

Mundos que convergen: los niveles ontológicos del *crossover* en el cómic de superhéroes

When Worlds Collide: Ontologic Levels in Superhero Comics Crossovers

Lucía Bausela Buccianti – Universidad de Salamanca –

bauselabuccianti@usal.es

Resumen

El *crossover* se conoce popularmente como un género o forma narrativa que reúne personajes de diferentes obras (por lo general, incluyendo su personalidad y trasfondo) en otra obra original. Tanto en la literatura como en el cine, el cómic e incluso los videojuegos, “es común denominar y considerar los contextos en los que se desarrollan las acciones de los personajes o avatares de los jugadores como *mundos*” (Mellier, 2017: 307, mi traducción); es decir, la diégesis de una historia ficticia configura una especie de universo alternativo con su propia sociedad y leyes naturales, rasgos que conforman una cultura popular “metagenérica” (Jameson, 1992: 18).

En lo que refiere al cómic, en particular, Inge fue el primero en destacar, de forma precisa, que “el *crossover* parece sugerir la existencia de un mundo de tiras cómicas, una especie de *Toon Town*, donde los personajes conviven y quedan luego de salir de trabajar” (1991: 5, mi traducción), y su agrupación para nuevas obras responde a la existencia de esta realidad diegética alternativa que sirve como repositorio de personajes, mundos y mecánicas. Aunque Inge solo se centra en los *crossovers* entre personajes de tiras cómicas, el concepto puede extenderse a otras formas de cómic, e incluso a historias de ficción en general. Los cómics pueden presentar personajes de la mitología griega, el folclore, la literatura y los mitos urbanos, presuponiendo que, debido a su renombre, los lectores ya conocen sus rasgos básicos, y solo es necesaria una breve introducción antes de que la historia comience por completo. Esto es algo que

editoriales como Marvel y DC, que originalmente publicaron cómics independientes para cada uno de sus personajes, han aprovechado para tejer universos específicos que, en línea con la definición de Inge, implican una realidad compartida para sus personajes, es decir, una dimensión ontológica propia.

Sin embargo, los cómics de superhéroes contemporáneos han ido poniendo más y más a prueba los límites de las referencias a esta ontología editorial y lo que ello implica a nivel existencial para la psicología de los personajes. Por lo tanto, series como *Ms. Marvel* (Wilson et al., 2014) retratan a una *fangirl* de los superhéroes que eventualmente se enreda en sus aventuras, mientras que *The Unbeatable Squirrel Girl* (North et al., 2016) incluye cameos de otros superhéroes de Marvel en un tono humorístico. *Ms. Marvel* y *Squirrel Girl* comparten una realidad con estos héroes, pero la situación es diferente en *Deadpool Kills the Marvel Universe* (Bunn et al., 2012–2017) y sus continuaciones, donde el protagonista viaja a través de universos ficticios en un intento por liberarse de sus autores y el destino cruel al que lo someten como parte del guion. De igual manera, *Animal Man* (Morrison et al., 1988–1990) ofrece una reflexión existencial sobre la naturaleza de los personajes ficticios, e incluso retrata esa *Toon Town* a la que alude Inge, aunque de una manera mucho más sombría.

Esta comunicación explora las diferencias formales entre estos *crossovers* para cuestionar si ciertas etiquetas son aplicables a cómics de superhéroes específicos y ofrecer un enfoque formal al estudio del *crossover* de superhéroes, considerándolo un subgénero narrativo propio debido a su amplia popularidad, recurrencia y numerosas iteraciones en el mercado editorial del cómic contemporáneo.

Palabras clave: Crossover; Transtextualidad; Cómic de superhéroes; Niveles ontológicos.

Abstract

The ‘crossover’ is popularly known as a genre or narrative form which brings together characters from different works—most often, including their personality

traits and backstory—in a new original piece. Concerning literature, films, comics, and even videogames, “it is common to name and to consider the contexts in which the actions of characters or gamers’ avatars take place as ‘worlds’” (Mellier, 2017: 307)—i.e. the diegesis of a fictional story configures a sort of alternative universe with its own society, population and laws of nature. All the traits which shape these fictional worlds belong to a ‘metageneric’ (Jameson, 1992: 18) popular culture.

In his analysis of comic strips, Inge accurately highlights in a charming way that “the crossover seems to suggest that there is a comic strip world, a kind of Toon Town, where the characters live together and get to know each other after hours” (1991: 5), and their grouping for new works responds to the existence of this alternative diegetic reality which serves as a repository of characters, worlds and mechanics.

However, contemporary superhero comics have increasingly tested the limits of references to this editorial ontology and the existential implications this has for the characters’ psychology. Thus, series such as *Ms. Marvel* (Wilson et al., 2014) portray a superhero ‘fangirl’ who eventually becomes entangled in their adventures, while *The Unbeatable Squirrel Girl* (North et al., 2016) includes cameos from other Marvel superheroes in a humorous tone. While *Ms. Marvel* and *Squirrel Girl* share a reality with these heroes, the situation is different in *Deadpool Kills the Marvel Universe* (Bunn et al., 2012–2017) and its sequel series, where the protagonist travels across fictional universes in a quest to free himself from the shackles of his authors. Similarly, *Animal Man* (Morrison et al., 1988–1990) provides an existential meditation on the nature of fictional characters, and even portrays that ‘Toon Town’ Inge alluded to, albeit in a much grimmer light.

This paper explores the formal differences between these crossovers to question whether certain labels are applicable to specific superhero comics and to offer a formal approach to the study of the superhero crossover, considering it a narrative subgenre in its own right due to its widespread popularity, recurrence, and numerous iterations in the contemporary comics marketplace.

Keywords: Crossover; Transtextuality; Superhero comics; Marvel comics; Popular culture.