
Historia del Universo Marvel

MARK WAID, JAVIER RODRÍGUEZ Y ÁLVARO LÓPEZ

Panini, 2019-2020

A mediados de la década de los ochenta, a la Marvel de Jim Shooter le dio por hacer memoria. En consonancia con «el regreso a la idea de que leer cómics Marvel era algo más que un entretenimiento casual»,¹ a principios de 1983 saldría a la calle el número uno de *The Official Handbook of the Marvel Universe*. Con el mismo formato y apariencia que sus cómics convencionales, con esta colección se pretendía recoger a través de una serie de minuciosas entradas de texto, indexadas alfabéticamente, toda la información disponible acerca de los principales personajes y escenarios de la casa. Diseñada, en principio, para publicarse en doce fascículos, la serie conoció tal popularidad entre los aficionados que hubo de prolongarse en tres más para dar cabida a los héroes y villanos muertos e inactivos, a la parafernalia y al armamento. Según recoge Sean Howe en su repaso a la historia interna de la editorial, la tarea exigió un enorme esfuerzo por parte de la redacción, y en especial del equipo dirigido por el editor y guionista Mark Gruenwald.



Esa aspiración memorialista continuaría adelante, bien con nuevas ediciones o ampliaciones de aquel primer compendio, bien a través de experimentos un tanto más eclécticos. *The Marvel Saga*, por ejemplo, arrancó en 1985 y combinaba extractos originales o ilustraciones realizadas ex profeso (de Ron Frenz y Al Milgrom, principalmente) con las correspondientes explicaciones. Subtitulada como «la historia oficial del universo marvelita», hacía un repaso cronológico por los acontecimientos cruciales, alargándose durante dos años y quedándose a las puertas de los eventos coetáneos. Al mismo tiempo, y como una especie de complemento de todo lo anterior, se

¹ HOWE, S. *Marvel Comics: la historia jamás contada*. Torroella de Montgrí, Panini, 2013, p. 260.

estrenarían progresivamente los llamados *Marvel Index*, repazos exhaustivos, número a número, de las cabeceras más destacadas, en las que cada ítem incluía el argumento, los protagonistas y los autores responsables de cada historieta, amén de su portada.

Pensadas todas ellas al estilo de guías de lectura, dichas publicaciones pretendían, en resumidas cuentas, recopilar todos los datos que décadas de tebeos interrelacionados habían ido desperdigando entre su audiencia. Eran intentos, más o menos enciclopédicos, de poner un poco de orden en el maremágnum creativo que dejaban tras de sí centenares de artistas y colaboradores. Objetivo elogiabile y, por momentos, necesario, que persigue también la recientísima *Historia del Universo Marvel*, pero que no sirve por sí solo para definir todo lo que esta supone. Para que se hagan una idea, la mini-serie de Mark Waid, Javier Rodríguez y Álvaro López se halla mucho más cerca de aquella otra tradición de la Marvel de los buenos tiempos, que consistía en recurrir a los *flashbacks* en cuatro o cinco paneles que resumían el origen de algún enemigo o aliado que reaparecía o que recordaban eventos pretéritos al mismo tiempo que el protagonista los evocaba para sí mismo. Una forma de recordar que conoció su mejor ejemplo en el número 138 de *The Uncanny X-Men* (1980), cuando Scott Summers, alias Cíclope, reflexionaba acerca de toda la trayectoria con sus compañeros mutantes, recapitulando en un monólogo interior más de tres lustros de aventuras. Sin ir más lejos, Forum lo eligió precisamente para introducir la popular serie entre el público español, eliminando, no obstante, el fondo de la portada de la edición americana compuesto a su vez por viejas cubiertas, y que servía por igual como homenaje y como ejercicio metalingüístico.

Diseñada para formar parte de la conmemoración del 80.º aniversario de la factoría, *Historia del Universo Marvel* le fue propuesta a Rodríguez por el editor Tom Brevoort cuando todavía era un proyecto y no había un guion perfilado, ni tampoco un guionista que fuera a hacerse cargo del mismo. «No había una manera de hacerlo»,² ha confesado él mismo en más de una ocasión, y pese a tener muy claro que tenía que ser ameno y visualmente divertido, todo lo demás estaba por decidir. La posterior llegada de Waid, quien junto con Kurt Busiek fue durante mucho tiempo el guardián de las esencias del clasicismo *mainstream*, ayudó a perfilar cuáles habían de ser las líneas maestras. Para empezar, no sería una especie de vademécum superheróico. La idea era desarrollar un relato lo más tradicional posible, de ahí que decidiera levantarlo a partir de un sencillo diálogo. La premisa de partida, que supondría a la postre un gran hallazgo, era una conversación. En palabras de Pascuala Morote, «la pervivencia de la literatura oral en la memoria representa la culminación de la victoria sobre el olvido»,³ y eso es precisamente lo que pretenden los dos tertulianos que mantienen ese coloquio de partida (el todopoderoso Galactus y la eterna promesa del mundo

² #ComicOnDemand: hablamos con Javier Rodríguez <https://www.youtube.com/watch?v=2tYCKbOsKQs> (consultado el 28 de mayo de 2020)

³ BALLESTER, J. y MÍNGUEZ, X. *La sabateta de vidre*. Catarroja, Perifèric, 2005, pág. 181.

Marvel, Franklin Richards), pasarse el testigo para que todo cuanto ha sucedido no desaparezca con sus últimos testigos. Y al igual que en cualquier relato de ese cariz, el oyente —papel compartido aquí por el susodicho Richards y por los lectores— ha de imaginarse cuanto escucha, tarea sencillísima, en nuestro caso, gracias al imponente dibujo de Rodríguez.

Sin pretender minusvalorar la labor de condensación informativa de Waid, que debe hacer frente a la compleja faena de presentar en pocas palabras a centenares de personajes e historias, el principal atractivo de la obra es la composición de página. Curtido ya en los tebeos de género, Javier Rodríguez pone en práctica todo lo que ha aprendido a lo largo de su carrera. La importancia del color (él debutó en la industria norteamericana desempeñando precisamente ese trabajo), la claridad expositiva o la línea limpiísima, responsabilidad compartida con Álvaro López, encargado de acabar los lápices. El ritmo de lectura es imparable, no hay paréntesis posible tal y como plantea el esquema de cada plancha, utilizando el propio movimiento de la figura humana para guiar nuestra mirada (no hay más que fijarse en las apariciones de Spiderman o de Lobezno en el tercer número). El avance es constante de un lado a otro y las viñetas, pese a concebirse de manera individualizada, pues cada una rememora un acontecimiento diferente, casan entre ellas con enorme facilidad.

Desde el arranque, llama la atención el elevado grado de documentación del que hace gala y la capacidad de síntesis que demuestra para dar cabida en unos cuantos centímetros cuadrados a diferentes dimensiones, mundos, personalidades y versiones. Aprovecha cada rincón con ansia y las posibilidades de cada actor, por limitadas que sean, son explotadas al máximo. Por eso mismo, el tebeo ni siquiera se resiente cuando toca repasar los períodos difíciles de reivindicar, aun cuando el material de partida ya era flojo de por sí (el erial de la segunda mitad de los noventa es la muestra más evidente).

Con todo, la serie acaba funcionando perfectamente a dos niveles: el real y el figurado. En el primer estadio, no deja de ser, al igual que los títulos que citábamos al principio, un mapa orientativo para un público muy amplio (serviría para ayudar a los nuevos lectores a meterse en un panorama tan sumamente complejo y también para aquellos veteranos nostálgicos que perdieron el rastro de sus series favoritas hace tiempo). Ese último aspecto viene reforzado por la inclusión al final de cada *comic book* de un epígrafe de anotaciones donde se incluye la sinopsis de la historieta originaria, acompañada, y aquí viene lo importante, por la referencia al cómic concreto con su fecha de publicación.

Sin embargo, el auténtico sentido de esta obra —su razón de ser— se concentra en la esfera ficcional. Marvel, además de generar contenidos exclusivos, ha sabido adaptar a su escala con naturalidad a toda una serie de personas reales, panteones milenarios, leyendas, mitos o héroes literarios forjados a lo largo de la historia de la humanidad.

A través de sus tebeos ha intentado asimismo ajustar de la mejor manera posible los hechos históricos con su propia línea temporal —no olvidemos que sus creaciones dicen moverse entre nosotros— hasta el punto de tergiversar nuestro pasado: la Gran Depresión fue causada por un grupo de villanos, Hitler murió ajusticiado por el primer Antorcha Humana, la Guerra del Vietnam no fue tal. De ese modo, acumulando capas y capas de imaginación ha dibujado, nunca mejor dicho, una realidad alternativa que *Historia del Universo Marvel* expone con toda su épica y en todo su esplendor. Y como consecuencia directa de ese logro, el cómic en cuestión no solo actúa como compilación de antecedentes o antología que adecente el caos universal, sino que sirve como beatífica explicación justificadora de todos los desmanes y licencias artísticas, literarias y creativas que fueron y serán. Desde el suero del supersoldado a la fórmula del infinito, pasando por las razones que explican la enorme proliferación de superseres terráqueos o por las historias ilegítimas del falso Capitán América durante la Guerra Fría, esta nueva presentación supone la explicación definitiva de todas las reescrituras y revisiones.

Es la biblia marvelita, que otorga sentido a todo cuanto ha acontecido en sus historietas, que las dota de coherencia interna, sin atisbo de nostalgia ni de fanatismo, a través simplemente de lo que la propia Marvel siempre supo hacer: un tebeo la mar de entretenido.

ÓSCAR GUAL

Óscar Gual (Gandia, 1973), está vinculado laboralmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques (IMAB) de Gandia y es profesor asociado en la Universitat de València. Colaborador de diferentes medios como Saó o 13 millones de naves, es autor también de la monografía Viñetas de posguerra: los cómics como fuente para el estudio de la historia (PUV, 2013) y ha participado en las antologías críticas Yo quiero un TBO (Diminuta, 2017) y Cómic digital hoy (ACDCómic, 2016).