



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

MYSTIC STAR: Creación de un superhéroe de cómic

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Arenas Llopis, Marta

Tutor/a: Espi Cerda, Emilio

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

MYSTIC STAR: CREACIÓN DE UN SUPERHÉROE DE CÓMIC.

Presentado por Marta Arenas Llopis
Tutor: Emilio Espí Cerdá

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN/ABSTRACT

En este trabajo se muestra el proceso para la realización de un personaje basado en una profunda investigación de personajes famosos de la editorial americana DC Cómics. Esta investigación surge por el interés de especialización en ese ámbito específico, y además, el estudio detrás de la psicología de varios famosos héroes, villanos e antihéroes garantiza una base fuerte de conocimiento básico de este mundo. Con la realización de un personaje propio, que ha evolucionando a lo largo de los años mediante dibujos y pinturas. El producto final lo conforman varias ilustraciones digitales, que muestran la evolución tanto del personaje como de la habilidad artística. Y también con el personaje de Mystic Star, se explora el estilo actual del cómic americano, como crear un personaje atractivo, se aplica de forma práctica la investigación de la psicología de los héroes, anti-héroes y villanos además de presentar el personaje inmerso en el mundo de la propia editorial.

This work shows the process for the realization of a character based on an in-depth investigation of famous characters from the American publisher DC Comics. This research arises from the interest of specialization in that specific ambit, and in addition, the study behind the psychology of several famous heroes, villains and antiheroes guarantees a strong base of basic knowledge of this world. With the realization of a character of his own, which has evolved over the years through drawings and paintings. This final work is made up of several digital illustrations, which show the evolution of both the character and the artistic ability. And also with the character of Mystic Star, explores the current style of American comics, such as creating an attractive character, applies in a practical way the investigation of the psychology of heroes, anti-heroes and villains in addition to presenting the character immersed in the world of the editorial itself.

PALABRAS CLAVE/KEY WORDS

- Cómics, concept art, creación de personajes, ilustración digital, Superhéroes, Análisis de personajes.
- *Comic, concept art, character Design, digital illustration, superheroes, character analysis.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS	5
METODOLOGÍA	5
1. MARCO TEÓRICO	6
1.1. EL CÓMIC AMERICANO	6
1.1.1. La historia de DC Comics.	
1.2. LA PSICOLOGÍA DEL HÉROE, ANTI HÉROE Y VILLANO	8
1.2.1. Superman y “The american way”	
1.2.2. La moral de Superman	
1.2.2. Batman	13
1.2.2.1. Nightwing: El mayor éxito de Batman	
1.2.2.2. Red Hood y la salud mental	
1.2.3. Joker, el villano por antonomasia.	24
1.2.4. Case-in-point: Flash’s Rogues gallery.	29
1.2.4.1. Capitain Cold y el código	
1.2.4.2. Villanos con moral: “Flash: La venganza de los Rogues”	
1.2.4.3. “Forever Evil”: ¿Ayudando al enemigo?	
1.2.5. Ra’s y Talia Al Ghul	35
1.2.5.1. El cómic americano post 9/11	
1.2.5.2. Ra’s Al Ghul: ¿Buenas intenciones con horrible metodología?	
1.2.5.3. Talia Al Ghul: ¿Colorismo inconsciente?	
1.2.5.4. En defensa de Talia Al Ghul	
1.2.6. El mercado del cómic americano en la actualidad	43
1.2.6.1. El declive en ventas.	
1.2.6.2. ¿Como solucionarlo?	
2. REFERENTES	47
1.3.1. Artistas de Cómic	
1.3.1.1. Adam Hughes	
1.3.1.2. Joëlle Jones	
1.3.1.3. Travis G. Moore	
3. DESARROLLO Y RESULTADOS	49
2.1. MYSTIC STAR	
2.2. Proceso	
2.3. Diseños y Concept art	
4. CONCLUSIONES	77
5. REFERENCIAS	79
6. ÍNDICE DE FIGURAS	86
7. ANEXO	98

INTRODUCCIÓN

Desde pequeña, siempre ha existido la vena artística en nosotros, heredada de nuestra madre, quien siempre nos ha apoyado a seguir el arte y ha facilitado los medios para perseguir estas pasiones. Crear personajes siempre nos ha encantado, diseñar la ropa, diseñar el pelo... Pero la afición por los cómics nos encontró en la adolescencia. La primera toma de contacto con los cómics fue con ocho u nueve años, nuestra iaia nos dio los cómics de nuestra madre y sus hermanos para leer antes de dormir. Leyendo y releendo las aventuras de Tin-Tin, la revistas "Lily" publicadas en España por la editorial Bruguera entre 1970 y 1985, donde se empezó a publicar "Esther y su mundo", la cual seguíamos, entre otros personajes que salían en las revistas de los años 70. La exposición a los cómics americanos empezó cuando en el bachillerato. Ahí comenzó una hiper-fijación en esos personajes, esas historias y fue cuando empezamos a encontrar artistas que comenzaron a marcarnos, y como todos los artistas dicen, aún seguimos evolucionando y nunca dejaremos de aprender.

Un aspecto que también marca la decisión de dedicarnos al mundo de los cómics fue los primeros años de carrera, en ese momento nuestro estado de salud mental estaba en un estado terriblemente frágil. El estrés de la carrera, el trauma del bullying que arrastrábamos y la propia depresión hicieron que cayésemos en un estado suicida. Fue en esos duros momentos que encontramos un lugar seguro en dos títulos de la editorial de DC Comics, los personajes de Red Robin y Nightwing fueron nuestra red de seguridad en el momento que más necesitábamos. Nunca olvidaremos un tomo de Red Robin donde el propio protagonista pasaba por un momento muy duro y hablaba con un chico que quería terminar con su vida, Tim (Red Robin) hablaba con ese joven y parecía como si nos hablase. Sentíamos una conexión muy fuerte con esos personajes, nos vimos reflejadas y este tomo nos marco tanto que nos ayudó a hablar de lo que ocurría en casa y a buscar ayuda. Es por eso que decidimos que queríamos escribir y dibujar historias con estos personajes para que las nuevas generaciones se vean reflejados y les ayude como nos ayudó en nuestro momento más bajo.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es la creación de un personaje propio dentro del mundo de los superhéroes.

Los objetivos específicos del proyecto son:

- Hacer una revisión profunda de las acciones de personajes conocidos de la editorial DC Comics.
- A través de este análisis crear una base sólida de comportamiento para el personaje.
- Crear la versión contraria del mismo personaje apoyándonos en la información obtenida.
- Crear el Storyboard¹ del que sería el primer cómic de este personaje.
- Establecer el conocimiento del medio en el que se desea trabajar.
- Defender un personaje que lleva décadas en publicación.
- La preparación del cómic de Mystic Star para su debut.

METODOLOGÍA

Los métodos empleados para la realización de este proyecto se dividen en dos etapas:

- El periodo de investigación previa.
- Proceso y desarrollo creativo.

Primeramente, para llevar a cabo la búsqueda de información de la primera etapa, se recurrió a la revisión bibliográfica de todo el material escrito disponible sobre la metodología de creación de personajes.

Seguidamente se decidió hacer un análisis y revisión de varios personajes pertenecientes a la editorial DC Comics para observar su evolución a través del tiempo, analizar sus motivaciones, acciones, objetivos... Básicamente la información que hace

¹ Según el diccionario Online inglés Merriam-Webster, "Storyboard" es definido como "un panel o serie de paneles en los que se organiza un conjunto de bocetos que representan de forma consecutiva los cambios importantes de escena y acción en una serie de tomas (como en una película, un programa de televisión o un anuncio)" en este caso se trata de la organización de las acciones y eventos que ocurran en la historia para luego obtener el cómic final.

de ellos un personaje tridimensional y, más importante, creíble. Para finalizar aplicaremos los datos obtenidos de estas revisiones en el personaje de Mystic Star, para finalmente establecer el personaje.

Se observará como esta es re-diseñada para establecer su persona, se explorará mediante ilustraciones su evolución hasta ahora y se finalizará estableciendo sus motivaciones, personalidad, trabajo y su pasado. Terminando el proyecto con la creación del storyboard de su primera aventura, su presentación al mundo.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. EL CÓMIC AMERICANO

No es fácil hablar del origen del cómic pues sus orígenes son un total incierto y depende de la determinación que se tome como referencia. Según el departamento de cultura, cooperación, juventud y deportes de la *Gipuzkoako Foru Alundia*; el nacimiento del cómic está asociado a la invención de la imprenta en 1446 y la litografía en 1789. Durante el siglo XVIII, algunos caricaturistas británicos comenzaron a vender caricaturas políticas satíricas donde por primera vez se usaban globos de diálogo, pero no fue hasta más tarde que el uso de esto se normalizó. La revista británica "*Punch*" en 1841 fue la primera en dirigirse a un público infantil, creando el modelo a imitar.

Los historiadores consideran como el primer cómic de la historia, "*The Yellow Kid*" creado en 1895 por Richard F. Outcault, este se publicó en el periódico "*The World*" de Nueva York, donde un chico vestido de amarillo, lleva escrito lo que quiere decir en su camiseta. Otras fuentes afirman que los cómics aparecieron por primera vez en Alemania a finales del siglo XIX "*Max und Moritz*" (1865) de Wilhelm Busch. En 1890, en Inglaterra, nació la primera revista de historietas "*Comic Cuts*". En 1897 complementando al "*New York Journal*" se publicó la primer tira cómic "*The Katzenjammer Kids*" creado por Rudolf Dirks. En 1907, se publicó el primer cómic la primera serie en tener un éxito continuo cuyas publicaciones duraron hasta 1982, "*Mott y Jeff*".

Hacia el 1920 se publicó la revista “*The funnies*”, la primera formada por tiras cómicas. La primera guerra mundial vio un incremento en las publicaciones como revistas o cómics para los niños e adolescentes. A finales del siglo XX los cómics alcanzan su edad de oro gracias a la publicación de tiras diarias en los periódicos y también con el éxito de las historias de superhéroes.

1.1.1. LA HISTORIA DE DC COMICS

DC Comics es una editorial de cómics estadounidense, parte de DC Entertainment y subsidiaria de Warner Bros. Entertainment, la cual a su vez es propiedad de Warner Bros. Discovery. Fue fundada en 1934 bajo el nombre *National Allied Publications* perteneciente al emprendedor Malcolm Wheeler-Nicholson, para luego tomar el nombre de DC Comics en 1937. La editorial National Allied Publications debutó con una revista de tamaño tabloide titulada “*The Big Comic Magazine*”, en febrero de 1935.

Con su segundo título editorial “*New Comics*” en diciembre de 1935, sus publicaciones comenzaron a tener un tamaño más cercano al que iba a ser utilizado más tarde, durante la Edad de Oro del cómic estadounidense, un tamaño ligeramente mayor a los tebeos actuales. Este último título pasó a llamarse “*Adventure Comics*”, el cual continuaría hasta el número 503 en 1983 siendo una de las series de más larga duración hasta esa fecha. En 1937, y debido a las deudas que tenía con la planta impresora perteneciente al distribuidor de revistas Harry Donenfeld, este pasó a ser socio de Wheeler-Nicholson para poder comenzar a publicar “***Detective Comics***”, una antología principalmente de aventuras.

Fue así como se formó la editorial DC Comics (abreviación de Detective Comics), con Wheeler-Nicholson y Jack S. Liebowitz (contable de Donenfeld) como dueños. Wheeler-Nicholson permaneció en la compañía por un año, pero por sus recurrentes problemas financieros terminó forzado a renunciar. Poco tiempo después DC Comics, compró el remanente de “*National Allied*” en una subasta por bancarrota. DC Comics, poco después lanzó un nuevo título que cambiaría el panorama del cómic nacional, y más tarde internacional; ***Action Comics***(Fig. 1).

Con su primer número presentando al icono de los cómics, Superman en junio de 1938, Action Comics fue la primera en



Fig 1. Ray, F. (1941, diciembre). Portada de “Action comics nº 43”. [Ilustración]. Superman enfrentándose a un paracaidista nazi.

presentar un personaje cuyo arquetipo pronto se lo conocería como “superhéroe” y resultó en un éxito de ventas. Más tarde, la editorial pronto presentaría personajes icónicos como Batman, Wonder Woman (Mujer Maravilla) o Flash entre otros.

1.2.LAPSICOLOGÍA DEL HÉROE, ANTI-HÉROE Y VILLANO.

1.2.1. SUPERMAN Y “THE AMERICAN WAY”.

En Action Comics # 1 (1938), Superman nace en Krypton, un planeta tecnológicamente avanzado. Poco después de nacer, su planeta se destruye en un cataclismo natural, pero su padre, Jor-el previó la calamidad y salva a su bebé enviándolo a la Tierra en una nave espacial. Lamentablemente, la nave es demasiado pequeña para llevar a alguien más, por lo que los padres de Superman se quedan atrás y mueren. La nave aterriza en el campo estadounidense, donde los Kents, una pareja de agricultores, descubren al bebé al que nombran Clark y lo crían en una comunidad agrícola.

Los Kents le enseñan a Clark que debe ocultar sus orígenes de otro mundo y usar sus fantásticos poderes para hacer el bien. Clark crea la identidad disfrazada de Superman para proteger su privacidad personal y la seguridad de sus seres queridos. Como Clark Kent, usa gafas para disfrazar su cara y usa su traje de Superman debajo de su ropa para que pueda cambiarse en cualquier momento. Para completar este disfraz, Clark evita la confrontación violenta, prefiriendo escabullirse y cambiarse a Superman cuando surge el peligro, y sufre un ridículo ocasional por su aparente cobardía.

Con este breve resumen, todos nos preguntaremos ¿Cómo Superman se volvió en el icono de “*the american way*”? En los primeros comics de Superman se notaba que la Gran Depresión fue uno de los factores más influyentes en su creación.

Luego, gracias a la perspectiva de Shuster y Siegel, ambos con tendencias de izquierda, se refleja en los primeros argumentos, Superman toma un rol de activista social, que lucha contra empresarios y políticos deshonestos. Roger Sabin, estudioso de cómics, lo ve como un reflejo del “*Idealismo liberal del New Deal de Franklin D. Roosevelt*”.

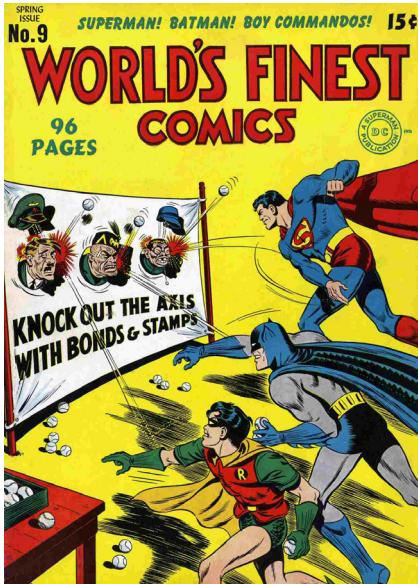


Fig 2. Burnley, J. (1943). Portada de "World's finest comics" n° 9 [Ilustración]. Batman, Superman y Robin golpean con bolas de béisbol a los tres líderes del bando del eje durante la Segunda guerra mundial.

En los programas de radio que Superman protagonizaba, el superhéroe continuó tocando temas sociales como. Por ejemplo en una emisión de 1946, cuando se enfrentó a una versión del Ku-Klux-Klan. También se menciona como influencia del trabajo de Shuster y Siegel su condición de hijos de inmigrantes judíos. De acuerdo a Timothy Aaron Pevey, ellos crearon "una figura inmigrante cuyo deseo era ajustarse en la cultura estadounidense como un estadounidense", concepto que Pevey cree que aprovecha un importante aspecto de la identidad norteamericana.

Pero su lema, al principio solamente era por que el narrador terminaba la historia con que Superman estaba "*in a never-ending battle for truth and justice*". No fue hasta la segunda guerra mundial, donde los cómics se usaban también como propagandísticos y con los cuales vendían bonos de guerra (Fig.2).

Cuando EE.UU. Estaba en medio de la segunda guerra mundial, que se agregó "el estilo estadounidense" ("the american way") para levantar la moral a través del igualmente popular programa de radio "The Adventures of Superman".

El lema de Superman se convirtió en: "*Truth, Justice, and the American Way*". Pero pocos escritores han usado "*the american way*" de forma mas directa que Joe Kelly.

En 2001, meses antes del 11 de septiembre, Kelly reiteró el espíritu de Superman en el número 775 de **Action Comics** en una historia titulada: "*¿Qué tiene de divertido la verdad, la justicia y el estilo americano?*"

En la primera aparición de un violento grupo de vigilantes conocido como The Elite, liderado por el enigmático Manchester Black, Superman se ve obligado a reconsiderar cómo su poderoso código puede obstaculizar la utilidad de sus poderes. La Élite está dispuesta a llegar hasta donde Superman nunca se atreve: matar a los malos.

A principios del nuevo siglo, Superman se enfrenta a la posibilidad de que sea demasiado anticuado para un futuro incierto.



Fig 3. Jiménez, J. (2021, 14 enero). Superman [Ilustración]. Superman sentado en las nubes.

“Años de ‘Verdad, justicia y el estilo militar-comercial-derechista estadounidense.’ (“*Years of ‘Truth, justice, and the American military-commercial-right-wing way,’*”), se burla Black de él, “y al final, eres un espasmódico que se muere de espasmos para divertirme”.

Superman no se queda en el suelo por mucho tiempo. La historia termina con Superman y sus principios triunfantes. Después de neutralizar con éxito los poderes de Manchester Black, Superman se yergue sobre este y cuando le acusa a Superman de “vivir en un maldito mundo de sueños”, Superman dice que está bien. Tener en cuenta que Superman no sueña con América sino con un mundo por el que luchar.

Por eso, en DC FanDome de 2021, el motto de Superman (Fig.3) cambió, el editor de DC, Jim Lee, anunció que el Hombre de Acero tiene un nuevo lema: **“Verdad, justicia y un mañana mejor”**. Nunca ha habido un buen momento para la figura de Superman. Superman quedó obsoleto en 1938 cuando Estados Unidos estaba en medio de la Gran Depresión y una nueva guerra en el horizonte. Estaba desactualizado en los 70 cuando su película llegó en la era de Vietnam y Watergate. Estaba obsoleto en los años 80, 90 y durante la Guerra contra el Terror. Está obsoleto ahora, cuando el “estilo estadounidense” representa la desigualdad de ingresos, las prisiones con fines de lucro, la politización de la ciencia médica, la militarización de la policía contra las comunidades negras y latinas, y el entretenimiento de falsas teorías de conspiración como “puntos de vista equilibrados”.

Cambiar el lema de Superman de “el estilo americano” a “un mañana mejor” no es un caso de perseguir la relevancia, la noticia, porque Superman nunca es relevante ni puede serlo.

Tampoco es un caso de corrección política, porque Superman no dice las cosas correctas, hace las cosas correctas. “Un mañana mejor” no es solo un ideal esperanzador por el que luchar, sino una triste admisión de que vivimos en un presente horrible y solo podemos esperar que mañana sea mejor.



Fig 4. Miller, M. S. (2013, mayo). *INJUSTICE: GODS AMONG US* (nº 01) [Panales]. Panel de Superman sosteniendo a la difunta Lois tras despertar de las alucinaciones.

1.2.1.1. LA MORAL DE SUPERMAN.

Como se ha mencionado antes, Superman hace lo correcto. Lo que moralmente la sociedad entiende como “lo correcto”, Superman nunca matará a un asesino en serie porque moralmente él sabe que moralmente, el asesinar a un asesino no es correcto. Como una frase famosa de Batman dice “*If you kill a killer the amount of killers in the world remains the same*”, porque entonces tú te vuelves un asesino también. Y a diferencia de Batman, Superman tiene una moral de acero, la cual nunca mueve y ha sido la causa de los anteriormente mencionados lideraran dos bandos diferentes. De aquí, nos movemos a un ejemplo.

Superman es uno de los villanos en el videojuego (y los subsiguiente comics) de “*INJUSTICE: God among Us*” (2013).

En este *elseworlds*², vemos un “*what if*” Superman perdiera la cabeza y se volviera en un tirano. Lois fue capturada haciendo que Superman la buscara hasta que la encontró, solo para ser drogado con el gas del Joker, lo cual provoca que viera una ilusión de Doomsday en lugar de Lois, a quien mató con su hijo aún no nacido en su vientre (Fig. 4). Acto seguido, Metrópolis fue destruida por el Joker, acabando con cientos de personas. Completamente lleno de odio y rabia, Superman voló hasta la sala donde Batman estaba interrogando al Joker, destruyó la pared y lo mató sin pensárselo dos veces (Fig.5). Batman, que fue testigo quedó horrorizado y desde entonces lidera un grupo rebelde a la tiranía que Superman establece.



Fig 5. Miller, M. S. (2013, mayo). *INJUSTICE: GODS AMONG US* (nº 01) [Panel]. Superman asesinando al Joker a sangre fría.

Superman estableció y gobernó la Alta Consejería de la Tierra, matando a todos los que se opongan a él. Después de matar al Joker en represalia a sus actos, la visión de la justicia de Superman cambió por completo y estaba decidido a evitar que una tragedia similar volviera a suceder. Ya no se frenaba de sus enemigos, ya no “hacia lo moralmente/socialmente correcto” y de aquellos que creía que se interpone en su camino se deshacía.

Superman ya no creía que los criminales pudieran ser redimi-

² Elseworlds fue un sello editorial propiedad de DC Comics, en el que se publican cómics de superhéroes del Universo DC ubicados en tiempos y lugares diferentes a la continuidad original de estos.



Fig 6 Millar, M., Johnson, D., Plunkett, K., Robinson, A., & Wong, W. (2004). *Superman: Red Son* [Panel]. Página donde se ve la alta politización del entorno de Superman.

dos y pensaba que matarlos pondría fin al problema. Esta visión pronto lo llevó a estar insatisfecho con los líderes de los gobiernos mundiales, embarcándose en una campaña para destituir a todos los gobiernos de la Tierra y formar uno nuevo donde él y sus aliados tenían el control total, creyéndose los únicos capaces de lograr la paz mundial, incluso si sus métodos son demasiado extremos. Superman ya ha tenido roles similares de dictador totalitario que controla el mundo mediante el miedo, fue explorado antes, como en el episodio “A Better World” (“Un mundo mejor”) de la serie *Justice League Unlimited* (2004) y el cómic *Superman: Red Son* (2003) del cual hablaremos a continuación.

Superman: Hijo rojo (2003) es un cómic ucrónico publicado en forma de miniserie entre abril y junio de 2003 por DC Comics bajo su sello Elseworlds. Su autor, Mark Millar, creó el cómic bajo la premisa de “¿qué pasaría si Superman hubiera sido criado en la Unión Soviética?”.

En este *Elseworlds* la nave espacial en la que viaja Superman aterriza en una granja colectiva de Ucrania. La propaganda soviética describe a Superman como “el campeón de los obreros que lucha una batalla sin fin a favor de Stalin, el socialismo y la expansión internacional del Pacto de Varsovia”.

Este Superman tiene inmensos poderes que incluyen superfuerza, oído y visión, vuelo y visión de calor. Además, se lo presenta como mucho más inteligente que un ser humano común y como una especie de “super-científico”. No posee ninguna debilidad a excepción de la “radiación de un sol rojo”, que lo reduce a un nivel normal (más bien, vulnerable). Su “identidad secreta” es un secreto de estado. La miniserie está dividida en tres partes que van desde 1950 hasta el año 2000, con un epílogo futurista.

Superman descubre sus poderes como adolescente y los pone al servicio de Stalin, quien lo acoge bajo su ala y lo convierte en el “Poster boy” del comunismo. Él solo quiere lo mejor para la humanidad, sin embargo, su obsesión por el control y por el bien del pueblo lo lleva a convertirse en un tirano que hacia el final de la mini-serie controla casi todo el mundo bajo, excepto los Estados Unidos, el único país capitalista, sumido en el ham-



Fig 7 Daniel, T. (2020, 8 enero). Portada de BATMAN #86 [Ilustración].

bre y la violencia mientras se recuperan de una guerra civil.

Superman, en este mundo está completamente influenciado por la ideología autoritaria soviética con la cual ha crecido (Fig.6) y la que ha sido clavada en su mente. Solo conoce el control, y en su afán de proteger el mundo lo suma en una tiranía.

En el cómic, Millar asocia el comunismo directamente con la represión. Superman convierte el mundo en una utopía en la que “nadie pasa hambre y no llueve si a alguien le falta un paraguas”, pero cualquiera que disienta recibe un lavado de cerebro.

1.2.2. BATMAN

Las características principales de Batman se pueden resumir como “riqueza, destreza física, habilidades deducitivas y obsesión”. Los detalles y el tono de los cómics de Batman varían dependiendo del equipo creativo detrás de sus historias. Algunos entienden mejor el personaje otros solo les gusta hacerlo el típico héroe con su edgy-historia³.

Pero Batman es más que eso, según “*The Apeiron Blog*”, un blog de filosofía, Batman es una clara representación del estoicismo.

En su entrada sobre la filosofía de Batman dicen:

“El código moral, el coraje, el sentido de la justicia, la templanza y el código de ética de Batman no solo lo convierten en la representación perfecta del estoicismo en la cultura pop, sino que también es un ejemplo para todos sus fanáticos y lectores. Batman nos enseña que por muy fuerte que caigamos, siempre debemos dar el paso para levantarnos de nuevo. Que debemos permanecer siempre fieles a nuestros principios; tener la determinación de hacer lo correcto, incluso si no te hace feliz. A veces, hacer lo correcto es más importante que hacer lo que se siente bien. Batman representa todo lo que la humanidad debería representar.”

³ La definición más general de “Edgy” se refiere al término “depresivo”, y es uno de los intentos más flojos de generar tensión, suspenso, brutalidad o simplemente intentar ser oscuro.

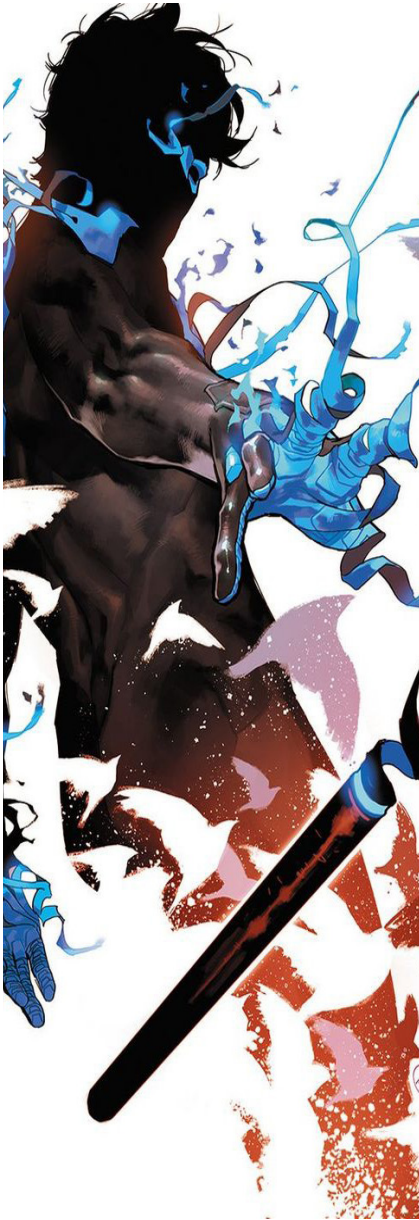


Fig 8 Putri, Y. (2018, 5 diciembre). Portada alternativa de NIGHTWING #54 [Ilustración]. Portada alternativa de NIGHTWING #54 por Yasmine Putri.

Batman nunca matará, aunque asesine a su hijo.

Suya es la frase que citamos anteriormente, si él hiciese lo mismo, el número de asesinos es el mismo. Eso ha llevado a Batman a tener muchos problemas para entenderse con dos de sus hijos, Jason Todd (del que hablaremos más tarde) y Damian Wayne. Este último solo consiguió ser Robin gracias a Dick Grayson, el primero de la Batfamilia a darle una oportunidad.

1.2.2.1. NIGHTWING: EL MAYOR ÉXITO DE BATMAN.

Dick Grayson (Fig.8), el primer Robin, Nightwing y ocasional Batman es considerado por muchos fans y por el propio Batman como su mayor éxito, su mayor acierto. Bruce ha ayudado a muchos jóvenes a encontrar el camino del trauma al heroísmo, pero Nightwing fue el primero, uno de los más personales, y ha volado más alto en su vida después de Gotham, ayudando a Batman a seguir luchando incluso cuando se enfrenta al fracaso.

Desde el principio, Dick fue el polo opuesto de Bruce. Su disfraz era colorido, constantemente se le mostraba sonriendo y hacía bromas (hasta el punto de volverse tan intrínsecas del personaje, que estas delatan cuando otro lleva el traje). Desde su primera aparición se sabía que Robin no estaba destinado a ser simplemente “*Batman Jr.*”.

Batman es serio y melancólico, y deja que su tragedia guíe cada una de sus acciones a diferencia de Dick, que aún podía golpear a los malos y divertirse. Extrañaba a sus padres, pero sus muertes no lo consumieron. Desde el principio, parecía estar en un lugar mental más saludable que Batman.

Y ahí estaba la clave de su destino a ser el personaje con el que los niños que leen los cómics de Batman pudieran relacionarse y más tarde en su propio título y con los Titanes, esos mismos adolescentes y jóvenes adultos. Muchos lectores han crecido junto al personaje, y se ven reflejados en él.



Fig 9 Pérez, G., DeCarlo, M., Giordano, D., & Roy, A. (1984, julio). Primera aparición del traje de Nightwing [Panel]. Primera aparición de Dick como el superhéroe Nightwing.

Cuando DC lanzó la serie *New Teen Titans* en 1980, el escritor Marv Wolfman decidió que Dick Grayson debía madurar hasta los 19 años y convertirlo en el jefe del equipo.

Ahora separado de Batman, se mostró como un líder capaz, casi tan buen detective como Batman, y gran estratega. Pero a diferencia de Bruce, se permitió ser vulnerable y entabló una relación romántica a largo plazo con Starfire. Mientras Batman pasó por romances cortos, porque siempre fue retratado como “demasiado dañado” para tener una relación real durante demasiado tiempo.

En “*Tales of the Teen Titans #44*”, Dick debutó como Nightwing creando su propia personalidad de superhéroe adulto (Fig.9). Su traje azul y negro era un guiño a Batman, pero el nombre *Nightwing* proviene de las leyendas kryptonianas que le transmitió Superman, lo que convierte a Nightwing en el ser espiritual, hijo y representante de ambos héroes juntos.

Si bien el Caballero oscuro no es muy bueno expresando sus sentimientos, durante *Crisis infinita* (2005-2006),

Batman se enfrentó a una versión de Superman de otra realidad que afirmaba que su mundo era mejor, y el primer argumento del caballero oscuro fue que Dick Grayson no podía ser un hombre mejor en ningún mundo alternativo, un punto que el alternativo Supermán reconoció (Fig.10). Argumento que salvó a esa tierra.

Batman ha hecho muchas cosas, como protector de Gotham y como padre, pero claramente él es plenamente consciente de que su logro más importante fue ayudar a Dick a alcanzar su máximo potencial y no acabar como él.

Algunos ejemplos de como Nightwing igualó a su maestro:

- **DETECTIVE MAESTRO**

Cuando Batman acogió a Dick era un niño y comenzó el proceso de entrenarlo. Si bien aprender a usar sus habilidades acrobáticas fue muy importante, igual de importante fue enseñarle cómo ser un detective. Batman sabía que los criminales de



Fig 10 Johns, G., & Jimenez, P. (2020). *Crisis Infinita* (1.a ed.) [Panel]. Página donde Batman pregunta a Superman si Dick Grayson era mejor hombre en su mundo y Superman admite que no.



Fig 11 To, M., & Takara, M. (2017, 6 junio). Portada de NIGHTWING #10 [Ilustración]. Portada de Nightwing en «Bienvenidos a Blüdhaven».

Gotham necesitarían más que un brazo fuerte para ser atrapados, además Dick necesitaría tener una mente fuerte. Hay muchísimo debate sobre este tema, ¿Quién fue el mejor Robin? Mucha gente cree que Grayson fue el mejor Robin por es su aguda mente analítica entre otros aspectos. Nightwing aprendió bien las lecciones de su mentor y se convirtió en uno de los mejores detectives. Incluso tubo que igualar el ingenio de Deathstroke, lo cual no es fácil.

- **BLÜDHAVEN.**

La *BatFamilia*⁴ suele actuar siempre bastante cerca de Gotham. Ya que Gotham es un lugar muy peligroso y necesita muchos vigilantes para mantener las ciudad a salvo. Sin embargo, Nightwing decidió que debía salir de la sombra de Batman, por eso se unió a los Jóvenes Titanes, convirtiéndose en un gran líder. Si bien regresa a Gotham por un tiempo o aparece para ayudar a su familia, siempre vuelve a su casa en Blüdhaven (Fig.11), una ciudad que necesitaba un héroe propio.

- **DURO COMO EL ACERO, CORAZÓN DE ORO**

Dick tenía ya un entrenamiento acrobático y Batman le enseñó a pelear. Ser un vigilante implica muchas peleas y Batman le dio la educación que necesitaría para convertirse en uno de los combatientes cuerpo a cuerpo más hábiles. Como Robin, Nightwing y Batman, Dick Grayson se ha enfrentado a todo tipo de enemigos y ha vivido para contarlos gracias al entrenamiento que le dio Batman.

No hay nadie más obsesionado con la lucha contra el crimen que Batman. Independientemente de lo gravemente herido que esté (Y lo mucho que Alfred se lo prohibía), todavía sale y lucha contra el crimen, hasta un punto casi suicida.

Obviamente esto no es saludable, los casos de Batman pueden ser muy sensibles al tiempo y está más que dispuesto a enfrentar el dolor que dejar morir a personas inocentes.

4 Nombre que el fandom y, mas tarde DC Cómics utiliza para referirse a todos los protegidos, compañeros y aliados de Batman.

Y Nightwing ha seguido el ejemplo de su mentor, perseverando incluso a pesar de heridas horribles. Nightwing sabe que el negocio en el que está es serio y que hay cosas más importantes que él mismo, las vidas inocentes. El modus operandi de Batman es asegurarse de que las personas inocentes no tengan que pasar por lo que él pasó. No quiere que nadie sufra como él de niño, salvar vidas es lo más importante y Dick, con cualquier traje o uniforme que haya usado, definitivamente ha sido una fuerza detrás de salvar muchas vidas.

Ya sea salvando el mundo como Nightwing, con los Teen Titans, los Titanes, la Liga de la Justicia, como policía o simplemente frustrando crímenes en Gotham y Blüdhaven salvó vidas inocentes, nadie más en la Batfamilia ha salvado más vidas que Dick Grayson. Gotham y Blüdhaven son muy diferentes, pero Nightwing sobresalió allí, tomando todo lo que había aprendido de Batman y otros, usando los conocimientos para proteger la ciudad.

Es el único miembro de la familia de murciélagos que ha dado este paso, protegiendo y teniendo su propia ciudad.

- **ES CARISMÁTICO.**

Batman puede ser una persona muy difícil de querer ya que su trauma lo ha vuelto en un hombre brusco e inaccesible y tiene una intensidad que bordea lo psicópata pero toda esta fachada que esconde detrás de Batman es su protección contra sus propios demonios. Pero no hay nada que Bruce desee más que el deseo de pertenencia y tener una familia. Pero sus fantasmas hace que le resulte difícil dejar de ser Batman.

Mientras que Nightwing, aunque pasó por lo mismo, no ha dejado que su tragedia lo defina de la misma manera que Batman. A la gente le gusta Dick Grayson de una manera que no le gusta Batman y a Batman le encanta esto de su pupilo. Desea poder hacer lo que hace Grayson y lo respeta inmensamente.



Fig 12 Fernández, J. (2018, 23 enero). Nightwing #4 [Panel]. Superman asegurándole a Nightwing que es el menos cambiado de todos, que es la constante multiversal.

Fue Superman de otra dimensión que, al hablar con Nightwing, le asegura que él es la única persona que es exactamente igual de bueno en todas los universos en los que este a estado, confirmando que Dick Grayson es una constante multiversal (Fig.12 y 13).

Cuando Dick ha tenido que tomar el manto de Batman, entrenó y introdujo al hijo biológico de Bruce en la familia, tomo buenas decisiones, salvó mucha gente. Hizo un trabajo increíble como Batman y eso hace que Batman lo respete aún más. Porque ser Batman no es fácil, pero Grayson pudo hacerlo con aplomo y algunos incluso argumentarían que hizo un mejor trabajo que el mismo Wayne...

Argumento con el que el mismo Bruce Wayne podría estar de acuerdo.

- **ÉL ES TODO LO QUE BATMAN NO ES.**

Batman es muchas cosas, muchas de ellas todos adoramos, pero hay partes de sí mismo que incluso él odia: es desconfiado de los demás, no se abre fácilmente, le mola mas pelearse en un callejón con criminales que socializar... Batman sabe lo que le pasa, pero quizás porque no quiere o no puede, nunca cambia. Dick Grayson es exactamente lo contrario, el anti-Batman: es abierto, honesto y confiado. Puede abrirse a las personas y permitirles entrar en su vida sin sospechas.

Todos los héroes del Universo DC respetan a Batman, pero también le *temen*.

Todos los héroes del Universo DC *aman* y *respetan* a Dick Grayson.



Fig 13 Fernández, J. (2018, 23 enero). Nightwing #4 [Panel]. Superman asegurándole a Nightwing que es el menos cambiado de todos, que es la constante multiversal.



Fig 14 Putri, Y. (2019, 10 julio). Portada alternativa de RED HOOD #36 [Ilustración] Ilustración de Jason con su nuevo look.

1.2.2.2. RED HOOD Y LA SALUD MENTAL.

Jason Todd (Fig. 14), el segundo Robin, fue asesinado pero volvió mucho mejor, convirtiéndose en el mejor Red Hood. Todos conocemos aquel fatídico *Batman #427*, al final del cual Jason fue golpeado por el Joker y dejado morir en una explosión. La contraportada interior del número enumeraba dos números del 1 al 900 a los que los lectores podían llamar para votar por la muerte o la supervivencia del personaje. Al final, por mínima diferencia Jason murió en una explosión activada por el Joker al salir.

Este -bastante cruel- movimiento de marketing ha sido controversial desde 1988, los escritores de DC Comics realizaron una encuesta telefónica para recibir comentarios sobre el destino de Todd. Se dieron cuenta de que Jason no era tan querido como Robin como lo había sido Dick y al notar la caída de ventas del título decidieron que debían de hacer algo: La encuesta.

Fue pues que en la historia, "*Death in the Family*," (1988) el personaje terminó asesinado por el Joker. El villano usó una palanca para golpear a Jason hasta que su cuerpo terminó roto y azul.

Las repercusiones de la muerte de Jason hicieron que Batman se culpara a sí mismo por la muerte de Jason considerando que la muerte de Jason era "*su mayor fracaso*", a pesar de que Alfred le dijo lo contrario.

Asimismo no solo fue por ventas, si no por *shock value*⁵, el mayor talón de Aquiles de DC, matar personajes para aumentar las ventas de sus títulos mensuales.

Jason permaneció muerto durante seis meses, su legado perseguía a Batman. Incluso su fantasma atormentaba a Nightwing, el cual se arrepentía de no haber podido estar ahí para Jason. Sin embargo, cuando el Superman malvado de la

⁵ Se define "Shock value" como "la utilidad para sorprender y generalmente molestar a las personas." (Via Merriam-Webster). Significa hacer algo solo para ser impactante y más comúnmente, llamar la atención.

realidad alternativa conocido como Superboy-Prime golpeó la realidad misma en el mega evento de “*Crisis en Tierras Infinitas*” (1985), la línea de tiempo fue alterada y Jason volvió a la vida.

El trauma es un sentimiento que todos los miembros de la Familia de Batman han experimentado, es una de las muchas razones por las que cada uno de ellos ha elegido luchar contra el crimen, quizás ninguno más que Jason Todd ya que él tuvo que afrontar solo una experiencia que nadie ha sufrido antes: volver de la misma muerte.

Cuando Jason volvió de la muerte, se encontró solo, sin ningún apoyo y cuando consiguió volver a Gotham vio que lo habían reemplazado. Cuando lo devolvieron a la vida, lo arrojaron a un mundo al que tenía que encontrarle sentido solo. Su ira lo consumió y se recreó como Red Hood. Su método de curación era volverse más violento tomar venganza y el dolor que sentía lo infligía a las personas que eran como su asesino, el Joker. A pesar de la muerte de Jason, este quedó en el olvido para el público hasta 2005 en el arco “*Under the Red Hood*” (2005) donde fue revivido.

El arco detalla el renacimiento de Jason y muestra cómo se convirtió en el notorio antihéroe, Red Hood. La resurrección de Jason llega cuando Batman descubre que el sucesor de Jason, Tim Drake, había sido secuestrado. Cuando el Caballero oscuro encuentra a Tim, descubre que el perpetrador es, de hecho, Jason. Sin embargo, después Batman se entera de que en verdad era Clayface haciéndose pasar por su difunto hijo adoptivo. Posteriores, Batman se entera de que Jason realmente murió a manos del Joker.

El joven adolescente resucitó encerrado en su ataúd y cavando con sus propias manos hasta hacerlas sangrar, a duras penas salió de su propio ataúd (*Fig. 15*) antes de caminar doce millas desde el cementerio donde yacía su cuerpo. Se derrumba y termina en un hospital donde Jason pasa un año en coma.

Esto se debe a que las heridas que sufrió a manos del Joker no se curaron completamente. Un delincuente de



Fig 15 Davis, S., Lee, P., Aparo, J., Mahnke, D., Lee, J., & Battle, E. (2005). “*Under the Red Hood*” (2005) [Panel]. Jason escavando su salida de su tumba



Fig 16 Davis, S., Lee, P., Aparo, J., Mahnke, D., Lee, J., & Battle, E. (2005). "Under the Red Hood" (2005) [Panel]. Jason enfrenta a Batman, diciendole que él pensaba que su muerte sería la última que Batman permitiría al Joker.

poca monta descubre que Jason está ahí vivo e informa a Talia Al Ghul, una de sus muchas intereses amorosos de Batman. Talia logra sacar a Jason del hospital y lo cura por completo mediante el uso del Pozo de Lázaro. Pero debido a los efectos de las aguas del Pozo, la personalidad de Jason se vio afectada, vuelve confundido, rabioso y sin idea de quién era— los efectos conocidos del pozo de Lázaro, también llamado "Pit madness".

Talia acoge y cuida a Jason hasta que vuelve en sí, entrenándolo y intentando asegurarse que Bruce le quiere y no lo olvidado. Esta misma aconseja a Jason que busque justicia por su propio asesinato y así Todd se determina, creyendo que su muerte no fue vengada ya que el Joker aún seguía vivo y necesitaba enfrentarse a Batman (Fig 16). Para enfrentarse a su mentor, Jason parte por todo el mundo para entrenar. Comienza a seguir el camino que una vez siguió Batman.



Fig 17 Woods, P. (2001–2002). *Batman: The Joker's Last Laugh* [Página]. Tras varias burlas del Joker y referencias a la muerte de Jason, Nightwing enfurecido lo golpea casi a la muerte.

Cuando se enfrentan, Batman revela que lamentaba no haber podido salvar a Jason a tiempo. También revela que no se arrepintió de no haber matado al Joker.

Esto enfurece a Jason, quien toma el manto de Red Hood y rompe la regla más sagrada para Batman: Matar a su enemigo. Se teoriza que Jason asumió la personalidad de Red Hood como una forma de vengarse de su asesino, Joker. Ya que el Joker una vez usó el mismo apodo. Lo que Jason y pocos saben, es que Batman no mató al Joker, pero Nightwing sí. Tras una burla del Joker sobre Jason, Dick se enfurece y arremete a golpes contra el Joker. Batman lo encuentra y lo frena, reviviendo al Joker a continuación para proteger a Grayson (Fig.17).

Volviendo a los problemas de salud mental de Jason, estos eran visibles incluso antes de su muerte. Cuando era adolescente, era propenso a ataques de ira y Bruce constantemente tenía que calmarlo. Es posible que Jason mostrara signos de trastorno de personalidad antisocial, los síntomas estaban ahí tanto en la película como en el cómic.



Fig 18 Soy, D. (2016). RED HOOD AND THE OUTLAWS [Paneles]. Flashbacks a la infancia de Jason Todd, con su madre adicta a las drogas y un padre alcohólico violento.

Incluso en su adolescencia, Jason pasó de ser el niño feliz, que amaba ir a la escuela, leer y quien vivía despreocupado a ser un joven enfadado con un comportamiento cada vez más violento mientras intimidaba al enemigo. También violó las reglas que Batman tenía para asegurarse de que nadie quedara atrapado en el fuego cruzado. Jason también fue irresponsable en lo que respecta a su ética de trabajo o más bien *la moral de Batman*.

En su origen New 52/Post-Crisis, se cree que Jason sufre de bipolaridad. También sufría de depresión además sufría de drogadicción. La madre de Jason era una drogadicta que pudo haber sido persuadida de una sobredosis de drogas.

No está claro si ella se suicidó o si Joker tuvo alguna participación pero la participación del Joker jugó un papel importante, ya que quería ayudar a Batman a obtener otro Robin. Pero a diferencia de su hermano adoptivo y predecesor, Jason no era la misma alma amable que Dick era. Venía de una familia con muchos problemas.

Aparte del consumo de drogas de su madre, su padre era un gánster de poca monta (Fig.18). El padre de Jason terminó asesinado en prisión por los matones de Two-Face, conocido enemigo de Batman.

Sin embargo, cuando Jason era un niño recurrió al crimen. Robaba a la gente y les robaba para poder vivir. Incluso trató de robar los tapacubos del Batmovil, y así fue como Batman lo conoció. A pesar de escapar de Batman, Jason termina en las garras de los matones con los que ha tratado en el pasado. Los matones lo golpearon, causándole heridas horribles. En las semanas que pasan, la doctora Leslie Tompkins cuida a Jason hasta que recupera la salud.

Jason, desesperado sin tener a quién acudir, roba medicamentos recetados. Esperaba venderlos para obtener ganancias. Pero Leslie era amiga de los Wayne y jugó un papel en la adopción de Jason bajo el ala de Bruce Wayne. A pesar de ser el hijo adoptivo de Bruce Wayne, Jason no era Dick Grayson. No era acróbata y su estilo de lucha era mucho más violento que el de Dick. De hecho, más violento que incluso el de Batman.



Fig 19 Tan, P., Glapion, J., & Sinclair, A. (2009, 7 octubre). *BATMAN AND ROBIN #5* [Panel]. Jason revela que Bruce le obligaba a teñirse el pelo para parecerse más a Dick.

Desde el principio, Bruce idolatraba a Grayson y esto ponía de los nervios a Jason. La relación de Batman con Dick siempre fue la de un mentor y esta repetitiva comparación entre otras muchas cosas fueron lo que enfurecieron al segundo Robin. Cuando se trataba de Jason, no ocupaba el mismo lugar en el corazón de Bruce, esto fue lo que más le dolió y enfureció a Jason, Bruce le recordaba con frecuencia que él no era Dick. De hecho, Bruce le ordenó a Jason que se tiñera su cabello rojo natural del mismo color que el de Dick (Fig. 19).

Para más inri a Jason se le dijo que la razón por la que era Robin era porque podría haberse convertido en un villano, es más el propio Batman le dice en cara a cara que Jason es su gran fracaso por cómo resultó. Al final, Bruce dejó de intentar ayudar a Jason a cambiar su comportamiento. Se había vuelto demasiado para él.

Cuando 'murió', dejó mensajes a los más cercanos a él. En el mensaje de todos los demás, había buenos deseos.

En el de Jason, no hubo buenos deseos de ningún tipo. En su mensaje, le dijo que necesitaba ayuda profesional. Ni siquiera trató de ayudarlo a obtener la ayuda que claramente quería que obtuviera.

A pesar de la frialdad de Batman hacia Jason, el chico lo único que quería era que los problemas que él y Bruce tenían mejoraran, de ahí la razón por la que comenzó a usar su símbolo. Cuando el hijo biológico de Bruce y sucesor de Tim Drake, Damian, murió, Jason no tenía ni idea y sin embargo acompañó a Batman en una misión para recuperarlo. Acompañando a Bruce en la misión, Jason prometió que no mataría (Promesa que ha mantenido hasta la fecha).

Durante esta misma misión, Jason es atacado repentinamente por Bruce que le ordena que explique cómo ha regresado de entre los muertos. Jason retrocede y le dice a Batman que no sabe por qué está vivo. Golpea a su padre adoptivo antes de tomar el Batmóvil, prometiéndole que traería de vuelta a Damian.



Fig 20. Fabok, J. (2020, 9 septiembre). BATMAN: TRES JOKERS #1 [Ilustración]. Portada alternativa de Batman: Tres Jokers.

1.2.3. JOKER: EL VILLANO POR ANTONOMASIA.

El Joker (Fig.20), uno de los villanos más peligrosos por ser una *wildcard*⁶ y por su poco aprecio hacía la vida de los demás. Ningún obstáculo le para y siempre se levanta rápidamente para antagonizar a Batman de nuevo. Para él, el asilo Arkham es mas como una especie de puerta giratoria, e incluso un lugar para simplemente descansar entre planes.

Sus crímenes varían desde la más caprichosamente indiferencia a la inhumana brutalidad.

Como por ejemplo desde secuestrar a todos los bebés de Gotham y matarlos antes de matar a Sarah Essen, la esposa del comisario Gordon a explotar una escuela entera a la que iba el sobrino de un mafioso que le copió y no le dio su compensación. Sus planes solo tienen sentido para él y su mente depravada. A menudo comete crímenes por el puro disfrute suyo propio o para causar dolor a los demás, que él ve como parte de “una gran broma”. Aunque no todos sus esfuerzos criminales le ganan dinero, ha tenido posesiones tan indignantes como una ojiva buscadora de calor completa sobre un camión.

Uno de sus rasgos mas característicos es su aparente locura, aunque nunca se le a definido con un trastorno psicológico específico. Como con las personas que sufren psicopatía, este no manifiesta empatía, conciencia ni preocupación por las consecuencias de sus acciones.

Su comportamiento es variable como el tiempo, ya sea como un payaso malicioso o como asesino psicópata, puede ser explicado por la forma en la que se adapta a la información externa que va percibiendo, una cualidad que le permite crear constantemente nuevas personalidades según “*Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*”(1989). Esta hipótesis viene reforzada por el relato “*The Clown at Midnight*” (2007), donde el Joker entra en un estado meditativo en el cual evalúa sus identidades anteriores para crear conscientemente una nueva personalidad de acuerdo con sus necesidades.

6 Según el diccionario Online Merriam-Webster, Wildcard significa “un factor desconocido o impredecible.” y en sus propios ejemplos usa al Joker para definirla. “*The joker is a wild card.*” Y fue primeramente cuñada en 1971 en la frase que hemos citado anteriormente.



Fig 21 Bolland, B., & Higgins, J. (1988, marzo). "LA BROMA ASESINA" [Paneles]. El Joker dispara a Barbara Gordon a quemarropa.

El Joker tiene una lista larguísima de delitos importantes, tantos que todo su historial criminal es demasiado largo para ser contado. Su modus operandi más constante han sido ataques personales contra Batman, a través de sus seres queridos, como la muerte del segundo Robin anteriormente mencionada.

Siempre ha demostrado una total indiferencia en cuanto a quienes son sus víctimas, ya que en realidad no le importa, solo quiere su diversión. Algo que siempre parece tener su total atención es Batman. Muchos han teorizado sobre esta relación co-dependiente, ya que sin Batman no hubiese Joker y viceversa. El rey payaso del crimen tiene una obsesión enorme con Batman, en una entrecrucijada donde solo podía salvar a Harley Quinn, su novia o Batman, salvó a Batman sin dudar, destrozándole el corazón a Harley.

La trama de "Death of the Family" sugiere que Joker está enamorado de Batman, aunque no de la forma tradicionalmente romántica, lo cual le lleva a creer al antagonista que posee inmunidad ante él: en su opinión, Batman lo ama ya que le ayuda a mejorar.

Esta teoría es avalada por Peter Tomasi, co-autor de algunos cómics de Batman

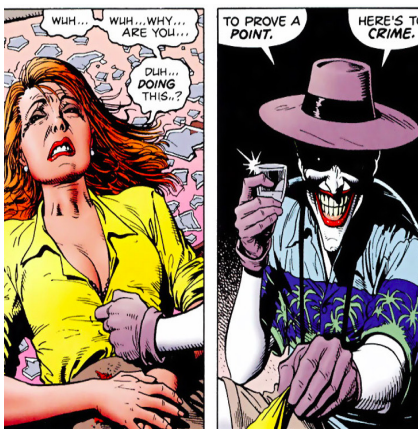


Fig 22 Bolland, B., & Higgins, J. (1988, marzo). "LA BROMA ASESINA" [Paneles]. El Joker desnudando a Barbara Gordon para luego torturar a su padre hasta la locura con estas.

Una vez solo para demostrarle a Batman lo fácil que era, incluso para el más sano de la gente a perder su cabeza, el Joker intentó conducir al Comisario Gordon a la locura en "La broma asesina" (1988).

Llegó a la casa de Gordon, y antes de secuestrarle, disparó a Barbara Gordon, su hija en la columna vertebral (Fig.21) para luego tomarle fotos desnuda, sangrando y adolorida en el suelo (Fig.22), y obligó a Gordon a ver las fotos en una presentación de diapositivas. Aunque el Joker no sabía esto cuando él la disparó, Barbara era la Batgirl original. Ella se quedó parapléjica en silla de ruedas, y se vio obligada a retirarse de su vida de vigilantismo de las calles para una nueva carrera como la misteriosa "Oracle".

El Joker nunca va con chiquitas cuando de planes se trata. Ama jugar con sus presas, volverlos locos, hacerles cuestionarse su estado mental, la realidad. No por nada pocos villanos de Gotham están dispuestos a aliarse con él.

Ya que este no tiene ningún respecto por la vida y cuando mayor daño pueda hacer mejor.

Algunos de los más crueles son:

- **CEREBRO DESTRUIDO.**

Durante el evento de “*Final Crisis*” (2008), el gobierno estadounidense decidió actuar ante la siempre presente amenaza de los supervillanos. Decidieron abandonarlos a todos en un planeta lejano para que luchara y se mataran entre ellos. Uno de los primeros que se posicionó como líder de los Villanos fue Psimon, un poderoso telepata, que ya había liderado varios equipos de supervillanos en el pasado con la ayuda de sus poderes mentales (distinguibles por su cerebro visible). Sin embargo, mientras Psimon tramaba, Joker era más de actuar primero y pensar después. De repente el Joker atacó a Psimon golpeándolo con una piedra en la cabeza para luego golpearlo hasta matarlo frente a todos los demás, consolidando así su lugar en el liderazgo de los villanos durante un tiempo.

- **DISOLVIÓ LA CARA A BATMAN.**

En “*Batman*” #291, David V. Reed, John Calnan y Tex Blaisdell relataron una epopeya clásica en cuatro partes, “¿Dónde estabas la noche en que mataron a Batman?”. Como en el capítulo similar de Batman la serie animada, los villanos más notables de Gotham se atribuían el mérito del asesinato. Ra’s Al Ghul fue su juez y Two-Face fue el fiscal que probaría la afirmación de cada villano de que fueron ellos quienes mataron a Batman. En los tres primeros números, varios villanos afirmaban haber sido ellos contando su plan, todos fueron agujereados por Two-Face hasta demostrar que eran falsos.

Sin embargo hubo un ganador, el Joker en “*Batman*” #294.



Fig 23 Calnan, J., Blaisdell, T., & Calnan, J. (1977, diciembre). BATMAN #294 [Página]. Joker presumiendo de ser él quien mató a Batman con su anillo venenoso y luego le disolvió la cara.

Cuenta que peleó con Batman y lo mató accidentalmente cuando su anillo con veneno se abrió durante la pelea y golpeó a Batman, matándolo instantáneamente (Fig.23).

Luego disolvió la cara de Batman para que nadie pudiera identificar el cuerpo. Pero resultó que su víctima no fue Batman si no un devoto fanático de este y “Two-Face” era secretamente Batman todo este tiempo, tratando de averiguar cuál de sus villanos había matado al súper fanático.

- **JOKER EL FRANCOOTIRADOR.**

Uno de los mejores ataques de guerra psicológica del Joker a Gotham City ocurrió en las páginas de “*Gotham Central*” #12-15. “Objetivos blandos” (Fig.24) comienza con el asesinato del alcalde de Gotham en su oficina por un francotirador, le sigue el superintendente de Gotham que es asesinado mientras visitaba una escuela también por un francotirador.



Fig 24 Lark, M., & Gaudiano, S. (2003, diciembre). *Gotham Central* Vol. 1 #12 [Panel]. La policía de Gotham siendo tiroteados por el Joker.

Horas más tarde, cuando la policía inspeccionaba la escuela donde tuvo lugar el tiroteo, el francotirador abre fuego contra los técnicos de emergencias médicas, la policía y los trabajadores del laboratorio criminalístico, sorprendiendo a todos porque el francotirador esperaba horas para disparar contra las personas que investigan los asesinatos anteriores.

Todos descubrieron que había sido el Joker cuando este estrenó un sitio Web con cámaras de varios lugares en Gotham City, con una cuenta regresiva sobre cuándo ocurrirían los próximos asesinatos. La gente abandonó Gotham en masa. Lo que provocó un caos inimaginable para el GCPD, el hecho que realmente necesitaron recurrir a Batman.

- **MUERTE POR GATO.**

En “*Detective Comics*” #475, durante el arco de “Laughing Fish”, en el cual Joker había expuesto a todos los peces en Gotham Harbor a su veneno. El Joker decide que quiere ponerles copyright a esos peces. Pero al intentar registrar los derechos de autor de estos la Comisión de Derechos de Autor explica que no puede.

El Joker, enfadado jura que asesinará a cada miembro de la comisión, comenzando desde arriba.

Tuvo éxito con el primero en *“Detective Comics”* #475, y en el siguiente número logró matar al siguiente burócrata, a pesar de la intervención de Batman, ya que él y el burócrata se habían cambiado la identidad en la casa del oficial.

¿Como lo logró el Joker? Este expuso al gato del funcionario a su veneno, sabiendo que el gato reconocería a su dueño, incluso disfrazado, y saltaría sobre él.

- **EL TODOPODEROSO GENOCIDIO RACISTA.**

En la historia de *“Superman”* #160, “Emperor Joker” el Joker obtuvo los poderes del señor Mxyzptlk y rápidamente los usó para dominar el mundo. También torturaba a Batman hasta la muerte de diferentes maneras todos los días, para revivirlo al día siguiente y empezar de nuevo (Batman recordaba todas sus muertes de los días anteriores). Al final, una vez que Superman le derrotó, este le pidió al Espectro que le permitiera asumir los recuerdos de la tortura de Batman, y se le dieron esos recuerdos para que Batman no sufriera más.

En *“Empreror Joker”* # 1, una de las formas más retorcidas de Joker de cometer genocidio fue cuando se comió toda la nación de China como comida china (Fig. 25).

Un comportamiento atrocemente racista que no hubiese llegado a publicarse a día de hoy.

Pero no todos los villanos de DC son iguales, algunos tienen férreas morales que les distinguen y los hacen aún más complejos.



Fig 25 Loeb, J., Kelly, J., DeMatteis, J. M., & Schulz, M. (2000). *Superman: Emperor Joker* (Superman #160) [Panel]. Joker devorando toda la población de China como comida china.

1.2.4. CASE-IN-POINT: FLASH'S ROGUES GALLERY.

Los Rogues son un grupo de villanos del superhéroe Flash, dirigidos por el Capitán Frío e incluye a Mirror Master, Heat Wave, Golden Glider, Weather Wizard, Trickster, Pied Piper, Top y Captain Boomerang.

Esta asociación criminal suelta se refiere a sí misma como los Rogues, desdeñando el uso de los términos “supervillano” o “super-criminal”. Todos los miembros de este grupo tienen que cumplir unas normas, también conocido como “El código” y el incumplimiento o rotura de este se traduce en una inmediata expulsión.

1.2.4.1. CAPITAIN COLD Y EL CÓDIGO.

En el tomo “*Showcase #8*” (1957) fue donde Leonard Snart debutó, mejor conocido como el villano Captain Cold o Capitán Frío (*Fig.26*) en los países de habla hispana. Ya sea él solo o junto con los Rogues, Snart ha sido una piedra constante en el zapato de Flash y más que eso, representa al enemigo perfecto del velocista escarlata.

Captain Cold no es un personaje que destaque por sus poderes y aunque los obtuvo durante los Nuevos 52, son instancias breves. Él depende de su mente y tecnología, fueron sus ganas de detener al velocista escarlata, las que lo llevaron a hacerse su pistola congelante, la cual puede reducir el movimiento de las moléculas hasta llevarlas casi al cero absoluto. Snart es metódico, se toma su tiempo para evaluar la situación y crear una estrategia. Puede mantener la mente fría y con ello, hacer que las cosas fluyan a su favor sin necesidad de moverse. Flash evidentemente está en contra de los asesinatos, y es esta misma filosofía la que respetan los Rogues.

Serán villanos más locales que otros, pero mantienen un código de honor, lo que limita más sus acciones criminales y si uno lo rompe, toman represalia sobre el individuo.

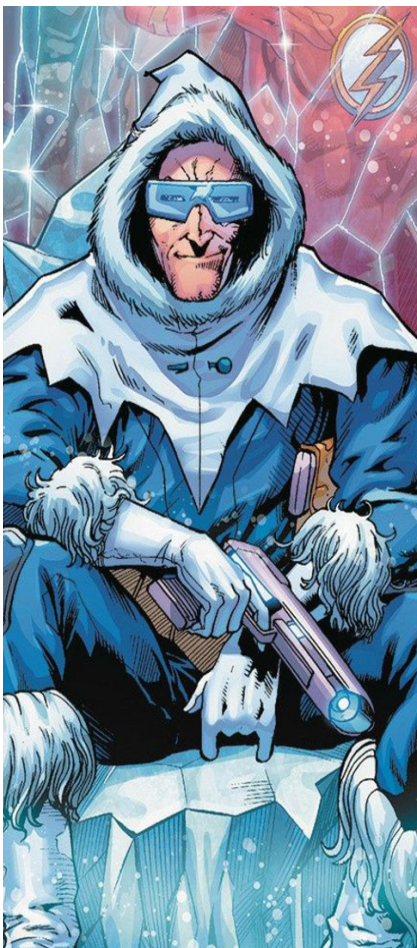


Fig 26 Kitson, B. (2017, 27 diciembre). ‘The Flash’ #37 [Ilustración]. Capitán Frío posando delante de un Flash.

Este estricto código moral que se espera que cada Rogue siga es:

- Ninguno de los Rogues puede asumir la identidad de otro si el miembro original está vivo.
- Ningún Rogue puede participar en drogas de ningún tipo.
- Bajo ninguna circunstancia los Rogues no deben matar a mujeres o niños.
- Ningún Rogue tiene permiso para matar a un velocista (o superhéroe).

Durante los Nuevos 52 la conducta moral de los Rogues es más estricta que antes, por lo que incluso han llegado a ser considerados héroes.

Entre sus cambios está su regla principal de no matar a nadie, a menos que su propia vida esté en riesgo, aunque siguen siendo un famoso grupo de ladrones tienen bastantes capas de complejidad. A pesar de enfrentarse a Flash cada dos por tres, tuvieron que trabajar en equipo con él para detener la invasión de Grodd y su ejército de gorilas. E incluso se han enfrentado a un ejército de villanos, siendo cazados por todo el país, con tal de defender Central City tras la desaparición de Flash y el resto de héroes.

Aunque no son tan famosos como los villanos de Batman, los Rogues, aunque no sean mejores personas, son más fascinantes.

Captain Cold, Heatwave, Golden Glider, Mirror Master, Captain Boomerang, Weather Wizard y todos los demás no serán tan conocidos pero su organización y su código moral hacen de Central City ***uno de los municipios con superhéroes más seguros.***



Fig 27 Cummings, S., Faucher, W., & Sinclair, J. (2004, septiembre). "The Flash" Vol. 2 #212 [Página]. Capitán Frío "llamándole la atención" a McCulloch tras encontrarlo drogándose en el baño de su guarida.

1.2.4.2. VILLANOS CON MORAL: "FLASH: LA VENGANZA DE LOS ROGUES"

Como mencionado anteriormente, los Rogues siguen su código a rajatabla y en caso de que un miembro rompa las normas este es castigado.

Un ejemplo de es el caso de Evan McCulloch, el segundo Mirror Master el cual abusaba de las drogas y Cold como líder le "llamo la atención" (Fig.27). Resulta que McCulloch tenía una grave adicción a la cocaína y durante "The Flash Vol. 2 #212-213" vemos a través de flashbacks la vida de Mirror Master antes de obtener este título y convirtiéndose en un enemigo de Flash.

En el primer tomo vemos como su método de afrontar los traumas tras su horrible pasado son las drogas, algo prohibidísimo en el grupo de los Rogues. Es en este tomo cuando McCulloch se escusa de los demás para ir al baño y consumir pero es pronto cazado por Snart y reprendido (Fig.27).

Debido al liderazgo del Cold, los Rogues siempre pueden controlarse entre sí. Por ejemplo, la regla más importante del Código Rogues y las represalias que trae el romperla es ejecutada perfectamente en "Blackest Night: Flash #3". Durante este evento DC Comics trajo de vuelta a varios personajes fallecidos como Black Lanterns.

Los Rogues se encuentran con el hijo del Capitán Boomerang original, Owen Mercer, quien ha tomado el manto de su padre. El Capitán Cold pronto descubre que George "Digger" Harkness, el Boomerang original es un Black Lantern zombificado en el fondo de un pozo donde Owen le sirve víctimas de su padre. A Cold no le importa que Owen siga siendo el Capitán Boomerang porque su padre técnicamente todavía está muerto.

Sin embargo, Snart descubre que Owen ocasionalmente alimenta a su padre zombificado con mujeres y niños rompiendo así una de sus reglas. Para Snart esto es de lo más inaceptable. Mata a Owen en retaliación empujándolo dentro del pozo para ser devorado por su padre como castigo (Fig. 28).

También observamos este código moral de los Rogues duran-



Fig 28 Kolins, S. (2010, 17 febrero). "Blackest Night": Flash #3 [Página]. Los Rogues castigando a Owen Mercer tras romper una de sus reglas mas sagradas, asesinar niños y mujeres, con las que Owen alimentaba a su zombi padre.

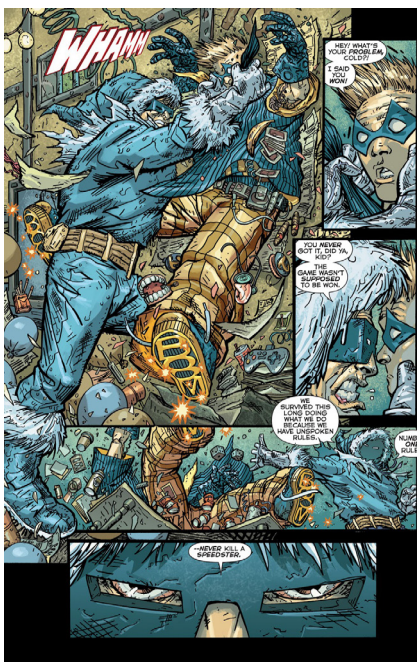


Fig 29 Kolins, S. (2008). "Final Crisis: Rogue's revenge." [Página]. Los Rogues decidiendo romper su regla de Oro una vez más tras enterarse que Inertia, quién los engañó esta vivo y deciden vengarse.

te "Final Crisis: Rogues Revenge" después de escapar del planeta prisión de Salvation Run, Captain Cold, Mirror Master, Weather Wizard y Heat Wave regresan a su escondite en Keystone City, solo para descubrir que el lugar ha sido invadido por una pandilla de jóvenes liderados por el segundo Trickster.

Después de expulsar a los ocupantes ilegales, Capitán Cold declara que después de violar su regla número uno ("Nunca mates a un velocista"), los Rogues están acabados y disueltos.

Pero Inertia, el velocista que los había engañado e utilizado para asesinar a Flash (lo que no solo rompía su regla número 1 si no que descubrieron que Flash era solo un niño. Rompiendo otra de sus reglas de oro) seguía aún paralizado en el museo Flash y iba a ser trasladado a Iron Heights. De repente, un rayo rojo golpea al malvado velocista y lo libera. Nuevamente capaz de moverse, Inertia mata rápidamente a los guardias y corre a la casa de Wally West, donde pretende matar a los hijos de Flash.

Lo detiene la misma persona que lo liberó: Zoom, que quiere que se convierta en el nuevo Kid Flash. Cuando los Rogues se enteran de la fuga de Inertia, deciden romper su regla número uno por última vez antes de retirarse y matar a Inertia en venganza(Fig.29).

Comienzan su búsqueda visitando a su sastre, Gambi, quien es encontrado golpeado, encuentran un espejo similar al de Mirror Master y reciben un desafío de los "New Rogues" para rendirse a Libra o el padre de Cold será asesinado. Smart acepta el desafío y amenaza con matar él mismo a su padre mientras Mirror Master rastrea la transmisión. Cada Rogue lucha y mata a su respectivo homólogo y Cold confronta a su padre sobre el abuso de su infancia, pero no se atreve a matarlo. En cambio, Cold hace que Heatwave lo incinere a él y a los cuerpos de los nuevos Rogues muertos.

Libra, no aceptando un no como respuesta decide atacar a Weather Wizard, secuestrando a su hijo recién nacido.



Fig 30 Kolins, S. (2008). "Final Crisis: Rogue's revenge." [Página]. Los Rogues entregando a la policía de Central City el cuerpo de Inertia/Kid Zoom con un pastel que reza "Díganle a Flash que estamos en paz".

Los Rogues siguen escondidos en el antiguo laboratorio del hermano de Weather Wizard donde este lamenta su muerte. Finalmente localizan a Zoom e Inertia y deciden emboscarlos.

La pelea es interrumpida dos veces antes de darle un ultimátum a Weather Wizard: únete a mi o mato a tu hijo. Weather Wizard dice que si fuera capaz de matar a su propio hermano, no hay forma de que no mate a su hijo, y aunque Libra pilla su farol, antes de que nadie pueda hacer nada Inertia mata al niño y se proclama a sí mismo Kid Zoom.

Este último se vuelve contra todos, tomando todos los poderes de Zoom y luego procede a atacar a Libra, pero los Rogues y Pied Piper, ex-rogue, se unen y atacan a Kid Zoom todos a la vez, matándolo y por fin vengándose de él y vengando a Flash. Los Rogues entregan el cadáver de Kid Zoom a la policía con una nota para Flash que decía que ahora estaban en paz(Fig.30).

En su escondite, el Capitán Cold se burla de la idea de que el mal gane, afirmando que no creía en el verdadero mal, sino simplemente en diferentes tonos de gris. Luego decide posponer la jubilación alegando que el juego ha vuelto debido a Barry Allen, a lo que todos los demás Rogues están de acuerdo.

1.2.4.3. "FOREVER EVIL:" ¿AYUDANDO AL ENEMIGO?

Yendo más allá del Código, los Rogues a veces abandonan sus robos de poca monta para ayudar a Central City por completo.

Por ejemplo, en el evento de los Nuevos 52 "Forever Evil"(2013), el Crime Syndicate secuestra a Flash y al resto de la Liga de la Justicia dejando a la Tierra sola con a penas héroe. Esto hace que Gorilla Grodd se apodere de Central City en "Forever Evil: Rogues Rebellion".

Tras la reunión organizada por el Crime Syndicate, estos ordenan a los Rogues a destruir Central City para mostrarla como un ejemplo al mundo de lo que puede pasar a quienes



Fig 31 Buccellato, B., Zircher, P., & Hepburn., S. (2014). "Forever Evil: Rogues Rebellion" [Página]. Los Rogues recuperando Central City del dominio de



Fig 32 Finch, D., & Friend, R. (2013). Portada de "Maldad eterna" (Forever Evil) [Ilustración].

se les opongan. Sin embargo, los Rogues deciden defenderla liberando a la policía y luchando contra todo villano que venga dispuesto a someterla.

Esto es visto como una traición y el Syndicate promete una gran recompensa a quienes asesinen a los Rogues, poniéndolos en la mira de decenas de criminales.

Los Rogues regresan a Central City para encontrarla devastada, ellos son la única fuerza que se opone a la sed de poder de Grodd. Estos encuentran al cuerpo de policía de la ciudad encadenado a árboles, Cold ordena la liberación de los oficiales y luego se dirigen al hospital para visitar a la hermana de Cold (y también una Rogue) Lisa Snart, deteniendo en el camino a varios delincuentes que provocaban estragos.

Cold decide entonces organizar a los Rogues para derribar a Grodd y reclamar Central City.

Pero tras la derrota de Grodd a la ciudad llega un equipo de villanos enviados por el Crime Syndicate, Deathstorm y Power Ring, dos miembros de este, a acabar con los Rogues y terminar el trabajo de Grodd. Su misión siendo destruir la ciudad para que sea un caso ejemplarizante a cualquiera que decida revelarse.

Los Rogues deciden enfrentar a estos villanos para defender su ciudad logrando derrotarlos a todos convirtiéndose en héroes durante un tiempo (Fig.31).

"Forever Evil" (Fig.32) es un evento muy interesante ya que con la desaparición de todos los superhéroes y con sus copias malignas liderando un sindicato del crimen son los supervillanos los que se unen, liderados por Lex Luthor.

Este equipo de resistencia se denomina Injustice League y juntos logran arremeter con gran poder contra el Crime Syndicate, recibiendo además el apoyo de Batman y Catwoman quienes lograron escapar del primer ataque y terminan con el sindicato del crimen uno por uno enfrentándose a la versión alternativa de su enemigo/héroe.



Fig 33 Federici, R. (2021). Portada alternativa de "Gotham City Villains Anniversary Giant #1" [Ilustración]. Ra's y Talia en su más reciente aparición en la portada.

1.2.5. RA'S Y TALIA AL GHUL

Ra's Al Ghul es uno de los mayores villanos de Batman, es un eco-terrorista milenario, líder de la Liga de las sombras (también conocida como la Liga de asesinos) fue creado por el escritor Dennis O'Neil y el artista Neal Adams. Apareció por primera vez junto a su hija Talia en "*Batman # 232*"(1971) en la historia llamada "La Hija del Demonio".

Poco se sabe de sus primeros años, pero se sabe que ha vivido durante muchos siglos debido a los misteriosos pozos de Lázaro que restauran su juventud y curan cualquier herida.

Su objetivo desde su nacimiento en 1971 es salvar la tierra de la devastación ecológica que hemos causado los humanos mediante la destrucción de la mayor parte de la población. Batman lo reconoce como un enemigo digno y un posible aliado excepto por que no puede aceptar su distópica visión del mundo.

1.2.5.1. LOS CÓMICS AMERICANOS POST 9/11.

Todos conocemos los horribles eventos que cambiaron los Estados Unidos el 11 de Septiembre del 2001, sabemos que los estadounidenses tras esos eventos empezaron campañas para ensalzar su nación. Empiezan a aparecer muchas mas banderas americanas en los cómics con iconos como Superman o Batman posando delante (el ejemplo más visual es la película de Spiderman que salió el 2002, en una escena donde Spiderman posa heroicamente frente a una gran bandera estadounidense). Una ensalazón del espíritu americano para una nación recuperándose de un estrés post-traumático colectivo.

Esto obviamente fue para sanar un trauma pero tuvo un efecto rebote en los personajes de color en los cómics. Este efecto rebote no es más visual que con los Al-Ghul, pese a que en los comics nunca se ha especificado su origen o nacionalidad. En sus apariciones pre-11S sus acciones eran vistas más grises, eran personajes tridimensionales y aunque ya había un poco de racismo hacia ellos ya que eran vistos como "exóticos".



Fig 34 Stelfreeze, B. (s. f.). Ilustración de Talia Al Ghul por Brian Stelfreeze [Ilustración]. Talia Al Ghul con Batman y un Ra's muy diferente a su look original.

Talia era la exótica hija del enemigo e interés amoroso de Batman. Básicamente siendo la chica Bond para Batman (Fig.34) aún eran personajes que tenían una motivación, unos objetivos y no eran completamente uni-dimensionales.

También un efecto que bastantes fans han notado para con los personajes de color de DC como son Ra's, Talia y el hijo de esta con Batman, Damian es que cuando hacen buenas acciones o deben de percibirse en una luz positiva su piel es mas clara mientras que cuando son villanos o irremediables su piel es más oscura.

Irónico ya que no conocemos donde Ra's (Fig.35) nació exactamente, solo lo que conocemos en "El nacimiento del Demonio" (1992), la que lo sitúa en una tribu de nómadas del desierto en algún lugar de Arabia, cerca de una ciudad cuyos habitantes pasados eran procedentes de China, pero si sabemos que Sensei es su padre (Confirmado en "El renacimiento de Ra's Al Ghul" (2007)).

Y de Talia sabemos que tiene ascendencia europea de su madre, Melisandre a la que Ra's conoció en Woodstock en 1969 (Fig.36).



Fig 35 Chiang, C. (s.f.). Ra's Al Ghul [Ilustración]. Ilustración de Ra's con su más leal súbdito Ubu detrás.

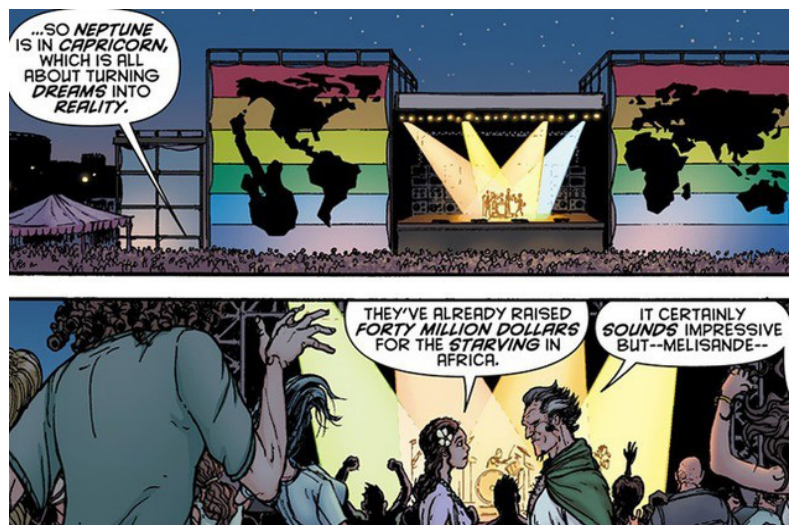


Fig 36 Ra's conoce a la madre de Talia en Woodstock en 1985. (2013). [Panel]. Ra's conoce a Melisandre, la madre de Talia en un concierto de "LIVE AID!" Durante Woodstock en 1969.



Fig 35 Chiang, C. (s.f.). Ra's Al Ghul [Ilustración]. Ilustración de Ra's con su más leal súbdito Ubu detrás.

1.2.5.2. RA'S AL GHUL: ¿BUENAS INTENCIONES CON HORRIBLE METODOLOGÍA?

Ra's al Ghul (Fig.35), cuyo nombre en árabe significa "La cabeza del Demonio", es el líder inmortal de la Liga de Asesinos (O Liga de las Sombras, depende del cómic). Se distingue del típico supervillano ya que él mismo se cataloga como un ecoterrorista. Para Ra's, el cual ha vivido muchos años, ha vivido lo mejor y lo peor de la humanidad, se dio cuenta del daño que el ser humano provocaba en la tierra. Con los siglos veía como la naturaleza era destruida y el mundo acercándose a una crisis natural.

Ra's cree que la humanidad es un cáncer que envenena la Tierra y al que hay que exterminar o como mínimo regular la población. Se ha enfrentado frecuentemente con Batman, a quien siempre ha deseado convertir en su sucesor. Su deseo de salvar la Tierra de un desastre ecológico y transformarla en un paraíso terrenal hace que sea un villano complejo y sumamente interesante.

Ra's pretende erradicar a la raza humana completamente, la considera parasitaria, malvada y corrupta pero lo que lo hace un villano es que sus motivos son tremendamente nobles. Su odio hacia la humanidad tiene sus raíces en sus propias vivencias. Con la revolución industrial comenzó un proceso de destrucción de las áreas naturales y un aumento de la contaminación, mientras que la tecnología ha alienado la vida de los seres humanos y se ha convertido en un peligro para su propia existencia.

Ante este panorama, Ra's decidió que había que alguien debía actuar. Siempre estuvo fuertemente apegado a la tradición y a un estilo de vida más arcaico, eligió Nanda Parbat situada en las montañas de Tíbet (Fig.37), un lugar de sanación e iluminación, como lugar para vivir mientras planeaba cómo destruir la humanidad tal y como la conocemos, esperando que de sus cenizas surja una nueva civilización con unos valores más acordes a su filosofía.

Pero su filosofía de vivir en paz con el mundo suena muy bonito la metodología de Ra's de conseguir su noble causa es realmente horripilante.



Fig 37 Nanda Parvat. (s. f.). [Ilustración]. Nanda Parvat, la ciudad escondida en las montañas del Himalaya.

1.2.5.3. TALIA AL GHUL: ¿COLORISMO INCONSCIENTE?

Talia Al Ghul debutó en “*Detective Comics vol. 1 #411*” (1971) (Fig.38), un mes antes que su padre. Talia es la legítima heredera de su padre, amante y enemiga mortal de Batman (dependiendo de la época y equipo creativo) y madre del hijo biológico de Batman, Damian Wayne.

Su cordura y ambiciones se ha perdido en el tiempo, con cada equipo creativo que la usaba en sus historias.

En la trilogía de “*Tales of the Demon*” (Fig.39) ambos Bruce y Talia concibieron a su hijo después de contraer matrimonio, pero Talia, que entiende que Bruce no podría nunca dejar de ser Batman y que su hijo recién nacido correría peligro ya que su padre querría criarlo bajo sus métodos para conseguir un heredero perfecto para su legado.



Fig 38 Brown, B., & Adams, N. (1971, mayo). “*Detective Comics*” #411 [Página]. Primera aparición de Talia en “*Detective Comics*” #411. Donde Talia lo salva y se ayudan mutuamente para escapar.



Fig 39. Bingham, J. (1987, septiembre). *Batman: Son of the Demon* [Página]. Talia y Bruce tras la boda, una unión que resultaría en un embarazo deseado.



Fig 40 Bingham, J. (1987, septiembre). Batman: Son of the Demon [Página]. Talia mintiendo a Bruce, diciendo que ha sufrido un aborto.

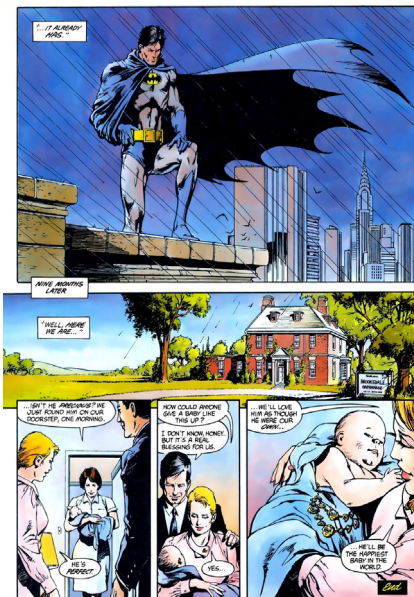


Fig 41 Bingham, J. (1987, septiembre). Batman: Son of the Demon [Página]. Bruce con el corazón roto en Gotham mientras vemos la familia que ha adoptado al bebé de ambos, con el collar que Batman le regaló, la promesa de que ella volvería a buscarlo una vez libre. Volvería cuando fuera libre de su padre.

Por esa razón decidió mentir a Batman, diciéndole que había sufrido un aborto espontaneo (Fig.40), sabiendo que los espías de su padre estarían escuchando, Batman se marcha con el corazón roto de nuevo a Gotham y Talia, con el corazón igualmente roto pone a su retoño en una cesta y lo deja en un orfanato con una foto suya y de Bruce y su colgante, decidida a que cuando su mayor ambición fuese cumplida volvería a por su hijo y lo criaría como madre soltera ambos a salvo del mundo del vigilantismo (Fig.41).

Su mayor ambición siempre ha sido escapar de las mil sombras de su padre, poder vivir tranquila apartada del mundo de Ra's y ser independiente. Todo este desarrollo y crecimiento de personaje fue asesinado cuando el escritor Grant Morrison, con historial de historias un tanto misóginos.

Fueron muchas las veces que tranquilizó a los fans (algunos enfurecidos, y con razón) de que él **SÍ** había leído la trilogía de "Tales of the Demon", y fue él quien reescribió la historia del nacimiento del hijo de Bruce y Talia, tristemente la que DC aún mantiene. En la Version de Morrison, Talia drogó a Batman para "aprovecharse" (por no decir la palabra violación) de él y conseguir la "aportación" que necesitaba para engendrar su semilla que incubaría en un laboratorio. Y no fue hasta años mas tarde, cuando el daño al personaje ya estaba hecho y parecía irremediable, que Morrison admitió en una entrevista que nunca había leído los libros originales, que se lo invento como él pensaba.

Es Talia con quien más frecuente ocurre el "whitewashing"⁷, sobretodo en los cómics de esta última década, su piel oscurece dependiendo de en que luz debes verla. Siempre es el mismo personaje, mismo traje, mismo pelo... Con diferente nivel de melanina en la piel.

7 Según Wikipedia, "El blanqueamiento cinematográfico, también llamado por su término en inglés whitewashing (literalmente «blanqueo»), blanqueamiento filmico, o más comúnmente solo blanqueamiento, es una práctica de selección de reparto en la que actores blancos figuran en papeles de personajes históricamente no blancos." En el caso de Talia, su piel de torna mas blanca cuando sus acciones deben de ser percibidas como buenas.



Fig 43 Nguyen, D. (2021, 9 abril). Talia Al Ghul en "DCEASED: Hope At Word's End" #5 [Panel]. Talia Al Ghul.



Fig 44 Starbite. (2021, diciembre). Talia Al Ghul en "Batman: Wayne Family Adventures #18 (Digital)" [Ilustración].



Fig 45 Hairsine, T., & Porter, H. (2022, 8 junio). Talia Al Ghul en "BATMAN # 122" [Panel].



Fig 46 Arenas Llopis, M., Evolución del tono de piel de Talia del 2021 a 2022. La fig 42 es de un nuevo arco donde Talia vuelve a ser el interés amoroso de Batman y actúa a su lado durante "Shadow War".(2022, 11 Julio) [Gráfico]

En las figuras 43-46, esta es Talia durante la misma línea temporal. Su piel va adquiriendo menos color. Cuando vuelve a ser un posible romance de Batman en lugar del puesto que ocupaba antes, el de la ex despachada. Alguien puede discutir diciendo que son errores del colorista o que son las sombras, pero es mucha coincidencia que le ocurra también en otros ámbitos como la televisión, en series y películas animadas además de en otros cómics con equipos creativos totalmente diferentes.

También pasa con sus facciones, en la mayoría de comics sus facciones se mantienen iguales, se aprecia que es el estilo del dibujante y se ve como los demás personajes.

Menos en "Batman INC." También escrito por Grant Morrison. En este evento Talia es dibujada con rasgos más asiáticos (Fig.42), lo que sería fantástico si no fuera porque coincidentemente en este comic se la escribe como un ser humano bastante cruel. Y todos esto nos deberían hacer pensar...

¿Es pura coincidencia? ¿Son ordenes dadas a los artistas desde arriba? (Tenemos en cuenta que los guiones de comic a veces van extremadamente detallado de como el escritor quiere que el dibujante lo haga y estos pasan por millones de revisiones antes de publicarse).



Fig 42 Burnham, C. (2012). Batman Incorporated Vol. 2 [Panel]. Talia en alusión a su primera aparición. Aquí se destacan los rasgos más asiáticos. Se puede incluso ir más lejos y comparar el fondo con la bandera imperial japonesa.

1.2.5.4. EN DEFENSA DE TALIA AL GHUL.

Primero hay que entender que Talia ha crecido en un entorno aislado, con solo su padre y los miembros de la liga. Ella siente devoción por su padre, el único que le ha mostrado cariño cuando ella hacía las cosas bien (como Ra's quería).

Básicamente se puede entender que Talia tiene una dependencia emocional por su padre, por eso aunque le haga daño o la enemiste con su único amor, siempre vuelve aunque desea ser libre. Este hombre era su padre, quien la crió y le enseñó todo lo que había que saber, como pelear, la envió a la Universidad del Cairo para estudiar Medicina...

En el comic *"The Chalice"* (1999) le dijo a Ra's que moriría por él, pero no se volvería inmortal por él mientras en la historia *"The Prison"*, Talia intenta matar a Bruce por orden de su padre y no se atreve a hacerlo, pero estaba preparada para al menos intentarlo. Su relación no es saludable en absoluto pero Talia ama a su padre. El conflicto central de su personaje desde su concepción ha sido el conflicto entre el amor por su padre y el amor por Bruce.

Cuando Bruce y Talia se conocen, ella se enamora perdidamente. Y aunque el conflicto está presente entre ellos constantemente debido a su parentesco y su hábito de seguir los planes de su padre, ella ve a Bruce como una esperanza de libertad y amor.

Las cosas salen mal durante el matrimonio de Talia con Bruce en *"Son of the Demon"* (1987). Están casados y Talia queda embarazada, pero Bruce se vuelve ferozmente protector con ella, donde ella sabe que puede manejarse sola, y casi lo matan en el proceso. Obviamente, esto causa muchísima culpa y dolor en Talia. Esto conduce a uno de los momentos más desgarradores para Talia, ella elige ahuyentar a Bruce por su bien, sacrificando su matrimonio y su esperanza de ser feliz.

Ella cambia su felicidad personal por la vida de Bruce.

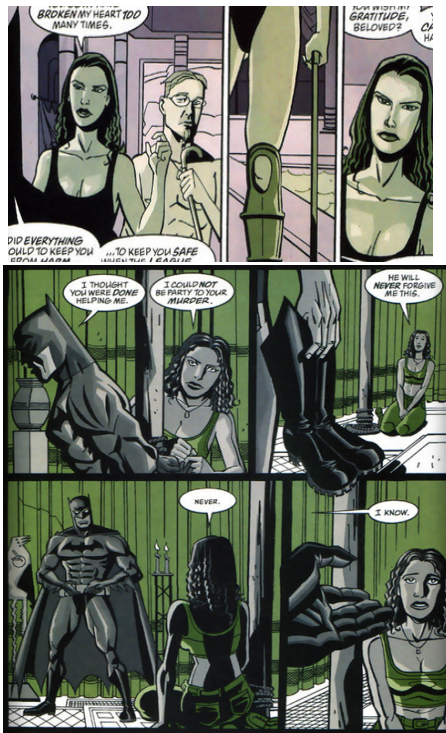


Fig 47 y Fig 48 Kalisz, J., Porter, H., & Scott, S. (2000, julio). Batman pidiendo la ayuda de Talia durante "Torre de Babel" (Fig 47) y Talia salvando a Batman de el ataque de su padre durante siendo consciente del castigo que Ra's le impondría, rechazando la oferta de huida de Batman. [Paneles].

Si bien Talia puede ser enormemente egoísta, y aunque lo que hizo podría decirse que está muy mal, fue desinteresado y lo hizo por amor. Que es lo que hace Talia siempre. Y una y otra vez, Talia sacrifica lo que sería cómodo y bueno para ella en favor de Bruce (Fig.48), e incluso, a veces, de su misión. En el arco de la "Torre de Babel"(2000), Talia recibe un disparo por ayudar a la Liga de la Justicia (Fig.47).

Talia, a pesar de sus tendencias a ser dura, egoísta y a veces cruel, cae presa de su propio corazón más que nada. Ella tiene una naturaleza amorosa que se asoma de vez en cuando, pero se ahoga con angustia tras angustia. Llegó un momento dónde Talia se establece por su cuenta, viviendo en Hong Kong como empresaria, lejos de Ra's y Bruce. Es pues cuando Lex Luthor se acerca a ella y bajo coerción ella se hace cargo de LexCorp. Aquí es cuando su personalidad cambia un poco: está sola. Puede pensar en sí misma y en lo que quiere.

Talia realmente está tratando de adaptarse a la vida como mujer de negocios en Estados Unidos. Pero todo eso se derrumbaba cuando llega la triste historia de "Death and the Maidens" (2003). Talia muere y muchas veces, a manos de su media hermana Nyssa quien se hizo amiga de una Talia vulnerable con falsos pretextos y la secuestró solo para asesinarla y torturarla en bucle durante horas o días (no lo sabemos, pero vemos cuatro o cinco de estos momentos) hasta que destroza física y mentalmente, por completo a Talia (Fig.49 y 50).

¿La razón detrás del bestial ataque de Nyssa contra su media hermana? Quiere vengarse de Ra's tras abandonarla en su niñez en un campo de concentración nazi donde vio como perdía al resto de su familia y juró que mataría a Ra's algún día, pero si además torturaba a su ojito derecho, le hacía a Ra's más daño.



Fig 49 Janson, K., & Buccellato, S. (2003, octubre). Talia siendo asesinada por Nyssa sin piedad una y otra vez durante "Death and the maidens" [Paneles].



Fig 50 Janson, K., & Buccellato, S. (2003, octubre). Nyssa atormentando con palabras a una recién revivida Talia antes de dispararle a quemarropa durante "Death and the maidens" [Paneles].

Talia muestra una capacidad de cuidar y amar en un entorno que no es del todo propicio para ella cuidando a un aún traumatizado Jason Todd durante *“Red Hood: The lost days”* (2010). Pocas veces Talia amó a alguien o algo y no pagó por ello de una forma u otra. O es rechazada, explotada o manipulada por ello. Es una mujer desgarrada que aún, a pesar de todo, intenta amar. Y a pesar de cómo Morrison la escribió durante *“La resurrección de Ra’s al Ghul”* (2015) ella muestra su aspecto de madre feroz que protege a su hijo con su vida. Llegando incluso a atacar a Ra’s, su padre, para darle tiempo a Damian de escapar.

Talia Al Ghul es una mujer ferozmente devota, amorosa e inteligente. Es una mujer independiente que logra encontrar el equilibrio entre la *trope*⁸ y el arquetipo tradicional de una mujer y el rol que se le asigna.

Ella ama y a veces parece demasiado dependiente de los hombres en su vida, pero tampoco lo llega a ser. Talia es fuerte en mente, cuerpo y espíritu, pero eso no le impide ser amante y madre, tener muchos conflictos y cometer errores.

1.2.6. EL MERCADO DEL CÓMIC AMERICANO EN LA ACTUALIDAD.

En los años 90 se produjo el peor *looping*⁹ de todos los tiempos: el mercado generalista se contrajo, los lectores huyeron, la recaudación cayó en picado y editoriales y muchas tiendas cerraron. Editoriales como son DC Cómics y Marvel han sufrido a lo largo de su carrera muchas crisis en el mercado, pero a diferencia de otras editoriales pequeñas han tenido que cerrar, estas dos son casi indestructibles. No es por sus títulos ni sus *royalties* sino porque pertenecen a un conglomerado aún mayor, como son Warner Bros y Disney respectivamente.

8 El diccionario de Cambridge "*Trope*" es una figura de expresión en el mundo literario y artístico, se entiende como una idea, frase o imagen que se usa a menudo en el trabajo de un artista en particular, en un tipo particular de arte, etc.

9 "*Loop*" es definido como "Una curvatura o duplicación de una línea para formar una curva cerrada o parcialmente abierta dentro de sí misma a través de la cual se puede pasar otra línea o en la que se puede enganchar un anzuelo" (via Diccionario Merriam-Webster).

En este contexto "*looping*" puede traducirse como un bucle de retroalimentación entre todos los factores descritos.

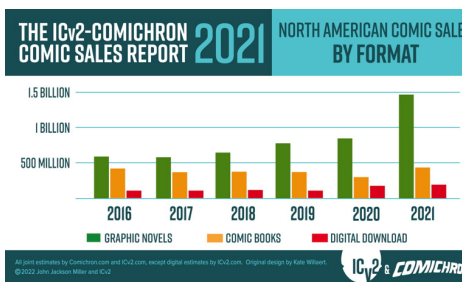


Fig 51 y Fig 52 Griep, M., Miller, J. J., Comichron.com, & ICV2.com. (2022). Estimaciones y análisis de ventas de cómics por formato para Comichron.com. [Gráficos de ventas].

El año 2018 fue un buen año para el cómic norteamericano, después de un descenso de ventas en 2017, se recuperó para la primavera de ese año. Durante el 2018 casi 80 millones de cómics fueron vendidos a través de Diamond, la empresa que monopoliza la distribución del mercado directo. Parece un buen número, pero esas cifras son mínimas si las comparamos con sólo el mes de abril de 1993, cuando se vendieron 48 millones de ejemplares, más de la mitad de lo vendido en todo el año 2018.

Con este dato en perspectiva sabemos que el récord de cómics vendidos durante un mes para esta década, fue establecido en junio de 2016 con 10 millones de ejemplares, una cifra realmente triste si conocemos cifras anteriores al cambio de siglo. Estos 48 millones de abril del 93 solo trajeron más desgracias, pues marca el principio del fin de la burbuja del cómics norteamericano, un desastre a tantos niveles que la industria ha tardó veinte años en recuperarse.

En la actualidad, aunque sus números no se ven tan mal, no son la sombra de lo que fueron (Fig. 51 y 52). Los cómics americanos están sufriendo otro declive en ventas, pues ha sido destronado de las listas de novelas gráficas más vendidas por el manga, que esta en plena expansión demográfica y en un auge de ventas.

Esto nos propone una pregunta, ¿Que factores han podido provocar esta migración de lectores del cómic occidental al manga japonés?

1.2.6.1. EL DECLIVE EN VENTAS.

Para entender el declive de ventas de cómics tanto dentro de Norteamérica como del mercado internacional hay que tener presente varios factores. En la actualidad, la situación política en EEUU esta muy fracturada y polarizada.

Las grandes editoriales como son DC y Marvel han decidido elegir un lado y centrar muchas de sus historias en lo que el equipo creativo y la sociedad piensan que es lo políticamente correcto.

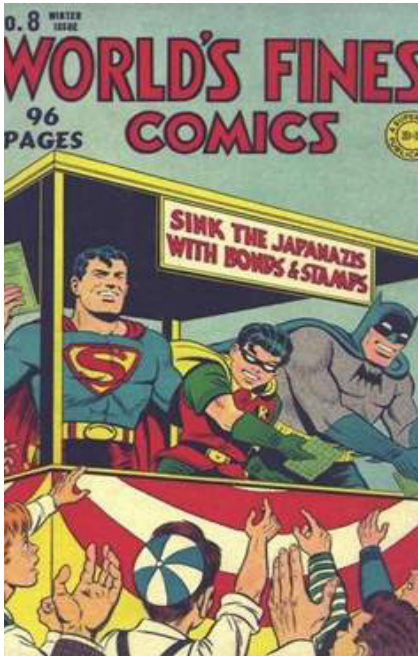


Fig 53 Ray, F. (1942, 3 febrero). Portada de "World's finest comics" no 8, donde promueven la venta de bonos de guerra con los personajes más famosos de la época. [Ilustración].

No es la primera vez que los cómics se han usado como medio propandadístico, durante la segunda guerra mundial en muchas portadas de los títulos de DC cómics aparecían los líderes de las fuerzas del eje, como Hitler o Mussolini siendo vencidos o humillados por Superman o Batman. Y los mismos cómics eran propaganda para vender bonos de guerra a la sociedad norteamericana (Fig.53).

Pero ahora es diferente, en el sentido de que las historias ya no cuentan aventuras, los conflictos de los protagonistas son clichés predecibles y apenas se ve el clásico viaje del héroe.

Hablan de temas sociales, algo que siempre se ha hecho en este medio y puede ser muy positivo si se trata con cuidado, de una manera informada y sobretodo con y para fines educativos. Pero, ¿Es posible ser imparcial en un clima político divisivo caracterizado por noticias abrasivas de clickbait?

Un error que cometieron algunos grandes sellos fue contratar a activistas de redes sociales como escritores. Sus historias terminaban siendo muy poco sutiles y sin apenas calidad literaria.



Fig 54 Gotouge, K. (2019). GUARDIANES DE LA NOCHE No 1 [Portada].

Esta decisión ha alejado a muchos lectores con diferentes opiniones además de alienar a los lectores internacionales, los cuales no conocen (y a veces tampoco les importa) la política estadounidense. Los lectores buscan historias que les hagan viajar a mundos alternativos o dónde puedan vivir grandes aventuras y esto lo han encontrado en el manga.

Uno de los mangas que repetidamente esta en el top 3 de novelas más vendidas es por ejemplo "Kimetsu no yaiba" (Guardianes de la Noche en España) creado por Koyoharu Gotōge, este trata de un adolescente llamado Tanjiro Kamado que emprende un viaje arriesgado para buscar una cura a la maldición de su hermana y vengar a su familia asesinada por un demonio (Fig.54).

Los cómics ya no tienen un argumento o una trama atractiva, ya no cuentan aventuras increíbles o historias emocionantes, lo que ha hecho que gran parte de su público americano deje de comprarlas y por esas escasas ventas.

Muchos títulos no llegan a estrenarse en Europa ya que para apoyar una colección, las editoriales que los traducen, como sería ECC para los fans de DC cómics en España, tienen que confiar a ciegas en lo que pasará dentro de meses (Incluso años, a veces los títulos publicados en España iban casi un año por detrás de las publicaciones en América,) y reservarlo en la tienda, sólo en base a la portada y a una descripción genérica.

Así muchos títulos nuevos no tienen mucho futuro, más aún si el mercado se encuentra saturado de alternativas distintas.

1.2.6.2. ¿COMO SOLUCIONARLO?

Primeramente, para solucionar el problema de ventas, DC debería escuchar a sus lectores, centrarse en los títulos que le interesan al público. Si saturas tu propio mercado con eventos que, para completamente seguir y entenderlos, debes estar comprando cuatro títulos distintos resulta muy caro y lioso para los propios lectores, por lo que las oportunidades de captar lectores es menor. Seguidamente, tratar los temas sociales a un nivel global con tacto, de una forma relativamente neutral y con un equipo creativo que pueda tratar el tema de una manera que sea de donde sea el lector, pueda entender el mensaje. Además de contratar a profesionales jóvenes que puedan traer una visión más fresca a los clásicos y así abrir la puerta a nuevos talentos.

También, el seguir apostando por una colección para un público más joven como son los sellos *DC Ink* o *DC Young*, y con su consecutivo sello para un público adulto como es *DC Black label*.

Estos sellos han abierto puertas a la creación de personajes que los pre-adolescentes pueden verse reflejados en, como sería la novela gráfica "*Primer*" (2020) de los guionistas Jennifer Muro y Thomas Krajewski que acompaña al dibujo de Gretel Lusky. *Primer* (Fig.55) es un personaje reboante de posibilidades y en su primera aventura dejó el listón muy alto. Con sus aventuras, emociones, su ternura y mensaje mezclados con grandes dosis de acción y humor. Es una historia redonda y que ofrece mucho espacio para contar más.



Fig 55. Lusky, G., Krajewski, T., & Muro, J. (2020, 23 junio). PRIMER [Portada].

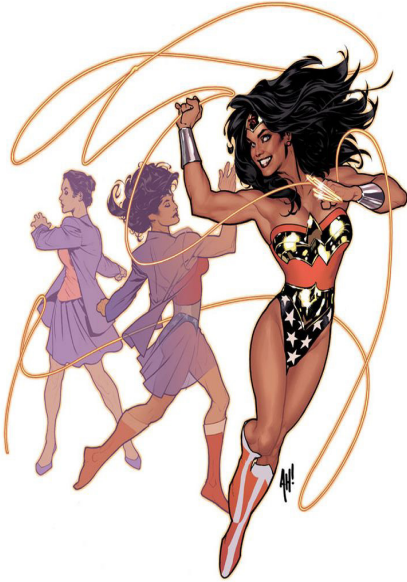


Fig 56 Moeller, C., O'Neil, D., Pérez, G., Kelly, J., Andreyko, M., Moulton Marston, W., Hughes, A., Moeller, C., García, G., Badower, J., Sekowsy, M., García Lopez, J. L., Bolland, B., & Bolton, J. (2016). "75 AÑOS DE WONDER WOMAN" [Ilustración].

Resumidamente, necesitan una renovación creativa para atraer a tanto antiguos y actuales como a nuevos lectores. También apostar por diferentes y variados estilos de dibujo, quizás más expresivos que dejen abrir el mercado de cómics al ambiente educativo. Motivando a través de la lectura de estas novelas gráficas cortas la lectura en los colegios e institutos.

2. REFERENTES

En este apartado se listan algunos de los referentes que mayor impacto han tenido en el estilo personal del artista. Nos hemos centrado en referentes artísticos que trabajan en el ámbito del cómic puesto que consideramos que su trabajo es más influyente en el proyecto, además de que han trabajado para esta editorial, en cierta manera marcan en caché y han sido nominados o ganadores de los premios Eisner¹⁰.

1.3.1. ARTISTAS DE CÓMIC.

1.3.1.1. ADAM HUGHES

Adam Hughes es un artista e ilustrador de cómics estadounidense sin formación académica que comenzó a trabajar en los cómics en 1987. Con gran capacidad para la composición y el trabajo de luces, su estilo destacó por su dibujo de portadas, sobre todo por sus interpretaciones de personajes femeninos de estilo Pin-UP, y su trabajo en la portada de títulos como Wonder Woman (Fig. 56) y Catwoman (Fig.57).

Ha trabajado para todas las grandes editoriales americanos como Marvel, DC, Dark Horse, y su talento también ha pasado por las firmas Lucasfilm, Playboy o Warner Bros.

Hughes a sido uno de los mas longevos referentes artísticos, sobretodo en cuanto al dibujo del rostro y el uso de la luz. Produciendo una etapa experimental con rotuladores de alcohol y una gama de colores gris cálido. Se puede ver el resultado en la figura 62.



Fig 57 Nocenti, A., Dixon, C., Brubaker, E., Chaykin, H., Parker, J., Sharp, L., Newell, M., Dini, P., V, R., King, T., Pfeiffer, W., Lupacchino, E., Blanco, F., Case, J., Jones, K., Garbett, L., Janin, M., Guerra, P., & Rocha, R. (2020, 20 octubre). "CATWOMAN: ESPECIAL 80 ANIVERSARIO" [Ilustración].

¹⁰ Los Premios Eisner o Premio de la Industria del Cómic Will Eisner, es un reconocido premio de la industria del cómic por el logro creativo en dicho campo en Estados Unidos. Su nombre es un homenaje al autor Will Eisner, que era un participante regular en la ceremonia hasta su muerte en 2005.



Fig 58 Rich, J. S., Jones, J., Allred, L., & Madsen, M. (2017). "LADY KILLER" #4 [Ilustración].

1.3.1.2. JOËLLE JONES

Joëlle Jones es una artista y escritora de cómics estadounidense nominada a un Eisner. Su obra más conocida es "Lady Killer" (2015–2016) publicada por Dark Horse Comics (Fig. 58). Asistió a PNCA en Portland, Oregón, ha contribuido a una amplia gama de proyectos su trabajos más conocido en DC Comics es en Batman, Catwoman, a quién diseñó su famoso vestido de novia, Wonder Girl (la cual diseñó), Wonder Woman entre mucho.

Jones también ha proporcionado el arte para el diseñador de moda Prada y varios proyectos para Marvel, Boom, Vertigo, Oni Press y The New York Times. Actualmente esta en proyecto la continuación de su serie Lady Killer.

El trabajo de Jones inspiró una nueva forma de trabajar la línea, algo que usualmente la artista evitaba. También fue una gran influencia en como trabajar el fondo-figura y también la anatomía de los personajes.



Fig 59 Moore, T. G. (2021, 15 junio). Portada alternativa de NIGHTWING #81 [Ilustración].

1.3.1.3. TRAVIS G. MOORE

Travis G. Moore es un artista de cómics del cual no mucho se conoce, saltó a la fama gracias a su trabajo en "Nightwing" (Fig. 60), "Nightwing: Burnback", "Nightwing annual" #2 y Wonder Woman. Sus portadas son muy queridas en la comunidad.

Moore es, sin duda el referente actual con mayor influencia. Su semi-realismo y su gran habilidad en el dibujo y entintado, además de su anatomía. Es sobretodo un referente muy notable en el trabajo con personajes masculinos.

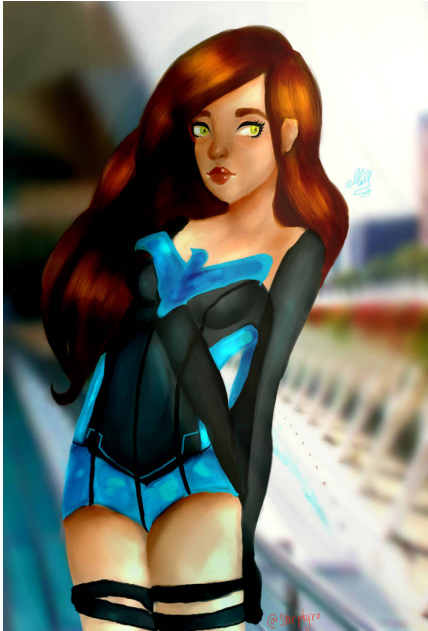


Fig 60 Arenas Llopis, M., Primera ilustración del personaje que más tarde evolucionaría a *Mystic Star*(2016). Ilustración digital.

3. DESARROLLO Y RESULTADOS.

3.1. MYSTIC STAR.

Mystic Star fue el primer personaje propio creado y el que más evolución ha tenido. Su primera aparición fue en abril del 2017, durante el primer año de carrera y desde entonces a ido evolucionando de la misma manera que la creadora.

También conocida como **M Edevane**, enfermera pediátrica de día y una heroína pacífica cuya filosofía es el diálogo antes que las peleas. Ella dedica su vida a ayudar a todos como puede, tanto como personal de asistencia médica como de superheroína. Con un gran corazón pero demasiada inocencia a veces las cosas se le van de las manos, ya que cree que todo el mundo tiene una parte buena y merece una segunda oportunidad.

No es una heroína violenta, ya que incluso usa algunas de sus noches libres, abre una consulta para curar a gente sin hogar, de pocos recursos y también a villanos una mínima atención médica primaria. Para ella la vida de los villanos y criminales merece una segunda oportunidad porque cree que si hay voluntad pueden arreglar sus errores.

Sus principales armas son las palabras, ya que primero intenta razonar la situación o al menos calmar el ambiente para que nadie salga herido.

Su *motto*¹¹ es una de las frases más conocidas de Wonder Woman, de pequeña decidió que ese sería su código, ella quería ser como su heroína favorita y ayudar a todos los que pueda. La superheroína salvo a M cuando esta era pequeña y estuvo con ella un tiempo para asegurarse que la pequeña estaba bien, y fue tras una pesadilla que Wonder Woman la consuela con el famoso dicho de las Amazonas, que marcó a M de por vida (Fig.96).

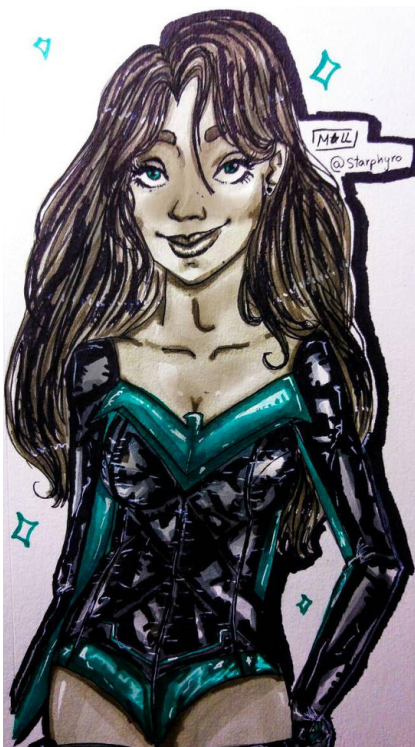


Fig 61 Arenas Llopis, M., Ilustración del *Mystic Star* en su primer traje inspirada por videos de Adam Hughes de como trabajar con rotuladores de Alcohol (2017).

¹¹ Según el diccionario Online inglés Merriam-Webster, "Motto" es definido como "Una breve expresión de un guía principal." Es una frase corta elegida para encapsular las creencias o ideales de un individuo, familia o institución.

La frase aparece en *Wonder Woman Vol. 3, Nº 25*:

“We have a saying, my people. Don’t kill if you can wound, don’t wound if you can subdue, don’t subdue if you can pacify, and don’t raise your hand at all until you’ve first extended it.”

“Tenemos un dicho, mi pueblo. No mates si puedes herir, no hieras si puedes someter, no sometas si puedes pacificar, y no levantes la mano en absoluto hasta que la hayas primero extendido.”

Pero si eso ya no es posible, M tiene una fuerte base de entrenamiento, el cual empezó en su adolescencia.

Sus habilidades son variadas como por ejemplo:



Fig 62 Arenas Llopis, M., *Ilustración del Mystic Star Soft* (2017) Ilustración con acuarelas y rotuladores..

- Sobresale en el combate cuerpo a cuerpo y en el uso de armas, en especial esgrima, es capaz de utilizar de la mejor forma posible cualquier espada, sable o arma blanca, aunque siempre se ciñe a armas no letales como bastones emparejados.
- Excelente estratega y análisisista táctica.
- Flexibilidad y coordinación: Gracia a sus clases de danza, las que atendía feliz desde su infancia, siendo uno de sus hobbies favoritos. M dispone de una flexibilidad alta y una coordinación motora, aún que tiende a ser torpe en ocasiones por los nervios o por querer ir demasiado rápido.
- Ávida practicante de las artes marciales: Tras muchos años, M es capaz de manejarse en varias disciplinas de artes marciales con énfasis en esgrima, aikido, kung fu, Capoeira, Hapkido, Taekwondo, Jiu-jitsu, Karate, Sambo, Ninjitsu, Krav Maga y Jeet Kune Do. Con los años aprendió a combinar estas enseñanzas (tanto físicas como éticas) a su flexibilidad y físico, combinándolo para crear un estilo que asegura su defensa y la incapacitación de sus atacantes.
- Su dominio en la medicina, la psicología y la química, ha hecho que M haya desarrollado habilidades como detectar envenenamientos, conoce la anatomía humana y su comportamiento.



Fig 63 Enso Martial Arts. (2021). Palo de escrima de Ratán. [Fotografía]. Los palos de escrima de Ratán es utilizado tradicionalmente en las artes marciales filipinas de Arnis, Kali y lucha de palos de Escrima, pero también es ideal para

- Maestría en sigilo: debido a su entrenamiento en ninjutsu, es capaz de entrar y salir con total sigilo además de ser capaz de infiltrarse, del espionaje y sabotaje. Irónico ya que normalmente es una persona bastante torpe, usualmente por que intenta ir demasiado deprisa.
- Liderazgo: Por sus conocimientos en psicología, Mystic desarrollo con facilidad habilidades de liderazgo superlativas e inteligencia emocional experta, estas mismas habilidades son las que la ayudan a seguir sus esfuerzos y la ayudan en las situaciones de gran estrés que su trabajo conlleva.
- Voluntad indomable: Es por su fuerte voluntad que es capaz de llevar una vida tan agitada, con tanto estrés y presión por nunca dar un paso en falso.
- Diplomacia: Gracias a los conocimientos en inteligencia emocional, esto ayuda a que Mystic sepa como interceder y evitar peleas. Además de que ayuda a que muchos criminales bajen las armas y la guardia.

Su arma un bastón bo de 1'80 cm, electrificado a cada punta (actúa como un taser en caso de pelea), divisible por la mitad si le es conveniente, formando dos palos de escrima de 0'90 cm cada. Esta hecho de ratán uno de los material más utilizado para los palos de escrima filipinos, este material parece bambú pero tiene un interior sólido (Fig.63). El ratán es flexible, no se astilla y es muy fuerte. Esta arma de defensa esta inspirada en el famoso *Ruyi Jingu Bang*, es el bastón mágico usado por Sun Wukong (Fig.64), el Rey Mono de novela clásica china "Viaje al Oeste" atribuido a Wu Cheng'en. Es un bastón de hierro (tan duro como el diamante) complaciente, con lo que cambia de tamaño y forma de acuerdo al deseo de Wukong. Tambien tiene una pequeña inspiración en los bastones de escrima de Nightwing.



Fig 64 Cheang, S., & Yen, D. (2014). Poster de la película "El Rey Mono" [Poster de cine].

El bastón de Mystic Star tiene a cada punta unas estrellas metálicas doradas que se sostienen con hilos transparentes que Mystic Star puede liberar con un botón, es una especie de shuriken/boomerang que la heroína usa como arma arrojadiza de largo alcance que Mystic puede lanzar para inhabilitar cámaras, trampas o capturar a enemigos que intentan huir (Fig.91-94).

Además lleva un botiquín pequeño para emergencias escondido.



Fig 65. Arenas Llopis, M., Boceto en acuarela del diseño del traje azul de Mystic Star, ya se pueden apreciar detalles que llegarían al diseño final. (2018)

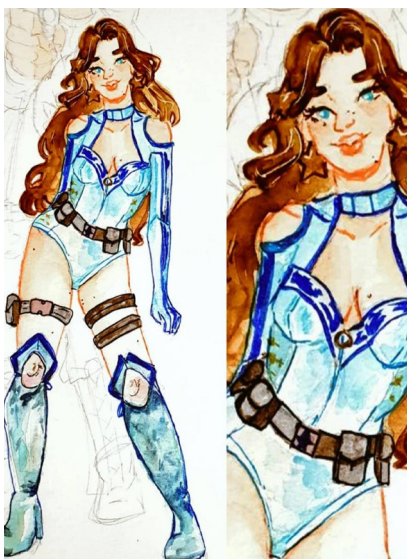


Fig 66. Arenas Llopis, M., Ilustración en acuarela de Mystic Star, con su traje azul que usó hasta el 2020. (2018)

2.1. PROCESO

Ya teniendo una base de un personaje que empezó su evolución en el primer año de carrera, es claro que ha evolucionado junto a las habilidades y a los descubrimientos de artistas, estilos o personajes a lo largo de los años.

Siguiendo unos pasos básicos recomendados comenzamos a hilar su historia y crear las ilustraciones.

1. Elegir bien el nombre.

Mystic Star obtuvo ese nombre gracias a sugerencias de una amiga, ya que no se encontraba un nombre que totalmente envolviera a su personaje. Cuando se encontró “Mystic Star” enseguida se notaba que era perfecto.

La elección de este tuvo dos factores, el simbolismo y las referencias.

“Star” referencia tanto a Wonder Woman como a las estrellas que ambas llevan como pendientes (y horquilla, en el caso de Mystic). La referencia a su heroína favorita Wonder Woman es importante ya que entrelaza con el pasado de Mystic, Wonder Woman la salvó cuando esta era muy pequeña y la motivó de a entrenar y estudiar para poder ayudar a la mayor cantidad de personas posibles, diciéndole el dicho amazónico citado anteriormente. Asimismo “Star” también referencia a la estrella polar o Polaris, una estrella que Mystic le tiene mucho aprecio ya que de pequeña le decían que cuando se perdiera, buscara en el cielo la estrella polar, ya que esta siempre la guiaría a casa.

En cuanto a “Mystic” era representativo de su gustos por las cosas místicas y la historia, junto además que muchas personas siempre se encuentran misticadas por como puede calmar una situación violenta con palabras. Muchos creen que posee algún tipo de poder místico, pero no, es una humana normal.

Una vez que el nombre se decidió, se podía apreciar que su traje no cuadraba mucho con su nombre. Era muy oscuro, de spándex y no era muy compatible con Mystic y su personalidad. De ahí comenzó un viaje y se encontró una alternativa en un color azul pastel (Fig. 65 y Fig. 66). Con este diseño se hicieron

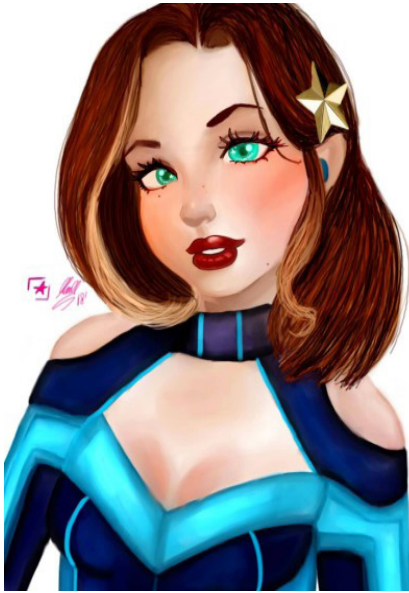


Fig 67 Arenas Llopis, M., Retrato digital de Mystic Star con su traje azul y un peinado mas liso y corto. (2018)

más ilustraciones experimentateles (Fig.59 y Fig.60).

Entramos en la segunda etapa del proceso, encontrar la imagen física del personaje. Hay que tener una descripción de su apariencia física y de su personalidad, son indispensables para ayudar a los lectores a visualizar una imagen más realista del personaje.

Teniendo claro su aspecto físico, M Edevane , alias Mystic Star es una joven adulta de 1'60cm, con largo cabello castaño ondulado que suele llevar recogido para más comodidad en su trabajo y grandes ojos azul cielo. Es pecosa y tiene 4 pecas en el rostro que la hacen destacar, su cuerpo es ligeramente regordete con fuertes muslos y piernas tanto de su trabajo como de entrenar. En tanto a personalidad es una muchacha muy alegre, amable, pacifista y amistosa. Le encanta llevarles a sus amigos y compañeros de trabajo pequeños snacks para almorzar y alegrarles el día. Su personalidad y forma de pensar la hacen tender a ser muy inocente y confiar muy fácilmente en extraños, lo cual le ha pasado factura en más de una ocasión, pero ella sigue pensando que hay bondad dentro de todo el mundo.



Fig.68. Arenas Llopis, M., Ilustración en acuarela de Mystic Star con su traje azul, experimentando el añadir estrellas en sus medias. (2018)

Ademas de practicar artes marciales le gusta mucho el baile, suele ponerse música mientras cocina o limpia y baila al son de lo que este sonando en ese momento. Otro de sus hobbies son sus plantas, ella tiene un pequeño jardín en su apartamento y es su lugar para relajarse y olvidar su estrés diario. Le encanta sentarse entre sus grandes potos y tomar una taza de cacao caliente. Adora los animales y tiene un conejito blanco llamado Señor Zanahoria, el cual mimas como si fuese su propio hijo(el cual, a los ojos de M, sí es su hijo).

M es una persona que vive bajo muchísimo estrés por sus dos ocupaciones y fue diagnosticada con un desorden de ansiedad generalizada. La propia M se avergüenza de esto y siempre tiende a ocultar sus problemas de sus seres queridos, haciendo que muchas veces sufra una crisis de ansiedad en el trabajo o en sus patrullas. Sus mayores miedos son la oscuridad, fallarle a sus seres queridos y el miedo a que la abandonen, que es lo que hace que siempre vaya una milla extra por ayudar a todos.



Pensando en la vida civil de M, enseguida quedó claro que, dada su personalidad empática y su interés en los estudios, que ella estudiaría medicina para poder ayudar a todos los que pueda y llevar un poco de esperanza a la gente y los trabajadores del sector sanitario.

Una vez ya la profesión estaba decidida, surgió la pregunta de, ¿en cual sector se habría especializado? Ahí la respuesta también fue casi inmediata, M trabajaría como enfermera de atención primaria, ayudante de cirugía y sobretodo trabaja en pediatría, de ahí su uniforme rosa (Fig. 61). Ya que las enfermeras de pediatría suelen usar colores más claros y tranquilizadores para los niños.

2. Pasado y motivaciones.

Ahora necesitamos su pasado, ¿que hizo que quisiera ser enfermera y heroína?

Como se ha mencionado antes, M tuvo un pequeño encuentro con Wonder Woman cuando esta era una niña. La pequeña M estaba en el parque junto a sus padres, jugando con los otros niños, pasándolo bien cuando un grupo de maleantes entraron al parque. Los padres enseguida se pusieron en alerta e incluso algunos llamarón a sus hijos para irse, algo ahí no iba bien.

El grupo de unos cuatro o cinco jóvenes adultos se habían sentado en una área del parque donde habían rampas para patinar, una vez allí comenzaron a molestar a la gente para su entretenimiento. Fue pues cuando una de las niñas con las que la pequeña M estaba jugando que fue a plantarles cara, lo que hizo que uno de ellos la cogiera por el cuello y la apuntara con un arma. M inmediatamente quiso ayudarla, haciendo que el grupo se riese de ella, ya que era una niña pequeña bastante rellenita. La pequeña M hizo contacto visual con los ojos llorosos de su amiga y cogió un montón de tierra del parque, lista para lanzársela a los ojos del líder de la banda cuando una cálida mano sostuvo la suya y la niña se giró, viendo a la verdadera Wonder Woman.

La superheroína rápidamente echó a los maleantes(no sin antes aplastar con una mano el arma con la que habían apuntado a la

Fig. 70. Arenas Llopis, M., *Chibi de M Edevane con su uniforme diario*. Ilustración digital. (2022)

niña), la cual una vez liberada se fue corriendo a sus padres apuntado a la niña), la cual una vez liberada se fue corriendo a sus padres asustadísima. Cuando el grupo de adolescentes se fueron corriendo, Wonder woman se giró a mirar a la pequeña castaña a su lado, que apretaba la falda de su vestido cubierto de tierra y sus ojos lagrimeaban.

La superheroína se agachó y la abrazó, calmandola con susurros y palabras reconfortantes. Una vez M estaba más calmada, Wonder Woman le dice que había visto su intento de rescate de su amiga, diciéndole que había sido muy valiente pero que atacar sin intentar dialogar antes podría ser más problemático para ella. Es cuando Wonder Woman le dice unas palabras de sabiduría, unas palabras que resonaron en la pequeña quién le prometió que haría todo lo que pudiera para crecer fuerte como ella y ayudar a todo el mundo con la mínima violencia.



Fig. 69. Arenas Llopis, M., Wonder Woman salva a una pequeña M, y la reconforta tras la agresión que ha visto. Wonder Woman cuida de ella durante una tiempo Este es el momento que lo cambió todo, cuando Wonder Woman le dice a M el dicho de las Amazonas, por el que luego M basaría su motto y actitud. Ilustración digital. (2022)

- ¿Que motiva a M Edevane?

A M siempre le motiva el pensamiento que todos podemos vivir en paz, cada sonrisa que le dedican sus pacientes o la risa de un niño pequeño al que le han preparado una sorpresa tras terminar su tratamiento.

- Y ¿que motiva a Mystic Star?

Las palabras que Wonder Woman le dijo, atender las heridas de tanto civiles, héroes y villanos, ya que todos merecen atención médica de calidad. El poder calmar las situaciones y que no se llegue a ejercer ningún tipo de violencia, encerrar a los villanos que han atacado a gente indefensa, las estrellas y sus amigos.

¿Cuales son sus objetivos?

- Los objetivos de Mystic Star es ayudar al mayor numero de
- Extender la positividad y la rehabilitación de personas que han hecho algo mal.
- Mantener la paz en la ciudad tanto como sea posible.
- Llevar un trocito de alegría a sus compañeros de trabajo y a sus compañeros.
- Llevar la esperanza a todos los que se sientan desilusionados/tristes.
- Conseguir que los números de actividad criminal disminuyan.

Ahora que sabemos más de su pasado y de sus objetivos, vemos que el traje que tenía hasta entonces no acaba de representarla del todo. Los colores oscuros ayudan a esconderse en las sombras pero Mystic siempre va por delante, intentando dialogar. Su traje necesita ser más claros, algo que haga que los enemigos la subestimen y que su presencia pueda confortar a las víctimas.



Fig. 71. Arenas Llopis, M., Dibujo hecho con acuarela, el rediseño más suave e infantil de Mystic Star con acentos que se mantienen en el diseño final. (2018)

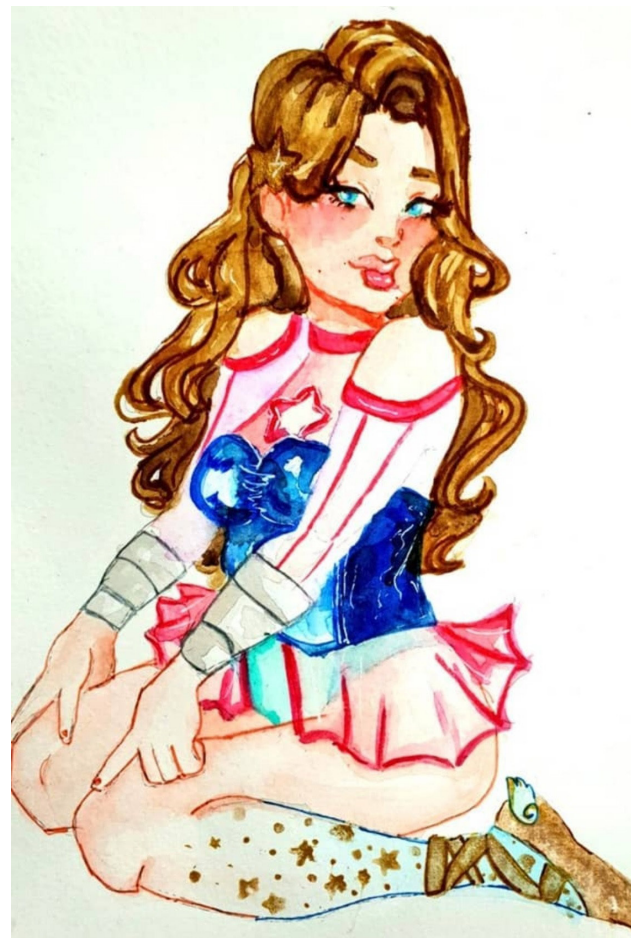


Fig 72. Arenas Llopis, M., Rediseño más suave e infantil con acentos que se mantienen en el diseño final. Ilustración con acuarela (2018)

Se empezó a crear sketches y pruebas antes de crear las artes finales, intentando aplicar la teoría de los colores acordes con sus objetivos, con la psicología de los colores y la personalidad de Mystic Star.



Fig.74. Arenas Llopis, M., *Estudio de Mystic Star I*. Ilustración digital (2022)



Fig.73 Arenas Llopis, M., *Estudio de Mystic Star en armadura amazonica, inspirada por Wonder Woman*. Ilustración a lápiz (2021)



Fig.75. Arenas Llopis, M. *Estudio de Mystic Star en plena acción*. Ilustración digital (2022)



Fig. 76 Arenas Llopis, M., Diseño final de Mystic Star. Ilustración digital. (2020)



Fig. 78.. Arenas Llopis, M., Ilustración digital de Mystic Star junto al personaje Número 2/ Diego de la adaptación de Netflix de "The Umbrella Academy" (2019) de Gerard Way, publicado por Dark Horse.



Fig. 79.. Arenas Llopis, M., *Diseño final de Mystic Star en plena acción*. Ilustración digital.(2021)

3. Crear la historia para el cómic.

La historia comienza con una noche tranquila que es interrumpida por un grito de un trabajador de un supermercado 24h, un adolescente que no cobra ni siquiera la mitad del sueldo mínimo es apuntado con una pistola por un hombre muy robusto, con una gorra y tipo de matón. Es pues cuando Mystic Star hace su aparición en la puerta del 24 horas. Los tres se quedan un segundo en shock, mirándose. El joven cajero está alegre de que alguien vaya a ayudarlo y el ladrón se pone más nervioso y comienza a gritarle al cajero a que le dé lo que le pide. Ante el obvio nerviosismo del hombre, Mystic inspecciona los elementos que hay encima de la caja y encuentra que es tan solo leche para bebés y pañales. Rápidamente la mujer une los cabos y le dice al hombre que baje el arma, que ella pagaría su compra. Tras unos segundos de tensión, el hombre accede y Mystic paga al joven por los productos, asegurándose de dejarle una buena propina por la situación tan tensa que a sufrido. Una vez fuera, Mystic le aconseja al hombre a que deje su trabajo de matón, y que probase suerte de guardia de discotecas, que ella le ayudaría a encontrar un trabajo más estable. El hombre le da las gracias a la chica ante lo que esta sonríe, dándole las buenas noches y diciéndole que este sería su secreto, que volviese a casa donde su bebé lo esperaba.

A la mañana siguiente se ve a una M tranquila, entrando en su consulta para atender a su próximo pequeño cliente. Es cuando se encuentra con una pequeña niña de unos 3 años y el mismo hombre de la noche anterior, con una expresión llena de preocupación. Cuando ambos cruzan miradas, M cree que el hombre ha descubierto su identidad secreta pero decide dejar ese problema para luego y centrarse en lo importante, la pequeña niña. Muy amable y con una sonrisa la castaña atiende a la niña y le receta un medicamento para el resfriado que la pequeña había cogido, también recomienda al padre preocupado pequeñas recetas caseras que ayudaran a la pequeña a mejorarse antes. Mientras esto ocurre, el padre observa bien el rostro de M y reconoce esa sonrisa amable como la misma que le ayudó la noche anterior.

El hombre ató los cabos pero antes de poder decir nada su pequeña hija abraza el brazo de la enfermera y feliz le grita que ella es su heroína, lo cual hace que ambos adultos sonrían ante la ternura de la pequeña. Cuando padre e hija están por salir, el hombre cruza miradas con M de nuevo y le ofrece una sonrisa llena de agradecimiento y reafirma lo que su hija a dicho, que era su heroína. Antes de desaparecer y al ver la sonrisa congelada en el rostro de M el padre le guiña un ojo como ella hizo la noche anterior y le susurra que este será su secreto.

M se queda congelada en el sitio durante unos segundos, pensando "Ay, ¡me han pillado!" Pero una vez las palabras del hombre se registran en su cerebro, M sonrío agradecida y feliz de haber podido ayudar a una pequeña familia.

Una vez la historia y los momentos clave se tenían claros, se hicieron dos storyboards, uno de escenas y otro ya planteándolo como un cómic con paneles, terminando siendo un cómic de 12 páginas que se pueden encontrar en **Anexo VI - IX**.

4. Crear a Mystic Star Malvada.

Por último, para completar el proyecto, teníamos que creae su versión malvada.

Primero empezamos a crearla con pequeños bocetos en el bloc, pensando en como seria su actitud. El nombre seria el mismo, pero en un mundo espejo así que su actitud y motivaciones cambian.

Este personaje esta planteado como lo opuesto, su personalidad es ligeramente vanidosa, controladora pero con mucha carisma. Esta adora la ropa provocativa y el baile. Siente mucha fascinación por la historia lo cual la avergüenza, haciendo que lo esconda y adora leer. Ella intenta crear el arquetipo de "Mujer fatal" porque cree que de esta manera por fin será feliz. Se parece mucho a la M buena en sus miedos, odia estar sola y es muy susceptible a caer en relaciones tóxicas dada su dependencia emocional. Pero, al mismo tiempo esta los afronta de forma diferente. Siempre busca la aprobación de su físico, tiene miedo al compromiso.



Fig. 80. Arenas Llopis, M., Primer diseño de Mystic Star como una villana. Ilustración con acuarela.(2020)



Fig. 81. Arenas Llopis, M. *Sketch de Mystic Star malvada*. Ilustración a lápiz. (2022)

Aunque le gusta tener una pareja que se desviva por ella. Es muy manipuladora para salirse con sus caprichos y muchas veces actúa de forma casi infantil.

Esta Mystic Star tiene problemas con su apariencia, teniendo una baja autoestima que hace que esta busque la admiración, lujuria o cualquier clase de atención que haga que se sienta como que es deseada. Esta villana usa sus conocimientos sobre los complejos de los demás y los manipula para que hagan lo que ella desea y usa su carisma para salirse con la suya.

Es manipuladora, celosa pero carismática y por sus altos conocimientos de la inteligencia emocional, es capaz de salir libre de cualquier delito que comete, lo que la hace una enemiga formidable.

Y ¿que motiva a esta Mystic Star?

Le motiva el siempre tener la atención, tener poder sobre otros, atraer de forma romántica o sexual a sus enemigos, sentirse importante, ver a sus favoritos (Héroes/Heroínas por las que siente curiosidad).

¿Cuales son sus objetivos?

Divertirse, conseguir todo lo que quiera, eliminar a las personas que muestran interés en sus favoritos, ir a la última moda, mantener a todas las personas por las que tiene debilidad (afecto) cerca.

En cuanto a la ropa, enseguida pensamos en el spandex y un provocativo escote. A esta mujer le gusta gustarse y gustar. Siempre va a la última y le gusta ver que su ropa marca sus curvas, Se recoge el pelo en una coleta de lado con una estrella de adorno, dándole una falsa apariencia infantil e inocente, que usa para manipular a civiles o policías que no la conocen. Físicamente esta M también es de estatura media aunque siempre lleva unos tacones de aguja para parecer mas alta, su traje es pegado y sabe como usarlo para distraer lo suficiente como para escapar.

Ambas son diferentes pero similares, igual que un espejo.



Fig. 82. Arenas Llopis, M., *Boceto de ambas Mystic Stars*. Ilustración en lápiz. (2022)

2.2. DISEÑO Y CONCEPT ART



Fig. 83. Arenas Llopis, M., Boceto de ambas Mystic Stars posando juntas. En su lenguaje corporal se puede evidenciar sus diferencias. Ilustración digital (2022)

Diseño final de Mystic Star malvada con su traje final, un tatuaje de **Huanlong**, el dragón amarillo. Uno de los dragones más importantes de la cultura china, forma parte de las 4 constelaciones chinas.

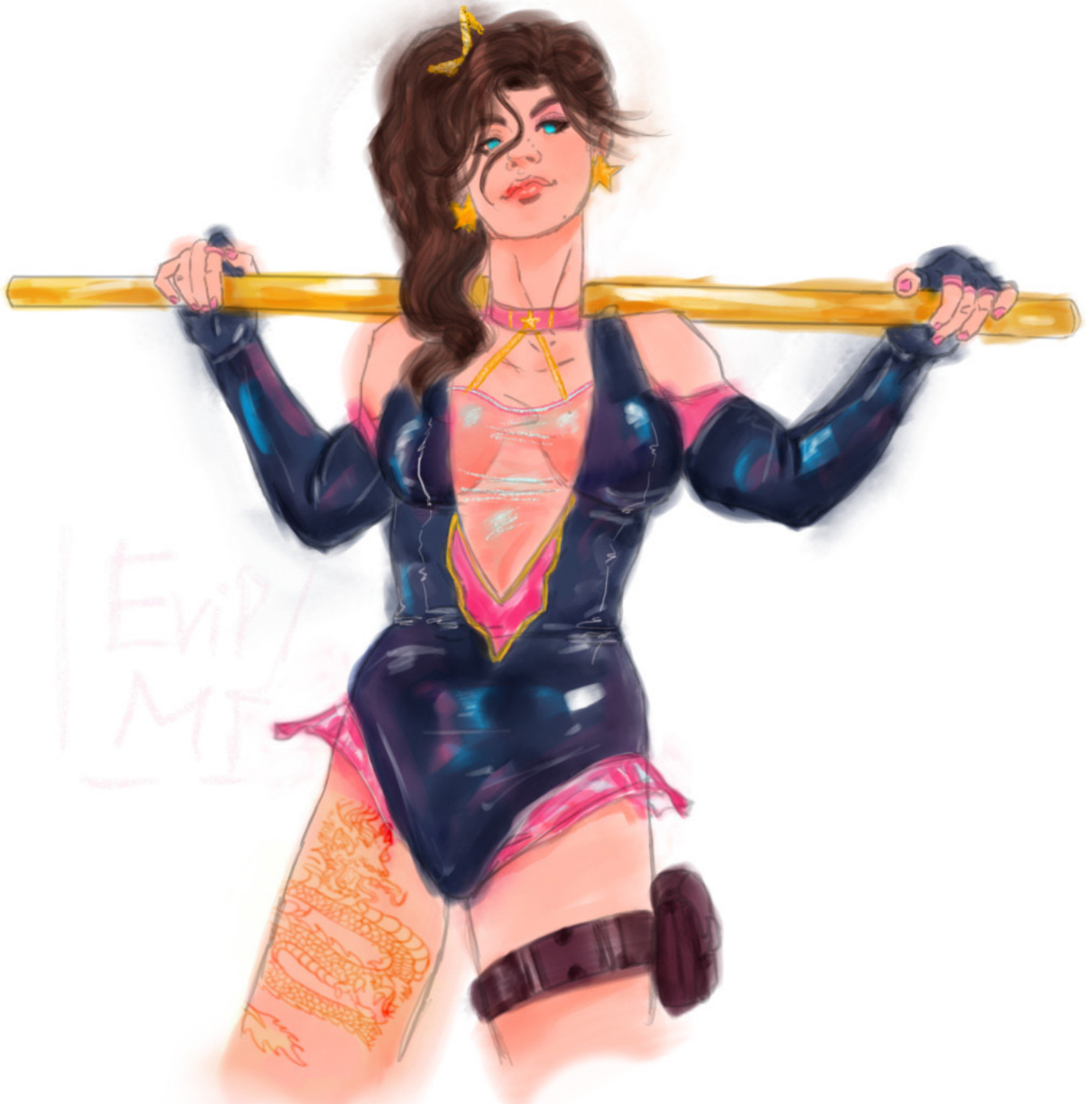


Fig..84. Arenas Llopis, M., *Diseño final de Mystic Star malvada*. Ilustración digital. (2022).



Fig. 85. Arenas Llopis, M., *Retrato en escala de grises de Mystic Star melancólica*. Ilustración digital (2022)

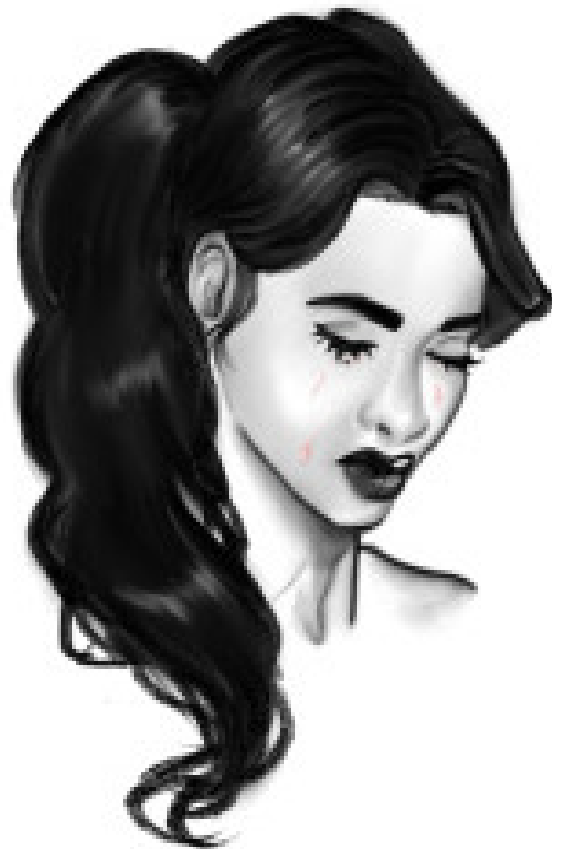


Fig. 86. Arenas Llopis, M., *Retrato en escala de grises de M Edevane en su día a día, llorando tras un día duro*. Ilustración digital.(2022).

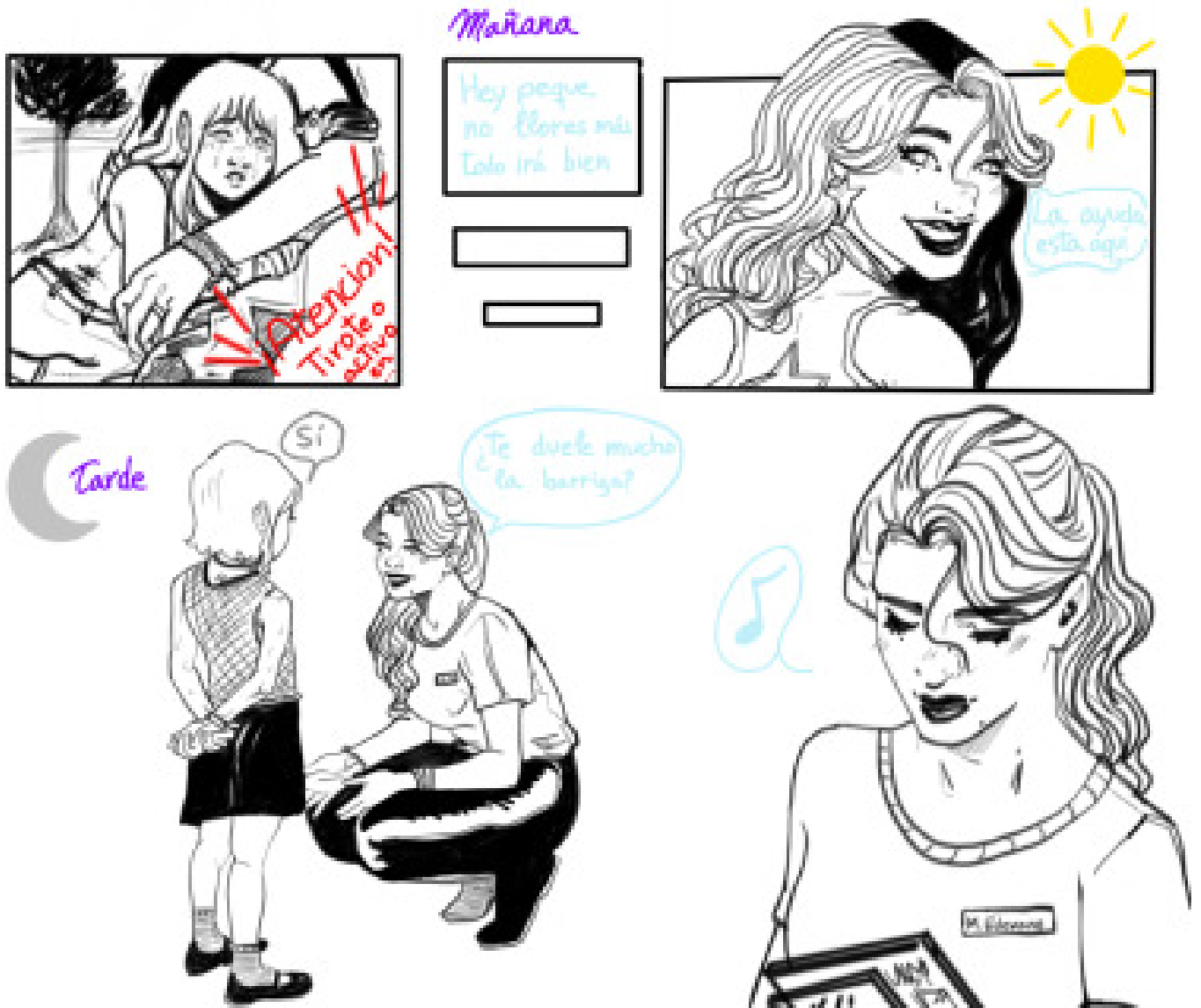


Fig 87. Arenas Llopis, M., Ilustración digital al estilo de una página de cómic mostrando el día de M Edevane. Una mañana donde interviene en un tiroteo, tranquilizando a una pequeña niña y por la tarde/noche en su turno en emergencias. Ilustración digital. (2022)

Estudios del rostro y características de M, Su pelo ondulado, las cuatro pecas y su cara ovalada-ligeramente redondita-.

Y un estudio de 24 horas con M, por la mañana salvando a un grupo de ciudadanos y por la noche en su turno en urgencias.

Pequeño estudio del traje de Mystic Star, centrandonos en la simplificación de los detalles.



Fig.. 88. Arenas Llopis, M., *Chibi de Mystic Star*. Ilustración digital. (2022)



Fig 89.. Arenas Llopis, M., Mystic en uniforme.. Ilustración digital. (2022)

Concep art del bastón/arma defensiva de Mystic Star junto a estudios de Mystic en acción usando estos bastones.



Fig. 90. Arenas Llopis, M., *Boceto de Mystic Star usando las estrellas metálicas de su bastón en un ataque. Estas estrellas funcionan como un bumerán, siempre vuelven.* Ilustración digital. (2022)

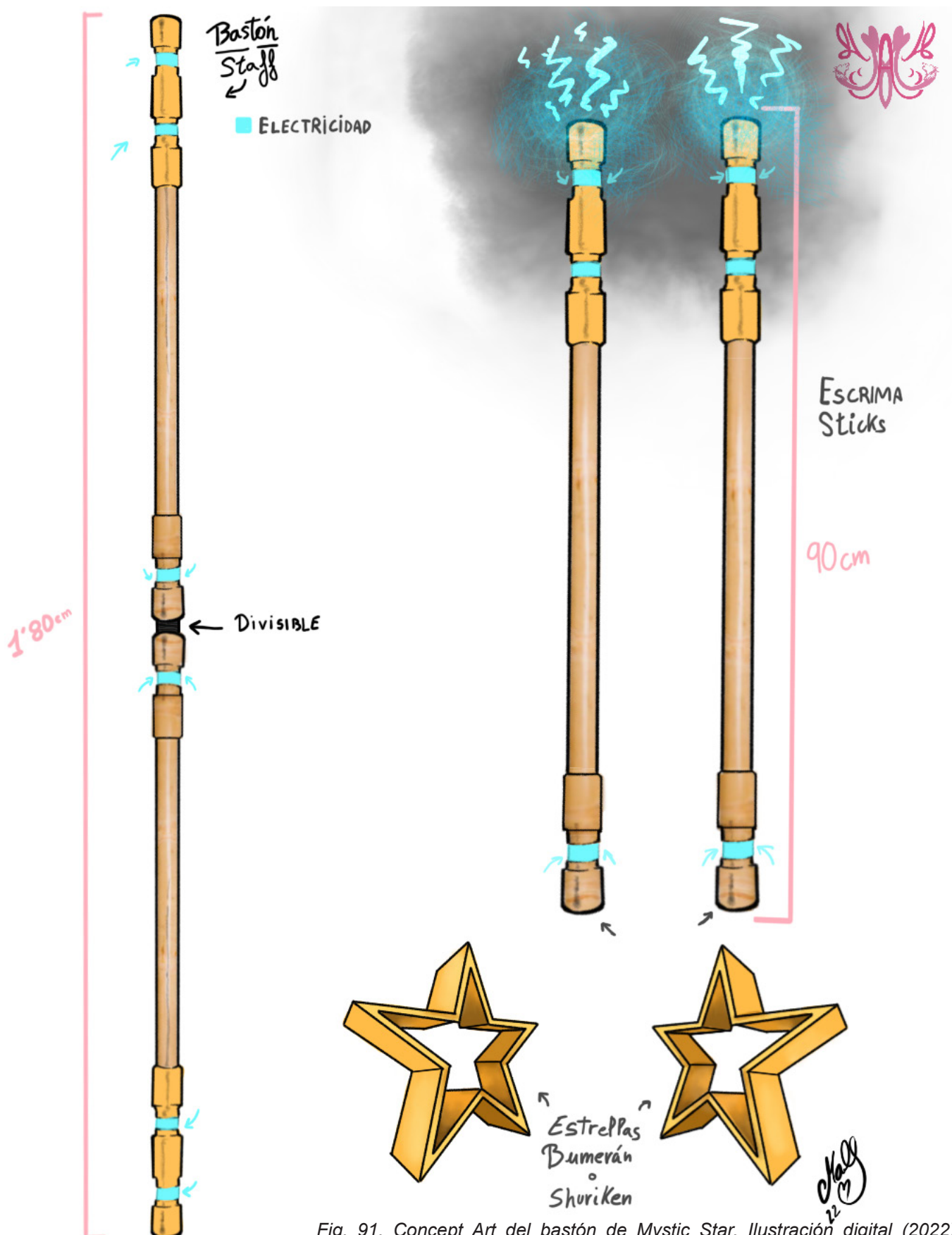


Fig. 91. Concept Art del bastón de Mystic Star. Ilustración digital (2022)

Mystic Star
Weapon

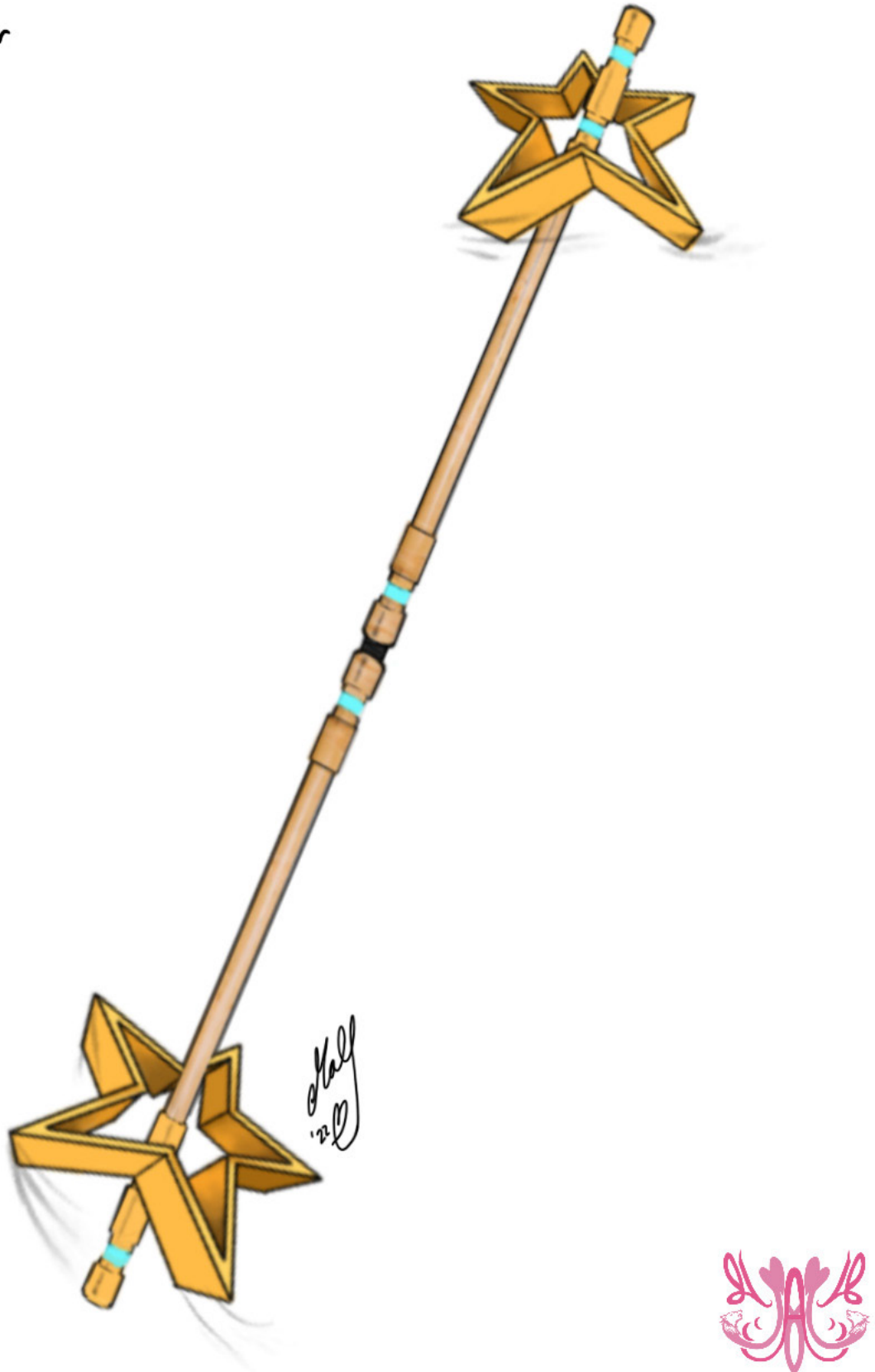


Fig. 92.. Arenas Llopis, M., *Bastón de Mystic Star*. Ilustración digital. (2022)



Fig. 93.. Arenas Llopis, M., *Mystic Star* usando su bastón como bastones de esgrima con electricidad para defenderse. Ilustración digital. (2022)

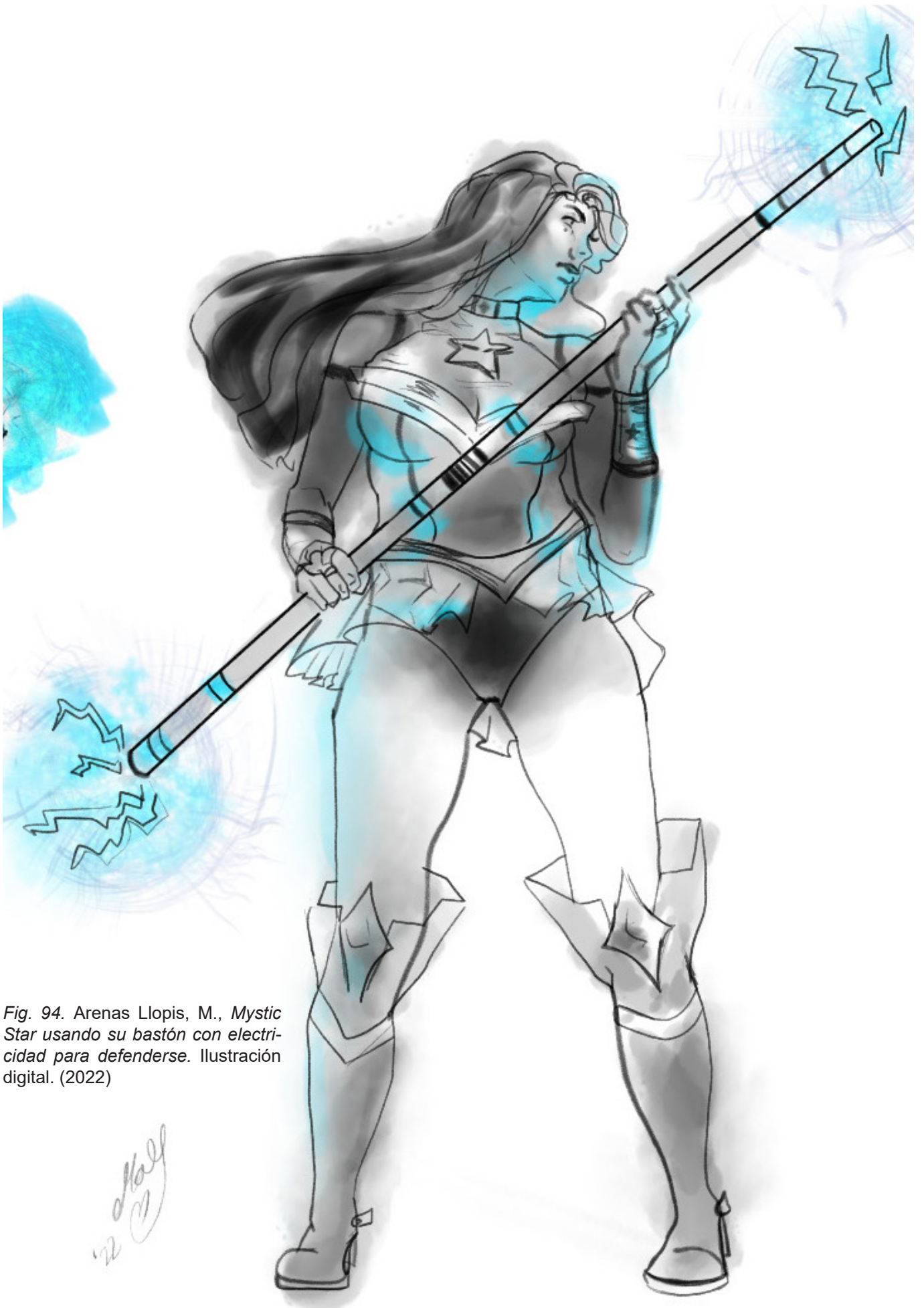


Fig. 94. Arenas Llopis, M., *Mystic Star usando su bastón con electricidad para defenderse*. Ilustración digital. (2022)

2022
Marta Arenas

4. CONCLUSIÓN.

Este proyecto ha ido creciendo con el artista durante la carrera, y gracias a las experiencias en el ambiente universitario y a influencias exteriores, ya sean de culturas diferentes, de artistas profesionales o de consejo de propios amigos y familiares, el personaje de Mystic Star a cobrado vida. Con guiños a personajes ya establecidos como Wonder Woman o personajes de la mitología como Sun Wukong. Son pequeños detalles que acerca al personaje al lector que reconoce las referencias, además de que establece el personaje dentro del mundo de DC Cómics e incluso, ese mismo enlace tan importante con Wonder Woman es uno que se puede mantener si se prefiere publicar de forma indie. El camino ha estado lleno de baches, desde perder cualquier interés en el personaje propio hasta perder la fe en las habilidades artísticas propias.

El proyecto se ha extendido dos años, no solo por la pandemia del 2020-2021, cuando se pretendía la defensa, sino también por problemas familiares y personales que no han remitido. Aún así se han cumplidos los objetivos deseados, ya que hemos creado un personaje tridimensional, con su propia historia, personalidad, traje, motivación... Además de crear el storyboard de su primera aventura de forma exitosa y se ha creado una historia para este.

Seguidamente, se ha mostrado de forma clara los conocimientos del mundo y la historia de los cómics, específicamente de la editorial DC Cómics de la forma que se deseaba. Además, se ha planteado el problema actual de la bajada de ventas y se ha concluido con una solución a este problema basándose en los números de ventas.

De la misma forma se ha demostrado, explicado y ejemplificado un problema recurrente con la editorial sobre el tratamiento de sus personajes de color y las implicaciones coloristas que los cómics de estos últimos años han probado.

Por lo que hay que expresar esta preocupación para que se efectúe un cambio y los equipos creativos traten a todos los personajes por igual. Asimismo se ha establecido una defensa

de las acciones de este personaje ante las acusaciones sin fundamento de personas que no han leído mucho sobre este.

Finalmente se ha hecho una profunda revisión sobre los personajes seleccionados, indagando desde sus orígenes hasta hoy en día. Mostrando facetas de estos poco conocidas por un lectores novel, se han extraído y analizado acciones para profundizar en la psique de estos personajes, encontrando las razones por las que se comportan como lo hacen, y seguidamente se ha aplicado esa investigación teórica en la finalización del personaje de Mystic Star y la creación de su primera historia, siguiendo el dicho de *“muestra, no cuentes”*.

De la misma forma se han utilizado estos conocimientos para la creación de la versión espejo de Mystic, encontrando que es lo que hace que la joven actúe de la forma en la que lo hace. Dándole un diseño con personalidad, diseñando su arma de defensa y una motivación detrás de sus actos.

Finalmente encontramos todos nuestros objetivos completados de forma satisfactoria y seguiremos adelante con el personaje de Mystic Star, creando cómics que en un futuro estén al alcance de todos los lectores.

Tras esta experiencia tan enriquecedora y la consecutiva investigación que nos ha llevado a encontrar datos que no conocíamos de estos y también nos ha permitido ver como los equipos creativos trabajan de forma diferente con un mismo personaje a través de las décadas.

Llegamos a la conclusión de que hay que abandonar el reciclaje de historias ya contadas y hay que buscar la novedad narrativa y artística, sin perder ningún aspecto esencial del personaje como Superman o Batman. Este análisis ha ayudado mucho a convertir el personaje de Mystic en un personaje con preocupaciones, dudas, preguntas...

Haciéndola más humana y más cercana a los lectores. Su propio espíritu de nunca darse por vencida ha ayudado a la finalización de este proyecto ante todos los problemas que han ido surgiendo a lo largo de este.

5. REFERENCIAS.

A. (2020, 6 mayo). *Los orígenes del cómic*. Gipuzkoako Foru Alundia. Recuperado 13 de julio de 2022, Disponible en: <http://kmk.gipuzkoakultura.eus/es/component/content/article/54-biblioteca/2656-los-origenes-del-comic>

ADAMS, N. (2022). *Batman vs. Ra's Al Ghul*. DC Comics.

ALI, H. (2021, 7 diciembre). *Jason Todd: The Death Experience - Helena Ali*. Medium. Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: <https://medium.com/@ali.heleen6/jason-todd-the-death-experience-1b57fcb3155c>

ÁLVAREZ, A. (2019, 17 enero). *Las ventas de cómic norteamericano se han recuperado de la crisis de los 90. . . pero aquí nadie ha. . .* Xataka. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/ventas-comic-norteamericano-se-han-recuperado-crisis-90-aqui-nadie-ha-aprendido-leccion>

BARR, M. W., KUBERT, A., LOUGHRIDGE, L., & BINGHAM, J. (2006). *Batman: Son of the Demon (2006) #1* (English Edition). DC.

BARR, M. W., O'NEIL, D., BREYFOGLE, N., BINGHAM, J., & GRINDBERG, T. (2020). *Batman: The Demon Trilogy (Batman (1940–2011))* (English Edition). DC.

BEATTY, S., DIXON, C., & MCDANIEL, S. (2020). *Nightwing: Year One Deluxe Edition (Nightwing (1996–2009))* (English Edition) (Deluxe Ed.). DC.

BUCCELLATO, B., HEPBURN, S., & ZIRCHER, P. (2014). *Forever Evil: Rogues Rebellion (2013–2014)* (English Edition). DC.

CATWOMAN VOL. 6: FEAR STATE. (2022, 6 julio). DC. <https://www.dccomics.com/graphic-novels/catwoman-vol-6-fear-state>

Colaboradores de Wikipedia. (2019, 3 marzo). *Lily (revista de Bruguera)*. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Lily_

(revista_de_Bruguera)

Colaboradores de Wikipedia. (2020, 19 julio). *Ru Yi Bang*. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Ru_Yi_Bang

Comichron: Industry-wide Comics and Graphic Novel Sales for 2021. (2021). Yearly Comics Sales Industry-Wide 2021. Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html>

COMICS, D. C. (2019). *The Wisdom of Wonder Woman (Wonder Woman Book, Superhero Book, Pop Culture Books)* (Illustrated Ed.). Chronicle Books.

COTTERILL, B. (2021, 4 marzo). *Rattan Escrima Stick can also be called Kali Sticks or Arnis Sticks*. Enso Martial Arts Shop Bristol. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://shop.ensomartialarts.com/kma-rattan-escrima-stick.html>

Cronin, B. (2017, 1 febrero). *The Joker's 15 Most Twisted Murders. Los crímenes mas brutales del Joker*. Recuperado 10 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.cbr.com/the-jokers-most-twisted-murders/>

D. (2022, 6 junio). *Los nueve dragones chinos*. Draegone-Dragon. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.draegone.website/los-nueve-dragones-chinos/>

DE EL, L. C. (2013a, septiembre 21). *Batman: La Broma Asesina*. La Casa de EL - Artículos y noticias sobre cómics, cine, series, juegos de mesa y videojuegos. Recuperado 13 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.lacasadeel.net/2011/02/batman-la-broma-asesina.html>

DEVITO, D., CRAIG, W., PHILLIPS, S., WILSON, W. G., BERMEJO, L., MORA, D., RIOS, E., FIUMARA, M., RANDOLPH, K., THOMPSON, J., WALTA, G. H., WARD, C., KRISTANTINA, A., PATRIDGE, S., FEDERICI, R., RAYNOR, M., LAPHAM, D., LASHLEY, K., LOPEZ, E., . . . GHO, S. (2021). *Gotham City Villains Anniversary Giant (2021) #1*

(*Gotham City Villains (2021)*) (English Edition). DC.

DINI, P., LUPACCHINO, E., KANE, B., FINGER, B., SIMÓ, F. S. R., & RUEDA, B. A. (2020). *Catwoman especial 80 aniversario*. ECC.

DIXON, C., & Beatty, S. (2018). *Robin: Year One Deluxe Edition*. DC Comics.

DIXON, C., & Fleet, V. J. (2021). *Batman: The Chalice*. DC Comics.

DONCEL, A. (2020, 29 mayo). *Catwoman celebra su aniversario con portadas alternativas que celebran sus 8 décadas de historia*. La Casa de EL - Artículos y noticias sobre cómics, cine, series, juegos de mesa y videojuegos. Disponible en: <https://www.lacasadeel.net/2020/05/catwoman-celebra-su-80-aniversario-con-mas-de-veinte-portadas-alternativas.html>

ESCRITORES, S. F. P. (2022, 23 junio). *25 cosas en las que pensar antes de crear un personaje* · Sinjania. Sinjania Formación para Escritores. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.sinjania.com/crear-un-personaje/>

Furor manga: Ventas de record para la última derrota de los superheroes. (2022, 11 junio). EL MUNDO. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.elmundo.es/cultura/2022/06/11/62a32c82fdddf86638b45c2.html>

FRIEDMAN, N. (2017, 5 julio). *15 Reasons Why Dick Grayson Is The BETTER Batman*. CBR.com. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.cbr.com/15-reasons-why-dick-grayson-is-the-better-batman/>

Gotouge, K. (2019). *GUARDIANES DE LA NOCHE No 1* [Portada]. <https://www.amazon.es/Demon-Slayer-Kimetsu-Yaiba-Vol/dp/1974700526>

GRAMUGLIA, A. (2019, 26 febrero). *10 Reasons Why Dick Grayson Is A Better Superhero Than Batman*. CBR.com. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.cbr.com/dc-comics-dick-grayson-better-than-batman/#:~:text=He%20didn't%20feel%20afraid,can%20with%2080%25%20less%20brooding.>

HAMILTON, M. (2021, 22 noviembre). *Sun Wukong*. Mythopedia. Recuperado 13 de julio de 2022, Disponible en: <https://mythopedia.com/topics/sun-wukong>

HARKNESS, A. (2013, 14 junio). *Villain Spotlight: Captain Cold*. «The Brotherhood of Evil Geeks». Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: <https://evilgeeks.com/2013/05/31/super-villain-spotlight-captain-cold/>

Historia del COMIC | BiblioRedes. (2020, 26 agosto). BiblioRedes| Biblioteca Pública Maipú. Recuperado 14 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.biblioredes.gob.cl/bibliotecas/maipu/noticias/historia-del-comic#:~:text=Se%20considera%20a%20Thomas%20Rowlandson,16%20de%20febrero%20de%201896.>

I. (2019, 8 marzo). *GUARDIANES DE LA NOCHE 1*. Norma Editorial. Disponible en: <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/guardianes-de-la-noche/guardianes-de-la-noche-1>

IV, T. J., & JIMENEZ, J. (2022). *Batman: Fear State Saga*. DC Comics.

JOHNS, G., FINCH, D., & FRIEND, R. (2014). *Forever Evil (2013–2014) (English Edition)*. DC.

JOHNS, G., & JIMENEZ, P. (2020). *Crisis Infinita (1.a Ed.)*. Editorial Televisa S.A. De CV.

JOHNS, G., JIMENEZ, P., PEREZ, G., & GERACI, D. (2013). *Infinite Crisis (2005–2006) (English Edition)*. DC.

JOHNS, G., & KOLLINS, S. (2009). *Final Crisis: Rogues' Revenge (First Edition)*. DC

JOHNS, G., TOMASI, P. J., REIS, I., MAHNKE, D., & GLEASON, P. (2019). *Blackest Night Omnibus (10th Anniversary)*. DC Comics.

JONES, J. R. J. S. (2022). *Lady Killer*. Panini Espana.

KOLINS, S. (2008). "Final Crisis: Rogue's revenge." [Página]. Los Rogues decidiendo romper su regla de Oro una vez más tras enterarse que Inertia, quién los engañó esta vivo y deciden vengarse. Disponible en: <https://viewcomiconline.com/final-crisis-rogues-revenge-issue-1/>

KOLINS, S. (2010, 17 febrero). "Blackest Night": Flash #3 [Página]. Los Rogues castigando a Owen Mercer tras romper una de sus reglas mas sagradas, asesinar niños y mujeres, con las que Owen alimentaba a su zombi padre. Disponible en: <https://screenrant.com/flash-rogues-better-batman-enemies-code-captain-cold/>

KRAJEWSKI, T., MURO, J., & LUSKY, G. (2020). *Primer*. DC

LARK, M., & GAUDIANO, S. (2003, diciembre). *Gotham Central Vol. 1 #12* [Panel]. La policía de Gotham siendo tiroteados por el Joker. Disponible en: <https://www.zipcomic.com/gotham-central-issue-12>

LLANO, E. A. (2022, 30 marzo). *The Philosophy of Batman* - The Apeiron Blog. Medium. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://theapeiron.co.uk/the-philosophy-of-batman-86dd3bbacc84>

LOEB, J., DAVID, P., DEMATTEIS, J. M., RUCKA, G., SCHULTZ, M., ADAMS, A., CLARK, M., EAGLESHAM, D., HARRIS, T., & MAHNKE, D. (2018). *Superman: President Luthor*. DC

M. (2021, 27 agosto). *How to Develop Fictional Characters: 8 Tips for Character Development*. MasterClass. Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.masterclass.com/articles/how-to-develop-fictional-characters#what-is-character-development-and-why-is-it-important>

The Makings of a Character: Jason Todd - The Red Hood. (s. f.). Blerds Online. Recuperado 11 de julio de 2022, de <https://www.blerdsonline.com/2015/09/the-makings-of-character-jason-todd-red.html>

MACDONALD, H. (2022, 30 junio). *Report: Comics and Graphic Novel Sales Grew Over 60% in 2021*. The Beat. Recuperado

12 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.comicsbeat.com/report-comics-and-graphic-novel-sales-grew-over-60-in-2021/>

MANAPUL, F., & Buccellato, B. (2014). *The Flash Vol. 2: Rogues Revolution (The New 52): 02*. DC Comics.

MARSTON, W. M. (2016). *Especial «All-Star Comics» (1941–2016)*. ECC Ediciones.

MERRIAM-WEBSTER. (s. f.). Dictionary by. *The Merriam-Webster Com Dictionary*. Recuperado 15 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.merriam-webster.com/>

MILLAR, M., JOHNSON, D., PLUNKETT, K., ROBINSON, A., & WONG, W. (2004). *Superman: Red Son*. DC

MILLIGAN, F. N. G. M. K. C. P. D. P. (2015). *Batman: La resurrección de Ra's al Ghul*. ECC Ediciones.

MORRISON, G. (2016). *Wonder Woman: Tierra uno (1.a Ed.)*. ECC Ediciones.

MORRISON, G., & BURNHAM, C. (2013). *Batman Incorporated (2012–2013) Vol. 1: Demon Star (English Edition)*. DC.

MORRISON, G., & MCKEAN, D. (2021). *Batman: Arkham Asylum The Deluxe Edition (Deluxe. Ed.)*. DC

MOURE, D. (2021, 9 noviembre). *The One Reason Flash's Rogues Gallery is Way Better Than Batman's*. screenrant. Recuperado 12 de julio de 2022, Disponible en: <https://screenrant.com/flash-rogues-better-batman-enemies-code-captain-cold/>

NEW WORLD ENCYCLOPEDIA CONTRIBUTORS. (2018, 18 junio). *Journey to the West*. New World Encyclopedia. Recuperado 13 de julio de 2022, Disponible en: https://www.newworldencyclopedia.org/p/index.php?title=Journey_to_the_West&oldid=1012232

O'NEIL, D., NOVICK, I., GOLDEN, M., BROWN, B., & GIORDANO, D. (2020). *Batman: Tales of the Demon (Batman (1940–2011)) (English Edition)*. DC.

PALACIOS, J. (2021, 2 diciembre). *La Shadow War llegará a el año que viene*. Tomos y Grapas. Recuperado 11 de julio de 2022, Disponible en: <https://www.tomosygrapas.com/la-shadow-war-llegara-a-el-ano-que-viene/>

PERCY, N. B. (2022). *Nightwing: Los terrores del Caballero Nocturno (Primera temporada)*. DC

RUCKA, G., JANSON, K., ROBINS, C., & BUCCELLATO, S. (2004). *Batman: Death and the Maidens*. DC

S. (2014, 31 octubre). *What does it mean to be Jason Todd? Catharsis but with Jugulars*. Recuperado 10 de julio de 2022, Disponible en: <https://scarletcatharsis.tumblr.com/post/101397965212/what-does-it-mean-to-be-jason-todd>

SÁNCHEZ, E. B. P. (2021, 31 enero). *Sun Wukong: el Rey Mono del Viaje al Oeste*. Centro de Estudios Chinos. Recuperado 13 de julio de 2022, Disponible en: <https://centrodeestudioschinos.com/sunwukong-rey-mono-viaje-al-oeste/>

STAFF, F. (2021, 28 septiembre). *10 Ways Dick Grayson Is A Better Batman Than Bruce Wayne*. FandomWire. Recuperado 13 de julio de 2022, Disponible en: <https://fandomwire.com/dick-grayson-better-than-bruce-wayne/>

STARLIN, J., & APARO, J. (2021). *Batman: A Death in the Family The Deluxe Edition*. DC

TAYLOR, T., & REDONDO, B. (2021). *Nightwing Vol. 1: Leaping into the Light*. DC

TAYLOR, T., REDONDO, B., & PASTOR, F. T. (2021a). *Injustice 2*. ECC.

V. (2021). *Batman Arkham: Talia al Ghul*. DC

V., & KOLLINS, S. (2018). *The Flash Rogues: Captain Cold (Illustrated Ed.)*. DC

WAID, M., & PORTER, H. (2021). *JLA: The Tower of Babel The Deluxe Edition*. DC Comics.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. (2022, 10 julio). *The Monkey King (film)*. Wikipedia. Recuperado 14 de julio de 2022, Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Monkey_King_%28film%29

WINICK, J., HAUN, J., & RAIMONDI, P. (2011). *Batman: Red Hood - The Lost Days*. DC

XVI, A. C. D. S., GATÓN, E. P., WUANG, H. I., & FERRERO, J. (2016). *Viaje al Oeste. Las aventuras del Rey Mono (Tiempo de Clásicos nº 18)* (4.a Ed.). Siruela.

6. ÍNDICE DE FIGURAS.

Fig.1. Ray, F. (1941, diciembre). Portada de "Action comics nº 43". [Ilustración]. Superman enfrentándose a un paracaidista nazi. Fuente: https://dc.fandom.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_43 **7**

Fig.2. Burnley, J. (1943). Portada de "World's finest comics" no9 [Ilustración]. Batman, Superman y Robin golpean con bolas de béisbol a los tres líderes del bando del eje durante la Segunda guerra mundial. Fuente: <http://superman.marianobayona.com/supermanwf1.htm> **9**

Fig.3. Jiménez, J. (2021, 14 enero). Superman [Ilustración]. Superman sentado en las nubes. Fuente: <https://twitter.com/jorgejimenezart/status/1349762869588602880?lang=ca> **10**

Fig.4. Miller, M. S. (2013, mayo). INJUSTICE: GODS AMONG US (nº 01) [Paneles]. Panel de Superman sosteniendo a la difunta Lois tras despertar de las alucinaciones. Fuente: <https://www.ign.com/articles/2013/02/22/injustice-gods-among-us-2-preview> **11**

Fig.5. Miller, M. S. (2013, mayo). INJUSTICE: GODS AMONG US (nº 01) [Paneles]. Superman asesinando al Joker a sangre fría. Fuente: <https://www.pinterest.cl/pin/677017756459869512/> **11**

Fig.6. Millar, M., Johnson, D., Plunkett, K., Robinson, A., & Wong, W. (2004). *Superman: Red Son* [Panel]. Página donde se ve la alta politización del entorno

de Superman. Fuente : <https://sobrecomic.com/2009/08/25/superman-hijo-rojo-maxima-expresion-del-comunismo/> **12**

Fig.7. Daniel, T. (2020, 8 enero). Portada de BATMAN #86 [Ilustración]. Fuente: <https://www.dccomics.com/comics/batman-2016/batman-86> **13**

Fig.8. Putri, Y. (2018, 5 diciembre). Portada alternativa de NIGHTWING #54 [Ilustración]. Portada alternativa de NIGHTWING #54 por Yasmine Putri. https://batman.fandom.com/es/wiki/Nightwing_Vol.4_54 **14**

Fig.9. Pérez, G., DeCarlo, M., Giordano, D., & Roy, A. (1984, julio). Primera aparición del traje de Nightwing [Panel]. Primera aparición de Dick como el superhéroe Nightwing. Fuente: <https://source.superherostuff.com/comics/greatest-moments-nightwings-comic-book-history/> **15**

Fig.10. Johns, G., & Jimenez, P. (2020). Crisis Infinita (1.a Ed.) [Panel]. Página donde Batman pregunta a Superman si Dick Grayson era mejor hombre en su mundo y Superman admite que no. Fuente: https://twitter.com/cell_0801/status/1327487020675997696 **15**

Fig.11. To, M., & Takara, M. (2017, 6 junio). Portada de NIGHTWING #10 [Ilustración]. Portada de Nightwing en «Bienvenidos a Blüdhaven». Fuente: https://www.tebeosfera.com/numeros/nightwing_2012_ecc_10.html **16**

Fig.12. Fernández, J. (2018, 23 enero). Nightwing #4 [Panel]. Superman asegurándole a Nightwing que es el menos cambiado de todos, que es la constante multiversal. <https://mithen.tumblr.com/post/155316264447/dick-grayson-the-multiversal-constant-nightwing/amp> **18**

Fig.13. Fernández, J. (2018, 23 enero). Nightwing #4 [Panel]. Superman asegurándole a Nightwing que es el menos cambiado de todos, que es la constante multiversal. Fuente: https://twitter.com/cell_0801/status/1327487020675997696 **18**

Fig.14. Putri, Y. (2019, 10 julio). Portada alternativa de RED HOOD #36 [Ilustración]. Ilustración de Jason con su nuevo look. Fuente: <https://twitter.com/monstersngeeks/status/1116555000229105664> **19**

Fig.15. Davis, S., Lee, P., Aparo, J., Mahnke, D., Lee, J., & Battle, E. (2005). "Under the Red Hood" (2005) [Panel]. Jason escavando su salida de su tumba tras haber sido enterrado vivo. Fuente: <https://crapthatpissesthisoldmanoff>.

wordpress.com/2016/04/05/tragic-tuesday-the-death-of-jason-todd/ **20**

Fig.16. Davis, S., Lee, P., Aparo, J., Mahnke, D., Lee, J., & Battle, E. (2005). "Under the Red Hood" (2005) [Panel]. Jason enfrenta a Batman, diciendole que él pensaba que su muerte sería la última que Batman permitiría al Joker. Fuente: <https://crapthatpissesthisoldmanoff.wordpress.com/2016/04/05/tragic-tuesday-the-death-of-jason-todd/> **21**

Fig.17. Woods, P. (2001–2002). Batman: The Joker's Last Laugh [Página]. Tras varias burlas del Joker y referencias a la muerte de Jason, Nightwing enfurecido lo golpea casi a la muerte. Fuente: <https://twitter.com/TheBatstan/status/1051543432827551744> **21**

Fig.18. Soy, D. (2016). RED HOOD AND THE OUTLAWS [Paneles]. Flashbacks a la infancia de Jason Todd, con su madre adicta a las drogas y un padre alcohólico violento. Fuente: <https://scarletcatharsis.tumblr.com/post/101397965212/what-does-it-mean-to-be-jason-todd> **22**

Fig.19. Tan, P., Glapion, J., & Sinclair, A. (2009, 7 octubre). BATMAN AND ROBIN #5 [Panel]. Jason revela que Bruce le obligaba a teñirse el pelo para parecerse más a Dick. Fuente: <https://theflyingwonder.tumblr.com/post/112943254356/i-think-you-misunderstand-what-an-extrovert-is-in> **23**

Fig.20. Fabok, J. (2020, 9 septiembre). BATMAN: TRES JOKERS #1 [Ilustración]. Portada alternativa de Batman: Tres Jokers. Fuente: <https://www.previewsworld.com/Catalog/JUN200442> **24**

Fig.21. Bolland, B., & Higgins, J. (1988, marzo). "LA BROMA ASESINA" [Paneles]. El Joker dispara a Barbara Gordon a quemarropa. Fuente: <https://www.themarysue.com/batgirl-vs-oracle/> **25**

Fig.22. Bolland, B., & Higgins, J. (1988, marzo). "LA BROMA ASESINA" [Paneles]. El Joker dispara a Barbara Gordon a quemarropa. Fuente: <https://slayerkinney.medium.com/la-broma-asesina-y-el-murci%C3%A9lago-en-la-nevera-8a837cb35dfd> **25**

Fig.23. Calnan, J., Blaisdell, T., & Calnan, J. (1977, diciembre). BATMAN #294 [Página]. Joker presumiendo de ser él quien mató a Batman con su anillo venenoso y luego le disolvió la cara. Fuente: <https://them0vieblog.com/2014/07/31/david-v-reeds-run-on-batman-where-were-you-on-the-night-batman-was-killed-reviewretrospective/> **26**

Fig.24. Lark, M., & Gaudio, S. (2003, diciembre). Gotham Central Vol. 1 #12 [Panel]. La policía de Gotham siendo tiroteados por el Joker. Fuente: <https://www.zipcomic.com/gotham-central-issue-12> **27**

Fig.25. Loeb, J., Kelly, J., DeMatteis, J. M., & Schulz, M. (2000). Superman: Emperor Joker (Superman #160) [Panel]. Joker devorando toda la población de China como comida china. Fuente: <https://www.cbr.com/the-jokers-most-twisted-murders/> **28**

Fig.26. Kitson, B. (2017, 27 diciembre). 'The Flash' #37 [Ilustración]. Capitán Frío posando delante de un Flash congelado. Fuente: <https://www.sportskeeda.com/comics/from-captain-cold-storm-5-powerful-comic-characters-ice-abilities> **29**

Fig.27. Cummings, S., Faucher, W., & Sinclair, J. (2004, septiembre). "The Flash" Vol. 2 #212 [Página]. Capitán Frío "llamándole la atención" a McCulloch tras encontrarlo drogándose en el baño de su guarida. Fuente: <https://cosasdesuperheroes.wordpress.com/2017/04/19/resenas-flash-de-geoff-johns-la-guerra-de-los-villanos/> **31**

Fig.28. Kolins, S. (2010, 17 febrero). "Blackest Night": Flash #3 [Página]. Los Rogues castigando a Owen Mercer tras romper una de sus reglas más sagradas, asesinar niños y mujeres, con las que Owen alimentaba a su zombi padre. Fuente: <https://screenrant.com/flash-rogues-better-batman-enemies-code-captain-cold/> **32**

Fig.29. Kolins, S. (2008). "Final Crisis: Rogue's revenge." [Página]. Los Rogues decidiendo romper su regla de Oro una vez más tras enterarse que Inertia, quién los engañó esta vivo y deciden vengarse. Fuente: <https://viewcomiconline.com/final-crisis-rogues-revenge-issue-1/> **32**

Fig.30. Kolins, S. (2008). "Final Crisis: Rogue's revenge." [Página] Los Rogues entregando a la policía de Central City el cuerpo de Inertia/Kid Zoom con un pastel que reza "Díganle a Flash que estamos en paz". Fuente: <https://www.cbr.com/flash-rogues-kill/> **31**

Fig.31. Buccellato, B., Zircher, P., & Hepburn., S. (2014). "Forever Evil: Rogues Rebellion" [Página]. Los Rogues recuperando Central City del dominio de Grodd y el sindicato del crimen. <https://comicbookfanlover.blogspot.com/2013/11/forever-evil-la-rebelion-de-los-rogues.html> **34**

Fig.32. Finch, D., & Friend, R. (2013). Portada de “Maldad eterna” (Forever Evil) [Ilustración]. Fuente: <https://www.ign.com/articles/2013/12/09/the-comics-run-december-9-2013> **34**

Fig.33. Federici, R. (2021). Portada alternativa de “Gotham City Villains Anniversary Giant #1” [Ilustración]. Ra’s y Talia en su más reciente aparición en la portada. Fuente: <https://www.midtowncomics.com/product/2040822> **35**

Fig.34. Stelfreeze, B. (s. f.). Ilustración de Talia Al Ghul por Brian Stelfreeze [Ilustración]. Talia Al Ghul con Batman y un Ra’s muy diferente a su look original. Fuente: <https://thedorkreview.blogspot.com/2016/10/robs-room-brian-stelfreeze-appreciation.html> **36**

Fig.35. Chiang, C. (s. f.). Ra’s Al Ghul [Ilustración]. Ilustración de Ra’s con su más leal súbdito Ubu detrás. Fuente: <https://telegra.ph/introducing-Ras-al-ghul-03-02> **36 y 37**

Fig.36. Ra’s conoce a la madre de Talia en Woodstock en 1985. (2013). [Panel]. Ra’s conoce a Melisandre, la madre de Talia en un concierto de “LIVE AID!” Durante Woodstock en 1969. Fuente: <https://twitter.com/brutaliaposts/status/1161739095984525312> **36**

Fig.37. Nanda Parvat. (s. f.). [Ilustración]. Nanda Parvat, la ciudad escondida en las montañas del Himalaya. Fuente: <https://www.superaficionados.com/ras-al-ghul-batman/> **37**

Fig.38. Brown, B., & Adams, N. (1971, mayo). “Detective Comics” #411 [Página]. Primera aparición de Talia en “Detective Comics” #411. Donde Talia lo salva y se ayudan mutuamente para escapar. Fuente: <https://www.cbr.com/batman-the-animated-series-debut-talia-al-ghul/> **38**

Fig.39. Bingham, J. (1987, septiembre). Batman: Son of the Demon [Página]. Talia y Bruce tras la boda, una unión que resultaría en un embarazo deseado. Fuente: <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-Son-of-the-Demon/Full?id=44496> **38**

Fig.40. Bingham, J. (1987, septiembre). Batman: Son of the Demon [Página]. Talia mintiendo a Bruce, diciendo que ha sufrido un aborto. Fuente: <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-Son-of-the-Demon/Full?id=44496> **39**

Fig.41. Bingham, J. (1987, septiembre). *Batman: Son of the Demon* [Página]. Bruce con el corazón roto en Gotham mientras vemos la familia que ha adoptado al bebé de ambos, con el collar que Batman le regaló, la promesa de que ella volvería a buscarlo una vez libre. Volvería cuando fuera libre de su padre. Fuente: <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-Son-of-the-Demon/Full?id=44496>. **39**

Fig.42. Burnham, C. (2012). *Batman Incorporated Vol. 2* [Panel]. Talia en alusión a su primera aparición. Aquí se destacan los rasgos más asiáticos. Se puede incluso ir más lejos y comparar el fondo con la bandera imperial japonesa. Fuente: <https://gothamcityrebirth.forumactif.org/t1445-comics-vo-l-oeil-de-la-gorgone> **40**

Fig.43. Nguyen, D. (2021, 9 abril). Talia Al Ghul en “DCEASED: Hope At Word’s End” #5 [Panel]. Talia Al Ghul. Fuente: <https://readcomiconline.li/Comic/DCEased-Hope-At-World-s-End> **40**

Fig.44. Starbite. (2021, diciembre). Talia Al Ghul en “*Batman: Wayne Family Adventures #18 (Digital)*” [Ilustración]. Fuente: <https://ladyloveandjustice.tumblr.com/post/671433235741458432/embed> **40**

Fig.45. Hairsine, T., & Porter, H. (2022, 8 junio). Talia Al Ghul en “*BATMAN # 122*” [Panel]. Fuente: <https://screenrant.com/batman-talia-al-ghul-shadow-war/> **40**

Fig.46. Arenas Llopis, M., (2022, 11 Julio). Evolución del tono de piel de Talia del 2021 a 2022. [Gráfico] La fig 42 es de un nuevo arco donde Talia vuelve a ser el interés amoroso de Batman y actúa a su lado durante “*Shadow War*”. **42**

Fig.47. Kalisz, J., Porter, H., & Scott, S. (2000, julio). Batman pidiendo la ayuda de Talia durante “*Torre de Babel*” [Paneles]. Fuente: <https://onlytalia.tumblr.com/post/35078565275/okay-biches-its-time-to-educate-on-a-lady-you-may> **42**

Fig.48. Kalisz, J., Porter, H., & Scott, S. (2000, julio). Talia salvando a Batman de el ataque de su padre durante siendo consciente del castigo que Ra’s le impondría, rechazando la oferta de huida de Batman. [Paneles]. Fuente: <https://onlytalia.tumblr.com/post/35078565275/okay-biches-its-time-to-educate-on-a-lady-you-may> **42**

Fig.49. Janson, K., & Buccellato, S. (2003, octubre). Talia siendo asesinada por Nyssa sin piedad una y otra vez durante "Death and the maidens" [Paneles]. Fuente: <https://onlytalia.tumblr.com/post/35078565275/okay-biches-its-time-to-educate-on-a-lady-you-may> **42**

Fig.50. Janson, K., & Buccellato, S. (2003, octubre). Nyssa atormentando con palabras a una recién revivida Talia antes de dispararle a quemarropa durante "Death and the maidens" [Paneles]. Fuente: <https://onlytalia.tumblr.com/post/35078565275/okay-biches-its-time-to-educate-on-a-lady-you-may> **42**

Fig.51. Griep, M., Miller, J. J., Comichron.com, & ICV2.com. (2022). Estimaciones y análisis de ventas de cómics por formato para Comichron.com. [Gráficos de ventas]. Fuente: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html> **44**

Fig.52. Griep, M., Miller, J. J., Comichron.com, & ICV2.com. (2022). Estimaciones y análisis de ventas de cómics por formato para Comichron.com. [Gráficos de ventas]. Fuente: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2021-industrywide.html> **44**

Fig.53. Ray, F. (1942, 3 febrero). Portada de "World's finest comics" no 8, donde promueven la venta de bonos de guerra con los personajes más famosos de la época. [Ilustración]. Fuente: https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1449380 **45**

Fig.54. Gotouge, K. (2019). GUARDIANES DE LA NOCHE No 1 [Portada]. Fuente: <https://www.amazon.es/Demon-Slayer-Kimetsu-Yaiba-Vol/dp/1974700526> **45**

Fig.55. Lusky, G., Krajewski, T., & Muro, J. (2020, 23 junio). PRIMER [Portada]. Fuente: <https://www.universal-comics.com/imagenes/poridentidad?identidad=14fcfab9-f2e5-468c-ae43-65c5e89692eb> **46**

Fig.56. Moeller, C., O'Neil, D., Pérez, G., Kelly, J., Andreyko, M., Moulton Marston, W., Hughes, A., Moeller, C., García, G., Badower, J., Sekowsy, M., García Lopez, J. L., Bolland, B., & Bolton, J. (2016). "75 AÑOS DE WONDER WOMAN" [Ilustración]. Fuente: [https://www.ecccomics.com/content/productos/2577/75anosde_Wonder_Woman-\(1\).jpg](https://www.ecccomics.com/content/productos/2577/75anosde_Wonder_Woman-(1).jpg) **47**

Fig.57. Nocenti, A., Dixon, C., Brubaker, E., Chaykin, H., Parker, J., Sharp, L., Newell, M., Dini, P., V, R., King, T., Pfeiffer, W., Lupacchino, E., Blanco, F.,

Case, J., Jones, K., Garbett, L., Janin, M., Guerra, P., & Rocha, R. (2020, 20 octubre). "CATWOMAN: ESPECIAL 80 ANIVERSARIO" [Ilustración]. Fuente: https://batman.fandom.com/es/wiki/Catwoman_80th_Anniversary_100-Page_Super_Spectacular_Vol.1_1 **47**

Fig.58. Rich, J. S., Jones, J., Allred, L., & Madsen, M. (2017). "LADY KILLER" #4 [Ilustración]. Fuente: <https://dailyindiecomics.tumblr.com/post/178459638575/cover-art-appreciation-lady-killer-lady-killer-2> **48**

Fig.59. Moore, T. G. (2021, 15 junio). Portada alternativa de NIGHTWING #81 [Ilustración]. Fuente: <https://blackcapecomics.com/fr/collections/dc-comics/products/nightwing-81-cvr-c-travis-moore-pride-month-card-stock-var> **48**

Fig.60. Arenas Llopis, M. Primera ilustración del personaje que más tarde evolucionaría a Mystic Star(2016). Ilustración digital. **49**

Fig.61. Arenas Llopis, M., Ilustración del Mystic Star en su primer traje inspirada por videos de Adam Hughes de como trabajar con rotuladores de Alcohol (2017) **49**

.Fig. 62. Arenas Llopis, M., Wonder Woman salva a una pequeña M, y la reconforta tras la agresión que ha visto. Wonder Woman cuida de ella durante una tiempo Este es el momento que lo cambió todo, cuando Wonder Woman le dice a M el dicho de las Amazonas, por el que luego M basaría su motto y actitud. Ilustración digital. (2022). **50**

Fig.63. Enso Martial Arts. (2021). Palo de escrima de Ratán. [Fotografía]. Los palos de escrima de Ratán es utilizado tradicionalmente en las artes marciales filipinas de Arnis, Kali y lucha de palos de Escrima, pero también es ideal para muchas artes marciales. Fuente: <https://shop.ensomartialarts.com/kma-rattan-escrima-stick.html> **51**

Fig.64. Cheang, S., & Yen, D. (2014). Poster de la película "El Rey Mono" [Poster de cine]. Fuente: <https://www.rtf.be/article/le-cinema-chinois-au-sommet-du-box-office-mondial-8192112> **51**

Fig.65. Arenas Llopis, M., Boceto en acuarela del diseño del traje azul de Mystic Star, ya se pueden apreciar detalles que llegarían al diseño final. (2018). **52**

Fig.66. Arenas Llopis, M., Ilustración en acuarela de Mystic Star, con su traje azul que usó hasta el 2021. (2018). **51**

- Fig.67. Arenas Llopis, M., Ilustración en acuarela de Mystic Star con su traje azul, experimentando el añadir estrellas en sus medias.(2018)* **60**
- Fig.68. Arenas Llopis, M., Boceto de Mystic Star en un estilo japonés, llamado Chibi.* **61**
- Fig. 69. Arenas Llopis, M., Retrato digital de Mystic Star con su traje azul y un peinado mas liso y corto. (2018)* **61**
- Fig.70. Arenas Llopis, M., Rediseño más suave e infantil con acentos que se mantienen en el diseño final I.(2018)* **63**
- Fig. 71 Arenas Llopis, M., Dibujo hecho con acuarela, el rediseño más suave e infantil de Mystic Star con acentos que se mantienen en el diseño final II. (2018)* **64**
- Fig. 72. Arenas Llopis, M., Mystic Star usando su bastón con electricidad para defenderse. Ilustración digital. (2022)* **64**
- Fig. 73. Arenas Llopis, M., Diseño final de la superheroína Mystic Star. Ilustración digital. (2020)* **64**
- Fig.74. Arenas Llopis, M., Ilustración digital de Mystic Star junto al personaje Número 2/ Diego de la adaptación de Netflix de “The Umbrella Academy” (2019) de Gerard Way, publicado por Dark Horse .* **65**
- Fig.75. Arenas Llopis, M.,Diseño final de la superheroína Mystic Star en plena acción. Ilustración digital.(2021)* **70**
- Fig.76. Arenas Llopis, M., Diseño de Mystic Star en armadura amazonica,inspirada por Wonder Woman. Ilustración a lápiz (2021)* **71**
- Fig. 77. Arenas Llopis, M. Mystic Star en plena acción. Ilustración digital (2022)* **72**
- Fig.78. Arenas Llopis, M.,Pin-Up de Mystic Star. Ilustración digital (2022)* **73**
- Fig. 79. Arenas Llopis, M. Sketch de Mystic Star malvada. Ilustración a lápiz. (2022)* **74**

- Fig. 80. Arenas Llopis, M., Primer diseño de Mystic Star como una villana. Ilustración con acuarela. (2020)* **75**
- Fig. 81. Arenas Llopis, M., Boceto de ambas Mystic Stars posando juntas. En su lenguaje corporal se puede evidenciar sus diferencias. Ilustración digital (2022)* **68**
- Fig. 82 Arenas Llopis, M., Primer diseño de Mystic Star como una villana. Ilustración con acuarela. (2021)* **69**
- Fig. 83. Arenas Llopis, M., Diseño final de Mystic Star malvada. Ilustración digital. (2022).* **71**
- Fig. 84. Arenas Llopis, M., Retrato en escala de grises de Mystic Star melancólica. Ilustración digital (2022)* **72**
- Fig. 85. Arenas Llopis, M., Retrato en escala de grises de M Edevane en su día a día, llorando tras un día duro. (2022).* **72**
- Fig. 86. Arenas Llopis, M., Ilustración del momento clave cuando Wonder Woman salva a una pequeña M, y la reconforta tras una pesadilla por su trauma. Wonder Woman cuida de ella durante una temporada Este es el momento que lo cambió todo, cuando Wonder Woman le dice a M el dicho de las Amazonas, por el que luego M basaría su motto y actitud. (2022)* **72**
- Fig. 87. Arenas Llopis, M., Ilustración digital al estilo de una página de cómic mostrando el día de M Edevane. Una mañana donde interviene en un tiroteo, tranquilizando a una pequeña niña y por la tarde/noche en su turno en emergencias. (2022)* **73**
- Fig. 88. Arenas Llopis, M., Boceto de ambas Mystic Stars. Ilustración en lápiz. (2022)* **73**
- Fig. 89. Arenas Llopis, M., Boceto de Mystic Star usando las estrellas metálicas de su bastón en un ataque. Estas estrellas funcionan como un bumerán, siempre vuelven. Ilustración digital. (2022)* **74**
- Fig. 90. Arenas Llopis, M., Chibi de M Edevane con su uniforme diario. Ilustración digital. (2022)* **75**
- Fig. 91. Concept Art del bastón de Mystic Star. Digital Illustration (2022)* **76**

Fig. 92.. Arenas Llopis, M., *Bastón de Mystic Star*. Ilustración digital.(2022) 71

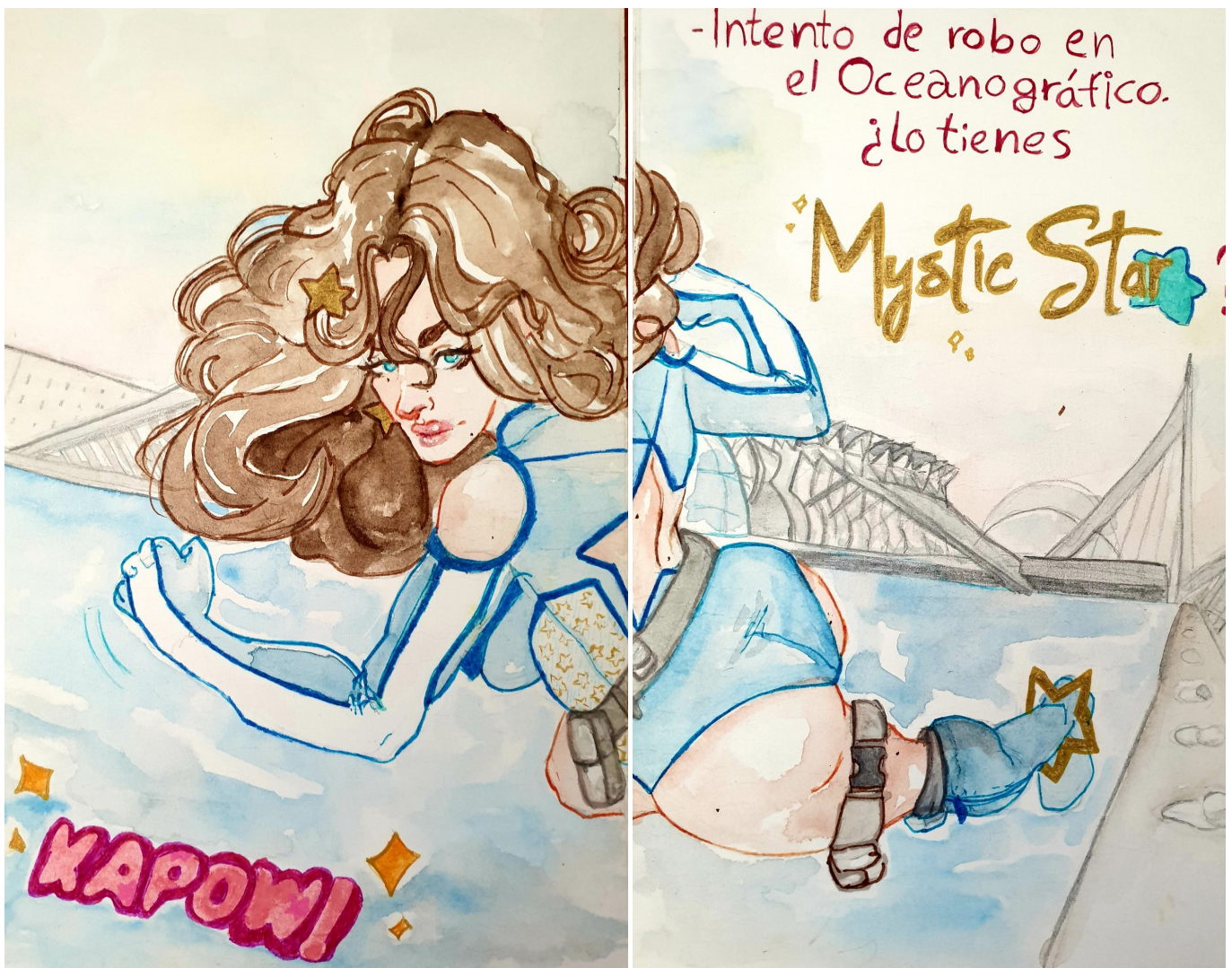
Fig. 93 .Arenas Llopis, M., *Concept Art del bastón de Mystic Star*. Ilustración digital. (2022) 72

Fig. 94. Arenas Llopis, M., *Bastón de Mystic Star*. Ilustración digital. (2022) 73

Fig. 93.. Arenas Llopis, M., *Mystic Star usando su bastón como bastones de esgrima con electricidad para defenderse*. Ilustración digital. (2022) 74

Fig. 94. Arenas Llopis, M., *Mystic Star usando su bastón con electricidad para defenderse*. Ilustración digital. (2022) 75

7. ANEXO.



ANEXO I. Arenas Llopis, M., Página 1 y 2 del experimental cómic de Mystic Star. Hecho con acuarelas y rotuladores. (2019)



ANEXO II. Arenas Llopis, M., Página 3 y 4 del experimental cómic de Mystic Star. La primera (e última) aparición de Tim. Hecho con acuarelas y rotuladores. (2019)



ANEXO III . Arenas Llopis, M., Página 5 y 6 del experimental cómic de Mystic Star. Aquí podemos observar como Mystic lucha contra unos matones, usando acrobacias y su bastón. Hecho con acuarelas y rotuladores. (2019)



ANEXO IV. Arenas Llopis, M., Página 7 y 8 del experimental cómic de Mystic Star. Mystic descubre que todo había sido una trampa para encontrarla sola, perdiendo la conexión con Tim. El cual esta apunto de ser encarado por otro enemigo. Hecho con acuarelas y rotuladores.(2019)



ANEXO V. Arenas Llopis, M., Página 9 y 10 del experimental cómic de Mystic Star. Tim detiene el ataque y descubre quienes están detrás de todo este plan, preocupándose por Mystic y que le puede estar sucediendo. Mientras Mystic descubre que Ra's a vuelto a buscarla. Hecho con acuarelas y rotuladores.(2019)



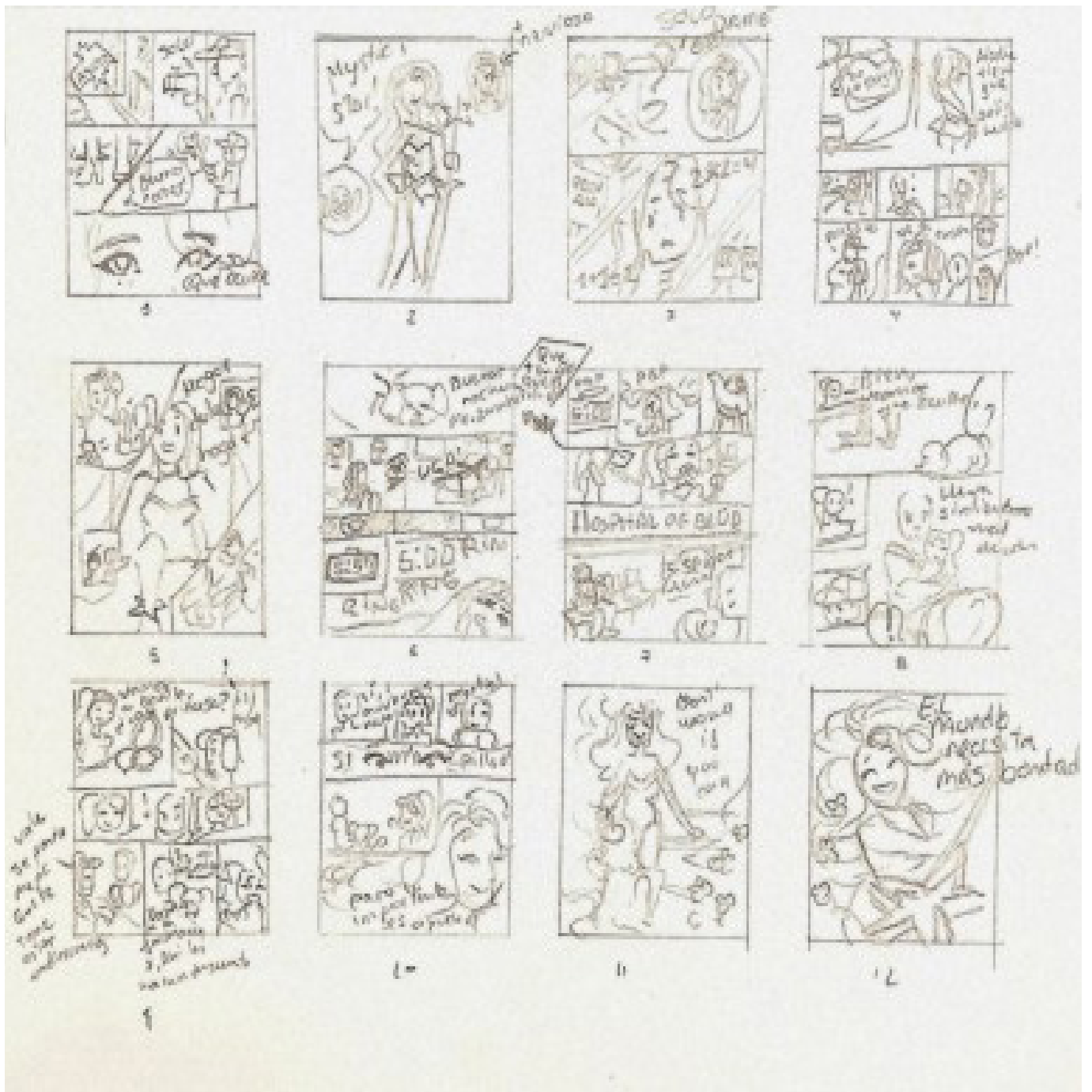
ANEXO VI..Arenas Llopis, M.,Primer Storyboard. El robo en la tienda 24 horas y Mystic Star llegando a la escena. Lápiz.(2022)



ANEXO VII..Arenas Llopis, M.,Primer Storyboard. Mystic Star pagando por la compra y despidiéndose del hombre. Llegando a casa. Lápiz (2022)



ANEXO VIII..Arenas Llopis, M.,Primer Storyboard. Mystic Star apenas durmiendo antes de prepararse para trabajar, donde se encuentra al hombre con su hija. Lápiz (2022)



ANEXO IX..Arenas Llopis, M., Segundo Storyboard. Organización de los paneles y de como se vería el primer tomo. Lápiz (2022)