

75 Years of DC Comics

Celebran mitología contemporánea

► En el libro, Paul Levitz divide la trayectoria de la historieta en seis grandes periodos y fija la Edad de Oro entre 1938 y 1955

Jorge Flores

En la reciente edición de la convención de cómics de San Diego, la lista de ganadores de este año incluía a *75 Years of DC Comics: The Art of Modern* (Mythmaking, Paul Levitz, Taschen, 2010), en la categoría de mejor libro relacionado con los cómics. A la joya de la corona de la librería de cualquier fan de los cómics —como se le ha llamado a este libro— sólo le faltaba un elemento que lo hiciera brillar más: el prestigiado premio Will Eisner Comic Industry, que ganó semanas atrás.

En 2010, DC Comics, una de las editoriales más poderosas e influyentes de cómics de superhéroes, cumplió 75 años de existencia, y lo celebró en grande: con este tomo fabuloso, gigantesco e imprescindible, editado por otra editorial legendaria: Taschen.

El autor de esta *biblia geek*, Paul Levitz, ha trabajado para DC desde hace más de tres décadas como escritor, editor y presidente, y no sólo repasa la historia de DC: prácticamente la reescribe. Además de su amplia crónica, cada imagen es acompañada por un breve texto descriptivo. La profusión de datos y referencias es inagotable, y tan exhaustiva como un proyecto de esta magnitud lo permite. No se puede desligar a los cómics de los acontecimientos históricos. Los textos escritos por Levitz se hallan contextualizados, pero dos imágenes hablan por sí solas de esta unión: por un

lado, una caricatura de *The New Yorker* en la que a un grupo de soldados se le entrega, además de sus uniformes, una revista de historietas; por el otro, el montaje en el que Superman aparece al lado de Jerry Seinfeld. Una muestra de cómo la mitología popular creada en las páginas de los cómics permea en la vida normal de los países, las sociedades que los conforman y la gente que los habita, hasta, incluso, entrecruzarse con otros productos de la cultura pop.

Seis periodos históricos son en los que el autor ha dividido el Universo DC, desgranándolo y estratificándolo de la siguiente manera: la Edad de Oro, que abarca de 1938 a 1955; la Edad de Plata, de 1956 a 1970; la Edad de Bronce, que comienza en 1970 y termina en 1984; los años de 1984 a 1998 son la Edad Oscura y la Edad Moderna inicia en 1998 y termina en 2010. Los acontecimientos que suceden en la sociedad explican aquellos que acontecen al interior de las páginas de los cómics editados en todas estas diferentes eras: el enfoque en los títulos de aventuras a principios del siglo 20 dista del ambiente *camp* de los años 50, lo mismo que de los extraños momentos bajo la influencia sesentera y la oscuridad reinante en la época reaganiana. Del lado gráfico, las páginas con las que abre cada apartado son un impresionante *spread* plastificado en tonos relacionados con la edad a la que pertenecen.

Las imágenes que aparecen en sus 720 páginas fueron digi-



► Paul Levitz

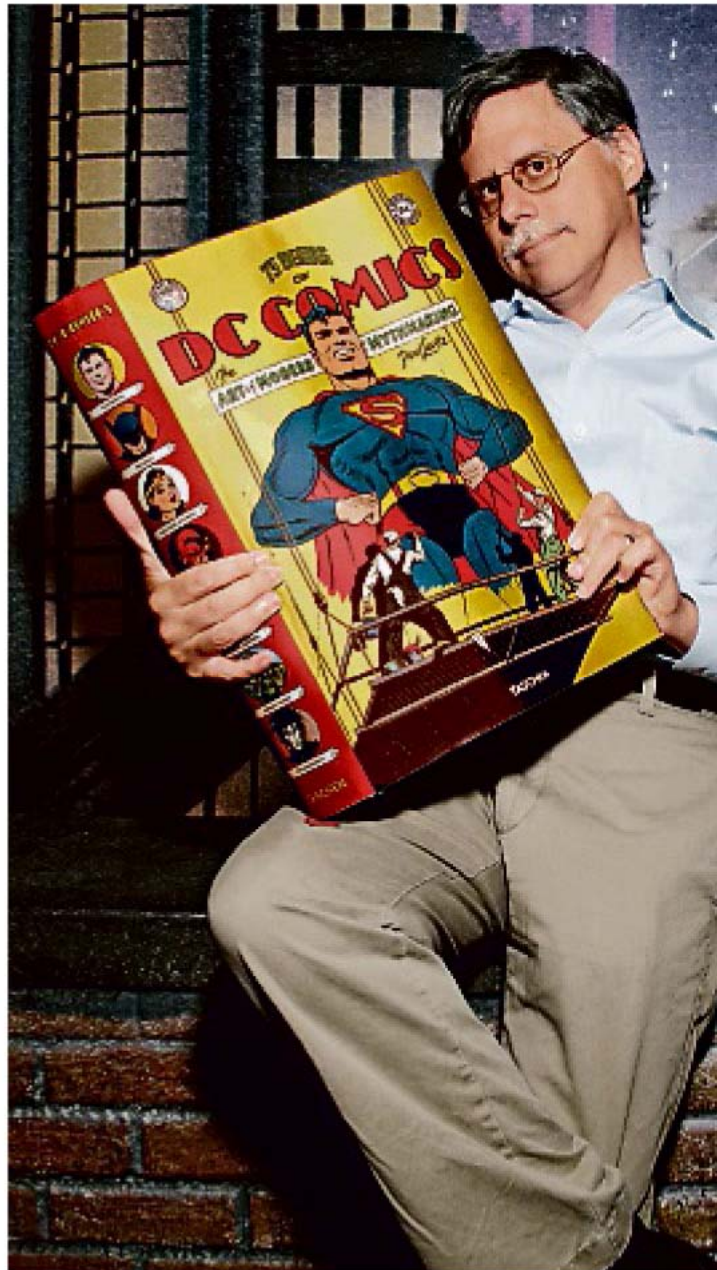
talizadas para la ocasión: portadas, fotos históricas, reproducciones de páginas, dibujos originales, recortes de periódico, fotogramas de animaciones, películas y programas de televisión, tablas de ventas, memorabilia, etcétera; todo reproducido a gran formato, aquel al que nos ha acostumbrado el sello alemán. Esta generosa colección gráfica es resultado del trabajo del director de arte y diseñador del proyecto, Josh Baker.

Una serie de tablas cronológicas desplegadas acompañan este mapa de la cultura popular occidental, iniciando con las pinturas en las paredes de las cavernas y terminando con la subasta, en 2010, de los cómics con las primeras apariciones de Batman y

Supermán respectivamente (las cuales alcanzaron cifras estratosféricas que rebasaron el millón de dólares). En medio, una larga serie de acontecimientos que han marcado la historia del entretenimiento popular, la mitología contemporánea, el arte secuencial y el paso de los medios de impresos a digitales.

El capítulo dedicado a la Edad de Piedra (que abarca de la prehistoria del cómic a 1938, año en que *Supermán* hace su primera aparición en Action Comics) es un repaso por los primeros esfuerzos de las editoriales que publicaron tanto recopilaciones de tiras cómicas como *pulp fictions* e historietas y que, a principios del siglo 20, entraron en una compe-

gía



tencia feroz de la cual sólo aquellas más capacitadas salieron vivas. Incluida, por supuesto, National Allied Publications (ahora DC), la casa editorial fundada en 1935 por el mayor Malcolm Wheeler-Nicholson con el lanzamiento de *New Fun #1*, revista que, a diferencia de sus competidoras, publicaba material inédito y no

reproducciones de trabajos de la prensa. De ahí en adelante, Levitz nos explica por qué el mercado del *mainstream* se ha comportado como lo ha hecho a lo largo de las décadas, con sus cambios de estilo.

Crítico