



Detalle de Batman,
The Dark Knight No. 26 (2011).
Imagen: dccomics.com

EL FANTÁSTICO MUNDO DEL CÓMIC

RODRIGO URBANO SOLORIO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Los cómics han estado presentes desde la evolución de la prensa como medio de comunicación de masas y han dado vida a muchos superhéroes e historias que amamos y que nos han inspirado a través de los años. Éstos, a su vez, han inspirado un modelo de negocios exitoso y más aún en los tiempos actuales con su *boom* en cines.

Como bien sabemos, las casas grandes y más representativas, al menos en América, son DC Cómics y Marvel, productores de los héroes más grandes e icónicos como Batman y Spider-Man. Sus historias, encanto, representación y demás los llevaron a convertirse en gigantes de la industria y, con el paso de los años, rompieron su barrera de cómics, expan-

diéndose a diferentes medios de comunicación.

El gran éxito de estos personajes se debe a que los héroes no son invencibles o no están fuera de la realidad; a pesar de ser fantásticos, presentan una humanidad, situaciones y problemas que los hace creíbles para el público.

El primer personaje en tener una adaptación exitosa en el cine fue Superman, y desde éste se demostró que los cómics y las historias de héroes pueden adaptarse al medio del celuloide. Gracias a ese éxito, otros personajes más icónicos empezaron a salir en el cine, y lograron un éxito moderado, que incluso afectó a la misma industria del cómic, como el caso de Batman de 1980 de Tim Burton que

influyó el cambio de traje de *El Caballero de la Noche* en el impreso. Cabe mencionar que, aunado a esto, vinieron las figuras de acción y coleccionables; también destacar que, con el auge de la industria de los videojuegos, los héroes empezaron a tener sus respectivas adaptaciones a videojuegos, que, si bien cambiaban mucho la historia, eran intentos bastante divertidos, aunque pasarían años antes de lograr un videojuego decente de superhéroes.

En cuanto a los medios impresos, DC Cómics, desde nuestro punto de vista, siempre llevó la delantera, por hacer historias mucho más sustentadas, más realistas y más épicas que Marvel. Los aciertos de DC incluyen unificar universos y darles continuidad a otros héroes en multiversos¹, tales como el Flash de la época de plata de los cómics (Jay Garrick), y eliminar personajes importantes como Barry Allen, el Flash moderno, Supergirl y versiones paradójicas de héroes conocidos como Batman y Robin, todo esto para llegar a lectores más jóvenes que no estaban familiarizados con tantos personajes y sobre todo para evitar confundirlos con tantas historias. En el *crossover* de *Crisis en Tierras Infinitas*, una lectura un poco complicada y visualmente maravillosa que exigía mucho a su lector, se cumplió el objetivo de definir y mostrar un universo más claro. Muchos de los llamados “eventos”: *crossovers* e historias de relevancia y con consecuencias en el universo de DC; por ejemplo: la mencionada *Crisis en Tierras Infinitas*, *Blackest Night* y *Brightest Day*, la segunda *Crisis Infinita* y *Flashpoint Paradox*, por mencionar algunos, siempre

1. Concepto proveniente de la mecánica cuántica, que plantea la existencia de universos paralelos que coexisten entre sí. En el cómic se ha empleado este concepto para entrelazar a los personajes de diferentes historias.



cumplieron en cuanto historia, trazos y colores.

Marvel se sentía estancado y casi en bancarota, tanto que tuvo que vender sus propiedades intelectuales de sus héroes más famosos para salir adelante.

A pesar de estar presentes a lo largo de los años y en varios medios, fue en los años 2000 cuando en realidad empezó a despuntar y muchos voltearon a ver a esos personajes, que algunos creían para niños. Primero vino *X-Men* (2000), seguido del abismal éxito del trepamuros, *Spider-Man* (2002), película que demostró que la industria puede contar buenas historias e identificables, sin perder la identidad del personaje.

Portada de *Crisis on Infinite Earths* No. 7 (1985). Imagen: <https://bit.ly/32gOa8T>



Tobey Maguire, en *Spiderman* (2002).
Imagen:
<https://bit.ly/33jFu0n>

El éxito trajo consigo una gran parafernalia; videojuegos, figuras de acción, adaptaciones en cómics y libros, poco a poco, todo esto dio indicios de que en realidad es una industria bastante reutilizable: películas taquilleras, figuras agotadas, colecciones y ediciones especiales. ¿Qué más podríamos pedir nosotros como fanáticos?

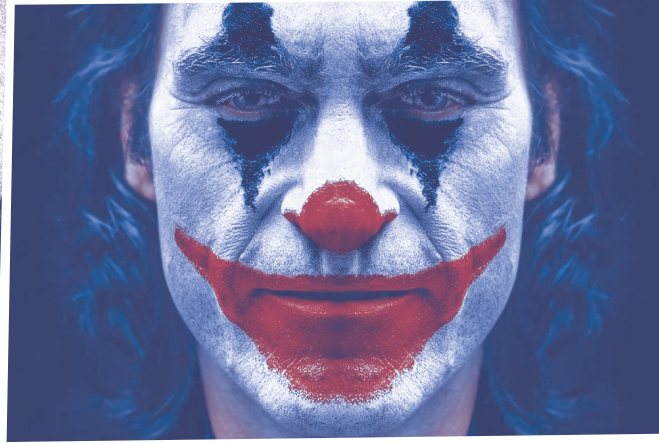
Aunado a lo anterior no podemos dejar de mencionar las convenciones de cómics, entre ellas, las más famosas son la ComicCon de New York, y por supuesto, la de San Diego, una de las más esperadas por cientos de fanáticos, (tanto así que conseguir boletos es toda una faena y no que se diga un hospedaje y transporte decente), no sólo de los cómics, sino de las películas y las series. Este medio además se ha convertido en una plataforma para nuevos anuncios, sorpresas, adelantos y famosos paneles de conferencias, donde actores y directores comparten detalles con los fanáticos sobre lo que se avecina en el futuro para sus sagas favoritas. México pronto tendrá su ComicCon, aunque La Mole sigue siendo la más representativa del país y se esfuerza en traer personalidades del mundo de los cómics como dibujantes o de actores famosos; de hecho, Tom Welling, el Superman de la serie de *Smallville*, vendrá en su próxima edición de marzo de 2020.

A pesar del moderado éxito de las películas de cómics y de un *reboot* más que épico con la trilogía de Nolan de Batman —que a su vez nos demostró que también podemos tener grandes actuaciones como Heath Ledger en el papel de Joker—, las películas se sentían en su propio universo, sin más complicaciones, desligadas, tanto en apartado visual como en historias, hasta la llegada del Marvel Cinematic Universe (MCU). Llevado de la mano de Kevin Feige y empezando con un héroe no tan popular, como Iron Man, y en el rol principal Robert Downey Jr., actor con un pasado problemático del que nadie apostaba lograría despegar, y qué decir de ser la cara de Marvel, el universo despegó con pocas expectativas, que afortunadamente superó.

Lo que nos trajo el MCU no tenía precedentes, fue algo nunca visto y sentó bases que han tratado de copiar (Universal y Warner Bros., por ejemplo) como historias ligadas, tratando de hacerlos similares a su contraparte impresa, personajes nuevos que se unieron a los cómics y a series animadas, para darles peso y tridimensionalidad a héroes no tan icónicos o famosos, pero sobre todo darle continuidad y un tono constante.

Su gran éxito se basa en lo anterior, a pesar de que en papel Marvel sigue flaqueando contra DC, las películas sentaron un antes y después en el género de superhéroes y logró un *boom* e incluso en momentos una saturación de la cual parece no verse algún fin cercano.

Para prueba basta una cifra: Marvel Studios con *Avengers: Endgame* reacudó la impresionante cantidad de \$2,796,274,401 y consiguió destronar a *Avatar* (por sólo diez millones de dólares) como la película más taquillera de todos los tiempos, un hecho que ni *Star Wars* ni *Harry Potter* pudieron lograr.



Tenemos series, tanto animadas como *live-action*, tenemos películas adaptadas de cómics o novelas gráficas muy oscuras e indie²; muchísimas figuras y coleccionables, ediciones especiales, juegos, parafernalia “pa’ tirar pa’ arriba”. Todo gracias al éxito del MCU. La industria se dio cuenta del tremendo potencial que tienen estas historias y estos personajes tan entrañables, que si bien han estado presente desde hace años, el cine (y el hecho de que fueran de verdad buenas películas) les dio una presencia y un alcance muy amplio y contribuyó a quitar esos estigmas de que los cómics y los héroes son sólo para nerds o para ñoños o para niños; en realidad todos podemos maravillarnos con sus historias y podemos sentirnos identificados con sus problemas y situaciones. Ese creo yo es el mayor logro que en esta última década ha tenido el mundo de los cómics y su industria: todos podemos ser fanáticos y no tiene nada, pero absolutamente nada de malo serlo.

Los héroes están para quedarse en esta nueva etapa. DC parece no querer quedarse atrás, y ha apostado por temas más elaborados, como la serie de *Titans*, que tiene un tono más violento que el acostumbrado, así como la nueva pelícu-

la de *Joker* con Joaquin Phoenix, que se convirtió en la primera película de cómics en recibir el premio de León de Oro en el festival de Cine de Venecia. La rivalidad de DC y Marvel sigue: Marvel prepara su cuarta fase del MCU y las series en la nueva plataforma de *Disney+* y videojuegos propios, como *Marvel's Spiderman* para PlayStation 4; DC prepara a su vez, un nuevo *reboot* de Batman con Robert Pattinson a la cabeza, *Birds of Prey* y una nueva y mejorada entrega de *Suicide Squad*, adaptaciones animadas de sus historias de cómic y personajes como el mencionado *Joker* en el juego de peleas de *Mortal Kombat 11*. Creo que los mayores beneficiados somos nosotros, los fanáticos de ambos universos, las dos casas tienen mucho que ofrecernos y yo los espero con brazos abiertos y... ¿por qué no emocionarse con la posibilidad de un *crossover* entre DC y Marvel? Alguna vez se aliaron en los noventa con Amalgam Comics y la fusión de héroes y villanos de ambos; pero en películas sería algo totalmente diferente y sería fantástico verlo. Honestamente, la rivalidad entre ambos es algo real y el único desenlace que veo es que posiblemente el público termine harto de películas de héroes y nos quedemos sin ellas, no obstante, por ahora mientras el contenido sea de calidad, todos podemos disfrutarlo y ser superhéroes. ⚡

Titans (2018), serie de DC Universe transmitida por Netflix. Imagen: <https://bit.ly/2DjSVFn>

Joker (2019), interpretado por Joaquin Phoenix. Imagen: <https://bit.ly/2d0Vdi4>

2. Indie: más independientes.