineficaz, reuniéndolo con su potencial mítico, con su propósito arquetípico, pero había un asunto que nuestra imaginación colectiva no logró resolver: el matrimonio. El triángulo Clark-Lois-Superman —"Clark ama a Lois. Lois ama a Superman. Superman ama a Clark", como lo ponía Elliot S. Maggin en su inteligente y encantadora novela de Superman Miracle Monday (Lunes Milagroso) —parecía algo intrínseco para el atractivo de las historias, pero ninguno de nosotros quería simplemente deshacer la relación usando brujería, o "pérdidas de memoria", o cualquier otro de los cientos de dispositivos argumentales baratos e improbables tipo varita mágica que podríamos haber dragado desde el fondo del barril.

Atascado con el problema, me encontré a mí mismo rumiándolo con mi editor de JLA Dan Raspler a la una de la mañana en una habitación de hotel mal ventilada con vistas a los astilleros del puerto de San Diego. Estábamos allí para la Comic-Con de 1999. Para despejar nuestras cabezas bajamos y cruzamos la calle, una zona liminal extrañamente ajardinada entre las vías del tren y la ciudad. Estábamos discutiéndolo profundamente, debatiendo seriamente los méritos y deméritos de un Superman casado cuando vimos un par de hombres que cruzaban las vías hacia ciudad. Uno de ellos era un tipo con barba de aspecto corriente, a primera vista, como cualquiera de los cientos de miles de fans de los comics. Pero el otro era Superman. Estaba vestido con un traje perfectamente fabricado, azul, rojo, y amarillo, su cabello estaba peinado hacia atrás con un rizo en la frente, y a diferencia de los Supermanes larguiruchos o barrigones que desfilaban por los salones de la convención, él era esbelto, musculoso, y guapo. Él era el más Superman convincente de que había visto nunca, pareciendo algo así como un cruce entre Christopher Reeve y el actor Billy Zane. Reconocía una aparición cuando la veía.

Corriendo para interceptar al par, Dan y yo les explicamos quiénes éramos, y que estábamos haciendo, y le preguntamos a "Superman" si no le molestaría responder algunas preguntas. No tuvo problemas, y se sentó en un bolardo de hormigón con una rodilla sobre el escudo de pecho, completamente relajado. Se me ocurrió que así era exactamente cómo Superman se sentaría. Un hombre que fuera invulnerable a todo el daño estaría siempre relajado y a gusto. Él no tendría ninguna necesidad por el tipo de posturas físicamente agresivas que le tienden a gustar a los superhéroes. De pronto empecé a comprender a Superman en una forma nueva. Le hicimos preguntas: "¿Qué sientes sobre Lois?", "¿Qué hay de Batman?", y recibimos respuestas con la voz y la personalidad de Superman —"No creo que Lois alguna vez me entienda realmente o por qué hago lo que hago" o "Batman sólo ve la oscuridad en los corazones de la gente. Desearía que pudiera ver lo mejor"— eso me parecía totalmente convincente.

Todo el encuentro duró una hora y media, y luego se fue con elegancia, a pie, me entristece decir. Dan y yo nos miramos el uno al otro en el difuso resplandor de sodio de las farolas y luego regresamos en silencio a nuestras habitaciones. Inflamado, me quedé despierto toda la noche, escribiendo sobre Superman hasta que el sol humeante de agosto salió por encima de los buques de guerra, los hangares, y el Pacífico. Ahora estaba seguro de que podríamos mantener el matrimonio con Lois y simplemente hacerlo funcionar a nuestro favor.

Toparme con alguien vestido como Superman en la Convención de Comic de San Diego puede sonar casi tan maravilloso e improbable como conocer un alcohólico en una reunión de AA, por supuesto, pero que rara vez ocurre de noche, y de las decenas de Hombres de Acero que había visto marchando de arriba y abajo por los pasillos en la Comic-Con, o posando con los turistas fuera del Teatro Chino en el Hollywood Boulevard, ninguno era tan convincente como el Superman que apareció en el momento preciso en que más lo necesitaba. A esto es lo que me refiero cuando hablo de magia: Eligiendo enmarcar mi encuentro como una búsqueda de visiones

chamánicas-pop produciendo contacto puro con fuerzas arquetípicas personificadas, obtengo mucho más de eso de lo que habría sacado si solamente me hubiera sentado allí con Dan, riéndonos del loco delirante en mallas. Pero diciéndome a mí misma una historia muy específica sobre lo que estaba ocurriendo, tuve la oportunidad de beneficiarme en forma artística, financiera, y me gusta pensar que espiritual, de un modo que tal vez no hubiera sido posible si simplemente hubiera asumido que nuestro Superman era alguien haciendo "cosplay" para la convención. Superman Now nunca pasó, pero yo había llegado a concebir un proyecto de Superman que serviría como el pináculo de mi trabajo en los comics de héroes, y una manera de poner todos mis pensamientos sobre los superhéroes en una sola pieza.

Existe, estarán ansiosos por descubrir, una contraparte cruel e irónica del relato de gloria y gracia que conté anteriormente. Las coincidencias venían con colmillos en la década del 9/11. Durante la Comic-Con del 2002, el dibujante Chris Weston estaba en un flujo completamente entusiasta, diciéndome lo mucho que quería dibujar una historia con Bizarro, el trastornado "duplicado imperfecto" de Superman. En ese mismísimo momento, como se dice, un asistente a la convención, vestido como el deforme y hablador-en-contrarios Bizarro, apareció en la calle delante de nosotros. Chris, percibiendo una oportunidad para su propio encuentro espiritual, arrastró el extranjero pintado de verde a una fiesta, pero a diferencia de la cortés Superman de 1999, Bizarro se negó a dejar a Chris, poniéndose cada vez más borracho y más beligerante, estridente y fiel a su personaje. Entre más se emborrachaba, más auténticamente poseído estaba por el espíritu dionisiaco de Bizarro. Claramente angustiado, Chris se lamentó, "¡No puedo deshacerse de él! ¿Qué voy a hacer?".

Al final, tal como se encontraba Superman haciendo a menudo, tuvimos que engañar a Bizarro para que volviera a su casa usando su propio código de "yo hacer lo contrario" contra él. En el mundo al revés de Bizarro, le explicamos, una fiesta era cuando estas solo, sin otras personas. Otras personas, de hecho, arruinaban una fiesta. Se vio obligado a admitir que eso tenía perfecto sentido Bizarro y se marchó en reversa por las escaleras, borracho como una cuba, mientras todos saludábamos con la mano y gritábamos: "¡Hola, Bizarro!".

Me lo imaginé siendo detenido por la patrulla de carreteras una hora más tarde, manejando enojado en su traje holgado y su fragmentada pintura facial verde-gris. Llevando esta fantasía hasta su conclusión inevitable, no podía dejar de imaginarlo en circuito cerrado, acurrucado en posición fetal, gimiendo "¡Sí! ¡Sí! ¡Golpeen Bizarro otra vez!" mientras sus verdugos le golpeaban de nuevo con porras de goma hasta la cordura.

De las cenizas de Superman Now, empecé a trabajar en lo que se convirtió en All-Star Superman luego de mi regreso a DC en 2003. La historia que había planeado era abordar la mortalidad de Superman, describir sus últimos días, y los doce trabajos heroicos que realizaría en beneficio de toda la humanidad. Cuando mi padre murió al año siguiente, le dio una parte de su espíritu al comic. La retirada de Walter Morrison fue una batalla larga y dura de la clase que él más habría amado cuando sabía que tales batallas eran ganables; en primer lugar se produjo un derrame que desorganizó su visión y lo dejó viendo inquietas figuras moviéndose parpadeantes en el rabllo del ojo; "el espectáculo pasando" como lo llamaba. Luego el cáncer golpeó, y lo dejó incapaz de caminar, incapaz de luchar, incapaz de hablar. Durante el período inicial de esta secuencia final de acontecimientos, compuso un libro corto sobre su amada comunidad en Corkerhill, sus propios logros allí, y sobre cómo deberían ser mejor atendidas las necesidades de su gente por el gobierno local. Yo edité el resultado, para corregir sus lapsos de ortografía y gramática, en el entendimiento de que estaba colaborando con él y con su declaración final. Peleamos cuando creyó que mi primer intento no era lo suficientemente bueno, y yo lo culpe por no hacerlo correctamente en el primer lugar, pero él tenía razón y lo hicimos mejor. Para el momento en que le llevé el libro encuadernado y terminado —hecho por una imprenta local— en

una caja a su cama, él era apenas capaz de reconocer su existencia. Para entonces le habían robado la capacidad de hablar, escribir o leer. Sus últimos garabatos, apenas allí, pero todavía desafiantes aparecieron en la tarjeta de mi cumpleaños número 43: "VOLVERÉ".

Mi hermana mantuvo una vigilia casi de veinte cuatro horas al día, siete días a la semana junto a su cama, pero cuando finalmente lo sacó del hospital y lo puso en un hospicio tranquilo a orillas del río Clyde, a papá sólo le quedaba un día de vida. Su cara se veía extraña y de alguna manera cruda, y por fin nos dimos cuenta de que el hospital había afeitado el bigote que había tenido desde los dieciséis años como un soldado en la India, su insignia de orgullo. Mi padre nunca hubiera querido esto, nunca lo hubiera merecido, y sin embargo, aquí estaba esta chirriante y épica deconstrucción. Al cáncer no le importaba un carajo el socialista guerrero; el luchador por la justicia honesto y de principios; el pensador fuera de la caja, perspicaz y divertido; el activista, el soldado, el papá. No había nadie a cargo; no se podía apelar, no había recompensa o reprimenda. Mientras estábamos sentados sosteniendo sus manos en lo que parecía un poco la antesala de la otra vida, su respiración cambió de ritmo, luego cesó, y Walter se había ido.

Sólo en caso de que los tibetanos tuvieran razón, me hice a la idea de seguir en a Papá al estado bardo con la esperanza de ayudarlo si pudiera. En caso de que la consciencia sin cuerpo de Walter realmente siguiera dando vueltas como un globo de pensamiento evaporándose lentamente, yo no quería que fuera a la deriva solo. Leí, y luego realice la meditación tonglen por los muertos, y experimenté visiones vívidas de las junglas indias y de una voz diciéndome que mi papá estaba teniendo una aventura entre "serpientes que caminan y árboles que hablan". Cuando dormí, lo vi joven, en la vaporosa selva birmana de los sueños.

El día del funeral, una tropa de tamborileros se presentaron como guerreros, en faldas escocesas, llevando tambores bodhrán blasonados con nudos celtas. Era el funeral de un cacique, un luchador, y mientras el ataúd descendía, los bodhráns iniciaron una tormenta desafiante. Traté de seguir las instrucciones visualizando un sol resplandeciente en miniatura sobre el ataúd descendiendo. Vi a mi papá, joven, llegando a la cima de un trecho de escalones llenos de vegetación, a las puertas abiertas de par en par de un templo, donde él se volvió y saludó con la mano una vez antes de desaparecer en la oscuridad bajo el arco, y todos salimos del crematorio a través de una neblina de cristal borroso de las lágrimas, un estruendo de tambores.

En la tradición budista tibetana, se dice que sólo queda un arco iris cuando un maestro iluminado muere. Fiel a su estilo, fui afuera después del servicio, y allá en el frágil cielo azul sobre la chimenea, había un arco iris perfecto.

Más tarde ese mismo año, Kristan y yo nos casamos en las Isla Mauricio y nos fuimos de luna de miel entre el sofocante Mundo de Krypton de altos "rasca-estrellas" de la profundamente siniestra Dubai. Se sintió como algo de un anual de Superman. La Muerte. La Boda. Podría haber sido una edición especial "Gigante de 80 páginas" con "¡Los Momentos Muy Especiales de Superman!". Todo lo que necesitábamos era nuestra propia Fortaleza, y esta llegó a su vez, de forma inesperada, bajo la forma de la casa que encontramos para vivir juntos. Las cosas se sentían épicas, ordenados, poseídas por una cualidad arquitectónica que sugería, al menos en la desquiciada mente del guionista de superhéroes, la mano cuidadosa de algún narrador de una dimensión superior trabajando sus temas e imágenes predilectas en un mándala hecha con mi vida. La estructura del All-Star Superman tenía la intención de tener una solidez de cuatro esquinas, un tipo de arquitectura masónica mística, y nuestra nueva casa parecía concretar los mismos principios. La casa incluso tenía una alta vidriera representando la historia de la vida en la tierra, con un panel central con un árbol de la vida zodiacal, rematado por la cara un Dios joven e imberbe de un abrazador color amarillo amanecer, con una torrentosa corona solar por pelo. Justo debajo de él estaban las palabras "Deus Pater Omnium". Incluso sin mi determinación de encontrar resonancias significativas en todas las cosas, era difícil ignorar la naturaleza

confrontadora de la manera en que la casa cristalizaba tan perfectamente los temas y la estructura de All-Star Superman, y tantas otras cosas de ese tiempo, en piedras de cantera, madera y vidrio, un hechizo hecho tan manifiestamente que podrías tropezar por sus escaleras y romperte el cuello.

Escribí mi mejor historia personal sobre el mayor superhéroe del mundo, para que la hiciera mi dibujante favorito, con vista a un lago donde los submarinos Trident todavía navegaban con todo su esplendor señorial y satánico, con sus vientres negros llenos con suficientes fuego infernal para cegarme y vaporizarme en la fracción de un latido, incluso mientras licua las antiguas piedras de mis paredes, agrietada a Escocia por la mitad, y convierte al mundo en una refrigerada caja de arena postnuclear. Lo escribí a escasos kilómetros de la antigua base de la marina estadounidense, donde mis padres habían protestado, donde papá había sido arrestado, y donde los comics americanos habían llegado a Escocia con los marineros y los submarinistas. Se sentía como la zona cero, el centro de una red de coincidencia y mitología personal que era tan ordenada y simétrica, tan autorreferencial, como una número de Watchmen.

El escritor Alvin Schwartz trabajó en las tiras de Superman y Batman por ocho años durante la Edad de Oro. Al igual que muchos de los escritores que han encontrado acogida en los libros de las historietas, Schwartz tenía estrechos vínculos con la escena underground radical de su tiempo y se movía en un círculo con Jackson Pollock y Saul Bellow.

Schwartz, quien escribió libretos para dos óperas de Superman, pasó a escribir *An Unlikely Prophet* (Un Profeta Improbable), un libro sobre su propia experiencia espiritual, en el que afirma haber encontrado a Superman en la forma de un tulpa. Tulpa es una descripción tibetana para un objeto sólido, o persona, creado solamente por pensamiento, es decir, literal y deliberadamente deseado en una forma tangible de la nada. Su Superman, reportaba, estaba hecho completamente de una sola sustancia: pelo, piel, traje, moldeado a partir de un solo material; como una criatura formada de arcilla resplandeciente y parlante. Alvin Schwartz insistía en que Superman era una idea que se había vuelto lo suficientemente fuerte para manifestarse como una entidad material, y después de mi experiencia con el verdadero Hombre de Acero en 1999, me encontré a mí mismo tendiendo a estar de acuerdo con al menos una parte de lo que tenía que decir, a pesar de que yo no necesitaba conocer a Superman en persona para creer en él. Él ya era real para mí, en gloriosa continuidad 2-D, en el universo DC. Un comic, como cualquier objeto creado por las mentes y manos humanas, ya es un tulpa: ¿Qué otra cosa es, sino un pensamiento tan perfectamente condensado desde la electricidad del cerebro hasta el papel y tinta que alguien puede sostenerlo en sus manos?

Se conjetura que muchas, si no todas, las pinturas rupestres que datan de nuestra remota prehistoria, y del principio de la autoconsciencia humana, fueron creadas no sólo como el papel tapiz del Paleolítico, sino también con una intención mágica. Los comics comparten algo de la vitalidad primitiva del arte temprano, y con frecuencia un sentido del mismo deliberado lanzamiento de hechizos en acción. La magia simpática implica la realización de un modelo a escala, una simulación, o mapeo isomorfo, del mundo real, y al causar cambios en el modelo —ya sea por clavando alfileres en el corazón de un muñeco de vudú o pintando lanzas en las pieles de una manada uros en la pared de una cueva— acontecimientos del mundo real pueden ser persuadidos hacia una relación sincrónica con la voluntad o la intención del mago. La voluntad, como debe saber muy bien cualquiera que haya tratado alguna vez de dejar de fumar o comenzar a hacer ejercicio, es el poder que tienen los seres humanos para actuar en contra de nuestra tendencia a la inercia. La voluntad nos motiva a emprender viajes peligrosos, construir catedrales y aviones jet, y a cambiar nuestras vidas. Con fuerza de voluntad lo suficientemente fuerte, podemos alterar nuestro comportamiento, nuestro entorno, nuestras creencias y a nosotros mismos.

Guionistas y dibujantes construyen a mano pequeños mundos esperando que puedan efectuar cambios en mentes reales, en el mundo real donde las historias son leídas. Una historia puede hacernos llorar y reír, romper nuestros corazones, o hacernos enojar lo suficiente como para cambiar el mundo. Sabemos que los placebos médicos funcionan cuando una figura de autoridad de confianza, en la forma de un doctor, simplemente nos dice que lo harán. Está incluso un concepto de "nocebo" para explicar por qué algunas personas se enferman o mueren cuando son maldecidas por un médico brujo o mal diagnosticadas por un doctor. Sabemos que la hipnosis funciona. Hay evidencia observable para sugerir que lo que creemos que es verdad afecta directamente nuestra forma de vivir. Mientras los primeros años del siglo veintiuno avanzaban, me preguntaba qué tanto la gente, especialmente los jóvenes, estaba siendo afectada por el abrumador alarmismo, miedo y nihilismo de las narrativas de los medios, que parecían hervir con imágenes de muerte, horror, guerra, humillación y dolor hasta excluir a casi todo lo demás, sobre la base de que esas son el tipo de historias que excitan la sensibilidades hastiadas de los zánganos descerebrados que consumen entretenimiento de masas. Acogidos en nuestras pantallas en el resplandor que todo lo consume de ojo de Odín, me preguntaba por qué habíamos optado por desarrollar en nuestros niños el gusto por la violación, la degradación, la violencia mediáticamente pre-embalada, y por los héroes "chulos" asesinos en serie.

Por lo tanto All-Star Superman: nuestro intento de un antídoto contra todo esto, que dramatizaba algunas de las ideas de Supergods, posicionando a Superman como el parangón ideal ilustrado de desarrollo humano, en lo físico, intelectual y moral, que Siegel y Shuster había imaginado en un principio. Un Hombre de Vitruvio con una capa, nuestro Superman restaurador trataría de destilar la esencia pura de la creación más fina de la cultura pop: desnudar el alma de un héroe indestructible tan fuerte, tan noble, tan inteligente e ingenioso, que no tenía la necesidad de matar para establecer su punto. No había ningún problema que Superman no pudiera resolver o superar. Él no podía perder. Él nunca nos había decepcionado porque nosotros le hicimos de esa manera. Se vestía como Clark Kent y recibía los abusos del mundo para recordarnos que debajo de nuestras camisas, esperando, hay un siempre familiar incendio de color, un rayo estilizado, un corazón ardiente.

Con Frank Quitely a bordo para realizar perfectamente las historias e inspirarme a mis mejores esfuerzos, el trabajo de coloreado fue a su compañero de estudio, Jamie Grant, otro escocés, cuyos efectos computacionales intensos y saturados hicieron brillar al mundo de Superman como un rosetón. El héroe más grande de Estados Unidos había caído en manos de tres escoceses, como si por fin, nos hubieran dando la oportunidad de pagar la deuda con todas aquellas revistas yanquis, cosechando los frutos de las semillas maravillosas que habían dejado crecer en nuestros cráneos, y enviar todo de vuelta a los Estados Unidos, donde All-Star Superman se convirtió en el comic de Superman más exitoso del nuevo siglo.

La marca All-Star de Dan DiDio hacía referencia al título de la venerable revista-escaparate de la década de los cuarenta y esperaba sugerir el calibre de los guionistas y dibujantes a los que pensaba asignar, pero Quitely y yo decidimos tomarlo literalmente. Pusimos el sol ardiente en el centro mismo de nuestra historia e hicimos de All-Star Superman la historia de un héroe solar, un hombre que, literalmente, se convierte en una estrella. El formato de doce números nos permitió presentar un Superman con unos míticos doce trabajos, siguiendo la trayectoria del sol a largo del día, así como el cambio de estaciones en un año. Cada número contaba una historia completa, y todos ellos se conectaban para hacer una última aventura de doce partes para Superman, enfrentando su muerte, componiendo una Última Voluntad y Testamento, mientras ponía solución de sus asuntos y trataba de asegurar que el mundo pudiera prosperar cuando él se hubiera ido. A medio camino, en el #6, que estaba ambientado en Navidad, en pleno invierno,

sumergimos a Superman el invertido mundo de pesadilla de Bizarro, en un clásico "viaje nocturno", de la clase que se proyecta en la mitología de todas las culturas según Joseph Campbell.

Apuntamos a la claridad sencilla de los relatos folclóricos: historias de un mundo donde los íntimos dramas humanos del amor, los celos, o el dolor eran representados a una escala planetaria por un grupo de personajes cuyas decisiones podían sacudir el mundo. En la arena de All-Star Superman, un corazón roto, una lágrima, o una simple buena acción inevitablemente desencadenaría consecuencias masivas, cósmicas. All-Star Superman era un divino Hombre Común, un hombre platónico sudando el drama de la vida ordinaria en un lienzo extraordinario.

El intento de ser fiel al espíritu subyacente de Superman, como lo veíamos, trajo lo mejor en todos nosotros. Como un monje contemplando las obras de un santo, fui elevado por el tiempo que estuve imaginando cómo podría sentirse Superman. El mundo entero parecía frágil, infinitamente precioso, todo conectado, y en última instancia digno, si no de un final feliz, por lo menos de un Continuará...

All-Star Superman se convirtió en una película de animación en 2011, como parte de una serie de adaptaciones de comics de DC. El guión por el talentoso Dwayne McDuffie —que murió trágicamente el fin de semana en que el DVD fue lanzado— captura la episódica y mítica cuenta atrás del comic, y demostraba cómo hacer un Superman que fuera lírico y romántico, así como estoico y duro. Cuando Superman abrazaba a la mujer que había estado con él desde el principio y pronunciaba sus últimas palabras —“TE AMO, LOIS LANE. HASTA EL FINAL DE LOS TIEMPOS”— antes de lanzarse a toda velocidad hacia el cielo para morir, nuestro mejor amigo por siempre, al servicio de la humanidad, era difícil no sentir una punzada.

En algún lugar en medio de todo esto, misteriosamente cumplí los cuarenta y cinco años, lo que significaba que había estado trabajando el tiempo suficiente para calificar y convertirme en el ganador del más alto honor que otorgaban los Premios Eagle del Reino Unido, el Roll of Honor Lifetime Achievement, logrando la versión grande de su famosa estatuilla Eagle. En el corazón de toda esta perfecta simetría, una magnífica ave de presa hecha a mano con mi nombre en ella llegó en su caja a mi puerta. Dentro encontré el emblema y el tótem de los logros de mi vida en los comics con un ala dorada extendida, desprendida limpiamente de la caja torácica.

OUTRO: YA TODO DICHO

NO TE HE HECHO NI CELESTE NI TERRENO, NI MORTAL NI INMORTAL, CON EL FIN DE QUE TÚ, DES FORMA LIBRE Y ORGULLOSAMENTE A TU PROPIO SER, TE PLASMES EN LA OBRA QUE PREFIERAS. PODRÁS DEGENERAR EN LAS MÁS BAJAS Y BRUTALES FORMAS DE VIDA; PODRÁS ASCENDER, SEGÚN TU ÁNIMO, A LOS ORDENES SUPERIORES, CUYA VIDA ES DIVINA.

Es 1486, casi medio siglo en el nuevo amanecer de occidente, y esa es la idea de un hombre sobre "Dios" teniendo una charla tranquila con el hombre. Estamos en el comienzo del gran Renacimiento Europeo de la cultura, el fin de una larga edad oscura, y aquí está el Conde Giovanni Pico della Mirandola, a la edad de veintiséis años, aprovechando su momento en la piazza. Esto es, su gran oportunidad para impresionar a la posteridad y una audiencia de clérigos hostiles, con sus observaciones sobre la filosofía y la naturaleza humana.

"Nacidos para una alta posición fallamos en apreciarla y caemos en su lugar al estado de los brutos y las estúpidas bestias de carga". El Discurso Sobre la Dignidad del Hombre de Pico es aún considerado como la piedra fundacional del movimiento "humanista", que se esforzó por deshacer los grilletes del dogma de la Iglesia, asegurados desde la fundación de la Basílica de San Pedro en el año 324, pero a pesar de su estatus como un manifiesto humanista, el Discurso nos impulsa sin duda a ir más allá de lo humano, hacia el reino de los ángeles y los dioses. Nos pide que aceptemos al sobrehumano como un hecho innegable de nuestra naturaleza, y la meta de nuestra futura evolución como personas.

A medida que nos acercamos a la contraportada, me gustaría pensar que el tiempo de Pico ha llegado de nuevo, una de las razones por qué se le dio un cameo en All-Star Superman. Lo que él está diciendo aún tiene sentido, tal vez más que nunca dadas las posibilidades de nuestra tecnología y la medicina, porque Pico nos está diciendo sobre el poder de las historias y la imaginación para dar nueva forma a nuestro futuro. Me está haciendo un gran favor explicando de qué se trata este libro, de hecho. A pesar de que sus metáforas son bíblicas, sugiriendo Querubines y Serafines y Tronos como nuestros modelos a seguir e intermediarios en el camino a "Dios" o a la "consciencia cósmica", podemos fácilmente llamarlos superhéroes.

Pico nos dice que tenemos una tendencia a recrear las historias que nos contamos. Aprendemos tanto (ya veces más de lo que es útil) sobre nuestros modelos de conducta ficticios como lo hacemos de las personas reales que comparten nuestras vidas. Si perpetuamente reforzamos la idea de que los seres humanos son de alguna manera aberraciones antinaturales, a la deriva en el vacío siempre-invasor, esa historia se arraigará en las mentes impresionables y conformará al arte, la política y el discurso general de nuestra cultura en formas anti-vida, anti-creativas y potencialmente catastróficas. Si contamos una historia de culpa y fracaso con un final triste, vamos a vivir esa historia hasta su conclusión, y alguna ignorante generación final no muy lejos en el tiempo, va a pagar el precio.

Si, por otro lado, enfatizamos nuestra gloria, inteligencia, gracia, generosidad, discernimiento, honestidad, capacidad para amar, creatividad y genio innato, esas cualidades se harán manifiestas en nuestro comportamiento y en nuestras obras. Debe darnos esperanza de que las historias de superhéroes estén floreciendo en todas partes, ya que son un signo parpadeante y luminoso de nuestra necesidad para seguir adelante, de imaginar las personas mejores, más justas y más proactivas que podemos ser.

Aquí, en el siglo veintiuno, estamos rodeados de pruebas de que tendemos a vivir nuestras historias. Mientras llevo esta sección a su fin, una última sincronía dirigió mi atención a un artículo en de la revista New Scientist del 12 de febrero de 2011, número sobre el trabajo de William Casebeer de la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados de Defensa de los EE.UU. (DARPA), con sede en Arlington, Virginia. Casebeer, neurobiólogo, va tan lejos como para sugerir

que ciertas narrativas son tan adictivas como la cocaína, comentando los efectos que un cuento convincente puede tener en la mente de los soldados enemigos o los terroristas suicidas. Está convencido de que deberíamos estar investigando el potencial militar de las historias, mediante la creación de "estrategias contra-narrativas" diseñadas para minar u oponerse a los argumentos religiosos o políticos que inspiran la guerra, la opresión y la codicia. Podemos mofaos y dejar a los expertos militares desarrollar una tecnología con la cual se le cuente a un cadete de una historia tan convincente que crea que es un superhumano antes de una batalla, pero me gustaría pensar que las palabras mágicas y hechizos también nos pertenecen al resto de nosotros. Si Pico está en lo correcto, podemos escribir nuevas vidas y nuevos futuros, y, más importante, vivir en ellos. Las historias pueden romper corazones o fomentan revoluciones. Las palabras pueden poner electricidad en nuestros corazones o helar nuestra sangre. Y la idea de Superman es tan real como la idea de Dios.

Si nuestra cultura superficial y autocrítica a veces parece carecer de un sentido de lo numinoso o lo espiritual es simplemente por lo mismo que un pez carece de un sentido del mar. Porque lo numinoso está en todas partes, necesitamos que nos lo recuerden. Vivimos entre maravillas. Superhumanos androides, nos enchufamos a teléfonos celulares conectándonos unos a otros y con una base de datos planetaria constantemente actualizada, una exo-memoria que nos permite acomodar nuestro archivo cultural completo en el bolsillo de la chaqueta. Tenemos ojos de cámara que aceleran, enlentecen e incluso revierten el flujo del tiempo, permitiéndonos ver lo que nadie antes del siglo veinte había visto jamás —el milagro termodinámico de los fragmentos rotos y un charco reuniéndose a sí mismos y levantándose del suelo para armar una copa de vino medio llena. Nosotros somos las manos, los ojos y los oídos, las sensibles antenas de sondeo a través de las cuales el universo emergente e inteligente llega a conocer su propia forma y propósito. Traemos el rayo de sentido y significado a la materia inconsciente, al papel en blanco, al cielo nocturno. Ya somos magos divinos, ya superdioses. ¿No deberíamos usar toda nuestra brillantez para saltar tantas fronteras que sean necesarias para llegar a un mundo más allá del nuestro, amenazado por la sobrepoblación, la extinción masiva de especies, la degradación ambiental, el hambre y la explotación? Superman y sus amigos pueden encontrar la forma de salir de cualquier callejón sin salida en que nos encontremos —y después de todo, nosotros hicimos a Superman. Todo lo que se necesita es una palabra mágica.

En algún lugar, aún, Pico está terminando su Discurso. En algún lugar en estos momentos Joe Shuster está poniendo el lápiz sobre el papel y trayendo a Superman a la vida por primera vez. Si Superman se detuvo en un hipotético planeta orbitando a la antigua estrella roja Antares en la constelación de Escorpio, pudo haber observado la llegada de la luz desde el Renacimiento cultural y coger el Discurso mientras pasaba, hacia el infinito. Yo puedo ver 1489 con tan sólo mirar al cielo nocturno, donde Antares es la decimoquinta estrella más brillante. Los fotones que viajan a través mis nervios ópticos a mi cerebro fueron lanzados a su épica carrera interestelar alrededor del momento en que Pico aclaraba su garganta, terminando su viaje en mis ojos quinientos años después.

Amamos a nuestros superhéroes porque se niegan a rendirse con nosotros. Podemos analizarlos fuera de la existencia, matarlos, prohibirlos, burlarnos de ellos, y aun así vuelven, pacientemente recordándonos lo que somos y lo que nos gustaría ser. Ellos son una poderosa idea viviente —un meme, para usar la terminología de Richard Dawkins, que se ha propagado desde los universos de papel hacia la actualidad, con consecuencias desconocidas. La Bomba, también, era sólo una idea que alguien machacó hasta hacerla existir.

Pero los superhéroes me mostraron cómo superar la Bomba. Las historias de superhéroes me despertaron a mi propio potencial. Me dieron la base de un código de ética con el que todavía vivo. Inspiraron mi creatividad, me trajeron dinero, y me permitieron convertir lo amaba hacer en

una carrera. Ellos me ayudaron a captar y comprender la geometría de las dimensiones superiores, y me alertaron sobre el hecho de que todo es real, especialmente nuestras ficciones. Al ofrecer modelos de conducta cuyo heroísmo y cualidades trascendentales, que alguna vez se habían radicado en aureolas y túnicas vaporosas, nutrieron en mi un sentido de lo cósmico y lo inefable que nunca podrían igualar las turgentes y dogmáticamente estúpidas religiones "para papás". No necesitaba la fe. Mis dioses eran reales, de papel y la luz, y se enrollaban en mi bolsillo como una dimensión de supercuerdas.

Las historias de superhéroes han sido degradadas hasta los imaginados niveles más bajos de nuestra cultura, pero como el fragmento desprendido de un holograma, contienen en su corazón todos los sueños y los miedos de generaciones en una miniatura vivida. Creadas por una fuerza de trabajo que en su momento había sido marginada, burlada, usada como chivo expiatorio, y explotada, nunca dejaron de ofrecer una línea directa al subconsciente cultural y sus convulsiones. Nos decían dónde habíamos estado, que temíamos, que deseábamos, y hoy son más populares, más omnipresente que nunca porque todavía nos hablan de lo que realmente queremos ser. Una vez más, los comics estuvieron en lo cierto todo el tiempo. Cuando a nadie más le importaba, tomaron en serio la idea de un futuro superhumano, la abrazaron, la exaltaron, la probaron hasta destruirla y de regreso, y la encontraron intacta, más fuerte, más definida, como el acero en un fuego purificador. Indestructible. Imparable. Los superhéroes, que eran los campeones de los oprimidos cuando necesitamos que lo fueran, patriotas cuando necesitamos que lo fueran, pioneros, rebeldes, inconformistas, o estrellas del rock cuando necesitamos que lo fueran, ahora están solícitamente derribando las murallas entre la realidad y la ficción frente a nuestros propios ojos. Sólo hay una forma de averiguar qué pasará después...

AGRADECIMIENTOS

GRACIAS A JAY Babcock, el entonces editor de la revista contracultural Arthur y un amigo de muchos años, que puso la pelota en movimiento cuando inocentemente me sugirió que debería compilar en un solo libro las entrevistas que había hecho largo de los años sobre el tema de los superhéroes. Todo sonaba tan fácil hasta que Peter McGuigan, mi agente en Foundry Media, aventuró que tal libro podía ser vivificado con material nuevo, y me encontré un día a mí mismo escribiendo una visión personal del concepto de superhéroe desde 1938 hasta la actualidad. Quince meses en el libro, que tenía, para ese momento, ya el doble su número original de la páginas proyectadas sin señales de detenerse, y acosado por una docena de otras fechas límite, comencé a preguntarme por qué había accedido a esta épica insensatez. Ahora que todo ha terminado, estoy inmensamente agradecido a Peter por hablar conmigo sobre ella y venderme la idea con tan poco esfuerzo. Gracias también a Stephanie Abou, Gordon Hannah, y a todos en Foundry.

Gracias a Julie Grau y Cindy Spiegel en Spiegel y Grau por ver el potencial de Supergods y hacerme sentir inmediatamente bienvenido. Mi apreciación va también a mis editores, Chris Jackson y Alex Bowler, y sus equipos, por la escultura tan paciente y sensible de un texto expansivo e idiosincrático.

Gracias a DC Comics para el uso de las imágenes, ¡y también por décadas de trabajo independiente regular!

Mucho amor a mi esposa, Kristan, quien pasó muchos días corrigiendo la primera edición, mientras que intentar resolver los contratos y animándome de mi melancolía tipo ermitaño durante el verano perdido de 2010. Y a los gatos, que me hicieron compañía hasta el final con sus ocurrencias ingeniosas y mordaces replicas.

Gracias a mi mamá por los libros de ciencia ficción y comic, a mi papá por haberme proporcionado las herramientas para expresarme, y a los por su estímulo constante y el alto valor que le pusieron a la creatividad y la autoexpresión.

Mis más sinceras disculpas a todos los grandes guionistas y artistas de comics de ayer y de hoy, cuyas contribuciones al desarrollo continuo de la historia de superhéroes hubiera hecho que el libro final tres veces más largo si los hubiera incluido a todos. Tenía que ser selectivo con unos cuantos ejemplos específicos para ilustrar cada "Edad" superheroica, y muchas de mis historias, personajes y creadores favoritos quedaron fuera. Sin embargo, si este libro ha hecho su trabajo, espero que los lectores se animen a hacer sus propias investigaciones sobre la historia secreta de los superhéroes y sus creadores.

Supongo que debería haber sospechado Superman no había terminado conmigo. ¿Cómo podría un libro que se propuso trazar el viaje de un héroe solar a través de un centenar de años de cielo no terminar con alguna imagen profunda de cierre simétrico y circular? No es el tipo de cosa que se puede fabricar. Y, sin embargo, con sólo unos minutos de sobra antes de la fecha límite de la edición final, el Hombre del Mañana vuelve a mi vida con un guiño y un regalo muy especial.

En el verano de 2011, un régimen recién vigorizado en DC, encabezado por Jim Lee, Dan Didio, y Geoff Johns, decidió que era hora de desafiar la fatalidad, la melancolía, y la disminución de las ventas de comics con un desafiante gesto dramático de bravuconería que incluye el relanzamiento y la reimaginación de los títulos y personajes más venerados de la empresa, incluido el Zeus, el Padre de Todos, de los comics de superhéroes, la mismísima Action Comics.

Action Comics regresará y empezará de nuevo en Septiembre de 2011 con su primer número uno desde 1938, y el debut de una nueva imagen para Superman, completamente rediseñado y reestructurado para una audiencia contemporánea. El dibujante es Rags Morales, de la famosa Identity Crisis, y el encantado escritor de esta oportunidad única en la vida para reiniciar la historia de superhéroes... desearía agradecerles a todos por leer Supergods.

OTRAS LECTURAS SUGERIDAS

LIBROS SOBRE COMICS

The Comic Book Heroes: The First History of Modern Comic Books—From the Silver Age to the Present Comic, Gerard Jones and Will Jacobs
Tales to Astonish: Jack Kirby, Stan Lee, and the American Book Revolution, Ronin Ro
The Ten-Cent Plague: The Great Comic Book Scare and How It Changed America, David Hajdu
Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean, Douglas Wolk
The Silver Age of Comic Book Art, Arlen Schumer
Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics, Les Daniels
DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes, Les Daniels
Superman: The Complete History—The Life and Times of the Man of Steel, Les Daniels
Batman: The Complete History, Les Daniels
Wonder Woman: The Complete History, Les Daniels
The Encyclopaedia of Superheroes, Jeff Rovin
The Encyclopaedia of Super Villains, Jeff Rovin
Encyclopedia of Comic Characters: Over 1200 Characters, Dennis Gifford
The World Encyclopedia of Comics, Volumen 1, Maurice Horn

SELECCIÓN DE PUBLICACIONES ESENCIALES

Esto no es de ninguna manera una lista exhaustiva de los mejores comics de superhéroes disponibles, pero nadie con interés en el tema debería perdérselos. Cada uno de ellos es un ejemplo de su tiempo. La modestia me impide agregar más de mis propios comics, pero, evidentemente, ¡son los que deben comprar primero!

EDAD DE ORO

Superman Chronicles, Volúmenes 1–9, varios autores
Batman Chronicles, Volúmenes 1–10, varios autores
The Wonder Woman Chronicles, Volumen 1, William Moulton Marston y Charles Paris
The Shazam! Archives, Volúmenes 1–4, varios autores
Captain America: The Classic Years, Volúmenes 1 y 2, Joe Simon y Jack Kirby

EDAD DE PLATA

Superman: Man of Tomorrow Archives, Volúmenes 1–2, varios autores
The Flash Archives, Volúmenes 1–5, John Broome y Carmine Infantino
Marvel Masterworks: Fantastic Four, Volúmenes 1–12, varios autores
Marvel Masterworks: The Amazing Spider-Man, varios autores
Essential Avengers, Volúmenes 1–7, Roy Thomas, John Buscema y Neal Adams
Jack Kirby's Fourth World Omnibus, Volúmenes 1–4, Jack Kirby
Jack Kirby's O.M.A.C.: One Man Army Corps, Jack Kirby
The Life of Captain Marvel, Jim Starlin

EDAD OSCURA

Green Lantern/Green Arrow, Volúmenes 1–2, Dennis O'Neil y Neal Adams
Black Panther, Don McGregor y Billy Graham
Killraven, Don McGregor y Craig Russell
X-Men, Chris Claremont y John Byrne
Strange Days, Peter Milligan, Brendan McCarthy y Brett Ewins
Watchmen, Alan Moore y Dave Gibbons
Batman: The Dark Knight Returns, Frank Miller
Batman: Year One, Frank Miller
Daredevil: Born Again, Frank Miller
Zenith, Grant Morrison y Steve Yeowell

Batman: Arkham Asylum, Grant Morrison y Dave McKean
Rogan Gosh, Peter Milligan y Brendan McCarthy
Enigma, Peter Milligan y Duncan Fegredo
Marshal Law, Pat Mills y Kevin O'Neill
Astro City, Kurt Busiek y Brent Anderson, con Alex Ross
Spawn, Todd McFarlane y varios autores

RENACIMIENTO

Marvels, Kurt Busiek y Alex Ross
Kingdom Come, Mark Waid y Alex Ross
The Authority, varios autores
Planetary, Warren Ellis y John Cassaday
Marvel Boy, Grant Morrison y J. G. Jones
Wildcats Version 3.0, Joe Casey y Sean Phillips
The League of Extraordinary Gentleman, Alan Moore y Kevin O'Neill
New X-Men, Grant Morrison y various dibujantes
The Ultimates, Mark Millar y Bryan Hitch
Wanted, Mark Millar y J. G. Jones
Identity Crisis, Brad Meltzer y Rags Morales
Civil War, Mark Millar y Steve McNiven
All-Star Superman, Grant Morrison y Frank Quitely

CRÉDITOS DE LAS ILUSTRACIONES

Todas las ilustraciones interiores son cortesía de DC Comics.

- 1.1 Action Comics #1 portada dibujada por Joe Shuster.
- 1.2 Detective Comics #27 portada dibujada por Bob Kane.
- 5.1 Superman's Girl Friend Lois Lane #73 portada dibujada por Kurt Schaffenberger.
- 6.1 Flash #163 portada dibujada por Carmine Infantino y Joe Giella.
- 10.1 New Gods #1 portada dibujada por Jack Kirby y Don Heck.
- 10.2 OMAC #1, página 1 dibujada por Jack Kirby y Mike Royer.
- 11.1 Green Lantern #84 portada dibujada por Neil Adams.
- 13.1 Batman: The Dark Knight Returns #1 portada dibujada por Frank Miller.
- 13.2 Watchmen #1, página 1 dibujada por Dave Gibbons.
- 14.1 Batman: Arkham Asylum portada dibujada por Dave McKean.
- 17.1 All-Star Superman #10 portada dibujada por Frank Quitely y Jamie Grant.
- 18.1 Flex Mentallo #3 portada dibujada por Frank Quitely.
- 19.1 Kingdom Come portada dibujada por by Alex Ross.
- 23.1 Final Crisis portada dibujada por J. G. Jones.
- 25.1 Identity Crisis dibujada por Rags Morales y Michael Bair.

SOBRE EL AUTOR

Grant Morrison es uno de los escritores contemporáneos más populares y aclamados en cualquier género. Su larga lista de créditos como escritor de comics incluye JLA, New X-Men, Seven Soldiers, Animal Man, Doom Patrol, The Invisibles, We3, The Filth, y Batman: Arkham Asylum, la novela gráfica original más vendida de todos los tiempos. También es un galardonado dramaturgo y guionista.