El Multiverso

GRANT MORRISON ET ALII.

ECC Ediciones

DESDE hace muchos años es prácticamente imposible entrar en el universo de los cómics americanos. Ya sea Marvel o DC, entre *reboots*, crisis en tierras infinitas, guerras secretas y macro eventos absolutamente ininteligibles para quien no tenga un conocimiento tan enciclopédico como desprendido sea en sus gastos mensuales en grapas, entender cómo han ido evolucionando los superhéroes y sus mundos a lo largo del tiempo resulta una tarea ardua. Indigna. Difícil para el lector casual, pero directamente imposible para quien pretenda entrar en el mundo de los superhéroes por primera vez.

Como no podía ser de otro modo, cada intento de arreglar esa problemática, esa ausencia de relevo generacional, solo ha empeorado las cosas. Al final solo el cine, con su simplificación y producción en serie, ha conseguido crear una nueva generación de fans. Y bajo esa perspectiva, ¿qué les cabe hacer a las editoriales? O empezar de cero o embrollar todo aún más de lo que está.

Y teniendo a Grant Morrison a la mano, ¿porqué no intentar hacer ambas a la vez?

El Multiverso es una serie limitada donde, partiendo de un conflicto cósmico capaz de acabar con la existencia en sí —incluida la de nuestra realidad, como le gusta que ocurra al bueno de Morrison—, se exploran los cincuenta y dos mundos de los cuales está compuesto el cosmos de DC. Todo ello explicado a través de seis números individuales, cada uno transcurriendo en un mundo diferente; una guía del Multiverso, donde se explica cómo están conectados los mundos y cuáles son las particularidades esenciales de cada uno de ellos —salvo siete, que permanecen en las sombras—; y una historia doble que da comienzo y final al tomo, unificando de ese modo las historias en cada uno de los mundos a través de un mismo conflicto común que le sirve a su autor para dar forma a esa particular composición cosmogónica.

Eso hace que el propósito de Grant Morrison sea evidente. Desea que cada uno de esos cincuenta y dos mundos pueda ser el origen de una nueva cabecera. O incluso, de toda una empresa. Todos los mundos que esboza aquí tienen ese potencial. Y para demostrarlo, hace uso de sus seis números individuales.

Los conquistadores del contramundo, dibujado por Chris Sprouse y Karl Story, transcurre en un universo estancado en las aventuras *pulp* de principios de siglo xx. Con claras influencias de Doc Savage y con no pocos guiños a personajes de DC, esta no deja de ser una aventura donde prima la acción, la aventura y ese *sense of wonder* tan propio de una clase de literatura que hoy nos parece lejana y naif. Algo que podríamos aplicar igualmente para el siguiente de los mundos que visitamos de la mano de Morrison. En *The Just* hace el mismo tratamiento, pero ahora enfocándose en la idea de un mundo donde Superman ha solucionado todos los problemas, creando una legión de robots que protegen al mundo, dejando a los superhéroes sin trabajo. Y mientras estos deciden recrear antiguas batallas heroicas por el mero hecho de no morir de aburrimiento, sus hijos se convierten en carne de una prensa rosa en constante búsqueda de la más mínima tontería capaz de mantener satisfecho a su público.

¿Por qué poner juntos esos dos mundos, si son tan diferentes? Porque en ambos casos son expresiones juveniles. Fantasías adolescentes. Una de principios de siglo xx, otra del siglo xxi. Expresiones de la cultura pop de dos épocas separadas por un siglo, pero que parece un milenio. Si es que no más. El *pulp* dejó de tener sentido cuando ya lo exploramos todo, cuando los mapas, el GPS e internet hicieron que ya no quedara ningún territorio misterioso por descubrir. Ningún misterio por resolver. Y cuando el viaje espacial se ha estancado, ¿dónde cabe mirar? Hacia el interior. Hacia las personas. Y así, el cotilleo ocupa el lugar de la imaginación: cuando no cabe imaginar, porque no hay espacio para ello, todavía queda imaginar cómo será el espacio interior del vecino.

Tal vez por eso, por la particular resonancia que provocan esos dos primeros ejemplos, el siguiente de los mundos, *Pax Americana*, se erige como la verdadera razón de ser de este proyecto.

Dibujado por el siempre excepcional Frank Quitely y descrito por Morrison como su particular *Ciudadano Kane*, es una suerte de adaptación apócrifa de los personajes de la Charlton Comics. Los mismos personajes que Alan Moore reinventaría para hacer *Watchmen*. Con todo, el parecido no deja de ser epidérmico: Morrison deja traslucir aquí de forma más ordenada, vanguardista y excepcional todas sus obsesiones.

Pax Americana se articula de forma simétrica, jugando con la dirección, los planos y la dosificación de información en un puzle absurdo y gigantesco donde, al mismo tiempo que se nos narra las razones por las que un superhéroe asesina al presidente de los Estados Unidos nada más empezar el cómic, presenciamos el intento de ocultar las razones que le llevaron a ello, el intento de resolverlo y el origen de los propios personajes protagonistas. Todo ello conectado de una forma tan sutil, perfecta y elegante que es inevitable sentir que,

por comparación, todo el resto del tomo es apenas si una excusa para firmar estas páginas absolutamente excepcionales.

De hecho, cómo decide contarnos el resto no ayuda a calmar esa sensación. Desde la clásica historia de la familia Marvel que es *Thunderworld Adventures*, hasta la igualmente clásica historia de superhéroes que es *Ultra Comics* o la distopía donde los nazis ganaron la guerra de *Mastermen*, todo cuanto se viene después de *Pax Americana* sabe a poco. Es cierto que Jim Lee hace un trabajo excepcional de dibujo en *Mastermen* y que *Ultraman* es un notable desafío a las convenciones del cómic de superhéroes, pero acaban sintiéndose más como una agradable resaca tras una borrachera bestial que como una auténtica exploración de algo notable o diferente.

Porque ese es el problema. Seis cabeceras, con la guía del Multiverso —que mezcla otros dos mundos, además de seguir la línea de guion abierta por *Thunderworld Adventures*— entre medio y dos números unificando todo en una aventura interdimensional acaba siendo demasiado. Demasiada información, demasiados mundos, demasiados héroes. Incluso si sus explicaciones son pertinentes. O si cualquiera de esos mundos presentados podrían ser el origen de una cabecera propia. Pero la suma de sus partes parece más la guía de un universo inexistente que un cómic.

Algo que no es necesariamente malo. Es algo diferente. Arriesgado. Y es innegable que Morrison ha hecho un trabajo excelente de principio a fin. Pero de igual modo, es innegable que para quien no esté ya metido hasta el cuello en el universo superheroico, la lectura puede ser absolutamente abrumadora. Inteligible, porque no se pierde en orígenes y relaciones más allá de las que explicita en cada una de sus partes, pero abrumadora, porque *El Multiverso*, como obra, está más cerca de las desquiciadas e inconmensurables novelas de Thomas Pynchon que de cualquier otro cómic.

Algo muy positivo, solo que de un modo diferente al que estamos acostumbrados. Y de un modo diferente al que nos han intentado vender *El Multiverso*.

ÁLVARO ARBONÉS

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.