

Figura 1 - Capa da primeira edição de Flex Mentallo, de 1996

Flex Mentallo: Corazón Atómico Arborescente



Prof. Dr. Amadeo Gandolfo
UBA/CONICET

Resumo: Analisamos a minissérie de temática super heroica de quatro números *Flex Mentallo*, criada por Grant Morrison e Frank Quitely, e publicada por DC Comics em 1996, utilizando algumas das intuições da filosofia de Gilles Deleuze. Por um lado, tentamos descrever a peculiar forma narrativa que toma o quadrinhos de super heróis, e por outro, analisar a crítica que esta minissérie faz do mesmo. Sobre esta forma de análise, incorporamos a observação de *Flex Mentallo* como uma peça autobiográfica, produto de uma visão do mundo e das suas experiências particulares. Tentamos descrever a forma na que estes campos se imbricam e de como esse entrecruzamento mostra a potencialidade do quadrinhos de super heróis.

Palavras-chave: super-heróis; metaficção; identidade; multiplicidade; autobiografia.

Abstract: We analyze the four episode super heroic miniseries *Flex Mentallo*, created by Grant Morrison and Frank Quitely and published by DC Comics in 1996, using some intuitions and concepts that spring from Gilles Deleuze's philosophy. We try to describe the original narrative form that takes shape in the superhero comic, on one side, and the critique that this miniseries exerts over the form, on the other. Over this layer of analysis we incorporate the assertion that *Flex Mentallo* is also an autobiography, a product of a vision of the world and some peculiar experiences. We try to describe the way these two strands interconnect and how that connectivity speaks about the creativity of the superhero comic.

Palabras clave: superheroes, metafiction, identity, multiplicity, autobiography.

Introducción

Flex Mentallo es el héroe de grandes y chicos, el último superhombre, el parangón de la

virtud. ¿O es un personaje de historietas inventado por un joven *nerd* y traído a la vida por sus poderes psíquicos? ¿O la creación

de un escritor escocés a principios de los 90s? ¿O una representación del superhéroe psicodélico de los 60s? ¿O un engranaje en la maquinaria que mueve el interminable mundo de las historias súper heroicas? ¿O inteligente meta comentario sobre los avisos de Charles Atlas?

Flex Mentallo fue creado en 1990 por Grant Morrison, para aparecer en *Doom Patrol*. El «hombre del misterio muscular», su origen es revelado en el #42. Flex es Mac, el protagonista del aviso publicitario de Charles Atlas, "The Insult That Made A Man Out Of Mac", quien luego de ser humillado pide el curso de Atlas y se vuelve un Hércules moderno, se venga y gana la chica. El anuncio apareció en cientos de cómics desde los años 40 hasta los 90.

En el guión de Morrison, Flex (o Mac) encuentra una figura absurda que le urge, utilizando las frases del aviso original, que pida el curso. Al poco tiempo de llegar, Flex descubre poderes asombrosos, siempre borrosamente descriptos: "poder muscular desarrollado hasta tal punto que podía ser utilizado para leer mentes, ver el futuro, mirar inclusive hacia otras dimensiones" (*Doom Patrol* v.2. Nueva York: DC Comics, n. 42. Marzo 1991: p. 8). Vestido con calzoncillos de leopardo, muñequeras y botas de cuero es el ideal del superhéroe brillante.

A los dos números se nos brinda el segundo origen secreto de Flex Mentallo: la creación de Wallace Sage, joven *nerd* de anteojos, a los siete años mientras dibujaba sus cómics. Sus poderes psíquicos trajeron a Flex a la vida.

Flex Mentallo no podría salvar a su creador, quien moriría

en sus brazos. En su última aparición en *Doom Patrol* se lo veía sonriente y diciendo:

...los superhéroes son tan miserables y depresivos [...] Es tiempo de poner una sonrisa en la cara de la lucha contra el crimen. ¡Así que abran el paso para el luchador contra el crimen más alegre de América! ¡Flex Mentallo está aquí para quedarse! (*Doom Patrol* v.2. Nueva York: DC Comics, n. 46. Agosto 1991: p. 3).

Morrison tenía ideas para Flex Mentallo. Su preocupación por la fina línea entre realidad y ficción, la creencia en la vitalidad del concepto del superhéroe y el comentario sobre el mismo se expresarán de forma acabada en la miniserie homónima de 1996. En ella, las realidades se cruzan, las identidades se cuestionan, los universos se multiplican, pero en el centro de todo ello está Flex, representando el ideal platónico del héroe (ver Figura 1).

Flex Mentallo ha recibido lecturas que lo ubican como un texto profundamente *queer*, en el cual las interpretaciones homosexuales y heterosexuales no se agotan sino que se retroalimentan (Brooker, W. Hero of the beach: Flex Mentallo at the end of the worlds. *Journal of Graphic Novels and Comics*, v. 2, n. 1, p. 25-37, 2011), como un comentario sobre la masculinidad del héroe y sus fans (Landon, R. A half-naked muscleman in trunks: Charles Atlas, superheroes and comic book masculinity, en *Journal of the Fantastic in the Arts*, v. 18,

n. 2, p. 200-216, 2007) y como un comentario metatextual (Brothers, D. *Gamble A Stamp 03: Superhero Comics Are Dead*. 2010. Recuperado de <<http://4thletter.net/2010/10/gamble-a-stamp-03-superhero-comics-are-dead/>>. Accedido el 28 de Octubre de 2013).

Nuestra lectura está inspirada por estos aportes pero no se agota allí. Primero, creemos que *Flex Mentallo* es un texto que realiza un comentario sobre cierta forma de narratividad: la máquina narrativa súper heroica. Segundo, creemos que algunos conceptos de la filosofía de Gilles Deleuze permiten explicar razonablemente bien la original manera en que esta maquinaria funciona, como una historias, hombres, personajes y conceptos en mutua explotación y creación. Tercero, creemos que abreva profundamente en la autobiografía de su creador, de modo que su filosofía y sus experiencias se funden con el nivel narrativo súper heroico poniendo en juego cuestiones de identidad, también caras para el filósofo francés. Cuarto, creemos que a la vez que fragmenta y pone en juego interpretaciones diferentes, *Flex Mentallo* es un cómic que tiene un núcleo apolíneo, idealista, un texto que tanto como multiplica al superhéroe, aboga por su interpretación positiva.

La máquina interminable

El cómic de superhéroes es una forma narrativa muy original. Consideremos algunas de sus características:

1) Está dominado por dos editoriales con alrededor de 70 años de antigüedad.

2) Ambos universos están poblados por personajes creados por una multitud de autores a lo largo de 70 años.

3) Sin embargo, la historia del universo se supone que es una y la misma: la continuidad.

4) La propiedad intelectual de los personajes le pertenece a la editorial, no a los creadores.

5) La adición de personajes e historias a lo largo del tiempo producto de visiones muy diferentes, pero necesariamente coexistentes, genera incongruencias.

6) Las incongruencias generan prácticas narrativas correctivas. *Retcones*, *rebooteos*, universos paralelos. Multiplicación y diferencia pero también al servicio de ciertas ideas, personajes perennes. Siempre existirá Superman.

7) La evolución narrativa en este compartimento igual pero cambiante ha sido periodizada por fans e historiadores. Sus hitos más reconocidos son la *Golden Age* (años 40s), *Silver Age* (60s) y *Dark Age* (80s).

8) La máquina no debe parar, la próxima amenaza siempre está a la vuelta de la esquina.

Parte de la filosofía de Gilles Deleuze está preocupada por aquello que jamás puede ser completado, por las máquinas deseantes cuya satisfacción es imposible:

...la historia de toda máquina social aparece en las discordancias en las

que, como dice Lévi Strauss "se descubre la señal, imposible de ignorar, del acontecimiento" (...) es para funcionar que una máquina social no debe funcionar bien (...) Es ahí que aparece la identidad de la máquina social con la máquina deseante: no tiene por límite el desgaste, sino el fallo, no funciona más que chirriando, estropeándose, estallando en pequeñas ex-plosiones (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 157).

En otros términos "...la producción deseante es multiplicidad pura, es decir, afirmación irreductible a la unidad" (Deleuze, G. & Guattari, F. *El Anti-Edipo*. 2da edición. Buenos Aires: Paidós. 2007. P. 47). La máquina social "tiene como piezas a los hombres, incluso si se los considera con sus máquinas, y los integra, los interioriza en un modelo institucional a todos los niveles de la acción" (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 147).

¿Qué mejor manera de describir la máquina narrativa del cómic de superhéroes? Una inmensidad de manos, unidas por una cadena de ideas, trabajando en un mismo universo, refinando personajes, dándole forma a lo largo de un vasto abismo de tiempo. Dominio de grandes maestros corporativos que exigen que nunca finalice. Cualquier personaje puede volver de la muerte, la mejor historia puede ser deshecha con el movimiento de un codo, los héroes no conocen final. La máquina funciona chirriando, siempre abierta. Y: "Nadie en un sistema de

esa clase puede dejar de estar asociado a la actividad de anti producción que anima todo el aparato productivo. [...] casi todo el mundo se halla implicado de un modo u otro en una actividad inhumana" (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 244).

Habla del capitalismo pero vemos a este accionar en el sistema narrativo del superhéroe (al fin y al cabo, una industria capitalista): cada creador agrega capas de historia que sin embargo contradicen o destruyen agregados anteriores. El centro no se puede sostener. Todos están implicados en alguna actividad anti-creativa al crear.

Flex Mentallo sirve como un comentario y crítica sobre todo esto. La historia de la miniserie se compone de dos hilos argumentales que se cruzan. En el primero Flex, en un mundo oscuro y depresivo que ha olvidado a los héroes, busca a The Fact, otro aventurero, y termina sumergiéndose en una aventura cósmica. En el segundo está Wallace Sage, el creador de *Flex Mentallo*, mismo y diferente que el que había aparecido en *Doom Patrol*. Este no es un *nerd* con anteojos sino una estrella de rock que está muriendo de sobredosis en un callejón oscuro y "Sólo quería hablar sobre los cómics, ¿sabes? Todos esos cómics de mierda y asombrosos..." (*Flex Mentallo*. Nueva York: DC Comics, n. 1, Junio 1996. P. 23). A ellas se agrega otro nivel de realidad, un universo platónico donde el grupo de superhéroes ideal (The Legion of Legions) se enfrenta a un destructor de realidades llamado The Absolute. Para escapar, deben volverse ficcionales, cruzar al universo que habitan Flex y Wally.

El propio autor da pistas en ese respecto al decir que Cada uno de los cuatro números tomaba su pie temático de una diferente época de los cómics, entonces el primero [...] lidiaba con la "golden age" de las memorias infantiles y los Edenes perdidos. El segundo era la "silver age" de la transformación y la

adultez temprana [...]. La "dark age" y la adolescencia tardía estaban representados con el lóbrego número 3 (MORRISON, 2011. p. 269)¹.

En el momento en el que Flex fue creado, a principios de los 90s, el cómic de superhéroes se encontraba aún en la sombra de *Watchmen* (MOORE & GIBBONS,

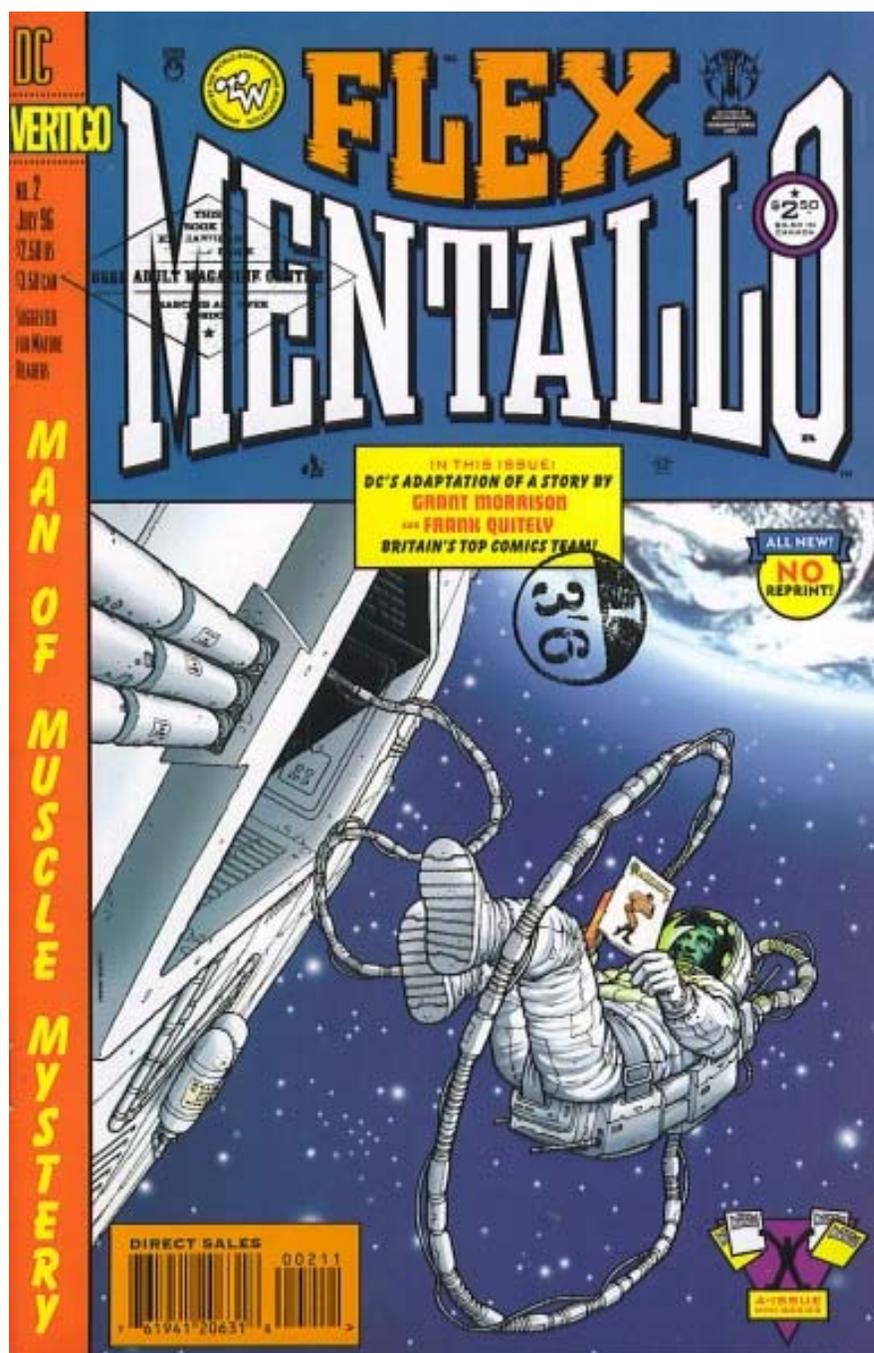


Figura 2 - Capa de *Flex Mentallo* 3, de 1996.

¹ Este párrafo refiere también a edades de los seres humanos, apuntando a la interpretación autobiográfica.

1986) y *Dark Knight Returns* (Frank Miller. Nueva York: DC Comics. 1986). En ambas obras, a los superhéroes se les sustrae su brillo para mostrarlos como seres gordos, violadores, asesinos, inhumanos:

Dark Knight Returns enseña que el superhéroe está roto y debe ser vuelto cool de nuevo. *Watchmen* enseña que el superhéroe está roto y aquí está porque está roto. Flex enseña que los superhéroes están rotos, pero que esa rotura es tan natural como las partes que no lo están (BROTHERS, D. *Gamble A Stamp 03: Superhero Comics Are Dead*. 2010. Recuperado de <<http://4thletter.net/2010/10/gamble-a-stamp-03-superhero-comics-are-dead/>>. Accedido el 28 de Octubre de 2013).

En la sombra de esas dos obras² surgió un nuevo superhéroe: cínico, endurecido, violento, lleno de armas. Flex representa el último parangón de justicia y ética en un mundo que cambia hacia temáticas más oscuras.

Flex Mentallo también reacciona frente a otro texto que no es un comentario sobre el estado del superhéroe sino una piedra angular narrativa en la historia del Universo DC: *Crisis On Infinite Earths*. Esta fue publicada en 1984 con el objetivo simple de limpiar su continuidad. A lo largo de esos 50 años, producto de esta máquina narrativa en constante expansión, el universo DC contaba con una multitud de tierras. Allí habitaban un Superman viejo y animales parlantes, nazis y

dinosaurios, vampiros y hombres sin rostro. La *Crisis* hizo llover sobre todo ello una ola de antimateria que limpió, ordenó, destruyó, dejando "la diferencia [...] subordinada a la identidad, reducida a lo negativo, encarcelada en la semejanza y la analogía" (DELEUZE, 2002, p. 92). Una vez que todos los héroes lograron detener ese verdadero primer límite³ narrativo, sólo una tierra quedaba, donde el ridículo y los choques de tono estaban exorcizados.

Flex presenta este proceso como algo negativo, como la muerte de un sentido de fantasía, posibilidad y multiplicidad del cómic de superhéroes. En una de sus primeras apariciones, Wally Sage le dice "Están construyendo campos de exterminio para nuestros sueños" (*Doom Patrol* v.2. Nueva York: DC Comics, n. 44. Mayo 1991: p. 13). La miniserie está sembrada con imágenes de «aventuras pasadas» de Flex que rezuman extrañeza. Flex Mentallo persigue a un hombre de origami (Morrison & Quitely, 1996a: 12), Flex abre una caja cubierta de signos de interrogación y exclama "¡He abierto la caja desconcertante y liberado los poderes del más allá en un mundo que nada sospecha! ¡La realidad muere al alba!" (*Flex Mentallo*, n. 1, Junio 1996, p. 12). Vemos un Flex cebra, un Flex globo gigante, un Flex alien, un Flex con cabeza de avispa, historias inexistentes (*Flex Mentallo*, n. 2, Julio 1996, p. 16). Flex se enfrenta al Mentallium Man, capaz de someterlo a las más extrañas transformaciones.

Asimismo, el periplo de Flex en búsqueda de The Legion Of Legions lo lleva, en el número

² Dos obras, sin embargo, aisladas de la continuidad principal y de la máquina narrativa.

³ Como el capitalismo, la máquina narrativa súper heroica "no cesa de aproximarse al muro al mismo tiempo que lo echa hacia atrás" (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 182). Con el tiempo, se ha vuelto una costumbre apretar el botón y comenzar de nuevo.

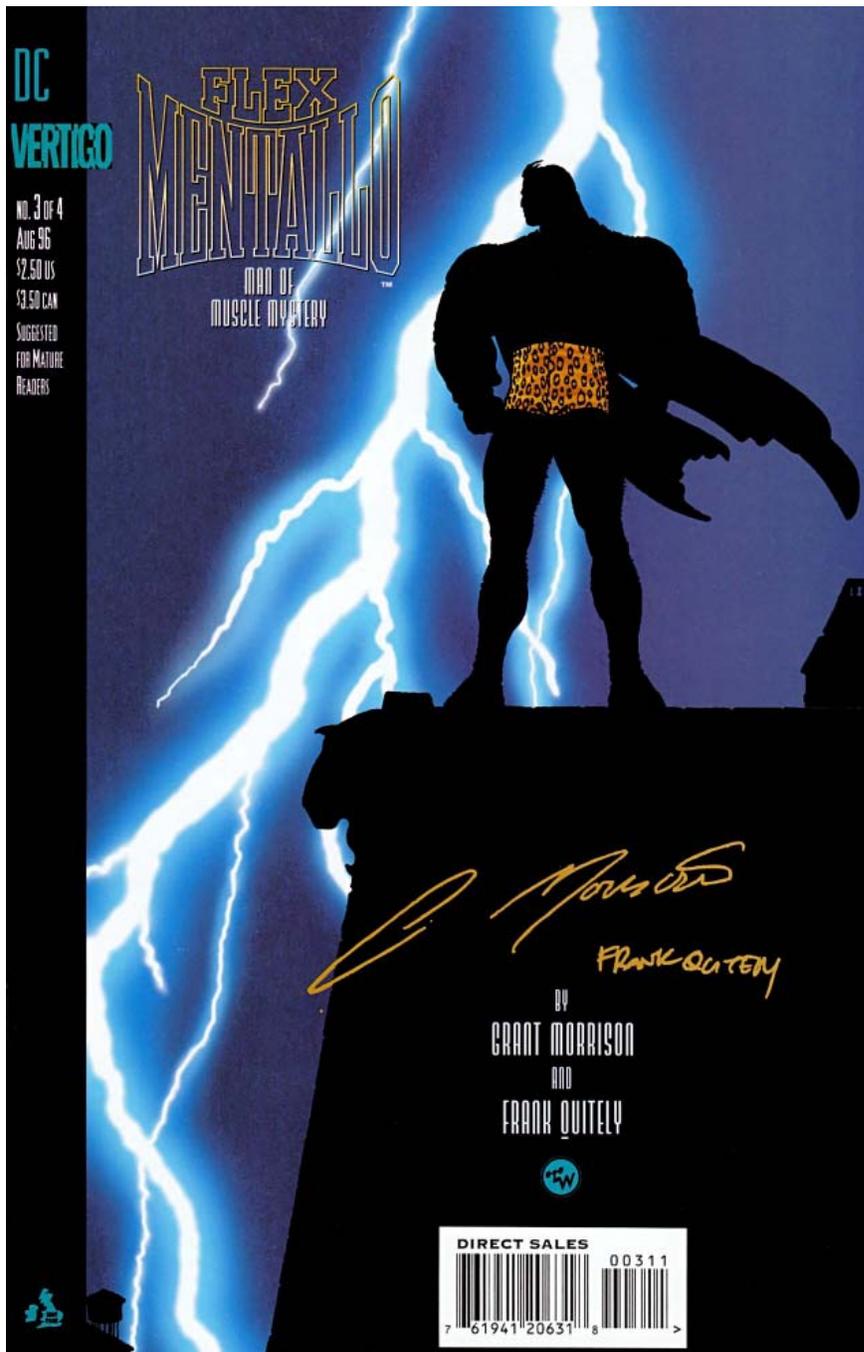


Figura 3 - Capa de *Flex Mentallo 3*, de 1996.

3, a un oscuro «club de placer» en las alcantarillas de la ciudad por la que circula, en donde se actúan todas las perversiones posibles que los censores siempre descubren: "De que trata todo: porno con poderes para retardados. Vigilantes aumentando el número de cadáveres. Escenas de violación y trajes que se pueden recortar" (*Flex Mentallo*, n. 3, Agosto 1996, p. 19). Flex descien-

de a las profundidades del ideal súper heroico, se mantiene galante, estoico, mientras transmutaciones oscuras intentan envolverlo en cuerpos cubiertos con spandex.

Al mismo tiempo y en otro plano de realidad, Wally Sage alucina (y recuerda) la verdad: la realidad que habita The Legion of Legions es superior, descendieron a la nuestra para sobrevivir. Toda

la materia está compuesta de los cuerpos de Nanoman y Minimiss, dos héroes microscópicos cuyos átomos nos dan forma: "*Hicimos los cómics porque sabíamos. De alguna manera sabíamos que algo estaba faltando e intentamos llenar el vacío con historias sobre dioses y superhéroes*" (*Flex Mentallo*, n. 4, Septiembre 1996, p. 13). En el proceso de conversión, Nanoman y Minimiss entraron en un coma cuántico, por ello nuestro universo no está ni vivo ni muerto y faltan los héroes, para despertarlos debemos volver a crear ellos y «desear» que el universo viva.

He aquí la apuesta de *Flex Mentallo* como texto: hay potencialidad en el concepto del superhéroe. No hace falta ni realismo, sino "*negar la primacía de un original sobre la copia, de un modelo sobre la imagen, glorificar el reino de los simulacros y de los reflejos*" (DELEUZE, 2002, p. 115). Multiplicar, sobre el ideal platónico súper heroico, la inimaginada potencialidad de lo creativo.

Pero hay otro conjunto de problemas alrededor del superhéroe que *Flex Mentallo* toca pero no responde. Tiene que ver con los derechos de autor. Al final del número 2 y 4 hay páginas de texto con otro origen secreto de Flex: creado por «Chuck Fiasco» en los años 40 para la editorial Manly Comics y su editor Ashley DuBois, editorial cripto-gay especializada en cómics sobre hombres musculosos luchando, *Flex Mentallo* se vuelve la estrella de *Rasslin' Men* e "*inmensamente popular entre los niños y los soldados*" (*Flex Mentallo*, n. 2, Julio 1996, p. 25) quienes no captan el subtexto y disfrutan con sus aventuras. Cae en ventas al

final de la Segunda Guerra y resurge en 1959, consiguiendo rápidamente su propio cómic, lleno de aventuras lisérgicas guionizadas por... Wallace Sage. Morrison agrega otra capa más de ficcionalización y vuelve a rescatar la experimentación de los sesenta: "*Ácido, cada día, por cuatro años.. Piensa sobre eso y luego ve y lee esos cómics de nuevo*" (*Flex Mentallo*. Nueva York: DC Comics, n. 4. Septiembre 1996. P. 25).

Lo que crepita por debajo es: todos los creadores de Flex terminan muertos o desgraciados. Su personaje sigue pero ellos agotan su energía vital. La historia real de la mayoría de aquellos que dieron sus jugos creativos para crear esos personajes que fundan imperios.

Bajo el rescate optimista del superhéroe se oculta esta cara oscura. Su máquina narrativa es cruel y está compuesta por miles de creadores cuya propiedad intelectual es convertida en un flujo de capital que no les pertenece. Al mismo tiempo, los dibujos de Quitely, quién confesó que antes de realizar esta historietita no tenía mucha idea del género de superhéroes, resaltan todos los costados más fetichistas, corporales y bizarros de los superhéroes. Sus personajes parecen enfundados en trajes de plástico fundido, se enfrentan en posiciones imposibles, se mueven más allá de los confines de los cuadritos que le han sido asignados y, en líneas generales, transmiten una sensación de suprema extrañeza. Morrison sabe de la crueldad de la industria, pero ama los cómics demasiado. Sin embargo, en una entrevista realizada este año, confiesa:

Flex es uno de los personajes de los que realmente quería ser dueño, pero no pude hacerlo. Y como apareció en *Doom Patrol* al principio [...] como que se volvió un personaje de DC Comics, a pesar de que cada personaje en la miniserie era básicamente nuevo. Es como un cómic de autor, pero no lo es. Podría aparecer en cualquier lado [...] Tengo este extraño miedo de que aparezca en algún lado algún día (Renaud, J. *Morrison Unleashes Muscle Mystery in Flex Metallo Collection*. 2012. Recuperado de: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=38057>>. Accedido el 28 de Octubre del 2013).

De que aparezca y sea pervertido, destruido, borrado, por manos menos cariñosas que las tuyas. De ese modo, Flex Metallo también ejemplifica que *"No hay centro de poder que no tenga esa microtextura. [...] un oprimido puede tener siempre un papel activo en el sistema de opresión"* (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 228).

Flex como autobiografía: El cuerpo blando

Flex Metallo, al mismo tiempo que toca estos complicados problemas de ficción, género y creatividad, también cuenta con una faceta autobiográfica, que pone en cuestión la identidad del autor y de sus personajes.

Wallace Sage es un velado avatar de Grant Morrison y muchas de sus anécdotas, recordando su

infancia y su relación con el cómic de superhéroes, le pertenecen a este. Morrison confiesa que: *"Lo veía como la memoria de un "Grant Morrison de Tierra-2". Así que le di mi propia infancia, y habitaba un facsímil crudo de mi casa aterrazada del West End"* (MORRISON, 2011, p. 270).

Wally Sage lee cómics mientras sus padres cantan canciones anti-nucleares y acompaña a su padre a una tienda de la contracultura, como los padres de Morrison, quienes eran ex hippies que lo criaron con una filosofía de no violencia. Wally Sage dibuja mujeres desnudas y se masturba con ellas, de la misma manera que lo hacía Morrison en su adolescencia. Wally Sage ama a los gatos, igual que el autor. Y Wally Sage también crea sus propios personajes.

Es un alter ego, una versión de una tierra paralela, una historia imaginaria. No es Morrison sino la vía por la cual Morrison introduce los temas más terrenales del cómic: ¿por qué los superhéroes no pueden salvarnos de nosotros mismos? ¿Por qué la idea de que un hombre que viene del cielo a rescatarnos nos reconforta pero no resuelve nada?

"¿Por qué no pararon las peleas entre mamá y papá?" (*Flex Metallo*, n. 2, Julio 1996, p. 17).

Usa ese cotillón de nuestra infancia, esos héroes musculosos para tratar nuestras falencias; *"Quería hacer cosas adultas que fuesen menos realísticas pero que lidiaran con los mismos grandes problemas en los que todos tenemos que pensar"* (RENAUD, *Morrison Unleashes Muscle Mystery in Flex Metallo Collection*. 2012. Recuperado de: <<http://>

www.comicbookresources.com/?page=article&id=38057>. Accedido el 28 de Octubre del 2013).

Al mismo tiempo, la visión del tiempo y de la multiplicidad que carga *Flex Metallo* es en parte producto de una visión que el autor experimentó en Katmandú en 1994, en la cual, según su descripción, fue arrancado del espacio-tiempo para ser elevado hasta una quinta dimensión por seres indescriptibles, en la cual observó:

El tiempo como una especie de incubadora, y toda la vida en la tierra como una sola cosa, una única mega-Hydra extraña y similar a una anemona con su raíz de una célula inmortal en las mareas Precámbricas [...]

Cada vida humana se volvió una extensión arrastrada a lo largo del tiempo, no solamente con cuatro extremidades y dos ojos pero con múltiples miembros y billones de ojos, mientras gusaneaba retrospectivamente desde el presente y hacia adelante en el futuro (MORRISON, 2011, p. 273-275).

Esta visión del mundo como un solo organismo conectado y creciendo en comunión y de la vida humana contemplada como si el tiempo fuese una dimensión espacial, cortada y copiada en una multiplicidad de ventanas yuxtapuestas como viñetas, "copia de una infinidad de copias que no dejan subsistir ni original ni origen" (DELEUZE, 2002, p. 115), alimentará gran parte de la obra de Morrison. Le infundirá una creencia en la completitud a través

de la fragmentación, un optimismo místico con tintes científicos y una fe inquebrantable en la creación artística como capaz de afectar lo real a la manera de una mágica simpática. A fin de cuentas, si un habitante de la quinta dimensión puede ver nuestra vida extendida en el espacio, ¿en qué se diferencia eso del modo en que leemos un cómic?

Morrison entendió que si el yo es "Una unidad ilusoria construida en el lenguaje, a partir del flujo caótico y múltiple [...] también es innegable que se trata de un tipo muy especial de ficción" (SIBILIA, 2008, p. 37). El tipo de ficción que le interesaba a Morrison era el cómic de superhéroes entonces convirtió sus visiones, sus experiencias, sus traumas y tragedias a ese lenguaje.

Flex Metallo es un personaje que oscila continuamente entre la identidad y la multiplicidad. Observemos sus orígenes:

- 1) Creado por Grant Morrison como personaje de reparto en la *Doom Patrol*.
- 2) Mac, el protagonista del aviso de Charles Atlas, transformado hasta lo súper heroico.
- 3) Creado por Wally Sage (versión *nerd*) y traído a la vida por sus poderes psíquicos.
- 4) Creado por Wally Sage (versión estrella de rock).
- 5) Creado por Chuck Fiasco en los 40s para *Rasslin' Men*.

Según Will Brooker, *Flex Metallo* encarna la lección de que "el superhombre puede ser muchas cosas a la vez. [...] carga con él décadas de tradición nostálgica mientras hace gestos al futuro como la mejor ciencia

ficción." (Brooker, W. Hero of the beach: Flex Mentallo at the end of the worlds. *Journal of Graphic Novels and Comics*, v. 2, n. 1, 2011. P. 35). Cuando Flex recuerda su enfrentamiento con el Mentallium Man, dueño de cinco facetas del Mentallium (material homenaje a la kriptonita), destaca el Mentallium Ultra-Violeta, el "más extraño de todos los Minerales Misteriosos, MUV tenía la capacidad de convertirme en **cualquiera**, con una vida entera y memorias" (Flex Mentallo. Nueva York: DC Comics, n. 2, Julio 1996. P. 6). A partir de ese momento la serie utiliza la imagen de una mano derritiéndose para significar el pasaje de un plano de realidad a otro, de un universo a otro, generalmente entre Flex y Wally.

Flex Mentallo es un extraño cómic autobiográfico porque en él el autor no está presente directamente, sus angustias están procesadas a través de una simbología enorme y comunal. Además, es un cómic autobiográfico caracterizado por la multiplicidad, "por la línea abstracta, línea de fuga o de desterritorialización según la cual cambian de naturaleza al conectarse con otras" (Deleuze, G. & Guattari, F. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. 6ta edición. Valencia: Pre-Textos. 2004. P. 14). Los distintos planos de realidad mutan continuamente unos en otros, se fugan de un cuadrado al siguiente. En el número 4 un personaje que está ayudando a Flex sale por la izquierda de la página en el enfrentamiento final y aparece por la derecha unas cuantas páginas más tarde, en casa de Wally Sage despertando a su novia.

Flex es un cómic hecho de líneas de fugas, de escapes, de nuevos mundos, de tierras infinitas. Los lazos argumentales siguen tejiéndose y cruzándose como en una banda de Möbius y todo parece estar conectado a la vez que parece estar cayéndose a pedazos.

Finalmente, cuando Wally recuerda a los superhéroes y se da cuenta de que para traerlos a la vida hay que soñarlos ("Antes de ser la bomba, la bomba era una idea", susurra uno de ellos) Flex llega al escondrijo del villano de la serie, un ser con una luna en la cabeza. Cuando la escaramuza termina, el villano es... Wally Sage, adolescente, lleno de odio por las historias perfectas, por los héroes que no curaron su soledad.

La identidad del personaje es resquebrajada hasta el límite: héroe melancólico, alter ego del creador, creador en sí mismo, villano, dios. Frente a él se alza Flex Mentallo, también múltiple y caleidoscópico pero con un corazón platónico que encarna al ideal heroico y le dice "¡Apuesta una estampilla! ¡Puedo mostrarte como ser un verdadero hombre!" (Flex Mentallo. Nueva York: DC Comics, n. 4, Septiembre 1996. P. 18) y su mano sobresale el límite del cuadrado como si la estuviese ofreciendo a nosotros, mientras nos mira, con eterna comprensión y fe. Y entonces los superhéroes ingresan en el mundo desde los confines de la página.

Referencias bibliográficas

BROTHERS, D. *Gamble A Stamp 01: It's Only Like Heaven*. Recuperado de <<http://4thletter.net/2010/09/gamble-a->

- [stamp-01-its-only-like-heaven/](#)>. 2010.
- BROTHERS, D. *Gamble A Stamp 02: Fredric Wertham Was Right*. Recuperado de <<http://4thletter.net/2010/10/gamble-a-stamp-02-frederic-wertham-was-right/>>. 2010
- BROTHERS, D. *Gamble A Stamp 03: Superhero Comics Are Dead*. Recuperado de <<http://4thletter.net/2010/10/gamble-a-stamp-03-superhero-comics-are-dead/>>. 2010.
- BROTHERS, D. *Gamble A Stamp 04: Why Didn't They Stop My Mum And Dad Fighting?* Recuperado de <<http://4thletter.net/2010/11/gamble-a-stamp-04-why-didnt-they-stop-my-mum-and-dad-fighting/>>. 2010.
- BROOKER, W. «Hero of the beach: Flex Mentallo at the end of the worlds», *Journal of Graphic Novels and Comics*, v2 n. 1, 25-37. 2011.
- CRAFT, J. *Flex Mentallo Annotations*. Recuperado de <<http://earthx.org/flex/intro.html>>. 2000.
- DELEUZE, G. *Diferencia y Repetición*. Buenos Aires: Amorrortu. 2002.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (6ta edición). Valencia: Pre-Textos. 2004.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *El Anti-Edipo* (2da edición). Buenos Aires: Paidós. 2007.
- LANDON, R. A half-naked muscleman in trunks: Charles Atlas, superheroes and comic book masculinity, en *Journal of the Fantastic in the Arts*, v18 n. 2, 200-216. 2007.
- MILLER, F.; JANSON, K.; VARLEY, L. *The Dark Knight Returns* n. 01-04. Nueva York: DC Comics. 1986.
- MOORE, A.; GIBBONS; D. *Watchmen* n. 01-12. Nueva York: DC Comics. 1986-1987.
- MORRISON, G. *Supergods*. New York: Spiegel & Grau. 2011.
- MORRISON, G.; QUITELY, F. *Flex Mentallo: Man Of Muscle Mystery* n. 01-04. Nueva York: DC Comics. 1996.
- MORRISON G.; DRINGENBERG, M.; YEOWELL, S.; CASE, R. *Doom Patrol* v2 42-46. Nueva York: DC Comics. 1991.
- PEDLER, M. Morrison's Muscle Mystery Versus Everyday Reality... and Other Parallel Worlds! En Ndalianis, A. (editora), *The Contemporary Comic Book Superhero*. Nueva York: Routledge. 2009. P. 250-270.
- SIBILIA, P. *La intimidación como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. 2008.
- RENAUD, J. *Morrison Unleashes Muscle Mystery in Flex Mentallo Collection*. Recuperado de: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=38057>>. 2012.
- WOLFMAN, M.; PEREZ, G. *Crisis on Infinite Earths* n. 01-12. Nueva York: DC Comics. 1985-1986. ☛