

La Comedia (Sobre)Humana

Grant Morrison y Multiversity

Amadeo Gandolfo

1. La crítica

... el análisis del discurso no es ni puede ser "interno", porque ni siquiera podemos identificar lo que hay que describir en una superficie discursiva, sin tener hipótesis sobre las condiciones productivas.

(Eliseo Verón, "El sentido como producción discursiva", 1993, 127.)

En los últimos años descendió sobre los lectores, incluso sobre aquellos que pertenecemos a la Santa Iglesia de Grant Morrison, una general sensación de que el trabajo superheróico del escocés está perdiendo su sentido. O al menos su carácter utópico. Hay varias etapas en la carrera de Morrison y si me pongo a delinearlas a todas acá y extenderme en sus características podríamos tener un artículo el doble de largo¹ pero se puede sintetizar lo siguiente: de 1996 hasta su retorno a DC en el 2005 se desarrolla la primer gran etapa de Morrison como adalid del optimismo y la creación exagerada, pop, psicodélica, absurda y un poco naif del mundo de los superhéroes. El Morrison que antes que teorizar en sus entrevistas, cumple y hace, que trae

¹ Además se podría hablar de dos líneas simultáneas todo el tiempo: por un lado su trabajo independiente y por otro su trabajo superheróico. Sin embargo estas dos líneas se entrecruzan y polinizan de forma cruzada de forma constante: no se puede pensar en *New X-Men* (y *Marvel Boy*) sin *Seaguy*, no se puede pensar en *JLA* sin *The Invisibles*, no se puede pensar en *Multiversity* sin *Annihilator* y *Nameless*.

de vuelta los conceptos absurdos de los años sesenta con una sonrisa sincera en la cara, el que abandona la primera etapa más pensativa e influida por Alan Moore para apuntar sus cañones hacia algo que ya los ingleses conocían mucho: el Thrill Power, concepto producto de 2000AD que reza que cuantas más imágenes, conceptos e ideas absurdas pero atractivas para chicos de 10 años agregas en tu historieta está quizás no sea la mejor pero va a tomar la forma emocionante de la sobredosis. A esto se le agrega una precisa visión para captar el zeitgeist musical, de la celebridad y de la moda, que está muy presente en New X-Men, probablemente el comic que creo la noción de la historieta como una canción pop.²

A ese, en la cima de sus poderes y conquistándolo todo, le sigue el Morrison que va del 2005 hasta aproximadamente el 2011. El más predicador, **el que da las entrevistas donde asegura que el universo DC es una entidad viva**, el que comienza una etapa de su carrera en el cual las obras dejan de ser canciones pop para comenzar a convertirse en grandes álbumes prog, llenos de referencias y menciones, llenos de detalles ocultos, cada vez más barrocas, cada vez más marcadas por las conexiones con historias viejas, no solo del Universo DC sino también de él mismo, que a esta altura había construido su propia continuidad y compleja red a lo largo de sus obras. Este es el Morrison de *Batman*, *Final Crisis*, *Seven Soldiers* y *52*. También en esta etapa realiza su obra más apolínea y perfecta en un sentido clásico, *All Star Superman*. Que, sin embargo, no carece de conexiones con su corpus de trabajo más amplio.

Este Morrison encuentra una barrera y un límite en dos eventos: por un lado la publicación de su tratado sobre los superhéroes *Supergods*. Allí, Morrison realiza una serie de comentarios muy desafortunados sobre Jerry Siegel y Joe Shuster³, que reproduzco acá abajo:

² Hay, por supuesto, al menos dos Morrisons más: el tentativo, deudor de la ciencia ficción inglesa y medio hippie Morrison de finales de los 70s y principios de los 80s; el retornado Morrison de mitad de los 80s, con *Zenith-Animal Man* y *Doom Patrol*, un Morrison que servía como un nexo de referencias y, en ciertas obras, aún era el joven emo y fan de los Smiths.

³ Jerry Siegel y Joe Shuster, creadores de Superman, vendieron su personaje por 130 dólares y un contrato para producir material para la compañía. Luego de 10 años de trabajo intentaron demandarla para ser enviados a la calle y luego recontratados en los cincuentas para producir material que salía sin su firma. Shuster se quedó ciego en los sesenta y eso le impidió seguir

After all those years, the frustrated false starts and countless rejections, Siegel and Shuster had struck gold. Naturally, the obvious thing to do would be to sell all the rights to National Comics (later to become DC) for the sum of \$130. Yes. Stop for a moment and consider that sum in light of the mega-fortune that Superman has made for his corporate masters since then.

If you listen to the right voices, you'll hear and believe what I heard and believed growing up in this business, and it won't be long before a dark and evil fairy tale unfolds: the grim cautionary fable of two innocent seventeen-year-old boys seduced by the forked tongues of cartoon fat-cat capitalists and top-hatted blocksuckers. In this Hollywood tragedy, Jerry Siegel and Joe Shuster are depicted as doe-eyed ingénues in a world of razor-toothed predators.

The truth, as ever, is less dramatic. The deal was done in 1938, before Superman boomed. Siegel and Shuster were both twenty-three when they sold the copyright to Superman. They had worked together for several years in the cutthroat world of pulp periodical publishing, and, like so many artists, musicians, and entertainers, they were creating a product to sell. Superman was a foot in the door, a potential break that might put them in demand as big-time pop content providers. Superman was a sacrifice to the gods of commercial success. If my own understanding of the creative mind carries any weight, I'd suspect that both Siegel and Shuster imagined they'd create other, better characters (Morrison, *Supergods*, 2011, 12-13).

Esto fue luego complementado con [una serie de declaraciones a Rolling Stone en una entrevista poco después de la salida del libro](#), donde se la agarraba con Chris Ware y el comic independiente como un todo, reforzaba sus opiniones sobre Siegel y Shuster y básicamente quedaba como un pelotudo a toda banda. Estas declaraciones fueron además extendidas en otro reportaje

dibujando. Solo en 1975, luego de una intensa campaña de desprestigio previa a la salida de la película de Superman, lograron que DC reconozca su autoría y les brinde una pensión vitalicia. Su caso es emblemático del maltrato a los autores por la industria norteamericana del comic.

concedido a Comic Book Resources, donde decía que "las historias sobrevivían a los asuntos problemáticos alrededor de su creación".⁴

Mi teoría, habiendo leído *Supergods*, es que la visión de la realidad y de las creaciones artísticas de Morrison choca con una pared. En el sistema mágico/de creación de Morrison los grandes personajes son más importantes que los creadores, tienen una vida independiente, una especie de supra-existencia compuesta de la infinidad de detalles, historias, momentos, influencias y complejidades que se han ido agregando a la idea original, que de alguna manera contribuyen a su conciencia, a la idea de que un objeto cultural puede tener tantas aristas que se puede comportar como un ser real. La biografía de Superman es más real para nosotros que la de Siegel y Shuster, porque es más compleja, contiene más historias, y además es perpetuamente accesible a través de la lectura de los materiales archivados y perpetuados por una compañía. Por ello Morrison cree (o creía) que debíamos volvernos ficcionales, escribirnos en nuestras obras, usar un *fiction-suit* como es King Mob en los Invisibles para él.

Esto es ligeramente diferente a la visión de Alan Moore. Para Moore las historias son lo más importante. Y las historias son siempre narradas por alguien, cuyo nombre puede perderse en el tiempo, que puede convertirse a sí mismo en ficción, pero la manipulación de historias implica un respeto a quienes las concibieron. El producto no se separa del creador por completo. El creador no se convierte en producto. Moore piensa que existe un espacio platónico de las ideas, donde todas y cada una de las creaciones de la mente humana van a residir y esperan ser "convocadas" a través de actos rituales de actualización y recontextualización cultural. La idea de Moore es mucho más comunitaria, y apuntada hacia los mecanismos del pastiche, la intertextualidad, la parodia, la ironía o el homenaje. Asimismo, tiene un componente que podría considerarse

⁴ Sin embargo, y por otro lado, es una visión también sesgada del mensaje autoral de *Supergods* (que es confuso, cuando menos). Más adelante habla de como "New trademarks could be grown in the concept farms of fictional universes under the auspices of the corporate concerns that kept them under control, maintaining, trimming, and looking after their burgeoning gardens of newsprint and ink. More important, they had acolytes: priests in the form of creative types such as artists who would grow up with a strange desire to draw Superman in motion (. . .) These creative people would sustain the likes of Spider-Man, dripping their blood and sweat into the ink to give their lives to him". O sea, la idea del creador como sacrificio, algo no tan alejado a lo que dicen sus críticos. (Morrison, *Supergods*, 2011, 118).

folk ya que trabaja mayoritariamente con creaciones sin copyright (o a punto de perderlo), parte de un acervo cultural común.⁵

Morrison, mientras tanto, concibe a la creación como una entidad sin autores, o en donde los autores pierden importancia con el paso del tiempo, y esto vuelve su concepción más conservadora y tiende a soslayar el acuciante problema de la propiedad intelectual. Asimismo, su material y espacio de actividad en los últimos años ha sido la propiedad intelectual de DC Comics, por lo cual su posición se aleja en mucho de las políticas izquierdistas y el odio a las grandes compañías de Moore.

A la vez, la noción de emergencia (entendida en la forma ramplona de la sumatoria de organismos simples que dan forma a una entidad más compleja) como aparece en la obra de Morrison también está marcada por su concepción de la magia, que se enrola en aquella llamada *chaos magick*, una magia individual y centrada en rituales pequeños apuntados a modificar la realidad en maneras beneficiosas para el que los dispara a través de la manipulación de palabras y símbolos, piedra basal de la práctica ocultista, que considera que los símbolos y aquello que representan son intercambiables y que la modificación de uno afecta al otro.

Creo que Morrison se percató a partir del 2011 que en el interior de la industria, y para el ambiente de los comics en general, los personajes y las "ideas" que existen en el mundo de lo platónico, sin ningún tipo de vínculo con la explotación de la realidad, no son tan importantes como las verdaderas "batallas por la historia" que incluyen de forma acuciante a los derechos de los creadores que fueron arruinados por las grandes compañías. Y que ningún escape hacia un mundo de manipulación de signos y narrativa iba a reemplazar la extracción desproporcionada de plusvalía intelectual y cultural que hacen las grandes compañías. Paul Gravett lo acusó de ser un "company man" de DC

⁵ La idea acerca de la ficción en Moore forma el trasfondo y columna vertebral del mundo en el que se desarrolla *The League of Extraordinary Gentlemen* y es explicitada asimismo en el tratado mágico-teórico que es *Promethea*, donde además se conecta la *Immateria* (el plano de las historias, lo ficcional y la imaginación para Moore) con la *Cábala judía* y el *Árbol de la Vida* como autopista que conecta lo material y lo inmaterial. Asimismo, está presente en "*The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels*", un artículo escrito por el inglés en 2002 junto con Steve Moore donde inventa al dios *Glycon*, serpiente con cabeza de títere, al cual venera al día de hoy.

Comics en un artículo demoleador . J. Caleb Mozzoco utilizó las propias cifras que da en el libro para develar algo que ya todos sabíamos: Grant Morrison podrá tener raíces proletarias en un suburbio de Glasgow, **pero hoy en día es un millonario que se pasa la mitad del año en Los Ángeles**. Dan Nadel, editor del Comics Journal, criticó su defensa de la violación en *Identity Crisis* (algo que también me rompió el corazón), su egomanía general en el libro y **su incompreensión del mundo de los comics independientes**. Y David Brothers básicamente se preguntó **cómo pudo pasar de ser un adalid contracultural a un hombre del establishment** a la vez que defendía el valor del trabajo duro que se infunde en crear algo con tu propia mente y tus propias manos.

El otro hecho importante de 2011 fue el reboot de DC Comics. Al escocés lo dejó por completo en offside, arruinó planes de años y le demostró su propia insignificancia en el esquema general de la compañía. Si de 1996 a 2005 fue **la etapa imperial de Morrison**,⁶ el período en donde no podía hacer nada mal, donde cada una de sus ideas generaba un efecto expansivo que modificaba los límites de lo posible en el comic de superhéroes, dónde todos lo amaban; 2005-2011 es el período en el cual el mundo editorial comienza a girar en otra dirección pero las ideas, conceptos y cosmovisión que sostuvieron al escritor durante mucho tiempo le permiten continuar complicando su propio discurso. Y, además, está protegido por DC Comics donde es el escritor más destacado, exitoso, vendedor, creativo y privilegiado.

A partir de 2011 esta ilusión se termina. Se agrega, además, la lenta predominancia de otros autores que prefirieron diversificar su producción y no enrolarse en una sola compañía, el crecimiento de gente como Ed Brubaker, Matt Fraction, Kieron Gillen, Jason Aaron, Jonathan Hickman, tipos (algunos) que habían crecido leyéndolo y que de pronto tomaban parte de su estilo y sus ideas, lo mezclaban con sus propias idiosincrasias y lo llevaban a nuevos lugares, más adecuados a la contemporaneidad de sus propios lectores, más jóvenes y con marcas culturales diferentes a la juventud de los 90s y 80s que el pelado supo conocer, que viven en la internet (un lugar donde Morrison nunca tuvo una presencia estelar) más preocupados por nuevas políticas de la

⁶ El concepto de Fase Imperial fue creado y definido por Neil Tennant de los Pet Shop Boys para hablar del momento en que un artista pop "no puede equivocarse" a los ojos del público, de la crítica y del mundo en general. Cuando está en la cresta de la ola y todo lo que hace parece brillar más fuerte que el sol sobre la tierra.

representación y la identidad, muy alejados de la Torre de Marfil en la que el escocés vive hace años.

Todo esto hace que Morrison haya pasado de una posición conquistadora y avasallante a una posición de defensa. Que hace también que sea muy difícil en estos tiempos enarbolar la bandera del fanático de sus comics como en otros tiempos. En alguna época uno podía enorgullecerse de que era lo más progresivo e inteligente que uno había leído en el comic de superhéroes y que estaba intentando llevar el género a un lugar brillante y psicodélico, enloquecido y lleno de inteligencia, pero ahora sus trucos parecen viejos, sus ideas remanidas. La narrativa que contaba que los superhéroes nos iban a salvar porque eran ideas que representaban lo mejor del ser humano y su posibilidad de actualización permanente se cae a pedazos a medida que las editoriales se transforman en granjas de propiedad intelectual cuyo objetivo final es conseguir sinergia multimedial y los mejores autores llevan sus ideas lejos de los grandes editoriales y de los superhéroes.

2. La obra

En la literatura moderna, todo personaje, cualquiera que sea su carácter y posición social, y todo episodio, tanto fabuloso como de alta política, o limitado a lo doméstico, pueden ser tratados por el arte imitativo, y lo son la mayoría de las veces, de manera severa, problemática y trágica. En la antigüedad esto es totalmente imposible.

(Erich Auerbach, *Mímesis*, 1996, 37.)

La conexión temporal-horizontal de los acaeceres se disuelve, el "ahora" y "aquí" ya no constituyen eslabones de un decurso terrenal, sino que son algo que siempre ha sido y algo que ha de consumarse en el futuro, y, propiamente, ante los ojos de Dios, se trata de algo eterno, de todos los tiempos, algo consumado en fragmentario devenir terrenal.

(Erich Auerbach, *Mímesis*, 1996, 76.)

Morrison explicitó en muchas entrevistas antes de la salida de *Multiversity*

que su objetivo para el proyecto era abandonar la "escritura automática" e "improvisatoria" que venía empleando en proyectos como *Batman*, *Action Comics* y *Final Crisis* y producir una obra arquitectónica, estructuralmente bella y muy pensada. Eso, en parte, justificó también la demora en la salida del proyecto, que se anunció en 2009, poco después del final de *Final Crisis*, obra de la que es una continuación más o menos directa. Sin embargo, el germen de la idea proviene del final de 52, momento en que retorna el multiverso. O sea, 7 años de gestación. En el interim, Frank Quitely se demoró año y medio en proveer los lápices para *Pax Americana*. Y DC relanzó su línea editorial. Mientras tanto, Morrison reescribía y reescribía e incorporaba algunos cambios en el estilo de los trajes y la continuidad general de la Tierra 0.

Más allá de demoras con el arte, la sensación que transmite *Multiversity* es de un trabajo obsesivo con el detalle y el simbolismo, una obra barroca y recargada que busca que cada elemento funcione en distintos niveles. La forma más clara que he encontrado de pensarla es que es el *Watchmen* de Morrison. Y no solo por la deconstrucción/comentario/reescritura de la obra de Moore en términos morrisonianos que se realiza en *Pax Americana*, sino también por la atención a cada pequeño elemento y la estructura. Esta misma obsesión hace que la obra, además, funcione en varios niveles: es una reflexión sobre la industria de la historieta, un tratado sobre la historia del superhéroe más efectivo que *Supergods*, una despedida a DC Comics y al lugar que Morrison ocupó en la compañía estos últimos años y un alegato en pos de tener cuidado con el tipo de cultura que consumimos y los tipos de historias que nos contamos que sin embargo no promulga la idea del superhéroe como la cura de todos los males. Un retorno a lo chamánico y comunitario, a la concepción de que las historias dan forma al mundo, de quién venía perdido en un mar de individualismo.

Cada número actualiza y escenifica una forma del superhéroe a lo largo de su historia. *Secret Society of Superheroes*, con Immortal Man como viajero trotamundos, Doc Fate como Doc Savage, un universo basado en el art deco y los sueños previos a la Segunda Guerra Mundial, es la idea del superhéroe filtrada a través de la influencia de los pulps, la aventura, la indefinición de la Golden Age. Cuando todavía el superhéroe era algo sucio e inmoral, cuando las reglas de juego de sus historias aún no habían sido definidas y la violencia, la muerte y el absurdo eran cosa diaria. Cuando el comic book era el producto

de hombres grandes y cansados para los cuales el género era simplemente otro trabajo. Algo de ese pragmatismo permea *SOS*. Y, sin embargo, cuelga como una sombra del futuro la moralidad tradicional del superhéroe. La invasión de la tierra espejo funciona como la Gran Guerra, el fin de las ilusiones, la conversión del superhéroe en una serie de reglas como "no matarás". Después de todo, pierden cuando asesinan.



Fig. 1: Grant Morrison & Chris Sprouse, *The Multiversity: Secret Society of Superheroes #1*, página 6, panel 4-5. ©DC Comics 2015

The Just es el superhéroe como telenovela, la excrecencia mutante del estilo Chris Claremont, a la vez mezclado con la noción del legado, que tan importante fue para DC en los noventas y 2000s. La cual, por otro lado, es una noción que se encuentra de forma constitutiva dentro de los X-Men: al ser una raza y no un grupo, la renovación de personajes es mucho más fácil, y los equipos de X-Men siempre han sido diferentes. Si en DC creen más en un héroe individual, la obsesión de Marvel con la metáfora de la minoría ha formateado un concepto más colectivo. Una picadora de carne, dirán algunos. Sin embargo, lo más destacable de *The Just* es que es una exploración sobre la anhedonia de la juventud que jamás se convierte en una crítica devastadora. Básicamente propone que en un mundo donde el sueño del superhéroe ha

triunfado **no hay nada que hacer**. No hay nada que construir. En cierta manera no hay trabajo. Y que el problema no es la juventud de sus protagonistas sino simplemente la falta de opciones significativas que le den sentido a una vida. Lo cual dobla como una crítica bastante dura de la idea del superhéroe: ¿Qué queda luego de su éxito más que el fin de la historia, el fin de la utilidad, el fin del conflicto, reemplazado por micro-peleas entre personalidades?



Fig. 2: Grant Morrison & Ben Oliver, *The Multiversity: The Just #1*, página 6, paneles 2-5. ©DC Comics 2015

El tercero, por supuesto, es *Pax Americana*, que es una exploración de dos conceptos. Por un lado la idea del superhéroe como depositario de neurosis modernas que le dan un plus de realismo. En otras palabras, la idea *Watchmen*/Alan Moore del mismo, pero no solamente en su concepción temática

(neurosis, cuestiones sexuales, violencia, la incapacidad de la idea para cambiar el mundo) sino también en su condición estructural. Una de las mejores partes de *Supergods* tiene que ver con su análisis de *Watchmen*, que encuentra a la vez perfecta y puntillosa y carente de vida, una máquina montada por Moore de la cual sus personajes no pueden escapar y que exige la complicidad del lector: "*They have set up their readers to pull the fatal switch, drafted them as executioners to undermine the world's greatest superhero's ultimate utopian triumph*" (Morrison, *Supergods*, 2011, 203).

Es la misma crítica desplegada aquí, y creo que no es casual que *Pax Americana* deje un montón de agujeros sin cerrar: ¿Quién mató a Norah? ¿Adónde se fue el Captain Atom? ¿A *Superman Beyond*? ¿O más allá del universo de la página? ¿Quién es Sarge Steel? ¿Es un agente de The Gentry? ¿Es Peacemaker transformado y vuelto en el tiempo? ¿Es Eden el verdadero villano o ese lugar le corresponde a Harley, que pone en marcha un plan que no termina de cerrar? ¿O acaso el plan de Harley funciona y la eliminación de la idea del superhéroe permite que la Tierra 4 no sea víctima de The Gentry? Y eso sin que nos pongamos a ver las dualidades que plagan la historia. Entre los personajes de Charlton y los de *Watchmen*, entre el Peacemaker y Sarge Steel, entre Eden y Harley, y las dos Nightshade, y Rorschach y Blue Beetle, y entre Ozymandias y los políticos poderosos del comic de Morrison. Asimismo, si *Watchmen* se come a sí mismo, *Pax Americana* va hacia atrás y hacia delante simultáneamente sin jamás cerrar el bucle.

En segundo lugar, y a la vez, también es una crítica del superhéroe como arma de estado a la manera de Mark Millar. La consecuencia final de tomar al superhéroe como un agente real del cambio es la militarización que acontece en *The Ultimates* y *Civil War*, el superhéroe como un arma de destrucción masiva, como parte del complejo militar-industrial. Como si mandar al Comedian y al Doctor Manhattan a Vietnam fuese el pecado original que luego nos trae "*You think this A stands for France!?*"

El número siguiente, *Thunderworld*, pareciera ser el homenaje al superhéroe como imaginación y psicodelia, los años sesenta con todo el optimismo y la inocencia, la idea de que la imaginación es más importante que el mal. Es el único número que termina bien, de forma redonda, y que acumula conceptos como el de un día inventado artificialmente, cocodrilos gigantes, jetpacks y cosas así. Pero a la vez introduce a otro adversario en la forma de la Legión



Fig. 3: Grant Morrison & Frank Quitely, *The Multiversity: Pax Americana* #1, página 14, paneles 6-9. ©DC Comics 2015

de Sivanas, que también reflejan la oscuridad que un concepto puede llegar a adoptar, con ese Sivana-Lecter que solo quiere violar a Mary Marvel y que parece una velada crítica a la DC de Didio de principios de los 00s. Y también propone que la muerte de la magia, reemplazada por la ciencia oscura de Sivana, se parece demasiado a un trabajo de oficina de 8 horas. A simple vista, otra vibrante llamada a las armas para las huestes de la creatividad pero: ¿de dónde surgen los productos de la imaginación sino en la diaria maquinaria de sentarse y escribir o dibujar, muchas veces más que ocho horas, en soledad? No hay que confundir lo creativo con lo simple ni con la panacea, parecería decir *Thunderworld*.

El *Guidebook* es un quiebre conceptual que también funciona como un capítulo intermedio en la historia más general y que pone en primer lugar al superhéroe como una forma de obsesión y clasificación. Como pasatiempo de



Fig. 4: Grant Morrison & Cameron Stewart, *The Multiversity: Thunderworld Adventures #1*, página 38-39, paneles 4-6. ©DC Comics 2015

lectura para nerds. Como organización de fichas y datos. Como búsqueda de un orden imposible.⁷ El *Guidebook* funciona como eso: saturación informativa y búsqueda de conexiones. Algunos lo criticaron porque era un relevamiento de variaciones dentro de un espectro cuando podría haber sido tanto más: todas copias de Superman, Batman y Wonder Woman. Pero la gracia es esa: por un lado porque ya no es el trabajo de Morrison inventar nuevos personajes viables por los cuales no va a ver un centavo en el largo plazo, por otro lado porque cuando la repetición de un tema se vuelve tan fructífera, como aquí, se transforma en algo nuevo y demuestra su riqueza. Encontrar las versiones espejo de remezclas de los principales personajes de DC, como en la tierra basada en Image a principios de los 90s, o en aquella construida sobre Astro City, o sobre Big Bang Comics, pone en evidencia un trabajo de distorsión hasta un horizonte en el que lo permanece es un vago arquetipo cuyo diseño y propósito son eternamente mutables.

Pero además, y más importante, el *Guidebook* toma el concepto del superhéroe como un motor de historias. Es una babushka de historias: en un nivel Batman chibi y Batman nuclear enfrentándose a los Sivana en una estación

⁷ A mí me recordó demasiado a un libro que armamos con mi padre cuando era niño. Compraba los comics de Zinco que traían extractos del *Who's Who* de DC Comics al final de sus páginas. Además, compraba los comics de Perfil donde Rafael de la Iglesia y Andrés Accorsi publicaban notas con el título *Orígenes Secretos*. Con ánimo coleccionista que no se templaba ante la destrucción, solía recortaba las fichas hasta que tuve una cantidad suficiente para hacer encuadernar. Mi viejo lo llevo a un encuadernador que no sé cómo hizo pero logró que esa masa de papel quede como un libro. Hasta el día de hoy lo conservo.

espacial abandonada. En otro Kamandi, Prince Tuftan y Ben Boxer investigando la Tumba de Darkseid y su escape. En un tercero, la historia misma de los eventos de Crisis y el Multiverso, desde el encuentro entre Jay Garrick y Barry Allen hasta el presente, de una forma elegante y clara, incluso cuando Morrison se ve obligado a obviar *Final Crisis*, actualmente fuera de continuidad. Allí, una vez más, Morrison propone su teoría de que el universo DC es una infección de historia en la página en blanco, una literalización del acto de creación de una historieta, y que el conflicto surge del intento de contener ese "pecado" narrativo original. Sin historia no hay nada y una vez que hay historia hay conflicto: el crossover es una forma de choque prototípico, por ello siempre gira alrededor de la idea de la amenaza última y el sacrificio final. A la vez coloca al evento el evento, el crossover, el Apocalipsis siempre diferido, como la forma narrativa default y tradicional del comic de superhéroes. Algo que, para ser claros, no está en su concepción, pero que los últimos 30 años sí se ha vuelto su estado standard, evento tras evento, calamidad tras calamidad, invasión tras invasión.

Allí Morrison termina de revelar otro de sus objetivos con *Multiversity*, que es básicamente re-escribir *Crisis on Infinite Earths*. Los dos book-ends dibujados por Ivan Reis y el *Guidebook* funcionan como una *Crisis* comprimida. Es curioso que nadie le haya preguntado nunca específicamente sobre *Crisis* en casi ninguna entrevista. En *Supergods* casi ni la menciona, prefiriendo concentrarse en *Watchmen* y *Dark Knight Returns* como avatares reconocidos del inicio de una edad "adulta" del comic de superhéroes. Pero *Crisis* es tan responsable como ellos. *Crisis* introduce el concepto del hecho límite, la idea de que una vez al año una historia manufacturada como el punto nodal de una red cambia parte de los paradigmas del universo. Da lugar a un tipo de narrativa que nunca termina de ser independiente ni tampoco termina de estar integrada del todo en el tapiz del universo y que se mueve por arranques y parates. Mina la independencia del título y el creador original. *Crisis* da a luz al universo DC moderno. *Crisis*, además, reescribe el pasado. Y es una obra operática, repleta de cientos de personajes, que va de lo más bajo a lo más alto, exactamente como Morrison destaca en *Supergods* sobre *The Kree Skrull War* de Roy Thomas, Neal Adams, Sal y John Buscema.

Finalmente el *Guidebook* también funciona como un mapeo, como una cartografía imaginaria que como tal solo puede funcionar en la página. ¿Alguna vez

se preguntaron qué curioso que es que un mapa y un dibujo sean más o menos lo mismo? ¿Qué un mapa de un territorio ficcional, como Oz o Gotham, esté creado de lo mismo de lo cual están hechos los eventos que suceden allí dentro? No es exactamente que el mapa es el territorio, sino que su esencia constitutiva es idéntica, y que la diferencia representativa descansa en los distintos grados de abstracción y en los diferentes niveles de observación.



Fig. 5: Grant Morrison & Marcus To, *The Multiversity: Guidebook #1*, página 23, panel 5. ©DC Comics 2015



Fig. 6: Grant Morrison & Marcus To, *The Multiversity: Guidebook #1*, página 26, panel 2. ©DC Comics 2015

Luego viene *Mastermen*, que es la reflexión del superhéroe como fascista y como comentario político. Como si Morrison hubiese leído a Eco, Mattelart

y Dorfman, es una respuesta a los críticos que ven en los superhéroes simplemente el ejercicio de la fuerza brutal y el estado policiaco, el capitalismo siempre idéntico a sí mismo y la dominación cultural. Morrison lleva esa idea a su lógica conclusión. Y lo que propone es un mundo estéril, perfecto pero abandonado, carente de creatividad, que sigue copiando las formas y las referencias culturales de un nazismo de mitad de siglo, Wagner, la arquitectura monumental de Speer, que no ha **producido** nada nuevo. Y es perfecto y apropiado que ese mundo esté dibujado por Jim Lee, que con su grafismo funcional y a esta altura carente de lo que lo hizo distintivo en los 90s al haberse convertido en el "estilo de la casa" de DC, con sus líneas rasguñosas y su arquitectura de ningún lugar, transmite de forma perfecta esa utopía muerta.



Fig. 7: Grant Morrison & Jim Lee, *The Multiversity: Mastermen #1*, página 10. ©DC Comics 2015

Mastermen también es una reflexión sobre las ilusiones de la historia y el lugar de los triunfadores y los villanos en la misma: sí, claro, obvio, los nazis han triunfado matando muchísima gente, pero a la vez el mundo que han construido no parece ser tan terrible como aburrido, y por supuesto que a los nuevos habitantes (como ese Batman desternillante que tiene un bate) no les importa, porque ha sucedido mucho antes de su tiempo, y ellos están felices con lo que tienen. A la vez, los Freedom Fighters son presentados como villanos en muchos aspectos, a pesar de que uno quiere que ganen también actúan como terroristas que emplean las técnicas de intimidación y atacan poblaciones inocentes, aliándose con un Sivana nazi. ¿Si ya perdiste hace décadas, de qué carajo sirve tu guerra? Es todo fútil, es un comic sin buenos, solo con villanos, en donde incluso Superman es una especie de niño deprimido que tira abajo lo que ayudó a construir porque no tiene nada que hacer más que porque tenga culpa. Otra vez la idea de la utopía como anhedonia.

Y, por último, *Ultra Comics*. *Ultra Comics* es una historieta que clama venir de "el mundo real" o Tierra 33 en la terminología de DC Comics. Asimismo, es un comic del cual Morrison ha dicho que debería funcionar como un superhéroe. O sea, no existe *Ultra Comics* más allá de los confines de esa historieta, cuya materialidad forma el cuerpo del héroe, porque en nuestra tierra no existen los superpoderes. Entonces es un personaje que no puede aparecer jamás en ningún crossover o historia porque es literalmente un pedazo de papel con ganchos. Es, literalmente, un producto industrial, fresquito de las imprentas de China. A la vez, su logo, como se dieron cuenta en uno de los grupos de discusión sobre Multiversity a los que pertenezco, tiene la forma de un comic abierto. Además, es una historia que funciona casi por completo en un nivel alegórico. La banda de niños perdidos, el fin del mundo, los seres gusanoides que atacan a *Ultra* y son perversiones de los héroes de DC, todo funciona como un conjunto de clichés. Incluso las otras versiones de *Ultra*, atrapados al final de los tiempos, disminuidos, son como una versión de la B de todo el ejercicio de la serie. Y a la vez, este número revela y habla acerca del tema general de la serie.

Pero antes, unas palabras sobre los dibujantes. Es común, cuando analizamos las obras de Morrison, pasarlos por alto. Cuando aquellos que elige generalmente son colaboradores bastante cercanos. Y *Multiversity* está diseñada con cada uno de ellos en mente. Y con una idea del dibujo superheroico que se

alineada decididamente en contra de las nociones de "estilo de la casa" y que apuesta a la distinción y la claridad. Stewart, Sprouse, Quitely, Oliver, incluso Mahnke, son todos adalides de una línea más bien clara y narrativa, interesada en los cuerpos como elementos en movimiento. Además han sido elegidos por su consonancia con el contenido. Ya hemos hablado de Jim Lee y Chris Sprouse. Pero quién mejor que Cameron Stewart para una historia llena de monstruos, o Ben Oliver con su fotorealismo brillante y sus colores apagados para una fábula sobre la celebridad. Incluso Ivan Reis cumple una función a la vez pragmática (su capacidad para dibujar increíbles cantidades de personajes), nostálgica (su estilo recuerda mucho a George Perez, Neal Adams, Alan Davis, grandes mojones en el comic de superhéroes como espectáculo visual), y simbólica (es el gran artista de DC Comics hoy, y al dibujar los números de apertura y cierre, como dijo Joe McCulloch, ayuda a contrarrestar la particularidad gráfica de cada universo con lo que se supone que es el status quo gráfico hoy en día).

Retomando, los villanos de la serie son The Gentry, caricaturas de los tipos de villanos populares hoy en día llevados a su máxima expresión.⁸ Estos personajes aparecen en los universos y los destruyen con la intención de parar la historia y volverla una repetición de las peores fantasías del fin del mundo de la humanidad. Morrison dijo que el tema de *Multiversity* era las ideas que dejábamos que entren en nuestras cabezas sin ningún tipo de protección, la manera en que la cultura estaba obsesionada con la muerte, el fin de la raza humana, la decadencia de la civilización, y de qué forma luchar contra ello. Y allí se anuda con la idea de evento, crisis y crossover actual: ¿Qué es un crossover sino otra modulación de lo apocalíptico? The Gentry se comunica entre universos y transmite su infección a través de la historieta. Una historieta embrujada. Que es *Ultra Comics*. Entonces en este número se revela que The

⁸ "The Gentry kind of represent all those things that we just accept. To me, the result I'm actually seeing is a kind of soul weariness, a cynicism, a sickness that permeates culture. I think we're all fed up with ourselves and we're just waiting to be destroyed by the other. (...) That's where the symbolic content comes in, where the Gentry represent all these bad influences, but really each one of the Gentry is kind of a villain archetype taken to the limit. Intellectron is the mastermind taken to the limit. Dame Merciless is the femme fatale taken to the demonic limit. Demogorgunn is the zombie horde taken to the limit, and so on through the rest of them. Lord Broken is the madhouse, Arkham Asylum taken it to the limit. Each of them represents a fairly understandable villain type once you think about it." ([Digging Deep Into 'The Multiversity' With Grant Morrison](#))

Gentry de alguna manera procede de nuestra Tierra, de la Tierra 33. Es, una vez más, como en *Seven Soldiers* o *Seaguy*, una reflexión sobre como la materia de nuestros sueños se transforma en pesadilla. Esto lleva a ciertos juegos y experimentos bastante efectivos con la lectura y la manera de pasar las páginas en el comic, que culmina con la orden de Intellectron de "Turn the page, slave", algo que obviamente vamos a hacer porque queremos llegar al final de la historia. Y llama la atención a algo que transcurre por debajo de toda la historia y que es la relación entre los actos de la imaginación, los personajes, los creadores y los lectores.



Fig. 8: Grant Morrison & Doug Mahnke, *The Multiversity: Ultra Comics #1*, página 33, paneles 1-4. ©DC Comics 2015

Porque si hay algo que permea a *Multiversity* es el tema de la necesidad y la circulación del dinero en relación a la creación y de la corrupción del objeto artístico por el mismo. La serie está plagada de pequeños meta-comentarios, especialmente en *Ultra Comics*, sobre la falta de sentido de la historia o lo ridículo de los villanos. Inclusive el nombre de The Gentry apunta a la gentrificación de las ideas, la pasteurización y estandarización de los personajes y las creaciones, y la introducción del dinero como medida de todo ello.⁹ A lo largo de la serie se repite una figura amenazante: alguien tocando la puerta, asolando la entrada, en cada uno de los diferentes mundos. La imagen clásica del asedio, un tipo encerrado en una habitación con los monstruos a punto de irrumpir, el último recurso, la última resistencia. "Who's that monster knocking at my door?". Pero lo más interesante es que esta imagen surge de algo común y corriente: Nix Uotan en su departamento en Tierra 0 siendo visitado por su locataria reclamándole el pago del alquiler atrasado. Que es, en definitiva, la experiencia de vida de un montón de gente en la actualidad, de un montón de lectores, que viven en departamentos que jamás serán suyos, rellenándolos con cosas que luego deberán levantar, pagando precios absurdos para tener el privilegio de cuatro paredes donde dormir. En el fondo, la productividad es una carrera sin final para sostener un techo sobre tu cabeza.

Y esto es algo que Morrison parece entender por fin aquí, especialmente en la escena final del comic, que produce un cambio de escala llevando el caos, la devastación cósmica y el triunfo final al nivel de lo micro en donde había comenzado. Habiendo sido salvado por los héroes de 52 universos, le preguntan a Nix que necesita, que requiere, después de todo él los había convocado allí, los había vuelto su ejército y había salvado 52 universos, y Nix contesta que solo necesita 800 dólares para pagar el alquiler. La última página lo muestra atendiendo finalmente el llamado en la puerta y entregando el dinero a su casera, salvando su universo personal y garantizándose un mes de aventuras. Algunos comentaristas que no amaron la serie por completo interpretaron esta escena como una aceptación tácita de Morrison de que "lo hizo por el dinero", con lo cual de alguna manera todo el ejercicio de *Multiversity* se volvería un producto de explotación, cínico. Yo difiero. Hay una corriente subterránea en los comics de Morrison que está preocupada

⁹ Una interpretación menos caritativa de la interminable repetición de Superman, Batman y Wonder Woman en los diversos universos podría apuntar a que la misma es una forma de pasteurización y normalización de una idea original.

por la metaforización de la experiencia común y corriente en cuestiones de vida y muerte, destrucción de mundos, choque de planetas, espantos del más allá. Está en *The Filth*, con Greg Feely simplemente queriendo sobrevivir a la muerte de su gato. Está en *Seaguy*, con un personaje que clama a gritos un sentido para su existencia y compañía para la misma. Está en *Seven Soldiers* con esos personajes secundarios desesperados por dejar marca en un universo que los ignora. Está en *New X-Men* con la ansiedad y angustia de crecer y también, la exuberancia de la juventud y el conflicto generacional subyacente. Phil Sandifer, alguna vez, dijo que el sistema mágico/actitud frente a la vida que propone Morrison es, de algún modo, neoliberal, individualista y retrógrado, que propone que lo único que importa es tu propia actualización como persona, tu propio flasheo viajando por el mundo consumiendo hongos, en detrimento de la justicia social y la solidaridad. Es muy curioso, porque lo que yo me llevo en general de los comics de Morrison es la misma enseñanza que me llevo de las novelas de Kurt Vonnegut: "whatever you do, you must try to be kind". Es una enseñanza que formó mi persona desde una etapa muy temprana. En los comics de Morrison encuentro compasión, optimismo, la creencia en que todos juntos podemos mejorar este mundo horrible, el deseo de ayudar al otro, de un poco de humanidad.

Y, por otro lado, ES REAL. O sea: cualquier acto artístico en una industria gigantesca como la del comic yankee, y aún más dentro de Marvel y DC es un acto realizado por el dinero, también, en mayor o menor medida. ¿Qué tiene de cínico mostrarlo? ¿Acaso no es un gesto de sinceridad? Y es algo que a menudo le había faltado a los comics de Morrison en los últimos años. Desde que se perdió en su agujero de conejo de querer despertar al universo DC parecía haber una creencia ciega en el poder de las creaciones manoseadas por la corporación, un completo desconocimiento de quienes hacen las cosas y ganan dinero y pierden el producto de su mente y la riqueza en el largo plazo. Y aquí, de alguna manera, en su último magnum opus para DC, medio con un pie afuera, partiendo para pasturas más verdes, decide concluirlo con un "Sí, ¿saben qué? También lo hice por la plata". Y me parece magnífico, una especie de fuck you encriptado, con bastante de madurez y de auto-odio (¡lo cual no necesariamente es una mala cosa!) que prepara el futuro y despide el pasado.

Asimismo, *Multiversity* no descuida la arista de la complicada relación con

los fans y el circuito general de circulación-venta-consumo del comic. El gran villano de la pieza, finalmente, es The Empty Hand, una especie de demonio sin personalidad que solo aparece para desvanecer a los héroes al final de la historia y prometer lo que siempre prometen los eventos: la continuación eterna de lo mismo, la conclusión de la historia como promesa siempre diferida. Tiene el mismo ícono que Ultra y proviene de la Tierra 33. Los comics malditos que infectan las tierras también. "La mano vacía", entonces, es una buena descripción de la forma que tiene tu mano cuando estás sosteniendo y leyendo un comic (o un libro).

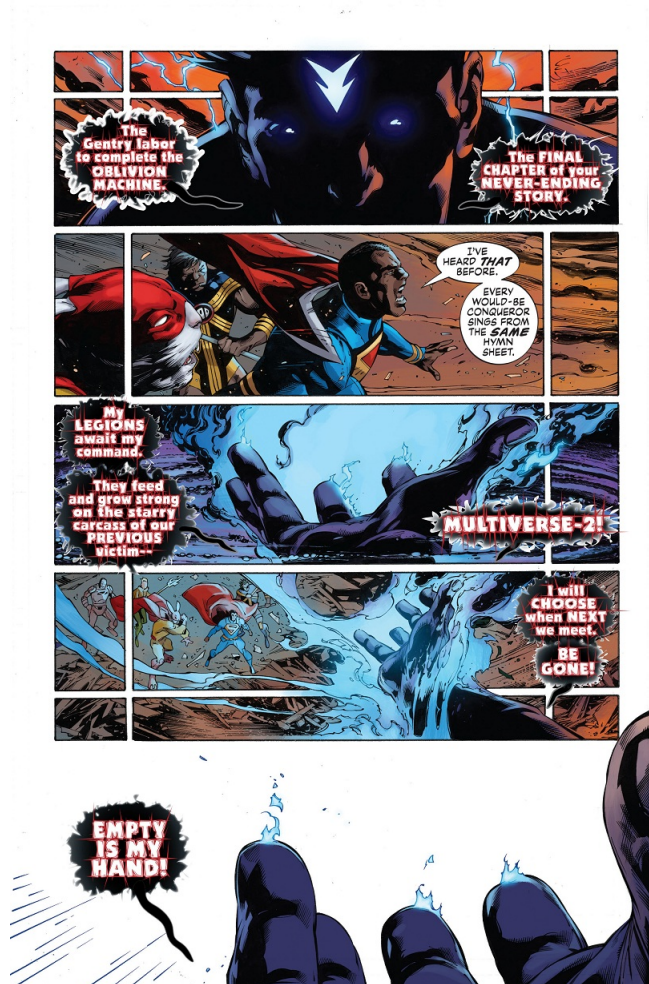


Fig. 9: Grant Morrison & Ivan Reis, *The Multiversity #2*, página 43. ©DC Comics 2015

¿Quién es el villano? ¿Es el guionista que vende su trabajo? ¿Somos los lectores? ¿Es la compañía? Todos contribuimos a que el sistema siga marchando, todos hacemos este mundo de lectores y creadores de superhéroes, de gente que quiere escribir superhéroes (aunque sea un tiempo, aunque sea para luego hacer cosas independientes y personales, porque ama a los personajes, porque quiere contribuir al tapiz del universo, porque ya no es la época de Siegel y Shuster y no los van a cagar tanto, porque creció con esos personajes), de gente que se sentiría un poco más sola si de un día para el otro dejaran de convivir con ellos de una manera periódica.

3. El futuro

Una aptitud es sólo un aspecto de un hombre, no obstante lo cual, por momentos, puede parecer abarcar todo su ser. Ésta es una especie de crisis y sólo puede superarse cuando un hombre cobra conciencia de que el valor que atribuye a su aptitud, la diferenciación que encuentra en ella, en última instancia pueden ser confirmados únicamente por su esfuerzo constante, no sólo por ratificar y respetar las aptitudes de los otros, sino también por ratificar y profundizar la comunidad que es aún más grande que ellas.

(Raymond Williams, *Cultura y Sociedad*, 2001, 271)

La pregunta que me estuve haciendo en estos últimos años, como fanático enfermo de Morrison y analizador obsesivo de su obra, es ¿y ahora qué? ¿Hacia dónde va? Y la conclusión que venía sacando era que hacía ningún lado.

Pero este último año, luego del anuncio de *Multiversity* y la puesta en marcha de la misma Morrison comenzó a dar signos de, no sé si un reverdecer creativo, pero al menos un foco de sus actividades en los lugares correctos. Nuevas series en Boom, Image, Legendary, miniseries cortitas de 6 números que se centran en conceptos nuevos, una especie de retorno al Morrison de los noventa que se dedicaba mucho a su trabajo independiente. A la vez, anunció el inicio de un contrato como Editor en Jefe de Heavy Metal, lo cual lo retrae

a sus raíces aún más profundas en la escena under de fantasía y ciencia ficción inglesa de finales de los 70s y principios de los 80s.

¿En qué momento se termina la Fase Imperial de Morrison? En el 2005, con su retorno a DC y la finalización de *New X-Men*. Y comienza con *Animal Man* si sos un fan y con *JLA* para el mundo más amplio. Entonces, ¿Cómo le decimos al período 2005-2013? Por un lado hay un clásico absoluto como *All Star Superman*, por otro hay un montón de trabajos importantes pero de recepción variada y lectura difusa, que sin embargo componen una obra mucho más coherente e interesante de lo que parece a primera vista. Además, descansa en la monomanía: superhéroes, superhéroes, superhéroes. Es como el momento de la vida de un novelista en el que decide finalmente escribir su gigantesca novela naturalista que refleja todos los movimientos del mundo, desde lo más alto hasta lo más bajo, desde los pordioseros de la calle (The Batmen of Many Nations, Bulleteer, Super-Chief), pasando por los secundarios importantes (Dick Grayson, Lex Luthor, Booster Gold), los locos (Bat-Mite, Klarion) y las grandes estrellas (Superman, Batman, etc.), pero con un universo ficcional lleno de hombres con calzas en vez de con burgueses o artistas o comerciantes dublínese. Hipótesis: *Seven Soldiers-52-Batman-Final Crisis-Action Comics-Multiversity* como el *Ulises*, *El Hombre sin Atributos*, *La Comedia Humana*, *La Educación Sentimental*, de Morrison. La Gran Novela Decimonónica del Siglo XXI Sobre Superhéroes.

O sea que los últimos 10 años fueron la exploración, la excavación de una idea de forma obsesiva, la construcción de una catedral.

Ahora parecería que comienza una etapa más estilo "anciano respetable". Lo poco que se ha visto no es tan diferente a cosas previas de su carrera, pero con cierta simpleza de miras que lo beneficia. *Annihilator* resume muchos de sus temas anteriores sobre la creación pero llevado a una meditación sobre la muerte y la dificultad de encontrar bondad inherente en el ser humano. *Nameless* parece ser la plasmación de las peores pesadillas en comic, un programa de desintoxicación. Es todavía muy pronto para juzgar al "nuevo viejo Morrison", pero se puede decir que las señales apuntan a lo indie, autoconclusivo, un período de cuentos cortos y nouvelles. Lo cual me parece perfecto.

Multiversity resta como la última gran construcción, la última gran catedral, la más perfecta de aquellas que hizo en DC en estos años, la que pareciera

ser producto de mayor pasión y cuidado, finamente pulida durante años. Pero resta preguntarnos si, al fin y al cabo, como todas las catedrales, no es un monumento a una etapa muerta y olvidada, cincelada en un idioma que ya nadie entiende.