



x Luis Paz



Rick and Morty:

“Es una locura la velocidad a la que quemamos ideas”



Hablamos con los guionistas Dan Harmon y Scott Marder sobre la octava temporada de la serie de Adult Swim y su nueva tanda de aventuras bizarras.



En un momentito del episodio 3 de la nueva temporada de **Rick and Morty**, ellos están viajando y el pibe va jugando con un fidget spinner. El viejo medio lo boludea por eso, y ahí Morty le suelta un categórico: "Soy retro". Con 12 años al aire y una octava temporada estrenada a fines de mayo por Adult Swim - HBO Max, la sitcom espacial creada por Justin Roiland y Dan Harmon lleva tiempo siendo un clásico de las series animadas y una referencia para el sector, en especial a partir del boom de las sagas bizarras, psicodélicas y/o surrealistas para adultos que florecieron en la última década. También habría que revisar cómo **Rick and Morty**, Regular Show y Adventure Time son parte de un arco que, ahora, ya llega hasta el brainrot italiano.

En medio de todo eso hubo una pandemia y denuncias contra uno de los creadores de la serie, Justin Roiland, acusado por su mujer por violencia física y privación de la libertad, y absuelto en 2023 por falta de pruebas. Como sea, desde enero de ese año, Roiland (autor de la idea primigenia, remix de Volver al futuro y sitcom) salió del equipo de **Rick and Morty**. Pero Dan Harmon no quedó solo a cargo: el rol del productor y guionista Scott Marder fue creciendo especialmente desde las temporadas 3 y 4 –cuando muchos señalan que a Roiland se le cortó la onda con **Rick and Morty**–, y desde la 5 se sumó también como productor ejecutivo.

Así como el del inventor Rick Sánchez y su nieto Morty Smith, el combo que arman Harmon y Marder también daría para buddy movie. Uno habla con calidez, se acerca todo el tiempo a la cámara durante la videollamada con **421**, se traba y se cuelga un poco, no para de revolear las manos. El otro es más estático, sonríe de lado, habla corto y tiene cara de siempre estar pensando varias jugadas por adelantado. Como sea, son los tipos que hacen un show que con esta octava temporada pasará la barrera de los 80 episodios. Un show clásico que aún se las arregla para seguir impulsando las cosas para adelante en el mundo de la animación. Unos dibujitos que son top 3 históricos, votados por cientos de miles de personas en dos encuestas enormes, una de [IMDB](#) y otra de [FilmAffinity](#).

–**Siguen camino a concretar esa idea de ser un show de “al menos” diez temporadas, y entre tanto se volvieron canon, ¿cómo se siente?**

Dan Harmon: –Es un desafío enorme. Por suerte, antes que nosotros vinieron Los Simpson, que van como por la temporada 700 y llevan como 50 años y son el canon de las series animadas modernas. Si no, tendríamos que ir atrás hasta Los Picapiedras como ejemplo de un show animado que haya durado décadas. Y Los Simpson tuvieron un truco, que fue que hicieron que estuviera bien hacer algunas cosas. Por ejemplo, hay episodios o flashbacks donde Homero y



Marge, que tienen 35 años eternamente, están en sus días de secundaria. Y cuando hay una reunión o algo, la música que suena va cambiando. No es que dicen: "No, esto ya lo mostramos y sonaba Wang Chung en esa época", sino que de pronto lo muestran de nuevo pero ahora suena Nirvana.

-Bueno, Morty tiene 14 años desde 2013.

Dan Harmon: –Uno pensaría que, si nadie cumple años, entonces todo lo que pasa en la serie, todos los hechos de estos 81 episodios, supuestamente ocurren en un lapso de seis meses, y los fuimos entregando a lo largo de más de una década. Pero Los Simpson ya resolvieron esto, y eso para mí fue un alivio cuando llegamos a cierto punto, porque tenemos este programa que es canon y que dice que en realidad ésa es la regla en la animación, y si tu personaje tiene 14 años no querés que cumpla 15, querés que siempre tenga 14. Y así es como se hace. Desde un punto de vista "lógistico", tenemos que manejarlo como Los Simpson y decir: "Bueno, tenemos que acostumbrarnos a la idea de que este show podría durar 50 años. ¿Qué significa eso? ¿Qué tenemos que hacer con eso?".



-¿Y qué tienen que hacer con eso?

Scott Marder: –En primer lugar, estar a la altura del show. Dan dejó la vara altísima en los primeros años, y tratamos de mantener ese nivel. Cada episodio nuevo que elegimos para una temporada, lo comparamos contra lo mejor del show. Somos realmente duros y no dejamos pasar uno que no esté a la altura. Solo hay lugar para diez episodios por temporada, y llevan mucho trabajo, así que no podemos darnos el lujo de que uno no funcione.

-El flujo de ideas no parece ser un problema, ¿no?

Dan Harmon: –Al contrario, el problema puede ser decidir demasiado pronto cuáles episodios van a funcionar, porque eso puede cerrarte puertas. Al encabezar el equipo, una de las responsabilidades es dar el espacio como para que nadie se quede sin pitchear una idea por considerarla mala, o tonta o que no tiene nada que ver. "No, esto es una serie animada de ciencia ficción, no tiene nada que ver conmigo meándome encima en cuarto grado"... bueno, tal vez sí tenga que ver con eso después de todo. A veces, una historia que parece una anécdota ridícula puede convertirse en el corazón de un episodio, si le das contexto.

-Entonces, ¿cuánto del trabajo creativo que hacen se descarta?

Scott Marder: –El show se mueve tan rápido que en otra serie, seis ideas diferentes darían para hacer seis episodios completos. Pero acá esas seis ideas las usamos en una cold open de dos minutos. Es una locura la velocidad a la que quemamos contenido, es muy salvaje.

Dan Harmon: –Y al mismo tiempo, desde una perspectiva newtoniana, podríamos decir que somos un motor bastante ineficiente, según cómo se lo mire. Quiero decir que un montón de las ideas son desechadas. Diría que el 95% de lo que se nos ocurre termina en la basura, o a veces en un cajón porque no es algo que vayamos a usar ahora pero puede funcionar luego. La mayor parte del trabajo creativo en un show así es levantar muchísimo polvo de ideas, hacer volar el confeti del pensamiento, y luego ver qué ideas quedan brillando en el aire. Es necesario generar



tanto material para un show tan rápido como éste, donde pasan tantas cosas, que nada se ve como una mala idea, sólo como cosas que por ahora son descartes pero pueden convertirse en contenido.

Hay un momento al final de uno de los primeros episodios de esta nueva temporada donde Morty y Summer, su hermana mayor –el personaje que más se desarrolló en los últimos años–, están en un tanque y en menos de un minuto pasan de estar desesperados, a llorar, a conectar como hermanos, y enseguida salen del tanque y le dan una paliza a “un NPC” que intentó enseñarles “cómo son las cosas”. Ese recorrido frenético entre triggers y reacciones y estímulos y gags y caramelos

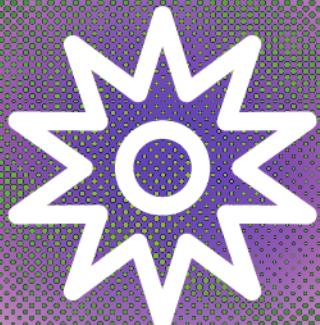
visuales define a la perfección a **Rick and Morty** y toda la estirpe de shows animados que ayudó a redefinir en el camino de sus 81 episodios en 8 temporadas.

“Solo tenemos 20 minutos por capítulo, y dentro de eso intentamos contar una historia que tenga inicio, desarrollo y final”, explica Harmon. “Después, el eje temático puede ser la invención de la teletransportación o la invisibilidad, pero lo que une y le da sentido a la serie es que el público se preocupe por los personajes, que pueda empatizar con lo que están pasando y entender por qué hacen lo que hacen. Summer, por ejemplo, puede tomar una decisión absurda, pero si tenés en cuenta que es una adolescente y a la vez es nieta de Rick, todo cobra sentido.”

WIZARD

Convertite en Wizard para que **421** siga creciendo.

Suscríbete



421

Bueno, bonito y Balastro

Comodines, planetas, tarots y arcanos decoran y protagonizan un videojuego roguelike de cartas colecciónables, multipremiado e hiper adictivo.



x Juan Ruocco



Hace unas semanas, durante la parte álgida del verano en Buenos Aires, mi compañero de [Círculo Vicioso](#), [Pablo Wasserman](#), me atosigaba con una pregunta constante: “¿Jugaste [Balatro](#)?” Mi respuesta siempre fue negativa porque no tenía ganas de explorar nada nuevo. Hasta hace unos quince días que, por alguna razón desconocida, [mi computadora](#) no tuvo ganas de prender –la moví de enchufe, revisé la fuente, llegué a pensar que el mother estaba muerto– y no me quedó otra que poner el [Cloud Gaming de Xbox](#) en el televisor del living. Entonces vi la sonrisa. Ah, esa maldita sonrisa. De forma inocente, abrí Balatro y jugué un par de partidas. Desde entonces es lo único que juego. Desplazó a Starcraft II en la línea de prioridad.

Todo esto estaba preconfigurado en cada recomendación. Incluso cuando avisé que había empezado a jugarlo, rápidamente varios seguidores me avisaron en Twitter que iba camino al vicio. Me hice el interesante y no les di bola a las advertencias. Ahora estoy sumergido en el paco.

Pero basta de rodeos, hablemos del juego. No hace falta destacar mucho que **Balatro** es un juegazo, y por esa misma razón se llevó tres premios en la edición 2024 de los Game Awards: mejor juego indie, mejor juego debut y mejor juego móvil.

Balatro es un **juego de cartas**. Es un juego de póker, pero en esteroides: se pueden obtener mejoras que nos permiten sumar más fichas. Es single player y todo el tiempo luchamos contra la banca, que va subiendo el nivel de fichas necesarias para ganar. Esto sucede en secuencias de tres “ciegas”. La ciega chica, la grande y un jefe que suele tener alguna variable que nos molesta en el juego. Entre cada ciega, y después de derrotar a cada jefe, podemos visitar la tienda y ahí la cosa se pone interesante.

Básicamente, **Balatro** es un juego donde el objetivo es lograr los mejores “combos”, que nos den la mayor cantidad de puntos disponibles. Esto se da porque los modificadores nos ayudan tanto a sumar fichas como a conseguir números multiplicadores, resultando nuestro puntaje el producto entre cada uno luego de cada mano. Para ello existen cuatro tipos de cartas ayudantes: Comodines, Planetas, Tarots y Arcanos.



El combo loco

Los **comodines** son responsables de los efectos permanentes en el juego. Usualmente se puede tener hasta cinco y sus habilidades suelen influir a los otros, logrando los tan anhelados combos. Por cierto, combear es un concepto que nació de [Magic: The Gathering](#) y que básicamente se usa para cuando la sinergia entre las cartas produce un efecto tan poderoso que deja al jugador al borde de la victoria o directamente le da la victoria. Todo el truco de **Balatro** es conseguir una combinación de comodines que nos permita combear. Además, son los responsables de la estética Clown-Core, Joker-Core o [Juggalo](#) del juego (la parte a la que Wasserman se refería como “maldita”).

Por otro lado, los **planetas** nos sirven para subir de nivel las jugadas base (carta alta, par, doble par, trío o pierna, escalera, color, full, póker, escalera de color, escalera real de color). Las **cartas de tarot** en general sirven para modificar el mazo (aunque también para modificar y crear comodines) y ponerle adicionales a cada carta (como mejoras y fichas con efectos particulares). Por último, los **arcanos** son como unas cartas de tarot pero con efectos más fuertes.

En gran parte, **Balatro** parece un TCG (juego de cartas coleccionables), dado que sumó al clásico juego de póker la posibilidad de juntar dinero cada ronda y usarlo para comprar

mejoras que, siguiendo el tópico de juego de cartas, pueden venir de forma directa o en paquetes aleatorios como Pokémon, Magic y Yu-Gi-Oh!. En definitiva, podemos decir que **Balatro** se parece bastante al póker pero con [mecánicas de Draft](#).

Una más no hace mal

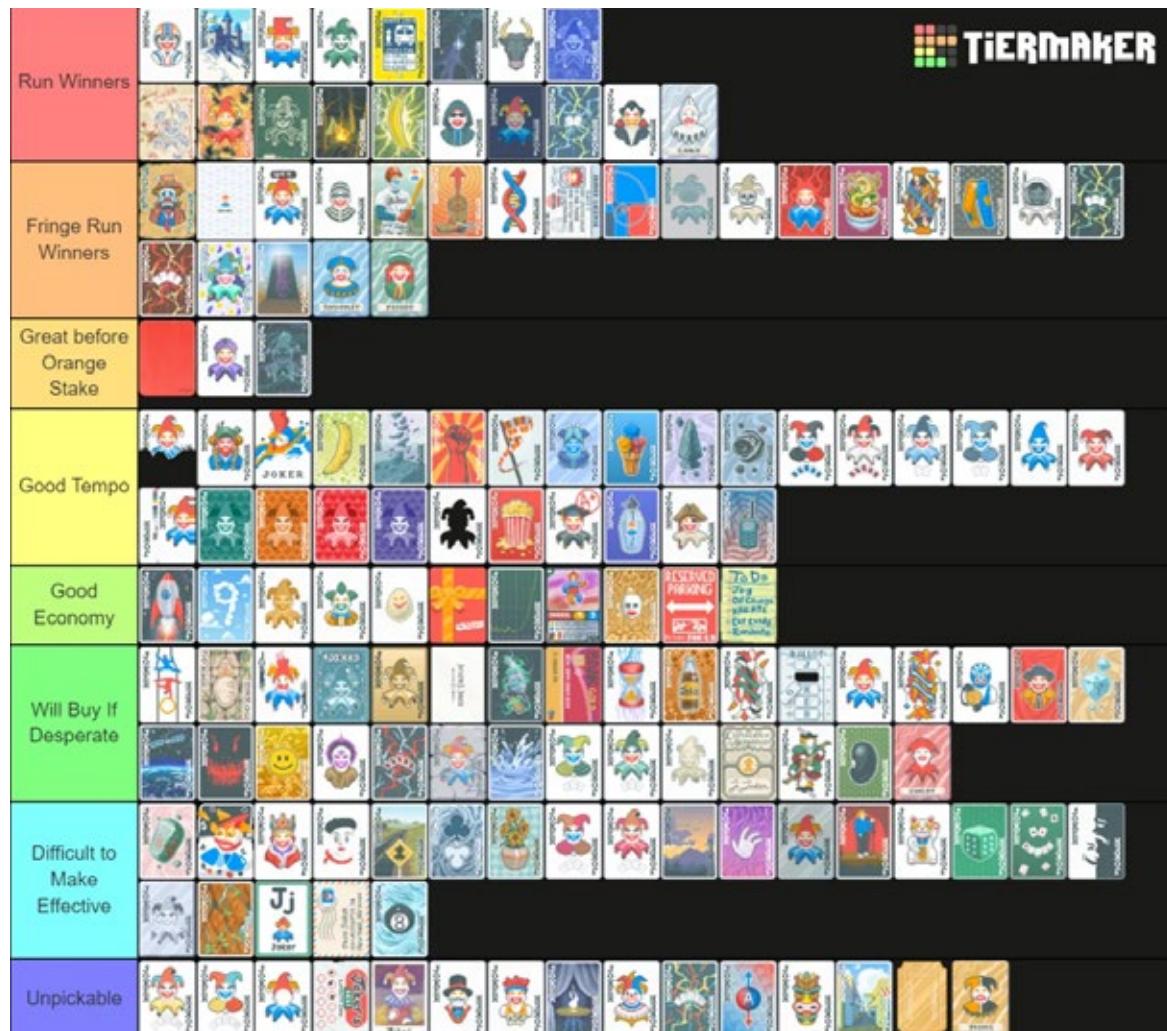
¿Y el factor adictivo? Bueno, hay muchos que dicen que eso se explica por todos las “**golosinas visuales**” del juego. Cada efecto y cada reacción tienen una mini animación, un sonido propio, que genera dopamina (la genera). Pero me parece que esto tiene que ver con el mayor acierto del juego: cuando comenzás una corrida (elegir un mazo y una dificultad e intentar obtener el mayor número de fichas posibles), sólo hay una vida para ganarla. Si la banca te gana la última mano, se termina todo. Esa sensación de vacío ante la

derrota y la idea constante de “haber podido ganar esta corrida si hubiese modificado tal jugada o hubiese comprado tal comodín” es lo que lo vuelve tan adictivo.

Algo que, en definitiva, se inscribe dentro de las **dinámicas roguelike** propias de otros tipos de juegos, donde si bien se las suele asociar a varias características más (niveles procedurales, turnos, combate en cuadrícula), la **muerte permanente** es una de las más fundamentales. De ahí que cada artículo (éste, incluso) que habla de **Balatro** lo incluya dentro de esa categoría.

Cruzar el umbral del daño irreparable

Como todo videojuego, hay un momento en el cual uno como jugador choca con lo



que me gusta llamar “el umbral”. No sé si a ustedes les pasa, pero hay un momento más o menos clave donde uno se engancha o deja un juego. Quizá ustedes tengan experiencias más matizadas, o sientan que esto no es tan determinante y es parte de una progresión indefinida. Pero yo lo siento así.

Hay juegos que sé que estoy a punto de dejar porque llegué al umbral, y si los sigo jugando es porque me obligué a hacerlo (como Red Redemption 2, que hubiese dejado en el mismísimo instante de la carreta después de la nieve). Quizás tenga que ver con la cantidad de horas de juego. Si rondás las 10, 15 horas, y el juego todavía no “mostró” nada, no suscita ningún tipo de interés, es probable que la cosa muera ahí.

Con **Balatro** me pasó muy claramente. Jugué esa primera vez en la pantalla (gané un mazo en la dificultad base) y después metí un pequeño frenesi nocturno donde destrabé más mazos. El problema se dio el domingo a la tarde, cuando me puse a jugar de nuevo para destrabar algún otro mazo y caí en la falopa clásica: buscar **builds**. Es decir, qué tipos de comodines hacen mejor sinergia, mejores combos, cuáles son las formas más efectivas de jugar. Una vez que atravesás el umbral, no hay vuelta atrás.

Ahí mismo encontré esta imagen y supe que no sólo había cruzado el umbral si no que estaba entrando en la zona del daño irreparable. Esta sola imagen me hizo destrabar 15/15 mazos y ganar uno de ellos en todas las dificultades. A partir de ahí, la cosa escaló y ahora no sólo busco cuáles son los mejores comodines si no qué tipo de juego, cuánto influyen los modificadores de cartas y un largo camino que ya se recorrió mil veces.

Cuando entrás en la zona de daño irreparable sabés que sólo queda buscar destrabar la mayor cantidad de logros posible. Y si se puede, todos. Tarea que no es sencilla ni fácil, ni gratuita. Sólo se da en algunas ocasiones con algunos juegos. En este caso me parece una posibilidad feasible. Más que nada porque es la única manera de reparar el daño irreparable.

Veremos qué dicta la suerte.

Balatro, abrazo.

Cómo jugar **Balatro**

(update 29/4/25)

Anoche, mientras jugaba una de mis runs nocturna, me sucedió algo inesperado pero para lo que venía trabajando bastante: conseguir una puntuación exponencial. Esto es, en definitiva, lograr crear un combo tan roto (poderoso) que sube de nivel el sistema de notación típico del juego a un número exponencial. No es algo para nada extraño, de hecho los que juegan seguido lo logran bastante a menudo. Pero siempre hay algún desprevenido que me termina consultando “¿Cómo lo lograste?”, así que acá van mis reglas para jugar **Balatro** y no morir en el intento:

- **Jugar Flush.** Esto parece una boludez pero es la base de mi juego. Lo más fácil y lo que mejor rinde en puntaje es jugar Flush. Después está la posibilidad de tunear High Card o jugar piernas o Full House, que también rinde muy bien. Pero para los primeros niveles, el Flush es como patear un penal fuerte y al medio.
- Esto es bastante obvio, pero necesitás **Jokers** que te ayuden a sumar una buena cantidad de fichas, que te sumen multiplicadores y, fundamentalmente, que te los multipliquen. Ésa es la sutil diferencia entre las cartas que dicen + Mul y x Mul.
- Es súper necesaria **una economía más o menos sólida** para seguir comprando Jokers, Planetas, Tarots y cartas modificadas. Hay algunos comodines muy buenos, pero dale especial pelota a las cartas de Tarot que suman y multiplican guita.
- Usar los **skips de mano** para tener recursos extras. Si bien no hay que abusar algunas de las veces que uno skipea una blind (en especial la small), sirve para acumular recursos o conseguir Jokers Negativos (los que permiten tener más slots de Jokers).
- A partir de cierto nivel (algunos dicen el cuatro y cinco) el juego ya entra en una fase más de “midgame”. Ahí es necesario quizás **transformar los combos iniciales** que nos hicieron llegar hasta ahí, en busca de combos mucho más potentes.



Esta búsqueda va a estar determinada por la suerte o la economía. De ahí que sea tan importante una economía sólida si queremos tener una run larga. A partir de acá nuestra run entra en zona de “definición”. Todo lo anterior, es un filtro.

- **Tunear las cartas.** Parece una gilada pero

es la clave de todo. Las modificaciones a las cartas y al mazo son fundamentales en las runs largas. En principio todo lo que sea agregar fichas es importantísimo: la roja para puntaje y la violeta para Tarots gratis. También eliminar cartas que no nos sirven y achicar el mazo suma muchísima consistencia en las etapas finales.

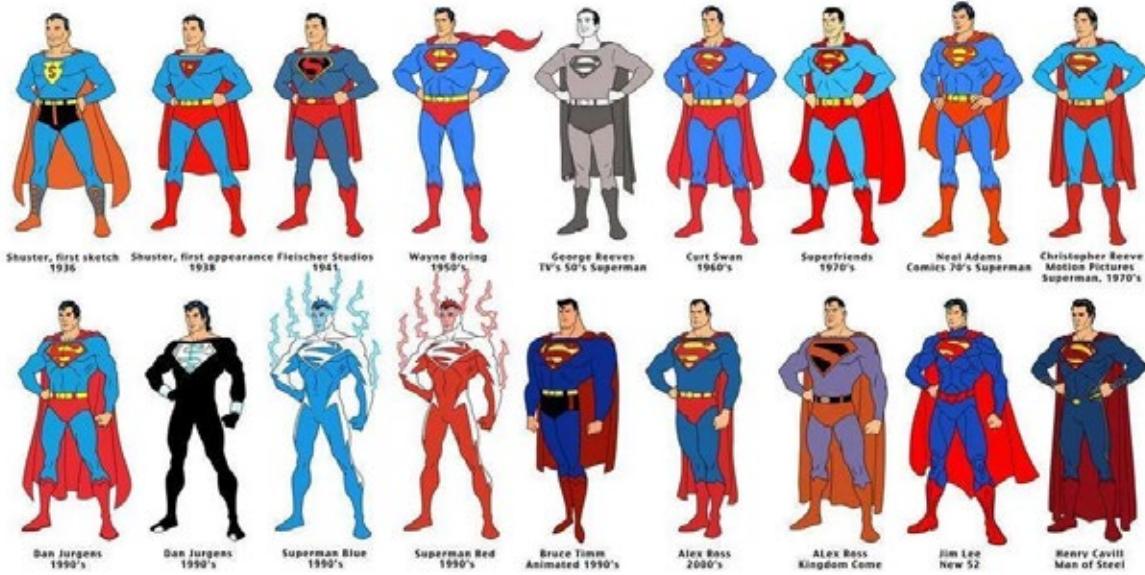
Guía de lectura de cómics de Superman para principiantes

Los principales hitos en las historietas del superhéroe de Krypton: sus orígenes, su opción por la bondad, su mayor paliza y hasta su muerte.



x Juanma La Volpe





El Hombre de Acero, el primer superhéroe. En sus 86 años de publicación, desde la **Action Comics #1**, se pudo mantener vigente y marcando el rumbo del cómic de superhéroes. Pero en su “todo lo puede”, a medida que la historieta se fue complejizando y teniendo guiones más adultos, **Superman** se convirtió en un personaje complicado de escribir porque en su infinidad de respuestas y soluciones nace la dificultad de poder presentar desafíos a la altura. Sumado a la carga social/política que representa en su formato “Sueño Americano”, desde nuestra mirada de argentinos ([país hincha del club Batman](#)) siempre nos pareció un poco rati amigo de la gorra y el sistema.

Por eso es muy probable que, a diferencia de otros personajes más fáciles de querer, no hayas leído mucho del kryptoniano. Pero, hey, tranquilo. Su nombre es **Kal-El**, tiene sus muy buenas historias y te vamos a dar un empujoncito a los cómics con los que deberías empezar a leerlo.

¿Quién es Superman?

En 1938, en las primeras 13 páginas del **Action Comics #1**, nace el personaje de Superman, creado por el dúo de **Jerry Siegel** y **Joe Schuster**. Si bien ya había personajes pulp que comenzaban a convertirse en referentes de aventuras, como The Phantom o El Zorro, el concepto de “superhéroe” nace con nuestro amigo de **Krypton**.

Kal-El es enviado a la Tierra por sus padres desde el planeta **Krypton**, antes de que estalle y sea destruido. Al caer a nuestro planeta, es encontrado y adoptado por la familia **Kent** de **Smallville, Estados Unidos**, quienes lo renombran **Clark**. A medida que crece bajo las enseñanzas de los **Kent** en ese pequeño pueblo rural de USA, sus poderes comienzan a aparecer, reaccionando al sol de nuestra galaxia que activa su linaje kryptoniano. **Clark**, de bondad insuperable gracias a los **Kent**, decide usar estos nuevos poderes para ayudar y proteger a los habitantes de su nuevo hogar.

Superman es el *blueprint* de los superhéroes, y no solo del género si no también del arquetipo “Superhombre” que hoy vemos reflejado en parodias y personajes como Homelander e Invencible, y cruzando el gran océano hay muchos paralelismos con el queridísimo Son Goku, otro alienígena que





DCCOMICS.COM



cae en la tierra y es adoptado por un señor que le enseña de bondad.

En sus 86 años, **Superman** vivió de todo, murió, volvió, murió de nuevo... Estos son –para mí– los cómics con los que deberías empezar a leer para adentrarte al personaje, pero después hay muchísimo más por explorar.

Secret Origin (Superman #650-655 - 2009)

Hay que arrancar por el principio pero, como se imaginará, y al igual que pasa con Batman, nuestro querido **Clark** tiene un origen que fue contado miles de veces a lo largo de años de publicación. **Geoff Johns** –guionista labrador si los hay con sus hits y sus misses– y el dibujante **Gary Frank** nos traen acá un origen de **Superman** que sirvió como cimiento no solo para lo que vino después a nivel cómic sino también para ordenar los universos cinematográficos y series.

Después de la saga *Infinite Crisis*, que también escribió **Johns**, varios personajes necesitaban ordenarse y volver a plantear su origen. En el caso del **Hombre de Acero**, **Johns** logra construir un relato manteniendo los pilares e íconos del mito, pero acomodándose a tiempos más modernos y haciéndolo más accesible a nuevos lectores.

En los 6 números que contiene **Secret Origin**, a lo que ya conocemos **Johns** nos permite sumar más acerca de la vida y la destrucción de **Krypton**, el planeta natal de **Kal-El**, la relación de sus padres reales, la educación y la relación familiar en la Tierra, los primeros

enfrentamientos con su némesis **Lex Luthor** y el origen de la decisión de luchar para proteger su nuevo hogar.

The Man who has everything (Superman Annual #11- 1985)

Alan Moore y **Dave Gibbons**, responsables de *Watchmen* –y en el caso de Moore también de miles de goles pero sobre todo de *La Broma Asesina de Batman*–, nos traen esta breve aventura pero espectacular historia que no sólo cuenta con un relato que suma lore si no que también vemos cómo se relaciona **Superman** con sus fantasías personales.

Batman, Robin y Wonder Woman caen a la Fortaleza de la Soledad, la “Baticueva” de **Superman**, el día de su cumpleaños, con regalos. Pero lo encuentran siendo dominado por una planta alienígena llamada Black Mercy, entregada por Mongul, un villano conquistador espacial al que **Superman** le dio varias palizas. Esta planta lo induce a un sueño con alucinaciones de cómo sería su vida si **Krypton** no hubiese



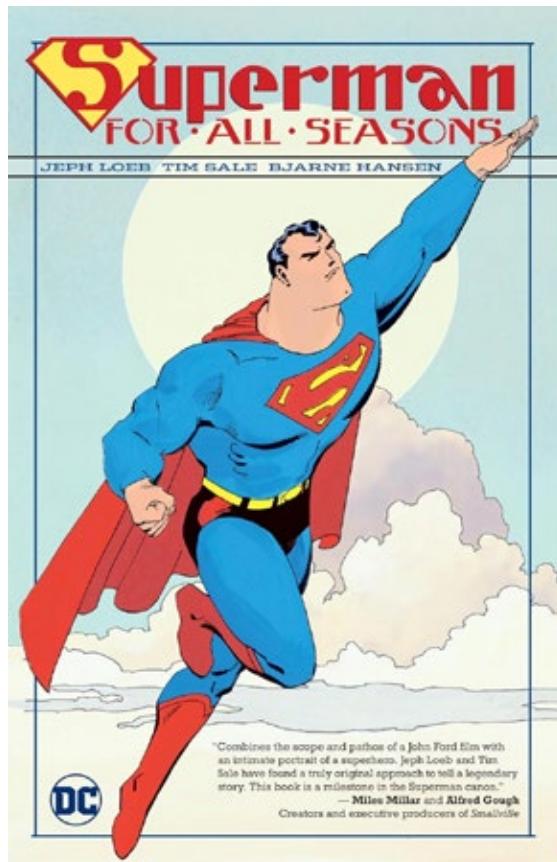
sido destruido, pero lo que empieza siendo algo placentero poco a poco se va tornando una tortura. Mientras tanto, Batman, Robin y Wonder Woman se enfrentan a Mongul y tratan de resolver cómo desconectar esta planta de **Clark**. De mis cómics favoritos: cortito, al pie, super efectivo.

Superman: For All Seasons (Mini serie - 1998)

Hay duplas creativas que ganan siempre. Antes hablamos de Moore y Gibbons, pero lo de **Jeph Loeb** y **Tim Sale** en los '90 no tiene nombre. Estos muchachos que venían de hacer *Un largo Halloween* en Batman deciden hacer algo super diferente a lo que le estaba pasando a **Superman**.

Un poco de contexto: en los '90, el mito del **Hombre de Acero** tuvo que ser reforjado después de que **DC Comics** tomara la decisión de matar a **Superman**. Luego de clones, robots, resurrecciones y transformaciones, el personaje entró en un mood raro tratando de adecuarse a la nueva era de los antihéroes. Bueno, **Loeb** y **Sale** hacen uno de los cómics más tiernos y humanos que pueden sacarse del alma y logran bajar por un ratito a **Superman** de su Olimpo, para traernos cuatro relatos de sus primeros años creciendo en **Smallville** y su llegada a **Metrópolis**.

¿Y cómo hacen esto? Para empezar, como



dice el título, acá vamos por las estaciones del tiempo, contamos con cuatro relatos narrados por diferentes personajes (**Clark Kent**, Jonathan Kent, Lois Lane y Lana Lang) en un tono introspectivo, que hace foco en la humanidad de **Clark**. Sumado al lápiz y el color de Sale, que tiene una elección muy delicada en cada uno de los capítulos.



All-Star Superman (Serie limitada - 2005)

Obviamente, el primer superhéroe juntó a las mejores plumas de la historieta y en **All-Star** tenemos otro equipo creativo que es espectacular y muy importante para el cómic de este género. **Grant Morrison**, responsable de *Arkham Asylum* y otros grandes cómics, se une con uno de sus dibujantes fetiches, **Frank Quitely**, para traer una de las historias definitivas para entender **Superman**.

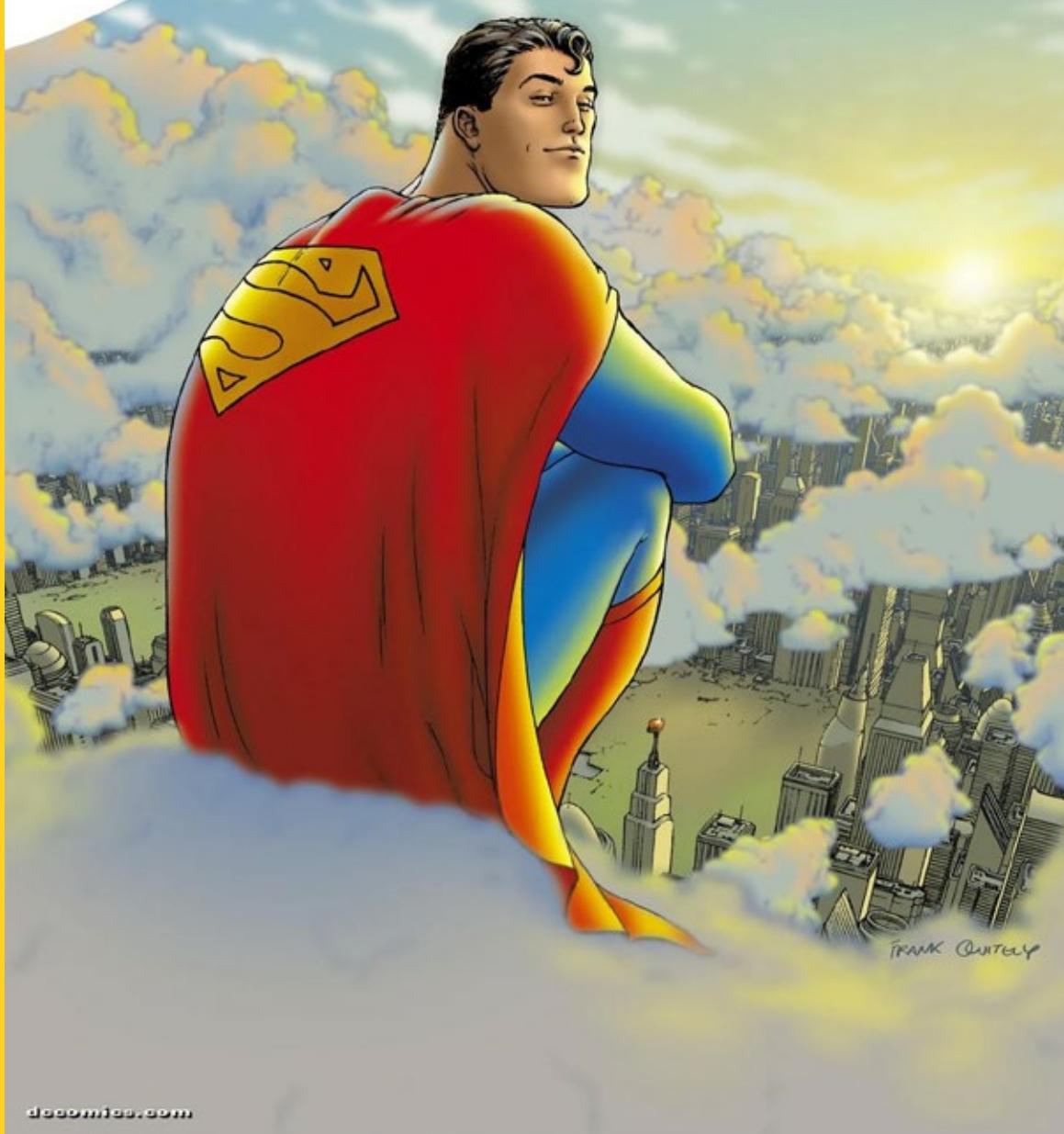
All-Star Superman se construye en una narrativa de mito, palabra que usé varias veces para referirme a este personaje, pero

GRANT MORRISON + FRANK QUITLEY

WITH JAMIE GRANT

SUPERMAN

JAN. NO. 1



dccomics.com



es porque **Morrison** entiende a **Superman** como un dios que se hace pasar por humano para cuidarnos, porque este planeta y su gente le dieron un hogar.

Morrison habló sobre la creación de **All-Star Superman** en una entrevista para Newsrama del 21 de octubre de 2008, en la que cuenta lo que entendió al ver un cosplayer de **Superman** en la Comic-Con de San Diego: "Él estaba sentado con una rodilla erguida, con la barbilla apoyada en sus brazos. Parecía totalmente relajado... y de repente me di cuenta de que así era como **Superman** se debía sentar. No hincharía el pecho o tendría una postura heroica, sino que estaría totalmente calmado. Si nada puede hacerte daño, puedes darte el lujo de estar tranquilo. Un hombre como **Superman** nunca tendría que estar tenso ante el frío; nunca se estremecería frente a un golpe. Estaría totalmente relajado. Con esta imagen de **Superman** en mi cabeza, relajado en una nube y mirándonos, corrí a mi habitación y llené docenas de páginas en mi cuaderno de notas y dibujos."

Después de un enfrentamiento donde recibe altísimos impactos de luz solar –lo que generalmente le da su poder–, **Superman** este termina enfermando, agarrándole una especie de "super cáncer". Por este motivo, y sabiendo que tiene el tiempo contado, decide poner en marcha un listado de cosas por hacer mientras va resolviendo el día a día de ser un superhéroe, enfrentándose con enemigos emblemáticos y aceptando su destino y legado. Esto es de lectura indispensable.

La muerte de Superman (*Superman #73-75, Adventures of Superman #496-497, Justice League America #69 - 1992*)

Pocas historias repercutieron tanto fuera del cómic como ésta. La muerte de **Superman** impactó al mundo en general y fue un acontecimiento que no sólo sacudió su status de personaje intocable –como muchos lo entendían– sino que también traería las repercusiones de imaginar un mundo sin él. Ideado por el editor de DC, **Mike Carlin**, y un equipo creativo de laburantes como Dan Jurgens, Roger Stern, Louise Simonson, Jerry Ordway y Karl Kessel, **La muerte y regreso de Superman**, título completo de la saga, es una historia que envejeció y tiene algunas dificultades para ser leída hoy en día, pero es una parte importantísima de la historia del personaje. No es tanto que lo mata, si no la idea de verlo morir y tener que reconfigurar el universo DC alrededor de esto.

En **La muerte de Superman**, un ser creado para ser un arma de destrucción masiva, Doomsday, logra escapar de su prisión en la Tierra, donde había sido enterrado hacia millones de años. Este personaje super random y poderoso comienza su paso de destrucción cual fuerza de la naturaleza, despachando ciudades y superhéroes como si nada. Hasta que se topa con **Superman** y comienzan la paliza más violenta que vemos recibir y dar a Clark.

De lo recomendado hasta acá, este título tiene la importancia de haber marcado una década y de comenzar otra con **El Reinado de los Superhombres**, y haber presentado



un crossover con todo el universo DC en **Funeral para un amigo**. Puede que sea, de estas recomendaciones, la más difícil de leer, pero te animo a que disfrutes de unas buenas piñas.

Che pero no hablaste de “RED SON”, y no. Si bien es una de los cómics más populares de Superman de los últimos años no me pareció que construye al personaje en sí más bien es una deformación de la cual hablaremos en otro artículo profundizando estos “What ifs” y a los “otros” Supermanes que hay en el cómic.

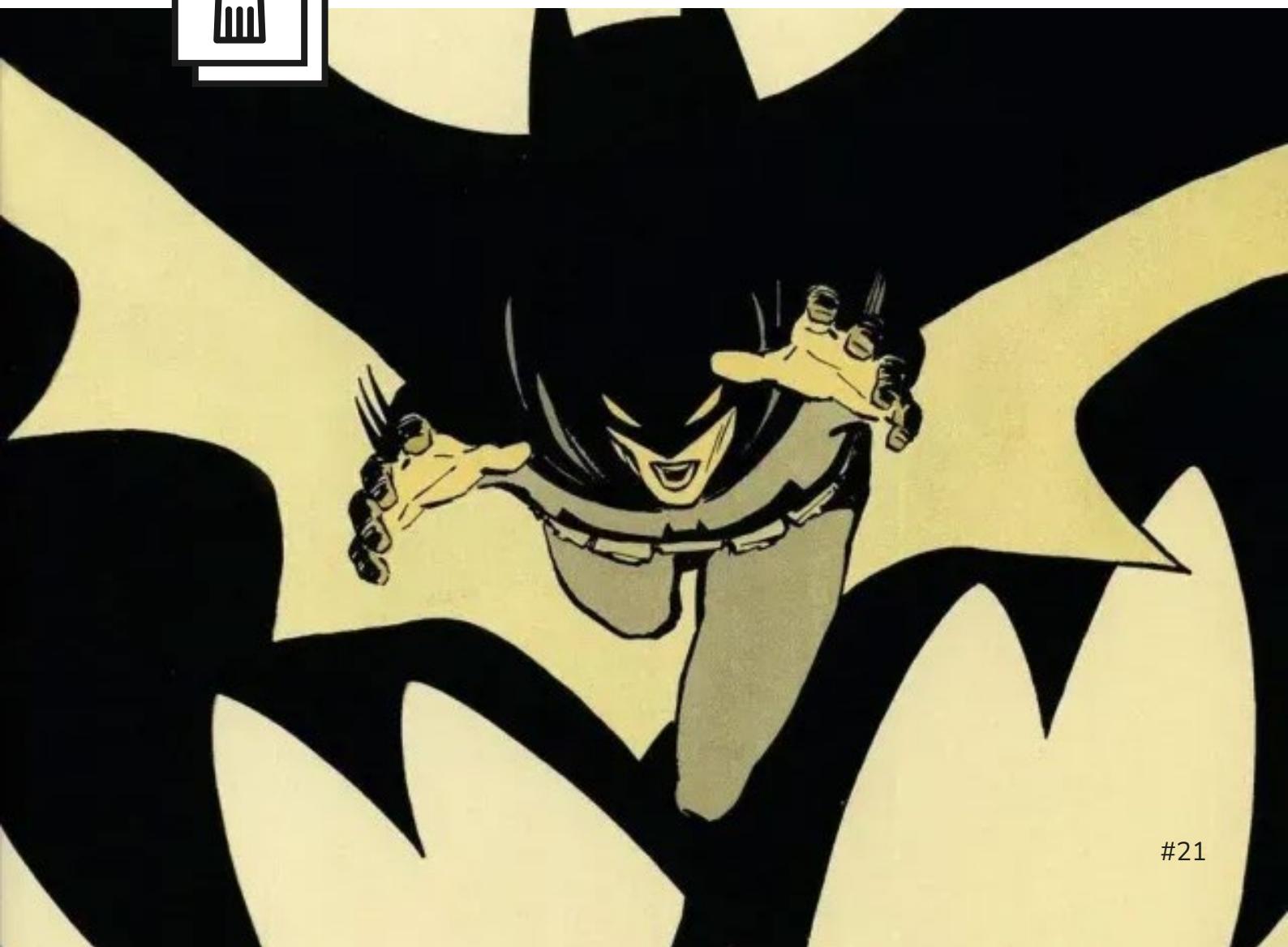
“Che, pero no hablaste de Red Son”, y no. Si bien es una de los cómics más populares de **Superman** de los últimos años, no me pareció que construye al personaje en sí. Más bien es una deformación de la cual hablaremos en otro artículo profundizando estos “What ifs” y a los “otros” **Supermanes** que hay en el cómic.

Guía de lectura de cómics de Batman para principiantes

Repasamos las publicaciones más importantes en su historia, con un recorrido apto para cualquiera. Incluso para quienes nunca leyeron historieta.



x Juanma La Volpe





Leer cómics es hermoso pero también puede ser apabullante, por la cantidad de títulos y autores. De hecho, salvo por algunas excepciones, la entrada al mundo del cómic es mucho más compleja que a cualquier manga. *Dragon Ball* arranca en *Dragon Ball #1*, pero si quiero leer **Batman**... ¿tengo que leer todo desde 1939?

Esta guía nace en mi cabeza en diciembre de 2024, cuando elijo regalarle a mi madre, que creció con Adam West y que nunca se perdió una película del encapotado, **Batman: Año uno** para Navidad. El que creo es el mejor comienzo para un lector adulto que nunca leyó cómics.

¿Quién es Batman?

En 1939, específicamente en *Detective Comics 27*, nace el personaje de **Bruce Wayne/Batman**. Creado por **Bill Finger** (guionista, a quien siempre ponen segundo aunque debería figurar primero) y un polémico de los cómics, **Bob Kane** (artista, playboy y chanta). Un personaje con matices pulp que rompía la estructura del héroe conocido hasta el momento: no tiene poderes, está impulsado por una tragedia y usa el miedo en sus enemigos.

El paralelismo con El Zorro es gigantesco; tanto que termina siendo parte del lore del personaje porque es la película que ve **Bruce** con sus padres antes del asesinato más importante de la historia del cómic. En su primera aparición, **Batman** se enfrenta al

crimen organizado de **Gotham**, lucha que sería recurrente en toda su historia.

Durante más de 85 años, con decenas de guionistas y dibujantes de por medio, el Murciélagos tendría infinidad de representaciones, yendo de lo más absurdo y cartoon hasta lo más oscuro y violento. Acá es dónde entramos en la necesidad de una guía de lectura. En este caso, mi selección está apuntada principalmente a quienes nunca leyeron un cómic de **Batman**, y busca la experiencia más adulta del personaje, pasando por los momentos que considero indiscutibles para forjar su personalidad.

Batman: Año uno (1987)

Frank Miller, un señor historietista que metió varios golazos en su vida, escribe el guion de este “nuevo” origen de **Batman**. Veníamos ya de un personaje un poco más adulto que en los ‘60, gracias al *Salvation Run* de **Neal Adams** (el artista que terminó de definir al personaje visualmente) y de **Dennis O’Neil** (guionista), donde introdujeron mucho lore importante para el personaje. Ya en **Año uno**, Miller y el artista **David Mazzuchelli** lograron tomar ese camino transcurrido en las décadas de los ‘70 y ‘80 y reconstruir al personaje usando elementos del cine sucio y noir de esos años.

La historia va de que **Bruce Wayne** vuelve a **Gotham** después de una gira de entrenamiento exhaustivo por el mundo. Este joven **Bruce** se encuentra con una ciudad

FRANK MILLER DAVID MAZZUCHELLI

WITH RICHMOND LEWIS

BATMAN



YEAR ONE



apestada de crimen (con la familia Falcone a la cabeza) y decide poner en marcha su plan de venganza contra todo lo malo de **Gotham**, convirtiéndose en el protector y vigilante de la ciudad. En paralelo conocemos al Teniente Gordon, un personaje fundamental en los cómics, que tiene que lidiar con la corrupción interna de la policía y encuentra en **Batman** un aliado para ordenar la ciudad.

También se nos presentan personajes en una etapa muy inicial, que después serán de la importante galería de villanos y aliados, como Selina Kyle (Catwoman) o Harvey Dent (Two Faces). También se nombra a alguien llamado The Joker...

El dibujo de **Mazzuchelli** está a un nivel increíble, la acción y atmósfera que crea es fundamental para que el guión haga lo suyo y nos lleve por una historia más cercana a un policial negro que a una de superhéroes.

Batman: The Killing Joke (1988)

Ufff... por dónde empezar. Hermosa y durísima historia del Murciélagos, escrita por una de las mejores plumas del cómic, el señor **Alan Moore**, e ilustrada por **Brian Bolland**. Con un **Batman** que continúa los rasgos del de Miller y el de O'neil, y un notable foco en el segundo personaje más importante de la historia de este batiuniverso, The Joker.

Nuestro querido arlequín príncipe del crimen, después de varios encuentros con **Batman** y haciendo crecer su obsesión con él, organiza un plan para demostrarle que la diferencia entre lo qué él se convirtió y una persona normal es solo "un mal día". Para esto captura, humilla y lastima a la familia Gordon, buscando además romper y demostrarle su punto a **Batman**.

Y algo que deja esta historia es que "un mal día" fue disparador no sólo en el origen del Joker, sino también en la vida de **Bruce**. Es de las historias más crudas del encapotado. Indispensable lectura.



"I loved THE KILLING JOKE...
It's my favorite. It's the
first comic I've ever loved."
— Tim Burton

SMILE!

ALAN MOORE
BRIAN BOLLAND
BATMAN
THE KILLING JOKE
THE DELUXE EDITION

INTRODUCTION
BY TIM SALE





Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth (1989)

Parece joda que lo que estoy recomendando sea de 1987, '88 y '89, pero es importante



remarcar cómo el trabajo de Frank Miller abrió la puerta a estas historias más adultas. Sumado a que es una era prime del cómic, con convergencia de autores en su mejor momento y algunos rookies dando sus primeros éxitos.

En su guion, Grant Morrison, el niño terrible del cómic durante los '80/'90, nos trae un nuevo cambio de género dentro del universo **Batman**. Si de **Año uno** decimos que es un policial negro y si a **La Broma Asesina** la ubicamos como un thriller, entonces **Arkham Asylum** es una película de terror.

Ya con el mote de “novela gráfica” –concepto a discutir en otro artículo–, ***Arkham Asylum: una sórdida casa en un sórdido mundo*** impacta desde la portada hasta la última hoja por el poderoso y retorcido arte de Dave McKean, conocido por sus portadas en *Sandman*. En este relato oscurísimo, los internos del asilo mental, conformado por enemigos de **Batman**, se amotinan y toman de rehén al personal. Liderados por The Joker, exigen que el encapotado entre solo, o comenzarán a matar uno por uno a los rehenes.

El murciélagos se mete en un viaje de pesadilla donde enfrenta a sus enemigos más icónicos, en una historia que profundiza la psique de los personajes, su simbolismo y mitología. Es, sin dudas, un cómic para pasarla mal y entregarte a la locura.

Batman: The Long Halloween (1996 - 1997)

De los títulos más importantes para mí. Jeph Loeb (guión) y Tim Sale (arte) logran juntar todas las características que hacen al Murciélagos especial, y le dan el contexto ideal para una historia que termina teniéndolo todo para el personaje. **Batman** es un detective y un vigilante, y en *El Largo Halloween* lo vemos de nuevo involucrado con sus dos especialidades en un policial negro.

Podríamos decir que está ambientado poco después de **Año uno**, y es una historia donde recorremos todo un año de la vida de **Bruce/Batman** y de **Gotham**. La historia vuelve a traer a la familia mafiosa Falcone, ya que un miembro está siendo asesinado cada día festivo del año. Mientras que **Batman** y Gordon investigan a este misterioso asesino, algo pasa en las calles de **Gotham**.

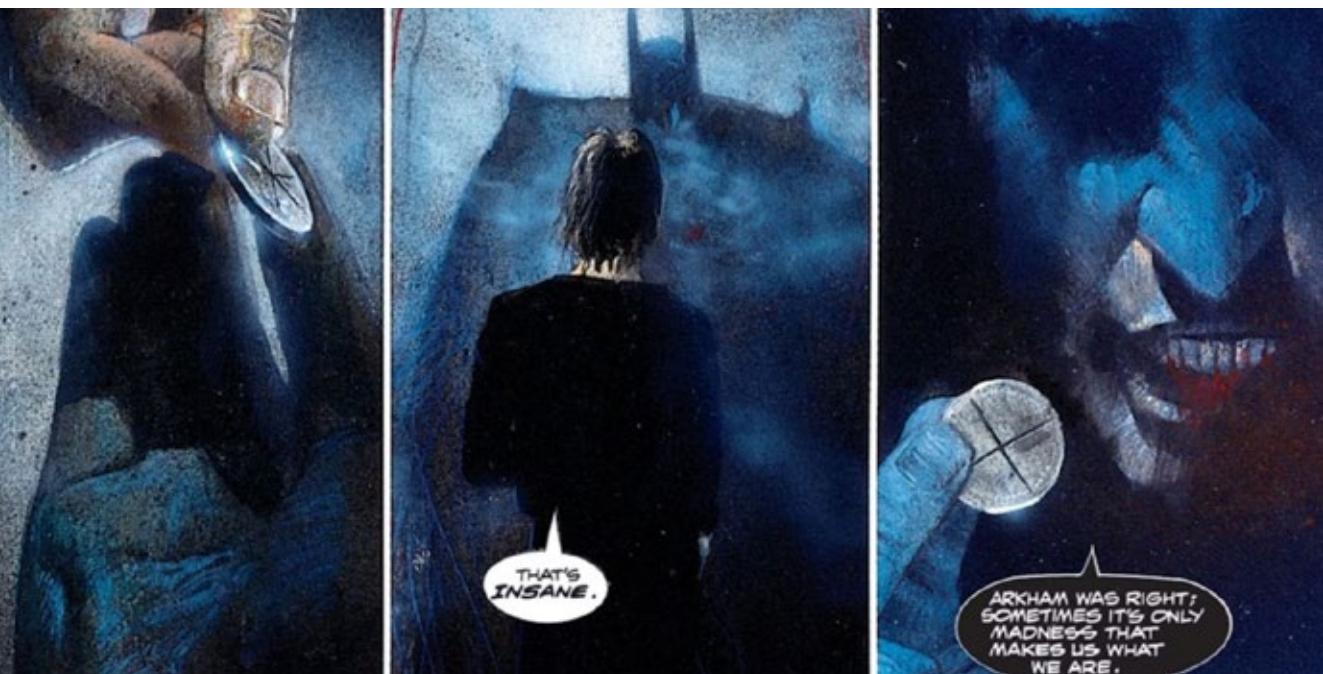
Unos simples ladrones y maleantes empiezan a convertirse en los villanos que conocemos del universo **Batman**. Si algo nos gusta de **Batman**, es su galería de villanos y en esta obra se festeja fuerte: vemos a The Riddler, Poison Ivy, Scarecrow y The Mad Hatter trabajar para la familia Falcone, y a Harvey Dent convertirse finalmente en Two Faces.

Batman: The Dark Knight Return (1986)

Frank Miller, autor de la primera obra recomendada en este artículo, antes de escribir el nuevo origen de **Batman** escribió el final. Una obra de las más importantes del cómic de héroes, con elementos que después vamos a ver usados muchas veces, pero que nacen acá. Frankie no solo escribe si no que usa su estilo ultra brutal de dibujo para darle acción a esta historia que no tiene ni un panel de más ni de menos.

Nos encontramos con un **Bruce Wayne** retirado, de 55 años y bastante destruido. Va una década que no porta el disfraz, después de la muerte de Robin (Jason Todd), y **Gotham** está huérfana y hundida en todo lo que él quería evitar. Este **Bruce** se esconde en el alcohol y en correr carreras con sus colección de autos... pero la pulsión de ser **Batman** y ayudar a la ciudad que ama es más fuerte.

En el transcurso de este título, **Batman** vuelve a enfrentarse a antiguos enemigos, que ya a esta altura son como amigos del secundario de lo mucho que se conocen. Pero también tiene que hacerle guerra a la nueva generación de criminales de la ciudad, Los Mutantes. No va a estar solo, porque



BATMAN

THE LONG HALLOWEEN





tenemos el debut de Carrie Kelly, una de los Robins más geniales del batiuniverso, y la participación de muchos personajes importantes en su vida. Y no podemos obviar la participación de Superman, con tal vez la interacción más recordada entre los dos.

Estos son –para mí– los cinco títulos más importantes para leer del personaje, en el orden en que los recomendaría para alguien que nunca leyó **Batman**. Obviamente hay mucho más que recomendar, pero nos quedamos con estos imprescindibles por ahora, y ya continuaremos.



<https://www.cuatroveintiuno.com>

