

GUIA BASICA DEL COMIC

Nue
EDICIONES



CB 5877560



GUIA BASICA DEL COMIC

ERIC FRATTINI-ÓSCAR PALMER
edición a cargo de Óscar Palmer



Cto

COPYRIGHTS

Los copyrights siguen el mismo orden de aparición que los personajes o las páginas de historieta a lo largo del libro. En caso de haberse utilizado como fuente la edición española de un tebeo extranjero se consigna también el © de dicha versión.

Batman es © DC Comics Inc. *El Último Recreo* es © C. Trillo y H. Altuna. *El Corsario de Hierro* es © Victor Mora/Ediciones B. Rork es © Andreas/Ediciones du Lombard (edición española © Norma Editorial). Groo es © Sergio Aragones. *Astérix* es © Les éditions Albert-René. Lorna es © Alfonso Azpiri (Represented by Norma). *Hate* es © Peter Bagge. *Uncle Scrooge* es © The Walt Disney Company. *Torpedo* es © J. Bernet y E. S. Abull. *El sueño del monstruo* es © Les Humanoides Associés S. A. (e. e. © Norma Editorial). *Blake & Mortimer* son © Editions Blake & Mortimer. *Cuto* es © Herederos de J. Blasco. *Boca de Diablo* es © Casterman (e. e. © Norma Editorial). *Los pasajeros del viento* es © Glénat (e. e. © Norma Editorial). *Vida del Che* es © Breccia/Oesterheld/Ikusager. *El hombre que no podía parar* es © Chester Brown (e. e. © La Cúpula). *Marvels* es © Marvel Characters Inc. Calvin & Hobbes son © Bill Watterson (e. e. © Ediciones B). *El Capitán Trueno* es © Victor Mora/Ediciones B. *Cutlass* es © Eduardo Pelegrin. *Calpurnio*. *Peanuts* es © United Feature Syndicate. *El Cometa de Cartago* es © Yann/Y. Chaland. *Sombras sobre Tombstone* es © JMC Aventura (e. e. © Grijalbo-Mondadori). *Black Kiss* es © Howard Chaykin Inc. (e. e. © Norma Editorial). *Valerian* es © Dargaud Editeur. *Tomb of Dracula* es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-De Agostini). *Conan* es © Conan Properties Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Den* es © Fantagor Press. *Las siete vidas del gavilán* es © Editions Glénat (e. e. © Norma Editorial). *Mr. Natural* es © Robert Crumb (e. e. © La Cúpula). *The Fantastic Four* es © Marvel Characters Inc. *Marketing & Utopia* es © F. De Felipe. *La Avenida Dropsie* es © Will Eisner (e. e. © Norma Editorial). *El loco mundo de Edika* es © Edika (e. e. © New Comic). *Taxi* es © Alfonso Font (Controlled by Norma). *The Freak Brothers* son © Gilbert Shelton. *Pero Nick* es © Miguel Gallardo. *Gustavo* es © Francesc Capdevila. *Max*. *Jonas Fink* es © Casterman (e. e. © Norma Editorial). *Paracuellos* es © Carlos Giménez. *As de Pique* es © C. Barreiro y J. Giménez. *El Guerrero del Antifaz* es © Herederos de J. G. Irazzo. *Sarajevo Tango* es © Strip Art Features. *Poison River* es © Gilbert Hernández. *In the Valley of the Polar Bears* es © Jaime Hernández. *The Incredible Hulk* es © Marvel Characters Inc. *El Artefacto Perverso* es © F. H. Cava/F. Del Barrio. *Gorka Gudarí* es © A. H. Palacios/Ikusager. *Crying Freeman* es © Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. *Makinavaja* es © I. V. A. S. L. Iznogoud es © Dargaud. *Pulgarcito* es © Juan López, Jan/Ediciones B. *The Joker* es © DC Comics Inc. *Judge Dredd* es © Fleetway. *El hombre nuevo* es © Ralf König (e. e. © La Cúpula). *Captain America* es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Krazy Kat* es © King Features Syndicate (e. e. © Norma Editorial). *Hey Look! Es* © Harvey Kurtzman. *Little Nemo* es © King Features Syndicate (e. e. © Norma Editorial). *Peter Pan* es © Vents d'Ouest (e. e. © Norma Editorial). *Lucky Luke* es © Dargaud Suisse. *Mafalda* es © Joaquín Lavado. *Quino*. *Verano Indio* es © Casterman. *Una discusión Pop* es © Manel Fontdevila. *Psychopathia Sexualis* es © Miguel Ángel Martín. *Sangre de Barrio* es © Jaime Martín. *El Cosmógrafo Sebastián Caboto* es © J. Zentner y L. Mattotti. *Maus* es © Art Spiegelman (e. e. © Norma Editorial/Mario Muchnik). *El Dios del grito* es © Francesc Capdevila. *Max*. *La ciudad de cristal* es © Bob Callahan Studios (e. e. © Mazzuchelli/Karasik/Auster/La Cúpula). *Spawn* es © Todd McFarlane (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Arzach* es © Humano S. A. *Watchmen* es © DC Comics Inc. *Mortadelo y Filemón* son © Francisco Ibáñez/Ediciones B. *Alack Sinner* es © Muñoz y Sampayo. *Akira* es © Mash-Room Co. Ltd. *The X-Men* es © Marvel Characters Inc. *Popeye* es © King Features Syndicate. *Trazo de Tiza* es © Miquelánxo Prado (Represented by Norma). *Corto Maltés* es © Hugo Pratt. *Preacher* es © G. Ennis y S. Dillon. *Prince Valiant* es © King Features Syndicate. *Ranxerox* es © G. Liberatore. *Flash Gordon* es © King Features Syndicate. *Rompetechos* es © F. Ibáñez/Ediciones B. *Version* es © Hisashi Sakaguchi & Ushio Shuppansha (e. e. © Glénat). *Pumby* es © M. Sanchis. *The Sandman y Sandman Mystery Theatre* son © DC Comics Inc. *La fiebre de Urbicanda* es © Los Humanoides Asociados. *Elektra Assassin* es © Marvel Characters Inc. *Spiderman* es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). *The Spirit* es © Will Eisner. *Spirou y Fantasio* son © Editions Dupuis. *Nick Fury* es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Superman* es © DC Comics Inc. *Viaje por el fuego* es © Rumiko Takahashi/Shogakukan (e. e. © Planeta-DeAgostini). *La Guerra de las Trincheras* es © Casterman. *Tarzan* es © Edgar Rice Burroughs Inc. *Tintin* es © Casterman. *Terry y los piratas* es © NBM. *Thorgal* es © Editions du Lombard Bruxelles. *Dr. Slump* es © Akira Toriyama (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Una estrella lejana* es © Daniel Torres (Represented by Norma). *XIII* es © Dargaud Benelux. *Historias Verdes* es © Manuel Vázquez. *Hitler=SS* es © Vuillemin et Gourio (e. e. © Editorial Makoki). *V for Vendetta* es © DC Comics Inc. *Pin Up* es © Dargaud/Yann y Berthet. *Zipi y Zape* son © J. Escobar/Ediciones B.

© 1999, Eric Frattini y Óscar Palmer

Copyright de esta edición:

© 1999, Nuer Ediciones

Fernando VI, 8, 1.º 28004 Madrid

Tel.: 91 310 05 99. Fax: 91 310 04 59

Tel.: 902 118 298

E-mail: celeste@fedecali.es

ISBN: 84-8068-054-7

Depósito legal: M-18.992-1999

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamos públicos.

Impresión: Fareso, S. A.

Impreso en España - Printed in Spain

Agradecimientos

Ningún libro se hace completamente en solitario (no creáis a quien os diga lo contrario); y mucho menos uno con las características de esta Guía. Sin la bibliografía, los consejos, las recomendaciones e incluso alguna que otra aportación de Santiago García, David Muñoz y Eduardo de Salazar, este libro no se habría podido acabar. A los tres, gracias. Gracias también a Eloy, Juan Antonio y Manolo, de Madrid Cómics, por el abundante préstamo de material; a Esther Muñoz y Pablo Cruz por su ayuda con las correcciones de textos, a Chuso Fernández por las equivalencias castellanas de más de un título reseñado y a Luis Bustos por su estupenda portada.



A Hugo y a Ignacio Ferreiro Agüero, por
su futura afición en la que descubrirán
mundos aún inexplorados.

A Ernesto Santolaya, un auténtico
"pastor" aventurero

ERIC FRATTINI

A mi padre, por comprarme tebeos
A mi madre, por no tirarlos; y
A Gloria, por seguir ahí aunque
"ahí" esté algo lejos

ÓSCAR PALMER

COPYRIGHTS

Los copyrights siguen el mismo orden de aparición que los personajes o las páginas de historieta a lo largo del libro. En caso de haberse utilizado como fuente la edición española de un tebeo extranjero se consigna también el © de dicha versión.

Batman es © DC Comics Inc. *El Último Recreo* es © C. Trillo y H. Altuna. *El Corsario de Hierro* es © Victor Mora/Ediciones B. Rork es © Andreas/Ediciones du Lombard (edición española © Norma Editorial). Groo es © Sergio Aragones. Astérix es © Les éditions Albert-René. Lorna es © Alfonso Azpiri (Represented by Norma). Hate es © Peter Bagge. Uncle Scrooge es © The Walt Disney Company. Torpedo es © J. Bernet y E. S. Abull. *El sueño del monstruo* es © Les Humanoides Associés S. A. (e. e. © Norma Editorial). Blake & Mortimer son © Editions Blake & Mortimer. Cuto es © Herederos de J. Blasco. *Boca de Diablo* es © Casterman (e. e. © Norma Editorial). Los pasajeros del viento es © Glénat (e. e. © Norma Editorial). *Vida del Che* es © Breccia/Oesterheld/Ikusager. El hombre que no podía parar es © Chester Brown (e. e. © La Cúpula). *Marvels* es © Marvel Characters Inc. Calvin & Hobbes son © Bill Watterson (e. e. © Ediciones B). El Capitán Trueno es © Victor Mora/Ediciones B. Cutlass es © Eduardo Pelegrin. Calpurnio. Peanuts es © United Feature Syndicate. *El Cometa de Cartago* es © Yann/Y. Chaland. *Sombras sobre Tombstone* es © JMC Aventura (e. e. © Grijalbo-Mondadori). *Black Kiss* es © Howard Chaykin Inc. (e. e. © Norma Editorial). Valerian es © Dargaud Editeur. *Tomb of Dracula* es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-De Agostini). Conan es © Conan Properties Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). Den es © Fantagor Press. *Las siete vidas del gavilán* es © Editions Glénat (e. e. © Norma Editorial). Mr. Natural es © Robert Crumb (e. e. © La Cúpula). The Fantastic Four es © Marvel Characters Inc. *Marketing & Utopia* es © F. De Felipe. *La Avenida Dropsie* es © Will Eisner (e. e. © Norma Editorial). *El loco mundo de Edika* es © Edika (e. e. © New Cómics). Taxi es © Alfonso Font (Controlled by Norma). The Freak Brothers son © Gilbert Shelton. *Pero Nick* es © Miguel Gallardo. Gustavo es © Francesc Capdevila. Max. Jonas Fink es © Casterman (e. e. © Norma Editorial). *Paracuellos* es © Carlos Giménez. *As de Pique* es © C. Barreiro y J. Giménez. El Guerrero del Antifaz es © Herederos de J. G. Irazzo. *Sarajevo Tango* es © Strip Art Features. *Poison River* es © Gilbert Hernández. *In the Valley of the Polar Bears* es © Jaime Hernández. The Incredible Hulk es © Marvel Characters Inc. *El Artefacto Perverso* es © F. H. Cava/F. Del Barrio. *Gorka Gudari* es © A. H. Palacios/Ikusager. Crying Freeman es © Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. *Makinavaja* es © I. V. A. S. L. Iznogoud es © Dargaud. Pulgarito es © Juan López, Jan/Ediciones B. The Joker es © DC Comics Inc. Judge Dredd es © Fleetway. *El hombre nuevo* es © Ralf König (e. e. © La Cúpula). Captain America es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). Krazy Kat es © King Features Syndicate (e. e. © Norma Editorial). Hey Look! Es © Harvey Kurtzman. Little Nemo es © King Features Syndicate (e. e. © Norma Editorial). *Peter Pan* es © Vents d'Ouest (e. e. © Norma Editorial). Lucky Luke es © Dargaud Suisse. Mafalda es © Joaquín Lavado. Quino. *Verano Indio* es © Casterman. *Una discusión Pop* es © Manel Fontdevila. *Psychopathia Sexualis* es © Miguel Ángel Martín. *Sangre de Barrio* es © Jaime Martín. *El Cosmógrafo Sebastián Caboto* es © J. Zentner y L. Mattotti. *Maus* es © Art Spiegelman (e. e. © Norma Editorial/Mario Muchnik). *El Dios del grito* es © Francesc Capdevila, Max. *La ciudad de cristal* es © Bob Callahan Studios (e. e. © Mazzuchelli/Karasik/Auster/La Cúpula). Spawn es © Todd McFarlane (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Arzach* es © Humano S. A. *Watchmen* es © DC Comics Inc. Mortadelo y Filemón son © Francisco Ibáñez/Ediciones B. Alack Sinner es © Muñoz y Sampayo. *Akira* es © Mash-Room Co. Ltd. The X-Men es © Marvel Characters Inc. Popeye es © King Features Syndicate. *Trazo de Tiza* es © Miquelánxo Prado (Represented by Norma). Corto Maltés es © Hugo Pratt. Preacher es © G. Ennis y S. Dillon. Prince Valiant es © King Features Syndicate. Ranxerox es © G. Liberatore. Flash Gordon es © King Features Syndicate. Rompetechos es © F. Ibáñez/Ediciones B. *Version* es © Hisashi Sakaguchi & Ushio Shuppansha (e. e. © Glénat). Pummy es © M. Sanchis. The Sandman y *Sandman Mystery Theatre* son © DC Comics Inc. *La fiebre de Urbicanda* es © Los Humanoides Asociados. *Elektra Assassin* es © Marvel Characters Inc. Spiderman es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). The Spirit es © Will Eisner. Spirou y Fantasio son © Editions Dupuis. Nick Fury es © Marvel Characters Inc. (e. e. © Planeta-DeAgostini). Superman es © DC Comics Inc. *Viaje por el fuego* es © Rumiko Takahashi/Shogakukan (e. e. © Planeta-DeAgostini). *La Guerra de las Trincheras* es © Casterman. Tarzán es © Edgar Rice Burroughs Inc. Tintin es © Casterman. Terry y los piratas es © NBM. Thorgal es © Editions du Lombard Bruxelles. *Dr. Slump* es © Akira Toriyama (e. e. © Planeta-DeAgostini). *Una estrella lejana* es © Daniel Torres (Represented by Norma). XIII es © Dargaud Benelux. *Historias Verdes* es © Manuel Vázquez. *Hitler=SS* es © Vuillemin et Gourio (e. e. © Editorial Makoki). *V for Vendetta* es © DC Comics Inc. *Pin Up* es © Dargaud/Yann y Berthet. Zipi y Zape son © J. Escobar/Ediciones B.

© 1999, Eric Frattini y Óscar Palmer

Copyright de esta edición:

© 1999, Nuer Ediciones

Fernando VI, 8, 1.º 28004 Madrid

Tel.: 91 310 05 99. Fax: 91 310 04 59

Tel.: 902 118 298

E-mail: celeste@fedecali.es

ISBN: 84-8068-054-7

Depósito legal: M-18.992-1999

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamos públicos.

Impresión: Fareso, S. A.

Impreso en España - Printed in Spain

Introducción

EL PORQUÉ DE UNA GUÍA BÁSICA DEL CÓMIC. Drama en tres actos

Para leer ANTES de comprar el libro:

1.- EL VALLE DE LOS PROSCRITOS

Nos imaginamos la situación, querido lector: te encuentras en tu librería o gran almacén favorito sopesando tanto este volumen como tu actitud hacia el mismo. Ésta puede variar entre la incredulidad (*¿Pero cómo se han atrevido estos muchachos a fomentar la deforestación del Amazonas publicando un libro sobre tebeos? ¡Pero si eso es para niños!*) y la duda (*¿Compensan su grosor, contenidos y número de ilustraciones el doloroso precio que la realidad editorial ha impuesto?*). Al poseedor de la primera sólo podemos indicarle que el cómic es, como cualquier otra expresión artística, un continente apropiado para todo tipo de contenido: románticos, autobiográficos, de terror, históricos, humorísticos, de superhéroes, eróticos, políticos, de relaciones de pareja, infantiles, divulgativos... la cantidad de géneros, subgéneros y estilos de que goza la historieta es tan extensa y abrumadora como la de cualquier otro medio de comunicación artístico, pero mientras la literatura, el teatro y el cine se han ganado el reconocimiento popular a su valía cultural, los tebeos han resultado sistemáticamente ignorados, vituperados y estigmatizados. En su mano queda seguir manteniendo y fomentando los ya habituales prejuicios a costa de per-

derse el placer de más de una lectura apasionante o adentrarse en las páginas de esta guía en busca de un producto a su medida, con la garantía de que haberlo haylo. A nuestro segundo tipo de lector, el ya aficionado, sólo podemos decirle: *Pasa al siguiente párrafo.*

2.- VIAJE AL CORAZÓN DE LA TORMENTA

¿Por qué debería gastarme el dinero en esta guía?, te estarás preguntando. ¿Qué voy a encontrar en ella que no me ofrezca cualquier otro de los tropecientos libros que se amontonan en las estanterías que me rodean? En primer lugar, mucha información útil. Aunque ha de quedar bien claro desde el principio que la *Guía Básica del Cómic* no es ni un canon ni un diccionario, sus páginas rebosan datos históricos y apreciaciones críticas que esperamos te sirvan tanto para hacerte una idea de quiénes han sido algunos de los autores más importantes que ha dado el medio, por qué, y qué puede ofrecerte su obra, como una visión general del panorama historietístico y de lo que hasta la fecha ha supuesto (una visión, evidentemente, esquemática y dolorosamente reducida, pero no por ello menos válida). Por otra parte, es el primer libro sobre cómic editado en España en el que se recogen todas las tendencias, estilos y procedencias geográficas e históricas posibles. Nos parece tan estúpido dejar de leer tebeo japonés, histórico o de los años treinta, sencillamente por sus característi-

cas genéricas o físicas, como nos lo parecería dejar de ver cine norteamericano o europeo a causa de su origen geográfico. Las buenas obras pueden proceder de cualquier momento y lugar, y tanto da que vengan calificadas como tebeos, *manga*, *bande dessinée* o *fumetti*; en el fondo lo que predomina es la mediocridad (como en cualquier otro medio) y las perlas tienden a florecer de manera dispersa. Estamos convencidos de que esta guía te ayudará a localizarlas.

Para leer tras haber pasado por caja:

3.- CON LA MANO IZQUIERDA (criterios de selección)

Nuestro primer objetivo ha sido en todo momento expresar la variedad estilística, temática y genérica inherente a todo medio artístico, asumida y admitida en cine y literatura pero a menudo ignorada, muchas veces incluso por los propios lectores, en lo que respecta a los tebeos. Por esta razón, la primera imposición que nos hicimos fue diversificar al máximo las procedencias de los autores, sus ubicaciones temporales y los temas tratados en sus obras. En segundo lugar hemos tenido en cuenta a aquellos cuya valía histórica o contribuciones al medio han hecho imprescindible su conocimiento, aunque sólo sea para mantener cierta perspectiva. Por último, nos ha preocupado su disponibilidad para el lector español. A la larga, este último criterio, debidamente tamizado por los dos anteriores, ha sido el que ha prevalecido. De este modo, y lamentándolo mucho, han ido quedándose en el camino gigantes como Alex Toth, Frank Robbins o Go Nagai para dejar paso a autores como Santiago Sequeiros o Miguel Ángel Martín, quizá menos representativos, pero cuya cercanía e indudable personalidad hacían su presencia, desde nuestro punto de vista, obligatoria. Por otra parte, la dimensión de las reseñas,

que en un mundo ideal habría ido pareja con la importancia de cada autor, no suele corresponderse con ésta. Es evidente, por ejemplo, que Osamu Tezuka ha tenido mucha más importancia para el desarrollo del medio que Howard Chaykin, sin embargo la reseña de este último es casi tres veces mayor. La razón es sencilla: la obra de Chaykin está editada en español casi en su integridad mientras que la presencia de Tezuka ha sido, hasta ahora y desgraciadamente, testimonial. Evidentemente, faltan muchísimos autores interesantes (nos ha dolido especialmente dejar fuera, en esta ocasión por falta de tiempo, si hay que ser sinceros, a Scott McCloud, cuyo libro *Cómo se hace un cómic* —Ed. B— recomendamos vivamente; en él encontraréis no consejos para aprender a dibujar, como podría desprenderse de su erróneamente traducido título, sino un auténtico y apasionante ensayo sobre los códigos narrativos propios del medio) pero el espacio es limitado, y esto es lo que ha dado de sí. En todo caso, creemos que nuestro interés primordial, ofrecer un tebeo apropiado para cada tipo de lector, se ha cumplido con creces.

AMOR LOCO (epílogo)

Como podrá comprobar el lector que nos acompañe a lo largo de este viaje, vivimos en un mundo en el que parece que sólo hay una cosa peor que leer tebeos: hacerlos. Pero pese a que la mayoría de los autores aquí reseñados han sufrido en sus carnes lo indecible, han continuado trabajando para mejorar como artistas y ofrecer a sus lectores lo mejor de sí mismos. Tal y como nos indica el amigo Albert Monteys en la tira reproducida en esta misma página: ésta es su vida. Y este libro, en el fondo, sólo aspira a reflejar la enorme admiración y el cariño de sus autores por todos aquellos que se han dedicado al arte de la viñeta.

NOMENCLATURA

- Obra recomendada
- Información adicional (editoriales, otras obras recomendadas, características peculiares)

Jack Kirby* Mención a un autor u obra reseñados en el libro.

Wally Wood Mención a un autor o personaje importantes.

¡ESTA ES SU VIDA!

por Albert Monteys



A

ADAMS, NEAL (dibujante)

Nacido el 6 de junio de 1941 en Nueva York y alumno de la School of Industrial Arts de dicha ciudad, Neal Adams debutó en el mundo de la historieta en 1959, publicando en el *Archie's Jokebook Magazine* nº 41. Al año siguiente fue contratado como ayudante por el dibujante Howard Nostrand para su tira diaria *Bat Masterson*, actividad que Adams compaginó con trabajos de publicidad para la agencia Johnstone and Cushing. Entre el 20 de septiembre de



Gracias a Neal Adams, Batman volvió a ser una criatura de la noche.

1962 y el 31 de julio de 1966, dibujó las tiras diarias y las páginas dominicales de *Ben Casey*, un aventurero de reminiscencias clásicas cuyas peripecias fueron guionizadas por Jerry Capp, hermano del creador de Li'l Abner, **Al Capp**. Tras la cancelación de la tira, Adams trabajó durante una temporada como ayudante de Lou Fine en la tira *Scratch*, de **John Prentice** en *Rip Kirby* y de Stan Drake en *El corazón de Julieta Jones*, hasta que en 1967 entró en DC Comics. Sus primeros trabajos para esta editorial aparecieron en series tan absurdas como *Bob Hope* y *Jerry Lewis*, aunque afortunadamente pronto empezó a recibir encargos de más envergadura. El primero: ilustrar el serial de *Deadman* que aparecía publicado en las páginas de *Strange Adventures*. Allí, Adams empezó a causar sensación entre los aficionados al *comic-book* gracias a su estilo realista y anatómicamente perfecto, reforzado por su particular modo de dar volumen a los objetos y pliegues musculares mediante acumulaciones de pequeños brochazos estratégicamente dispuestos. Su siguiente paso fue hacerse con el dibujo de *The Brave & The Bold*, una colección dedicada a unir a **Batman*** con otros héroes de la editorial, haciéndoles vivir aventuras en conjunto. Su trabajo entre los números 79 y 86 llamó la atención de los aficionados al hombre murciélago y le supuso, en enero de 1970, el paso a *Detective Comics* (la colección más tradicional del personaje). Desde sus páginas, Adams y el guionista **Denny O'Neil** redefinieron completamente la imagen del personaje, convirtiéndolo en un auténtico vengador nocturno, dinámico y amenazador, a la vez que haciendo hin-

capié en el (largamente obviado) aspecto detectivesco de su labor. Además de trabajar para DC, Adams publicó de manera paralela en tebeos editados por su principal competidora, Marvel, siendo uno de los primeros autores en hacerlo de manera pública. Así, en 1969, realizó los números 56 al 65 de **La Patrulla-X***, insuflando en los personajes, mediante su dibujo y unas innovadoras composiciones de página, una energía de la que hasta entonces habían carecido. A continuación, y junto al guionista **Roy Thomas**, firmante también de los diálogos en *La Patrulla-X*, Adams contribuyó a aumentar la espectacularidad de la serie *Los Vengadores*, ilustrando la memorable saga **La Guerra Kree-Skrull** (Forum), sin duda uno de los grandes hitos de la ciencia-ficción de los setenta (mezclada con superhéroes, eso sí). Un serial protagonizado por Los Inhumanos y publicado en *Amazing Adventures*, algún número de *La Espada Salvaje de Conan* y varios *Deadly Hands of Kung-Fu*, fueron otras de sus colaboraciones más destacables con Marvel. Pero si por un trabajo es recordado Adams con especial cariño por los aficionados a los superhéroes, es por los números 76 al 89 de *Green Lantern/Green Arrow*, serie que realizó para DC entre abril de 1970 y mayo de 1972, de nuevo con guiones de **Denny O'Neil**. Juntos, contribuyeron a darle una pátina de seriedad y madurez al género, tratando temas como las drogas y el racismo desde una perspectiva menos ingenua de lo habitual. Por si fuera poco, el dibujante llevaba además colaborando desde 1969 con la editorial Warren, para cuya revista *Creepy* ilustró varias historietas, la mayoría guionizadas por **Archie Goodwin**. En 1971 fundó, junto al entintador Dick Giordano, su propia compañía: Continuity Comics, para la que continúa trabajando en la actualidad. Increíblemente, y salvo el especial de 72 páginas *Superman Vs. Mohammed Ali* que ilustró para DC en 1978, Adams no ha vuelto a realizar ningún trabajo con un mínimo de relevancia o interés desde entonces. Evidentemente, un desenlace un tanto pobre para un autor que en cinco años revolucionó el panorama del *comic-book* esta-

dounidense y cuya influencia aún sigue siendo palpable y decisiva en el desarrollo del mismo.

☛ *La saga de Ra's Al Ghul* números 1 al 4 y *Clásicos DC* números 1 al 12 (Zinco); *Clásicos Marvel B/N. X-Men: Visionarios* (Forum).

ALTUNA, HORACIO (AUTOR)

Nacido en Córdoba (Argentina) en 1941, Horacio Altuna es uno de esos escasos autores capaces de deslumbrar una y otra vez al lector, hagan lo que hagan. Sea en solitario o bien ilustrando los guiones de otro, su obra vuela constantemente a una altura con la que la mayoría de sus contemporáneos sólo pueden soñar. Comenzó a publicar profesionalmente en 1965, curtiéndose, como muchos otros, en los seriales de aventuras tan extendidos en la Argentina de entonces. En 1967 empezó a trabajar para una de las más importantes casas editoras de su país, Ediciones Columba, en cuyas revistas publicó seriales como *Big Norman*, creado junto al guionista Robin Wood, *Hilario Cowalan*, junto a Sergio Almendre, o *Los Cruzados* y *Kabul*, escritos por el gran **Hector Oesterheld***. La llegada de la crisis al sector le obligó a realizar trabajos alimenticios para la Fleetway británica entre 1973 y 1976, aunque también siguió colaborando con otras editoriales argentinas como Abril, Atlántida y Quintero. Todo cambió cuando conoció a su compatriota **Carlos Trillo**, un capacitado guionista con el que Altuna inmediatamente sintió afinidad tanto temática como ideológica. El 26 de julio de 1975 se inició en el diario *El Clarín* la publicación de *El loco Chávez*, una tira diaria realizada por ambos autores en la que el protagonista era un periodista argentino que ejercía de corresponsal en Europa, y que les sirvió no tanto para desarrollar una trama aventurera como para diseccionar con humor y grandes dosis de costumbrismo la vida social de Argentina. La serie fue todo un éxito y se publicó ininterrumpidamente hasta 1988 (Norma editó en España algunas de aquellas tiras, a modo de muestra, en el tomo **El loco Chávez**). Este encuentro fue tan decisivo que, tras ilustrar



varias historietas de Guillermo Saccomanno unidas bajo el epígrafe *Serie Negra* (alguna de ellas se vio aquí en la revista *Comix Internacional*), Altuna inició con Trillo una serie de colaboraciones de las que surgieron casi media docena de obras imprescindibles, convirtiéndose los autores en la pareja más importante que ha tenido el tebeo argentino después de la formada por Oesterheld y **Breccia***. Sus tres primeras obras,  *Las puertitas del Señor López* (Toutain, dos volúmenes),  *Charlie Moon* (Toutain) y  *Merdichesky* (Toutain), fueron realizadas en su país natal cuando éste se encontraba aún completamente militarizado y el espectro de la censura planeaba sobre las cabezas de los autores. Las soluciones de Trillo y Altuna, ambos concienciados políticamente y deseosos de manifestarse, fueron brillantes en los tres casos. *Las puertitas del Señor López* era una serie tan repleta de sutiles proclamas por la libertad como de gags absolutamente hilarantes, enmascarando la crí-

13

atravesando una de sus mejores etapas. Su siguiente trabajo, *Imaginario* (Ed. B), se realizó directamente para Francia entre los años 1987 y 1988, y no fue traducido al español hasta 1993. De esta obra, Altuna publicó posteriormente una segunda parte, también en Francia, que aún permanece inédita en nuestro país. Únicamente las historietas eróticas de cuatro páginas que realiza intermitente para la revista *Playboy* desde finales de los ochenta (un trabajo alimenticio, aunque indudablemente digno, en el que el humor de Altuna consigue superar casi siempre lo rutinario de la propuesta) y una breve e interesante serie aparecida en la fenecida *Co & Co* (*Hot L. A.*), nos han mantenido en contacto con este gran autor.

☛ *Voyeur* (Ediciones El Jueves), *Playboy* especial coleccionistas números 2, 6 y 11 (RBA).

AMBRÓS (dibujante)

Miguel Ambrosio Zaragoza, "Ambrós", nació el 31 de agosto de 1913 en Albuixech, un pequeño pueblo de Valencia. Aunque cursó y culminó con éxito la carrera de Magisterio (a la que había llegado a instancias de sus padres, ya que lo que a él le gustaba era dibujar), abandonó la enseñanza al término de la Guerra Civil por desavenencias ideológicas con el bando vencedor, prefiriendo dedicarse a la labranza de la huerta valenciana durante siete años. En 1946 se presentó ante Juan Puerto, el fundador de Editorial Valenciana, con un tebeo completamente realizado a modo de muestra que le consiguió un primer y único encargo, consistente en un par de páginas de humor. Ese mismo año decidió trasladarse a Barcelona, donde tras alguna que otra colaboración sin importancia, obtuvo su primer encargo relevante: dibujar los guiones de Federico Amorós para la serie *El Caballero Fantasma* (posteriormente rebautizada *El jinete Fantasma*) que editaba Grafidea. El éxito cosechado por esta serie, que pasó de disfrutar de una tirada de 80.000 ejemplares quincenales a hacerlo semanalmente, y la posterior labor de Ambrós en *Chispita*, otra de las colecciones



El trío protagonista de *El corsario de hierro* retratado por Ambrós.

estrella de Grafidea, ayudó a que el valenciano encontrase trabajo en Bruguera cuando, en 1955, se decidió a cambiar de editorial en busca de mejores condiciones económicas. Allí dibujó *La Nave del tiempo*, una serie incluida en suplementos del semanario *Pulgarcito* que le permitió dibujar diferentes épocas y escenarios y que sin duda le preparó para su siguiente encargo, crear la imagen del **Capitán Trueno*** y sus amigos a partir de las sinopsis de **Víctor Mora*** y encargarse, a partir de junio de 1956, tanto de



un cuadernillo de aventuras quincenal como de las apariciones del personaje en *Pulgarcito*, con las que se apoyaba el nuevo lanzamiento. El frenético ritmo de publicación, sobre todo a partir del número 22, cuando el cuadernillo pasó a ser semanal, obligó a Ambrós a requerir la ayuda de un entintador, Beaumont, junto al que firmó la mayoría de los cuadernillos comprendidos entre el 36 y el 175, marcando este último su partida de la serie. Harto del poco beneficio económico y de las imposiciones editoriales de Bruguera, y deseoso de "abandonar la esclavitud del cómic", Ambrós se marchó a París en 1960 para intentar vivir de la pintura, pero la experiencia resultó fallida y tuvo que regresar a España. En 1964 volvió a trabajar para Bruguera, pero se negó a dibujar los cuadernillos de *Trueno*, por lo que se le encargaron episodios de *Rintintín* y de *Tarzán** para la serie de novelas ilustradas *Colección Héroes* y, conociendo su anticlericalismo se le castigó pidiéndole adaptaciones de vidas de santos y de Papas. Finalmente, en septiembre de ese mismo año accedió a retomar a su personaje, sólo que en la colección *Trueno Extra*, un magazine semanal que se llevaba publicando desde 1960 y para el que únicamente realizaría tres aventuras antes de marcharse de nuevo, iniciando en 1965 una etapa de colaboraciones con Valenciana que se prolongó hasta 1971. Este año marca también su último y definitivo regreso a Bruguera, en este caso como ilustrador de *El Corsario de Hierro*, otro héroe de Víctor Mora para cuyas aventuras, serializadas en la revista *Mortadelo*, brindaron ambos autores algunas de sus mejores páginas. Ambrós se retiró del mundo del cómic en 1981 (con la única excepción de un corto episodio del Capitán Trueno que realizó junto a Mora en 1983 para un fascículo de la *Historia de los cómics* editada por Toutain, en el que por primera vez pudimos ver una escena de cama entre Trueno y su novia, Sigrid), y murió en septiembre de 1992, apenas tres meses después de que en su pueblo natal se le honrara con la instalación de una estatua del Capitán Trueno. Dibujante efectivo, modesto y consciente de sus limitaciones

(que además eran bastantes menos de las que él mismo se solía atribuir), Ambrós fue sobre todo uno de esos escasos magos del movimiento y del dinamismo que, como **Jack Kirby***, supieron insuflar un poder y una vida especial a todas sus viñetas, además de revelarse como uno de los mejores narradores que ha visto el tebeo español. "La finalidad que la historieta persigue", decía, "es despertar y retener el interés del lector", un objetivo que sus páginas cumplieron con creces.

Capitán Trueno edición facsímil volúmenes I al III y *El Capitán Trueno de Víctor Mora y Fuentes Man* volúmenes I al III (Ediciones B).

ANDREAS (autor)

Andreas Martens, nació en Weissenfels (Alemania del Este) en 1951. Estudió Artes Gráficas en la escuela de Bellas Artes de Düsseldorf y, posteriormente, en el célebre Instituto Saint Luc de Bruselas. Se estrenó profesionalmente en el mundo del cómic de la mano de **Eddy Paape**, para quien trabajó de ayudante en la serie *Udolfo*, publicada en el semanario *Tintin*. En 1978 debutó como autor en las páginas de *Neuvième Rêve*, con la historieta *Schizo*, a la vez que firmaba *Révélation posthumes*, junto al guionista François Riviére, para (*A Suivre*). Al año siguiente creó a su personaje más célebre, Rork, protagonista de una serie de siete álbumes (previamente publicados por entregas en *Tintin*) que se alargó hasta bien entrados los noventa. Paralelamente a esta serie, el germano desarrolló otros trabajos, como *Cyrrus* (1982) y *Mil* (1984) para *Metal Hurlant*, o los guiones de *Hiver 51* y *Mortes Saisons* para **Phillippe Berthet**. Su primer gran éxito, en todo caso, llegó en 1984 con la publicación de **Cromwell Stone** (Zinco), un álbum estupendo en el que Andreas ofreció su particular homenaje al escritor norteamericano **H. P. Lovecraft**, maestro del horror cósmico, recreando con excepcional talento tanto la atmósfera y la ambientación como el espíritu de sus relatos. Tras la publicación en 1985 de la



Magnífica panorámica extraída de *Rork, El Regreso*.

Caverne du souvenir, obra ambientada en la campiña de Bretaña (su lugar de residencia desde hace años), Andreas retomó Estados Unidos como referencia para desarrollar su siguiente trabajo, *•Coutoo* (Zinco), un notable ejercicio de género negro con tintes sobrenaturales. Tras unos años dedicado a finalizar la cada vez más trepidante saga de *Rork* (cada álbum es mejor que el anterior, y ya es decir), Andreas se enfrascó en su nueva serie, *Capricornio*, protagonizada por el personaje del mismo nombre que ya nos había presentado en el quinto álbum de *Rork*, también titulado *•Capricornio* (Norma). Con esta serie, Andreas está dejando aún más patente si cabe su amor por la literatura *pulp* de aventuras con trasfondo fantacientífico, una referencia también rastreable en *Rork*, aunque con la particularidad de que este último era un personaje más bien reflexivo que servía de catalizador de la acción casi sin pretenderlo, mientras que *Capricornio* es un héroe más activo y tradicional. Pese a poseer un estilo deudor tanto de dibujantes de *comic-books*, principalmente Bernie Wrightson y **John Buscema***,

como de grabadores del siglo XIX e ilustradores de los magazines americanos de los años treinta y cuarenta, Andreas ha conseguido crearse una personalidad artística única, superando en espectacularidad a todos los mencionados y erigiéndose como uno de los mejores narradores de que dispone el medio.

El cementerio de catedrales, *Luz de estrellas*, *Descenso y Regreso* (Rork), *El objeto y Electricidad* (Capricornio). Todos editados por Norma.

ARAGONÉS, SERGIO (autor)

Aunque nacido en España en 1937, Sergio Aragonés creció en México. Su familia se había trasladado en primer lugar a Francia, en 1938, pero ante la inminente deportación de los inmigrantes españoles tras la victoria franquista y debido a que su padre había luchado en el bando republicano durante la Guerra Civil, los Aragonés decidieron probar suerte en el país latinoamericano. En 1955, y tras haber visto sus primeros chistes publicados en el semanario humorístico *Ja, Ja*, Aragonés inició la carrera de Arquitectura, aprovechando para apuntarse a un grupo de teatro de la universidad en el que aprendió el arte del mimo junto a **Alejandro Jorodowsky**, experiencia que repercutió en un completo dominio de las expresiones corporales reflejado posteriormente en sus dibujos humorísticos, más orientados hacia la pantomima que hacia la palabra. Pese a realizar desde 1957 una sección de una página en el semanario *Mañana*, Aragonés no avanzaba en su carrera de humorista, por lo que en 1962 se montó en un autobús y, con tan sólo 20 dólares en el bolsillo, decidió probar suerte en Nueva York. Allí se ganó la vida recitando poesía flamenca en un café hasta que, a los seis meses de haber llegado, consiguió vender dos páginas de chistes sobre astronautas a la popular revista *Mad*, iniciándose así una colaboración que aún hoy continúa sin que Aragonés haya dejado de participar en un solo número. Además de aquel primer trabajo, el número 67 de *Mad* presentaba también como

novedad una serie de pequeños chistes visuales que se descolgaban por los márgenes de algunas páginas. Era la solución del dibujante para poder seguir vendiendo todo el material que era capaz de producir sin que la revista tuviera que aumentar de volumen. Consiguió que los editores le asegurasen que se los publicarían "mientras le durasen las ideas" y, de hecho, se siguen publicando en la actualidad a razón de unos 25 por número, convertidos ya en todo un clásico de la revista. Tras pasar una temporada en Europa entre los años 1966 y 1967, Aragonés regresó a Estados Unidos para encontrarse con que un amigo suyo, el dibujante Joe Orlando, había abandonado *Mad* para trabajar como editor en DC Comics. Fue a saludarle y le encontró desesperado porque necesitaba inmediatamente dos guiones para unos tebeos románticos. Aragonés los redactó en un par de horas y se convirtió automáticamente en argumentista de varios títulos de la casa (los diálogos eran escritos por otros debido a su peculiar uso del inglés), algunos tan ignotos como *Angel and the Ape*, *Binky and his friends* o *Inferior Five*, y otros más celebrados como *House of Mystery* y *Bat Lash*, este último un western en clave de humor creado por él mismo. Uno de los momentos más destacados de su colaboración con DC fue sin duda la creación en verano de 1973 de *Plop!*, una antología de cómics de humor que, pese a contar con autores del calibre de **Wally Wood** o **Basil Wolverton**, no prosperó económicamente. Aragonés llevaba varios años jugueteando con un personaje para el que no encontraba un medio de publicación adecuado (principalmente porque quería desarrollarlo en *comic-book* y porque las grandes compañías de *comic-books* como Marvel y DC exigían quedarse con los derechos de los personajes que publicaban) cuando en 1982 le pidieron una historia corta con la que contribuir a *Destroyer Duck*, un tebeo benéfico publicado por la independiente Eclipse para recaudar fondos con los que financiar los costes legales derivados de la demanda impuesta contra Marvel por el guionista **Steve Gerber**, precisamente por haberse quedado con los



Groo nunca ha demostrado ser especialmente escrupuloso con la comida.

derechos de su creación El pato Howard, Sergio presentó una historieta de ocho páginas prácticamente muda protagonizada por Groo, *The Wanderer* (Groo, el errante), una parodia de las historietas de espada y brujería que muy pronto contó con serie propia, ocho números publicados a partir de diciembre de 1982 en la pequeña Pacific. Para que le ayudara con los guiones, Aragonés entró en contacto con Mark Evanier, un veterano y competente guionista que desde entonces ha colaborado en la elaboración de todas y cada una de las historias protagonizadas por este bárbaro entrañable y estúpido que todo lo hace al revés, provocando el caos (y la diversión del lector) allá donde va. Tras la quiebra de Pacific (y tras un especial en Eclipse en octubre de 1984), Groo pasó a ser publicado por Epic (un sub-sello de Marvel que respetaba los derechos de los creadores) a partir de marzo de 1985, siendo el primer tebeo propiedad de sus autores que gozó de una distribución en los

quioscos de toda América. Durante su estancia en Marvel, que alcanzó los 120 números, Groo disfrutó también de dos excelentes novelas gráficas: *La muerte de Groo* (1987) y *Vida de Groo* (1993), publicadas en España en un solo libro. Aragonés y su equipo realizaron además *Magnor el Poderoso*, un proyecto paralelo consistente en una miniserie de seis números publicada por Malibú entre 1993 y 1994 en la que se parodiaban inteligentemente tanto los tebeos de superhéroes como el mercado que se mueve en torno a ellos mediante, paradójicamente, un cómic de superhéroes de factura clásica y épica (publicado en España en un único tomo que ganó el premio a la mejor obra extranjera en el Salón del Comic de Barcelona de 1995). En diciembre de 1995, Groo se trasladó de Marvel a Image Comics, que ofrecía a sus autores unas mejores condiciones contractuales, para estrenar el número 1 de una nueva serie que tan sólo duraría un año, según Mark Evanier, por el agotamiento al que les había llevado la producción mensual. Desde entonces, el personaje ha aparecido en dos miniseries de cuatro números publicadas por Dark Horse: *Groo The Wanderer* (enero-abril 1998) y *Groo and Rufferto* (diciembre 1998-marzo 1999). Aragonés ha aprovechado esta circunstancia para dedicarse a otros proyectos en comic-book, como los especiales *Sergio Aragonés Destruye DC* y *Sergio Aragonés Masacra Marvel* (verano 96), dos parodias de los superhéroes de dichas compañías guionizadas por Mark Evanier; la miniserie de seis números *Silencio a gritos*, consistente en gags sin palabras; o el divertido especial *El día de los muertos* (verano 1998) publicado por Dark Horse y ambientado en Méjico. 1999 le ha vuelto a reunir con Mark Evanier en *Fanboy*, serie de seis números para DC protagonizada por un fan de los tebeos de superhéroes excesivamente soñador. Sergio Aragonés está reconocido internacionalmente como uno de los mejores humoristas que ha dado el medio.

• Todos los títulos recomendados están editados por Cómics Forum. Bajo este sello también han aparecido: *Groonan El vagabundo*,

serie de doce números conteniendo los primeros episodios de *Groo en Epic*, y *Groo, El Errante*, colección de once números con continuación en una serie de tomos de los que hasta la fecha han aparecido seis: *El Retorno*, *Chakaal*, *La isla de la felicidad*, *El nuevo Mundo*, *Groo y el Dragón* y *El cetro del Rey Scepter*. En 1999, se empezó a reeditar *Groonan El vagabundo* desde el número 1, sólo que en blanco y negro y rebautizada *Groo El Errante*.

ASTÉRIX (personaje)

El guionista **René Goscinny*** y el dibujante **Albert Uderzo**, llevaban tres años colaborando activamente en series como *Benjamin et Benjamine*, *Pistolet* o *Umpa-Pa*, cuando decidieron fundar, junto al guionista **Jean Michel Charlier***, una revista de cómics que pudiera ofrecer una alternativa a las ya consagradas *Spirou* y *Tintin*. El 29 de octubre de 1959 apareció el fruto de sus esfuerzos, *Pilote*, para cuyo primer número Goscinny y Uderzo habían creado a un nuevo personaje, el irreductible galo Astérix. Habitante de la última aldea libre de la Galia, la única que no había caído ante los avances de las tropas de Julio César, Astérix era tan sólo el más activo de un extenso reparto de personajes memorables, entre los que además destacaban: Obélix, su mejor amigo, tan orondo como bonachón y gran amante del jabalí asado; Panorámix, un druida venerable, creador de una poción mágica que otorgaba fuerza sobrehumana a quien la bebiera, permitiendo a los galos de la aldea defenderse con éxito del invasor; y Asurancetúrix, un bardo de nulo talento que dio pie a numerosos gags recurrentes. La situación histórica de sus aventuras surgió de manera accidental, ya que aunque Goscinny tenía claro que ésta debía permitirle poner de relieve el carácter combativo de los franceses (el recuerdo de la IIª Guerra Mundial y de las acusaciones que sobre el país vecino se vertieron por colaboracionismo aún estaban frescas), no acababa de decidirse por un periodo en concreto. El encuentro casual con un antiguo conocido que trabajaba como



profesor de Historia en la Universidad de la Sorbona, y que le habló de las campañas de César, encendió una chispa en la imaginación del guionista: "Leímos todo lo que había que leer de la época de Julio César. Incluso analizamos los sistemas de batalla utilizados por las legiones romanas en sus campañas en Bretaña y la Galia", afirmó algunos años más tarde. Uderzo por su parte abandonó, a instancias de Goscinny, la idea de dibujar un héroe prototípico ("Astérix debía parecer un hombre enclenque, pero que su astucia e inteligencia le ayudaran a salir airoso de cualquier situación. Debía parecer el típico hombre de la campiña francesa"), y se centró en ese estilo a medio camino entre la caricatura y el realismo, entre **Disney** y la escuela francobelga, que dice él, por el que actualmente se le reconoce. La fórmula de las aventuras de Astérix es pasmosamente simple: sucede algo (un rapto, una petición de ayuda por parte de algún amigo) que obliga al pequeño guerrero a partir, habitualmente en compañía de Obélix, aunque ocasionalmente se les unan otros miembros de la aldea, en dirección hacia algún país desconocido. Una vez allí, se suceden decenas de gags, a cada cual más brillante, mediante los que se ponen en evidencia los rasgos más característicos del lugar visitado. Se soluciona el problema y los galos vuelven a su poblado (no sin antes hundir un barco de piratas) para celebrar un gran banquete y relatar sus experiencias. Este esquema, que le supuso a Goscinny repetidas acusaciones de chovinismo (por mucho que viajaran, Astérix y Obélix nunca encontraron un lugar más acogedor que su Galia natal), permitió a ambos autores hacer algunas de las sátiras más incisivas y ajustadas que se han visto en los tebeos, utilizando de manera tan magistral como habitual el recurso de la acronía, ambientando en el pasado costumbres y características contemporáneas. Algunas, como las colas de turistas esperando para cruzar la frontera española, han quedado (afortunadamente) superadas. Otras, la gran mayoría, siguen siendo completamente vigentes. Goscinny siempre afirmó que "La revista *Mad* y el humor de **[Harvey] Kurtzman*** y **[Bill] Elder**



Vino, vio y triunfó: Astérix en Hispania.

tuvieron una influencia decisiva en el tipo de humor que queríamos mostrar en las aventuras de Astérix", y eso se nota. El ritmo enloquecido, las bromas referenciales y recurrentes, el humor absurdo y, en general, todas esas características que hacían geniales las sátiras del gran humorista norteamericano, campan a sus anchas por las páginas de Goscinny y Uderzo. Lamentablemente, René Goscinny falleció en 1977, dejando semi-huérfano a un personaje que ya había ascendido a la categoría de multimillonario y que pronto pasaría a ser el segundo más vendido de la historia del cómic europeo por detrás de **Tintin*** (entre 1961 y 1995 se vendieron más de doscientos sesenta millones de álbumes de las aventuras de Astérix). En 1979, Uderzo creó la editorial Albért-René, desde la que negocia los derechos mundiales de Astérix, reedita obras anteriores, como *Pistolet*, realizadas a medias con Goscinny, y edita nuevos álbumes del personaje asumiendo también el guión. Evidentemente un genio y un ingenio como los de Goscinny no son nada fáciles de duplicar, por lo que desde **•Astérix en Bélgica**, último álbum realizado en pareja, las aventuras de Astérix han ido en franca decadencia. Quedan, en todo caso, 24 álbumes magistrales e imprescindibles que forman una de las mejores obras jamás producidas en la historia del cómic.

☛ Para iniciarse: *Astérix el Galo*, *La vuelta a la Galia*, *Astérix y Cleopatra*, *Astérix legionario*, *Astérix gladiador*, *Astérix en Hispania*, *El escudo Averno* y *La cizaña* (Grijalbo).

AZPIRI, ALFONSO (autor)

Alfonso Azpiri Mejía nació en Madrid en 1947. Aunque estudió la carrera de piano, decidió dedicarse por completo a sus mayores aficiones, el dibujo y el cómic, debutando profesionalmente con 25 años en la revista *Trinca*. Tras realizar para esta cabecera las series *Dos fugitivos en Malasia* (guionizada por Sesén) y *Alpha Cosmos* (escrita por Cidoncha) inició una serie de colaboraciones en diversas publicaciones eróticas italianas. En 1978 creó, de nuevo junto a Cidoncha, la serie *Zephyd*, enmarcada en el género de la fantasía heroica, tan en boga por aquel entonces. Al año siguiente, y acompañado del mismo guionista, presentó a su más popular y longevo personaje, Lorna, una mujer de rotunda figura que protagonizaba inquietantes y eróticas aventuras de ciencia-ficción. Su última colaboración con Cidoncha fue la serie *Los vagabundos del infinito* serializada en las páginas de *Delta* a lo largo de 1980. Tras curtirse con algunas historias cortas de *Lorna*, Azpiri se estrenó como autor completo realizando *☛ Pesadillas* (Toutain), serie publicada en 1982 por la revista *1984*, enmarcada de nuevo en la ciencia-ficción, género en el que se desarrolla prácticamente toda su obra (con la excepción de *Manolo El Bárbaro*, serie paródica realizada al año siguiente). Su reputación como uno de los autores más originales en este campo, permitió a Azpiri empezar a publicar en el extranjero a través de revistas como la norteamericana *Heavy Metal*, y contribuyó a que se le presentaran encargos como realizar los diseños de las naves y los trajes espaciales que apareció en *El Caballero del Dragón*, película de ciencia-ficción que dirigió Fernando Colomo. El 10 de abril de 1988, Azpiri inició en el semanario *El Pequeño País* la serie infantil *Mot*, trabajo que pese a representar un cambio de registro en su obra cosechó un éxito



Las turgentes mujeres de Azpiri han sido siempre uno de sus principales atractivos.

aún mayor que los anteriores, publicándose durante cuatro años seguidos, recopilándose en cinco volúmenes (con un total de ventas superior a los 200.000 ejemplares) y gozando de una adaptación televisiva producida por L'Studio-Canal Plus Internacional (en total, 26 capítulos de 30 minutos cada uno). En 1994, y tras el intermedio que supuso *☛ Reflejos* (Norma), sobre un guión Juan Antonio de Blas, Azpiri inició una nueva serie infantil, *El Bosque de Lump*. Ese mismo año, fue requerido por la revista norteamericana *Penthouse Comix* para ilustrar las aventuras de Bethlehem Steele, protagonista de otra serie de ciencia-ficción erótica, género del que Azpiri es sin duda uno de los mejores representantes y en el que actualmente reincide mediante nuevas entregas de las aventuras de Lorna (como *Leviatán*) y con álbumes como *Sueños Húmedos*.

☛ Las nuevas aventuras de Lorna y su robot, *Lorna Mouse Club* (Norma).

B

BAGGE, PETER (autor)

Peter Bagge nació en 1957 en Westchester County, Nueva York. Tras haber crecido viendo dibujos animados de la Warner y leyendo el *Mad*, dos influencias decisivas que le hicieron interesarse por el dibujo, se matriculó en la School of Visual Arts de Nueva York. Allí, en 1977, entró en



Nada como un rincón cómodo, una botella de whisky y unos tebeos de Kurtzman, para aislarse de un mundo repleto de ODIO.

contacto con la obra de **Robert Crumb***, cuya frescura y descaro le decidieron definitivamente a seguir una carrera como historietista. Por aquel entonces entró en contacto con John Holmstrom, editor de *Punk*, una revista de relativo éxito en el Nueva York de los 70, a cuyo cierre Holmstrom y Bagge se aliaron para editar *Comical Funnies*, una antología de escasa vida principalmente a causa de las discrepancias entre ellos. Bagge comenzó entonces a enviar trabajos a diferentes publicaciones, consiguiendo realizar algunas historietas para la revista porno *Screw* y para *High Times*. En 1984, y sin haber conseguido aún un trabajo fijo (como mucho una sección intermitente en una revista sobre videojuegos) Bagge empezó a colaborar en *Weirdo*, una revista dirigida por Crumb a la que llevaba meses enviando muestras de su trabajo sin obtener más que rechazos. Curiosamente, y muy poco tiempo después, Crumb abandonó la dirección de la revista y le eligió como sustituto al frente de la misma. Bagge, no obstante, sólo coordinó siete números (del 10 al 17), porque pensaba que no estaba haciendo un trabajo demasiado brillante y además tenía constantes conflictos con el editor, que quería a Crumb de vuelta. Paralelamente a su actividad en *Weirdo*, Bagge entró en contacto con la editorial Fantagraphics, donde le ofrecieron publicar su propio comic-book. Así, en 1985, nació *Neat Stuff* (publicado en España como *Mundo Idiota*), una especie de antología en la que se daban la mano diversos personajes, como Studs Kirby, Girly Girl o la familia Bradley, en historias completamente independientes. De *Neat Stuff* se publicaron 15 números en formato

magazine, antes de que su autor considerara que había agotado la fórmula. Decidió entonces iniciar una nueva serie menos dispersa, que se centrara únicamente en un personaje y que le permitiera desarrollar una trama más elaborada. El elegido fue Buddy Bradley, el hijo mayor de la familia disfuncional que coprotagonizaba *Neat Stuff*, y el tebeo, que empezó a publicarse en la primavera de 1990, se llamó *Hate* (Odio). Los temas universales utilizados por Bagge (el veinteañero que se va de casa, sus malos rollos con las mujeres, las peleas con sus compañeros de piso y su actitud de odio hacia el mundo) y su salvaje y desternillante sentido del humor, le hicieron rápidamente un sitio en el corazoncito de miles de lectores, convirtiéndose en un fenómeno de la "cultura alternativa" a la vez que en el cómic independiente más vendido de Estados Unidos (su edición en castellano ha cosechado así mismo un éxito completamente inesperado y va acumulando reediciones). Sus casi 30.000 ejemplares vendidos por número permitieron que el tebeo pasara del blanco y negro al color en el número 16 (otoño de 1994), y Bagge decidió aprovechar la popularidad de su serie para dar a conocer autores de su gusto, totalmente ignotos para el gran público, como Rick Altergott o Dame Darcy, permitiéndose además colaboraciones mano a mano con autores ya consagrados, como Adrian Tomine, **Beto Hernández***, **Robert Crumb***, o **Alan Moore***. En julio de 1998 apareció el número 30 y último de *Odio*. Bagge decidió que, al igual que le había ocurrido en *Neat Stuff*, ya había contado todo lo que tenía que contar, y que prefería dedicarse a la preparación de una nueva serie y a supervisar la transposición de su obra más famosa a serie de dibujos animados. *Odio*, en todo caso, ha quedado ya como una de las obras clave de la década de los 90, no sólo desde un punto de vista puramente artístico, en el que Bagge cumple sobradamente, sino en el sociológico, tanto por su condición de fenómeno como por la excelente disección de ese extraño animal llamado veinteañero.

• *Odio* números 1 al 3 y *Buddy y los Bradley* 1 y 2 (La Cúpula).

BARKS, CARL (AUTOR)

Carl Barks, sin lugar a dudas el mejor dibujante que jamás haya tenido el Pato Donald, nació el 27 de marzo de 1901 en un pequeño pueblo de Oregón, en el seno de una familia de granjeros. Aunque en la escuela a la que asistió durante su infancia era obligatorio devolverle a la maestra los cuadernos y los lápices al finalizar la clase, el joven Barks intentaba siempre quedarse con alguno con el que poder imitar, sobre las paredes de su casa y ante el horror de su madre, las historietas de Winsor McCay (**Little Nemo***) y de Frederick Opper (*Happy Hooligan*), verdaderos culpables de una afición por el dibujo que, a los quince años, le llevó a matricularse en el curso de cómic por correspondencia de la Landon School of Cartooning. Por desgracia, la carencia económica de sus padres, agravada por el inicio de la 1ª Guerra Mundial, le impidió



Autorretrato de Barks junto a una plancha protagonizada por su gran creación, el Tío Gilito.



seguirlo durante mucho tiempo. Harto de tan difícil situación, Barks se trasladó a San Francisco en diciembre de 1918 con la esperanza de encontrar trabajo como ilustrador en algún periódico. No sólo no lo consiguió sino que además, en 1922, se vio obligado a regresar a la granja familiar, donde durante un año se dedicó a cuidar cerdos y a labrar la tierra antes de volver a marcharse (a huir, más bien). De nuevo en California, alternó los más diversos trabajos —instalación de railes para el ferrocarril, vendedor de coches, lavaplatos, hombre anuncio— con colaboraciones como ilustrador en pequeños periódicos. No fue hasta 1935 que le llegó su gran oportunidad, cuando tras responder a un anuncio de los estudios Burbank, dirigidos por **Walt Disney**, consiguió un empleo fijo en la unidad de producción de los dibujos animados del Pato Donald, al que dedicó los siguientes seis años. En 1942 apareció *Donald Duck Finds Pirate Gold*, un comic-book de 64 páginas protagonizado por el célebre pato que Barks, con la ayuda de su amigo Jack Hannah, había escrito, dibujado y coloreado en sus ratos libres. El éxito fue tal que, al año siguiente, la editorial Dell Comics le encargó la realización de una serie protagonizada por Donald para su comic-book antológico *Walt Disney Comic &*

Stories. Entre 1943 y 1965, año de su jubilación, Barks realizó miles de páginas para colecciones como *Donald Duck*, *Donald Duck Adventures*, *Four Colour* o *Uncle Scrooge*, esta última protagonizada por la más famosa de sus creaciones, el Tío Gilito. Aparecido por primera vez en el episodio *Christmas on Bear Mountain* (*Four Color* 178, diciembre de 1947), Gilito estaba basado en Mr. Scrooge, el roñoso y miserable protagonista de *Cuento de Navidad*, la memorable obra de Charles Dickens (de hecho, el nombre inglés de Gilito también es Scrooge), y obtuvo una repuesta tan positiva por parte de los lectores que pronto se convirtió en un personaje recurrente en las aventuras de Donald. Por fin, en marzo de 1952, consiguió su propio comic-book. Pese a haber dedicado 22 años de su vida casi exclusivamente a la elaboración de tebeos protagonizados por personajes de Disney (únicamente a principios de los cincuenta diversificó un poco su producción adaptando al tebeo algunos dibujos animados de la Metro Goldwyn Meyer, como *Donkey Benny*, *Barney Bear* o *Happy Hound*) y de haber contribuido con varias adiciones notables a su galería de personajes (además de Gilito, Barks fue también el creador de Narciso Bello o los Golfos apandadores por ejemplo), Barks no obtuvo un reconocimiento público a su labor hasta los años setenta, ya que sus historietas nunca habían aparecido acreditadas. Sus tebeos de patos, en todo caso, han quedado como uno de esos ejemplos modélicos de que realizar historietas de aventuras para niños no pasa por tomar a los lectores por tontos. Dando lo mejor de sí mismo, Barks creó una obra dinámica e inteligente. Apta para todos los públicos, que se dice.

Truco o Trato y La montaña de oro (Ed. B);
Un mundo subterráneo (Primavera).

BATMAN (personaje)

En 1939, *Action Comics*, el tebeo en el que aparecía **Superman***, apenas llevaba un año publicándose. Tiempo suficiente, en todo caso, para que los editores de National Comics (lo



Batman a través del tiempo. De Bob Kane a Neal Adams y de éste a Bruce Timm.

que con los años llegaría a ser DC) se hubiesen dado cuenta de que tenían entre las manos un éxito sin precedentes e intentaran repetirlo. Vince Sullivan, el director de *Detective Comics*, uno de los tres únicos *comic-books* que por aquel entonces editaba National, le pidió a uno de sus artistas, *Bob Kane* (1914-1998), que creara a un personaje parecido a la estrella de la casa. Kane mezcló influencias provenientes de tres fuentes distintas (el ornitóptero de Leonardo Da Vinci, la dualidad de El Zorro —indolente en su identidad pública, heroico y activo en la privada— y la estética de la película de 1930 *The Bat Whispers*), y realizó un par de bocetos que no le acabaron de convencer. Llamó entonces a su amigo Bill Finger, con el que ya había colaborado anteriormente en diversos trabajos, y le pidió ayuda. Finger aportó algunas modificaciones al diseño del personaje (principalmente los guantes, las orejas de murciélago de la capucha, y las mallas de color gris —Kane se las había dibujado rojas, probablemente pensando en Superman—) y creó la identidad secreta del superhéroe, el aburrido y perezoso multimillonario Bruce Wayne. Una vez asimiladas estas aportaciones, Batman hizo su debut oficial en el número 27 de *Detective Comics* (mayo de 1939). El éxito del personaje fue tan fulgurante que ya en 1940 apareció su

propia colección, *Batman* (sin que eso supusiera que dejara de protagonizar *Detective Comics*), y en 1941 se creó *World's Best Comics* (posteriormente rebautizada *World's Finest Comics*), un título en el que el hombre murciélago vivía aventuras compartidas con Superman. El incremento de la producción obligó a Kane y a Finger (que se encargó de la mayoría de los guiones de esta primera etapa) a buscar ayudantes, por lo que en las aventuras de Batman empezaron a participar guionistas como Gardner Fox u Otto Binder y dibujantes como **Jerry Robinson** (bastante mejor, por cierto, que el propio Kane, y posible creador de dos personajes básicos para el señor de la noche: su pupilo Robin, aparecido en el número 38 de *Detective Comics*, y el villano El Joker, ideado para el número uno de *Batman*, aunque Kane haya afirmado siempre su paternidad sobre ambos). En 1943, coincidiendo con su primer serial cinematográfico, Batman obtuvo una tira de prensa, de la que Kane se encargó hasta 1946, año de su cancelación, abandonando para ello las colecciones de *comic-books* a los hábiles pinceles de Robinson, Sheldon Moldoff, Jack Burnley y Dick Sprang. Éste último dibujante redefinió la imagen de Batman, creando la que se utilizó a lo largo de las dos siguientes décadas y con la que aún hoy se asocia a menudo al personaje: cuadrado, esquemático y de mandíbula prominente. Lamentablemente, el héroe nocturno, que había comenzado su carrera como un vengador implacable, activo y fascinante (cualidades que redimían en parte los esquemáticos guiones y los toscos dibujos), se fue degradando progresivamente hasta llegar a un punto en el que sus historias caían derrotadas por el peso de su propia ridiculez, alcanzándose un extremo en el que, para evitar tener problemas con la censura, se sustituyó a los criminales de rasgos lobunos y pistola humeante por robots gigantes, alienígenas rosas y desvaríos semejantes, a la vez que se incorporaron nuevos personajes al mito, tales como el Batsabueso, Batwoman o Batgirl. Una familia numerosa y feliz, vamos. En

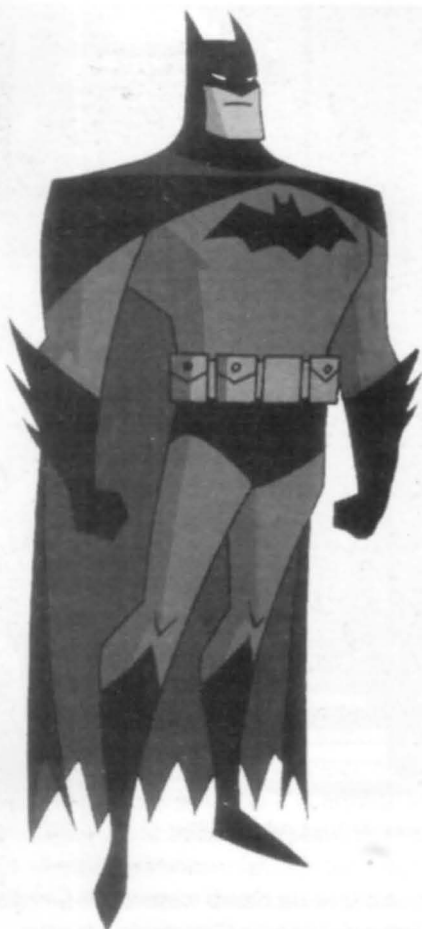


1964 y con la colección a punto de cancelarse, quedó claro que había llegado la hora de renovarse o morir. Los encargados de resucitar al personaje fueron el editor Julius Schwartz y el dibujante Carmine Infantino, quienes le insuflaron nueva vida alejándose gráficamente de esa sensación de pesadez inherente a Dick Sprang y prescindiendo de los argumentos absurdos para centrarse en las tramas detectivescas. En enero de 1966, sin embargo, se estrenó la celeberrima serie de televisión en la que Adam West interpretaba a Batman. Una patochada *camp* bastante divertida que consiguió un éxito inusitado, provocando una ola de batmanía que recorrió todo Estados Unidos. Nunca han vuelto los tebeos de Batman a vender tanto como entonces. Desgraciadamente, el tono descaradamente paródico de la serie se trasladó a los tebeos, los cuales volvieron a caer en el ridículo más absoluto. En marzo de 1968 terminó la serie y las ventas descendieron drásticamente a razón de 100.000 ejemplares por mes. Había llegado el momento de una nueva renovación. Ésta llegó de la mano del guionista **Denny O'Neil** y del dibujante **Neal Adams***, quienes convirtieron a Batman en la criatura de la noche que siempre debió ser (implacable, decidido, oscuro, obsesionado con su labor justiciera...), además de volver a hacerle merecedor de figurar entre los mejores detectives del mundo, creando así la versión de Batman que hoy conocemos. Su estancia con el personaje fue relativamente breve, pero decisiva. Sin embargo, salvo por la labor del veterano **Frank Robbins**, quien se adaptó perfectamente al "new look" consiguiendo resultados notables, los nuevos aires no acabaron de cuajar entre los otros autores del momento, por lo que guionistas como Bob Rozakis siguieron arrastrando al personaje hacia el terreno de lo ridículo. Salvo por ocasionales destellos de brillantez, como los seis números que hicieron **Steve Englehart** y Marshall Rogers en 1977, Batman parecía destinado a no levantar cabeza. Tras una larga etapa tirando a anodina, llegó 1986, año en el que **Frank Miller*** publi-



Batman de Neal Adams.

có su miniserie de cuatro números, **El regreso del Señor de la noche** (Zinco y Vid). En ella, presentó a un Batman maduro, inicialmente derrotado por las circunstancias y retirado del oficio de las mallas, que aprovechaba un incontrolado aumento de la violencia callejera como excusa para volver a patrullar las calles (en realidad se trataba de una huida hacia adelante; el reconocimiento de su decadencia física y moral, que le llevaba al borde del suicidio en las primeras páginas del tebeo, era lo que le decidía a retomar su labor justiciera, garantizándose, en el peor de los casos, una muerte honorable) provocando con su regreso la reaparición de sus viejos enemigos, los cuales, a falta de némesis, se habían mantenido tranquilos hasta entonces. Intenso, emocionante y descaradamente épico, *El regreso del Señor de la noche* fue un trabajo clave que otorgó a Batman una



Batman de Bruce Timm.

estatura poco menos que mítica, reinventando (esta vez de manera definitiva) la figura del hombre murciélago y sacudiendo hasta sus cimientos la industria del *comic-book* norteamericano. Miller repitió con el personaje al año siguiente, recreando sus orígenes en *Batman: Año Uno* (*Batman* números 1 al 3, Zinco), un excelente tebeo, más cercano al género negro que a los superhéroes, ilustrado magistralmente por **David Mazzuchelli***. Desde entonces el señor de la noche ha residido de una manera más o menos constante en la gloria comercial, que no siempre creativa. Ha sido traspasado con regularidad a las pantallas cinematográficas convirtiéndose en una de las franquicias

más rentables de la Warner Brothers (propietaria de los derechos del personaje), protagoniza continuos proyectos especiales (novelas gráficas, series limitadas, recopilatorios de lujo...) y ha visto multiplicarse las colecciones protagonizadas por él mismo o por secundarios nacidos en las páginas de sus tebeos (*Legends of the Dark Knight*, *Batman: Shadow of the Bat*, *Robin*, *Catwoman*, *Azrael*, *Nightwing*...). De todos estos proyectos de nuevo cuño, sin duda el más interesante ha sido la serie de dibujos animados *Batman: The Animated Adventures*, creada por Bruce Timm y Paul Dini; una auténtica maravilla repleta de episodios memorables y que además ha propiciado la creación de una colección de tebeos basada en sus diseños y su espíritu. Así, en octubre de 1992 apareció *Las aventuras de Batman*, una serie que en principio parecía enfocada al público infantil (bueno, de hecho lo está) pero que ha acabado por conquistar a la mayoría de los aficionados al hombre murciélago, ofreciendo historietas breves, ultradinámicas, a menudo trágicas y con un aliento épico que sólo se encuentra muy de vez en cuando en el resto de sus colecciones. Dado que sigue las fluctuaciones de la serie televisiva, *Las aventuras de Batman* cerró en el número 36 para reconvertirse en *Batman & Robin Adventures* (25 números) y a partir de 1998 en *Batman: The Gotham Adventures*. Pese a los años transcurridos desde su creación, no hay duda de que Batman se encuentra en mejor forma que nunca: es uno de los personajes más populares del mundo del cómic, protagoniza varios tebeos al mes, realizados la mayoría con bastante dignidad (gracias a profesionales como **Alan Grant**, **Doug Moench**, Chuck Dixon o Ty Templeton), y sigue manteniendo el encanto y la fascinación de un personaje nuevo de trínca. Desde luego, los hay que nacen con un pan debajo del brazo.

Las mejores historias de Batman jamás contadas, *Amor Loco*, *La broma asesina*, *Oscuras Alianzas*, *Las aventuras de Batman* números 1 al 21, *La saga de Ra's Al Ghul* números 1 al 4 y *Justicia Ciega* números 1 al 3 (Zinco).



BERNET, JORDI (dibujante)

Nacido en Barcelona en 1944, de Jordi Bernet puede decirse que prácticamente ha mamado el cómic desde que estaba en la cuna. Hijo de Miquel Bernet, "Jorge" (1921-1960), creador de personajes como Sinforino, El Mago Pirindolo o la gran **Doña Urraca**, Jordi dio sus primeros pasos en el mundo del cómic con tan sólo quince años, continuando a la muerte de su padre la serie de esta última, que aparecía en la revista *Pulgarcito*. Su predilección por el dibujo realista, sin embargo, le llevó a abandonar a la malvada más entrañable del cómic español para trabajar en el extranjero, primero en Inglaterra y posteriormente en Francia, donde entró a formar parte de la plantilla de la revista *Spirou*, dibujando series ya iniciadas por otros, como *Dan Lacombe* o *Michael*, además de crear las suyas propias, entre las que destaca *Paul Foran*, guionizada por Miquel Cussó, tío suyo por parte de madre. También junto a Cussó, aunque para el mercado alemán, Bernet dibujó las series *Wat 69* y *Andrax* (esta última enmarcada en el ámbito de la fantasía heroica y recuperada recientemente por Cómics Forum en una colección de 12 números). En 1982 volvió a trabajar directamente para publicaciones españolas, iniciando en *Cimoc*, junto al guionista **Antonio Segura**, la serie *Sarvan* (Planeta-De Agostini), otra de fantasía heroica aunque con tintes de ciencia-ficción. También junto a Segura, Bernet realizó **•Kraken** (Toutain, tres volúmenes), un trabajo iniciado en 1983 en las páginas de *Metropol*, y posteriormente traspasado a *Zona 84*, que contiene, además de la mejor historia firmada por su guionista, algunas de las mejores páginas del dibujante. Protagonizada por un policía que patrulla las alcantarillas de una ciudad futurista enfrentándose a diversos peligros, de los cuales el mayor era el mítico monstruo que daba nombre al tebeo, *Kraken* fue una serie muy entretenida y, en ocasiones, ligeramente inquietante. Ese mismo año, Bernet inició su larga y fructífera colaboración con el guionista **Enrique Sánchez Abulí**, retomando para *Creepy* las



Torpedo en acción (de la aventura ...rase un chivato)

cómicas aventuras y desventuras del gángster **Torpedo***, cuya serie acababa de ser abandonada por el dibujante norteamericano **Alex Toth**. Ambos autores demostraron entenderse a la perfección, por lo que además de continuar realizando historietas de Torpedo (que aún siguen apareciendo en la actualidad, y van ya catorce álbumes) pronto empezaron a desarrollar nuevas colaboraciones. Así, a lo largo de los tres siguientes lustros, aparecieron obras como **•De vuelta a casa** (Toutain), un *thriller* futurista protagonizado por unos criminales bastante ineptos que se evaden de una prisión espacial con el objetivo de regresar a la tierra, **•La naturaleza de la bestia** (Glénat), una tremebunda historia de amor y celos, *Snake* (Norma), una parodia de los tópicos de las películas del Oeste que es sin duda su trabajo más flojo hasta la fecha, *Mr. Monster y otros relatos* (Makoki) y diversas historias cortas recopiladas posteriormente en el imprescindible álbum **•Historias Negras** (Glénat). El salvaje humor negro de

Sánchez Abuli y su saludable incorrección política, encontraron su mejor apoyo en las gruesas pinceladas de Bernet, creando entre ambos algunas de las mejores radiografías que de la crueldad se han hecho desde los tebeos. Además de con Abuli, Bernet también colaboró habitualmente con el guionista argentino **Carlos Trillo**, con el que coincidió por primera vez en *Custer* (Toutain), serie publicada en 1985 por la revista *Zona 84* y protagonizada por una mujer que había vendido su intimidad a un canal de televisión para que retransmitiera su vida en directo, grabando con una cámara oculta tanto sus amores como sus tragedias. Posteriormente, Trillo y Bernet volvieron a encontrarse en *Light & Bold* (Toutain), original versión de *La bella y la bestia* en clave de intriga aparecida en 1987, y en *Ivan Piire* (*El Jueves*), tragicómica odisea de un vampiro contemporáneo, antes de iniciar en 1992, y con la colaboración de un segundo guionista, Maicas, la serie *Clara de noche*, publicada desde entonces por el semanario *El Jueves* y protagonizada por una pícaro prostituta. En esta última, el dibujante ha abandonado en parte el trazo realista para regresar a sus orígenes como humorista. Jordi Bernet es, además de todo un monstruo del pincel, uno de los mejores narradores con los que cuenta el medio a nivel mundial. Profundamente inspirado por los dibujantes clásicos norteamericanos, especialmente por **Milton Caniff*** y demás escuela del claroscuro, y gran asimilarador tanto de los juegos de luces y sombras propios de las grandes películas del género negro como de ciertas técnicas narrativas habituales del medio cinematográfico, Bernet ha acabado por suponer para el tebeo lo que directores como John Huston o Howard Hawks pudieron representar para el cine.

BILAL, ENKI (autor)

Aunque yugoslavo de nacimiento (Belgrado, 1951), Enki Bilal ha vivido en Francia desde los diez años, siendo este el país en el que ha desarrollado su obra desde que en marzo de 1972



El surrealismo futurista de Enki Bilal llega a su apogeo con *El sueño del monstruo*.

debutara en la revista *Pilote*. En el transcurso de sus tres primeros años como profesional se encargó de ilustrar para esta publicación diversas historias cortas de varios guionistas, a la vez que fue desarrollando sus primeros relatos de temática fantástica (lo que le supuso unas primeras comparaciones con **Moebius***), algunos de los cuales fueron posteriormente recopilados en *Doble Dimensión* (Norma) y *Le bol maudit*. En 1975 recibió su gran oportunidad de manos del guionista **Pierre Christin***, quien le eligió para sustituir a **Jacques Tardi*** como ilustrador del álbum *Le Croisière des oubliés*, ya que este último acababa de abandonar *Pilote* por discrepancias artísticas. Dicho álbum era la segunda entrega de *Légends d'aujourd'hui* (*Leyendas de hoy*), una serie iniciada por Christin y Tardi con la obra *Rumeurs sur le Rouergue* y en la que el reputado guionista pretendía verter sus preocupaciones políticas y sociales mediante historias de corte fantástico. Gracias a su capacidad para retratar con la misma convicción criaturas fan-

tásticas que grises funcionarios, manifestaciones de brujería que manifestaciones obreras, Bilal se convirtió rápidamente en el ilustrador ideal de las lúcidas reflexiones de Christin. En nada le afectó que las historias empezaran a alejarse del fantástico para entrar en el pesimismo realista de *Las falanges del orden negro* (Norma), en la que se retrataba la reunión de unos viejos miembros de las brigadas internacionales que volvían a entroncarse para luchar contra un grupo terrorista de ultraderecha, o de *Partida de caza* (Toutain), una cruda a la vez que hermosa denuncia de las purgas estalinistas tenida por una de las mejores historias de los ochenta. En ambas pudo retratar esos ambientes sucios, oxidados y decadentes en los que tan bien se desenvuelve y a la vez recrear el colosalismo y la fría estética monumental del otro lado del telón de acero que, no hay que olvidarlo, había sido el escenario de su infancia. La serie concluyó con dos álbumes más: *Los Ángeles* y *Coeurs Sanglants*. El segundo, aparecido en 1987, supuso la hasta el momento última colaboración entre ambos autores, y cerró la que es sin duda la etapa más brillante del dibujante yugoslavo. Bilal llevaba, no obstante, varios años manteniendo una carrera paralela a sus obras políticas. Gran aficionado a la ciencia-ficción, había comenzado a colaborar a mediados de los setenta con la revista *Métal Hurlant*, abanderada del género y en cuyas páginas aparecieron la serie *Exterminador 17* (Eurocómics), con guión de Jean Pierre Dionnet, y varias historietas cortas de cosecha propia, que posteriormente se reunieron en el álbum *Crux Universalis*. En 1980, y también con guión propio, apareció *La feria de los inmortales*, primera parte de la *Trilogía Nikopol* (continuada en 1986 y 1992 con *La mujer trampa* y *Frío Ecuador* —los tres en Norma—), delirante y algo surrealista saga de aventuras, encuentros y desencuentros, en la que Bilal dio rienda suelta a todas sus obsesiones, temáticas y estilísticas, demostrando mediante la plasmación de un caótico y desesperanzado futuro que posee un universo propio repleto de imágenes turbado-

ras y de sentimientos soterrados. En 1989, ahondó en este particular universo a través de su primera película, la fallida *Bunker Palace*, iniciando una relación con el séptimo arte que, a partir de 1992, le mantuvo apartado del table-ro de dibujo hasta la aparición en 1998 de *El sueño del monstruo* (Norma), uno de los álbumes más vendidos aquel año en Francia (250.000 ejemplares) y el inicio de una nueva trilogía de ciencia-ficción. En él, Bilal vuelve a demostrar que es un ilustrador de primera fila a la vez que un brillante colorista, aunque el molesto estatismo de sus personajes (desprovistos ya de la pétrea apariencia de sus comienzos pero carentes aún de todo movimiento) y el exceso de verborrea lastran en cierta medida el resultado final de una obra que en todo caso se promete interesante.

El *navío de Piedra* (Norma) y *La ciudad que nunca existió* (Distrinovel), ambas con guión de Pierre Christin; *Sangre Azul* (libro de ilustraciones, Norma).

BLAKE Y MORTIMER (personajes)

El 5 de septiembre de 1946 se publicaba en el primer número de la revista *Tintín* una aventura titulada *El secreto del Espadón*, escrita y dibujada por Edgar Pierre Jacobs (Bruselas, 1904) y protagonizada por dos nuevos héroes: Francis Blake y Phillip Mortimer. El primero trabajaba para el MI 5, el departamento de inteligencia militar británico; el segundo era un físico experto en energía nuclear, analítico y minucioso. Los dos personajes tenían en sus manos nada menos que la última oportunidad de liberar el mundo, conquistado en las primeras páginas de la aventura por un emperador asiático llamado Basam Damdu, que no sólo originaba la IIIª Guerra Mundial sino que además la ganaba. Durante casi un año, los lectores se vieron enganchados por una intriga que, aunque estructural y gráficamente partía de unos preceptos establecidos por **Hergé*** en su *Tintín** (pese a la todavía evidente influencia de **Alex Raymond***), llevaba las situaciones mucho más



El perfeccionismo gráfico y los textos abigarrados, rasgos más llamativos de *Blake y Mortimer*.

lejos, tanto en dramatismo como en acción. Era, en definitiva, un producto más adulto. En *El secreto del Espadón* se sudaba, se lloraba, se sangraba y se moría. Nadie estaba a salvo, la tensión no disminuía en ningún momento, las balas llegaban a sus objetivos y París podía perecer en un destello nuclear. No es de extrañar, por tanto, que todos los amantes del tebeo francobelga quedaran (y sigan quedando) extasiados. El éxito de esta aventura, hizo que Jacobs adoptara a Blake y Mortimer, a los que había creado con esta única ocasión en mente, como personajes hijos. Así, en 1950, los situó en Egipto para investigar *El misterio de la Gran Pirámide*, primera de una serie de aventuras que nunca fue ni tan extensa ni tan continuada como hubiera podido ser si Jacobs no se hubiera convertido en el principal ayudante de Hergé. Los lapsos de tiempo que dejaba transcurrir entre una historia y otra llegaron a su extremo más dramático cuando en 1967 dejó inconclusa la aventura *Las tres fórmulas del Profesor Sato*, falleciendo en 1987 sin haberla terminado aún (le quitó muchísimo tiempo la redacción de su autobiografía: *Une opera de*

papier. Les mémoires de Blake et Mortimer). Sus seguidores tuvieron que esperar hasta 1990 para verla finalizada por **Bob De Moor**, amigo de Jacobs y compañero suyo en el estudio de Hergé. Pese a que parecía que éste iba a ser el canto del cisne de los personajes, Blake y Mortimer fueron recuperados en 1996 con *El caso Francis Blake* una nueva aventura dibujada por Ted Benoit y guionizada por **Jean Van Hamme***. Pese a sus indudables méritos, entre los que destaca haber contribuido a la madurez temática del tebeo francobelga con sus intrigas fantacientíficas, las aventuras de Blake y Mortimer sufren en general de un exceso de verborrea que lastra hasta lo indecible el desarrollo de la trama. Aconsejamos leerlas prescindiendo de los textos de apoyo (que casi siempre describen inútilmente lo que está sucediendo en la viñeta) y fijándose únicamente en los diálogos. Se disfrutaban más así.

📖 *El secreto del Espadón I, II y III, La marca amarilla y S.O.S Meteoro* (Grijalbo).

BLASCO, JESÚS (AUTOR)

Nacido en Barcelona el 3 de noviembre de 1919, Jesús Blasco debutó profesionalmente con tan sólo dieciséis años, colaborando en revistas como *Mickey*, *Yumbo* y *Boliche* (para esta última creó en 1935 a su más famoso personaje, **Cuto***). Al finalizar la Guerra Civil, fue internado en el campo de refugiados de St. Ciprien, en Francia, donde realizó dibujos para los guardianes a cambio de mayores raciones de comida. A su regreso a España, empezó a trabajar en el semanario *Chicos*, para cuyas páginas recuperó a Cuto, convirtiéndolo en el niño aventurero por antonomasia de la historieta española, y colaborando también, a partir de 1941, en la versión femenina de dicho semanario, *Mis Chicas*, para el que creó a la memorable Anita Diminuta. Durante la IIª Guerra Mundial, Blasco realizó varias series bélicas, como *La Escuadrilla de la Muerte* o *Episodios de Guerra*, en las que demostró su extraordinaria capacidad para las secuencias de acción y su amplia variedad de



La muerte de Cuto, Jesús Blasco en todo su esplendor.

registros. Una vez finalizada la contienda, siguió dando vida a una amplia gama de personajes, tanto cómicos como aventureros, femeninos como infantiles. *Chispita*, *Kul-Hebra*, *Tontone y Cia*, *Jim el Terrible*, *Smiley O'Hara*, *Lex Tarron* o *Joe Bazooka*, fueron tan sólo algunos de ellos. En 1957, abandonó la paupérrima industria española para empezar a trabajar en la editorial británica Fleetway, dibujando para ella multitud de westerns (*Billy the Kid*, *Wyatt Earp*, *Buffalo Bill*, *Blackbow*) y uno de los mejores tebeos de superhéroes producidos en Gran Bretaña, *Zarpa de Acero*. A partir de 1968 trabajó también para el mercado francés, publicando en la revista *Spirou* el western *Los Guerrilleros*, guionizado por Miquel Cussó, el tío de **Jordi Bernet***, e ilustrando para Dargaud diversos episodios de *La Biblia*, una labor puramente alimenticia que, en sus propias palabras, le permitió pagar el alquiler de su casa. Poco después adaptó, para la revista italiana *Il Intrepido*, *El libro de las maravillas de Marco Polo*, en el que el famoso comer-

ciante veneciano había relatado sus extraordinarios viajes. También en Italia ilustró decenas de episodios de *Tex Willer*, una serie del Oeste editada por **Bonelli*** que siempre ha cosechado un gran éxito en su país de origen. En 1982, el Salón del Cómic de Lucca (Italia), concedió a Blasco el premio Yellow Kid, probablemente el más importante galardón otorgado en Europa a los autores de cómics. Poco después, inició una nueva etapa de **El Capitán Trueno*** junto al guionista **Víctor Mora***, que no fructificó debido al cierre de Editorial Bruguera en 1986. Jesús Blasco, uno de los autores más versátiles y característicos de la historieta española de la posguerra, falleció en 1995. Su espléndido dominio de la narración y de la anatomía, y el incontenible entusiasmo que por la aventura presentaban sus historietas, marcó a toda una generación de lectores. En una época en la que la mayoría de los grandes autores que ha tenido este país se dedicaban al humor, Blasco fue uno de los pocos que realmente sobresalió dibujando en un estilo realista, realizando unos tebeos de aventuras que podrían haber rivalizado con los de clásicos americanos como **Alex Raymond*** o **Hal Foster**. Por su labor, Blasco fue condecorado Caballero de las Artes y las Letras francesas.

Los viajes de Marco Polo (*Joyas Literarias Juveniles* n° 166, Bruguera), *Tragedia en Oriente* (Colectivo 9° Arte), *Cuto. En los dominios de los Sioux* (Revival Cómics), *El Chacal de Bit Jerari* (Bruguera) y *Una aventura en la India* (El Boletín).

BONNELLI, GIOVANNI LUIGI (guionista)

Nacido en 1908 en Milán, Giovanni Luigi Bonnelli no sólo fue uno de los guionistas más prolíficos de la historia del tebeo italiano, sino también uno de los nombres más importantes de su industria gracias a su reconversión en editor a mediados de los años cuarenta. Empezó a escribir a los 18 años, colaborando en publicaciones como *Il Corriere dei Piccoli* y el *Giornale illustrato dei Viaggi*. Asimismo, guionizó durante casi una década numerosos títulos de la edi-

torial Vecchi, tales como *Jumbo*, *Primarosa*, *Rintintín* o *L'Audace*. Al finalizar la IIª Guerra Mundial fundó su propia editorial, Daim Press, en la que tras unos inicios modestos con el semanario *Il Cow-Boy*, llegó a publicar decenas de títulos, la mayoría de ellos escritos por él (*La Perla Nera*, *Ipsos*, *La Pattuglia dei senza paura*, *Occhio Cupo*, *Plutos*, *Cavalier Nero*, *Yuma Kid*, *I tre Bill*, *El Kid*, *Hondo*, *Davy Crockett*, *Kocis*, *Yuma Kid...*). Enamorado del western, fue a este género al que Bonnelli dedicó la mayor parte de sus esfuerzos, creando además a uno de los grandes personajes del mismo: Tex Willer, más conocido a partir de 1955 como Tex, a secas. Su serie, que aún se continúa publicando en Italia actualmente, es una de las más longevas y exitosas de la historia del *fumetti* (en España nunca llegó a calar tan hondo; aunque la edición que realizó la editorial Buru Lan en los años setenta alcanzó 91 números, su recuperación en los ochenta por parte de Zinco apenas sobrepasó la docena). Su mejor baza, no obstante, fue la de ir ampliando su oferta editorial hacia otros géneros, contando para ello con excelentes profesionales. Así, en 1961, apareció *Zagor*, una serie de aventuras guionizada por Sergio Nolitita (seudónimo de su hijo Sergio Bonnelli) e ilustrada por Galliano Ferri, que aunque también estaba ambientada en el siglo pasado y en Estados Unidos, presentaba una mayor variedad temática y una tendencia a la aparición de elementos sobrenaturales. En 1975, el mismo equipo creativo lanzó *Mr. No*, protagonizada por un piloto comercial que suele vivir sus aventuras en la selva amazónica. En 1982, de la máquina de Alfredo Castelli y el lápiz de Giancarlo Alessandrini, llegó *Martin Mystere*, el investigador de lo imposible; y en 1986, gracias a Tiziano Sclavi y a Claudio Villa, nació *Dylan Dog*, el investigador de lo terrible. Esta última serie es todo un fenómeno en Italia, donde además de mantener unas ventas que giran en torno al medio millón de ejemplares por episodio cosecha elogios de intelectuales como Umberto Eco. Finalmente, en 1991, apareció *Nathan Never*, una entretenidísima serie

de ciencia-ficción creada por los guionistas Antonio Serra, Michele Medda y Bepi Vigna y el dibujante Alfredo Castelli. Todas ellas se siguen publicando en la actualidad con una cadencia mensual y ofreciendo aventuras de nada menos que 90 páginas (lo que obliga a una continua rotación de los dibujantes), convirtiendo a Bonnelli en prácticamente el padre del tebeo popular europeo: entretenido, competente, realizado con unos mínimos de profesionalidad que para sí quisieran muchos y al alcance de cualquier lector. Realmente envidiable.

✎ *Zagor* números 1 al 17 (Zinco), *Martin Mystere* números 1 al 17 (Zinco), *Dylan Dog* números 1 al 10 (Ed. B), *Nathan Never* números 1 al 19 (Forum).

BOUCQ, FRANÇOIS (AUTOR)

François Boucq nació el 20 de noviembre de 1955 en Lille, Francia. En 1975 comenzó a publicar caricaturas en los semanarios de actualidad *le Point* y *l'Expansion*, a la vez que iniciaba su carrera de historietista publicando en la prematuramente fallecida revista *Mormoil*. Tras un par de años alejado del medio, volvió a probar fortuna en 1978, consiguiendo entrar en *Pilote*, donde ilustró historietas autoconclusivas caracterizadas por la sátira costumbrista y generalmente guionizadas por Delan (algunas de ellas se reunieron posteriormente en el álbum *Cornet d'Humour*). En 1980 se pasó a *Fluide Glacial*, donde siguió colaborando con Delan en la serie *Rock Mastard*, además de ilustrar les *Leçons du professeur Bourremou*, un guión de **Pierre Christin***, con quien ya había colaborado brevemente en *Pilote*. A partir de 1983 empezó a publicar en (*A Suivre*), revista para la que desarrolló una cantidad ingente de historietas cortas escritas y dibujadas por él, en las que no sólo encontramos a un ilustrador en plena posesión de sus facultades artísticas sino también a un guionista especialmente dotado para el humor y la sátira, capaz de poner el dedo en la llaga en auténticas perlas de apenas cuatro páginas. Estas historietas se reunieron posteriormente en



De la gloria en las alturas a la mediocre y monótona existencia a ras del suelo (imágenes metafóricas en Boca de Diablo).

los álbumes *Los Pioneros de la aventura humana* (Norma), *Point de Fuite pour les braves*, *Pédagogie du Trottoir* y *la Désiroire effervescence des comprimés*. Inexplicablemente, sólo el primero ha sido traducido al español. En la misma revista, y de forma paralela (entre 1984 y 1985, al menos), apareció publicada su primera colaboración con el novelista norteamericano **Jerome Charyn**, firmante del guión de *La mujer del mago* (Norma), un espléndido relato en torno al amor, la magia y otras sustancias maravillosas. Pese a ciertos roces creativos, el éxito cosechado con esta obra, considerada uno de los mejores tebeos de la década, propició una nueva colaboración entre Boucq y Charyn. Apareció en 1989 y se llamó *Boca de Diablo* (Norma), un voluminoso y excelente trabajo que mezcló a partes iguales espionaje, intriga y metafísica. Protagonizado por Yuri, un joven huérfano reclutado por la KGB y enviado a Estados Unidos convertido en espía, *Boca de Diablo* contiene decenas de escenas y escenarios

memorables, si bien el desenlace, prodigio de montaje a cargo de Boucq, puede provocar en el lector un sentimiento de perplejidad (o de desbordante admiración, todo depende). En todo caso, resulta tan imprescindible como la anterior colaboración de la pareja. En 1992 Boucq se unió al guionista chileno **Alejandro Jorodowsky** para ofrecernos *La catedral invisible* (Norma), primera entrega de la serie *Cara de Luna*, en la que los habituales delirios del sudamericano quedan tamizados por un sentido del humor mucho más propio del galo, siendo el resultado francamente estimulante. En 1994, y tras haber realizado el álbum *Un point c'est tout*, Boucq presentó en sociedad a Jerónimo Puchero, primer personaje del autor y perfecto catalizador de sus más desbocadas fantasías, teñidas de un sentido del humor tendente al surrealismo. Así, en *Los dientes del tiburón* (Norma), primera entrega de las aventuras de Puchero, los gags más desternillantes se dan la mano con tiburones volantes y pirámides sumergidas en el fondo del océano. Desde su creación, Boucq ha permanecido fiel a las aventuras de su personaje, con la excepción de una nueva incursión en el mundo de Jorodowsky para realizar, en 1997, la segunda parte de *Cara de Luna*, *La piedra de la cima* (Norma). Aparte de su principal pasión, que es evidentemente el dibujo, François Boucq es también devoto del kendo, una disciplina oriental física y espiritual, emparentada con el esgrima y destinada a lograr el equilibrio interior; quizá haya sido su práctica lo que le ha permitido a este autor conseguir un equilibrio no menos difícil en sus páginas, basculando como nadie entre la brutalidad y el lirismo, la violencia y el romanticismo.

☛ *A por el imprevisto* (Norma).

BOURGEON, FRANÇOIS (AUTOR)

Nacido en París en 1945, François Bourgeon trabajó durante años como maestro vidriero en un taller de París, dibujando tebeos únicamente en sus ratos de ocio hasta que, en 1971, decidió intentar profesionalizarse. Ese mismo año



François Bourgeon fue uno de los máximos responsables del boom del tebeo histórico en la Francia de los años ochenta.

publicó sus primeras páginas en las revistas infantiles *Lisette* y *Nade*, y poco después inició su primera serie, *Les Yaourts bleus*, para la revista *Fripounet*. En 1977, y en colaboración con el guionista Robert Genin, creó *Brunelle et Colin*, una serie juvenil ambientada en el medievo y aparecida en la revista *Djin* que le convirtió en un autor conocido. Dos años más tarde, abandonó el mercado juvenil para pasarse a *Circus*, publicación en la que serializó su primera obra importante como autor completo: *Los Pasajeros del Viento*, un hito del tebeo histórico francés que contribuyó en buena medida al furor que por este género se desató en el país vecino a lo largo de la década de los ochenta. En *Los Pasajeros del Viento*, Bourgeon se retrotrajo hasta el siglo XVIII para narrar la intensa peripecia aventurera de Isa, una mujer de carácter firme, independiente y adelantada a su tiempo, en un mundo que en muchos aspectos aún estaba saliendo de la Edad Media. La exhaustiva documentación sobre la época (vestuario, hábi-

tats, costumbres alimenticias... cualquier detalle, por nimio que pueda parecer, merece la atención del autor) y el uso de un lenguaje literario semejante al utilizado por los autores de la franja temporal descrita, son algunas de las preocupaciones estilísticas exhibidas por Bourgeon tanto en esta obra como en las posteriores. En 1983, y tras haber dado por concluido el ciclo de aventuras protagonizadas por Isa, Bourgeon inició *Los Compañeros del Crepúsculo*, retrocediendo aún más en el tiempo hasta llegar al siglo XIV (en plena guerra de los Cien Años) y añadiendo, al menos en los dos primeros álbumes de la serie, grandes dosis de fantasía y onirismo a su particular receta (elementos que, aunque siguen presentes en la tercera y última entrega, quedan relegados a un segundo término para dar paso a una reconstrucción de ambientes verdaderamente formidable). Dibujante puntillista y meticuloso, aficionado a llenar sus páginas con tanta información visual que inevitablemente recuerdan a las vidrieras de las catedrales que durante varios años se encargó de restaurar, Bourgeon es también, para nuestra desgracia, exasperantemente lento. Su siguiente serie, *Historia de Cyann*, guionizada por Lacroix, no se inició hasta principios de los noventa, y representa un aparente cambio temático en la trayectoria del autor galo. Aparente, porque aunque se enmarque dentro del género de la ciencia-ficción, el universo futurista que nos presentan Lacroix y Bourgeon contiene suficientes elementos medievales como para recordar a anteriores trabajos del dibujante. De igual manera, la protagonista vuelve a ser una joven independiente que elige la aventura antes que la sumisión a unas normas establecidas. Es decir, Bourgeon sigue haciendo más o menos lo mismo. Y, como siempre, lo hace estupendamente.

Isa, Hoel, La mercancía de Judah, La hora de la serpiente y Mercado de esclavos (*Los Pasajeros del Viento*); El sortilegio de las brumas, El eclipse azul y El último canto de los Malaterre (*Los compañeros del Crepúsculo*). Todos en Norma.



BRECCIA, ALBERTO (dibujante)

A pesar de haber nacido en Montevideo (Uruguay), en 1919, Alberto Breccia, que vivió en Buenos Aires desde los tres años hasta su muerte, se sintió siempre argentino de corazón. A los 17 años empezó a publicar sus primeros trabajos, generalmente dibujos humorísticos, para la revista *El Recreo*. En 1938, abandonó el humor para pasarse al dibujo realista mediante series como *Kid el de Río Grande* o *El Vengador*, y diversas adaptaciones de clásicos de la literatura. En 1945, y tras haber seguido creando personajes genéricos como Gentleman Jim y Puño Blanco, Breccia consiguió su primer reconocimiento de público y crítica gracias a las aventuras de Vito Nervio, un detective porteño creado por Emilio Cortinas y Mirco Repetto, que el uruguayo retomó, junto al guionista Leonardo Wadel, para la revista *Patoruzito*. Reconocimiento que no hizo sino aumentar cuando adaptó, en *Aventuras*, la novela *El Delator*, de Liam O'Flaherty, que además le supuso sus primeros premios. Los siguientes años, estuvieron marcados por su labor docente en la Escuela Panamericana de Arte y por un regreso al dibujo humorístico, que le llevó a realizar numerosos chistes para su publicación en todo tipo de revistas. En 1958, Breccia realizó su primera colaboración con el gran guionista **Héctor Oesterheld***, dibujando la serie de ciencia-ficción *Sherlock Time*, historia que representó el inicio de una etapa de experimentación que le llevó a abandonar paulatinamente las técnicas narrativas y gráficas convencionales. A partir de 1960, y debido al deterioro de la industria del tebeo argentino, Breccia empezó a trabajar para la editorial británica Fleetway, aunque siguió colaborando con Oesterheld ilustrando historietas breves como *Medio kilo de muerte* (*Bang* número 10). Entre 1962 y 1964, ambos autores se enfrascaron en la realización de una de las grandes obras maestras del cómic argentino, *Mort Cinder* (Lumen), serializada en la revis-



El potentísimo blanco y negro y la capacidad sugerente de Breccia al servicio de la prosa de Oesterheld en *Vida de El Che*.

ta *Misterix*. El rostro de su protagonista, el anticuario Ezra Winston, era el del propio dibujante y, según Oesterheld, si la serie reflejaba tan bien la angustia y la tortura era "porque Breccia estaba más torturado y angustiado que el propio Mort Cinder". Efectivamente, los siguientes cinco años los pasó Breccia prácticamente apartado del tablero de dibujo por problemas de salud. En 1969 volvió a colaborar con Oesterheld en *El Eternauta* (un guión ya publicado en 1957 con dibujos de **Francisco Solano López**) y en *Vida del Che* (Ikusager), obra prohibida en la que también participó su hijo, **Enrique Breccia**, también dibujante de cómics (*Alvar Mayor*, entre otras). Entre 1972 y 1974 realizó una aproximación al mercado italiano a través de la publicación infantil *Il Corriere dei Ragazzi*, uniéndose en 1973 al guionista Norberto Buscaglia para adaptar varios cuentos de **H. P. Lovecraft** en *Los mitos de Cthulhu*, obra que

representó un nuevo y radical salto sin red estilístico, creando a través de su arte un universo de formas, volúmenes y figuras alejadas del realismo, cuyo carácter icónico reflejó a la perfección el desasosiego y el sentimiento de horror cósmico expresado en los relatos del escritor de Providence. Tras colaborar con el guionista argentino **Carlos Trillo** en la serie *Un tal Daneri*, Breccia regresó al terreno de las adaptaciones, ilustrando obras de autores como Edgar Allan Poe o Lord Dunsany, con las que ahondó en su trazo expresionista. En 1977 se reunió con Trillo para realizar una nueva serie, *Nadie*, protagonizada por un elusivo agente secreto. Posteriormente, y junto al guionista Juan Sasturain, creó el que probablemente sea su trabajo más importante tras *Mort Cinder: Perramus*, una estupenda obra a medio camino entre las aventuras y el humor absurdo, en la que ambos autores ridiculizaron y a la vez denunciaron la dictadura argentina, mezclando para ello a sus personajes ficticios con otros reales (como el escritor Jorge Luis Borges, el cual resultaba incluso galardonado con el premio Nobel, que en realidad jamás recibió, en el tercer álbum de la serie, *La isla del Guano* —Ed. B—). En todo caso, la evolución estilística de Breccia llegó a su culmen con *Informe sobre ciegos* (Ed. B), adaptación de uno de los pasajes más escalofriantes de la novela de Ernesto Sábato *Sobre héroes y tumbas*, en el que un narrador ligeramente demente arrastraba consigo al lector en un descenso a los infiernos de la paranoia, convencido de que los ciegos formaban una sociedad secreta que vivía en el subsuelo de Buenos Aires. Breccia consiguió captar magistralmente la atmósfera inquietante y enfermiza del texto de Sábato gracias a una radical utilización de los grises y de romper aún más con elementos tan tradicionales del dibujo historietístico como la ilustración figurativa, consiguiendo unas imágenes alucinatorias realmente angustiosas. Fallecido en 1993, Alberto Breccia fue uno de los mayores innovadores que ha visto el medio.

BROWN, CHESTER (autor)

Aunque nacido en Montreal (Canadá) en 1960, Chester Brown se crió en Chateauguay, un suburbio de dicha ciudad, creciendo en un ambiente tan religioso que durante años se negó a leer tebeos como *Los Nuevos Dioses*, de **Jack Kirby***, porque creía que contenían un mensaje blasfemo, pues Dios sólo podía haber uno. En 1977 empezó a estudiar Bellas Artes en Montreal, y en 1979 se trasladó a Toronto. Tras mostrar su portafolio en editoriales de tebeos de superhéroes, como Marvel y DC, y ser rechazado por tener "un estilo demasiado *underground*", decidió olvidarse del género superhéroe y autoeditarse sus propios tebeos. Entre julio de 1983 y septiembre de 1985, se autopublicó siete mini-cómics de una serie titulada *Yummy Fur*. Brown recibió entonces una oferta del sorprendido editor de Vortex Comics, quien le propuso editarla en formato *comic-book*. Entre el número 1, aparecido en diciembre de 1986, y los dos siguientes, se reeditó el material perteneciente a los siete mini-cómics, iniciándose la publicación de material inédito a partir del cuarto. Brown dedicó los 18 primeros números de la serie a realizar la saga de *Ed, the Happy Clown* (*Ed, el payaso feliz*), la desconcertante y trágica historia de un payaso con mala suerte y su relación con personajes tan disparatados como El hombre que no podía parar, los hermanos Harker (de profesión, cazavampiros), el zombie Christian o un Ronald Reagan interdimensional que se adueñaba del pene de Ed. El humor absurdo, la escatología y diversas manifestaciones de la cultura popular se dieron la mano en esta inusual y estimulante propuesta, aparentemente surrealista pero impecablemente coherente consigo misma. Una vez finalizada, Brown inició una serie de relatos autobiográficos de extensión variable, entre los que destacan *El Playboy* (La Cúpula), un sincero análisis tanto de las prácticas onanistas del autor durante su reprimida juventud como de su relación con las chicas de la célebre revista (bueno, con sus fotos), y



El humor escatológico de Chester Brown: el hombre que no podía parar.

I Never Liked You, sin lugar a dudas una de las mejores historias de los 90. En ella, Brown describió con apabullante sinceridad e hiriente aplomo la muerte de su madre a causa del cáncer y lo que eso supuso para él, a la vez que retrató sus primeras, titubeantes y decididamente malsanas relaciones con el sexo opuesto. Curiosamente, *Yummy Fur* contenía también una serie paralela a las ya mencionadas: *Vida de los Santos*, en la que, sin ningún ánimo irónico ni revisionista, Brown adaptó al tebeo los evangelios según san Marcos y san Mateo, reproduciendo así el desconcertante legado de su educación religiosa. En enero de 1994, Brown dio por finalizada *Yummy Fur* con el número 32, para poco después inaugurar una nueva serie, *Underwater*, publicada por Drawn & Quarterly (editorial a la que se había trasladado a partir del número 24 de *Yummy Fur*). En *Underwater*, su trabajo más desconcertante, Brown desarrolla la historia de dos bebés a tra-

vés de un punto de vista nada habitual, el de ellos mismos, de tal modo que los diálogos de los adultos son transcritos como sonidos ininteligibles, mientras que la percepción de lo que les rodea es, como mínimo, diferente. A medida que se suceden los episodios y los niños van creciendo, el entorno se va haciendo más reconocible, al igual que el sentido de algunas palabras. La apuesta de Brown es, desde luego, arriesgada y radical, pero habrá que esperar a la finalización de la serie para ver hasta qué punto resulta igual de fascinante que sus anteriores obras. Chester Brown es, junto a sus amigos Seth y Joe Matt (autores de otros dos excelentes tebeos: *Palooka Ville* y *Peepshow*), uno de los puntales sobre los que se asienta la interesantísima editorial canadiense Drawn and Quarterly (bajo cuyo sello han aparecido algunos de los tebeos en lengua inglesa más interesantes de esta década).

✎ *El Víbora Especial Underground.*

BURNS, CHARLES (autor)

Este gran renovador del cómic de horror, nacido en 1955 en Washington, Estados Unidos, se aficionó a los tebeos gracias a su padre, que coleccionaba los tomos recopilatorios de *Li'l Abner* y *Pogo*, el *Mad* de Kurtzman, y una edición americana de **Tintín***. Su otra gran pasión fueron las películas de miedo (tanto las de Roger Corman como las de insectos gigantes) y revistas como *Famous Monsters of Filmland*. Posteriormente llegaron los tebeos *underground*, principalmente los de **Robert Crumb*** (aunque también le influyó la obra psicodélica de Víctor Moscoso y Rick Griffin), formando el tercer pilar sobre el que se asienta su obra. Burns estudió Bellas Artes en la universidad de Washington y se graduó en 1977, matriculándose a continuación en la escuela Davis, de California, para practicar la escultura y la pintura. Su interés por la fotografía y por el posible aspecto narrativo de la misma le llevó a elaborar una especie de fotonovela de unas 25 páginas, que a su vez le condujo a dibujar cómics. Tras realizar ilustraciones e historietas en las publicaciones más insólitas (como una revista dedicada a enfermedades), Burns pasó en 1981 a formar parte de *Raw*, la antología dedicada a los cómics de vanguardia que dirigía Art Spiegelman (el autor de **Maus***) a partir del número 3. También a principios de los ochenta se incorporó a las páginas de la revista *Heavy Metal*, para cuyas páginas creó a El Borbah, un luchador de *wrestling* que ejerce de detective y al que le caen los casos más curiosos (la mayoría de ellos publicados en la revista *El Vibora*). En 1984 Burns se trasladó a Roma, donde se asoció con el grupo Valvoline (encabezado por **Lorenzo Mattotti***), para cuya publicación realizó varias historietas. A su regreso a Estados Unidos, dos años más tarde, inició una doble tira semanal que, aunque sólo se publicara en una docena de periódicos, le resultó bastante rentable: al ser dobles, Burns diseñaba las tiras como si fuesen medias páginas de un *comic-book*, formato al que posteriormente las reconvertía para que se pudieran

leer de manera continuada. Siguió utilizando este proceso hasta que, en 1994, encontró por fin un editor que le proporcionó su propio *comic-book*. Mientras tanto, alternó las tiras con colaboraciones en diversas colecciones antológicas, como *Taboo*, *Buzz* o *Snake eyes*. Su peculiar e inconfundible estilo de dibujo, caracterizado por la utilización de poderosas pinceladas negras y por un acabado perfeccionista que podría pasar por francobelga si no fuese por el abundante uso de las sombras y el grosor del trazo, le proporcionó así mismo numerosos trabajos de ilustración, como los diseños que en 1991 realizó para un espectáculo de ballet basado en *El Cascanueces* de Tchaikovski, la cubierta del disco *Brick by Brick*, de Iggy Pop, o las portadas para revistas como *Time* y *Esquire*. En 1994 inició el *comic-book* **Agujero Negro**, hasta la fecha su proyecto más extenso y ambicioso, en el que narra las vicisitudes provocadas por un contagioso virus sexual que sólo afecta a los adolescentes, produciéndoles extrañas mutaciones. Apropiándose de la estética y los estereotipos de las películas de los años cincuenta, especialmente de las de monstruos, Burns se ha especializado en crear historias extrañas y opresivas, cuya premeditada frialdad (muy emparentada con, por ejemplo, el director de cine, David Cronenberg) llega a ser mucho más inquietante que los hechos en ellas narrados. Hechos que, por otra parte, giran una y otra vez en torno a temas como las transformaciones, la maleabilidad de la carne, el terror primario hacia los insectos y las invasiones, generalmente corporales, a cargo de extraños entes. Leyendo los tebeos de Burns uno no puede evitar la sensación de que, efectivamente, algo ajeno se desliza por sus entrañas.

✎ *Misterios de la carne, Burn Again, El club de sangre, El Vibora* números 65 al 68 y 85 al 90. Todo en Ediciones La Cúpula.

BUSCEMA, JOHN (dibujante)

Nacido en Nueva York el 11 de diciembre de 1927, John Buscema estudió dibujo en la High

School of Music and Art y en el Pratt Institute. Tras unos primeros trabajos en el campo de la ilustración publicitaria, la influencia de artistas clásicos como **Hal Foster** o **Alex Raymond*** le decidió a probar suerte en el mundo del cómic. En 1948 comenzó a trabajar para la editorial Atlas (posteriormente rebautizada Marvel Comics), para la que dibujó multitud de tebeos policíacos, románticos y del Oeste. En todo caso, la mala situación del mercado a lo largo de los años cincuenta pronto le obligó a saltar de una editorial a otra, aceptando cuanto trabajo surgiera y pasando por, entre otras, Charlton (donde dibujó los tebeos de Roy Rogers), Gold Key, Quality o Dell, para la que realizó numerosas adaptaciones de películas de aventuras, como *Los Vikingos*, *El Séptimo viaje de Simbad* o *Espartaco*. En 1958 abandonó el medio para integrarse en la agencia publicitaria ACG, donde permaneció hasta que en 1966 **Stan Lee*** le ofreció volver a trabajar para Marvel, por aquel entonces en pleno proceso de expansión. Buscema no lo dudó y sustituyó a **Jack Kirby*** en la serie *Nick Fury Agent of Shield*. De allí pasó a otros títulos, como *The Incredible Hulk* o *Namor, the Sub-Mariner*, aunque fue su etapa iniciada en el número 41 (junio de 1967) de *Los Vengadores*, una de las colecciones estrella de la casa, la que le convirtió en uno de los dibujantes favoritos de los lectores. Su inimitable estilo (dinámico, espectacular y, sobre todo, mucho más realista que el de la gran mayoría de sus compañeros de editorial) y un estajanovista ritmo de producción, propiciaron que pronto se convirtiese en el artista más representativo de Marvel después de Kirby. De hecho, llegó a sustituirle en su serie más emblemática, **Los Cuatro Fantásticos***, cuando Kirby decidió abandonar la editorial en 1970. Algo poco relevante, por otra parte, para un autor que siempre ha considerado una estupidez el género de los superhéroes y al que lo que de verdad le apetecía dibujar eran historietas de aventuras protagonizadas por héroes algo más mundanos. No es que



John Buscema presentó la versión de Conan más dinámica y poderosa de cuantas se han visto.

Conan el bárbaro* fuera precisamente mundano, pero desde luego se parecía más a los tebeos que le gustaban a Buscema, brindándole, en todo caso, la oportunidad de firmar sus mejores páginas, tanto en la colección de comic-books a color *Conan El Bárbaro*, a la que llegó en 1973 para sustituir a **Barry Windsor Smith**, como en el magazine en blanco y negro *La espada salvaje de Conan*, donde el entintado de profesionales de la talla de Tony de Zúñiga o Alfredo Alcalá dio un acabado a sus lápices realmente gozoso. No obstante, Buscema no se detuvo ahí. Su ritmo de producción (en torno a las sesenta páginas mensuales durante las década de los setenta) le llevó a aparecer en la mayor parte de los tebeos editados por Marvel en aquella década, encargándose de personajes como el Capitán América, Doc Savage, El pato Howard, **La Patrulla-X***, Ka-zar, El motorista fantasma, Hulka, Daredevil y muchos otros. Durante esa década, Buscema se dedicó también a la enseñanza a través de su propia escuela, la John Buscema Comic-book Workshop, y del libro *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel* (Martínez Roca), con textos de Stan Lee. Aunque a lo largo de los ochenta y noventa disminuyó un poco el ritmo, Buscema siguió trabajando en series regulares como

Lobezno, en miniseries como *Magik* o *Mefisto Vs.* y en novelas gráficas como *Elecciones Sangrientas* o *El día del juicio*, aunque fue sin duda su regreso a *Los Vengadores*, para encargarse de una nueva y entretenida etapa junto al guionista Roger Stern, lo que produjo mayor alegría entre los aficionados. Finalmente, en 1996, y tras un breve regreso a *La espada salvaje de Conan*, interesante pero alejada de la gloria de antaño, John Buscema se jubiló.

● *Clásicos Marvel BIN: Estela Plateada, Súper Conan* números 1, 5, 7, 10 y 12, *Conan: La Saga de Bélit* números 1 al 3 y *La Espada Salvaje de Conan* 11 (Forum).

BUSIEK, KURT (guionista)

Este bostoniano, nacido el 16 de septiembre de 1960, puede ser considerado sin rubor alguno el guionista más importante que ha dado el género de los superhéroes en los años 90. Fascinado desde la infancia por los hombrecitos de las mallas, Busiek realizó a partir de 1983 (mientras cursaba el último año de Literatura Inglesa en la universidad de Syracuse), y durante la siguiente década, multitud de trabajos de segunda fila en títulos como *Red Tornado*, *Power Man & Iron Fist*, *Amazing Spiderman*, *Vampirella* o *What If?*, que le sirvieron para curtirse como escritor y para demostrar que, ocasionalmente, tenía destellos de brillantez, como cuando en 1986 realizó para DC la miniserie *Legends of Wonder Woman*, dibujada por Trina Robbins. En 1987 creó *Liberty Project* (Forum), una entretenida colección de 8 números dibujada por James Fry, para Eclipse Comics (editorial para la que ya había trabajado ayudando a su amigo **Scott McCloud** en la serie *Zot*), iniciando así una serie de colaboraciones con varias editoriales independientes, como Topps (con *Teenagents*) o Dark Horse (*Johnny Demon*). Sin embargo, su nombre seguiría sin ser popular entre los aficionados hasta 1994, año en que se publicó ● *Marvels* (Forum), una miniserie de cuatro números pintada por el

excelente e hiperrealista Alex Ross (uno de los pocos artistas que, además de pintar correctamente, cuando se dedica a ilustrar un tebeo se preocupa por narrar bien), que catapultó a ambos al estrellato. Con *Marvels*, además, Busiek encontró por fin la dirección que hasta entonces le había faltado. Su afecto tanto por los personajes de la Marvel y su historia como por el superhéroe como concepto encontró el perfecto vehículo en este relato de aire retro (narraba de nuevo algunos de los acontecimientos más destacados de la historia de esta editorial) a la vez que innovador (lo hacía no desde el punto de vista de un superhéroe sino desde el de un observador al margen: un fotógrafo que registra y sufre las consecuencias de los actos superheroicos). Tras una década de tebeos de superhéroes caracterizados por un realismo mal entendido (dado que, con la excepción de un par de honrosas excepciones, para la mayoría de los guionistas y dibujantes la aplicación del realismo a este género pasaba por aumentar las dosis de violencia y suciedad), Busiek volvió a dotar a personajes como *Los Vengadores* o **Spiderman*** del aura mítica que siempre debieron tener, pero sin caer en las ingenuidades propias de los años sesenta, década en la que fueron creados. Es decir, al igual que **Alan Moore*** en sus escasos números de **Superman***, realizó un tebeo de superhéroes puro y duro, sin otro tipo de coartada más que la inteligencia con la que se había escrito. Sus siguientes trabajos, con mayor o menor fortuna, han seguido esta línea. Entre septiembre de 1995 y octubre de 1997 desarrolló *Las Historias Jamás contadas de Spiderman*, una fresca colección de 25 números (y dos anuales) dibujada por Pat Olliffe, en la que recreó los años en que el hombre araña aún estaba en el instituto (repitiendo la jugada en la miniserie *Amazing Fantasy* —Forum—). En 1995 inició una primera etapa de *Astrocity*, serie creada por él junto al dibujante Brent Anderson y, de nuevo, Alex Ross, en la que ahondó aún más en la mítica del superhéroe. Tras un breve descanso, el mismo equipo crea-



El hiperrealismo fue una de las mejores bazas con las que contó Kurt Busiek en Marvels.

tivo retomó *Astrocity* a partir de septiembre de 1996 y la continúa realizando en la actualidad. Aparte de esta serie, que sin duda contiene lo mejor de su producción, Busiek guioniza regularmente otras como *Thunderbolts* (desde abril

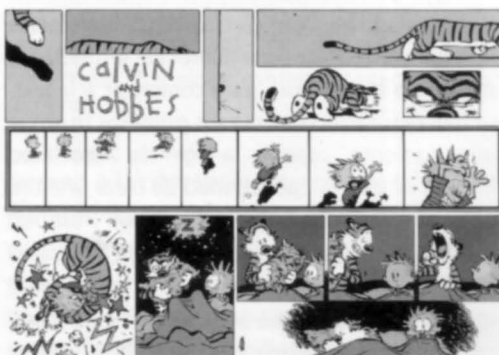
de 1997), *Los Vengadores* (desde febrero de 1998) y *Iron Man* (también desde febrero de 1998), las tres editadas por Marvel.

✎ *Astrocity* Vol. 1 números 1 al 6 y *Astrocity* Vol. 2 números 1 y 4 al 10 (World Comics).

C

CALVIN & HOBBS (personajes)

Calvin es un niño de seis años, travieso e imaginativo. Hobbes es, a los ojos de todo el mundo, su tigre de peluche. Para Calvin, sin embargo, es un compañero de juegos y su principal opositor dialéctico, no menos real que sus padres, su vecina Susie Derkins, o su odiada canguro. Iniciada el 18 de noviembre de 1985, *Calvin & Hobbes* se convirtió casi inmediatamente en una de las mejores y más atípicas tiras de prensa de la historia del cómic. Su creador, **Bill Watterson**, había dado de lleno en el clavo, produciendo un tebeo para adultos con el que los niños se podían identificar plenamente. Sí, para adultos, porque en *Calvin & Hobbes* lo más habitual es que los diálogos contengan, más allá del chiste, una reflexión aguda e incluso una carga crítica notable. El nombre de los personajes, por otra parte, no es nada casual. ¿Recuerda el lector a Jean Calvin, un teólogo convencido de que el destino del hombre estaba controlado por un poder superior —así como el del pequeño Calvin está controlado por el de sus padres, por mucho que él se rebelle en contra de tamaña injusticia—? ¿Y qué decir del filósofo británico Thomas Hobbes? Vaya, una tira de cómic que hace chistes intelectuales ya en el título. Pues sí, pero aparte de eso, *Calvin & Hobbes* se caracteriza por un completo conocimiento del carácter infantil (transmitiendo al lector el gozo sublime de la gamberrada y la fantasía a través de los ojos del pequeño protagonista) así como por un nivel artístico realmente espectacular. Sobre todo



Por mucho que digan, un tigre siempre es un tigre.

desde que, a partir del 2 de febrero de 1992, Watterson cambiara el diseño de sus páginas dominicales, pasando a componerlas horizontalmente y realizando diversos experimentos narrativos. Desgraciadamente, las restricciones del medio y el descontento con el modo de proceder de los sindicatos de distribución, llevaron a Watterson a abandonar la tira en 1996, retirándose para preparar un nuevo proyecto del que hasta la fecha nada se ha sabido. *Calvin & Hobbes* ha llegado a ser la cuarta tira más extendida de los EE.UU. (por detrás de **Carlitos y Snoopy***, **Garfield** y **Blondie**), y se ha llegado a publicar en 1.800 periódicos alrededor del mundo. Además, es una de esas escasísimas series (como **El Pequeño Spirou***) capaz de unir los criterios no sólo de toda la familia sino de todos los lectores que sean lo suficientemente inteligentes como para acercarse a ella. Imprescindible.

☛ *Calvin & Hobbes* números 1 al 11 y *La Venganza* (La Colla de la Pesigolla); *Calvin & Hobbes* 1 al 14 (Ed. B).

CANIFF, MILTON (AUTOR)

Nacido el 28 de febrero de 1907 en Hillsboro, Ohio, Milton Arthur Paul Caniff se inició en el mundo del cómic colaborando con el *Dayton Journal* de Dayton y el *Daily News* de Miami, trabajos que simultaneó con sus estudios en la Universidad de Ohio y que contribuyeron a mejorar su técnica notablemente. En 1932, se trasladó a Nueva York para comenzar a labrar una reputación que vio sus primeros frutos al año siguiente, cuando la agencia Associated Press le ofreció la oportunidad de crear una tira de aventuras. Ideó entonces a Dickie Dare, un niño de unos once años cuyas peripecias transcurrían tanto en el mundo ficticio como en el real, algo que permitió al autor introducir anacronismos tan atractivos como los temibles piratas del Caribe, o personajes célebres como el General Custer y Robin Hood. No obstante, Caniff no permaneció mucho tiempo al frente de la tira, ya que en 1934 la abandonó para iniciar la que se habría de convertir en su obra más conocida: **Terry y los Piratas***. La entrada de los Estados Unidos en la IIª Guerra Mundial trajo consigo la oferta de realizar una tira para su publicación en las revistas del ejército, que debía tener como objetivo entretener a los soldados del frente. Para tal fin, Caniff creó una serie, **Male Call** (Toutain), y un personaje, Miss Lace, pícara y explosiva mujer de "moral alegre" y curvilíneo cuerpo, dispuesta a lo que fuese para levantar el ánimo de los combatientes. El éxito de *Male Call*, que fue seguida con fervor por miles de soldados entre 1942 y 1946, estaba basado principalmente en el contenido picante de la mayoría de las tiras, inusual para la pacata América de los cuarenta aunque indudablemente superado a estas alturas. Una vez finalizados tanto el conflicto bélico como su contrato con las revistas del ejército (y habiéndose clausurado por tanto *Male Call*), Caniff decidió

abandonar la serie de Terry, que no era de su propiedad, para crear un nuevo personaje que sí lo fuese. El resultado: *Steve Canyon*, un piloto de reserva realista en las fuerzas armadas a causa de su incapacidad para adaptarse a la vida civil, al que Caniff hizo participar en todas las posteriores guerras e intervenciones oficiales de los Estados Unidos, legitimándolas como un modo de defender la moral del Imperio y alabando su firme intención de acabar con el comunismo. Desde su aparición el día 13 de enero de 1947 y hasta su cancelación a causa de la muerte del autor el 3 de abril de 1988, las aventuras de Canyon cargaron con ese pesado lastre que es la propaganda, un lastre que además restó brillo a la que por otra parte fue una de las series de más impecable factura (diálogos ajustados, dibujo sintético y elegante, estupenda composición e iluminación cercana a la perfección) publicadas por la prensa americana en las décadas de los cincuenta y los sesenta, antes de iniciar un irremediable proceso de decadencia.

Aunque la calificación de padre del moderno cómic de aventuras que se le suele dar sea errónea (en realidad ese papel habría que atribuirse a **Roy Crane**, cuya serie *Wash Tubbs & Captain Easy* influyó de manera definitiva en la creación de *Terry y los piratas*), lo cierto es que Milton Caniff fue el primero en llevar el género hasta su máxima expresión; no sólo por sus inventivos argumentos, sino también por saber representar los escenarios, los personajes y los accesorios en ellos utilizados de una manera completamente creíble, gracias sobre todo al maravilloso uso de la técnica del claroscuro que había adquirido trabajando junto a **Noel Sickles**. Sickles, con quien Caniff compartió estudio durante varios años, había comenzado a experimentar con dicha técnica en las tiras del aviador Scorchy Smith, un personaje creado en 1930 por John Terry (hermano de Paul Terry, el de los *TerryToons*) y de cuyas aventuras se encargó entre 1933 y 1936. Además, solía ayudar a Caniff a dibujar sus páginas, favor que Milton le devolvía escribiendo guiones para las tiras de *Scorchy*. La influencia de Sickles en su



trabajo (y ya de paso en el de cualquiera de los otros reyes del claroscuro, como **Alex Toth** o **Frank Robbins**, quien también inició su carrera profesional en la tira de *Scorchy Smith*), fue por tanto decisiva. Como decisivo fue el uso que de ella hizo Caniff, convirtiéndose así en uno de los artistas más renombrados del medio.

🍷 Steve Canyon números 1 al 10 (Eseuve).

CAPITÁN TRUENO, EL (personaje)

Este caballero español que, al grito de "Santiago y cierra España", luchaba junto a sus dos inseparables compañeros, el gigante Goliath y el blondo Crispín, contra los tiranos y en defensa de los pobres y oprimidos, nació de la pluma del guionista **Víctor Mora*** y del lápiz del dibujante Miguel Ambrosio "**Ambrós***". El cuadernillo que contenía su primera aventura, titulada *¡A sangre y fuego!*, apareció en junio de 1956, cosechando tal éxito que a partir del número 22 cambió su periodicidad de quincenal a semanal, además de comenzar a reeditarse otra vez desde el número uno a partir de septiembre del año siguiente. Relativamente pronto, *El Capitán Trueno* pasó de ser la publicación estrella de Editorial Bruguera (con una tirada de 350.000 ejemplares por episodio frente a los 100.000 en torno a los que rondaban los semanarios *Pulgarcito* y *DDT*) a convertirse en la serie más exitosa de la historia del cómic español. Bruguera supo aprovechar este éxito añadiendo a las dos ediciones en curso una tercera colección, *Capitán Trueno Extra*, iniciada en 1960 y también semanal. Desde el primer momento, Mora se propuso hacer de *El Capitán Trueno* su propio **Príncipe Valiente***, basándose en los principales ingredientes de la creación de Foster (aventuras sin fin y viajes alrededor del mundo, a menudo en el maravilloso Globo inventado por el mago Morgano) para estructurar sus guiones. La acción interminable comenzó en el sitio de San Juan de Acre, durante la tercera Cruzada, donde Trueno y sus amigos entablaron amistad tanto con Ricardo Corazón de León como con Saladino (lo más



Las siete vidas del gavilán: un apasionante fresco histórico retratado por uno de los mejores artistas franceses contemporáneos: André Juillard.

cercano a las dos superpotencias de la época). Posteriormente se sucedieron los escenarios exóticos, como la muralla china, junto a la que nuestros héroes combatieron con los mongoles de Gengis Khan (con quien el propio Capitán mantenía un duelo que acababa en tablas por agotamiento), el Tíbet (visitando nada menos que al Dalai Lama), Thule, la isla vikinga en la que reinaba Sigrid, el amor de Trueno, o Sudamérica, donde se enfrentaron al temible tirano Titlán, quien sumergía a sus víctimas en una piscina de oro fundido con la intención de exhibirlas como estatuas en una de sus galerías. Y es que ningún héroe puede llegar a serlo sin un villano que le dé la réplica, y de éstos el Capitán anduvo sobrado, siendo los más memorables el sanguinario Muviro, rey de los Kadori, Manfredo el Negro, siempre acompañado de sus jinetes fantasmas, Erik el Fuerte, con su isla inexpugnable sembrada de trampas y fieras, y el sádico Ulrich, lugarteniente del despótico Conde Kraffa, quien a su vez fue el único de ellos que con el tiempo regresó a la serie, aunque en este caso bajo la identidad del siniestro enmascarado El Pulpo. Tras el abandono de la serie por parte de Ambrós en 1960, y hasta su cancelación en 1968, *El Capitán Trueno* pasó por las manos de más de una veintena dibujantes, pero la obra de la mayoría de ellos fue burlada y maltratada por la editorial, que intentaba conseguir una cohe-

sión gráfica para la serie recortando cabezas dibujadas por Ambrós con anterioridad y pegándolas sobre los cuerpos dibujados por los recién llegados. De la chapuza únicamente se salvaron dibujantes con una fuerte personalidad y un nivel gráfico realmente notable, como Ángel Pardo y Francisco Fuentes "Fuentes Man". La misma falta de respeto se repitió posteriormente en las reediciones: *Capitán Trueno Álbum Gigante*, en la que Bruguera remontó las viñetas y mutiló las aventuras a la vez que una recrudescida censura eliminaba las escenas violentas (?) y la mayoría de las armas (de modo que la gente que antes moría de un flechazo ahora caía al suelo sin que se supiera por qué), y *Trueno Color*, en la que además de colorearse, se volvieron a remontar las viñetas, llegando a añadir algunas nuevas para que se pudiera ofrecer una historia completa en cada número, eliminando groseramente subtramas argumentales y perdiéndose a menudo el sentido del enredo. Esta última versión se reeditó hasta la saciedad en diferentes formatos. Cuando por fin, en 1986, Bruguera se decidió a realizar una reedición facsímil, a la vez que el personaje reiniciaba su andadura en una nueva colección escrita por Mora y dibujada por Luis Bermejo, la editorial suspendió pagos y cerró. Al año siguiente, Mora llegó a un trato con Cómics Forum para publicar un *comic-book* de Trueno con el nuevo material, pero la colección se interrumpió al anunciar Ediciones B su intención de relanzar al personaje. En 1987, efectivamente, apareció *El Capitán Trueno*, una serie semanal que reeditaba ¡¡*Trueno Color*!!.

Aún hubo que esperar a la llegada de los 90 para que por fin apareciera la ansiada reedición facsímil, y la recuperación de otros materiales, como las estupendas historietas de Fuentes Man para *El Capitán Trueno Extra*. Y sin embargo, pese a tantos maltratos, la leyenda del Capitán Trueno sigue viva, sus tebeos se siguen comprando y la gente aún le recuerda. Y lo que es más importante, muchas de sus historietas aún siguen manteniéndose tan frescas como cuando fueron publicadas por primera vez. El Capitán Trueno es, sin ninguna duda, el mayor mito del cómic español.

📖 *Capitán Trueno edición facsímil volúmenes I al III y El Capitán Trueno de Víctor Mora y Fuentes Man volúmenes I al III* (Ediciones B).

CARLITOS Y SNOOPY (personajes)

Charles Monroe Schulz, el creador de *Peanuts*, que así se llama la serie *Carlitos y Snoopy* en su país de origen, nació en Minneapolis, Estados Unidos, el 26 de noviembre de 1922. Tras participar en la IIª Guerra Mundial, se convirtió en profesor de dibujo de animación en la Art Instruction Inc (una escuela por correspondencia en la que él mismo había estado matriculado cuando era niño), y empezó a publicar en el *Saturday Evening Post*. En 1950, envió a diversas agencias las primeras tiras de *Li'l Folks*, serie que acabó siendo adquirida por el United Feature Syndicate a condición de que el autor cambiase el título de la misma por el de *Peanuts*, iniciando su publicación el 2 de octubre de 1950. Aunque su debut se produjo en tan sólo siete periódicos, *Peanuts* fue ganando adeptos hasta publicarse bajo un centenar de cabeceras a mediados de la década y cerca del millar al finalizar la misma. Actualmente, tras haber pasado por Broadway en 1969, haber tenido su propio programa de radio en los setenta, haber visto cómo sus nombres servían para bautizar al módulo y la lanzadera lunares de la misión Apolo X y haber protagonizado dos largometrajes de dibujos animados y una serie de televisión, Carlitos y Snoopy protagonizan la tira más extendida a nivel mundial de la historia del cómic, Snoopy se ha convertido en un icono cultural y en un producto comercial de primer orden y Schulz ha sido galardonado en dos ocasiones (1955 y 1964) con el premio Reuben, uno de los más importantes que puede recibir un dibujante de cómics en Estados Unidos. Detrás del dibujo simple y esquemático de Schulz se esconde una obra compleja, aguda y llena de sarcasmo, que basa su humor más en la ironía sutil que en el chiste evidente. Por otra parte, y pese que mucha gente aún lo crea, *Peanuts* nunca ha sido una serie para niños. De



Arriba, primera tira de la serie, fechada el 2 de octubre de 1950. Abajo, los personajes tal y como ahora los conocemos.

hecho, debe haber pocos tebeos menos apetecibles para los chavales, ya que (al contrario de lo que hacen los creadores de otras series protagonizadas por niños de papel, como las magistrales *Calvin & Hobbes** o *El Pequeño Spirou**) Schulz ha decidido obviar todo tipo de complicidad con ellos. Sus personajes no son otra cosa que adultos confusos, frustrados y acomplejados, cuyos cuerpos infantiles no hacen sino potenciar la imagen del desamparo y la indefensión humana frente al mundo. El perro Snoopy, a la postre el personaje más popular de la serie, es prácticamente el único que mantiene un espíritu lúdico, pese a que en último término el fantasma del fracaso planea también sobre él (véase si no su período como imaginario as de la aviación, en el que acababa siendo invariablemente derribado por el Barón Rojo una y otra vez; o su etapa de escritor, durante la cual tampoco consiguió un solo resultado positivo). No en vano, el mismo Schulz llegó a definir a Carlitos como "un hombrequito en la era de la confusión del mundo mecanizado, el pequeño hombre de nuestros días". Pese a que lo mejor de su producción quedó atrás hace ya un par de décadas, Charles Schulz sigue reproduciendo con tesón las miserias y alegrías de la vida cotidiana en su pequeño microcosmos. Tal dedicación en un hombre que podría haberse retirado a vivir de las rentas hace tiempo es, desde luego, admirable.

Carlitos y Snoopy números 1 al 4 (Grijalbo).

CHALAND, YVES (AUTOR)

Nacido en Francia en 1957, Yves Chaland creció rodeado de tebeos de *Spirou**, enamorándose del dibujo de *Jijé**. Estudió Bellas Artes en Saint Etienne, compaginando sus clases con una activa colaboración en fanzines. En 1978, y gracias a la ayuda de Luc Cornillon, empezó a publicar en la revista *Métal Hurlant*, para la que desarrolló una serie consistente en pastiches de clásicos de la historieta francobelga, capítulos sueltos de series improbables e incluso publicidad falsa, todo lo cual se recopilaría en el tomo *Captivant*, aparecido al año siguiente. En 1980 creó a su primer personaje, Bob Fish, un detective privado de aire retro que aún luchaba, con más mala leche que heroísmo, contra el peligro amarillo y amenazas similares; y en 1981 al segundo, Adolphus Claar, iracundo protagonista de una serie de ambiente futurista más emparentada con *Los Supersónicos* de Hanna Barbera que con los trabajos de Asimov o Arthur C. Clark. La familia de personajes crueles de Chaland recibió a su más admirable representante en 1982 con la llegada de Albertito, un joven mórbido y perverso que había iniciado su carrera como acompañante de Bob Fish pero que reclamaba a voces un producto a su medida, siendo éste el puñado de medias páginas en las que Chaland le permitió dar rienda a sus más bajos instintos. Se recopilaron en el álbum *Jeune Albert*, en 1985, y siguen representando todo un logro del humor negro. Su personaje más célebre, en todo caso, fue el siguiente: el aventurero Freddy Lombard. Éste apareció por primera vez en la revista *Bananas*, en cuyos tres primeros y únicos números se serializó *El testamento de Godofredo de Bouillon* (Arrebatado), todo un desfile de lugares comunes de la narrativa de aventuras, en este caso representada por caballeros cruzados, castillos medievales y tesoros ocultos, que sirvió de presentación para el soñador Lombard y sus compañeros de peripecias: Dina, la chica, y Sweep, el forzado. El esquema de revisar los tópicos de la aventura desde una perspectiva más o menos posmoder-



Freddy Lombard vive en un perpetuo drama debido a su vocación aventurera

na, manteniendo un difícil equilibrio entre la parodia y la sincera admiración, se repitió en **El cementerio de los elefantes** (Eurocómic), aunque en este caso utilizando como patrón la vertiente africana del género. En 1986, y ya en las páginas de *Métal Hurlant*, apareció **El cometa de Cartago** (Eurocómic), que supuso el inicio de la colaboración entre Chaland y el siempre competente guionista **Yann***. Su aportación fue evidente desde las primeras páginas de esta aventura, la cual demostró, sin abandonar esa posición a medio camino entre la reverencia y el diletantismo hacia los clichés de los géneros más tradicionales, una mayor madurez y, sobre todo, una mayor elaboración tanto de tramas y ambientes como de personajes secundarios. De hecho, a partir de entonces, Freddy, Dina y Sweep pasaron de ser protagonistas a ser simples espectadores de acontecimientos que les sobrepasaban, tratándose en el caso de *El Cometa de Cartago* del paso del ídem y del efecto que un asesinato causa sobre una pobla-

ción costera completamente aislada a causa de un aguacero que ha cortado todas las comunicaciones. Posteriormente contemplaron las revueltas populares que se sucedían en una Hungría en poder de los rusos (en *les Insurgés de Budapest*, aparecido en 1988 directamente en álbum) y se vieron atrapados en el cúmulo de relaciones que unían o desunían a los pasajeros de un avión (en *F-52*, álbum con el que se cerró el ciclo). Aparte de estos trabajos, Chaland realizó también un episodio de *Spirou** a la manera de su admirado **Jijé***, como ya hemos dicho, el autor al que consideraba su maestro, pese a admitir igualmente influencias de **Hergé***, **Tillieux** y **Paape**. Su prematura muerte, a la edad de 33 años, nos privó de seguir observando la evolución de un autor que, en un espacio de tiempo relativamente breve, no sólo se había convertido en uno de los más importantes de la nueva historieta europea sino en uno de los que realmente crean escuela, y que presumiblemente habría sobrepasado, de haber tenido más tiempo, el estatus de clásico para llegar al de verdadero maestro.

CHARLIER, JEAN MICHEL (guionista)

Es más que probable que Jean Michel Charlier, nacido el 30 de octubre de 1924 en Lieja, fuese el más importante guionista que ha tenido el cómic francés aparte de **René Goscinny***. Aunque estudió Derecho y llegó a formar parte de un bufete de abogados, comprendió que aquello no era lo suyo y decidió dedicarse al cómic, su gran pasión junto a la aeronáutica. En 1946 formó equipo con Víctor Hubinon para realizar la historieta bélica *Agonie du Bismarck*, en la que Charlier, además de guionizar, dibujó la parte técnica (aviones, barcos, etc.). Al año siguiente, y también con Hubinon, inició en el semanario *Spirou* la publicación de *Buck Danny*, serie protagonizada por un piloto de la US Air Force, que luchaba en el Pacífico durante la IIª Guerra Mundial. Tras una breve aventura como civil en el Oriente Medio, se reincorporaba a la armada, participando activamente en la guerra

fría y en actos de espionaje (Hubinon, por cierto, estaba al principio muy influido por **Milton Caniff***, lo que no es de extrañar viendo la temática de la serie). Paralelamente a Buck Danny, ambos autores colaboraron en Sourcof, un tebeo histórico de temática marinera que se serializó en el mismo semanario entre 1949 y 1952. También para *Spirou*, y tras haber decidido abandonar sus contribuciones con el pincel para dedicarse únicamente a la escritura, Charlier creó, en 1951 y junto a **Eddy Paape**, a uno de los personajes más entrañables de esta publicación: Oncle Paul. A partir de 1953, la producción del guionista se diversificó hasta tal punto que es difícil seguirle los pasos. Entre ese mismo año y 1956 participó en la serie *Kim Devil*, una de aventuras africanas emparentada con el *Jungle Jim* de **Alex Raymond*** que dibujó Gérald Forton y de la que aparecieron 4 álbumes (aún es recordada como uno de los grandes hitos de *Spirou*). También en 1953 creó, junto a Mitacq, una serie infantil y repleta de buenos sentimientos que se llamó *la Patrouille des Castors*, protagonizada por cinco boy scouts. Entre 1954 y 1955 escribió para Eddy Paape los guiones de la serie *Jean Valhardi* (personaje creado por Jean Dolsy y **Jijé*** en 1941), y en 1957 hizo lo propio para Caros Laffond en *Thierry le Chevalier*. En 1959, se unió a **René Goscinny*** y a **Albert Uderzo** para crear *Pilote*, una revista que le sirvió de plataforma para sus creaciones más populares: *Michel Tanguy* (otra serie de aventuras y aviación, que fue dibujada por Uderzo hasta 1966, por Jijé hasta 1979, y por Patrice Serres a partir de entonces) y *Blueberry*, uno de los mejores tebeos del oeste jamás escritos, que además contó con la inestimable pericia gráfica de un monstruo como Jean Giraud (alias **Moebius***). *Blueberry* narraba la odisea de Mike Donovan, rico heredero de una gran plantación sureña que era acusado de un asesinato que no había cometido. Obligado a cruzar la frontera con los estados del Norte y perseguido por un pelotón de linchamiento, Donovan era salvado por una patrulla del ejército de la Unión. Al preguntarle el oficial cuál



Blueberry en Sombras sobre Tombstone, con un Giraud más Moebius que nunca.

era su nombre, Donovan fijaba la mirada en un racimo de arándanos (*blueberries*, en inglés) y respondía: Mike Steve Blueberry. Habiendo abandonado su pasado, Blueberry se incorporaba al ejército de la Unión, entrando como corneta y graduándose tras la Guerra Civil como teniente, para acabar en su madurez siendo *sheriff* (en historietas que, conviene aclarar, ya no guionizó Charlier). El éxito de la serie, propició la aparición de *La Juventud de Blueberry*, también guionizada por Charlier y dibujada por el neozelandés Colin Wilson. Asimismo, de las páginas de *Pilote* también surgieron *Barbarroja* (evidentemente, una de piratas), dibujada por Victor Hubinon, *Jacques LeGall* (publicada entre 1961 y 1967 y dibujada por Mitacq) y *Guy Lebleu*, ilustrada por Raymond Poivet. A pesar de que en los años siguientes Charlier aún contribuyó a la creación de nuevos personajes y series (como *Brice Bolt*, para Puig, *Jim Cutlass*, otro western dibujado por Moebius, o *Los*

Gringos, junto al español Víctor de la Fuente), su interés principal residió en *Blueberry*, *Barbarroja* y *Michel Tanguy*, que siempre fueron sus series favoritas. En ellas trabajó hasta su fallecimiento el 9 de julio de 1989. Jean Michel Charlier fue, además de un guionista extraordinariamente prolífico, un escritor de notable calidad y un prodigioso manantial de ideas. Su implicación con los tebeos de aventuras (fuesen éstos, como hemos visto, del Oeste, de piratas o de cualquier otro tema) contribuyó sobremedura a la madurez de varios géneros.

Fort Navajo, El caballo de hierro, El hombre del puño de acero, La pista de los Sioux, El general cabellos rubios, La mina del alemán perdido, El Fantasma de las balas de oro, Chihuahua Pearl, El hombre que valía 500.000 \$ y Balada por un ataúd (Grijalbo).

CHAYKIN, HOWARD (AUTOR)

Howard Chaykin nació el 7 de octubre de 1950 en Newark, New Jersey, y se inició en el medio trabajando de ayudante de maestros como **Wally Wood**, **Gil Kane*** y **Neal Adams***. Su primer trabajo profesional fue *Shattuck*, un western guionizado por Nicola Cuti y publicado en una revista militar a finales de los años sesenta. A partir de 1973 colaboró activamente en series de fantasía de DC Comics, como *Fafhrd and the Gray mouser* (guionizada por **Denny O'Neil** a partir de relatos de Fritz Leiber y publicada en la revista *Swords & Sorcery*) y *Iron Wolf* (junto a Len Wein y para *Weird World*). En 1975 comenzó a colaborar en *Star Reach*, un prozine (revista autoeditada por profesionales del medio) dirigido por Mike Friedrich que supuso uno de los primeros esfuerzos por realizar cómic adulto en Estados Unidos, creando a sus personajes Cody Starbuck y Gideon Faust (este último de nuevo con la ayuda de Wein). Entre 1976 y 1977 trabajó en Marvel, primero en una nueva serie cocreada junto a **Roy Thomas**, *Monark Starstalker*, y posteriormente adaptando al cómic la película *La Guerra de las Galaxias*, antes incluso de que se estrenase. Elaboró a continuación dos ambicio-



Humor, sexo, violencia, provocación... Howard Chaykin tiene asumido su papel de *enfant terrible* del cómic comercial norteamericano.

sos proyectos en forma de novela gráfica para la editorial Byron Preiss: *Empire* (1978), sobre un guión de Samuel R. Delany, y *The Stars my Destination* (1979), adaptando la novela homónima de Alfred Bester, todo un clásico de la ciencia-ficción. En 1980 se incorporó al magazine *Heavy Metal* (versión americana del *Métal Hurlant* francés en la que se alternaba el material europeo con el autóctono), colaborando con el escritor Michael Moorcock en la realización de *■ Espadas del cielo, flores del Infierno* (editado en España entre los números 11 y 14 de la revista *Comix Internacional*). A este trabajo le siguieron las recuperaciones tanto de Cody Starbuck (en 1981) como de Gideon Faust (en 1982). Junto a estos proyectos, en su mayoría brillantes y no sólo por el espectacular uso del cromatismo, en los que ya demostraba cómo su preocupación por el diseño y la composición de las páginas le



elevaba por encima de la mayoría de sus contemporáneos, Chaykin realizó otros trabajos completamente mediocres y claramente alimenticios, como la adaptación de la película *Sólo para tus ojos* y otros encargos para Marvel. En 1983 creó para First Comics la serie que le consagró como uno de los autores más inquietos de la industria norteamericana: *American Flagg!* Uniendo ciencia-ficción, aventuras y erotismo a través de su perverso sentido del humor, Chaykin llevó a cabo en los 26 números que guionizó y dibujó una ácida parodia del mundo del espectáculo televisivo y, en general, de la pacata Norteamérica de Reagan. También para esta misma editorial realizó, en 1986, dos novelas gráficas de una nueva serie llamada *Time Squared*, ligeramente relacionada con *Flagg*. Ese mismo año apareció *La Sombra* (Zinco), una miniserie de 4 números para DC en la que Chaykin revitalizó al viejo héroe de la literatura *pulp*, realizando un sólido entretenimiento sin renunciar a su habitual sarcasmo. El éxito de este trabajo, le llevó en 1987 a poner al día, mediante una excelente miniserie de tres números, a otro de los personajes clásicos de DC, el no menos veterano *Blackhawk* (Zinco). Las batallas en Europa (estamos en plena IIª Guerra Mundial), las carreras alrededor del mundo para hacerse con una bomba atómica que pasa de unas manos a otras con la celeridad con que se aprieta un gatillo, la estupenda caracterización de los personajes, el subversivo discurso de Chaykin (el enemigo siempre está en casa) y el endiablado ritmo con el que se suceden los imprevistos, hacen de este tebeo una de las mejores lecturas de la pasada década. Su siguiente proyecto fue *Black Kiss* (Norma), una serie de 12 números realizada para la independiente Vortex en 1988 y que levantó cierta polémica en Estados Unidos debido a su explosiva mezcla de perversiones sexuales (muchas de ellas explícitas), negrísimo sentido del humor, vampirismo e intriga. El resultado final, en todo caso, siguió siendo notable. No fue ese el caso de *Lobezno y Nick Furia: Conexión Scorpio* (Forum), novela gráfica escrita por **Archie Goodwin** y

dibujada por Chaykin en 1989 para Marvel, sin que ninguno de los dos estuviera especialmente inspirado. Tras alejarse una temporada de los tebeos para trabajar en la industria televisiva, escribiendo y supervisando guiones para la serie *The Flash*, basada en el personaje de DC Comics, Chaykin regresó al medio, aunque sólo en calidad de guionista, para reiniciar su labor reinterpretabora. En 1991 aparecieron las miniseries *Fafhrd and Gray Mouser* (Forum), cuatro números de buena fantasía heroica editados por Epic y magníficamente ilustrados por **Mike Mignola**, y *Twilight* (Zinco), tres números de memorable *space opera* para DC, ilustrados además por el estupendo José Luís García López. Ese mismo año colaboró con su maestro Gil Kane en una historia de **Batman*** aparecida en la colección *Leyendas de Batman* (números 24 al 26; Zinco). En 1992 volvió a reunirse con Mignola para saldar cuentas con otro de los personajes a los que había dibujado en sus primeros años de profesional, mediante la novela gráfica *IronWolf. Las llamas de la revolución* (Zinco). En 1993 Chaykin se decidió a volver a ejercer de autor completo con la miniserie de cuatro números *Midnight Men* (Forum), una entretenida vuelta de tuerca al concepto de héroe *pulp* editada por Epic, y en 1994 repitió con *Power & Glory* (Forum) para Malibu, una parodia gruesa y subversiva de los superhéroes (especialmente de los patriotas). Desde entonces, parece haberse abonado a la serie *Elseworlds*, un invento de DC que permite a los autores coger a un personaje ya establecido y recrearlo a partir de nuevas premisas, por ejemplo: ¿Qué hubiera hecho Bruce Wayne si se hubiera convertido en Batman a finales de los años treinta? Según Chaykin, en el divertidísimo tebeo de 1996 *Oscuras Alianzas* (Zinco), pegarse con el Ku Kux Klan, defender a los huelguistas de las represoras fuerzas del orden público y enrollarse con una ex-actriz porno. Esta serie permite, como vemos, enfoques bastante novedosos a personajes tradicionales, y le supuso a Chaykin, que siempre ha sido un subversivo y se lo pasa en grande pervirtiendo la moral americana de la

que hacen gala los héroes de toda la vida, la oportunidad de jugar con éstos con mayor libertad. Así, ha realizado los trepidantes tres números de *Thrillkiller* (en los que Batman no es Batman, sino Batwoman, y además en plena época *beat*), ilustrados por Dan Brereton en 1997, *Thrillkiller* '98, su secuela, y *Distant Fires*, un excelente especial ilustrado por Gil Kane y Kevin Nowlan ese mismo año, en el que **Superman*** llega a la tierra cuando ésta ya ha sido asolada por un apocalipsis nuclear. Howard Chaykin sigue siendo, además de uno de los mayores innovadores del lenguaje narrativo que hubo en los ochenta, una de esas escasísimas *raae avis* que, dentro del mercado comercial americano, es capaz de convertir en suyo cada proyecto que toca.

◀ **Cody Starbuck** (la segunda etapa de este personaje fue recogida en los números 25 a 29 de *Comix Internacional*), *American Flagg* (los tres primeros números del *comic-book* fueron divididos en nueve capítulos serializados entre los números 31 y 39 de *Zona 84*), y *La risa de Hitler* (historieta incluida en el interesantísimo álbum colectivo *Norte-Sur*, de Ikusager).

CHRISTIN, PIERRE (GUIONISTA)

Nacido en Saint-Mendé, Francia, en 1938, este profesor de la Universidad de Burdeos llegó al mundo del cómic de la mano de un amigo de la infancia, el dibujante Jean Claude Mézières, para quien en 1966 escribió el guión de *le Rhum du Punch*, serializado en la revista *Pilote*. Al año siguiente y también en esta revista, el mismo equipo creativo presentó ▶ *La ciudad de las aguas turbulentas*, primera entrega de una serie de ciencia-ficción, *Valérian*, destinada a hacer historia en el tebeo europeo y que aún hoy se sigue publicando. Protagonizada por dos agentes espacio-temporales, Valérian y su compañera Laureline, la serie presentaba un futuro en el que la paz del imperio terrestre se veía constantemente amenazada. La misión de Valérian y Laureline era, lógicamente, preservarla. Pese a que las primeras aventuras de la saga resultaron



Tan sólo una muestra de lo que Christin y Mézières son capaces de hacer en *Valérian*.

un tanto esquemáticas y más bien rutinarias, el progresivo afianzamiento de Christin en su rol de escriba le llevó no sólo a abandonar el seudónimo con el que al principio firmaba sus tebeos (Linus) sino también a crear narraciones cada vez más medidas, tensas y bien empapadas de análisis social y dilemas morales, convirtiendo a Valérian en la más memorable *space-opera* realizada en Europa. Por otra parte, en 1972 inició con *Rumeurs sur le Rouergue*, álbum ilustrado por **Jacques Tardi***, la serie *Leyendas de hoy*, posteriormente continuada en la parte gráfica por el yugoslavo **Enki Bilal*** y en la que Christin dio rienda suelta a todas sus preocupaciones sociales y políticas, tratando temas como el urbanismo desbocado, la corrupción, la pervivencia del fascismo o las purgas en la Rusia estalinista. El tándem Christin-Bilal produjo de esta manera media docena de pequeñas obras maestras, entre las que destacan ▶ *Las falanges del orden negro* (Norma) y la multipremiada ▶ *Partida de caza* (Toutain). Además de guionizar las dos series ya mencionadas, Christin fue capaz de alternarlas con una tercera, la colec-



ción de álbumes *Portraits Souvenirs*, serie de Dargaud dedicada a los tebeos biográficos, a veces protagonizados por personajes reales, conocidos o no tanto, y a veces por personajes ficticios. Christin fue, en 1980, el encargado de iniciarla, realizando junto a **Annie Goetzinger** la *Demoiselle de la Légion d'honneur*. Los mismos autores repetirían en *Charlotte et Nancy* y la *Diva et le Kriegspiel*, aunque Christin siguió contribuyendo regularmente a la serie (en la que también aparecerían obras de Claude Jean Philippe y Patrick Lesueur, y de Guy Vidal junto a Alain Bignon) con otros dibujantes, como Jean Vern (*la Maison du temps qui passe*), Bernard Puchulu (*le Jeune Copte, le Diamantaire et Son boustophédon*) o Jacques Henri Tournadre (*Un cercle magique*). Además, publicó varios relatos en Éditions Autrement, escritos como si de reportajes periodísticos se tratara e ilustrados por algunos de sus dibujantes preferidos, principalmente Bilal y Mézières. Pierre Christin no sólo es un estupendo guionista; también es uno de los principales responsables de haber logrado para el cómic una dimensión más adulta y de conseguir, aunque sea de vez en cuando, que los medios de comunicación se fijen más en este arte.

✎ *El embajador de las sombras, El Círculo de poder, Metro Chatelet dirección Casiopea, El País sin estrellas.* Grijalbo.

CLOWES, DANIEL (AUTOR)

Dan Clowes nació en Chicago en 1961. Creció rodeado de los libros de su abuelo y de los tebeos de superhéroes de su hermano. No obstante, su pasión por el medio no se despertó hasta que descubrió los *Mad* de **Harvey Kurtzman***, hallazgo que más o menos coincidió con su ingreso, a los 18 años, en la Escuela de Arte de Nueva York. Profundamente deudor de la estética de los años cincuenta, desde los prototipos de mujeres y moda de la época hasta los coches, edificios e incluso decoración de interiores, Clowes fue rechazado por varias agencias de ilustración, ya que encontraban su estilo poco adecuado. Decidió entonces probar suerte en el

mundillo del cómic enviándole una historieta de inequívocos referentes "Russmeyerianos" a **Gary Groth**, editor de Fantagraphics, quien para su sorpresa no sólo la aceptó sino que además se la publicó como complemento de la revista estrella de la casa, el *Love & Rockets* de los hermanos **Hernández***. En 1985, la misma Fantagraphics inició la publicación de *Lloyd Llewellyn*, serie protagonizada por un alter ego del autor mediante el que éste dio repaso a sus obsesiones personales: la cultura basura, los libros, los cómics, las películas, las mujeres, los marcianos, etc. Tras seis cuadernos, Clowes dio por agotadas las posibilidades del personaje e inició una nueva serie que diera cabida a sus inquietudes más recientes, nacidas de las nuevas influencias a las que su trabajo había estado expuesto durante sus primeros cuatro años como profesional (además de Kurtzman, **Elder** y demás *staff* del *Mad* primigenio, habría que añadir ahora al eterno **Robert Crumb***, a apóstoles del nuevo *underground* como **Chester Brown*** o **Peter Bagge*** e incluso a autores en principio tan alejados de su universo como **Muñoz*** y Sampayo). A tal efecto, creó *Eightball*, colección en la que va alternando historias cortas de variado calibre y pelaje, series compuestas de episodios autoconclusivos (como *Las aventuras de Dan Pussey —La Cúpula—*, en la que se ceba sin piedad en el mundo de los tebeos norteamericanos, y seriales largos como *Como un guante de seda forjado en hierro* (título extraído de un diálogo de la película *Faster Pussycat* de, de nuevo, Russ Meyer), *Ghost World* o *David Boring*). El primero de ellos (publicado por La Cúpula en cinco *comic-books* y quizá el que más puntos en común tiene aún con *Lloyd Llewellyn*), está protagonizado por un hombre que sigue la pista de su ex-esposa, a la que cree haber reconocido en una película porno, encontrándose en su trayecto con personajes que oscilan entre lo enfermizo y lo absurdo y que representan la cara más oscura y a la vez cotidiana de América. Con no pocas conexiones con David Lynch, cuyos fans disfrutarán a buen seguro con la obra de Clowes, *Como un*

guante... es una de las obras más personales e innovadoras de los noventa, con un planteamiento tan radical que puede echar hacia atrás a más de un lector, pero que ofrece indudables recompensas al que sea capaz de entrar en su dinámica. Su siguiente serial, *Ghost World*, ahonda en temas tratados en el anterior, como la alienación, la falta de comunicación y el amor por lo bizarro, pero desde la perspectiva de dos adolescentes con problemas de integración que acaban revelándose como personajes más redondos y mejor definidos que los hasta entonces utilizados por Clowes. También se nota en *Ghost World* una mayor madurez narrativa, siendo ésta su mejor obra hasta el momento. *Eightball*, en todo caso, se sigue publicando. Habrá que estar atentos.

COLAN, GENE (dibujante)

Eugene Colan nació el 1 de septiembre de 1926 en el Bronx, Nueva York. Cuando era niño estaba tan enamorado de los tebeos que llegó a acercarse, con tan sólo 13 años, a las oficinas de la National, para ver si le contrataban. Evidentemente, no lo hicieron, pero pudo conocer a **Jack Kirby***, uno de sus héroes. Se inició en el medio en 1944, ilustrando los tebeos bélicos *Wings Comics* y *Suicide Brigade*, para Fiction House, poco antes de participar en la IIª Guerra Mundial como miembro de las fuerzas aéreas. Cuando regresó en 1947, inició un periplo por todo tipo de editoriales (Ziff-Davis, Dell, Quality, Charlton, Ace, EC, National —donde firmó *Hopalong Cassidy* y *Sea Devils*—) que se alargó una década hasta su entrada en Marvel. La participación de Colan en los más variados géneros (*western*, romance, guerra...), le sirvió de complemento a su búsqueda de un estilo realista propio que se alejara de las influencias de **Milton Caniff***, **Hal Foster** y **Alex Raymond***, quienes le habían marcado en un principio. En Marvel trabajó en títulos como *Menace*, *Mystic*, *Journey into Mystery*, *Silver Surfer*, *Sub-Mariner*, *Captain Marvel*, *Iron Man*, *Dr. Extraño* o *Black Panther*, aunque sus mejores páginas aparecieron en



Gene Colan: sugerente y atmosférico.

Daredevil, **Howard the Duck** y, sobre todo, en *Tumba de Drácula*, su obra más recordada y la que él mismo suele poner en primer lugar. No en vano dibujó los 70 números de que constó la serie entre 1972 y 1979, entintados la mayoría de ellos por Tom Palmer, probablemente el entintador que más partido supo sacarle a sus lápices. Aunque los seis primeros números de esta colección fueron escritos por **Gerry Conway**, a partir del siete y hasta el último fueron firmados por **Marv Wolfman**. Juntos, Wolfman y Colan recrearon estupendamente el mito del vampiro transilvano, consiguiendo un nivel creativo realmente notable y convirtiendo a *Tumba de Drácula* en uno de los tebeos de terror más admirados de la historia del medio (por detrás, por supuesto, de los títulos de EC Comics). Dado que nunca le gustó dibujar superhéroes, no es de extrañar que Colan se sintiera tan cómodo realizando esta serie (para la cual estaba especialmente preparado, ya que a mediados de los sesenta había cola-



borado ocasionalmente en revistas de terror de la Warren como *Creepy*, ilustrando algunos de los mejores guiones de **Archie Goodwin**), y que el único otro título que le produjera la misma satisfacción fuese *Howard The Duck*, guionizado por **Steve Gerber** y en el que un pato antropomorfizado (bueno, en realidad era extraterrestre) se presentaba a las elecciones presidenciales. En los ochenta se pasó a DC Comics, con la que ya había colaborado en alguna otra ocasión, para crear las series *Night Force*, de nuevo junto a Marv Wolfman, y *Nathaniel Dusk* con Don McGregor. Posteriormente trabajó para la independiente Eclipse, realizando los títulos *Stewart the Rat*, *Ragamuffins*, *Bloodscent* y *Detectives Inc.* antes de retornar a Marvel para resucitar al príncipe de los muertos en una miniserie de cuatro números, llamada de nuevo *Tomb of Drácula* (publicada entre 1991 y 1992), y para colaborar en series, como (otra vez) *Daredevil* o *Lobezno*. También a principios de los 90 realizó algunos episodios de *Archie* en un estilo irreconocible. Y eso que el estilo de Gene Colan es uno de los más fáciles de reconocer de entre los artistas norteamericanos. La belleza enigmática que desprenden sus páginas, la irrepetible atmósfera que les imprime y el personalísimo tratamiento de los rostros y los contornos le convirtieron en uno de los mejores y más originales artistas que ha tenido el *comic-book*. Colan se preocupó también de experimentar con la narración, introduciendo recursos como la disposición de las viñetas en diagonal, mediante el que conseguía un efecto de inquietud y desequilibrio en el lector, ideal para sus historias de terror, y el de representar el movimiento no mediante líneas cinéticas sino desenfocando el objeto desplazado, tal y como hubiera quedado reproducido en una foto.

📖 *Clásicos del Terror: Drácula* números 1 al 19, *Blade: sangre de Vampiro*, *Lobezno* nº 9. Cómics Forum.

COLL, JOSEP (AUTOR)

Cuando en 1968 la Real Academia Española recogía en su Diccionario de la Lengua la palabra



La exquisita sencillez y el humor elegante del gran Coll.

“tebeo”, consagró definitivamente a una de las mejores revistas de historietas que ha habido en este país, y con ella a un grupo de dibujantes (Benejam, Opisso, Muntañola, Blanco, Sabatés...) entre los que siempre destacó el catalán Josep Coll. Nacido en Barcelona en 1923 y dibujante autodidacto, Coll fue durante toda su carrera un creador atípico. Se inició en el mundo del cómic a principios de la década de los cuarenta, participando en revistas como *Pocholo*, *Chispa*, *Mundo Infantil*, *PBT*, *Nicolás*, *KKO* y, por supuesto, *TBO*. Allí, rompiendo con todas las reglas que se le suponen a un autor de historietas de humor (crear un personaje fijo que ayude a enganchar al público y a la vez facilite la labor del autor, que puede jugar una y otra vez con el mismo concepto), prescindió de series o personajes fijos, prefiriendo realizar páginas independientes protagonizadas por arquetipos anónimos y universales, como el naufrago, el caníbal, el vagabundo, el motorista o los porteadores africanos. La

lucha denodada de estos personajes con su entorno (fuera éste natural o artificial, humano o animal), se saldaba invariablemente con el fracaso, siendo éste la raíz del humor de Coll. Su impecable dominio del movimiento y la extraordinaria expresividad de su dibujo le convirtieron en el maestro de las historietas sin palabras, prescindiendo la mayor parte de las veces de los diálogos para resolver sus páginas a base de puro talento. Pese a que el grueso de su producción fue realizado para *TBO*, Coll colaboró a lo largo de las décadas de los cincuenta y los sesenta en otras revistas de humor, como *La Risa*, *Álex*, *Tururut!* o *L'Infantil* (para la que creo una de sus escasísimas series fijas: *En Bufo i en Pumpun*). Sin embargo, los años sesenta no fueron excesivamente generosos con el medio, y el *TBO*, al igual que muchas otras publicaciones, inició un lento declive. En 1972 cambió su nombre por el de *TBO 2000*, en un afán por modernizarse. Coll, por su parte, abandonó los cómics para dedicarse a la albañilería: tenía una familia a la que mantener y los tebeos cada día daban para menos. En 1984, y tras años de silencio, reapareció (gracias a la labor del editor **Joan Navarro** y del librero Albert Mestres) de la mano del álbum *De Coll a Coll* (autoedición) su primera antología en cuarenta años de carrera. También en 1984, Coll recibió el Premio Club de Amigos de la Historieta, poco antes de suicidarse en mayo de ese mismo año a causa de una fuerte depresión. Aunque mientras vivió le costó Dios y ayuda mantenerse con lo que ganaba haciendo tebeos, labor que en último término se demostró imposible, los originales de Coll han acabado por alcanzar un alto precio entre los coleccionistas. Una paradoja no por triste menos comprensible: Coll tenía un estilo tan elegante, de una sencillez tan exquisita, que no puede por menos que situarse en un puesto de honor entre los grandes autores del tebeo mundial.

Selección de las mejores historias de Coll (*Los Archivos del TBO* n° 7), *Benejam/Coll* (*Súper Humor serie TBO*), *Las mejores historietas de Coll* y *Las páginas más divertidas de Coll* (Olé 410 y 412), en Ed. B.

CONAN, EL BÁRBARO (personaje)

Aunque creado en 1932 por el escritor norteamericano Robert E. Howard para la revista *Weird Tales*, y conocido por tanto por miles de lectores de narrativa *pulp*, Conan el bárbaro llegó a la fama masiva no gracias a la literatura sino a su transposición al mundo del tebeo, siendo además la piedra angular de todo un género que ha inspirado numerosas obras en el medio, aunque la mayoría no hayan sabido estar a la altura del modelo al que seguían. Fue en 1970 cuando **Roy Thomas**, el más importante guionista que ha tenido Marvel aparte de **Stan Lee***, convenció a los editores de dicha empresa de que compraran los derechos del personaje, apareciendo a finales de ese mismo año el número 1 de *Conan El Bárbaro*, un *comic-book* a color guionizado por el mismo Thomas y dibujado por un joven **Barry Windsor-Smith**, artista británico por aquel entonces fuertemente influido por **Jack Kirby***. A lo largo de los 24 primeros números, (con la excepción del 17 y el 18, que ilustró **Gil Kane***) Thomas y Smith flexionaron sus músculos creativos desde unas primeras historias bien realizadas pero más bien simples, dibujadas de manera estática, hacia una progresiva madurez tanto de la narración como de la ilustración, con Smith dando pasos de gigante de un número a otro. Son, además, unos números atípicos. Quizá por estar realizados de cara a un público juvenil, o por la posibilidad de la censura, esta primera etapa de Thomas y Smith no se caracteriza tanto por la interpretación seca y visceral que del bárbaro había hecho su creador, Howard, sino por una suerte de energía latente y contenida, por la presencia no señalada de una violencia que se intuía pero que tardaba en mostrarse, creando un mayor nivel de tensión en el lector, a la vez que destilando cierto hálito poético y reflexivo, potenciado por el cada vez más barroco dibujo del británico. Los premios acumulados a lo largo de sus primeros dos años de andadura y el cada vez mayor índice de ventas propiciaron la aparición de *Savage Tales*, un magazine en blanco y negro a la manera de los de la Warren pero pro-



tagonizado por héroes bárbaros, siendo la principal atracción el de Thomas y Smith, que realizaron para esta revista algunos de sus mejores trabajos, como *La hija del Gigante Helado* y *Clavos Rojos* (*Espada Salvaje de Conan* n° 8, Cómics Forum), sin lugar a dudas su mejor colaboración, ya libres de restricciones y con un Conan, ahora sí, totalmente bárbaro. Con tan sólo cinco números de *Savage Tales* en la calle, y viendo que el experimento funcionaba, Marvel creó en 1974 *Savage Sword of Conan The Barbarian*, también en blanco y negro y protagonizado en exclusiva por el héroe de Howard. Para entonces Barry Windsor-Smith había abandonado al personaje, siendo sustituido en *Conan El Bárbaro* por **John Buscema***. Thomas, sin embargo, aún le estaba cogiendo el gusto, revisando todas las obras originales de Howard, incluso las que no estaban protagonizadas por Conan, en busca de material aprovechable, y descubriendo que pese a que los cuentos de Howard eran muy concisos la cantidad de anécdotas que en ellos se intuían daban para un desarrollo muy extenso, llegando a expandir el cuento *La reina de la costa negra* nada menos que desde el número 58 hasta el 100 de la serie a color. Efectivamente, la biografía de Conan, nacido en el reino norteño de Cimmeria, iniciado en las artes de la guerra desde la adolescencia, ladrón, soldado, posteriormente pirata, nómada del desierto, de nuevo soldado y, finalmente, rey autocoronado (en uno de los mejores tebeos de Conan jamás realizados, *Conan el libertador* —*Súper Conan* n° 1, Forum—), se prestaba a nuevas aportaciones. Thomas hizo la mayoría de las más brillantes durante su larga estancia en las dos series (hasta el 115 en *Conan El Bárbaro* y hasta el 87 en *Savage Sword...*), creando además una tercera colección, *Conan Rey*, en 1980 y junto a John Buscema, de la que guionizó los primeros ocho números. Desde su partida, las series bajaron varios enteros, ofreciendo a menudo un entretenimiento nada desdeñable, pero en general repitiendo una y otra vez el mismo esquema: Conan encuentra chica-Conan encuentra monstruo-Conan mata monstruo. Hay que



El Conan de Barry Windsor Smith, casi un efebo.

destacar, no obstante, las destacadas aportaciones al mito del guerrero cimmerico realizadas por Jim Owsley en *Conan el Bárbaro* (entre los números 172 y 200) y por Michael Fleisher en sus primeros números de *Savage Sword...* (entre el 88 y el 90). El progresivo desinterés de los lectores por la fantasía heroica y la cada vez más extendida mediocridad en sus títulos, provocaron la desaparición de *Conan Rey* en el n° 55 (1989), de *Conan el Bárbaro* en el 294 (1993), y de *Savage Sword of Conan* en el 235 (1995), siendo sustituidas por series como *Conan El Aventurero* o *Conan the Savage*, ambas de efímera fortuna. En nuestro país, sin embargo, Conan sigue teniendo una increíble fuerza en el mercado, siendo la serie norteamericana más reeditada de la historia de la industria española (en diferentes formatos y precios), llegando su popularidad hasta tal punto que sus historias se siguen produciendo aunque sólo sea para editarlas en nuestro país y en Italia, donde parece

que también sigue vigente su popularidad. Un auténtico fenómeno, vamos.

☛ *Conan El Bárbaro* números 1 al 24, *Súper Conan* números 2, 5, 6, 8, 10 y 12, *Conan: La Saga de Bélit* números 1 al 3, *La Espada Salvaje de Conan* números 1, 2, 4, 5, 7, 10, 11 y 12.

CORBEN, RICHARD (AUTOR)

Richard Vance Corben nació el 1 de octubre de 1940 en Anderson, un pequeño pueblo de Misuri, aunque se trasladó junto a sus padres a Kansas cuando la granja familiar fue destruida por un incendio, estudiando en el Kansas City Art Institute. Gracias a un corto de dibujos animados rodado de manera totalmente artesanal, logró un empleo en el departamento de animación de la empresa Calvin Communications, en la que permaneció desde 1963 hasta 1972. Entre medias, finalizó su carrera universitaria (en 1965), descubrió los fanzines y el movimiento *underground* y se animó a publicar sus primeras historietas, *Monsters rule* y *The Lure of the Tower*, en un fanzine llamado *Voice of Comidom* (junio de 1968). Sus colaboraciones con numerosos fanzines de la época fueron cada vez más frecuentes, pero sin duda la más relevante fue la que realizó, casi al final de la década, para *Anomaly*, fanzine dirigido por un joven aspirante a guionista llamado Jan Strnad, quien solicitó a Corben que ilustrara uno de sus textos, *Brief Encounter at War*, iniciando así una relación que, aunque de manera intermitente, aún continúa en la actualidad. Tras intentar editar junto a su esposa su propio fanzine, *Fantagor*, intento que se saldó con un fracaso económico, Corben decidió lanzarse al campo de la animación para aprovechar todo lo que había aprendido en la Calvin Communications. Utilizando medios rudimentarios y recursos nacidos más de la intuición y la necesidad que de otra cosa, Corben rodó varios cortos en 8 mm llegando a conseguir con uno de ellos, *Neverwhere*, en el que ya aparece un primitivo Den, varios premios internacionales, entre los que sin duda destaca, por lo atípico, el Japan Cultural Society Award. Esto no le impidió,



Mujeres neumáticas, miembros cimbreantes y monstruos malvados; no es de extrañar que el Den de Richard Corben hiciera furor a principios de los ochenta.

en todo caso, seguir colaborando activamente con muchas revistas del circuito *underground*, principalmente en las de *Rip Off Press*, la editorial fundada por Gilbert Shelton (el creador de los **Freak Brothers***), circuito en el que llegó a conseguir bastante notoriedad gracias a obras como *Skull*, *Death Rattle* o *Weird Fantasies*. En noviembre de 1970 llegó por primera vez al circuito comercial gracias a Jim Warren, quien le incluyó en su revista *Creepy*, donde Corben publicó a lo largo de la década, convirtiéndose en uno de sus dibujantes más característicos gracias a las a menudo memorables historias que le guionizaba Bruce Jones y a adaptaciones de clásicos como Edgar Allan Poe. Sus experimentos con el color, iniciando una técnica realmente novedosa que nadie más ha vuelto a emplear, le convirtieron además en uno de los autores más personales e inconfundibles de la historia del



cómic, a la vez que contribuyeron a que su prestigio aumentara notablemente. En 1976, realizó para Morning Star Press la novela gráfica **Bloodstar** (Toutain), adaptación de una novela de Robert E. Howard, el creador de **Conan***. Pero fue a partir de 1977, año en que se creó la revista *Heavy Metal*, cuando Corben encontró una perfecta lanzadera para sus siguientes proyectos. El primero de ellos, serializado entre los números 1 y 17 de dicha revista, fue **Den** (Toutain) la odisea de un hombre (que solía ir desnudo, revelando un cimbreado miembro) atrapado en un mundo de fantasía repleto de bárbaros, brujos, monstruos abominables y mujeres neumáticas, viviendo trepidantes aventuras. Le siguieron *The New Adventures of the Arabian Nights* (guionizada por Strnad), y reediciones de **Rowlf** (Toutain; una de las mejores historietas de Corben, publicada originalmente en 1971), y de *Bloodstar*. Después llegó **Den II** (Toutain), tras cuya publicación Corben decidió regresar a sus orígenes y fundar su propia editorial, bautizada con el mismo nombre que su difunto fanzine: Fantagor. Así, volvió a reunirse con Bruce Jones para producir los cuatro *comic-books* en blanco y negro de que constó **Rip in Time** (Toutain), una serie sobre las paradojas temporales, y colaboró con el escritor Harlan Ellison, quien le guionizó la estupenda miniserie de dos números **Vic & Blood** (Toutain), protagonizada por un hombre y su perro que se buscan la vida en la posguerra nuclear. 1988 trajo de regreso a Den, en una nueva serie, bastante más anodina, que se alargó hasta el año siguiente, y 1990 fue el año de *Hijos del Mundo Mutante* (Zinco), secuela de **Mundo Mutante** (Toutain), una de las primeras colaboraciones entre Corben y Strnad. Fantagor, en todo caso, no debía de marchar muy bien. De los cinco números de *Hijos del Mundo Mutante*, sólo los dos primeros se publicaron en color. Posteriormente, cuando Corben optó por recuperar una vez más a Den, fue para las páginas de *Heavy Metal* (en 1993) y su siguiente proyecto con Fantagor, *From the Pit*, que se proyectó como una serie de terror de siete números,

quedó abortado cuando tan sólo se había publicado el primero, en 1994. Quizá sea ésta la causa de que en los últimos años la obra de Corben se haya dispersado tanto, publicando en lugares tan variados como *Penthouse comix*, revista para la que dibujó todo un serial, o las antologías de DC Batman *Black & White*, *Gangland* y *Flinch*, esta última aparecida en 1999 y dedicada al terror, reuniéndole una vez más con Bruce Jones. Richard Corben no es sólo uno de los más peculiares artistas que ha dado el medio, es también uno de los pocos que puede presumir de haber sido una estrella aquí, en España, cuando a principios de los ochenta su obra aparecía en prácticamente todas las publicaciones de **Josep Toutain** y la gran mayoría de lectores de tebeos adultos suspiraban por una nueva entrega de Den. Todo cambia. Actualmente, Corben es prácticamente un desconocido, lo que quizá venga bien para examinar su obra con un poco de distancia. Y comprobar que se sigue leyendo con el mismo gusto.

Hombre Lobo, El retorno del monstruo, Edgar Allan Poe, Underground I y II. Todos en Toutain.

CORTO, MALTÉS (personaje)

A Corto Maltés lo conocimos atado a una cruz de madera que flotaba a la deriva por el Pacífico Sur, abandonado por su tripulación como castigo por ser un pirata demasiado blando. Tal era el sugerente inicio de su primera aventura, **La balada del Mar Salado** (New Comic; existe versión coloreada en Norma), que empezó a publicarse en 1967 en el número uno de la revista *Sgt. Kirk*. Su creador, **Hugo Pratt***, había situado la acción a principios del siglo xx, un período histórico de grandes cambios económicos y políticos que le permitió jugar con una amplia variedad de escenarios. La crisis de la industria italiana, provocó que las siguientes aventuras de Corto pasaran a publicarse, a partir de 1970, en la revista francesa *Pif Gadget*, donde permaneció hasta 1974 protagonizando diversas historietas, entre las que cabe destacar **Corto Maltés en Siberia**

(New Comic). Esta aventura, la más extensa protagonizada por el marino, marcó además el inicio de una etapa caracterizada por la experimentación con diversas técnicas narrativas por parte de Pratt. Abandonado temporalmente en favor de otros proyectos, Corto Maltés regresó en 1979, ya en olor de multitudes, con las aventuras *•Fábula en Venecia* (New Comic; versión coloreada en Norma) y *•La Casa Dorada de Samarkanda* (Norma). A partir de entonces, y aunque siguió realizando otros tebeos que nada tenían que ver con el marino de Malta, Hugo Pratt ya no volvió a abandonar a su personaje, para el que siguió ideando historias hasta prácticamente el día de su muerte, publicadas a partir de 1985 desde su propia revista *Corto* (que tuvo su equivalente español en la breve *Corto Maltés*). Corto Maltés, quizá el último aventurero romántico del cómic, es un personaje sorprendentemente dimensional. Pese a poseer una cualidad casi mítica, su carácter y su biografía están tan bien contruidos que a nadie le sorprendería saber que existió una figura real a raíz de la cual surgió Corto, como un trasunto de papel. Esa figura ha sido a menudo asociada con la de su creador, aunque éste prefiere hablar de un puzzle construido mediante piezas de diversa procedencia ("Corto Maltés es consecuencia de los encuentros que tuve con otros individuos a lo largo de mi vida y de mis viajes"). En última instancia, su origen es lo de menos, tan sólo supone un pequeño velo de misterio que en nada puede empañar la presencia de uno de los personajes más fascinantes nacidos de la viñeta.

• *La juventud de Corto: 1904-1905, Bajo el signo de Capricornio, Las Helvéticas, Las Etiópicas, Las Célticas y Tango* (New Comic).

COTHIAS, PATRICK (guionista)

Nacido en París en 1948, Patrick Cothias es con toda probabilidad el guionista más prolífico del reciente tebeo francés. Tras abandonar sus estudios de Filosofía para viajar, se inició como guionista y dibujante publicando unas cuantas historietas en las revistas *Formule 1* y *Djin*, antes de



Los delirios arquitectónicos de Schuiten quedaron bien representados en *La fiebre de Urbicanda*.

abandonar el dibujo para dedicarse exclusivamente a la escritura. Su primer trabajo en calidad únicamente de escriba fue *les Sandberg*, serie dibujada por el barcelonés **Alfonso Font*** y publicada a lo largo de 1975 en *Pif*. A ésta le siguió, en 1978, *Masquerouge*, primero de sus numerosos tebeos históricos a la vez que primera colaboración con el excelente dibujante **André Juillard**, con el que en 1982 creó para las páginas de la revista *Circus* la exitosa serie *Las 7 vidas del Gavilán*, una saga de aventuras ambientada en la Francia de Luis XIII y tenida por muchos como el mejor tebeo histórico de la pasada década. También en 1982 aparecieron las primeras entregas de la serie *Snark Saga*, dibujada por Phillippe Sternis, y el álbum *Orn Coeur de chien*, con el que daba inicio una colección de fantasía heroica a la francesa, dibujada por Olivier Taffin y protagonizada por Orn, el hijo de Gea, a quien su madre ha convertido en perro para ocultarle de la ira de Pyros, dios del fuego y mortal enemigo de la guardiana de la tierra. Al



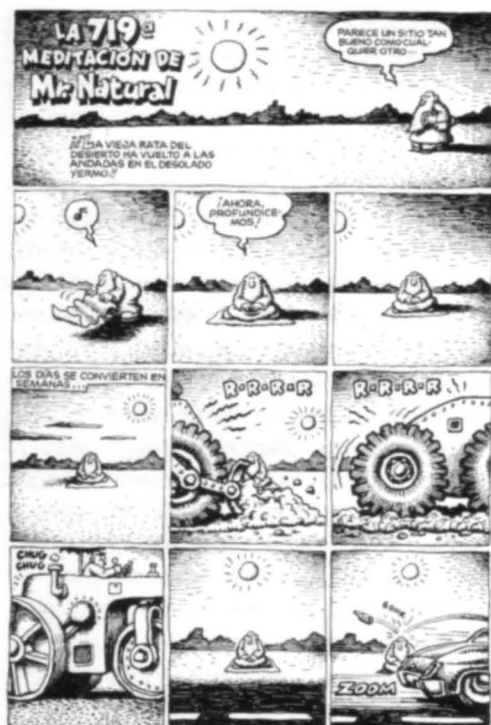
año siguiente, Cothias creó junto al dibujante Serge Carrère a Coline Maillard, una chica que vivía divertidas y trepidantes aventuras juveniles y de la que se publicaron dos álbumes. En 1985, y de nuevo en las páginas de *Circus*, se reunió con Sternis para desarrollar *Mémory*, serie de acción y humor en la que un Lama y un equipo de científicos se enfrentaban a la ira de los insectos del mundo, quienes en plena rebelión antinatura estaban acabando con las reservas vegetales y matando a los animales. Ese mismo año, pero para Vécu, inició junto a Phillippe Adamov la serie *El viento de los Dioses*, en la que mezcló la aventura romántica con el fresco histórico del Japón del siglo XIII. En ella, Tchen Qin, un samurai al servicio del gran señor Oshikaga, resultaba gravemente herido y dado por muerto en plena batalla, mientras que Pimiko, joven enamorada de Tchen, partía en su busca al resultarle imposible aceptar que hubiera muerto. Paralelamente, Cothias y Adamov cambiaron completamente de registro realizando *Las aguas de Mortellune*, cuya acción transcurre en un futuro decadente y desesperanzado, dominado por una casta superior (los que poseen el control sobre las reservas de agua sin contaminar, un bien cada día más escaso) que pretende recuperar un estilo de vida casi medieval y en el que sólo los más irreductibles de entre los miserables tienen alguna esperanza de sobrevivir. En 1986 inició otras tres series: *le Signe du Taureau*, con Philippe Marcelle a los lápices, *Au nom de tous les miens*, junto a Paul Gillon, y *Los Héroes Caballeros (Zinco)*, dibujada por Michel Rouge y sin duda la mejor de las tres. Ambientada en el año 530, en una Gran Bretaña aún ocupada por los romanos, *Los Héroes Caballeros* presentaba las aventuras iniciáticas del joven Kern Ab Efrog hasta convertirse en caballero al servicio del rey Arturo, quien le otorgó el nombre con el que pasaría a la leyenda: Sir Perceval. Cothias optó por una reconstrucción realista del período (es decir, no encontramos el Camelot romántico de **Hal Foster**, sino fuertes de madera y piedra y caballeros rudos y malolientes) y firmó alguno de sus guiones más dinámicos. Ese mismo año trajo además el reen-

cuentro con Alfonso Font, para quien escribió *Alise y los Argonautas*, reinterpretando el mito de los acompañantes de Jasón en un escenario futurista, en este caso el año 2032. En 1987 realizó otro drama histórico, *la Marquise des lumières*, dibujado por Christian Lacroix y ambientado en un París prerrevolucionario minuciosamente reconstruido, decorado que repetiría en otra de las obras que escribió ese año, *Il y a 200 ans la Révolution*, ilustrada por Temglit. En 1988 cerró este ciclo en torno a la revolución centrándose en la figura de María Antonieta mediante *les Souvenirs du pendule*, con dibujos de Norbert Morandière. Mientras tanto, *Las 7 vidas del Gavilán* seguía su desarrollo, apoyado por varias series derivadas, también escritas por Cothias, hacia su conclusión, acontecida en 1991. Conclusión que, por otra parte, tampoco fue definitiva, ya que en 1995 Cothias y Juillard iniciaron una secuela llamada *Pluma al viento*, en la que aún siguen inmersos. Otros trabajos destacables de Cothias aparecidos a lo largo de la década son: *Tanatha* (1992), con Dominique Hé, *le Lièvre de Mars* (1993), junto a Antonio Parras, *Cinjis Khan* (1994), serie basada en las andanzas del líder mogol e ilustrada por Griffio, y *Josué de Nazareth* (1997), en la que, con dibujos de Víctor de la Fuente, Cothias recupera la vida del célebre santo mezclando información proveniente tanto de los evangelios como de las fuentes históricas disponibles.

Las 7 vidas del Gavilán, El tiempo de los perros, El árbol de mayo, Hyeronimus, El señor de los pájaros, La parte del Diablo y La Marca del Cóndor (Norma).

CRUMB, ROBERT (AUTOR)

Robert Crumb nació el 30 de agosto de 1943 en Filadelfia, Pensilvania. Se inició en el mundo del cómic impulsado por su hermano mayor, Charles, quien le contagió el gusto por la lectura compulsiva de tebeos del Pato Donald, Súper Ratón y la Pequeña Lulú, además de obligarle a él y al resto de sus hermanos a dibujar constantemente. Pronto, los Crumb estaban haciendo sus propios



Mr. Natural, uno de los personajes más populares de Robert Crumb.

tebeos, como *Foo*, que vendían en su barrio yendo de puerta en puerta. En 1956, Robert descubrió la revista *Mad*, desde la que artistas como **Basil Wolverton**, **Jack Davis** o **Bill Elder** abrieron ante sus ojos todo un nuevo mundo de posibilidades. Dejó de dibujar *funny animals* (que así se llama al género que utiliza animales antropomorfizados como personajes) y pasó a estar fuertemente influido por *Harvey Kurtzman**, sobre todo a partir de 1957, cuando éste puso en marcha la revista *Humbug*. En octubre de 1962, cansado de asistir a las disputas entre sus padres, Crumb se trasladó a Cleveland, donde nada más llegar encontró trabajo en una empresa de postales, la American Greeting Card Company, primero como separador de colores y poco después como ilustrador. En 1964 le envió a Kurtzman, que por aquel entonces había pasado a editar la revista *Help*, una historieta protagonizada por el Gato Fritz. A Kurtzman le gustó y comenzó a encargarle trabajos. Lamentablemente, *Help*

apenas aguantó hasta el año siguiente, por lo que Crumb tuvo que seguir dedicándose a las postales. En 1965 empezó a tomar LSD, lo que le llevó a abandonar el dibujo del natural para enfocar toda su atención hacia el subconsciente, reproduciendo en el papel sus visiones lisérgicas y adquiriendo un estilo de dibujo mucho más libre, fluido y caricaturesco. En 1967 decidió trasladarse a San Francisco, y aunque ya publicaba abundantemente en revistas *underground*, como *Yarrowstalks* y el *Village East Other*, fue a finales de ese mismo año cuando consiguió publicar su propio *comic-book*, el número 1 de *Zap Comix*, un tebeo histórico que ha sido tomado ya como fecha oficial del nacimiento del cómic *underground*. Efectivamente, la repercusión del tebeo, que se vendió directamente en la calle y en las tiendas *hippies* fue enorme. Los mejores artistas *underground* del momento se unieron a Crumb para publicar junto a él en los siguientes números de *Zap*, creándose así un



grupo formado por S. Clay Wilson, Víctor Moscoso, Rick Griffin, Gilbert Shelton (creador de los **Freak Brothers***), Spain Rodríguez y Robert Williams. El cómic, además, le gustó mucho a Janis Joplin, cantante por aquel entonces de uno de los grupos más famosos del San Francisco *hippie*, *Big Brother & The Holding Company*, lo que no dejaría de ser un dato irrelevante si no fuera porque Crumb realizó la portada para su disco *Cheap Thrills* (1968), consiguiendo una fama inusitada que le permitió ligar con cientos de jóvenes *hippies* (lo que dio pie años más tarde a estupefacentes historietas autobiográficas) además de llamar la atención de empresarios avisados, que vieron en él un fenómeno explotable. Durante el siguiente lustro, Crumb publicó decenas de *comic-books* (*Big Ass Comics*, *Arcade*, *Motor City Comics*, *Your Hytone Comics*, *Home Grown Funnies*, *Despair*, *People's Comics*, *Snoid Comics*, *Fritz The Cat* o *Head Comix* fueron sólo algunos de ellos) y creó personajes memorables como Mr. Natural, Flakey Foont, Shuman the Human o

Angelfood McSpade. En 1972, quizá el momento de mayor fervor popular por su persona, se estrenó la película de Ralph Bashki *El Gato Fritz*. Crumb, decepcionado por el resultado, harto del acoso de los empresarios, sintiendo que no está trabajando lo que debiera y asqueado por el ambiente que le rodea, en el que cada vez hay más colgados, decidió retirarse del mundanal ruido. Rechazó una oferta de los Rolling Stones para dibujarles una portada, se negó a volver a comerciar con sus personajes, se instaló en una granja apartada y montó un grupo de música tradicional, los Cheap Suit Serenaders (Crumb es, además de un gran melómano, coleccionista de grabaciones de *blues* y bandas rurales de los años veinte y treinta en discos de 78 r. p. m). Se impulsó de este modo una etapa de regeneración de cuerpo y alma, en la que volvió a dibujar del natural y a preocuparse por la técnica de sus ilustraciones, además de empezar a vivir con su segunda y definitiva mujer, Aline Kominsky, también dibujante de tebeos y, según él, la persona que le ha mantenido centrado estos últimos veinticinco años. En septiembre de 1978 Crumb se convirtió en la principal atracción de *Mondo Snarfo*, una nueva publicación *underground* editada por Dennis Kitchen, y en marzo de 1981 fundó la revista *Weirdo*, que además se encargó de dirigir hasta el número 10, momento en el que cedió la batuta a un joven **Peter Bagge***. Cuando éste se retiró en el número 17, Aline Kominsky pasó a ser la encargada de *Weirdo* hasta su clausura en el número 27 (1990). Desde entonces a esta parte, Crumb ha vuelto a realizar *comic-books* para diferentes editores, siendo los más destacables los primeros números de *Hup*, los dos de *Self Loathing Comics*, realizados al alimón con Aline, y *Mystical Funnies*, con el que recuperó a Mr. Natural. En abril de 1995 se estrenó *Crumb*, un recomendable documental dirigido por Terry Zwigoff, amigo del dibujante desde hacía veinticinco años y compañero en los Cheap Suit Serenaders, en el que se reflejan a la perfección tanto las obsesiones del genio de Filadelfia como su trayectoria vital y el peculiar entorno familiar que le rodea (la película ganó el Gran

Premio del Jurado en el festival de Sundance y fue vista en España a través del Canal Plus; si alguien puede hacerse con ella, que no lo dude). Robert Crumb no es sólo un excelente artista y uno de los mayores genios que ha dado la historieta, también es uno de los más influyentes. Como podrá comprobar el lector, son decenas los autores en este libro reseñados que admiten haber estado influidos de una manera u otra por su obra. Su desparpajo al tratar cualquier tipo de temas (preferentemente sus propias obsesiones sexuales) y su tendencia a los tebeos autobiográficos, en los que revela sin ningún pudor y con un extraordinario sentido del humor anécdotas que igual pueden pertenecer a su infancia, a su dificultosa adolescencia o a su desmadrada temporada en San Francisco, han abierto incontables posibilidades al medio, a la vez que los ojos de cientos de artistas que han seguido, no su estilo, pero sí su espíritu.

✎ *Mis problemas con las mujeres, Si yo fuera Rey, La historia de mi vida, Mode O'Day, Mr. Natural: los orígenes, Art & Beauty.* Todos en La Cúpula.

CUATRO FANTÁSTICOS, LOS (personajes)

Si hay una fecha clave en la historia de los tebeos de superhéroes, aparte, claro está, del nacimiento de **Superman***, con el que dio inicio el género, esa fecha es noviembre de 1961, ya que marca la primera aparición del comic-book *The Fantastic Four*, es decir, *Los Cuatro Fantásticos*. Guionizadas por **Stan Lee***, dibujadas por **Jack Kirby*** y editadas por Marvel Comics, las aventuras de este formidable cuarteto cambiaron completamente el concepto de superhéroe y establecieron unas pautas que han sido seguidas, en mayor o menor medida, por todos los autores que posteriormente se han dedicado al género. En aquel número uno se narraba la odisea de Reed Richards, un brillante científico que había construido un cohete con el que pretendía derrotar a los rusos en la carrera espacial, Ben Grimm, su mejor amigo y piloto del citado cohete, Sue Storm, su novia, y Johnny Storm, hermano de



Una visión humorística de *Los Cuatro Fantásticos* a cargo de Jack Kirby.

ésta. Las prisas llevaron a Richards y a sus tres compañeros a salir al espacio sin antes haber dotado a su nave de una protección adecuada contra los misteriosos "rayos cósmicos", por lo que éstos penetraron en la nave y mutaron irreversiblemente a sus ocupantes, dándoles extraños poderes que decidieron poner al servicio de la raza humana. El cuerpo de Richards adquirió la consistencia del hicle, siendo maleable a voluntad, el de Ben quedó recubierto de rocas, Sue adquirió la capacidad de volverse invisible y proyectar campos de fuerza y Johnny la de convertirse en una antorcha humana. El aspecto familiar del grupo fue siempre una de las principales bazas de la serie, conjugando el aspecto más puramente aventurero con los trucos propios del culebrón (celos, rivalidades, bodas, separaciones...) y añadiendo a la mezcla unas buenas dosis de angustia existencial (generalmente a cargo de



Ben Grimm, rebautizado La Cosa, que llora su humanidad perdida) muy apropiada para los adolescentes del *baby boom* a los que se dirigía la obra. Todo ello, más otros rasgos no menos importantes, como la introducción de escenarios reconocibles (mientras **Batman*** recorría los callejones de la hipotética Gotham City, los héroes de Marvel residían en Nueva York) y de un concepto inexplicablemente ausente hasta entonces en los cómics de este tipo, como era el de la progresión temporal, dio a *Los Cuatro Fantásticos* una complejidad de la que hasta entonces había carecido el género, pavimentando el camino hacia un tebeo de superhéroes más elaborado y sofisticado. Lee y Kirby realizaron juntos los 102 primeros números de la serie, sentando las bases del universo Marvel, derrochando imaginación a raudales (de esta serie surgió la mayor parte de situaciones y arquetipos de personajes que actualmente se utilizan en los tebeos de superhéroes) y sorprendiendo continuamente a los lectores con conceptos como el Doctor Muerte, quizá el más memorable de los villanos Marvel, El Vigilante, una especie de archivista cósmico, Galactus, el comedor de mundos, Estela Plateada, un torturado y angustiado alienígena atrapado en la tierra, o Los Inhumanos, una raza de seres superpoderosos que vivían apartados de la humanidad. Tras la marcha de Kirby, por diferencias con los planteamientos editoriales de Lee, la serie perdió fuelle, aunque experimentando ocasionales remontadas, como en las etapas guionizadas por **Gerry Conway** o **Roy Thomas**, o la guionizada y dibujada, ya en los números 232 al 293, por **John Byrne**, cuyo tratamiento de los personajes a principios de los ochenta fue recibido por los aficionados como una segunda edad de oro. Desde entonces, lastrados por una continuidad de veinte años y unos clichés excesivamente reiterativos, *Los Cuatro Fantásticos* se han desenvuelto en una rutina tan absoluta que hasta los escasísimos destellos de brillantez (a destacar los números realizados por Walter Simonson, quien devolvió a la serie cierta grandeza cósmica y un muy necesitado sentido del humor) quedaron sepultados

por decenas de trabajos mediocres. En 1996, Marvel decidió, en una desesperada maniobra comercial, cerrar la colección en su número 416, para reiniciarla a partir de un nuevo número uno (operación repetida con otras colecciones clásicas como *Los Vengadores*, *Capitán América*, *Iron Man* y, posteriormente, los títulos protagonizados por **Spiderman***) que mantuviera a los personajes pero ignorase los hechos acontecidos durante los anteriores 35 años, con la esperanza de recuperar cierta frescura. Dicha colección duró hasta 1998, año en el que desapareció para dar paso a un nuevo número de *Los Cuatro Fantásticos* de toda la vida.

👉 *Classic Fantastic Four* números 1 a 3, *Excelsior: Biblioteca Marvel Los 4 Fantásticos* números 2, 4 y 5, *Clásicos Marvel Especial Invierno 1989*, *Los Cuatro Fantásticos* números 18 al 65 y 98 al 108.

CUTO (personaje)

Creado en 1935 para la revista *Bolíche* por el dibujante catalán **Jesús Blasco*** (que inicialmente lo concibió como un niño rubito que protagonizaba aventurillas infantiles y gags humorísticos junto a sus compañeros de pandilla, Gurripato y Camarilla), Cuto fue, durante la década de los años cuarenta, un auténtico sinónimo de aventura. Recuperado por su creador en 1940 para la revista *Chicos*, de la que pronto devino puntal, Cuto dejó de ser uno más de tantos niños graciosos para convertirse en un adolescente aventurero que vivía todo tipo de peripecias, creciendo y desarrollándose a través de las mismas. Excelentemente dibujada y más comprometida con la realidad que cualquier otra serie del momento, Cuto inició su etapa más gloriosa en 1945, con la aventura de intriga *Cuto en el Castillo del Terror*. Tras cambiar los escenarios góticos por los futuristas con *El Planeta Misterioso*, una aventura de ciencia-ficción guionizada por José Huertas, Blasco explotó al máximo las posibilidades de su personaje mediante *Tragedia en Oriente* (marzo de 1945-abril de 1946), una emocionante odisea a través del

Tibet. Hasta allí habían llegado Cuto y su novia, Mary, en busca del desaparecido hermano de ésta, para toparse de lleno con la ambición desmedida de un dictador que se hacía llamar el Mago Blanco. Éste no sólo enviaba sus bombarderos a arrasar un pueblo en el que sólo quedaban civiles (en un claro paralelismo con la destrucción de Guernica a cargo de la Legión Cóndor, durante la Guerra Civil española, que inexplicablemente logró pasar el control de la censura), sino que además ordenaba a uno de sus coroneles que fusilara a gente inocente, apelando a su "honor militar" cuando éste se negaba, manteniendo todo el tebeo un tono antimilitarista realmente sorprendente. La siguiente aventura de Cuto, *En los dominios de los Sioux* (mayo de 1946-agosto de 1947), fue igualmente brillante aunque algo más inocua. Situada en el Oeste norteamericano merced a un sueño del protagonista, esta aventura terminaba con su muerte a manos de un indio, acontecimiento que daba paso a una serie de bellísimas imágenes surrealistas en las que se representaba al espíritu de Cuto abandonando su cuerpo. Tras el cierre de *Chicos* en 1951, Cuto se fue sumergiendo lentamente en el olvido aunque su autor intentase recuperarle en más de una ocasión. Sus aventuras, no obstante, han quedado ya como una de las obras más ejemplares del tebeo clásico español.

☛ *Tragedia en Oriente* (Colectivo 9º Arte), *En los dominios de los Sioux* (Revival Cómic).

CUTTLAS, EL BUENO DE (personaje)

Aunque según su autor, el génesis de este personaje se remonte a 1972 y a un pupitre del colegio Santa María del Pilar, en el que quizá aún permanezca grabado un Cuttlas primigenio, el vaquero minimalista que todos hemos aprendido a querer fue creado en 1982 por Calpurnio (en realidad Eduardo Pelegrín de Pisón, Zaragoza, 1959) para su fanzine *El Japo*, del que se publicaron cuatro números. En 1982 empezó a publicarse en la revista *Makoki* y en 1983 pasó a *La luna de Madrid*. En 1987 fue retomado para *El*

Vibora, y dos años más tarde regresó a *Makoki* para la segunda etapa de esta publicación. En 1990 y 1991 Calpurnio también escribió y dirigió sendos cortometrajes de animación protagonizados por su personaje: *El bueno de Cuttlas* y *Con cien cañones por banda*, preludio y primera muestra de lo que luego fue una serie de animación de 26 capítulos que, también dirigida por Calpurnio, emitió el Canal Plus en 1997. Desde 1994, y de manera intermitente, *El bueno de Cuttlas* va acumulando etapas en *El País de las Tentaciones* y sus páginas llegan a publicarse en medios tan insospechados como la revista japonesa *Morning*. Y algún lector se preguntará, ¿pero es que un monigote da para tanto? Pues sí. Pese a que las aventuras de Cuttlas contienen el dibujo más minimalista jamás visto en un tebeo (las personas están hechas a base de redondeles y palotes y los objetos son un prodigio de economía), el talento de Calpurnio consigue que tanto el movimiento como los estados anímicos de los personajes se expresen gráficamente pese a la aparente desnudez de las ilustraciones. Además, juega constantemente tanto con los códigos narrativos propios del cómic como con las convenciones de los géneros que parodia (el western, las aventuras de piratas...), consiguiendo un efecto cómico, a la vez visceral e intelectual, realmente notable. *El bueno de Cuttlas* es un tebeo tan simple y a la vez tan complejo, tan icónico y universal, que desde luego hay que ser grande para haberlo inventado.

☛ *El bueno de Cuttlas contra los malos* (Ed. Makoki) y *El bueno de Cuttlas* (El País-Aguilar).

D

DE FELIPE, FERNANDO (autor)

F. De Felipe nació en Zaragoza en 1965, y dibujar tebeos ha sido, desde pequeño, su mayor obsesión. Con el objetivo de estudiar Bellas Artes se trasladó a Barcelona, donde se vio envuelto en la revista *Taka de Tinta*, subvencionada por la universidad y dirigida por un profesor de la misma. Allí conoció, entre otros, a **Manel*** y a Pep Brocal, autores que poco después participaron en la creación del fanzine *El Dado*, para el que De Felipe realizó, junto al guionista Oscaraibar, otro compañero de facultad, una historieta en torno a la guerra del Vietnam. Surgió entonces la idea de realizar una serie con la misma temática, acudiendo ambos autores al editor **Josep Toutain**, quien accedió a publicarla en su revista *Comix Internacional* a lo largo de 1988. • *Nacido Salvaje* (Toutain), que así se bautizó el proyecto, reveló a un dibujante personal, inconfundible y con pleno dominio de los códigos narrativos. Pese a contener quizá un exceso de bagaje referencial, algo por otra parte lógico al ambientar la obra en una cultura relativamente ajena a la nuestra, *Nacido Salvaje* resultó ser un trabajo sólido y sorprendentemente maduro. Toutain, contento con el resultado, les encargó una nueva serie para otra de sus revistas, *Zona 84*. El resultado fue *ADN* (Toutain), con la que De Felipe afianzó notablemente su estilo y realizó sus primeras incursiones en el color, muy influido aún por el norteamericano **Bill Sienkiewicz***. Lamentablemente, las historias no siempre estuvieron a la altura y *ADN* resultó



Los experimentos de De Felipe con el montaje lograron algunos de sus mejores aciertos en *Marketing & Utopía*

un trabajo bastante más irregular que el anterior, llegando en ocasiones a ser farragoso. En 1990, De Felipe inició su primer trabajo en solitario, • *Marketing & Utopía* (Zinco), serie de relatos cortos, que irían apareciendo irregularmente a lo largo de los siguientes dos años, caracterizada principalmente por la experimentación con texturas y técnicas de coloración y por una ambientación semifuturista. El siguiente

te proyecto de De Felipe, *S. O. U. L.*, junto al guionista Jaime Vane, se publicó en 1991 y resultó ser una obra mucho más compleja estructuralmente, dotada de grandes aciertos pero, pese a todo, algo coja. En todo caso, su consagración como uno de los autores punteros de la nueva historieta española no se hizo esperar, ya que al año siguiente firmó en solitario *El hombre que ríe* (Toutain), una espléndida y personalísima adaptación de la novela de Víctor Hugo que sigue siendo su mejor obra hasta la fecha. *Museum* (Glénat), serializada poco después en *Comix Internacional*, supuso un retorno a las historias cortas autoconclusivas, marcadas por un fuerte componente de humor negro, hilvanadas en este caso por la presencia de un único narrador (el conserje de un museo dedicado al coleccionismo) y bendecidas con un dibujo completamente maduro. En 1994, De Felipe inició *Black Deker* para la revista *Viñetas*, el trabajo más fallido, pese al alto nivel gráfico, de los que ha realizado en solitario, y la serie a la que ha dedicado sus esfuerzos a lo largo de los años noventa. Pese a que su actual trabajo de profesor de cinematografía le ocupa gran parte de su tiempo, De Felipe ha demostrado con creces tanto su amor por el medio como la capacidad para crear obras realmente notables, por lo que es de esperar que el característico humor negro que impregna la mayor parte de su obra vuelva a encontrar un momento y un modo adecuados para expresarse de nuevo.

Nacido Salvaje fue reeditado por Glénat en tres *comic-books*.

DICK TRACY (personaje)

Creado por el dibujante norteamericano Chester Gould (1900-1985), Dick Tracy fue, desde su aparición el 4 de octubre de 1931, uno de los personajes más populares de la prensa norteamericana. A su éxito contribuyó sobremanera la postura reaccionaria exhibida por Gould desde sus páginas, en las que los lectores podían encontrar un remedo del tipo de justicia que estaban deseando ver aplicada

en la vida real. Tracy era un policía implacable y un firme valedor del "ojo por ojo y diente por diente", dispuesto a aplicar su propia ley a la menor oportunidad. Y si la oportunidad no se presentaba, la provocaba él mismo, sin arredrarse en utilizar todo tipo de trucos sucios y cometiendo cuanta ilegalidad fuese necesaria hasta conseguir ejecutar al criminal de turno. Gould llevaba desde los 21 años viviendo en Chicago y había decidido que ya era hora de exponer públicamente su punto de vista sobre el problema del gangsterismo. Así, mientras en el mundo real Al Capone se burlaba de la justicia, su trasunto Big Boy se las veía en el de los papeles impresos con Tracy y, por supuesto, acababa en el depósito de cadáveres. A pesar de su dibujo anguloso, caricaturesco y rudimentario, Gould dominaba completamente los códigos narrativos del medio y supo imprimirle a sus historias un ritmo tan frenético que compensaba con creces sus carencias artísticas. En el transcurso de los años cuarenta, en todo caso, Tracy se fue humanizando hasta dejar de ser una simple máquina dispensadora de justicia radical. En 1949 se casó y en 1951 tuvo un hijo, se rebajaron los niveles de violencia de la serie y ésta derivó del *hard boiled* puro y duro hacia los relatos de investigación, en los que los *gadgets* como el famoso reloj-televisor cobraban tanta importancia como las automáticas. Repleta de acción, persecuciones, pistolas humeantes, mujeres fatales y villanos repulsivos, Dick Tracy se convirtió, pese a su maniqueísmo, en una de las mejores series de detectives de la historia del cómic. Chester Gould siguió produciendo aventuras de su personaje hasta que se jubiló en 1977, quedando la serie a cargo del novelista Max Allan Collins y del dibujante Dick Fletcher (posteriormente reemplazado por Dick Locher).

DREDD, JUEZ (personaje)

Creado en 1977 por el guionista **John Wagner** y el dibujante español Carlos Ezquerra para el



El juez Dredd, más imponente que nunca en la versión de Brian Bolland.

número 2 de *2000 AD* (5 de marzo de 1977), el Juez Dredd ostenta, con todos los honores, el puesto de personaje más popular del cómic británico alrededor del mundo. En su nacimiento influyó decisivamente el también guionista, editor por aquel entonces de *2000 AD*, que además de elegir a Ezquerra como dibujante, inventó el nombre del personaje. Aunque en un principio sus aventuras consistieron principalmente en narraciones autoconclusivas, o de una extensión de tres o cuatro capítulos a lo sumo, pronto empezaron a proliferar las sagas más largas, como *La saga de la Tierra Maldita* o *En busca del niño juez* (ambas en Zinco). Wagner ha sido siempre el principal guionista de la serie (a menudo con seudónimos como John Howard o T.B. Grover), e indudablemente ha sido el que ha marcado la pauta a seguir, pero las aventuras del Juez Dredd se han beneficiado habitualmente de los talentos de otros escritores de primera calidad, como el mencionado Pat Mills (conocido entre nosotros por ser el creador de personajes como Slaine o Marshal Law), el hiperactivo **Alan Grant** (firmante durante una década de numerosos guiones para **Batman*** y editor del *Juez Dredd Magazine*, revista creada para aprovechar el tirón popular del personaje) o el exitoso **Garth**

Ennis (creador de **Predicador*** para el mercado norteamericano). En el apartado gráfico, aparte de Ezquerra (que, curiosamente, no pudo llegar a publicar la primera historia del Juez, por su representación excesivamente violenta), han destacado algunos de los mejores artistas surgidos de gran Bretaña, dibujantes como Mike McMahon, **Brian Bolland** (quien creó la imagen de dos personajes básicos para la serie, el macabro Juez Death y la estupenda Juez Anderson, de la PSI Division, posteriormente protagonista de sus propias historias), Ron Smith (principal dibujante de las tiras diarias que empezaron a publicarse en el *Daily Star* a partir de 1981), **Steve Dillon** (actualmente co-creador de *Predicador*), Cam Kennedy, Colin Mc Neil, Glenn Fabry o Simon Bisley (que ha contribuido a cambiar el tono de la serie con sus ilustraciones salvajes, excesivas y groseras —en el buen sentido—, aumentando el componente paródico y surrealista de la misma). Las aventuras de Dredd transcurren en Mega City 1, una urbe descomunal que se extiende a lo largo de toda la costa este de los Estados Unidos. La única otra zona habitada del país es Mega City 2, situada en la costa oeste. Entre medias sólo quedan las Tierras Malditas, un enorme desierto radiactivo fruto de la guerra nuclear. En este mundo futurista, la ley corre a cargo de una serie de draconianos individuos que encarnan en sus personas todos los elementos del proceso legal: policías, jueces, jurados y ejecutores. El más temible de ellos es, sin duda, el Juez Dredd, un fascista irredento y malencarado que sirve a Wagner, Grant y compañía para parodiar la actual sociedad británica y denunciar de manera humorística los excesos burocráticos y policiales. Dredd, hay que aclararlo, nunca ha sido un héroe. Es, más bien, uno de los personajes más malnacidos que jamás haya protagonizado un tebeo, un perfecto vehículo para el humor siniestro y brutal de sus guionistas. Quizá sea ése su encanto.

• *Megacity Blues* y *La ley de Megacity* (Norma).

E

EDIKA (autor)

Edouard Carali, más conocido por los aficionados al tebeo humorístico como Edika, nació en El Cairo en 1946, y trabajó como diseñador publicitario (al igual que su hermano, Paul Carali, ambos de cierto prestigio) hasta que en 1976 se trasladó a Francia. Se inició entonces en el mundo de la historieta a través de las páginas de *Pif*, donde publicó sus primeras y aún titubeantes obras humorísticas. Posteriores colaboraciones en *Pilote* y *Charlie* le servirían para experimentar con diversos estilos de humor y grafismos, pero no fue hasta su ingreso en las filas de *Fluide glacial* que encontró su verdadera personalidad y una voz única en el género. Renunciando, salvo en contadas excepciones (como cuando utiliza un monstruo de Druillet que se ha equivocado de historieta) a toda demostración de brillantez gráfica, Edika creó un estilo basado en monigotes feístas a los que arrojó a la vorágine de unas historietas anárquicas y espontáneas, más centradas en conseguir una sucesión de gags lo suficientemente acelerada como para impedir que el lector recuperase al aliento que en una narración correcta y lógica. Su humor acumulativo, absurdo, a menudo escatológico y casi siempre relacionado de una u otra manera con el sexo, viene llenando desde entonces páginas tan desterrillantes como memorables.

• Totem Especial Edika números 1, 2, 3 y 4 (New Cómic).

EISNER, WILL (autor)

Nacido en Manhattan el 6 de marzo de 1917, este trabajador incansable es indiscutiblemente uno de los autores más importantes que ha dado el medio, y puede situarse sin rubor alguno, por su inventiva e influencia, a la altura de **Hergé***, **Kirby*** o **Tezuka***, por mencionar tan sólo a algunos de los más grandes. Decidido a



Desde su regreso al medio con *Un contrato con Dios*, Will Eisner nos sorprende con cada nueva obra que hace. *La Avenida Dropsie* es una de las mejores.

dibujar tebeos como fuera, pese a que el período económico que atravesaban los Estados Unidos desaconsejara una profesión tan poco segura, Eisner se estrenó profesionalmente a los 19 años en *Wow, what a magazine*, una curiosa revista que alternaba artículos con relatos, cómics y pasatiempos y que cerró a los cuatro números. Convencido de que los editores de *comic-books* (que por aquel entonces se nutrían principalmente de reediciones de material ya publicado en prensa) iban a necesitar cantidades ingentes de material original a medida que el mercado se fuera ampliando, Eisner se asoció en 1937 con Jerry Iger, ex-editor de *Wow*, para formar una *workshop* o estudio que fuera capaz de proporcionar ese material. Y tenía razón, el progresivo descenso de las ventas de revistas *pulp* hizo que los editores a la búsqueda de material barato y de entretenimiento dedicaran su atención al cómic, sobre todo a partir de que en junio de 1938 el primer tebeo de **Superman*** se convirtiera en un éxito rotundo. Los primeros meses del SM-Iger Studio, que así se bautizó la empresa, fueron de frenética intensidad para Eisner, quien llegó a dibujar en cinco estilos diferentes y a firmar con cinco nombres distintos para que los editores creyeran que contaban con una buena plantilla y les encargasen más trabajo. Pronto hubo que empezar a contratar colaboradores, muchos de los cuales (Lou Fine, **Bob Kane**, **Jerry Robinson** o Jack Kirby), destacaron posteriormente por sus propios méritos. De esta época de colaboración múltiple, nacieron varios personajes como Uncle Otto, el Dr. Hayward, la célebre Sheena (que se siguió publicando hasta 1953), *The Hawk of the seas* (que contó con una mayor implicación de Eisner) o el piloto Blackhawk, aún utilizado actualmente por DC Comics. Corría 1940 cuando un empresario llamado Everett "Busy" Arnold se aproximó a Will Eisner con un proyecto que cambió su vida: realizar un *comic-book* que se pudiera vender a los periódicos como suplemento dominical. Fascinado por la propuesta y desoyendo los consejos de Iger, que le prevenía de la posibili-

dad de que la guerra interrumpiera sus planes y de la conveniencia de tener su propia empresa, Eisner vendió su parte de la sociedad y creó no sólo **The Spirit*** sino también a *Mr. Mystic* y *Lady Luck*, los otros dos seriales que acompañaron al suyo y que fueron ilustrados por Bob Powell y Chuck Mazoujian, dos dibujantes de su estudio que decidieron acompañarle en la aventura. Sobre esta etapa de su vida profesional, Eisner recuerda que su principal motivación "era conseguir un nivel de calidad que elevara al medio por encima del estándar de los cómics, quería producir un trabajo de valor literario. Era, en más de un sentido, un explorador. Y estaba decidido a que mi experimento con un nuevo tipo de tebeo tuviera éxito". Finalizada la experiencia de *The Spirit* (tras doce años de duro trabajo), Eisner se dedicó a descansar, a rumiar nuevos proyectos y a dar clases de narración gráfica (que cristalizaron décadas más tarde en el interesante libro **El cómic y el arte secuencial** y en el más reciente *La narración gráfica*). Dado ya por retirado, cuál no sería la sorpresa del público al aparecer en 1978 **Contrato con Dios** (Norma), una novela gráfica (término acuñado por el propio Eisner y que viene a ser el equivalente norteamericano del álbum europeo) en la que por fin cristalizaba su interés por historias humanas de calado emocional y comentario social, en este caso cuatro breves retazos de la vida de gente humilde en el Nueva York de los años treinta, de los cuales el más chocante es sin duda el que da título al álbum, en el que un viejo cree tener un auténtico contrato firmado entre él y Dios, y se queja de su incumplimiento. Caracterizado por un estilo mucho más suelto que en *The Spirit*, unos personajes más gesticulantes y una innovadora y fluida composición de página, en la que las viñetas prescinden de los recuadros, el "nuevo" Will Eisner ha seguido trabajando y publicando novelas gráficas con relativa frecuencia a lo largo de los años 80 y 90, apareciendo la hasta ahora última de ellas, **Una cuestión de familia**, en 1998, cuando el autor cuenta nada menos que 81 años. Con las excepciones de *Life*



on another planet (su segunda novela gráfica, una irregular y oscura fábula de ciencia-ficción que trata de responder al interrogante: "¿Qué pasaría si llegara una señal del espacio exterior que confirmase la existencia de vida extraterrestre?"), y los excelentes trabajos autobiográficos • *El Soñador* (que recoge sus inicios como profesional y anécdotas del estudio Eisner-Iger) y • *El corazón de la tormenta* (en el que recrea los momentos previos a su partida hacia Europa para participar en la IIª Guerra Mundial), la obra reciente de Eisner se caracteriza por tomar un fragmento urbano (un edificio en *El Edificio*, una calle en • *La Avenida Dropsie* o incluso toda una ciudad en *Nueva York o Crepúsculo en Sunshine City*) y exponer la interacción de un nutrido grupo de personajes, a veces en un período de tiempo que puede llegar a abarcar un siglo, entre ellos mismos y su entorno. En esta línea se inscriben incluso obras como *Afán de vida o Invisible people*, en las que se explora la identidad del individuo en un mundo masificado e impersonal pero siempre desde una óptica urbana. Pese al tiempo transcurrido desde su estreno en el mundo de los tebeos, Will Eisner sigue siendo una voz a tener en cuenta y una garantía de historieta bien realizada, ya que, como él siempre ha dicho, "*Dibujar cómics no es sólo dibujar, es contar historias*". Y esa es una premisa que nunca ha dejado de cumplir.

• Todos los libros recomendados están editados por Norma Editorial.

ESCOBAR, JOSEP (autor)

Josep Escobar nació en Barcelona el 22 de octubre de 1908, aunque su niñez y juventud transcurrieron en Granollers, ciudad a la que su padre, que era funcionario de Correos, había sido destinado. Con tan sólo quince años empezó a ver su trabajo reproducido en publicaciones locales como *Violet*, *La Gralla* o el *Diari de Granollers*, a la vez que seguía los pasos de su padre, consiguiendo un puesto de funcionario de Correos. Su sueño, no obstante, seguía siendo dibujar para una revista de gran circulación.

Con su carpeta bajo el brazo se dirigió a Barcelona y se presentó en la redacción del semanario *Sígronet*, publicado por la editorial El Gato Negro (la antecesora de Bruguera), siendo contratado para dibujar una página quincenal. Aunque completamente autodidacto, Escobar era un trabajador constante que dedicaba varias horas al día al dibujo, por lo que en el transcurso de la década de los treinta sus colaboraciones en revistas como *Pocholo*, *TBO*, *Papitu*, *L'Esquella de la Torratxa* o *Buen Humor* se multiplicaron casi exponencialmente. En 1939, Escobar fue encarcelado por motivos políticos y condenado a un año y medio de prisión, permaneciendo apartado del medio hasta 1944, cuando reapareció en *Leyendas Infantiles*, título publicado por Hispano Americana, editorial para la que seguiría trabajando al año siguiente en *Aventurero*. En 1947, inició su colaboración con el semanario *Pulgarcito*, editado por Bruguera, su principal plataforma de expresión a partir de entonces (empezó a publicar en el número uno y no dejó de hacerlo hasta el cierre de la revista en 1981). Ese mismo año, y tras haber probado suerte con el efímero *Trifón Pollito*, Escobar creó a uno de los grandes mitos del tebeo español: el famélico Carpana, un personaje, convertido en símbolo tanto de la picaresca como de la miseria, que se moría de hambre en una España en la que, según el régimen franquista, nadie estaba necesitado. En 1948, además de empezar a publicar en *El Campeón*, revista para la que creó a Trespelos y Kid Pantera, dos gángsters de poca monta, y en la que realizó *Loquilandia* (junto a Cifré y Peñarroya), Escobar creó a los gemelos que le dieron la fama: **Zipi y Zape***. Aunque Escobar se iba decantando cada vez más por sus dos creaciones más célebres, el ritmo de trabajo impuesto y la aparición de nuevas revistas le obligó a seguir ideando nuevos personajes, algunos de ellos igualmente memorables. Es el caso de Doña Tula, suegra, creada en 1951 para el *DDT* y que fue pasto de la censura franquista por "atentar contra la sagrada unidad del matrimonio", o de Petra, criada para todo, un

divertido ataque contra las pretensiones de la nueva burguesía, encarnada por Doña Patro, cuyos delirios de grandeza eran sistemáticamente saboteados por la ingenuidad de su criada. En 1957, Escobar, Cifré, Conti, Peñarroya y Giner, abandonaron Bruguera para fundar su propio semanario, *Tío Vivo*, un proyecto cooperativo que lamentablemente no funcionó económicamente, por lo que apenas un año más tarde los dibujantes "fugados" tuvieron que regresar a la editorial de la que habían salido (que además absorbió la cabecera empezando a publicarla como una más de sus revistas) dejando a sus espaldas un sueño roto y un buen puñado de personajes (Blasa, portera de su casa, El mago Assieres y El Profesor Tenebro fueron los de Escobar). Los sesenta y los setenta marcaron el declive del mercado del tebeo español, por lo que no es de extrañar que las nuevas creaciones de Escobar se espaciaran cada vez más, y que éste dedicara la mayor parte de sus esfuerzos al desarrollo de sus personajes de éxito, Carpanta y, sobre todo, Zipi y Zape, estos últimos con revista homónima a partir de 1971. La debacle comercial de Bruguera, le llevó en 1986 a la revista *Guail*, editada por Grijalbo, y en la que serializó las aventuras de otros dos gemelos de nombre bastante menos sutil: Terre y Moto. La compra del fondo editorial de Bruguera por parte de Ediciones B y la reactivación de la línea de tebeos devolvió a Escobar a sus personajes clásicos, con los que siguió trabajando hasta la misma mañana de su muerte, acontecida el 31 de marzo de 1994. Josep Escobar fue uno de los más grandes humoristas del tebeo español, y contribuyó con sus personajes a denunciar una realidad lamentable, a la que, pese a todo, supo extraerle la vis cómica. Además, fue también uno de los autores más inquietos del medio: trabajó de actor en radio y en televisión, escribió numerosas obras de teatro (varias de ellas representadas con éxito) y fue pionero de la industria del dibujo animado en España, realizando cortos como *La rateta que escombrava l'escaleta* (1934) y largos como *Érase una vez la Cenicienta* (Mención

Especial en el Festival de Cine Infantil de Venecia en 1950).

• *Especial Escobar, Súper Humor Zipi y Zape* números 1 al 4, *Carpanta (Magos del humor* número 61), *Quién pudiera comer (Olé nº 305)*. Todos en Ed. B.

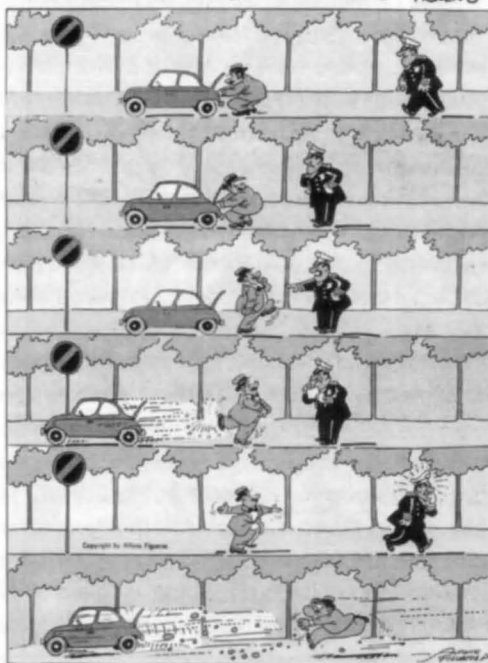
F

FIGUERAS, ALFONS (autor)

Alfons Figueras i Fontanals nació en Vilanova i La Geltrú el 15 de octubre de 1922, y a los 14 años ya estaba haciendo fanzines, convirtiéndose en un especialista de los tres temas que prácticamente han marcado su vida: el cine, los tebeos y las novelas de aventuras. Finalizada la Guerra Civil, trabajó para las filiales españolas de la Metro Goldwyn Mayer y de la RKO, siendo ayudante durante una temporada de su paisano Salvador Mestres (un dibujante y guionista doce años mayor que él que había supuesto la primera toma de contacto de Figueras con el mundillo profesional) quien por aquel entonces trabajaba en Hispano Grafic Films. Figueras logró publicar sus primeras historietas en editoriales como Bruguera y Marco y, ya en 1942, colaboró junto a Francisco Darnís (popular años más tarde gracias a su labor como dibujante de *El Jabato*) en la serie *Rabanito y Cebollita*. Tras una serie de historietas cortas realizadas para Bruguera a medias con Mestres y pasar el trago del servicio militar, Figueras entró a formar parte de la plantilla de la revista *Leyendas*, de la editorial Hispano Americana, donde se encargó de calcar páginas de tebeos americanos, como *Tarzán**, *Popeye** o *Flash Gordon**, que no se distribuían en España a causa de la IIª Guerra Mundial. Entre 1946 y 1947 publicó las últimas series que realizaría en estilo realista, *Mysto*, para *Chicos*, y *Mr. Radar* y *El Hombre eléctrico* para *El Coyote*, decidiendo a partir de entonces concentrar sus esfuerzos en el humor. Entre los años 1948 y 1956, Alfons

¿COCHE? ¿QUÉ COCHE?

ALFONS FIGUERAS



El amor de Figueras por el cine mudo se evidenció en gags como éste.

Figueras publicó regularmente en más de una decena de revistas (aunque principalmente en *Chicos*, *Historietas* y *Nicolás*), creando nada menos que cincuenta y una series, entre las que destacan *Capitán Kidd*, *Pistolini Lupo*, *César y Cleopatra*, *Gummo*, *Cine locuras*, *El Sheriff Martínez* y *Hércules Puput*. En 1956, sin embargo, se embarcó junto a otro profesional del cómic, Ángel Puigmiquel, en la aventura de la animación, emigrando a Venezuela para traba-

jar en unos estudios de aquel país. A su regreso en 1963 continuó en el campo de los dibujos animados, pero la quiebra de los estudios Macián, para los que estaba trabajando, le obligó a volver al mundo del tebeo. A partir de 1965 inició una colaboración de más de una década con Bruguera, editorial para la que trabajó casi en exclusiva creando personajes como Aspirino y Colodión (1966), Harry Kawallo (1967) o Topolino, el último héroe (1968), quizá los más recordados de su producción. Aparte de en Bruguera, su obra apareció también, aunque de manera ocasional, en revistas como *Mataratos* o *Dossier Negro*, para la que en 1969 realizó una serie de relatos entre terroríficos y humorísticos, recogidos posteriormente en el álbum *Shock* (Toutain). Además, Figueras también realizó tiras de prensa, como *Don Plácido*, para *La Vanguardia* y *El Bon Jan* para *Avui*. En 1988 y tras nueve años de ausencia de los kioscos (habiendo tenido que realizar labores como dirigir películas porno para sobrevivir) Alfons Figueras reapareció en la nueva etapa del TBO auspiciada por Ediciones B, demostrando con series como *Fortunato* o *Historias extraordinarias* que no había perdido un ápice de frescura. Considerado con toda justicia uno de los mayores humoristas de la historia del tebeo español, Alfons Figueras ha sido además un autor de gran creatividad e ingenio, que no sólo ha sabido aprovechar al máximo todos los recursos del cine mudo al que se aficionó en su infancia, que tanto juego dan en sus planchas, sino también crear un mundo y un estilo propio completamente ajeno a las corrientes imperantes en la posguerra, y que nace sin lugar a dudas de su profundo humanismo, su pacifismo algo anárquico y su amor y conocimiento de la literatura *pulp* americana. Una mezcla, como poco, peculiar.

• *Don Plácido* (Euredit), *Aspirino y Colodión y su mundo loco* (Bruguera, Colección Olé 51), *Cine Locuras: Guerra loca* (Bruguera, Colección Olé 70), *El Malvado Mr. Hyde* (Ed. B) y *Don Terrible Buñuelos* (Ed. B, Colección Olé 392).

FLASH GORDON (personaje)

Cuando la King Feature Syndicate le encargó a Alex Raymond* la creación de un personaje que pudiera hacerle la competencia a *Buck Rogers* (serie pionera de los tebeos de ciencia-ficción) desde una nueva página dominical, éste encontró toda la inspiración que necesitaba en el libro *When Worlds Collide*, de Edwin Balmer y Philip Wylie. Adaptando ligeramente la idea inicial de estos autores (la colisión cultural y física entre terrestres y extraterrestres), Raymond inició el 7 de enero de 1934 la odisea de Flash Gordon, un renombrado deportista que, junto a su novia Dale Arden y al extravagante pero genial Doctor Zarkov, se embarcaba rumbo a un misterioso planeta que amenazaba la existencia de la Tierra, con la intención de investigarlo. El planeta en cuestión era Mongo, un maravilloso amalgama de escenarios, razas y especies alienígenas sobre el que gobernaba el tiránico y temible Emperador Ming, del que nuestro protagonista se convertía rápidamente en némesis para luchar, no sólo por el destino de la Tierra,



Tres muestras del virtuosismo gráfico de Alex Raymond en *Flash Gordon*.



amenazada por los maquiavélicos planes del villano, sino también por la libertad y la justicia. Pese al evidente esquematismo de la historia, Flash Gordon aunó con acierto los elementos futuristas con viejas historias de aventuras, y la alta tecnología con los lances de espada, consiguiendo una atmósfera fascinante y un inconfundible hálito romántico que paliaban cualquier otra carencia. La mayor baza de la serie, no obstante, estuvo siempre en la belleza plástica de sus imágenes, impregnadas de una imaginación fantástica y barroca que la convirtió en un lujo para los sentidos. La etapa de Raymond es, sobre todo, una auténtica epopeya, quizá excesivamente cargada de clichés emocionales, pero indudablemente repleta de espíritu aventurero. En 1940, Flash Gordon pasó a protagonizar también una tira diaria, iniciada por Raymond junto a su ayudante Austin Briggs, quien pronto empezó a firmarla en solitario debido al exceso de trabajo acumulado por el primero. También fue Briggs el que sustituyó a Raymond en las páginas dominicales cuando, en 1944, éste se alistó en los marines, pero pese a su categoría como ilustrador, la serie se resintió notablemente de la marcha de su creador. En 1948 Flash Gordon sufrió una completa renovación con Mac Raboy como nuevo autor de las páginas dominicales y, sobre todo, con la llegada de **Dan Barry** a las tiras diarias (a menudo ayudado por artistas del calibre de un jovencísimo Frank Frazzetta o guionistas como **Harvey Kurtzman***). Estos autores se mantuvieron en sus puestos hasta 1967, año en el que, tras fallecer Raboy, Barry asumió también el control de la dominical. Su Flash Gordon es, sin lugar a dudas, el más interesante después del de Raymond, llegando a superar al de éste en más de una ocasión. Barry abandonó en gran medida los elementos más fantásticos de la serie (monstruos antediluvianos, hombres-mago, etc.) para centrarse en los aspectos relativos a la ciencia-ficción propiamente dicha, siendo uno de los primeros autores que utilizó preceptos científicos (con gran fortuna, además) como base para sus historietas. Un año antes de que Barry

pasase a producir todo el material que de Flash Gordon aparecía en la prensa, el personaje empezó a tantear fortuna en otro medio de reproducción: el *comic-book*. Su primera serie (editada por King Comics) tan sólo duró once números, pero entre ellos se escondieron tres verdaderas perlas (el 1, el 4 y el 5), escritas por **Archie Goodwin** y dibujadas por el gran **Al Williamson**. Posteriormente, aparecieron otras tres series que ofrecieron material original (7 números de Charlton entre 1969 y 1970, 9 de Gold Key —los únicos mínimamente decentes, gracias a los guiones de John Warner— entre 1978 y 1980, y 10 de Whitman entre 1980 y 1982), y una cuarta, editada por DC en 1988, que reinterpretó con poca fortuna algunas de las historias de Raymond. Como puede apreciarse, Flash Gordon no ha gozado de demasiada fortuna (ni comercial ni creativa) en el mercado del *comic-book*, siendo la única y notable excepción una miniserie de dos números que publicó Marvel en 1995. Guionizada por Mark Schultz, ilustrada por Al Williamson y escuetamente titulada *Flash Gordon* (Forum), esta pequeña joya consiguió recuperar el sabor de las mejores aventuras del personaje.

● *Flash Gordon* tomos 1 al 3 (Raymond) y 4 al 8 (Barry). Ed. B.

FONT, ALFONSO (AUTOR)

Alfonso Font Carreras (Barcelona, 1946) debutó profesionalmente como historietista en 1962, en la editorial Bruguera, aunque rápidamente empezó a trabajar para el extranjero a través de la agencia de **Josep Toutain**, Selecciones Ilustradas, realizando *westerns* como *Hazañas del Oeste* o *Sioux*. Tras obtener cierto éxito internacional con sus obras *Black Max* y *Géminis*, y convertirse entre 1972 y 1973 en uno de los autores más habituales de las revistas de terror de la editorial norteamericana Warren, decidió prescindir de agencias y empezar a buscarse sus propios trabajos. Así, en 1975, ilustró un guión de **Patrick Cothias***, *Les Sandberg*, realizado directamente para la revista francesa

Pif. Al año siguiente, Font se trasladó al país vecino y creó, junto a Roger Lecureux, la serie *Los Robinsones de la Tierra* (Norma). En 1978 regresó a España y se unió al equipo de la revista *La calle*: **Víctor Mora***, **Carlos Giménez*** y Adolfo Usero. Entre los cuatro pusieron en marcha las aventuras de *Tequila Bang!*, una atractiva mujer aventurera que luchaba por la democracia precisamente en un momento de lo más peliagudo para nuestro país. Con la llegada de los ochenta, Font decidió que ya era hora de empezar a escribir sus propios tebeos e inició dos series prácticamente paralelas: *Historias Negras*, para Creepy y *Cuentos de un futuro imperfecto*, en las páginas de 1984. Poco después, en 1982, creó a sus primeros personajes populares, *Clarke & Kubrick*. *Espacialistas Ltd*, aparecidos por primera vez en *Rambla* y que suponen toda una declaración de intenciones: ambientación futurista, referencias fantacientíficas (el nombre de los protagonistas coincide con el de los creadores de *2001, una odisea en el espacio*), entorno tecnológico y connotaciones hispánicas (*Clarke & Kubrick*, en el fondo, no son sino dos clásicos pícaros que viven aventuras absurdas, por muy en el futuro que estén). La buena aceptación popular de esta serie, permitió su continuación en *Cimoc*, donde siguieron apareciendo aventuras de la pareja como *Los estafadores*, *El amor del mundo* y *El Planeta de los Locos*. Estos primeros ochenta, fueron una etapa realmente prolífica en la carrera de Font. En 1982 creó dos nuevas series, *El Prisionero de las estrellas* (continuada en *El Paraíso Flotante*; Norma Editorial), uno de sus mejores trabajos, repleto de engaños, manipulaciones y burocracias opresivas, y *Las aventuras de Federico Mendelson Bartholy*, una parodia de los tópicos de la narrativa aventurera. Tópicos que, por otra parte, asumió con salud al año siguiente, creando a Carmen Bond (el nombre ya lo dice todo). Convertido ya en uno de los grandes nombres del tebeo español de ciencia-ficción, Font decidió cambiar de registro y revelar otra de sus pasiones: la aventura al estilo de Jack London o R. L. Stevenson, fuentes de



Taxi, quizá el personaje más popular de Font.

inspiración para su serie *Jann Polynesia*, iniciada en 1985 (y retomada posteriormente con el nombre de *Rohner*). Al año siguiente se reunió con Cothias para ilustrar *La Noche del Presidente*, capítulo de la serie *Alise y los Argonautas*, una curiosa versión futurista del mito de Jason, y en 1987 creó a la que quizá sea su más popular heroína, *Taxi*, una aventurera urbana que tenía su centro de operaciones en una Barcelona futurista y degradada aunque fácilmente identificable, cuyas andanzas le mantuvieron ocupado hasta 1991. Tras desarrollar la serie *Privado* (un particular homenaje a la serie negra), y resultar galardonado con el Gran Premio del Salón del Cómic de Barcelona de 1993, Font colaboró en 1994 con el guionista Juan Antonio de Blas para realizar *Negras Tormentas*. Un año más tarde, y de nuevo en solitario, Font volvió a sorprender a su público con un nuevo cambio de dirección: *Bri D'Alban*, una trama medieval desarrollada entre claus-



tros y monasterios. La crisis, sin embargo, no perdona, y su siguiente parada fue en el *Penthouse Comix*, continuando las aventuras de la Doctora Dare.

☛ *La Sangre del Volcán, La Isla de las Voces* y *John Rohner. Marino (Rohner); El Paraíso del Dragón, Un Crucero al infierno y La Fosa del Diablo (Taxi)*. Todos en Norma.

FOREST, JEAN CLAUDE (AUTOR)

Nacido en Perreux (Francia) en 1930, Jean Claude Forest publicó sus primeros cómics mientras aún estudiaba en la Escuela de Arte y Oficios de París, colaborando en revistas como *Caméra 34* y *OK*, para la que adaptó la novela *La Flecha Negra*, de R. L. Stevenson. En 1951 pasó a formar parte de la plantilla del semanario *Vaillant*, donde retomó el personaje de Charlot, "creado" para el cómic francés en 1926 por Thomen. También en *Vaillant*, aunque al año siguiente, desarrolló otras dos series de manera simultánea: *Pour la horde*, de ambientación prehistórica y planteamiento realista, y *Copyright*, en la que narraba las humorísticas aventuras de un animal imaginario. Su activa labor como ilustrador (principalmente de cubiertas de libros), únicamente le permitió participar en la creación de otros tres tebeos durante la década de los cincuenta: *Princess Étoile*, *Cendrillon* y *Les Deux Isabelles*, tres historietas románticas escritas por Marijac (seudónimo de Jacques Dumas) y publicadas en las revistas *Mireille* y *Nano et Nanette*. En 1962, tras dibujar *Bicot et Dorotée dans l'espace* según un guión de Alain Dorémieux, Forest creó a su más célebre personaje, Barbarella, la sexy aventurera espacial cuya primera aventura apareció en el número 586 del *V Magazine*, revista dedicada a los cuentos, los reportajes y el humor. Barbarella era una heroína de ciencia ficción que, tras realizar un largo viaje espacial, desembarcaba en el planeta Lythion, donde se veía acechada por diversos peligros de los que salía airosa gracias a su inteligencia y a sus encantos. Que la protagonista no sólo fuese una chica moderna e

independiente sino que además viviera con toda naturalidad su sexualidad supuso (además de un motivo de escándalo para los bienpensantes de siempre) todo un cambio de registro y temática respecto a los tebeos franceses de la época, dándose así un importantísimo paso hacia la aparición de un cómic galo más adulto y desarrollado. A pesar de que en 1968 Roger Vadim hizo una película con Jane Fonda en el papel de Barbarella y de que su nombre es aún recordado por muchos aficionados al medio, en realidad la carrera de este personaje fue más bien corta: tan sólo dos historietas publicadas en el *V Magazine*, una tercera aparecida directamente en álbum, un cuento escrito por Forest e ilustrado por Daniel Billon para *l'Écho des Savanes* en 1981 y, finalmente, una nueva entrega historietística en 1995. En 1964, Forest creó junto a **Paul Gillon** (un veterano dibujante galo muy reputado en Francia gracias a la tira diaria *13, Rue de l'Espoir* —serializada entre 1952 y 1972 y considerada la más célebre y exitosa de las tiras de prensa realizadas en el país vecino— aunque más conocido en España por los álbumes de *La Superviviente*) la serie *Los Naufragos del tiempo*, que comenzó a publicarse en la efímera revista *Chouchou*, para la que Forest dibujó además la serie *Bébé Cyanure*. En 1965 se pasó a la animación realizando las aventuras del personaje Marie Mathématique para un programa de televisión infantil, y en 1971 creó para el periódico *France-Soir* (con el que llevaba colaborando desde 1963) el personaje de Hypocrite, que pasaría luego a *Pilote*, donde se publicó hasta 1974. Hypocrite, joven hija de millonarios que es enviada a estudiar inglés a Fallacy-Castel, junto al lago Ness, era la protagonista de una serie disparatada y loca en la que Forest se divirtió jugando a enlazar situaciones atípicas, desde un inevitable encuentro con el monstruo del Loch hasta su viaje a Lapón convertida en espía. Un delirio trufado de rocambolescos personajes que, en fin, se dejó de publicar por el escaso eco popular que suscitó, pese a ser de lo más bonito que ha dibujado Forest en su vida. En 1974, y de nuevo en

France-Soir, Forest se reunió con Gillon para continuar *Los Naufragos del tiempo*, serie que luego se trasladó a las páginas de *Métal Hurlant* y en la que se narraba la historia de una pareja hibernada a finales del siglo xx que despierta en el año 2891 para encontrarse con una Tierra amenazada por una raza de ratas inteligentes que han invadido el Sistema Solar. Forest ofreció una perfecta combinación de amor y aventuras tejiendo una de las sagas fantacientíficas francesas más celebradas tras el *Valérien* de **Christin*** y Mézières. Durante el mismo período, aunque en solitario, realizó la serie *Contes de la barque saoule*, publicada en *Fluide glacial*, *Circus* y *Métal Hurlant*. En 1978 entró en (*A Suivre*) escribiendo *• Ici Même* (Laertes) para **Jacques Tardi***, y *Rénart* para **Max Cabanés**. Para la misma revista escribió y dibujó en 1980 *la Jonque fantôme vue de l'orchestre*, un folleto surrealista de no pocos elementos en común con las aventuras de Hypocrite, y *Enfants, c'est l'hydraxon qui passe* en 1984. Al año siguiente fue nombrado responsable del área de cómics de la revista *Okapi*, en la que serializó *Mandchou Fou*, con dibujos de Didier Savard. Tras unos años de cierta inactividad, rota por proyectos esporádicos como el regreso de Barbarella anteriormente mencionado, Jean Claude Forest falleció el 29 de diciembre de 1998, habiendo sido sin duda uno de los más importantes renovadores del tebeo galo. Su trabajo en la década de los sesenta, en el que dotó a sus personajes de unas características propias de la época a la vez que de una dimensión más adulta e intelectual, puede calificarse sin rubor de seminal, y ha servido de influencia y punto de partida para toda una generación posterior de escritores y dibujantes.

✎ *La estrella dormida, La muerte sinuosa, Laberintos* (Eurocómics).

FRANQUIN, ANDRÉ (AUTOR)

André Franquin nació el 3 de enero de 1924 en Etterbeek, Bélgica, e inició los estudios de Bellas Artes en el Instituto Saint-Luc de Bruselas, aun-

que los abandonó al año siguiente para trabajar en los estudios de animación CBA, donde conoció a **Morris**, a Peyo y a **Paape**. En 1946 compartía piso con **Jijé***, cuando éste le encargó que le sustituyese al frente de **Spirou y Fantasio***, serie que Franquin escribió y dibujó nada menos que hasta 1968. A principios de los cincuenta, en todo caso, hizo un viaje a Estados Unidos, con Jijé y Morris, que le sirvió para empaparse de influencias culturales (la revista *Mad*) y ambientales (no en vano poco después aparecerá *El dictador y el champiñón*, aventura de Spirou en la que se reflejó la impresión que le había causado Méjico). En 1955, y a causa de unas diferencias con su editor en el semanario *Spirou*, Franquin creó para su más directo competidor, el también semanario *Tintin*, la serie *Modeste y Pompom*, una de aventurillas familiares aderezada con alguna que otra gota de romanticismo y bastantes de buen humor, que supuso su estreno en el formato de gag de una página (siguió realizándola hasta 1965, con la ayuda ocasional en los guiones de **Goscinny*** y de **Greg**). En 1957, aunque en esta ocasión para *Spirou*, creó a Gastón El Gafe (Tomás, en España), uno de los grandes nombres del humor mundial, en cuyas páginas ya se podían apreciar unos trazos más salvajes que en las aventuras de Spirou y Fantasio, además de ciertas ocurrencias bastante más crueles. Escrita por Franquin, aunque con la constante aportación de ideas de Yvan Delporte, la serie de Gastón contó entre 1958 y hasta 1968 con fondos del también dibujante belga Jidéhem. Posteriormente, y probablemente debido a que ese mismo año marcó el abandono por parte de Franquin de la serie de Spirou (en parte debido al frenético ritmo de producción semanal y en parte también, por qué no, a cierto agotamiento de los personajes), el creador de Gastón asumió todas las funciones de su personaje. Pese a que de los álbumes de El Gafe se iban vendiendo más de un millón de ejemplares de cada uno, Franquin no quiso dedicarse a él en exclusiva, por lo que en 1970 creó junto a Raymond Macherot y a Delporte una serie dibujada por Willy Maltaite "Will":



NO HAY QUE CONFUNDIRSE CONSIDERANDO CON ALIMENTOS PRECITOS.



Tras varias décadas dibujando tebeos juveniles, André Franquin desveló su faceta más cruel y divertida en *Ideas Negras*.

Isabelle, o las aventuras de una jovencita que vivía en un mundo de fantasía y aun así pretendía encontrar explicaciones racionales para todo. De esta serie, que se serializó en *Spirou*, llegaron a publicarse tres álbumes. En 1977, y en un suplemento interior de la propia *Spirou* llamado *le Trombone illustré*, Franquin publicó la primera entrega de la que quizá sea su obra maestra, *Ideas Negras* (Norma), una serie de gags caracterizados por un amargo y salvaje humor negro y por un grafismo que nada tenía que ver con lo que hasta entonces había dibujado, basado en inquietantes manchas de negro que cubrían tanto a las figuras como a los objetos que desfilaban por la página. No es de extrañar que al año siguiente esta serie pasara a publicarse en la más apropiada *Fluide Glacial*. En 1987 apareció el primer álbum de una serie dedicada al Marsupilami, el delicioso animalito creado por Franquin para las aventuras de Spirou y Fantasio y para cuya recuperación úni-

camente ejerció de supervisor, dejando los guiones en manos de Greg y los dibujos a cargo del joven Batem. Su última creación, lamentablemente no fue para el cómic, sino para la televisión, inventándose unos personajillos llamados Les Tifous que llegaron a tener su propia serie de dibujos animados. Franquin murió el 5 de enero de 1997. Atrás quedaba su dibujo cálido, vigoroso, dinámico, de contagioso entusiasmo, y su excelente sentido del humor y la aventura. Todo lo que le había convertido en principal figura e impulsor de la llamada escuela de Marcinelle (por la localidad en la que se encontraban las oficinas de la editorial Dupuis, que editaba el semanario *Spirou*), esa en la que también estaban sus viejos amigos Morris, Peyo y Tillieux, y que trajo al cómic francés un soplo de aire fresco.

• *Ideas Negras II* (Norma) y *Tomás el Gafe* números 1 al 5 (Grijalbo).

FREAK, BROTHERS (personaje)

Gilbert Shelton, el creador de los Freak Brothers, nació el 31 de mayo de 1940 en Dallas, Tejas. Aunque licenciado en Letras, siempre se sintió atraído por el dibujo, especialmente por el humorístico. Un buen día de 1967, estando en pleno proceso de hacerse un pequeño nombre entre los lectores de revistas *underground* gracias a personajes como Super Serdo, se le ocurrió entrar en un cine de sesión doble y ver seguidas una película de los hermanos Marx y otra de los Three Stooges. Alguna extraña asociación de ideas le provocó un ataque de inspiración y en ese mismo momento creó a los Freak Brothers, tres hermanos cuyas máximas metas en la vida eran encontrar marihuana con la que colocarse y evitar en la medida de lo posible cualquier tipo de trabajo. Peludos, perezosos y hippies a más no poder, los Freak estuvieron destinados a encender la imaginación de los jóvenes de la época desde su primera aparición, en las páginas de la revista *Rag*, en 1967. Con sus criaturas en camino de convertirse en iconos pop e instalado entre la elite del cómic *under-*

ground (publicando en la mítica revista Zap desde el número 3), Shelton fundó en 1969, junto a sus amigos Fred Todd y Don Baumgart, la editorial Rip Off Press, no sólo el perfecto escaparate para sus productos sino, con el paso del tiempo, una de las más importantes editoriales *underground*, que además de publicar a autores como **Robert Crumb*** ha contribuido a introducir en Estados Unidos a artistas como **Max***, **Martí*** o **Vuillemin***. Residente en Europa desde hace más de dos décadas, Shelton ha seguido produciendo, con la ayuda de artistas como Paul Marides o Gerard Seyfred, tanto las divertidísimas aventuras de los Freak Brothers como las de Super Serdo, además de

dar cancha a nuevos personajes, como el Gato de Fat Freddy, que ha acabado por robarle el protagonismo a sus amos (los Freak) protagonizando aventuras tan memorables como *La Guerra de las cucarachas* (La Cúpula), o *Not Quite Dead*, un cutrísimo grupo musical cocreado junto al francés Pic. Gilbert Shelton se ha ganado a pulso ser el segundo nombre del *underground* clásico (el primero es Crumb, por supuesto).

🐾 *The Freak Brothers* volúmenes 1 y 2, *Vida Campestre*, *Totalmente pasados*, *La vuelta al mundo* 1 y 2, *El gato de Fat Freddy* 1 y 2 y *El sueño 100.000 de Philbert Desanex* (*Super Serdo*). Todos editados por La Cúpula.

G

GALLARDO, MIGUEL (autor)

Aunque nació en Lérida (en 1955), donde estudió en un colegio de Maristas y fue lector compulsivo de tebeos, Miguel Gallardo se trasladó en 1973 a Barcelona para estudiar Bellas Artes. Tras abandonar la carrera, se incorporó a la Escuela de Artes y Oficios Massana, donde permaneció tres años, hasta que consiguió entrar en el estudio Andreu de dibujos animados. Allí conoció a Juanito Mediavilla, con quien alquiló un piso a medias a la vez que empezaba a colaborar en el colectivo Butifarra y en revistas como *Star*, o *Disco Exprés*, una publicación musical en la que además de realizar ilustraciones se encargaba de la maqueta. Un buen día, el editor de esta última le pidió que creara un personaje fijo para publicarlo en una página de cómic. Gallardo le entregó *Revuelta en el frenopático*, primera aventura de Makoki, llamado a convertirse en el personaje más popular del tebeo *underground* español. Aunque aquella primera página fue realizada por Gallardo en solitario sobre una idea de Felipe Borralló, a partir de la segunda Mediavilla se incorporó como guionista fijo, además de colaborar en el dibujo. Alrededor de Makoki, pronto empezaron a revolotear personajes que, a la postre, acabarían por adquirir un mayor protagonismo que él: es el caso de La Basca (el Tío Emo, Cuco y Morgan) o del Buitre Buitaker, un buitre falangista y drogadicto que sobrevuela Barcelona en busca de un "pico". Estas primeras y desmadradas aventuras, en las que el grafismo todavía evidencia unas claras influencias de



Miguel Gallardo homenajeando al género negro a través de Perro Nick.

Robert Crumb* y de Elzie Segar (el creador de **Popeye***), se recopilaron posteriormente en dos álbumes, *•Makoki (Complot)* y *•La juventú de Makoki (Laertes)*. En 1979, Gallardo y Mediavilla formaron parte del grupo seminal que formó la revista *El Vibora*, donde aunque no aparecía Makoki (el editor, José María Berenguer, creyó que el personaje estaba demasiado asociado a *Disco Exprés*) sí lo hacía La Basca, a la que se añadió un nuevo y entrañable miembro, El Niñato. No obstante, tras la aven-

tura *El Pase* (en la que el tío Emo daba con sus huesos en la cárcel), los autores decidieron recuperar a su emblemático personaje (que había pasado de *Disco Exprés* a *Bésame Mucho* para, al cierre de ésta, quedarse sin foro de expresión) en la saga *•Fuga en la Modelo* (La Cúpula), un épico rescate que nos devolvió al Makoki más desmadrado de los primeros tiempos. En 1981 se fundó *Cairo*, revista orientada hacia los teberos de línea clara francobelga que, para sorpresa de propios y extraños, pasó a albergar la primera obra de Gallardo en solitario (que en todo caso no dejó de publicar en *El Vibora*), cuando ya era tenido como uno de los nombres más señeros de la llamada "línea chungu", derivada del *underground* norteamericano. Se trató de *Pepito Magefesa* (Complot) un atractivo túrmix de referencias artísticas y populares que pululaban por la cabeza del autor. En 1982, de nuevo con Mediavilla, dibujó *Otan Sí, Otan No* (La Cúpula), serie que entintó Damián Carulla con un estilo abigarrado que suprimió la brillantez habitual del dibujo de Gallardo. Nada que ver, por lo tanto, con las historietas del ciclo *•Los sueños del Niñato* (La Cúpula), que son de una contundencia gráfica que quita el hipo. En dichos sueños, provocados por el mōno de la heroína e inicialmente estructurados como un homenaje a *Little Nemo**, el Niñato se veía envuelto en pesadillescas odiseas alimentadas por la mitología popular y la imagería artística, las cuales ayudaban a sublimar y a hacer digerible un trabajo que de otra manera, hubiera sido igualmente excelente pero quizá demasiado inquietante. También en el año 1982 inició su andadura la revista *Makoki*, editada por Berenguer y dirigida por Gallardo y Mediavilla, para la que ambos realizaron la historia *Makoki en Niu Yors* (Laertes), un decepcionante punto y aparte para el personaje, en el que apenas destaca un tremendo homenaje a *Jack Kirby**. A mediados de la década, Gallardo empezó a realizar historietas cortas de *•Perro Nick* (Casset), casi un ensayo sobre el género negro, en el que, mediante un *collage* de lugares y situaciones comunes, el leridano recreó unos ambientes,

una época y unas convenciones genéricas, a la vez que nos deslumbró merced a una explosión cromática realmente brillante. Entre 1985 y 1986, Gallardo se alió con el novelista Ignasi Vidal-Folch para crear *•Perico Carambola* (Glénat), su tebeo más "brugueril", en el que el protagonista era una suerte de Reporter Tribulete que informaba de acontecimientos sociales. Apareció serializado en *Complot* y en el *TBO* de **Joan Navarro**. Empezó también a colaborar en la prensa, realizando para el suplemento del *ABC* *Gente y Aparte*, una serie de tiras del Buitre Buitaker y varios chistes-ilustración (algunos de ellos recogidos en el tebeo *•Pintan Bastos*, de Camaleón/Malasombra). Su siguiente serie para *El Vibora* y la última junto a Mediavilla fue *•Yonquis del Espacio* (La Cúpula), iniciada en 1987, otra aventura del Niñato que empezó con mucha fuerza para acabar desinchándose hacia el final, conteniendo no obstante varias escenas memorables. Las colaboraciones en prensa y su participación en la fundación de una empresa de infografía, le mantuvo prácticamente apartado del mundo del tebeo hasta que en 1994 reapareció en la revista *Viñetas*, con *•La muerte de Makoki* (Glénat). Y es que al ver la degradación que su personaje había sufrido a las manos de Felipe Borrayo y Damián Carulla, quienes habían continuado sus aventuras por su cuenta, Gallardo decidió que lo mejor era matarlo y en paz, realizando una bellísima historieta que se cuenta entre lo mejor de su producción. A continuación cambió completamente de registro, colaborando de nuevo con Vidal-Folch para serializar las aventuras de *•Roberto España y Manolín* (Glénat), un divertido homenaje/parodia al Roberto Alcázar de Vañó. Desde entonces, Gallardo ha colaborado habitualmente en la publicación *Nosotros Somos Los Muertos*, dirigida por **Max*** y Pere Joan, desde la que ofreció las primeras muestras de lo que luego fue *•Un largo silencio* (Paco Camarasa & Mc Diego), libro aparecido en 1998. Esta imprescindible obra, en la que Gallardo conjugó textos escritos por su padre, cómics realizados por él e



ilustraciones de apoyo, no es sino las memorias de su padre, centradas sobre todo en su participación en la Guerra Civil, conformando un documento histórico de primer orden a la vez que un trabajo excelente. Miguel Gallardo sigue siendo, pese a que ahora dedique más tiempo a ilustrar para *La Vanguardia* que a dibujar cómics, uno de los más grandes autores que encontraréis en estas páginas.

• *Historias del tío Emo y Buitre Buitaker. No hay color* (La Cúpula), *Pulp Art* (catálogo de una exposición; Prats & Rey), *Buitre Buitaker* (El Pregonero), *Blanco y Negro* (ilustración; Midons).

GIARDINO, VITORIO (AUTOR)

Nacido en Bolonia (Italia) en 1946, Vittorio Giardino trabajó durante diez años como ingeniero antes de decidirse a dibujar sus primeras historietas, aparecidas en 1978 en la revista *Citta futura*. Al año siguiente creó, para las páginas de la revista *Il Mago*, a su primer personaje memorable, el detective Sam Pezzo, un peculiar ajuste de cuentas con el género negro que se saldó con un puñado de excelentes aventuras, entre las que destaca la última, • *Shit City* (Norma). Mientras tanto, el cierre de *Il Mago* llevó a Giardino hasta *Orient Express*, revista en la que decidió sustituir a Sam Pezzo por otro investigador, Max Fridman, con el que practicó una variante distinta del género del misterio, abandonando a referentes como Dashiell Hammet o Raymond Chandler para adentrarse de lleno en el mundo de los espías de Graham Greene. En 1983, el autor italiano inició una nueva serie, *Little Ego*, que le permitía relajarse del intenso trabajo que suponían las aventuras de Fridman, tan elaboradas como la excelente • *Rapsodia Húngara* o la no menos interesante • *La puerta de Oriente* (ambas en Norma). Con *Little Ego* (Norma), creada para la revista *Glamour*, Giardino homenajeó al **Little Nemo**• de Winsor McCay, compartiendo su estructura y su ambiente onírico, aunque con la diferencia de que su protagonista resultó ser una joven de



Jonas Fink descubre el amor en brazos de la joven Tatiana.

buen ver, cuyos sueños tomaban invariablemente un cariz erótico. Una vez finalizado este divertimento, Giardino empezó a colaborar en *L'Espresso*, realizando a partir de 1986 varias historietas cortas, casi siempre en torno a temas como los celos, el engaño y la mentira, que se recogerían posteriormente en álbumes como • *Vacaciones fatales* o • *La tercera verdad* (los dos editados por Norma). Ya en 1994, Giardino nos ofreció al tercero de sus grandes personajes, Jonas Fink, un joven checoslovaco que crece sin padre en la Praga ocupada y que tiene la mala fortuna de enamorarse de la hija de un diplomático soviético. Los padres de ella, evidentemente, se niegan a que siga la relación. Con esta obra, el italiano vuelve a explorar la vida al otro lado del telón de acero como ya hiciera en *Rapsodia Húngara*, aunque en este caso desde una perspectiva más humana, sin el pretexto de la aventura o de la intriga. Dibujante puntilloso y excepcionalmente dotado, Vittorio Giardino es uno de los grandes nombres de la historia del

tebeo italiano (además de ser de los pocos de los que tenemos noticias ocasionales).

☛ *Jonas Fink: la infancia, Jonas Fink: la adolescencia y Jonas Fink: la juventud* (Norma).

GIMÉNEZ, CARLOS (autor)

Carlos Giménez nació el 6 de marzo de 1941 en Madrid, pero a causa de la prematura defunción de su padre y de la mala salud de su madre fue internado a los cinco años en un centro de la institución falangista Auxilio Social, a cuyo cargo pasaría los siguientes ocho años. Allí se aficionó a los tebeos, especialmente al mítico *El Cachorro* de Irazo, que no sólo se convirtieron en uno de los pocos motivos de alegría de su infancia sino también en una auténtica motivación personal: Giménez abandonó el Auxilio Social en 1956 para trabajar en un taller de restauración y decoración de cerámicas, pero convencido de que su futuro estaba en el cómic. Efectivamente, pronto se convirtió en ayudante del dibujante Manuel López Blanco, que realizaba los cuadernillos de *Aventuras del FBI*, en cuya casa descubrió a una segunda y decisiva influencia artística, la del dibujante norteamericano **Frank Robbins**. También gracias a López Blanco consiguió sus primeros encargos, realizando para la agencia Ibergraf una serie de ilustraciones (bajo el título genérico de *Curiosidades*) y, posteriormente, sus primeras historietas: *Drake & Drake* y *Buck Jones*. En 1963 se trasladó a Barcelona y empezó a trabajar para la agencia Selecciones Ilustradas, de **Josep Toutain**, donde realizó el *western Gringo*, una serie de bastante éxito guionizada por Manolo Medina que llegó a exportarse a una veintena de países, y *Delta 99*, sobre guiones de Jesús Flores "Thies", una serie de aventuras con trasfondo de ciencia-ficción que le permitió a Giménez cambiar de registro. Tras unas cuantas historietas de encargo, **Víctor Mora*** le propuso como dibujante para su nueva serie, *Dani Futuro*, publicada originalmente en *Gaceta Junior* y reeditada en 1998 por Planeta De Agostini en una colección de 7

números. *Dani Futuro* fue, tal y como su nombre indica, una serie juvenil de ciencia-ficción y peripecias futuristas de talante entretenido, pero cuyo mayor interés reside sin duda en observar la evolución de Carlos Giménez, cada vez mejor dibujante y, sobre todo, cada día más interesado por el desarrollo de nuevas soluciones narrativas. Todo lo cual eclosionó en 1974 con la realización de *Hom*, una adaptación de un capítulo de la novela de Brian Aldiss *El lento morir de la tierra*. *Hom* representó un claro salto hacia adelante tanto en la capacidad narrativa de Giménez, muy por encima ya de la mayoría de sus coetáneos, como de su estilo, más cercano a ese realismo caricaturesco que se convertirá en uno de sus rasgos más característicos e inconfundibles. A continuación entró a formar parte de la redacción de *El Pápus*, donde realizó varias historietas de temática mucho más politizada, a menudo con la ayuda del gran **Ivà*** a los guiones, que posteriormente se recopilaron en tres volúmenes, *☛ España Una*, *☛ España Grande* y *☛ España Libre* (los tres en Ediciones De La Torre). Paralelamente a estas historietas, Giménez inició en 1977 la publicación de la que probablemente sea su obra más conocida y reconocida, *☛ Paracuellos* (De La Torre), en la que rememoró su infancia entre los opresivos muros de los centros de Ayuda Social. Una serie de obligada lectura que no sólo supone uno de los momentos cumbre de la historieta española sino también uno de los escasísimos documentos existentes al respecto de cómo se educó durante la posguerra a los huérfanos de la contienda civil (posteriores entregas de esta serie se encuentran recogidas en *☛ Paracuellos 2. Auxilio Social*). También siguiendo esa vena autobiográfica, Giménez publicó a continuación en *El Pápus* la serie *☛ Barrio*, en la que narraba el regreso a su casa al salir de los centros de acogida. En 1979, sin embargo, volvió al terreno de la adaptación, en este caso de una obra de Jack London, para dibujar uno de sus mejores álbumes, *☛ Koolau el leproso* (De La Torre), todo un *tour de force* narrativo al servicio de una historia descorazonadora y reflexiva,



cruel a la vez que tierna, dos características en general aplicables tanto a la mayor parte de la obra de London como a la de Giménez. Los años ochenta marcaron el reencuentro entre Giménez y Toutain, para cuyas revistas publicó series como *Érase una vez el futuro* (en la que adaptó más relatos de London y alguno que otro de Stanislaw Lem), *Los Profesionales* (una estupenda semblanza de sus años en la agencia Selecciones Ilustradas, que se empezó a publicar en *Rambla* pero que tuvo que cambiar de revista al cerrarse ésta) y *Bandolero* (recreación de las aventuras de Juan Caballero, un bandolero andaluz del siglo XIX, para las que recuperó un trazo más realista; publicado en álbum por De La Torre). Esta última década del siglo, sin embargo, y pese a la indudable y altísima calidad de la obra de Carlos Giménez, no ha sido demasiado propicia para este autor, al menos en España. Tras realizar dos series de tiras para el periódico *El Observador* (*Sabor a menta* y *La Ley*, adaptación esta última de otro cuento de London, *Lo inesperado*), ilustró directamente para Francia un guión de Christian Godard (publicado en nuestro país por Norma en el álbum *Una infancia eterna*) y, dada la desaparición de las revistas autóctonas en las que solía publicar, empezó a realizar su serie *Historias de sexo y chapuzas* directamente para el mercado galo, además de retomar en 1998 su serie *Paracuellos* para la revista *Fluide Glacial*. No deja de ser vergonzoso para la industria del tebeo español que un autor de semejante categoría haya quedado relegado a un segundo plano en su país natal.

• *Los Profesionales, Los Profesionales II. ¡Son como niños!*, *Los Profesionales III. Gente tierna, Romances de andar por casa, Sabor a menta y otras historias*. Todos en De La Torre.

GIMÉNEZ, JUAN (dibujante)

Nacido en Mendoza (Argentina) en 1943, este personalísimo dibujante debutó profesionalmente en 1956, realizando historietas para revistas como *Frontera* u *Hora Cero*. La irregular



El horror de la guerra según Barreiro y Giménez en una excelente secuencia de batalla aérea para *As de Pique*.

situación de la industria, en todo caso, le llevó en 1960 a abandonar el medio para dedicarse durante los siguientes quince años al dibujo publicitario y a la animación. Su regreso se produjo en 1976 mediante una serie de historietas cortas para la revista *Skorpio*. Su impresionante dominio de la imagería tecnológica (real o futurista), llamó la atención del guionista Ricardo Barreiro, quien le propuso ilustrar una serie bélica que estaba escribiendo, ambientada en la IIª Guerra Mundial y protagonizada por la tripulación de un bombardero B-52. Giménez aceptó y entre los dos firmaron uno de los mejores tebeos de guerra jamás producidos: *As de Pique*, una odisea de hierro, plomo y sangre capaz de conmovir y a la vez poner los pelos de gallina. Además de estar rigurosamente dibujada (es increíble la cantidad de documentación que llega a manejar Giménez en cada viñeta), la serie se benefició de unos más que competentes guiones que supieron combinar a la perfección la peripecia bélica con un mensaje antimilitarista resuelto de manera natural y nada forzada. A principios de los ochenta, Giménez abandonó Argentina para venirse a vivir a España, iniciando desde un primer momento una dinámica de trabajo con las revistas de **Josep Toutain**, en las que fueron apareciendo trabajos realizados a medias con Barreiro, como *War III* (1981) incidiendo en la temática bélica, aunque en esta

ocasión desde una óptica futurista; • *Ciudad* (1982; Toutain, dos volúmenes), una serie de aventuras ambientada en una urbe futurista de dimensiones aparentemente ilimitadas y repleta de peligros; • *Cuestión de tiempo* (Toutain), relativa a las paradojas temporales; y *La estrella negra* (Toutain), ciencia-ficción y space opera a raudales. En 1985 se unió a otro argentino, el guionista **Carlos Trillo**, para crear la sociedad burocratizada y compartimentada que aparecía en • *Basura*, y en 1986 inició *Lem-Dart*, una serie publicada por ABC. Posteriormente, ilustró diversas historietas cortas y realizó *Cuarto Poder*, una serie de la que también fue guionista. Pero no fue hasta la década de los noventa que encontró otro proyecto lo suficientemente extenso y grandilocuente como para volver a desplegar todo su arsenal artístico y tecnológico. La oportunidad le llegó de la mano del guionista chileno **Alejandro Jorodowsky**, quien le propuso ilustrar la saga cósmica *La casta de los Metabarones*, un éxito de la ciencia-ficción de los noventa que lleva publicados cinco álbumes: *Othon el tatarabuelo*, *Honorata la tatarabuela*, *Agnar el bisabuelo*, *Oda la bisabuela* y *Cabeza de hierro el abuelo* (todos en Norma excepto el segundo, en Ed. B). Juan Giménez mantiene un estilo abigarrado y recargado que en ocasiones puede deslucir un poco el resultado final (en otras, resulta perfecto para mostrar a los hombres absorbidos por la maquinaria hasta prácticamente perder su identidad), pero es indudable que su técnica y su dominio del espacio y los objetos es impecable.

• *El extraño juicio a Roy Eli*, *Cuestión de tiempo* y *As de pique* números 1 al 10 (Toutain).

GOSCINNY, RENÉ (guionista)

Aunque nacido en París el 16 de agosto de 1926, René Goscinny se crió en Argentina, país al que se trasladó su familia cuando él contaba tan sólo dos años. Allí se aficionó al cómic leyendo las aventuras de Patoruzú, un indio de fuerza sobrehumana que iba siempre acompañado por su obeso amigo Upa. En octubre de 1945

aceptó la invitación de un tío suyo que vivía en Estados Unidos y se trasladó a vivir con él. Su buena mano para el dibujo le llevó en 1948 a trabajar en un estudio en el que también se encontraban artistas como **Harvey Kurtzman***, **Bill Elder** y **John Severin**, prácticamente la plana mayor de lo que posteriormente sería la revista *Mad*, una de las principales influencias en la carrera de Goscinny. En junio de 1950 conoció además a otros dos artistas franceses que también estaban haciendo las Américas: **Jijé*** y **Morris**, autor este último que iba a desempeñar un papel primordial en su vida profesional. En casa de Jijé, Goscinny conoció a Georges Troisfontaines, un editor belga que le invitó a que le mostrara su obra en su país natal, cosa que el autor hizo apenas seis semanas después. Tras un período de dicotomía creativa y vital, durante el que escribió y dibujó una tira de prensa llamada *Dick Dicks* para su publicación en Bélgica a la vez que realizaba unas cuantas historietas para *Mad* en Estados Unidos, Goscinny decidió instalarse definitivamente en Europa y abandonar los pinceles para dedicarse únicamente a guionizar. Tras conocer al dibujante **Albert Uderzo** y colaborar con él en la realización de un libro ilustrado sobre las buenas costumbres, que editó y distribuyó el Ministerio de Educación francés, Goscinny le propuso crear una serie juntos. El resultado fue *Luc Junior*, cuyas aventuras se publicaron en el semanario *Spirou* entre 1954 y 1957. Al mismo tiempo, Morris, que también había regresado al viejo continente, le sugirió que trabajara con él en su serie **Lucky Luke***, ocupándose de los guiones. Goscinny aceptó, dándole al personaje una entidad de la que hasta entonces había carecido y creando a algunos de sus más memorables secundarios (los Dalton y Ran Tan Plan). Ese mismo año se unió a Uderzo y a **Jean-Michel Charlier*** en la creación de una asociación que pretendía hacer valer los derechos de los autores de tebeos sobre sus creaciones ante las editoriales belgas y francesas. El grupo, al que también se unió en última instancia Troisfontaines, fundó la editorial Édi Presse, de



la que surgieron las revistas *Clairon* y *Pistolin*, de efímera existencia. En septiembre de 1956, Goscinny se incorporó al equipo de la revista *Tintin*, guionizando series ajenas, como *Prudence et Pompom*, de **Franquin***, o *Chick Bill*, el famoso western de Tibet; y creando otras nuevas como *Signor Spaghetti* (prolongada hasta 1975 y dibujada por Dino Attanasio), *Strapontin*, (dibujado entre 1958 y 1965 por Berck y protagonizada por un taxista que se veía envuelto en rocambolescas tramas policíacas) y *Lili Mannequin* (ilustrada por Will). Además, colaboró activamente en otras revistas, escribiendo y dibujando *Le Capitaine Bibobu*, para *Risque-Tout*, entre 1955 y 1956, y guionizando *Pistolin* para Victor Hubinon (entre 1955 y 1958), *Benjamin et Benjamine* para Uderzo (entre 1956 y 1958), *Record et Veronique* para Will (entre 1962 y 1963) e *Iznogoud* para Tabary a partir de 1966. De entre toda esta vasta producción sobresale *Umpa-pa*, una serie creada en 1958 junto a Uderzo para el semanario *Tintin*, protagonizada por un indio gigantón, musculoso y algo duro de mollera que hacía la vida imposible a los franceses y a sus tribus aliadas durante las guerras coloniales por el control de Estados Unidos. Con esta obra, Goscinny y Uderzo sentaron las bases de lo que luego sería su creación más popular: **Astérix*** el Galo (un país ocupado, una aldea rodeada y un resistente dotado de una fuerza sobrehumana). En 1959, Uderzo, Goscinny y Charlier se volvieron a reunir para fundar la revista *Pilote*, todo un clásico del cómic francés que sirvió de plataforma para las mejores creaciones de sus editores (Goscinny y Uderzo presentaron a Astérix, ya en el número uno, y Charlier, aunque tardó un poco más, se descolgó nada menos que con el teniente Blueberry). Las responsabilidades editoriales y la dirección de *Pilote* (la revista hacía aguas hasta que fue adquirida en 1971 por Georges Dargaud, quien la saneó económicamente solicitando a cambio que nuestro autor se encargara de llevar las riendas), llevaron a Goscinny a reducir drásticamente su ritmo de producción, dedicándose a partir de 1960 a

guionizar casi exclusivamente las series a las que se sentía más vinculado: *Astérix*, *Lucky Luke*, *Iznogoud* (traspasando al malévolo e inolvidable visir, que quería ser califa en lugar del califa, de las páginas de *Record*, revista en la que se había iniciado, a las de *Pilote*) y *Gaudeamus*, su serie más olvidada pese a que la desarrolló nada menos que durante 14 años, desde 1957 hasta 1971 (los dibujos corrían a cargo de Coq, y el protagonista era un investigador privado que, mediante un elixir, adquiría el físico de un niño, pudiendo vigilar a los gángsters o espías contra los que combatía sin que sospechasen de él; se publicó en el semanario *Jours de France*). En 1974 Goscinny abandonó *Pilote* para centrarse en los guiones de las tres series con las que continuaba implicado y en la escritura de libros infantiles tan maravillosos como la serie protagonizada por *El pequeño Nicolás* (Alfaguara; ilustraciones de Sempé). René Goscinny, fallecido el 6 de noviembre de 1977, fue sin lugar a dudas el guionista más importante que ha tenido el tebeo francés. Lúcido, inteligente, prolífico y, sobre todo, muy divertido ("Nunca haría otra cosa que no fueran historietas de humor porque, en primer lugar, es lo que me gusta, y creo que para eso es para lo que estoy mejor dotado. Soy un bufón y nada más que eso: ni un moralista, ni un filósofo" afirmaba en una entrevista de 1971), Goscinny es una figura sin la cual sería prácticamente imposible entender el desarrollo de la historieta europea de los últimos 30 años.

Umpa-Pa números 1 al 5 (Akal); *El día de los locos*, *Iznogoud el malvado*, *Iznogoud el infame*, *Los complots del Gran Visir Iznogoud* y *Quiero ser Califa en lugar del Califa* (Grijalbo); *El pequeño Nicolás*, *Las vacaciones del pequeño Nicolás*, *Los amiguetes del pequeño Nicolás*, *Joaquín tiene problemas* (Alfaguara).

GUERRERO DEL ANTIFAZ, EL (personaje)

El Guerrero del Antifaz, inspirado en la novela de Rafael Pérez y Pérez *Los cien caballeros de Isabel la Católica* y editado por Valenciana, apareció por primera vez en octubre de 1944 de la

mano del guionista y dibujante Manuel Gago. El origen del personaje, situado cronológicamente durante el reinado de los Reyes Católicos, daba comienzo con el rapto de la Condesa De Roca durante una de las incursiones en territorio cristiano del reyezuelo musulmán Ali Kan. Ocho meses más tarde, la condesa daba a luz a un niño que Ali tomaba por hijo suyo y al que educaba como tal. Al cumplir veinte años, el muchacho partía a combatir contra los cristianos, dando muerte a muchos de ellos y labrándose una gran reputación en ambos bandos. Su madre, apenada, le revelaba entonces que su verdadero padre era cristiano, siendo oída por Ali Kan quien, furioso, mataba a la condesa y entablaba combate contra el que había creído su hijo. El joven hería a su padrastro para después huir a territorio cristiano, donde por temor a ser reconocido como el hijo de Ali Kan, se veía obligado a esconderse tras un antifaz. Así, intentando remediar los errores de su pasado, es decir, combatiendo a favor de los ejércitos cristianos, surgía el Guerrero del Antifaz. El personaje se convirtió en poco tiempo en el héroe más famoso de todos los hasta el momento creados en España. Su éxito no sólo radicó en que cada cuadernillo de la serie fuese una continuación del anterior, sino en la presencia de una multitud de personajes secundarios, tramas y subtramas, que se mantuvieron durante los primeros trescientos ejemplares de la colección, creando una adicción similar a la que actualmente pudiera producir un culebrón venezolano (pese a transmitir una ideología igualmente dudosa). La comparación no es desafortunada: también El Guerrero del Antifaz rebosaba sentimientos exacerbados, amores que conducían a la locura y odios viscerales, sacrificios masoquistas y venganzas toledanas, todo lo cual reforzaba la tensión dramática, enganchando aún más a los lectores. Tras la conversión al cristianismo de su mortal enemigo Ali Kan y la boda con su novia eterna (en el cuadernillo 362) *El Guerrero del Antifaz* inició un evidente declive (es normal, en todo caso, que pasados catorce años el ritmo de la serie empe-



(Guerrero del Antifaz). Portada del primer cuadernillo protagonizado por el Guerrero del Antifaz.

zara a aflojar). El recrudecimiento de la censura acabó de empeorar las cosas, viéndose escenas tan ridículas como los ejércitos cristiano y musulmán, pertrechados para la guerra pero combatiendo sin armas. La serie finalizó en 1966 con el cuadernillo 668, ya en franca decadencia. En 1978, apareció el primer episodio de *Las nuevas aventuras del Guerrero del Antifaz*, una nueva serie en la que Gago modernizó a su personaje enfrentándolo a piratas, samuráis, y fantásticos monstruos. Además, libre ya de la censura, pudo volver a realizar grandes dramas, mucho más tremeundos aún que aquellos en los que residía su origen: su mujer era violada, quedando embarazada, el Guerrero tenía problemas con la Inquisición y, finalmente, acababa por renegar de los Reyes Católicos. El fallecimiento de Manuel Gago en 1980, dejó la obra inconclusa en su episodio 110. Sus dibujos eran abigarrados, simplones y apenas tenían fondos, pero su dinamismo y el interés del autor por desarrollar una narración fluida los redimía, sobre todo ante los ojos de una audiencia que lo que buscaba no eran filigranas artísticas sino acción y aventura. Y de eso, sus tebeos andaban sobrados. Evidentemente, desde un punto de vista contemporáneo, las encendidas soflamas religiosas y patrióticas, así como ciertos puntos de vista propios de la época, pueden interferir el disfrute de la mayor parte de su obra, pero si se es capaz de dejar a un lado dichas objeciones, los tebeos de Gago siguen manteniendo un interés indudable.

H



HERGÉ (autor)

Georges Remi, Hergé, nació el 22 de mayo de 1907 en Etterbéek, un pequeño municipio de Bruselas. Cursó estudios secundarios en Saint Boniface, una rigurosa escuela religiosa de la que el joven Remi fue un alumno ejemplar. Incluso se apuntó a los Boy-Scouts, por lo que no es de extrañar que sus primeros dibujos publicados apareciesen en el *Boy-Scout Belge* (a partir de 1922), órgano oficial de dicha organización para el que también realizó su primera serie, *Totor, C. P. des Hannetons*, aparecida en 1926 y firmada ya como Hergé. Tras finalizar sus estudios, empezó a trabajar en el departamento de suscripciones de *le Vingtième Siècle*, un periódico católico, de derechas y antisemita, para el que poco después ejerció de ayudante de fotografía e ilustrador. Su gran oportunidad, en todo caso, le llegó con la creación, el 1 de noviembre de 1928, del suplemento infantil *le Petit Vingtième*, en el que inmediatamente empezó a publicar series sin importancia, como *Flup, Nénesse* o *Poussette et Cochonet*, en las que se reflejaban las enseñanzas recibidas de clásicos norteamericanos como *Krazy Cat**, *The Katzenjammer Kids* o, sobre todo, *Bringing up father*, de George McManus, a los que conoció gracias a los periódicos que a Bélgica enviaba Léon Dégrelle, además de dirigente del Movimiento Rexista (de tendencias pro-nazis), corresponsal del periódico en Méjico. Hergé decidió entonces retomar a Totor, cambiarle algunas letras del nombre, darle un trabajo más dinámico, ponerle un flequillo rebelde y regalarle un fox-terrier blanco

llamado Milú: el 10 de enero de 1929 se publicaban las dos primeras páginas protagonizadas por *Tintín**. El 8 de mayo de ese mismo año, al finalizar su primera aventura, *En el país de los Soviets*, se montó una pequeña pantomima representando la llegada del personaje a la estación de tren de Bruselas. Los cientos de personas congregadas para recibirle, le abrieron los ojos a Hergé. Tenía entre las manos algo realmente popular. "En lugar de crear un personaje de cómic he creado una verdadera industria", llegó a decir posteriormente el autor. Pero pese al creciente éxito de su criatura, Hergé aún tenía tiempo para desarrollar otras series, como *Quick y Flupke*, protagonizada a partir del 23 de enero de 1930 por dos niños insoportables de características muy similares a los Katzenjammer; *Popol et Virginie chez les Lapinos*, creada en 1934, situada en el Oeste Americano y protagonizada por ositos; y *Jo, Zette y Jocko*, seriada entre 1936 y 1939 a petición de la revista *Corazones Valientes*, cuyos responsables veían a Tintín como un personaje poco recomendable, ya que además de no tener padres ejercía de periodista, profesión no muy digna, que digamos. En 1939 Hergé fue movilizado y enviado al norte de Bélgica, donde desempeñó el cargo de instructor de una compañía de infantería. Así y todo, el dibujante continuó trabajando en las páginas de lo que luego fue *Tintín en el país del oro negro*. El 9 de mayo de 1940 Bélgica se rindió a la máquina bélica del III Reich, lo que supuso el cierre de la gran mayoría de periódicos, entre ellos *le Vingtième Siècle*. Hergé, no obstante, consiguió el cargo de director de *le Soir-Jeunesse*,

suplemento juvenil de *Le Soir*, uno de los diarios controlados por los invasores, algo que no parece preocupar al artista mientras le permitan seguir realizando sus historietas. El trabajo se le acumula: además de las nuevas aventuras de Tintín, Hergé ha de colorear, redibujar y en muchas ocasiones, reescribir, todos sus álbumes anteriores (que se habían publicado en blanco y negro) de cara a una nueva y lujosa edición. Afortunadamente, en 1942 conoció a Edgar Pierre Jacobs, el creador de **Blake & Mortimer***, quien accedió a colaborar con él encargándose de dibujar fondos, uniformes, y demás elementos más o menos secundarios. Tras la liberación de Bélgica (el 3 de septiembre de 1944), Hergé fue tachado de traidor, sufrió varias detenciones y se le prohibió publicar por haber colaborado con la prensa nazi. "Yo no sabía nada de política, ni de guerras, ni de nada de eso. Yo sólo sabía dibujar aventuras de Tintín y dar sueños a muchos en una época de pesadillas", se defendía Hergé años después. La situación cambió con la llegada de dos jóvenes que habían militado en la Resistencia, Raymond Leblanc y Pierre Ugeux, quienes acudieron en su ayuda y en cierto modo le restituyeron a la vida pública, utilizándolo como principal reclamo para un nuevo semanario dedicado a los tebeos. Así, el 26 de septiembre de 1946 nació *Tintin*. Sin embargo, el retorno a la producción semanal resquebrajó la relación entre Hergé y Jacobs. El primero necesitaba una dedicación plena por parte de su ayudante, quien a su vez no estaba dispuesto a abanonar a sus propias creaciones si el padre de Tintín no le acreditaba como coautor, cosa a la que Hergé siempre se negó, por lo que en 1947 sus caminos se separaron. En 1950, nacieron los Estudios Hergé, un perfecto engranaje de producir tebeos immaculados dirigida por el mismo Hergé y engrasada a la perfección por **Bob de Moor** y **Jacques Martin**, dos trabajadores incansables que contribuyeron no poco a mantener el éxito del personaje. Tras atravesar una etapa de su vida especialmente penosa, en la que siguió viviendo con su mujer, a la que nada le unía salvo el voto (que no era

poco, recordemos las firmes creencias católicas del autor), mientras mantenía relaciones con una jovencísima colorista de su estudio, Hergé decidió romper con el pasado, divorciarse de una vez por todas y realizar *Tintín en el Tibet*, una obra catártica y purificadora donde las haya. La década de los sesenta fue la del reconocimiento a su labor artística y la de los setenta la de los premios y los homenajes. Hergé, sin embargo, empezaba a mostrar signos de agotamiento. Sus obras se espaciaban cada vez más y encima perdían brillantez. La muerte le sorprendió cuando estaba inmerso en la preparación de *Tintín y el Arte Alpha*, una nueva aventura del reportero más famoso del mundo del cómic. Hergé falleció el 3 de marzo de 1983, dejándonos, además de un puñado de pequeñas obras maestras, un modo de crear y de entender la historieta que cambió irreversiblemente el panorama del tebeo europeo. Es difícil imaginar como habría evolucionado el medio de no haber irrumpido Hergé en él con la fuerza que lo hizo. Es prácticamente imposible encontrar a algún autor (en Europa, repetimos) que haya podido sustraerse a su impronta.

HERMANN (autor)

Nacido en 1938 en Lieja, Bélgica, Hermann Huppen trabajó durante varios años como decorador de interiores en Canadá antes de dar sus primeros pasos en el mundo del cómic. Tras publicar una primera historieta, *Plein Feu*, en una revista de los Boy-Scouts, empezó a colaborar en el semanario *Spirou*, para el que en 1963 produjo algunas páginas protagonizadas por uno de los personajes más tradicionales de la revista: Oncle Paul. Poco después, entró a formar parte del estudio que había creado el guionista y dibujante **Greg** con el objetivo de descubrir a nuevos talentos. Fue precisamente este talentoso autor el que en 1966 le ofreció a Hermann su primer trabajo importante, ilustrar sus guiones para una nueva serie de aventuras llamada *Bernard Prince*, protagonizada por el patrón de un pequeño barco mercante que, acompañado



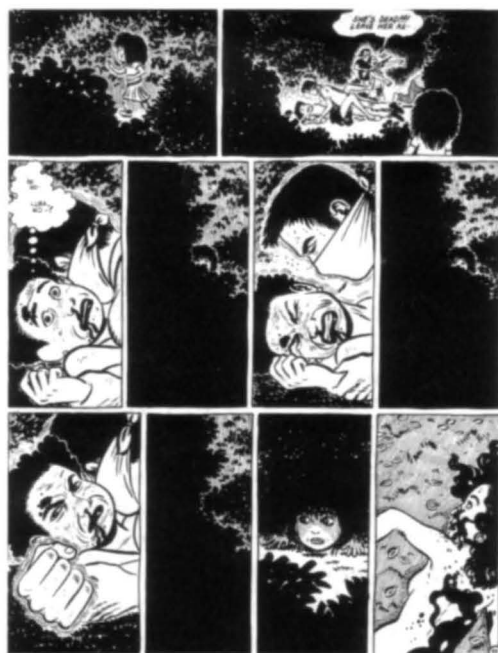
de su contramaestre y un joven huérfano al que había acogido como grumete, se veía envuelto cada dos por tres en todo tipo de conflictos con terratenientes, dictadores y demás individuos de dudosa calaña. El resultado fue tan positivo que, en 1969 y sin abandonar la anterior, ambos autores iniciaron juntos una nueva serie: *Comanche*, un excelente western tan emocionante en su desarrollo como impecable en su factura. Además de estas dos extensas colaboraciones con Greg (Bernard Prince se alargó hasta 1980 y *Comanche* finalizó en 1982), Hermann se encargó también de ilustrar una tercera serie, *Yugurta* (1968-1970), dos álbumes de temática histórica guionizados por Jean-Luc Vernal y publicados de forma seriada en las páginas de *Tintin*. En 1979, Hermann creó en solitario una de sus series de mayor éxito, *Jeremiah*, western futurista ambientado en un mundo que acaba de salir de una Guerra Mundial, la cuarta, protagonizado por dos jóvenes que sobreviven como pueden, cada uno de acuerdo a su propio código moral: Jeremiah adoptando una postura conciliadora y su compañero Kurdy reaccionando agresivamente. En 1980 ilustró los tres álbumes de que se compuso la serie *Hé, Nic tu rêves*, con guión de Philippe Vandooren, y en 1984, sin abandonar *Jeremiah*, inició la serie de 11 álbumes *Las Torres de Bois Maury*, escrita por él y sin duda una de las mejores obras surgidas del boom del cómic histórico vivido por la industria francesa a lo largo de los años ochenta. Con la excusa argumental de la participación en las Cruzadas de un noble francés, el Marqués de Bois-Mary, Hermann retrató las vidas y miserias de un puñado de personajes procedentes de diversos extractos sociales, culturas y religiones, consiguiendo todo un mosaico de sensaciones y puntos de vista que ayudaron sobremedida a enriquecer la obra. Además de seguir produciendo álbumes de sus dos series principales, Hermann ha desarrollado también una amplia labor en el campo de los álbumes autoconclusivos, que suele utilizar a modo de desahogo para narrar historias radicalmente distintas a las que nos suele ofrecer en *Jeremiah* o en *Las Torres*... De esta manera



La extraordinaria capacidad narrativa de Hermann queda patente en esta brillante secuencia de *Sarajevo Tango*.

hemos podido disfrutar sus incursiones en géneros como el terror, con *Abominable* (Toutain), la aventura africana, con *Missié Vandisandi* (Ed. B), la denuncia política, con *Sarajevo-Tango* (Forum), o el western brasileiro (con cangaceiros en lugar de vaqueros) en *Caatinga* (Forum). Además de ser uno de los mejores dibujantes europeos de los últimos veinte años, puede que Hermann sea también el más firme candidato al título de mejor narrador entre todos ellos. Sus impresionantes composiciones de página, su dominio del color y el carácter casi siempre inusual de sus propuestas argumentales, le han convertido en uno de esos autores de seguimiento prácticamente obligatorio.

El General Satán, Tormenta en Coronado, La Frontera del infierno y El soplido de Moloch (Bernard Prince); Red Dust, Los Lobos de Wyoming y El desierto sin luz (Comanche). Todos en Grijalbo. Babette, Eloise de Montgri, Germán, Reinhardt, Alda, Sigurd, William, El Selyúcida y Khaled (Las torres de Bois Maury). Norma.



El salvajismo de los escuadrones de la muerte visto por Beto Hernández en *Río Veneno*.

HERNÁNDEZ, BETO (AUTOR)

Gilbert "Beto" Hernández nació en 1957 en Oxnard, California, estado norteamericano al que sus padres, nacidos en México, habían decidido emigrar. Creció en una familia de seis hermanos en la que todos leían y dibujaban cómics, principalmente por las influencias de su hermano mayor, Mario, y por la de su madre, quien también había leído muchos tebeos cuando era joven, por lo que les animaba a ello y además les proporcionaba abundantes lecturas de prácticamente todos los estilos. Así, los Hernández se encontraron tanto con **Los Cuatro Fantásticos*** de **Stan Lee*** y **Jack Kirby*** como con *Archie* o los **Carlitos y Snoopy***. Posteriormente, Mario descubrió e introdujo en casa productos como la revista *Mad* y las obras *underground* de **Robert Crumb*** y Gilbert Shelton (creador de los **Freak Brothers***). Una multitud de influencias que se agolpaban en la cabeza de Beto y que buscaban un catalizador que les diera salida. Ese catalizador fue la llega-

da del *punk* a California a finales de los años setenta, un movimiento musical que caló profundamente en la familia Hernández. Instigados por su hermano Mario, Beto y su hermano pequeño, **Jaime Hernández***, decidieron poner en práctica el eslogan *punk* más extendido después del *No Future* (*Do it yourself*, es decir, hazlo tú mismo), y autoeditarse un tebeo. El número 1 de *Love & Rockets*, conteniendo historias de Mario, Beto y Jaime, apareció en 1981. Los hermanos le enviaron una copia a **Gary Groth**, editor de la revista de crítica *The Comics Journal*, para que se lo reseñase. Cuál no sería su sorpresa cuando Groth les escribió proponiéndoles editar *Love Rockets*. De este modo, en 1982, apareció el definitivo número 1 de la colección, bajo el sello Fantagraphics, con más páginas y con una nueva portada. En sucesivos números, Beto desarrolló una de las obras más redondas, gratificantes y estupendas aparecidas en los años ochenta, creando en torno al imaginario pueblo de Palomar (se supone que situado en México, aunque nunca se especificó su



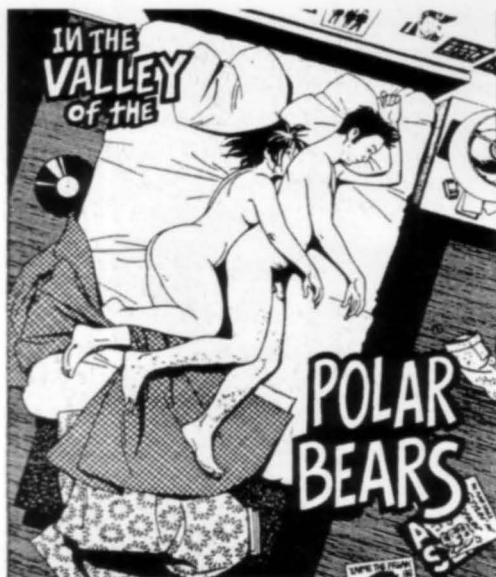
localización real) un entramado de historias costumbristas basadas en el amor, los celos, la amistad, el sexo, el compromiso, la violencia y el engaño; en definitiva, basadas en la observación. A través de la interacción de un reparto habitual que llegó a la cincuentena de personajes, Beto tejó una comedia humana, en el sentido tradicional de la definición, emotiva, inteligente y, sobre todo, adictiva. Características que, unidas al uso de recursos que podrían recordar al realismo mágico utilizado por Gabriel García Márquez, le valieron más de una comparación con el maestro colombiano. Pero, aunque sea una comparación honrosa, lo cierto es que Beto tiene una personalidad y una obra lo suficientemente poderosas como para que se le reconozca individualmente, siendo capaz en sus mejores momentos a producir tanta o más emoción en su lector que el mismo Márquez. Tras el cierre de *Love & Rockets* con la publicación del número 50 en mayo de 1996, Beto ha realizado las miniseries *Girl Crazy* (tres números para *Dark Horse* y cuya publicación se inició ese mismo mes) y *New Love* (seis números a partir de agosto de ese mismo año, en *Fantagraphics*),

iniciando en febrero de 1998 una nueva serie imitada, *Luba*, protagonizada por uno de los personajes clave de Palomar.

• *Pies de Pato*, *Mordiscos de amor*, *Sopa de Gran Pena*, *Calor Humano I y II* y *Río Veneno* números 1 al 4. Todos en La Cúpula.

HERNÁNDEZ, JAIME (autor)

Nacido en 1959 en Oxnard, California, Jaime Hernández creció rodeado de hermanos que leían y dibujaban cómics. No es de extrañar, por tanto, que también él siguiera la tradición, aunque curiosamente fue el único que se decidió a estudiar dibujo en la facultad de Bellas Artes, obteniendo un total y pasmoso dominio de la anatomía y del espacio. La alta calidad de su dibujo fue una de las razones que animaron a sus hermanos Mario y **Gilbert Hernández*** a autopublicarse su propio tebeo, *Love & Rockets*. Aunque a menudo siga siendo considerado un estupendo artista que escribe más o menos regular (lo que no deja de ser un gran error), lo cierto es que Jaime evolucionó desde unas primeras aventuras puramente lúdicas y plagadas de elementos fantásticos (Maggie, el personaje que utilizará a lo largo de toda la serie, empieza siendo una mecánico prosolar, sea lo que sea eso, que viaja a una remota región de África para reparar un cohete que se ha estrellado, cayendo sobre un dinosaurio vivo y dejándolo inmovilizado), hacia la crónica diaria, completamente despojada de las veleidades genéricas de los primeros números, de una serie de personajes desarraigados y confusos. Las relaciones sentimentales, las relaciones barriales, la pérdida de la loca juventud, la consecuente decepción y el sentimiento de ir a la deriva, fueron algunas de las constantes que camparon a sus anchas por las páginas de *Love & Rockets*, siendo exploradas con una inteligencia, una sensibilidad y un sentido del humor desgraciadamente muy poco habituales en el medio historietístico. Paralelamente a esta evolución temática se dio otra no menos espectacular a nivel gráfico, a medida que Jaime iba



Jaime Hernández: sinónimo de dominio sobre el espacio escénico.

renunciando a las rayas con las que inicialmente daba densidad y relieve a los motivos de su dibujo para concentrarse en los bloques de blanco y negro, consiguiendo tal maestría en su uso que es capaz de reproducir una total sensación de profundidad y dimensionalidad en unas ilustraciones completamente limpias y depuradas. Además, integró en su dibujo realista motivos propios del cómic de humor, cerrando apropiadamente un círculo abierto en su infancia, cuando se empapó de las influencias de dibujantes como Dan De Carlo (el más famoso dibujante de *Archie*), Hank Ketcham (creador de Daniel el travieso) o **Carl Barks***. Tras el cierre de *Love & Rockets* en 1996, produjo la miniserie *Whoa Nellie!* (iniciada en julio del 96) y el especial *Maggie & Hopey Color Fun* (Mayo del 97), antes de inaugurar su nueva serie, *Penny Century*, en diciembre de 1997. Sin ningún género de dudas, Jaime Hernández es uno de los mejores artistas norteamericanos del último cuarto de siglo.

❧ *Mechanics*, *Las mujeres perdidas y Locas*: *La muerte de Speedy* números 1 al 4. Editados por La Cúpula.

HERNÁNDEZ CAVA, FELIPE (guionista)

Madrileño, nacido en 1953, y licenciado en Historia del Arte, Felipe Hernández Cava se inició como profesional en el mundo del cómic guionizando una serie de tomos que adaptaban *El Quijote* al tebeo. En 1972 fundó, junto a los dibujantes Saturio Alonso y Pedro Arjona, el colectivo El Cubri, equipo que durante más de diez años se caracterizó por una estética radical, que jugaba y experimentaba con los lenguajes internos de la historieta y el humor, a la vez que destacó por comprometerse políticamente desde una postura de interpelación al poder, tal y como demostró con su primer álbum, *El que parte y reparte* (Fundamentos). Posteriores obras, sin embargo, derivaron hacia la exploración del género negro. Tal fue el caso de *Sombras* (De La Torre), historia protagonizada por Peter Parovic, un personaje creado en 1979 para las páginas de *Diario 16*, o de su continuación, *Cadáveres de permiso* (García & Beà). Además de seguir guionizando para El Cubri, Hernández Cava colaboró habitualmente con otros artistas (hay que destacar especialmente sus trabajos con Luis García, *Etnocidio* y *Argelia*, el primero editado por De La Torre y el segundo por Ikusager), y ejerció de director de la revista *Madriz* (editada por la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Madrid) desde su número 1 (enero de 1984), y hasta el último, el 33, aparecido en 1987. Su paso por dicha publicación, en la que además colaboró como integrante de El Cubri con la serie *Luis Candelas*, le puso en contacto con dos artistas de impresionante capacidad pero hasta entonces completamente desconocidos: Federico del Barrio (Madrid, 1957) y Raúl (Madrid, 1960). Tras la disolución de El Cubri, cuyo último trabajo fue la serie *El Hombre Invisible*, para *El País*, en 1985, Hernández Cava inició un fructífero periodo de colaboraciones con ambos, siendo la primera muestra la serie *Las Memorias de Amorós*, que ilustró Del Barrio, iniciada en 1987 en el diario *Alfoz* y traspasada en 1991 a *El Sol*. Aunque esta serie, que gira en torno a las memorias de un



periodista de sucesos, se inició en formato tira diaria y luego pasó a estar formada por entregas de tres páginas, Ikusager la editó en cuatro álbumes en los que, pese a notarse la mediación que la historia sufrió para adecuarse a los medios de reproducción, se pudo apreciar en su totalidad el magnífico trabajo de ambos autores. En 1990, tras haber escrito dos guiones para la bilbaína Asun Balzola (*Remedios*, en 1987, para *Telva*, y *Buana*, en 1988, para *El Pequeño País*) y haber fundado y dirigido la revista y el colectivo *Medios Revueltos* (que en 1988 editó otro de sus trabajos con Del Barrio, *Firmado Mr. Foo*), Hernández Cava realizó su primera colaboración importante con Raúl, *Vendrán por Swinemünde*, publicada en *El País Semanal*. El tándem repitió en 1991 con *Berlín 1931* (Casset), su trabajo más redondo, y en 1992 con *Fe de erratas* (Casset). En 1993, y una vez más con Del Barrio a los pinces, apareció *La conjura* (Ikusager), segunda parte de una trilogía en torno a la figura, no tan equinoccial, de Lope De Aguirre, iniciada en 1989 con *La Aventura* (Ikusager), un álbum dibujado por **Enrique Breccia**. En 1994, guionista y dibujante se volvieron a reunir para crear su obra más celebrada hasta la fecha, *El Artefacto Perverso* (Planeta-De Agostini), todo un *tour de force* en el que se multiplican los capas narrativas, llegando a entremezclarse hasta cuatro registros divergentes (ilustrado cada uno en un estilo diferente y autónomo, convirtiéndose el tebeo en un auténtico recital para los que somos admiradores de Del Barrio), que a la vez convergen en determinados momentos de la narración para potenciarse unos a otros. Esta historia de un dibujante de la posguerra que ha de sobrevivir dibujando cuadernillos de aventuras al estilo de *Roberto Alcázar y Pedrín*, y sus relaciones con antiguos amigos ahora envueltos en labores de resistencia, fue galardonada además con el Premio al Mejor Guión y el Premio a la Mejor Obra del Salón del Cómic de Barcelona de 1997. En 1995, Hernández Cava se unió por primera vez al dibujante Brocal, para publicar en la revista *Top Comics* una serie llamada V-



En *El Artefacto Perverso*, Hernández Cava rindió homenaje a los autores de cuadernillos de aventuras de la posguerra. Dibujos de Federico del Barrio.

Girl, que lamentablemente quedó inconclusa debido al cierre de la cabecera, siendo sus labores de dirección de un nuevo proyecto editorial, *El ojo clínico*, su principal ocupación desde entonces. En 1998, no obstante, se publicó *La Expiación* (Edicions de Ponent), última entrega de la trilogía de Lope De Aguirre, que aunque estaba acabada desde 1992 no se había publicado debido a que ningún editor se había atrevido a jugarse los cuartos con un tebeo de grafismo tan arriesgado como el de Ricard Castells, encargado de ilustrarlo. Felipe Hernández Cava es probablemente uno de los escritores españoles que mejor se ha aplicado a una búsqueda de la memoria, de la colectiva y de la individual, eligiendo rescatar los momentos y las injusticias que, juzga, merecen ser recordadas pese a que la historia las haya ignorado, o quizá precisamente por eso. Y lo hace desde un medio vilipendiado como el cómic, porque sigue siendo en el que más a gusto se encuentra, aunque

sepa que eso le resta audiencia y, probablemente, beneficios. Es un compromiso que los lectores no podemos sino agradecerle.

HERNÁNDEZ PALACIOS, ANTONIO (autor)

Hernández Palacios (Madrid, 16 de junio de 1921) tuvo su primer contacto con el mundo del dibujo a través de la Escuela de Artes Aplicadas, iniciándose profesionalmente en el campo de la publicidad y la ilustración. Durante la Guerra Civil, y a pesar de ser sólo un adolescente, combatió en el bando republicano, realizando gran cantidad de ilustraciones para publicaciones antifascistas y decenas de apuntes del natural que su madre terminó destruyendo por miedo a las represalias. Se estrenó como dibujante de tebeos en 1943, publicando en *Chicos* la serie *El enmascarado del desierto*, pero su carrera fue dispersa y errática (algún trabajo de agencia en los cincuenta, el serial *Doc Savage* en 1961...) hasta que en 1970 se incorporó a la revista *Trinca*, uno de los proyectos editoriales más ambiciosos de la época. Allí creó la serie *Manos Kelly* e inició la biografía dibujada de *El Cid Campeador*, que quedó en suspenso, cuando sólo se habían publicado sus dos primeras partes *El Cid* y *Las Cortes de León*; *Separatas Trinca* números 9 y 18), debido al cierre de la revista en abril de 1973. Palacios fue entonces reclutado por el redactor-jefe de la revista *Lucky Luke*, Claude Moliterni, quien le unió al guionista Gourmelen para que entre ambos crearan un nuevo western que siguiera la estela del *Blueberry* de **Jean Michel Charlier*** y **Moebius***. El resultado fue *Mac Coy*, serie estrenada en marzo de 1974 (año en el que el Salón del Cómic de Lucca otorgó al dibujante el premio Yellow Kid) en el número uno de la mencionada revista, y cuya trayectoria se dilató hasta mediados de la década de los noventa, sumando en total 19 álbumes. Palacios, fue alternando las aventuras de Mac Coy con otros proyectos más personales, como la saga de Eloy (*•Eloy: Uno entre muchos*, *•Río Manzanares*, *•1936: Euskadi en llamas* y *•Gorka Gudari*; todos en Ikusager y publicados entre 1979 y 1987), una conmovedora crónica de la



El hiperrealismo de Palacios en todo su esplendor: *Gorka, Gudari*.

Guerra Civil Española para cuya realización el autor recuperó sus recuerdos de combatiente, entre los que figuraba el de un joven teniente vasco, llamado precisamente Eloy, que había participado en la batalla de Brunete y al que había conocido en el Jarama. En 1982, y también para Ikusager, Hernández Palacios retomó la serie de *El Cid*, finalizándola mediante los álbumes *La Toma de Coimbra* y *La cruzada de Barbastro*. Prácticamente abonado al tebeo histórico, Palacios ha realizado también los álbumes *Roncesvalles*, *Historia de Andalucía*, *El Libertador* (biografía de Simón Bolívar), *El virreinato de Colón* y *La Conquista de la Nueva España*, estos dos últimos editados en la colección *Relatos del Nuevo Mundo*. Antonio Hernández Palacios es un autor de corte hiperrealista y barroco, cuyo único defecto es la tendencia a sobrecargar hasta la extenuación sus textos, lastrando y jugando en detrimento de su talento como narrador visual.

• *Un tal Mac Coy*, *Trampas contra Mac Coy*, *El triunfo de Mac Coy*. Grijalbo.

I

IBÁÑEZ, FRANCISCO (AUTOR)

Si en el cómic español hubiese un equivalente a lo que para el mundo de la música representan los Rolling Stones —cuyo guitarrista, Keith Richards, dijo en una ocasión que el día en que ellos caigan el mundo sabrá por fin cuál es el límite hasta el que puede llegar una banda de rock and roll—, ese sería Francisco Ibáñez. Cuando el creador de **Mortadelo y Filemón*** se retire, sabremos hasta dónde puede llegar un dibujante de cómics en este país, tanto en lo que se refiere a volumen de trabajo realizado como a éxito profesional. Ibáñez nació el 16 de marzo de 1936 en Barcelona, y fue un voraz devorador de tebeos desde su más tierna infancia. Con tan sólo siete años, consiguió publicar un dibujo en la revista *Chicos*, por el que recibió nada menos que cinco pesetas de entonces. En su familia, sin embargo, aquello no estaba demasiado bien visto, por lo que Ibáñez entró a trabajar con catorce años en una sucursal del Banco Español de Crédito, primero como botones y posteriormente como cajero. El tiempo libre que le dejaba su trabajo lo dedicaba a dibujar, consiguiendo así ir publicando en revistas como *El Chicolino*, *La Risa* o *Paseo Infantil*, además de crear una tira semanal (*Haciendo el indio*) para *La Prensa*. En 1957 decidió abandonar su trabajo en el banco para dedicarse por completo a los tebeos, aprovechando que acababa de conseguir trabajo en Bruguera gracias a que la editorial estaba en aquel momento falta de dibujantes, ya que varios de los más importantes (**Escobar***, Cifré, Conti...) habían

dejado la empresa para fundar el semanario *Tío Vivo*. La primera aventura de su creación más popular, los detectives **Mortadelo y Filemón***, se publicó en 1958 en las páginas de *Pulgarcito*. Gracias a ellos, Ibáñez acabó por ser el autor más importante de Bruguera hasta el punto de que, cuando en 1970 dejó de editarse la revista *Gran Pulgarcito*, ésta fue sustituida por el semanario *Mortadelo*, al cual siguieron *Súper Mortadelo*, *Extra Mortadelo*, *Mortadelo especial* y *Mortadelo gigante*. Entre medias, no obstante, Ibáñez siguió trabajando en varias revistas de la casa y creando decenas de personajes y series, siendo las más destacadas *La familia Trapisonda*, *un grupito que es la monda* (una de odios familiares; 1959), *13 Rue del Percebe* (el célebre edificio cortado perpendicularmente para que los lectores pudieran ver las intimidades de cada uno de los vecinos; 1961), *El Botones Sacarino* (un jovenzuelo cabezaloca y cabezón que dinamitaba la grisácea y burocrática existencia de sus jefes con su inutilidad; 1963), *Rompetechos* (un señor bajito y corto de vista que dio pie a los gags más deliciosamente absurdos firmados por el autor; 1964) y *Pepe Gotera y Otilio, chapuzas a domicilio* (una vez más, la figura del patrón repetidamente vapuleada por la del obrero inconsciente. Ibáñez sabía como apelar a los sentimientos de sus compradores; 1966). En 1969, un Ibáñez profundamente inspirado por **André Franquin*** y otros maestros del tebeo francobelga, empezó a desarrollar sus primeras historietas largas de *Mortadelo y Filemón*, que posteriormente se recopilaron en una colección de álbumes de

nuevo cuño, *Ases del Humor*, creada para tal efecto. A pesar de que la producción del autor durante la década de los setenta fue extraordinariamente prolífica, Bruguera quiso aprovechar al máximo la mina de oro que había encontrado montando equipos de negros que realizasen más historietas de Mortadelo y Filemón. Esta situación, unida a la suspensión de pagos declarada por la editorial en 1982, llevó a Ibáñez a abandonar a sus personajes (que quedaron en propiedad de Bruguera) para trabajar en la revista *Guail*, de Grijalbo, en la que creó series como *Chicha*, *Tato* y *Clodoveo, de profesión sin empleo* y *7 Rebolling Street*. En 1988, Ibáñez llegó a un acuerdo con Ediciones B, heredera de los fondos editoriales de Bruguera, para retomar a sus más célebres personajes, en cuyas aventuras sigue enfrascado en la actualidad, produciendo una media de seis álbumes por año. Abanderado del humor más cruel y salvaje que se vio en los tebeos de Bruguera, Ibáñez fue, y sigue siendo, el autor más popular de la historia del tebeo español. Humorista brillante y dibujante excelente, es sin duda uno de nuestros grandes mitos.

IKEGAMI, RYOICHI (dibujante)

Nacido en 1944 en Fukui, Japón, Ikegami es, por su profesionalidad y su impecable dominio de la narración, uno de los dibujantes más reclamados por los guionistas de su país. También es, gracias a un estilo de dibujo mucho más cercano a nuestra sensibilidad que el de la mayoría de los autores japoneses, uno de los más apreciados por los lectores occidentales. Por algo reconoce que de joven acostumbraba a copiar a **Neal Adams*** y por algo fue contratado en 1969 para realizar la versión japonesa de **Spiderman***. Dotado de un curioso talento para retratar con especial rotundidad las escenas más sanguinolentas y extremas y de un particular interés por las mujeres exuberantes y las escenas eróticas, Ikegami es además capaz de dibujar con increíble convicción pasajes intimistas y personajes tiernos y entrañables (general-



Crying Freeman, el asesino de los tatuajes, también tiene tiempo para el amor.

mente niños y perritos), todo lo cual le ha convertido en el ilustrador ideal para cualquier serie de crimen y *yakuzas* (mafiosos). En España, Planeta-De Agostini ha publicado tres notables muestras del talento de Ikegami. La primera, *Mai, la chica con poderes*, es una fábula prota-





gonizada por una adolescente superpoderosa, huérfana y algo confusa, que se ve perseguida por un grupo de poderosos hombres de negocios que quieren provocar el fin del mundo y convertirla en madre de una nueva raza de hombres. Pese a la grandilocuencia del argumento y un guión algo cargado de clichés, el producto se sostiene gracias a la solvencia del artista y a un par de giros argumentales sembrados aquí y allá por el guionista, Kazuya Kudo. La siguiente, *♣Crying Freeman*, con textos del veterano **Kazuo Koike** (uno de los guionistas más reputados de Japón, gracias sobre todo a la saga ninja *Lone Wolf & Cub*, con quien Ikegami había colaborado ya en alguno de sus primeros éxitos, como *Aiueo Boy* o *The wounded man*), es una estupenda historia de crimen y amor protagonizada por Yo, un asesino profesional que llora cada vez que mata a una de sus víctimas, y Emu, una pintora que se enamora de él. Intensidad, sordidez y contagioso romanticismo se dan la mano en este *thriller* que llegó a tener una desafortunada traslación a la gran pantalla. Por último, *Santuario*: un excelente tebeo con guión de Sho Fumimura (seudónimo de Yoshiyuki Okimura) que además de no dejar un hueco al aburrimiento, nos pone en contacto con el mundo de la política y las altas finanzas japonesas. Un mundo corrupto y dominado por viejos caducos que dos jóvenes de oscuro pasado con ínfulas de renovación, el político Chiaki Asami y el *yakuza* Akira Hojo, se proponen tomar al asalto. Su peripecia es la base troncal de este *thriller* de múltiples ramificaciones y lecturas, probablemente el manga más recomendable, tanto para el lector que crea que de Japón sólo llegan robots y destrucción, como para el que busque algo de enjundia y no sólo pura aventura en sus tebeos.

IVÀ (AUTOR)

Nacido Ramón Tosas Fuentes (Manresa, 1941), Ivà fue no sólo uno de los más brillantes humoristas gráficos de su generación, sino también el que más repercusión tuvo. Tras haber practica-

do durante años los más diversos oficios, de paleta a camarero, formó equipo con Óscar (Óscar Nebreda) para, a partir de 1970, empezar a publicar regularmente en las páginas del periódico *Diario Barcelona*, de las revistas humorísticas *Matarratos* y *Patufet*, de las femeninas *Garbo* y *Mujer*, y de las infantiles *Oliflana*, *L'infantil* y *Cavall Fort* (resulta difícil desde una perspectiva actual imaginarse a Ivà realizando series infantiles, pero lo cierto es que una de ellas, la historia de un grumete pirata del siglo XIX llamado Kim Rodamons, fue la obra que, según declaración propia, más disfrutó dibujando). En 1972, Óscar e Ivà crearon su propia revista, *Barrabás*, en la que mezclando la sátira y el deporte pusieron las primeras piedras fundacionales de lo que luego fue *El Papus*, mítico semanario de humor combativo y contestatario creado para ampliar el espectro de lo deportivo a todo lo social, que llevó a ambos autores a implicarse aún más en la delicada situación del momento. Pese a su buen funcionamiento económico, la fuerte presión de la censura y la imposibilidad de expresarse con total libertad (sus cáusticos comentarios le supusieron dos consejos de guerra y varios juicios ordinarios) provocaron que Ivà se hartase y se marchara a Londres en 1973. Regresó en 1975 y, tras probar fortuna con *El hincha enmascarado*, una revista propia que únicamente duró doce números, se reincorporó a la redacción de *El Papus* (realizando, además de sus propias historietas, varios guiones para el dibujante **Carlos Giménez***) pocos meses antes de que ésta sufriese un atentado con bomba, perpetrado por la ultraderecha, en el que murió un conserje. A consecuencia de ello, algunos de los mejores nombres de la revista (Óscar, Fer, Gin, Ventura...) la abandonaron para fundar *El Jueves*, semanario con el que Ivà colaboró durante cuatro meses antes de optar por hacerse cargo de la dirección de *El Papus*, labor que desempeñó hasta el cierre de la revista. En 1984 se volvió a marchar de España, en este caso a recorrer Sudamérica, donde se ganó la vida dibujando cualquier cosa, y en 1986 se reintegró a la plantilla de *El Jueves*,

presentando sus dos series más famosas: *Makinavaja*, el último choriso e *Historias de la puta mili*. De la primera se estrenaron una adaptación teatral, dos películas protagonizadas por Andrés Pajares y una serie de televisión bastante lograda para La 2 de TVE, convirtiéndose el Maki en el último de los iconos populares que ha dado la historieta española. De la segunda, que además obtuvo revista propia en 1992, se hizo una prescindible película con Juan Echanove en el papel del entrañable Sargento Arensivia así como una olvidable serie de televisión. Además de entregar dos páginas semanales de cada una de sus series, Ivà contribuyó regularmente en *El Jueves* con chistes sueltos, planchas independientes y portadas, a la vez que volvió a colaborar en la prensa con unas tiras diarias para *El Periódico de Catalunya* (*El diablo Mefisto* y el ángel Pajarito, una idea rescatada de los tiempos del *Patufet*) y con una tira deportiva a color en el suplemento deportivo de los lunes en *La Vanguardia*. Aunque es mucha la gente que renuncia a leer las planchas

de Ivà cuando las ven tan repletas de texto (y cuando además ese texto no está escrito en un castellano corriente, sino que es una transcripción directa del lenguaje y la pronunciación habitual de la calle), éstas suponen una experiencia de lectura única que ningún aficionado al humor debería dejar pasar de largo. Irónica, lúcida, reflexiva, indudablemente bruta, y sobre todo muy divertida, la obra de Ivà alcanzó una altura reservada únicamente a los grandes maestros del medio. Tras su muerte en accidente de tráfico el 22 de julio 1993, *El Jueves* publicó una breve aunque imprescindible retrospectiva titulada «Ivà, el libro».

• España Una, España Grande y España Libre (Ediciones De La Torre, dibujos de Giménez), *Makinavaja*. El último choriso, *Semos Peligrosos*, *Sin Dios ni amo*, *No somos ná*, ¡Cagon San Peo!, *Quien pelea no está muerto*, *Con bala en la recámara*, *Tranqui Maki*, *El Maki no se rinde*, *Olé mis güevos*, *Historias de la puta mili*, *Carne de cañón*, *Calen bayoneta*, *Firmes Ar!* y *Mefisto* (Ediciones El Jueves).



El poder de la imagen: Makinavaja y Popeye Smith absortos con Los Colby.

J

JAN (autor)

Juan López, Jan, nacido en León en 1939 aunque catalán de adopción según definición propia, se marchó con tan sólo 20 años a vivir a Cuba, en cuya capital, La Habana, residió a lo largo de toda la década de los 60. Allí trabajó activamente en el campo de la imagen, ilustrando campañas para algunas agencias de publicidad y realizando diversas actividades, tanto en el Instituto de Cine de La Habana como en la televisión cubana. Tuvo asimismo su primera experiencia profesional como dibujante de cómics, al participar en la fundación de una revista autóctona, para la que creó a personajes como Lucas y Silvio, El Duendecillo o Chaparrito. En 1970 regresó a Barcelona, donde colaboró en publicaciones como *Gaceta Junior* o *Strong* y se estrenó como ilustrador de cuentos para la editorial Bruguera, de cuya plantilla de dibujantes pasó a formar parte en el año 1974. De entre todas sus creaciones de esta etapa, sin duda la más destacable es **SuperLópez***, personaje creado en 1973 para la editorial Euredit y recuperado posteriormente en Bruguera, donde alcanzó un éxito más que notable. En 1981, y teniendo en cuenta los destacados índices de popularidad de SuperLópez, Bruguera encargó a Jan la creación de un personaje que pudiera servir como ícono y referencia de la nueva etapa de *Pulgarcito*, mítica cabecera del tebeo español resucitada en este caso con la finalidad de hacerle la competencia a *Don Miki*, una publicación quincenal de Montena protagonizada por personajes de **Walt Disney**, cuyo formato fue completamente mimetizado. El núme-



El Pulgarcito de Jan o la fascinación por la aventura.

ro 1, aparecido en marzo de aquel mismo año, presentó en sociedad al nuevo héroe de Jan: Pulgarcito, un chaval que, como en el cuento tradicional, era el menor de siete hermanos. Acompañado de su gato Medianoche, Pulgarcito compaginaba las más fantásticas aventuras, como los viajes en el tiempo a través de la máquina del Profesor Ogro, un sabio despistado e intimidante que vivía en el vecindario, con las sencillamente cotidianas, como llegar tarde al colegio o hacer nuevos amigos en el parque. Sin duda, uno de los mejores tebeos infantiles realizados en España durante la década de los 80. Aunque

Jan ha creado también personajes de mayor o menor fortuna, como Lucas el maldito, Los Hermanos Rengifo, El último Vampiro, Don Juan Poca Cosa, Pasolargo, Cab Halloloco o Superioribus (con este último, publicado como complemento en algunos tebeos de Forum, consiguió una parodia del superhéroe tan o más lograda que la realizada con SuperLópez), atreviéndose incluso a abordar el género erótico-paródico (con *Laszivia*, —Norma—) sin duda han sido los dos anteriormente mencionados los que le han convertido en uno de los nombres más destacados de su generación. Su dibujo, caricaturesco y sin embargo increíblemente detallista, representó en su momento no tanto una sorpresa como un auténtico gozo para los amantes del humor.

🐭 *Pulgarcito y sus amigos y Pulgarcito en el país de la fantasía* (Ed. B).

JIJÉ (AUTOR)

Pese a que siempre se menciona a **Hergé*** como padre del tebeo francobelga, a menudo se olvida a Joseph Gillain "Jijé" (Bélgica, 1914), otro gran dibujante cuya repercusión sobre el medio aún no ha sido justamente valorada, pese a haber marcado indeleblemente con su influencia a gigantes de la talla de **André Franquin***, **Yves Chaland*** o **Moebius***, es decir, a los más exuberantes artistas de la generación inmediatamente posterior. Jijé debutó en 1935 en el periódico católico *Le Croisé*, para el que durante cinco años dibujó gran número de portadas y donde presentó a sus primeros héroes, Jojo y Freddy. En 1939 se pasó a *Petits Belges*, para cuyas páginas creó a Blondin et Cirage, una pareja aventurera compuesta de dos chavales, uno europeo y rubio y otro africano y negro. El padre de Blondin (evidentemente, el rubio) era un ingeniero que se había instalado en América, y que llamaba a ambos chavales para que se fuesen a vivir con él, lo que daba pie a una saga de amenas aventuras viajeras que se prolongó hasta 1942 en *Petits Belges*, pasando posteriormente a *Spirou* (semanario para el que Jijé llevaba trabajando desde 1940 en las aventuras de **Spirou***, creando a

Fantasio, su desde entonces inseparable compañero), donde fue seriada entre 1947 y 1955. Para este mismo semanario, Jijé recuperó a su primer personaje, Freddy, a la vez que creó a Trinet et Trinette y a Jean Valhardi, detective de una compañía de seguros que, guionizado por Jean Dolsy, viajó alrededor del mundo hasta convertirse en uno de los personajes más longevos que han pasado por la revista. Iniciada en 1941, Jijé dibujó esta serie en un estilo a medio camino entre el realismo y la caricatura, abandonando el estilo empleado hasta entonces en sus series infantiles en favor de un abundante uso de las pinceladas de negro para crear texturas, de un modo que no puede sino recordar a la escuela de **Noel Sickles** y **Milton Caniff***. En 1954 experimentó un nuevo y aún más radical cambio de estilo al crear a Jerry Spring, un *sheriff* que, acompañado por su ayudante mejicano, Pancho, peleaba contra bandidos e indios, y cuyas aventuras dibujó hasta 1978. Totalmente alejado ya de la caricatura y del dibujo humorístico, Jijé se adentró en un bello realismo con el que retrató en toda su crudeza los hostiles y áridos parajes del desierto, consiguiendo un gran naturalismo y un excelente sentido del movimiento, cuyos ecos se vieron perfectamente reflejados en *westerns* posteriores como **Blueberry**, ilustrado por Moebius cuando aún era Jean Giraud, o *Comanche*, a cargo de **Hermann***. A lo largo de las décadas de los cincuenta y los sesenta, Jijé alternó las trabajos ya mencionados con un buen número de biografías dibujadas de personajes como Cristóbal Colón, Baden Powell o Fucault, a la vez que colaboró en revistas como *Le Moustique* o *Line*, aunque el material en ellas producido fuese de menor interés. En 1966, sustituyó a Uderzo en los dibujos de *Michel Tanguy*, la serie de aviación y aventuras guionizada por **Charlier***, a la que Jijé otorgó un cariz más realista (nunca se había parecido su dibujo tanto al de Caniff aunque, por supuesto, siga siendo bastante más limpio). También sucedió a Victor Hubinon en *Barbarroja*, cuando éste murió en 1979, pero fue una sustitución más bien breve, ya que el mismo Jijé falleció al año siguiente. Su legado, no obstante, sigue vigente.

K

KANE, GIL (dibujante)

Gil Kane (cuyo auténtico nombre es Eli Katz), nació el 6 de abril de 1926 en Riga, Letonia, pero llegó a Estados Unidos siendo aún un niño. Creció en Nueva York y abandonó sus estudios para empezar a trabajar, en 1941, en la editorial MLJ (posteriormente Archie Comics), donde coincidió con artistas como el legendario Charlie Biro o un también jovencísimo **Joe Kubert**. Allí realizó sus primeros trabajos profesionales, ilustrando las aventuras del Inspector Bentley de Scotland Yard, para Pep Comics o el comic-book de superhéroes *The Shield*. En 1942 pasó a trabajar para Joe Simon y **Jack Kirby***, de quienes fue ayudante en los títulos *Newsboy Legion* y *The Boy Commandos*, pero por desgracia para Kane, ambos autores abandonaron los cómics para alistarse en el ejército seis meses después, quedándose él sin trabajo. Dibujó entonces para un agente llamado Bernie Bailly, quien le proporcionó trabajo en series como *Airboy* o *Catman*. En 1944, fue el mismo Kane quien se marchó al ejército, regresando al año siguiente para encontrarse con que las ventas de los comic-books se estaban reduciendo drásticamente, al igual que sucedía con sus perspectivas laborales. Tras pasar por diversas editoriales, consiguió recalar en National Comics (posteriormente DC), donde empezó a dibujar westerns como *Hopalong Cassidy* o *Trigger twins*, con los que permaneció casi una década, hasta que empezaron a pasar de moda. Afortunadamente, para entonces ya había llegado el *revival* de los superhéroes, por lo que Kane pasó



Dos estupendos ejemplos del trabajo de Gil Kane en *Spiderman*. Por un lado, acción y dinamismo. Por otro, inventiva y ruptura de la narrativa tradicional.

a realizar *Green Lantern* a partir de 1960 y *The Atom* a partir de 1962, creando el diseño de ambos personajes. Al mismo tiempo, empezó a trabajar para Marvel, editorial a la que paulatinamente se fueron encaminando casi todos sus esfuerzos, convirtiéndose a partir de 1967 en una especie de portadista oficial (llegó a hacer varios cientos) y participando en multitud de series, entre las que destacan *Amazing Spider-Man*, *Capitán América*, *Warlock*, **Daredevil**, **Conan*** el Bárbaro, o *La Espada Salvaje de Conan*. En 1968 escribió y dibujó (ayudado en los textos por **Archie Goodwin**) las novelas gráficas *His Name is Savage* y *BlackMark*, publicadas al margen de la industria del cómic y pre-

sentando sin censuras unas aventuras de temática adulta. Pese a que la calidad del dibujo era estupenda, Kane no logró que ninguna de las dos tuviera al más mínimo éxito comercial. En 1969, de nuevo en DC, dibujó la serie *Captain Action*, de la que, pese a contener uno de los mejores trabajos del autor y una historia bastante competente, sólo aparecieron 5 números (tres guionizados por **Jim Shooter** y los dos últimos por el mismo Kane). La década de los setenta la pasó trabajando activamente en Marvel y realizando un tira de prensa de ciencia-ficción, *Star Hawks* (guionizada en un principio por Ron Goulart y posteriormente por Archie Goodwin) hasta que, tras un breve regreso a DC para dibujar unas cuantas aventuras de **Superman***, se trasladó a California en 1984 y se pasó a la industria de la animación. Su regreso a los tebeos se produjo a finales de 1989, de la mano de DC, para quien ilustró cuatro tomitos que adaptaban, escritos por **Roy Thomas***, la obra de Wagner *El anillo de los Nibelungos* (Zinco). Desde entonces, Kane va y viene, como las mareas, resurgiendo con proyectos ocasionales como los tres números de *Leyendas de Batman** que hizo junto a Howard **Chaykin*** en 1993, la adaptación de la película *Parque Jurásico* (Ed. B), la serie *Edge* para el sello Bravura en 1994, o el especial *Superman: Distant Fires*, en 1998. Gil Kane fue, durante casi dos décadas, uno de los más destacados y reconocibles dibujantes de *comic-books* americanos. El increíble nivel de calidad que consiguió en la mayoría de sus obras, pese a producirlas a un ritmo endiablidamente rápido, sigue siendo sorprendente. Su preocupación por la composición de las páginas le convirtió en uno de los autores más fáciles de leer de ese período, (el ojo prácticamente se deslizaba sólo de unas viñetas a las otras) y también en uno de los más innovadores. Sus intentos por trascender el restringido mundillo de los tebeos de superhéroes, le revelaron además como un adelantado a su tiempo y como un artista comprometido con el medio.

🐞 *Spiderman Especial Primavera* 1990,

Clásicos Marvel B/N: Spiderman y La Espada Salvaje de Conan nº 4 (Cómics Forum). *Leyendas de Batman* números 24 al 26 (Zinco).

KIRBY, JACK (AUTOR)

Jacob Kurtzberg, más conocido como Jack Kirby, uno de los tres dibujantes más influyentes de la historia del tebeo (gran parte de la industria americana sigue viviendo hoy en día de sus creaciones, mientras que una también gran mayoría de dibujantes sigue utilizando sus hallazgos estéticos, muchas veces por influencias de segunda y hasta tercera generación), nació el 28 de agosto de 1917 en Nueva York. Su madre, emigrante austríaca y judía practicante, le transmitió el amor por las leyendas y la mitología, además de cierto misticismo que posteriormente se vería reflejado en varias de sus obras. Mientras tanto, él iba descubriendo por sí solo otros placeres, como los cómics o los rela-



Jack Kirby, pura energía y movimiento.



tos de ciencia ficción, de los que fue un apasionado lector. De formación autodidacta, Kirby empezó a trabajar como ilustrador en 1935, participando en las series de dibujos animados de *Betty Boop* y *Popeye** producidas por los estudios de Max Fleischer. Al año siguiente fue contratado por la agencia Lincoln Newspaper Syndicate, para la que produjo varias series cortas en formato de tiras diarias, y en 1938 pasó a formar parte del estudio de *Will Eisner** y Jerry Iger. Un año después empezó a trabajar por libre para varias editoriales de *comic-books*, produciendo páginas para publicaciones como *Famous Funnies*, *Mystery Men* o *Science Comics* y conociendo a su primer colaborador destacable, Joe Simon, junto al que en 1940 creó sus dos primeros personajes importantes, el olvidado Blue Bolt, para Novelty Press, y el aún activo Capitán América, para Timely (con el transcurso de los años convertida en Marvel). Entre ese año y 1942, Kirby y Simon (que en ocasiones le entintaba) realizaron treinta y cinco historietas protagonizadas por este último personaje, el

cual, ante la ola de exaltación patriótica propiciada por la entrada de los Estados Unidos en la IIª Guerra Mundial, se convirtió inmediatamente en un éxito de ventas, lo que permitió a sus autores pasar a trabajar para la National Publications, empresa más fuerte del sector en aquellos momentos. Allí continuaron la tónica belicista general creando a los *Boy Commandos* y la *Newsboy Legion*, dos títulos que Kirby abandonó para alistarse en el ejército en 1943. A su regreso, se reunió con Simon para crear en 1947 la serie *My Date*, considerada la iniciadora del género de romance, y *Boy's Ranch*, un trabajo publicado en 1950 por Harvey Comics, citado aún hoy como uno de los mejores tebeos del Oeste. De los numerosos tebeos realizados por el tándem Simon-Kirby durante aquellos años, destaca también *The Fighting American*, una especie de clon del Capitán América que se caracterizó por derivar hacia la parodia, y que nació en 1954 fruto de la desconfianza de Kirby por el McCarthysmo. Su vida, en todo caso, fue efímera. El derrumbe del mercado de superhé-

roes y, a partir de ese mismo año, la crisis generalizada del sector, empezaron a afectar al dibujante aunque, afortunadamente, trabajo no le faltó. En 1956 regresó a la National, donde creó en solitario a los *Challengers of the Unknown*, un claro precedente de **Los Cuatro Fantásticos***, y en 1957 se unió a **Wally Wood** para realizar una nueva tira de prensa, *Skymasters*, aunque sin lograr un especial éxito. A partir de 1958, Kirby volvió a colaborar activamente con el editor de Timely (editorial que por aquel entonces ya había cambiado su nombre a Atlas y que pronto volvería a ser rebautizada, de manera definitiva, como Marvel), realizando numerosas historias de monstruos para publicaciones como *Strange Tales* y *Tales of Suspense*, ambas guionizadas por **Stan Lee***. Fue junto a este guionista que Kirby creó, en 1961, a Los Cuatro Fantásticos, unos personajes destinados a cambiar el rumbo de la historia de los tebeos, especialmente la de un género, el de los superhéroes, que pasó a dominar el mercado norteamericano, y parte del internacional, reduciendo al mínimo la presencia de otro tipo de cómics. Al cuarteto fabuloso le sucedieron a ritmo frenético *El Hombre Gigante* y *la Avispa*, *El Increíble Hulk*, *Thor*, *Iron Man*, *Los Vengadores*, **La Patrulla-X***, un recuperado *Capitán América*... Kirby dibujaba los primeros episodios de casi cada nueva colección de Marvel, llegando en alguna ocasión, entre portadas y *comic-books*, a dibujar ¡un centenar de páginas en un mes! Su obra más recordada de este período, en todo caso, sigue siendo *Los Cuatro Fantásticos*, colección que dibujó y coargumentó hasta el número 102 y en la que más huella dejó su irreprimible impulsor. En 1970, por problemas con el corporativismo de Marvel y cada vez más harto de las imposiciones de Stan Lee, Kirby se marchó a DC Comics (antes National), donde le ofrecieron la oportunidad de escribir y dibujar sus tebeos sin restricciones. Entre 1970 y 1971 creó toda una nueva realidad bautizada "El cuarto mundo", que se vio reflejada en las series *Forever People*, *New Gods* y *Mr. Miracle*, las tres realizadas por él al mismo

tiempo que se encargaba de las aventuras de Jimmy Olsen, el amiguete adolescente de **Superman***, quien también tenía su propia colección. En 1972, además, inició una nueva serie, *Kamandi*, protagonizada por el último chico en una tierra dominada por animales evolucionados. En todas ellas Kirby se mostró más desatado que nunca, creando apabullantes sagas en las que volvía a aunar mitología y ciencia-ficción, y que si alguna pega tienen es precisamente cierta falta de control: el proyecto era tan enorme que en más de una ocasión se le fue de las manos. En 1975, tras la cancelación de estas series por falta de ventas, Kirby regresó a Marvel, donde además de ocuparse del guión y los dibujos de su *Capitán América* creó, también en solitario, a *The Eternals*, unos personajes que bien podrían haber pertenecido al cuarto mundo, aunque se muestren un poco más contenidos. Asimismo, adaptó a su modo la película *2001 una Odisea del espacio*, inició la colección *Black Panther*, y creó dos nuevos personajes también con colección propia: *Machine Man* y el delirante *Devil Dinosaur*. En 1978 colaboró por última vez con Stan Lee en la realización de la novela gráfica *•The Silver Surfer* (Forum), poco antes de volver a abandonar Marvel, ya definitivamente, para dedicarse a trabajar en el campo de la animación. En 1981 intentó regresar al medio creando series como *Captain Victory* o *Silver Star*, publicadas por Pacific, editorial para la que también trabajó en *Destroyer Duck*, un tebeo/manifiesto guionizado por **Steve Gerber** que se convirtió en emblema de la lucha de creadores como Kirby o el mismo Gerber por la devolución de los derechos sobre sus personajes, que permanecían en manos de las corporaciones para las que habían trabajado (principalmente Marvel y DC). Estos títulos, en todo caso, no tuvieron éxito, por lo que tras un nuevo y breve paso por DC, regresó a la industria de la animación, limitándose su relación con el mundo del cómic a la ilustración de alguna portada ocasional, a las apariciones en convenciones y a luchar legalmente contra Marvel, en un fútil intento de recuperar la paternidad de



las decenas de personajes a los que había dado vida.

Jack Kirby falleció el 7 de febrero de 1994. A sus espaldas dejaba miles y miles de páginas rebosantes de energía y movimiento. Su falta de formación artística quedó siempre evidenciada en una nunca solventada carencia de conocimientos anatómicos y en la tosquedad de su trazo, algo que el demencial ritmo de producción al que estuvo sometido durante casi toda su vida profesional no ayudó a mejorar. No es de extrañar, por tanto, que al ojo poco entrenado los dibujos de Kirby le puedan parecer "feos". Sin embargo, nadie ha derrochado tanta creatividad en sus páginas como él. Nadie ha explotado hasta límites tan insospechados recursos como la expresión o el movimiento. Sus tebeos siguen viéndose, aún hoy, como explosiones de vitalidad, de fuerza, de dinamismo, de contagioso entusiasmo. Su vigoroso dominio de la narrativa fue absoluto, su influencia, decisiva.

Orígenes Marvel: *Captain America*, Orígenes Marvel: *Thor*, Orígenes Marvel: *The Hulk*, *Excelsior: Biblioteca Marvel Capitán América* números 1 y 2, *Classic Fantastic Four* números 1 al 3, *Excelsior: Biblioteca Marvel Los 4 Fantásticos* números 2, 4 y 5. Todo editado por Cómics Forum.

KÖNIG, RALF (autor)

Este autor alemán, nacido en Soest en 1960, es además del historietista homosexual más leído de la historia del cómic uno de los humoristas más destacados de la última década. Tras estudiar carpintería y pasar por una escuela superior de Formación Profesional, acabó por cursar Bellas Artes entre 1981 y 1986 en la Academia Nacional de Arte de Dusseldorf, aunque su afición por el dibujo venía de mucho más atrás y ya en 1979 había debutado profesionalmente en *Zomix*, una revista *underground* de Múnich. Es a partir de 1981, en todo caso, cuando comenzó a publicar regularmente en varias revistas gays (principalmente en *Rosa Flieder*) y cuando apareció su primer álbum, *Schwul*



Los heterosexuales suelen ser un género despistado en los tebeos del genial Ralf König.

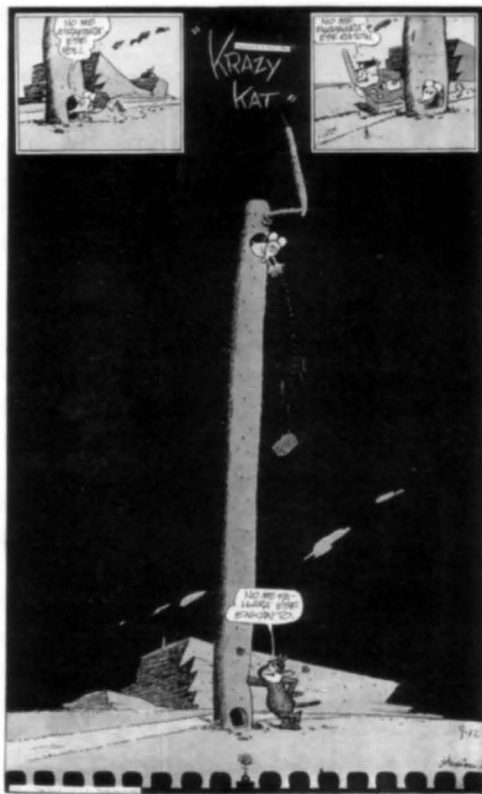
Comix. Los estudios y diversos trabajos artísticos, entre los cuales destaca el de realizar ilustraciones para un programa juvenil de la ZDF (el segundo canal de la televisión pública alemana), ocuparon la mayor parte de su tiempo, de modo que aunque siguió dibujando regularmente para las revistas no volvió a aparecer un álbum suyo hasta 1985, cuando publicó *Safere Zeiten*. Le siguieron *Macho Comix* al año siguiente y *Lisistrata* y *El Hombre nuevo* en 1987, auténtico punto de inflexión en su carrera gracias al éxito alcanzado por este último título, un auténtico bombazo que llegó incluso a llevarse a la gran pantalla con el título de *El hombre deseado*, fallida comedia que no supo captar en su totalidad el hilarante sentido del *tempo* y del gag que König exhibía en su tebeo. Ambos títulos, además de ser dos de sus obras más logradas, sirven como perfecto ejemplo del estilo König, consistente en unir los esquemas de la comedia clásica, repleta de situaciones equívocas, personajes reconocibles y engaños y desengaños amorosos, con el mundo homosexual. Así, en *Lisistrata* (no en vano basada en la obra homónima de Aristófanes, el gran comediógrafo griego), la protagonista principal es

una lesbiana que convence a las mujeres de Atenas para que se nieguen a entregarse carnalmente a sus maridos mientras no firmen un tratado de paz con los cartagineses. Los hombres, cada vez más quemados, acaban por solazarse entre sí. En *El hombre nuevo*, por otra parte, encontramos a un heterosexual que se acaba de separar de su novia de toda la vida y se va a vivir con un amigo homosexual, el cual no puede evitar sentirse atraído por él e intenta ligárselo pese a todos los consejos en contra de sus amigos. Desde entonces, y con la única excepción de un abandono de la producción entre los años 1990 y 1992 debido a un desgano amoroso, Ralf König ha venido publicando regularmente diversas historias largas caracterizadas todas ellas por su talento narrativo, su incisivo análisis de las relaciones humanas (no importa de qué sexualidad sean las parejas, todas tienen sus conflictos), y un ajustado equilibrio entre la comedia disparatada y la reflexión agrisulce. Curiosamente, y pese a ser un autor en ocasiones bastante militante, sus tebeos son ampliamente apreciados, tanto por mujeres como por lectores heterosexuales, tal y como demuestran las repetidas ediciones de que gozan sus libros.

El condón asesino, *Pretty Baby* (secuela de *El Hombre nuevo*), *Beach Boys*, *Huevos de toro*, *Con la mano izquierda* (espléndida autobiografía en viñetas) y *Yago* (adaptando a Shakespeare). Todos en La Cúpula.

KRAZY KAT (personaje)

Aunque en España se la llamó La Gata Loca, en realidad Krazy Kat fue siempre un personaje ambiguo y de sexo indefinido. Su gran pasión por Ignatz, un ratón que tenía la costumbre de lanzarle ladrillazos a la cabeza, agresión que era tomada por Krazy como una señal de amor, no hacía sino aumentar el enigma en torno al personaje. Junto a ellos aparecía Bill Pupp, un perro policía enamorado de Krazy, demasiado tímido para declararse, que ocupaba su tiempo en intentar evitar que Ignatz lesionase a su



Herriman demostrando que la estructura de las páginas dominicales es completamente maleable

amada. Krazy Kat fue creada en 1910 por George Herriman (1890-1944), como complemento a una de sus series, *The Dingbat Family* (también conocida como *The Family Upstairs*). De hecho, en sus primeras apariciones no era sino el gato de dicha familia, y los ataques del ratón contra su persona no pasaban de ser un detalle ambiental. Sin embargo, a partir de 1911, las acciones se separaron: la familia Dingbat se quedó con la parte superior de la tira y Krazy e Ignatz con la de abajo. Por fin, el 28 de octubre de 1913, la extraña pareja consiguió una tira independiente, y a partir del 23 de abril de 1916 contaron además con una página dominical en blanco y negro, que en 1935 pasó a ser en color. Con Krazy Kat, Herriman creó una obra tan innovadora y adelantada a su tiempo que aún hoy, pese a los años transcurridos,



sigue siendo mucho más moderna que la inmensa mayoría de los tebeos que se producen. Los caminos abiertos por su inteligente uso de recursos característicos y exclusivos del cómic (al contrario que otros autores, que asimilaban pautas narrativas propias del cine, Herriman creaba las suyas propias, distorsionando, reinventando y resquebrajando los límites tradicionales de la composición de página) permanecen en su mayoría inexplorados; el excepcional nivel gráfico de cada página, fuese en blanco y negro o en color, aunque indudablemente estas últimas fueron siempre las más espectaculares, sigue produciendo admiración; su humor absurdo, surrealista y poético, tierno a la vez que cruel, no puede calificarse sino de único. Afortunadamente para Herriman, su creación hizo las delicias del magnate de la prensa **William Randolph Hearst**, quien publicó las aventuras de Krazy e Ignatz hasta la muerte de su creador, pese a que la serie no fuese nunca una de las más populares. Probablemente tampoco lo fuese ahora. Sin embargo, influyó decisivamente en los trabajos de otros visionarios como **Walt Disney**, quien llegó a afirmar que "Krazy Kat es una fuente de inspiración para miles de artistas".

🐾 Krazy Kat (Norma).

KURTZMAN, HARVEY (AUTOR)

Harvey Kurtzman nació el 3 de octubre de 1924 en Brooklyn, Nueva York, y se podría decir que fue la muerte de su padre, siendo él muy niño, lo que le llevó a dedicarse al dibujo y a la ilustración. Como su madre trabajaba y no sabía con quién podía dejar a su hijo, matriculó a Kurtzman en el Pratt Institute, una escuela de arte en la que éste empezó a aprender las técnicas que utilizaban los autores de sus cómics preferidos, cuyas viñetas estudiaba con fruición. El **Dick Tracy*** de Chester Gould, el **Popeye*** de Segar, el **Alley Oop** de Hamlin y el **Tarzán*** de **Hal Foster**, fueron algunos de sus primeros modelos: "Este último fue una auténtica inspiración



Según Harvey Kurtzman, ésta era su página favorita de *Hey Look!*

para mí. Cada domingo estudiaba las planchas de Foster. Sus colores, su perspectiva, los movimientos de los personajes, los guiones...". Además de estudiar en la High School of Music and Art de Manhattan (convirtiéndose en el alumno más joven que pasaba por sus aulas), Kurtzman se formó artísticamente como ayudante del muralista ruso Louis Ferstadt, famoso por sus pósters políticos para el gobierno de Moscú, con el que colaboró en una adaptación de *Moby Dick* que publicó *Classic Comics* en septiembre de 1942. Al año siguiente se estrenó profesionalmente dibujando las aventuras de El Soldado Desconocido en *Super Mystery Comics*, primero de una serie de trabajos para diversas publicaciones de entre los que destaca *Hey Look!*, conjunto de gags de una página aparecidos en varios títulos de Timely Comics (posteriormente Marvel) entre 1946 y 1949.

En 1947, Kurtzman se encontró casualmente con **Bill Elder**, un antiguo amigo suyo también dibujante (excelente, por cierto) junto al que fundó, con la ayuda de otro artista, Charles Stern, el Charles William Harvey Studio, desde el que produjeron varios cómics juntos. A partir de 1950, ambos autores pasaron a formar parte de la plantilla de Entertainment Comics (EC), la editorial de William M. Gaines, donde Kurtzman desarrolló una intensa labor dibujando y guionizando historietas para cabeceras míticas del *comic-book* norteamericano como *Vault of Horror*, *Haunt of Fear*, *Tales from the Crypt* (las tres dedicadas al terror), *Weird Fantasy* y *Weird Science* (ciencia-ficción), además de dirigir, escribir y ocasionalmente dibujar *Two Fisted Tales*, una antología de historietas de aventuras. Su buen funcionamiento y el advenimiento del conflicto de Corea propició la aparición, en julio de 1951, de otro título escrito y dirigido por Kurtzman: *Frontline Combat*, tebeo que renovó el género bélico introduciendo mayores dosis de humanismo y drama. En 1952 los editores de EC Comics le dieron cancha a Kurtzman para que llevara a cabo la realización de un *comic-book* de humor. En octubre de aquel mismo año apareció el primer número de *Mad*, serie dedicada a la sátira salvaje de los productos de la propia EC que pronto amplió su campo de acción hasta abarcar cualquier manifestación de la cultura popular norteamericana. Aunque las labores de escritura y edición apartaron paulatinamente a Kurtzman del tablero de dibujo, *Mad* se benefició de los cuatro mejores artistas que en aquel momento estaban trabajando para EC: los siempre geniales **Jack Davis**, **John Severin**, **Wally Wood** y, cómo no, **Bill Elder**. El éxito cada vez mayor de la publicación acabó degenerando en una disputa entre Gaines y Kurtzman por el control de la misma: Kurtzman quería un porcentaje más elevado de los beneficios y Gaines no estaba dispuesto a reducir la única fuente de ingresos que le

quedaba (todas sus publicaciones de terror y ciencia-ficción habían sido puestas fuera de la circulación en 1954 a raíz de las encuestas llevadas a cabo por la comisión presidida por el Senador Kefauver, un McCarthy de segunda que investigó para el Congreso la posible relación entre la lectura de *comic-books* y la delincuencia juvenil; no llegó a ninguna conclusión definitiva, pero el daño ya estaba hecho. La mayoría de los editores se asustaron y se impusieron una férrea autocensura: el *comics-code*, un código que prohibía hasta límites absurdos la representación gráfica o implícita de la violencia, el sexo, las drogas, la injusticia, la desigualdad o cualquier tipo de crítica al *American Way of Life*. Los distribuidores se negaron a llevar los productos que no fueran aprobados por el código, y evidentemente los tebeos de la EC no lo fueron, lo que conllevó su desaparición). Finalmente, en 1956, Kurtzman abandonó *Mad* tras haber dirigido y escrito las 24 primeras entregas. Al año siguiente, Kurtzman ideó para Hugh Hefner (el creador y editor de *Playboy*) la revista *Trump*, en la que también colaboraron sus dibujantes habituales, pero la cabecera desapareció con tan sólo dos números publicados para dejar paso a *Humbug*, también editada por Hefner y de la que aparecieron once números hasta su cancelación en 1958. En 1959 Kurtzman realizó en solitario para la editorial Ballantine Books el *Harvey Kurtzman's Jungle Book*, una suerte de novela gráfica de excelente factura. En 1960 se asoció con Jim Warren para crear una nueva revista, *Help*, que dirigió hasta 1965, y en 1962 inició junto a Bill Elder las disparatadas y pícaras aventuras de *Little Annie Fanny*, (una parodia de la mojigata, ultraconservadora y extraordinariamente longeva serie *Little Orphan Annie*, creada para los periódicos por Harold Gray en 1924), que se publicó en el *Playboy* de Hefner. Entre aquel año y 1988, Kurtzman y Elder produjeron ciento seis episodios de esta exuberante muchacha que posteriormente fueron reeditados en



volúmenes monográficos de Ballantine Books. Desde entonces y hasta su muerte, Kurtzman trabajó en muy diversos ámbitos: escribiendo relatos, como animador en *Barrio Sésamo*, dando clases (a partir de 1973) en la New York School of Visual Arts, publicando en la revista *underground Bijou*... En 1988, Kurtzman terminó su autobiografía, titulada *My Life As a Cartoonist*, y un libro antológico editado por Byron Preiss, *Harvey Kurtzman's Strange Adventures*, a la vez que luchaba denodadamente contra el parkinson. Sus últimos años los dedicó a la elaboración de libros recopilatorios de su obra, lo que, según el propio Kurtzman, era un signo de que su vida se acercaba al fin. Un agravamiento de su enfermedad le dejó paralizado en la ca-

ma hasta que murió en la madrugada del 21 de febrero de 1993, en su casa de Nueva York.

Harvey Kurtzman fue uno de los humoristas más influyentes dentro del medio y también fuera del mismo, creando una auténtica escuela satírica que sigue vigente en nuestros días. Son muchos los autores que trabajaron directamente con él y bebieron de su influencia (sin ir más lejos, nombres de primer orden como **Robert Crumb***, **René Goscinny*** o el director de cine Terry Gilliam, ex-miembro de los Monty Python); los que lo han hecho a través de su obra forman una legión prácticamente incontable.

🐾 *Cimoc* números 117, 118 y 119 y *Cimoc Especial Nuevos Dioses* (Norma).

L

LAPHAM, DAVID (actor)

David Lapham nació el 14 de junio de 1970 en Lakewood, Nueva Jersey. Fue en 1990, mientras estaba trabajando como diseñador para un periódico de su localidad, cuando decidió que quería dedicarse a ser profesional del cómic. Lo abandonó todo para pasear su carpeta por las editoriales y consiguió iniciarse el mundillo de la mano de la editorial Valiant, donde tras curtirse en títulos dedicados a la lucha libre, como *WWF Battlemania*, realizó aventuras de complemento para *Magnus Robot Fighter* y los primeros 12 números de *Harbinger*, serie creada por Lapham junto a *Jim Shooter*, principal impulsor de la editorial. Cuando éste decidió fundar la suya propia, Defiant, Lapham abandonó su trabajo en Valiant (donde también realizó *Shadow Man* y *The H.A.R.D. Cops*) para acompañarle e ilustrar los quince números de *Warriors of the Plasm* y la miniserie de cuatro números *Schem*, trabajos que alternó con su único proyecto para una gran editorial, el *Annual de Superman** de 1992, para DC Comics. En 1994, Valiant cerró, y Lapham, cansado de la monotonía del mercado de los superhéroes, decidió preparar su propio tebeo. A principios de 1995 apareció el primer número de *Balas Perdidas*, serie editada desde su empresa El Capitán, y en la que sigue inmerso actualmente. Además de ser una de las lecturas más gozosas de los años noventa, *Balas Perdidas* es uno de los mejores tebeos de género negro producidos en la historia del medio. Una exploración de las raíces de la violencia y de sus consecuencias a través de un puñado de

personajes diseminados en el tiempo y el espacio, cuyas vidas se van entrelazando poco a poco merced a una inteligente estructura narrativa, que permite que cada episodio se pueda leer como un hecho aislado, enriquecido posteriormente mediante la visión del conjunto. Por sorpresa y sin aspavientos, Lapham se ha convertido en uno de los autores imprescindibles del final de siglo.

☛ Colección *Balas Perdidas* (La Cúpula).

LAUZIER, GÉRARD (autor)

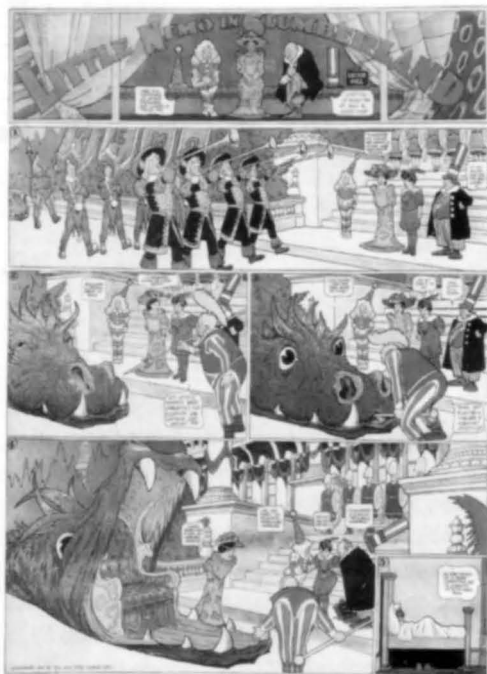
Nacido en Marsella el 30 de noviembre de 1932, Gérard Lauzier estudió Arquitectura y Bellas Artes en París antes de iniciar, en 1954, su actividad de humorista, publicando en medios informativos como *Paris-Press*, *Match* o *Candide*, y realizando libros como *Liberté Chérie* y *Frivolités*. Entre 1956 y 1964 residió en Brasil donde, además de trabajar como publicista, publicó regularmente en un periódico de Bahía, *Manchette*. De regreso a Francia, siguió ciñéndose a la prensa (*France-Soir*, *le Journal de Dimanche*, *Paris-Match*, *le Nouveau Candide*, *Informations...*) hasta que en 1974 publicó *Lili Fatale* en *Pilote*. En octubre de ese mismo año, y para la misma revista, inició la serie *Tranches de vie* (*Cosas de la vida*), un amplio conjunto de relatos independientes de extensión variable dedicados a satirizar las vidas y las neuras de los parisinos de nivel económico alto, como intelectuales, ejecutivos, *yuppies* y políticos generalmente de izquierdas (aunque también se burle de la derecha, Lauzier nunca ha ocultado ni su

talante conservador y su preferencia por un regreso a los valores tradicionales ni su antipatía por los "progres"). También en 1974, creó para la revista erótica *Lui* la serie *les Aventures Sextraordinaires de Zizi et Peter Panpan*, de la que únicamente se publicaron seis episodios antes de desaparecer por problemas con la censura. Paralelamente a su labor en *Tranches de vie*, Lauzier empezó a escribir en 1976 los guiones de *Al Crane*, una inteligente parodia de los clichés del western ilustrada por Alexis Vallet, e interrumpida al año siguiente por la inesperada muerte del dibujante a causa de un aneurisma, cuando sólo habían aparecido tres historias. Así mismo, realizó un álbum, *Chroniques de l'île grande*, rememorando su estancia en Brasil. En 1983 publicó la que durante varios años creímos que iba a ser su última obra, *•Recuerdos de un joven* (Grijalbo), irónico retrato de un joven con pretensiones de llegar a ser artista. Progresivamente desvinculado de los tebeos, Lauzier se dedicó con la llegada de los años ochenta a escribir y dirigir obras de teatro y a realizar guiones para el cine, en muchas ocasiones basándose en sus tebeos y llegando a dirigir las películas *T'empêche tout le monde de dormir* (1981), *P'tit Con* (1983), *Tranches de vie* (1985) y *Mi padre, mi héroe* (1991). En 1992 regresó puntualmente al medio con la secuela de su anterior trabajo, ambientada diez años después y titulada *Diario del Artista* (Grijalbo), obra que le supuso al año siguiente el Gran Premio del Salón del cómic de Angoulême. Gérard Lauzier ha sido siempre uno de los humoristas más lúcidos, ácidos y crueles del tebeo francés, por lo que no deja de ser una pena su emigración hacia otros medios, máxime cuando en éstos se muestra incapaz de recuperar el espíritu fustigador de que hizo gala en su producción historietística.

• *Cosas de la vida* volúmenes 1 al 5, *La carrera de la rata* y *Querer no es poder*. Grijalbo.

LITTLE NEMO (personaje)

Winsor McCay dio a la historieta su primer gran clásico al publicar el 15 de octubre de 1905 la pri-



Aunque las planchas de *Little Nemo* eran autoconclusivas, de vez en cuando, al igual que algunos sueños, mantenían cierta continuidad.

mera plancha de su serie *Little Nemo in Slumberland*. Su protagonista, el pequeño Nemo, era un niño de unos seis años que cada noche vivía aventuras extraordinarias al viajar a Slumberland, el país de los sueños. Esta obsesión por lo onírico fue una constante en la obra de McCay, quien también lo utilizó como elemento integral de sus series *Little Sammy Sneeze*, *Hungry Henrietta* o, desde otra perspectiva, *Dreams of a Rare Bit Fiend* (publicada entre 1904 y 1907 y en la que ensayó muchos de los recursos que luego utilizó en Nemo). Zenas Winsor McCay nació el 26 de septiembre de 1869 en Spring Lake, Michigan. Aprendió a dibujar en una escuela de barrio a 25 centavos la hora y publicó su primera serie a color, *Tales of the Jungle Imps*, en 1900 y en el *Cincinnati Enquirer*. Tras una larga lista de colaboraciones en periódicos como el *Telegram* y el *Herald* (ambos propiedad de Gordon Bennet, quien procuraba imprimirles una calidad informativa bastante superior a la de los rotativos de



Hearst y Pulitzer) inició en el suplemento dominical de este último la publicación de *Little Nemo in Slumberland*. Allí permaneció hasta 1911, cuando atraído por una oferta de Hearst, McCay se mudó a uno de sus periódicos y le cambió el título a la serie, pasando ésta a ser *In the Land of Wonderful Dreams*. En 1914, sin embargo, McCay decidió abandonar su creación para dedicarse a realizar películas de dibujos animados, medio en el que también fue pionero con su mediometrage *Gertie el dinosaurio*. En 1924, no obstante, regresó a la tierra de los sueños maravillosos para dibujar las aventuras de Nemo durante tres años más. Finalmente, en 1927, dio la serie por clausurada. Afortunadamente (y salvo dos breves resurrecciones perpetradas por su hijo R. W. McCay Jr. en 1935 y 1947, ninguna de las cuales duró más de un par de meses) ningún autor se atrevió a continuarla como era costumbre en la época, ya que indudablemente los resultados habrían sido desastrosos. La personalidad artística de McCay, desbordante e imaginativa, y su inconfundible y deslumbrante estilo, se imprimieron hasta tal punto en *Little Nemo* que resultaría labor inútil para cualquiera que no

fuese él intentar retomar al personaje sin mimetizar los atributos de su creador, algo por otra parte harto improbable. Su talla de coloso gráfico y su impresionante nivel creativo están aún, pese al tiempo transcurrido, muy por encima de las posibilidades del 90% de los artistas que al tebeo se dedican. Winsor McCay falleció en 1934.

Little Nemo volúmenes I y II (Norma).

LOISEL, RÉGIS (autor)

Este grandísimo y personal dibujante galo, nacido en 1952 en Saint-Maxent, debutó profesionalmente en 1971 dibujando para *le Journal des Pieds Nickelés*. Tras realizar varios trabajos de escasa relevancia e iniciar junto al guionista Sergé Letendre la saga *La Quete* (proyecto abortado y posteriormente reconvertido en *La búsqueda del pájaro del tiempo*), cuyas primeras páginas aparecieron en 1975 en la revista *Imagine*, Loisel fundó, en compañía de los también dibujantes Loro, Taffin y **Max Cabanés**, la revista *Tousse Bourin*, de corta duración. También en 1975, apareció la primera entrega de la serie infantil *Capitaine Kergeneq*, realizada para *Pif Gadget* junto al prolífico guionista **Patrick Cothias***, con quien Loisel volvió a trabajar dos años más tarde, creando al personaje Norbert le Léopard para la revista *Plop*. En 1981, mientras realizaba la serie *Pyréné*, se reencontró con Letendre, decidiendo ambos autores ponerse a trabajar en firme para desarrollar *La búsqueda del pájaro del tiempo*, serie que empezó a publicarse en 1982 en las páginas de *Charlie Mensuel*. Este gran tebeo de fantasía y aventuras consiguió sorprender a los lectores, que la saludaron alborozados, renovando un género que había perdido parte de su encanto debido a lo trillado de la mayor parte de los productos en él enmarcados. La aventura pareció quedar clausurada con el cuarto álbum, pero en 1998 Letendre y Loisel decidieron recuperarla publicando un quinto trabajo. Entretanto, el dibujante decidió seguir una carrera en solitario, iniciando en 1990 la serie *Peter Pan*, en la que homenajeó a su admirado James



Peter Pan, el cocodrilo y el Capitán Garfio, en la excelente versión de Loisel.

Matthew Barry, autor de la novela original, creando situaciones anteriores al inicio de la misma. A este trabajo, maravilloso, imaginativo y excelentemente dibujado, ha venido dedicando sus esfuerzos desde entonces, con la excepción de un descanso en 1993 para preparar el álbum erótico *♣Fiestas profanas* (Norma) y otro para retomar, como ya se ha dicho, la serie que había creado junto a Letendre.

La concha de Ramor, El templo del olvido, El Maestro y El huevo de las tinieblas (junto a Letendre); Londres, Opikanoba y Tempestad (Peter Pan). Todos publicados por Norma.

LUCKY, LUKE (personaje)

Creado por Morris (seudónimo de Maurice de Bevere, nacido en Courtrai, Bélgica, en 1923) para el Almanaque 1947 del semanario *Spirou*, este vaquero más rápido que su propia sombra debutó con la aventura *Arizona 1880*, cuya buena

aceptación le supuso un espacio fijo en dicha publicación. A principio de los cincuenta, durante una estancia en Estados Unidos, país al que había viajado en compañía de Jijé*, Morris conoció a un joven guionista llamado René Goscinny*. La amistad que surgió entre ambos, fructificó en agosto de 1955 con la incorporación de este último las aventuras de Lucky Luke, siendo el capítulo titulado *Alambradas en la pradera* el primero que guionizó. El gran talento de Goscinny para el humor se hizo notar prácticamente desde el primer momento, otorgando a las aventuras del vaquero una prestancia de la que hasta entonces habían carecido y creando personajes secundarios inolvidables como los hermanos Dalton, cuatro atracadores de bancos no demasiado dotados para el crimen que rápidamente se convirtieron en los villanos más recurrentes de la serie, o el perro Ran Tan Plan, perfecta antítesis de prodigios caninos como Rin Tin Tin o Lassie. Ya convertido en uno de los personajes más populares y exitosos del tebeo francobelga, Lucky Luke se trasladó en 1968 de las páginas de *Spirou* a las de *Pilote*, donde permaneció hasta el nacimiento, en marzo de 1974, de su propia revista, de la que desgraciadamente sólo aparecieron doce números. Desde entonces, sus peripecias se han publicado directamente en álbum. La colaboración entre Morris y Goscinny se mantuvo hasta la muerte del segundo, en 1977, produciendo en conjunto un total de 36 álbumes que se han convertido en auténticos clásicos del humor. Con la desaparición de Goscinny se cerró la etapa más brillante de la serie, que Morris siguió realizando con la colaboración de guionistas como Vicq, Guy Vidal, Hartog, Van Banda, Bob de Groot o la pareja Fauche/Léturgie. La popularidad de Lucky Luke, en todo caso, ha seguido aumentando hasta el punto de que, en 1987, incluso Ran Tan Plan consiguió su propia serie, guionizada por Fauche y Léturgie y dibujada por Janvier y Frédéric Garica, ayudantes de Morris en las aventuras del vaquero.

Para ir abriendo boca: *El emperador Smith*, *El gran duque*, *El pie tierno* y *Calamity Jane* (Grijalbo).

M

MAFALDA (personaje)

El 26 de octubre de 1988, el Ayuntamiento de Buenos Aires nombró a Mafalda "Ciudadana Ilustre" de la capital argentina. El proyecto se justificaba por el hecho de que el personaje simbolizaba lo mejor del espíritu de muchos jóvenes que no se habían resignado a acatar el orden establecido y que pretendían modificarlo y enriquecerlo con sus propias ideas. Mafalda hizo reflexionar a los lectores sobre la validez de los hábitos, las creencias y los prejuicios, pasando poco menos que a la memoria colectiva como esa chica preguntona, irreverente e inesperada que todo lo cuestiona. Su creador, Joaquín Lavado, "Quino", hijo de emigrantes malagueños y nacido en Mendoza (Argentina) el 17 de julio de 1932, ideó a Mafalda en 1963 como protagonista de una campaña comercial para los electrodomésticos Mansfield, pero el personaje no llegó a ver la luz debido a la anulación de dicha campaña. Al año siguiente, Julián Delgado, redactor jefe del semanario *Primera Plana*, encargó a Quino, que por aquel entonces empezaba a cobrar cierta fama gracias a la publicación de su libro *Mundo Quino*, una página humorística fija. El dibujante rescató a Mafalda, creó a sus inolvidables secundarios (Manolito, el materialista hijo de un "gallego" que regenta un ultramarinos; Felipe, un soñador tranquilo y pesimista; Susanita, narcotizada por sus sueños pequeñoburgueses...) y los presentó a todos el 29 de septiembre de 1964. El 9 de marzo de 1965, la *troupe* se despidió de *Primera Plana* para trasladarse, en formato de tira diaria, al



Qué tendrá esta niña que a todo el mundo vuelve loco.

periódico *El Mundo*. Allí permaneció hasta su cierre, el 22 de diciembre de 1967, pasando a publicarse a partir de entonces en el semanario *Siete Días*. Quino, no obstante, y pese a la repercusión cada vez mayor alcanzada por sus personajes, empezaba a estar cansado de ellos. Finalmente, el 25 de junio de 1973, decidió finalizar la serie: "No quería que Mafalda fuese una historieta que la gente lee por costumbre", dijo. Desde entonces, la niña contestataria únicamente ha aparecido en campañas de apoyo a la Cruz Roja o a Unicef. Pese a todo, su fama siguió creciendo (el escritor Julio Cortázar llegó a decir en una rueda de prensa en París que "No tiene importancia lo que yo opine de Mafalda. Lo importante es lo que Mafalda opine de mí"), hasta el punto de que aún hoy se recuerda su nombre como un sinónimo de rebeldía. "Tal vez

porque muchas de las cosas que ella cuestionaba todavía siguen sin resolverse" comenta el propio Quino. En todo caso, tal y como explicaba Umberto Eco, Mafalda es inequívocamente "un personaje de los setenta, una heroína iracunda que rechaza el mundo tal cual es: no sabe lo que pasa en Vietnam, no sabe por qué hay pobres, no se fía del Estado y está preocupada por la cantidad de chinos que habitan el mundo". Los libritos recopilatorios de Mafalda han sido traducidos a veintiséis idiomas (incluido el japonés, el checo, el griego o el holandés) y han convertido a Quino en el humorista argentino más famoso de la historia. Quizá sea por ello que a menudo olvidamos su obra posterior, compuesta de varios libros en los que, prescindiendo de personajes fijos, su humor brilla a más altura que nunca (véanse por ejemplo los excelentes *A mí no me grite*, *Bien gracias ¿Y usted?* o *Ni arte ni parte*).

La obra de Quino (la recomendamos íntegra) está publicada en España por Lumen.

MANARA, MILO (autor)

Milo Manara nació el 12 de septiembre de 1945 en la ciudad italiana de Bolzano, y su primera vocación fue la pintura (con tan sólo catorce años ilustró para una publicación de su escuela nada menos que *La Iliada* y *La Odisea*). Durante los primeros años sesenta buscó trabajos que le permitieran mantenerse como artista, llegando a ejercer de ayudante del escultor español Berrocal, cuyo estudio se encontraba cerca de Verona. Manara comenzó a interesarse por el mundo del cómic gracias a obras como la *Saga de Xam* y a las aventuras de la Barbarella de **Jean Claude Forest***, dos de los trabajos más vanguardistas e influyentes del cómic europeo de los sesenta, publicando su primer título, *Genius*, una curiosa mezcla de género negro y tebeo erótico, a los 23 años. Estudió Arquitectura en la Universidad de Venecia y formó parte de una organización maoista, lo que le llevó a realizar multitud de ilustraciones y carteles de contenido político. En 1972 el autor ini-



Verano indio contiene algunas de las mejores páginas dibujadas por Milo Manara.

ció para Edizione Erregi (una editorial especializada en títulos eróticos y procaces), y junto al guionista Francesco Rubino, la serie *Jolanda de Almayviva*, que ilustró durante cuatro años experimentando una notable evolución estilística. Lo mejor de su estancia en Erregi, en todo caso, fue la toma de contacto con el guionista Silverio Pisu, con el que Manara creó series como *Telerompo*, *Alessio*, *Il Borghese Rivoluzionario*, y **El Rey Mono** (New Comic). Esta última obra, basada en un relato fantástico chino del siglo XVI (que ha servido de inspiración a muchísimos otros autores, sin ir más lejos al mismísimo **Akira Toriyama*** para su *Dragon Ball*) se publicó entre enero de 1976 y febrero de 1977 y le permitió a Manara, además de reflejar sus influencias maoistas (el personaje del rey mono no es sino la personificación del valor y el espíritu revolucionario), abandonar el circuito erótico. Poco después, comenzó a dibujar en *Il Corriere dei Ragazzi* la serie *La Parola Alla Giuria*, desde la que se enjuiciaba a personajes históricos célebres y se solicitaba a los lectores



un veredicto. En 1976, Manara recibió el encargo de Larousse de realizar dos libros: *l'Histoire de France en Bandes Dessinées* y *la Découverte du Monde*. Ese mismo año colaboró con el guionista Alfredo Castelli en *El Monje del Tibet*, pero se muestra cansado de ilustrar proyectos ajenos. En 1977 aceptó una oferta de la revista francesa (*A Suivre*) y serializó *HP* y *Giuseppe Bergman*, su primera obra como autor completo. En ella hizo pública su admiración por **Hugo Pratt***, *HP* en la historia, y la pasión que por la aventura mostraba este autor. La década se cerró con la publicación de *Un autor en busca de seis personajes* y *Dies Irae*. Los primeros ochenta los dedicó Manara a crear nuevas aventuras de Giuseppe Bergman (♦*Tal vez soñar...*—Norma—♦*Las aventuras africanas*—New Comic—, etc.) y a regresar al género en el que se había iniciado, el erótico, con la publicación en 1983 de ♦*El Click* (New Comic; Norma), un gracioso ataque a las convenciones sociales y al pacatismo de la burguesía enfocado sobre la figura de Claudia, una treintañera de muy buen ver que supera su educación represiva con la ayuda de un emisor de ondas que estimulan la libido. La obra consiguió un éxito considerable y marcó definitivamente el rumbo que iba a tomar el artista a partir de entonces: por un lado cómics eróticos que oscilan entre lo simpático (♦*El Perfume del invisible* o ♦*Cámara Indiscreta*—ambos en Norma—) y lo facilón (es el caso de los prescindibles *El Click 2*, *El Perfume del Invisible 2*, *Desnuda por la ciudad*, *El Click 3*, *Cita fatal* o del nefasto *Kama Sutra*); por el otro, colaboraciones con otros creadores de prestigio que le han brindado la posibilidad de ilustrar proyectos con algo más de enjundia. De este modo, Manara se unió a su admirado Hugo Pratt para la realización de ♦*Verano Indio* (Norma), una liberrima variación sobre el drama de Nathaniel Hawthorne *La letra Escarlata*, y de *El Gaucho* (Norma), relato en primera persona de un soldado escocés durante las guerras coloniales en Argentina. Por otra parte, su amistad con el director de cine **Federico Fellini** (para el que dibujó carteles promocionales de sus películas *Intervista* y *La*

Voz de la Luna) condujo a la adaptación al cómic de dos proyectos filmicos que el maestro italiano no había llegado a rodar:

♦*Viaje a Tulum* (New Comic) y *El Viaje de G. Mastorna* (Ed. B), en los que se recrea adecuadamente el rico mundo onírico del cineasta. En 1998, Manara recuperó al olvidado Giuseppe Bergman para protagonizar *Camino Oscuro* (Norma), supuestamente el inicio de una nueva saga protagonizada por el aventurero, en este caso en un entorno urbano. Milo Manara es un estupendo dibujante, con un amplísimo arsenal de recursos tanto gráficos como narrativos; sus mujeres quizá no sean las más bellas de la historia del cómic pero se le aproximan, y están dibujadas con un cariño y una admiración próximos a la reverencia; su preciosista labor como ilustrador ha llenado varios libros y le ha supuesto encargos de compañías como Chanel o gente como Pedro Almodóvar (quien le eligió para ilustrar la edición italiana de su novela *Fuego en las entrañas*). Lamentablemente, la tendencia a poner su talento al servicio de historietas intrascendentes cada vez más a menudo le convierten en uno de los autores más desaprovechados del medio.

MANEL (autor)

Nacido en Manresa en 1965, Manel Fontdevila es probablemente el candidato con mayores méritos al título de mejor humorista español de los 90. Al igual que a su compañero de generación **Mauro***, el magro mercado del tebeo y la falta de un soporte estable le han llevado a dispersar su obra en gran variedad de publicaciones. Ya en 1982 comenzó a publicar un chiste diario en el periódico local *Regió 7*, medio con el que fue ampliando paulatinamente las colaboraciones y en el que prácticamente se curtió. En 1990 y ya viviendo en Barcelona, a donde se había trasladado para estudiar Bellas Artes, sorprendió publicando casi simultáneamente en tres revistas tan dispares como *El Vibora*, *Makoki* y *Cairo*, integrándose en la plantilla de esta última (principalmente por afinidades estilísticas, ya



Una discusión pop: el afán del coleccionista y la incompreensión de nuestras novias, retratadas por Manel en toda su gloria.

que Manel es un apasionado de la línea clara y de autores como **Chaland***) con la errática serie *Hombres*, una historia demasiado improvisada como para mantener la coherencia. Su siguiente trabajo, publicado en *Totem*, fue *Llueve*, un algo farragoso ejercicio de género negro lastrado indudablemente por el guión de Jaime Vane. Para esa misma revista escribió a continuación los guiones de *Hola Terrícola* (Camaleón), un divertido álbum ilustrado por el siempre excelente Pep Brocal. Tras este inteligente batiburrillo de sabios locos, invasiones extraterrestres y homenajes varios, Manel ilustró, en 1992, los guiones de Marcel para *Testimonio* (Camaleón), un curioso experimento formal, desconcertante a ratos pero indudablemente interesante. En 1993 ideó, junto a Brocal y a Padu, la revista *Mr. Brain*, un soporte para sus historias más personales (entre las que destacan los episodios protagonizados por Rosenda, la gallina

mutante y psicópata de Plutón, el ente más malvado y cachondo que se había visto en los tebeos desde la desaparición de **Doña Urraca**) de la que desgraciadamente únicamente aparecieron cinco imprescindibles números editados por Camaleón. Paralelamente, Manel guionizó *Une vie de Saint*, serie con dibujos de Alfonso López que se publicó en la revista francesa *Fluide Glacial*, y se incorporó al grupo editorial *El Jueves*, primero en *Put a Mili*, donde serializó las aventuras de Emilia, una joven que se disfraza de chico y se va a la mili para estar cerca de su novio, y más tarde en el semanario *El Jueves*, en cuyas páginas aparecen tanto la hilarante serie *La Parejita*, como multitud de chistes sueltos. Además, Manel colabora regularmente con otras publicaciones, como *Penthouse* o *Nosotros Somos Los Muertos* y fanzines como *Dinamo* o *Idiota y diminuto* (imprescindible el número 3). Gran observador del mundo que nos rodea, especialmente de las relaciones humanas, y perfecto constructor del gag, Manel será sin duda uno de los autores clave del siglo que viene.

El *Jueves* ha publicado un álbum de Emilia (recomendable) y otro de *La Parejita* (no puede faltar en tu biblioteca).

MARTÍ (AUTOR)

Nacido en 1955 en el ensanche barcelonés, Martí Riera y Ferrer se crió en el colegio de los Reverendos Padres Misioneros del Sagrado Corazón de Jesús, siendo su primera vocación no el dibujo sino la cristianización de los indios. Afortunadamente para el tebeo español, el paso por el Instituto cambió sus objetivos profesionales y le llevó a iniciar la carrera de Arquitectura, en la que sólo permaneció un año, para luego matricularse en la Escuela de Artes y Oficios Massana. Allí inició lo que él mismo definió como su "época hippie": "Pasaba todo el tiempo tomando cervezas en la terraza del Zurich y viendo películas en la Filmoteca. Me ponía ciego de todo tipo de drogas: chocolate, caballo, anfetaminas... Y un día, después de leer algo sobre el cómic norteameri-



cano me convertí. Decidí ser dibujante *underground* y asumí ese papel en el aspecto más folclórico de la cuestión. Menos mal que cuando ya no iba tan acelerado comprobé que el cómic era algo más que el delirio de un drogadicto". Tras esta revelación, Martí inició una serie de trabajos como *Taxista* (serie iniciada en 1982) o *Dr. Vértigo* (en 1988, álbum editado por La Cúpula) publicados originalmente en la revista *El Víbora*, donde llevaba colaborando desde 1979 con series como *Tony Nuevaola* y *Lola Lista contra los Nada* (con guión de Rodolfo), *La edad contemporánea* (guión de Onliyú) o *Pepe Brocha*, convirtiéndose rápidamente en una de las firmas clásicas de dicha publicación y a la vez en uno de los autores más representativos de los 80. Martí ha estado siempre profundamente influido por Chester Gould, el creador de **Dick Tracy***, tanto en el estilo gráfico ("lo encuentro perfecto: económico de medios y superexpresivo") como, salvando las distancias, en el temático, presentando a menudo personajes tan grotescos y situaciones tan vertiginosas y tensas como las que al norteamericano le gustaba crear. Esto se refleja especialmente en los dos álbumes de **Taxista** (La Cúpula), un recorrido por la mente de un personaje para el que, como para Tracy, sólo existen los blancos y los negros más puros, lo bueno y lo malo, y que, como el detective, decide actuar en consecuencia. Posteriormente, Martí colaboró en la revista *Makoki* con *Dioxenes* y *El Sicario Macario* (ambas de 1989) y escribió dos guiones para el dibujante Tobalina (*Teléfono Erótico*, 1990, y *Call Girl/Línea Caliente*, 1992; ambos de temática erótica). No obstante, lo más destacado de su producción son, aparte de lo ya recomendado, la multitud de historias cortas que realizó y diseminó a lo largo de los años ochenta, algunas de las cuales se reunieron posteriormente en los álbumes **Monstruos modernos** (La Cúpula) y **Terrorista** (Complot). Tras haber destacado como un narrador de inmenso talento y como creador de un tebeo netamente urbano, Martí ha poco menos que desaparecido del mundo del cómic.

MARTÍN, JAIME (autor)

Jaime Martín nació en Barcelona en 1966, aunque creció y sigue residiendo en L'Hospitalet de Llobregat. Empezó a publicar en 1985 en la revista *Caníbal*, pasándose al cierre de ésta al mercado del tebeo infantil, colaborando en *Bichos* y en *Pulgarcito*, y al del humor, produciendo para la revista *A Tope* la serie **La basca que más casca** (reeditada en 1991 por La Cúpula en la colección *Historias Completas de El Víbora*), protagonizada por Los Primos del Parque, cinco gamberretes basados en sus amigos de L'Hospitalet. Paralelamente, se integró en el estudio La Omertá, formado por Alfredo Pons, uno de los autores básicos de la revista *El Víbora* durante los años 80, quien le ofreció a Martín la posibilidad de ilustrar unos más que interesantes guiones, recogidos posteriormente en **Historias de Amor y Odio** (La Cúpula). Al cierre de *A Tope* y cansado de producir material infantil, Martín dedicó todos sus esfuerzos a *El Víbora*, donde realizó **Sangre de Barrio**, un estupendo e intenso tebeo urbano en el que reflejaba la difícil vida de unos jóvenes de barrio marginal, y que le supuso el Premio al Autor Revelación en el Salón del Cómic de Barcelona de 1990. Ese mismo año apareció el álbum **Flores sobre el asfalto** (La Cúpula), recopilación de historietas autoconclusivas publicadas con anterioridad en la revista, ahondando en el tema urbano aunque con protagonistas femeninas. Ese mismo año, además, colaboró brevemente en la revista *Makoki* con la serie *Marta!*, a la vez que recuperó a **Los Primos del Parque** (La Cúpula) y su humor gamberro en *El Víbora*, utilizándolos de nuevo al año siguiente para, ayudado en el guión por Jordi, reinterpretar cuentos populares desde una perspectiva contemporánea y desmitificadora en *Los Cuentos de los Primos del Parque*, un álbum decepcionante no sólo en su facilonía y ramploña escritura sino también por su grafismo, bastante inferior a sus dos anteriores trabajos. En 1993 Martín decidió continuar la saga de Vicen, el protagonista de *Sangre de Barrio*, realizando



La supervivencia en un entorno urbano vista por Jaime Martín.

una nueva historia ambientada algunos años más tarde y con el tema de la reinserción como principal baza, incorporando a su dibujo nuevas influencias, siendo la más evidente la del manga, del que recoge algunos códigos narrativos. En 1994 publicó la serie *La memoria Oscura*, suerte de remembranza de los años del despertar sexual en contraposición a la represión ejercida por el colegio de curas al que acudía de niño. Posteriormente ha realizado *Infierno* (iniciada en 1996), *Los primos mojan*, en 1997, y *Sex Games*, álbum erótico aparecido en 1998: tres mediocres tebeos con los que Martín parece haberse echado a perder, lo cual es una lástima, ya que era de los pocos autores interesados en abordar un cómic de temática barrial, género poco transitado en la historieta española.

MARTÍN, MIGUEL ÁNGEL (AUTOR)

Este dibujante leonés nació el 20 de julio de 1960, y aunque empezó la carrera de Derecho

decidió abandonar sus estudios para dedicarse a lo que realmente le gustaba: el cómic. En 1983 participó en la fundación de la revista *Nimbus*, junto a otros ilustradores de la ciudad como Toño Benavides, y al año siguiente participó en la exposición *Rock, Comix y otros rollos*, organizada por Radio 3 con motivo del Salón del Cómic de Barcelona. Aparte de su activa participación en diversos fanzines, Martín empezó a colaborar en 1986 con el periódico *La Crónica de León* ilustrando las crónicas de sucesos (algunos de aquellos dibujos se recopilaron posteriormente en *Crónica Negra* —Midons—). A finales de 1987 inició para este medio la serie de tiras *Keibol Black*, protagonizadas por un investigador atípico, y al año siguiente consiguió el segundo premio del concurso Zona 84, organizado por el editor **Josep Toutain**, a raíz del cual le surgió el encargo de realizar una serie para la revista *Totem*. El resultado fue *The Space Between* (*La Factoría de Ideas*), un trabajo futurista en el que exploró los efectos de la violencia ambiental sobre un ambiente aislado y aparentemente aséptico. En 1989 creó para *La Crónica de León* una nueva serie de tiras, *Kyrie nuevo europeo*, protagonizada por *funny animals* (animales antropomorfizados), y a continuación produjo para *Totem* un conjunto de historietas reunidas bajo el título de *Psycopathia Sexualis* (Arrebatado/Camaleón Ediciones) desde las que disecionó, poco menos que clínicamente, el sexo desviado y la ultraviolencia. Poco después publicó, bajo la misma cabecera, otra serie de sexo, en este caso no explícito, titulada *Anal Core* (*La Factoría de Ideas*). En 1990 *Diario 16* le encargó una serie para su suplemento infantil, siendo el resultado la excelente *Días Felices*, su primer trabajo en color y una de las series para niños más peculiares que se han visto en este país, en la que aparecían temas como la deshumanización, la sustitución del cariño por sucedáneos tecnológicos y temas similares. Ese mismo año, Martín ilustró un guión de Oscaraiabar, *Atolladero Texas* (Glénat), para la revista *Makoki*, e inició la publicación de *Brian*



SEXUAL ASPHYXIA

(DOCUMENT)



Las historietas de Miguel Ángel Martín suelen explorar el sexo desde perspectivas poco comunes.

the Brain en *Krazy Comics*, serie que continuó al año siguiente también en *Makoki* y hasta la desaparición de esta cabecera. Las aventuras de Brian, un chaval cuya cabeza ha adquirido la forma de su cerebro, empezaron a reeditarse en 1994, junto a abundante material inédito, en su propio comic-book, editado por La Cúpula. Este paso vino motivado por la incorporación de Martín a la revista *El Vibora*, en cuyas páginas llevaba apareciendo desde el año anterior la "cyber-serie" *Rubber Flesh*, hasta la fecha su proyecto más extenso y en el que ha profundizado en los enigmas de la carne en un modo no ajeno a como lo hace el cineasta David Cronenberg, potenciando si acaso los elementos de ciencia-ficción. También para *El Vibora*, Martín creó a finales de 1996 a *Cyberfreak*, un niño con piernas metálicas cuya vida transcurría en una gasolinera situada junto a una autopista, y en 1998, inició en la misma revista la serie *Surfing On The Third Wave*, un duro retrato de la juventud del próximo milenio. También en 1998 se

publicó su álbum más duro y explícito, *Snuff 2000* (La Factoría de Ideas), protagonizado por dos inquietantes individuos que, ocultos tras sendas máscaras de caucho, cometen los más aberrantes crímenes sexuales frente a las cámaras. Ese mismo año Martín se convirtió en titular de los mismos periódicos para los que colaboraba cuando la policía italiana entró con una orden judicial en la casa de su editor en aquel país y requisó su material, bajo acusación de hacer apología de la violencia y la pederastia. Miguel Ángel Martín colabora habitualmente en revistas como *Rock de Lux* o *Primera Línea*, ha creado la imagen de Subterfuge, la discográfica independiente más importante de España, y es uno de los autores más reconocibles tanto temática como estilísticamente de la nueva historieta española. Su trazo limpiísimo y agradable se ve compensado por su interés por las imágenes turbadoras, bizarras y ultraviolentas. Aunque él defienda que sus trabajos son principalmente humorísticos y que los excesos que en ellos se cometen

están ahí precisamente para ridiculizar ("es tan demencial, que queda gracioso", según su propia definición), lo cierto es que su trabajo no es apto para todos los estómagos. En todo caso, es uno de nuestros nuevos creadores más interesantes.

• *Brian The Brain* números 1 al 4 (La Cúpula), *Kyrie nuevo europeo* volúmenes I al III (La Factoría de Ideas).

MARTZ-SCHMIDT, GUSTAVO (autor)

Gustavo Martínez Gómez, que tal era el auténtico nombre de Gustavo Martz-Schmidt, nació en 1922 en Cartagena y, aunque de formación autodidacta, probablemente fue el artista más completo y versátil de su generación: no sólo realizó unos tebeos de impecable factura sino que además creó una obra pictórica técnicamente notable y desempeñó labores de escenógrafo y figurinista en la industria teatral. Tras haberse iniciado profesionalmente en la ilustración de libros y haber ganado varios premios de dibujo y pintura en su ciudad natal, en 1949 decidió trasladarse a Barcelona. Allí contactó con Ediciones Cliper, donde se estrenó en el mundo de la historieta mediante personajes como Toribio, Doctor Cascarrabias o Pinocho. Tras unos coqueteos con la prensa y con Hispano Americana de Ediciones, Martz-Schmidt se integró en la plantilla de Editorial Bruguera, donde pulió su estilo, a la vez que iniciaba estudios en la Escuela de Bellas Artes Sant Jordi en un afán de perfeccionismo. Trabajador incansable, realizó tebeos para el extranjero, como *Space Girls*, publicado en Holanda, o *Johnny All Alone*, en Inglaterra, a la vez que desarrollaba su labor en el teatro y se dedicaba a la pintura mural. También participó en la fundación La Buhardilla, una asociación artística y cultural que reunió a lo más granado de la intelectualidad catalana de los años cincuenta. A principios de los sesenta creó el Martz-Schmidt Studio, una empresa de diseño que llegó a obtener el premio Unicef de cartelismo entre muchos otros. Y todo eso sin dejar de trabajar



El perfecto dominio de varios estilos de dibujo permitía a Martz-Schmidt realizar páginas tan maravillosas como ésta.

para Bruguera, donde seguía produciendo algunas de las mejores páginas que ha dado el cómic español. De entre las casi cincuenta series creadas por Martz-Schmidt es obligatorio señalar las siguientes: *El Doctor Cataplasma* (iniciada en 1953), fue la más longeva de sus creaciones a la vez que una de las más apreciadas por él mismo, y basaba su humor en un continuo toma y daca entre el diminuto Cataplasma y su impresionante criada negra, Panchita, un esquema que el autor repetiría a posteriori; *El Profesor Tragacanto y su clase que es de espanto* (creada en 1959), fue la única serie que pudo presumir de haber pasado por los dos *Pulgarcitos*, tanto por el original como por el de los años ochenta, ofreciendo en ambos casos unas excelentes historias en las que Martz-Schmidt dejó bien patente su admiración y simpatía por la chiquillería, consiguiendo sin duda una inusitada empatía con los lectores más jóvenes no exenta de complicidad con los más adultos; *La Pandilla Cu-Cux Plaf* (1962) era una estupenda muestra de folletín juvenil, protagonizada por unos

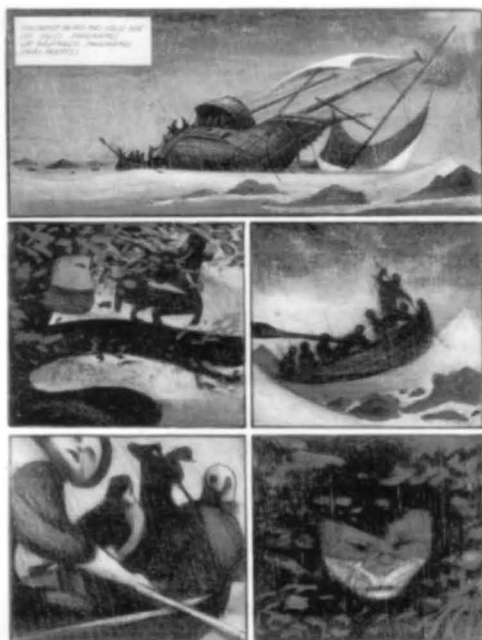


niños metidos a detectives y enfrentados al temible Fantomás Pérez, en la que alcanzó un nivel gráfico realmente excepcional; *Doña Urraca en el castillo Nosferatu* (1972), fue una historia larga seriada en Súper *Mortadelo* y tenida por los críticos como el momento cumbre en la obra de Martz-Schmidt, que unió en una sola aventura a la malévola y entrañable **Doña Urraca** (creada por el inolvidable Jorge, el padre de **Jordi Bernet***), a la clase del profesor Tragacanto y a una serie de monstruos clásicos de la literatura y el cine de terror (la serie fue interrumpida porque tras la aparición de las Hijas de la Noche, unas atractivas vampiras, la censura consideró que se había alcanzado "el techo de lo que se podía dibujar"); menos barrocos pero igualmente deliciosos resultaron tanto el irascible psiquiatra Camelio Majareto como Deliranta Rococó, de nuevo una mujer imponente acompañada de un hombrecillo minúsculo, en este caso su menordomo, los dos personajes a los que Martz-Schmidt, en ocasiones acompañado de su estudio, dedicó sus esfuerzos en la segunda mitad de los setenta y primeros ochenta; *Cleopatra reina del Nilo* fue una serie iniciada en *Mortadelo* en 1985 y continuada en *Guai!* tras el cierre de Bruguera al año siguiente, que guionizó **Francisco Pérez Navarro** y en la que el dibujante volvió a demostrar la gran riqueza plástica y el barroquismo que sabía imprimir en sus páginas a la vez que creó a una de las heroínas más exuberantes de la historia del tebeo español; *El Mago Oscuro*, serializada en 1987 en *Rumbo Sur*, fue la única serie en la que Martz-Schmidt no se vio coartado por un acelerado ritmo de producción, por lo que se encargó de todos los pasos de la creación, desde el guión hasta la rotulación, pasando evidentemente por el color, ofreciendo un nuevo festín para los sentidos. Sin duda uno de los más grandes maestros del tebeo español, Gustavo Martz-Schmidt falleció el 5 de enero de 1998.

🐉 *El Doctor Cataplasma y su criada Panchita* (Bruguera), *La pirámide Perdida* (Grijalbo Junior), *Deliranta Rococó*, Colección Olé números 1 y 415 (Ed. B).

MATTOTTI, LORENZO (AUTOR)

Nacido en 1954 en Udine, Italia, Lorenzo Mattotti creció de manera poco menos que itinerante, debido al trabajo de su padre, y más acostumbrado a dibujar y a leer revistas de tebeos como *Topolino* o *Il Corriere dei Piccoli* que a jugar con los amigos. A los 16 años, residiendo en Venecia, conoció a Fabrizio Otani, otro chaval aficionado al cómic que, con el seudónimo de Jerry Kramsky, acabó por convertirse en su guionista principal. Mattotti estudió Arquitectura y se empapó de nuevas influencias, especialmente de la de **José Muñoz***, que empezaba a publicar en la revista italiana *Alterlinus* las primeras aventuras de Alack Sinner, cuyos rasgos más característicos pronto sustituyeron a los de **Robert Crumb***, hasta entonces el principal referente estético de Mattotti. Éste, contando a la sazón 21 años, realizó un viaje a Brescia, localidad en la que residían Muñoz y su guionista Carlos Sampayo, para conocer en persona al maestro. Con quien mejor relación entabló, sin embargo, fue con Sampayo, quien le ofreció un guión que Mattotti ilustró encantado, aunque luego no encontraron editor que lo aceptara. Éste rechazó por parte de los editores hacia su obra, se repitió hasta 1977, año en que además de trasladarse a Milán, consiguió su primer trabajo profesional de las manos de Ottaviano, un editor que le ofreció publicar un álbum compuesto de historias protagonizadas por jóvenes marginales a cambio de realizar una adaptación de alguna obra clásica de la literatura. Casualmente, Mattotti y Kramsky ya tenían una historia de 40 páginas en la que se destilaba cierta fascinación por la marginación. Mattotti dibujó 50 páginas más, las combinaron con las que ya estaban realizadas y reconstruyeron la historia para que se adecuara más a lo que el editor pretendía, quedando el álbum, titulado *Alice Brum Brum*, en una suerte de Easy Rider a la italiana en la que ya está presente la tendencia del tándem a unir los pasajes reales con intrusiones oníricas que desvelen el mundo interior de los



Si por algo lamentamos la ausencia de páginas a color es por no poder reproducir el arte de Mattotti en todo su esplendor (de *El Cosmógrafo Sebastián Caboto*).

personajes. La obra clásica elegida, adaptada en 1978 junto a otro amigo guionista, Antonio Tettamanti, fue *Las aventuras de Huckleberry Finn*, de Mark Twain, primera obra que le consiguió cierta repercusión crítica e incluso algún premio. También con Tettamanti realizó su siguiente trabajo, *Tram Tram Rock*, una serie para la revista *Secondamano* que se editaría en España en 1981 entre los números 1 y 6 de la revista *Bésame Mucho*. El final de la década vino marcado por su primer acercamiento al color mediante la historia *Agata Blues*, serializada en *Canecaldo*, para la que combinó técnicas como el pastel, las ceras y los lápices de colores, algo completamente inusual hasta entonces en el mundo de la historieta. Tras la aparición en 1981 de *Incidenti* (su obra más Muñoz, aunque aún anclada en el realismo, debido probablemente a la influencia de Tettamanti), Mattotti conoció a dos dibujantes, Carpinteri e Igort, que le propusieron participar en el fanzine *Il Pinguino Studio*, cuya premisa fundacional era ofrecer a cada autor un número de páginas

para que hiciese lo que quisiera con ellas, promoviendo así sus proyectos más personales. Esta idea le encantó al editor de la revista *Alter* (en la que Mattotti había publicado a lo largo de 1982 la historieta *Il Signor Spartaco*, volviendo a retomar la técnica colorista que tan buen resultado le había dado en *Agata Blues*), quien propuso al grupo la realización autogestionada de un encarte para su publicación, otorgando total libertad y, por supuesto, una mayor difusión. Nació así *Valvoline*, una "publicación" de la que, a partir de 1983, aparecieron 7 números que bastaron para marcar un punto y aparte en la historia del tebeo italiano. Ese mismo año, Mattotti se reencontró con Kramsky para la creación de *Dr. Nefasto*, una historia de corte decididamente mágico, y para iniciar una serie de colaboraciones con *Il Corriere dei Piccoli*, la misma publicación de la que se alimentaban sus sueños en la infancia, cerrando así un círculo completo. En 1984 inició en solitario la publicación de *Fuegos* (La Cúpula), un trabajo revolucionario que tardó cerca de un año en con-



cluir y con el que cambió para siempre el modo de entender la ilustración en el cómic. El despliegue de pirotecnia y colorido realizado por Mattotti, convirtió la lectura de esta obra en una experiencia sensorial única, que además abrió los ojos de toda una generación de artistas mediante sus exhuberantes técnicas de coloración. La realización de *Fuegos* coincidió con la entrada de Mattotti en la plantilla de la prestigiosa revista de moda *Vanity*, donde inició una carrera de ilustrador de prestigio que le ha llevado a ser requerido habitualmente por *Cosmopolitan* y a encargarse de campañas publicitarias para empresas como Renault o McDonald's. En *Frigidaire* realizó varias historias cortas a color junto a Kramsky, como *El misterio de la casa Busseto* o *Dioses*, y en 1986 adaptó para la Caja de Sevilla el libro de F. Yanes *El hombre que interpreta sueños*. En 1987 hizo una historieta corta, *El ingeniero Dortes*, para el número 5 de la revista *Rumbo Sur*, también junto a Kramsky. Ese mismo año, el tándem realizó la que quizá sea su mejor obra en conjunto, *◀Susurro* (*Cimoc* números 129 a 135) un estudio sobre la parte oscura del alma indudablemente influida por la impresión que la obra cinematográfica del alemán Wim Wenders había causado en ambos autores. El siguiente paso de Mattotti, ya consagrado como un mago del color, fue sin embargo renunciar a él para regresar a un dibujo básico, basado en la línea y no en la mancha, para ilustrar un guión de su ex-mujer, Lilia Ambrosi, en *L'Uomo alla finestra*, historia que le llevó dos años terminar y mediante la que ambos, al parecer, exorcizaron en buena medida sus fantasmas personales. En 1992 realizó para la colección *Relatos del nuevo mundo* otro álbum en color, *◀El cosmógrafo Sebastián Caboto* (Planeta), sobre un guión de Jorge Zentner, siendo de lo mejorcito que salió de aquella colección. Desde entonces apenas ha vuelto a utilizar el cromatismo en tres ocasiones: en las historietas *Rostro de mujer* (*Co & Co* n° 4) y *Lettre d'une époque éloignée* (*A Suivre*, 1994) y en las cuatro páginas para el álbum colectivo *¡Socorro!* (Ed. B). El resto de su pro-

ducción historietística, por lo demás breve y probablemente existente únicamente por un amor desmedido al medio, que ni de lejos da tantas satisfacciones ni dinero como los trabajos de ilustración y publicidad anteriormente mencionados, ha sido en blanco y negro. En la revista *Nosotros Somos Los Muertos*, dirigida por **Max*** y Pere Joan, se han dejado caer algunas de estas raras perlas: *◀La llamada* (en el n° 1, junto a Ambrosi), *El secreto del pensador* (n°3) y *◀El santo cocodrilo* (n° 5, junto a Kramsky).

◀ *Dioses*, *El misterio de la casa Busseto* y *Zefiro* (*El Víbora* números 98, 100 y 101 respectivamente).

MAURO (autor)

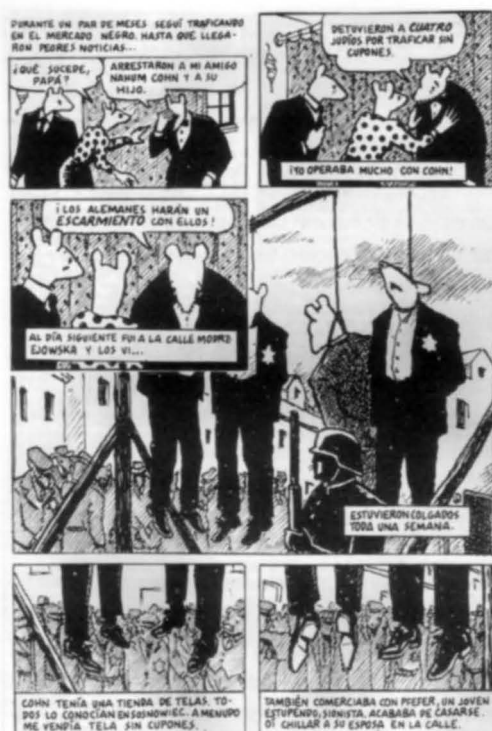
Mauro Entrialgo (Vitoria, 1965) es uno de los pocos autores de su generación que han conseguido cierta consolidación en el errabundo mercado del tebeo de fin de siglo. Enamorado de los cómics desde su más tierna infancia (ya a los ocho años empezó a tomar clases de dibujo, nada menos que con un profesor sordomudo), es no sólo uno de los principales valedores del humor de los 90 sino también uno de los más lúcidos comentaristas del medio urbano. Sus primeros trabajos profesionales vieron la luz en la revista *Makoki* y en *El Diario Vasco*, para el que realizó la tira *Armando Vanguardia*. Posteriormente, y tras haberse autopublicado *Sólo quiero tus ojos*, una curiosa historieta entre dramática y siniestra bastante alejada de su registro habitual, su experiencia fanzinería desembocó en la creación del *TMEQ*, todo un fenómeno en el País Vasco, donde se llegan a vender hasta 5.000 ejemplares de cada número. Fue aquí donde nació su primer personaje memorable, *◀Herminio Bolaextra* (publicado en tomo por Ezten Kultur Taldea en 1993), un periodista con un testículo de más y mucha mala leche de sobra que le sirve a Mauro para poner sobre la página todos los chistes de bar que ha ido recogiendo a lo largo de su vida. Además de ese costumbrismo bestia y escatoló-

gico, las páginas del *TMEO* acogieron también series como *La pandilla Galáctica* (escatología cósmica) y *El parque de atracciones* (análisis festivo-social), ambas recopiladas en el comic-book *La Pandilla Galáctica*, de El Pregonero. En 1991 llegó su segunda gran creación, Tyrex, un luchador de *pressing-catch* que oculta su rostro con una máscara de dinosaurio y que comparte piso con otros tres luchadores: Átomo, El demonio rojo (que posteriormente gozó de serie propia en *El Víbora*) y Drugos el acumulador (también con serie propia, en este caso para la revista musical *EGM*). Sus planchas están reunidas en *Tyrex* (EKT), probablemente su álbum más redondo. Otras colaboraciones de Mauro incluyen las tiras diarias de Blanca y Jorge para *El País* (publicadas a lo largo de agosto de 1994) y las planchas de *Alter Rollo*, para *El País de las Tentaciones*, cuyo primer volumen recopilatorio apareció en 1998 (La Factoría de Ideas). Su humor, más proclive a la sonrisa cómplice del que ve retratadas sus propias filias y fobias que a la carcajada abrupta, es una de las formas más inteligentes de flexionar los músculos del cerebro que podemos recomendar desde este libro.

El asesino anda "suelto" (El pregonero), *El demonio rojo* (La Cúpula) y *El efecto solomillo* (La Factoría de ideas).

MAUS (obra)

Si hay un tebeo premiado y reconocido de manera general por los medios "serios", ese es *Maus*, una imprescindible obra de Art Spiegelman que ha cosechado, sin ir más lejos, una beca del Museo Guggenheim de Nueva York, un Yellow Kid (premio que otorga el festival de cómic de Lucca) e incluso un Pulitzer, en 1992, siendo hasta la fecha el único cómic no publicado en prensa galardonado con esta última distinción (no porque no hubiera otros con los mismos méritos, pero bueno, ésa es otra historia). También ha sido reconocido internacionalmente por intelectuales de la talla de Umberto Eco, que no ha escatimado palabras a la hora de elogiarlo, y por la prensa, en la que se han podido



Los horrores del nazismo quedaron perfectamente reflejados en *Maus*

leer comentarios como los siguientes: "Una notable hazaña de detallismo documental y vehemencia novelística... un acontecimiento literario" (*The New York Times Book Review*), "Es la narración más emocionante y lograda jamás hecha sobre el Holocausto" (*The Wall Street Journal*).

Publicada originalmente por entregas (principalmente en la revista *Raw*, que el mismo Spiegelman había co-fundado y dirigido con el objetivo de difundir el cómic y el arte de vanguardia) y recogida posteriormente en dos libritos, *Maus* es tanto una biografía de Vladek Spiegelman, el padre de Art, centrada principalmente en su experiencia en la Polonia invadida por los nazis y los meses pasados en Auschwitz, como un inteligente ejercicio de metalenguaje, ya que Spiegelman hijo incluye el proceso de creación del tebeo dentro de la misma obra (conversaciones con su padre inte-



resándose por la historia familiar, fragmentos de su vida presente e incluso sus propias dudas sobre qué incluir y de qué prescindir). El inmenso talento como narrador de Spiegelman se plasma en la fluidez con la que se desarrollan las continuas transiciones entre pasado y presente y en el perfecto transcurrir paralelo de ambos tiempos. Su otro gran acierto es ilustrar la obra mediante unos dibujos aparentemente simples e icónicos (los protagonistas son animales antropomorfizados. Los judíos son ratones, los nazis gatos, etc.), con lo que no sólo consigue crear un agradable ambiente de ensoñación que rápidamente se ve roto por la irrupción de los horrores del nazismo (fuera de lugar en lo que en un principio se había supuesto una obra amable), sino que además acorta la distancia entre esos horrores y el lector: eliminando de su dibujo los detalles superfluos Spiegelman consigue que toda la atención se vea irremisiblemente atraída por la historia que cuenta, lo que dota a la obra de una especial intensidad.

De los dos álbumes, tan sólo el primero ha sido publicado en español (Norma/Muchnik). Del 2º está disponible la edición americana de *Pantheon*, a la venta en algunas librerías especializadas.

MAX (AUTOR)

Francesc Capdevila, "Max", nació en Barcelona en 1956. En 1973, estando aún en el instituto, entró en contacto con el grupo de dibujantes que preparaba el fanzine *El Rollo enmascarado*, mítica cabecera del *underground* español en la que destacaron autores como Nazario, Mariscal y el propio Max. La experiencia, además de para publicar, le sirvió para ponerse en contacto con la obra de **Robert Crumb***, quien prácticamente le abrió los ojos a las ilimitadas posibilidades del medio. Al finalizar el COU, estudió un año en la Escuela de Artes y Oficios Massana para posteriormente cursar Bellas Artes, en cuya facultad conoció al dibujante mallorquín Pere Joan, junto al que en



El amor de Max por la mitología se reflejó en unas páginas de belleza abrumadora.

1977 editó el fanzine *Muérdago*. Además de colaborar en revistas como *Star*, *Matarratos* o *Rock Comix*, Max realizó en 1977, junto al guionista Paco Mir, posteriormente miembro del grupo teatral Tricicle, una versión en tebeo de *El Capital* de Karl Marx para la editorial Pastanaga. Dos años más tarde, se convirtió en uno de los pilares fundamentales de la revista *El Vibora*, para cuyo primer número recuperó a un personaje nacido en las páginas de *Muérdago*, Gustavo, al que arrojó a una vertiginosa aventura antinuclear, *La actividad del Radio* (La Cúpula), convirtiéndolo en todo un símbolo del momento. Su siguiente peripecia, *El Comecocometrón* (La Cúpula), no hizo sino confirmarle como el segundo gran personaje del cómic español del momento, por detrás, cómo no, del Makoki de **Gallardo*** y Mediavilla. En el desarrollo de aquellas dos aventuras, Max experimentó una rápida evolución como artista, que le fue apartando paula-

tinamente del modelo Crumb para recuperar a clásicos de la línea clara como el francés **Hergé*** o el catalán Opisso, a la vez que empezó a leer libros de autores como Robert Graves, que contribuyeron a aumentar su interés por los temas mitológicos, empezando éstos a resultarle más atrayentes que las desmelenadas revueltas sociales protagonizadas por Gustavo. Además, descubrió a **Yves Chaland***, un autor que le marcó irreversiblemente y que le llevó a convertirse en el más francobelga de los autores de *El Víbora*. Todas estas nuevas influencias desembocaron en una prolífica etapa durante la que Max creó a un nuevo personaje, **Peter Pank**, versión gamera y contemporánea del famoso héroe de J. M. Barrie; realizó multitud de historietas cortas en las que depositó sus nuevas influencias (posteriormente recopiladas en **La muerte húmeda** —Complot—, un álbum imprescindible para entender su evolución artística además de una estimulante lectura); y publicó **El Carnaval de los ciervos** (Arrebato), álbum de 1984, de temática mitológica. Al mismo tiempo, empezó a experimentar con el color, principalmente con anilinas, acuarela y gouache, realizando cuatro memorables historias recogidas en el álbum **El beso secreto** (La Cúpula). En 1985 inició junto a **Mique Beltrán*** la serie **Mujeres Fatales** (La Cúpula), para la revista *Complot*. La prematura defunción de dicha cabecera, cuando tan sólo se habían publicado las dos primeras entregas, obligó a los autores a congelar la serie hasta que en 1988 consiguieron venderla a la revista francesa *l'Écho des Savanes*. Algo parecido le sucedió a Max con las series **13 Exploradores** (que apareció en los tres únicos números de *Europa Viva* y en uno del *TBO*) y **Balín y Balán** (una tira humorística que apareció en el *TBO* de 1986, dirigido por **Joan Navarro**, hasta que cerró en su séptimo número), con el agravante de que de estas dos nada más se supo. 1986 vio el regreso de Peter Pank, esta vez convertido en **El Licantropunk** (La Cúpula), a causa de un mal encuentro con los

hombres lobo que rondan por las *highlands* escocesas. Esta vuelta coincidió con el descubrimiento por parte de Max de la obra del ilustrador belga Ever Meulen, cuya influencia le llevó hacia un nuevo estilo más sintético, que se desarrolló plenamente en sus trabajos de cartelismo e ilustración, campos en los que a partir de 1987 realizó una obra amplísima, y cuya repercusión sobre sus tebeos empezó a ser evidente con la publicación de la historieta *El canto del Gallo* (La Cúpula). La década de los ochenta finalizó con la última entrega de las aventuras de Peter Pank, *Pankdinista* (con tinta y color de Gabi), y con la serialización entre julio y noviembre de 1989 de **La Biblioteca de Turpín** (El País-Aguilar), un tebeo infantil aparecido en *El pequeño País*. En 1992, Max realizó por encargo de la Asociación del Quinto Centenario el álbum *El jugador de los dioses* (Planeta), guionizado por J. Félix Machuca, y en 1994 publicó la serie *Alicia en la ciudad virtual* (Midons) en el suplemento *El País de las tentaciones*. Dejando aparte estos dos trabajos, probablemente menos personales, los años noventa han supuesto para Max un proceso de renovación tanto estilística como temática que ha acabado por convertirle en un autor completamente nuevo sin perder un ápice de interés. En 1991 realizó una historieta, *Los Invasores*, en la que renunció al color y, en gran medida, al estilo francobelga (con matices) que hasta entonces había estado utilizando, creando una pieza mucho más orgánica a base de romper la línea. Una expresión que siguió su camino a través de *La construcción de la torre* y que eclosionó en el número cero del fanzine *Nosotros Somos Los Muertos*, editado en mayo de 1993 por el propio Max, junto a Pere Joan y Emilio Manzano, como respuesta a la indiferencia generalizada ante los efectos de la guerra en Yugoslavia. En 1994 apareció **Órficas**, una narración original y novedosa en torno al mito de Orfeo, que combina prosa, historieta e ilustración para realizar un magnífico retrato de la obsesión artística, derivando sutilmente de lo cotidiano



a lo fantástico. Max repitió la experiencia con *Monólogo y alucinación del gigante blanco* (Camarasa & McDiego, 1996), otra obra en prosa ilustrada por él mismo. Finalmente, en 1997, serializó en *El Víbora* *El prolongado sueño del señor T* (La Cúpula), una obra onírica de redención existencial que además es su única historieta larga aparecida en los noventa. Paralelamente, y desde mayo de 1995, Max se ha encargado de la co-dirección, junto a Pere Joan, de *Nosotros Somos Los Muertos*, reconvertido en publicación semestral de espíritu combativo y altísima calidad, en la que además de recuperar a autores que, como **Lorenzo Mattotti***, habían desaparecido de nuestro mercado, se ha dado cancha a las obras de autores jóvenes como **Manel***, **Monteys***, **Sequeiros***, María Colino o el excelente Javier Olivares, y se ha presentado a un puñado de autores imprescindibles que, como Chris Ware, Lewis Trondheim o Max Andersson, aún permanecían inéditos en España. Max, sin duda uno de los mejores artistas surgidos del tebeo español y uno de los más respetados internacionalmente, es también uno de los mejores ejemplos de que el talento no tiene por qué ir reñido con la integridad profesional o el compromiso personal.

Como *Perros* (La Cúpula), *Dibujos raros* (libro de ilustraciones, Midons), *Nosotros Somos Los Muertos* números 4 y 5.

MAZZUCHELLI, DAVID (autor)

Influido por la lectura infantil de tebeos de superhéroes, David Mazzuchelli (Providence, 1960) empezó a recibir clases de dibujo a la edad de 14 años. Posteriormente se decantó por la pintura y estudió bellas artes, pero la lectura de los cómics de un compañero de clase, entre los que se encontraban los *Daredevil* de **Frank Miller***, le hicieron retomar la afición. Envió pruebas a las editoriales DC y Marvel siendo contratado por esta última (tras un par de números de prueba en diversas colecciones) como dibujante fijo de, precisamente, *Dare-*



El rotundo trazo de Mazzuchelli para *La Ciudad de Cristal*, adaptación de un texto de Paul Auster.

devil. Y aunque ya sus primeros episodios destilan corrección, fue a partir de 1985, tras pasar una temporada de nueve meses en Roma empapándose de nuevas influencias artísticas, cuando se convirtió en un dibujante interesante. Coincidió esta mejora estilística con el regreso de Miller a la serie que le había dado la fama, realizando juntos *Born Again* (Forum), una interesantísima saga de siete números que le puso en el punto de mira de los aficionados. Su siguiente proyecto, también con Miller, fue el excelente *Batman Año Uno* (colección *Batman* 1 al 3, Zinco), o lo que es lo mismo, la recreación del mito de **Batman*** desde una perspectiva contemporánea. Si en *Born Again* Mazzuchelli había sido bueno, en *Batman* fue realmente excepcional. Depurando su estilo

hacia una mayor sencillez y expresividad, con un control total del claroscuro muy influido por **Alex Toth*** y realizado por los adecuados colores de su mujer, la pintora Richmond Lewis, el dibujante demostró un notable salto evolutivo. Como notable fue el siguiente: abandonarlos tebeos de superhéroes (su despedida fue una preciosa historia de El Ángel, personaje de **La Patrulla-X***, para la colección *Marvel Fanfare*) y no volver a dibujar hasta descubrir las obras de autores como los hermanos **Beto** y **Jaime Hernández*** o **Lorenzo Mattotti***, que le inspiraron para desarrollar historias de tipo más personal. Se autoeditó una revista, *Rubber Blanket*, en la que publicó su nuevo material, y realizó junto a Paul Karasik una excelente versión en cómic de la novela de Paul Auster *La ciudad de cristal*, un trabajo que incluso el mismo Auster suele recomendar. El grafismo de Mazzuchelli es ahora más depurado y expresionista que nunca, dibuja en blanco y negro y ha limitado los trazos, cada vez más gruesos, a los elementos imprescindibles. Sus registros, por contra, son cada vez más amplios y variados, y así lo ha venido demostrando en las historietas dispersas que desde entonces ha publicado, en antologías como la canadiense *Drawn & Quarterly*, la americana *Zero*, o la japonesa *Manga Surprise*. También ha realizado varias portadas para el prestigioso magazine *The New Yorker*.

🐞 *La ciudad de cristal* (publicado por La Cúpula en 3 números), *Hombre Grande y Discovering America* (*El Wendigo*), *Stop the hair nude* (*Nosotros Somos Los Muertos* n°4).

McFARLANE, TODD (AUTOR)

Nacido el 16 de abril de 1961 en Calgary, Canadá, no fue hasta los 18 años que empezó a dibujar cómics, a la vez que iniciaba sus estudios de Artes Gráficas en la universidad, a la que había accedido gracias a una beca de béisbol, su otra gran pasión. Aunque desde un primer momento envió muestras a las editoriales, no fue hasta 1985 cuando por fin consiguió un

encargo de Marvel, ilustrando dos historias de complemento para los dos últimos números de la colección *Coyote*, con guión de **Steve Englehart**. En mayo de ese mismo año fue contactado por DC para sustituir a Don Newton, que acababa de fallecer de manera inesperada, como dibujante de la serie *Infinity Inc*, aunque en principio sólo por dos números, el 14 y el 15. Sin embargo su estilo, orientado a compensar las evidentes carencias de su dibujo mediante una estudiada composición de las páginas, cuajó entre los aficionados, por lo que se mantuvo ilustrando los guiones de **Roy Thomas*** hasta el número 37. En abril de 1987 regresó a Marvel, incorporándose como dibujante de la colección *Incredible Hulk* a partir del número 330, dando así comienzo una nueva y brillante etapa en la trayectoria del gigante de jade. Aupada por los inteligentes guiones de Peter David, quien cambió el concepto del personaje sumergiéndolo en una constante evolución, la serie se convirtió en una de las más interesantes del género durante casi cien números. McFarlane, no obstante, sólo permaneció en ella hasta el 346, cuando convertido ya en un dibujante con cierta capacidad de convocatoria pasó a encargarse del personaje emblema de la casa, **Spiderman***, en el número 298 de la colección *Amazing Spiderman*. Entintándose a sí mismo y gracias a la experiencia adquirida, su estilo desembocó en una dinámica puesta en escena que acentuaba los rasgos arácnidos del personaje (que se hizo más flexible a la vez que sus telarañas se convirtieron en auténticas redes pegajosas) y desarrolló una amplia gama de recursos que diesen la espectacularidad que su dibujo necesitaba para paliar defectos tan evidentes como sus irresolubles problemas con la anatomía o una tendencia a la caricatura no demasiado bien asumida. En todo caso, nada de lo dicho impidió que se convirtiera en un favorito del público, hasta el punto de que Marvel le planteó una inusitada oferta: inaugurar su propia colección de Spiderman, la 4ª protagonizada por el personaje, en la que podría estrenarse como autor completo (guión



y dibujo). Dicho y hecho, McFarlane abandonó *Amazing* en el 328 para dedicarse al nº1 de "su" *Spider-man*, que apareció en agosto de 1990, y en el que se acentuaron tanto sus rasgos estilísticos espectacularidad, abundancia de grandes ilustraciones y páginas dobles como sus deficiencias básicas (Spiderman llega a aparecer con dos pies izquierdos). Pese a que los guiones estaban estirados hasta la saciedad y a un dudoso gusto por los excesos góticos (anticipando el interés de McFarlane por todo lo "oscuro" que luego explotó en *Spawn*), la serie se convirtió en todo un exitazo, llegando a vender 2.500.000 ejemplares. McFarlane, sin embargo, no tenía participación directa de los beneficios ni del *merchandising* derivado, por lo que en el número 13 abandonó la serie cansado de dar millones a una empresa que no era la suya.

Sus preocupaciones, compartidas por otros dibujantes del momento como **Jim Lee** o **Rob Liefeld**, quienes al igual que Todd habían tenido oportunidad de estrenarse como megaestrellas en los números uno de colecciones Marvel diseñadas a su medida (*X-Men* y *X-Force* respectivamente), llevaron a éstos a formar una alianza que revolucionó el panorama de los cómics de superhéroes, creando junto a otros dibujantes punteros (Marc Silvestri, Erik Larsen, Whilce Portaccio...) Image Comics, un nuevo sello editorial que ampara sus creaciones y que desde mayo de 1992 viene haciendo la competencia a las dos grandes editoriales del género, Marvel y DC. Ese mismo mes de mayo apareció el primer número de la nueva colección de McFarlane, *Spawn*, un tebeo que aún se publica actualmente con regularidad metronómica y que se ha convertido en uno de los mayores éxitos del género, con unas ventas regulares que le colocan cada mes en el *top ten* de los más vendidos. Aunque como guionista es tirando a malo (es preocupante la demagogia y el fascismo mostrados en episodios como el del número 5 de la serie) McFarlane ha demostrado ser uno de los empresarios más avisados del sector. Además de un cómic exi-



Espectacularidad y sentido del diseño en el *Spawn* de Todd McFarlane.

toso (que ha derivado en más de media docena de colecciones relacionadas), Todd ha creado una empresa juguetera mediante la que produce unos fabulosos muñecos articulados que en la actualidad se venden realmente bien en multitud de países y que se nutren no sólo de los personajes por él creados, sino también por otras licencias que compra para poder mantener la producción (destacan las figuras del grupo musical Kiss, que hacen furor en las tiendas de discos de todo el mundo). Con tanto beneficio, ha podido permitirse contratar a guionistas tan reputados como **Alan Moore*** o **Neil Gaiman** para que escriban en sus colecciones y ha conseguido adaptar su *Spawn* a serie de dibujos animados y también a película de imagen real, obteniendo además un buen resultado en la taquilla gracias a sus excelentes efectos especiales. Y todo eso sin dejar de guio-

nizar su cómic, el *Spawn* original. Al menos, ser millonario no le ha quitado el gusto de hacer tebeos.

● *Hulk: Zona Nuclear*, con guión de Peter David, y *Spider-Man* números 4 al 6. Forum.

MILLER, FRANK (autor)

Nacido en Maryland, Estados Unidos, el 27 de enero de 1957, Frank Miller está considerado el autor más importante de cómics de superhéroes de la década de los ochenta. Con apenas diecinueve años se trasladó de Vermont, estado en el que había crecido, a Nueva York, donde de manera casi inmediata realizó sus primeros trabajos como dibujante, primero en la serie *Twilight Zone*, de Gold Key, y más tarde en *Weird World*, de DC. No obstante, la falta de encargos por parte de estas editoriales le llevó a encaminar sus pasos hacia la empresa más fuerte del sector en aquel momento: Marvel Comics. A partir de 1978 realizó para dicha editorial trabajos de relleno en las más diversas colecciones, desde *John Carter*, *Warlord of Mars* hasta *Spectacular Spiderman*, recalando finalmente como dibujante fijo de la serie *Daredevil* a partir de su número 158 (junio 1979), aunque dada la periodicidad por aquel entonces bimestral de la misma, también siguió saltando de un título a otro durante una temporada. Por fin, en diciembre de 1980 y con *Daredevil* al borde del desahucio comercial, Miller consiguió hacerse con el guión de la serie. Su primer número como autor completo fue el 168, y en él ya aparecía la más admirada de sus creaciones, Elektra, un antiguo amor de Matt Murdock (el *alter ego* de *Daredevil*) que regresaba a su vida convertida en asesina a sueldo. En el transcurso de los dos siguientes años, Miller llevó paulatinamente a *Daredevil* hasta los primeros puestos de ventas y asombró a la industria con sus innovadoras técnicas narrativas, su dinámica puesta en escena y sus inventivas soluciones gráficas (todo lo cual le emparenta con **Will Eisner***, una de sus mayores y reconocidas influencias). Pero no fue sólo por su enorme capacidad narrativa

(que no gráfica, ya que siempre ha sido un dibujante más bien limitado aunque lo suficientemente inteligente como para disimular sus carencias) que Miller destacó entre sus contemporáneos: los guiones secos y violentos, su interpretación del superhéroe como un fascista confuso, que tanto puede suscitar admiración como ser vituperado por vulnerar libertades básicas, y su exploración de la algo esquizofrénica psique de Matt Murdock/*Daredevil*, idealista abogado valedor de la ley como única fuente dispensadora de justicia en su identidad pública/enmascarado que se toma esa justicia por su mano en la privada, renovaron completamente el género superheroico (al que ya sólo le faltaba la aparición de **Alan Moore***), otorgándole una madurez hasta entonces desconocida. En 1982, y también para Marvel, contribuyó a la deconstrucción (menos radical, eso sí) de otro de los personajes emblemáticos de la casa, **Lobezno**, en una miniserie de 4 números guionizada por *Chris Claremont* y ambientada en Japón que fortaleció aún más sus vínculos con la cultura nipona, ya explorada tímidamente en *Daredevil*.

La popularidad adquirida con estos dos trabajos trajo consigo una inusitada oferta por parte de DC Comics, la cual ofreció a Miller unas excelentes condiciones contractuales (en las que se incluía una suculenta cifra como adelanto) para que trabajara con ellos. Miller aceptó y en julio de 1983 veía la luz el primer número de **●Ronin**/(Zinco), una serie de seis números escrita, dibujada y editada por Miller, con color de su mujer Lynn Varley, impresa en un papel de alta calidad y con unos criterios de producción inéditos hasta la fecha. El dibujo de Miller evolucionaba incorporando técnicas de autores europeos (notablemente **Hugo Pratt***) y la historia, una suerte de *thriller* tecnológico futurista, ahondaba aún más en la cultura japonesa (el protagonista era la reencarnación de un samurai deshonrado). Pese a su indudable calidad, y a las alabanzas de los profesionales del medio, el tebeo fue un fracaso económico y Miller no volvió a publicar hasta 1985 (con la excepción



de *Elektra Saga*, cuatro números aparecidos entre febrero y mayo de 1984 en los que extra-jo y remontó páginas de sus *Daredevil* combinándolas con material nuevo para contar linealmente la historia de Elektra). Su siguiente proyecto fue

Batman: The Dark Knight Returns (en castellano *El regreso del señor de la noche*, publicado por Zinco en un tomo y por Vid Cómics en dos), una apasionante serie de cuatro números ambientada en un futuro cercano y protagonizada por un **Batman*** cincuentón y decrepito. La multitud de puntos de vista utilizados, el espléndido montaje, la carga épica y el excelente uso de un numeroso y participativo reparto convertirían el *Dark Knight* en uno de los mejores diez tebeos de los años ochenta, y no me estoy refiriendo sólo al género de los superhéroes.

Tras el éxito cosechado con Batman, Miller inició una etapa en la que únicamente ejercería como guionista. A principios de 1986 apareció *Daredevil: Love & War* (Forum), una fallida novela gráfica con dibujos de **Bill Sienkiewicz***, a la vez que se iniciaba la publicación de *Elektra: Asesina* (Forum), una serie de ocho números que se llevaba gestando desde el año anterior y en la que la parte gráfica también corrió a cargo de Sienkiewicz, quien hizo en ella uno de sus mejores trabajos. Hiperviolenta, divertida, imaginativa y socarrona, *Elektra: Asesina* supuso no sólo una mirada despiadada sobre la política norteamericana (servida a través de una ficción desbocada y repleta de acción), sino también una completa ruptura de esquemas respecto a lo que se suponía podía ser un *comic-book*. También en 1986 apareció en la colección *Daredevil* una saga de 7 números bautizada *Born Again* (Forum), en la que Miller, complementado en la parte gráfica por un aún no muy conocido **David Mazzuchelli***, completó la labor que había comenzado durante su anterior estancia en la serie, despojando a Matt Murdock de todo lo que poseía para reinventarlo y hacerlo resurgir de las cenizas como un hombre mejorado. A caballo entre 1986 y 1987, y de nuevo con Mazzuchelli, Miller retomó



Con Batman, *El regreso del Señor de la Noche*, Frank Miller cambió el destino de los tebeos de superhéroes.

a Batman, esta vez en su serie regular, para reinterpretar su origen en cuatro gloriosos episodios (tres en la edición española de Zinco, colección *Batman 1* al 3) englobados bajo el título *Batman: Año Uno*, sin duda unos tebeos básicos en la historia del personaje y que han servido como modelo para las interpretaciones que de él se han venido haciendo desde entonces.

Tras un período dedicado a la redacción de los guiones de las películas *Robocop 2* y 3, y una disputa con DC Comics, junto a autores como **Alan Moore***, **Howard Chaykin*** o **Marv Wolfman**, debido a ciertas posturas corporativistas de la editorial (con la que ya no ha vuelto a colaborar), Miller reapareció en 1990 como guionista de *Give me Liberty* (Norma), una entretenida serie de aventuras en cuatro episodios protagonizada por Martha Washington, una joven negra que se hace militar en una

América futurista y ultraconservadora, dibujada por **Dave Gibbons**; y de *Hard Boiled* (Norma), una paranóica e hiperviolenta fantasía que tanto puede gustar y hacer gracia como ser aborrecida, no existen términos medios. Los (enormes) dibujos corrían a cargo del hiperrealista Geoff Darrow, quien atiborró sus páginas con un detallismo enfermizo y realmente abrumador. 1990 vio también el regreso del Miller dibujante, en la decepcionante novela gráfica *Elektra Lives Again* (Forum), que aunque contiene las que probablemente sean sus mejores ilustraciones (y un brillante color de Lynn Varley), no está a la altura de sus anteriores trabajos con el personaje. Una deficiencia indudablemente compartida por el guión de la miniserie de cinco números *Daredevil: El hombre sin miedo* (Forum), en la que retomó el origen del personaje desde una perspectiva más moderna (lo que para Miller parece significar más violenta) y no excesivamente satisfactoria, pese a algunas ideas interesantes y a los excelentes dibujos del estupendo **John Romita Jr.**

Finalmente, en 1991, apareció la serie en la que hasta el momento más a gusto parece encontrarse, *Sin City*, una visión posmoderna del género negro cultivado por el nefasto Mickey Spillane, escrita y dibujada por él en un poderoso y atractivo blanco y negro. Hasta el momento han aparecido el serial *Sin City* (1993), las series limitadas *Moriría por ella* (1993/94), *La gran Masacre* (1994/95) y *Ese cobarde bastardo* (1996), la novela gráfica *Valores Familiares* (1997) y varias historias cortas recopiladas en el volumen *Alcohol, chicas y balas* (todos publicados por Norma). Lamentablemente, y pese a algunas buenas ideas, los guiones de *Sin City* no son más que un compendio de clichés de lo más vulgares usados sin demasiada gracia y con excesiva violencia gratuita. En los últimos años, Miller también ha seguido escribiendo guiones para Gibbons, continuando la saga de Martha Washington con *Martha Washington Goes to War* (Norma), *Happy Birthday Martha Washington*, *Stranded in Space* y *Martha Washington Saves the World* (Norma), y para

Darrow (el prescindible *Big Guy & Rusty the Boy Robot*). Asimismo, y en 1998, publicó una miniserie de 5 números titulada *300*, en la que ha vuelto a contar con su esposa para la labor de colorista, en la que recreó un heroico suceso de la guerra entre Persia y Esparta.

La primera etapa de Miller en *Daredevil* está siendo recopilada en tomos por Forum. Hasta el momento han aparecido *Marcado por la muerte*, *Elektra*, *Guerra de bandas*, *Cazadores* y *Condenados*.

MIQUE (AUTOR)

Nacido en Jaraguas (Valencia) en 1959, Miguel Beltrán García se inició profesionalmente en el mundo del tebeo en 1980 a través de las páginas de la revista *Star*, aunque había debutado con anterioridad en su propio fanzine *El polvorón polvoriento*. Ese mismo año, aunque únicamente como guionista, publicó en *Bésame mucho* la historieta *El último adiós*, en colaboración con el dibujante Manuel Gimeno. También con Gimeno y para la misma revista, Mique produjo *Flashback en negro* y la serie *Ninguna rubia pedirá fuego a un perdedor* (editada en álbum en 1991 por JLL S.L.), dejando patente en ambas obras su gusto por la intriga y el género negro. Ya en 1982, escribió y dibujó para el número 7 de *Cairo* las 16 páginas de *►Pasaporte para Hong-Kong* (Complot), una trepidante aventura protagonizada por su personaje más célebre y adorable, la bellísima Cleopatra, una espía enamoradiza casada con un mariscal prusiano que se convirtió merecidamente en uno de los personajes más populares de la revista, sobre todo a partir de que en 1983 Mique la enviara hacia su primera aventura larga *►La pirámide de cristal* (Complot). Al año siguiente se inició la publicación de *►Macao*, excelente aventura que quedaría inconclusa debido al cierre de *Cairo*, pero que afortunadamente encontró hueco en la revista francesa *Pilote*, donde se publicó de manera íntegra y a color en 1985. Estos tres álbumes protagonizados por Cleopatra forman un único, alocado y



estimulante *cartoon* mediante el cual Mique se erigió como uno de los mejores herederos de **Hergé***, a cuyas milimétricas aventuras añade unas grandes y necesarias dosis de descaro, humor y velocidad (alejándose además de todo el convencionalismo del belga), y a cuyo grafismo incorpora un mayor sentido del movimiento y una angulación muy propia de los dibujantes valencianos de su generación (**Torres***, Gimeno, Sento...). Además de absoluto maestro de la elipsis y la cinética, Mique se destapó también como un pequeño genio del pastiche: personajes como el pérfido Dragón Rojo, el despistado Choni o la fatal Shangai, son parientes directos de Fu-Manchú, Cary Grant o la Burma de **Terry y los piratas***. El ciclo de Cleopatra es, en fin, una de las mejores historietas de humor aparecida en los ochenta.

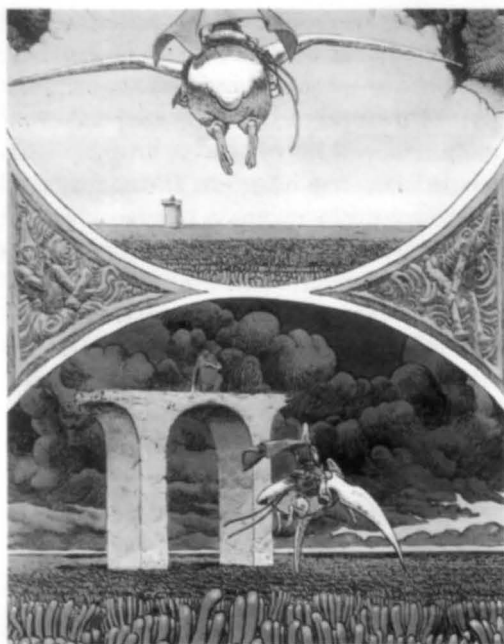
En 1985, y de nuevo en su faceta de guionista, inició para la revista *Complot* la serie **•Mujeres Fatales** (La Cúpula), consistente en cinco historias de desamor ilustradas por el estupendo **Max***. Pese a ocasionales ramalazos humorísticos, los textos de Mique para esta serie son sin duda los más tristes y poéticos de cuantos ha escrito en su carrera, además de suponer su hasta la fecha única incursión en el drama. La prematura defunción de *Complot*, cuando tan sólo se habían publicado las dos primeras entregas, obligó a los autores a congelar la serie hasta que en 1988 consiguieron vendérsela a *l'Écho des Savanes*. Mique, no obstante, no se durmió en los laureles. En 1986 escribió **•Livingston contra Fumake** (*Complot*), una aventura cuya serialización se inició en el número 30 de la malograda *Madriz*, dibujada por el excelente Keko, uno de los más notables exponentes del por aquel entonces nuevo cómic español. Una vez más, el cierre de la revista en la que se estaba publicando su historia, obligó a Mique a buscar una publicación extranjera interesada en su obra. En este caso, fue la versión italiana de *Totem* la que recogió el testigo. Pese a los inconvenientes editoriales, *Livingston contra Fumake* ha quedado como uno de los mejores álbumes realizados en nuestro país durante la pasada

década, y quizá como el mejor guión escrito por Mique: después de todo no es tan habitual encontrar en tan sólo 44 páginas unos personajes principales y secundarios tan estupendos, un ritmo y suspense tan frenéticos y un argumento tan perfectamente hilvanado. El distanciamiento posmoderno le otorga a este (en el fondo duro) retrato del crimen perfecto una pátina humorística que no hace sino resaltar con mayor brutalidad ciertos detalles, como un imprevisto estallido de violencia o una desencantada reflexión sobre la escasa perdurabilidad del amor, que se filtran en la narración helando la risa en el gáznate del lector. El dibujo de Keko, que llegaba de ilustrar con su trazo agresivo y su opresiva utilización del blanco y negro el claustrofóbico y también notable álbum **•La isla de los Perros** (Madrid Cómics), da el contrapunto ideal al guión de Mique, ofreciendo una atmósfera inquietante a la vez que respetando el decorado típico del más clásico género negro.

El 24 de febrero de 1990, Mique se incorporó a la plantilla de *El Pequeño País* para iniciar las aventuras semanales de Marco Antonio, el discolo vástago de Cleopatra, en formato de planchas dominicales. De esta serie se han publicado hasta la fecha tres álbumes recopilatorios: *Marco Antonio, La rebelión de las sombras y ¡Contra todos!* (Glénat). Pese a seguir dibujando igual de bien y a que las planchas tienen su gracia (a veces), lo cierto es que cada vez somos más los que echamos de menos a Cleopatra.

MOEBIUS (autor)

Jean Giraud, también conocido como Gir, y bastante más conocido aún como Moebius, nació en 1938 en Fontenay-sous-Bois, Francia. Aunque publicó sus primeras páginas de historieta mientras aún estudiaba Artes Aplicadas, estrenándose como profesional a través de la colección *Far West*, fue a partir de 1956 cuando empezó a trabajar activamente, colaborando en diversas publicaciones de la editorial Fleurus, como *Coeurs Vaillants* o *Ames-Vaillantes*, para las que dibujó su primera serie larga, *Un géant*



Moebius y su Arzach llevaron la revolución al tebeo fantástico.

chez les Hurons, y muchas cortas y autoconclusivas. Entre 1961 y 1966 colaboró en la *Enciclopedia de la historia de las civilizaciones* de la editorial Hachette (que curiosamente maquataba y diseñaba Jean Claude Mézières), siendo durante ese mismo período ayudante de **Jijé*** en la serie *Jerry Spring*. 1963 fue sin duda uno de los años más decisivos en la carrera de Jean Giraud. Por un lado, entró en *Pilote*, donde ilustró el primer episodio de *Blueberry*, guionizado por **Michel Charlier***, ayudando a crear una de las series más exitosas del cómic galo a la vez que uno de los mejores tebeos del oeste jamás realizados. Por el otro, decidió desdoblarse artísticamente y crearse una nueva personalidad, Moebius, un genio mutante que creció y creció hasta acabar por consumir al propio Giraud. Mientras este último continuaba las aventuras de *Blueberry*, alejándose poco a poco de la influencia de Jijé para encontrar su verdadero estilo, Moebius publicaba en *Hara-Kiri*, revista en la que fue desarrollándose su propia identidad artística (tan diferenciada de la de su

"yo real" que casi nadie se percató de que ambos dibujantes residían en un mismo cuerpo), a base de historietas cortas de temática fantástica, generalmente marcadas por el humor negro. Entre 1973 y 1975 colaboró en *L'Écho des savannes*, pero sintiendo que necesitaba un medio más apropiado para expresarse artísticamente como Moebius, creó en 1975, junto Jean-Pierre Dionnet y a Philippe Druillet, la revista *Métal Hurlant* y la editorial Humanoides Asociados. Allí publicó la rompedora y brillante **Arzach** (Eurocómic) una serie breve que sacudió el mercado de los tebeos de temática fantástica y que creó una gran expectación en torno a este autor, suponiéndole además un primer encargo para la industria del cine: realizar el *storyboard* de *Dune*. Su siguiente obra, **El garaje hermético** (Norma) aparecida en 1976, no hizo sino aumentar el reconocimiento a nivel mundial. Ese mismo año, Moebius ilustró un guión de Dan O'Bannon (autor también del libreto para la película de Ridley Scott *Alien*, el octavo pasajero, en cuya



realización participó el artista francés aportando varios diseños): ♦ *The Long Tomorrow* (Ed. B) una aventura futurista protagonizada por un detective un tanto especial. En 1978 inició su larga colaboración con el guionista chileno **Alejandro Jorodowsky***, a través del álbum *les Yeux du Chat*. En 1979 creó junto a Charlier a otro vaquero, Jim Cutlas, protagonista de la aventura *Mississippi River* (Norma), antes de reunirse en 1980 con Jorodowsky para realizar juntos la saga mística de *El Incal*, compuesta de seis álbumes. A causa de su creciente relación con el mundo del cine (realizó el *storyboard* de *Tron*, participó en la animación de *Los pasajeros del tiempo* y diseñó los personajes de *Willow...*) Moebius se trasladó a vivir a Los Ángeles. Fruto de su estancia en estados Unidos, es el álbum ♦ *Estela Plateada: Parábola* (Forum) aparecido en 1988 y guionizado por **Stan Lee***. Aunque dedicado principalmente a la ilustración, y centrado preferentemente en las series de Blueberry, que empezó a guionizar tras la muerte de Charlier, Moebius regresó en la década de los noventa al mundo de la ciencia ficción, que tan buenos resultados le había dado, con la serie *El mundo de Edena* y en 1992 se reunió con Jorodowsky para cambiar de registro mediante la serie *El corazón coronado*, otro delirio del chileno protagonizado por un profesor de filosofía de la Sorbona que se ve envuelto en una trama mística. Moebius es uno de los mayores artistas de nuestro tiempo. Su dominio de técnicas y de estilos es completamente abrumador, y su labor fuera del campo de los tebeos le ha granjeado el respeto de otros creadores. Sus cómics, sin embargo, se ven perjudicados por unos excesos de metafísica mal entendida, por una especie de filosofía de la nueva era, que hace preferible sus obras con otros guionistas.

✎ *Venecia Celeste* (ilustración; Norma).

MONTEYS, ALBERT (AUTOR)

Nacido en Barcelona el 15 de septiembre de 1971, Albert Monteys creció leyendo tebeos de Bruguera, de **Astérix*** y de **Spirou***, para

luego quitarse el sombrero, con la llegada de la adolescencia, ante los enormes talentos de **Jack Kirby*** y **Robert Crumb***. En la facultad de Bellas Artes conoció a otros jóvenes e inquietos dibujantes (Álex Fito, Ismael Ferrer y José Miguel Álvarez) junto a los que formó el colectivo La Peña. De sus reuniones surgieron una docena de personajes que pronto comenzaron a protagonizar historietas, realizadas al alimón con el único objetivo de entretenerse. El resultado, no obstante, agradó a los responsables de Ediciones Camaleón (donde Monteys ya había trabajado dibujando junto a Sergi San Julián el tebeo *Gorka*), quienes en septiembre de 1993 publicaron el número cero de *Mondo Lirondo*, íntegramente realizado por La Peña. La serie, de la que aparecieron siete números más hasta su finalización en mayo de 1997, supuso un soplo de aire fresco para la adocenada industria nacional, ofreciendo un producto no sólo competentemente dibujado sino, sobre todo, muy divertido y personal, que además consiguió el premio al mejor fanzine en el Salón del cómic de Barcelona de 1994. Ese mismo año, un Monteys recién licenciado realizó junto a Alfons López el suplemento infantil *Avui dels Supers* para el diario *Avui*, trabajo que abandonó para incorporarse a la redacción del semanario *El Jueves* en 1995. También en 1995, inició para la revista infantil catalana *Tretzevents* la serie *La Bruixa Matilde*, encantador personajillo traspasado en 1998 al mundo de la literatura mediante los libros ♦ *Els Germans Benet*, y ♦ *Oh, Quina Por*, escritos e ilustrados por Monteys y editados por Publicacions de l'Abadia de Montserrat. En 1996, además de estrenarse como director de la revista *Put a Mili* (cargo que desempeñó hasta su cancelación en julio de 1997), Monteys realizó un número único del comic-book ♦ *Calavera Lunar* (Camaleón), un excelente e hilarante trabajo que le supuso el premio al autor revelación del Salón de Barcelona de 1997 y nominaciones a mejor obra y mejor guión. Desde entonces, el autor barcelonés ha dedicado sus esfuerzos a proseguir intermitentemente *La Bruixa Matilde* y a continuar sus series para *El Jueves*: *Tato*, con

moto y sin contrato y Paco's Bar, esta última desaparecida en 1997 para dar paso a *Para ti, que eres joven*, una de las secciones más divertidas de la revista, realizada a medias con **Manel***. Junto a su coetáneo **Santiago Sequeiros***, Albert Monteys representa uno de los más firmes valores de la nueva historieta española. Su pericia gráfica y el desarrollo de un universo humorístico personal a la vez que entrañable le convierten de una de nuestras más seguras apuestas de cara al siglo XXI.

• *Mondo Lirondo* números 0 al 7 (Camaleón).

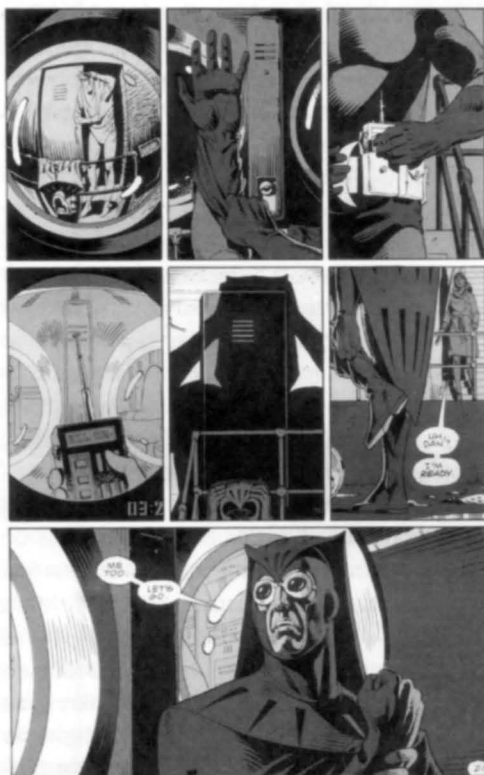
MOORE, ALAN (guionista)

Alan Moore nació en 1952 en el seno de una familia obrera de Northampton, Gran Bretaña. Envuelto en la realización de fanzines y otras actividades culturales desde que abandonó los estudios a los 17 años, Moore trabajó como porteador de lana y limpiador de baños de un hotel de su localidad hasta que empezó a ganar algún dinero con la escritura. En 1980 consiguió entrar en la industria del tebeo escribiendo once historias protagonizadas por el Dr. Who (famoso personaje televisivo británico), que dibujaron David Lloyd y John Stokes. Ese mismo año, empezó a realizar una tira cómica en la revista musical *Sound* y entró en la nómina de escritores fijos de la revista *2000 AD*, donde publicó series como *Future Shocks* y *Abelard Snazz*, en las que parodió las convenciones de la ciencia ficción. En 1982 se unió al dibujante **Alan Davis** para realizar veinte episodios del Capitán Britania editados en *Marvel Superheroes*, una revista en la que se mezclaba el material procedente de los tebeos de superhéroes norteamericanos con obras autóctonas como la de Moore y Davis. Ese mismo año, el guionista inició en la recién creada *Warrior* dos de sus más famosas series, •*Miracleman* (Forum), de la que aparecieron veinte episodios ilustrados por Garry Leach y Alan Davis, y •*V de Vengeance* (Zinco), junto a David Lloyd. La primera, fue una innovadora aproximación al género

de los superhéroes desde una perspectiva hasta entonces desconocida, la realista, a la vez que una reflexión sobre el uso del poder y sus consecuencias; la segunda estaba ambientada en una Inglaterra futura, en la que un régimen fascista de no pocas similitudes con el thatcherismo se veía desafiado por un revolucionario que hacía lo posible por llevar al país hacia la anarquía, privando al Estado de sus principales responsables políticos y de interior (¡y encima era el protagonista!). En ambas se reveló como un guionista muy superior a la media. Además de realizar otros trabajos para *2000 AD*, como los once episodios de la serie *Time Twisters*, ilustrados por el español Jesús Redondo, los diecisiete de *D. R. and Quinch's Guide to Life*, de nuevo con Alan Davis, y los veinte de *The Ballad of Halo Jones*, junto a Ian Gibson, Moore fue contactado por la editorial norteamericana DC Comics, pasando en 1983 a encargarse de la serie •*La Cosa del Pantano* (Zinco), que guionizó hasta 1987 (en total, 44 números y 3 anuales); generalmente acompañado a los pinceles por Steve Bissette, John Tottleben y Rick Veitch. Con ella, Moore consiguió renovar para el cómic un género, el de terror, que hasta el momento no había hecho sino beber una y otra vez de los mismos esquemas. Escalofriante a veces e inquietante a menudo, *La Cosa del Pantano* gozó además de una de las más estupendas historias de amor vistas en un tebeo, y le supuso a Moore el reconocimiento internacional. No obstante, lo mejor estaba por venir. Tras realizar algún que otro episodio de series como *Vigilante*, *Green Lantern* o **Superman***, Moore se unió a su paisano **Dave Gibbons** para, en 1986, sacudir hasta los cimientos el mercado de los superhéroes con su serie de doce números •*Watchmen* (Zinco), una extraordinaria obra de política-ficción editada por DC en la que se especulaba sobre cómo podría haber afectado a los Estados Unidos la existencia real de aventureros enmascarados. Repleta de niveles de lectura y estructurada como si de un encaje de bolillos extremadamente complejo se tratase, *Watchmen*



marcó un punto y aparte no sólo en el género de las mallas sino en el medio al completo. Ese mismo año, la editorial independiente Eclipse publicó *Miracleman* en Estados Unidos, hecho que Moore aprovechó para escribir los capítulos de la serie que se le habían quedado en el tintero a causa del cierre de *Warrior*. En 1987, hizo lo mismo, aunque de nuevo en DC, con *V de Vendetta*, que también había quedado inconclusa. En 1988, y tras la publicación de *La broma asesina* (Zinco, Vid), un tebeo dibujado por **Brian Bolland** en el que reinventó a El Joker del mismo modo que **Frank Miller*** había reinventado a **Batman*** unos meses antes, Moore, ofendido por el desprecio de DC hacia sus autores, decidió abandonar el circuito de los tebeos comerciales. Formó su propia editorial, Mad Love, junto a su mujer Phyllis y a Deborah Delano, esposa del también guionista Jamie Delano, y publicó *AARGH!*, un proyecto colectivo anti-homofobia. Aún en 1988, se unió a **Bill Sienkiewicz*** para realizar *The Secret Team*, un duro ataque a la guerra sucia llevada a cabo desde la política interior y exterior de los Estados Unidos publicado por Eclipse en el álbum *Brought To Light*. En 1989 volvió a publicar directamente para Gran Bretaña a través de la antología *A1*, para la que retomó a los Bojeffries, personajes creados a principios de los ochenta junto al dibujante Steve Parkhouse, e inició con el australiano Eddie Campbell la serialización de *From Hell* (Planeta-De Agostini), una personal y fascinante reconstrucción de la carrera criminal de Jack el Destripador, cuyos primeros capítulos aparecieron en la revista *Taboo*. En 1990, y tras realizar la novela gráfica *A Small Killing*, ilustrada por el argentino Óscar Zárate, Moore se reencontró con Sienkiewicz para publicar desde Mad Love los dos primeros números de *Big Numbers*, su primer proyecto largo desde *Watchmen* y, a juzgar por lo que pudimos saber de él, quizá el más interesante de su carrera. Sin embargo, una extraña maldición pareció caer sobre el guionista aquel año. Sienkiewicz se retiró de la serie porque se sentía muy constreñido por los detallados guiones,



Los viejos hábitos son difíciles de olvidar. Búho Nocturno vuelve a calzarse las mallas en *Watchmen*.

quedando la misma en manos del único dibujante que podía seguirla sin que se notara un cambio brusco, su ayudante, Al Columbia. Éste, en plena crisis existencial porque quería desarrollar su propio estilo y no seguir imitando el de Sienkiewicz, decidió quemar los originales que ya había dibujados y desaparecer del mapa (le encontraron de chef en un restaurante dos años más tarde). Mad Love se disolvió a causa del divorcio entre los Moore y *From Hell* se quedó colgada debido al cierre de *Taboo*. El guionista decidió entonces volver al género de los superhéroes con la miniserie paródica *1963*, editada por Image Comics. A lo largo de la década, ha seguido escribiendo habitualmente para esta editorial, guionizando tebeos como *Spawn* y *Violator* (ambos propiedad de **Todd McFarlane***), *Wildcats* (de **Jim Lee**) o *Supreme*

y *Youngblood* (creados por Rob Liefeld), tebeos de superhéroes indudablemente superiores a la media pero que por otra parte representan un paso atrás respecto a sus anteriores obras, si bien la falta de pretensiones evidenciada por Moore deviene en un correcto entretenimiento. Por otra parte, Kitchen Sink se ofreció a editar *From Hell* como serie propia, por lo que Moore y Campbell pudieron retomarla, finalizándola en 1996 con la publicación del número 10, aunque en septiembre de 1998 apareció un epílogo inicialmente imprevisito. En 1999, un Moore de nuevo en plena forma, creó el sello America's Best Comics, desde el que ha empezado a publicar sus trabajos de género, estrenándose con *The League of extraordinary Gentlemen* (seis números de aventuras victorianas protagonizadas por un reparto estelar: el Capitán Nemo, Mina Murray, Allan Quatermain, el Dr. Jeckyll y el hombre invisible), junto a un Kevin O'Neill en estado de gracia, y *Tom Strong*, serie ilimitada de inspiración *pulp* dibujada por el estupendo Chris Sprouse. A éstas les siguieron otros títulos como *Promethea*, *Tomorrow Stories* o *Top 10*.

MORA, VÍCTOR (guionista)

Víctor Mora puede presumir de ser no sólo uno de los guionistas más prolíficos que en este país se han dedicado a la historieta, sino de haber creado un buen número de personajes verdaderamente míticos, entre los que se cuentan **El Capitán Trueno***, **El Jabato** o **Dani Futuro**. Mora nació en 1931 en Barcelona, pero su familia se vio obligada a exiliarse a Francia durante la Guerra Civil. Una vez finalizado el conflicto, Mora regresó a su ciudad natal "con dos cosas en la maleta: el amor por los cómics americanos y por las historias de **El Príncipe Valiente***". Su primer trabajo, la serie *Capitán Kerr*, publicada en 1949 por la revista *Historietas*, fue completamente realizada por él. Pese a todo, Víctor Mora era consciente de que lo suyo no era dibujar, sino escribir, y no volvió a coger los lápices. Su primera serie

importante fue *Doctor Niebla*, publicada en 1954 en la revista *Súper-Pulgarcito* con dibujos de Francisco Hidalgo. Poco después, Mora creó la serie *Al Dany*, una historia de ciencia-ficción de nuevo dibujada por Hidalgo. En 1956 la editorial Bruguera planeaba lanzar un nuevo personaje en la línea de su exitoso *El Cachorro*, la famosa serie de aventuras realizada por *Juan Iranzo*, por lo que le encargó a Mora, que por entonces firmaba sus guiones como Víctor Alcázar, que inventara algo parecido. Mora, recordando a su Príncipe Valiente del exilio, se inspiró en él para crear un nuevo héroe medieval: **El Capitán Trueno**, cuyas andanzas empezó a ilustrar el gran **Ambrós***. Los cuadernillos de *El Capitán Trueno* obtuvieron un éxito tan arrollador que el personaje consiguió su propia revista semanal. Mora, en todo caso, y pese a seguir guionizando las aventuras semanales de Trueno, creó otros muchos personajes para Bruguera, como *El Jabato* (1959), cuyas aventuras dibujó hasta su muerte Francisco Darnís, *El Cosaco Verde* (1960) que dibujó Fernando Costa, o *El Corsario de Hierro* (1970) que le reunió de nuevo con Ambrós. Todas las series tenían en común que estaban protagonizadas por un trío compuesto por el héroe y sus dos entrañables compinches, uno grandote, descomunadamente fuerte y generalmente glotón (Goliath, Taurus, MacMeck...) y otro delgaducho y hábil (Crispín, Fideo de Miletto, Merlini...). A partir de 1960 Mora escribió para la agencia Selecciones Ilustradas, de **Josep Toutain**, para la que creó, entre otras, el *western Sunday*, junto al dibujante Víctor de la Fuente, y la aventura de ciencia ficción *Dani Futuro*, ilustrada por **Carlos Giménez***, iniciada en *Gaceta Junior* y finalizada nada menos que en el semanario francobelga *Tintin*. Su actividad en Selecciones le permitió trabajar regularmente para el mercado internacional y comenzar a tratar temas más adultos en sus guiones. Fruto de esta nueva situación fueron *Las crónicas del Sin Nombre* (Nueva Frontera), dibujada por Luis García y publicada en 1973 en la prestigiosa revista *Pilote*, de la



editorial francesa Dargaud, o *Felina*, un folletín de aventuras ilustrado por **Annie Goetzinger** a partir de 1975. A lo largo de la década de los setenta, Mora adaptó al cómic, además, decenas de novelas clásicas para la colección *Joyas Literarias Juveniles* de Bruguera. Autor de reconocido compromiso ideológico, entre 1978 y 1979 escribió dos aventuras protagonizadas por la aventurera Tequila Bang e ilustradas por el grupo Premia 3 (formado por Giménez, Adolfo Usero y **Alfonso Font***), que se publicaron seriadas en la revista comunista *La Calle*. Durante los años 80 Mora continuó guionizando historieta adulta, realizando trabajos como *Los Inoxidables* (1982), dibujada por Antonio Parras, *Los Ángeles de Acero* (1983), de nuevo con Víctor de la Fuente o una excelente serie sobre la Guerra Civil ilustrada por varios autores en 1986, inexplicablemente inédita en álbum. Pero además de su infatigable carrera como guionista, Mora ha escrito un buen número de novelas y ha sido traductor, articulista y redactor de periódicos como *La Vanguardia*. Su impecable trayectoria fue reconocida con el Gran Premio del Salón de Cómic de Barcelona de 1998. Víctor Mora es uno de los más grandes guionistas con los que ha contado el tebeo español. A su enorme producción (cerca del centenar de series entre las producidas para España y las editadas directamente en el extranjero), se une un nivel de calidad estable que oscila entre lo correcto en sus momentos más prolíficos y lo realmente notable en sus proyectos más personales. Su nunca disimulado compromiso con los ideales libertarios, evidente incluso en sus series juveniles (las aventuras de sus héroes, como Trueno o el Jabato, eran continuos cantos a la libertad y en contra de la opresión; no es de extrañar que parasen poco por España), contribuyó a los sueños de miles de lectores tanto adultos como pequeños. Nunca se lo agradeceremos bastante.

✎ *Capitán Trueno edición facsímil* volúmenes I al III, *El Capitán Trueno* de Víctor Mora y *Fuentes Man* volúmenes I al III, *El Corsario de*

Hierro números 1 al 18 (Ed. B); *Dani Futuro* números 1 al 7 (Forum); *Felina* (Nueva Frontera); *Los misterios de Barcelona*, *El ogro de Djibel* y *Cimoc Especial Heroínas* (Norma); *Tequila Bang contra el Club Tenax* (De La Torre).

MORTADELO Y FILEMÓN (personajes)

Creados por **Francisco Ibáñez***, Mortadelo y Filemón debutaron de forma discreta en el número 1.394 de *Pulgarcito*, publicado en enero de 1958. Por aquel entonces eran una parodia de la típica pareja de investigadores privados a lo Holmes/Watson (Filemón se tocaba con un bombín británico y hasta fumaba en pipa), su serie se llamaba *Mortadelo y Filemón Agencia de Información* y nadie podía imaginar que en breve iban a convertirse en los personajes más populares de la historia del tebeo español. En todo caso, sus rasgos más característicos ya estaban definidos: Filemón sólo tenía dos pelos y era el jefe; Mortadelo estaba calvo, era un peligro con patas y revelaba su esquizofrenia disfrazándose de cualquier cosa en cualquier momento. Sus aventuras tendían hacia un humor no por hilarante menos cruel y salvaje, lo que les convirtió rápidamente en los principales representantes del garrotazo y el tentetieso, llamando poderosamente la atención de los lectores. El 19 de marzo de 1962, a partir del número 54, Mortadelo y Filemón empezaron a aparecer en la revista *Tío Vivo*, y el 23 de noviembre de 1964 sus aventuras pasaron a ocupar las páginas centrales de *Pulgarcito*. El 27 de enero de 1969, la aparición del nuevo semanario *Gran Pulgarcito*, creado a imitación de las revistas francesas de Dargaud (principalmente de *Pilote*), propició la publicación de la primera historieta larga de Mortadelo y Filemón, *El Sulfato atómico*, principal reclamo de la nueva cabecera. En ella, encontramos a los personajes convertidos en agentes de la T.I.A. (Técnicos de Investigación Aeroterráquea), una agencia de espionaje que cambió la orientación de sus aventuras, pasando de parodiar a Holmes y derivados para hacer lo propio con James Bond



Mortadelo y Filemón: acción sin límites.

y demás agentes secretos. Conocimos asimismo a dos secundarios convertidos a partir de entonces en personajes fijos, el Súper y el Profesor Bacterio, y pudimos comprobar la influencia que el maestro **Franquin*** había ejercido sobre Ibáñez. También en 1969 se creó la colección *Ases del humor*, destinada a recopilar en álbumes de tapa dura las aventuras largas de Mortadelo y Filemón que iban apareciendo en *Gran Pulgarcito*. Así se suceden *Contra el Gang del Chicharrón*, *Safari callejero*, *Valor... ¡y al toro!*... En agosto de 1970, cuando tan sólo llevaba publicados ochenta y cuatro números, *Gran Pulgarcito* desapareció para ser sustituida por *Mortadelo*, de similares contenidos e iniciada en noviembre de ese mismo año. Ya con Mortadelo y Filemón convertidos en las grandes estrellas del tebeo español, se sucedieron las nuevas publicaciones: en 1971 aparecieron los primeros números de la *Colección Olé*, una colección de álbumes en rústica dedicada a todos los personajes de Bruguera, pero con principal protagonismos de los de Ibáñez; posteriormente llegaron *Súper Mortadelo*, decenas

de *Extras Mortadelo* y la colección *Super Humor*. Aunque Ibáñez producía historietas a destajo, la editorial quería más huevos de oro, por lo que puso a otros autores a trabajar con la gallina creando el Bruguera Equip, compuesto de dibujantes y guionistas anónimos que empezaron a producir más tebeos aún. En 1985, con la editorial ya en suspensión de pagos, un Ibáñez más que harto abandonó a sus personajes, cuyos derechos estaban en posesión de Bruguera, para irse a publicar a la revista *Guail*. Mortadelo y Filemón siguieron apareciendo hasta el cierre definitivo de la editorial, al año siguiente. En 1987, el Grupo Z adquirió el fondo editorial de Bruguera, creando el sello Ediciones B, con el que Ibáñez llegó a un trato para retomar las aventuras de sus más famosas criaturas. Desde entonces, ha seguido produciendo nuevos álbumes a un ritmo de seis anuales. Mortadelo y Filemón han sido y son un fenómeno sin precedentes (y nos tememos que, desgraciadamente, sin repetición posible) en la industria del tebeo español. Convertidos en auténticos iconos culturales, siguen siendo leídos por señores de cuarenta y cincuenta años que no leen ningún otro tipo de tebeos. Las colas que se forman cada vez que Ibáñez firma ejemplares en, por ejemplo, una feria del libro, empujados por la moda que esté. Son, en definitiva, uno de los escasos acontecimientos culturales de primer orden que han surgido del medio en este país. Ah, y además sus aventuras son realmente divertidas.

☛ A modo de muestra: *Chapeau el Esmirriau, Magín el mago, ¡A las armas!, Olimpiadas 78, Los Ángeles 84, El 40 Aniversario*. Ed. B.

MUÑOZ, JOSÉ (δικυαντε)

Nacido en 1942 en Pilar, un pueblo a 50 kilómetros de Buenos Aires, Argentina, José Muñoz aprendió a leer gracias a los tebeos, quedando tan impresionado por las historietas que de **Héctor Oesterheld*** y **Hugo Pratt*** publicaba la revista *Misterix*, que en cuanto terminó la primaria (a los doce años) se matriculó en la Escuela Panamericana, donde **Alberto Bre-**



ccia* enseñaba a dibujar. Tras dos años de trabajar en la metalurgia debido a los problemas económicos que estaba atravesando su familia, los contactos que había adquirido en la escuela le ayudaron a conseguir, con apenas 15 años, el puesto de ayudante del dibujante **Francisco Solano López**. A los dieciocho, empezó a dibujar para la editorial Frontera, ilustrando una historieta de guerra escrita por Oesterheld, pero aún tuvo que esperar hasta 1963 para firmar su primer trabajo importante, *Precinto 56*, una serie policiaca guionizada por Ray Collins (seudónimo del escritor Z. J. Zappietro), que se publicó en *Misterix* hasta el año siguiente. La creciente crisis del mercado argentino, sin embargo, obligó a Muñoz a dibujar durante años material que no le gustaba en absoluto para revistas de la editorial británica Fleetway. En noviembre de 1972 decidió abandonar Argentina, cada día más revuelta políticamente, para marcharse a Londres, donde siguió dibujando hasta que, al año siguiente, harto de historietas estúpidas, abandonó el pincel para ponerse a limpiar platos. En 1974, y por mediación de su amigo **Óscar Zárate**, conoció a su paisano el escritor Carlos Sampayo. A lo largo del verano de ese mismo año, los dos emigrados crearon a Alack Sinner, un detective privado neoyorquino que había abandonado la policía por no soportar los métodos brutales, el racismo y la corrupción, nacido del amor de ambos por la narrativa policiaca. Antes de que finalizara 1974, ya había aparecido su primera aventura, publicada en la revista italiana *Alter Linus*. Pero tras un ciclo inicial de diez historias, Muñoz y Sampayo fueron alejando paulatinamente al cada vez más desencantado detective de todo tipo de intriga, utilizándolo para hacer un sobrio retrato de la miseria y la marginación, de personajes derrotados por la vida, del ambiente que les rodea y de las circunstancias que los han llevado hasta allí. Así, en 1979, realizaron *☛ Sophie* (La Cúpula), álbum protagonizado por un dolorido personaje secundario de las aventuras de Alack, y en 1980 presentaron *El Bar*, una serie coral que transcurría entre las salidas



La justicia norteamericana en acción. ¿Dónde está Alack Sinner?

y entradas del bar de Joe, el mismo al que Sinner acudía regularmente. Y aunque en 1982, retomaron al detective para *☛ Encuentros y Reencuentros* (Ed. B), el foco de atención del trabajo se centró sobre la miseria, moral y física, de Norteamérica. En su siguiente proyecto, el impresionante *☛ Sudor Sudaca* (La Cúpula), Muñoz y Sampayo abordaron directamente la triste realidad del continente del que tuvieron que exiliarse en seis historias cortas; algo que volvieron a hacer, si bien desde otra perspectiva, en *☛ Nicaragua* (El Vibora números 70 al 77), serie en la que mezclaron la visita de una delegación nicaragüense a la ONU, justo en el momento más álgido de la campaña antisandinista por parte de la administración Reagan, con una nueva aparición de Alack Sinner y la exploración de sus relaciones con las mujeres de su vida. En 1986, cambiaron de registro para realizar *Juego de luces* (El Vibora números 100 al 104), una reflexión sobre la manipulación política de la cultura revestida de intriga criminal. Su siguiente trabajo juntos fue también el

último importante (aunque siguieran produciendo pequeñas perlas de tanto en cuando). Se trató de *Billie Holiday*, una compleja biografía de la mítica cantante de jazz en la que, además del recital artístico de Muñoz, más impresionante aún que a lo que nos tiene acostumbrados (y ya es decir), Sampayo saldó una deuda con el estilo musical que le tiene enamorado. Lamentablemente, el guionista enfermó gravemente en 1992, estando a punto de morir a causa de una afección coronaria y sufriendo posteriormente una larga convalecencia, por lo que hasta la fecha los dos amigos no han tenido ocasión de volver a colaborar. Ese mismo año, Muñoz ilustró a color un competente guión del novelista **Andreu Martín** para la colección *Relatos del nuevo mundo*. El resultado fue *Rumbo Norte* (Planeta), una reconstrucción de la odisea del capitán Alejandro Malaspina, interesante pero algo fallida (y bastante desconcertante; Muñoz es, indudable-

mente, un artista para blanco y negro). Ya en 1997, el dibujante colaboró con el novelista **Jerome Charyn** en la realización de *El colmillo de la serpiente* (Norma), un curioso thriller metafísico de esos que suele firmar el norteamericano que debió ser del gusto de ambos, ya que al año siguiente empezaron a trabajar en un nuevo proyecto en común, *Panna María*, editado a principios de 1999. Rey del expresionismo y de la abstracción, de los contornos sin definir y de la mancha más espesa, José Muñoz es uno de esos artistas tan enormes que cualquier valoración que se pretenda hacer sobre ellos se queda ridículamente corta. Capaz de transmitir toneladas de información sensorial con tan sólo un par de trazos y de definir los escenarios a base de luces y sombras, Muñoz ha pasado ya a la historia del cómic como el dibujante argentino más influyente de la historia.

🐞 *Viet Blues y Recuerdos de la ciudad sombría* (Nueva Frontera).

OESTERHELD, HÉCTOR (GUIONISTA)

Nacido en 1922 en Buenos Aires, Argentina, Héctor Germán Oesterheld es un autor de suma importancia no sólo para entender la evolución de la historieta argentina sino también la de la europea, gracias a autores que, como Dino Battaglia, **Hugo Pratt*** o **José Muñoz***, trabajaron activamente junto a él para luego traerse lo aprendido. Oesterheld, geólogo, se inició profesionalmente en la escritura como divulgador de temas científicos y autor de cuentos infantiles, pero a partir de 1950, año en que realizó la serie *Alan y Crazy* (dibujada por Eugenio Zoppi y editada por Abril), decidió dedicar sus esfuerzos a la historieta. Al año siguiente creó a Ray Kitt, un personaje que continuamente se veía envuelto en tramas policíacas y que le reunió por vez primera con Hugo Pratt. En 1952, consiguió su primer gran éxito de público mediante la serialización en la revista *Misterix* de *Sargento Kirk*, una de sus más grandes sagas prolongada nada menos que hasta 1962, dibujada inicialmente por Pratt y posteriormente por Moliterni, Porreca y Giselle Dexter. La serie dejó además bien definida una de las constantes más alabadas de los guiones de Oesterheld: el que pese a que siguieran pautas y lugares comunes propios de los trabajos de género (cosa por otra parte perfectamente comprensible, ya que el increíble ritmo de producción al que trabajaba, llegando a guionizar veinte y hasta treinta historietas al mes, le imposibilitaba alejarse de un esquema más o menos definido), lograran ofrecer un nuevo punto de vista y enfocar las historias desde pris-

mas morales completamente apartados de los cánones establecidos. En el caso del *western Sargento Kirk*, el protagonista resultaba ser un desertor del Séptimo de Caballería, que no quería cometer crímenes ni al servicio de su patria ni por su bandera. Su siguiente gran obra fue *Ernie Pike*, también iniciada por Pratt (en 1957), quien le dio al protagonista la apariencia del propio Oesterheld, y continuada posteriormente por otros artistas, entre los que destacaron José Muñoz y **Francisco Solano López**. En esta serie el guionista utilizó las convenciones de los relatos bélicos para revelar el horror oculto tras los "actos de heroísmo", a través de los ojos de un desencantado corresponsal de guerra. También en 1957 escribió *Ticonderoga*, en la que exploró las guerras coloniales previas a la fundación de los Estados Unidos. En 1958 inició, junto a Solano López, la más exitosa de sus fábulas, *El Eternauta*, una excelente serie de ciencia ficción en la que unos extraños seres alienígenas tomaban Buenos Aires (años más tarde, en 1967, la serie se volvió a publicar a partir de un guión más pulido y condensado que ilustró el maestro **Alberto Breccia***). También en 1958 y junto a Breccia creó a *Sherlock Time*, un personaje (y una serie) que le permitió seguir coqueteando con la ciencia-ficción, en este caso más aventurera y menos cataclísmica que en *El Eternauta*. Junto al mismo dibujante, aunque ya en 1962, Oesterheld realizó *Mort Cinder* (Lumen), considerada su mejor obra y una de las cimas del cómic mundial. En ella, los autores narraron la historia de un preso que decía ser inmortal y haber presenciado los nacimientos y caídas de más de un imperio.

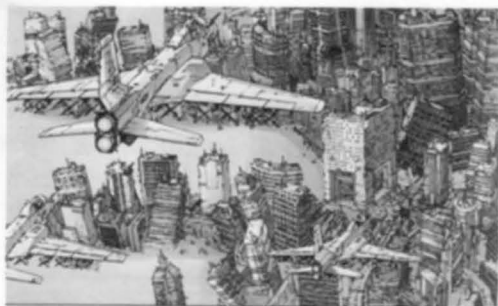
De este modo, las aventuras fluctuaban entre el presente y la prisión y múltiples pasados en un continuo cambio de tiempo de clara inspiración borgiana. El excelente y expresivo arte de Breccia y el aliento humanista de la obra la siguen haciendo hoy en día una lectura imprescindible. Ambos autores volvieron a reunirse en 1969 para realizar *Vida del Che* (Ikusager), impactante biografía del legendario revolucionario.

La obra de Oesterheld es tan inmensa que nos ha obligado a comentar únicamente sus trabajos más destacados. Su producción superó la cincuentena de series extensas, varias de ellas dilatadas a lo largo de varios años, a las que hay que agregar innumerable historietas cortas y/o autoconclusivas y decenas de novelas basadas en sus personajes de cómic. Héctor Oesterheld desapareció en 1977, junto a dos de sus hijas, a manos del régimen militar argentino.

✎ *El Eternauta y otros cuentos* (Nueva Frontera), *Medio kilo de muerte* (Bang número 10).

OTOMO, KATSUHIRO (autor)

Responsable en buena parte del desembarco del tebeo japonés en Occidente gracias a la publicación por parte de la editorial norteamericana Marvel de su monumental *Akira*, Katsuhiro Otomo (nacido en Miyagi en 1954) se ha convertido además, avalado por la crítica y por algún que otro gurú de los tebeos como **Moebius***, en miembro de ese restringido grupo que forma la elite mundial del tebeo. *Akira* (Ediciones B/Glénat), no obstante, era una obra excesivamente ambiciosa e hipertrofiada que fue escorando de un entusiasmo inicial hacia cierto aburrimiento en los pasajes finales. Los delirios metafísicos de Otomo gozaban en todo caso de una apabullante representación gráfica poco menos que enfermiza: grandes viñetas pobladas por cientos de edificios, satélites orbitando y lanzando haces de rayos láser que provocan el caos... la exhibición de la técnica al fin y al cabo, redime en parte a esta colosal obra y la hacen, como mínimo, interesante. Bastante más recomendables son tanto su adaptación cinematográfica (realiza-



(Katsuhiro Otomo) Deslumbrante secuencia de ataque aéreo en *Akira*, de Katsuhiro Otomo.

da antes de que el propio tebeo hubiera finalizado su andadura, dirigida por el mismo Otomo y estrenada en 1987 para asombro de propios y extraños) como la anterior obra larga de Otomo, *Pesadillas* (Norma), un despliegue de grafismo arquitectónico y monumental aderezado en este caso por un alto grado de contenido atmosférico y una agradable contención en el desarrollo. Apareció publicada entre 1980 y 1982 y fue galardonada con el Grand Prix de relatos de ciencia-ficción, un premio japonés que hasta entonces únicamente había sido entregado a novelas. También, como en *Akira*, los protagonistas son seres superpoderosos que despiertan el caos a su alrededor.

Otomo, además de como autor completo, ejerce a menudo como guionista para otros dibujantes, y de esa guisa nos han llegado hasta España obras de diverso pelaje como *Qué horror de apartamento* (Planeta-De Agostini Cómic), la postapocalíptica *La leyenda de Madre Sarah* (Norma), o la horrorosa *La escolta del Sultán*.

✎ *Memorias* (La Cúpula).

P

PATRULLA-X, LA (personaje)

Aparecida por primera vez en el número 1 de su propio *comic-book*, *The X-Men* (aparecido en 1963), La Patrulla-X fue el último supergrupo creado por **Stan Lee*** y **Jack Kirby*** durante la etapa de gestación de su universo superheroico para la editorial Marvel Comics. También fueron, durante largo tiempo, los más maltratados creativamente. La Patrulla-X era un grupete de cinco adolescentes con poderes adquiridos de manera natural gracias a un capricho de la evolución (a diferencia de otros héroes como **Los Cuatro Fantásticos*** o **Spiderman***, que los habían desarrollado tras estar expuestos a radiaciones), que habían sido reunidos por un poderoso telépata, irónicamente postrado en una silla de ruedas, llamado Charles Xavier. Internos en una escuela en la que Xavier les enseñaba a aprovechar al máximo sus poderes, los jóvenes se preparaban para enfrentarse al peligro que representaban aquellos individuos que, como ellos, fueran mutantes y hubieran escogido el camino del crimen en lugar del heroísmo. Concebidos como la contrapartida de Los Cuatro Fantásticos, que era un grupo admirado por la opinión pública, La Patrulla-X fue temida e incomprendida desde sus inicios (un inteligente recurso para atraer a los adolescentes confusos, que sin embargo no respondieron con tanto entusiasmo como ante otros títulos de la casa), lo que le dio al tebeo un tono algo más oscuro y angustiado de lo que era habitual. Lee y Kirby, más preocupados por sus otras creacio-

nes, abandonaron con relativa presteza el título (Kirby en el número 18 y Lee en el 19), dejándolo en las manos de **Roy Thomas** y Werner Roth. Con Thomas, los guiones experimentaron una relativa mejoría que mantuvo el interés de la serie. Sin embargo, su marcha en el número 39 la sumió en la mediocridad más absoluta (cuando no por debajo de ella). Afortunadamente, Thomas regresó en el número 56, acompañado además por el excelente dibujante **Neal Adams***. Juntos crearon la mejor historia de La Patrulla-X hasta la fecha, infundiéndole a la serie un dinamismo y un ritmo realmente envidiables. Lamentablemente, habían llegado demasiado tarde, y pese a que sus números están considerados actualmente auténticos clásicos, la colección dejó de realizarse en el número 66 para pasar a reeditar historias de la primera época, recurso que se mantuvo hasta el número 93, cuando se canceló. ¿Definitivamente? No. En 1975 se decidió recuperar la cabecera, creando a un nuevo equipo y recuperando parte del antiguo. Para ello se realizó una historia larga en un especial, el ya mítico *Giant Size X-Men* n° 1 (firmado por Len Wein, **Chris Claremont** y Dave Cockrum), y se retomó la numeración de la serie a partir del 94. Guionizada ininterrumpidamente durante 16 años por Claremont, la Patrulla fue ganando progresivamente adeptos hasta convertirse en el mayor fenómeno comercial del *comic-book* norteamericano. Durante los primeros meses Dave Cockrum siguió como dibujante de la serie, pero fue a partir de su reemplazo por **John Byrne** en el número 107 cuando el cómic



La patrulla X de Chris Claremont y John Byrne al completo.

adquirió toda su personalidad. Los siguientes treinta y seis números, realizados por el tándem Claremont-Byrne, siguen siendo, junto a la increíble primera etapa de *Spiderman*, de lo mejorcito que se puede llegar a ver en un tebeo de superhéroes: acción sin tregua, momentos de intimidad aderezados por intrigas románticas, dificultades de convivencia entre los miembros del equipo, drama, pasión, humor ocasional, una perfecta caracterización de los personajes (especialmente de los femeninos, hasta entonces no demasiado bien tratados en los tebeos de superhéroes) y, en definitiva, todo un carrusel de aciertos. Tras la marcha de Byrne, Claremont continuó ofreciendo buenas dosis de entretenimiento (aunque con intervalos, cada vez más frecuentes, de agotamiento creativo), consiguiendo incluso volver a transmitir en alguna que otra ocasión la misma sensación de diversión que se notaba en los primeros números (fue el caso de los números dibujados por Paul Smith y, casi al final de la

estancia del guionista en la serie, los de **Jim Lee**). La progresiva comercialización de sus personajes y las colecciones que de ellos derivadas fueron surgiendo a lo largo de los años (*Los nuevos mutantes*, *Factor-X*, *Excalibur* —en general la más notable gracias a la participación de **Alan Davis**—, *Lobezno* —protagonizada por el más carismático de los nuevos miembros de la Patrulla y con algunos números realmente memorables—, *X-Force*, *Cable*, *X-Man* y decenas de miniseries), hasta el punto de que en 1991 se creó una segunda colección protagonizada por la Patrulla, *X-Men*, lo que conllevó la dimisión de Claremont tras el número 3, incapaz de poner orden a tanto descontrol. No es exagerado afirmar que, desde entonces, y pese a que siguen siendo uno de los mayores éxitos de ventas, los mutantes no han vuelto a levantar cabeza.

Orígenes Marvel: *The X-Men*, Clásicos Marvel números 20 al 24, *Classic X-Men* números 1 al 43, La Patrulla-X números 1 al 6 y 109 al



116, X-Men 1 al 3, Desde las cenizas, Las guerras Asgardianas, Dios ama, el hombre mata y La Saga de Fenix Oscura. Todos publicados por Cómics Forum.

PEQUEÑO SPIROU, EL (personaje)

Lo único que tiene en común El pequeño Spirou con el Spirou adulto de **Spirou y Fantasio*** es el traje de botones y el cabello pelirrojo, el resto (los secundarios, el entorno, etc.) es creación exclusiva de **Tomé** y **Janry**, o lo que es lo mismo, de Philippe Vandervelde y Jean Richard Guerts, dos belgas que vienen formando equipo desde que se conocieron en el estudio de Dupu, el creador del perro Copito, y quienes desde 1988 han firmado todas sus planchas (*El pequeño Spirou* consiste en gags de una sola página, con la excepción de las historietas cortas que sus autores hacen como añadido para los álbumes recopilatorios). En ellas, el equipo belga carga las tintas sobre un humor inusualmente negro y directo, consiguiendo que sus personajes infantiles exhiban la mezcla exacta de ingenuidad y picardía. Spirou, su novia Blancafor, su amigo Teleles y los demás chavales que pululan por estas páginas tienen un extraordinario talento para las gamberradas y una exacerbada curiosidad por los secretos del otro sexo (especialmente por el de sus exuberantes maestras). Situado en un pequeño pueblo de provincias con su cura, sus señoras puritanas y un sádico profesor de gimnasia, las andanzas del pequeño Spirou son una constante e hilarante lucha contra la represión del grisáceo y aburrido mundo de los adultos, el cual es dinamitado una y otra vez con hiriente sarcasmo. Las primeras páginas (recopiladas en los álbumes *Di hola a la señora* y *¿Te ayudo con mi dedo?*), al igual que los álbumes de Spirou y Fantasio realizados hasta 1987, están escritas y dibujadas al alimón. Posteriormente, al igual que pasó en la serie madre, las funciones se separaron y Tomé y Janry empezaron a firmar, guión y dibujo respectivamente, de manera separada.

Jugando a médicos y enfermeras, ¡Es por tu bien, cariño!, ¿"Gracias", de qué? y No olvides tu capucha. Ediciones B.

POPEYE EL MARINO (personaje)

Elsie Crisler Segar, el creador de Popeye, nació en Illinois, Estados Unidos, el 8 de diciembre de 1894, en el seno de una familia dedicada al negocio de la distribución del aceite de oliva (por lo que no es de extrañar que uno de los personajes más populares de su serie *Thimble Theatre* se llamase Olive Oyl). Segar trabajó durante una temporada como proyccionista de imágenes fijas y escribió varias obras para un teatro de sombras chinas, antes de marcharse a Chicago en 1916. Allí conocería al por entonces célebre R. F. Outcault, creador del *Yellow Kid*, quien le consiguió un trabajo en el Chicago Herald, dibujando las tiras de un personaje basado en el Charlot de Charlie Chaplin. En 1919 inició su propia serie, *Thimble Theatre*, una sucesión de pequeños dramas cuyos protagonistas fijos eran la anteriormente mencionada Olive Oyl, su hermano Castor Oyl y su novio Ham Gravy. Pese a que *Thimble Theatre* contaba ya desde sus inicios con bastantes aciertos elogiables, no fue hasta el 17 de enero de 1929 que



(Popeye): Wimpy, el obeso compañero de Popeye, demostrando que su apetito puede más que su orgullo.

empezó a adquirir la categoría de auténtico clásico, gracias a la llegada a bordo de su barco de un marinero tuerto llamado Popeye, que no sólo le quitó la novia a Ham Gravy sino que además se hizo con el protagonismo de la serie. Dotado de una increíble fuerza que conseguía gracias a una poción mágica (posteriormente sustituida por las célebres espinacas, que se empezaron a usar no en el tebeo sino en la primera serie de dibujos animados), Popeye aparecía como un personaje rayano en la delincuencia, que igual podía presentarse ante un tribunal agrediendo a un fiscal que convertirse en dictador de un país llamado Spinachola. Dotada de una medida combinación de comedia, drama y aventura, esta excelente serie perdió la mayor parte de su encanto al morir su creador en 1938. Sus seguidores, los iniciales Doc Winner y Bud Sagendorf (ayudante y yerno de Segar, que en breve iniciaría una serie de *comic-books* escrita y dibujada por él), y Tom Sims y Bela Zaboly a partir de 1939, dulcificaron progresivamente a Popeye hasta convertirlo en un personaje para niños, más preocupado por salvar a su amada Olivia de las garras de Brutus que de seguir haciendo de su capa un sayo. Con la doma de Popeye, *Thimble Theatre* pasó de ser una de las mejores series de la prensa americana a ser sencillamente una más. En 1980, Robert Altman filmó un largometraje protagonizado por Robin Williams en el papel del discolo marinero, pero pese a la demostrada solvencia de ambos profesionales, se mostraron incapaces de recuperar el espíritu transgresor y salvaje del mejor Segar.

PRADO, MIGUELANXO (AUTOR)

Miguelanxo Prado Plana, sin duda el más internacional de nuestros autores junto a **Daniel Torres***, nació en 1958 en A Coruña. Se aficionó a la pintura y a la lectura gracias a su padre, que además de tener una extensa biblioteca era pintor ocasional y le llevaba de visita a los museos. Aunque de pequeño había leído tebeos, no fue hasta los veinte años y por mediación de un compañero de estudios (que le prestó unos



Miguelanxo Prado demostrando en *Trazo de Tiza* su enorme categoría como narrador.

Totem en los que descubrió a luminarias como **Moebius*** y Sergio Toppi) que se planteó dedicarse a producirlos, abandonando para ello tanto la pintura como la carrera de arquitectura que estaba cursando. En 1980, y tras haber realizado algunas historietas en fanzines gallegos, Prado se trasladó a Barcelona, consiguiendo entablar contacto con el editor **Josep Toutain**, quien le publicó su primer trabajo profesional, *Mar de Tinieblas*, en la revista *Creepy*. Además de colaborar en el mítico fanzine *Z3RO* (del que salieron algunos de los más notables profesionales de los años ochenta, como Toni Garcés, José María Beroy, Das Pastoras o Pasqual Ferry), Prado siguió realizando historietas para Toutain, publicando las series de ciencia-ficción *Fragmentos de la Enciclopedia Délfica* (1983) y *Stratos* (1984). Ambas revelaron a un autor preocupado por su entorno físico y social, capaz de promover en el lector la reflexión sin anteponer el mensaje a la narración, una característica



en principio ideal pero indudablemente no al alcance de cualquiera. Este rasgo se acentuó en su siguiente serie, *Crónicas incongruentes* (Norma), una sucesión de episodios esperpénticos, narrados en clave de *cartoon*, de un humor realmente sangrante y una crítica descarnada. A las situaciones kafkianas y absurdas se les unió además el uso del color, lo que es de agradecer siendo Prado como es uno de los autores que mejor lo utilizan en este país. En 1986 empezó a colaborar en el semanario *El Jueves* utilizando el mismo esquema de *Crónicas Incongruentes* en la serie *Quotidiania Delirante*, más gamberra aún, si cabe. Dos años más tarde, en 1988, volvió a cambiar de registro para realizar, junto a Fernando Luna, locutor de Radio 3 reconvertido en guionista para la ocasión, *Manuel Montano. El manantial de la noche* (Norma), un bello canto a la nocturnidad entrañable, lírico y divertido. "Poesía en zapatillas", como la definió el mismo Prado. Tras esta obra, el autor gallego mantuvo un silencio de cuatro años, únicamente interrumpido por la aparición de alguna que otra historieta en proyectos colectivos como *Norte-Sur* (Ikusager), 1789. *La Revolución francesa* (Ikusager) o *El Muro* (Norma), antes de entregar su nueva serie. En 1992, por fin, apareció en las páginas de *Cimoc* *Trazo de Tiza* (Norma), su obra más importante hasta el momento. Gracias a su inteligente juego estructural, a la excelente ambientación y caracterización de los personajes y a unas planchas de una belleza poco menos que mesmérica, *Trazo de Tiza* se erigió como una de las lecturas más gratificantes de la década. El siguiente proyecto de Prado fue la adaptación del ballet de Prokofiev *Pedro y el lobo* (Norma), un trabajo más orientado hacia el público infantil (aunque no por eso menos recomendable) publicado en gallego como *Pedro e o Lobo* en 1993 y traducido al castellano en 1996. Por desgracia para sus seguidores, los siguientes años han visto a un Prado disperso y ya no tan dedicado a sus tebeos, que igual diseña los personajes para el *Club Xabarin* (el popular programa infantil de la televisión gallega) que ilustra libros juveniles como el *Bala*

Perdida de Manuel Rivas; que igual inserta unas páginas de cómic en una novela de Laura Esquivel (*La ley del amor*, Plaza & Janés) que realiza los diseños de producción para una serie de dibujos animados de *Men In Black* producida por Steven Spielberg. Únicamente *Tangencias* (Norma), álbum dedicado a la incomunicación emocional derivada de una escala de valores tergiversada, y alguna que otra historieta corta realizada, de nuevo, para álbumes colectivos, han venido a paliar la "sed de Prado" que todo buen aficionado a la historieta debería sentir.

Fragmentos de la *Enciclopedia Delfica, Estratos* (editadas ambas en su momento por Toutain y reeditadas en 1996 por Norma), *Quotidiania Delirante*, *Quotidiania Delirante II* (las dos en Ediciones El Jueves), *Quotidiania Delirante III* (Norma) y *Páxinas Crepusculares* (Diputación provincial de A Coruña; recoge, en gallego, algunas de sus realizaciones para proyectos colectivos).

PRATT, HUGO (AUTOR)

Nacido en la ciudad italiana de Rimini en 1927, Hugo Pratt se trasladó, con tan sólo 10 años de edad, con toda su familia a Etiopía. Sus correrías por las calles de Addis Abeba, y sus estudios en el Liceo Vittorio Emmanuelle, sito en la ciudad de Entoto, a seis kilómetros de la capital etiope, hicieron de él un recopilador de historias, cuentos y leyendas que, con los años, utilizó sabiamente en sus relatos. En 1943 regresó a Italia, donde comenzó su afición por el dibujo y donde, dos años después, empezó a dedicarse profesionalmente al cómic. Su primera serie de éxito fue *As de Pique*, guionizada por Alberto Ongaro y protagonizada por un periodista que, en la oscuridad de la noche y cubierto con una gran capa negra con el As de Pique bordado, impartía justicia en la ciudad de San Francisco. Esta serie se mantuvo en la revista *Albo Uragano* durante cuatro años, desde 1945 hasta 1949, y fue reeditada casi veinte años más tarde en *Sgt. Kirk*. Paralelamente, la unión de Pratt con otro guionista, Mario Faustenelli, dio sus



Corto Maltés, el gran héroe romántico.

frutos en diversas series, como *Ray y Roy* (1946), *Silver-Pan* (1947), *Indian River* (1948) y *April y el Fantasma* (1949). A finales de 1949, ambos autores, acompañados de otros amigos (Ongaro, Dino Battaglia...) se embarcaron rumbo a Argentina, invitados por el famoso editor Cesar Civita, propietario de la editorial Abril, para quien empezaron a trabajar inmediatamente, produciendo series como *Junglemen* (1950), *El Cacique blanco* (1951) y *Legión Extranjera* (1953). Al mismo tiempo, Pratt entró en contacto con el guionista **Hector Oesterheld***, quien le brindó la oportunidad de dibujar sus primeros tebeos realmente destacables: *Sargento Kirk* (iniciada en 1953), *Ticonderoga* (1957) y *Ernie Pike* (1957). Este último personaje estaba basado en Ernie Pyle, un famoso corresponsal de guerra que murió en la batalla de Okinawa en 1945, y en su serie se relataban sus vicisitudes junto a su fotógrafo, Tony Zardini, en los diferentes campos de batalla de la IIª Guerra Mundial, relatando no sólo las típicas hazañas belicas, sino también los pequeños y grandes dramas de los personajes anónimos que en ella combatieron. Sus colaboraciones con Oesterheld, marcaron un notable cambio estilístico en el dibujo de Pratt, que

empezó a alejarse de los modelos norteamericanos que hasta entonces había seguido para encontrar su propia voz. Voz que se vio reforzada cuando empezó a escribir sus propias series, como *Ana de la jungla* (1959), *El Capitán Cormorant* y *Wheeling* (1962), esta última una secuela de *Ticonderoga*. De regreso en Italia, Pratt trabajó para el suplemento infantil *Il Corriere dei piccoli* entre 1962 y 1967, hasta que en febrero de ese último año conoció en un café a Fiorenzo Ivaldi, un rico promotor inmobiliario que era admirador de su obra y que le propuso unir sus ahorros para fundar una lujosa revista de cómics que, en un principio, se ocuparía de editar la extensa obra que Hugo Pratt había realizado en Argentina. De este modo, en julio de 1967, apareció el primer número de *Sgt. Kirk*, que pronto sirvió de tribuna para otros dibujantes, como Battaglia, Sergio Toppi o Arturo del Castillo, así como de plataforma para las nuevas creaciones de Pratt, ya que ese mismo año aparecieron las primeras entregas de *La balada del Mar Salado* (New Comic; existe versión coloreada en Norma), que inició el ciclo de **Corto Maltés***. Las diferencias entre los socios fundadores motivaron la desaparición de *Sgt. Kirk* en diciembre de 1969, aunque Pratt no se quedó sin medio de expresión, ya que precisamente ese mismo año estaba publicando las primeras aventuras de *Los Escorpiones del Desierto* (un tebeo bélico protagonizado por una unidad de infantería británica destinada en el Norte de África durante la IIª Guerra Mundial) en las páginas de la revista *Alter Linus*. Dedicado en cuerpo y alma durante el primer lustro de los setenta a la producción de nuevas aventuras de Corto Maltés (que fueron apareciendo en la revista francesa *Pif*), Pratt acabó de definir por completo su estilo además de permitirse empezar a experimentar con nuevas técnicas narrativas, experimentación que encontró su ejemplo más afortunado en *Corto Maltés en Siberia* (New Comic). En 1975 retomó a los protagonistas de *Los Escorpiones del desierto* para publicar en la revista *Linus* una segunda parte de sus aventuras: *Piccolo chalet... gaio*

como te (a la que siguió, en 1980, una tercera, *Avvocati in Dancalia*). A partir de entonces, combinó las nuevas aventuras de Corto (•*La juventud de Corto Maltés*, •*Fábula en Venecia*—New Comic; de la segunda existe una versión coloreada en Norma—) con diversas series de temática también aventurera: *El aventurero del Caribe* (1977), *La Macumba del Gringo* (1977), *Al Oeste del Eden* (1978), *Jesuita Joe* (1980), *Dry Martini Parlor* (1981) y *Cato Zulú* (1984). En 1985 se estrenó la revista *Corto*, para la que Pratt pudo retomar las aventuras de su personaje, que había empezado a publicar en la revista francesa (*A Suivre*), cabecera que había abandonado dejando a medias *La Casa Dorada* de Samarkanda (Norma). Ese mismo año, guionizó para uno de sus mayores y declarados admiradores, el dibujante **Milo Manara***, una libérrima versión del libro de Nathaniel Hawthorne *La Letra Escarlata* que titularon •*Verano Indio* (Norma). Desde entonces, y salvo algún proyecto excepcional, como *El Gaucho* (Norma Editorial), que le reunió en 1991 con Manara, Pratt se centró en su personaje más célebre, Corto Maltés. En 1995, sin embargo y apropiadamente, escribió y dibujó *Saint Exupéry/El último vuelo* (Norma Editorial), álbum en el que recreó los últimos días del autor de *El Principito*, quizá como modo de anticipar su propia muerte, acaecida en su casa de Lausana, Suiza, al año siguiente. Aunque no hubiera creado a Corto Maltés, Hugo Pratt habría pasado probablemente a la historia del tebeo como uno de los grandes maestros del blanco y negro y como un narrador excepcional. Habiéndolo hecho, hay que añadirle a los meritos anteriores la creación de uno de los mayores mitos de la narrativa aventurera y la plasmación de algunas de las páginas más bellas y románticas jamás vistas en el medio.

PREDICADOR (personaje)

Predicador, una de las series más impactantes, originales, influyentes y relevantes de los noventa, fue creada en 1995 por el guionista



No os dejéis engañar por el collarín. Este predicador es todo un bastardo.

irlandés **Garth Ennis** y el dibujante británico **Steve Dillon**. En ella encontramos la historia de Jesse Custer, un joven al que su posesiva y desagradable abuela obliga a ejercer el sacerdocio, resultando poseído por un ente fruto de la relación ilícita entre un ángel y un demonio. La revelación que dicha posesión conlleva (que Dios ha dimitido de su cargo), lleva a Jesse a iniciar una búsqueda en pos del Señor para obligarle a responsabilizarse de todo lo que ha hecho mal durante su gestión del mundo. Acompañado por su novia, Tulip, y por un vampiro irlandés, Cassidy, el Predicador lleva a cabo un demencial viaje saturado de violencia extrema, humor negro y personajes desquiciados. Desarrollado en clave de *western* contemporáneo, incluyendo apariciones del fantasma de John Wayne y de un santo de los asesinos basado en el personaje de Clint Eastwood en *Sin Perdón*, *Predicador* debe su insospechado éxito (se planteó inicialmente como una miniserie autoconclusiva por si acaso las ventas no iban bien y ha acabado siendo el único *comic-book* norteamericano que se reedita en tomos con

pasmosa y cronométrica celeridad, además de propiciar la aparición de varios especiales dedicados a los secundarios más destacados de la serie) a la retorcida inventiva y a la gran capacidad para el diálogo de su guionista. Garth Ennis, nacido en Belfast el 16 de enero de 1970, es un escritor excelente aunque caracterizado por una irrefrenable tendencia al humor grueso que en ocasiones le lleva a interrumpir el desarrollo lógico de la trama con la única excusa de incluir el chiste de turno, que cuando se controla puede producir tebeos tan magistrales como *Heartland*, un número único ambientado en su Belfast natal en el que, también con la ayuda gráfica de Steve Dillon, analizó con gran precisión las raíces de la violencia, la vida en un ambiente militarizado y las siempre dificultosas relaciones familiares. Contrariamente a la mayoría de guionistas que militan en las editoriales comerciales norteamericanas (*Predicador* se publica en DC Comics), Ennis no ha sido nunca un lector de cómics de superhéroes ni siente por ellos el más mínimo interés. Sus referentes culturales son las películas del oeste que veía con su abuelo en Donegal y tebeos como *2000 AD* y *Battle*, una antología de historietas bélicas que incluía *La guerra de Charley* (vista aquí en los dos únicos números de *Guerras de ayer, hoy y mañana*, editados por MC), una serie inteligente y brutal escrita por **Pat Mills** que supuso una influencia decisiva para Ennis, mostrándole la mezcla de humor y violencia, de ironía y horror, que tan bien aplicó años después. El éxito de *Predicador* le ha abierto a este joven guionista decenas de puertas (bueno, tampoco es que antes fuese un recién llegado; llevaba años trabajando en la Fleetway británica, produciendo trabajos tan interesantes como *Troubled Souls* y *True Faith*, además de haber trabajado para la misma DC en varios títulos, incluyendo uno de relativo prestigio como *Hellblazer*), multiplicándose sus trabajos tanto para DC como para otras editoriales. Su serie principal, sin embargo, parece haberse resentido ya que, pese a contener aún momentos memorables, se ha ido alejando paulatinamen-



El hiperrealismo de Hal Foster daba credibilidad incluso a sus historias más fantásticas.

te de aquella explosión de creatividad inicial que sorprendió a propios y extraños.

• *Predicador* números 1 y 2 (Zinco); *Preacher*: todo queda en familia números 1 y 2 y *Preacher*: grita la sangre, grita Erin, Cassidy: sangre y whiskey (Norma).

PRÍNCIPE VALIENTE, EL (personaje)

Pese a haber realizado una más que interesante labor en las páginas dominicales de *Tarzan**, el nombre de **Harold Foster** ha pasado a la historia del cómic ligado al de su creación *El Príncipe Valiente*. Foster, nacido el 16 de agosto de 1892 en Halifax, Nueva Escocia (Canadá), fue desde muy joven un notable cazador y trampero. A los 14 años abandonó los estudios para dedicarse a ilustrar catálogos publicitarios, empapándose de influencias como la de Maxfield Parrish o la del estupendo N. C. Wyeth, y a los 23 se trasladó a los bosques de Ontario, donde además de trabajar de guía forestal se dedicó a buscar oro. Tras encontrar un filón relativamente importan-



te y pasar un año gastándolo, en 1922 se montó sobre una bicicleta y pedaleó hasta Chicago. Allí encontró trabajo ilustrando portadas de libros y se matriculó en la Chicago Academy of Fine Arts con la intención de completar su formación artística. En 1929 inauguró su carrera de dibujante de cómics aceptando el encargo de adaptar a tiras diarias la novela *Tarzán de los monos*, de E. R. Burroughs, iniciando así una relación con el personaje que se mantuvo hasta 1937. El 13 de febrero de ese mismo año (que curiosamente era sábado) apareció la primera página dominical de *El Príncipe Valiente*, una serie de fantasía histórica en la que Foster iba a poder volcar tanto su amor por la naturaleza salvaje como el ansia de aventuras que en su juventud había experimentado. Su protagonista, el príncipe Val, era un ingenioso joven de hábil espada y noble corazón, hijo del exiliado soberano del nórdico reino de Thule. A partir de su llegada a Inglaterra siendo apenas un niño (momento con el que se inicia la serie), Val sería uno de los pocos personajes de la historia del tebeo que tendría una evolución continuada y evidente, desde que se estrene como escudero de Sir Gawain hasta que, en plena madurez, decida que es a su hijo y no a él a quien le corresponde vagabundear en busca de aventuras. La indeterminación de la ambientación histórica, que mezcla el Imperio Romano con una corte del Rey Arturo de clara inspiración medieval (y de la que Val, por supuesto, formará parte como miembro de la famosa mesa redonda) y las invasiones vikingas con los ataques de los hunos, entre otras muchas referencias imprecisas, evidenciaba que el interés de Foster no residía en reconstruir un período concreto sino conformar un escenario interesante en el que poder desarrollar las aventuras de Val, tomando para ello cuanto elemento le pareciese necesario.

A medida que Foster iba envejeciendo y que aumentaban sus problemas en la vista, se vio obligado a tomar ayudantes, entre los que se contaron profesionales de la talla de *Wally Wood*, *Gray Morrow* o *Russ Manning*. No fue

ninguno de ellos, sin embargo, quien heredara la serie cuando Foster se decidió a abandonar el lápiz, sino el por aquel entonces autor de la tira protagonizada por el boxeador Big Ben Bolt, John Cullen Murphy, quien se incorporó a *El Príncipe Valiente* el 1 de noviembre de 1970. Foster, no obstante, siguió escribiendo los guiones y abocetando las páginas hasta la plancha del 10 de febrero de 1980, fecha que marca su retiro ya definitivo, dejando todas las responsabilidades de la serie en manos de Murphy y falleciendo apenas dos años después, un 25 de julio. Aunque *El Príncipe Valiente* se sigue publicando actualmente, lo cierto es que su época de mayor interés terminó hace ya más de dos décadas. Claro, que aquella época, exquisitamente dibujada e ingeniosamente escrita, ha quedado por derecho propio como una de las más grandes sagas de aventuras jamás dibujadas.

📖 *El Príncipe Valiente*, volúmenes I al VI (Ed. B).

R

RAF (autor)

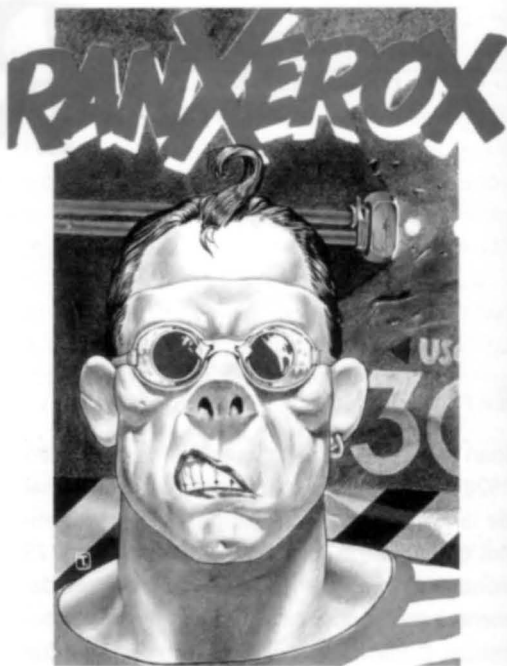
Joan Rafart i Roldán, Raf, nació en Barcelona en 1928 y, aunque inició su carrera de profesional de la historietista en el campo de los cuadernillos de aventuras (en el que llegó a realizar 25 episodios y un almanaque de *El Zorro*), rápidamente prefirió orientarla hacia los tebeos humorísticos. Durante los años cincuenta y sesenta fue desarrollando su particular estilo (expresivo y detallista, aunque caracterizado por un trazo suelto y nervioso) a la vez que creaba una pléyade de personajes para las más variadas revistas, tanto en las más célebres (*DDT*, Pulgarcito y *Tío Vivo*) como en otras menos recordadas. Loquito Tontuelo, Levy Berzotas, Rebrútez, Doña Lío Portapartes, Casimiro Futboleto, Doña Tecla Bisturín o Manolón, conductor de camión, fueron tan solo algunos de ellos. Personajes que, en todo caso, quedaron relegados a un segundo plano con el nacimiento en 1970 de su siguiente criatura, probablemente la que más a menudo se asocia a su nombre: Sir Tim O'Theo, el imperturbable caballero inglés de sagaz ingenio, envidiable calma y desarrollado gusto por las pintas de cerveza negra. Una especie de Sherlock Holmes de pueblo que, acompañado por su mayordomo Patson, se veía mezclado en las más disparatadas intrigas. La llegada de la democracia supuso asimismo la realización de historietas como *El burdel Maldito* (aparecida en *Eh*, en 1977) de un tono más adulto pero siempre humorístico. Los primeros ochenta estuvieron prácticamente dedicados a las aventuras de Sir Tim, bien guionizadas por Raf, bien por el escri-

tor de género negro **Andreu Martín**. Sin embargo, el cierre de editorial Bruguera, para cuyas publicaciones trabajaba, y el nacimiento de la revista *Guai!*, le llevaron a crear a *Mirlowe* y *Violeta*, una nueva parodia ya no tanto de las novelas de misterio al estilo de Conan Doyle como del género negro de vertiente más cinematográfica y ejemplificado por Bogart, no por casualidad el héroe y modelo a seguir del retaco Mirlowe. Tras el cierre de esta cabecera, Raf se pasó a la nueva encarnación del *TBO*, y en 1991 colaboró en la segunda etapa de *Creepy* con la serie *Zomby* y *el gato*, una excelente parodia de los clichés del terror que supuso una de sus obras más frescas y divertidas. Finalmente, en 1992, se incorporó a la redacción de *El Jueves*, colaborando tanto en el semanario homónimo como en la revista *Putu Mili*, para la que creó la serie *La Fragata Capadora*, un divertimento coral que no habría desmerecido en una película de Berlanga. Tras el cierre de *Putu Mili*, Raf continuó colaborando en *El Jueves* hasta el momento de su muerte, acaecida el 13 de octubre de 1997. Además de ser uno de los mejores humoristas de la historia del tebeo español, Raf destacó siempre por su amplia variedad de recursos narrativos y por su estupendo dominio de las formas y el espacio, dos características que dieron a sus historietas tanta fluidez como belleza plástica.

✎ *El secuestro del burgomaestre* (guion de Andreu Martín) y *La verruga de Sivah* (Colección Olé números 66 y 73, Bruguera); *Los crímenes de Jack el estibador*, *Vampiros* 87 y *Vacaciones en el Mar Salado* (Grijalbo Junior); *Coñas marineras* (Ediciones El Jueves).

RANXEROX (personaje)

Italia, 1978. Un grupo de jóvenes dibujantes, entre los que destacan los hoy ya consagrados Massimo Mattioli, Andrea Pazienza y Gaetano "Tanino" Liberatore, deciden crear una revista que sirva de revulsivo al, según ellos, aburrido mundillo editorial italiano. Nace así *Cannibale*, una publicación rompedora destinada a presenciar el alumbramiento de uno de los personajes más célebres y exportados de la historieta italiana, Ranxerox, aunque sus primeras aventuras, realizadas a blanco y negro, no pasen de ser un banco de pruebas para sus creadores: Liberatore, Pazienza y el guionista Stefano Tamburini. Ranxerox es un androide brutal y algo simiesco, dotado de un enorme miembro viril y de una no menos enorme fuerza que, dominado por Lubna, una malévola niña prepúber que le utiliza como máquina sexual, vive aventuras repletas de ultraviolencia en un clima de absoluta amoralidad. El personaje adquirió su verdadera dimensión en 1980 (y ya en otra revista, la también italiana *Frigidaire*), gracias a las trepidantes historias largas escritas en solitario por Tamburini y al cada vez más deslumbrante arte de Liberatore, quien añadió a sus talentos un diestro uso del color. Debido a la prematura muerte de Tamburini, cuando sólo se habían publicado los álbumes *Ranxerox en Nueva York* y *Feliz cumpleaños, Lubna* (ambos en La Cúpula), Liberatore abandonó al personaje durante más de una década para dedicarse a la ilustración y a la publicidad, volviendo muy de cuando en cuando a dibujar alguna que otra historieta corta. En 1996 decidió recuperar al personaje, parcialmente rediseñado y rebautizado Ranx, a secas, para una nueva aventura. Pero aunque su talento gráfico continuaba siendo abrumador, el resultado no dejó sino un sabor a nostalgia: y pese a que el cóctel violencia/sexo/humor negro y escabroso siguiese siendo el elemento predominante (al igual que en prácticamente toda la obra de Liberatore), el espíritu transgresor y la búsqueda de un revulsivo frente a la historieta que se realiza a finales de los noventa no puede



Ranxerox: la máquina desbocada.

(o al menos no debería) seguir los mismos derroteros que a principios de los ochenta.

Las historietas cortas de Liberatore están recogidas en los álbumes, *Videoclips* y *Etiqueta Negra* (La Cúpula).

RAYMOND, ALEX (autor)

Alexander Gillespie Raymond nació el 2 de octubre de 1909 en New Rochelle, Nueva York, y desde muy niño estuvo en contacto con el mundo de la ilustración, ya que en dicha ciudad residían varios artistas de primer orden entre los que se encontraba Norman Rockwell, quien pronto se convirtió en una de las primeras influencias importantes en su estilo. Aunque durante una temporada estuvo empleado en una sociedad bursátil de Wall Street, dimitió para inscribirse en una escuela de arte y empezó a trabajar como ayudante de Russ Westover en su tira *Tillie the Toiler*, de Lyman Young en *Tim Tyler's Luck* y, sobre todo, de Chic Young en *Blondie*, serie distribuida por la poderosa King Feature Syndicate.



Sería esta agencia precisamente la que le encargara a Raymond en 1933 la preparación de dos nuevos personajes, uno de ciencia-ficción y otro de aventuras, que deberían publicarse en una sola plancha dominical completamente realizada por él. Así, el 7 de enero de 1934, hicieron su aparición las primeras entregas de *Jungle Jim* y de **Flash Gordon***. *Jungle Jim*, serie compuesta por una única tira situada en la parte superior de la página, estaba protagonizada por Jim Bradley, epítome del gran cazador blanco e incansable aventurero. Siempre acompañado por su fiel sirviente hindú, Kolu, y por su inevitable interés romántico, la sexy Lil, Bradley recorría el sudeste asiático casi más preocupado por luchar contra piratas y traficantes que por cazar. A partir de 1940, Raymond contó para estas tiras con la ayuda de su hermano James, a la postre responsable único del personaje entre 1944 y 1948, año en el que fue sustituido por el tándem Paul Norris/Don Moore, quienes continuaron realizando la serie hasta su clausura en 1954. Pese a ser la menos longeva de las creaciones de Raymond, *Jungle Jim* fue, *Flash Gordon* aparte, la que más repercusión popular tuvo, gracias sobre todo a las películas que, protagonizadas nada menos que por Johnny Weissmuller, produjo la Columbia en la década de los cuarenta. También en enero de 1934, el día 22, había aparecido la primera tira diaria de *Agente Secreto X-9*, otra serie dibujada por Raymond, creada en este caso junto al célebre novelista Dashiell Hammett, autor de obras tan representativas del género negro como *El halcón maltés*. Lamentablemente los intereses del escritor residían más en otros medios, y el desquiciado ritmo de producción de Raymond empezó a pasarle factura, por lo que ambos autores abandonaron la tira cuando apenas llevaban realizándola un año. *Agente Secreto X-9*, no obstante, ha seguido publicándose hasta la actualidad gracias al buen oficio de dibujantes como Mel Graff, Charles Flanders, Nicholas Alfonsky, Austin Briggs o Bob Lubbers, y de guionistas como Robert Storm, aunque sin duda su etapa más gloriosa fue la debida a **Archie Goodwin** y **Al Williamson**, quienes realizarían la tira (rebauti-

zada *Agente Secreto Corrigan*) entre 1967 y 1979, dejándola posteriormente en manos del también interesante **George Evans**. En 1944, Raymond abandonó las series que aún realizaba, *Flash Gordon* y *Jungle Jim*, para alistarse en los Marines, cuerpo que le envió a Okinawa y a Borneo como dibujante oficial. A su regreso a Estados Unidos, una vez finalizada la guerra, prefirió crear un personaje nuevo que volver a retomar los antiguos, naciendo así *Rip Kirby*, un héroe de guerra reincorporado a la vida civil como detective privado cuya primera tira diaria apareció el 4 de marzo de 1946 en más de 500 periódicos. Intuitivo, analítico y con grandes conocimientos de la ciencia criminológica, este detective de aspecto impecable, amante de las mujeres y del buen coñac, conseguía resolver los casos con la ayuda de su fiel mayordomo Cecil Desmond, tan flemático como buen tirador. La sustitución en 1952 del guionista Ward Green por Fred Dickenson (aunque otras fuentes sospechan que el repentino incremento de calidad experimentado por la serie a partir de 1948 fue también debida a Dickenson, aunque éste no fuera acreditado por el trabajo), inició la que probablemente sea la etapa más interesante del personaje. Dickenson había cubierto como periodista acontecimientos tan sonados en la época como la Matanza del Día de San Valentín, la caza de Dillinger, la muerte de Dutch Schultz o la captura del presunto autor del secuestro del hijo de Lindbergh, por lo que su conocimiento del medio criminal fue decisivo para otorgarle una mayor entidad a los casos con los que Kirby se enfrentaba. El 6 de septiembre de 1956, Raymond se mató al derrapar con el deportivo que su cuñado, el también dibujante Stan Drake (*El corazón de Juliet Jones*), le había prestado para que probara, siendo sustituido en *Rip Kirby* por **John Prentice**. Considerado con toda justicia como uno de los mejores y más preciosistas ilustradores que ha dado el medio, Alex Raymond fue además uno de los primeros autores capaces de sacarle algo de jugo a géneros tan populares pero todavía poco usados en el mundo del cómic como el de ciencia-ficción o el negro.

ROMITA, JOHN (dibujante)

Nacido el 24 de enero de 1930 en Brooklyn, Nueva York, y estudiante en la High School of Industrial Art, John Romita se aficionó al dibujo copiando las páginas de **Milton Caniff*** en **Terry y los Piratas***. En 1947 empezó a trabajar en una empresa publicitaria, Forbes Lithograph, en la que pasó los siguientes tres años. Allí conoció a Lester Zakarin, un entintador que intentaba trabajar para Atlas (posteriormente Marvel) sin conseguirlo, porque por aquel entonces **Stan Lee*** sólo contrataba a gente que pudiera dibujar y entintar a la vez. Zakarin le propuso a Romita trabajar en pareja sin que Lee se enterase, quedando los primeros tebeos del de Brooklyn sin acreditar. En 1953 empezó a trabajar para Atlas, ya con su nombre, realizando el número 4 de *Strange Tales* y, posteriormente, varios episodios de series como *Young Boys* y *Capitán América*. En 1958 se pasó a DC Comics, donde dibujó tebeos de romance hasta que, en 1965, la editorial decidió que tenía tanto material acumulado que podía ahorrarse el sueldo del dibujante si lo volvían a editar desde los primeros números. Romita se planteó entonces abandonar el medio y dedicarse a otras cosas, pero Stan Lee, con Marvel gozando de una cada vez más saludable economía, le pidió que volviese a trabajar para él. Tras diversas colaboraciones en varios títulos, siendo el más notable su paso por **Daredevil**, pasó en 1966 a sustituir al dibujante **Steve Ditko** en la colección *Amazing Spider-Man*. Entre ese año y 1974, dibujó y co-argumentó las aventuras del trepamuros, trabajando junto a guionistas como Stan Lee o **Gerry Conway** y realizando invaluable aportaciones al mito arácnido, dándole su *look* definitivo, posteriormente convertido en icono popular, y creando a personajes tan decisivos para la carrera del héroe como Mary Jane Watson (su futura esposa) o Robbie Robertson (redactor jefe del *Daily Bugle*, el periódico en el que trabaja Peter Parker/Spiderman, y uno de los primeros personajes de color con presencia de peso en los comic-books norteamericanos). Su vinculación



John Romita, un superdotado tanto para el costumbrismo como para la acción.

con el personaje se dilató aún más al ser el encargado de dibujar su tira diaria de prensa entre 1977 y 1981. A partir de 1972 ejerció de director artístico de Marvel, creando los diseños de personajes como El Castigador y **Lobezno** e instruyendo a los nuevos dibujantes que se iban incorporando a la editorial. Aunque se retiró en 1996, de vez en cuando regresa al medio para dibujar tebeos junto a su hijo (**John Romita Jr**, nacido el 17 de agosto de 1956 y uno de los mejores dibujantes de superhéroes de las dos últimas décadas; ha dejado muestras de su espléndida labor en títulos como *Daredevil*, *La Patrulla X** o *Peter Parker, Spider-man*), o para ilustrar algún que otro proyecto especial, como *Kingpin* (Forum), tebeo protagonizado por Spiderman y Daredevil que en 1997 le reunió con Stan Lee. Además de un excelente narrador, John Romita ha sido uno de los dibujantes más preciosistas de la historia del comic-book. Especialmente dotado tanto para las escenas de acción como para las más costumbristas (fruto, sin duda, de su larga afiliación al tebeo romántico), fue uno de los pocos dibujantes capaces de otorgarle a los tebeos de superhéroes una cotidianidad completamente creíble que se erigía en el perfecto contrapunto a las aventuras del protagonista de turno.

Clásicos Marvel BIN: *Spiderman* y Colección John Romita: *Spider-Man* (Forum).

S

SANDMAN (personaje)

El primer Sandman, Wesley Dodds, fue uno de los clásicos héroes de los años cuarenta (un enmascarado de inspiración *pulp* que se escondía tras la fachada del *dandy* diletante que podría haber sido) hasta que Joe Simon y **Jack Kirby*** lo redefinieron en 1947, convirtiéndolo en un superhéroe al uso. Este segundo Sandman fue recuperado en 1974 para protagonizar una serie, que no llegó a pasar del número seis, en la que volvió a participar, si bien mínimamente, Kirby. Cuando en 1989 los editores de DC Comics, poseedores de los derechos, le ofrecieron al guionista británico **Neil Gaiman** la oportunidad de redefinir una vez más al personaje en una nueva serie, en esta ocasión de cara a los noventa, éste no se lo pensó dos veces y creó a un personaje completamente nuevo: un ser inmortal que formaba parte de una familia de semidioses, los Eternos (Deseo, Despero, Destino, Destrucción, Delirio, Muerte y Sueño, es decir, el mismo Sandman, también llamado Morfeo, Oneiros y unos cuantos nombres más), y que había pasado cerca de un siglo prisionero de un oscuro culto británico, lo que había ocasionado el deterioro de su reino, el reino de los sueños. Tras ser liberado, Morfeo debe reconstruirlo y remediar en lo posible los males que su temporal desaparición puedan haber causado en el mundo de los mortales. Aunque siguiendo esta premisa argumental, Gaiman aprovechó el tebeo para en realidad contar todas aquellas historias que le apetecía escribir, en muchas ocasiones poco o

nada relacionadas con Sandman, variando frecuentemente de género, de estilo, de localizaciones físicas y temporales, de personajes y, lamentablemente, de dibujantes (y si resulta lamentable es porque, pese al en general buen nivel literario de la serie, ésta está, salvo contadas excepciones mediocrementemente ilustrada, y el continuo baile de artistas no hace sino empeorar las cosas). Así, junto a historietas meramente competentes (generalmente las más extensas y las que más protagonismo dedican a Morfeo), como *La Casa de Muñecas* o *A Game of You*, se produjeron pequeñas gemas como *El sonido de sus alas*, *Calliope*, *Un sueño de un millar de gatos*, *Augusto*, *Tres septiembres* y *un enero*, *Ramadán* o *El sueño de una noche de verano*, historieta galardonada nada menos que con el World Fantasy Award (uno de los más importantes premios concedidos a la literatura fantástica) siendo *The Sandman* el primer tebeo en conseguirlo. Auténtico fenómeno social (la colección ha atraído a muchos lectores no habituales al medio además de proporcionarle a Gaiman una notoriedad que le ha permitido dar el salto a multitud de proyectos en cine, literatura y televisión; además, no deja de reeditarse en diferentes formatos, siendo uno de los mayores éxitos de ventas de DC), e indudablemente una de las series clave para entender los tebeos de los años noventa, Sandman fue además la primera colección exitosa de una gran editorial sacrificada por motivos creativos. Gaiman se negó a seguir escribiéndola más allá del número 75 y cerró la historia para que la serie pudiera ser leída como



El Sandman de la era *pulp* y el Sandman de la era moderna se encontraron brevemente en el transcurso de *Sandman Midnight Theatre*, ilustrado por Teddy Kristiansen.

un todo, consiguiendo que DC respetara sus deseos y que ningún otro escritor continuara la serie. En todo caso, la editorial intentó explotar el éxito de *The Sandman* creando otros títulos derivados, como *The Dreaming*, protagonizada por personajes secundarios de la serie de Gaiman, o *Sandman Mystery Theatre*, una excelente recuperación de Wesley Dodds (el primer Sandman) a cargo de los guionistas Matt Wagner y Steven T. Seagle y el estupendo dibujante Guy Davis. Entre los tres potenciaron el estilo *pulp* del personaje original añadiendo detalles e influencias propias de escritores de género negro contemporáneo (principalmente del tremendo James Ellroy), realizando de este modo otro de los mejores cómics de la década (que lamentablemente no repitió el éxito de *The Sandman*, terminando su andadura en el número 70 a causa del bajo nivel de ventas).

Además de erigirse en dos de las rarezas más estimulantes del panorama editorial estadounidense, tanto una serie como la otra contienen varias decenas de páginas imprescindibles. Neil Gaiman, por su parte, es probablemente el guionista estrella de la última década. A su trabajo en *Sandman* hay que añadirle proyectos como *Stardust* (Norma), una novela ilustrada publicada por DC Comics, *Orquídea Negra* (Zinco), un original acercamiento a una super-heroína olvidada o los álbumes realizados en colaboración con su amigo el ilustrador Dave McKean: *Casos Violentos* (Zinco), *Signal to Noise* y *Mr. Punch*, tres excelentes obras que desgraciadamente han tenido bastante menos repercusión que *The Sandman* pese a ser mucho más homogéneas y estimulantes.

• *Sandman* números 1, 2, 6, 10, 11, 12, y 15 al 19, *Fábulas y reflejos* números 1 al 3,



Ramadán y Sandman Teatro de Misterio (Zinco). *The Sandman: Preludios y Nocturnos*, *The Sandman: La posada del fin del mundo* números 1 al 3, *The Sandman: El velatorio* número 3, *Sandman Midnight Theatre*, *Sandman Mystery Theatre: La Tarántula* números 1 y 2 y *Sandman Mystery Theatre: La cara* números 1 y 2 (Norma).

SAKAGUCHI, ISASHI (autor)

Nacido en Tokio en 1942, Hisashi Sakaguchi es no sólo uno de los autores más interesantes que han llegado a España a lomos de la llamada "invasión del manga" sino también uno de los más accesibles para el lector poco familiarizado con el estilo japonés. Pese a la inevitable influencia de **Osamu Tezuka***, para cuyo estudio de animación trabajó desde los 17 años en obras de la talla de *Astroboy* o *Jungle Taitei*, el bellissimo dibujo de Sakaguchi rezuma un clasi-

cismo y un dominio de la mancha que no puede sino agradar al lector europeo. Autor de tebeos desde que dejara la animación en 1969, su obra se caracteriza además por un alejamiento de los clichés que se suelen asociar con el manga. Su primer título importante, *Ishi No Hana*, iniciado en 1984, reflejaba la odisea de un partisano en la Yugoslavia de la IIª Guerra Mundial. El siguiente, *Version*, era un tenso, atmosférico e inteligente technothriller con un sospechoso ordenador biológico, EGOS, como eje central. Lamentablemente, Sakaguchi falleció en diciembre de 1995 de un problema cardíaco, por lo que su siguiente obra, la excelente *Ikkyu*, sería la última.

En ella encontramos un intimista retrato y la trayectoria vital de un hijo ilegítimo del emperador Gokomatsu quien, tras ser educado en un monasterio budista, acabaría por convertirse en un monje de cierto renombre. La detallada reconstrucción histórica del Japón feudal del



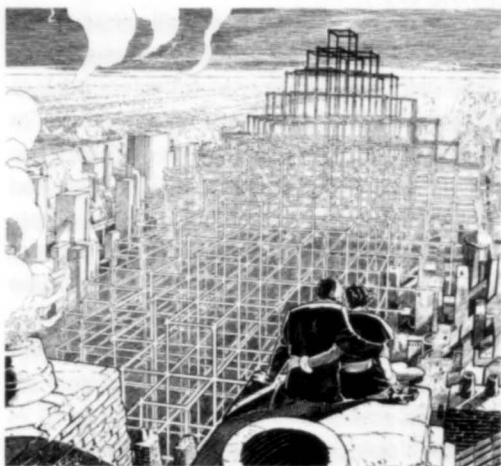
Si todavía alguien cree que los tebeos japoneses no dejan lugar a las escenas contemplativas, es que no conocen a Sakaguchi, uno de los más grandes narradores del medio.



by), serie iniciada en 1991 para la revista infantil valenciana *Camacuc*. En 1993 dibujó una historia de la Comunidad Valenciana en 250 páginas protagonizadas por el gato feliz y en 1994 ilustró el *Diccionari Il·lustrat de la Llengua Valenciana*. Pese a su edad, Sanchis sigue siendo un autor completamente vigente (las aventuras de Pumby siempre han ido incorporando referencias culturales propias del tiempo en el que se desarrollaban) y uno de los mayores genios que del tebeo infantil ha habido en España. Repletas de buenas intenciones, divertidas, apasionantes y, a la vez, rebosantes de valores positivos, como la amistad, el amor, la igualdad o el respeto, sus aventuras de Pumby han quedado ya como un modelo de perfección lamentablemente extinguido.

SCHUITEIN, FRANÇOIS (DIBUJANTE)

Nacido en Bélgica en 1956, François Schuitein proviene de una familia de arquitectos (su hermano, Luc, con el que ha colaborado en varias ocasiones, lo es), por lo que la constante presencia de este arte en su obra tebeística no sólo no debería de extrañar sino considerarse, hasta cierto punto, lógica. Schuitein estudió en el Instituto Saint-Luc de Bruselas y se inició como profesional en el mundo de la historieta con el álbum *le Neuvième Rêve*, realizado junto a Claude Renard, a todos los efectos su maestro en el arte de narrar, ya que en las ocasiones en las que colaboraron juntos no sólo escribieron las historias entre los dos sino que también las dibujaron al alimón. En 1977 inició su colaboración con la revista *Métal Hurlant* donde fueron apareciendo sus siguientes trabajos, en general de escasa relevancia hasta que volvió a unirse a Renard para producir *Cimbyola* (Eurocómic), en 1980. Al año siguiente colaboró por primera vez con su hermano Luc, quien firmó el guión de *Corazas* (Eurocómic), primera entrega de la serie *Las tierras huecas*. 1982 trajo consigo la aparición de *El Rail* (Eurocómic), de nuevo con Renard, así como el inicio de su saga más importante: *Las ciudades oscuras*, guionizada por el



Los delirios arquitectónicos de Schuiten quedaron bien representados en *La fiebre de Urbicanda*.

también belga Benoît Peeters y compuesta, hasta el momento, de los álbumes • *Las Murallas de Samaris* (Nueva Frontera) • *La fiebre de Urbicanda* (Eurocómic) • *La Torre* (Eurocómic), *El Archivista* (Norma), *La Route d'Armilia* (inédito) • *Brüsel* (Norma) y • *La chica inclinada* (Norma). En todos ellos, con la excepción de *El archivista*, que es un compendio de ilustraciones, Schuiten dota a sus ciudades de una personalidad propia, definida mediante detalladísimas reproducciones de estilos arquitectónicos ya establecidos. Así, en *Samaris*, encontramos un goticismo reinterpretado a la manera de Viollet le Duc, mientras que *Urbicanda* destaca por las construcciones colosalistas, tan del gusto de los regímenes totalitarios de entreguerras, cultivadas por arquitectos como Piacentini o Tatlin. Este puntillismo y la espectacularidad del grafismo, sin embargo, está controlado hasta el punto de que el guión no sólo no se convierte en una excusa para el exhibicionismo del artista (algo que sí sucede en *El Archivista*) sino que además Schuitein utiliza la arquitectura como contrapunto a la historia, reforzando el aura de los personajes en una situación de poder y empujando la de los débiles de carácter. Estas ciudades oscuras suelen ser, además, utopías deformadas que

normalmente acaban desestabilizadas debido al elemento humano y, en menor medida, al fantástico. Indudablemente, los referentes a la hora de hablar de esta saga (al margen de los arquitectónicos), estarían en los escritores que se han interesado por el tema de la ciudad ideal, desde Platón hasta Orwell. Paralelamente a *Las ciudades oscuras*, Schuiten ha ido desarrollando junto a su hermano, aunque de una manera mucha más pausada, la serie iniciada con *Corazas*, mediante los álbumes *Zara* (Norma) y *Nogegon* (Norma). Pero aunque *Las tierras huecas* se siga con agrado, lo cierto es que no alcanza el nivel de *Las ciudades oscuras*, que es al fin y al cabo una de las mejores series europeas de los últimos veinte años.

SCHULTEISS, MATTHIAS (autor)

Nacido en Nuremberg, Alemania, en 1946, Matthias Schulteiss fue durante varios años, y prácticamente hasta la aparición de **Ralf König*** y la edición tardía de las primeras obras de **Andreas***, el único autor alemán con una presencia más o menos regular en el mercado español. Aunque empezó a estudiar Bellas Artes en Hamburgo, Schulteiss se aburría pronto del academicismo y se lanzó a una carrera autodidacta que le llevó a trabajar en campos como la publicidad y el diseño. Su algo tardío bautismo en el mundo del cómic se produjo en las páginas de la revista *Zack*, en la que inició su serie *Truck*, posteriormente continuada en *Comixere*. En 1985 publicó adaptaciones al cómic de relatos de Charles Bukowsky, extraídos de su libro *Relatos de un viejo indecente*. En ellos, Schulteiss demostró que compartía las mismas obsesiones temáticas del escritor norteamericano: fascinación por los ambientes sucios y decadentes, antihéroes arrastrados por las circunstancias, predominancia de los bajos instintos, violencia... (algunas de estas adaptaciones están recopiladas en **Notas de un viejo verde** y **Ordinaria Locura; Historias completas de El Víbora** números 5 y 7, La Cúpula). Ese mismo año empezó a trabajar en Francia a través de la

revista *l'Écho des Savanes*, para la que realizó diversas historietas autoconclusivas que posteriormente quedaron englobadas bajo el título *Guerras Frías* y que en España pudieron verse en la revista *Comix Internacional*. A continuación, Schulteiss abordó su primera serie larga y compleja, *Teorema de Bell*, historia extrema y cruda protagonizada por un presidiario que se ve envuelto, sin quererlo ni entenderlo, en una intriga tecnológica que evidentemente le supera. Su siguiente obra, sin embargo, abandonó el entorno industrializado que marcaba tanto *Teorema de Bell* como *Guerras Frías* para sumergirnos en un espacio en el que la falta de tecnología y el primitivismo son precisamente los factores predominantes (pese a que la trama gire en torno al robo de unos elementos informáticos aplicables a la defensa armamentística): **El sueño del tiburón** (Glénat), historia desarrollada entre 1987 y 1990 y protagonizada por un vividor sin escrúpulos, Lambert, que se ve atrapado en Laos decidiendo unirse a una banda de piratas, más por experimentar sensaciones que le hagan sentirse vivo y le ayuden a superar su impotencia que por un interés económico. En 1990 realizó **Turno de noche** (La Cúpula), un peculiar homenaje del autor a su ciudad adoptiva, Hamburgo, y una no menos peculiar historia de amor: la que unía a una taxista que recorre la ciudad durante el turno de noche y un ex-soldado brutalmente marcado por la guerra, tanto a nivel físico como síquico. Gangsterismo, brujería, romanticismo y, como no, violencia, se dan la mano en esta metáfora sobre el bien y el mal que a la vez es una excelente reconstrucción ambiental de la noche alemana. En 1991, y tras haber recibido el premio Yellow Kid al mejor dibujante, Schulteiss dio una curiosa vuelta de tuerca a su trabajo ilustrando una historieta pornográfica **Dirty talking** (La Cúpula), que ahonda en su preocupación entre la relación del hombre con su entorno mecanizado y a menudo herrumbroso. Su siguiente trabajo fue *Marilyn Monroe* y posteriormente realizó una miniserie de 8 comic-books para la editorial norteamericana Dark

Horse, *Propeller Man*, en la que sin abandonar sus obsesiones temáticas añadió un ingrediente hasta entonces no demasiado utilizado en su obra: el de la ciencia-ficción futurista, en este caso protagonizada por un chaval que vuela en un patinete aéreo recorriendo las zonas más depauperadas de una gran urbe y viéndose envuelto en diversos sucesos violentos.

La primera parte de *Teorema de Bell* se publicó en *Comix Internacional* números 59 al 63. La segunda, en *Totem, el Comix* números 13 al 18.

SEQUEIROS, SANTIAGO (AUTOR)

Aunque nacido en 1971 en Buenos Aires, Argentina, Santiago Sequeiros se ha criado en Sevilla donde, desde las páginas de la revista *Imajen de Sevilla*, contribuyó a la renovación de la historieta andaluza. Se estrenó como profesional publicando en la última etapa de *Totem*

las series *Canciones de amor* (1988) e *Historias de la Mala Pena* (1990). En esta última, creó una especie de refugio/expositor de sus obsesiones que le ha servido para ambientar todos sus trabajos posteriores, y que definió de la siguiente manera: "Cuando tenía 16 o 17 años dibujaba personas que siempre tenían algo en común. Eran tullidos, gente enamorada de alguien muerto o que mezclaba el amor con algún tipo de depravación. Pero, en esencia, se trataba de gente buena. Se me ocurrió la idea de que todos podían vivir en la misma ciudad o pueblo. Y de la misma manera que muchos pueblos crecen, y viven, alrededor de una sola cosa, por ejemplo, una estación de ferrocarril, decidí que *La mala pena* girara en torno a un cementerio en el cual se había enterrado a Dios, alrededor de una esperanza muerta. Así que toda la gente hecha mierda acaba en *La mala pena*". Efectivamente, tullidos físicos y emocionales, seres perversos y a la vez tiernos, desfilan conti-



Santiago Sequeiros, uno de los artistas más inclasificables del cómic español, haciendo su particular homenaje a un personaje clásico del cómic norteamericano.

nuamente por la obra de Sequeiros. Una obra en la que, en lugar de ejercer de mero complemento de las imágenes, las palabras no intentan tanto explicar o contar algo como expresar sentimientos, sensaciones y conceptos que puedan crear un envoltorio emocional. Lamentablemente, este autor, uno de los más personales e inclasificables de la nueva historieta española, no se prodiga excesivamente. Aparte de las dos series anteriormente mencionadas, su producción se compone únicamente de tres álbumes: *•Ambigü* (publicado en 1994 por Camaleón Ediciones), *•Nostromo Quebranto. El hombre de la mano comida por el tiempo* (Camaleón, 1996; Premio al Autor Revelación en el Salón del Cómic de Barcelona de 1996) y *Tó Apeirón* (La Cúpula, 1996). Desde la aparición de éste último, lo único que hemos vuelto a ver de Sequeiros ha sido una serie de colaboraciones dispersas en publicaciones como *Nosotros Somos Los Muertos*.

SIENKIEWICZ, BILL (AUTOR)

Bill Sienkiewicz nació el 3 de mayo de 1958 en Blakely, un pequeño pueblo de Pennsylvania, Estados Unidos. Lector de tebeos de superhéroes y de tiras de prensa desde muy pequeño, fue alumno de la Newark School of Fine and Industrial Arts, a la que acudió para aprender técnicas de diseño, ilustración y pintura, modalidades que ya entonces empezaban a atraerle. Con tan sólo 20 años se presentó con su portafolio en las oficinas de DC Comics, y aunque no consiguió ningún contrato sí logró ponerse en contacto con su ídolo, **Neal Adams***, cuyo estilo de dibujo Sienkiewicz había poco menos que clonado. Adams se interesó por el muchacho y le envió a hablar con **Jim Shooter**, por aquel entonces editor de Marvel Comics, quien inmediatamente le contrató. Sienkiewicz se convirtió entonces en el dibujante fijo de la colección *Moon Knight* (guionizada por el siempre competente **Doug Moench**), alejándose paulatinamente del estilo de Adams y derivando hacia un amalgama más personal que incluía influencias



Espectacular portada de Sienkiewicz para la serie *Elektra: Asesina*, todo un hito en el tebeo norteamericano de los ochenta.

de caricaturistas como Ralph Steadman o Bob Peak. Tras abandonar al personaje en el número 30 (1982), Sienkiewicz se trasladó una temporada a París, donde se empapó hasta el tuétano de influencias tan dispares como Picasso, Francis Bacon, Schwitters o Klimt, pasando prácticamente un año sin dibujar un solo tebeo, aunque realizó numerosas portadas para varios títulos de la Marvel. En agosto de 1984, Sienkiewicz se incorporó a la colección *Los nuevos mutantes* (guionizada por **Chris Claremont**) a partir del número 18. En ella, dejó de ser reconocible como el dibujante de *Moon Knight* para, en tan solo tres números (*•La saga del oso místico*, Forum), dar todo un recital de posibilidades, aplicando una variada gama de estilos de dibujo, distorsionando los rostros y los cuerpos de los personajes cuando le convino



otorgarles mayor expresividad y utilizando un batiburrillo de técnicas que otorgaron a *Los nuevos mutantes* una complejidad artística que hasta la fecha no había gozado ninguna colección de superhéroes. Un cambio demasiado radical para un producto habitualmente consumido por adolescentes que, en su mayoría, no supieron apreciar el estilo de Sienkiewicz, quien permaneció hasta el número 31 por el empeño de Claremont, quien estaba comprensiblemente encantado con el resultado pese a que las ventas bajaran en picado. Tras realizar una prescindible adaptación al cómic de la película *Dune*, de David Lynch, Sienkiewicz aceptó ilustrar dos guiones de **Frank Miller***. El primero, *Love & War* (1986), fue una novela gráfica protagonizada por *Daredevil* en la que Miller recogió algunas de las situaciones que había dejado pendientes en su tratamiento del personaje. Al ser editada por Epic, un sub sello de Marvel que permitía mayor libertad creativa a sus autores además de una mejor calidad de reproducción, *Love & War* (Forum) permitió por primera vez a Sienkiewicz desplegar todos sus recursos pictóricos, encargándose él mismo de dar el color a la obra directamente sobre los originales, y no de manera mecánica, que es como se suele hacer en el tebeo comercial americano. A continuación, ambos autores se enfrascaron en la realización de una obra destinada a convertirse en uno de los referentes de la década. Una serie de ocho números llamada **Elektra: Asesina** (Forum), en la que un Sienkiewicz completamente desatado aunó a las influencias pictóricas anteriormente mencionadas (y a otras no menos importantes, como la del excepcional ilustrador Barron Storey o la de los dibujos animados de Tex Avery y Chuck Jones) un sinfín de técnicas (*collages*, ilustraciones rotas y después grapadas, fotocopias, pinturas, lápices, caricaturas, hiperrealismo, etc.) que convirtieron la obra en un inmenso campo de pruebas del que aún hay autores bebiendo. En 1987, DC Comics decidió, a raíz del éxito de la miniserie *La Sombra*, de **Howard Chaykin***, otorgarle una serie propia a dicho personaje, siendo Sienkiewicz el

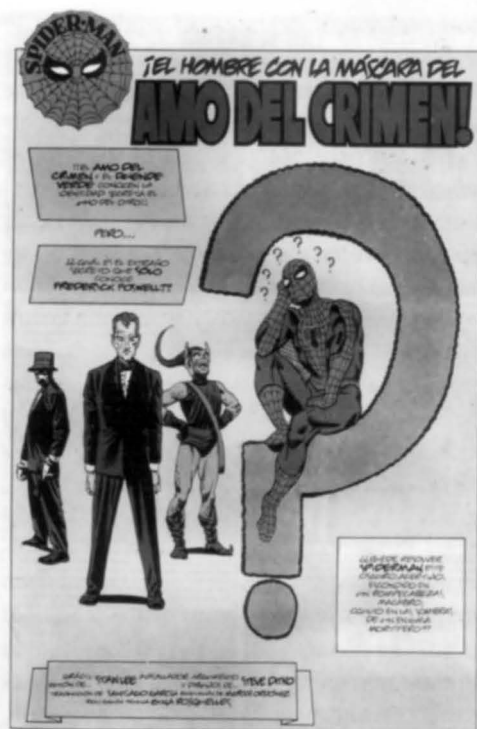
encargado de ilustrar los guiones del excelente pero poco prolífico Andy Helfer (firmante junto a Kyle Baker de uno de los mejores y más olvidados tebeos norteamericanos de aquella década, **Justice Inc.** —Zinco—). Fueron seis números interesantes pero que palidecen en comparación con su anterior obra, principalmente debido a que la coloración volvió a realizarse mecánicamente, siendo además otra persona la encargada. Aunque cada vez más dedicado a labores de ilustración, Sienkiewicz se unió en 1988 a **Alan Moore*** para realizar *Shadowplay: the Secret Team*, un historieta de 30 páginas publicada en el álbum de *Eclipse Brought to light*, en la que ambos autores denunciaron las tropelías y desmanes cometidas por los servicios de inteligencia y corporaciones estadounidenses tanto en terreno propio como ajeno. El dibujante realizó un trabajo excelente, más caricaturesco que nunca, consiguiendo sumergir al lector en una vorágine de sensaciones y colores sin que éste perdiese el hilo de la narración. Vorágine que se acentuó aún más en el primer proyecto largo en solitario del artista, **Stray Toasters** (*Tostadoras descarriadas*; Forum), una miniserie de cuatro números que apareció en 1989 publicada por Epic. Tan descarriado como los electrodomésticos de su tebeo, Sienkiewicz dio aquí un do de pecho descomunal, logrando páginas de inusitada belleza plástica y deslumbrante técnica. Lamentablemente, la técnica se superpuso en demasía al confuso y deslavazado esquema argumental, por lo que el lector no acaba de saber muy bien ni qué es lo que ha leído ni qué es lo que ha querido transmitir el autor, si bien ha vivido una experiencia sensorial inusitada en un tebeo. En 1990 realizó para la colección *Classics Illustrated*, de First Comics, una adaptación de la novela *Moby Dick*, muy efectiva gráficamente pero lastrada por unos ladrillos de texto a cargo de Dan Chichester, para luego reencontrarse con Alan Moore en *Big Numbers*, un proyecto lamentablemente inconcluso (solo aparecieron dos números de los doce anunciados) para el que Sienkiewicz se pasó al blanco y negro, dotando

a la mayoría de sus páginas de una cualidad casi fotográfica. Tras un trabajo puramente alimenticio para Marvel, aparecido en 1992 (*Lobezno: Furia interior*, Forum, guión de Chichester), Sienkiewicz desapareció de las librerías durante tres años en los que se dedicó a realizar diseños para la serie de televisión *Where is Carmen Sandiego?* y a entintar a otros dibujantes. En 1995, la editorial Kitchen Sink publicó *Voodoo Child*, una biografía ilustrada de Jimi Hendrix, indudablemente bonita pero nada sorprendente. Desde entonces, lo único que hemos visto de él han sido más entintados y alguna que otra historieta corta aquí y allá. Nada que haga recordar, en todo caso, que hace tan sólo una década Bill Sienkiewicz era el artista más influyente del cómic norteamericano.

Clásicos Marvel números 8 y 9 (Forum) y *La Sombra* números 1 al 6 (Zinco).

SPIDERMAN (personaje)

Peter Parker era un joven huérfano que vivía con sus ancianos tíos, sin otro problema que el acoso constante al que le sometía Flash Thompson, uno de sus compañeros de instituto, que siempre se estaba burlando de él por ser el empollón de la clase. Todo cambió el día en que Peter acudió a una exhibición científica en la que fue picado por una araña que accidentalmente había estado expuesta a una fuente de energía radioactiva. La picadura del insecto dio a Peter la fuerza y la agilidad proporcionales a las de una araña de su tamaño, convirtiéndose el joven en la maravilla enmascarada conocida como Spiderman. Sus primeras andanzas, sin embargo, no fueron heroicas. Spiderman se presentó a un espectáculo televisivo y parecía destinado a convertirse en estrella del *pressing-catch*. Una noche dejó pasar de largo a un ladrón que huía y al que podría haber detenido sin problemas. No era asunto suyo, dijo. Poco después, ese mismo ladrón asesinó a su querido tío Ben, y el joven aprendió que "un gran poder conlleva una gran responsabilidad", decidiendo entonces dedicar sus inusitados talentos a la



Un buen ejemplo de las sugerentes composiciones de Steve Ditko para los primeros Spiderman.

lucha contra el crimen. Todo esto sucedía en apenas once páginas del último número de la colección *Amazing Fantasy*, el 15, editado por Marvel Comics y con agosto de 1962 como fecha de portada. El guión era de **Stan Lee***, los dibujos de **Steve Ditko** y la portada de **Jack Kirby***, y entre los tres habían creado, sin saberlo, a uno de los más grandes mitos de la cultura popular. Spiderman caló tan hondo entre los lectores que, poco tiempo después (marzo 1963), salió a la venta el primer número de su propia colección, *Amazing Spider-Man*, igualmente realizado por Lee y Ditko, equipo que firmaría los primeros 38 números y dos anuales. Desde el primer momento *Amazing Spider-man* demostró ser una serie diferente a todo lo que producía Marvel y, por extensión, a todo lo que producía cualquier otra editorial. Para empezar, Spiderman era un héroe del que casi todo el mundo desconfiaba y que en muy



pocas ocasiones de su larga carrera iba a obtener algo parecido al reconocimiento público del que gozaban sus compañeros de profesión. Para seguir, era el que más problemas reales tenía de todo el gremio: siempre andaba escaso de dinero, sus compañeros de clase se burlaban de él, tenía que coserse los trajes, su tía estaba delicada de salud y encima no se aclaraba con su novia. Y, para finalizar, la vida de Peter Parker era tan relevante para la serie como las hazañas de su alter ego. El amplio reparto que rodeaba a Peter se ampliaba paulatinamente (incluyendo al entrañable y a la vez odioso J. Jonah Jameson, editor de un periódico para el que Peter empezó a trabajar de fotógrafo vendiendo fotos de sí mismo en el traje de faena, y a su primera novia, Betty Brant) a la vez que aumentaba su protagonismo. Tras la marcha de Ditko, por discrepancias creativas con Lee, el dibujo de la serie pasó a manos de **John Romita***, quien acabaría por definir gráficamente a Parker, creando de paso unos cuantos secundarios más. Lee guionizó las aventuras del personaje hasta el número 100 (y siguió jugando con los argumentos hasta el 122), mientras que Romita lo dibujó hasta el 119 (con pequeños intervalos de descanso en los que fue suplido por **Gil Kane*** y otros). Esta etapa comprendida entre los números 1 y 122 puede considerarse sin ningún género de dudas como el mejor y más extenso ejemplo de lo que puede ser un buen tebeo de superhéroes. Repleta de momentos brillantes, en continua evolución (Peter se saca el bachillerato, se matricula en la universidad, conoce nuevos amigos, se echa una nueva novia, se separa, se reconcilia, ella muere...), inteligentemente escrita (tratando temas inéditos en los tebeos comerciales del momento como las drogas, las revueltas estudiantiles y los conflictos raciales) y excelentemente dibujada, *Amazing Spider-Man* se convirtió en el moderno equivalente de los folletines de aventuras del siglo XIX, igual de adictiva y emocionante que cualquier novelón del gran Alejandro Dumas. Por desgracia, nada dura eternamente. El progresivo éxito de Spiderman

conllevó un proceso paralelo de mercantilismo que acabó por dispersar los buenos resultados: en marzo de 1971 estrenó una segunda colección, *Marvel Team-Up*, y en 1976 una tercera, *Spectacular Spider-Man*. Les siguieron *Web of Spider-Man*, sustituyendo a *Marvel Team-Up* en abril de 1985, *Spider-Man*, creada a mayor gloria de **Todd McFarlane*** en agosto de 1990, *Untold Tales of Spider-Man* en septiembre de 1995 y *Sensational Spider-Man* (sustituyendo a *Web of...*) en enero de 1996. Y eso sin contar *Marvel Tales* (colección dedicada a reeditar episodios clásicos), las numerosas miniseries e incontables apariciones en las series de otros personajes. El trepamuros no sólo pasó a estar sobreutilizado sino que su evolución se interrumpió, repitiéndose prácticamente los mismo esquemas una y otra vez a lo largo de los últimos 20 años. La puntual y notable labor de autores como el guionista **Gerry Conway** y el excelente dibujante Ross Andru (quienes llevaron a Spiderman hasta el número 150, una segunda etapa no tan brillante como la anterior, en la que Conway también había participado, pero sí interesante) o los posteriores Roger Stern, Peter David, J. M. De Matteis, **Kurt Busiek*** Sal Buscema, **John Romita Jr.** y Mike Zeck, no resultaron sino pequeños oasis en una árida travesía.

☛ *Classic Spider-Man* números 1 al 16, *Clásicos Marvel* 12, 13, 30, y 31, *Spiderman Especial Primavera 1990*, *Clásicos Marvel BIN: Spiderman*, colección *John Romita: Spider-Man*, *Marvel Héroes* números 21 al 26. Todo en Cómic Forum.

SPIRIT, THE (personaje)

Denny Colt es un joven criminalista dispuesto a enrolarse en las fuerzas del orden de Central City, encabezadas por su buen amigo el Comisario Dolan. Sin embargo, en el transcurso de un enfrentamiento con el maléfico Dr. Cobra, su cuerpo queda recubierto por un extraño líquido que le deja en animación suspendida. Una vez dado por fallecido y enterra-



The Spirit y P'Gell en buena sintonía.

do, Colt decide, con la complicidad de Dolan, aprovechar las inusitadas circunstancias para luchar contra el crimen de incógnito. Escondido tras un sombrero, un antifaz y una gabardina azules, nace *The Spirit*. Era el 2 de junio de 1940 y aparecía en una historieta de siete páginas publicada en un suplemento dominical de cómic completamente diferente a los que hasta entonces se habían visto: en vez de con historias de continuará de una sola plancha o tiras cómicas, sus dieciséis páginas estaban ocupadas por tres seriales que ofrecían historias completas (los otros dos, de cuatro páginas, eran *Mr. Mystic* y *Lady Luck*). La idea había surgido de un empresario llamado Everett "Busy" Arnold, quien se la había ofrecido a Will Eisner. Éste, convencido de que podía soportar una producción de siete páginas semanales, se convirtió en la estrella y el reclamo de dicho suplemento. No sólo cumplió, sino que además realizó, pese a que en su momento no fuera un éxito completo (tenía una media de 5.000.000 de lectores

semanales gracias a los 20 periódicos con los que se repartía, frente a los 500 periódicos de autores como **Alex Raymond*** o **Al Capp**), el cómic americano más influyente de la década de los 40. Aunque los primeros episodios de *The Spirit* son muy simples, carecen de humor y parecen a menudo influidos por la peor literatura *pulp* y los dibujos son rígidos y algo burdos, Eisner hizo gala desde el primer momento de su inventiva y de la enorme creatividad con la que era capaz de mejorar la narración o la composición de las páginas. A partir de 1945, cuando retomó al personaje (que dos años y medio antes había tenido que dejar en manos de colaboradores como Lou Fine, Alex Kotsky o Jerry Grandenetti, debido a su incorporación a la IIª Guerra Mundial), su evolución fue ya imparable. Con una mejora progresiva de su dibujo (que era cada semana más detallado, más cuidado y, sobre todo, estaba más dotado de plasticidad y fluidez) y armado de un arsenal de recursos narrativos, Eisner hizo avanzar el medio por lo menos un par de décadas. "Uno de los mayores retos de hacer cómics es determinar el ritmo", recuerda. "En una película, el director determina el ritmo para el espectador, pero en un cómic el ojo del lector tiende a dispersarse, puede incluso retroceder a la página anterior, hacer cualquier cosa. Yo estaba intentando tomar el control de eso, acelerar el ritmo comprimiendo el tiempo o reducirlo expandiéndolo. E intentaba desarrollar técnicas que me ayudaran a conseguirlo". Esas técnicas y esas soluciones siguen teniendo hoy en día tanta vigencia e importancia que no es de extrañar que Eisner haya sido calificado como el Eisenstein de los cómics o que compañeros de profesión de la talla de **Archie Goodwin** hayan dicho de esta creación suya que es "una enciclopedia, si no la Biblia, de cómo hacer cómics". Pero no es esa la única razón de la pervivencia de *The Spirit*. Sus aventuras, cada vez más alejadas de los clichés, rezuman humanidad y buen humor, y Eisner se permitió, dentro de las posibilidades que le ofrecía el reducido formato, contar todo tipo de historias (algunas



detectivescas, otras simplemente costumbristas, todas correctas y un gran número de ellas geniales) que siguen manteniéndose tan frescas hoy como hace 50 años. Sin embargo, el frenético ritmo de producción y el progresivo alejamiento de los intereses de Eisner de su personaje, que en cierto modo cerraba las puertas al tipo de historias que quería contar y en las que no tenía cabida un enmascarado, le llevó a dejar *The Spirit* de nuevo en manos de sus ayudantes el 29 de julio de 1951. Los guiones de Jules Feiffer y los dibujos de diversos artistas hicieron descender drásticamente el nivel de la serie, por lo que al año siguiente Eisner regresó con una historia en varias partes en la que, con la notable y característica ayuda de **Wally Wood**, llevó a su personaje a la luna. Esta minisaga se prolongó del 27 de julio de 1952 al 5 de octubre del mismo año, fecha que marcó la cancelación de la serie y el abandono definitivo de *The Spirit* por parte de Will Eisner (quien a partir de entonces sólo volvería a retomarlos en portadas de reediciones, dibujos varios y algún que otro proyecto compartido, como el cruce con el *Cerebus* de Dave Sim), con la excepción de dos historias recreando el origen de Denny Colt y de su archienemigo Octopus como material extra para unos volúmenes recopilatorios de la editorial Harvey Comics. Con fecha de marzo de 1998, sin embargo, se estrenó una serie de *comic-books* antológicos titulada *The Spirit, The New Adventures*. Eisner no participa en ella más que con bocetos para portadas, pero es una buena oportunidad para ver como abordan su personaje algunos de los autores más relevantes del momento: el primer número está íntegramente compuesto por tres excelentes episodios de **Alan Moore*** y **Dave Gibbons**, y en los siguientes encontramos a gente como **Daniel Torres***, **John Wagner**, Carlos Ezquerro, **Kurt Busiek***, Mike Allred o Paul Chadwick.

En España, Norma editorial ha publicado las aventuras de *The Spirit* comprendidas entre el episodio del 23-12-45 y la última historia de Eisner, en una colección de 76 *comic-books* a blanco y negro y 5 álbumes a color.

SPIROU Y FANTASIO (personajes)

Monsieur Papillon, el dueño del hotel El Mosquito, necesita urgentemente un botones. Un vaso de agua arrojado accidentalmente sobre el retrato recién bosquejado de un joven obrará el milagro al dotarle de vida propia. Tal es el origen del botones Spirou, una creación del dibujante francés Rob-Vel, que vio la luz por primera vez el 21 de abril de 1938 (acompañado, cómo no, de su inseparable ardilla Spip) en las páginas del semanario Spirou, que empezaba a editar por aquel entonces Editions Dupuis. Rob-Vel, nacido Robert Velter, había trabajado anteriormente como animador en los transatlánticos que iban de Francia a Nueva York. Durante una estancia en la ciudad estadounidense contactó con el mundo de los tebeos a través del dibujante Martin Branner, autor de una tira llamada *Winnie Winkle*, quien le contrató como ayudante. A su regreso a Francia comenzó a escribir y dibujar sus propios tebeos creando para el periódico *le Petit Parisien* la tira diaria *Monsieur Subito*, que firmó como Buzz y que produjo regularmente hasta 1969. En 1940, Velter fue hecho prisionero de guerra por los alemanes, siendo **Jijé*** el encargado de continuar las aventuras de Spirou hasta el regreso de su creador al año siguiente. Éste, no obstante, no tenía intención de seguir encargándose del botones durante mucho tiempo, y en 1943 vendió el personaje a

Dupuis. De nuevo fue Jijé quien, durante 3 años más, tomó el relevo, añadiendo de paso un personaje de su propia cosecha, Fantasio, participe a partir de aquel momento de todas las aventuras del botones. Esta primera etapa de Spirou se caracterizó principalmente por unas historias de corte ingenuo e infantil, compuestas en su mayor parte de aventuras simplistas y humor

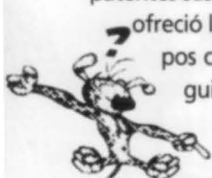


facilón. En 1946, sin embargo, cuando Jijé abandonó a mitad de la aventura *la Maison préfabriquée*, el personaje quedó en las jóvenes manos de **André Franquin***, quien a lo largo de 22 años (aunque sobre todo a partir de 1951, cuando entró en una



etapa de plena madurez estilística) fue añadiendo, además de un grafismo mucho más atractivo, progresivas dosis de humor adulto y aventuras más sofisticadas, creando además multitud de personajes y escenarios que conformaron un universo propio y recurrente:

Champiñac de la campiña y el Conde de Champiñac (estrenados en *Hay un brujo en Champiñac*, de 1951), el inimitable y entrañable Marsupilami y su natal selva de Palombia (de *Spirou y los herederos*), la coqueta Seccotine, el malévolo Zantafio, el aterrador Zorglub, el peligroso La Morena... En 1968, y tras ocho años de contar con la ayuda intermitente en los guiones de Maurice Rosy y de **Greg**, Franquin abandonó la serie llevándose consigo al Marsupilami. Su sustituto, el artista francés Jean Claude Fournier, permaneció con el personaje hasta 1981, dándole un cariz más contestatario y ecologista, muy acorde con las reivindicaciones juveniles de la época pero incapaz de mantener el ritmo y el frenesí creativo de Franquin. Cuando Fournier dejó *Spirou* para retomar las aventuras de Bizu, una creación suya de 1967 dirigida al público infantil y en la que quedaban aún más patentes sus preocupaciones naturalistas, Dupuis



ofreció las aventuras del botones a dos equipos creativos, el formado por el prolífico guionista belga Raoul Caovin (colaborador de la revista *Spirou* desde los años sesenta) y el dibujante Nic Broca, quienes realizarían tres episodios

bastante sosos y olvidables, y el de los también belgas **Tomé y Janry**, a la postre el equipo creativo que ha llevado a Spirou hasta el siglo XXI. Ambos han sabido recuperar el espíritu del mejor Franquin y añadirle unos toques personales basados en mayores dosis de humor negro y una tendencia a la aventura más desaforada e internacional, estilo Indiana Jones. Se nota que hay una preocupación no sólo por actualizar al personaje sino por satisfacer a los posibles lectores adultos de Spirou, gente que, como ellos (los dos nacieron en 1957), quizá aprendió a leer con los tebeos de Franquin y ha mantenido el interés por el personaje. Esta nueva "edad de oro", de lo mejor del francobelga actual, y el éxito cosechado llevaron a Tomé y Janry a crear en 1988 **El pequeño Spirou***.

Los ladrones del Marsupilami, Los piratas del silencio, El nido de los Marsupilamis, Spirou y los hombres burbuja, Z como Zorglub (Franquin). Virus, Spirou en Nueva York, Con el agua al cuello, Vito el cenizo, El rayo negro (Tomé y Janry). Grijalbo.

STAN LEE (guionista)

Nacido Stanley Martin Lieber el 28 de diciembre de 1922 en Nueva York, Stan Lee fue un escritor precoz que llegó a ganar durante tres semanas consecutivas el premio que el periódico *The New York Herald Tribune* otorgaba al mejor artículo remitido. Con tan sólo 17 años empezó a trabajar como guionista en la editorial Timely, precisamente cuando ésta se encontraba en uno de sus mejores momentos: siendo dirigida por los hermanos Martin y Arthur Goodman y contando con el dúo creativo Joe Simon/**Jack Kirby*** como puntal. Al abandonar éstos en 1942 la editorial para irse a trabajar a National Comics (con los años convertida en DC), Stan Lee fue ascendido a director de ediciones y pasó a responsabilizarse de guionizar la gran mayoría de títulos de la casa, que por cierto acababa de cambiar su nombre original por el de Atlas Comics. La IIª Guerra Mundial fue un terreno abonado para explotar las andan-



zas de los superhéroes patriotas, y Atlas disfrutó de una bonanza con *Captain America* y *Young Allies*, ambas escritas por Lee, como principales bazas. La posguerra y los años cincuenta, sin embargo, redujeron a la mínima expresión el mercado de los superhéroes (tan sólo **Batman***, **Superman*** y Wonder Woman, los tres propiedad de la National, consiguieron sobrevivir), por lo que Atlas se lanzó a la publicación de todo tipo de material: *western*, romántico, de terror... siguiendo las fluctuaciones del mercado. Debido a la crisis, su *staff* quedó reducido prácticamente a Stan Lee y su secretaria, mientras que los dibujantes eran contratados como *free-lancers*, entrando y saliendo de la oficina artistas como **John Romita***, **John Buscema***, el mismo Kirby o **Steve Ditko**. Con estos dos últimos dibujantes, junto a los que trabajó frecuentemente guionizando historias de monstruos, extraterrestres y monstruos extraterrestres para series como *Tales to Astonish*, o *Amazing Fantasy*, Stan Lee colocó los cimientos que dieron origen a la nueva era de los superhéroes. En 1961, tras contemplar el tímido resurgimiento del género gracias a títulos de DC Comics como *Showcase* (en cuyo número 4, publicado en octubre de 1956, Carmine Infantino recreaba al supervelocista Flash, iniciándose así la llamada Edad de Plata de los cómics) o *The Justice League of America* (*Liga de la Justicia de America*), el propietario de Atlas aceptó volver a editar tebeos de superhéroes. El resultado, firmado por Lee y Kirby, fue *The Fantastic Four* (o sea, **Los Cuatro Fantásticos***), un tebeo seminal donde los haya que sentó las bases para prácticamente el 99% de los tebeos de superhéroes que desde entonces se han hecho. Los hombreros de las mallas dejaron de ser iconos monolíticos para convertirse en personas con problemas reales, con la particularidad de que además de pagar las facturas del teléfono se enfrentaban a invasores alienígenas. Además, empezaron a evolucionar: las historietas tenían repercusiones que luego se dejaban notar en posteriores entregas, algo completamente innovador en un mundo como el de los superhéroes

que, hasta entonces y por increíble que parezca, no había tenido una continuidad temporal. Lee y Kirby crearon en apenas tres años más de una docena de superhéroes que aún hoy siguen en activo, siendo Hulk, Thor, **La Patrulla-X*** y Iron Man algunos de los más importantes. Stan Lee también participó, en esta ocasión junto a Ditko, en la creación de **Spiderman*** y del Dr. Extraño, y además se inventó el llamado Estilo Marvel de escritura (principalmente por necesidad, dado el número de colecciones en las que trabajaba), en el que el guionista se dedica a pasarle un esbozo del argumento al dibujante para que este lo desarrolle en imágenes, colocándose los diálogos a posteriori. El progresivo éxito de sus tebeos, la ampliación del número de cabeceras, sus cada vez mayores responsabilidades editoriales y la popularidad cosechada (que le llevó a recibir numerosas invitaciones para dar conferencias en universidades e incluso la tener su propio espectáculo televisivo, *Evening with Stan Lee*) fueron alejándole paulatinamente de la escritura, actividad a la que, desde que en 1972 pasara a ser Director Editorial de Marvel, únicamente regresa en ocasiones, siendo las más destacadas su reunión con Kirby en 1978 para realizar la novela gráfica **•The Silver Surfer** (Forum), protagonizada por Estela Plateada, su tratamiento del mismo personaje en colaboración con John Byrne en un nuevo especial aparecido en 1982 (**•Clásicos Marvel Especial Verano 89**, Forum), la miniserie de dos números **•Parábola** (Forum), también protagonizada por Estela Plateada e ilustrada por **Moebius*** en 1989, o el especial Kingpin, realizado junto a John Romita en 1997.

• *Classic Fantastic Four* números 1 al 3, *Excelsior: Biblioteca Marvel Los 4 Fantásticos* números 2, 4 y 5, *Classic Spiderman* números 1 al 16 y colección *John Romita: Spiderman*. Todos en Cómics Forum

STERANKO, JIM (AUTOR)

Jim Steranko (Reading, Pennsylvania; 5 de noviembre de 1938) ostenta con toda probabilidad el título de autor más influyente con

menos obra publicada de la historia del cómic, arte al que llegó tras una agitada carrera en los más variados oficios: vocero de feria, mago, escapista (como Houdini), músico, fotógrafo, director de arte publicitario... fue precisamente en 1966, mientras estaba desempeñando este último empleo, cuando se le ocurrió introducirse en el mundo de los tebeos, un medio por el que llevaba tiempo interesándose. Con tal fin creó y diseñó unos cuantos personajes que consiguió vender a la editorial Harvey Comics, algunos de los cuales, como *Spyman*, llegaron a tener su propio título (escrito aunque no ilustrado por él), pero muy efímera fortuna. A finales de ese mismo año, no obstante, era contratado como entintador de las aventuras de Nick Furia, un personaje creado por **Stan Lee*** y **Jack Kirby*** que había evolucionado de las hazañas bélicas que protagonizaba como sargento a dirigir una agencia de espionaje llamada Shield, cuyas aventuras se publicaban en la serie *Strange Tales*, de Marvel Comics. En apenas un par de meses Steranko se hizo con las riendas de la colección (guion y dibujo) y la transformó en una dinámica y cosmopolita mezcla de intriga y aventuras. Tal fue su éxito que en 1968 Furia obtuvo cabecera propia, la serie *Nick Fury, Agent of Shield*, mediante cuyos primeros números (1 al 3 y 5, reunidos en la colección de Forum **Clásicos Marvel**, números 5, 6 y 7) Steranko se despediría del personaje. A continuación realizó un trabajo digno pero no muy destacable en los números 50 y 51 de **La Patrulla-X***, y luego pasó a la colección del Capitán América, en la que publicaría tres magníficos episodios (reunidos en un **Clásicos Marvel Especial Primavera 1989** de Forum). En 1969, y habiendo publicado tan sólo, aparte de lo mencionado, un par de historietas cortas de terror, Steranko abandonó el mundo de los tebeos para montar su propia editorial, desde la que escribió una interesante Historia del cómic en dos volúmenes y dirigió *Mediascene*, una revista dedicada al cine, el cómic y la narrativa de género. Sus únicos contactos posteriores con el



El barroquismo de la puesta en escena, uno de los rasgos típicos de Steranko.

medio han sido alguna que otra portada, una especie de novela gráfica llamada *Marea Roja* (Kaleidoscope) publicada en 1979 y en la que rendía homenaje al famoso escritor de serie negra Raymond Chandler, y una espléndida adaptación de la película **Atmósfera Cero** (Eurocómic) en la que demostró seguir estando en plena forma. La irrupción de Steranko en los cómics americanos trajo consigo todo un bagaje que hasta entonces no había sido asumido. Él fue el introductor de técnicas propias del Pop Art, el Op Art y el cartelismo, visualizando a menudo las páginas como una unidad pictórica, no como un conjunto de viñetas, así como de rasgos técnicos propios del cine, como el montaje o los *travellings* (adaptados a la página mediante varias viñetas con un fondo continuado), a la vez que aprovechaba recursos de sus grandes maestros (el exagerado dinamismo de **Kirby***, las páginas iniciales del **Spirit*** de **Will Eisner***...) y producía las



primeras muestras de arte psicodélico en los tebeos comerciales. Como el hábil experimentador y portentoso narrador que fue, Steranko ha de ser considerado sin duda alguna todo un clásico del cómic americano.

🐞 *Tesoros Marvel* nº 5.

SUPERLÓPEZ (personaje)

No es un pájaro, no es un avión y desde luego no es **Superman***. Aun así, puede presumir de haber sido uno de los personajes más populares con los que ha contado el tebeo español durante los últimos veinticinco años. Todo empezó en 1973, cuando la editorial Euredit, deseando publicar una parodia del célebre superhéroe norteamericano, le encargó a **Jan*** la realización de un libro de 48 páginas a blanco y negro, que obligatoriamente habrían de rellenarse mediante chistes mudos e independientes de tres o cuatro viñetas como mucho. Fue entonces cuando Jan creó la imagen de este hombre tranquilo y con pinta de funcionario franquista, bigotito y todo, destinado a fracasar miserablemente en todas sus empresas superheroicas. Pese a las evidentes limitaciones derivadas de las características físicas del proyecto, esta primera aproximación al personaje se saldó con resultado positivo ya que, aunque ciertamente irregulares, hay que reconocer que alguno de los gags era bastante gracioso y que el dibujo, de trazo simple y expresivo, resultaba realmente apropiado para el producto. Al año siguiente, y ya formando parte de la plantilla de Bruguera, Jan retomó a SuperLópez como protagonista de diversas historietas, pero las conflictivas relaciones con la editorial, al querer imponer ésta el tipo de argumentos y guiones que debía seguir la serie, provocó que el autor se negara a escribirlas. Pese al progresivo incremento de la calidad gráfica, los deficientes guiones proporcionados por la editorial sumieron al personaje en un pozo de mediocridad del que no salió hasta 1976, gracias a la incorporación como guionista fijo de **Francisco Pérez Navarro**, "Efepé", cuyo conocimiento

del género superheroico aportó a SuperLópez no sólo una mayor entidad como parodia sino también una dimensión como personaje autónomo de la que hasta entonces había carecido. La inclusión de personajes tan básicos para la serie como Luisa Lanas, el interés romántico de López, o Jaime, su envidioso compañero de oficina (directamente inspirados en la Lois Lane y el Jimmy Olsen de Superman), fue tan solo uno de sus hallazgos. Tras varias historias autoconclusivas de ocho páginas (reunidas posteriormente en el primer número de la colección *Olé* dedicado al personaje, **• Aventuras de SuperLópez**), el tándem Pérez Navarro/Jan se lanzó a la realización de una larguísima aventura mediante la que potenciaron al máximo los elementos heroicos del tebeo, que pese a seguir siendo una obra humorística indudablemente estaba asumiendo el esquema narrativo del género al que parodiaba. Una vez finalizada dicha aventura (recopilada en dos álbumes, **• El Supergrupo** y **• Todos contra uno, uno contra todos**) Pérez Navarro abandonó las riendas del personaje, por lo que Jan pasó a ocuparse también de los guiones. Tras dos titubeantes historias basadas igualmente en parodias de géneros ya establecidos, el de la ciencia ficción (*Los Alienígenas*, con aparición del octavo pasajero incluida) y el fantástico (*El señor de los chupetes*), el SuperLópez de Jan empezó a vivir por fin una serie de aventuras basadas más en sus posibilidades como personaje que en centrar la sátira sobre un género determinado. Se sucedieron así **• La semana más larga**, **• La Caja de Pandora**, el excepcional **• Los cabecicubos**, y **• La gran Superproducción**, canto del cisne de una serie que se demostró a partir de entonces repetitiva, falta de ingenio (la siguiente historieta sería una semiadaptación del *Viaje al centro de la tierra* de Verne) y cada vez más enfocada a un público meramente infantil. Una lástima, si contemplamos su época dorada, en la que además de practicar unos niveles de sátira social actualmente desaparecidos del mundo del tebeo juvenil, consiguió unir durante varios años a una audiencia completa-

mente multigeneracional, algo nada fácil. Eso sí, Jan dibuja cada vez mejor, el condenado.

🐭 *El génesis de SuperLópez.* Todos los títulos en Ediciones B.

SUPERMAN (personaje)

Aunque pueda parecer increíble desde nuestra perspectiva actual, si tomamos como fecha de nacimiento del cómic la aparición del *Yellow Kid* en el año 1896, resulta que el medio de nuestros amores estuvo supeditado y restringido al ámbito de la prensa nada menos que durante treinta y ocho años. Pese a que con anterioridad ya existieran otros medios de reproducción, como los (escasos) tomos recopilatorios y algún intento de revista, no fue hasta 1934 que los tebeos encontraron un formato propio. Este formato fue el *comic-book*, inaugurado en mayo de aquel año con la publicación del número uno de *Famous Funnies*, que aunque estaba dedicado a las reediciones de tiras de prensa, ya presentaba las características que actualmente asociamos con el producto. No pasó mucho tiempo antes de que los *comic-books* empezaran a ofrecer material original y a competir con los pulps en los kioscos. Sin embargo, no sabemos hasta qué punto habría sido éste un formato exitoso de no aparecer en junio de 1938 el número 1 de una colección destinada a cambiar el rumbo de la historia de los tebeos: *Action Comics*, en cuyo interior se presentó a Superman, el primer superhéroe. Creado por Jerry Siegel (1914-1996) y Joe Shuster (1914-1992), Superman no sólo hizo furor entre los adolescentes, que encontraron representadas y elevadas a la enésima potencia sus fantasías heroicas más descabelladas, sino que además repercutió directamente en el desarrollo de la industria norteamericana, propiciando decenas de imitadores, consolidando definitivamente el formato del *comic-book* y creando un género que aún domina el mercado y que se ha extendido a nivel mundial. Un género, además, que sigue siendo el único que es realmente intrínseco a los tebeos. El cine, la literatura y los cómics

comparten la capacidad de tratar con igual convicción tanto el drama, como la comedia, la intriga como la ciencia ficción, pero los superhéroes sólo pueden ser retratados con un mínimo de solidez a través de las viñetas, quedando completamente ridículos en cualquier otro medio. Aquel primer ejemplar de *Action Comics*, por tanto, fue un tebeo seminal a tantos niveles que aún hoy se hace difícil evaluar su importancia. En él, Siegel y Shuster nos presentaron a Kal-El, último superviviente del planeta Krypton. Siendo tan sólo un bebé, su padre, el científico Jor-El, le había introducido en una cápsula espacial con destino a la Tierra, para que sobreviviera al cataclismo natural que estaba a punto de desencadenarse sobre su mundo natal. Encontrado tras el aterrizaje por los Kent, una pareja sin hijos que decidía adoptarle, Kal-El creció educado a partir de valores como el amor, la honestidad y la buena fe. No es de extrañar, por tanto, que utilizara los poderes que su estructura física alienígena le otorgaba para hacer el bien. Oculto bajo la apariencia tímida y apocada del reportero Clark Kent, Kal-El se convirtió en Superman. Sus primeras historias eran crudas, básicas, pero poseían una fuerza y una entidad mítica que entusiasmaba a los chavales. De hecho, cuando terminó la IIª Guerra Mundial, Superman fue uno de los tres únicos superhéroes (junto a **Batman*** y Wonder Woman) cuyas colecciones no se cancelaron. Y Superman contaba ya por aquel entonces con nada menos que tres mensuales: *Action Comics*, *Adventure Comics* (creada en 1938 y protagonizada por un Superman adolescente, es decir, Superboy) y *Superman*, iniciada en 1939. La llegada de los años cincuenta trajo consigo un cambio de dirección para las aventuras del hombre de acero, orientándolas más hacia la ciencia-ficción típica de la época, siendo el viaje por el tiempo, la aparición de extraterrestres y la amenaza imprevista de algún kryptoniano que casualmente sobrevivió a la destrucción de su mundo natal, los recursos favoritos de los guionistas. Los sesenta fueron, sin embargo, la década de las historias imaginarias: aventuras



que se salían de la continuidad habitual del tebeo para dar una nueva visión sobre el personaje (mostrándole, por ejemplo, casado con su novia eterna, Lois Lane, o cambiando las tornas entre él y su mayor enemigo, Lex Luthor, otorgándole los superpoderes a este último y convirtiéndolo a Clark Kent en un asesino peligroso). A principios de los setenta, el editor Julie Schwartz quiso repetir la jugada que tan bien le había salido en las colecciones de Batman, e inició un proceso de renovación de Superman, eliminando las referencias a la kryptonita (un mineral proveniente del planeta natal del superhéroe, que era lo único que resultaba dañino para su constitución, y que aparecía un mes sí y otro también, acabando por ser un recurso excesivamente explotado) y rebajando los superpoderes del héroe. Pero, al igual que pasó en las series del hombre murciélago, la renovación se olvidó pronto para empezar a caer nuevamente en los viejos y gastados clichés. Fue necesaria la llegada de los ochenta para ver auténticos cambios. En 1986 *Superman* finalizó en su número 423, para convertirse en *The Adventures of Superman* a partir del 424. El cambio no fue meramente cosmético, coincidió con la aparición de una nueva colección titulada igualmente *Superman*, en la que el guionista y dibujante **John Byrne** renovó completamente al personaje (renovación acompañada de una nueva versión de su origen contada por el mismo Byrne en la miniserie de seis números *Superman, The Man of Steel*). Desde entonces, Superman ha vivido una segunda edad de oro, gracias a equipos creativos que han convertido la serie en una caja de sorpresas que está constantemente mutando (llegaron a matar al personaje en 1992, en lo que se convirtió en una de las maniobras comerciales más inteligentes del siglo —salió en todos los periódicos— para sustituirlo por otros cuatro superhombres, en cualquiera de los cuales se suponía que se podía haber reencarnado el espíritu de Kal-El. Evidentemente, al final no era ninguno de ellos y el verdadero Superman acababa por volver a poner las cosas en su sitio). En 1991 se estrenó



Una imagen inusual del Superman clásico a cargo de Curt Swan, uno de sus mejores dibujantes.

una cuarta colección protagonizada por el hombre de acero, titulada *Superman The Man of Steel*, como la miniserie anteriormente mencionada, y en 1996, siguiendo la estela de los dibujos animados de Batman, apareció *Superman Adventures*, una serie dibujada en un estilo próximo a la animación. Actualmente, Superman goza de una estupenda salud tanto comercial como creativa, y prepara confiado su asalto al siglo XXI. Estamos convencidos de que le irá tan bien como en éste.

Las mejores historias de Superman jamás contadas, *Superman Vol. II*, números 1 al 5. *Superman Especial verano 1987* y *Superman Especial Navidad 1988 (ZINCO)*; ¿Qué le sucedió al hombre del mañana? (VID).

T

TAKADA, YUZO (autor)

Este japonés nacido en 1963 lleva publicando desde los 20 años, pero fue a partir de 1987 (tras haberse curtido con un buen número de series, propias y con guión ajeno) cuando se convirtió en un nombre a tener en cuenta gracias a la aparición de *3x3 Ojos*, la serie que le catapultó a la fama no sólo en Japón sino también aquí, en España. En ella, Takada mezcló romance adolescente, aventuras, demonios, comedia y un batiburrillo de pseudomitología, que resultó francamente entretenido, para desarrollar la historia de Pai, la última representante de una perdida raza de tricíclopes del Himalaya que busca una fórmula mágica que la convierta en humana. En la misma línea, seres míticos mezclándose con los mortales y llevando la animación a sus vidas, estuvo su siguiente obra, *Semilla Azul*. No obstante, Takada es bastante más interesante cuando desarrolla argumentos más mundanos, como es el caso de *Siempre es domingo* (Planeta-De Agostini), su obra más conseguida tanto en cuanto a guión como a dibujo. Protagonizada por una oficial de policía, enamorada de un mago que sobrevive trapicheando al borde de la legalidad y que ocho años atrás la había salvado de un accidente de coche, esta recomendable serie cuenta como principales ingredientes con mucho humor, algo de drama y buenas dosis de romance, una mezcla infalible.

TAKAHASHI, RUMIKO (autora)

La mujer más popular del mundo de los tebeos nació en 1957 en Niigata, Japón, y se formó en

la escuela de historietistas del reputado guionista **Kazuo Koike**. Gracias a un premio al mejor dibujante novel otorgado por la potente editorial Shogakukan, Takahashi comenzó a publicar en una de las revistas de la casa. Era 1978 y su primera serie se llamaba *Lamu*, la delirante historia de una atractiva princesa extraterrestre que se enamoraba de Ataru, un estudiante vago y desagradable que accedía a vivir con ella a cambio de que saldase una deuda por valor de la producción mundial de petróleo que él mismo había adquirido con un taxista intergaláctico. La comicidad desaforada de *Lamu*, la convirtió en un rotundo éxito comercial (se adaptó a una serie de dibujos animados de 216 capítulos que se emitirían entre 1981 y 1986 y se llegaron a realizar 8 largometrajes para vídeo). También lo fue su siguiente obra larga, la estupenda *Maison Ikkoku/Juliette, Je t'aime*, un impresionante *tour de force* narrativo disfrazado de comedia coral que giraba en torno a Yusaku Godai, de nuevo un estudiante perezoso destinado a suspender y a ser humillado por sus vecinos, y a Kyoko Otonashi, una joven viuda de la que está enamorado y que además es su casera. Sus imperdonables titubeos, hilarantes metidas de pata y un nutrido número de entrañables personajes (una vecina de tendencias juerguistas y alcohólicas, una joven camarera de costumbres disipadas, el perro de Kyoko —que se llama igual que su difunto marido—, su sobrina —perdidamente enamorada de Yusaku—, etc.) hacen de esta comedia romántica no sólo la mejor obra de su autora sino uno de los grandes títulos que ha dado el medio. Lamentablemente, no parece



Viaje por el fuego, una de las historias más líricas de Rumiko Takahashi.

haber cuajado demasiado bien en España y tan sólo se han publicado 7 cuadernillos de una serie que rebasa la cincuentena. Sí que ha cuajado y muy bien, sin embargo, la serie que ha catapultado a Takahashi a la estratosfera de la popularidad y los beneficios: *Ranma 1/2*, otra comedia con elementos fantásticos que cuenta con la acumulación de personajes y de las situaciones de interacción que se derivan de ellos como principal recurso para avanzar una historia de argumento mínimo. Al igual que *Lamu* (aunque indudablemente bastante superior), *Ranma 1/2* es divertida y muy recomendable para el lector más joven, pero algo fatigosa para el adulto.

Además de estas extensas series, destacan entre la producción de Takahashi varias historias breves (muchas de ellas de temática fantástica o macabra) recopiladas en varios volúmenes, y una entretenida serie corta, *One Pound Gospel*, de

nuevo una comedia romántica protagonizada en este caso por un boxeador con tendencia a la obesidad y una monja novicia de la que está enamorado. Rumiko Takahashi ha llegado a vender más de 100 millones de tomos recopilatorios de sus obras sólo en Japón, lo que la convierte en la mujer más leída de la historia del cómic.

El mundo de Rumiko y La tragedia de P. Forum.

TARDI, JACQUES (autor)

Oriundo de Valence, Francia, Jacques Tardi (1946) estudió Bellas Artes en Lyon y completó su formación académica en la Escuela de Artes Decorativas de París. En 1970 debutó profesionalmente en la célebre revista *Pilote* ilustrando *Un cheval en hiver*, con guión de Jean Giraud (**Moebius***), iniciando así un período de dos

años en los que dibujaría varias historias cortas para diferentes guionistas. En 1972 comenzaron sus problemas con Dargaud, la editorial de *Pilote*, al serle rechazada la historia *Un épisode banal de la guerre des tranchées*, por considerarla "excesivamente antimilitarista" (permaneció inédita hasta 1975, cuando se publicó como encarte del periódico *Liberation*). No obstante siguió en su plantilla trabajando en su primera obra larga, *Rumeurs sur le Rouergue*, con guión de **Christin***, que además de suponer el primer paso hacia el reconocimiento generalizado del que ahora goza le permitió embarcarse en la primera serie de la que iba a ser autor completo, *Adiós Brindavoine*. Tras publicar con Futuropolis el álbum *Le véritable histoire du soldat inconnu* y tras rechazarle Dargaud otro proyecto, abandonó *Pilote* en 1974 para militar en las filas de *Métal Hurlant*, donde colaboró con el guionista Picaret para producir *Polonius*, una desmitificadora serie ambientada en la edad de oro del Imperio Romano. En 1976 creó a su popular heroína Adèle Blanc-Sec, un personaje nacido del amor del autor por los folletines de aventuras (no en vano ya se había desmarcado un par de años antes con un homenaje a *Julio Verne* y a los ilustradores de su obra en *El demonio de los hielos*), cuya primera entrega, *Adèle y la bestia*, ya contiene todos los elementos de la serie: monstruos, carreras, engaños varios, imprevistos giros agumentales y algún que otro sabio loco. En definitiva, un folletín de los de verdad (ambientado además a principios de siglo, como corresponde) del que hasta la fecha han aparecido ocho álbumes (si gusta el primero, gustan todos). La aparición de la revista (*A Suivre*) marcó un punto de inflexión en la carrera de Tardi, quien militó en sus filas alternando las coloristas aventuras de Adèle Blanc-Sec con otros proyectos menos enfocados hacia el puro entretenimiento. Tal es el caso de *Niebla en el puente Tolbiac* en 1981, una adaptación de la novela de Léo Malet, uno de los principales autores de serie negra francesa, que iniciaría el amargo ciclo del no menos desencantado detective Néstor Burma (continuado en años poste-



Impresionante plancha extraída de *La Guerra de las Trincheras*

riores con *Calle de la estación 120*, *Une Gueule de Bois en Plomb* y *Reyerta en la feria*), o el de la espeluznante *La guerra de las trincheras*, de 1983, en la que el autor consigue poner la carne de gallina al lector más curtido representando la 1ª Guerra Mundial con una crudeza estremecedora. Además de estos trabajos personales, Tardi siguió colaborando activamente con otros guionistas, como **J.C. Forest*** (en *Aquí Meme*, publicado por Laertes) o Benjamin Légrand (en la desconcertante *El exterminador de cucarachas*). Su prolífico carácter y su versatilidad artística quedan de manifiesto tanto en la multitud de historias cortas que a lo largo de los ochenta y noventa fueron apareciendo en la práctica totalidad de las revistas de tebeos más importantes de Francia como en algún que otro proyecto al margen de la industria, entre los que destacan las ilustraciones que realizó para una edición de lujo del libro de Celine *Viaje al fin de la noche*, sin duda una de las obras que más influencia ha tenido en sus tebeos bélicos (ade-

más de los ya mencionados, hay que tener en cuenta también los volúmenes *La última guerra* y *Varlot Soldat*, escritos en colaboración con Didier Daeninckx, que aunque no compartan la forma indudablemente mantienen el espíritu). Origen escrito tiene así mismo una de sus obras más aplaudidas por el público del país vecino, *Jeux pour mourir*, adaptación de la novela de Géo Charles Veran galardonada con el premio Alpha Art en 1994, con la que nuestro autor volvió a demostrar una vez más su interés por dotar al cómic de una mayor carga literaria. Jacques Tardi no es sólo uno de los gigantes de la historieta gala. Su increíble dominio de la narrativa, la minuciosidad con la que recrea los decorados y la particularísima e intransferible personalidad de su dibujo, le convierten sin lugar a dudas en uno de los más grandes autores con los que cuenta el medio en la actualidad.

Salvo indicación contraria, las obras de Tardi están publicadas en castellano por Norma.

TARZÁN DE LOS MONOS (personaje)

Entre el 7 de enero y el 16 de marzo de 1929, se publicó en algunos periódicos norteamericanos una adaptación en 60 tiras diarias de la novela de Edgar Rice Burroughs *Tarzan de los Monos*, distribuida por la Metropolitan Newspaper Service y realizada por el genial dibujante canadiense **Hal Foster**. En ella recreaba con particular acierto la travesía que por las costas de África llevaban a cabo Lord y Lady Greystoke, su posterior naufragio y el nacimiento de su hijo en el temible continente negro. La muerte de Lady Geystroke a causa de las fiebres y de su marido a manos de un gorila, dejaban al bebé abandonado a su suerte, hasta que era recogido por una mona que le criaba como si fuese un miembro más de la manada. El niño crecía y se convertía en Tarzán. La serie tuvo tanto éxito que se encargó, esta vez a Rex Maxon, la realización y adaptación de la segunda novela del ciclo, *El retorno de Tarzán*, que se inició el 17 de junio de aquel mismo año. Maxon fue también el encargado de inaugurar la página dominical



El Tarzán de Hogarth descubre que es diferente al resto de la manada.

protagonizada por el personaje que en 1931 lanzó la United Feature Syndicate, y que realizó entre el 15 de marzo de 1931 y el 20 de septiembre del mismo año. La escasa impresión que su versión causó entre los lectores provocó el retorno de Foster el 27 de aquel mismo mes. Su Tarzán es un prodigio de técnica, de dibujo preciosista y de perfecta dosificación de la acción, que prácticamente estableció los cánones de lo que ha de ser un tebeo de aventuras africanas. El 9 de mayo de 1937, Foster abandonó la página para preparar la que iba a ser su obra magna, *El Príncipe Valiente**, dejando al rey de los monos en las hábiles manos de Burne Hogarth, otro artista hiperrealista que siguió de una manera más que adecuada la estela del anterior. Ha sido precisamente Hogarth el que ha pasado a la historia del tebeo como el autor definitivo de *Tarzán*, no sólo por su larga etapa como firmante de las dominicales (de 1937 a 1945, y de 1947 a 1950), sino también por los



dos lujosos volúmenes que realizó en 1972 y 1976 respectivamente (editados en España por Montena), en los que volvió a adaptar la primera novela de Burroughs desplegando todas sus armas de artista y dando una soberana lección de anatomía. Hogarth, además, inició una tira diaria en la prensa que dibujó con la ayuda de **Dan Barry** entre 1945 y 1947, años en los que tuvo que abandonar su trabajo en la dominical, siendo sustituido por Rubimor. A su regreso, Dan Barry se encargó en solitario de la tira hasta 1949, decidiendo entonces dedicarse en exclusiva a **Flash Gordon***. Tras una breve etapa a cargo de John Leti, la tira quedó en manos de Paul Reinman, quien la realizó hasta el año siguiente, siendo entonces sustituido por Bob Lubbers, encargado tanto de la página dominical (entre 1950 y 1954) como de las tiras (hasta 1953). Lubbers fue sustituido en ambos medios por John Celardo, responsable del personaje hasta 1967. Ese año, apareció en escena otro verdadero monstruo del dibujo realista especialmente dotado para los tebeos de aventuras: **Russ Manning**. Éste se encargó de la tira hasta su clausura, en 1973, y continuó realizando la página dominical hasta su muerte el 1 de diciembre de 1981. Por otra parte, *Tarzán* llevaba publicándose en otro formato, el de los *comic-books*, nada menos que desde 1948. La editorial Dell Comics publicó una colección de 131 números, aparecidos entre ese año y 1962. Todos ellos fueron realizados por el mismo equipo creativo: Gaylord Dubois, un clérigo que además demostró ser un guionista más que eficaz, siendo capaz de respetar el tono original de Burroughs y aprovechando para hacer un canto a la igualdad racial, y Jesse Marsh, dibujante poseedor de un estilo algo simple y crudo pero realmente eficaz, sobre todo gracias a su gran conocimiento de la anatomía animal. Entre 1962 y 1972, la serie pasó a ser publicada por Gold Key, bajo cuyo sello aparecieron los números comprendidos entre el 132 y el 206, también guionizados por Dubois. A partir del número 154, Marsh fue sustituido por Manning, quien realizó un trabajo tan estupendo que, como ya

hemos mencionado, pronto pasó a encargarse del personaje en la prensa. Su marcha repercutió bastante negativamente en el *comic-book*, ya que no hubo manera de encontrar un sustituto adecuado. En 1972, la licencia fue comprada por DC Comics, editorial que respetó la numeración anterior y que publicó los números 207 al 259 entre ese año y 1977. Entre esos números, hay una treintena que contienen algunas de las mejores páginas disfrutadas por Tarzán en el medio. Las escribió y dibujó **Joe Kubert**, uno de los grandes nombres del cómic norteamericano de los años sesenta y setenta, que consiguió reflejar a la perfección el ambiente de la jungla y la lucha por la supervivencia. Entre 1977 y 1979 la Marvel publicó una serie bastante horrible, ilustrada por un **John Buscema*** muy poco inspirado. Desde entonces el personaje ha seguido una carrera más bien errática. Tras aparecer tres miniseries editadas por Malibú (la segunda, *The Lost City*, realizada por los daneses Henning Cure, Teddy Kristiansen y Peter Snejbjerg; y la tercera, *The Beckoning*, también guionizada por Cure e ilustrada por el norteamericano Tom Yeates, recuperaron el espíritu aventurero y dinámico de las mejores épocas), la licencia pasó a las arcas de Dark Horse, editorial que desde entonces produce regularmente miniseries del personaje, la mayoría de ellas guionizadas por el casi siempre competente Bruce Jones, aunque con alguna excepción como *Tarzán Vs. Depredador* (Norma), cuatro números aparecidos en 1996, escritos por Walter Simonson y dibujados por el excelente Lee Weeks que están sorprendentemente bien.

• *Tarzán de Harold Foster* volúmenes I al IV (Ed. B).

TERRY Y LOS PIRATAS (oBRA)

Publicada en tiras diarias desde el 22 de octubre de 1934, y en páginas dominicales a partir del 9 de diciembre de ese mismo año, esta serie del gran **Milton Caniff*** estaba protagonizada por un chico rubio de unos doce años llamado Terry,



Además de por ser uno de los mejores tebeos de aventuras de la historia del cómic, *Terry y los piratas* se hizo famoso por sus estupendas mujeres.

que recorría Oriente de aventura en aventura, en compañía de dos adultos, su mentor Pat Ryan y el chino Connie, amante por igual de la cocina y de la filosofía de Confucio. Caniff y su amigo **Noel Sickles**, quien participó activamente en los primeros años de la serie, utilizaron técnicas de iluminación que hasta el momento sólo habían sido experimentadas por el cine, siendo *El Nacimiento de una Nación*, de D.W. Griffith, su mejor modelo (irónicamente, años después, directores como Resnais o **Fellini** reconocieron la influencia de Caniff en su trabajo). Pero no fue esa su única innovación. Caniff también ha pasado a la historia del cómic por dar voces individuales a sus personajes (acentos, giros y manierismos) y por su interés por conseguir un mayor impacto con sus aventuras, utilizando para ello escenarios reales y abundante documentación (uniformes, armas, etc. todo era retratado a la perfección). Todas las planchas de *Terry y los piratas*

están recopiladas en la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. Es la única tira de cómic que ostenta ese honor.

Terry y los Piratas volúmenes I al III (Norma).

TEZUKA, OSAMU (AUTOR)

Nacido en Osaka el 3 de noviembre de 1928, Osamu Tezuka fue el historietista más importante e influyente del Japón, tanto en el modo de dibujar, como en el de narrar, como en el de darle a sus productos una dimensión multimediática y de máximo aprovechamiento, algo que ha convertido a la industria comiquera japonesa en la más fuerte del mundo y en uno de los principales elementos de ocio y cultura de su país, todo lo cual le convierte en una figura sin parangón en el mundo occidental. Aunque llegó a licenciarse en la facultad de medicina de su ciudad natal, Tezuka sentía una irrefrenable pasión por la historieta que le alejó de la práctica. Su primer trabajo profesional, una tira para un periódico local, apareció publicado en 1946, pero es al año siguiente cuando produjo su primera obra de relevancia, *Shin Takarajima* (*La nueva isla del tesoro*), un título que incontables profesionales de posteriores generaciones han calificado como de influencia decisiva. Ya en él aparecen los rasgos característicos de su autor y, por extensión, de gran parte del manga como producto generalizado: fuerte influencia del cine en la composición, el ritmo y los encuadres (Tezuka era un enamorado de **Disney**, algo que también se reflejó en su grafismo), una narrativa veloz, unos personajes caricaturescos de grandes ojos y el desarrollo de la historia por entregas a lo largo de centenares de páginas. Posteriormente, la obra de Tezuka se caracterizó además por ser multigenérica: series infantiles, de horror, históricas, series para niñas, con animales, mitológicas, *western*, series médicas, de robots, de filosofía... y sobre todo mucha ciencia-ficción. No es de extrañar, por tanto que otra de las constantes actuales del mercado japonés sea precisamente la enorme variedad de géneros y subgéneros de



la que goza. En 1961, Tezuka creó además Mushi Productions, sus propios estudios de animación. De ellos salieron infinidad de series, basadas en muchas ocasiones en sus propios tebeos, que además de dar un impulso definitivo a la creciente industria del *manga* establecieron la industria de la animación como otra de las más prósperas en su mercado cultural.

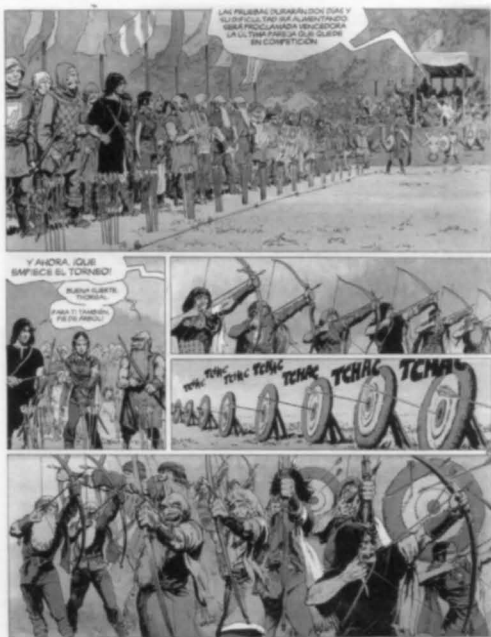
Tezuka es, por tanto, un gigante sobre el que probablemente deberíamos escribir un libro de mayores dimensiones que éste que tienes entre las manos, si no fuera porque en España sólo se ha publicado hasta el momento una de sus series, la intriga médica **Black Jack** (Glénat). Algo que sume a nuestro mercado en una difícilmente comprensible orfandad al privarnos de obras tan decisivas para el medio como *Tetsuwan-Atom* (conocido en Occidente como *Astroboy* gracias a su adaptación a dibujos animados) o *Jungle Taitei* (una serie de 1950 con la que *El Rey León* de la Disney mantiene un más que sospechoso paralelismo). Osamu Tezuka falleció en 1989.



Dos ejemplos de completo control sobre el tempo narrativo a cargo de Rosinski, en la aventura *Los Arqueros*, protagonizada por Thorgal.

THORGAL (personaje)

Creado en 1977 por el guionista **Jean Van Hamme*** y el dibujante polaco Gregor Rosinski, Thorgal es un misterioso joven vikingo empeñado en conseguir que reine la paz entre los belicosos pueblos de las tierras del Norte a la vez que intenta descubrir cuál es su verdadero origen. Aunque básicamente se trata de una historia de aventuras medievales, la serie incorpora numerosos elementos fantásticos y mitológicos, llegando incluso a tocar la ciencia ficción, lo que la aleja de otras con las que guarda, al menos superficialmente, algunos rasgos en común, como **El Príncipe Valiente*** de **Foster**, convirtiéndose además en una de las más originales series de aventuras producidas en la historia del medio. Los rigurosos y medidos guiones de Van Hamme y el extraordinario trabajo de Rosinski, tan buen dibujante como narrador, han impedido que pese a su longevidad la serie haya perdido interés con el paso de los años. Todo lo contrario, el bagaje vital que arrastra el desconcer-



tado pero valeroso Thorgal, en muchas ocasiones apenas un pelele en manos de fuerzas que no comprende, añade a las historias un agradecido tono crepuscular de enorme potencial épico. Sin duda, una de las series más notables producidas en Europa en este último cuarto de siglo.

☛ Para iniciarse: *La caída de Brek Zarith, El hijo de las estrellas, Los Arqueros, La Ciudad del Dios perdido, La Marca de los desterrados y La Jaula*. Norma.

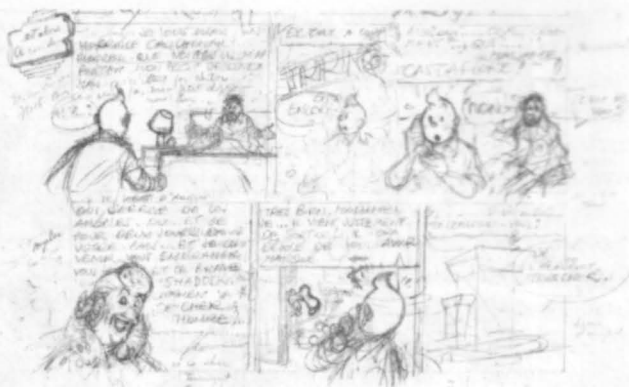
TINTÍN (personaje)

Este periodista, que jamás escribió una sola línea de sus aventuras alrededor del mundo, sigue siendo aún hoy el personaje más leído y seguido del mundo del cómic. Creados por la imaginación de Georges Remi, alias G.R., alias Remi Georges, alias **Hergé***, para el suplemento infantil *le Petit Vingtième* en 1929, Tintín y su perro Milú se convirtieron en poco tiempo en un fenómeno de masas tal que acabó incluso por superar a la propia personalidad de su creador. Para su primera aventura *Tintín en el País de los Soviets*, Hergé siguió la recomendación del director del periódico ultraconservador y católico *le Vingtième Siècle*, en el que trabajaba, quien le sugirió leer el libro *Moscú sin velos*, una obra del escritor Joseph Douillet que denunciaba los excesos del régimen comunista desde una óptica derechista y que le sirvió de inspiración. "Hay que saber que el periódico para el que trabajaba era católico ferviente, lo que era igual, en esa época, a decir anticomunista" explicó años después el propio Hergé. No es por tanto de extrañar que siempre se haya criticado tanto el maniqueísmo como el tufillo reaccionario de esta primera obra. El día en que se inició su publicación, apareció en *le Vingtième Siècle* la siguiente aclaración: "El periódico, siempre atento a complacer a sus lectores y a tenerles al corriente de lo que pasa en el extranjero, acaba de enviar a la Rusia Soviética a uno de sus mejores reporteros: Tintín. Ante vuestros ojos veréis desfilar todas las semanas las múltiples peripecias de su viaje". Cuando meses después se publicó la última plancha, en la que se

recogía el regreso del reportero a Bruselas, una multitud se reunió en Gare Nord, la gran estación de tren de la capital belga, para dar la bienvenida al periodista: "El papel de Tintín lo hacía un joven que años después ganaría la cruz de guerra por su valor en combate —recuerda Hergé—. Viendo aquella multitud esperando a un personaje de cómic fue cuando me di cuenta de que Tintín estaba más vivo de lo que yo mismo creía". En 1930, *le Petit Vingtième* envió a Tintín al África Negra. *Tintín en el Congo*, su nueva aventura, fue rápidamente criticada por su racismo. "Cuando se me tilda de racista, contesto que las opiniones son libres. Cuando apareció Tintín en el Congo yo no conocía aquel país, y lo único que sabía era lo que contaban en aquella época sobre que los negros eran como niños grandes y que era bueno el que las fuerzas belgas estuvieran allí", se justificó el autor. Posteriormente llegaron *Tintín en América* y *Los cigarros del Faraón*, donde aparecieron por primera vez los policías Dupont y Dupond (Hernández y Fernández). Pero no fue hasta que conoció a un misionero chino llamado Tchang Tchong Jen, quien influyó enormemente en las siguientes obras del autor y cuyas enseñanzas se reflejaron inmediatamente en *El Loto Azul*, que Hergé produjo su primera gran obra. En 1935 Tintín viajó a América del Sur en la aventura titulada *La Oreja Rota*, a la que siguieron *La Isla Negra* (1937) y *El cetro de Ottokar* (1938), aventura en la que aparecían dos países imaginarios, Sildavia y Borduria, sobre los que se ceñía la sombra del malvado Musstler (una especie de mezcla de Hitler y Mussolini), y que curiosamente pasó la censura alemana durante la ocupación de Bélgica, mientras que se prohibieron *La Isla Negra* y *Tintín en América*. Las autoridades de la ocupación decidieron, en 1940, el cierre de *le Vingtième Siècle*, dejando a medias *Tintín en el país del Oro Negro*, que Hergé había comenzado a dibujar en 1939. Pero el chico del flequillo continuó apareciendo en el suplemento juvenil de *le Soir*, diario controlado por los alemanes, con la aventura *El Cangrejo de las Pinzas de Oro*, en la que apareció por primera vez el Capitán



Haddock, famoso borrachín y a partir de entonces compañero inseparable del reportero. Fue a partir de entonces cuando Hergé empezó a trabajar en nuevos personajes secundarios y a darles una mayor entidad, como al mayordomo Néstor, que apareció por primera vez en *El secreto del Unicornio*, o al profesor Tornasol, que se estrenó con *El Tesoro de Rackman el Rojo*, continuación de la anterior. En 1942, la editorial francesa Casterman propuso a Hergé publicar todas las aventuras de Tintín en formato de álbum, dedicando cada ejemplar a una aventura. Hergé aceptó aunque esto le supuso redibujar multitud de páginas enteras y colorear todas las aventuras hasta entonces realizadas (con la excepción de la primera) que se habían estado publicando en blanco y negro. El 16 de abril de 1943 empezó a publicarse en *Le Soir* *Las siete Bolas de Cristal*, aventura que quedó interrumpida debido a la liberación de Bélgica a cargo de los Aliados y de la inhabilitación de Hergé, acusado de colaboracionismo con los nazis. Las aventuras del reportero quedaron en suspenso hasta la aparición el 26 de septiembre de 1946 del semanario *Tintín*, en el que finalizó todas las historias que se habían ido quedando a medias, incluida *Tintín en el país del Oro Negro*. El 23 de febrero de 1950 aparecieron las primeras páginas de una de las aventuras más célebres de Tintín, *Objetivo: la Luna*, continuada en *Aterrizaje en la Luna*. En ambas aparecía el famoso cohete de cuadros rojos y blancos que ha acabado por convertirse en poco menos que un icono cultural. A éstas les siguieron *El Asunto Tornasol*, con la Guerra Fría como telón de fondo, *Stock de Coque*, una continuación de *Tintín en el País del Oro Negro*, y *Tintín en el Tibet*, aparecido en 1958 y considerado por la mayoría de los tintinólogos como el mejor álbum de Tintín. En él, el joven reportero se reencontraba con Tchang, que no había vuelto a apare-



Boceto para *El Arte-Alfa*, la aventura inacabada de Tintín.

cer desde *El Loto Azul* y se sumergía en un viaje hacia la pureza redentora del blanco que mimetizaba a la perfección la situación personal de Hergé en aquellos momentos. En 1961 se publicó *Las joyas de la Castafiore*, un divertimento hitchcockiano (McGuffin incluido, por supuesto) que marcó el inicio de la última etapa de Tintín, la del agotamiento. Tuvieron que pasar cuatro años hasta la aparición del flojo *Vuelo 714 para Sidney*, demorándose su siguiente aventura nada menos que hasta 1975, cuando inspirado por el asunto Regis Debray y los Tupamaros, que ocupaba la primera plana de los periódicos europeos, Hergé lanzó *Tintín y los pícaros*, igualmente decepcionante. La que iba a ser su nueva entrega, la vigesimocuarta ya, *Tintín y el Arte-Alfa*, quedó inacabada debido a la muerte de el autor en 1983, aunque los bocetos se publicaron años más tarde en forma de facsímil para coleccionistas. Sin duda, Tintín se ha convertido en el gran icono del mundo del cómic. Sus aventuras, traducidas a veintiocho idiomas han vendido más de trescientos millones de álbumes. En 1999, con motivo del 70 aniversario del nacimiento del personaje, la Asamblea francesa discutió la posible ideología del personaje creado por Hergé. Tras un largo debate, decretaron, salomónicamente, que Tintín no es de izquierdas ni de derechas, sino que es de todos.

• Todos los álbumes de Tintín han sido editados por Juventud.



En *Dr. Slump* puede pasar cualquier cosa. Hasta que un peluquero con la cara de Clint Eastwood le enseñe a un secuestrador cómo se tiene que defender de la policía, y que todo el asunto devenga en un festival de Karaoke (las viñetas están colocadas en un orden japonés de lectura, o sea, de derecha a izquierda).

TORIYAMA, AKIRA (AUTOR)

Akira Toriyama, nacido en 1955, es el autor que más ha hecho por la consolidación del tebeo japonés en España. También es, probablemente, el hombre que más tebeos ha vendido en nuestro país a lo largo de esta última década. Y el responsable se llama Goku, el protagonista de la serie *Dragon Ball*, que arrasó en las cadenas autonómicas y posteriormente en los kioscos (evidentemente, un proceso inverso al que siguió en Japón) vendiendo una media de 100.000 ejemplares por número y siendo reeditada una y otra vez nada menos que en tres formatos diferentes. En todo caso, Akira Toriyama ya era millonario cuando creó dicha serie. En 1980, dos años después de haber empezado a dibujar *mangas* (antes había tra-

bajado como publicista), obtuvo un primer bombazo con *Dr. Slump*, un tebeo de humor desmadrado y escatológico (no es de extrañar que haga la delicia de los niños, sobre todo cada vez que su protagonista —la niña-robot Arale— intenta chafar una caca, pulsión incontrollable que da lugar a numerosos gags) ambientado en la delirante Villa Pingüino, un lugar en el que cualquier cosa puede ocurrir. Por si no le bastaran los 250 millones que ganó con ella, Toriyama produjo varias historietas cortas (algunas de ellas reunidas en los libritos *Teatro Manga*, publicados por Forum) hasta dar en 1985 con la piedra filosofal: *Dragon-Ball*, una serie de trasfondo igualmente cómico pero más orientada hacia la acción. Lamentablemente, su popularidad la hizo crecer desmesuradamente, potenciando el aspecto



que distinguía a Goku (ambos tienen un rabo de mono) y de nuevo más orientada a la acción que al humor (al que Toriyama había regresado con *Cowa*, que estaba más en la línea de *Dr. Slump*). Los aspectos más destacables de esta nueva serie han sido el cambio en el estilo de dibujo del japonés, que está firmando las páginas más vistosas de su carrera, y la inclusión de páginas a color en algunos capítulos, recurso que hasta la fecha únicamente había utilizado en historietas cortas, como *Dub & Peter 1* o *Go, Go, Ackman!*, ambas de principios de los noventa.

✎ *Taller de Manga* (divertido manual en forma de cómic, creado junto a Akira Sakuma, en el que se enseña a dibujar manga; aunque no se tengan pretensiones artísticas, es muy útil para aprender los códigos narrativos propios del tebeo japonés), *Teatro Manga* números 12 y *Tomos Dragon Ball* números 1 al 14. Todos en Planeta-De Agostini.

TORPEDO (personaje)

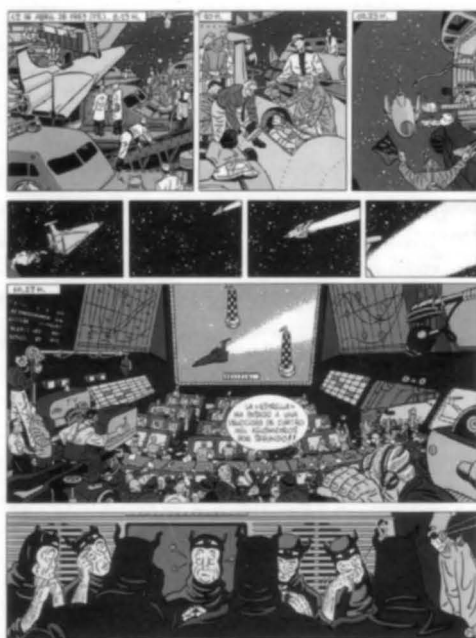
superheroico a cambio de perder parte del encanto y el humor desvergonzado y saludable de que gozaban los primeros números. En todo caso, y al margen de su interés sociológico, *Dragon Ball* quedó como una de las series más destacadas de los noventa, un epopeya épica de dimensiones abarcables (afortunadamente, los japoneses, aunque se alarguen, saben ponerle final a las cosas, no como sus contrapartidas americanos —me refiero a las editoriales de tebeos de superhéroes— que pese a caer a menudo en la maldición de la constante repetición de esquemas son además incapaces de dar por finalizada una colección mientras ésta venda, por muy agotada que esté) que llegó a su término en junio de 1995. Posteriormente, Toriyama inició nuevos proyectos, como *Majin Mura no Bubul* o *Cowa*, sin que ninguno de los dos calase especialmente entre los lectores japoneses. En 1998, inició una nueva serie, *Kajica*, protagonizada por un joven caracterizado con el mismo rasgo físico

Torpedo, el asesino profesional que ha acabado por convertirse en uno de los personajes más populares de la historieta española (también allende las fronteras) fue creado por el guionista Enrique Sánchez Abulí en 1981, con la colaboración a los lápices del dibujante norteamericano **Alex Toth**. Fue sin embargo tras el abandono de éste, por incompatibilidades morales con el personaje (sólo realizó las dos primeras aventuras) y tras su sustitución por **Jordi Bernet***, cuando la serie alcanzó su mayor éxito. "Cuando trabajaba para Toutain, uno de sus colaboradores, Marcelo Miralles, me encargó un guión para probar a un dibujante en el que apareciese una rubia y un gángster —explica Abulí—, ése fue el embrión de la primera aventura de Torpedo". El personaje, cuyo verdadero nombre es Luca Torelli, llegó a Nueva York a principios de siglo dentro de la gran oleada de inmigración procedente de Italia. Una vez en América se convirtió en Torpedo (el nombre

proviene del argot de la época, y se utilizaba para definir a los asesinos a sueldo. Según Bernet: "La imagen era perfecta, porque definía a la perfección a estos tipos que, una vez que reciben el dinero y el encargo de eliminar a alguien, se ponen en marcha y no se detienen hasta llegar al objetivo. Como un torpedo ni más ni menos": gángster de poca monta, cruel asesino a sueldo y conquistador de mujeres, todo por igual. Sus aventuras están caracterizadas por un humor negro realmente eficaz y acumulan reediciones, lo que hace difícil recomendar alguna. En primer lugar están los álbumes de Toutain, que además de las historietas (en blanco y negro y a color dependiendo del volumen) contienen relatos de Abulí protagonizados por el personaje e ilustrados por Bernet. Están editados en rústica y del cero al octavo no tienen desperdicio. Existe una reedición en cartón a cargo de Glénat, en color y más lujosa, pero sin los cuentos. Las nuevas aventuras de Torpedo se editan directamente en esta nueva colección (recomendados: del 1 al 9). Además, existe una colección de 23 *comic-books* en blanco y negro que contiene todo el material protagonizado por el personaje. Es la más completa, la más barata, y también ha sido editada por Glénat.

TORRES, DANIEL (autor)

Daniel Torres nació en 1958 en Teresa de Cofrentes, pueblo de Valencia en el que residió brevemente, debido a que la profesión de su padre, médico rural, le obligaba a frecuentes traslados. En 1975 se instaló en Valencia capital para estudiar Bellas Artes y Arquitectura, aunque abandonó esta última antes de finalizarla. Durante su época de estudiante conoció al dibujante Miguel Calatayud, a través del cual empezó a colaborar en la revista *El gat pelat*. En 1980 se trasladó a Barcelona en busca de la industria editorial, consiguiendo publicar en *El Víbora* *Asesinato a 64 imágenes por segundo*, historieta de 15 páginas en un blanco y negro



Una estrella lejana: tecnología retro y alienígenas casposos a cargo de Daniel Torres.

muy contrastado, imitando en cierto modo la iluminación expresionista de los clásicos del género negro cinematográfico, protagonizada por Claudio Cuenca, un detective ovíparo de comportamiento Chandleriano. También para la misma revista, Torres produjo diversas historias cortas y una segunda entrega de Claudio Cuenca, *El Ángel Caído* (Complot), una aventura desaforada ambientada en una imaginaria década de los 30 en la que acaba de finalizar una guerra mundial y en la que el orbe está en poder de los chinos y los árabes. En 1982, el valenciano se pasó a la revista *Cairo* para serializar *Opium*, un divertido folletín de aventuras compuesto de episodios autoconclusivos ambientados en un futuro de estética retro. En 1983 y también en *Cairo*, Torres publicó *Tritón*, inicio de la saga de Roco Vargas, el ex-héroe del espacio convertido en escritor de moda. Una deliciosa *space-opera* que parece diseñada para aunar todas las filias de su autor: los decorados *retro* y *art-deco*, la ciencia-ficción de los años cincuenta, la aventura folletinesca y el género



negro. Triton supuso además un cambio estilístico, marcando la frontera entre la línea más clara de anteriores trabajos y la más rugosa y de trazo seco que empezó a utilizar después y con la que consiguió un perfecto cruce entre dos estilos tan diametralmente opuestos como la limpieza de **Hergé*** y la agresividad de **Jack Kirby***. Su primer trabajo ya definido en este aspecto fue **•Sabotage** (Norma), álbum realizado para la editorial francesa Magic Strip en el que Torres se acercó por primera vez a escenarios realistas, aunque eso no quitó que siguiera presente el gusto por la intriga y la aventura, ambientando ésta a caballo entre Vietnam y la edición de 1960 de las 24 horas de Le Mans. Al año siguiente, y de nuevo en **Cairo**, apareció la segunda entrega de la saga de Roco Vargas, *El misterio del susurro*. Le siguieron **Saxxon**, en 1985, y *La estrella lejana*, en 1986, cerrando ésta última el ciclo en forma de un *flashback* que nos remitió a la juventud del héroe. Ese mismo año apareció **•Del asesinato al Olimpo** (Norma), recopilación de varias historietas cortas publicadas entre 1980 y 1986, ideal para percibir la extraordinaria evolución estilística del valenciano. Durante 4 años Torres se mantuvo alejado del cómic español, con la única excepción de su participación en una miniserie de 6 *comic-books* de *Opium*, para la que dibujó las portadas y supervisó los argumentos (los guiones fueron de **Francisco Pérez Navarro**, Miguel Silva, Carlos Ortín y Marina Segarra; los dibujos, de Ramón Marcos e Alfonso Inchaurreaga "Incha"), dedicándose principalmente a labores de diseño y publicidad y, ocasionalmente, a realizar alguna historia corta a color para publicaciones extranjeras. Hasta que, en 1990, inició en las páginas de Cimoc la publicación de **•El octavo día**, una estupenda serie compuesta por capítulos independientes y autoconclusivos que le permiten expresar todas sus inquietudes aventureras: género negro, piratas, vaqueros, dinosaurios, samurais... y que ocupará un total de tres álbumes, de los cuales ya han aparecido dos. Además de diversas colaboraciones en el extranjero, como en el número 50 de la colec-

ción *Sandman mystery Theatre*, editada por DC Comics, o en el número 3 de *The New Adventures of The Spirit**, donde ilustró un guión de **Alan Moore***, Torres desarrolló una nueva creación, *El Ángel de Notre Dame*, una aventura en dos volúmenes, publicada en 1998, en la que de nuevo fundió los tiempos pasado y futuro para crear un ambiente completamente particular en el que desarrollar otra nueva trama folletinesca. Daniel Torres es, junto a **Max*** y a **Miguelanxo Prado***, uno de los autores más internacionales del tebeo español, siendo su categoría como narrador y su dominio del espacio dos de las principales razones que le han llevado a la primera división del cómic mundial.

✎ **Claudio Cueco, 1980-1983** (recoge *Asesinato a 64 imágenes por segundo*, *El Ángel Caído* y otras historias protagonizadas por el pollo detective), *Las aventuras de Roco Vargas* (contiene los cuatro álbumes del aventurero espacial), *Textura Humana*, historias cortas 1988-1992, *El octavo día II*. Todos en Norma.

V

VAN HAMME, JEAN (guionista)

Nacido en 1939 en el seno de una familia aristocrática de Bruselas, Jean Van Hamme se vio obligado por las presiones paternas a abandonar la literatura para seguir una carrera de esas que llaman provechosas. Van Hamme, ni corto ni perezoso, se licenció con matrícula de honor en Ciencias Económicas, Economía Política, Ingeniería Comercial, Comercio Internacional y Derecho. Este extenso currículum le llevó a desempeñar el puesto de director general de la multinacional Phillips en Bélgica. La afición, no obstante, persistía. De modo que en 1969 Van Hamme se estrenó como guionista, creando junto al dibujante Paul Cuvelier la serie *Epoxy*, a la vez que retomaba, también con Cuvelier, a Corentin, un héroe juvenil muy popular que había debutado en 1946 en el número uno del semanario *Tintin*. En 1972 consiguió su primer éxito con *Michael Logan*, serie dibujada por Beautemps y protagonizada por un piloto australiano. La inesperada muerte del dibujante en 1978, puso fin al proyecto cuando sólo se habían publicado tres álbumes. Viendo que no se le daba mal, Van Hamme abandonó su puesto de directivo en 1976 para dedicarse exclusivamente a escribir. Basándose en algunas de las experiencias que había vivido en el mundo de los negocios, creó a *Largo Winch*, un multimillonario de 26 años, propietario de una gran corporación pero no por ello menos pendenciero, mujeriego y contestatario, que siempre acudía en ayuda de los necesitados. El personaje protagonizó una serie de novelas que el mismo Van Hamme fue adaptando posteriormente al cómic, quedando



El apropiado uso de la acción es uno de los principales motores de XIII.

la parte gráfica a cargo de Philippe Francq. Desde entonces, el guionista no ha parado de producir series: para el dibujante Cheret creó a *Domino*; para Dany, *Historias sin héroes* y *Arlequin*; para Géri, *Mr Magellan*; para Rosinsky, la excelente *Thorgal** y el álbum *El Gran Poder del Chninkel*; para Griffo, *SOS Felicidad* (Grijalbo); y para Vallés, *Les Maîtres de l'Orge*. Además, se ha atrevido a retomar a dos vacas sagradas del cómic francobelga como son *Blake & Mortimer**, en una aventura ilustrada por Ted Benoit. Pero si hay una obra, aparte de *Thorgal*, por la que se ha

hecho célebre Jean Van Hamme, ha sido por la enrevesada *XIII*. Iniciada en 1984 junto al dibujante William Vance para su publicación en la revista *Spirou*, e inspirada en la novela de Robert Ludlum *Memoria bajo la piel*, *XIII* arranca con el descubrimiento por parte de una pareja de ancianos de un hombre completamente amnésico en una playa abandonada. Lo único que le identifica es un tatuaje con el número XIII grabado bajo su clavícula izquierda. La búsqueda de su verdadera identidad se complica cuando descubre que no solo es probable que sea un asesino acostumbrado a cambiar de nombre a menudo, sino que además estaba envuelto en un complot cuyo objetivo era el asesinato del presidente de los Estados Unidos y la instauración de un régimen dictatorial en el país. Las múltiples vueltas de tuerca, las revelaciones que luego resultan esconder nuevos enigmas y la acción constante son las mayores bazas de una serie que se ha convertido en un verdadero fenómeno en Francia, llegando a venderse 400.000 ejemplares del duodécimo álbum (en el que por fin se revela quién está detrás de todo el complot). Jean Van Hamme es un guionista inteligente que domina a la perfección una amplia gama de recursos, de entre los que destaca una magnífica dosificación de la tensión, que le permiten crear unas lecturas realmente adictivas.

El Día del sol negro, Donde va el indio, Todas las lágrimas del infierno, SPADS, Rojo total, El Informe Jason Fly, La noche del 3 de agosto, Trece contra Uno, Por María, El Cascador, Tres relojes de plata y El Juicio (XIII); El Heredero, El Grupo W, OPA y Business Blues (Largo Winch). Todos en Grijalbo.

VÁZQUEZ, MANUEL (autor)

Manuel Vázquez, nacido en Madrid en 1930, fue, según definición propia, "eso que la gente llama un golfo". Para **Francisco Ibáñez*** y muchos otros, sin embargo, fue siempre el mejor humorista surgido de la escuela Bruguera, y uno de los más grandes con los que ha contado el tebeo español. Con



La misma guasa exhibida por Vázquez en *Anacleto* se trasladó posteriormente a sus *Historias Verdes*.

tan sólo 18 años, en 1948, ya creó para el semanario *Pulgarcito* a dos de las más entrañables figuras del tebeo español: *Las Hermanas Gilda*. La estirada Leovigilda se mostraba siempre malhumorada y conservadora, mientras que su hermana, la obesa Hermenegilda, era más alegre y liberal. En 1949 creó a *Heliodoro Hipotenuso*, y en 1951 a *La Familia Cebolleta*, vivo retrato de una unidad familiar a la española a través del cabeza de la misma, Rosendo, víctima sistemática (y a menudo con toda la razón) de los abusos de su señora, niños, loro y abuelete (para la posteridad han quedado sus famosas batallitas). La inmensa creatividad de Vázquez y su constante necesidad de dinero (también han pasado a la historia sus famosos sablazos y su morosidad, principalmente gracias a que él mismo contribuyó a su propio mito mediante sus historietas, colocándose como protagonistas en muchas de ellas) se reflejaron en un verdadero aluvión de personajes (El inspector O'Jal, El Fakir Ali-Oli, Don Polillo, La Abuelita Paz, Feliciano, Curro Farola, La familia Churumbel, Angel Siseñor... y un larguísimo



etcétera), de entre los que destacan por derecho propio el fantástico *Angelito*, un furibundo bebé que se desplazaba dando saltos con su moisés, creado en 1964, y al que le supo extraer un jugo realmente increíble para ser un personaje en apariencia tan limitado (su única línea de diálogo era: "Gú", constantemente), y Anacleto, Agente Secreto. Con este último, creado en 1967, Vázquez supo ir muchísimo más allá de la simple parodia de las películas de James Bond, hasta lograr una obra maestra del humor surrealista, absurdo, veloz, canalla, ágil y delirante. Imprescindible, vamos. A finales de la década de los setenta, y tras dos décadas de militancia forzosa en los tebeos infantiles de Bruguera, Vázquez inició una obra paralela en la que pudo dar rienda suelta a su humor más salvaje, ácido y crítico, al empezar a publicar en la revista *El Pápus* (a partir del número 230 del 14 de octubre de 1978) donde, con el seudónimo de Sappo, dibujó la serie *Don Cornelio Ladilla y su señora María*. Todas las aventuras de Don Cornelio y su esposa se situaban en el dormitorio matrimonial y daban comienzo cuando Don Cornelio encontraba a su señora en la cama con algún amante. Ya se veía por dónde podrían ir los tiros en el caso de que Vázquez

decidiera librarse por completo del yugo de la producción infantil. Y, efectivamente, así fue. Una vez finalizada su labor en los tebeos de Bruguera, al quebrar esta editorial en 1986, Vázquez encontró un foro adecuado a su humor en revistas para adultos, principalmente en *Makoki*, donde firmó decenas de memorables y desprejuiciadas historietas repletas de sexo, mala leche y una admirable irreductibilidad ante el sistema. También, a principios de los noventa, dirigió la revista *El Barragán*, publicada por la misma editorial que *Makoki*, pero el cierre de ambas y su fallecimiento en 1995, nos privaron de un Manuel Vázquez en plena forma. En un país como Dios manda, su desaparición habría supuesto una conmoción a nivel nacional y un día de luto oficial. Dado que Vázquez no creía en Dios y que le reventaba cualquier tipo de mando, probablemente se marchó contento de la manera en la que lo hizo, casi desapercibido. A nosotros, en todo caso, nos pareció una tragedia. Tampoco ha habido en este país tantos auténticos genios y figuras como para no reconocérseles.

• *Gente Peligrosa, Más Gentes Peligrosa*, By Vázquez números 1 al 6, *Historias Verdes I y II*, *Sábado Sabadete* y *Admirado Maestro 1 y 2* (Glénat).

VÍDEO GIRL AI (personaje)

Masakazu Katsura es uno de los jóvenes autores japoneses aupados al estrellato por el público de su país en la década de los 90 y a la vez uno de los *mangakas* más apreciados por el del nuestro, gracias sobre todo a la publicación íntegra de la que fue su primera obra importante, *Video Girl Ai* (Norma) una amable comedia romántica adolescente aderezada por alguna que otra gota de fantástico. Iniciada en 1989 y extendida a lo largo de varios centenares de páginas (la edición española ocupa 41 cuadernillos), *Video Girl Ai* es la historia de Yota Moteuchi, un joven tímido que nunca se come un rosco. Yota está enamorado de Moemi, una bellísima muchacha que a su vez suspira por Takashi, el mejor amigo de Yota. Para acabar de complicar el asunto aparece Ai, una chica que sale de una cinta de video para consolar a Yota y ayudarlo a que conquiste a Moemi, pero que en el proceso acabará por enamorarse de él. Así, entre triángulos y cuadriláteros se desarrolla una entretenida historia sentimental que basa su comicidad, pese a algún que otro gag brillante, en el patetismo permanente de unos personajes que no hacen más que suspirar los unos por los otros. Su secuela, *Video Girl Len*, ahonda en el trauma amoroso adolescente aunque utilizando otro punto de vista, el del joven que no sabe si enrollarse con una chica que ya no es virgen. Del mismo autor también se han publicado en España las obras *DNA2* y *Shadow Lady*.

VUILLEMIN, PHILLIPE (autor)

Abanderado del humor más grueso y desagradable, aunque indudablemente efectivo, este francés nacido en 1958 es también un notable dibujante de trazo vigoroso y potentísima mancha que lleva el feísmo hasta límites insospechados. Aunque iniciado en 1977 en el mundo de la historieta a través de las páginas de *l'Écho des Savanes*, pronto empezó a colaborar en *Hara Kiri*, revista en la que trabajaban algunos de los

autores que más habrían de influir, como Reiser y Wolinsky. También ha colaborado en otras publicaciones como *Charlie Hebdo* o *Zéro*. Vuillemin es el artista de la brutalidad, de la violencia demencial que nos rodea, un auténtico dinamitador de esquemas bienpensantes (o, como se dice ahora, políticamente correctos), no apto para lectores impresionables. Tanto, que en ocasiones peca de excesivo y recurre a la burrada y a la sal gruesa como únicos recursos. Es de agradecer, por tanto, que sea consciente de sus propias limitaciones y que se ponga en manos de otros guionistas, como Berroyer para *Negro es Negro* (*Totem* 1ª época, números 65-68) o Gourio en *Hitler=SS* (Makoki). Este último álbum tiene además el dudoso honor de haber sido el primer tebeo en llegar a los tribunales españoles, ya que en 1990 se interpusieron dos demandas contra él, una por parte de la Asociación Amical de Mauthausen y otra por la asociación judía B'nai Brith, ambas por "burla a las víctimas del nazismo". La segunda demanda prosperó y consiguió la incautación de fotolitos, planchas y moldes del álbum para evitar una posible segunda edición, el asunto llegó a los periódicos y el fiscal jefe del Tribunal Superior de Justicia de Cataluña, Jiménez Villarejo, anunció que "intervendría activamente en la persecución de dicha publicación". Un suceso sin duda lamentable e injustificable por muy desagradable y crudo que el tebeo fuera, que lo era. En *Hitler=SS* se reflejaban, a través de un prisma humorístico, los padecimientos de los judíos a manos de los nazis en un campo de concentración, pero sin que en ningún momento hubiera apología de los mismos, sino todo lo contrario. Lamentablemente, y pese a tener varios álbumes publicados en Francia, tan sólo otro volumen de Vuillemin está disponible para el lector español, se trata de *Lo mejor de sí mismo* (Toutain), una recopilación de diversas historias cortas.

La obra de Vuillemin ha sido editada con regularidad en las revistas *Totem* (sobre todo en la 2ª época) y *Makoki*, y ocasionalmente en *El Vibora* (nº 40 y especiales *Música y Francia*).

Y

YANN (guionista)

Yann Lepennetier (Marsella, 1954) debutó con tan sólo veinte años como guionista y dibujante del semanario *Spirou*. Sin embargo, su asociación con el dibujante Didier Conrad le llevó a abandonar los pinceles y a concentrarse en su faceta de guionista, creando en 1980 la serie *les Innommables*, en la que ya demostró con creces que no sólo poseía un ácido sentido del humor sino que estaba dispuesto a escribir directamente para un público adulto por mucho que a la revista se le supusiera una audiencia juvenil. Tras las aventuras antimilitaristas de *les Innommables*, Yann y Conrad lanzaron en 1983, desde las páginas de *Circus*, la serie *Bob Marone*, una parodia de la popular (en Francia, aquí se vio algún episodio en las páginas de *Mortadelo*) *Bob Morane*, que respeta el sentido de la aventura de ésta, añadiéndole el del humor y convirtiendo a la pareja protagonista en homosexuales. En 1985, los autores disolvieron su asociación, por lo que de esta serie sólo aparecieron dos álbumes. Yann, no obstante, siguió colaborando activamente con otros dibujantes, como Frank LeGall, para quien escribió la tercera aventura de su personaje Théodore Poussin, y con quien repitió para un proyecto propio, Yoyo, o el malogrado **Yves Chaland***, junto al que realizó los tres últimos álbumes de *Freddy Lombard*. Con Marc Hardy creó a *la Patrouille des Libellules*, un grupo femenino de Scouts de los años 40 que vivía aventuras tan divertidas como amargo era su trasfondo, y a *Lolo et Sucette*. Denis Bodart fue su cómplice a

la hora de narrar las andanzas de *Célestin Spéculos* y de *Nicotine Goudron* (de esta seropositiva que trabaja de basurera se publicó un álbum en España, *Nicotina*, editado por La Cúpula, desternillante y muy, muy ácido), y Louis Joss hizo lo propio en el álbum *OAS*. En 1993, el interesante dibujante Hausman le motivó para cambiar completamente de registro, guionizando la cruel fábula fantástica *Los tres cabellos blancos* (Norma). Yann, que también ha escrito varios álbumes de El Marsupilami ilustrados por Batem, emplea ocasionalmente un seudónimo, Balac, con el que firma sus obras más serias, como los dos primeros volúmenes de *Sambre*, ilustrados por Yslaire, quien posteriormente seguiría la serie en solitario con desiguales resultados, *Tako* (Ed.. B), realizado junto a Marc Michetz, o *les Spectres du Tsar*, para Ollivier Neuray. En 1994 inició junto a Phillippe Berthet la exitosa serie *Pin-Up* (Norma), de la que ambos autores siguen produciendo álbumes. A lo largo de los años ochenta, Yann se labró merecidamente la reputación de ser uno de los mejores guionistas con los que cuenta el tebeo francés, y sus trabajos en esta década no han hecho sino confirmarlo.

• *El cometa de Cartago* (dibujos de Chaland, Eurocómics), *Ya nada me importa* y *Sé que vendrá* (ilustrados por Yslaire, Glénat).

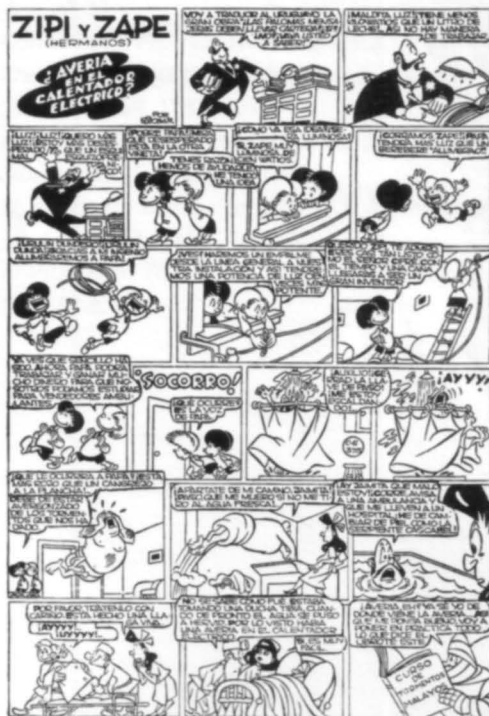
Z

ZIPI Y ZAPE (personajes)

Fue en 1948 cuando nacieron, de la mente de **Josep Escobar*** y en las páginas del semanario *Pulgarcito*, los más famosos gemelos de la historieta española: Zipi y Zape. Dos diablillos, uno rubio y el otro moreno, que continuaron en España una tradición, la de los niños traviesos, con varios antecedentes brillantes en la historia del cómic (*Max und Moritz*, *The Katzenjammer Kids...*). Zipi y Zape eran los vástagos del matrimonio formado por el rígido catedrático de numismática Don Pantuflo Zapatilla y su pánfila esposa Doña Jaimita, perfectos representantes de una España gris y aburrida que obraba desde la opresión (aquel famoso cuarto de los ratones) y no desde la comprensión. No es de extrañar que los chavales disfrutaran con las travesuras de Zipi y Zape, auténticos dinamitadores del sistema establecido. En sus primeras apariciones, los gemelos lucían un pelo despeinado y alborotado y tenían pinta de gamberros callejeros. Al poco tiempo, sin embargo, aparecieron con una imagen más limpia, en parte por la imposición de la censura, que no podía permitir un cómic dirigido a los niños de posguerra en el que apareciesen dos niños desaliñados haciendo gamberradas. En la década de los 60, Escobar tocó a sus personajes con los peinados de los Beatles, encontrando así su imagen definitiva. El éxito de los gemelos (en su momento inferior únicamente al de **Mortadelo y Filemón***) fue tal que en 1971 consiguieron su propia revista semanal, *Zipi y Zape*, reforzada poco después con el mensual *Súper Zipi y Zape*. Como muchos otros autores,

Escobar tuvo que abandonar a sus personajes cuando se marchó de Editorial Bruguera en 1985 par formar parte de la plantilla de la revista *Guai!*, editada por Grijalbo. Afortunadamente, la adquisición en 1987 del fondo editorial de Bruguera por parte de Ediciones B, propició el reencuentro del autor con sus personajes, cuyas aventuras reemprendió y siguió realizando hasta prácticamente la misma mañana de su muerte.

Super Humor Zipi y Zape números 1, 2 y 3.



Zipi y Zape en su versión más primitiva.

Bibliografía esencial

Libros

Bermúdez, Trajano. *La noche del murciélago*. Camaleón, Barcelona, 1998.

Bermúdez, Trajano. *Mangavisión*. Glénat, Barcelona, 1995.

Clemente, Julián M. *Spiderman. Biografía no autorizada*. Alberto Santos, Madrid, 1998.

Coma, Javier. *Diccionario de los Cómic, La Edad de Oro*. Plaza & Janés, Barcelona, 1991.

Cuadrado, Jesús. *Diccionario de uso de la historieta española*. Compañía Literaria, Madrid, 1997.

Díaz Maroto, Carlos y Luis F. Alboreca. *Batman, de Bob Kane a Joel Schumacher*. Nuer Ediciones, Madrid, 1999.

Filippini, Henri. *Dictionnaire de la Bande Dessinée*. Bordas, Paris, 1989.

Horn, Maurice. *100 Years of American Newspaper Comics*. Random House, New Jersey, 1996.

Jones, Gerard y Jacobs, Will. *The Comic Book Heroes*. Prima Publishing, California, 1997.

Malloy, Alex G. *Comic Book Artists*. Wallace-Homestead Book Company, Pennsylvania, 1993.

Plowright, Frank. *The Slings & Arrows Comic Guide*. Aurum Press, Londres, 1997.

Ramírez, Juan Antonio. *La Historieta cómica de la posguerra*. Cuadernos para el Dialogo, Madrid, 1975.

VV. AA. *Artist: Bill Sienkiewicz*. Ayuntamiento de Gijón, 1997.

VV. AA. *Cómic, clásicos y modernos*. El País, Madrid 1988.

VV. AA. Héctor G. Oesterheld. *El simple arte de narrar*. Ayuntamiento de Gijón, 1998.

VV. AA. *Historia de los cómic* Vols. 1 al 4. Toutain Editor, Barcelona, 1982.

VV. AA. *Historia del tebeo valenciano*. Prensa Valenciana SA, Valencia, 1992.

VV. AA. Lorenzo Mattotti. *Poeta en el color*. Ayuntamiento de Gijón, 1998.

Revistas

Ark, nº 33.

Comic Book Profiles, números 1 y 3.

The Comics Journal, números 109, 126, 128, 135, 138, 159, 178 y 203.

Krazy Comics, números 9, 11, 12, 14, y 19.

Slumberland, nº 22.

U, el hijo de Urich, números 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14.

El Víbora, nº 76.

Year One, nº 1.



5877560



Hoy en día basta visitar cualquiera de las abundantes librerías especializadas en cómic que existen en España para darse cuenta de la enorme diversidad de material que está a disposición de los lectores. Es fácil perderse entre tanta y tan variada oferta. Pero pese a que abundan los libros dedicados a orientar a los recién llegados a otros medios, en el mundo del cómic se echan en falta textos concebidos para ser utilizados por el neófito, ese lector que frente a una inabarcable pila de cómics se pregunta: ¿Qué es lo que realmente merece la pena leer entre tantos títulos?, ¿Cuáles son los verdaderos clásicos?, ¿quiénes son los humoristas más brillantes? ¿quién ha destacado más en determinado género?

Ése es el hueco que pretende ocupar esta **Guía Básica del Cómic**. Con sus cerca de 200 fichas dedicadas tanto a la trayectoria de los autores más relevantes del medio como a la de sus criaturas de ficción, la **Guía Básica del Cómic** es mucho más que un simple quién es quién en la centenaria historia de la historieta. Gracias a un exhaustivo y desprejuiciado trabajo de investigación que, sin despreciar en absoluto los clásicos, incluye multitud de referencias a las últimas tendencias que han dominado el mundo de los tebeos, la **Guía Básica del Cómic** se convertirá en una herramienta de indudable utilidad no sólo para todos aquellos que pretendan iniciarse en el mundo del cómic sino también en un libro de referencia imprescindible para los aficionados más veteranos.

ISBN 84-8068-054-7



9 788480 680547