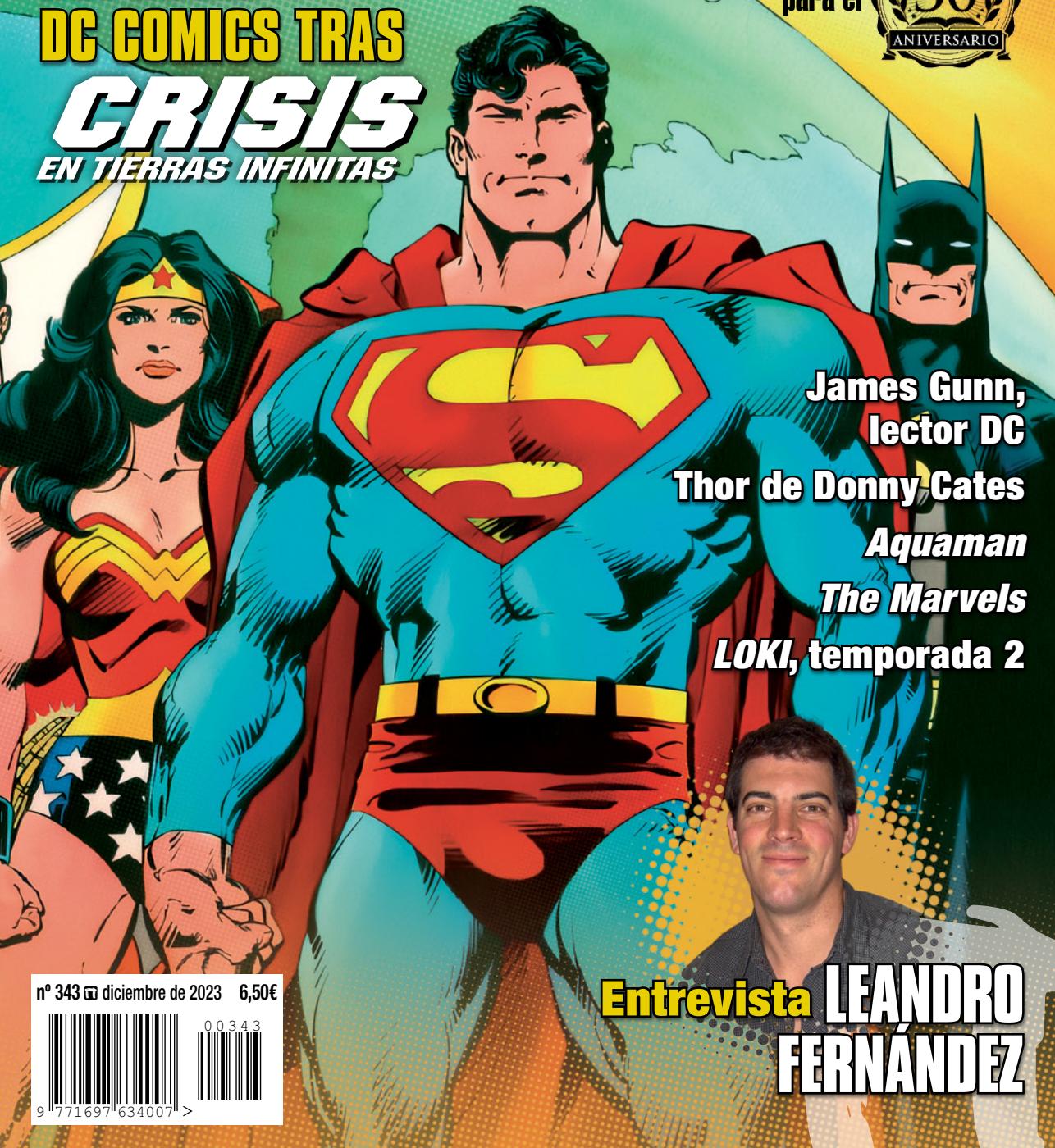


# DOLMEN

ESPECIAL  
DC COMICS TRAS  
**CRISIS**  
EN TIERRAS INFINITAS



5 meses  
para el



James Gunn,  
lector DC

Thor de Donny Cates

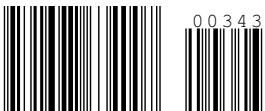
Aquaman

The Marvels

LOKI, temporada 2



Entrevista **LEANDRO  
FERNÁNDEZ**



ONLINE DESDE 1997



C/ JOCS FLORALS 106  
BARCELONA

# WWW.TOTCOMIC.COM

LA ÚNICA TIENDA ESPECIALIZADA EN CÓMICS DE TODAS LAS ÉPOCAS

- \* PEDIDOS DE MÁS DE 40 €, SIN GASTOS DE ENVÍO 24/48 h EN PENÍNSULA
- \* 5 % DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y FONDOS EDITORIALES
- \* ADAPTAMOS LOS PAQUETES A MEDIDA DE LOS CÓMICS QUE CONTIENEN
- \* MÁS DE 36.000 CÓMICS DIFERENTES EN STOCK
- \* MÁS DE 1.000 COLECCIONES COMPLETAS
- \* LA MAYOR SECCIÓN DE CÓMICS DE 2<sup>a</sup> MANO DE LA RED, CON DESCUENTOS DE HASTA EL 60 % DEL PRECIO FACIAL

SÍGUENOS EN

[www.facebook.com/totcomic](https://www.facebook.com/totcomic)

[twitter.com/totcomic](https://twitter.com/totcomic)

MERCADO DOMINICAL DE SANT ANTONI DESDE 1982



-5 %  
SIN GASTOS  
DE ENVÍO

por Vicente García

C/PERE DEZCALLAR I NET N°13, 2º PUERTA 7  
07003 Palma de Mallorca  
e-mail:info@dolmeneditorial.com  
web:dolmeneditorial.com

**Editor** Vicente García  
**Dirección** Germán Menéndez  
**Coordinación** Pedro Monje  
**Diseño de cubiertas** David Saavedra  
**Maquetación** J.D.  
**Colaboradores**

Vicente García, Jaume Vaquer, Peter David, J.D., Carlos Pacheco, Koldo Azpitarte, Jordi Carbó, Germán Menéndez, Pedro García, Pilar Lillo, Yexus, Quim Pérez, Jose Joaquín Rodríguez, Peter García, Pedro Monje, Víctor Gómez, Juan José Palacios, Marcos Cañas, Enrique Machuca, Ángel Gil Montoro, Jose A. Cano, Diógenes Pantarújez, Javier Pulido, Jesús Marugán.

Dolmen 343 (tricentésimo cuadragésimo sexto número). Publicación mensual. Diciembre 2023 (trigésimo año).

Todos y cada uno de los copyright de las imágenes que salen ilustrando estas páginas de Dolmen son, por si alguien no lo sabía, propiedad de sus autores y/o de sus respectivas editoriales (© DC, Marvel, Dark Horse, Image...), y como tales les son reconocidos sus derechos, siendo utilizadas únicamente a modo informativo e ilustrativo de los artículos que aparecen.

Felices fiestas a todos, incluyendo a nuestros colaboradores y a sus señoras a pesar de que no nos hacemos responsables de las opiniones de los primeros ni conseguimos que los segundos nos hagan casito.

Copyright ©2023. Impreso en algún lugar cercano al sur de la Península Ibérica.

Depósito Legal: PM 192-2015, Dolmen.

Esta obra ha recibido una ayuda a la edición del Ministerio de Cultura



DIRECCIÓN GENERAL DEL LIBRO,  
DEL CÓMIC Y DE LA LECTURA



**H**oy la cosa va de librerías. Y es que la veterana librería bilbaína **Joker** se ha llevado el prestigioso **Premio Librería Cultural 2023** otorgado por la **Confederación Española de Gremios y Asociaciones de Librerías (CEGAL)** con el apoyo del **Ministerio de Cultura y Deporte**. Y yo me alegra mucho por la gente de Joker y por el amigo **Fernando Tarancón**, que fue de los primerísimos en apostar por anunciarle en esta revista. Y es que estoy seguro de que a todos os sonará esta librería, ya que lleva anunciándose en nuestra contraportada desde... hace mucho, mucho tiempo. Y no solo eso, sino que nos dejan invadírsela en ocasiones como la de este mes, colándonos e insertando el dibujo de portada cuando este es doble. Hoy en día parece sencillo el hecho de anunciarle en una publicación como *Dolmen*, máxime en la contra, pero hace 28-29 años, cuando esto era un fanzine a base de fotocopias que les llegaba cada mes por correo, el mérito era mucho mayor.

Y es un premio más que merecido ya que se trata de una librería más que activa, que tiene su propio espacio cultural y que cada semana está metida en algún sarao, montando presentaciones, sesiones de firmas, talleres, etc.

Y siguiendo con las librerías, este mes inauguramos sección centrada en ellas. Y lo hacemos de la mano

de otra ilustre de nuestro país: la madrileña **Akira Comics**. Estrenamos un apartado dedicado a contar la intrahistoria de las librerías, su historia, su pasado. Creo que puede ser un nuevo punto de vista interesante para todos vosotros. Sea como sea, como siempre, su continuidad será algo que decidiréis en las votaciones. De hecho, podéis hacernos llegar vuestras opiniones en la sección de *Observaciones* de los Premios que salen este mes en esta misma revista. Destacar que en esos Premios hay dos nuevas categorías y una que desaparece debido a la poca participación por vuestra parte.

Y para terminar, me enorgullece decir que ya llevamos dos meses sin polémicas. ¡A ver si podemos continuar mucho tiempo más así en el año que en breve estrenamos!



## SUMARIO

Correo megalítico.....	04
Noticias breves y curiosidades.....	07
Reseñas relámpago.....	15
James Gunn.....	21

Tras la Crisis, el caos.....	33	Librerías: Akira Comics.....	93
Operaciones secretas.....	55	La columna vertebral.....	97
Entrevista a Leandro Fernández	65	Original que es uno.....	101
Premios Dolmen 2023.....	70	Los cómics de los 60 han muerto.....	103
Las puertas de Asgard.....	73	Listado de novedades.....	107
Loki. Temporada 2.....	85	But I Digress.....	110
The Marvels.....	89	Tras la viñeta.....	114

# Correo megalítico

por Vicente García

Antes de arrancar este Correo Megalítico me gustaría dar las gracias a todos los que nos habéis escrito por lo sucedido con los Premios de la Crítica. Tanto por el apoyo mostrado como por la madurez expresada en vuestras palabras, alejadas de controversias o polémicas. Realmente da gusto tener una familia lectora como vosotros.

Hola a todos:

El mes pasado leí la carta que os escribió **David Bueno** al respecto de su pareja fallecida Nina, y he de decir que su caso me recordó mucho al mío. No sé si somos muchos los que hemos tenido la suerte de encontrar parejas que nos entendieran, pero yo también lo conseguí. En mi caso, fue a la tercera, por lo que sé perfectamente lo que es tener al lado a alguien que no te entiende, que enmascara sus inseguridades con lo que considera una debilidad en ti. Una persona tóxica.

Hay mucha pareja castradora, con complejo de asumir en ti el papel de padre-madre, que considera que tiene algo que arreglar en ti cuando se entera de que lees tebeos. Se creen con el deber moral de reconducirte, de cumplir con la supuesta labor educadora (incluso sanadora, diría) que no debieron de cumplir en su momento tus padres.

La historia de siempre, la misma que en cierto modo pasé en el colegio. Aunque como he descubierto, por suerte, no siempre tiene por qué ser así. Mi pareja actual y madre de mis hijos ha descubierto un modo apasionante gracias a mí. Por suerte, hay tebeos como **Astro City** o **Fábulas** que son perfectos para que los no-iniciados comiencen este viaje, o novelas gráficas como incluso vuestro **Baños Pleamar** o cosas como las de **Paco Roca**.

Sea como sea, muchos ánimos para David y felicidades por vuestro trabajo.

Por cierto, no publiquéis mi e-mail. La última vez que lo hicisteis me escribieron un par de personas queriéndome vender cómics (¡como si no tuviera yo ya suficientes!, a punto estuve de darles la dirección de mis exparejas para que lo intentaran con ellas).

Un abrazo

Miguel Cruzado  
(Madrid)

Sí, ese complejo sanador que hay en el interior de muchas personas que prejuzgan y dictan lo que está bien y lo que está mal. Y lo hacen desde la ignorancia, sin conocer



Dibujo de Alex Moser, alexmoser005@gmail.com

de lo que están hablando, porque tebeos como Sandman tienen poco que envidiar a la llamada alta literatura. Y, desde luego, no olvidemos que, como todas las artes, su finalidad no es otra que la de entretenir, y los cómics bien que entretienen. Luego ya surgen obras maestras que elevan el espíritu y trascienden. Lo curioso es que hoy en día, hay muchos padres que harían lo que fuera para que sus hijos leyieran cómics en lugar de estar todo el día frente a las pantallas (eso sí que es una verdadera epidemia).

### Amigos dolmeneros:

Os escribo pensando en que en breve me tendrán que ingresar en el psiquiátrico de Arkham, porque me temo que mi locura va en aumento. Debería de denunciar a todos los editores españoles, vosotros incluidos, por la *insanidad* mental que me producís mes tras mes. Es una locura. Tratar de comprar todo lo que me interesa es cada vez más imposible, peor que cualquiera de las misiones del grupo de asalto de Ethan Hunt.

¿Nadie se da cuenta de que hay demasiados tebeos circulando cada mes por las librerías? ¿Soy el único ser sensato que se atreve a denunciarlo? Debería de haber manifestaciones en masa cada día en la calle reclamando un poco más de cordura entre los editores.

Hay ocasiones en las que realmente pienso que todo se trata de una cruel broma por parte de los cinco o seis editores principales, que se reúnen (os reunís) cada mes en algún sórdido bar y decidís inundarlo todo por el mero placer de sembrar el caos, de reíros de los pobres desgraciados que aspiramos a intentar comprar y leer todo aquello que nos gusta.

Y os incluyo en ese grupo porque os habéis ido colando poco a poco en mi casa, primero con la revista, que sigo desde tiempos inmemoriales, y ahora con más colecciones de las que logro recordar. Comencé con el **Shockrockets** de Busiek e Immonen y en la actualidad me pillo cosas de **Sin Fronteras**, **Fuera Borda**, **Albion**... Es como si tuvierais un poder para adivinar las series que me leía de niño y me quedaron colgadas (como **Bermudillo** o **Spider**).

Sea como sea, reflexionad sobre el tema porque este camino no puede llevar a ninguna parte, excepto al precipicio.

De modo que a pesar de ser parte de la causa de mi ruina, muchas gracias por el tiempo, el esfuerzo y las ganas que le ponéis.

Germánico S. Gómez  
german.socias@gmail.com

No sé si darte las gracias, compadecerme o pasar a la siguiente carta. Ciento es lo que comentas, el ritmo actual viene derivado de los tiempos modernos en los que todo ha de estar accesible y cuanto antes. Quién nos iba a decir hace 30 años que los tebeos se publicarían con tanta rapidez, tanta calidad y diversidad, y se abrirían al gran público (al menos las denominadas novelas gráficas). Hay todo y de todo: manga, europeo, Marvel, DC, español, clásico... Veremos cómo sigue esto.

### Hola a tod@s:

He visto **Gen V** y estoy en shock. Qué serie más burra. En la vida hubiera podido imaginar que se emitiría algo así por la tele. A nivel sexual, explícito, violento... sobrepasa cualquier cosa que haya visto hasta el momento. Es realmente el paradigma de una serie para mayores de 18 años, y ya cumplidos. La escena con el pene y **Emma Meyer** me parece muy conseguida, pero al mismo tiempo muy atrevida para la mentalidad del público general, no daba crédito al verla. Y lo curioso es que no veo mucha controversia, ¿señal de que algo está cambiando? No lo sé. Lo que sí sé es que la he disfrutado como pocas cosas antes.

**The Boys** ya era una de mis series de televisión favoritas, pero con **Gen V** han dado un paso más. Está todo tan interconectado que da gusto verlas. Para más *inri*, conforme vi los primeros episodios me di cuenta de que algo me fallaba, por lo que decidí ver el último episodio de **The Boys** para refrescarme la memoria. Fue entonces cuando me di cuenta de que ¡no lo había visto! Dios sabrá qué me pasó por la cabeza, si me fui de viaje antes de que lo emitieran, si me puse enfermo esa semana y se me pasó... Yo lo he disfrutado a lo bestia.

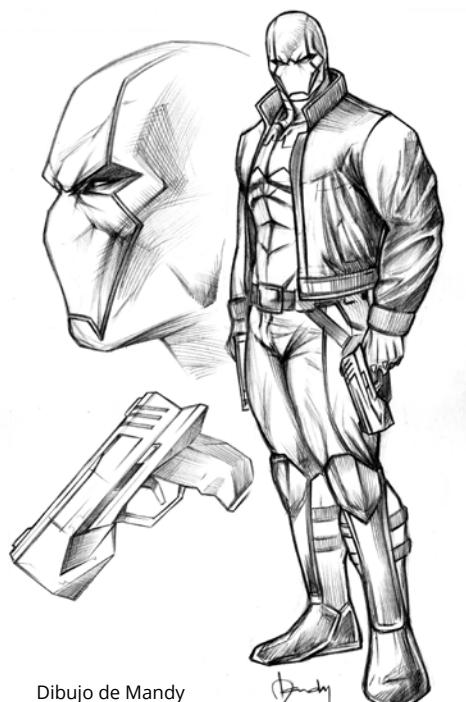
Tengo unas ganas enormes de que estrenen la cuarta temporada de **The Boys** y ver cómo continúan la serie.

Atentamente,

G. Q. Santiago  
damnansvtes@gmail.com

Entiendo perfectamente lo que comentas porque me sucedió algo parecido conforme iba viendo los episodios. Además, en cada uno pasa una cosa que parece superar al anterior. Todo lo relacionado con Herogasm hubiera sido imposible de imaginar no hace mucho excepto en canales pornográficos. Y en cuanto a escenas violentas y gore ya no hablemos, hacen palidecer a cualquier película de género de los años 80.

Y hasta aquí este correo, nos leemos de nuevo dentro de 31 días. Hasta entonces, Feliz Navidad y próspero Año Nuevo. Ya sabéis, si queréis estar en forma y culturizaros, leed muchos tebeos, y a vitaminarse y mineralizarse. Recordad que podéis escribirnos a **Dolmen, c/Pere Dezcallar i Net nº 13, 2º - 7 (07003), Palma de Mallorca**, y a **vicente@dolmeneitorial.com**



Dibujo de Mandy

**Ateneo**  
COMICS

**COMICS  
LIBROS  
JUEGOS  
MERCANDISING  
Y MUCHO MÁS**

**ATENEO COMICS**  
c/ SERRANO 10  
03003 ALICANTE

965 92 30 40 - [INFO@ATENEOCOMICS.COM](mailto:INFO@ATENEOCOMICS.COM)

**OMEGA**  
CENTER

[WWW.OMEGACENTER.ES](http://WWW.OMEGACENTER.ES)  
C/ DE LA LUNA 24  
28004 MADRID  
91 523 00 42  
♦ CALLAO ♦ NOVICIADO

3 5 3 2 10

**RECICLA**  
¿Quieres deshacerte de lo que ya no usas?  
¡Si lo vendemos, también te lo compramos!!

IMPORTACIÓN  
**MERCHANDISING  
MANGA  
CÓMIC  
FIGURAS  
VIDEOJUEGOS**  
ACCESORIOS RETRO CONSOLAS

200M<sup>2</sup> DE TODO LO QUE TE GUSTA TE ESPERAN

**LIBRERÍA**  
**TAJ MAHAL**

C/ Juan Pablo Bonet, 16 (50006) ZARAGOZA  
[tienda@tajmahalcomics.com](mailto:tienda@tajmahalcomics.com)

MANGA  
COMIC USA  
COMIC ESPAÑOL  
COMIC EUROPEO  
FANZINES  
ETC.

CONSULTA NUESTRA PÁGINA EN INTERNET:  
[www.tajmahalcomics.com](http://www.tajmahalcomics.com)



# Noticias breves y curiosidades

por J.D.

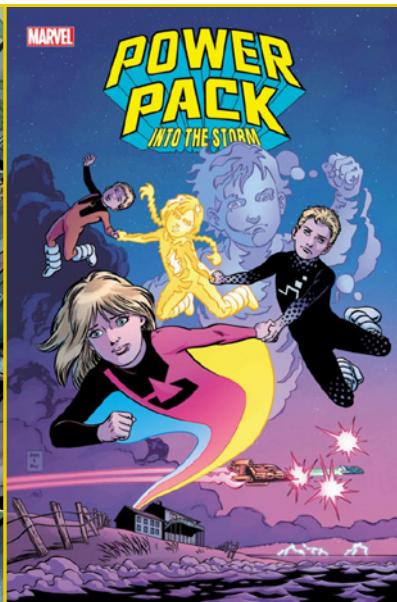
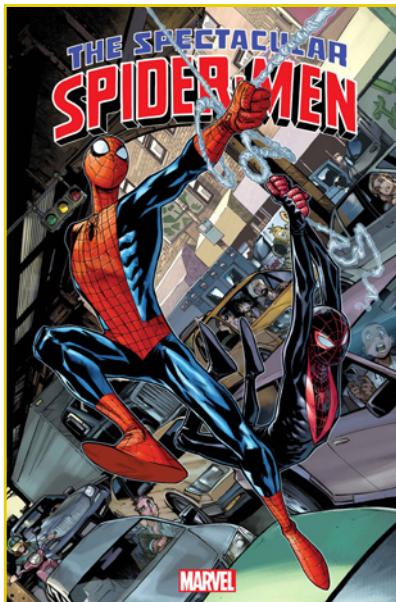
## MARVEL

Ya tenemos la primera sorpresa del nuevo universo **Ultimate** y que es que no solo **Peter Parker** está casado con **Mary Jane** sino que tienen dos hijos adolescentes.

Más sobre *Fall of House of X* y *Rise of the Power of X*. La primera transcurrirá en el presente centrándose en el juicio a **Cíclope** y el final de la **Era de Krakoa**, mientras que la segunda dará un salto temporal de diez años en el futuro centrándose en **Nimrod** y **Omega** y los intentos de los mutantes para evitar que invoquen a su dios binario.

Otra miniserie derivada de estos nuevos sucesos será *X-Men Forever* de

## MEET THE PARKERS



Kieron Gillen y Luca Maresca, que dicen explicarán los secretos más oscuros de **Krakoa** y preparará el renacimiento de los mutantes.

Fabian Nicieza volverá a escribir a **Cable** en una nueva miniserie dibujada por **Scot Eaton** en la que se enfrentará a **Neocracy** con la ayuda de su versión adolescente.

Night Thraser de nuevo protagonizará cabecera de la mano de **J. Holtham** y **Nelson Dániel**. Será en una miniserie en la que se actualizará el personaje a los tiempos actuales incluyendo cambio de traje, revisión de su relación con **Silhouette** y un nuevo archienemigo.

Stephanie Phillips y Paolo Villanecci serán los autores de *Black Widow & Hawkeye*, miniserie en la que la

primera tendrá que salir en defensa del arquero cuando este sea acusado de un intento de asesinato que amenaza con terminar las relaciones entre los **Estados Unidos** y **Madripoor**.

The Spectacular Spider-Men será una cabecera que junte a Peter Parker y **Miles Morales** de la mano de **Greg Weisman** y **Humberto Ramos**. La primera historia les enfrentará a **Chacal**, el científico loco que comenzó la pesadilla de los clones.

Benjamin Percy y Danny Kim serán los autores detrás de la nueva serie de **Motorista Fantasma**... que protagonizará la enésima nueva versión del personaje.

Regresa, otra vez, el hombre araña punk en una nueva miniserie que

realizarán, otra vez, **Cody Ziglar** y **Justin Mason**.

Seguimos con las miniseries nostalgia y le llega el turno a Power Pack en *Into The Storm* de **Louise Simonson** y **June Brigman**. Cuando el amigo de los hermanos **Power**, **Franklin Richards**, tiene una premonición de una amenaza galáctica, el equipo deberá decidir qué tipo de héroes quieren ser y qué están dispuestos a sacrificar para conseguirlo.

**Steve Orlando** y **Devmalya Pramanik** son los autores de la miniserie *Miguel O'Hara - Spider-Man 2099* en la que se nos presentará al **Marvel Zombie 2099**, por lo que el protagonista deberá aliarse con *Blade 2099* para vencerle. Además también tendremos versiones futuras de **Drácula**, **Moon Knight**, **Werewolf**, **Terror Inc.** y **Man Thing**.

El *Fantastic Four* #16 da un descanso al equipo titular y se centrará en las gamberradas, perdón, experimentos que tratarán de llevar a cabo **Valeria** y **Franklin** con la ayuda de **Jo-Venn** y **N'Kalla**.

La editorial recopila el material digital de las aventuras felinas de **Chewie**, **Liho**, **Alpine** y demás gatos narradas por **Nao Fuji** en el especial *Marvel Meow*.

El especial *Marvel's Voices Legends* se centrará en los personajes negros de la editorial.

**Beware The Planet of the Apes** es una miniserie basada en el universo original en el que **Marc Guggenheim** y **Álvaro López** nos contarán cómo, después de que su sobrino desaparezca, los chimpancés **Cornelius** y **Zira** buscarán la ayuda de la humana **Nova** para que les ayude en una búsqueda que les llevará a la zona prohibida.

Las aventuras del jedi ronin aparecido en la serie de animación *Star Wars: Visions* tendrán su continuación en el especial cuyo autor le da nombre, *Star Wars: Visions - Takashi Okazaki*, que nos contará el origen del personaje y cómo se convirtió en un cazador de siths.

## DC

Termina el evento **Beast World** con la promesa de que en el cuarto número un **Titán** caerá (si eso significa que morirá o por cuánto tiempo, está por ver).

**Titans: Beast World Tour: Star City** nos transportará a la ciudad de **Green Arrow** y sus aliados mientras luchan contra la pandemia.



Una de las colecciones que surgirán del evento **Beast World** es una nueva etapa de **Suicide Squad**, de nuevo en manos de **Amanda Waller**. En esta ocasión llevará por título **Suicide Squad: Dream Team**, aunque todavía no se saben sus miembros o el equipo creativo.

Y el siguiente gran evento (o minievento, que con la editorial no se sabe) será algo llamado **Trinity of Evil** que estará centrado en los personajes



de Amanda Waller, la reina **Brainiac** y **Zur En Arrh**, el demonio que está poseyendo a Batman estos días.

La reina Brainiac debutará en el cruce entre *Action Comics* y *Superman* llamado **House of Brainiac**, que incluirá además a Lobo, Brainiac, los **Linternas Verdes** y, obviamente, a **Superman**.

Como consecuencia de *Gotham War*, Batman abandona su identidad de **Bruce Wayne** para pasar a ser **Lenny**, un trabajador portuario.

En el *Batman and Robin 2024 Annual* tendremos a padre e hijo de acampada que será de todo menos tranquila, cortesía de **Joshua Williamson** y **Howard Porter**.

**Tom King** y **Stevan Subic** nos contarán el primer enfrentamiento del **Pinguino** y Batman en el *The Penguin* #6.

El *Batman/Superman: World's Finest 2024 Annual* contendrá historias protagonizadas por Batman y Superman, **Metamorpho**, **Challengers of the Unknown** y **Bumblebee**.

**Jason Todd** vuelve a protagonizar cabecera. Será en *Red Hood: The Hill* de **Shawn Martinbrough** y **Sanford Greene**, una secuela de *Batman: The Hill* que hizo el propio Martinbrough junto a **Christopher**

**Priest**, y el arco que dicho autor hizo en *Red Hood: Outlaw*. Cuando **The Hill** cambia para convertirse en un barrio adinerado la vigilante conocida como **Strike** y su equipo trabajan para mantener la ciudad segura tras la aparición de un nuevo villano.

Si ya teníamos a los superhijos era cuestión de tiempo que tuviéramos a su versión malvada. Y nos llegará con **Sinister Sons**, protagonizada por los hijos del **general Zod** y **Sinestro** que fueron presentados en una historia de complemento en la cabecera de *Green Lantern*. La cabecera estará escrita por **Peter J. Tomasi** y dibujada por **David Lafuente**.

El *Trinity Special* recopilará las historias de complemento protagonizadas por la hija futura de **Wonder Woman** que además incluirá una nueva historia que nos dará una pista sobre el futuro del personaje, de la mano de **Tom King**, **Belén Ortega** y **Daniel Sampere**.

**Streaky** el gato será el protagonista del *Power Girl* #5 en el que **Leah Williams** y **David Baldeón** nos explicarán cómo tratará de salvar **Metrópolis** de una amenaza perruna.

En el *DC Power 2024* tendremos nuevas historias protagonizadas por personajes negros de todo el universo DC.



Siguiendo con los títulos raros para los especiales estacionales, la editorial ha decidido bautizar su especial **San Valentín** como *DC's How to Lose a Guy Gardner in 10 Days*. Las historias las protagonizarán **Plastic Man**, **Flash**, **Red Tornado** y otros personajes hasta completar ocho historias.

**Pamela Lifford**, la actual cabeza visible de DC, ha presentado su dimisión por motivos personales. No se sabe quién será la persona que ocupe su lugar y supervise la editorial, puesto que temporalmente ocupa **Bruce Campbell** (otro Bruce, no el actor), director de ingresos y estrategias.

La salida de Lifford ha provocado que empiecen a surgir rumores de que la editorial podría recuperar la línea **Vértigo**, que fue decapitada a su llegada.

## INTERNACIONAL

**John Nee**, antiguo editor **Marvel**, y **John Barber**, antiguo editor jefe de **IDW**, se unen para fundar **PUG Worldwide**. Su primer proyecto será una edición gigante del Conan clásico de Marvel bajo el título de *Conan the Barbarian: Colossal Edition*. Otros proyectos que tienen en cartera son la serie *Signa* del propio Barber y **Andrew Griffith**, una línea de cómics en 3D, novelas, juegos de mesa...





**Dynamite** no solo publica series de villanos Disney, dado que ha anunciado serie de *Lilo & Stitch* escrita por **Greg Pak** y dibujada por **Giulia Giacomino** que comenzará con unos malvados alienígenas llegando a la Tierra con robots gigantes para capturar a **Stitch**.

También tenemos el comienzo de *Gargoyles Quest* de la mano de **Greg Weisman** y **Pasquale Qualano** que nos contará cómo **Demona** tratará

de hacerse con tres llaves que le permitirán convertir a cualquier humano con el que se cruce en su marioneta.

**Tom King** y **Bilquis Evely** vuelven a unirse, esta vez en **Dark Horse**, para ofrecernos *Helen of Wyndhorn*. Se trata de una serie de espada y brujería gótica en la que después del trágico fallecimiento del padre de la protagonista, un escritor de novelas pulp de éxito, esta debe acudir a la llamada de su abuelo y mientras trata de asimilar su pérdida descubrirá una serie de secretos ocultos en las distintas habitaciones y pasillos de la mansión y que en el bosque que hay a las afueras residen las legendarias aventuras sobre las que su padre escribió.

**John Carpenter's Toxic Commando: Rise of the Sludge God** será una precuela del futuro videojuego de mismo nombre que realizarán **Michael Moreci** y **Alberto J. Alburquerque**.

Nueva miniserie de *Avatar*. En *Solek's Journey* se nos contará el origen de uno de los protagonistas del futuro videojuego *Avatar: Frontiers of Pandora*. La historia nos la explicarán en seis números **Ray Fawkes** y **Gabriel Guzmán**.

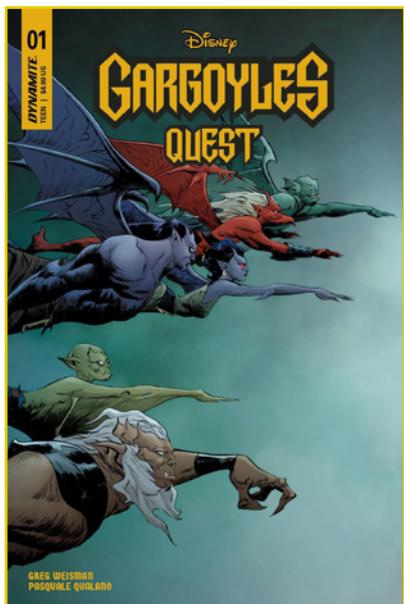
La editorial publicará en formato físico *Blue Book: 1947*, que **James Tynion IV** y **Michael Avon Oeming** han venido publicando digitalmente a través de **Substack**. Se trata de

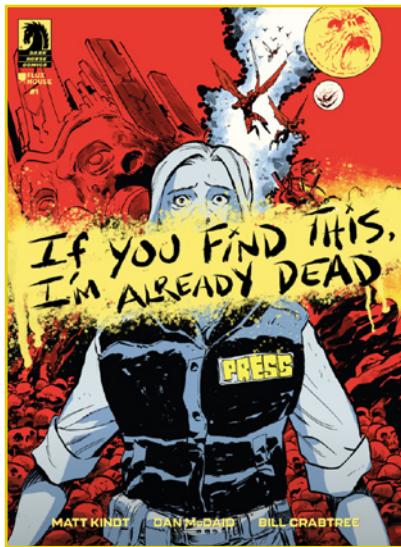
una precuela de la anterior **1961** que sigue contando historias basadas en hechos reales de secuestros por parte de alienígenas.

De la mano de **Matt Kindt** y **Dan McDaid** nos llega *If You Find This, I'm Already Dead*. Según sus propios autores se trata de una odisea cósmica multidimensional que contarán usando el formato de revista pulp. **Robin** es una reportera asignada a un grupo de marines que se encaminan a un universo de bolsillo hostil conocido como **Terminus**, a los diez minutos de su llegada es la única superviviente en un lugar repleto de maravillas cósmicas y dioses de ciencia ficción que se encuentran en medio de una batalla por el poder.

En *Kill All Immortal* tenemos a **Zackary Kaplan** y **Fico Ossio** contándonos cómo hace mil años un explorador vikingo junto a sus cuatro hijos descubrió una misteriosa fuente de la inmortalidad. En la actualidad se han convertido en una misteriosa familia multimillonaria y la única hija del explorador decide buscar una manera de liberarse de la influencia de su familia, aunque eso implique enfrentarse con sus hermanos expertos asesinos.

**IDW** publicará una segunda miniserie basada en la popular serie de animación de *Dragones y Mazmorras*. En ella, **David Booher** y **Geor-**





ge Kambadais nos contarán cómo el **Amo del calabozo** está enfermo y los protagonistas deberán encontrar un remedio si quieren tener alguna posibilidad de volver a casa.

Los monstruos también tienen sentimientos o eso se desprende del **Godzilla: Valentine's Day Special**, obra de Zoe Tunnell y Dani Pendergast.

En el anual de **Star Trek: Defiant** tendremos a **Sela** tratando de viajar atrás en el tiempo para corregir sus errores, el problema es que el aparato no funciona bien y será enviada



más atrás de lo que ella quería encontrándose con la persona que menos querría ver, su madre, **Tasha Yar**.

**Boom!** presenta **Pine and Merrimac**, una historia que nos transporta a una pequeña y tranquila ciudad, con gente normal y un terrible secreto que podría cambiarlo todo. Después de ser testigo de lo peor que la humanidad tiene que ofrecer, una antigua inspectora de homicidios decide dejarlo todo atrás para empezar de nuevo junto a su marido, un antiguo luchador de MMA, y abrir una agencia de detectives. Después de unos primeros casos normales y sencillos se encontrará con uno que oculta más de lo que ella podía imaginar.

Empezamos las novedades de **Image** con el **Paklis #0** que será un recopilatorio de historias variadas realizadas por Dustin Weaver y que cuentan más sobre los personajes de esta serie.

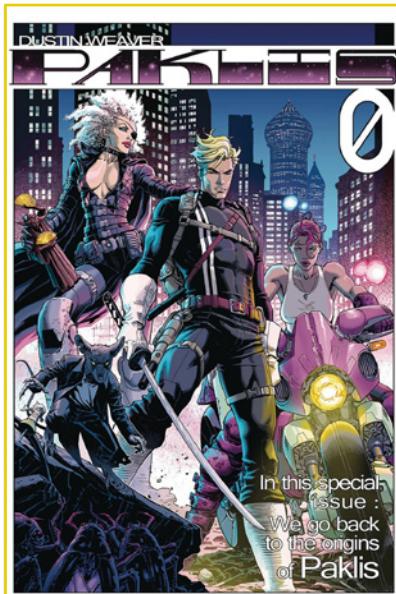
**Colonized** es un especial en el que **Chris Ryall** y **Drew Moss** juntarán alienígenas y zombis cuando en un pueblo que trata de salir de una crisis llega un explorador alienígena que por accidente reanima a los habitantes fallecidos.

Seguimos con **Moon Man** del músico **Scott Kid Cudi Mescudi**, el guionista **Kyle Higgins** y el dibujante **Marco Locati**. Después de una misión fallida en la Luna, el protagonista solo quiere seguir con su vida, pero los minutos del incidente que no se grabaron provocan que la gente sienta curiosidad. Además con el paso del tiempo se revelará que algo pasó que cambiará su vida para siempre.

Regresa **Weatherman** con su tercera miniserie de la mano de **Jody LeHeup** y **Nathan Fox**, quienes prometen que será el final del camino. Después de los sucesos de las miniseries anteriores el protagonista se ve obligado a adoptar la identidad de un terrorista y deberá decidir si él o la humanidad merecen ser salvados.

## ESPAÑA

La librería **Joker** de Bilbao ha recibido el premio a la **Librería Cultural 2023**.



**Moztros** ha anunciado que publicará en **España** los cómics de la editorial norteamericana **Bad Idea**, que entró en el mercado con unas estrategias bastante poco corrientes como no publicar reediciones, tiradas limitadas, ejemplares publicados por suscripción...

**Cómica Editorial** se incorpora a **Serendipia Editorial**. Según la nota de prensa emitida, esta fusión tiene como principal objetivo el de apostar de manera decidida por la





producción propia de títulos, obras de autores y autoras nacionales, como eje principal de la línea de trabajo, así como optimizar los procesos de distribución y comercialización, tanto en el mercado nacional como internacional.



Durante casi todo el mes de noviembre, entre el 3 y el 26, se desarrollará la **39a Mostra del Còmic de Cornellà** (Barcelona). El cartel fue obra de **Teresa Valero**.

Del 3 al 5 de noviembre se celebró **Oh! Comics**, festival de cómics alternativos y fanzines en **Barcelona**.

En dichas fechas también tuvimos el **Madrid Comic Pop Up** con un cartel realizado por **Aneke**.

Los días 3 y 4 de noviembre tuvo lugar el primer **Encuentro Técnico Nacional de Guionistas de Novela Gráfica** en **Zaragoza**. Un encuentro para guionistas destinado tanto para autores que ya trabajen en el medio como los que quieren empezar a dotarse de unas herramientas que les sirvan para promocionar su trabajo en España y en el extranjero.

La primera edición del **Comic Fest Tres Cantos** (Madrid) tuvo lugar entre el 10 y el 12 de noviembre.

La **Setmana del Còmic** se celebró en **Vilanova i la Geltrú** (Barcelona) entre los días 13 y 18 de noviembre.

Del 17 al 19 de noviembre se celebró la décima edición del **Splash Sagunt**, festival del cómic de la comunidad valenciana. El cartel fue obra de **Carla Berrocal**.

La IX edición del **Salón del Cómics, Manga y Juegos de Estrategia** se celebró en **Pizarra** (Málaga) los días 18 y 19 de noviembre.



Del 30 de noviembre al 8 de diciembre se celebró la **XIII Semana del Cómic de La Laguna**, en la ciudad de **San Cristóbal de La Laguna** (Tenerife). El cartel fue realizado por **Nano Barbero**.

## CINE

Se acabó la huelga de actores en los USA y se retoman de nuevo todas las producciones de series y películas.

Nada más terminar la huelga **Marvel Studios** ha actualizado las fechas de estreno de sus siguientes entregas:

- La película de **Deadpool** pasa del 3 de mayo del 2024 al 26 de julio.





- **Captain America: Brave New World**, cuya fecha inicial la ha tomado la película de *Deadpool*, pasa a estrenarse el 14 de febrero de 2025.
- Ese movimiento provoca que **Blade** se retrace al 7 de noviembre de 2025.
- **Thunderbolts** que debía estrenarse el 20 de diciembre de 2024 se mueve al 25 de julio de 2025.

El final de la huelga también ha provocado el inicio del anuncio de contrataciones para las nuevas producciones y también de rumores sobre las mismas.

Está confirmado que **María Gabriela de Faría** (*Deadly Class*) interpretará a **Angela Spica/The Engineer** en *Superman: Legacy*. Lo curioso es que la nota de prensa señala que el personaje es una villana.

Nuevos rumores apuntan a que **Reed Richards** lo interpretaría **Pedro Pascal** y que **Mads Mikkelsen** estaría siendo considerado para ponerse la máscara del **Doctor Muerte**.

**Ana Nogueira** es la guionista elegida para escribir la película de *Supergirl: Woman of Tomorrow*.

**Tim Miller** está negociando con **Warner Bros.** para dirigir una adaptación de *Alien Legion*, la clásica serie de ciencia ficción publicada por el sello **Epic** de Marvel allá por 1983, creada por **Carl Potts, Alan Zelenzy y Frank Cirocco** y que se centra en una unidad militar espacial al estilo de la Legión Extranjera.

La adaptación en acción real de *Masters of the Universe* que **Netflix** abandonó hace unos meses ha sido rescatada por **Amazon MGM Studios**.

La serie **Gen V** contará con una segunda temporada.

Se ha confirmado que la futura cuarta temporada de *Superman & Lois* será la última.

La serie animada de **Harley Quinn** volverá para una quinta temporada.

**Robert Kirkman** no ha tenido mejor ocurrencia que revelar que su amigo **Steven Yeun** le dijo que iba a interpretar a **Sentry** en la futura película de *Thunderbolts*.

## VARIOS

**Steve Erwin**, cocreador de **Checkmate**, fallecía a los 60 años después de sufrir un ataque al corazón. Comenzó su carrera en **First Comics** dibujando *Grimjack* y *Shatter*. Posteriormente dio el salto a DC con *The Vigilante*, cocreando junto a



**Paul Kupperberg** Checkmate. Además, con **Marv Wolfman**, lanzó la cabecera de *Deathstroke The Terminator*, creando durante su etapa al personaje de *Gunfire* junto a **Len Wein** que llegó a tener serie propia. También trabajó en adaptaciones de películas como *Batman Returns* o *Independence Day*.





¡TE ESPERAMOS EN MILCÓMICS!

FIGURAS CÓMICS JUEGOS  
SESIONES DE FIRMAS DE TUS AUTORES FAVORITOS

VENTA ONLINE: [WWW.MILCOMICS.COM](http://WWW.MILCOMICS.COM)

TIENDA FÍSICA EN  
AVDA. SAN JOSÉ 15, ZARAGOZA

INFO@MILCOMICS.COM 976 421 294

BÚSCANOS EN:

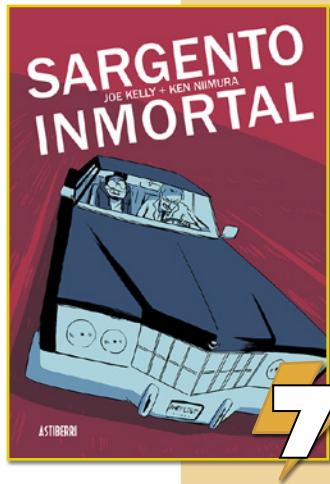


LOCAL  
BOOM<sup>2</sup>

# Reseñas relámpago

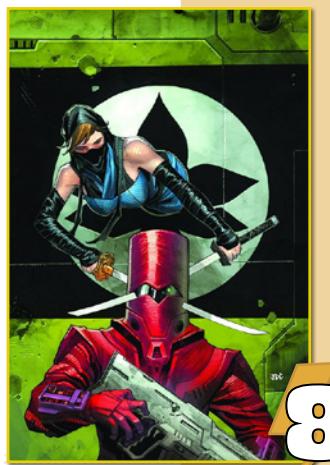
Coordinador: Jordi Carbo

## NOVEDAD NACIONAL



7

## NOVEDAD NACIONAL



8

### SARGENTO INMORTAL

GUION: Joe Kelly

DIBUJO: Ken Niimura

Rústica - 416 págs. - B/N - Astiberri - 25 euros.

**J**oe Kelly se ha hartado a guionizar *comic-books*, pero en los que ha hecho al alimón con **Ken Niimura** se ha dejado un buen pedazo de su propia alma. Tanto en *Soy una matagigantes* (2008) como en este *Sargento Inmortal* se parte de experiencias familiares del propio Kelly, pero están convenientemente ficcionalizadas. *Sargento Inmortal* se publicó en nueve entregas desde enero del 2023 y, cosa excepcional en *Image*, se publicó en B/N.

La narrativa gráfica es muy ágil y el dibujo muy esquemático; ambos tienen influencias claras del manga aunque estemos ante un *comic-book comme il faut*. Niimura se ha pasado con la simplicidad del dibujo ya que cae de lleno en el ámbito del *story board*. La referencia al manga se vincula principalmente a los complementos humorísticos que publican series como *Bluelock* o *Tokyo Girls*.

Comienza como una comedia con la jubilación de un policía a la que asisten su hijo y sus nietos. **Jim Sargent**

es el protagonista y es un sosias de **Harry Callahan** o de nuestro **Torrente**, un tipo tóxico al mil por cien y que provoca incomodidad en todos los que le rodean. A su hijo le dio una infancia de mierda minando su autoestima a base de pico y pala. La familia como el peor de los infiernos. Años después ninguno ha cambiado y Michael le ayuda a perseguir un crimen antiguo jamás resuelto en espera que su padre se redima. Se pasa de la comedia negra de diálogos afiladísimos al drama y Kelly traza una *road movie* que es *un lento viaje hacia el perdón*. Como referencia del padre tenemos *Parecer es mentir* de **Dominique Goblet** y como referencia del policía en el ocaso de su carrera citaremos *La promesa de Friedrich Durrenmatt*. El poli facha es un gran personaje y su camino de redención es un trayecto doloroso, profundo y lleno de verdad humana. Kelly lo ha bordado.

La redención de un padre policía facha y tóxico.

Dibujo de storyboard humorístico.

Quim Pérez

### PATRULLA-X #25/148

GUION: Gerry Duggan, Steve Foxe

DIBUJO: Stefano Caselli, Jonas Scharf

Grapa - 88 págs. - Panini - 9,95 euros.

**E**mpieza *Caida de X*, donde los malos han ganado y los mutantes están contra la pared. La serie principal del enfrentamiento contra **Orchis**, continuando de la *Gala Fuego Infernal*, es esta. La *Patrulla-X* pasa a ser una célula de resistencia, compuesta por algunos que ya estaban en la serie, más las favoritas de **Duggan** de *Merodeadores Pryde* y **Frost** en nuevas direcciones sorprendentes, y un par de novedades sorpresa, y se tratan multitud de frentes y subargumentos que han estado tramándose durante años. La dirección es más interesante aunque la ejecución mantiene altibajos, y los dibujantes siguen constantes.

**Panini** añade una de las miniseries de 5 números, *Patrulla-X Oscura*, pese a que la conexión es mínima. Escribe el hallazgo enciclopedista del último *Anual, Foxe*. Como la anterior mini de ese título, está compuesta principalmente por versiones retorcidas de Hombres-X clásicos, lideradas por la **Reina Duende**

y su consorte **Kaos**, continuando de dónde quedó el **Limbo** en *Red Oscura*, más algún novato y **Gambito** como el único *legítimo*. La gracia es ver cómo un puñado de inadaptados, chiflados y villanos sacados de rincones variopintos de la continuidad tratan de hacer de superhéroes enfrentándose a Orchis, pese a que no están hechos en absoluto para ello. No es importante para la trama central, como muchas minis se saca nuevos agentes de Orchis como malos principales, pero recoge muchos personajes olvidados, los usa bien, y la dinámica del grupo es muy divertida. Es una pena que el dibujante, el novato **Scharf**, sea tan flojo e inconsistente, aunque al menos tiene el tono tétrico adecuado.

La buena dirección general. La sorpresa de Patrulla-X Oscura.

Juntar dos series inconexas. El dibujo de Patrulla-X Oscura.

Peter García

## NOVEDAD NACIONAL



6

### IMPOSIBLES VENGADORES #1/62

**GUION:** Gerry Duggan**DIBUJO:** Javier Garrón

Grapa - 40 págs. - Panini - 4,60 euros.

Otra de los minis de 5 números de *Caída de X*, esta es relativamente importante porque la escribe **Duggan** que es el guionista principal del conflicto contra *Orchis*. Duggan ya escribió *Imposibles Vengadores* hace 7 años, pero a diferencia de entonces que fue un supergrupo genérico, esta vez se vuelve a la idea original de juntar *Vengadores* clásicos con mutantes más algún personaje común, en este caso *Masacre*, a quien Duggan ya escribió mucho en su cabecera y en esta. Pero ahora en vez de superhéroes haciendo relaciones públicas para los mutantes, son otro grupo de resistencia contra *Orchis*.

El principal problema es que Duggan se pasa con el éxito de *Orchis*. Una cosa es que su propaganda haya funcionado y hayan puesto a la opinión pública en contra de los mutantes y *Krakoa*, que es creíble, pero de ahí a que en dos meses haya campos de concentración aprobados legalmente es pasarse bastante y se pierden los parecidos con movimientos reales. Es el mismo problema de exagerar las apuestas demasiado rápido que con *Imperio Secreto*, de donde se siguen conceptos también. La ambientación distópica no es creíble, y sobre todo es demasiado fácil. Todo el mundo es demasiado crédulo, y al final los malos son villanos de pantomima. Es una pena, porque hay buen juego con los protagonistas y se sigue alguna trama interesante.

El dibujante es **Garrón**, que viene de hacer la principal de *Vengadores*. Hace buen trabajo en la acción superheroica, aunque su estilo es quizás demasiado ligero y caricaturesco para una historia que pretende ser tan oscura.

Hace buen uso de varios personajes y elementos de la línea mutante.

La trama es simplista y poco creíble.

## NOVEDAD NACIONAL



9

### SUPERGIRL. LA MUJER DEL MAÑANA

**GUION:** Tom King**DIBUJO:** Bilquis Evely

Cartoné - 224 págs. - ECC - 28,50 euros.

**T**om King es un Mago. Un mago es aquel que es capaz de juntar, por ejemplo, el aceite y el agua y que se mezclen homogéneamente. Con esa magia están hechos los ocho comic-books de *Supergirl. La mujer del mañana* publicados entre mediados del 2021 y principios del 2022. Por un lado, está *el agua* en el planeta *Krypton* del que procede *Supergirl* y que se extinguió; y por el otro lado está *el aceite* en el mundo de espada y brujería tipo *Conan* en que se mueve *Ruthye*, la coprotagonista. Supergirl ayuda a una jovenzuela Ruthye a vengar la muerte de su padre a manos del despiadado *Krem de las Colinas Amarillas*, aunque para ello deban recorrer el universo de cabo a rabo.

King parece haberse leído *Saga de Brian K. Vaughan* para armar la voz de *Ruthye*, que es la narradora de esta epopeya de venganza. Además, la dota de una verborrea solemne, sofisticada y, por ende, jocosa. A algunos lectores se les puede indigestar tan florido verbo, pero a poco que se entre en el juego que King propone, van a disfrutar de lo lindo. Una objeción es que este argumento daba más bien para una novela gráfica que para una maxiserie ya que en ocasiones parece estar alargado, aunque sea a costa de homenajear al *Valérian* de *Christin y Mézières*.

A **Bilquis** solo se la puede felicitar. De cómo una dibujante pintiparada para el universo *Sandman* ha mutado en una idónea para un crossover *Superman-Conan* es un misterio que ni la magia de King podrá explicar. Tal vez tenga algo que decir el colorista **Matheus Lopes** que consigue que color y dibujo sean inseparables ni siquiera en nuestra imaginación.

Un cómic tan inesperado como original y que propone al lector la aventura de descubrir sobre quién y de qué manera se encarna dicha *mujer del mañana* que proclama el título.

King tan insospechado como brillante. Evely tan brillante como admirable.

Que Supergirl haya tardado tanto en tener un título tan memorable.

## NOVEDAD NACIONAL



5

### PATRULLA-X: LA CAÍDA DE X #1

**GUION:** Varios autores**DIBUJO:** Varios autores

Rústica - 168 págs. - Panini - 15,50 euros.

**Y**a está aquí *La Caída de X*, el evento que según auguran muchos supondrá el final de *La Era de Krakoa*, al menos tal y como la conocemos. La organización antimutante *Orchis* ha puesto contra las cuerdas a toda la comunidad mutante, con un violento ataque sucedido en la tercera *Gala Fuego Infernal*, que ha desbaratado por completo la nación fundada por *Xavier*.

Si bien las cabeceras principales de los *X-Men* se ocupan de los acontecimientos más importantes del evento, hay muchas aristas por explorar y ese es el papel de las diferentes miniseries que a modo de contendidor se recopilan en cinco tomos que funcionan como un complemento opcional. El problema es que no hay nada que destaque especialmente de todo lo que nos cuentan aquí, ni son miniseries con margen de maniobra para hacer movimientos relevantes, porque los avances decisivos sucederán en los títulos mayores.

No resulta muy interesante ni lo que **Ed Brisson** plantea en *Alpha Flight* sobre la postura canadiense hacia los mutantes, ni lo que **Steve Orlando** nos cuenta de las aventuras en solitario del *Hombre de Hielo*, y más aburridas aún son las vicisitudes a las que se enfrentan *Magik* y un grupo de exiliados en *Reino de X*. Mejor pinta tiene el viaje mental de *Jean Grey* narrado por la veterana *Louise Simonson*, o la contención de los *Hijos de la Cámara* a la que deben enfrentarse *Cable* y *Bishop* bajo guion de *Deniz Camp*. La plantilla de dibujantes no es mala, pero tampoco deslumbra, por muy competentes que sean *Bernard Chang*, *Luca Maresca* o *Vincenzo Carratù*.

En resumen, son unas historias secundarias recomendables solo a los completistas de la línea mutante que no quieran perderse ni un solo detalle de lo que les sucede a los sufridos portadores del gen-x.

Toca muchos palos.

Popurrí muy irregular.

## NOVEDAD NACIONAL



10

### INMORTAL THOR #1

**GUION:** Al Ewing**DIBUJO:** Martín Cocco

Grapa - 48 págs. - Panini - 2,50 euros.

**Y** llegó el día en que **Al Ewing** decidió hacer una obra de la misma gran envergadura que *Inmortal Hulk*. Pero donde *Hulk* era un cómic maldito sobre la destrucción, *Thor* es un cómic bendito por la esperanza. Donde *Hulk* era terror, *Thor* es fantasía heroica a gran escala. Se mantiene la narración épica y el formato literario. Lo demás es nuevo.

Parte de un *Thor* neoclásico, de vuelta a su aspecto original. De vuelta a una actitud positiva después de años de inseguridad y angustia vital. Pero manteniendo sus nuevas responsabilidades y poder como rey de *Asgard*, alterna sus aventuras entre esa casa, *Midgard*, y más allá en el cosmos.

Como en *Guardianes de la Galaxia*, Ewing tiene de malos a unos viejos dioses que han vuelto a traer las viejas costumbres terribles, y solo el protagonista puede detenerlos pese a ser superado en escala. Se nota que tiene pensada una larga historia, donde ha montado un entrampado enorme sobre cómo funciona la magia, cómo funcionan los dioses y cómo encaja eso con todo tipo de elementos, incluidos muchos olvidados. Hilvanando metáforas con exploración de elementos oscuros tanto de mitología nórdica como de mitología Marvel.

Y luego está *Loki*, dios/a de las Historias, que tan bien escribió Ewing antes. Imagínale ahora en una historia más grande, pero desde el otro punto de vista.

El dibujante novato es simple pero efectivo, prometedor, y al menos no es un fascista.

Empieza pequeño centrándose en lo fundamental, pero irá ampliándose para abarcar múltiples aspectos de la mitología y de la vida. Aprovecha la oferta para pillarlo antes de que todo el mundo hable de él.



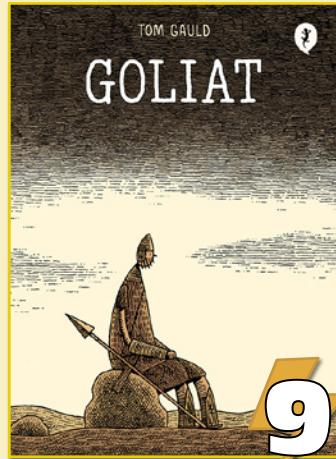
Es un segundo gran intento de hacer algo realmente memorable.



El peso de las expectativas sobre unos grandes hombros.

Peter García

## NOVEDAD NACIONAL



9

### GOLIAT

**GUION Y DIBUJO:** Tom Gauld.

Rústica - 96 págs. - Bitono - Salamandra - 20 euros.

**Q**uizá más conocido por sus tiras y planchas autoconclusivas, el afilado ingenio de **Gauld** también se ha volcado en otros formatos con historietas de mayor extensión, caso de *Un policía en la luna* o del libro que motiva estas líneas, publicado originalmente en 2012. Con la originalidad que le caracteriza, se decide a revisar el episodio bíblico de *David y Goliat* desde un punto de vista contrario al del mito. Es decir, a partir de la experiencia del gigante filisteo. Lejos de la épica, plantea el desarrollo de la trama con una aplastante cotidianidad. El gran guerrero no es alguien temible, ni siquiera es un soldado vocacional, solo un hombre de gran fuerza y estatura que prefiere la tranquilidad del trabajo burocrático al violento fragor de la batalla. Pero cuando los reyes deciden resolver la contienda mediante un combate singular es difícil eludir las obligaciones militares...

Nadie se atreve a luchar con tan desmesurado enemigo. Por ello, la mayor parte de la obra narra el tédio de *Goliat* mientras acude día tras día al lugar del desafío sin hallar ningún oponente. Con escasos diálogos, predomina la imagen, lo que acentúa el lento paso del tiempo y la monotonía de la espera en compañía de su escudero. En esta obra el humor habitual del autor apenas aflora: si acaso se manifiesta en lo ridículo de semejante coyuntura. Consecuente con el tono desnudo y árido del relato, Gauld emplea un dibujo minimalista, caricaturesco, solo matizado por trazados manuales y un bitono de color sepia.

El breve y famoso duelo solo se muestra al final, en apenas cuatro viñetas de corto y conocido desarlance. No hay gloria ni espectáculo, tan solo una muerte, y es absurda. Pero la leyenda del pequeño pastor y su honda se convertirá en un símbolo a través de los siglos.



Una vuelta de tuerca la imaginería judeocristiana.



La vacuidad de los mitos.

YEXUS

## NOVEDAD NACIONAL



8

### AL SON DE UN FADO

**GUION:** Nicolas Barral**DIBUJO:** Nicolas Barral

Cartoné - 168 págs. - Planeta - 25 euros.

Qué poco sabemos de *Portugal* en *España* y con qué injusto desdén miramos hacia nuestros vecinos del Atlántico! Así que la edición de *Al son de un fado*, editada por *Dargaud* en 2021, repara un poco esta ignorancia vecinal que en modo alguno es mutua. Narra la historia del médico *Fernando País* entre finales de los años cincuenta y toda la década de los sesenta durante la dictadura de *Salazar*.

Una dictadura mancha a todos los que la padecen. Incluso, los que creen que por su posición social pueden esquivar ser manchados, tarde o temprano acaban mirando a su solapa y ven que lucen un lamparón de mayor o menor tamaño. El *dotor País* se identifica con la aspiración egoísta a la felicidad como divisa vital, procura no meterse en problemas y se limita a buscar el placer en los brazos de las mujeres. País vive tan despreocupado como fuma a lo largo de buena parte de las viñetas, aunque conoce a ciencia cierta cómo actúa la policía, la PIDE, en las comisarías. El *dotor País* se plantea la disyuntiva de si mirar hacia otro lado equivale a colaborar con un régimen represivo.

Es la primera novela gráfica del francés **Nicolas Barral** como autor completo y también la primera obra suya editada en castellano. Encontramos en ella un dibujo realista y una narrativa clásica que están muy bien logrados; recuerdan a *Vittorio Giardino*, pero con un entintado más tembloroso. La historia está ambientada históricamente de manera primorosa y los personajes están perfilados con solvencia. Barral sigue confesamente los pasos de la novela de *Antonio Tabucchi Sostiene Pereira* (1994) de la que adopta el tema del compromiso político ante la dictadura salazarista. Un buen cómic al que un final algo deslavazado con alguna sorpresa demasiado inesperada no empaña.



Dictadura de Salazar. Portugal, 1968.



Final un pelín atolondrado.

Quim Pérez

## NOVEDAD NACIONAL



9

### VENGADORES #4/158

**GUION:** Jed MacKay, Al Ewing  
**DIBUJO:** CF Villa, Leonard Kirk  
 Grapa - 56 págs. - Panini - 6,50 euros.

Continúa la etapa de MacKay en *Vengadores*, que es aire fresco después de los últimos años, con mucha mejor caracterización e interacción entre los personajes, con una alineación icónica pero clásica, y buen uso de su historia pasada y reciente. La serie continúa el enfoque a lo *Liga de la Justicia* de tenerles enfrentándose a grandes amenazas bastante curiosas, con hincapié en ser protectores y avatares de la salvación. Con un nuevo cuartel general imaginativo, es la etapa anterior, pero bien hecha. Y para más tradicionales, hay una subtrama prometedora con Kang, al que MacKay escribió bien en los especiales *Intemporal*. Villa viene de hacer *Gata Negra*, pero esto le viene grande, y le cuesta hacer bien la acción a gran escala.

De complemento, con un mes de adelanto, ponen la nueva serie *Vengadores SA*, donde Ewing, que vuelve a hacer 4 series mensuales, continúa de la mini de la *Avispa*. El chiste es hacer los *Vengadores* de TV británica, pero con los *Vengadores* de verdad. Con la *Avispa* y un enigmático nuevo personaje haciendo de investigadores elegantes, que cada mes resuelven un misterio distinto relacionado con varios elementos Marvel y algún invitado especial, usados con el habitual buen hacer del guionista donde todo el mundo está perfectamente usado. Hay un argumento de fondo que es otro misterio relacionado con los protas que puede arreglar uno de los elementos clásicos más estropeados de Marvel o terminar de cargárselo. Se nota que no es uno de los trabajos más complejos de Ewing, pero incluso así sigue siendo una de las mejores series superheroicas semitradicionales (es un híbrido con otro género, al menos) que encantará a fans de los personajes y su historia. Durará al menos un año. El dibujo de Kirk es también sólido (aunque no tanto como antes) tradicional.

Tener dos de los mejores guionistas que saben usar a los personajes.

Ninguno de los dibujantes está a la altura de otros trabajos.

Peter García

## NOVEDAD NACIONAL



9

### EL CIELO EN LA CABEZA

**GUION:** Antonio Altarriba  
**DIBUJO:** Sergio García  
 Cartoné - 144 págs. - Norma - 28 euros.

La referencia de *El cielo en la cabeza* solo puede ser la *Odisea de Homero*, pero ambientada en el África actual. Nivek, el protagonista, es un niño congolés que trabaja (sic) como esclavo en una mina de coltán, luego pasa a ser un niño soldado y entonces llega a la conclusión de que en África no tiene futuro y que debe buscarse en Europa. Cruza la selva, la sabana y el desierto. Llega a Libia, atraviesa el Mediterráneo y acaba en España. Se enfrentará a mil peligros, no tanto por los territorios que atraviesa, sino por la crueldad de aquellos hombres que lo manipulan. Aunque es un cómic de un aspecto colorido, fresco y vital, está lleno de escenas que revuelven el estómago y causan estragos en la conciencia moral del lector. Nivek conocerá también a algunos compañeros de viaje que le ayudarán y de los que aprenderá. Altarriba traza con Nivek una parábola de la esperanza de la juventud africana y de la relación de Occidente con el continente africano. Por supuesto, no hay ni inicios, ni desarrollos, ni finales felices, sólo trágicos. Altarriba ha armado un cómic de denuncia que se sostiene gracias a un conocimiento sólido de la realidad sociopolítica de África, a un protagonista con miembros de gran personaje y a un compromiso cívico y moral de gran altura

... y García ha cogido este guion y con sus dibujos lo ha mejorado. Sergio García es un narrador que convierte la página en un cruce de caminos físicos, temporales o argumentales. Es un experimentador de las posibilidades narrativas de la página de cómic. Y también es un mago, ya que transforma los carriles en miles de cosas: en desierto, en mar, en serpientes, etc.

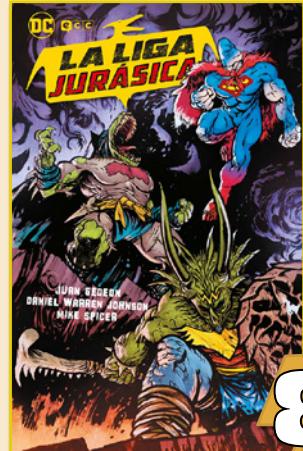
*El cielo en la cabeza* es un púñetazo en el mentón de Occidente propiciado por el guante de seda de la narración gráfica. Huele a premios.

Edición gran formato. Color Lola Moral.

No es una comedia, aunque el dibujo sea muy colorido.

Quim Pérez

## NOVEDAD NACIONAL



8

### LA LIGA JURÁSICA #1

**GUION:** Daniel Warren Johnson  
**DIBUJO:** Varios autores  
 Cartoné - 160 págs. - ECC - 23 euros.

La Liga de la Justicia, o sea, Batman, Superman, Wonder Woman y compañía, pero en versión dinosaurios. Un concepto gracioso, que parece que poco puede dar de sí, pero Daniel Warren Johnson y Juan Gedeón consiguen hacer una serie limitada interesante que deja al lector con ganas de leer más. ¿Cómo lo consiguen? Apelando a la esencia de los personajes.

Porque aunque cambien su aspecto en las conversaciones de Supersaurio con su padre podemos ver el corazón de Clark Kent. Con su carácter hosco con sus compañeros, pero protector con su adoptado protegido, vemos cómo Batsaurio es nuestro Hombre Murciélagos de toda la vida y al contemplar la visión del mundo de Wonderdon reconocemos a la Wonder Woman más clásica.

Era un trabajo complicado al que se enfrentaban los autores, pero lo resuelven con brillantez, no es una historia perfecta, los otros miembros de la Liga se ven más desdibujados comparados con la Trinidad y el plan del supervillano tiene varias aristas, pero son ellos que se podrían subsanar en posteriores entregas.

Juan Gedeón se desata en esta serie limitada con unas páginas realmente espectaculares, incluso en ocasiones demasiado cruentas, pero con un nivel gráfico excepcional. El problema es que en los números que no está él se nota el bajón. Con todo, un gran tomo para regalar a gente que no siga los cómics en general y a hijos/sobrinos/primos/etc. que sean ya adolescentes.

Es mucho mejor que los Vengadores Cavernícolas de Jason Aaron.

Las otras versiones deslucen la brillante reinterpretación de la Trinidad.

Angel Gil Montoro

## RESEÑA DOLMEN



### NEMESIS THE WARLOCK #1

**GUION:** Pat Mills

**DIBUJO:** Kevin O'Neill, Jesús Redondo  
Cartoné - 192 págs. - 32,90 euros.

Qué alegría, qué alboroto. Por fin podemos dejar de decir y repetir aquello de *me parece increíble que Némesis the Warlock esté inédito en España*. Cuatro décadas (repto: cuatro décadas) después su debut en la revista *2000 AD*, por fin podemos sentarnos a degustar esta auténtica joya creada por dos leyendas absolutas del cómic británico y mundial como **Pat Mills y Kevin O'Neill**. Una *space opera* infernal, rebosante de épica oscura, altas dosis de *body horror*, el doble de sátira sociopolítica y tintas *punk* y *heavy metal*. Una coctelera sensorial que da como resultado un cómic de ciencia ficción que va a más según avanzan las páginas. Tras las tres primeras historias cortas en las que el tandem Mills/O'Neill le cogen el pulso a la historia, el Libro Uno (*El Mundo de Terrapoder*) y el Libro Dos (*La Alianza Alienígena*) meten el turbo consiguiendo como resultado un exceso sensorial embragador e hipnotizante.

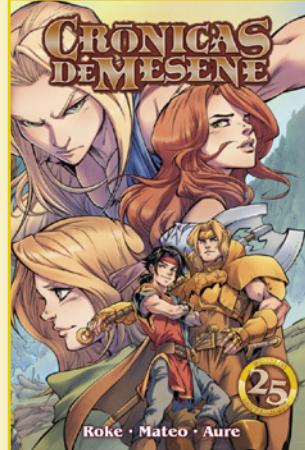
Diseños imposibles, tragedia shakesperiana y, también hay que decirlo, una traducción tan imposible como excelente por parte de **Lorenzo Diaz** se dan cita en esta aventura ambientada en **Terrapoder**, capital del pecado y la crueldad donde Torquemada rige con puño de hierro un imperio que intenta purgar toda la vida alienígena de la galaxia. Hasta que, claro, **Némesis** se opone erigiéndose como la resistencia de **Torquemada**, para rabia del villano y disfrute de todos nosotros. Un cómic como los que ya no se hacen que marcó una época y que cuenta con la colaboración en el Libro Dos del dibujante español **Jesús Redondo** (además de una breve entrevista en los extras del libro). Y atentos a futuros tomos y a futuros colaboradores, porque el cómic va a mejor.

Pat Mills. Kevin O'Neill. Jesús Redondo. Todos ellos desatados.

Se podría decir que las tres primeras historias cortas son de calentamiento.

Javier Pulido

## RESEÑA DOLMEN



### CRÓNICAS DE MESENE ESPECIAL 25º ANIVERSARIO

**GUION:** Roke González

**DIBUJO:** Mateo Guerrero  
Cartoné - 144 págs. - 20 euros.

No me escondo. Para mí todo lo relacionado con la *Línea Laberinto* no son más que leyendas. A finales del milenio pasado, con una paga mensual de quinientas pesetas, me llegaba para tres grapas **Marvel** y gracias. Hoy en día, me daría para una. Exceptuando la publicidad que salía en aquellas grapas de *forum* de la Línea Laberinto, poco o nada pudo caer en su momento, y no era por falta de ganas. Ganas que, de hecho, fueron aumentando con el paso de los años al comprobar cómo aquellos autores aparecían en otras obras. Tras haber descubierto hace ya años *Iberia Inc.* o *El Baile del Vampiro*, se me resistía *Crónicas de Mesene*, un cómic cuya sinopsis y premisa parecían estar científicamente diseñadas para apelar a todos mis gustos. ¡Y vaya si lo están!

Como si de una cápsula del tiempo recién desenterrada se tratase, esta lectura me ha transportado de nuevo a otra época. De esas épocas a las que nos referimos ahora cuando decimos y repetimos eso de *ya no se hacen cómics como los de antes*. La lectura de *Crónicas de Mesene* ha sido como cuando te tomas una horchata en menos de un minuto y luego se te sube a la cabeza, pero cambiando el colocón final con ganas de ponerte a hacer tú mismo un cómic, hasta que te das cuenta de que no tienes ni de lejos el talento y la magia de **Roke González** y **Mateo Guerrero**. Aunque pueda parecer fácil a más de uno, no lo es. Espectacular Mateo Guerrero, espectacular los extras, espectacular todo. Dame más.

Cualquier tiempo pasado siempre fue mejor.

Ya no podré reírme viendo los cómics de 2a mano a precios desorbitado.

Pedro Monje

## RESEÑA DOLMEN



### EL PEREGRINO DE LAS ESTRELLAS

**GUION:** Carlos Trillo

**DIBUJO:** Enrique Breccia

Cartoné - 160 págs. - B/N - 29,90 euros.

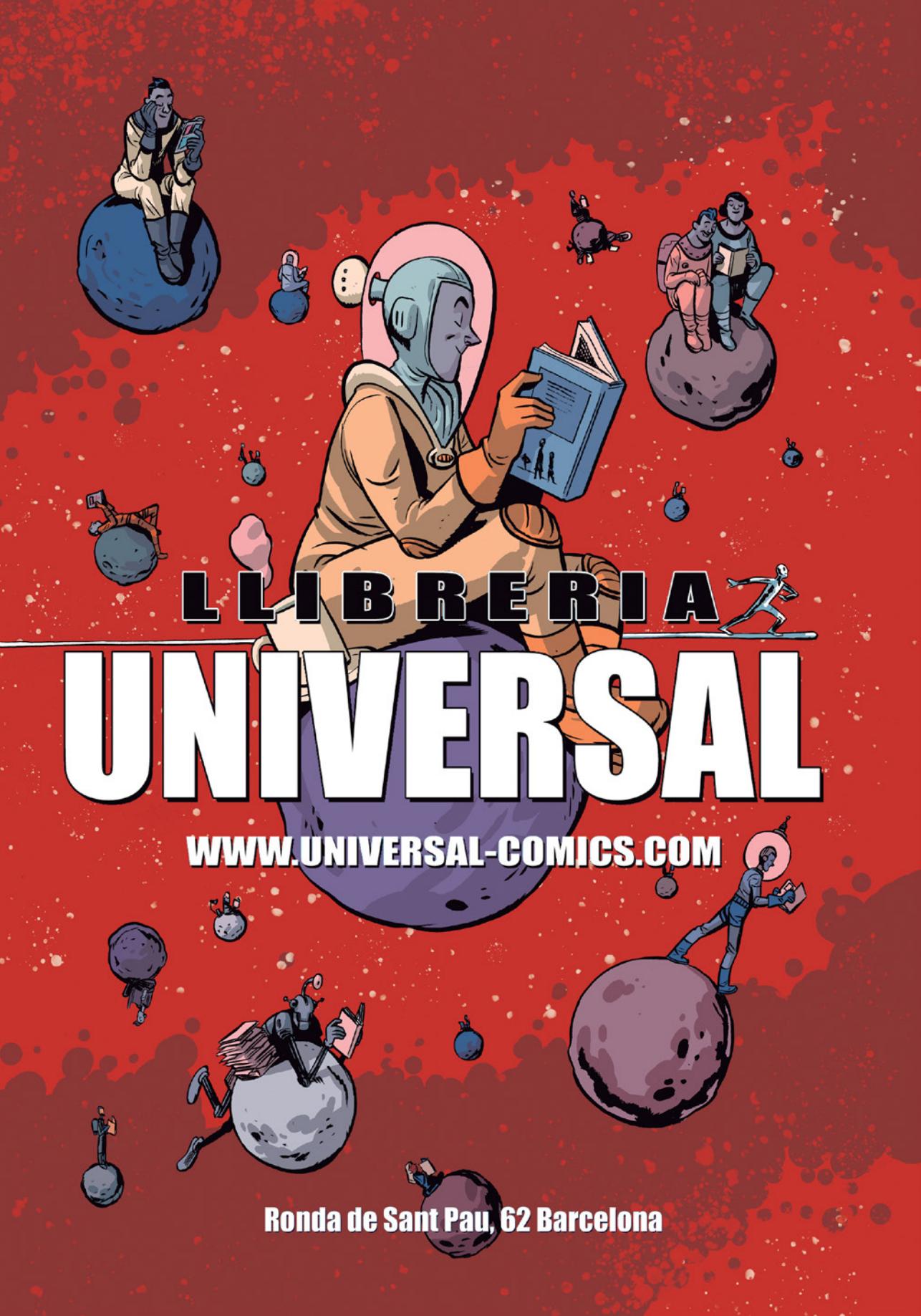
Qué cosas! El mismo mes que **Dolmen** publica *Nemesis the Warlock* (inédita en *España* hasta ahora), la editorial mallorquina realiza otro rescate de los de época, publicando después de tropecientos años la mejor obra del mejor tandem creativo de la historia del cómic argentino. En otras palabras, *El Peregrino de las Estrellas*, de **Carlos Trillo y Enrique Breccia**. Teniendo en cuenta que este mismo 2023 han publicado *Alvar Mayor* en tres volúmenes de auténtico lujo, podríamos haber intuido que esta edición de *El Peregrino* estaría por llegar antes o después. Pero una de las penitencias de los compradores de cómics es la de no hacernos muchas ilusiones, porque a veces no podemos tener cosas bonitas. Esta lo es, y mucho.

Con tres personajes protagonistas, Trillo y Breccia nos convierten en pasajeros de un viaje sin norte ni rumbo por la inmensidad del universo, en una sucesión de historias no tan cortas donde se junta la realidad con la fantasía, lo político con lo social, la fábula con la aventura y el pasado con el futuro. Han pasado cuarenta y cinco años desde la publicación de esta obra y su impacto sigue tan vigente como siempre. Un análisis elegante (Breccia es un dios del dibujo) de la condición humana (y todas sus paradojas) y una radiografía de un país y otra época que embelesa a los lectores del aquí y el ahora. Hipnotizante. Y una trampa, porque por momentos te hace pensar que lo que hacen es muy fácil de escribir y de dibujar, pero por alguna razón nadie ha sido capaz de hacerlo mejor que ellos.

La mejor obra del mejor tandem de la historia del cómic argentino.

Ante no saber qué poner aquí, siempre queda la clásica ir de que es muy breve.

Javier Pulido



# LLIBRERIA UNIVERSAL

[WWW.UNIVERSAL-COMICS.COM](http://WWW.UNIVERSAL-COMICS.COM)

Ronda de Sant Pau, 62 Barcelona



# James Gunn

## LOS SUPERHÉROES QUE LE CONSTRUYERON

por Diógenes Pantaríjez  @brainstomping

Cuando James Gunn tenía once años, su padre lo llevó al psiquiatra. El crío era rematadamente vago y se negaba por completo a ir al colegio, pasándose todo el santo día leyendo tebeos, garabateando tonterías y, en general, sin dar un palo al agua, por lo que su padre, que era un abogado respetable que no podía permitir semejante amotinamiento en su casa, se encontró con que el psiquiatra también se le amotinaba y le decía que al niño no le pasaba absolutamente nada, que tal vez lo que debería hacer es preguntarle por sus tebeos. Hablar con él, interesarse por sus cosas, introducirse en su mundo. Y así es como James Gunn consiguió contagiar a su padre la fiebre por la viñeta, hasta el punto de llevárselo a su primera Comicon y cambiar su futuro (y en última instancia, quién sabe si del universo DC) para siempre.

¿Hasta qué punto se puede hablar de que un cómic es una experiencia formativa para un autor? Sobre todo en el caso de alguien como James

Gunn, un director de cine que no tiene un solo crédito a su nombre hasta los treinta años, cuando firma el guion para *Troma de Tromeo & Julieta* en 1996. Es una horquilla de tiempo muy grande hasta la profesionalización, desde los tiempos en los que Stan Lee y Jack Kirby parecían no tener límites hasta Karen Berger y la línea Vértigo. Si, como dice Howard Chaykin, la edad de oro de los cómics de cualquiera son los cómics que leíste a los doce años, la edad de oro de los cómics de James Gunn debería ser en 1978, ¡y vaya con los cómics que salieron a la venta en ese año! Empezando por una DC en plena explosión (y la consiguiente implosión) y que estrenaba ese mismo año el *Superman* de Donner, mientras que Marvel Comics por su parte estrenaba según arrancaba el año un flamante nuevo Editor-in-Chief llamado Jim Shooter que la iba a remodelar por completo a su imagen y semejanza. Para entendermos, el momento de idilio definitivo de James Gunn coincidió con la *Legión de*

*Superhéroes* en una de sus más altas cotas de popularidad, el *Batman* de Steve Englehart y Marshall Rogers, la *Patrulla-X* de Claremont y Byrne, la *Saga de Korvac* en *Vengadores* y, el que está reconocido por él como su cómic favorito durante aquellos años mozos, el *Pato Howard* de Steve Gerber.

### ATRAPADO EN UN MUNDO QUE NO HIZO

*Howard the Duck* es, probablemente, el cómic más influyente en toda la carrera de James Gunn. Buena parte de la irreverencia que le provocó un despido por parte del ejecutivo de Disney Alan Horn en un momento dulcísimo de su carrera, cuando acababa de estrenar *Guardianes de la Galaxia* Volumen 2 y estaba terminando el guion de la tercera parte y hasta el mismísimo Kevin Feige cantaba sus alabanzas y hablaba de él como el encargado de toda una hipotética expansión cósmica del universo cinematográfico Marvel, se

puede rastrear directamente a los guiones del *Pato Howard* por parte de **Steve Gerber**, otro empleado de Marvel que acabó de patitas en la calle (perdón por la aliteración, no he podido resistirme). Howard es el perro verde de la Marvel de los 70, una de esas criaturas que solo pudo existir por el vacío de poder que se dio durante el espacio entre las administraciones de **Stan Lee** y **Jim Shooter**. La Marvel de aquella época era un caos maravilloso que experimentaba continuamente con personajes, formatos y hasta con las fechas de entrega, con montones de guionistas que se editaban a sí mismos y editores jefe que duraban meses. En ese entorno de inestabilidad en el que los locos habían tomado el control del manicomio, hay que reconocer que a Marvel no le iba del todo bien, pero creativamente se forjaron algunos de los tebeos más interesantes para el jovencito James, siendo, como decíamos, el *Howard the Duck* de Steve Gerber el epítome de esa dulce locura.

Creado en 1973 por el propio Gerber y **Val Mayerick**, Howard no dejaba de ser otra cosa que meter al **Pato Donald de Disney** en el universo Marvel muchísimo antes de que hacer algo así no pareciera algo normal (y aunque hoy en día y des-



El pato de Gunn en su primera aparición y en la serie animada *What If...?*

#### Adventure into Fear #19



de que Disney compró Marvel algo así sería completamente factible y legal, sigue pareciendo igual de absurdo que mezclar a Batman con Elmer Fudd o Scooby Doo). No voy a extenderme por los problemas legales (reales o ficticios) que la similitud entre Donald y Howard pudo provocar a Marvel, pero el primer volumen del personaje es una de las joyas setenteras de la editorial por razones obvias. Realizado en su mayoría por **Steve Gerber** y **Gene Colan** (aunque Gerber sería sustituido por **Bill Mantlo** tras ciertas desavenencias con la editorial... y Jim Shooter) en un principio es un cómic que parece limitarse a ser una parodia de las modas del momento, desde *Star Wars* hasta Conan o Shang Chi y el cine de artes marciales, pero llegados a cierto punto la crítica se hace más ácida y mejor dirigida, alcanzando una de sus cotas hacia el número ocho de la serie cuando Howard se presenta a presidente de los EEUU. Howard se mete con la política, con la televisión y la sociedad y el mundo en el que vive en general, es un animalito divertido, quejica y cascarrabias que no deja de meterse en follones, igual que le pasa a Rocket en las películas de *Guardianes de la Galaxia*.

Porque es así, el Howard de estos cómics puede que sea fumador de

puros empedernido (aunque eso ya no se puede hacer en Marvel, no) y que se dé baños de espuma junto a su inseparable amiga/compañera/que no novia Beverly Switzler, pero si cambiamos plumas por pelos es **Rocket**; cuando Gunn toma el control de la producción de la primera *Guardianes de la Galaxia*, modifica el guion original de **Nicole Perlman** para darle más protagonismo a Rocket y convertirlo en un contrapunto malencarado del grupo, en un **Bradley Cooper** quejica cuyo mejor amigo no es ninguna modelo explosiva sino un árbol parlante y que actúa como su conciencia, convirtiéndose rápidamente en el corazón del grupo. Sin embargo (y probablemente esto sea lo más importante) más allá de esa caracterización superficial, Gunn introduce el lema principal de Howard, el *Trapped in a world he never made!/Atrapado en un mundo que nunca hizo!* como uno de los ejes temáticos de la película, haciendo que los Guardianes en general no tengan su propio hogar, ya sea porque se han criado con Thanos, porque Thanos lo ha destruido o porque se han escapado de un laboratorio. Lo que es más, para cuando Gunn hace la tercera película de la saga, deja claro que para él el protagonista de la misma siempre fue **Rocket**, dándole el peso



Doble página de X-Men #107 con la Guardia Imperial Sh'iar.

de toda la trama exclusivamente a él hasta niveles casi excesivos. Y eso sin hablar de que, por supuesto, el propio Howard ha tenido cameos en las tres películas de Gunn, interpretado por **Seth Green**. Y ojo, que Howard influye en bastantes más películas de James Gunn...

Porque es cierto que los *descastados*, los que están al margen de la sociedad, son uno de los ejes centrales de las películas de **Troma**, la productora de cine de serie B de **Lloyd Kaufman** en la que **James Gunn** empezó en la industria del cine, pero cuando vemos *Suicide Squad* o *Slither* vemos personajes a los que se les ha dado de lado, que se sienten apartados. Muchas veces son los verdaderos héroes de la historia, porque su forma distinta y peculiar de enfocar el mundo es la que acaba dando con una solución para el conflicto principal de la historia, o directamente llegan a ella cuando consiguen encontrar una forma de adaptarse al entorno. Gunn es un defensor de lo distinto, del pato cascarrabias, de la psicópata que ve el mundo lleno de mariposas o del monstruo plagado de babosas

alienígenas que aun así sigue enamorado de su esposa mientras se dedica a zombificar todo el pueblo. Todo es pertenencia y desarraigado, todo es estar atrapado en un mundo que no has hecho y al que te tienes que adaptar para sobrevivir. Pero claro, hay más personajes de cómic que sobreviven en un planeta que se les hace extraño y hostil, y algunos de ellos son odiados y perseguidos por el mismo mundo que han jurado proteger.

### ODIADOS Y PERSEGUIDOS POR UN MUNDO QUE HAN JURADO PROTEGER

¿A qué crío de finales de los 70 no le podía volar la cabeza por completo la **Patrulla-X** de **Chris Claremont** y **John Byrne**? El año que hemos tomado como muestra, 1978, empieza con la Patrulla-X volviendo de salvar el universo tras enfrentarse a un clónico de la Legión de Superhéroes de DC, la Guardia Imperial Sh'iar en un claro autohomemaje de **Dave Cockrum** antes de que Byrne lo relevara en lo que iba a ser una

sustitución temporal que se alargó a tres maravillosos años. Los temas principales de aquellos años también son de descubrimiento de uno mismo y de los demás, con la Patrulla-X viajando constantemente y enfrentándose a su propio pasado (Guardián y Alpha Flight para Lobezno, Magneto y Sauron para Ciclope) mientras el resto del grupo tiene auténticas crisis de identidad cuando Mesmero les lava el cerebro y los convierte en atracciones circenses que sacan a la luz ciertos elementos de su personalidad que tienen encerrados dentro de su mente, hasta el punto de ofrecernos el primer atisbo de una identidad disílica de Jean Grey que en cierto modo acaba presagiando la *Saga de Fénix Oscura*. Pero más allá de presagiar la caída en desgracia de la pobre Jean, lo que creo que más afecta a Gunn de estos cómics es el tratamiento de Claremont sobre los personajes femeninos, la evolución que se muestra en ellos a lo largo de los números posteriores.

Cuando Jean cree que el resto de la **Patrulla-X** ha muerto, y lejos de



Gamora y Nebula, una relación complicada... como la de Spiderman con sus clones.



quedarse a atender a las necesidades de Xavier, decide seguir con su propia vida, curar sus heridas a su manera. Cuando Tormenta trata de reconectar con sus orígenes, cuando Jean tiene que enfrentarse a sus pecados como Fénix Oscura, cuando Kitty nos da su visión del mundo y en un suspiro la vemos convertida en una adulta que trata de sobrevivir en un futuro apocalíptico. La relación creciente entre Kitty y Ororo a lo largo de años, la evolución de dichos personajes con sus propias identidades que hace posible que sus conflictos giren en torno a ellas mismas y no solo en torno a otros personajes masculinos. La relación entre Gamora (**Zoe Saldaña**) y Nébula (**Karen Gillan**), completamente inventada para las películas, evoluciona de ser esta última una villana completamente reemplazable a ser uno de los personajes más interesantes de la trilogía, al convertirse en un principio en un secundario casi cómico que le da réplica a Gamora para acabar convirtiéndose en su hermana al final de la película y prácticamente la única adulta del grupo en la tercera parte.

Esto es evolución mediante la trama, es lo que Claremont hizo ya

no solo por los personajes femeninos, sino también a los masculinos con la progresiva maduración de Ciclope hasta convertirse en padre de familia incapaz de superar la muerte de Jean o la transformación de Lobezno del niñato violento a la figura casi paternal para Kitty y el segundo al mando de Tormenta que es durante los años posteriores. La gran virtud de la Patrulla-X de Claremont siempre fue tomar las lecciones aprendidas del Spiderman de Stan Lee y Steve Ditko, la idea del personaje que va evolucionando con los lectores a lo largo de los meses, y aplicarla a un grupo. Gunn podría haber optado por congelar a los personajes del mismo modo en el que **Joss Whedon** (otro alumno de Claremont, pero en su trabajo para Marvel bastante más desnortado) lo hizo en *Vengadores* y *Vengadores: La Era de Ultron*, pero desde un principio pensó en un largo plazo y en una trilogía sobre lazos familiares y crecimiento de los personajes. Y, hablando de Spiderman, por supuesto que las aventuras de Peter Parker han sido una experiencia formativa para el director de San Luis...

## CLONES, PLANETAS VIVIENTES Y TÚ EN EL FUTURO

Hay gente que es muy fan de **Spider-man**. Pero que muy, muy, muy fan. Fanáticos hasta el punto de decir que Peter Parker es el mejor personaje de la historia del cómic, el personaje definitivo. Ha crecido con varias generaciones que han sufrido y padecido con la muerte de los Stacy, se han enamorado de Mary Jane Watson, se han cansado de los infartos de la tía May o han jurado venganza por lo que Joe Quesada le hizo al personaje. Un saludo a todos ellos, os quiero y hasta os entiendo, pero creo que ninguno de vosotros, a la hora de elegir un cómic de Spiderman que ejemplifique vuestro amor por el personaje, harían como James Gunn y pondrían como ejemplo el #149 de *The Amazing Spider-Man*, titulado ***¡Incluso si vivo, moriré!*** Mientras algunos de vosotros apartáis la mirada y ponéis muecas de horror (lo siento, de verdad) os refrescaré la memoria diciéndoos que es un cómic de **Gerry Conway y Ross Andru** aparecido en verano de 1975 en el que culminaba una historia de más de cinco números en la que Spiderman descubría que su profesor de



biología en realidad estaba enamorado en secreto de Gwen Stacy y que perdió la cabeza tras su muerte, convirtiéndose en un supervillano al más puro estilo Duende Verde llamado **El Chacal** que clonó a Gwen Stacy y a... Sí, al propio Spiderman.

Estamos hablando de un cómic que no es que sea malo de por sí (más allá de la escena de unos números anteriores en la que Peter Parker zanadea y tira al suelo al clon de Gwen, que eso estuvo muy feo), sino por lo que otros hicieron con esa historia a posteriori, creando en los 90 una de las historias más controvertidas del personaje, la **Saga del Clon**. Amado por unos y odiado por otros, Ben Reilly (que así acabó bautizándose la su-sodicha copia de Peter Parker) es un personaje que en realidad no tiene nada que ver con esta historia llena de giros y situaciones al límite que seguramente impresionó tremenda-mente a un joven **James Gunn** y por eso la pone entre algunos de sus cómics favoritos. Podríamos hablar de que los locos experimentos del Chacal influyeron decisivamente en *Guardianes de la Galaxia Volumen 3* a

la hora de contar el pasado de Rocket, pero yo diría que en eso es mucho más influyente la miniserie de Bill Mantlo y Mike Mignola (que no sé hasta qué punto fue formativa para Gunn, aunque sí que la tuvo que leer para documentarse para el guion de las películas). Aun así, Spiderman en su conjunto es influyente para cualquier lector de Marvel, con lo que por supuesto que hay que mencionarlo.

Porque, por supuesto, si habláramos de cómics que se ha leído Gunn para documentarse, podríamos hablar de las distintas encarnaciones de los Guardianes de la Galaxia o del #133 de **The Mighty Thor** con la primera aparición de Ego, El Planeta Vi-viente, personaje que Gunn introdujo específicamente en la película sin tener que ver nada con el personaje original de Starlord en ninguna de sus encarnaciones del cómic. Y aun así algo debió de impresionar del personaje a James Gunn para que se acordara de él y lo solicitara expresamente a Kevin Feige a la hora de ne-gociar un intercambio de personajes con Fox, porque por esos azares de los contratos Ego no había caído en-

tre los personajes de Thor, sino en el de Galactus, los de los 4 Fantásticos y la Fox. El Ego de Gunn es una mezcla entre J'Son de Spartax, el padre ori-ginal de Starlord, y el propio Ego de los cómics, un planeta volátil y egoís-ta que se enfrenta varias veces a Ga-lactus a pesar de que él mismo no se diferencia demasiado del Devorador de Mundos, porque no deja de ser un mundo que devora mundos.

Por supuesto, y siguiendo con este repaso a las inspiraciones de Gu-adianes, también tenemos la a **Saga de la Madonna Celestial** de Steve Englehart, dibujada por Sal Busce-ma, Dave Cokrum y Don Heck. La historia, publicada entre 1974 y 1975 entre los #124 y #135 de **The Av-en-gers** y algunos especiales, es una tra-ma tremadamente enrevesada en la que se ponía en el centro de la his-toria el personaje de **Mantis**. Mantis es una artista marcial destinada a ser el ejemplar de ser humano perfecto que consiga la mezcla perfecta en-entre el mundo animal y el vegetal. Un personaje complicado que obsesio-nó hasta tal punto a su creador que, cada vez que ha vuelto a Marvel, lo



El Adam Warlock original y el cinematográfico interpretado por Will Poulter.

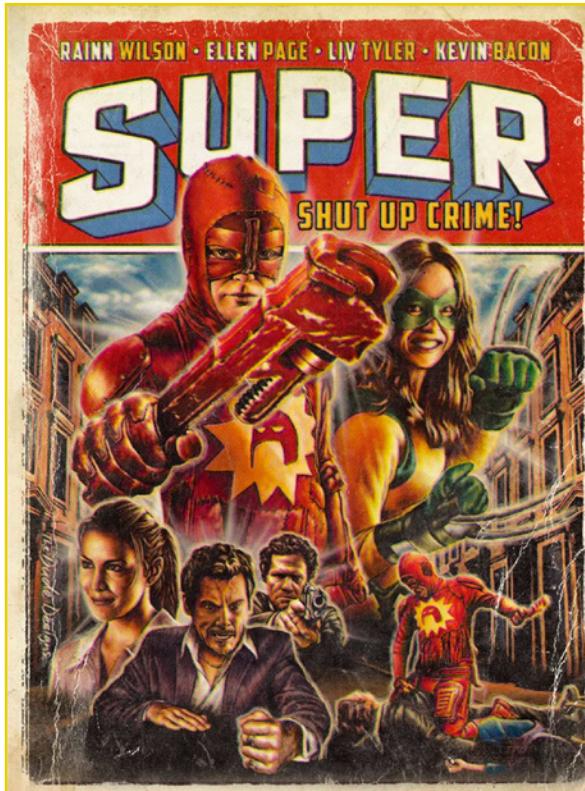
ha reutilizado constantemente pese a que durante décadas ningún otro autor ha manifestado el más mínimo interés por ella, mientras que el propio Englehart ha llegado hasta el punto de que, habiendo dejado el personaje en Marvel casado con un cotati y disponiéndose a tener hijos con él, la recrea en DC como *Willow* y en Eclipse como *Lorelei*, contando entre una aparición y otra que se ha quedado embarazada y en la siguiente que ha tenido un hijo, con lo que para cuando Englehart vuelve finalmente a Marvel la retoma durante su etapa en *Estela Plateada* a finales de los 80, con Mantis ya habiendo tenido a su hijo y se lo ha entregado a los cotati como si eso fuera una gestación subrogada cósmica. Nada que ver con la encarnación interpretada por **Pom Klementieff** en las películas, desde luego, pero a fin de cuentas fue un miembro de fundador de la segunda encarnación de los Guardianes de la Galaxia.

Otro personaje de Guardianes que acabó recuperando Gunn para sus películas es **Adam Warlock**, el personaje recreado por **Roy Thomas** y **Gil Kane** que se acabó apropiando **Jim Starlin** hasta el punto de que uno se pregunta

dónde empieza el personaje y dónde empieza el autor. Warlock es un personaje constantemente en la cuerda floja sobre el abismo de la locura que realizó Starlin entre 1975 y 1977, y aunque sus temas influenciados por Michael Moorcock sobre destinos fatales e imperios de fanáticos fundamentalistas universales no son algo que se vea en el trabajo de Gunn, sí que visualmente podemos ver muchos elementos comunes entre los mundos imaginados por Starlin, basados en parte por supuesto en Jack Kirby, y los que muestra Gunn en sus películas. Es cierto que el Starlin de aquellos años está muy influenciado por el *Lone Sloane* de Phillippe Druillet y que ese mundo patas arriba se ve reflejado en el propio Gunn, tanto en lo meramente visual como en lo compositivo. Todo esto, por supuesto, sin hacer uso de la representación de la locura que se muestra en *Warlock*, fragmentando las viñetas casi a navaja constantemente; los otros mundos de Gunn están llenos de colorido y la grandiosidad kirbyana, pero a la vez remiten al entorno caótico de Starlin que llenaba las viñetas de criaturas extrañas como si eso fuera la cantina de *Star Wars*. Y aun así, Warlock es un personaje torturadísimo

que no pertenece a ninguna parte, se junta con descartados y repudiados por la sociedad, con lo que en realidad vemos que sí comparte estos temas fundamentales con Gunn; a lo largo de la etapa de Starlin va construyéndose un círculo de amistades, una familia, y en la resolución final de su conflicto con Thanos y el Magus, Adam Warlock consigue la felicidad al reunirse con todos sus seres queridos, amigos y enemigos, en el paraíso de la gema alma. En definitiva, la familia como algo que no te viene dado, sino como algo que acabas eligiendo igual que los Guardianes deciden permanecer juntos y convertirse en familia pese a no compartir en principio ningún lazo.

Finalmente, para acabar este repaso a las inspiraciones de **Guardianes de la Galaxia**, tendriámos al **Starlord** de **Chris Claremont** y **John Byrne**, aunque creado originalmente por **Steve Englehart** con inspiración zodiacal (todavía coleaba lo de la Era de Acuario) la versión que acabó quedándonos fue en realidad la de Claremont, que abandonaba dichos conceptos *new age* en favor de una *space opera* más convencional de un héroe enamorado de su nave espacial, con lo que la única influencia



real sobre la encarnación cinematográfica de Peter Quill que veo de estos cómics reside en que Peter adora su nave y la bautiza como su ídolo de adolescencia y... Poco más, porque el resto del personaje parece más basado en cosecha propia de Gunn y los cómics de Giffen y Abnett y Lanning para la recreación del grupo tras *Annihilation*. Y hasta aquí llegarán las influencias exclusivas de *Guardianes*, unas más evidentes que otras, pero todas dignas de mención.

## ¿MI CÓMIC FAVORITO? **WATCHMEN, ¡POR SUPUESTO!**

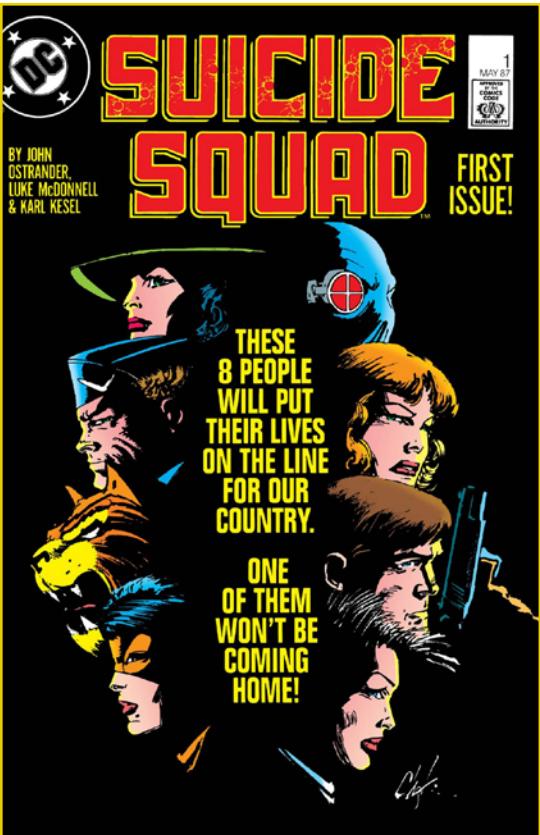
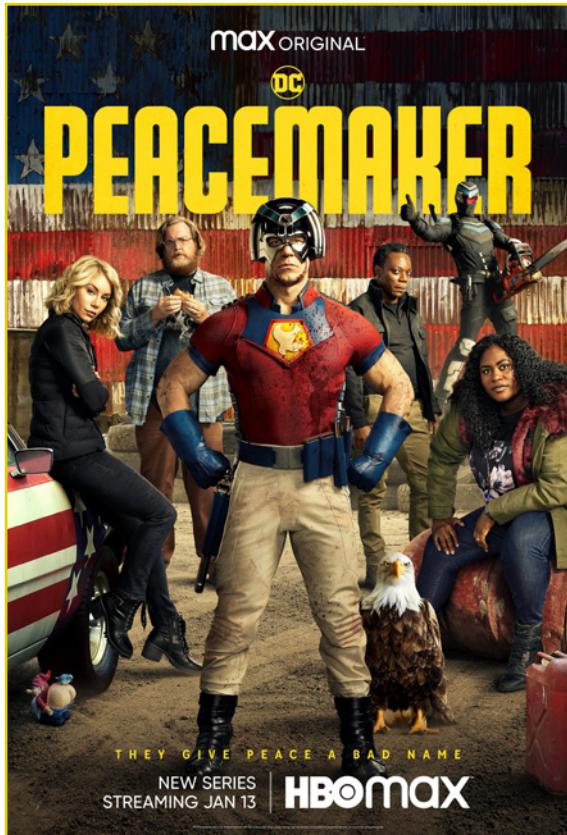
Llegados a este punto y antes de introducirnos casi en exclusiva en cómics de DC, creo que tenemos que decirlo: a **James Gunn** le encanta el *Watchmen* de **Alan Moore** y **Dave Gibbons**, sí. Y el *Dark Knight* de **Frank Miller**, por supuesto. Ambos se publicaron antes de que cumpliera la veintena y por supuesto que son experiencias formativas para él como creador, pero lo difícil es encontrar a un autor al que estas dos obras no le hayan influido. En el caso de *Watchmen*, Gunn suele decir que cada vez que algo se le complica creativamente,

piensa en el bajón que debió de sufrir Moore cuando DC rechazó su propuesta para los superhéroes de la Charlton y tuvo que recrearla con personajes de su propia cosecha, dando lugar a algo completamente nuevo que se convirtió, en palabras de Gunn, *el mejor cómic de superhéroes jamás creado*. Y creo que podemos tener la certeza de que Gunn no sería Gunn sin *Watchmen*.

Porque aun siendo una celebración del género, el cómic de Moore lo desnudaba como pocos habían hecho hasta entonces, llevando aquello del mundo más allá de tu ventana más lejos todavía. Y precisamente eso es lo que hizo Gunn en su segunda película como director, *Super*, una película que desafortunadamente se estrenó en 2010 unos meses después de otra sobre superhéroes reales, el *Kick-Ass* de **Matthew Vaughn** basado a su vez en el cómic de **Mark Millar** y **John Romita Jr.** *Super* trabaja con varios conceptos de la locura que lleva a un tipo el convertirse en un superhéroe porque cree que ha sido tocado por el *dedo de Dios*, terminando por convertirse en un trasunto de Batman del mundo real que a su vez es violado por su pro-

pio Robin. Es James Gunn sacando a la luz claramente sus raíces de serie B, de guionista de Troma, pero a la vez está claro que *Watchmen* y *Dark Knight Returns* están ahí, el cómic de superhéroes más realista que en muchos casos se traducía también en que los puñetazos te podían producir fracturas y lesiones cerebrales en vez de ponerte a dormir un rato. Pero por supuesto, en el caso de *Super* hay una conexión con el Comediante que no podemos obviar: la propuesta original de Moore para *Watchmen* con los héroes de la Charlton se titulaba *¿Quién mató al Pacificador?*

Tal y como nos presentan originalmente al **Comediante** en ***Watchmen***, es un sádico al servicio del gobierno de EEUU al que le da igual hacer lo correcto, solo le importa cobrar y disfrutar de la faena. Por su parte, el **Pacificador** original era un tipo que amaba tanto la paz que estaba dispuesto a matar por ella, una idea que encaja perfectamente con la justificación política de los jefes del Comediante para enviarlo a continuar con su guerra sucia. Para Gunn, la idea del Pacificador como un fanático completamente separado de la realidad es completamente fasci-



nante, y eso es lo que provocó que el personaje apareciera en su película del *Escuadrón Suicida* (a pesar de que nunca había pertenecido al grupo hasta entonces) más basado en el concepto de **Paul Kupperberg** posterior a Crisis con **Christopher Smith** completamente demente y viendo visiones de su padre, el nazi que dirigía un campo de exterminio. El Pacificador de Kupperberg, que contó con una miniserie y fue miembro regular de *Checkmate*, cuenta con el dudoso honor de haber asesinado al sucesor de Adrian Chase en el manto de El Vigilante, Dave Winston, en una escena que solo se puede definir como delirante: tras el rapto del avión en el que viajaba Adrian Chase, el nuevo Vigilante y el Pacificador tratan de solucionar la situación pero no se ponen de acuerdo con los métodos, teniendo una pequeña discusión que termina cuando Winston le toca el brazo al Pacificador y este le responde *Me estás tocando, no deberías haber hecho eso*. Para acto seguido proceder a disparar a quemarropa siete veces al pobre Vigilante mientras le comunica lo mucho que odia cuando la gente

le toca. No contento con esto y cuando Adrian Chase retoma su manto del Vigilante, el Pacificador decide hacer pública su identidad secreta.

Sí, es el tipo de personaje ideal para **James Gunn**, y aun así su Peacemaker no es simplemente un fanático loco, porque es mucho más tridimensional que todo eso. El **Pacificador** de *Escuadrón Suicida* es un fanático que, por supuesto está mal de la cabeza, pero también se dedica a cumplir órdenes sin cuestionárselas de ninguna de las maneras, llegando a matar a Rick Flagg sin cuestionárselo demasiado a pesar de que lo admira profundamente. Venera las armas y adora la cultura tóxica de meneabanderas, no es un hipócrita como el Comediante pero se parece más a él, mientras que cuando recuperamos a **Christopher Smith** en su propia serie de televisión, vemos a un personaje mucho más patético porque queda completamente desnudo, ¡y anda que no hay que ser habiloso como para que un tiparraco con el cuerpo esculpido en gimnasio que tiene **John Cena**, el actor que lo interpreta y luchador de wrestling,

parezca patético y no nos dé un complejo horrible a los demás! El retrato de todos los personajes de la serie es mucho más maduro que el de *Super*, porque en este caso los personajes no son simples dementes, sino criaturas encerradas en sí mismas incapaces de salir al exterior, que fingirán ser otras personas y ocultan su verdadera forma de ser. El Vigilante de la serie de televisión, que lleva un traje casi idéntico al del cómic pero en todo lo demás no se parece ni en lo más mínimo, es un reflejo distorsionado del propio Pacificador, un tipo que quiere ser Superman pero que no consigue saber cómo hacerlo, que las cosas le salen mal y acaba siempre tomando las decisiones incorrectas, mientras que Vigilante es precisamente fan de sus *decisiones incorrectas*; lo terrible es que ve al Pacificador como es y no cómo lo que él quiere ser, lo cual le saca de quicio aún más todavía.

Y por el otro lado está, por supuesto, el relanzamiento de *Escuadrón Suicida* que llevó a cabo **John Ostrander** junto a **Luke McDonnell** en 1987 tras el crossover *Legends*,



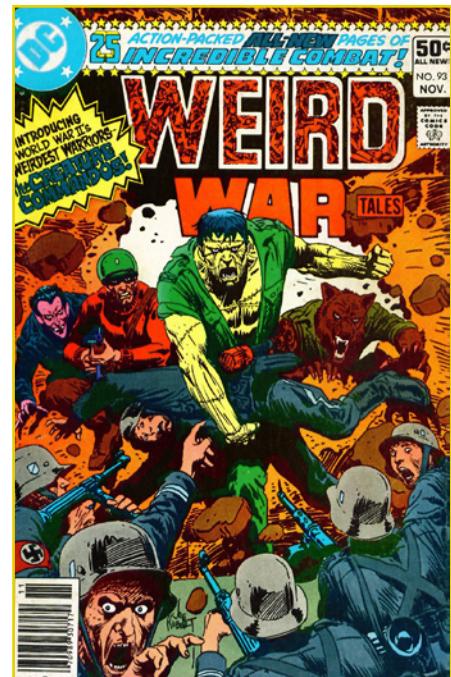
en pleno revival de la DC postcrisis. Gunn se estaba enamorando del universo DC tras *Crisis en Tierras Infinitas* y contaba por entonces con unos dieciocho años, con lo que tenía la edad ideal para responder positivamente al giro oscuro que estaba dando la editorial de Superman en buena parte de sus cómics, siendo esta serie sobre *operaciones especiales* del gobierno de los Estados Unidos uno de los exponentes más claros de ello; nada más empezar ya nos muestra una masacre en un aeropuerto, nos pone a varios villanos como protagonistas dispuestos a *vengar la afrenta* y John Ostrander acaba realizando durante más de 60 números todo un clásico de la época al mostrar una serie en la que los protagonistas no eran seres invulnerables y podían morir; Gunn se tomará esta idea muy a pecho y por eso decide empezar

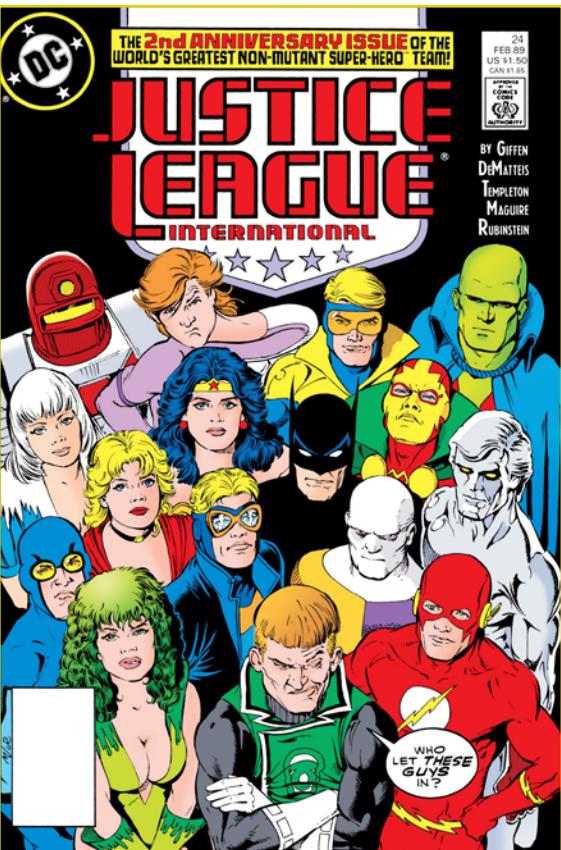
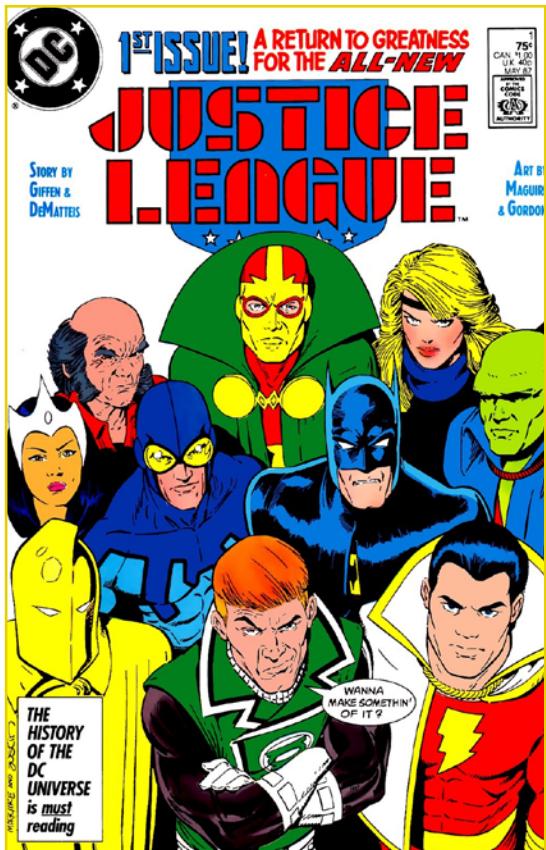
su película (supuestamente secuela de Ayers, pero temáticamente muy distanciada de esta) con la muerte de más de la mitad del grupo. Entre los fallecidos vemos todo un quién es quién de los personajes más extravagantes de la factoría DC, destacando entre ellos The Detachable Kid, un personaje basado en Arm-Fall-Off-Boy, un personaje de la Legión de Superhéroes que nada tiene que ver con el Escuadrón Suicida. El conocimiento de personajes como este último, Polka Dot Man (un villano de Batman completamente intrascendente de la Edad de Plata), Savant (una creación de Gail Simone para *Birds of Prey*) o Mongal, un personaje derivado de Mongul de mediados de los 90 nos deja claro que el conocimiento de Gunn sobre el universo DC es tremadamente vasto, y que algo de cariño sí que le debe de tener. Y

aun así, en mitad de todo esto, hay presente una influencia muy grande de DC Comics que se suele pasar por alto, pero para entenderlo tenemos que volver a 1987 y a los inicios de la carrera cinematográfica de Gunn...

## UNOS CUANTOS MONSTRUOS ANTES DEL BWAH-HA-HA

Si hay un guionista de los 80 que merece mucho más reconocimiento del que tiene, ese es **J.M. DeMatteis**. Bestia todoterreno que se adapta a cualquier género como si fuera el Superadaptoide, DeMatteis es el responsable de una carrera brillante a través de los últimos cuarenta años en la que destacan obras como *La Última Cacería de Kraven* de Spiderman, sus escasas pero interesantísimas contribuciones a *Doctor Extraño* o su etapa *Capitán América*, pero sus primeros trabajos en el cómic los tenemos de la mano de DC Comics a finales de los 70 en antologías como *House of Mystery* o *Weird War Tales* justo en la época de la implosión de DC, cuando tuvieron que cancelar la mitad de sus series. DeMatteis consigue sobrevivir al chaparrón con diversas aportaciones al frente de *Weird War Tales*, una serie enmarcada normalmente en la Segunda Guerra Mundial en la que solían aparecer diversas criaturas sobrenaturales, pero





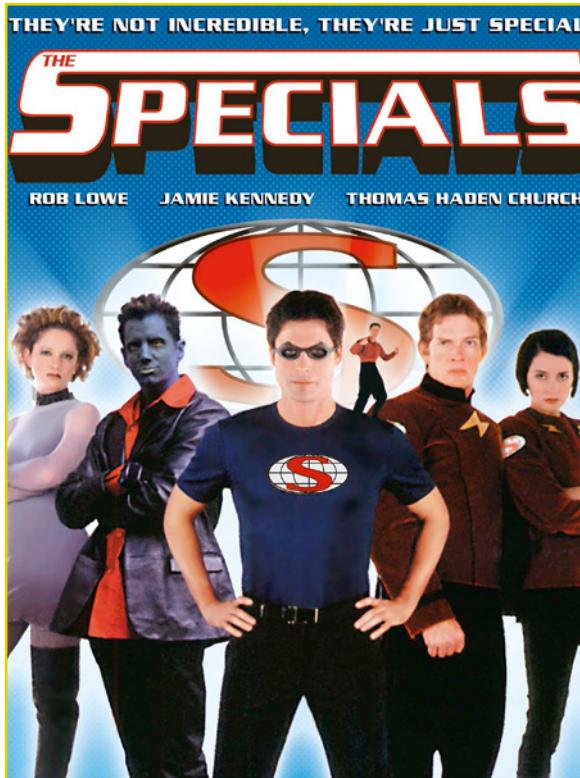
no solían tener mucha continuidad, por lo que DeMatteis decidió crear en el #93 de la serie un comando de criaturas fantásticas, de monstruos clásicos, que realizaran misiones para el gobierno de EEUU. Así, la formación original constaba de remedos del hombre lobo, Drácula y el monstruo de Frankenstein, todos ellos liderados por un teniente llamado Matthew Shrieve y a los que con el tiempo se uniría una gorgona y hasta un robot, J.A.K.E. 2. Por supuesto y conociendo lo fanático que es Gunn de los monstruos de la Universal y del cine de terror en general, aquellos personajes lo volvieron loco.

Pero tampoco se puede decir que estos *Creature Commandos* fueran un éxito fulgurante, y DeMatteis no se quedaría en la serie más allá del #108 y la dejaría en manos del veterano **Robert Kahniger**, que mantendría a los personajes como las estrellas de la serie prácticamente hasta su cancelación, cuando el ejército de los EEUU decidió enviarlos en un cohete y se perdieron en el espacio. Para entonces DeMatteis ya había dejado su carrera musical (este hombre hacia de todo)

y estaba combinando trabajos entre Marvel y DC, consiguiendo encargos de perfil cada vez más alto y llegando a ser el sucesor de la *Liga de la Justicia* tras Gerry Conway. DeMatteis formaría un grupo de superhéroes *alternativo* y de *circunstancias* que pasaría a la historia a ser conocido como *La Liga de Detroit*, acabando todo aquello de forma realmente deprimente. Pero claro, para entonces ya era la época del *grim & gritty*, de la seriedad y de que a los personajes les pasasen cosas horribles, los superhéroes ya no podían ser historias de buenos y malos, ya valía de tanto cachondeo, y seguro que JM DeMatteis pensaba eso mismo... O al menos eso parecía, hasta que asomó **Keith Giffen**.

Lo dice la tercera ley de Newton y yo me lo creo, *para cada acción hay una reacción igual y en el sentido opuesto* y si algo le gusta a Keith Giffen es hacer lo opuesto. La etapa de DeMatteis en la *Liga de la Justicia de América* había sido un bajón, sí, pero no se podía disponer de los primeros espadas del grupo porque en aquel momento se estaba haciendo el relanzamiento post-Crisis de Superman

y Wonder Woman y los editores preferían darles un tiempo en solitario para que sus autores pudieran dejar claras sus nuevas caracterizaciones. Aun así, el relanzamiento de Detroit no había funcionado, por lo que el editor **Andy Helfer** decidió hacer caso a un particularmente insistente **Keith Giffen** para darle una oportunidad en la serie; siendo como era un dibujante que siempre se había apoyado en otros para realizar sus guiones, DeMatteis permaneció en la serie como apoyo a falta de encontrar un destino mejor, pero lo que no se esperaba ninguno de los dos es que aquella nueva *Liga de la Justicia* (a secas, sin lo de América) no solo iba a funcionar de forma estupenda, sino que iba a suponer una de las mejores experiencias de sus carreras. Y todo fue porque Giffen llegó a la serie con una única idea en mente: si todas las demás series daban por hecho que hacer las cosas más *realistas* se traducía en cómics más oscuros y violentos, él iba a demostrarles que la realidad se parecía más al absurdo y la comedia. Y así nació lo que acabaría conociéndose unos números después como la *Liga*



de la Justicia Internacional y lo que considero como la principal influencia de **James Gunn** como guionista y director, más allá del Pato Howard.

**Justice League International** es la primera comedia de situación de superhéroes, y eso es decir mucho. Poniendo todo el peso de la historia en la reacción de los personajes a la historia y la deformación de la misma conforme unos reaccionan a los actos y palabras de los otros, Giffen y DeMatteis consiguieron unos personajes mucho más humanos que los brutos solemnes que los acompañaban en las estanterías de la época. Sí, muchos podían parecer caricaturas respecto a sus primeras apariciones, pero nadie puede decir que el Detective Marciano de Gardner Fox sea incompatible con el adicto a los oreos que tiene un dolor de cabeza constante gracias a las tonterías de Booster Gold o Guy Gardner. Podían ser más idiotas y más torpes, pero eso no dejaba de hacerlos más humanos, y precisamente así es como consiguieron implicar a los lectores en las historias de estos personajes. Lectores como James Gunn, que tras debutar con el guion de **Tromeo y Julieta** a mediados de los 90, tomó como ins-

piración principal para la realización de un spec-script (lo que se conoce en Hollywood como un guion que no se hace por encargo, sino que se escribe en su totalidad y luego se intenta vender a una productora) a las desventuras de los idiotas maravillosos de Giffen y DeMatteis.

**The Specials** acabó estrenándose en el año 2000 con **Craig Mazin** como director (el de *Chernobil* y *The Last of Us*) y sus resultados en taquilla fueron una auténtica tragedia. Estrenada poco después de los *X-Men* de Bryan Singer, nadie parecía entender que a alguien se le hubiera ocurrido hacer una comedia de superhéroes de andar por casa, sobre todo teniendo en cuenta el fracaso un año antes de *Mystery Men*. Pero aun así, Gunn había realizado aquel guion sobre el sexto o séptimo mayor grupo de superhéroes del mundo en su día libre y, aunque la película no la dirige él, tiene mucho de su ADN, porque viene a ser un conglomerado de mucho del cine que nos traería a posteriori; empezando por el montaje musical con el que abre la película, con una escena de número de baile, personajes *rechazados por la sociedad*, familias disfuncionales... Podría decirse

que *The Specials* toma mucho de la *Liga de la Justicia Internacional* al ser una comedia sobre superhéroes *hamblando*, pero a la vez al mostrar a los personajes más preocupados por el dinero que les pueda aportar su línea de muñequitos de acción que por salvar el mundo, están presagiando lo que años después sería el *The Boys* de Garth Ennis y Darick Robertson.

Y al final eso es lo que tienen las influencias, que van en los dos sentidos. **James Gunn** empezó con sus historias sobre superhéroes en camiseta (literal) y acabó mostrando a Starro destrozando Corto Maltés, pero por el camino los **Guardianes de la Galaxia** han pasado a imitar en los cómics su versión cinematográfica. El que ahora sea el arquitecto del universo cinematográfico de **DC Comics** (¿podemos jubilar ya aquel nombre rarísimo del *DC Extended Universe*, por favor?) y esté preparando una película sobre Superman en la que se rumorea y a ratos se confirma que aparecerán personajes de la Liga de la Justicia Internacional no deja de mandarnos el mensaje de que, en efecto, James Gunn es como tú y como yo, que somos nosotros... y nuestros tebeos.



# ACTION CÓMICS

. LIBRERÍA ESPECIALIZADA .



<https://www.libreriaactioncomics.com/>

@LibreriaAction

Actioncomicsmurcia

**WOW!!**

**TODAS TUS  
NOVEDADES MANGA!!**



# Tras la crisis, el caos

El reinicio de DC como un único universo es un ejemplo de pensar a lo grande y actuar a lo pequeño. Una mezcla única de desorganización, talento desaforado, incongruencias argumentales e historias que marcaron una época inolvidable, una de las más brillantes de la historia del cómic norteamericano. Pero antes de todo esto, detengámonos en cómo se apañaban en DC cuando aquello era un multiverso.

por Enrique Machuca

## EL MULTIVERSO DC DE LA CORDURA

Daniel Defoe nunca pensó en que sus dos personajes más famosos, Robinson Crusoe y Moll Flanders, cruzaran sus caminos. No hay constancia de que Arthur Conan Doyle hiciese coincidir a Sherlock Holmes y al profesor Challenger, o que Edgar Rice Burroughs pensara en unir los destinos de Tarzán y John Carter. Si acaso, Julio Verne hizo aparecer tímidamente al Capitán Nemo en *La isla misteriosa*. La idea de universo compartido no era algo contemplado por los autores de novelas de aventuras, y eso que la mitología griega era un continuo cruce de héroes y dioses compartiendo peripecias. Habría que esperar a gente como Phillip José Farmer, Warren Ellis o Alan Moore para unir a todos esos personajes en un único universo narrativo, algo que ya había tenido sus precedentes en la Edad de Oro del cómic norteamericano.

La primera vez que dos superhéroes aparecieron juntos fueron The Shield y The Wizard, en *Top Notch Comics* #5 (mayo de 1940), una publicación de MLJ Comics (la futura Archie Comics). Namor y la Antorcha Humana protagonizaron una batalla épica apenas dos meses después en *Mystery Comics* #9 y, a finales de ese año, *All Star Comics* #3 presentaba al primer supergrupo, la Sociedad de la Justicia de América. Se consolidaba así la idea de que los superhéroes de lo que entonces era la proto-DC compartían un mismo universo de ficción. Bueno, no todos: la formación inicial de la Sociedad de la Justicia la componían los héroes de All-American Comics, uno de los sellos que publicaban bajo la marca DC: Flash, Atom, Hawkman, Doctor Fate, Green Lantern, Hourman y El Espectro, a la que luego se unieron Wonder Woman, Mister Terrific, Wildcat y Canario Negro. Batman y Superman aparecieron por primera vez juntos en un cómic en el #36 de *All Star Comics*, de agosto del 47, pero solo en el pró-

logo y el epílogo, ya que, como era costumbre en esa serie, cada héroe protagonizaba una pequeña aventura en solitario y luego se reunían para comentarla con el resto.

Como tantas veces ha sucedido, un medio ajeno al cómic se le había adelantado: Superman y Batman habían compartido aventuras en 1945, cuando el Señor de la Noche visitó el serial de radio del Hombre de Acero. Hubo que esperar a 1952 para que ambos héroes combatieran al mal juntos en las páginas de un cómic, en el #76 de *Superman*. En aquel momento la serie *World's Finest* los presentaba a ambos en la portada, pero protagonizaban historias independientes. Para el lector habitual Superman y Batman vivían en el mismo mundo, pero se relacionaban poco.

El inicio de los años 50 supuso un declive total de género de superhéroes. DC apenas publicaba Superman, Batman y Wonder Woman, pero esta situación duró pocos años: al Capitán Cometa (1951) y el Detective Marciano (1955) se les unió en oc-



El All Star Comics #3 no tenía precisamente una portada de las más dinámicas. Superman y Batman eran los mejores del mundo, pero no los más listos.

tubre de 1956 un nuevo Flash, **Barry Allen**, que solo tenía en común con su precedente de los años 40, Jay Garrick, el nombre de guerra, los poderes y el origen de estos en un accidente de laboratorio.

**Jay Garrick** no existía en el mundo de Barry Allen. Bueno, sí, pero era un personaje de cómic. En la primera viñeta en la que aparece Allen se le ve leyendo un ejemplar de *Flash Comics* fantaseando con tener poderes como los del viejo héroe, que era, en sus propias palabras (o en las de **Robert Kanigher**, el guionista), *un personaje que algún escritor soñó*.

El experimento de rebootear por completo al personaje salió tan bien que pronto gran parte de los personajes clásicos de **DC** recibieron el mismo tratamiento, como Green Lantern (1959), Aquaman (1959), Hawkman (1961) y The Atom (1961): mismo nombre, distinta identidad secreta, distinto origen, e incluso distintos poderes en algún caso. Y para que no hubiera lugar a dudas de que todos pertenecían al mismo universo, Flash, Green Lantern y Aquaman se unieron en 1960 a Superman, Batman, Wonder Woman y el Detective

Marciano para fundar la **Liga de la Justicia de América**.

Aunque estos héroes compartían aventuras, estas no tenían ninguna influencia ni referencia en los títulos propios de los personajes, un ejemplo más del control ferreo que los distintos editores tenían de sus personajes: **Mort Weisinger** (Superman), **Julius Schwartz** (Flash y la Liga de la Justicia), **Robert Kanigher** (Wonder Woman), **Murray Boltinoff** (Batman)...

Para ser sinceros, pocos lectores sentían nostalgia por los personajes de la Golden Age, salvo fans como **Roy Thomas** y **Jerry Bails** o escritores como **Gardner Fox**, el cocreador del Flash original que en 1961 se encontraba escribiendo el título protagonizado por Barry Allen. En septiembre de 1961 aparecía el #123 de *The Flash* en el que en la historia **El Flash de dos mundos** Barry Allen descubría que variando la frecuencia vibracional de sus átomos viajaba a una Tierra paralela donde vivía su contrapartida de los años 40. De esta manera Fox no solo reivindicaba su creación original y, por ende, todos los personajes e historias de la Edad

de Oro, sino que creaba el Multiverso DC. Bueno, sí y no.

En mayo de 1953 **Wonder Woman** viajaba a una tierra paralela al ser alcanzado su lazo por un rayo. El #59 de *Wonder Woman*, escrito por Robert Kanigher, presentaba el encuentro entre la princesa Diana y su contrapartida Tarra Terruna igual a todo en ella menos en el nombre. Fue una aventura aislada sin más consecuencias.

Muchos de los editores y escritores de DC tenían hondas raíces en el género de la ciencia ficción. **Julius Schwartz** editaba fanzines de temática ci-fi en su adolescencia junto a **Mort Weisinger** y fue representante de **Ray Bradbury** o **H.P. Lovecraft** en los años 30 y 40. Gardner Fox llevaba una fructífera carrera como escritor de relatos de ciencia ficción en paralelo a su trabajo como guionista de cómics. Por eso no es de extrañar que entre los dos introdujeran el concepto de Multiverso en los cómics, una idea con la que ya coqueteaban algunos filósofos griegos y a la que dieron carta de naturaleza matemáticos y físicos del siglo XX como **Hugh Everett III**, que en 1957 publicó el trabajo seminal en mecánica cuántica.



No me sueltes la mano, Batman, que me reconforta. Me pregunto si saben a cuál de los dos animan...

nica cuántica sobre la existencia de mundos paralelos.

Fox se molestó en explicar cómo era posible que en la Tierra de Barry Allen hubiese cómics protagonizados por Jay Garrick con Allen teorizando que, en sueños, la mente del guionista de esos cómics, el propio Gardner Fox, ajustaba su frecuencia vibracional a la del universo de Garrick, dando así respuesta a aquella frase del #123 en la que Allen decía que Garrick era un personaje soñado por algún escritor. En un guiño historicista, Allen explicaba que el cómic de Flash había dejado de publicarse en 1949, justo el año en el que Garrick se había retirado como superhéroe, según confesión propia. Como retruécano final en la última viñeta, ya de regreso a su mundo, Allen se prometía que iría a buscar a Fox para contarle su aventura y que escribiera un cómic... que era el que los lectores sostenían en sus manos. Y luego nos extraña que **Grant Morrison** lo flipe tanto con la Edad de Plata.

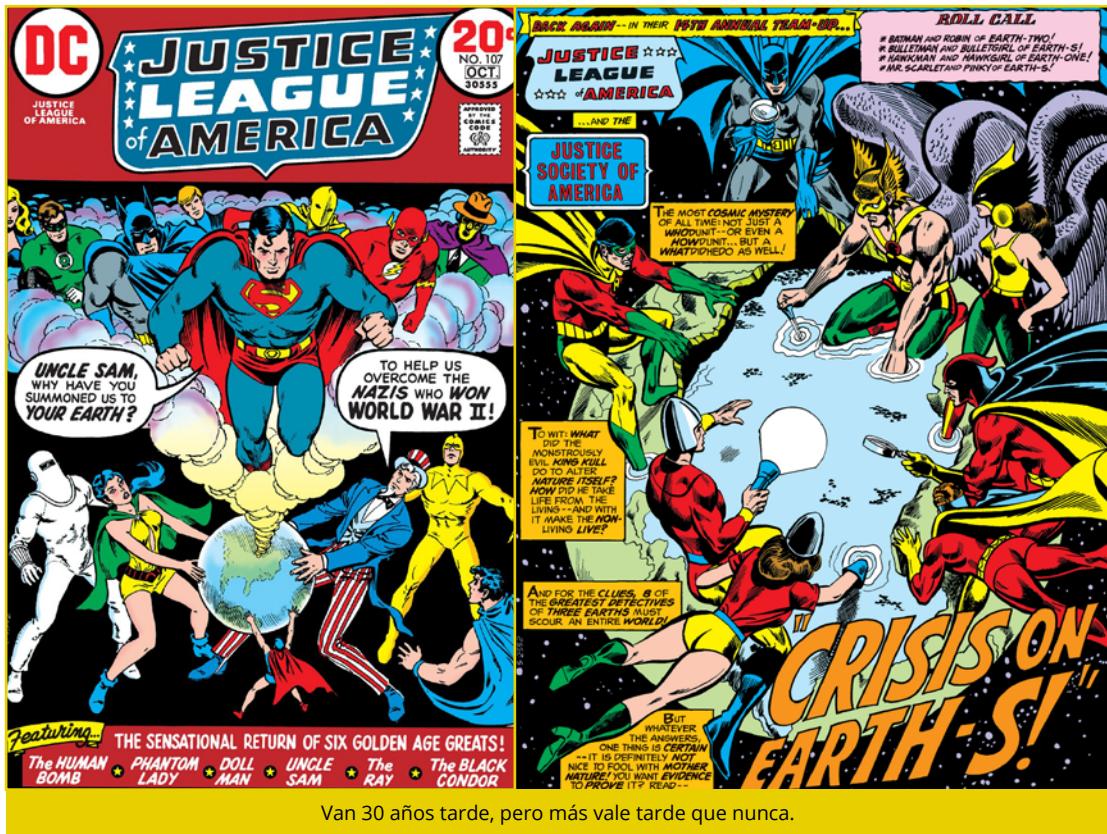
El camino estaba pavimentado para la primera gran reunión de su-

pergrupos de distintas tierras en *Justice League of America* #21 fechado en agosto de 1963, donde la Liga de la Justicia y la Sociedad de la Justicia se encontraban y hacían equipo contra los villanos de Tierra-Dos. Esta historia, titulada *Crisis en Tierra-Uno*, marcaba la primera mención de las *Tierras numeradas*. Siempre nos llamará la atención que los personajes de Tierra-Dos asuman con tanta naturalidad este número.

Esta historia seminal junto a su continuación, convenientemente titulada *Crisis en Tierra-Dos*, inaugura la tradición de un encuentro anual entre ambos supergrupos. En esta primera ocasión no interactuaban los héroes de la Edad de Oro que no habían tenido interrupción de sus aventuras desde los años 40, Batman, Superman o Wonder Woman, ni aparecía mención a los mismos.

*Crisis en Tierra-Tres (Justice League of America #29, agosto de 1964)* presentaba una nueva Tierra poblada por el **Sindicato del Crimen**, grupo formado por contrapartidas malvadas de la Liga. Nuevos cruces entre

Sociedad y Liga daban lugar a personajes que emigraban de una Tierra a otra, como Tornado Rojo o Canario Negro y permitían establecer que la Trinidad DC tenía contrapartidas en Tierra-Dos, lo que provocaba problemas de continuidad, dado que en esencia eran los mismos personajes. ¿En qué momento de su trayectoria editorial eran personajes de Tierra-Dos o personajes de Tierra-Uno? Entraba en juego la tan útil como temible retrocontinuidad. **Denny O'Neill** escribió el primer encuentro de los dos Superman en el #74 de *Justice League of America* (1969) estableciendo que el original se llamaba Kal-L frente al Kal-El de Tierra-Uno. Los nombres Jor-L y Kal-L aparecieron en una historia de origen del personaje publicada en el año 1939 en su tira de prensa. Ahí y solo ahí, a eso se le llama afinar. Una novela de 1942 los cambió a Jor-El y Kal-El y así se quedaron. Implícitamente se asumía que el Superman de Tierra-Uno era el que había sido Superboy, cuya primera historia se publicó en 1945. Ya en los años 70 **Paul Levitz** primero y



Van 30 años tarde, pero más vale tarde que nunca.

Luego Roy y Dann Thomas desarrollaron las aventuras de los personajes de Tierra-Dos en colecciones como *Adventure Comics*, enclavadas en una época contemporánea, *All Star Squadron*, con historias de la II Guerra Mundial, o *Infinity Inc.*, con los hijos de los miembros de la Sociedad de la Justicia. En ese mundo Batman estaba retirado y casado con Catwoman, enviudó, sustituyó a Gordon como comisario y murió luchando contra un villano. Wonder Woman también se casó con Steve Trevor. Tanto Batman como Wonder Woman tuvieron descendencia, algo que traería quebraderos de cabeza años después.

Contra lo que pueda parecer, DC no abusaba de la creación de Tierras, que tenían más motivos comerciales que creativos. En 1956 la editorial compró los personajes de **Quality Comics**. Blackhawk, Plastic Man, la Bomba Humana, Kid Eternity, Phantom Lady, Uncle Sam, Black Condor... y fueron apareciendo de forma esporádica en historias sueltas que, se suponía, sucedían en el pasado de Tierra-Dos hasta que Len Wein los mandó a Tierra-X, un mun-

do donde los nazis habían ganado la guerra (*Justice League of America* #107, 1973). Los setenta fueron una época de febril renovación de copyrights y esta era una manera tan buena como otra cualquiera de hacerlo. En 1972 DC adquirió los derechos del **Capitán Marvel** original, que la propia editorial había conseguido que dejase de publicarse veinte años antes tras un largo litigio con **Fawcett Comics** por plagio de Superman. El Capitán Marvel y sus compañeros de aventuras protagonizaron el nuevo título **Shazam!** en el que se nombraba a su mundo como Tierra-S. Esta incorporación fue refrendada por una **Crisis en Tierra-S** (*Justice League of America*, #135-137, 1976).

Tierra-Uno, Tierra-Dos, Tierra-3, Tierra-X, Tierra-S y, si acaso, Tierra-Primaria, aquella que habitaban los lectores de los cómics DC. En los años 70 oficialmente solo existían estas y solo se publicaban cómics ambientados en tres de ellas: Uno, Dos y S. Nadie consideraba como parte del Multiverso los mundos donde transcurrían los sueños y las historias imaginarias tan propias de la Edad de Plata. Todo era

sencillo y compartimentado y se sabía de forma orgánica y natural. Nadie diría que esto era problemático para un lector salvo que tengas en poca consideración el intelecto de tus lectores. Sin embargo, sí era un problema para, al menos, dos personas: **Jim Shooter** y **Marv Wolfman**.

## CAMINO A LA CRISIS [CAMINO QUE, PROMETEMOS, SERÁ BREVE]

**Janette Kahn** organizó en febrero de 1976 una fiesta para celebrar su entronización como editora de DC. En ella estuvo departiendo con el staff de la empresa, entre ellos un **Jim Shooter** que había aceptado unirse a Marvel a finales de 1975 de la mano de **Marv Wolfman**, en aquel momento editor. Cuando Kahn le pidió consejo a Shooter, este le dijo que lo que necesitaba DC era un reinicio total, una idea que luego intentó implementar en vano durante su época en Marvel. No sabemos si aquella idea quedó resonando en la mente de Kahn, pero



Espectacular es quedarse corto.

también rondaba la de Marv Wolfman, que había recalado en DC en 1980 para cocrear la exitosa *The New Teen Titans* junto a **George Pérez**. Y, al parecer, también **Gerry Conway** la sugirió cuando regresó a DC en 1976. El caso es que Wolfman hacía tareas editoriales y se enfadaba mucho cuando algún lector señalaba un error de continuidad que él achacaba a la complejidad del Multiverso DC que consideraba, textualmente, *una pesadilla*. Donde **Stan Lee** daba No-Premios, Wolfman planeaba un reinicio de DC que lo convertiría en un universo donde convivieran todos los personajes desperdigados en diversas Tierras y que, además, sirviera como llamada de atención a unos lectores que consideraban a DC como una editorial añeja, como punto de partida del reinicio de todos los personajes, y como celebración del 50 aniversario de DC. Wolfman tituló su propuesta ***Historia del Universo DC***, pero fue retitulada como ***Crisis en Tierras Infinitas***. Con la incorporación de George Pérez, DC dio la aprobación a, probable-

mente, el proceso de cambio más ambicioso que haya emprendido cualquier editorial norteamericana.

En los primeros números de la historia el villano de la saga, el **Antimonitor**, eliminaba Tierra-Tres (y millones más de Tierras de las que no teníamos noticia anteriormente) mientras se presentaban dos Tierras creadas *ad hoc*: Tierra-Cuatro, donde vivían los personajes de la editorial **Charlton** que DC acababa de comprar (Blue Beetle, Question, Pacificador...) y Tierra-Seis, de la que solo sobreviviría un personaje llamado Lady Quark. Las cinco Tierras supervivientes: Uno, Dos, Cuatro, S y X, se acabaron fusionando en un único universo en el #10 de la maxiserie. Solo aquellos que habían estado presentes en el Alba de los Tiempos, justo en el nacimiento del nuevo universo, recordaban la existencia de múltiples Tierras, y entre esos supervivientes había personajes de Tierra-Dos afectados por ese cambio.

Este nuevo universo, bautizado luego como Nueva Tierra, era Tierra-Uno con retoques. Así lo dejaba

entender el personaje de Harbinger en el #11. Superman de Tierra-Dos había sobrevivido, pero se encontraba en un mundo que no le recordaba y en el que su Lois Lane no existía. Solo había un Batman y no era el de los años 40, por lo que su hija, la Cazadora, y su Robin no tenían sentido en ese nuevo mundo, como tampoco personajes de *Infinity Inc.* como Fury, la supuesta hija de la Wonder Woman de Tierra-Dos. La regla parecía ser que en este universo no se permitían personajes de distintas épocas con el mismo nombre en su identidad civil, como el caso de Superman, Wonder Woman, Batman o Green Arrow (que moriría en una pequeña viñeta). Ese problema no existía, en principio, para Green Lantern, Atom, Hawkman o Flash. Sea como sea, el final de la historia le dio un fin satisfactorio y merecido, que no definitivo, al Superman de Tierra-Dos, eliminó a varios personajes redundantes, elevó a la Wonder Woman de Tierra-Dos al Olimpo y dejó la puerta abierta a una época gloriosa de grandes historias y continuidad caótica.



Haga usted una Crisis para esto y la gente despidiéndose de Superman sabiendo lo que se les venía encima con Byrne.

Porque para que este reinicio hubiese sido realmente efectivo, todas y cada una de las series deberían haber empezado desde cero inmediatamente después de *Crisis*, obviando completamente todas las historias anteriores, que no entrarían en la nueva continuidad, incluyendo los best sellers del momento, *New Teen Titans* y *Legion of Superheroes*, pero en DC temían que ese movimiento soliviantaría a los fans de las mismas, que sentirían que sus historias favoritas habían sido devaluadas, si no completamente borradas, por la editorial. Intuimos que los guionistas **Marv Wolfman** o **Paul Levitz**, dos de los promotores del reboot, tampoco se sentirían cómodos teniendo que volver a contar historias de sus personajes sin poder utilizar el rico trasfondo que habían construido a lo largo de los años.

La situación en los cómics fechados en marzo del 86, al finalizar *Crisis*, se podía resumir en que los héroes supervivientes eran los mismos personajes que antes de empezar la maxiserie, con el mismo origen y pasado, pero enclavados en un único universo que era Tierra-Uno con añadidos. La mayoría de colecciones seguía con los mismos equipos crea-

tivos de un año antes, así que se podía temer que todo iba a seguir igual, hasta que llegó **John Byrne** y lo hizo estallar todo.

## EL SUPERMAN [DEMASIADO] DECONSTRUIDO

**Superman** en el año 85 era un solterón cuarentón omnipotente con éxito profesional como periodista y que estaba todo el día lamentándose de la pérdida de Krypton. El dibujo de **Curt Swan** (un artista inmenso, pero envejecido y que llevaba más de 30 años dibujando al personaje) no ayudaba a que Superman remontase unas ventas que, ni remotamente, se acercaban a las de los años 40 a 60, donde protagonizaba los cómics más exitosos. En marzo de 1985 la distribuidora Capital City envió a las aún incipientes tiendas especializadas 85.000 ejemplares del #1 de *Secret Wars II*, 45.500 del 195 de *Uncanny X-Men*, 44.450 del #2 de *Crisis on Infinite Earths* o 30.000 del #5 de *Who's Who: The Definitive Directory of the DC Universe*. Del #409 de *Superman* vendieron 4.600 y del #569 de *Action Comics*, 4.400. En realidad, ambos títulos vendían más de 100.000 ejemplares cada uno en quioscos y por otras distribui-

doras, pero esto demuestra el nulo interés que despertaban en el mercado de la venta directa que en pocos años sería el mayoritario. También hay que hacer notar que *Uncanny X-Men* rondaba los 400.000 ejemplares en ventas totales. En ese número de *Superman*, el héroe se enfrentaba a un (otro) monstruo de Krypton y en el de *Action Comics* debía elegir al actor que le encarnaría en una película. Los guionistas eran **Cary Bates** y **Craig Boldman**, que cumplían sin más. Los dibujantes, el veterano Swan y el hombre-para-todo **Keith Giffen**.

Al término de *Crisis en Tierras Infinitas* las series de Superman siguieron publicándose como si tal cosa, un ejemplo claro de que la editorial no tenía un plan definido para este escenario post-Crisis. Fueron seis meses de aventuras intrascendentes culminadas por el cierre dado por **Alan Moore** y **Curt Swan** al Superman de Tierra-1 en # 583 de *Action Comics* y #423 de *Superman* publicados en junio de 1986, seis meses después del fin de *Crisis*. Lo mismo pasaba en el resto de colecciones, que siguieron con sus historias sin más secuelas de *Crisis*, siendo conscientes de que estaban en un nuevo Universo, pero sin mayores traumas ni cambios.



Una incoherencia bellamente ilustrada.

El fichaje de **John Byrne** a finales de 1985 para relanzar **Superman** fue un acontecimiento que trascendió al mundillo del cómic, ocupando portadas de revistas y espacios en la televisión. Las expectativas se colmaron convirtiendo la miniserie **Man of Steel** (publicadas con fecha de portada de octubre a diciembre de 1986) en los cómics más vendidos de ese año. Era la tercera parte del pelotazo que supuso contar con los tres autores top del momento, Byrne, **Frank Miller** y **George Pérez**, para relanzar a sus tres personajes principales.

Las intenciones de Byrne no eran continuistas, sino que supusieron una ruptura total con la anterior versión del personaje. En **Man of Steel**, **John Byrne** simplificó al máximo la mitología de Superman inspirándose en el trabajo original de Jerry Siegel y Joe Schuster, la serie de animación de los Estudios Fleischer o la película de 1978. Además de hacerlo menos poderoso para convertirlo en más vulnerable e interesante, este Superman no tenía lazos afectivos con Krypton, del cual era el único superviviente. Solo él, ni Supergirl, ni Krypto, ni ciudad embotellada (o sin embotellar) de Kandor. Además, Superman empezó su carrera ya de adulto, eliminando también la exis-

tencia de Superboy. Quedaba claro desde el primer momento que este no era el Superman que había sobrevivido a *Crisis en Tierras Infinitas*, que seguía teniendo todo ese background que Byrne había eliminado y que, por tanto, la Nueva Tierra que nacía en el #11 de *Crisis* no era la de este nuevo Superman, aunque todo el mundo en DC fingiese que sí.

En un principio **Marv Wolfman** había concebido *Crisis* como una serie de 10 números que tendrían un epílogo de dos números donde se contaría la nueva cronología de este nuevo universo. Al final la historia necesitó dos números más y el epílogo se convirtió en *History of the DC Universe* (enero y febrero de 1987), inmediatamente después de *Man of Steel* y en paralelo a *Legends* (noviembre del 86 a abril del 87). Lo que narra Wolfman en los dos volúmenes prestigio primorosamente ilustrados por **George Pérez** se contradice a sí mismo: la historia se inicia con Harbinger contando que había un multiverso que se convirtió en un universo, cuya historia iba a contar desde su propio inicio. Es decir, parte de que está contando la historia de ese universo único, pero a mitad del segundo número la historia cambia: resulta que había dos universos, uno

de materia y otro de antimateria, y luego te cuenta que no, que había cinco que se fusionaron en uno, pero eso era la historia del multiverso anterior borrado de la existencia, no la de este universo único. Ni el propio Wolfman tenía claro cómo encararlo todo y explicarlo de manera coherente, algo en lo que no ayudaban las piedras que Byrne había lanzado al estanque de la nueva DC.

## LA LEGIÓN DE SUPERHÉROES, EN BUSCA DEL ORIGEN PERDIDO

**Superboy** había sido inspiración y miembro de la **Legión de Superhéroes**. Este grupo de superhéroes del siglo XXX apareció en el #247 de *Adventure Comics* (abril del 58), donde secuestraban al Chico de Acero, le sometían a una serie de pruebas y le hacían miembro, en plan fraternidad universitaria. Este origen y las membresías de Superboy y Supergirl quedaban invalidados por la recreación de Byrne. La solución fue hacer un cruce entre las series de la Legión y de Superman en agosto del 87 donde se descubría que el Superboy de la Legión procedía de un *universo de bolsillo* creado por el villano Time Trapper a partir de Nueva Tierra para parecerse a Tierra-Uno, pero solo con



Otros que no saben a quién animar. Siempre te recordaremos Mon-El... ah no, Valor... ¿Gar-Land? Bueno, quien seas.

Krypton y la Tierra como planetas habitados. Todo esto formaba parte de un alambicado plan para evitar que el retconeo provocado por la Crisis eliminara la línea temporal de la Legión y al propio Time Trapper. En esta aventura Superman dice que recuerda haber conocido al Superboy de Tierra-Prima, lo cual es imposible porque, a efectos prácticos, Tierra-Prima y cualquier otra Tierra nunca habían existido por culpa de *Crisis*. Superboy se sacrificaba heroicamente para salvar su miniuniverso y era enterrado en el siglo XXX. En apenas año y medio desde el fin de *Crisis*, Byrne había conseguido retocar el retconeo y convertir el universo DC en un bívoro.

Y aún quedaba el problema de **Supergirl**, a la que nadie debería recordar, pero a la que los legionarios recordaban, como atestiguaba la estatua que aparecía en el cementerio donde enterraron al Superboy del universo del bolsillo. Dicho universo volvió a aparecer en la última e infame saga de Superman escrita y dibujada

por **John Byrne**, donde los villanos de Krypton salían de la Zona Fantasma y arrasaban la Tierra. Lex Luthor, en este mundo un héroe, creaba un ser de protoplasma, Matrix, que tomaba la forma de una versión femenina de Superman, es decir, una Supergirl. (Dato curioso: la primerísima aparición de una Supergirl en los años 50 era una proyección de los deseos de Jimmy Olsen. Se admiten interpretaciones freudianas). Esta Supergirl podría haber cumplido el mismo papel en la Legión que su homóloga de Tierra-Uno, pero nadie había caído en ello durante su primera visita. Superman ejecutaba a los tres villanos y se llevaba de vuelta a su mundo a Matrix, único ser superviviente de su universo que, sin vida y todo, ahí seguía. Este último número de Byrne se publicó con fecha de octubre del 88.

Esta solución no acababa de convencer al editor **Mark Waid** y al guionista y dibujante **Keith Giffen** que, a partir del año 90, en el volumen 4 de **Legion of Super-Heroes** (el de

los Cinco años después) recrearon el futuro a manos de Glorith, exesposa del Mordru, el archienemigo de la Legión. La muerte de Time Trapper a manos del legionario Mon-El desestabilizaba la línea temporal de nuevo y Glorith conseguía derrotar a su ex y recrear el origen de la Legión. En este caso la inspiración no era Superboy sino Valor, una versión del legionario Mon-El que viajaba al siglo XX y ejercía de héroe, y el papel de Supergirl en la Legión, que nadie se había molestado en justificar, lo adoptaba su prima Andrómeda. En definitiva, al releer cualquier historia anterior de la Legión se nos decía que debíamos cambiar a Superboy por Valor y a Supergirl por Andrómeda. Esto de las *relecturas con recasting* era una constante en el nuevo universo DC, como ya veremos. En todo caso, las ideas de Waid y Giffen fueron anuladas por el evento *Hora Cero*, del año 94, al cual llegaremos más adelante. ¿Y el universo de bolsillo? Como la Tierra había sido destruida en el siglo XXX, Valor pensó en reempla-



¡Alerta de discontinuidad! Lo mejor que puedes hacer es irte a dormir, y no despertar, que ya no existes.

zarla con el planeta homólogo de dicho universo, pero las diferentes condiciones físicas la hicieron explotar. El autor de esta idea fue ni más ni menos que **Kurt Busiek**, que la contó en el #22 de la serie **Valor** (agosto del 94). De hecho, si Glorith reescribió la línea temporal sin Superboy, es que el universo de bolsillo no debería de haber existido, y por tanto tampoco las historias escritas por Byrne sitas en dicho universo...

La Legión sufrió un par de reboots más tras *Hora Cero* y de las cada vez más menguantes ventas a lo largo de los 90.

## POWER GIRL, LA NIETÍSIMA

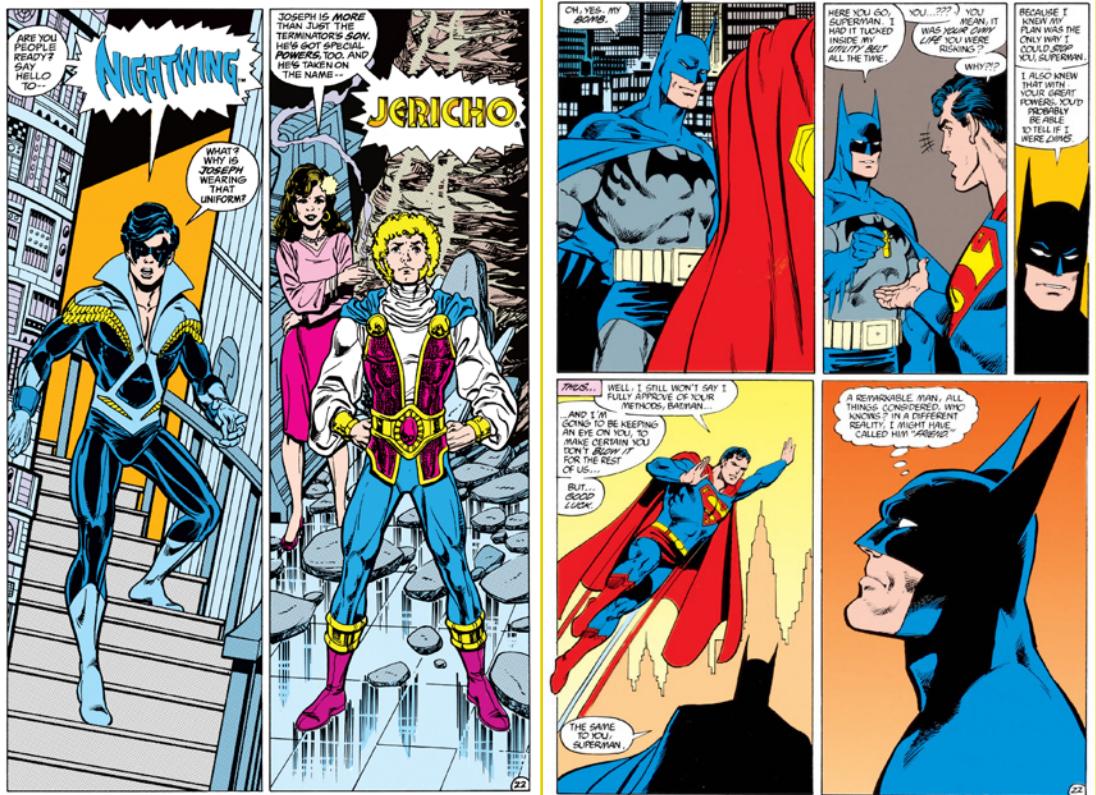
El primer volumen de **Secret Origins** lo publicó DC entre 1973 y 1974 como reimpresiones de las historias de origen de sus principales personajes. Ya en 1985, y en paralelo a *Crisis en Tierras Infinitas*, empezó a publicar la colección de fichas de personajes *Who's Who: The Definitive Directory of the DC Universe*, que llegó a 26 números y muchos de

cuyos contenidos ya se iban quedando obsoletos según avanzaba la saga. En enero de 1986, justo tras el fin de *Crisis*, DC publicó un segundo volumen de *Secret Origins* con la clara intención de ofrecer al lector la historia de sus personajes en este nuevo universo sin necesidad de tener que leerla en una colección de los mismos. El primer número era un homenaje al Superman original escrito por **Roy Thomas**, dibujado por el artista clásico del personaje en los años 40 y 50, **Wayne Boring**, el que le hacía volar con una pierna encogida, y con tintas de **Jerry Ordway**. Los #2 y #3 contaban los orígenes de Blue Beetle y de Shazam respectivamente, y a partir del #6 se empezaron a ofrecer dos historias de origen por número, generalmente de un personaje de la Edad de Oro y la otra de un personaje contemporáneo. El #11 es una bomba de continuidad, porque se narraban los orígenes de Power Girl y Hawkman. Vayamos partido a partido.

**Power Girl** fue creada en 1976 por **Gerry Conway** y **Ric Estrada**, en

*All-Star Comics* #58 (febrero del 76), como la versión Tierra-Dos de la Supergirl de Tierra-Uno, cuando lo normal era que Tierra-Uno adaptara a Tierra-Dos. Este título había visto nacer a la Sociedad de la Justicia y tras 57 números publicados hasta 1951, había sido resucitado para continuar las aventuras del primer supergrupo de la historia. Power Girl cayó simpática enseguida entre los fans, ya sea por la caracterización que le daban sus guionistas, primero Conway y luego Paul Levitz, o por su llamativo diseño. Como todos los personajes de Tierra-Dos, se vio afectada por las Crisis, que le habían arrebatado su universo y su origen kryptoniano. El #11 de *Secret Origins* (febrero de 1987), escrito por **Paul Kupperberg** y dibujado por **Mary Wilshire**, empieza de la manera más chocante posible, con ella recordando su origen en Tierra-Dos como hija de Zor-L, hermano de Jor-L.

Hay que recordar que Crisis establecía que aquellos personajes que habían asistido al inicio del nuevo universo eran los únicos que recor-



No intentéis esto en casa, niños. Batman suspirando, pensando que en otra realidad habrían sido amigos.

daban el multiverso anterior, algo que pronto se obvió desde el momento que se vio claro que esos testigos no eran los mismos personajes de la Nueva Tierra. El caso es que esta Kara recordaba su origen kryptoniano, sabía que tenía origen kryptoniano, pero era consciente de que no podía tener origen kryptoniano, ni en Tierra-Dos, que en la práctica nunca había existido, ni en Nueva Tierra porque Superman era el único superviviente. La solución que se le dio era hacerla nieta de Arion, el mago atlante creado, mira tú por donde, por el propio Kupperberg. Arion la envió 45.000 años al futuro para salvarle la vida, implantándole por el camino la ilusión de que era kryptoniana y familia de Superman para hacerle más llevadero el cambio de época. Es decir, para evitarle el trauma de ser la superviviente de una civilización de hacía 45.000 años le provocaba el trauma de ser la superviviente de un planeta destruido, según le explicaba a su nieta como si un holograma de Jor-El se tratara. Sobre por qué sus poderes eran tan parecidos a los de Superman el propio Arion decía *es un misterio*, que era la manera de Kupperberg de decir *ni lo sé ni me importa*. Pasado el trámite de buscarle el origen, este se mantuvo

durante 20 años hasta que *Crisis Infinita* la volvió a situar como originaria de Tierra-Dos.

### NIGHTWING, EL INNOMBRABLE

Dick Grayson adoptó el nombre de **Nightwing** en plena saga de *El contrato de Judas*, concretamente en el #44 de *Tales of the Teen Titans* (julio de 1984), anuncíandolo de la forma más antianatómica posible, con un pie en un escalón y el otro tres escalones más arriba. El nombre era un homenaje tanto a Batman como a Superman, ya que era la identidad que adoptaba cuando se introducía en Kandor y se disfrazaba junto a Jimmy Olsen (Flamebird) para combatir el crimen en la ciudad embotellada imitando a Batman y Robin. Ese bonito homenaje al homenaje se fue al cuerno junto a Kandor debido a la regla del único superviviente impuesta por Byrne. Tras *Crisis* se dejó caer que el nombre era simplemente un homenaje a Batman, y hubo que esperar a 2005 para que la saga *Nightwing Año Uno* (*Nightwing* #101 a #106) escrita por **Chuck Dixon** y **Scott Beatty** estableciera que la inspiración se la había dado Superman contándole la historia de un justiciero kryptoniano llamado de la misma manera.

### BATMAN Y EL BAT-TONO

En el #3 de la miniserie *Man of Steel* (noviembre de 1986) **John Byrne** narraba el primer encuentro entre Superman y Batman para dejar claro que los tiempos en que los personajes eran los mejores amigos habían pasado a la historia. Podrían colaborar juntos, pero haría falta mucho para que confiaran el uno en el otro. Al mes siguiente **Frank Miller** remarcaba esa idea en su número final de *El regreso del señor de la noche*. Aunque la historia del personaje no parecía haberse modificado tras *Crisis*, sí que lo había hecho su personalidad e idiosincrasia. El astuto pero humano luchador contra el crimen se convertía en un obsesivo luchador contra el crimen, implacable si era necesario y, si había dudas de ello, la saga *Batman Año Uno* (*Batman* #404-407, febrero a mayo del 87) de Miller y **David Mazzucchelli** acababa de marcar el tono oscuro y urbano del personaje para los siguientes cuarenta años al menos. Aunque las ventas de los títulos de Batman eran un poco mejores que las de Superman por aquella época, no eran para tirar cohetes precisamente si hacemos caso a los 6.350 ejemplares distribuidos por Capital City en marzo del 85.

La intervención de Miller, junto a la batmanía del 89, convirtió a Batman en el ícono que es hoy en día.

Batman no experimentó ningún problema de continuidad. Tácticamente se admitían como canónicas todas aquellas aventuras pasadas que eran compatibles con el tono oscuro y urbano, y el resto, directamente, se ignoraban para disgusto de fans como **Grant Morrison**. La etiqueta Año Uno se convirtió para DC en un mantra que se utilizó cada vez que una serie abordaba una actualización del origen del personaje titular. En el caso de Batman hubo un Año Dos (*Detective Comics* #575-578, junio a septiembre del 87) a cargo de **Mike W. Barr, Alan Davis y Todd McFarlane** que reafirmaba las motivaciones y el modus operandi del personaje e indagaba en el asesino de sus padres, e incluso un Año Tres (*Batman* #436-439, agosto a septiembre del 89) por Marv Wolfman y Pat Broderick que narraba cómo Dick Grayson se convirtió en Robin. Mientras, **Alan Moore y Brian Bolland** en *La broma asesina* (marzo del 88) o Grant Morrison y **Dave McKean** en *Arkham Asylum* (octubre del 89) indicaban el camino para transformar a los villanos de Batman de criminales graciosos y estrambóticos en psicópatas irrecuperables.

## WONDER WOMAN, TIRADA AL BARRO

Al final de *Crisis* la **Wonder Woman** de Tierra-Uno era alcanzada por un rayo cronal que la convertía en el barro del que la había modelado su madre. Fue lo más destacado que hizo el personaje en la maxiserie, por lo demás irrelevante en la mayoría de eventos de la editorial de ahí a final de siglo. En aquel momento Capital City solo le distribuía 3.200 ejemplares en librerías especializadas, siendo también sus lectores compradores cada vez más esporádicos en el menguante mercado de quioscos y supermercados. Por otra parte, la Wonder Woman de Tierra-Dos era rescatada por los dioses y se retiraba a vivir en el Olimpo. A pesar de todo esto estaba claro que la editorial pensaba rescatar al personaje del barro en el que se había convertido. La pregunta era ¿cuándo?

Entre el fin de *Crisis* y el reinicio de Superman pasaron seis meses. Para que se recontara el origen de

Batman transcurrieron once, los mismos que para el #1 del volumen 2 de *Wonder Woman*, donde **George Pérez**, con la ayuda de **Greg Potter** en los guiones y bajo la edición de **Karen Berger**, le insufló gloria a la amazona en un relato feminista con los pies en el subsuelo mitológico afín al personaje. Dos meses después, en el #6 de *Legends*, Wonder Woman se revelaba al mundo ante un atónito Guy Gardner y se presentaba ante los personajes del universo DC que, como en el caso de Superman, se suponía que ya llevaban varios años de carrera en aquel momento. Esto era catastrófico para esa idea de *todo lo leíste de Tierra-Uno es aplicable aún salvo detalles nimios* que cada vez hacía más aguas.

## LA LIGA DEL DESCONCIERTO DE AMÉRICA

La miniserie *Legends*, escrita por **Len Wein** y **John Ostrander** y dibujada por **John Byrne**, fue la carta de presentación de las nuevas series y el nuevo universo que se creaban tras *Crisis*, ocho meses tras la finalización del evento. Concretamente las series protagonizadas por Escuadrón Suicida, Flash, Wonder Woman y la Liga de la Justicia Internacional. En paralelo a *Legends* terminaba la serie original de la Liga de la Justicia de América con el desmantelamiento de la conocida como Liga de la Justicia de Detroit, un grupo de personajes segundones y sin carisma que pretendía imitar el estilo de la Patrulla-X o los Nuevos Titanes. De nuevo se aceptaba implícitamente que todas las aventuras publicadas del grupo habían sucedido, pero había dos grandes problemas: aunque ambos habían sido fundadores del grupo de Tierra-Uno, Superman nunca había sido miembro en este nuevo universo (porque de ser así John Byrne lo hubiese establecido en *Man of Steel*) y Wonder Woman aún





menos porque acababa de llegar a Estados Unidos. Esto era corroborado en el 2º volumen de *Historia del Universo DC*, donde la formación inicial del grupo la componían el Detective Marciano, Aquaman, Flash, Green Lantern y Batman. Se le podría haber pedido un salto de fe (total, uno más) al lector veterano para que obviara la ausencia de Superman y Wonder Woman pero, como en el caso de la Legión de Superhéroes, el staff editorial pensaba que había que buscar una solución, y la encontraron de una forma a la vez lógica e inesperada.

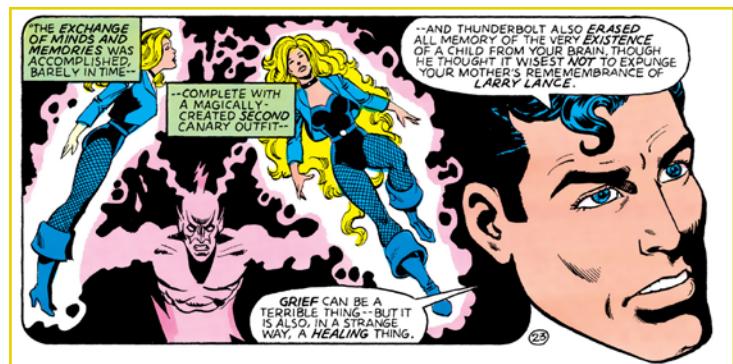
## CANARIO NEGRO AL RESCATE

La historia de **Canario Negro**, incluso sin *Crisis* de por medio, es de lo más alambicada. De hecho, *Crisis* la arregló y para bien. Creada en 1947 como Dinah Drake por **Robert Kanigher** y **Carmine Infantino** al más puro estilo de las *femme fatale* de **Milton Caniff**, se convirtió en el segundo miembro femenino de la Sociedad de la Justicia. Ya en los 60 participó en las sucesivas Crisis hasta que su marido, el policía Larry Lance, fue asesinado por la estrella viviente Aquarius en el antes citado #74 de *Justice League of America* (septiembre de 1969, **Denis O'Neil** y **Dick Dillin**). Rota por la

pena decidió mudarse a Tierra-Uno y entrar como miembro en la Liga de la Justicia, siendo el primer personaje miembro de Sociedad y Liga y además el segundo miembro femenino en ambos grupos tras las respectivas Wonder Woman. Poco tiempo después Canario Negro inició un romance con Flecha Verde que, con sus más y sus menos, ha durado décadas.

Y precisamente el paso del tiempo se convirtió en el enemigo de la superheroina al ser un personaje con sus raíces en los años 40 y haber envejecido en tiempo real. Para principios de los 80 Canario Negro rozaba los 60 años, lo cual desmentía su aspecto juvenil. En 1983 **Roy Thomas** y **Gerry Conway** dieron con una solu-

ción. En los años 50, contaban, la pequeña hija de Laurel Lance y Dinah Drake fue maldecida con un grito sónico de alto poder destructivo por su enemigo Wizard. Incapaces de curarla, Thunderbolt mantuvo a la pequeña Dinah en animación suspendida y, para evitarle el sufrimiento de saber que su hija estaba en coma a la espera de una cura a su afición, el genio de la Quinta Dimensión le hizo creer que su hija estaba muerta, que todo el mundo sabe que así se sufre menos, mejor que parezca muerta que con una esperanza de curación. En la aventura *Crisis en la dimensión Thunderbolt* del #220 de *Justice League of America*, la Liga y la Sociedad se unían para rescatar a la joven Di-





Todo esto ya ha pasado, y volverá a ser contado... y cambiaremos lo que nos moleste.

nah, que había crecido físicamente, pero no mentalmente, lo que les dio la brillante idea de trasladar la mente de Dinah Drake a la de Dinah Lance, porque todo el mundo lo sabe, lo que no haga una madre por su hija... En fin...

Por suerte este desaguisado tan éticamente cuestionable tuvo un arreglo muy sencillo y brillante gracias a las *Crisis*. El #50 de *Secret Origins* (agosto del 90, **Alan Brennert** y **Joe Stanton**) contaba que Dinah Drake fue miembro de la Sociedad de la Justicia en los años 40 y que su hija lo fue de la Liga de la Justicia. Tan sencillo como eficaz. De hecho, Dinah Lance era miembro fundador de la Liga tal y como narraba **Peter David** junto a **Eric Shanower** en el #32 de *Secret Origins* (noviembre de 1988). Este número era una nueva versión del #9 de *Justice League of America* (febrero de 1962) que contaba el origen del grupo, con Canario Negro tomando el papel de Wonder Woman y obviando la presencia de Batman y de Superman (que aparece en una viñeta, pero

no interactúa con los fundadores de la Liga). Ya en 1998 **Mark Waid** y **Barry Kitson** continuaron en *JLA Year One* la historia del #32 de *Secret Origins* incidiendo en el papel de Canario Negro en la primera versión de la Liga, y que también formó parte de la Liga de la Justicia Internacional surgida de *Legends* y creada por **Keith Giffen**, **JM De Matteis** y **Kevin Maguire**, una Liga que intentaba mostrar las distintas facetas del nuevo universo DC: un Green Lantern, personajes del Cuarto Mundo como Mr. Milagro, un par provenientes de la Charlton como Blue Beetle y Capitán Atom, el Capitán Marvel de Fawcett, el clásico de la casa Detective Marciano, uno originario de Tierra-2, el Doctor Fate, un Rocket Red soviético y Batman, un favor de su editor **Denny O'Neil** a la nueva serie. Las oficinas editoriales de Superman y Wonder Woman no quisieron que sus personajes, inmersos en su renacimiento, formaran parte de esta Liga.

**Wonder Woman** perteneció durante un número a la Liga de la Justi-

cía en su versión europea en el #1 de *Justice League Europe* (abril de 1989). En la continuidad de Nueva Tierra, Superman fue por primera vez miembro oficial de la Liga de la Justicia durante el periodo en que la guionizó **Dan Jurgens** sustituyendo a Keith Giffen y JM De Matteis, concretamente a partir del #61 de *Justice League America* (abril del 92). Tras la muerte de Superman en febrero de 1993, Wonder Woman se unió de manera regular al grupo. En 1994, y durante *Hora Cero*, se reveló que un personaje llamado Triumph fue fundador de la *JLA*, pero había desaparecido sin dejar rastro ni recuerdo, todo esto seis años antes del Vigía de Marvel. El personaje era un intento de introducir un reemplazo de Superman en la Liga clásica, pero tuvo poco recorrido.

## PERO ¿QUIÉN PUÑETAS ES DONNA TROY?

**Wonder Girl** fue creada como versión juvenil de Wonder Woman en 1958, el análogo al Superboy de *las*



Donna cambiando de traje coincidiendo con cambios mentales (adolescente primero, y adulta después).

aventuras de Superman cuando era muchacho que decían en Novaro. Incluso hubo una bebé Wonder Woman, Wonder Tot, y en varias historias las tres aparecían a la vez debido a un poder de su madre, la reina de las amazonas Hipólita, que permitía semejante prodigo. Esta alambicada versión se desechó a mediados de los 60 cuando una nueva Wonder Girl se unió a Robin, Aqualad y Kid Flash en el grupo de sidekicks creado en 1965 por **Bob Haney y Bruno Premiani**, los Nuevos Titanes. La duda era si se trataba de una joven Diana desplazada en el tiempo o una persona independiente. Lo único cierto es que llamaba mamá a la reina Hipólita. La duda se despejó en 1969 en *Teen Titans* #22, donde nada menos que un jovencísimo **Marv Wolfman y Gil Kane** contaron que fue rescatada siendo un bebé por Wonder Woman de un edificio en llamas, y al no encontrar a su familia la llevó a Isla Paraíso donde se crió como su hermana. Ya adolescente, y con poderes conferidos por el Rayo Púrpura de las amazonas, y tomando Donna Troy como nombre civil, Wonder Girl siguió a su hermana adoptiva al Mundo del Hombre. En ese mismo número de *Teen Titans*, Donna sustituía su traje, muy similar

al de Wonder Woman, por el mítico mono rojo

Años después, y en una de las mejores historias jamás publicadas por DC, **Marv Wolfman y George Pérez** crearon *¿Quién es Donna Troy?* para el #38 de *The New Teen Titans* (enero de 1984), donde Robin investigaba los orígenes humanos de Donna, su verdadera familia y las circunstancias de sus primeros años. Misterio resuelto. Hasta que llegaron las *Crisis*.

A estas alturas ya nos sabemos la película post-Crisis: cuando Wonder Woman llegó a Estados Unidos los Titanes llevaban años funcionando con una Wonder Girl a la que ella no podía haber rescatado del fuego ni adoptado como hermana. Tocabía buscar un nuevo origen y los encargados fueron de nuevo Marv Wolfman y George Pérez.

En la saga *¿Quién es Wonder Girl?*, entre los #50 al #54 de la rebautizada como *New Titans*, se contaba cómo Donna era rescatada del incendio por Rhea, la Titán mítica, madre de Zeus, Hades y Poseidón. La niña, junto a otros huérfanos de diversos planetas, fue entrenada como semidiosa y, con su memoria borrada, reenviada a la Tierra para hacer el Bien, donde se convirtió en miembro de los Titanes. Lo de llamarse Wonder Girl era pura

casualidad. En el #55 Donna cambió su nombre a Troia y adoptaba un traje que demostraba una vez más que el diseño de vestuario no era precisamente el punto fuerte del gran George Pérez.

Parecía que el problema del origen de Donna Troy estaba resuelto, pero siempre podemos confiar en que **John Byrne** se apañe para complicar las cosas. En 1996 creó una nueva **Wonder Girl**, Cassandra Sandsmark, y además contó que Donna era un doble de Wonder Woman creado por la hechicera Magala con un espejo mágico para que Diana tuviese una compañera de juegos. Así de triste. Además, Byrne convertía a Diana en una diosa olímpica, lo que empujaba a su madre a ser la nueva Wonder Woman, tanto como miembro de la JLA como de la JSA viajando en el tiempo, lo cual serviría para explicar la presencia de una Wonder Woman en los años 40, pero al precio de volver a retconear todo el pasado de DC. Al final nadie hizo demasiado caso, y menos mal.

Ya en 2005 **Phil Jiménez**, un enamorado del personaje, intentaba arreglar el desaguisado revelando que Donna recordaba diferentes orígenes debido a la intervención del vilano Ángel Oscuro, que mandaba su



En los viejos, buenos tiempos los héroes luchaban por América y la democracia, y les pagaban con rayos antienvejecimiento para que siguieran la lucha y no se pudieran jubilar.

alma para que se reencarnase en diversos mundos del Multiverso. Espera... ¿Multiverso?... Quizás nos estamos adelantando un poco. Volvamos hacia atrás, a los años 40.

## LA SOCIEDAD DE LA JUBILACIÓN

El encaje de la **Sociedad de la Justicia** en el universo post-Crisis era muy sencillo: era un grupo que había actuado en los años 40 y sus aventuras, tanto las publicadas en los 40 como las del revival de los 70 a cargo de Paul Levitz y Roy Thomas en títulos como *Adventure Comics*, *All Star Comics* o *All Star Squadron* (un grupo que englobaba a todos los héroes DC de los 40) eran canon y las diferentes Crisis no se daban entre Tierras, sino que simplemente eran encuentros de Sociedad y Liga. El problema era cuando empezabas a rascar un poco. Por supuesto no había Batman, Robin, Superman, Aquaman, Wonder Woman o Aquaman en los años 40 de Nueva Tierra, lo cual no solo creaba inconsistencias en 45 años de historias de la Sociedad, sino que originaba problemas en el presente en el que se publicaba ***Infinity Inc.***, protagonizada por descendientes de los héroes de la Edad de Oro, siendo el

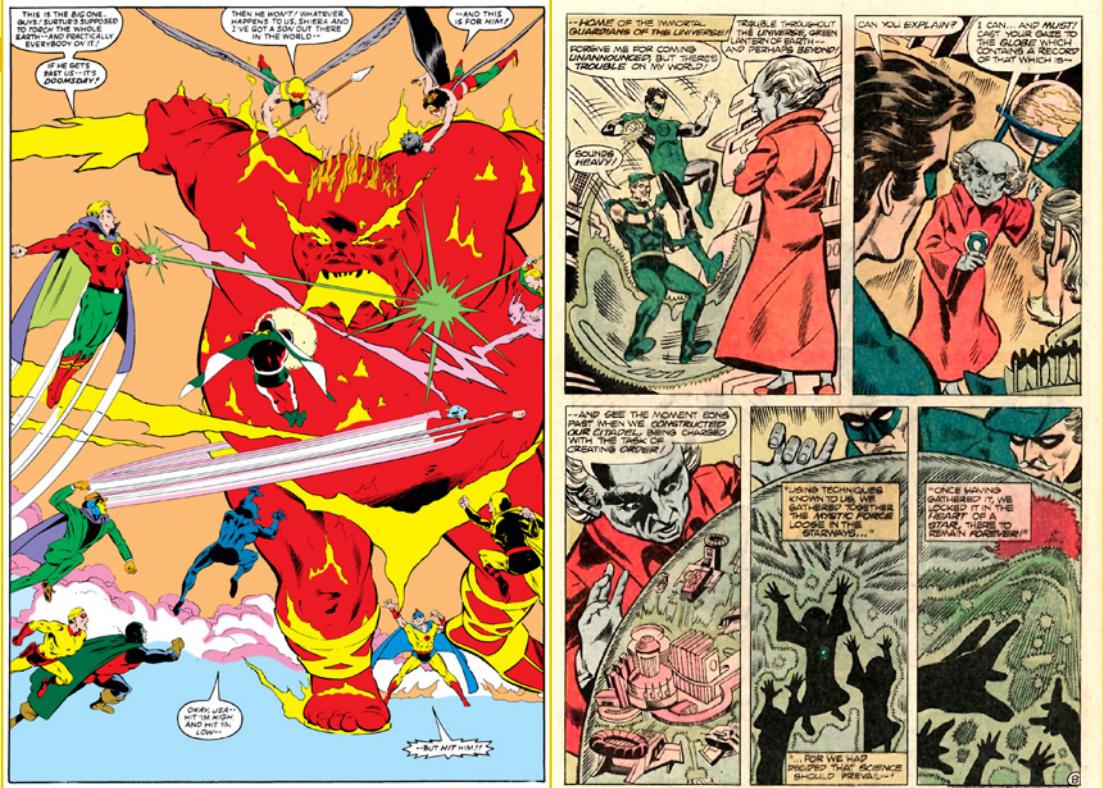
caso más notable el de Fury, la hija de la Wonder Woman de Tierra Dos, que ya no podía ser hija de un personaje que no existía.

**Roy Thomas**, un apasionado de la Edad de Oro, intentó buscar solución con la serie ***Young All Stars***, coescrita con su mujer Dann y con ilustraciones de **Michael Bair** a partir de junio de 1987. La serie, enclavada en los 40, estaba protagonizada por personajes que ocupaban el lugar de los personajes desaparecidos. De nuevo se le pedía al lector que releyera las aventuras antiguas sustituyendo los personajes desaparecidos por estos nuevos. Algunos eran personajes clásicos como Neptune Perkins, que reemplazaba a Aquaman, o Dan The Dyna-Mite, por Robin. El resto eran de nueva creación: Iron Munro (Superman), Flying Fox (Batman) y Fury, que no solo ocupaba el lugar de Wonder Woman sino que era ahora la madre de la Fury de ***Infinity Inc.***, personaje al cual, por cierto, **Neil Gaiman** dio muy buen uso en *Sandman*.

A pesar de estos parches de retrocontinuidad había un tema insoslayable al que se había intentado dar solución apenas un par de años antes: el paso del tiempo. Desde el momento en que estos personajes te-

nían enclavado su origen en los años 40 y no en un punto indeterminado varios años anterior a la fecha de publicación del cómic (lo que se da en llamar Escala Temporal Deslizante), los personajes envejecían en tiempo real. En 1984 todos rondaban los setenta años y Roy y Dann Thomas aparecieron una vez a la retrocontinuidad. El Annual #3 de ***All Star Squadron*** (septiembre de 1984) enfrentaba en 1941 a la Sociedad y otros héroes de la época contra el villano mágico Ian Karkull. En la batalla final eran irradiados por energías arcanas que les provocaron un envejecimiento ralentizado, con lo que los héroes aparecían en los años 80 unos treinta saludables años.

Pero rejuvenecidos o no, la Sociedad de la Justicia sobraba en la Nueva Tierra. Cuando hemos narrado los esfuerzos de los Thomas en 1987 por parchear la continuidad del grupo con *Young All Stars* hemos dejado para este momento contar que la Sociedad ya no existía. Tan pronto como en julio del 86, solo cuatro meses tras *Crisis*, eran los Thomas los que contaban ***Los últimos días de la Sociedad de la Justicia***. La historia empezaba con el entierro de Robin y la Cazadora de



La Sociedad tratando de jubilarse y los Guardianes tratando de controlar la magia.

Tierra-Dos. Enterraban a dos personajes que realmente nunca habían existido pero que ellos recordaban (aún). En el funeral los miembros del grupo eran conscientes, al igual que la editorial que los publicaba, que eran redundantes en el presente, por lo que decidían desbandarse. Sin embargo, un plan pergeñado por Hitler en sus días finales les lanzaba a 1945 y de allí a enfrentarse al Ragnarok junto a los dioses nórdicos en un eterno ciclo para evitar la destrucción del mundo.

Los héroes no estaban, pero su legado sí. En *Historia del Universo DC* se lee en la presentación de la Liga de la Justicia: *Esta era la Edad de Plata de los Héroes y algunos de ellos se unieron para luchar contra el mal tanto en la Tierra como en las estrellas. Inspirados por las hazañas de la Sociedad de la Justicia, estos jóvenes héroes se convirtieron en la Liga de la Justicia.* De esta manera se asumía que la Sociedad de la Justicia adoptaba el tradicional papel de Superman como inspirador moral del resto de superhéroes.

Pero presentes o ausentes, el encaje de algunos de estos personajes en la nueva cronología seguía dando quebraderos de cabeza. Hubo algunas soluciones brillantes, como en el caso de la **Cazadora**, Helena Wayne, la hija de Batman y Catwoman de

Tierra-Dos, que simplemente murió en las Crisis y fue reemplazada por un nuevo personaje, Helena Bertinelli. Otros personajes como Wildcat, Hourman o Doctor Midnite fueron sustituidos por versiones más jóvenes en esta Nueva Tierra.

Había sin embargo dos personajes que merecen apartado propio, **Green Lantern** y **Hawkman**. Sobre todo, Hawkman. Por supuesto, vamos a empezar con Green Lantern.

## MAGIA, CIENCIA Y ALAN SCOTT

A finales de los 70 a **Dennis O'Neill** le molestaba que hubiese dos héroes llamados Linterna Verde, de nombres Alan Scott y Hal Jordan, ambos con un anillo de poder (uno mágico y el otro cósmico) que se recargaban con una linterna realizando un juramento similar y que tenían, respectivamente vulnerabilidad ante la madera y el color amarillo. Daba igual que estuviesen en distintos universos, aquello tenía que estar conectado de alguna manera y en los #111 y #112 del volumen 2 de **Green Lantern** (enero de 1979) lo explicaba: en el origen de los tiempos los Guardianes de Tierra-Uno intentaron encerrar la caótica magia del universo en una piedra llamada Corazón Estelar, uno de cuyos trozos viajó de Tierra-Uno

a Tierra-Dos y era la base con la que un ocultista chino del siglo I fabricó la lámpara que ya en el siglo XX era encontrada por Alan Scott. Este origen ligaba a los Guardianes con Scott que, sin saber nada de los Green Lantern Corps, adoptaba un nombre y aspecto similares seguramente influido subliminalmente por el origen de la lámpara. Además, encajaba bien en el universo único post-Crisis al obviar el cambio de universo del Corazón Estelar.

Siendo así, el párrafo anterior no entraría en este artículo al contar una adaptación coherente al nuevo universo, pero lo que viene es un ejemplo del ansia sobreexplicativa de los guionistas. En **Green Lantern** vol. 3 #19 (diciembre del 91), **Gerard Jones** contaba la historia de Yalan Gur, un Green Lantern del siglo X a cuyo anillo los Guardianes eliminaron la impureza que le hacía vulnerable al color amarillo. Como consecuencia, Yalan Gur se volvió tan poderoso que se corrompió y conquistó y esclavizó China, y los Guardianes le añadieron al anillo una impureza que le hacía vulnerable a los palos de madera de los lugareños. Al morir en la Tierra, el poder de la linterna de Yalan Gur se combinó con la linterna proveniente del Corazón Estelar y le transmitió la vulnerabilidad a la madera. Como ve-



Esto es lo que pasa cuando eres malo, que te pegan un palo. ¿Te acuerdas cuando tenías una familia? Pues nunca pasó.

mos, los guionistas no se cortan en gastar páginas y páginas en explicar hasta el más mínimo detalle. (Como curiosidad, se supone que Yalan Gur es el Green Lantern que aparecía en la escena inicial de la Justice League de Zack Snyder).

## ¡LA SERIEDAD DE SHAZAM!

En 1953 DC consiguió que **Fawcett Comics** dejase de publicar el **Capitán Marvel** por su supuesto parecido con Superman. El personaje estuvo 20 años sin ser publicado hasta que el entonces editor de DC, **Carmine Infantino**, aconsejado por Jack Kirby, adquirió los derechos, que no la propiedad, del Capitán y todos sus personajes. Unos años antes Marvel, aprovechando este lapso de tiempo, consiguió registrar la marca *Captain Marvel*, lo cual obligó a DC a titular la nueva serie del personaje como *Shazam!* con el subtítulo *El Capitán Marvel original* que, tras 14 números y por la presión legal de Marvel, fue sustituido por *El mortal más poderoso del mundo*.

La nueva serie se inició en febrero de 1973 y la escribía **Dennis O'Neill** con dibujos del creador gráfico del personaje en 1940, **C.C. Beck**, y mantenía el estilo desenfadado de la serie

original, de la que era sucesora directa, explicando que la Familia Marvel había sido mantenida en animación suspendida por el villano Sivana. Los Marvel habitaban su propia Tierra-S y aunque su serie solo duró 35 números, sus personajes se prodigaron en otras series DC, hasta que llegó *Crisis* y lo cambió todo.

La primera aparición del Capitán Marvel de Nueva Tierra se produjo en la miniserie *Legends* donde se integraba como miembro de la Liga de la Justicia. No había ni rastro del resto de personajes de la Familia Marvel, ni hermana, ni amigo con discapacidad motriz, ni amigo tigre antropomorfo. El personaje sufría un proceso de simplificación similar al de Superman y aunque seguía siendo un buenazo ingenuo, se contagaba de la seriedad de los 80 en la miniserie de 4 números *Shazam! The New Beginning* (abril a julio de 1987). Cuando **Roy Thomas** fue contratado por DC en 1981, se aseguró la exclusiva de trabajar con los personajes de la Sociedad de la Justicia y la familia Marvel, así que junto a su mujer Dann escribió la miniserie dibujada por **Tom Mandrake**. Aquí Billy Batson seguía siendo un huérfano al que el viejo mago Shazam confería poderes al gritar su nombre, pero tenía detrás

una trágica historia como huérfano adoptado por su tío Sivana, que había matado a sus padres para quedarse con la herencia.

Thomas quiso darle a la serie regular del personaje un enfoque radical que convertía a los niños protagonistas en unos punkis, algo que no acabó de agradar a la editorial. Aquejó acabó con la salida de Thomas en 1989. **John Byrne** fue anunciado como nuevo creador de esa serie con la promesa de hacer (oh, sorpresa) una vuelta a los orígenes, pero tampoco se publicó ningún número. A pesar de que parecía que no había manera de explotar al personaje, DC lo compró en 1991, justo para que **Jerry Ordway** creara la novela gráfica *The Power of Shazam!*, que volvía a contar el origen del personaje como hijo de dos arqueólogos asesinados por su ayudante Theo Adam, el futuro Black Adam. (En la Edad de Oro los padres morían en accidente de tráfico y Billy era un huérfano que pasaba lo peor de la Gran Depresión). La historia de Ordway borra de la continuidad el trabajo de Roy Thomas, aunque respetaba lo sucedido en *Legends* y como miembro de la Liga de la Justicia. En esta Nueva Tierra hasta los personajes sin supuestas contradicciones por su relación con

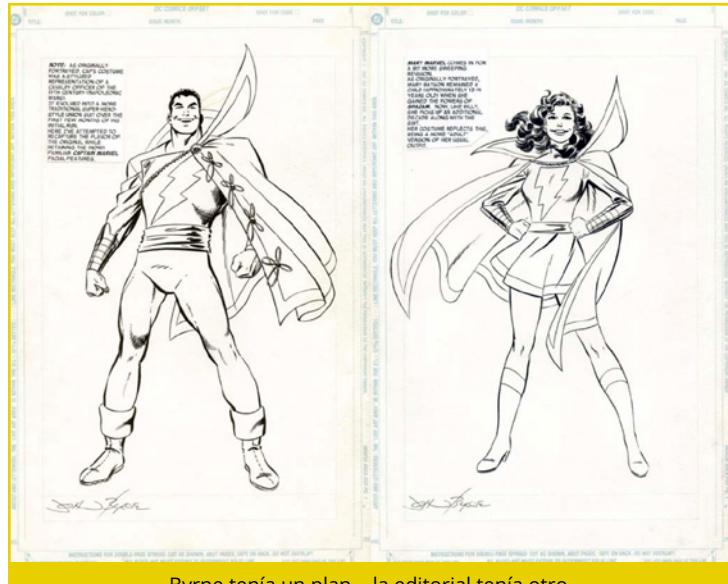
universos anteriores tenían problemas de continuidad.

## HAWKMAN DESPLUMADO

Possiblemente uno de los personajes con la continuidad más descolocada por *Crisis* fue **Hawkman** y, de su mano, su mujer **Hawkgirl**. Hawkman apareció por primera vez en *Flash Comics #1* (enero de 1940) de la mano de **Gardner Fox** y **Dennis Neville** como Carter Hall, un investigador científico que recibe una daga del Antiguo Egipto de un amigo, y al tocar el arma recuerda una vida pasada como el Príncipe Khufu, asesinado con dicha daga junto a su amada Shiera por el malvado Hath-Set. Pronto conocía a la reencarnación de su amor y de su enemigo y se hacía un traje con alas que volaba gracias al metal Ninth.

El Hawkman de Tierra-Uno fue creado por **Gardner Fox** y **Joe Kubert** en el #34 de *The Brave and the Bold* (marzo de 1961) como un oficial de policía del planeta Thanagar llamado Katar Hol enviado a la Tierra con su esposa Shayera para capturar a un criminal de su planeta, decidiendo que aquí se vive mejor y camuflándose entre la población civil como Carter Hall, curador de un museo. Con el tiempo llegaron a ser miembros de la Liga de la Justicia de América. De nuevo teníamos la contraposición entre lo místico-mágico en la Edad de Oro y la ciencia ficción de la Edad de Plata.

*Crisis* no afectó a ninguna de las dos versiones, pero aunque la mayoría acepta que dos versiones multiversales del mismo personaje tengan muchas características diferentes y no estén relacionados, eso cambia cuando los personajes pertenecen a la misma línea temporal. De repente todo son preguntas: ¿Qué tiene que ver un científico reencarnado de un príncipe egipcio con un policía extraterrestre? ¿Por qué los trajes eran tan parecidos a pesar de sus diferentes orígenes? ¿Por qué los nombres se parecían tanto? Todo eran preguntas, pero DC no daba respuestas. Al fin y al cabo, Carter Hall no estaba en condiciones de protestar porque estaba peleando en bucle con Surtur junto a la Sociedad de la Justicia. Los Hol siguieron pululando por la Nueva Tierra, incluyendo una breve instancia en la Liga de la Justicia Internacional, hasta que la editorial



Byrne tenía un plan... la editorial tenía otro.

aceptó la propuesta de **Tim Truman** para la miniserie en formato Prestigio ***Hawkworld*** (agosto a octubre de 1989), que suponía un reboot en toda regla del personaje y ya sabemos que en el universo DC siempre se cumple la ecuación reboot=lio.

La miniserie transcurría totalmente en Thanagar y contaba la caída en desgracia y redención del joven policía Katar Hol, que hacía equipo con su compañera Shayera. El relato implicaba que ambos nunca habían ido a la Tierra hasta ese momento, con lo que de ninguna manera po-

dían haber sido miembros de la Liga de la Justicia de América ni haber conocido a Carter y Shiera Hall ni haber pertenecido a la Liga de la Justicia Internacional. DC volvió a invocar a la retrocontinuidad creando una versión de un personaje pre-Crisis, Fel Andar, un soldado thanagariano líder de una invasión de la Tierra.

El nuevo Fel Andar apareció por primera vez en el #22 de la serie regular *Hawkworld* (abril de 1992) creada tras el éxito de la miniserie de Tim Truman y realizada por **John Ostrander** y **Graham Nolan**. Se-





Los halcones originales y los descendientes.

gún esta historia, Carter y Shiera, los Hawkman originales, también habían sido miembros de la Liga de la Justicia de América, así que de nuevo el lector se veía en la tesitura de releer las historias clásicas de DC cambiando a un personaje por otro: todo lo que había hecho el Katar Hol de Tierra-Uno resultaba que lo hacía Carter Hall en Nueva Tierra. De esta manera se cubría todo lo que sucedía hasta el momento en que la Sociedad de la Justicia se perdía en el Ragnarok. Quedaba un hueco entre ese suceso y la llegada a la Tierra del Katar Hol y Shayera Thal al finalizar la miniserie de *Hawkworld*, y ahí entra- ba Fel Andar, un agente durmiente thanagariano que, aprovechando que Carter Hall no estaba, se presentaba a sí mismo como hijo del héroe, y hacía creer a una terrestre, Sharon Parker, que era Hawkwoman. Este Hawkman, propiamente Hawkman II en Nueva Tierra, sería por ejemplo el Hawkman miembro de la Liga de la Justicia Internacional. Cuando era descubierto por Sharon, se veía obligado a huir a Thanagar, no sin antes

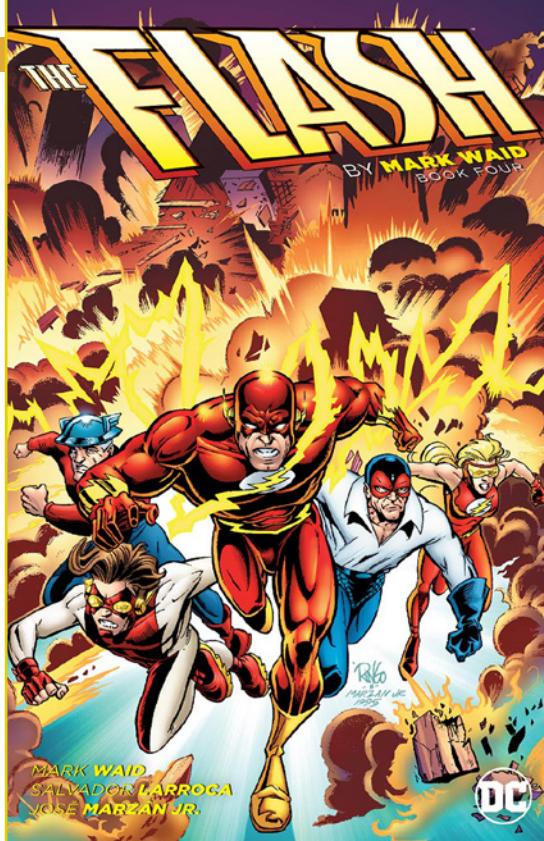
asesinarla por su traición. A partir de ese momento, Katar y Shayera serían Hawkman III y Hawkwoman II de la Nueva Tierra... hasta la vuelta de los Hall junto a la Sociedad de la Justicia en 1992. Los Hall y Katar se encontraron y se reveló que el padre de Katar también había estado de incógnito en la Tierra, se había hecho amigo de los Hall y se había inspirado en ellos para crear la fuerza policial de Hombres Alados de Thanagar. Además, la madre de Katar resultaba ser una terrestre de etnia cherokee (*Hawkman* vol 3 #6, febrero de 1994, John Ostrander y **Steve Lieber**).

Al fin parecía que todo cuadraba, pero DC no podía dejar tranquilos a los personajes y se aprovechó el evento **Hora Zero** para fundir a Carter, Sheira y Katar en un ser que era el avatar de un Dios Halcón extradimensional. Aquel invento duró poco, hasta que este nuevo Hawkman se volvió loco y fue enviado al Limbo por el Detective Marciano y el mago Arion en *Hawkman* vol 3 #33 (junio de 1996, **Christopher Priest** y **Mike Collins**). Y allí, en el Limbo, quería DC

que permanecieran todos los Hawks hasta que años después **Geoff Johns** reintrodujo a Carter Hall (JSA #23, junio de 2001) e hilvanó de manera primorosa todas sus versiones usando como excusa el origen de Hall como príncipe egipcio reencarnado múltiples veces y borrando de paso la presencia de Fel Andar de la continuidad. También Katar sería una reencarnación del príncipe Khufu, lo que implicaría que durante cierta época hubo dos reencarnaciones simultáneas.

## EL LEGADO DE FLASH

Quince meses pasaron tras *Crisis* para que hubiese una nueva serie de **Flash**, protagonizada por el antiguo Kid Flash, **Wally West**. Mucho menos poderoso que su difunto tío Barry Allen y con una vida personal complicada e interesante, sus primeras aventuras fueron narradas por **Mike Baron** y **Jackson Guice**. La motivación de Wally West era honrar la memoria de su tío, que había sacrificado su vida en las Crisis... A ver, un mo-



mento, si se suponía que, como en el caso de Supergirl, si habías muerto en las Crisis, nadie te recordaba en el nuevo universo, ¿cómo podía querer Wally honrar una memoria que no existía? ¿Por qué Kara Zor-El no era recordada y Barry Allen sí? (De hecho ¿por qué es Kara Zor-El y no Kara-El, o por qué Kal-El no era Kal Jor-El?).

El tema de por qué Barry Allen sí es recordado se obvió porque el personaje representa lo mejor de la Nueva Tierra post-Crisis, el concepto de legado entre personajes de distintas épocas. Que Barry Allen homenajease a Jay Garrick y, a su vez, Wally hiciese lo propio con Barry era algo realmente bonito y estimulante. Las relaciones entre personajes de diversas épocas dieron lugar a algunas de las mejores historias de los años 90. Por ejemplo, los 67 números de *The Flash* que escribió **Mark Waid** entre 1992 y 1997 y que se suele marcar como el inicio del fin de la época *grim and gritty* del cómic de superhéroes, también conocida como época Image. O los 90. En el *Flash* de Mark Waid convivían varias generaciones de velocistas, desde el veterano Jay Garrick al jovencísimo Bart Allen. Otro ejemplo de buen uso del concepto del legado es la serie *Starman* (1994-2001) de **James Robinson**.

El concepto de legado es consustancial a DC y le distingue del resto de editoriales, donde siempre parece funcionar peor. En DC siempre ha sido visto de lo más normal que un personaje en ciertas circunstancias abandone su papel y sea sustituido por otro personaje, algo que prácticamente le ha pasado a la totalidad de los personajes principales en algunos momentos de su historia editorial y que sería mucho más complicado en una situación multiversal pre-Crisis donde, de hecho, este tipo de historias siempre eran etiquetadas como *sueños* o *imaginarias*.

## DE UNIVERSO EN UNIVERSO HASTA EL MULTIVERSO FINAL

Parafraseando a **Carlos Pacheco**, *Crisis en Tierras Infinitas* había convertido un multiverso sencillo en un universo complicado, tan complicado que muchos de los esfuerzos de sus autores se dedicaban a encajar y rescribir decenas de historias que no encajaban en continuidad y se contradecían. En 1994 había tal disenso en la continuidad que la editorial se sintió obligada a editar *Hora Cero: Crisis en el Tiempo* realizada por **Dan Jurgens**. Parallax, el villano de la historia, intentaba recrear el multiverso,

y la pelea final daba como consecuencia un Big Bang que crea un universo sin (supuestamente) los problemas de continuidad acumulados en los ocho años anteriores, o hacía cambios en los orígenes de los personajes: por ejemplo, Joe Chill ya no era el asesino de los padres de Bruce Wayne ni Selina Kyle tenía un pasado como prostituta y se creaba una nueva Legión de Superhéroes. Más que arreglar nada, se aprovechaba para hacer cambios sin tener que dar ninguna explicación más allá de ser producto del renacimiento del universo (y del capricho de los autores).

A pesar de que la política del universo único parecía inamovible para DC, muchos autores tenían el gusano de revisitar el multiverso, como el **Grant Morrison** de 1990, que en *Animal Man* implicaba que seguía existiendo desde el momento en que el protagonista visitaba un universo paralelo en el que se encontraba con el propio Morrison e introducía el Limbo como un lugar *real*, un lugar al que iban los personajes que nadie usaba en sus historias. Mejor aún, mediante los personajes del Psico-Pirata (demente por ser el único que recordaba el Multiverso pre-Crisis) y el físico Hightower, dejaba caer que los personajes borrados tras las



Crisis aún seguían existiendo en las historias que habían protagonizado en el pasado. El mensaje era claro: todo seguía siendo válido, lo borrado y lo no borrado.

El propio Morrison y **Mark Waid** introdujeron la idea de Hipertiempo, que apareció publicada por primera vez en el #2 de *The Kingdom* (febrero del 99) como una corriente de líneas temporales paralelas que eventualmente se cruzan entre sí creando cambios antes de separarse. Según los autores esto serviría para explicar los problemas de continuidad: serían cambios accidentales provocados por el choque con otra realidad. Si Fel Andar aparecía como una anomalía en la historia de Hawkman era por un choque con una línea temporal en la que Fel Andar existía. Los cambios podían ser factuales o esenciales: podías explicar que el oscurecimiento del universo DC era consecuencia de su interacción con los universos de *El Señor de las Noces* de Miller o *Watchmen*: los personajes no se mezclaban, pero un universo influía en el otro. O si Batman se enfrentaba a los Predators, unos seres que no son consustanciales al universo DC, era porque la línea temporal de los Predators se unía durante unos días a dicho universo creando una amalgama en la que ambos personajes existían. Y sí, el universo

**Amalgam** que fundió a los héroes Marvel y DC sería producto del Hipertiempo. Ya en el año 2000, **Morrison** realizaba junto a **Frank Quitely** **JLA: Tierra-2**, donde el supergrupo se enfrentaba a una versión del Sindicato del Crimen proveniente de un universo paralelo de antimateria. Esta historia era canon, e implicaba que había un universo paralelo al de Nueva Tierra. Al menos uno.

Y no nos podemos olvidar de la línea **Otros Mundos**, historias de los personajes de la compañía enclavadas en épocas y contextos no convencionales de las que no se discutía su naturaleza o su existencia. Eran historias sin más y a nadie se le ocurría buscar una explicación cosmológica para la existencia de esos mundos, pero en el ínterin todo el mundo pensaba que eran mundos paralelos, pero sin posibilidad de intercomunicación. Había un multiverso ahí fuera, pero nadie se atrevía a confirmarlo. Más aun cuando DC compró **Wildstorm** a finales de siglo y empezó a publicar series enclavadas en ese universo.

En 2004 **Jeph Loeb** escribió **Retorno a Krypton** en las series de Superman, intentando volver a los conceptos pre-Crisis. Era un ejemplo más de que los autores de DC tenían ganas de jugar con los conceptos previos a 1985. A partir de ahí los aconteci-

mientos se precipitan: en **Crisis Infinita** (2005) y de la mano de **Geoff Johns**, Superman de Tierra-2, Superboy de Tierra-Prime y Alexander Luthor de Tierra-Tres intentaban recrear el brillante multiverso pre-Crisis en contraposición al oscuro y corrupto universo de la Nueva Tierra (toma metadisco), se recreaban varias de esas Tierras que se colapsaban de nuevo y crean una nueva versión (¿la tercera?) de Nueva Tierra. En paralelo, la Edición Compendium de *Crisis en Tierras Infinitas* clasificaba las tierras pre-Crisis asumiendo que todas las historias *imaginarias* (esto es, no canónicas) de la Edad de Plata ocurrían en algún universo paralelo.

En la estupenda secuela de *Crisis Infinita* 52 la revelación final era la existencia de 52 universos paralelos creados en el evento anterior. Aunque **Crisis Final** (2008) tiene que ver (creemos) con Darkseid intentando destruir la realidad y aparecen los Monitores (uno por universo, se supone), la historia tiene poco que ver con el espíritu rebooteador de sus precuelas. Este espíritu sí que es central en **Flashpoint** (2011), donde el recién resucitado Barry Allen dañaba la corriente temporal y daba lugar al multiverso New 52 (2012), donde, ahora sí, todas las colecciones, aunque llevasen 75 años publicándose, se reenumeraban y todas las historias



Venga, volvemos a empezar y aquí no ha pasado nada, pero todo lo que ha pasado, cuenta.

empezaban desde cero. Bueno, más o menos.

Salvo alguna excepción como el *Action Comics* escrito por **Grant Morrison**, todas las series arrancaban con unos personajes que llevaban unos cinco años de carrera. Superman y Wonder Woman, otra vez, empezaban realmente desde cero, esos cinco años eran una tábula rasa y, hay que decirlo, eran unas versiones bastante antipáticas. Batman y Green Lantern, que eran los éxitos de los últimos años en la empresa, sí que, implícitamente, mantenían los mismos hechos de su continuidad pre-*Flashpoint*, lo que implicaba que Batman había tenido cuatro Robins en 5 años.

Aunque la mayoría de historias de New 52 sucedían en una Tierra central donde había versiones de personajes de **Vértigo** y de **Wildstorm**, también aparecían actualizaciones de lo que antes eran Tierra-Dos y Tierra-Tres. New 52 fue un fracaso que acabó con el lanzamiento de una nueva etapa denominada **Renacimiento** (2016), en el que andaba metido ni más ni menos que el Doctor Manhattan como se vio en el *Reloj del Juicio Final* (2017-2019). Renacimiento creaba una nueva continuidad que duró entre poco y nada. Cada vez que había un evento cós-

mico y un relanzamiento, la continuidad se rehacía: *Noches Oscuras: Metal* (2017) da paso a *Nueva Justicia*, que dura entre 2018 y 2021, *Noches Oscuras: Death Metal* (2020) abre *Frontera Infinita*, que pretendía introducir nuevos personajes que sustituyeran a los personajes veteranos, y *Crisis Oscura en Tierras Infinitas* (2022) a *Amanecer de DC*. En los últimos años DC se ha convertido en un lugar cuyas historias-evento consisten en cataclismos cósmicos encadenados que una y otra vez reinician el universo/multiverso/omniverso, un atropellamiento de reboots que llega a dejar agotado a un lector que ya no sabe en qué terreno de juego se mueve.

Pero el evento más importante para lo que nos ocupa, aunque sea el de menos calidad, es *Convergencia* (2015), donde se produjo el verdadero inicio de la actual DC al establecer que todas y cada una de las Tierras, universos, multiversos, Otros Mundos o historias imaginarias publicados en DC existen y, por tanto, daba carta blanca para poder usar cualquier versión de cualquier realidad o personaje. Simbólicamente, y como consecuencia de *Convergencia*, el Superman antipático de New 52 creado en 2011 era reemplazado por el Su-

perman post-Crisis, el de **John Byrne**, creado en 1986.

En los últimos años DC se ha convertido en un Omniverso, un multiverso de multiversos en el que todo vale. Y, claro, si todo vale es que nada vale. No es ya que ahí entre cualquier historia pasada, sino que ya parece que cada autor tiene su propio universo donde jugar sin preocuparse del universo central, como **Sean Murphy** y su *Caballero Blanco* o **Tom Taylor** y sus zombis y sus caballeros medievales, o **Tom King** con sus maxiseries. Nos encontramos con historias interesantes, pero perdemos la magia de la continuidad y las relaciones entre personajes y, sobre todo, nos preguntamos por la salud mental de un habitante del universo DC al que le cambian la realidad cada dos por tres. O por la salud mental del pobre lector que tiene que entender todo esto. Al final la solución consiste en quedarse con las colecciones buenas, como casi todo lo de Tom Taylor, *Batman/Superman: World's Finest* de **Mark Waid** o el *Nightwing* de **Tom Taylor** y **Bruno Redondo**.

Así es la DC actual, y todo porque a **Marv Wolfman** le molestaban los errores de continuidad de un sencillo multiverso. □

# DC post-Crisis OPERACIONES SECRETAS

por Peter García @ElCuartoMuro

**A** la sombra de relanzamientos más famosos, después de *Crisis en Tierras Infinitas* fueron surgiendo varios que exploraban una parte única del universo DC. En la era de, precisamente, la última crisis de la Guerra Fría, y el intervencionismo cada vez más descarado de la administración Reagan (el asunto de la venta de armas a Irán para financiar la Contrarrevolución sanguinaria en Nicaragua había estallado en 1986), DC adelantó a su competencia por la izquierda a la hora de hacer que sus superhéroes reflejaran el mundo fuera de la ventana, concretamente el de las operaciones secretas del gobierno americano y otros.

El guionista central en todo esto sería un recién llegado llamado **John Ostrander**. Proveniente del seminario y del mundo del teatro antes de los cómics, se había hecho un nombre con la independiente *Grimjack*. Y eso le ganó escribir el primer crossover post-Crisis, *Leyendas*. La carga política ya estaba allí, ya que en la tra-

ma que le dieron, con manipulaciones de **Darkseid** poniendo al público en contra de los superhéroes como pasaba en **Marvel**, se hacía más clara la demagogia de los malos haciendo que resonara con retórica conservadora de la época, y hasta haciendo que el monstruo gigante **Azufre** hablara como un fanático cristiano. Más aún, el dios de la demagogia de **Apokolips**, **Glorioso Godfrey**, usaba el alias de G. Gordon Godfrey, clara referencia a **G. Gordon Liddy**, uno de los responsables del Watergate. Además, aparecía el presidente Ronald Reagan como rostro de todo el fiasco, que se convertiría en un personaje DC recurrente. Pero más importante, durante la saga se presentaba la que sería su creación más famosa, que tendría cabecera propia inmediatamente después, en febrero del 87: el **Escuadrón Suicida**. Con ayuda del editor **Robert Greenberger** y el entintador **Karl Kesel**, cogieron el título de un grupo de aventureros indistinguible de los 50 y le pusieron un nuevo concepto tan simple como

luego imitado: **Doce del Patibulo**, pero con súpers. Es decir, el gobierno americano, que claramente había demostrado que estaba dispuesto a realizar operaciones ilegales, reclutaba supervillanos y les ofrecía comutar sus sentencias a cambio de realizar misiones secretas de las que poder renegar si es necesario. Así, pasarían versiones, con mayor o menos contenido superhumano, de temas candentes de la época: terrorismo islámico, disturbios motivados por tensiones raciales, disidentes políticos en la Unión Soviética o capos de la droga saliendo inmunes fueron los temas que ocuparon el primer año de la serie, llevados con una sensibilidad y realismo muy superior a lo normal en cómics de superhéroes. Lo mismo con la violencia, donde la gente salía herida o moría de manera mucho más realista de lo normal. Cuando las misiones salían mal, y siempre salían mal debido a traiciones, mala información o incompetencia política, no solo algunos reclutas morían (o en el caso del especial con

# TRIAL BY FIRE

IN NORTHERN QUAC.

ARR, WHAT AM I DOIN' HERE,  
ANYWAY FIGHTIN'?  
MY ACRES OFF,  
THAT'S WHAT.  
DON'T KNOW  
WHY I GOTTA STAY UP  
IN THE SUN AINT; I  
AIN'T GONNA MAKE  
THE FLOWERS GROW.  
AM I?



JOHN OSTRANDER - WRITER  
LUKE MCDONNELL - PENCILS  
KARL KESSEL - INKS  
TOMMY TAYLOR - LETTERS  
CARL GIFFORD - COLORS  
ROBERT GREENBERGER - EDITOR



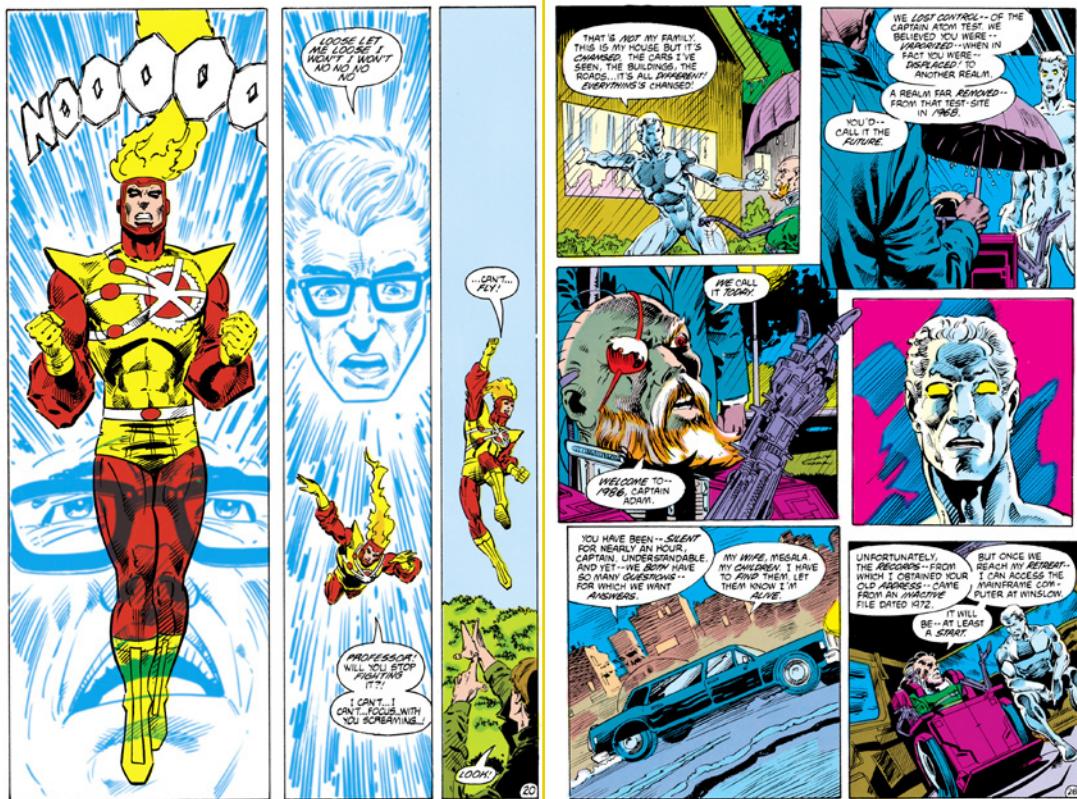
Los primeros operadores y Amanda Waller manteniendo a raya al mismísimo Batman.

la **Patrulla Condenada**, todos ellos), todos los personajes principales sufrían heridas graves en algún momento y tenían que guardar la convalecencia adecuada para ellas. Estos personajes fueron otro de los éxitos de la serie, donde Ostrander cogía a villanos olvidados que no quería nadie y los convertía en estrellas: el mayor fue el francotirador **Deadshot**, villano secundario de **Batman** al que Ostrander dio una compleja moralidad, un estilo apabullante y un instinto suicida, hasta el punto que llegó a darle una excelente miniserie que exploraba el oscuro pasado de su familia. Otro fue el villano de **Flash**, **Capitán Bumerang**, que pasó de ser un chiste indistinguible de sus compañeros a ser una sabandija cobarde y encantadora, como un **Cocodrilo Dundee** inverso. Sus peripécias, desde traicionar al grupo, fingir ser otro supervillano o gastar bromas a sus compañeros, animaban una serie que podía ser tremadamente divertida entre temas serios sin caer en la farsa. También se hizo un buen trabajo con **Tigre de Bronce**, artista marcial heroico y luego asesino que ahora se redefinía como un héroe oscuro, pero de lo más duro, y con otra heroína convertida en villana, **Encantadora**, que aquí por fin se convertía

en una amenaza seria. Fue probablemente también el sitio donde más brillaron los héroes que hacían de carabina a los villanos, como **Vixen** de la **Liga de la Justicia**, el espía **Némesis**, **Nightshade** recién comprada de la difunta editorial **Charlton**, y sobre todo el líder del Escuadrón clásico, **Rick Flag**, aquí atormentado por su sentido del deber a su país y a sus predecesores muertos. Mención aparte para el personal civil del Escuadrón, albergado en la cárcel para supervillanos de **Belle Reve**: un sacerdote enormemente bien escrito gracias a las experiencias pasadas del guionista, psiquiatras haciendo análisis realistas, un mecánico gay cuando era muy raro tratar el tema, o un piloto que trataba a su helicóptero a lo **Airwolf** como si fuera su hija. Pero la estrella máxima era la dirigente del grupo, **Amanda Waller**, una de las mejores creaciones de los 80, con la que Ostrander rompió el molde, porque aún resulta innovadora y compleja hoy. Una mujer negra de mediana edad con sobrepeso y sin poderes, que venía de un pasado trágico y realista, y a base de fuerza de voluntad, escaló hasta colarse en un puesto de asesora política. Que había logrado montar todo el entramado del Escuadrón, y mantenerlo, mante-

niendo a raya las múltiples personalidades fuertes e inestables, con gracia pero sin aguantar tonterías. Capaz de hacer achantar hasta al mismísimo **Batman**. Que podía manejar todos los tiburones políticos y militares que intentaban manipular al Escuadrón para sus propios fines personales en vez de los relativamente altruistas y morales de Waller. Y aun así, era capaz de utilizar, coaccionar y chantajear a quien hiciera falta para conseguir esos fines, mientras todavía era consciente de la necesidad de mantener cierta moralidad que a veces se le escapaba. Pocos personajes así de fascinantes. Y es por cosas como esas por las que **Escuadrón Suicida** es fácilmente la mejor serie regular de superhéroes de su época.

No fue el único relanzamiento que **Ostrander** hizo tras *Leyendas*. Paralelamente, también se hizo con el control de **Firestorm** a partir del #55. Con su creador, **Gerry Conway**, había sido una serie mediocre y anodina, pero fue llegar Ostrander y aprovechar su potencial. Para empezar, quitó uno de los elementos más incómodos de la premisa inicial, que era que el **Profesor Stein** no era consciente de su participación a la hora de fusionarse para formar Firestorm. A partir de ese momento,



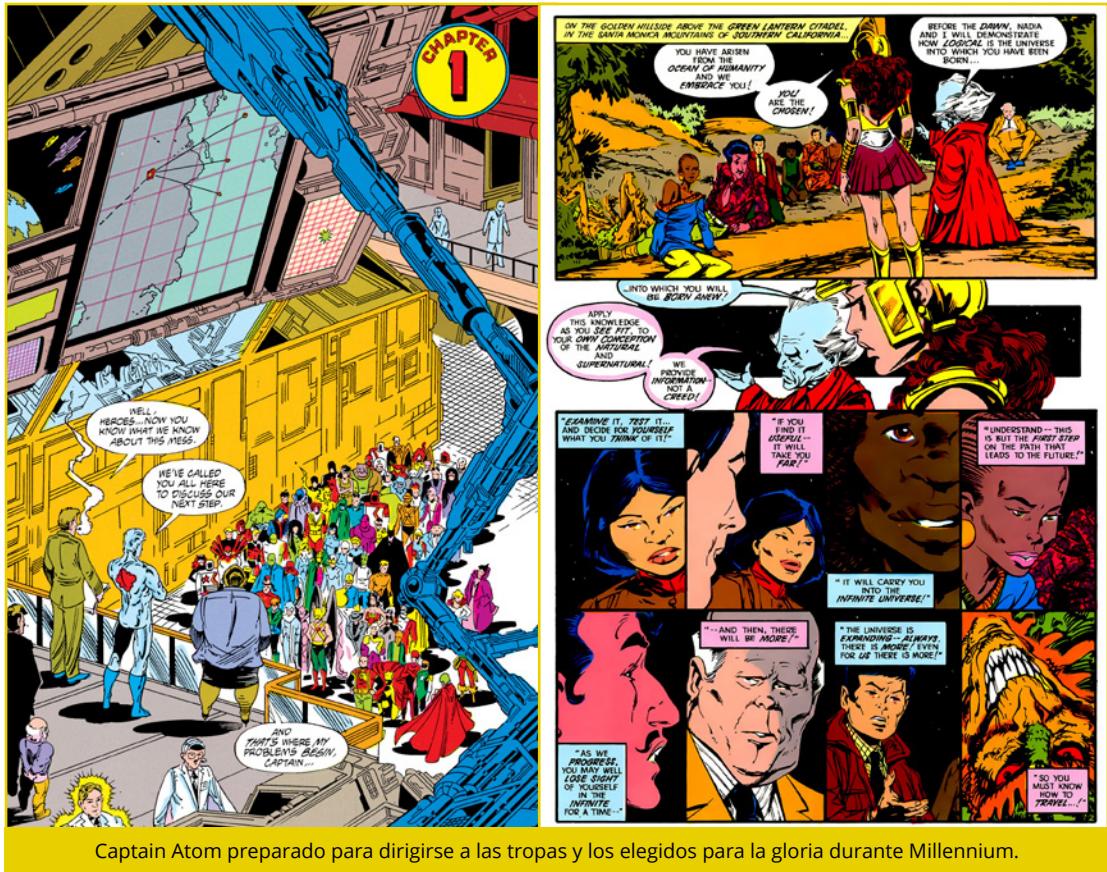
Las consecuencias de que Firestorm se transforme sin el consentimiento de la otra parte y el Capitán descubriendo que los militares que le transformaron no le quieren ver ni en pintura.

se requeriría su consentimiento. Se despachaban secundarios establecidos usando deconstrucción de los clichés tontos anteriores, como las mentiras patológicas sobre la identidad a la novia o el comportamiento perturbador del rival civil que termina siendo una enfermedad mental. (Dicho rival, **Cliff Carmichael**, acabaría con el tiempouniéndose al Escuadrón Suicida como el **Pensador**, el primer villano cyberpunk, con puerto de módem en la nuca y todo). En cuanto pudo establecerse, empezó por fin a utilizar la conclusión lógica de tener un superhéroe nuclear casi omnipotente. Usando como motivación una enfermedad terminal para Stein, Firestorm se proponía acabar con todas las armas nucleares, que recordemos que en aquella época de tensión entre superpotencias aún se vivía con miedo continuo a que empezaran a volar en cualquier momento, acabando con la vida en la Tierra, como estuvo a punto de pasar alguna vez. El ultimátum a los gobiernos le acaba convirtiendo en enemigo público, lo que por parte de América le lleva a enfrentarse a una versión del Escuadrón Suicida poblada por antiguos villanos suyos. (Una

consecuencia graciosa de que Os-trander pasara a escribir *Firestorm* es que podía usar la cantera de villanos olvidables del personaje como carne de cañón para el Escuadrón, liquidando al menos a cuatro de ellos). La Unión Soviética, por su parte, envía a su propio supersoldado nuclear (con origen en **Chernóbil**), **Pozhar**, contra Firestorm. El combate crea un nuevo Firestorm, formado por la fusión del americano original, **Ronnie Raymond**, y el ruso, **Mikhail Arkadin**. El hecho de que los componentes compartieran nombre con los dirigentes de sus respectivos países probablemente no era coincidencia. Aparte de la diferencia geográfica y cultural entre ambos, los componentes tenían que lidiar con que este nuevo Firestorm tenía entidad propia, y no solo no podían controlarlo, no necesariamente elegían cuándo formarlo. Todo esto cambiaba enormemente la dinámica de la serie, pero manteniendo la gracia inicial de la fusión entre dos personas dispares. A partir de ahí, la serie se centró en este nuevo Firestorm creciendo y buscando su lugar en el mundo.

No fue el único héroe nuclear de esa era. De hecho, chocaron tantas

veces que llegaron a hacerse amigos. Post-Crisis, en DC se esforzaron en relanzar a los personajes comprados de la Charlton, y otra de las series que debutaban tras *Leyendas* era la renovación del **Capitán Átomo**. Coescrita por el veterano de DC **Cary Bates** y el ayudante editorial (y futura estrella de animación) **Greg Weisman**, la renovación era tan radical y original como influenciada por los trapicheos político-militares de la época: **Nathaniel Adam** era un piloto americano que fue inculpado por un crimen que no cometió, y como alternativa a su castigo, se presentaba voluntario para un experimento que involucraba metal alienígena y una explosión atómica. El resultado le transformaba en superhumano (con un aspecto cromado a lo **Ken** como **Estela Plateada**), pero también le catapultaba 20 años hacia delante. En el presente, tiene que lidiar con que su mujer ha muerto y sus hijos apenas le recuerdan, sobre todo porque su nuevo padrastro era su superior entonces y ahora, el maquiavélico **General Eiling**, básicamente coprotagonista de la serie, y prototipo de los villanos complejos de Weisman como el **Xanatos de Gárgolas**. El Capitán enton-



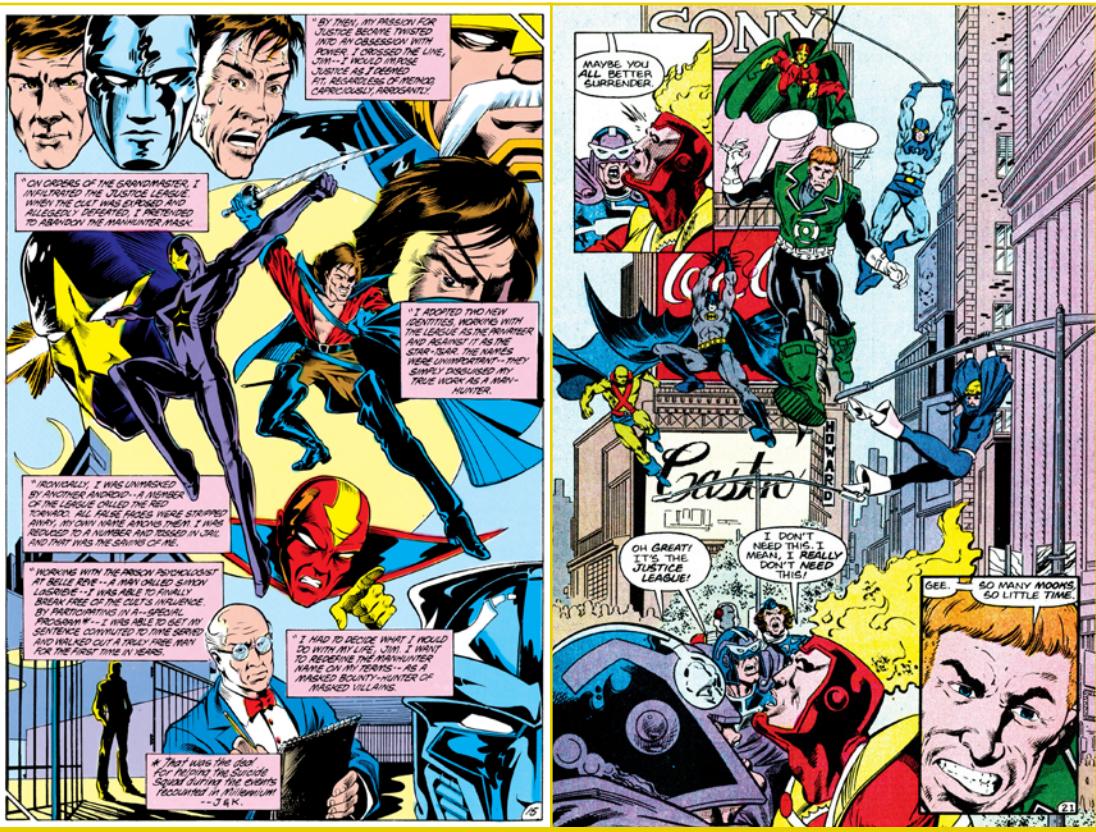
Captain Atom preparado para dirigirse a las tropas y los elegidos para la gloria durante Millennium.

ces tenía que adaptarse al presente y debía limpiar su nombre, mientras seguía trabajando en secreto para el ejército americano, haciendo cosas como convertirse en su topo en la nueva **Liga de la Justicia Internacional**. La serie era muchas veces más un thriller militar a lo **NCIS** con drama familiar, que de superhéroes. Un detalle brillante era que las aventuras de la encarnación Charlton del personaje se reinventaban aquí, al estilo **Miracleman**, como la tapadera ficticia que el ejército daba como origen secreto del personaje, hasta el punto de inventarse a uno de sus villanos más cutres, el **Dr. Espectro**, para darle credibilidad. Sus aventuras con Nightshade formaban también parte de la tapadera, pero llegaban a tener real interés romántico. Otro interés romántico fue una antigua hippie, que le ayudaba a adaptarse a toda la revolución social que se había perdido. Pero la que se llevó el gato al agua fue la villana de Firestorm **Plastique** (originalmente terrorista francesocanadiense, pero reconvertida en mercenaria cuando ese terrorismo

político pasó a estar desfasado) con la que acababa comprometido al final de la serie. En el otro extremo, su némesis sería el **Mayor Fuerza**, con el que compartía origen, pero este sí que era culpable de crímenes. Los intentos del Capitán y de su personal secreto de mantener bajo control a ese energúmeno serían otro elemento recurrente. (Por supuesto, hoy es más conocido por ser responsable en los 90 del caso original de *matar y meter a mujeres en neveras para motivar al héroe en Green Lantern*). En el segundo año de la serie, el Capitán logra dimitir del Proyecto Átomo y empieza a ganarse la vida como mercenario, participando en una de las muchas guerras de Centroamérica donde intervenía EEUU. Al final del año, en lo que hoy se consideraría un final de temporada (la única publicada en España), se enfrenta al responsable del incidente donde le inculparon, el **Fantasma**, en la selva de Camboya, y logra limpiar su nombre, convirtiéndose por fin en un hombre libre, aunque el auténtico responsable de sus penas lograra

escapar. Además, durante el crossover **Invasión** de 1989, el Capitán es nombrado comandante de las fuerzas superhumanas contra la **Alianza Alienígena** invasora y pasa a ser líder la **Liga de la Justicia Europa**.

Hablando de crossovers, el del 88, **Millennium**, escrito por **Steve Englehart**, tenía también una gran carga política de la época. Por un lado, los Elegidos para avanzar la evolución humana era un grupo muy diverso, que incluían un hispano gay, un informático japonés (porque en los 80 se iban a comer el mundo), una mujer iraní que es lapidada por atreverse a contradecir al Ayatollah, y una mujer negra que, según la narración, vivía en la **Britania Fascista**, como en **V de Vendetta**. Por otro, los malos eran la secta androide **Manhunter**, que tenían infiltrados por todas partes, lo que se traducía en Rusia como altos cargos de la **KGB**, y en EEUU como **Nancy Reagan**. Del crossover, la cabecera derivada de mayor éxito fue precisamente un revival del **Manhunter** de los 70, **Mark Shaw**. Ostrander lo había recuperado como parte del



Manhunter y las anteriores identidades asumidas y los líos de Firestorm con el Escuadrón y la Liga.

Escuadrón Suicida (después de volverse malo en la *Liga de Englehart*) durante *Millennium* precisamente para relanzarlo. Con un nuevo traje de influencia japonesa, igual que el dibujo inspirado en anime de **Doug Rice** (que venía de hacer *Dynamo Joe* con Ostrander), se convertiría en un mercenario, haciendo un equivalente superheroico de series televisivas de la época tipo *MacGyver* o *Remington Steele*. La serie, coescrita por la mujer de Ostrander, la difunta **Kim Yale**, era más ligera y menos política que las otras, pero seguía habiendo interconexiones, con **Waller** como una cliente fija de Manhunter, y apresando a muchos futuros inquilinos de **Belle Reve**. Como en sus influencias televisivas, se jugaba mucho con los viajes y paisajes exóticos, y también con muchos secundarios civiles, sobre todo la familia Shaw y sus muchos contactos. Entre los enemigos, se encontraba el misterioso enmascarado **Dumas** y la yakuza. Curiosamente, durante *Invasión* se hace amigo de **Fidel Castro** tras proteger Cuba. Precisamente, *Invasión* fue

mucho más importante para *Firestorm*. Tras *Millennium*, la serie pasaba a transcurrir en Rusia, con la familia de Arkadin cayendo en las zarpas de la KGB. Se presentaba a **Zastrow**, el equivalente soviético de Waller, y a su mano derecha **Stalnoivolk**, un estalinista indestructible, que darían muchos quebraderos de cabeza. Por otro lado, para equilibrar las cosas, se presentaba al joven grupo heroico **Soyuz**, liderado por la sobrina de Arkadin, e inspirados por la disidente rusa de la fallida misión soviética del Escuadrón. Tras un viaje a África donde se trataba lo difícil de las candentes hambres y guerras de allí, se volvía a Rusia durante la *Invasión* alienígena, que terminaba con la detonación de una bomba que mutaba a los metahumanos. Como consecuencia, y tras un encuentro con un doble y un hechicero misterioso que dice ser **Rasputín** que le haría las veces de **John Constantine**, Firestorm deja de ser una entidad nuclear y pasa a ser un elemental de fuego. El nuevo diseño encajaba con el nuevo dibujante, el insinuante y lleno de sombras

**Tom Mandrake** (que venía también de **Grimjack**), que era una mejora respecto a su predecesor cumplidor **JJ Birch**, pero quedaba feo y aparentemente con cualquier otro estilo.

El segundo año del **Escuadrón Suicida** vio a varios otros villanos integrarse en sus filas: **Conde Vértigo**, uno de los pocos enemigos de **Green Arrow**, se convertiría por fin en un personaje interesante, aprovechando su herencia aristocrática y tratándose de manera seria y realista su trastorno bipolar; **Punch & Jewelee**, enemigos de Nightshade reinventados como una pareja yuppie aburrida; **Dr. Luz**, que después de sus derrotas a manos de adolescentes era tratado como un chiste, con miedo patológico a los niños; y **Ravan**, exmiembro de los terroristas **Jihad** y adorador de la diosa Kali en una de las pocas veces que un occidental los ha interpretado correctamente. Además, como vigilante se recuperó al héroe olvidado de **Steve Ditko Shade el Hombre Cambiante**, que al recuperar la atención, acabó ganándose poco después un revival maduro. Además de las misiones ha-



Waller aceptando la existencia de Checkmate y anuncio del cruce de series.

bituales, la *Invasión* y una dinámica de grupo cada vez más compleja, el año se vio marcado por Waller teniendo que luchar para mantener oculto al Escuadrón contra amenazas políticas desde varios frentes, y al estilo **Reagan**, logrando salir indemne incluso cuando se hacía público. (Hasta aquí llegó la edición española original, y no ha sido hasta años recientes que se ha publicado por fin el resto). No era el único pastel en el que estaba metida Waller. A principios del 88 debutaba **Jaque mate**, una especie de CIA con elementos metahumanos que también pertenecía a la **Fuerza Especial X** que dirigía Waller, que siguiendo la nomenclatura de ajedrez, era la Reina. El Rey sería su segundo al mando, las Torres eran control de misión, los Alfiles inteligencia, los Caballos los agentes especiales con memorable armadura y los Peones, los agentes de a pie. Era una creación de **Paul Kupperberg**, uno de los reductos pre-Crisis más mediocres, que se traía de su cancelada **Vigilante** al dibujante **Steve Erwin** (recientemen-

te fallecido) y a muchos de los personajes: el policía **Harry Stein** como Rey, el detective de Gotham **Harvey Bullock** y la ex **Patrulla Condenada Valentina Vostok** como Alfiles, y la justiciera **Espina Negra** como agente ocasional. Además, también acabaron acogiendo a otro personaje de **Charlton** al que Kupperberg había dado miniserie, el **Pacificador**, reinventado como un lunático que creía que el fantasma de su padre nazi estaba en su casco, lo que explicaba lo contradictorio de su premisa, pero aún se tomaba en serio. La serie se centraba en combatir crimen humano normal, incluso durante *Invasión*, pero pese a intentos de relevancia con terroristas y supremacistas blancos, los enemigos eran siempre criminales genéricos malvados, y la acción tenía el ingenio y complejidad de películas de acción de serie B de la época. La organización y los protagonistas tenían algo más de interés, pero tampoco mucho.

En marzo de 1989, todas estas series y organizaciones secretas choqua-



## The Janus Directive™

War Games Within Our Deadliest Organizations.

THE JANUS DIRECTIVE begins on March 14 with CHECKMATE! #15.

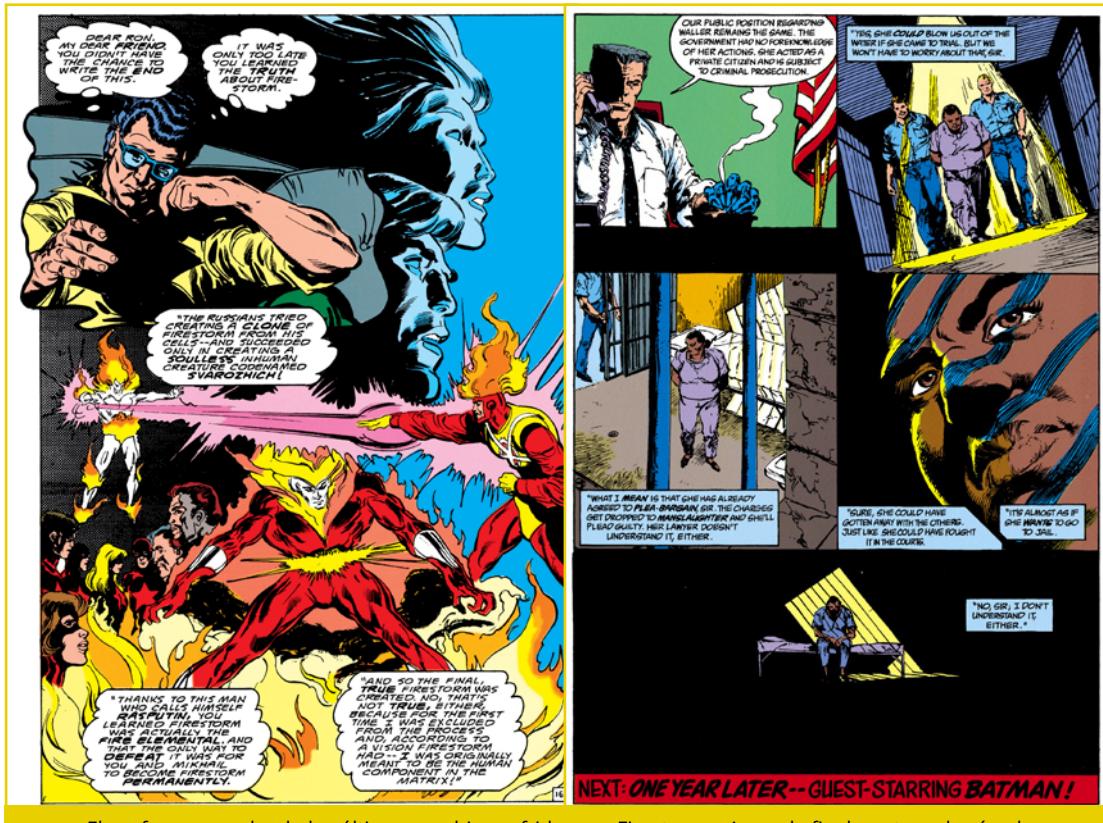


Featuring CHECKMATE! and SUICIDE SQUAD with FIRESTORM, MANHUNTER, and CAPTAIN ATOM.

Each issue will be identified numerically JANUS DIRECTIVE #1-11.

Wallet cards to help keep track of this weekly event are available at your local comic shop now!

rían en el crossover **Directriz Jano**. También se involucrarían el **CBI** de **King Faraday** que aparecía contemporáneamente en **Nuevos Titanes** y la supernacionalista **Fuerza de julio**, enemigos de los **Outsiders**, que eran masacrados durante el evento. La idea era que el superterorista **Kobra**, que por primera vez estaba a la altura de su fama de ser uno de los hombres más peligrosos del mundo, usaba la opacidad de todas estas agencias y que la mano izquierda no sabía lo que hacía la mano derecha para provocar una guerra entre ellas y librarse de su mayor obstáculo a la hora de traer el *Kali-Yuga*, el fin del mundo. El resultado es una de esas historias donde los héroes pelean y al final hacen equipo, solo que la primera parte era mucho más compleja y justificada de lo normal. Aunque era descorazonador pasar de los capítulos de Ostrander, llenos de diálogos divertidos y situaciones ingeniosas de combate a varios bandos, a los de Kupperberg, que eran lo contrario. Curiosamente, era la única vez



El profesor recordando los últimos cambios sufridos por Firestorm y Amanda finalmente en la cárcel.

que el Pacificador y el Escuadrón se encontraban antes de la película. Al final, la nueva administración **Bush**, a la vista del fracaso, coloca a otro personaje Charlton más, el cumplidor a rajatabla de los mandatos clásicos **Sarge Steel**, al mando de una organización unificada, atando a Waller en corto. Pero no duraba, y tras una desastrosa misión en **Apokolips** que aún arrastraba consecuencias de **Leyendas**, Waller desobedecía órdenes para eliminar una red de narco-vudú, y acababa en la cárcel, con el Escuadrón disuelto por un tiempo.

El final de los 80 no fue amable con esta familia de series. **Manhunter** terminaba en el #24, con Shaw enfrentándose a la secta que le creó y abandonando la identidad, aunque aún colaboraría más veces con Waller. **Jaque mate** intentó usar más intriga internacional y más alta tecnología, pero tampoco tuvo mucho éxito y terminó en el #33. **Firestorm** adoptaba una dirección ecologista/ecoterrorista, llegando a una **Guerra de los Elementales** (lo único visto aquí de la etapa aparte de crossovers) que malinterpretaba el concepto de ele-

mental de la **Cosa del Pantano** de **Alan Moore**, ya que mientras que tenía sentido que hubiera un elemental conectado al Verdor porque estaba formado de vida vegetal, no tiene mucho sentido con el fuego, aire o agua, que no están vivos. La cruzada anticontaminación de Firestorm le llevaba a enfrentarse a su antigua amiga **Firehawk** y a otros enemigos de la Cosa, la **Corporación Sunderland**, que acababan montando su propio grupo triste de *superhéroes*, los **Capitanes de la Industria**, formados por el último superviviente de la Fuerza de julio, un villano de **Blue Beetle** y el primo de **Hal Jordan**. Aunque Firestorm había abandonado sus identidades humanas, el reaparecido **Profe Stein** empezaba a trabajar, junto con el expsiquiatra del Escuadrón, en un **Instituto de Estudios Metahumanos**, con algunos viejos villanos, y unos secundarios que parodiaban el mundo académico. Finalmente, tras una historia centrada en **Orishas** de la mitología yoruba y un segundo doble de Firestorm, la colección terminaba en el #100, con Stein convirtiéndose

en el único Firestorm para detener a **Azufre**, devolviendo a **Ronnie** y a **Mikhail** a la normalidad. Nunca estuvo a la altura de lo que prometían los primeros años. En cuanto al **Capitán Átomo**, la segunda temporada no tenía tanta dirección ni gancho como la primera. Al menos el dibujo de **Rafael Kayanan** mejoraba un poco respecto al de **Pat Broderick** en la anterior. Durante unos números, el Capitán perdía los poderes y tenía que usar el traje de los 60. Se explora el origen del metal alienígena. Se visitaba el reino de los muertos, en un número que enfadó a **Neil Gaiman** porque se atrevía a sugerir que su versión de **Muerte** era solo una faceta amable del concepto, en vez de la palabra definitiva, porque aparentemente él podía trastocar personajes del universo DC, pero su breve aportación tiene que ser intocable porque es más importante que nadie. Se usaban elementos de **LJE** como otra posible novia del Capitán y su enemistad con la dictadora de **Bialya**. La etapa **Bates-Weisman** terminaba en el #50, dándole al menos un buen final a todas las tramas per-

NEXT: ONE YEAR LATER--GUEST-STARRING BATMAN!

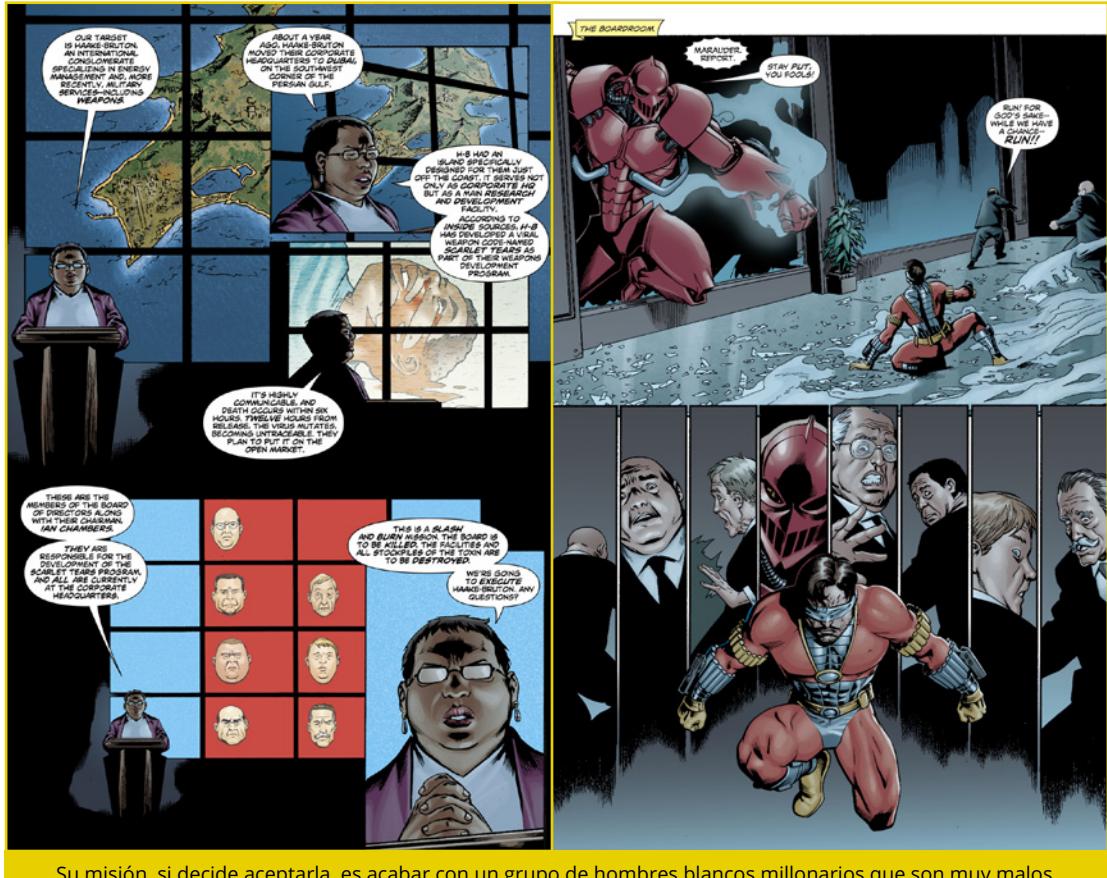
sonales. Los últimos números hasta el #57 los haría precisamente Os-trander, donde aparte de traerse otra vez a los Orishas (conectando con el crossover *Guerra de los Dioses*) continua la exploración del potencial de los poderes de Átomo, revelando que era un elemental cuántico, y haciendo una de esas historias donde el héroe trata de usar sus poderes para rehacer la realidad pero se da cuenta de que no funciona. Se suponía que esto tenía que desembocar en su transformación en el villano **Monarca** en *Armageddon 2001*, pero eso fue un fiasco aparte.

En el #40, *Escuadrón Suicida* era relanzado, promovido incluso con un póster. Waller era sacada de la cárcel para ocuparse de una situación peligrosa, pero la experiencia le hacía renegar del gobierno americano. A partir de ese punto, el Escuadrón sería una fuerza mercenaria independiente, sin supertrajes. Básicamente, el **Equipo A**, pero por y para gente inteligente. Eso no quiere decir ni mucho menos que la política desapareciera de la serie. Al contrario, se decía explícitamente que esto era una reacción al final de la Guerra Fría y a un mundo donde ya no estaban tan claros los bandos. Ya la primera historia, el *Gambito del Fénix*, trataba el tema de los antiguos estados satélites soviéticos (en este caso la *Vlata-va de Vértigo*) adaptándose al mundo post-Telón de Acero. Zastrow y sus agentes, las **Sombras Rojas**, se convertirían en enemigos recurrentes,

queriendo que Rusia volviera a los viejos malos tiempos. No fue el único cambio: tras los dos primeros años, el dibujante **Luke McDonnell**, cuyo estilo sucio y descuidado era hasta cierto punto apropiado para la ambientación de la serie, abandonaba el título, siendo sustituido por **John Snyder**, una mejora en trazo y composición. Finalmente, con Gambito, la serie se quedaría con **Geoff Isherwood**, que aunaba esta mejora con un realismo todoterreno que era de esperar en alguien que había hecho simultáneamente *Conan y 'Nam*. Otra incorporación por entonces fue la de **Kim Yale**, que se quedaría coescribiendo hasta el final. No se sabe si fue influencia suya, pero a partir de aquí las tramas se volvieron más complejas, con más personajes y facciones peleando con múltiples objetivos ocultos. Su mayor contribución acreditada fue coger el destrozo que Moore había hecho gratuitamente de la pobre **Batgirl** en *Broma Asesina*, y recrearla como **Oráculo**, primera heroína parapléjica y hacker suprema en tiempos donde nadie sabía lo que era internet. Aquí llegó a colíder del Escuadrón, demostrando lo que valía, pero con los años llegó a estar en la Liga y a convertirse en un elemento central de las series de **Batman**, legado que aún dura hasta hoy. Por esta encarnación del Escuadrón también pasaron **Hiedra Venenosa** (que, por mucho que intenten blanquearla ahora, aquí no se cortaban en mostrar que era una

despiadada asesina y violadora) y un nuevo **Átomo**, siguiendo una trama de la cancelada *Poder del Átomo* de **Roger Stern** donde la versión clásica se enfascaba en problemas con la **CIA**. Entre sus aventuras, hubo una misión en **Israel** contra Kobra donde debutaban los superhéroes israelíes, los **Hayoth**, plasmados con una ecuanimidad y sensibilidad asombrosa; una celebración del #50 que traía fantasmas del pasado hasta la encarnación original del grupo; una guerra a cuatro bandas en Camboya, y un crossover con *Guerra de los Dioses* donde reclutaban variada carne de cañón, incluido a **Grant Morrison**, después de quedar atrapado en el universo **DC** tras aparecer en el final de su *Animal Man*, lo que encaja perfectamente con sus propias teorías metaficticias. En los últimos números, la intriga política con ecos de acontecimientos reales volvía, con Waller descubrieron un **Cónclave** industrial-militar americano, al que pertenecía **Eiling**, relacionado con suministrar armas metahumanas a países terroristas como **Quraq** (el trasunto DC de Irak e Irán), reflejando de nuevo el asunto Irán-Contra. Eso llevaba precisamente a la última misión, donde el Escuadrón tenía que detener a otro Escuadrón Suicida mucho más despiadado (incluyendo al hermano de **Blockbuster**, la primera baja del equipo original) al que el Cónclave había mandado a apoyar una dictadura en Centroamérica, como tantos equivalentes reales que





Su misión, si decide aceptarla, es acabar con un grupo de hombres blancos millonarios que son muy malos.

la CIA hizo en los 80. Pero ya era junio de 1992, era otra época para DC y el mundo, y con el #66 se cerraba el volumen, terminando con un gran final que ataba satisfactoriamente los personajes y temas principales, y aunque por poco (estuvo a punto de terminar con el suicidio de Vértigo), acababa con una buena mezcla entre el sabor a cenizas (el Escuadrón se disolvía y el Cónclave salía impune) y el optimismo. Fue una de las primeras grandes series cerradas de DC.

Después, DC rara vez volvió a reflejar política real. Ostrander usó personajes del Escuadrón en su soberbia **Espec tro**, e incluso abordó temas políticos, pero desde perspectivas más espirituales y morales. El **Capitán Átomo** se pasó los 90 siendo un renegado, y a partir de los 00 se ignoró todo sobre su serie, y se le volvió en el superhéroe militar, cuando no era Monarca. Firestorm volvió a la versión original, y ha tenido toda clase de combinaciones posibles en su fusión. (Aunque **Pozhar** como elemental de fuego volvió en **Reloj del**

**Juicio Final**, así como muchos de los superhumanos de distintos países de los 80). **Jaquemate** seguiría apaciguando como los superespías de DC, pero sin los personajes originales. El papel de super-FBI se lo quedaría a partir del 98 el **Departamento de Operaciones Extranormales** de la excelente pero breve **Chase**, que fue la única en la década (aparte de una aparición en el **Superboy** de **Kesel**) en recuperar el espíritu del Escuadrón clásico. El Escuadrón volvería en las series de **Superman** en 2001, con Waller como secretaria de Asuntos Superhumanos del **presidente Luthor**, tras lo cual vendría una breve serie incoherente y sin nada de interés por **Keith Giffen**. Todas las agencias secretas serían absorbidas por Jaquemate bajo el control malvado de **Maxwell Lord** en **Crisis Infinita**, tras lo cual saldría una cabecera de Jaquemate excelente de **Greg Rucka**, donde se tomaba en serio la premisa de ser una agencia de paz internacional de asuntos superhumanos, con infraestructura,

política y burocracia muy pensada, y viejos conocidos como Waller, Vértigo, **Faraday** o **Vostok**. Aprovechando apariciones en esa serie, Ostrander volvió en 2007 para una última miniserie de 8 números del **Escuadrón**, donde esta vez se enfrentaban al equivalente DC de **Blackwater** (mercenarios corruptos amigos de la administración Bush Jr.) y nos daban el gusto de ver cómo eliminaban lo peor del complejo militar-industrial, incluido a Eiling (que se había convertido físicamente en un monstruo en la **LJA** de Morrison después de que sus chanchullos salieran a la luz por fin). **Deadshot** tendría otra miniserie, por **Christos Gage**, que recuperaba elementos de la primera, pero redimiéndole. Pasaría entonces a aparecer en **Seis Secretos de Gail Simone**, sobre mercenarios ambiguamente morales que tenía parte de la gracia del Escuadrón. Desgraciadamente empezó ahí la tendencia de escribir a Waller como ultranacionalista conservadora capaz de hacer de todo por mantener su po-



der. Tras el relanzamiento de DC de 2011, el *Escuadrón Suicida* ha tenido serie continuamente, pero ninguna ha estado ni de lejos a la altura de la original. Casi todas cortas, sádicas, con apenas desarrollo de personajes, sin complejidad y sin parecido con la realidad. La mayor mamarracha fue volver a Waller delgada y joven. Incluso cuando tras la primera película se hizo una serie más larga con protagonistas clásicos por **Rob Williams**, era una mediocridad superherólica sin nada interesante. (Eso sí, hubo un especial de Ostrander en 2016 centrado en recordarnos que el exsecretario de defensa **Donald Rumsfeld** era un criminal de guerra). Deadshot y **Bumerang** tendrían miniseries donde habían perdido toda la garra, siendo el primero prácticamente heroico. Un volumen de **Tom Taylor** sería ligeramente mejor, a cambio de matar a Deadshot. Mientras, el Capitán fue rehecho para parecerse más a su derivado **Doctor Manhattan**, pero en 2016, **Weisman** y **Bates** hicieron una mini que lo encauzaba de manera similar a la serie clásica. (Weisman también haría

un remake de algunas tramas en el cómic de animación *Young Justice*). Jaquemate volvería a estar al mando de Lord, pero compitiendo con media docena de organizaciones genéricas similares. Todas supuestamente serían destruidas en el *Incidente Leviatán* de **Brian Bendis**, tras lo cual se formaría un nuevo Jaquemate, equipo compuesto por héroes poco poderosos, para derrotar a Leviatán en un tercer volumen. Hacía parecer complejo y realista a **Kupperberg**. Leviatán acabaría siendo **Mark Shaw**, que era pisoteado en cada nueva aparición a favor del protagonista de cada serie (*Eclipso* y sus dos sucesores como *Manhunter*) y aquí se transformó en villano contradictorio y grandilocuente antes de morir.

Hoy, el *Escuadrón Suicida* no tiene serie propia, pero **Amanda Waller**, de vuelta a su aspecto clásico, es aparentemente la Gran Mala del universo DC post-*Crisis Oscura*. Una paranoica hambrienta de poder que odia a los superhéroes. Nada más lejos del personaje complejo y transgresor de Ostrander. Parece que quieran destruir el legado de **John Ostrander**. Y

es especialmente sangrante cuando la política americana e internacional está en el punto más peligroso desde los 80. Hacen falta guionistas que sepan reflejar y reivindicar el momento actual en los cómics de superhéroes, si DC no quiere hacer solo entretenimiento barato olvidable. Porque eso es, a largo plazo, suicida. ─



# Entrevista

# Leandro Fernández

por Vicente García

**Hace casi treinta años se decidió empezar con una misma pregunta, y seguimos igual. ¿Cómo recuerdas que empezaste a leer cómics?**

En realidad, no puedo recordar cómo empecé porque era tan natural el acceso a las historietas cuando yo era pequeño en **Argentina**, que estaban por todos los lados. Hay que pensar en una realidad completamente distinta a la de ahora, con ofertas de diversión de todo el tipo, todo el tiempo. Se producía mucha historieta y estaban en todos los lados. En mi casa había porque a mi padre le gustaban. No es que le gustara algo en concreto, sino todo en general. Pero también había en la sala de espera del médico, del peluquero, en las estaciones de autobús... Si me preguntas por el cómic americano, tuve la oportunidad de empezar a leer algo cuando ya era un poco mayor, en unas colecciones que se sacaron que se llamaban *Aventuras Inéditas de Tebeo*, que eran de **Marvel**, y algunas de **DC** que era de la editorial mexicana **Novaro**. Pero eran cosas que yo conseguía cuando iba de vacaciones a la costa. No estaban tan a mano. Pero lo normal era comprar revistas de historieta argentina, que

siempre eran una incógnita porque abrías una revista y no sabías qué te podía encontrar ni de qué autores. También sacaban muchas adaptaciones de películas de moda, lo cual estaba muy bien porque de esa manera te quedabas más enganchado a la película. Mi padre también compraba algunos cómics extranjeros que cuidaba con más cariño: **Astérix**, **Lucy Luke**...

**¿En qué momento leías cómics de autores argentinos?**

En la editorial **Columba** había muchos autores muy buenos... y que

trabajaban mucho y de manera muy regular. Lo mismo trabajaban en dos o tres historias distintas simultáneamente en la misma revista. Podías tener a **Jorge Zafino**, **Madrafina**, **Eduardo Rizzo**... Un montón de nombres que eran una pasada. Al principio no prestaba atención a los nombres, eso está claro, pero luego no podía dejar de reconocer cada estilo. Me acuerdo ahora de aquel Robin Hood... Y luego a principios de los ochenta, cuando aparece la democracia y hay un momento de apertura mental, también apareció la revista **Fierro** y otras intenciones, más las revistas que llegaban de fuera

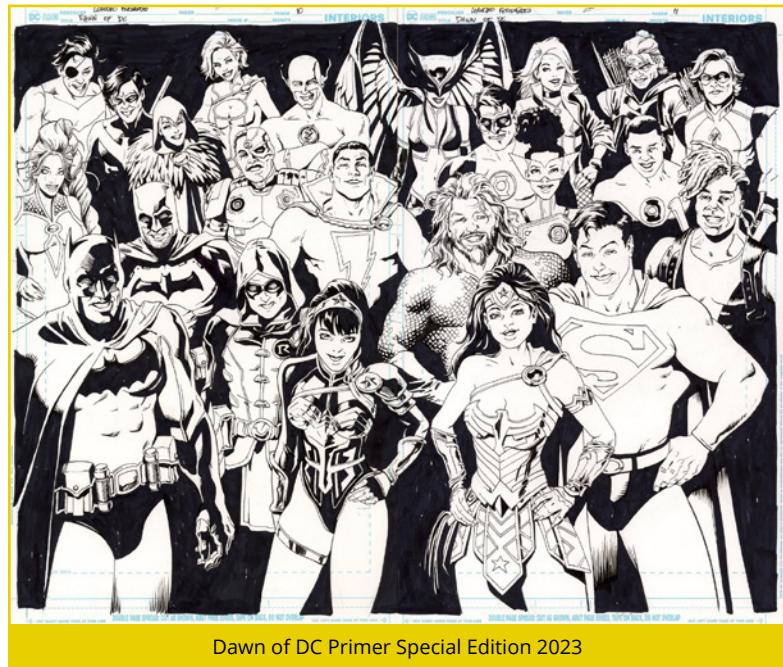
Fernández (a la izquierda) durante una charla en Avilés.



como la **Cimoc** o la **Zona 84**, que venían de aquí de España y proponían una cosa más moderna. Era otra cosa. La primera **Cimoc** que yo recuerdo, creo que de **Manfred Sommer**, era un personaje en la portada con color plateado. ¿Pero eso se podía hacer? Qué pasada...

**¿Tú eres autodidacta? ¿Has estudiado? ¿En qué momento te das cuenta de que puedes dibujar lo que te pasa la cabeza... y que eres bueno?**

Bueno... Me pasó como a todos los dibujantes. Empecé a hacerlo por gusto... y también un poco por aburrimiento. Disfrutaba mucho. Me gustaba poder contar una historia. Además, el cine me estimulaba mucho. Naci en una ciudad pequeña, pero tenía una pantalla de cine gigante. Hasta hace poco tiempo ha sido la pantalla de cine más grande de toda Sudamérica. Iba al cine y quería volver a casa para contar una historia inspirado por lo que había visto. Me llegó la noticia de un taller de dibujo en **Rosario**, y ahí entendí que hacía falta una mirada externa. Porque yo siempre había sido *el amigo que dibuja* y siempre había tenido buenas opiniones, pero cuando llegué al taller se lo enseñé a gente que sabía y... claro. Me dijeron que había algo, pero que tenía que remar mucho para llegar a la otra orilla. Allí en el taller hacíamos un trabajo de crítica grupal para valorar el trabajo del resto y eso también te hace más permeable a las críticas. De hecho,



Dawn of DC Primer Special Edition 2023

son más necesarias, porque el ser dibujante es una tarea muy solitaria y las críticas son muy necesarias.

**¿Y cuándo empiezas a trabajar? Porque hace treinta años no creo que fuera tan sencillo como ahora...**

El momento en el que decidí tratar de tomármelo más seriamente fue a principios de los noventa, y yo no sabía siquiera si iba a poder vivir de aquello en Rosario. Había un cambio muy grande en Argentina. Cerraron todas las revistas una detrás de otra. *Columba* desaparecida. *Fierro* desaparecida. Nada era rentable. La ambición de trabajar de eso era una utopía. Me surgió la oportunidad de trabajar como asistente de **Eduardo Risso** y empecé a trabajar para él. Él ya era conocido en Europa y había hecho varios libros muy importantes, sobre todo con Carlos Trillo, y estaba empezando a valorar la posibilidad de acercarse a Estados Unidos. Pero no teníamos referentes, y mucho menos argentinos. Así que decidimos empezar a viajar. A viajar en una época en la que no había acceso a los contactos en ninguna editorial de Estados Unidos. No estaban acostumbrados a recibir artistas. Fue un proceso largo, de muchos viajes, de muchas llamadas telefónicas carísimas e interminables, tocar a muchas puertas, muchos faxes...

Todo fue de manera gradual, porque la posibilidad de trabajar del cómic como tal nunca es algo que pensara en un momento concreto. Siempre fue *sobre la marcha*. Lo difícil no es tener el primer trabajo, sino lograr una continuidad. El primer y segundo trabajo lo tienen todos. Yo con 23 años hice mi segundo trabajo, que fue para **Marvel**, y de repente se cortó todo. Volví durante un tiempo a hacer diseño gráfico hasta que pude volver a trabajar en el tebeo. Pero fue muy difícil. Hay que tener una constancia laboral que siendo autónomo es difícil de lograr.

**¿Qué tiempo te lleva ahora mismo dibujar una página, más o menos de media?**

La mecánica de trabajo que tengo no es que empiece y termine una página y luego me ponga con la siguiente. Primero trabajo el storytelling, luego el lápiz, luego la tinta... Pero el promedio podríamos decir que es una página por día, que es un promedio... promedio [Risas]. No estoy todo el día sentado en el taller.

**¿Cómo fue cuando te encargaron las primeras historietas en Estados Unidos? ¿Supongo que por aquel entonces sí tardabas más de un día por página? [Risas]**



New Mutants #27

Había hecho un primer trabajo previo en **Italia**, para una editorial que se llamaba **Universo**, para la revista **Intrépido**, que eran historias cortas independientes unas de otras. La primera que hice fue una historieta de un esquimal, que me vino muy bien que fuera de esquimales para tapar todas mis carencias. Tipos vestidos que no se les adivinaba la ropa ni la cara... Que no había ni un solo paisaje. Me vino muy bien [Risas]. No trabajé mucho tiempo en Italia, fueron unos dos años, y luego ya di el salto a **Marvel**, que fueron páginas para meter en medio de otra historia, que tampoco es que fuera una gran cosa. No era el mejor trabajo, simplemente una manera de entrar. Fue en **Maverick**. Hacía las páginas para racionar en unos números con otros dibujantes, y luego ya en **X-Factor** un número completo. Y todo por fax, todo por teléfono... Muy a principios de los noventa, con un inglés que fui perfeccionando a lo largo del tiempo. Al principio podía hacerme entender, pero no tanto entenderles [Risas].

**¿Y en qué punto de tu carrera se produce la decisión de cambiar y trabajar con Greg Rucka?**

Hicimos **Queen & Country**, que lo editó **Oni Press**, porque se salía del cómic más clásico. Y el primer volumen fue en blanco y negro, lo cual a mí me gustaba mucho porque vengo de un trasfondo donde las historietas

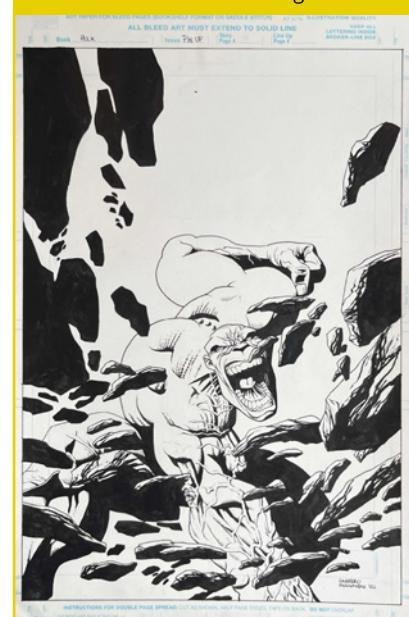
eran muchas en blanco y negro. Nosotros pensamos la página para que sea vista y entendida en blanco y negro, porque luego no sabemos cómo se va a publicar. Ahí empecé con él e hicimos una historia que funcionó muy bien, y nos nominaron a un Premio Eisner. Vino muy bien porque fue justo en un momento que yo había vuelto a trabajar como diseñador gráfico y había descartado la posibilidad de vivir de la historieta. Lo estaba sacando de mi mente. Cuando vuelvo a trabajar, conocí a **Rucka** en un viaje a San Diego, volví con otra mentalidad. Sin presión. Con la intención de trabajar, pero mostrando lo que a mí me gusta hacer. Y **Queen & Country** tuvo muy buena recepción, y esa nominación vino a ser algo así como **This is the way** [Risas]. Me llenó de entusiasmo y con la intención de tomar buenas decisiones, porque hasta entonces había tenido que luchar mucho con el síndrome del impostor. Bueno, hasta entonces... y desde entonces. Me acuerdo de la primera vez que fui a Nueva York. Iba a buscar trabajo en sí, no a Nueva York. Para mí Nueva York era lo de menos. Pero es que luego llegas allí, con aquellos edificios, con aquellas luces, con aquella magnitud... y ahí no puedes evitar sentir síndrome del impostor. Pensé: *¿Qué le puedo ofrecer a una persona que ve esta ciudad todos los días y que eso no le asombra?* También con Rucka hice un **Lobezno** y hace unos años me llamó para ha-

cer **La Vieja Guarda**. Me gustan mucho los guiones de Rucka y me gusta trabajar con él.

**Además de Rucka también has trabajado mucho con Peter Milligan o Garth Ennis, con quien hiciste una gran etapa de Punisher. ¿Cómo surge eso?**

Había hecho **Hulk**, **Lobezno**... y entonces surgió **Punisher**. Pero no surgió como algo preparado para la serie regular. La intención sí que era que lo escribiera **Ennis** siempre, como eje central, y que los dibujantes se fueran sucediendo con cierta coherencia de estilos. Me iban ofreciendo por arcos. De hecho, mis arcos no son consecutivos. La temática me interesa porque iba por el lado de historietas que me gusta contar. No es un superhéroe típico musculado con disfraz. Es una historia urbana, con una visual muy cinematográfica, donde podía usar mucho negro para jugar con la historia oscura... Y la aproximación de Garth era muy interesante. El hecho de trabajar tanto tiempo con él permite un desarrollo, una evolución. Genera una mecánica de trabajo que fluye. Él me daba mucha libertad para trabajar. Los cuatro álbumes que hicimos juntos recibí una sola corrección de su parte de algo que era específico de guion ser mostrado correctamente. Es un tipo fantástico.

Hulk: Hide in Plain Sight



**Hulk, Lobezno, Punisher... Parece que te perseguían las cosas de personajes con mucha acción.**

En realidad, dibujar acción es aburrido en mi caso. Porque es lo que se muestra por sí solo. La acción puede llamar la acción al lector por el simple hecho de tener acción. Lo interesante es dibujar una escena tranquila que llame la atención de lector. Por eso pongo más interés en eso que dibujar la acción. Y respecto a los personajes **Marvel** sí que podía tener cierto cariño en trabajar con uno u otro, pero con el paso de los años te vas dando cuenta de que te gusta más trabajar con un guionista u otro antes que con un personaje determinado. Me gustaría mucho poder trabajar con Alan Moore haciendo algo en la línea de lo que él ha hecho más político o de género histórico. Sería una gran oportunidad, aunque creo que ya se ha jubilado...

### **¿Y a ti te gustaría dibujar tus propias historias en algún momento?**

Me gustaría, sí... Porque me gusta escribir. Pero... pero para pensar en algo así necesito el estímulo de la viabilidad de que se pueda llevar a cabo. A la edad que tengo, después de haber trabajado todo lo que he trabajado, lo relaciono mucho con lo profesional. No puedo empezar con un delirio, porque ya hice muchos delirios de los que no sabía si iba a cobrar



Punisher #39

un centavo y ya he cometido muchos errores que no tendría que haber cometido. No voy a hacerme el hippie después de tantos años. Pero sí, me gustaría escribir. De vez en cuando escribo alguna cosilla. Ahora dentro de poco sale en España un libro que editamos originalmente en Argentina con el escritor **Rodolfo Santullo**, que lo empezamos allá por 2012, que tiene una historia mía. Es **Far South**, y lo publica **Moztros**. Precisamente **Far South** es el primer libro que hice de

creación propia para mi propio país, que tuviera que ver con nuestra cultura. Porque si un vecino mío había leído algo mío, era porque había sido importado desde Estados Unidos. Digamos que es más *trabajo de autor* que otras cosas que he hecho.

### **Sería justo hablar también de La Vieja Guardia.**

Y **The Names, Discipline...** Son distintos trabajos que he hecho estos últimos años. Y ahí me llamó Greg para hacer un trabajo nuestro, de autor. Una historia de inmortales ambientada en la actualidad. Acepté enseguida, y más si se trataba de hacerlo con él. Me contó algunas ideas que tenía para los personajes y me gustó muchísimo. No se hable nada más [Risas]. Y con ese entusiasmo le íbamos dando forma a la historia según la íbamos haciendo. Fue divertido. Y una vez que había salido el primer número, se acercó una productora porque le interesaban los derechos. Que interesen los derechos siempre es una buena noticia, pero no quiere significar nada. Es un buen primer paso. Y con los días sí que notamos que estaban poniendo el motor en funcionamiento y empezamos a conocer los primeros detalles de casting. Ver caras humanas de personajes que habíamos creado nosotros. Y después la cosa iba creciendo y sonó **Charlize Theron**, que



The Old Guard



Stormwatch - Apocalypse Tomorrow #1

no solo quería ser la protagonista sino también productora. Vino Netflix... Y algo que llegué a vivir con mucha ansiedad por si no se hacía nunca, un día de repente estaba en Londres viendo cómo se rodaba la película. Y un año después todo el mundo la estaba viendo.

Lo que me resultó muy curioso y me pareció muy intenso fue el contraste entre el hecho de contar una historia con imágenes que son capricho mío. Tengo un guion, pero elijo mostrar una cosa en concreto. Y de repente, llevar eso a la realidad en un estudio con 200 personas corriendo de un lado para otro... Eso es muy curioso. Todo para recrear una escena de cinco minutos que yo he dibujado en un par de horas. Es mágico. Es maravilloso. Es alucinante.

Respetaron mucho la obra original y Greg trabajó como guionista, así que él estaba de primera mano allí, pero la directora estaba muy atenta al cómic. De hecho, cuando fui al set de rodaje, vi que todos estaban muy atentos allí y que todos hablaban de ello. Y había referencias no solamente directas como las armas y los uniformes, sino también a encuadres y



a maneras de entender la historia visualmente. Querían una escena donde uno de los personajes dibuja algo, y el dibujo es mío y son mis manos las que aparecen en la película haciendo ese dibujo.

#### Peter Milligan, ¿cómo surge esta colaboración y esta oportunidad?

Cada persona es un universo distinto. Es normal que trabajar con cada uno sea distinto y es natural que cada historia sea diferente porque las dibuja una persona distinta. Con Peter si no recuerdo mal hubo una primera colaboración juntos que hicimos para Marvel, que se llamaba **5 Ronin** y eran cinco historias de personajes Marvel llevados a una realidad del Japón feudal. A mí me tocó hacer el de Masacre, que era un mendigo que estaba loco en aquella época. Nos hicimos amigos y empezamos a evaluar la posibilidad de hacer cosas para **Vértigo**. Lo gestamos entre los dos poco a poco y nos lo pasamos muy bien. No recuerdo si me ofreció primero *Discipline* u otra cosa. Fue una colaboración muy conjunta, es muy receptivo a todas las ideas. Somos buenos amigos.

**¿En qué momento te proponen hacer el Manual de Aprender a Dibujar? Porque no es un proyecto muy típico...**

No, pero fue muy interesante. Suelo dar muchas charlas en talleres a gente que quiere aprender, lo cual me permite sentarme a perfeccionar muchas cosas. Pero encargarme de la teoría de un libro me sirvió para aprender de nuevo muchas cosas. A explicar de manera clara cosas que tenía asimiladas de forma muy natural. Me lo ofrecieron los chicos de DC Comics en Argentina y yo pensaba que con dos páginas ya podría contar todo, pero luego resultó que tenía mucho que contar y acabé explayándome muchísimo. Es importante no caer en la suposición de que el lector no sepa nada, y hay que ser muy claro. Fue un ejercicio muy interesante y todo es muy complejo. Aunque el tema era sobre luces y sombras, en realidad todo va vinculado. Todo va vinculado con la narrativa, con la perspectiva, con la anatomía... Y si te extiendes, no acabas nunca.

**Pues con esto acabamos, Leandro. Muchísimas gracias por tu tiempo y tu amabilidad.**

Muchísimas gracias a vosotros.



# PREMIOS DOLMEN EDITORIAL

Un año más, y llevamos 29, aquí estamos con las bases de los **Premios Dolmen** que muchos ya os conocéis de memoria, y en los que votáis a todos aquellos profesionales y cómics publicados en nuestro país a lo largo del año que se cierra. Y como cada año, nos gustaría daros las gracias por ese apoyo masivo que le dais a estos premios, ya que sin él no sería posible sacarlos adelante ni que fueran tan representativos.

Y como es costumbre, recordar que todo aquel que no deseé seguir leyendo y quiera saltarse estas líneas, que sepa que las reglas para participar continúan siendo las mismas que las de los últimos años. Esperamos que comprendáis que, a pesar de ello, las tenemos que repetir por si hay alguien nuevo o no las recuerda:

1) Cada lector puede mandar UNA sola carta o e-mail.

2) Se puede votar en todas o en una sola categoría, pudiéndose dejar en blanco las que queráis y centraros en las que preferíais.

3) Se pueden votar hasta un **MÁXIMO** de 3 personas o cómics por categoría. No existe un mínimo, puedes dejar en blanco las categorías que quieras.

4) En la categoría de **Mejor Editorial** se aceptan un máximo de DOS votos, al igual que en el **Premio a una Carrera**, pudiéndose votar solo personas que permanezcan vivas y que no hayan ganado el premio con anterioridad: **Will Eisner** (1995), **John Byrne** (1996), **George Pérez** (1997), **John Romita Sr.** (1998), **Alan Moore** (1999), **Frank Miller** (2000), **John Buscema** (2001) **Stan Lee** (2002), **Chris Claremont** (2003), **Alan Davis** (2004), **John Romita Jr.** (2005), **Peter David** (2006), **Mike Wieringo** (2007), **Sal Buscema** (2008), **Walter Simonson** (2009), **Gene Colan** (2010), **Roger Stern** (2011), **Roy Thomas** (2012), **Neal Adams** (2013),

**Carlos Giménez** (2014), **Francisco Ibáñez** (2015), **Jan** (2016) **José Luis García López** (2017), **Steve Ditko** (2018), **Bill Mantlo** (2019), **Richard Corben** (2020), **Jim Starlin** (2021) y **Carlos Pacheco** (2023).

5) La hoja que os adjuntamos la podéis fotocopiar, recortar, copiar a mano en un folio, escanear, mandar por internet... lo importante es que nos lleguen vuestros votos. En breve subiremos a la web de Dolmen un fichero para que podáis descargarlo y rellenarlo, y lo tengáis más sencillo todavía.

6) Podéis votar cualquier obra o autor, al margen de su nacionalidad. Da igual que se trate de manga, de cómic franco-belga, americano... el único requisito es que se haya publicado en 2023.

7) Para saber la fecha de publicación o refrescaros la memoria, contáis con nuestros listados de novedades que han ido apareciendo todos los meses.

8) Las reediciones o recopilatorios de material ya publicado no se tendrán en cuenta a la hora de votarlas. Únicamente pueden optar al Premio de Mejor Dibujante, Guionista y similares, autores cuya obra haya sido publicada por PRIMERA vez en 2023 y que haya permanecido inédita hasta el momento.

9) En la categoría 6 (Mejor Autor Español) se puede votar a guionistas, dibujantes, entintadores... Siempre que haya publicado algo en 2023 (en España o en el extranjero).

10) En la categoría 7 (Mejor Portada) se podrán votar únicamente portadas que hayan aparecido en la cubierta del cómic, no en el interior o en la contraportada.

11) En la categoría 9 (Mejor Obra Española) se pueden votar tanto cómics, como libros, fanzines o revistas (sin incluir el Dolmen), siempre y cuando se haya impreso originariamente en España y sea de creación propia.

12) En la categoría 18 (Obra que Menos te ha gustado) podéis votar también fanzines, libros, cómics, el Dolmen (aquí sí), tomos... relacionados con el mundo de la historieta, claro.

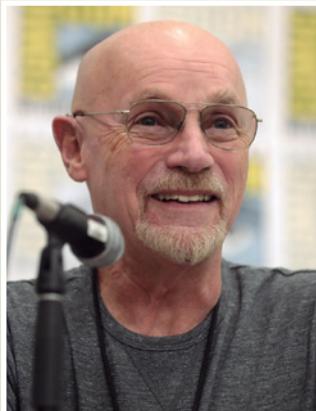
13) Obviamente, podéis votar obras publicadas por nuestra editorial, aunque desde aquí os rogamos que (al igual que hacemos nosotros en Dolmen) intentéis dejar de lado vuestros sentimientos y seáis tan ecuánimes y justos como en años anteriores, para no desmerecer estos Premios, cuyo prestigio tanto nos ha costado crear juntos.

En cuanto a los siempre tentadores incentivos para todos aquellos que duden en participar o no, este año sortearemos entre quienes participen tres lotes de tebeos de Dolmen valorados en **más de 100 euros cada uno**.

Así que no lo dejéis para más tarde, coged ahora mismo papel y lápiz y comentad a repasar los cómics publicados a lo largo del año 2023 antes de que os comience a dar más pereza. Recordad que de la buena marcha de estas votaciones vosotros sois los únicos responsables, y que sin ese pequeño esfuerzo no serían para nada representativas de lo que, en general, piensa el lector medio español.

Por cierto, la fecha tope para enviar los votos es el 12 de febrero de 2024 por lo que no lo dejéis pasar mucho tiempo, y recordad que la dirección a la que debéis enviar vuestros votos es: C/Pere Dezcállar i Net nº 13, 2º Puerta 7 (07003) Palma de Mallorca, y que nuestro correo electrónico para estas votaciones es: [vicente@dolmeneditorial.com](mailto:vicente@dolmeneditorial.com). Además, como ya decíamos antes, también colgaremos un formulario en nuestra web para facilitar las cosas de quienes prefieren enviarlo por e-mail.

## SALÓN DE LA FAMA



Jim Starlin (2021)



Carlos Pacheco (2022)



2023

# PREMIOS DOLMEN 2023

## DATOS PERSONALES

Nombre:	Edad:	Mail:
Dirección: (Opcional)	(Opcional)	Localidad: (Opcional)
		CP (Opcional)

## CATEGORÍAS

- 1) Mejor dibujante: \_\_\_\_\_
- 2) Mejor guionista: \_\_\_\_\_
- 3) Mejor entintador: \_\_\_\_\_
- 4) Mejor colorista (persona o equipo): \_\_\_\_\_
- 5) Mejor portadista: \_\_\_\_\_
- 6) Mejor autor español: \_\_\_\_\_
- 7) Mejor portada: \_\_\_\_\_
- 8) Mejor serie regular: \_\_\_\_\_
- 9) Mejor obra española: \_\_\_\_\_
- 10) Mejor personaje principal: \_\_\_\_\_
- 11) Mejor villano: \_\_\_\_\_
- 12) Mejor personaje secundario: \_\_\_\_\_
- 13) Mejor grupo: \_\_\_\_\_
- 14) Colección que te gustaría ver publicada: \_\_\_\_\_
- 15) Mejor serie de humor: \_\_\_\_\_
- 16) Mejor serie de TV o PELÍCULA relacionada con los cómics: \_\_\_\_\_
- 17) Mejor editorial española: \_\_\_\_\_
- 18) Obra que menos te ha gustado: \_\_\_\_\_
- 19) Mejor web/blog/medio digital: \_\_\_\_\_
- 20) Mejor librería española: \_\_\_\_\_
- 21) Premio a una carrera: \_\_\_\_\_

## SECCIONES DOLMEN

EDITORIAL	<input type="checkbox"/>	FORUM NO HA MUERTO	<input type="checkbox"/>
CORREO MEGALÍTICO	<input type="checkbox"/>	VIÑETAS SECRETAS	<input type="checkbox"/>
NOTICIAS	<input type="checkbox"/>	LISTADO DE NOVEDADES	<input type="checkbox"/>
RESEÑAS	<input type="checkbox"/>	BUT I DIGRESS	<input type="checkbox"/>
ENTREVISTAS	<input type="checkbox"/>	ORIGINAL QUE ES UNO	<input type="checkbox"/>
ARTÍCULOS	<input type="checkbox"/>	TRAS LA VIÑETA (pgn. humor)	<input type="checkbox"/>
LA COLUMNA VERTEBRAL	<input type="checkbox"/>	PORTADAS	<input type="checkbox"/>

Puntúa de 1 a 10 las anteriores secciones de Dolmen, de cara a que podamos tener una idea más exacta de lo que opináis de cada una de ellas (siendo 1 la puntuación más baja y 10 la más alta).

## REFERÉNDUM DOLMEN

A continuación vamos con algunas preguntas relacionadas con esta publicación, con la finalidad de conocer qué opináis al respecto a nuestra evolución de estos últimos meses.

### DOLMEN -VALORACIONES GENERALES-

¿Qué artículos de los publicados a partir del *Dolmen* #331 te han gustado más? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Publicarías más entrevistas con autores ?     SÍ     NO     Me da igual

¿Recuperarías los dossier de autores?     SÍ     NO     Me da igual

¿Qué tres portadas de *Dolmen* de 2023 te gustaron más? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Y qué portada te ha gustado menos? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Consideras que ha:     Empeorado     Mejorado     Igual

¿Te gusta el nuevo estilo de portadas o prefieres el anterior?     Actual     Tradicional     Me da igual

### CUESTIONARIO

¿Recuperarías alguna sección antigua de la revista?     SÍ     NO

¿Cuál? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Aumentarías el tamaño de la letra de la revista?     SÍ     NO     Me da igual

\_\_\_\_\_

¿Quitarías alguna sección de la revista?     SÍ     NO

¿Cuál? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Añadirías más páginas de reseñas?     SÍ     NO     Me da igual

\_\_\_\_\_

¿Consideras elevado el precio de la revista?     SÍ     NO

\_\_\_\_\_

¿Te compras la revista cada mes?     SÍ     NO

\_\_\_\_\_

### OBSERVACIONES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# Las puertas de Asgard

## EL THOR POST-AARON

por Marcos Rafael Cañas Pelayo

**L**as puertas del templo rara vez permanecían cerradas. En la antigua Roma, el culto a Jano, deidad de dos rostros, exigía que, siempre que la urbe mantuviera alguna guerra, el acceso estuviera abierto. En una sociedad tan belicosa, contadas fueron las ocasiones en que pudo llevarse a cabo dicha operación. Un dios como Thor podría comprender a la perfección esa paradoja de la constante lucha y los escasos momentos de paz que, pese a su deleite, se intuyen como escasos.

Independientemente de que su posterior andadura en *Vengadores* haya dejado perplejo a un sector del fandom en porcentajes elevados, incluso la legión de detractores más agria de **Jason Aaron** reconocerá que su periplo en la colección con el hijo de Odín resultó tan demoledor como el mismísimo Mjölnir. Por si fuera poco, abandonó la cabecera con un cierre a la altura, dejando bien resuelta la cuestión de la Guerra de los Reinos y la derrota del artero elfo Malekith. La persona lectora interesada podrá hallar toda la

información relativa a esos años gloriosos, sorpresa con Jane Foster incluida, en la *Dolmen* número 306 (*Jason Aaron: el escriba del trueno*), detallada revisión a cargo de **Peter García**.

¿Qué podía restarle al señor de las tormentas cuando había sido capaz de vencer en la peor de las contiendas y asumido el trono paterno? ¿Iba Asgard a echar la llave en sus salones más renombrados? Por fortuna, la magia del cómic siempre está presto a que surjan nuevas amenazas y equipos creativos dispuestos a afrontar retos tan mayúsculos como tocar a Thor en plena despedida de uno de sus guionistas más legendarios. Es hora de ver qué ha deparado este ciclo.

### EL RELEVO DE JASON

**Donny Cates** tenía experiencia previa sustituyendo al talento de Alabama en los guiones. Así lo había hecho con otro personaje de relevancia en Marvel como el Doctor Extraño, por lo que resultaba una apuesta lógica que la editorial quisiera repetir la

afortunada maniobra en las viñetas nórdicas como reemplazo de Aaron. Con una espectacular portada de **Olivier Coipel** y **Laura DePuy**, Martin, el por entonces recién estrenado año 2020, trajo el sexto volumen de **Thor** mostrando al dios rubio con un look que marcaba importantes diferencias con la barbuda forma que lo había caracterizado en los últimos tiempos, además de estar acompañado por un par de cuervos negros.

Bajo el elocuente preámbulo de *Marvel's Next Big Thing*, la compañía había confirmado este nuevo inicio en la Comic Con celebrada en Nueva York durante 2019. Estaba claro que se depositaba una gran confianza en Cates, razón de más para que se buscara un dibujante a la altura y que pudiera satisfacer las expectativas que se iban creando.

Con **Nick Klein** a los lápices, hay un amago de explorar las incertidumbres que le podría deparar al noble héroe tener que gobernar en una etapa donde ya no habría que dirigir ejércitos. Una línea interesante que podría



Galactus avisando de que se acerca el invierno y reunión de enviados cósmicos.

habernos permitido ver al invocador del trueno en un papel un poco similar al de ese Conan más maduro y melancólico que Robert E. Howard describía cuando el cimmerio ya se había ceñido la corona de Aquilonia. Sea como fuere, pronto esa opción quedaría evaporada por amenazas inmediatas que nos abrochan el cinturón en una montaña rusa para el público.

Y es que cuando el mismísimo **Galactus** lanza un mensaje, hasta el más poderoso vengador debe atender a su llamada. Con ciertas resonancias a la saga literaria *Canción de hielo y fuego* de George R.R. Martin, se nos presentará el atractivo concepto del Invierno Negro, sombra ominosa que ondea cual espada de Damocles durante el primer gran arco argumental de Cates. A nivel de color, la labor de **Matthew Wilson** embellece el resultado final de la epopeya.

## EL DEVORADOR SATURNO

En uno de esos raptos creativos geniales que les caracterizaban, Stan

Lee y Jack Kirby decidieron que la segunda gran aparición de Galactus por todo lo alto en Marvel, tras deslumbrar en la cabecera de los *Cuatro Fantásticos*, debía ser con Thor. A fin de cuentas, por excepcionales que fueran los inquilinos del edificio Baxter, a los ojos tan peculiares del devorador de mundos no dejaban de ser simples hormigas. Con el hijo de Odín transigió brevemente incluso a revelarle parte de su origen.

**Cates**, por su lado, intenta explorar esa relación y llevarla a una colaboración forzosa entre dos criaturas que están muy por encima del 99% de los habitantes del universo. Familiarizado por sus trabajos previos con *Estela Plateada*, el guionista consigue dar una atmósfera de odisea cósmica que ayuda a esta amistad peligrosa a irse moviendo al compás de la amenaza conocida como Invierno Negro. Veremos rostros muy conocidos y con resonancias a los días de gloria de Walter Simonson: el noble **Bill Rayos Beta** hará acto de presencia para cuestionar la decisión de su an-

tiguo rival y ahora amigo de apostar por establecer una asociación con un ser que únicamente puede saciar su hambre con planetas.

Transcurridos los seis primeros números, llega el primer cambio en el apartado gráfico con la incorporación de **Aaron Kuder**, a quien le cabe la fortuna de poder ilustrar el desenlace de esta primera saga. Con habilidad, queda demostrado que Odinson no se sentía preparado para sentarse en el trono paterno y que seguiría lanzándose hacia la primera oportunidad de aventura y peligro que detectase antes que a las tediosas cuestiones administrativas en los salones dorados.

## REVELACIONES

A través de Nick Fury, Jason Aaron hizo una confesión sorprendente que dejó desmoronado a Thor. En esta ocasión, Cates provoca un ejercicio que suena parecido cuando el Invierno Negro revele al héroe algo tan delicado como una visión



aterradora y apocalíptica donde Thanos, viejo conocido del escritor, parece emerger triunfante en una tierra de muertos vivientes y portando el arma fabricada por los maestros enanos para la prole de Odín. Paralelamente se presenta en la séptima entrega un nuevo rostro que tendrá su relevancia en el viaje iniciático del rubio guerrero: **Adam Aziz**, un mecánico originario de Oklahoma que ha buscado rehacer su vida tras haber cometido un grave error que le llevó a la cárcel. Terminará siendo uno de los pocos mortales que puedan presumir de haber sentido el Mjölnir y manteniendo asimismo una conversación con una de las mentes más preclaras en Marvel, Anthony Stark.

Todo el *affaire Galactus* cubría por una temporada el ansia de epopeyas por las galaxias, si bien la nueva cabecera saca de inmediato otra carta potente que nos lleva a algunos de los mejores días en las páginas de *Journey into Mystery*: la figura de **Donald Blake**. A este respecto conviene rememorar que estamos ante una de las figuras más maltra-

tadas en la colección durante los últimos tiempos.

La magnífica cubierta de Coipel vuelve a ponernos en guardia para una estampa del pasado. La deidad nórdica observa el reflejo de la figura de un hombre de medicina y cabellos rubios que sostiene un bastón de madera. Cuando Kirby y Lee crearon al bueno de Donald, únicamente querían perpetuar el estereotipo de dar a sus héroes una identidad civil que debían mantener en secreto, además de otorgarles una debilidad humana que permitiera empatizar al gran público con sus protagonistas. Lógicamente, pronto las entusiastas cartas de la comunidad de fans cayeron en la cuenta de que era bastante absurdo el asunto cuando se miraba en profundidad. ¿Qué hacía ese bastón con la magia de Odín perdido y esperando a que un médico de viaje por Europa lo hallase justo a tiempo de impedir una invasión alienígena a la Tierra?

Con su usual pericia, la pareja creativa consiguió improvisar una solución que casaba a la perfección con el espíritu de la serie. Resultó que el

padre de todos estaba cansado de la arrogancia de su retoño y decidió enseñarle humildad viviendo en Midgard con una modesta identidad de una persona con noble corazón que conseguía ayudar a sanar a las personas enfermas con su ciencia, fruto de años de estudio. Para recordar que todos podemos tener dificultades, quien fuera un guerrero incomparable que abatía a trolls con facilidad, debería aprender a vivir con una situación tan humana como una cojera. En definitiva, una explicación bastante coherente, máxime teniendo en cuenta la capacidad de Odín de castigar cualquier acto de soberbia que no sea suyo.

Usar una carcasa mortal para el asgardiano halló continuidad con **Sigurd Jarlson, Eric Masterson y Jake Olson**, entre otros. Sin embargo, pocos han tenido una relación tan continuada en el tiempo con Thor como el bueno de Donald, a quien su alter ego creía haber dejado satisfecho en un mundo mágico creado por Odín. En plenas insecuridades sobre el funcionamiento de su martillo, Thor se encontraría a un Blake muy diferente del que había tra-



Parte de la amistosa comida entre Donald y Jane y la visita a Asgard.

tado en el pasado, bastante enloquecido y tendente a la crueldad.

**Nick Klein** retoma el mando para mostrar a quien fuera un benigno sanador entrando en los dominios asgardianos como una auténtica máquina de matar capaz de arrasar los dominios de su odiado padre de todos, de quien ha descubierto que lo ha utilizado desde el principio como una mera marioneta. De manera eloquente, este nuevo arco argumental es bautizado como **Presas**, aunque cabe preguntarse quién es el cazador y quién el caído entre las dos identidades. Merced a su revancha, algunos de los amigos más queridos del héroe (Lady Sif, ascendida en esta etapa a guardiana del Bifröst, siguiendo la estela de su hermano Heimdall, Volstagg, etc.) a la Dimensión Sangre, un inquietante escenario que nos hace comprender el estado mental en el que se encuentra Blake.

Uno de los grandes méritos del entramado es que libera de escenas a **Thor**, a quien hemos visto desde que arrancase esta etapa con ganas de

eludir un drama típico de las piezas shakesperianas: el peso de la corona. Involuntariamente, su confianza en Donald le lleva a proponer un cambio de roles temporal que su antiguo hermano espiritual aprovecha para romper el bastón y dejarlo aprisionado en la fantasía suburbana diseñada por el propio progenitor del héroe. De labios de la moribunda serpiente Jormungand, el reacio monarca asgardiano descubrirá la fuerza que ha desatado involuntariamente.

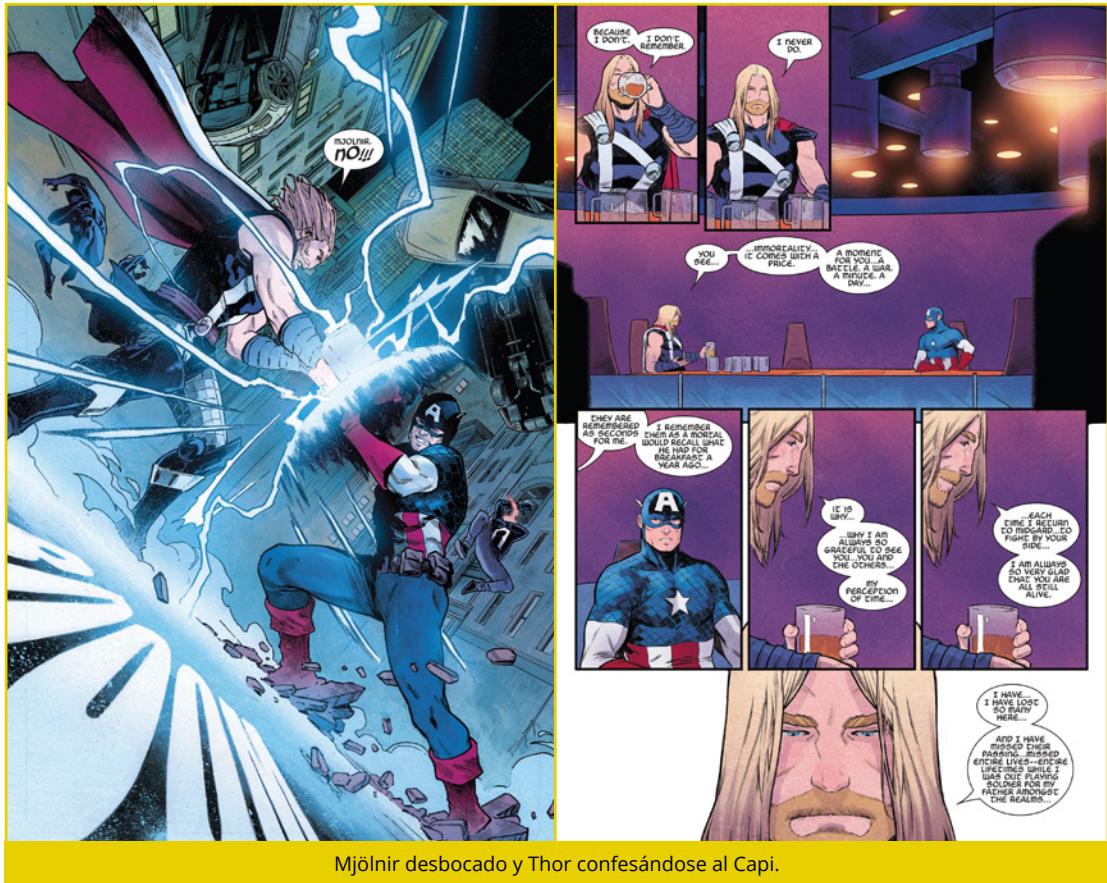
## LA DECISIÓN

Todo el asunto de Blake se resuelve después de seis números que nos llevarán a navegar sobre aguas inquietantes. Más incluso que su pelea en sus versiones poderosas y nórdicas, una de las escenas más tensas que tenemos en estos cómics es la cena en plan "amistosa" que celebran el doctor Blake y una desprevenida Jane Foster, quien fuera su entregada enfermera durante la Edad de Plata. A mediados de abril

de 2021 llegó una resolución que levantaría varias ampollas y confirmó algunas decisiones que alteraron de manera considerable el *statu quo* de la serie.

Con resonancias prometeicas, **Loki** se encargará de aplicar el castigo al transgresor mortal. En teoría, es un acto que parece casi una manera de querer redimir a la antigua deidad de las mentiras, un hermano dispuesto a reconciliarse con Thor e incluso a ahorrarle el mal trago de tener que aplicar una severa condena hacia una persona por la que tuvo gran afecto. Sea como fuere, veremos disfrutar al nuevo dios de las historias al aplicar su sádico tormento y no deja de resultar llamativo, teniendo en cuenta el anterior bagaje de Donald Blake ayudando a evitar los malvados planes de Loki, que ahora se encuentren en los dos extremos.

Uno de los principales responsables del actual blanqueamiento de quien durante décadas ha sido la némesis del dios del trueno es **Tom Hiddleston**. Su carismática interpre-



Mjölnir desbocado y Thor confesándose al Capi.

tación para Marvel Studios del hijo de Laufey se ha visto recompensada con, de momento, dos temporadas estrenadas por Disney+ que siguen reflejando el peso del antiguo villano en el actual entramado audiovisual de la Casa de las Ideas.

Con todo, **Cates** va a insistir especialmente en lo testarudo del carácter de Odín, un padre de todos poco dispuesto a admitir el más mínimo error de cosecha propia y mucho menos que haya sido para nada responsable del fatídico hado de Donald Blake, tratado como el juguete de un niño caprichoso. Las decisiones tomadas en esta saga parecen destinadas a ser muy importantes cara a todos estos implicados, especialmente en materia de sus vínculos entre sí. Enemigos tornados en camaradas y viejos hermanos que podrían encarnar a futuras pesadillas.

## LA DIFÍCIL TRANSICIÓN

Después de una saga realmente épica y otra donde vemos a perso-

najes muy asentados en la mitología de la cabecera bajo un prisma bien distinto al habitual, el equipo creativo de **Thor** intentaría dar un pequeño alto en el camino durante los siguientes números. A lo largo del verano de 2021 comenzaría esa nueva fase donde podemos ver que el protagonista, tal vez incluso a la par que el público más nostálgico, no ha quedado nada satisfecho con la forma de resolver todo el asunto de Blake.

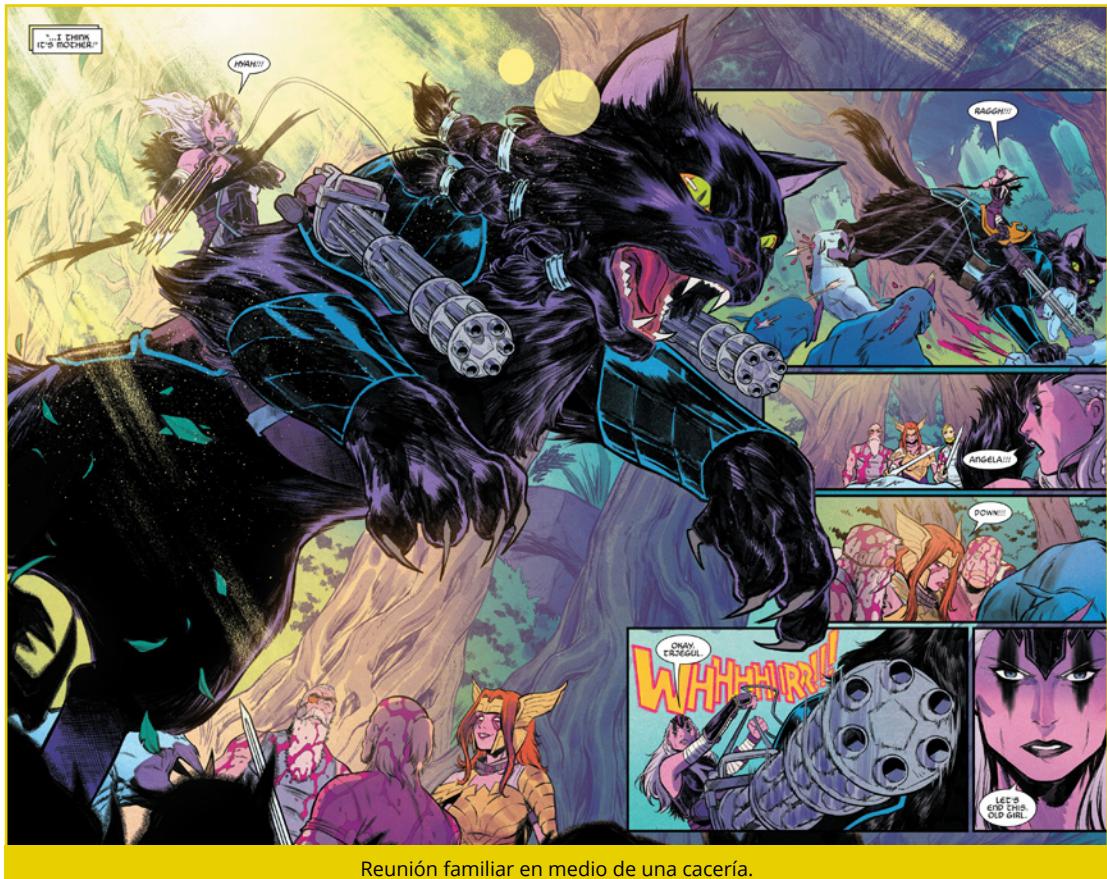
En esta ocasión, el lápiz invitado será el de **Michele Bandini**, ayudado en las tintas por **Elisabetta D'Amico**. Se trata de la decimoquinta entrega de este periplo y tiene como momento más destacado un instante de complicidad entre Thor y uno de sus más antiguos camaradas en los Vengadores, el **Capitán América**. Es ahí donde revela a Steve Rogers que la condición divina no es algo tan apetecible como parece a simple vista: Verás... la inmortalidad viene con un precio. Un momento para ti... una batalla, una guerra, un minuto, un

día... todos ellos son recordados por mí como si fueran segundos.

Las incertidumbres del nuevo monarca de Asgard son interesantes, si bien es una fórmula que ya hemos visto en el pasado. Similares parlamentos fueron pronunciados por el héroe durante la estancia de Kurt Busiek en la colección de los Héroes Más Poderosos de la Tierra, particularmente durante la guerra contra Kang el Conquistador y en un instante donde el noble hijo de Odín había creído que precisamente el Capitán América había fallecido en combate de una manera horripilante.

De igual forma, otro punto fuerte de su condición de guerrero está puesto en entredicho: Mjölnir le está fallando y abandonando. La estrecha relación entre el martillo y su dueño ha estado plagada de altibajos, permitiendo incluso que durante un tiempo incluso emplease hachas muy especiales en lugar de objeto fabricado en Uru.

Son unos compases donde primarán las relaciones personales antes



Reunión familiar en medio de una cacería.

que la acción. Así, veremos a **Ange-la** intentando convencer a Odín de ser menos testarudo, mientras que Loki se muestra satisfecho por haber abandonado el difícil manto como dios de las mentiras para saludar una nueva etapa donde incluso acepta sus compromisos como monarca de Jotunheim. A ese respecto, es curioso que la imagen de Laufey en casi todas las versiones recientes de los cómics asgardianos haya sido tan negativa. En los célebres *Relatos de Asgard*, Stan Lee y Jack Kirby no renunciaron a que fuese tan malvado como valeroso, hasta el punto incluso de combatir hasta la muerte frente a sus ancestrales enemigos. En ese sentido, el legado de Aaron tampoco se había preocupado mucho en mimar al gigante que ocultó a su hijo por sentirse avergonzado de que no fuese un buen exponente de su raza. ¿Sería posible que llegase un momento donde Loki pudiera hallar algo positivo en su linaje por rama paterna?

Dentro de ese rosario de momentos íntimos, la confesión más notable

es la que hace Thor a **Freyja**, exhibiéndose completamente vulnerable y admitiendo temer que su augusto apellido va a terminar con él mismo tras haber visto la aterradora imagen de Thanos triunfal. En su búsqueda de respuestas, el héroe recurre a una rana muy especial que nos vuelve a conectar con la era de Walter Simonson: **Throg**, cuya valentía únicamente se ve eclipsada por su perspicacia. Ahora veremos al anfibio como líder de unos improbables Vengadores en un instante que alterna lo épico con lo divertido.

## ¿ACASO ERES THOR, EL DIOS DE LOS MARTILLOS?

Es uno de los mejores parlamentos de Anthony Hopkins en su etapa con Marvel Studios. *Thor: Ragnarok* (2017) dejó uno de esos poco frecuentes momentos donde padre e hijo entierran diferencias para confesarse sus verdaderas sensaciones y mutuo aprecio. Con mucha capacidad de síntesis, un dibujante tan he-

terodoxo y personal como **Mike Del Mundo** supo resumir las frustraciones que el joven de cabellos dorados tuvo que sufrir con un padre tan poderoso, exigente y dado a los excesos con el hidromiel.

Cates no quiere ser menos y, tras la conversación con **Angela**, **Odín** vuelve a cruzar caminos con Thor. Los dos pretenden hacer averiguaciones sobre un arma que los une por encima de todas las cosas: el martillo más emblemático del universo Marvel. No obstante, en algunas escenas dignas de Tolkien, veremos que se han producido una serie de asesinatos entre los forjadores enanos y que hay un usurpador que está autoproclamándose como el dios de los martillos.

Desde que el **Capitán América** informa consternado a su camarada vengador de que han robado el **Mjölnir** de una manera misteriosa, arranca una búsqueda paterno-filial no exenta de reproches. El guionista aprovecha la oportunidad para enfrascarnos en las siempre complejas y contradictorias genealogías de las



Los nuevos Vengadores y el Thor Phoenix

figuras de los panteones. Este nuevo arco argumental tiene un objetivo muy claro que permite lucirse a **Nick Klein**, responsable nuevamente de los lápices y las tintas de **Thor** #22 (abril de 2022). En sus páginas es muy factible sentir un profundo miedo y desorientación a la hora de determinar cuestiones aparentemente tan sencillas como quién es la madre del protagonista.

Como en ocasiones anteriores, el espectro de **Jason Aaron** vuelve a estar omnipresente, puesto que, paralelamente a nuestros acontecimientos, el predecesor de Cates en la cabecera juega a establecer un bonito vínculo entre el héroe asgardiano y nada menos que la fuerza Fénix. Otra resonancia a aquellos Vengadores de la Prehistoria. Un auténtico bombazo que chocaba con la versión que, hasta ese instante, teníamos en la colección individual del dios-vengador donde todo apuntaba a Gea, motivo que, además, casaba muy bien con la devoción que el bueno de Thor siempre ha tenido por Midgard,

incluso a costa de enfrentarse con su celoso progenitor, el cual omitía que tuvo sus propias aventuras juveniles por nuestro planeta en otra muestra de su doble rasero.

Si ese es el punto más polémico de la saga, no cabe duda tampoco de uno de los mejores aciertos de esta carrera contrarreloj y la angustia que supone para el paladín ver a su eterno aliado tan corrompido y empuñado por una fuerza malévolas: Thor empieza a entender el peso de los actos del pasado y una sensación de culpa que no es patrimonio exclusivo de los modestos mortales. Pese a que todavía no puede perdonar todos los pecados del padre, el exceso de responsabilidades que carga sobre sus hombros le hace empatizar, al fin, con el que hubo de sostener un Odín a quien Cates intenta asear un poco en su imagen cara la comunidad lectora tras las últimas cosas que le hemos visto hacer por su eterna soberbia.

Como viene siendo una moneda habitual en las series regulares de la

actualidad, tampoco podemos presumir aquí de que Nick Klein permanezca en todo momento con la batuta de los lápices. Eso sí, algunas sustituciones y colaboraciones permiten instantes tan emblemáticos como que el legendario **Walter Simonson** vuelva a trabajar con su querido Bill Rayos Beta. Realmente, la mayor pregunta nos la suscita un magnífico **Olivier Coipel**, cuyo estilo claro y solmene, tal y como había manifestado en sus cubiertas, convierte en un ejercicio mental muy interesante imaginar cómo habrían sido todos esos ciclos argumentales ilustrados por él. De igual forma, otros veteranos como **Dan Jurgens** se erigen en asideros nostálgicos prácticamente infalibles.

## CRUCES EVERYWHERE

En un ataque de vanidad únicamente apta de las deidades, hubo un tiempo en que Thor incluso solicitó a su padre Odín que privase a su martillo de poderes mágicos para ver si era ca-



paz de vencer en una batalla cuerpo a cuerpo a Hulk. Eran los días gloriosos de la primigenia Marvel y el Gigante Esmeralda forjaba frágiles alianzas con otro tipo temperamental como Namor para poner en jaque a los recién creados Vengadores. Ha pasado mucho tiempo desde entonces, pero no es raro que el nuevo rey de Asgard cruce ocasionalmente caminos con la criatura bañada en rayos gamma.

Teniendo en cuenta que ambos iconos de la Casa de las Ideas cumplían 60 años, Marvel dio luz verde a una historia que les obligase a colaborar entre sí. Con las riendas gráficas tomadas por **Martín Cáccolo**, una de las cuestiones más llamativas del evento fue contar con Gary Frank como responsable de algunas portadas, sobresaliendo la impactante cubierta de *Thor* # 26, con una fusión entre el dios y el monstruo golpeando con toda la violencia el puente de arcoíris. Bajo el elocuente título de **Bandera de guerra** se produce un nuevo pulso de titanes, donde **Daniel Warren Johnson** toma la batuta de la mitad de la historia en la colección del Mister Hyde más famoso del

cómico. Buscando otro reclamo para el público, el pulso contará con la aparición estelar de Anthony Stark. La cuestión queda un tanto alargada (cinco números entre ambas cabeceras) para que lo que se quiere narrar.

Una sorpresa muy agradable la depara la vigésimo séptima entrega de la colección, puesto que supone la aparición estelar del dibujante español **Salvador Larroca** para cruzar los caminos de **Venom** con los asgardianos. ¿Qué pueden tener común dos seres de personalidades y objetivos tan distintos? Bueno, cabría recordar que incluso en la época de Aaron el célebre simbionte jugó un papel curioso dentro de las filas de Malekith. **Cates** va mucho más allá en esta ocasión y coloca al bueno de Eddie Brock en una conversación de igual a igual con el vengador, puesto que él mismo ya se ha visto elevado a la condición de Rey de Negro.

Por problemas de salud y agenda, Cates es uno de los partícipes de la idea, pero tiene que ceder los bártulos durante dos números a **Al Ewing**, quien estaba firmando un atractivo ciclo de Brock con Ramna-

rayan Venkatesan y Bryan Hitch. Hay una hábil armazón argumental para ir justificando sucesos que ocurren entre las dos series, amparada en los viajes temporales y la incertidumbre de no saber exactamente frente a qué versión del Protector Letal nos estamos encontrando.

## UN ADIÓS NO TAN INESPERADO

*Hey, chicos. Solamente necesitaba un respiro y lidiar con un montón de... cosas de la vida. De cualquier manera, no temáis, he estado trabajando con Cebulski, Will Moss y Marvel en segundo plano para una locura que... bueno, lo sabréis cuando lo veáis.* En sus redes sociales, **Cates** confirmaba la rumorología de que iba a abandonar las series regulares en las que estaba. Así, **Ryan Ottley**, su dibujante en las aventuras de Hulk, lo confirmaba señalando que ahora se iba a encargar de todo el proceso creativo.

Quedaba patente que era cierta una consideración que se estaba mencionando mucho acerca de los frecuentes parones y retrasos en los cómics que estaba escribiendo: Ca-



Invitados poco habituales pasándose por las páginas de la cabecera del Dios del Trueno.

tes se tomaba un año sabático bajo la promesa de que regresaría con un proyecto muy ambicioso. Vista con frialdad, la periódicidad bimensual en Estados Unidos no había sido beneficiosa para el hijo de Odín, máxime cuando muchos de los arcos argumentales buscaban alargarse durante varios números, algo que dificultaba la paciencia de la comunidad lectora o enganchar a nuevos adeptos.

Como queriendo acentuar la sensación de transición que ya imperaba, **Nick Klein** confirmaría tras el trigésimo primer número que abandonaba su rol como principal dibujante de Odinson: *Ha sido una época increíble en mi carrera en los cómics, donde pude jugar con algunas de mis personalidades favoritas y donde espero haber contado algunas grandes historias. Gracias a todos por uniros al viaje.*

## THANOS AD PORTAS

El pretendiente más insistente de la muerte estaba oteando en el horizonte de la etapa de Cates desde el

principio. Su imagen victoriosa en un marco apocalíptico poco apetecible era una visión que inquietaba al rey de Asgard. Resultaba indiscutible que la persona escogida para llevar el título iba a tener que atar los cabos, incluyendo la presencia de edecanes tan reconocidos del Titán Loco como Corvus Glaive. Antes de adentrarnos en este complejo asunto, es de justicia pararnos en la elección de Marvel para asumir los guiones de Thor tras la retirada de Cates.

Los últimos acontecimientos obligaron a buscar soluciones rápidas para preservar el funcionamiento de las viñetas nórdicas. Sin embargo, la solución era bien visible si se rastreaba un poco en algunas de las últimas líneas sacadas por la franquicia: *Jane Foster & The Mighty Thor*, una serie limitada que transcurrió paralela a los días de Cates y Klein. Una oportunidad única de ver el reencuentro de dos antiguos amantes.

La aventura incluyó ayudas externas tan pintorescas como la del Doctor Vudú. Se trató de una saga muy

ambiciosa alrededor del Reino Dorado, donde, además, Marvel tuvo la habilidad de hacerla coincidir con el reciente estreno de *Love and Thunder* de **Taika Waititi**, donde la Jane Foster interpretada por **Natalie Portman** jugaba un papel esencial en el metraje. De igual manera, los cómics que nos ocupan darán un peso muy destacado a una de las pocas mortales capaces de portar el Mjölnir.

**Torunn Grønbekk**, escritora noruega, fue la responsable de esa aventura conjunta. Una de sus principales cartas de presentación había sido su andadura en la colección de *Valquiria*. En compañía del ilustrador británico **Michael Dowling**, esa ocasión supuso simultáneamente la presencia ascendente de Rúna, la nueva jinete que conduce al Valhalla en la Casa de las Ideas. Pese a lo complejo de lidiar con tantos personajes, la guionista exhibió un conocimiento al detalle de la andadura de su extensa plantilla nórdica.

Esos sí, la miniserie transcurriría a un ritmo realmente sosegado y pla-



gado de textos de apoyo, otorgando una sensación de estatismo que el propio estilo al lápiz de Dowling refuerza sobremanera. En el apartado del color, **Jesús Aburtov** se encargó de dar bastante plasticidad a un tercer acto donde es fácil sentir que Asgard está realmente en jaque mate. **Ryan Stegman** fue el autor encargado de algunas espectaculares cubiertas.

Es decir, llegaba una creadora experimentada con Thor y dispuesta a despejar varias incógnitas. Uno de los grandes atractivos de la andadura de Torunn Grønbekk al mando de las operaciones de nuestro rubio protagonista es el deseo de dicha guionista por explorar aquellos rincones de la mitología nórdica que no han sido tradicionalmente mencionados en los cómics del Dios del Trueno. Tarea nada fácil si tenemos en cuenta el paso de auténticos devotos de las antiguas leyendas como Roy Thomas o Walter Simonson, entre otros, en dicha cabecera. No en vano, el editor Wil Moss se había mostrado raudo en apostar por un reemplazo que res-

piraba pasión por este escenario de brumas y leyendas.

La escritora noruega recogía una herencia traicionera. Justo cuando la etapa de Cates había fijado sus cimientos, se producía su marcha. Además, la rumorología en la oficina marvelita ya indicaba que, en un breve lapso de tiempo, se darían las riendas de la serie a Al Ewing, aupado a los altares por su trabajo con Hulk. En una especie de *interregno*, Grønbekk aprovecharía la ocasión para exhibir su conocimiento de la lírica nórdica medieval, llave que la habilita para sorprender al público con Hrasvelger, antiguo gigante que se ha transformado en águila y surca los cielos.

Descubriríamos que Thanos se había encontrado en Vanaheim, aunque ahora vuelve dispuesto a todo y con ganas de cortejar a una Hela que deberá recurrir a Thor para sortear las dificultades provocadas por el Doctor Muerte. Grønbekk evita que el señor de Latveria y el Titán comparten demasiado tiempo espacio por el peso tan destacado de ambos antagonistas, mientras que los viajes atrás en el tiempo habilitarán que en-

contrarnos al pérido Loki tradicional de antaño. A todo esto, una pequeña niña guardará un secreto impactante. De cualquier modo, jugar con varios de esos villanos emblemáticos supone el hándicap de que es casi imposible hacer algo memorable con ellos, puesto que sus mejores historias ya ocupan una parte del santoral del mundo comiquero bastante complejos de asaltar.

De igual forma, el apartado gráfico también mostraría algunas inestabilidades. **Nick Klein** se sostuvo con las cubiertas, pero su labor de dibujante pasaría a ser una responsabilidad del argentino **Juan Gedeón**. Justa recompensa para el artista bonaerense, quien, como ha confesado en una extensa entrevista para el canal de YouTube *SpeedForce*, ha tenido que ir ganándose una reputación tras muchas negativas en su propia patria hasta alcanzar una buena posición en el mercado estadounidense, pudiendo presumir de haber estado ya en las dos grandes compañías: Marvel y DC. En *Thor* tendrá la oportunidad de dibujar paisajes y escenarios que van acordes con su estilo, si bien, tal vez,



Thanos peleando con el abuelo de Thor y Doom experimentando con Hela.

la carga física de dos panzers como Muerte y Thanos no sean lo que más necesita su forma de narrar, especialmente cara a las previsibles peleas.

A nivel argumental, ¿qué podría llevar al simpático latveriano a cruzar destino con los asgardianos? Bueno, en realidad hay bastantes precedentes que invitaban al optimismo. Y es que ya en los días de John Buscema a los lápices de *Thor*, Donald Blake ya engañó a la némesis de los Cuatro Fantásticos para hacerle creer que podría reconstruir su destrozado rostro. Paulatinamente, la deidad y el ambicioso mortal han tenido algunos combates sin miramientos y con altas recompensas en juego, incluyendo alguna tensa alianza entre el hombre de la armadura y el mentiroso Loki. De hecho, solamente la presencia del hijo de Odín salvó, décadas atrás, al bueno de Franklin Richards de los peculiares planes de Muerte para su persona en la transición entre *Heroes Reborn/Heroes Return*.

**Grønbekk** decide tirar de genealogía para hablarnos de un oscuro

secreto del abuelo paterno de Thor, Bor, quien tenía oculta una misteriosa cripta en el mismísimo Nifflheim. Los descubrimientos de su nieto sobre el asunto llevarán a la saga **Sangre de los padres**, puesto que solamente ese líquido elemento carmesí es capaz de abrir las cosas ocultas allí. Junto con las apariciones de su hermana Laussa, el señor de las tormentas deberá desvelar las causas que están llevando al vaciado de almas en el Valhalla, mientras la nigromancia de Muerte le hace tener ambiciosos planes propios.

Un paréntesis aparte será el número anual que tiene como responsables a **Jackson Lanzing** y **Collin Kelly**, encargados durante los últimos tiempos del *Capitán América*. Se trata de una aventura especial donde la malévola inteligencia de M.O.D.O.K. le permitirá momentáneamente controlar los Diez Reinos. Entusiasmado, Lanzing lanzó un aviso a navegantes desde su cuenta oficial en Twitter: *El 5 de julio... Bifrost tendrá un nuevo amo*. Como cualquier hijo de vecino,

Thor deberá afrontar el eterno problema de las actualizaciones en los momentos más inoportunos.

## EL INMORTAL

Después de haber llevado al doctor Jekyll del universo Marvel, Bruce Banner, a unas cotas increíbles de terror inteligente, la expectación era máxima por ver de qué forma **Al Ewing** iba a afrontar a Thor. Junto con el arte gráfico de **Martín Cocco-Lo**, la devota legión del asgardiano volvía a sumergirse en una nueva etapa que prometía volver a arrojar el Mjölnir con gran fuerza. Como suele ser usual, **Alex Ross** se deja caer para la primera portada de un relanzamiento donde el dibujante de Portland regala la vestimenta más clásica del hijo de Odín.

¿Cuál es la imagen que Al Ewing posee del asgardiano antes de lanzarse a tomar los mandos de su universo? *La primera vez que encontré a Thor fue en una reedición de Secret Wars para Reino Unido, así que el pri-*



Utgard

mer Thor que vi en mi vida era de Jim Shooter y Mike Zeck.

La apertura de la partida incluye incorporar elementos de rabiosa actualidad en la Casa de las Ideas como Orchis. Casi si fuera un sello de fábrica, Ewing se permite colocar la caja-tilla de *Inmortal* que ya usase con el Gigante Esmeralda, si bien pareciera un adjetivo redundante y quien, de por sí, es una deidad.

Tras emplear bastantes páginas en mostrar a un héroe renacido y que ha recuperado su confianza para combinar sus regias obligaciones con el amor inherente que siente hacia Midgard, aparece el plato fuerte del debut: Utgard, un concepto bastante grande que Cóccola usa para exhibir alguna splash-page lo suficientemente poderosa para despertar nuestra atención. A través de mostrar a una figura como Toranos, la cabecera quiere jugar con dioses muy antiguos.

Existe, de igual forma, bastante curiosidad sobre si el nuevo guionista va a hacer algo con el espinoso asunto de **Donald Blake**, puesto que era público y notorio que había hablado bastante previamente con Donny

Coates sobre el asunto. Sin querer desvelar excesivamente pronto las cartas de su baraja, Ewing ha admitido que el buen doctor podría tener algo que decir en el futuro, pero que escapaba a sus objetivos incorporarlo de inmediato: *Quería hacer del primer número un soplo de aire fresco en esta etapa. Así que, por el momento, Donald permanecerá enterrado en su tumba.*

Una de las pocas cosas que se anotan claras es que **Loki** volverá asumir sus galones de pérvido en ardides y engaños, si bien menos malévolos que antaño. Apenas ya en el tercer número, bien amparado por los poderes de las runas, el hermanastro de Thor conseguirá envolver al portador del martillo hacia lugares mágicos inexplorados. Fiel a su estilo, le veremos jugar con acertijos e ingenio para una peculiar ayuda fraternal mientras el reloj de arena marca la cuenta atrás para evitar un ataque a la Tierra de la mano de Toranos.

Todo va encaminándose hacia una nueva llamada del emblemático **Thor Corps**, un concepto que tiene resabios noventeros. Un concepto que fue acuñado por Tom DeFalco y

Ron Frenz, ilustrado por Pat Olliffe, que ahora amenaza con volver e incluir a presencias tan queridas para Ewing como Ororo Munroe. Así, al menos, lo invita a pensar una magnífica cubierta de Alex Ross.

Poniéndose una presión que, quizá, resulte excesiva incluso para él, nuestro autor ha afirmado que sueña con superar con Odinson incluso la trayectoria que tuvo con Hulk. Un reto mayúsculo donde uno de los puntos controvertidos anida en que la naturaleza de ambas colecciones es muy distinta, algo que hace florecer el escepticismo a la hora de que le sean eficaces las fórmulas que funcionaron tan admirablemente con el monstruo gamma.

Eso sí, el mismo ya ha advertido ser consciente de que son muy diferentes entre sí: *Hulk es un personaje profundamente arraigado en el terror, y he estado escribiendo muchas historias emocionalmente intensas con él. Creo que Thor, por su naturaleza, es un personaje de alta fantasía, y escribirlo te brinda la oportunidad de abordarlo desde un lugar de esperanza.*

# Loki Temporada 2

## EL QUE PERMANECE

La serie del dios asgardiano nos regala un final espectacular que da sentido a su tan criticada narrativa en zigzag y conecta no solo con el espíritu de las aventuras Marvel, también con las tendencias de la ciencia ficción actual y su reflejo de las ansiedades sociales dominantes.

por Jose A. Cano

**L**a segunda temporada de *Loki* ha terminado con un cierre espectacular para el arco del villano por excelencia de la Marvel audiovisual. Un final temático, que encaja bien en el presunto enorme entramado de la actual fase del UCM (aunque el resto siga cojeando), le da al personaje el desarrollo orgánico que se esperaba (tomando mucho del trabajo del guionista **Kieron Gillen** en las viñetas) y resuena con las actuales tendencias de la ciencia ficción o la ficción mainstream, además de, a su manera, con el momento social en el que vivimos.

Pero para llegar al momento en que todos estos elementos cristalizan hace falta paciencia. Los dos últimos episodios emitidos de *Loki*, el 2x05, **Science/Fiction**, y el 2x06, **Glorious Purpose**, son los mejores de toda la entrega, quizás los mejores de una serie del UCM (con permiso de *Wandavision*). Pero, como en toda buena historia por episodios, necesitan de los 10 anteriores que los han precedido para ser apreciados.

La mejor demostración de ellos es, quizás, el título del final de temporada, posible final de serie, que se llama igual que el 1x01 (y de hecho hace *regresar* a Loki al momento en que se definía a sí mismo ante Mobius, obliéndolo a reformularse), y por tanto también dialoga con el del 2x01, **Ouroboros**, la serpiente enroscada, la idea del final que se toca con el principio, una historia sin fin como lo son las mitologías antiguas o los universos superheroicos de la cultura pop.

Este texto se escribe el día después del estreno del mencionado 2x06, y supongo que se lee casi un mes después por personas que ya han visto la temporada completa, así que seguiremos adelante sin miedo a los **spoilers**.

En la última imagen de la serie, *Loki* se ha convertido en una nueva versión de El Que Permanece, un vigilante del multiverso, fuera y al final del tiempo, pero en su caso, benévolamente, que cuida de todas las líneas temporales para que cada vida presente en ellas, tanto las de sus amigos

como la de cualquier otra variante, tenga su oportunidad de ser vivida. Una defensa del libre albedrío frente al determinismo que representaba la variante de Kang conocida como El Que Permanece, en la que los lectores de cómic vemos reflejado a Immortus, y que en el debate del último episodio verbaliza Sylvie.

Solo que Sylvie, una variante del mismo Loki, y por tanto encarnación del mismo desafío prometeico que este representa respecto al orden de Odín (a pesar de que Loki, como todos, como el mismo Satán en el cristianismo, cumpla una función en el mito, incluso en su desafío a lo establecido), proponía esa defensa de la libertad de elección a partir del sacrificio mediante la lucha. Como variante fugitiva que ha sobrevivido escondiéndose en los fines del mundo de millones de realidades divergentes, propone una caída gloriosa en batalla, que lleve hasta sus últimas consecuencias la voluntad de resistencia al autoritarismo.

La alternativa de *Loki*, que para ese momento ha acumulado millo-

nes de años de sabiduría viviendo una y otra vez diferentes tipos de derrotas al intentar arreglar el telar del tiempo, es la de la vida sobre la muerte y la de la paz sobre la violencia. Es el final de las *Secret Wars* de Jonathan Hickman publicadas en 2015, hacia las que quizás nos encaminamos en el audiovisual (recordemos que este Kang, en su personalidad original, si es que va a ser la definitiva y no es un alias, se llama Victor). Un momento en el cual el Todo vive de Reed Richards, mostrando a un Von Muerte curado de sus cicatrices (indicando que al obtener el poder de un Dios, lo primero que hizo Mr. Fantástico fue perdonar y limpiarse del rencor) se opone al primer *Todo muere* del mismo personaje pronunciado ante los Illuminati unos pocos años antes en la cabecera de *New Avengers* vol. 2.

Es, al mismo tiempo, un comentario metafícticio, otro social y otro adecuado al ciclo del personaje, tanto en el universo Marvel, audiovisual o de papel, como en el original de la mitología vikinga. Cuando vemos el nuevo telar del tiempo, tanto representado en el encierro voluntario de Loki como en los carteles *sostenibles* de la nueva Autoridad de Variación Temporal (AVT), el mapa del multiverso es el de Yggdrasil, el árbol del mundo, como rápidamente captaron los fans. De manera que Loki ha ocupado el lugar simbólico de Odín, pero no como Rey de Asgard, sino como verdadero Padre de Todos, guardián



Hacedme caso, que yo controlo.

de toda la vida, poseedor del conocimiento y la sabiduría infinitos y cuidador de la existencia.

Al mismo tiempo parece como si los guionistas se identificasen con el dios e intentasen asumir un papel de protectores de las historias, todos esos hilos que merecen seguir existiendo y tener una vida propia, frente a la idea de un universo Marvel o una ficción en general monolítica y pre-determinada. Sea como respuesta a las críticas obtusas o a los fans tóxicos, o quizás como simple declaración de intenciones artística, el final de *Loki* llama a una ficción libérrima como la que un día, fuese por pura casualidad o simple interés comer-

cial, encabezaron Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko. Un mundo de posibilidades que no esté coartado por el exceso de celo de un hombre con miedo a sí mismo y que no admite que su presunta intención última, que él cree desinteresada, de conservación de lo existente, esconde la misma agresiva necesidad de dominio del resto de sus contrapartidas.

El comentario meta es obvio a un doble nivel. Loki, como primer rival de los Vengadores, es de alguna manera el *creador* del universo Marvel cinematográfico y todas las líneas que hacen de él, en especial esta variante que viene directamente de la película de 2012 en virtud de las paradojas temporales de *Endgame*. En parte también lo es en el cómic, al ser el desencadenante del primer evento que unió a héroes muy diferentes contra un enemigo común y empezó a tejer un verdadero universo.

Pero también Loki es el Dios de las Mentiras, es decir, el de las Historias, como bien detectó el mencionado Gillen en su etapa en los *Jóvenes Vengadores*. Su papel final es perfectamente coherente con ese rol, pues todas esas líneas temporales que alimenta desde el núcleo mismo del árbol de la existencia son caminos posibles para unos personajes y un universo que no tienen por qué estar encorsetados a una sola forma de interpretación. El *doblepensar* habitual del aficionado de largo recorrido, viviendo el tránsito emocional de cada etapa de sus personajes como si fuese único, pero al mismo

¿Os habéis leído el manual de instrucciones que me he molestado en escribir?





La cara que se le queda a uno cuando lees lo que pasa con tu personaje.

manteniendo la ilusión de la tan denostada continuidad.

La decisión de Loki, además, ya de nuevo dentro de la historia, es un desafío a Kang y a la lógica de la conquista y el sometimiento en tanto opone al control, la mentira y la seguridad; es decir, al autoritarismo como respuesta a la incertidumbre, una libertad basada en el respeto, el cuidado y la confianza. Loki no sabe que sus amigos van a refundar la AVT y controlar a las variantes de Kang, no ha podido comunicarle a nadie todo por lo que ha pasado, ni trazar algo parecido a un plan conjunto, pero confía en que así ocurra. La AVT se desvela como una herramienta, que, según la mano que la maneje, puede servir para la operación o para la libertad.

Recordemos que **Yggdrasil** es el árbol de la vida vikingo, el principio y fin que se tocan de la serpiente Ouroboros de egipcios o griegos, paralela a la serpiente de Midgard que abraza la vida mientras se devora a sí misma. Pero el camino de Loki en estas dos temporadas ha sido también el del árbol de vida de la Cábala, de manera casi canónica, atravesando todas las etapas de purificación espiritual a través del conocimiento que se demandan. Su batalla final ha sido contra sí mismo de manera triple: recorriendo su propia vida hacia detrás y hacia delante, peleando contra Sylvie y viéndose reflejado en El Que Permanece.

Es el camino de la sabiduría a través del error y la asimilación de la derrota permanente, una metáfora nada sutil, y que también han alcan-

zado otros viajeros del tiempo presos del bucle. Uno sería el Phil de Bill Murray en *Groundhog Day*, otro el Capitán Jack Harkness de la nunca suficientemente reivindicada *Torchwood* o, por supuesto, el Doctor en *Doctor Who*, cuya sombra ha sobrevolado toda la serie del Dios asgardiano. El Loki que en el 2x05 se mueve por el deseo egoísta de no estar solo, en el 2x06 se condena a sí mismo a la soledad eterna. Lo hace gracias a enfrentarse a un castigo mitológico, a ser Sísifo viendo rodar su roca colina abajo una y otra vez. Se ha purgado del ego y solo hace lo que es necesario. No se arranca un ojo porque no tiene la necesidad de ese tipo de metáforas.

Siempre que hay que tener presente que, al menos de momento y si la IA no viene a fastidiar, en este universo Marvel audiovisual, en virtud de la finitud de los contratos de los actores o de una decisión creativa muy consciente, la muerte sí tiene consecuencias, y casi siempre no hay vuelta atrás. Nuestro **Mobius**, ese homenaje precioso a Mark Gruenwald magníficamente interpretado por **Owen Wilson**, no es el que regresa junto a sus hijos a su vida sencilla de vendedor de motos acuáticas, es ya una variante exiliada y sin tiempo ni hogar. Lo mismo Sylvie o cualquiera de los miembros de la nueva AVT. Thanos ganó, Zemo ganó y, a su manera, El Que Permanece también gana, pues aunque no conserve la Sagrada Línea Temporal, Loki lo sustituye.

Es un proceso también similar a lo que vive Úrsula Todd, la protagonista de la novela *Life after life*, de Kate Atkinson, de la que Jonathan Hickman extraído sus bucles de Moiras infinitas (y cuya resolución está por ver si no se hablará con el tipo de pulsión social que reflejan todas estas historias sobre variantes). Tanto en el libro como en la adaptación a miniserie emitida por la BBC Two, con el personaje interpretado por Thomasin McKenzie, Úrsula acaba probando todos los caminos posibles para asegurarse la supervivencia de su hermano a la Segunda Guerra Mundial, incluyendo matar a Hitler antes de tiempo.

Es una tendencia de la ciencia ficción actual y sobre todo del mainstream. Los aficionados al cómic y al

Os voy a construir un cacharro que no servirá para nada.





Más reacciones a la segunda temporada.

género estamos acostumbrados a la idea del multiverso, la ucronía o cambiar el pasado, pero la ficción de masas rara vez la tocaba, excepto excepciones muy honrosas como *Terminator* o *Regreso al futuro*, por su falta de confianza en el público.

Sin embargo, la idea de las múltiples posibilidades y cómo estas pueden aplastarnos, del exceso de estímulos incontrolables, la falta de confianza en todos ellos y cómo ese miedo deriva hacia el fascismo, es el espíritu de nuestro tiempo. Tenemos pánico al futuro, a la crisis climática, a quienes nos gobernan y a quienes nos podrían gobernar. Ya no sabemos de qué podemos fiarnos (como detectó *Invasión Secreta*, aunque no supiese cuajar bien su propuesta) y el

exceso de información nos abruma y paraliza, como la fatiga de decisión a un usuario de Netflix.

La solución la daba *Todo a la vez en todas partes*, y es tan ingenua y sueña tan estúpida, pero al mismo tan real, como cuando la formulaba el astronauta Cooper en una película tan alejada del sentir progresista (para EEUU) del actual UMC como Christopher Nolan. Ya saben, en *Insterstellar*: *El amor es lo único que somos capaces de percibir que trasciende las dimensiones del tiempo y del espacio*.

Así, la inutilidad de matar a Hitler, la alternativa en la que *Mobius* falló en el ejemplo que pone a Loki sobre asumir los grandes propósitos, es la que el Dios del Engaño decide sortear. No será tan soberbio de pensar

que puede decidir quién vive y quién muere, ni siquiera en la trampa de la balanza moral del bien mayor. La solución de Loki, así, es cuidar de la vida que continúa, en todas direcciones. No luchar contra las circunstancias y temerlas, sino abrazarlas, en una decisión casi zen.

Ocurre lo mismo en *Arrival*, de Denis Villeneuve y basada en *La historia de tu vida*, de Ted Chiang, otros dos autores progresistas (de nuevo, para el estándar muy escorado de EEUU). La conclusión frente a la inmediatez y la superposición de todo el tiempo en la mente de la protagonista es la misma. Y al igual que Evelyn Wang, el personaje de Michelle Yeoh en la oscarizada película de los los Daniel (Kwan y Scheinert), y que los protagonistas del reciente éxito de Netflix,

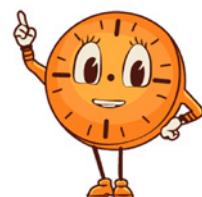


*Bodies*, el Loki de Tom Hiddleston (el actor shakespeareano que acertó al no temer encasillarse en un personaje de tebeo) llega a la conclusión de que el camino es el amor, aunque provoque aún más incertidumbre.

Antes de que alguien diga nada, es un final 100% Marvel. Cuando consigue controlar los deslizamientos temporales y tiene su última conversación con Immortus, Loki, el Dios de las Mentiras, aprende que un gran poder siempre debería conllevar una gran responsabilidad. ─



¿En serio, Loki? ¿Este es el final?





# The Marvels

Marvel está acabada, pero no se acabará nunca.

La película de Nia DaCosta resulta floja en la acción y torpe en su núcleo emocional, y desvela una Disney más preocupada en poner el cebo para la siguiente etapa del UCM que en desarrollar una personalidad propia para cada capítulo de la actual.

por Jose A. Cano

**T**he *Marvels* es un intento fallido de película de aventuras sencilla, pero con corazón, que imite el estilo de *Guardianes de la Galaxia*, donde parece que Marvel ha decidido quedarse a vivir. Más allá de otras consideraciones, es una entrega floja comparada con otras del Universo Cinematográfico Marvel (UCM), que últimamente brilla bastante más en las series que en los largometrajes, quizás porque en las primeras se atreve a arriesgar más. Valga esto como conclusión general antes de ir a los detalles, y recordando lo difícil que parece haberse vuelto separar la evaluación de cada entrega Marvel de la del conjunto, encima salpicado por interés en crear relatos políticos determinados, casi siempre muy conservadores.

Escribo la misma semana que se estrenará la película, sabiendo que las preventas no anuncian nada bueno para lo que se espera de un título **Marvel** y sabiendo que cuando se lea probablemente hablemos de un tropezón serio en taquilla, sino incluso

de un pequeño desastre. Es posible que el parón de las huelgas de actores y guionistas, con solo un estreno en 2024, le venga bien al universo para que los fans lo echen de menos y regresar fresco.

Unos días antes, **Owen Gleiberman** en *Variety* anuncia el fin del UCM, la saturación del mercado y lo calificaba del equivalente a comida rápida audiovisual, que adormece nuestros cerebros y representa poco menos que una perversión del modelo de cine de entretenimiento creado por George Lucas o Steven Spielberg. Le respondía desde **Forbes** **Mark Hugues** afirmando, en términos más empresariales que cualitativos, que los problemas de Marvel han sido exagerados y los accidentes en taquilla no son tan relevantes en el gran balance de Disney, aunque puedan matizar algunos planes.

Quizás lo que se le puede reprochar a la película de Nia DaCosta no es que sea excesivamente *progre* o su narrativa esté deslavazada respecto al conjunto del arco de esta nue-

va fase, sino que en ambos casos se queda corta.

El gran problema de *The Marvels*, de hecho, lo tienen en general todos los títulos de las fases del UCM posteriores a *Endgame*: la excesiva conciencia del carácter episódico de lo que se nos cuenta. Cada entrega parece no ser importante por sí misma, sino por lo siguiente que anuncia, y eso aniquila cada entrega, que parece renunciar a tener un peso y una relevancia propias. Todas las anticipaciones de cómo *The Marvels* iba a cambiar la Marvel audiovisual se centraban, en realidad, en el epílogo y la escena poscréditos. Es decir, en esencias que no forman parte del desarrollo de la película en sí.

Y eso es un error mayúsculo, porque admite que la historia que iban a contar no les interesaba tanto. La tercera entrega de las aventuras del *Hombre Hormiga* o *Wakanda Forever*, con todos sus problemas, sobre todo la segunda, intentaban ser aventuras relevantes para sus personajes. Esta o no quiere o no lo consigue... o ha



Iman Vellani, Nia DaCosta, Teyonah Parris y Brie Larson

habido demasiadas manos en la sala de montaje y se ha dado el producto por fallido antes de estrenar, fiéndolo todo a ese doble adelanto de lo que está por venir.

**A partir de aquí, spoilers.** Daré por sentado que quien quisiese verla ya lo ha hecho y que quien no, pues tampoco le importa demasiado conocer detalles.

El epílogo de la película nos muestra a **Ms. Marvel**, Kamala Khan, reclutando a la joven **Ojo de Halcón** de **Hailee Steinfeld** en una parodia de la escena final de Iron Man con Nick Fury y Iron Man, anunciando sin mencionarlos unos futuros Jóvenes Vengadores. En la escena poscréditos, **Mónica Rambeau**, que se quedó atrapada voluntariamente en universo paralelo para impedir que se deshaga el tejido mismo de la realidad, aparece en una enfermería junto a una versión alternativa de su madre, María Rambeau, con la identidad de **Binaria** y en lo que resulta ser la Mansión X, con presencia de la mismísima **Bestia**, Hank McCoy, interpretado por **Kelsey Grammer**.

Y ya está, ese es el gran cambio, nada que tenga que ver realmente con los personajes (convertir a María en Binaria lo que hace es alejar más

a la Carol audiovisual de ese aspecto del personaje de cómic) o que no se pudiese haber hecho de mil maneras. En el caso de Ms. Marvel, como epílogo de su serie, directamente.



Obviamente **The Marvels** no es un desastre absoluto, en muchos aspectos es una película bastante solvente, pero tiene muchos problemas. Las tres actrices son un acierto y en ocasiones, sobre todo las adultas, les

prestan su carisma a personajes muy mal desarrollados o, lo que es peor, cuyas escenas están muy mal montadas. **Iman Vellani** acaba destacando porque Kamala es la única que conserva diálogos con personalidad y ella los clava, en una traslación perfecta a esa idea de la fan inserta en el mundo de los superhéroes y que hace tan especial su conexión vía negabandas con Carol (**Brie Larson** comodísima en un papel que nadie se molesta en escribir bien), en paralelismo homenaje a Rick Jones y el Capitán Mar-Vell original. El añadido de Mónica Rambeau (**Teyonah Parris** haciendo lo que puede con lo que le dan) y su sacrificio final no aportan demasiado, a la larga, aunque, como veremos, se supone que es uno de los ejes emocionales del filme.

Como comentábamos al comienzo, *The Marvels*, igual que hizo *Ant-Man and the Wasp: Quantumania*, intenta mimetizar el estilo de la trilogía de *Guardianes de la Galaxia* o las últimas entregas de *Thor*, lo cual, cuando este se entiende mal, suele significar rebajar la mayoría de los conflictos hasta un nivel casi infantil o adolescente. Algo que tampoco debería ser necesariamente malo, aunque sí represente una forma de ce-

rarse caminos creativos de partida. Y esto, una vez más, no es un problema de esta película concreta, sino una política general de producción del UCM que arranca desde antes de la saga de Thanos, pero ha cristalizado en las fases 4 y 5.

Insisto: el montaje se adivina como un desastre. Los créditos se lo atribuyen a **Catrin Hedström**, editora habitual de DaCosta y que firma esta tarea en *Candyman* y *Little Woods*, y a **Evan Schiff**, picapedero del ramo que ha trabajado en un par de entregas de la saga *John Wick* o en *Aves de presa* (*y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn*), de Cathy Yan. Ignoro si hay un montaje de la directora y su montadora de confianza y otro de despacho para el que se contrató a Schiff posteriormente (ha cumplido esta función varias veces y no es rara en muchas superproducciones, en ocasiones para bien) y no he encontrado información fiable al respecto, pero la película tiene aspecto de haber sufrido varias manos tocando su estructura.

El simple hecho de que su guion sea tan canónico respecto a los eventos intermedios Marvel ya hace que notemos la falta, aquí y allá, de escenas que empasten mejor el desarrollo de la relación entre Carol y Mónica o el desarrollo de la amistad de hermanas mayores de ambas hacia Kamala. También, en una película que ha intentado basar la originalidad de sus escenas de acción en los intercambios entre las protagonistas, al comienzo cuando se encuentran en puntos muy distantes del espacio se echan de menos explicaciones sobre dónde está alguna de ellas, sobre todo la Capitana Rambeau. Son piezas que se han rodado, y lo sabemos

por los tráilers, los avances e incluso los diálogos. Quizás perjudicaban el ritmo o no, no podemos juzgarlo, pero lo cierto es que exceptuando la pelea de Furia y Kamala contra los kree en el ascensor espacial y la comidilla de la familia Khan defendiendo su casa, ninguna de esas secuencias es tan memorable o absorbente que te distraiga de los fallos en la lógica de lo que ocurre.

De hecho, el montaje falla, y quizás el guion, aunque me inclino más por lo primero, a la hora de explicar el pecado del pasado del que se avergüenza la Capitana Marvel. Aunque se dialogue, emocionalmente no hay explicación a su ausencia de la Tierra y de las vidas de las Rambeau durante tanto tiempo, ni al odio de la villana. Si Danvers es responsable indirecta del caos de la civilización Kree y el ecocidio de Hala, no se nos muestra, ni se justifica el trauma de **Dar-Benn** o su fijación con los lugares vinculados a la protagonista. Solo se verbalizan de la forma más torpe y directa, sin el mínimo de elaboración o esfuerzo en darles peso dramático.

Además, ya que la villana, hasta cierto punto como Ronan en la primera *Guardianes*, es una excusa para ver cómo las heroínas interactúan entre sí, es vergonzosa la forma que están teniendo **Marvel** y **Disney** de contar la historia familiar de **Carol Danvers**. Resulta sorprendente que se acuse de woke o de tener agenda ideológica en ese sentido a una compañía que es incapaz de admitir explícitamente que la supuesta nueva gran estrella de los Vengadores es una mujer que ha sido pareja de otra mujer. Tanto en *Capitana Marvel* como aquí la historia de Carol, María y Mónica está escrita para que cual-



quiera que no vaya con orejas entienda que las dos primeras son pareja y la hija de la segunda opera como hijastra o hija adoptiva de la primera. Pero no se quiere admitir para no scandalizar a nadie.

Encima añaden el cameo de la **Valkiria**, mostrada como una amistad muy cercana a Carol y que conoce su traumas emocionales (entendemos que crean lazos durante el Lapsus en historias que no vimos, o algo así). El personaje que interpreta **Tessa Thompson** salía del armario de forma un tanto tontorrana en *Thor: Love and Thunder*, cuando la veíamos besar la mano y mirar de forma insinuante a una de las diosas

La villana de la película, Dar-Been, interpretada por Zawe Ashton.



que acompañaba a Zeus, así que, para lo que se atreve a mostrar Disney para no perder cierta fama de LGTBI friendly, es una persona queer. Y si Carol es su amiga...

En fin, esto solo hace subrayar que tener a Mónica diciéndole que así funcionan las familias para a continuación tratarla como su *tía* es el equivalente en blockbuster audiovisual a las señoras mayores que continúan llamando *el amigo* o *la amiga* a la pareja de su hija o su nieto aunque dichas personas convivan desde hace 20 años. Un intento de no molestar a no se sabe muy bien quién, pero que quizás es alguien que debería fastidiarse si no puede soportar la diversidad de la vida real.

Puestos a seguir abundando en la cuestión woke, tan presente en el debate político y cultural de EEUU y tan estúpidamente trasladada a España a veces, no tiene sentido contratar a **Nia DaCosta** para firmar esto que han estrenado. De todos los directores indies fichados por Marvel/Disney, solo **James Gunn** y **Chloe Zhao** parecen haber tenido libertad para hacer aquello por lo que se supone que los querían. En las mencionadas *Candyman* y *Little Woods* la joven cineasta daba un giro propio a géneros populares norteamericanos como el terror y el western cruzándolos con las ansiedades de raza y clase que conoce bien por su condición de natural de Harlem e hija de migrantes.



Cambios obligados de trajes para vender más figuras y merchandising.

No eran obras maestras, pero sí planteamientos interesantes sobre temas muy sobados. Si la traemos a *The Marvels* para dirigir la historia de cómo Kamala conoce a sus ídolos y Mónica Rambeau se convierte en heroína: ¿por qué este guion, que supuestamente confirma? ¿Por qué este recorte de escenas a uno de los personajes que debería ser clave para su sensibilidad y al que supuestamente apunta Marvel? ¿Por qué contratar a alguien por unas razones que luego van a hacer que no te guste su trabajo?

Más allá de estos reproches, que mezclan lo propiamente cinematográfico (que la película está tan poco trabajada y tiene tan poca personalidad que te saca todo el tiempo de lo que ocurre) con los debates a su alrededor (temas que Disney usa comer-

cialmente o para hacerse un lavado de imagen sin mucho riesgo), lo cierto es que hay que lamentar que *The Marvels* sea mala y eso... no vaya a tener consecuencias de ningún tipo.

El UCM está en un momento bajo de calidad, pero los cebos del futuro son algunas de las balas más comerciales que le quedan, personajes franquicia cuya rentabilidad va mucho más allá de las películas en sí, como los X-Men. El bataclazo en taquilla se matizará con el parón de 2024 y el regreso en 2025 traerá títulos para los que se confiará en atraer al espectador más generalista que ha puesto en pausa el seguimiento de la gran serie general durante las películas de personajes con menos tirón comercial. Y la rueda, al menos un poco más, seguirá girando.



# Akira Cómics

por Jesús Marugán

Firma  
invitada



Treinta años, nada menos. Qué raro es pensar en el paso de tres décadas y sentirlo como un soplo de tiempo, especialmente si se han pasado entretenidas. Tengo la gran suerte de disfrutar de un trabajo que es una parte tan grande de mi vida que siento (al igual que muchos autores) que me pagan por hacer lo que más me gusta: vivir rodeado de cómics y libros.

Dolmen ha sido parte de mi vida como fan y como librero. Vicente y yo compartimos casi edad, gustos, aficiones fuera de lo fantástico (fútbol, ejem, ejem) y nuestra trayectoria desde los años noventa hasta el presente ha sido bastante pareja. Ese es el motivo de querer implicar a esta revista tan maravillosa y constante en mi vida dentro del recuerdo (breve para no eternizar este artículo) de lo que suponen treinta años de librería especializada y, por ende, tres décadas de librero.

## LOS OSCUROS AÑOS 90

El título de este apartado tiene su explicación, pero antes de llegar a ella quisiera aclarar que abrimos **Akira Cómics** un sábado 11 de septiembre no por cuestiones místicas (asociarlo a una fecha histórica) o vaticinadoras (por el tema de las Torres Gemelas). Eso luce genial en los cómics que tanto nos gustan, pero la realidad fue mucho más sosa que eso: mi padre y yo contactamos con proveedores y editoriales un mes de junio de 1993 y como es menester en este bendito país, el verano lo detiene todo congelado en el tiempo hasta el regreso postcanicular de finales de agosto. Desconocedores de todo eso, benditos de nosotros, pensábamos teorías absurdas ¿Será que somos feos? mientras montábamos la librería con la meticulosidad y paciencia de un relojero. El plan original era abrir el 1 de septiembre para arrancar el mes con fuerza, pero ese fue justamente el día en el que todos los proveedores empezaron a rendirnos visita o llamada y claro, la idea inicial se fue al traste habiendo de buscar el primer sábado libre mientras íbamos llenando de cómics y libros la tienda. Ese era el día 11 y la casualidad lo unió a pasadas y futuras fechas históricas marcando nuestro arranque en lo que Doc Brown denominaría una *fecha nexo*.

En sucesivos veranos entenderíamos que *no era nada personal* el desinterés sufrido en ese primer mes de junio: sencillamente la rutina veraniega habitual y por ende nuestro primer consejo a cualquiera que pretende montar un negocio en los meses de calor.

Volviendo al título de este párrafo, nadie en la familia **Marugán** imaginaba mientras arrancaba la librería que había elegido la peor década del mundo de los cómics con diferencia.

En mis viajes actuales a San Diego, los libreros de ComicsPRO (la asociación americana a la que pertenecemos) son los responsables de acuñar ese término ya que ellos, que han vivido el negocio de vender cómics desde los años 70 hasta el presente, consideran que la década de los 90 fue en su conjunto una hecatombe sin precedentes para el sector. La peor década de la historia de los cómics con diferencia, de ahí lo de *oscuros años 90*. Como más o menos recordamos

La Akira Cómics original una semana después de abrir. Situada en la parte sur del Barrio del Pilar actualmente es un bufete de abogados.



todos, aquellos fueron los años de la fundación de Image, la burbuja especulativa de los cómics, las últimas entregas del Batman de entonces o la crisis del rol. España no se quedó sin su parte de crisis, con un problema económico que asoló nuestra nación desde 1993 a 1997 (ya sabéis, la resaca post festejos 92, el caso Juan Guevara etc.). El cóctel era curioso y desde luego poco propicio para montar un pequeño negocio dedicado al ocio de la lectura, y encima de lectura de nicho como los cómics.

Afortunadamente dos esperanzas estaban a nuestro alrededor para compensar (un poco) aquel sinsentido: el boom del **Magic** y los juegos de cartas colecciónables y la llegada como un terremoto del fenómeno manga a España en la forma de **Akira** (primer) y **Dragon Ball** (después). No sé si tuvimos fortuna o visión de futuro, pero agarrar por los cuernos fenómenos incipientes como el *Magic* o *Dragon Ball* no solo ayudaron a crecer a la librería sino que la pusieron en el mapa *friki* (por así llamarlo) del país. También cierto joven autor catalán tuvo mucha culpa, pero de eso hablaremos en el siguiente apartado.

## CARTAS, NUBES KINTON Y NARIZONES

Un servidor conocía los narizones de **Cels Piñol** desde sus primeras ilustraciones en el sello **Tebeos S.A.** donde en los correos del lector de **Córum** un incipiente Cels me abrió un mundo de humor y referencias frikis que luego se ampliaron a referencias de cine, fantasía e incluso de tiendas de cómics dentro de las páginas del Forum de los primeros años 90.

Ese autor me tenía fascinado y nada más arrancar la librería deseaba conocerlo de forma que en mi primer viaje al **Saló del Còmic de Barcelona** en mayo de 1994 un librero llamado **Alejo Cuervo** (que tuvo a bien darnos grandísimos consejos para empezar en eso de vender *vicio y subcultura*) me presentó a Cels, un risueño veinteañero un poco mayor que yo con el que hubo empatía y buena onda desde el minuto uno. Tratamos de cuadrar una visita a la librería para finales de año y eso le chocaba ya que no era nada habitual llevar a autores a firmar a las tiendas de Madrid y las experiencias pasadas de Cels (pocas eso sí) en la capital eran de todo menos buenas. Mi padre y yo



Durante años el mobiliario de la librería se ha hecho entre Mariano y Jesús. Ese verano de 1993 se estrenaron en eso de construir muebles de librería (era aglomerado con melamina color maple).

Abajo, a escasos días de abrir sus puertas, la tienda se iba llenando de material. Era un local de apenas 25 m<sup>2</sup> de superficie.



le contamos un poco de nuestra vida, nuestra llegada outsider al mundo de los libreros de cómics y nuestro enfoque alejados del *mundanal ruido* del centro de la ciudad.

-¿No estáis en el centro junto al resto de tiendas? --nos preguntó algo extrañado.

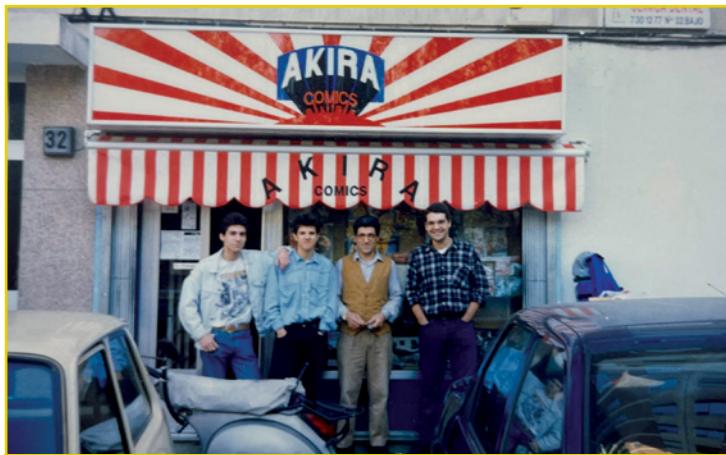
Aquí conviene aclarar que ya entonces la ley no escrita de Madrid era poner tu tienda de cómics en la calle Luna o alrededores, nada nuevo para cualquier madrileño actual.

-Qué va, estamos en un barrio periférico de Madrid porque somos de allí - -le respondimos nosotros.

Le explicamos lo que luego hemos contado a todo el que nos ha hecho el mismo comentario, sea periodista, cliente o amigo: nosotros hemos crecido en el **Barrio del Pilar**. Pertenece al distrito **Fuencarral-El Pardo**, que

además de ser el más grande de la capital alberga más de 230.000 habitantes. Es una zona que nunca había tenido hasta ese momento tiendas de cómics a pesar de gozar de un nivel adquisitivo bastante bueno, un centro comercial conocido por toda España (*la Vaguada*, el primer centro comercial en aterrizar en nuestro país en los años 80) y una amplia población adolescente y joven.

Argumentos convincentes para animar a mis padres a montar un negocio tan *diferente* al que ellos tenían pensado cuando los animamos a abrir **Akira Cómics**. Una estrategia bastante buena salvo por el pequeño detalle de que tienes que atraer clientela que aparte de pillarles bastante a trasmano está acostumbrada a ir al centro de la ciudad a comprar ese tipo de productos. Esta argumen-



La primera y mítica visita de Cels a Akira Cómics. A partir de ese momento se convertiría en los años sucesivos en el autor que más nos visitaría. Las colas para conocer a Cels Piñol esa primera vez llegaban hasta la boca de metro. Gente de todos los rincones de la ciudad se acercó a conocerle.



En 1997 Akira Cómics se mudó a un local cercano, pero más grande, donde para la fiesta inaugural se invitó a Cels Piñol y esta vez se llegó a colapsar el cruce de calles donde estaba la librería.



tación en general sedujó bastante a **Cels Piñol** que cerró con nosotros una visita para octubre de ese 1994.

Esa primera visita fue la apoteosis. Se sumaron ese día muchos factores, como el hambre por el *Magic* (las colas para conseguir sobres daban la vuelta a la manzana), las ganas de conocer a Cels (su cola de fans rivalizaba con la de los *magiquereros*) y el fenómeno *Dragon Ball* había forrado nuestra librería de tanto y tanto merchandising traído de Japón (en una época donde solo veías fotocopias cutres) que esa tercera cola de gente llegada de todos los rincones de la ciudad para consumir *Dragon Ball* no tenía nada que enviar a los del *Magic* o los fans de Cels.

Ese día dejó varias conclusiones: la primera en nuestro invitado, que se fue a Barcelona hechizado por el efecto *Akira* hasta el punto de prodigar muchas más visitas en futuros años de esa década, también consciente del fervor que despertaba en los fans y que pronto le convertirían en el autor más aclamado del país durante los 90 y 2000. La otra fue una conclusión para nosotros como libreros, que habíamos encontrado la clave para que Akira Cómics no solo saliera de la coyuntural crisis de ese tiempo sino que se plantara en el mapa friki nacional como sitio referencial para cualquier fan. Esa clave era sin duda el trabajar la innovación y la diferenciación poco a poco y sin descanso desde ese instante y en los treinta años sucesivos. El hándicap de estar alejados del resto y en un barrio periférico se había convertido en la clave para convertir una librería de cómics más en un sitio de obligado peregrinaje, algo que decidimos elevar a arte hasta el punto de que en la actualidad son ya visitantes de lejanas tierras como México, Argentina, Japón o China quienes nos visitan regularmente.

## SI TU NEGOCIO NO ESTÁ EN INTERNET ES QUE TU NEGOCIO NO EXISTE

Esta es una frase adjudicada a Bill Gates que hoy en día suena trivial pero que en 1995 no lo era cuando a mis oídos como librero novato llegaron las primeras noticias de una red informatizada donde a través de BBS (por aquellos tiempos) y algo llamado Netscape podías acceder a muchísima información de todo tipo e incluso vender tus productos. También suena hoy a chiste, pero la simple idea

de vender por internet entonces se tomaba a cachondeo por la mayoría de la población, desconocedora de lo que la informática iba a dar de sí en el mundo en los años venideros. Gracias a mi amor por todo lo informático desde muy niño (de hecho antes de montar la librería pasé dos años en Teleco hasta que los profesores me convencieron de que ese sitio no era el mío), oír hablar de internet me llevó a querer entrar, a querer montar una web de la librería, querer vender cómics allí. Apostar en resumen por aquel nuevo espacio de escaparate y difusión. Muy en pañales sí, pero con un futuro muy prometedor.

Muchos profesionales trataron de disuadirme de ello con chascarrillos típicamente castellanos: autores, editores, distribuidores y por supuesto colegas libreros. Bastantes de ellos siguen hoy trabajando así, por lo que por respeto mantendré sus identidades en secreto, aunque diré que finalmente entraron en la red cuando no tuvieron ya más remedio. Pocas decisiones han sido tan visionarias como aquella y tan decisivas en el devenir de la librería, que le debe mucho a esa primigenia y muy venturosa decisión de apostar por la red en 1995, cuando allí dentro no estaba ni Dios. Fue una decisión tan lógica por mi parte que no la considero nada meritoria. Lo raro y grave hubiera sido en mi lugar (con mi trasfondo informático) no haberlo hecho. Aquello *lo pedía el cuerpo* y así ocurrió.

Hoy, casi treinta años después, vivo feliz de recordar que hay veces que la vida es genial premiando las decisiones y en aquel caso nos cruzó con muchas situaciones que pudieron confirmar lo acertado de aquello. Incluso nos puso delante un escenario solo imaginado por escritores y cineastas (la terrible pandemia) donde mientras el 99% de mis colegas de gremio estaban en su casa haciendo videoconferencias sobre el cómic y sobre lo bonito que es vender cómics a tus clientes *in vivo*, nosotros aprovechábamos años y años de experiencia, desarrollo, infraestructuras y conocimientos para seguir trabajando online como si no hubiera un mañana sin tener que despedir a nadie, pedir créditos, hacer ERTEs o sencillamente lamentar no poder trabajar. Una decisión en principio sencilla y tonta de 1995 condicionó la estabilidad y crecimiento económico de una empresa familiar que estaba prepara-



Hi no Tori Studio, o Álvaro y Nacho, responsables del megaéxito llamado Dragon Ball fueron invitados en 1995.

da (sin saberlo) para un escenario tan dantesco como el del confinamiento. De paso, miles y miles de lectores de todos los rincones de España siguieron leyendo sus cómics impresos sin tener que salir de casa y muchos de ellos empezaron a conocer (y disfrutar) de nuestros servicios online.

Es bastante probable que el señor Jeff Bezos pudiera decir algo parecido a estas líneas puesto que el montó su empresa en fechas parecidas a la nuestra, pero a diferencia de él, nosotros somos extremadamente cuidadosos con nuestro empaquetado (ya que vendemos productos de lectura y colección) y desde luego tratamos a nuestros trabajadores infinitamente mejor que él. Especialmente en aquellos tiempos de pandemia.

Aprecio tanto a Dolmen que he querido compartir con la revista, con Vicente, con vosotros, una parte muy localizada de nuestros primeros tiempos, una parte que habla más de los inicios que del recorrido profesional porque entiendo que (y cito a la princesa Irulán en *Dune*) *Un comienzo es un tiempo muy delicado*, y por lo tanto siempre es interesante de explicar, analizar y desarrollar. Espero que ese comienzo de nuestra librería haya sido de interés o al menos haya aportado algo más de conocimiento a lo que es Akira Cómics y quienes la levantaron desde cero hace treinta años. Un esfuerzo familiar humilde y pequeño que trató de buscarse el sitio de una forma equivalentemente similar a la revista que ahora sostienes en tus manos. □

Durante esos años Akira Cómics asistía con stand al Salón del Cómic de Madrid. En 1999 tocó el antiguo Pabellón de Baloncesto (el Wizink antes de arder) y tuvimos con nosotros a Cels (de nuevo) junto a dos incipientes autores: Álvaro Muñoz e Iván Gil.



# La columna vertebral



## CRISIS, WHAT CRISIS?

Siempre visto mucho empezar con una referencia culta y, aunque dada la edad media de lectores de Dolmen, casi seguro que no se les ha escapado la referencia al excelente disco de **Spurtramp** de 1975, aclaro que no hablaremos de música sino del evento que cambió para siempre el universo DC: las *Crisis en Tierras Infinitas*.

Crisis es una palabra griega que deriva del verbo en griego antiguo *kri-nein*, cuyo significado es juzgar para tomar una decisión y cuyo sustantivo *krisis* significa juicio, decisión, pero en nuestra sociedad ha adquirido un significado relativamente negativo (*situación grave y decisiva que pone en peligro el desarrollo de un asunto o un proceso*). Dos párrafos copiados de la wikipedia y aún no he empezado a escribir del tema que me ocupa este

mes: esto no lo supera ninguna IA por muy entrena da que esté.

En fin, vayamos al grano, que luego cojo fama de disperso.

Las *Crisis en Tierras Infinitas* fueron el equivalente a una operación a corazón abierto en un paciente agonizante. Gracias a ella, sus personajes adquirieron una nueva vida, rejuvenecieron y fueron presentados a una nueva generación de lectores, pero quizás lo más relevante de todo aquello fueron las excelentes historias que los nuevos equipos creativos fueron capaces de realizar.

## CONTINUIDAD

Cuando el universo **Marvel** nació allá por 1961, **Stan Lee** introdujo en su línea editorial dedicada al comic-book de superhéroes dos conceptos que la diferenciaban de la competencia: la continuidad y su primo feo, la retrocontinuidad. Este concepto ayudaba a que los personajes de ficción simularan existir en un universo real, ya que no solo recordaban lo ocurrido en el número anterior sino que incluso se justificaba la existencia contemporánea de personajes de los años 40 como Namor o Capitán América en los años 60.

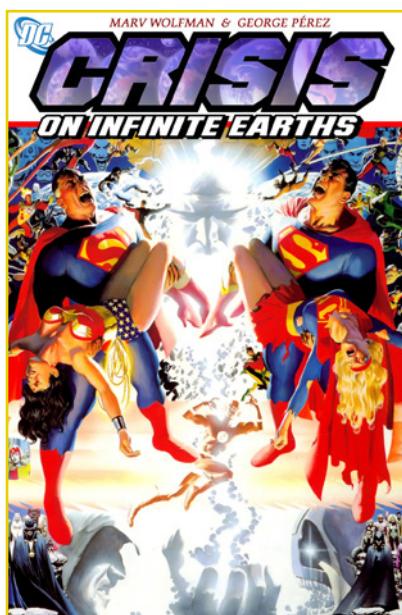
Mientras los cómics Marvel crecían con historias más apegadas al mundo real y se iba volviendo cada vez más complejo e intrincado, en **DC** se limitaban a hacer reseteos blandos y trataban de explicar la existencia de un Flash de los años cuarenta con la existencia de un Multiverso en el que coexistían diferentes versiones de los mismos personajes. Una idea ingeniosa que con el tiempo se transformó en un *sindío* lleno de universos alternativos.

Entre las historias imaginarias y la preocupante amnesia de los super-



héroes, que se enfrentaban una y otra vez a sus villanos sin mención alguna al encuentro anterior, el universo DC llegó a los años ochenta sumido en una intrascendencia cada vez mayor. De hecho, no es casual que los autores de los *Nuevos Titanes*, **Marv Wolfman** y **George Pérez**, fueran los elegidos para la misión de resetear, ordenar y crear una continuidad en el universo DC, ya que en el fondo, los *Nuevos Titanes* se sustentaba sobre esas premisas y era el tebeo más Marvel de la casa.

Por mucho que les duela a los fans más acérrimos de DC, *Crisis en Tierras Infinitas* supone la asunción de una realidad inapelable y es que el universo Marvel resultaba mucho más atractivo que el universo DC gracias a la continuidad (con lo que eso tiene de elaboración de un *continuum* narrativo que lo emparenta



con los culebrones televisivos y seriales varios).

*Crisis en Tierras Infinitas* acaban con una forma de hacer tebeos de superhéroes más naïf, más imaginativa y menos pretenciosa, pero esa marvelización del universo DC otorga a DC una ventaja fundamental sobre Marvel que no sé si ha sido suficientemente ponderada a la hora de evaluar el impacto del reseteo: por primera vez desde la llegada de Marvel, DC era la editorial moderna, la novedosa, la que cualquier chaval podía empezar a colecciónar de cero. Con continuidad para todo el universo de ficción... o casi.

La marvelización de DC fue hecha de la única manera posible, contratando a los mejores autores de Marvel de los 80. **George Pérez** llevaba cinco años en DC, así que no cuenta, pero el fichaje de **John Byrne** fue un elemento decisivo, lo mismo que lo fue, y no en menor escala, la llegada de **Frank Miller**, **Walter Simonson** o incluso **Howard Chaykin** (aunque este último solo tocaría el universo DC de un modo muy muy tangencial). De hecho, muy al margen de cualquier otra consideración, el ilustroso talonario de DC y la pésima gestión humana de Jim Shooter acabaron de un plumazo con la mejor etapa creativa de Marvel desde los

inicios de Kirby y Ditko. Podemos dudar de si el Byrne de *Superman* es tan bueno como el de los *X-Men*, pero no hay duda de que Marvel sin Byrne se empequeñeció. Y de Miller, mejor no hablar: dejaron escapar al autor que estaba dándoles el *Born Again*.

## PÓKER DE ASES

1- **SUPERMAN**. Tras *Crisis en Tierras Infinitas*, el buque insignia de DC, **Superman**, empezó de cero. **John Byrne** se encargaba de la serie principal y de *Action Comics* (reconvertido en un título de *team up*) y **Marv Wolfman** y **Jerry Ordway** de *Adventures of Superman* y aunque estas dos últimas continuaban con la numeración, las tres series estaban coordinadas para avanzar en la historia del renovado personaje de un modo gradual y coherente.

Releída hoy en día, esta etapa empieza con gran fuerza y se mantiene a un nivel envidiable hasta la salida de Byrne dos años después.

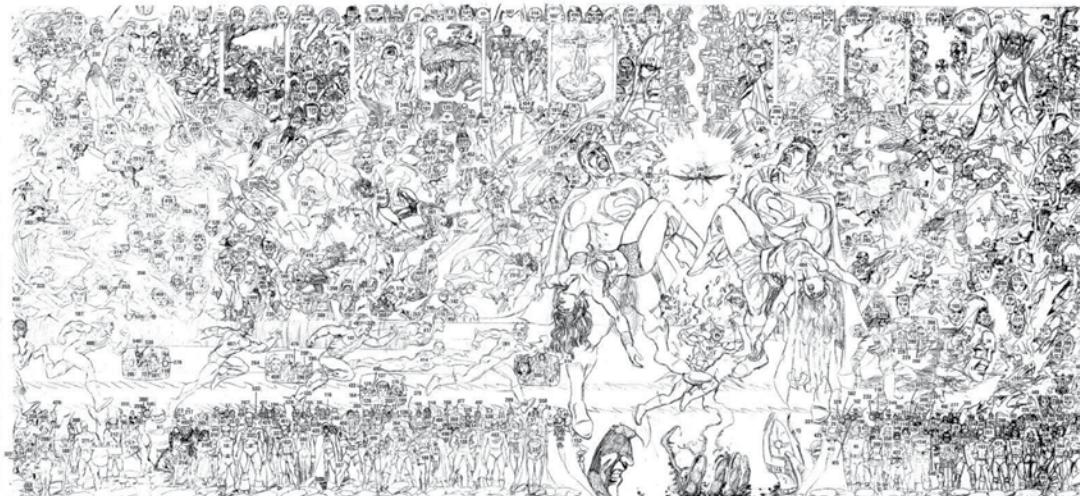
A partir de ese momento **Roger Stern** toma las riendas de la serie y... se transforma en un título entretenido, pero poco relevante en términos creativos, apoyándose en eventos para mantener su popularidad.

2- **WONDER WOMAN**. **George Pérez** se toma la mitología en serio y

hace de **Wonder Woman** un tebeo feminista en el mejor sentido de la palabra, poniendo a la protagonista en primer plano, reformulando historias de la mitología bajo un prisma moderno y evitando que el cómic se transforme en un festival de héroes y villanos de trajes coloridos y motivaciones absurdas. La gasolina le duró un par de años al bueno de Pérez, aunque luego estuvo otros tres más escribiendo los guiones de la serie, que fue languideciendo ante el progresivo desinterés de los lectores. Y no es que fuera una mala serie, es que ya no la dibujaba Pérez.

3- **BATMAN**. Parece mentira, pero el mayor fracaso de todo el relanzamiento de DC consistió más en lo que no fue capaz de hacer que en lo que hizo. **Batman** sufrió un reseteo tan soft, que ni cambió de numeración ni su continuidad fue enmendada de un modo significativo. Por si eso fuera poco, la miniserie dentro de la serie que hacía las veces de relanzamiento, **Batman Año Uno** (**Frank Miller** y **David Mazzucchelli**, una de las obras maestras de la historia del cómic) se vio continuada por una etapa anodina (siendo suaves) de Max Alan Collins y otra de Starlin y Aparo que tenían de todo menos innovación, personajes tridimensionales o continuidad. Su serie paralela, **Detective**

# CRISIS ON INFINITE EARTHS™





**Comics**, realizada por **Mike W. Barr** y **Alan Davis**, introdujo una miniserie llamada **Batman Año Dos** a la altura del 575 que acabó siendo dibujada en sus tres cuartas partes por **Todd McFarlane** tras el abandono de Davis y dio paso a una etapa con **Norm Breyfogle** a los lápices. Habrá quien juzgue la etapa de Breyfogle como brillante, pero sinceramente hubiera deseado que continuara Davis al frente del título. La serie **Leyendas del Caballero Oscuro** aportó elementos básicos al nuevo origen de Batman, elementos que han pasado a ser parte del mito, pero en la práctica la continuidad del subuniverso Batman está únicamente marcada por dos factores: si hay **Robin** acompañando a Batman y quién es ese Robin. Dada la ausencia de personajes con los que Batman establezca relaciones afectivas más allá de Gordon, Alfred o Robin y teniendo en cuenta que lo único que pueden hacer estos personajes para que su relación con Batman evolucione es morir (y creo que todos han muerto ya en alguna ocasión), entiendo que les costaría *marvelizarlo* o que incluso se negaran a hacerlo, pero queda raro que tengamos a un Superman adolescente y a un Batman que ya va por su segundo Robin, puesto que Nightwing sigue existiendo en el universo post-Crisis. ¿Lo mejor? Que liberado de la necesidad de una continuidad, los esfuerzos editoriales se encamaron hacia la construcción de historias autoconclusivas de más vuelo,

desarrolladas en varias entregas o formatos más lujosos y con equipos creativos muy solventes.

4- JLA. Aquí llegó una de las mejores y más innovadoras propuestas tras las *Crisis*. Frente a la seriedad de la versión mitológica de Wonder Woman, a la marvelización descarada de Superman o al refuerzo icónico de Batman, con la **JLA** llegaba una apuesta tan radical como novedosa: el humor autoconsciente. Durante los dos primeros años de la **JLA** el tandem **Keith Giffen-JM DeMatteis** se asoció de un modo casi perfecto con **Kevin Maguire** para crear un tebeo tan divertido que décadas después sigue siendo un referente. El éxito de la propuesta no evitó que con el tiempo la fórmula se fuera desnaturizando y el título volviera a ser un tebeo de superhéroes más.

Como veis, el reseteo de las **Crisis en Tierras Infinitas** (por cierto, un gran tebeo por méritos propios) vino a generar que, durante los dos años siguientes, estos cuatro títulos produjeran grandes tebeos que a día de hoy siguen reeditándose y siendo perfectamente contemporáneos, lo que no se puede decir de la mayor parte de lo publicado los años anteriores y posteriores a este relanzamiento.

## EFFECTOS SECUNDARIOS

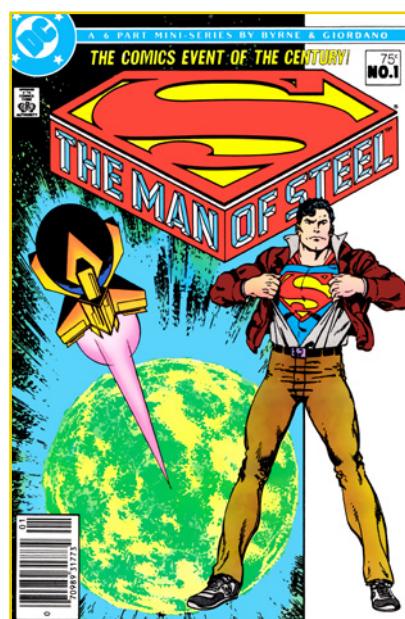
Solo por los cuatro títulos reseñados ya hubiera valido la pena resetear el universo DC, pero gracias a este relanzamiento, los cómics de terror, los

no superheroicos y unos cuantos títulos demasiado locos incluso para el colorido universo DC, fueron separados de la continuidad del nuevo universo y reorientados hacia un público más adulto, lo que finalmente llevó a la creación del sello Vértigo unos años después.

La marvelización de la línea principal de producto fue un éxito notable en función del equipo creativo elegido a tal efecto. **Flash**, ahora encarnado en Wally West, tuvo un discreto arranque, del mismo modo que títulos que no fueron relanzados continuaban su singladura con más pena que gloria (*Green Lantern Corps*, *Infinity Inc*, *The Outsiders*) y el fallido lanzamiento de los héroes de la Charlton (Captain Atom, Booster Gold, Blue Beetle...) demostraba que sin un equipo creativo a la altura, todo naufragaba.

Al margen de reseteos, **Alan Moore** y **Dave Gibbons** nos contaban su particular versión de esos héroes en la maxiserie **Watchmen**, uno de los mayores éxitos económicos y artísticos del comic-book americano.

**The Question**, comandado por **Dennis O'Neil** y **Denys Cowan**, se erigió en una obra de culto merced a su tono adulto, con generosas dosis de violencia. No era *Watchmen*, pero tampoco era una copia de *Watchmen* y se ganó el título de obra de culto. **Green Arrow**, con **Mike Grell** como guionista, adquirió también un tono urbano nada superheroico, en el que



el héroe fue despojado totalmente de sus artificios. No llegó a los niveles de *The Question* y languideció hasta la irrelevancia.

**La Cosa del Pantano** (de nuevo con **Alan Moore** al frente) sobrevivió a las *Crisis* y prosiguió su singladura cada vez más alejada del universo DC, marcando un camino para productos similares.

DC se asustó y empezó a etiquetar las obras como dirigidas a un público adulto, provocando el enfado de muchos autores que veían en esa etiqueta una censura creativa encubierta.

Sea como fuere, el éxito de esos cómics más adultos evidenció una realidad: la existencia de un grupo cada vez más numeroso de lectores interesados en dicho material.

El comic-book adulto, evidentemente, no nació con el sello Vértigo, pero tras la desaparición de los magazines para adultos de Marvel y Warren, la presencia del cómic adulto había quedado reducida a la simbólica contribución del sello EPIC de Marvel y no fue hasta el relanzamiento de DC con las *Crisis* cuando

se consolidaron nuevos formatos como el prestige, las novelas gráficas originales y los trade paperbacks, obras de mayor precio y dirigidas a un coleccionista adulto. Ese enorme cambio en la industria vino propiciado en parte por una diferenciación más clara y cierta polarización consecuente en el tipo de producto que DC ofreció a su público tras relanzar su oferta de cómics con las *Crisis en Tierras Infinitas*.

## COROLARIO

Si *Crisis* significa decisión o cambio, creo que no hay nombre más adecuado para la miniserie que cambió no solo a DC sino al mercado del comic-book americano por completo.

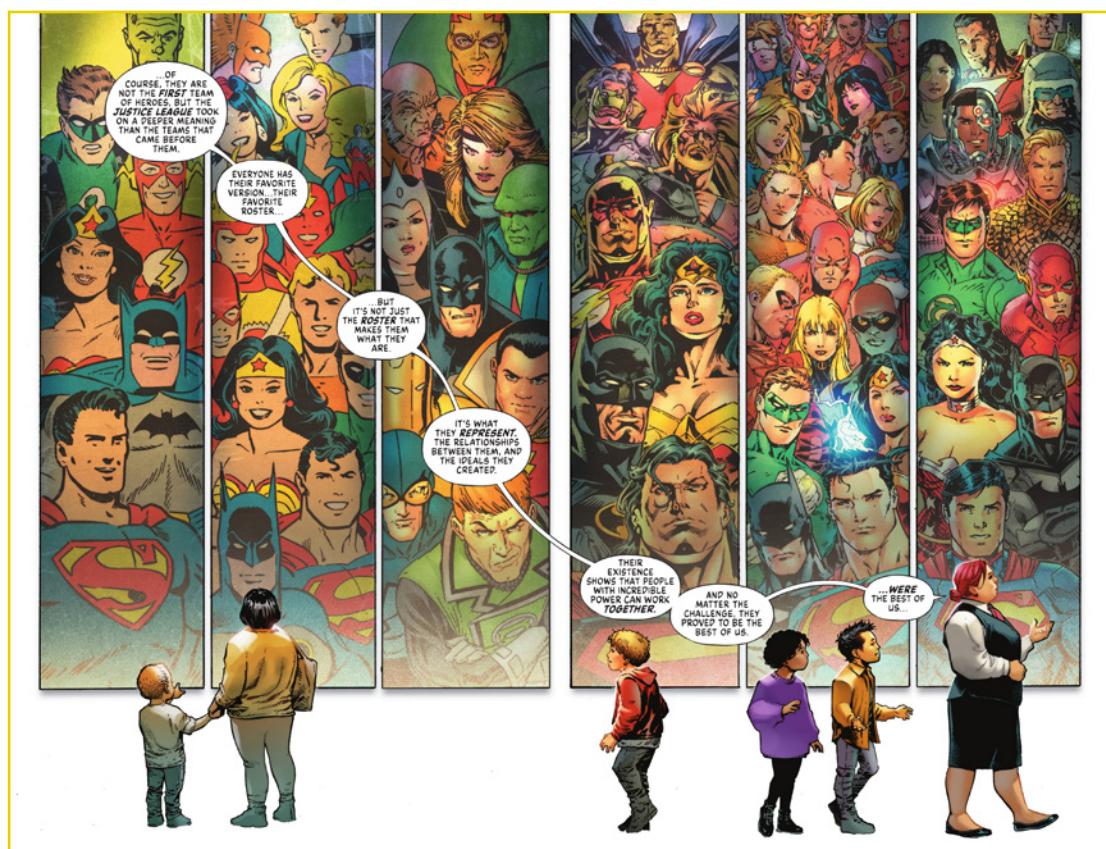
Se puede afirmar, sin lugar a dudas, que gracias a las *Crisis* DC revitalizó sus principales títulos comerciales y profundizó en una diferenciación de producto que trajo obras dirigidas a un público más adulto, liderando el mercado a nivel creativo y comercial durante los años siguientes.

¿Quiere decir eso que todos los tebeos fueron buenos? Ni por asomo,

pero si comparamos la producción de ambas editoriales (Marvel y DC) durante el periodo que va desde el inicio de las *Crisis en Tierras Infinitas* hasta el momento de la creación de Image (otro terremoto del mercado) en 1992, DC gana por goleada (y lo dice un fan de Marvel!).

Lástima que cada sucesivo reseteo de **DC** fuera cada vez más intrascendente y lamentable.

Si las *Crisis en Tierras Infinitas* debían limpiar errores y vicios acumulados durante casi medio siglo, los siguientes relanzamientos fueron cada vez más cercanos en el tiempo, evidenciando el cada vez más escaso éxito de sus propuestas. Identificaron con una herramienta comercial lo que solo debía ser una medida desesperada y nunca entendieron que tan importante como ofrecer a los lectores un nuevo inicio limpio de polvo y paja es tener unos equipos creativos sólidos que estén a la altura del reto que supone convencer al lector de que tu nueva versión es mejor que la anterior.



# Original que es uno

por Jaume Vaquer • Viñetas

## BILL WATTERSON

Cómo este número vuelve a tocar tema libre, he pensado que estaría bien hablar de **Bill Watterson**, el creador de esa obra maestra (un término que odio por la ligereza con la que suele usarse, pero que encuentro que en este caso es totalmente merecido) que es *Calvin y Hobbes*.

El motivo es que Watterson acaba de publicar una nueva obra desde que en 1995 cerrase *Calvin y Hobbes*, una fábula para adultos llamada *The Mysteries* realizada junto a **John Kascht**. Seguro que no soy el único que tiene mucho interés en ver este retorno a las viñetas, tras años dedi-

cado a pintar cuadros de paisajes, un silencio roto solo para alguna ilustración o colaboración muy puntual.

La página elegida es una dominical que se subastó en el año 2022 por 480.000 dólares. Las tiras diarias, más sencillas y en blanco y negro, han ido entre 130.000 y 216.000 dólares, para aquellos a quienes les interesen estas cifras.

La verdad es que es muy guapa, con los dos protagonistas en todas las viñetas y coloreada directamente. La dedicatoria a Lee es porque fue un regalo de Watterson a **Lee Salem**, su editor durante años en *Calvin y Hobbes*. Al morir Salem, sus herederos

decidieron subastar la pieza. Si os fijáis veréis que la rotulación aparece algo desvaída, algo que también se nota en muchas de las tiras que he visto. No sé qué debía usar para la rotulación y partes del dibujo, algún rotulador me imagino, pero el tiempo no ha sido muy clemente con ese material. Me da miedo pensar cómo estarán esos originales dentro de unos años...

Dicen que Watterson dijo en una conferencia que nadie trabaja tan duro como cuando trabaja para sí mismo. Y él lo hizo. Siempre dijo que hacía la tira para su mujer. En realidad, siempre fue algo extrema-



damente personal para Watterson y por eso no quiso nunca vender originales. Cedió muchos a una universidad de Ohio, que ha hecho un par de exposiciones con ellos. De una de ellas, por cierto, hay un catálogo estupendo, con Watterson hablando de su obra y de su planteamiento ético.

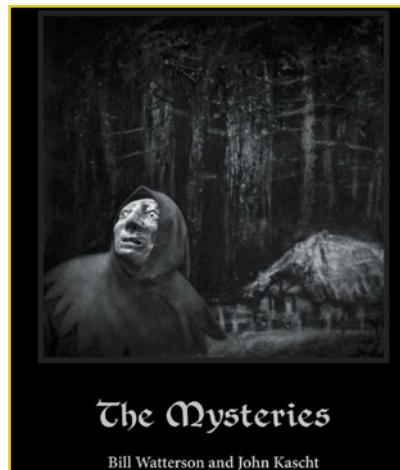
Porque **Watterson** luchó siempre para que la tira fuera lo mejor posible, protestando por el reducido tamaño que se les concede desde hace años a las tiras de los periódicos. O, sobre todo, porque las páginas dominicales tuvieran que estar planteadas para que pudieran publicarse en tres tamaños diferentes: a toda página, a media página y a un tercio de página, lo que se consigue con viñetas superfluas de quita y pon, según la necesidad, y que consiguen que la narrativa cojee algo. Esto le llevó a forzar un enfrentamiento con la empresa de distribución, rompiendo con este sistema y haciendo que las páginas solo pudieran ser publicadas en el formato de media página. Que algunos diarios protestasen entraba dentro de lo pre-

decible, pero no que algunos dibujantes criticaran a Watterson por ello, tratándolo de divo y cosas así. Curiosa y triste reacción ante alguien que intentaba que la obra final sea lo mejor posible e intentaba recuperar algo de esplendor en las tiras de prensa. Al menos Watterson considera que lo mejor que hizo fueron esas páginas dominicales de los últimos años.

Y es que para Watterson lo importante era la tira. Únicamente. Por eso luchó con garras y dientes con el sindicato para evitar merchandising o adaptaciones a dibujos animados o lo que fuera. Todo lo demás para él era ruido y alteraba la imagen de su obra. Estos enfrentamientos a cara de perro, porque se jugaba mucha pasta, le costaron muchas energías, por lo que se tuvo que tomar un par de meses sabáticos.

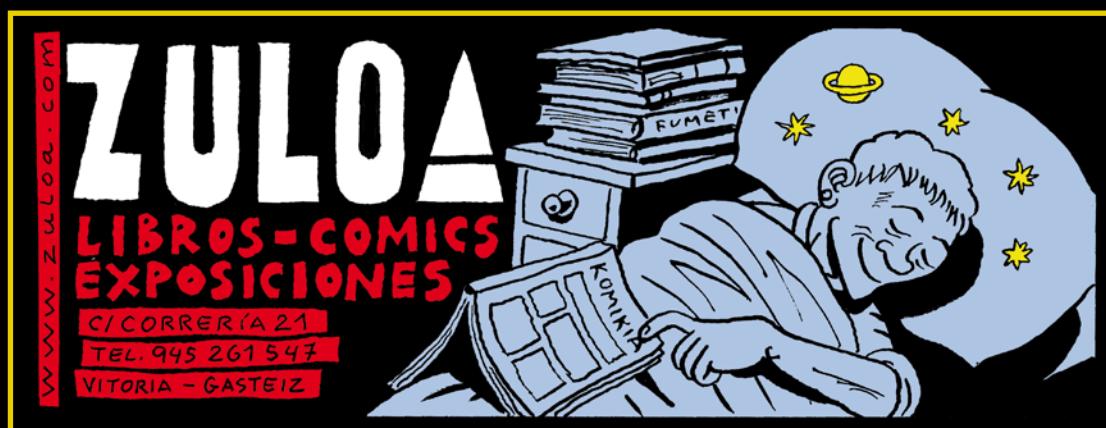
Puede que la intensidad y el cariño que había en esa obra fuera lo que hizo que el resultado fuera una obra tan brillante, llena de humor y humanidad. Puede también que, como ha dicho Watterson en las pocas ve-

ces que se le ha podido entrevistar (Watterson es conocido por rechazar entrevistas, querer firmar sus cómics y cosas así, poniéndolo en el mismo grupo de Steve Ditko), el haberla dejado antes de empezar a repetirse, a perder energías, nos haya dejado a todos esa imagen de brillantez que aún tiene. 

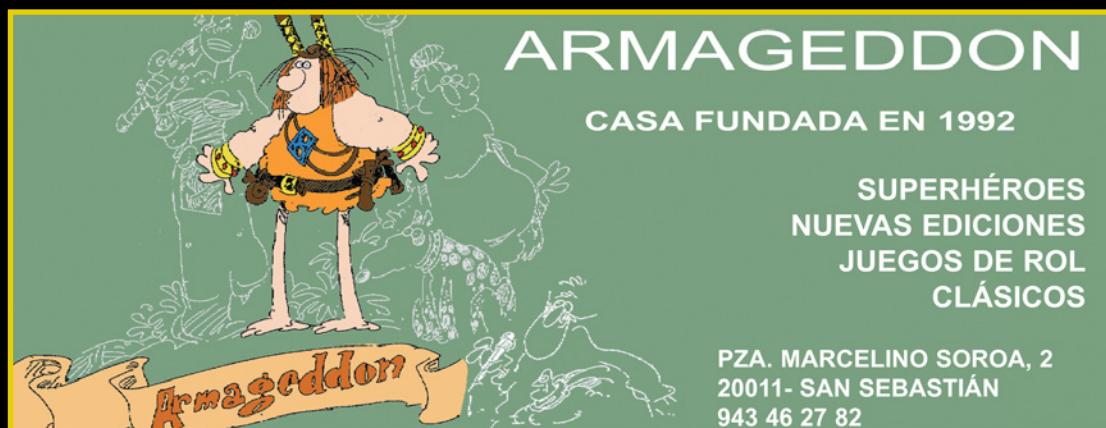


The Mysteries

Bill Watterson and John Kascht



**ZULOA**  
LIBROS-COMICS  
EXPOSICIONES  
C/CORRERÍA 21  
TEL 945 261547  
VITORIA - GASTEIZ



**ARMAGEDDON**  
CASA FUNDADA EN 1992

SUPERHÉROES  
NUEVAS EDICIONES  
JUEGOS DE ROL  
CLÁSICOS

PZA. MARCELINO SOROA, 2  
20011- SAN SEBASTIÁN  
943 46 27 82

# Los cómics de los 60 han muerto

por Pedro García

## EL FLASH DE DOS MUNDOS

¿Cuántos Flash existen? ¿Uno? ¿Dos? ¿Es Barry Allen? ¿O es Jay Garrick? ¿Vive en Central City? ¿O en Keystone City? Solo una cosa es segura, ¡ambos viven en el planeta Tierra! Y únicamente viajando a la otra Tierra Flash puede descubrir a su alter ego y convertirse en el... ¡Flash de dos mundos!

D e esta manera daba comienzo el número 123 de Flash publicado en junio de 1961, un cómic que marcaría los destinos de la industria durante décadas y cuyas consecuencias han llegado hasta nuestros días. Unos pocos años antes, cuando Julius Schwartz se inventó un nuevo Flash junto a Robert Kanigher y Carmine Infantino, nadie podía imaginar las consecuencias de una idea en principio inocente, pero que poco a poco iría sembrando el caos por todo el universo DC. El problema estaba presente desde el primer momento: había un nuevo Flash y un nuevo Linterna Verde, pero nadie había explicado en ningún momento qué había pasado con los viejos. ¿Habían desaparecido para siempre o simplemente se encontraban en el limbo esperando su regreso? Nadie tenía la menor idea de qué había sido de ellos, pero estaba claro que tarde o temprano alguien iba a sentir la necesidad de contar lo. Ese momento estaba a punto de llegar gracias a la creación de una de las portadas más icónicas de toda la historia del cómic, aunque ni su propio autor tenía la menor idea de qué nárrices estaba pasando en ella. Ese era un misterio que las mentes pensantes en DC tendrían que resolver sin saber que lo que vendría después tendría inesperadas consecuencias.

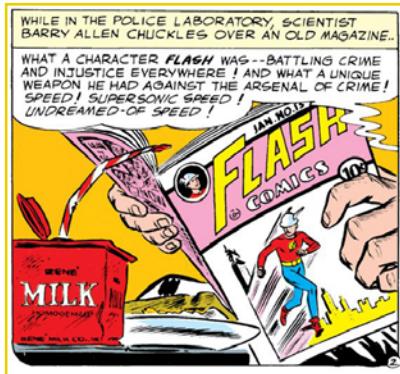
Carmine era una persona muy especial a la que le gustaba torturar a sus jefes dibujando portadas en las que metía a sus personajes en las situaciones más inexplicables posibles. Era como un juego que tenía con su

editor y portada tras portada le planteaba el reto de que fuera capaz de explicar qué estaba pasando en cada una de ellas. Dibujaba lo que se le pasaba por la cabeza y dejaba a Julius que se las apañara con el guionista de turno, que de una manera u otra siempre lograba inventarse una solución demasiado ingeniosa o demasiada absurda para salir del paso. Hasta que se le ocurrió algo que seguramente serían incapaces de resolver. La idea en principio era sencilla, una persona en primer plano amenazada por un grave peligro, Flash acudiendo a su rescate... y otro Flash acudiendo también al rescate! El dibujante no tenía pensada ninguna historia ni sabía cómo ambos personajes podían encontrarse de aquella manera, ya que ese era el enigma planteado. Él solo dibujaba y esperaba pacientemente a que a los demás se les encendiera la bombilla, aunque en este caso Carmine no tendría que esperar demasiado ya que nada más llegar a su casa sonó el teléfono. Era Julius... ¡lo tenemos, tenemos la explicación! Ha sido un infierno, pero lo tenemos.

La historia ideada entre el editor y Gardner Fox comenzaba muy tranquilmente, con Barry acudiendo a una cita con Iris en un centro comunitario donde un mago estaba a punto de deleitar con sus habilidades a un grupo de huérfanos. Pero al retrársese el mago Barry se ofrecía a que su buen amigo Flash hiciera la función en su lugar. Tras una rápida aparición y usando su supervelocidad, Flash realiza varios trucos que dejan boquiabiertos a los pobres huérfani-



tos. Hasta que intenta subir por una cuerda vertical que se mantiene en el aire como por arte de magia, gracias a que las manos del velocista Escarlata están vibrando a toda velocidad sin que nadie lo note. De repente el superhéroe se desvanece en el aire y nadie sabe dónde ha podido ir, ni siquiera el propio Flash, que aparece en la siguiente página en otra parte de la ciudad que no termina de reconocer. Tras un rápido vistazo a los alrededores se da cuenta de que no es la Central City de siempre ya que existen sutiles pero notables diferencias. Tras hacerse con un periódico descubre que por lo menos no ha viajado en el tiempo ya que aún sigue siendo el 14 de junio de 1961, pero la cabecera del diario, el Keysto-



ne City Herald, no le suena de nada por lo que le pregunta al quiosquero donde está esa ciudad y este le responde que si esta bromeando ya que se encuentran en ella. Flash no entiende nada, pero una idea muy extraña da vueltas por su cabeza, ya que todo esto le suena haberlo visto de antes, o más bien leído. Para probar su teoría se hace con una guía telefónica para buscar un nombre, el de Jay Garrick. Como su dirección aparece en el listín no tarda en presentarse en su casa sin ningún tipo de invitación donde efectivamente le encuentra, pero algo más viejo de lo que recordaba. Barry le saluda a él y a su novia, a lo que Jay no tarda en corregirle ya que en realidad ella se ha convertido en su mujer. Las cosas no son como esperaba, aunque Barry no duda en contarle a Jay todo lo que conoce de su vida y cómo asumió la identidad de Flash inspirándose en

sus aventuras. Un Jay muy sorprendido no entiende nada... *¿cómo conoces mis aventuras?* Barry le dará una de las explicaciones más insólitas jamás dadas en un cómic:

*- Eres muy conocido en mi mundo... como un personaje de ficción de un cómic llamado Flash Comics. Cuando yo era joven eras mi héroe. Un escritor llamado Gardner Fox narró tus aventuras... que se le ocurrían mientras soñaba. Obviamente, cuando Fox duerme su mente se conecta con las vibraciones de tu Tierra. Esto explica cómo soñé a Flash. Tu serie se canceló en 1949.*

*- Qué curioso, ese fue el año que me retiré.*

Efectivamente, en la primera aparición de Barry Allen en el número 4 de la cabecera Showcase, se le ve leyendo un cómic de Flash y asombrándose por sus hazañas. Aquella semilla plantada desde el principio por Robert Kanigher iba a ser aprovechada por Gardner Fox para hacer un ejercicio de metalenguaje bastante insólito en la época. De esta manera el guionista se refería a sí mismo como un escritor de ficción dentro del universo de Barry a la vez que creador del personaje de Jay Garrick, de manera análoga a lo sucedido en el mundo real. Esta rotura de la cuarta pared era simplemente la explicación más sencilla a un hecho tan formidable como que los dos Flash, que vivían en mundos diferentes, pudieran encontrarse. Eran años más simples y en ese momento ni Carmine, ni Julius, ni siquiera Gardner tenían la menor idea de que acababan de crear uno de los inventos más rentables de toda la historia de los superhéroes. En un simple número habían establecido la existencia de otra Tierra, la posibilidad de viajar de la una a la otra y el tipo de conexión que había entre ellas. Era el nacimiento

to del multiverso, de las tierras múltiples, de todo un mundo de posibilidades... pero en un futuro aún lejano ya que en aquel momento no era más que la historieta que tocaba contar un mes cualquiera.

Al final de aquel número, tras derrotar a varios de los enemigos clásicos del primer Flash, Barry regresaba a su Tierra simplemente vibrando mientras que Jay tomaba buena nota de cómo lo hacía para devolverle la visita algún día. A su vuelta, Barry le contaba a Iris todo lo sucedido a lo que ella le respondía que absolutamente nadie se podía creer nada de aquello. En la última viñeta Barry miraba directamente al lector y en sus pensamientos se mostraba que los únicos que se creerían lo ocurrido serían los lectores de los cómics de Flash y que iba a ponerse a buscar a Gardner Fox para que pudiera contar aquella maravillosa historia.

Aunque la existencia del multiverso podía haberlo cambiado todo de inmediato, la vida siguió su curso como si tal cosa. Aquel número 123 tuvo una gran acogida, pero en la siguiente entrega se volvía al concepto de portadas locas, en este caso con Flash atado a un boomerang gigante. En el siguiente aparecería un invento que tendría una trascendencia crucial en el futuro, la cinta de correr cósmica, utilizada para viajar por el tiempo de manera sencilla a la vez que agotadora. Aunque aquellas historias eran simplemente aventuras mensuales



sin excesivas conexiones entre ellas, las ideas sembradas no iban a tardar en aprovecharse en los próximos números. Seis meses más tarde Jay Garrick volvía a ser protagonista en la colección y en esta ocasión incluso llegaba a mencionar la existencia de una Sociedad de la Justicia que todavía no había hecho su aparición en la Edad de Plata. En esta aventura, tras detener a los ladrones de turno, Barry y Jay tenían que transportar fragmentos de un meteorito de un mundo a otro para poder salvar la Tierra del último.

Una sola historia podía ser una excepción, pero dos ya empezaba a convertirla en una regla, haciendo las apariciones de Jay algo totalmente natural en la serie.

La mención a la Sociedad de la Justicia no era casual ya que en el Flash 137 aparecería en pleno para hacer frente a la amenaza de unas luces misteriosas que se vislumbraban desde ambas Tierras. Aunque la aparición del grupo es más testimonial que otra cosa, ya que simplemente se encuentran presos y son liberados por los dos Flash, esto sirve para asentar las bases del regreso de todos estos superhéroes. Empezaba a ser evidente que todos estos personajes que desaparecieron cayendo uno tras otro en la cancelación se-



guían formando parte del universo DC de ahora y de siempre y habían vuelto para quedarse.

En el número 21 de la Justice League, aparecido a mediados de 1963, el multiverso terminaba de asentarse definitivamente. En portada un letrero indicaba que tras 12 años volvía la Sociedad de la Justicia, con un título que lo decía todo: *Crisis en Tierra Uno*. Es la primera vez que se define cuál era la Tierra Uno y cuál la Dos, ya que hasta entonces solo se mencionaba que había otra Tierra. Los nombres se debían a que Barry era el primer viajero entre mundos, por lo que como descubridor

se decidió que su Tierra fuera la primera y la del otro Flash la segunda, aunque esta existiera de antes. Este número marcaba el inicio de una tradición de encuentros anuales entre ambos grupos que poco a poco iría desembocando en más y más Crisis y sobre todo en muchas más Tierras.

Las puertas del multiverso se habían abierto de par en par, algo que no haría más que causar innumerables quebraderos de cabeza tanto a lectores como a decenas de autores dispuestos a exprimir hasta la extenuación aquel concepto tan delicioso de Tierras infinitas. □



Comics, juegos de mesa, rol,  
cartas coleccionables,  
merchandising, figuras, camisetas...

J Y MUCHO MÁS QUE NO TE PUEDES  
PERDER EN TU CIUDAD DE JUEGOS!

# METROPOLIS COMICS

FERROL  
C/ María 183  
981 300 416

A CORUÑA  
C/ Río Moneos, 16  
981 909 496

VILAGARCÍA  
Avda Xean Carlos I, 23  
886 166 442

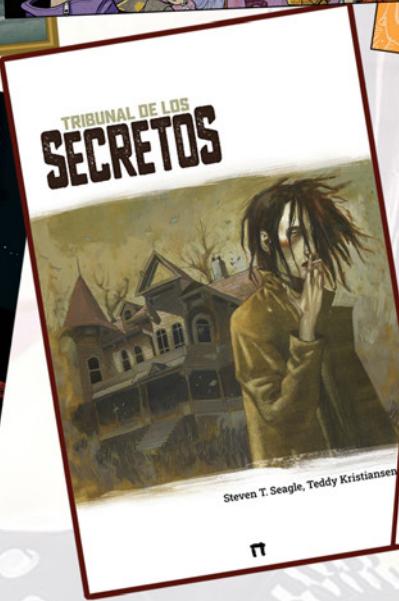
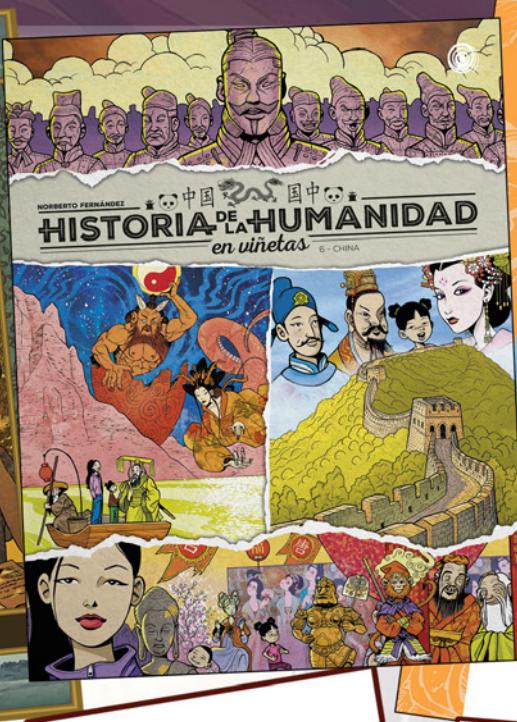
Visita nuestra tienda online y nuestra web:  
[www.metropoliscomics-tienda.net](http://www.metropoliscomics-tienda.net)  
[www.metropoliscomics.net](http://www.metropoliscomics.net)

@metropol\_comics

[facebook.com/metropolis.comics.es](http://facebook.com/metropolis.comics.es)



# PRESENTAMOS LAS NOVEDADES DOLMEN EDITORIAL



¡LOS MEJORES REGALOS PARA ESTAS NAVIDADES!

Más en [www.dolmeneditorial.com](http://www.dolmeneditorial.com)



# LISTADO DE NOVEDADES

DICIEMBRE 2023

## ASTIBERRI

### El abismo del olvido

Autor: Paco Roca, Rodrigo Terrasa  
Cartoné. 296 págs. Color. 25 euros.

## BEASCOA

### Erwin, el gato cuántico

Autor: Manuel Bartual  
Cartoné. 96 págs. Color. 14,95 euros.

## CARTEM

### A bocajarro

Autor: Braña, Zapata, Monferrer  
Cartoé. 64 págs. Color. 19,95 euros.

### El conde

Varios autores  
Cartoné. 136 págs. Color. 22 euros.

## DIÁBOLO

### Cthulhu #28

Varios autores  
Cartoné. 120 págs. B/N. 11,95 euros.

### Los monstruos también tienen miedo

Autor: Mauro Entrialgo  
Rústica. 100 págs. Color. 15,95 euros.

### No escupas al viento

Autor: Stefano Cardoselli  
Cartoné. 120 págs. Color. 19,95 euros.

### Shock SuperStories #1

Varios autores  
Cartoné. 216 págs. Color. 37,95 euros.

## DOLMEN EDITORIAL

### A 5 minutos andando del final vol.1

Autor: Nozo Ito  
Rústica. Manga. 192 págs. B/N. 9,90 euros.

### Dick Tracy 1949-1950

Autor: Chester Gould  
Cartoné. 184 págs. B/N. 31,90 euros.

### Dolmen #343

Varios autores  
Revista. 100 págs. Color. 5,95 euros.

### El Cabezoniano. Temporada tres

Autor: Enrique V. Vegas  
Cartoné. 48 págs. Color. 14,90 euros.

### La agencia de detectives y sus mascotas

Autor: Noji  
Rústica. Manga. 216 págs. B/N. 9,95 euros.

### Mytek el poderoso Vol. 04

Autor: Tom Tully, Bill Lacey  
Cartoné. 200 págs. B/N y color. 29,90 euros.

## ECC

## CÓMICOS

### Historias para una noche de Halloween #6

Varios autores  
Cartoné. 184 págs. Color. 25 euros.

### Hombre #1

Autor: Antonio Segura, José Ortiz  
Cartoné. 304 págs. B/N. 45 euros.

### Ladrón de ladrones #3

Varios autores  
Cartoné. 416 págs. Color. 46,50 euros.

## Tortugas Ninja: El último Ronin – Los años perdidos #4

Varios autores  
Grapa. 32 págs. Color. 3,50 euros.

## Tortugas Ninja vs. Street Fighter #3

Autor: Paul Allor, Ariel Medel  
Grapa. 24 págs. Color. 3 euros.

## DC

### Batman #141

Varios autores  
Grapa. 48 págs. Color. 5 euros.

### BCBP: Generación Joker #5

Varios autores  
Grapa. 32 págs. Color. 3,50 euros.

### Batman: La caída del caballero oscuro #2

Varios autores  
Cartoné. 784 págs. Color. 70 euros.

### Batman: Tiempo muerto

Autor: Tom King, David Marquez  
Cartoné. 208 págs. Color. 27,50 euros.

### Calle Peligro #9

Autor: Tom King, Jorge Fornés  
Grapa. 32 págs. Color. 3,50 euros.

### El Acerijo: Año Uno #6

Autor: Paul Dano, Stevan Subic  
Grapa. 32 págs. Color. 3,50 euros.

### Focus - The Nice House On The Lake #2

Autor: Tyinion IV, Martínez Bueno  
Cartoné. 208 págs. Color. 34,50 euros.

### Hellblazer #13

Varios autores  
Cartoné. 336 págs. Color. 41 euros.

### Los Nuevos Titanes: ¡No a las drogas!

Varios autores  
Cartoné. 112 págs. Color. 19,50 euros.

### Nightwing #28

Varios autores  
Grapa. 32 págs. Color. 3,50 euros.

### Scalped - la saga completa

Varios autores  
Cartoné. 1376 págs. Color. 100 euros.

### Superman: Action Comics #1/11

Varios autores  
Rústica. 144 págs. Color. 18 euros.

### Superman: la orden de la lámpara negra

Autor: Cantwell, Rodríguez  
Cartoné. 48 págs. Color. 14 euros.

## KODOMO

### Jóvenes Titanes: Robin

Autor: Kami García, Gabriel Picolo  
Rústica. 184 págs. Color. 22 euros.

### Las asombrosas aventuras de las Tortugas Ninja #13

Varios autores  
Grapa. 24 págs. Color. 3 euros.

### Sonic The Hedgehog: Tipos malos

Autor: Evan Stanley, Adam Bryce  
Grapa. 24 págs. Color. 3 euros.

## MANGA

### Batman y la Liga de la Justicia

Autor: Shiori Teshirogi  
Rústica. 784 págs. B/N. 30 euros.

## Chihayafuru #3

Autor: Yuki Suetsugu  
Rústica. 224 págs. B/N. 9,95 euros.

## Junji Ito. Terror despedazado #13-14

Autor: Junji Ito  
Rústica. 296-284 págs. B/N. 11,95 euros.

## Los diarios de la boticaria #2

Autor: Natsu Hyuuga, Nekokurage  
Rústica. 184 págs. B/N. 9,95 euros.

## FANDOGAMIA

### Cartones perros #3

Varios autores  
Rústica. 168 págs. Color. 15 euros.

### Demon Quest

Autor: Enkaru  
Rústica. 128 págs. Color. 12 euros.

### Stage One

Autor: Ulises Lafuente  
Rústica. 144 págs. B/N. 12 euros.

## FULGENCIO PIMENTEL

### La playa más bonita del mar del norte

Autor: Sun Bai, Lucas Burtin  
Cartoné. 80 págs. Color. 19 euros.

## IVREA

### DNAngel #4

Autor: Yukiru Sugisaki  
Rústica. 400 págs. B/N. 18 euros.

### Homunculus #7

Autor: Hideo Yamamoto  
Rústica. 350 págs. 15 euros.

### Ranking of Kings #9

Autor: Sosuke Toka  
Rústica. 220 págs. B/N. 9 euros.

### Sakura, Saku #1

Autor: Io Sakisaka  
Rústica. 200 págs. B/N. 9 euros.

### Shuumatsu No Valkyrie #19

Autor: Takumi Fukui, Shinya Umemura  
Rústica. 200 págs. B/N. 8,50 euros.

### Versus #1

Autor: ONE, Kyoutarou Azuma  
Rústica. 240 págs. B/N. 9 euros.

## LA CÚPULA

### Krazy Kat. Páginas dominicales 1916-1917

Autor: George Herriman  
Cartoné. 132 págs. Color. 34 euros.

### Mi amigo Pierrot

Autor: Jim Bishop  
Rústica. Color. 31,90 euros.

### Padualand

Autor: Miguel Vila  
Rústica. Color. 22 euros.

## LIANA

### Malanote

Autor: Taddei, La Came  
Rústica. 144 págs. B/N. 23 euros.

## MOZTROS

### Acca #2

Autor: Natsume Ono  
Rústica. 192 págs. B/N y color. 8,90 euros.

## **Bloodshot: Desatado**

Autor: Deniz Camp, Jon Davis-Hunt  
Cartoné. 96 págs. Color. 18,90 euros.

## **Daily Lives of High School Boys #2**

Autor: Yasunobu Yamauchi  
Rústica. 144 págs. B/N. 8,90 euros.

## **Kerberos in the Silver Rain #1**

Autor: Lira Aikawa, Berry Star  
Rústica. 208 págs. B/N. 9,90 euros.

## **Kinryu Rock #0**

Autor: Bingo Morihasi, Manabu Akishige  
Rústica. 248 págs. B/N y color. 9,90 euros.

## **Mighty Morphin #1**

Varios autores  
Cartoné. 112 págs. Color. 20,90 euros.

## **Saint Seiya - La odisea del tiempo #2**

Autor: Arnauld Dollen, Jérôme Alquié  
Cartoné. 56 págs. Color. 17,50 euros.

## **NORMA EDITORIAL**

### **CÓMIC EUROPEO**

#### **Al Capone**

Autor: Meralli, Radice  
Cartoné. 168 págs. Color. 29,50 euros.

#### **Angel Wings #8**

Autor: Yann, Hugault  
Cartoné. 48 págs. Color. 18 euros.

#### **El castillo de los animales #1**

Autor: Xavier Dorison, Félix Delep  
Cartoné. 148 págs. Color. 32 euros.

#### **Los Pitufos #41**

Autor: Peyo Creations  
Cartoné. 48 págs. Color. 16 euros.

### **CÓMIC USA**

#### **AIDP Integral #9**

Varios autores  
Cartoné. 420 págs. Color. 39,50 euros.

#### **El sexto revolver #6**

Varios autores  
Rústica. 368 págs. Color. 39,95 euros.

#### **Old Dog #1**

Autor: Declan Shalvey  
Rústica. 152 págs. Color. 21 euros.

#### **The Witcher. El mal menor**

Varios autores  
Cartoné. 56 págs. Color. 16,50 euros.

### **MANGA**

#### **Ao Ashi #14**

Autor: Yûgo Kobayashi  
Rústica. 192 págs. B/N. 9 euros.

#### **Blood Moon #3**

Autor: Wade Otaku, Drawill  
Rústica. 222 págs. B/N y color. 9 euros.

#### **Cardcaptor Sakura Clear Card Arc #14**

Autor: CLAMP  
Rústica. 160 págs. B/N. 9 euros.

#### **Chainsaw Man #15**

Autor: Tatsuki Fujimoto  
Rústica. 200 págs. B/N. 9 euros.

#### **Dan Da Dan #9**

Autor: Yukinobu Tatsu  
Rústica. 192 págs. B/N y color. 9 euros.

#### **Four Knights of the Apocalypse #7**

Autor: Nakaba Suzuki  
Rústica. 186 págs. B/N y color. 9 euros.

#### **Frieren #8**

Autor: Kanehito Yamada, Tsukasa Abe  
Rústica. 184 págs. B/N y color. 9 euros.

#### **Jigokuraku Fanbook**

Autor: Yuji Kaku  
Rústica. 184 págs. B/N y color. 14 euros.

## **Matagi Gunner #1**

Autor: Shoji Fujimoto, Juan Alabarrán  
Rústica. 192 págs. B/N. 9 euros.

## **Tokyo Revengers #16**

Autor: Ken Wakui  
Rústica. 188 págs. B/N y color. 16 euros.

## **Tokyo Revengers Carta de Keisuke Baji #1**

Autor: Ken Wakui, Yukinori Natsukawaguchi  
Rústica. 224 págs. B/N y color. 12 euros.

## **Tokyo Revengers. Short Stories**

Autor: Ken Wakui  
Rústica. 264 págs. Color. 15 euros.

## **Yona princesa del amanecer #39**

Autor: Mizuho Kusanagi  
Rústica. 192 págs. B/N. 9 euros.

## **NUEVO NUEVE**

### **Adeline**

Autor: Álex López  
Cartoné. Color.

### **Supergroom #1**

Autor: Vehlmann, Joann  
Cartoné. Color.

## **PANINI**

### **LÍNEA HÉROES MARVEL**

#### **100% Marvel HC. Carol Danvers: Ms. Marvel 5**

Varios autores  
Cartoné. 280 págs. Color. 35 euros.

#### **Asombroso Spiderman #18-19**

Autor: Zeb Wells, Ed McGuinness  
Grapa. 48 págs. Color. 5,50 euros.

#### **BM #33. Podero Thor 5**

Autor: Stan Lee, Jack Kirby  
Rústica. 160 págs. Color. 12 euros.

#### **BM #34. Namor 1**

Autor: Stan Lee, Gene Colan  
Rústica. 160 págs. Color. 12 euros.

#### **BM #35. Nick Fury 1**

Autor: Stan Lee  
Rústica. 160 págs. Color. 12 euros.

#### **Capitán América #17**

Autor: Stan Lee  
Grapa. 72 págs. Color. 8,20 euros.

#### **Daredevil #13**

Autor: Chip Zdarsky, Marco Checchetto  
Grapa. 24 págs. Color. 3,30 euros.

#### **Doctor Extraño #5**

Autor: Jed MacKay, Pasqual Ferry  
Grapa. 24 págs. Color. 3,30 euros.

#### **Doctor Extraño de Warren Ellis**

Varios autores  
Cartoné. 496 págs. Color.

#### **Ghost Spider #6**

Autor: Emily Kim, Kei Zama  
Rústica. 120 págs. Color. 16,50 euros.

#### **Guardianes de la galaxia #4**

Varios autores  
Grapa. 24 págs. Color. 3,30 euros.

#### **Increíble Hulk #2**

Autor: Phillip Kennedy Johnson, Nic Klein  
Grapa. 24 págs. Color. 3,30 euros.

#### **Inmortal Patrulla-X #14**

Varios autores  
Grapa. 56 págs. Color. 6,50 euros.

#### **Invencible Iron Man #8**

Autor: Gerry Duggan, Juan Frigeri  
Grapa. 24 págs. Color. 3,30 euros.

#### **Lobezno #36**

Autor: Benjamin Percy, Geoff Shaw  
Grapa. 40 págs. Color. 4,60 euros.

## **Los 4 Fantásticos #9**

Autor: Ryan North, Ivan Fiorelli  
Grapa. 24 págs. Color. 3,30 euros.

## **Los Vengadores #3**

Autor: Jed MacKay, C.F. Villa  
Grapa. 48 págs. Color. 5,50 euros.

## **Los Vengadores: Equipo Mecha – Tech-on**

Autor: Jim Zub, Jeffrey Cruz  
Cartoné. 136 págs. Color. 13,95 euros.

## **MD. Tony Stark: Iron Man #2**

Varios autores  
Cartoné. 256 págs. Color. 30 euros.

## **MG. Excalibur #2**

Varios autores  
Cartoné. 480 págs. Color. 49,95 euros.

## **MH. Telaraña de Spiderman: Mudanza**

Varios autores  
Cartoné. 560 págs. Color. 49,95 euros.

## **MMH. Increíble Patrulla-X #2**

Autor: Joss Whedon, John Cassaday  
Cartoné. 360 págs. Color. 32 euros.

## **MMH. Spiderman: Negocios familiares**

Varios autores  
Cartoné. 112 págs. Color. 16 euros.

## **MMH. Vengadores 1**

Autor: Bendis, Romita Jr.  
Cartoné. 320 págs. Color. 25 euros.

## **MMH. Vengadores Zona roja**

Autor: Geoff Johns, Olivier Coipel  
Cartoné. 152 págs. Color. 20 euros.

## **MO. Conan - etapa Marvel #9**

Varios autores  
Cartoné. 672 págs. Color. 56 euros.

## **MP. Amanecer de X #14**

Varios autores  
Rústica. 160 págs. Color. 13 euros.

## **MP. Inmortal Hulk #10**

Autor: Al Ewing, Joe Bennett  
Rústica. 192 págs. Color. 15,50 euros.

## **MP. Veneno #8**

Varios autores  
Rústica. 128 págs. Color. 12 euros.

## **MSaga. Daredevil de Waid #10**

Autor: Mark Waid, Chris Samnee  
Cartoné. 224 págs. Color. 25 euros.

## **MSaga. Spiderman: Fuga**

Autor: Tony Bedard, Manuel García  
Cartoné. 128 págs. Color. 16,50 euros.

## **MSTPB. Asombroso Spiderman #11**

Autor: J. Michael Straczynski, Ron Garney  
Rústica. 192 págs. Color. 15,50 euros.

## **Masacre #5**

Autor: Alyssa Wong, Luigi Zagaria  
Grapa. 56 págs. Color. 6,50 euros.

## **Miles Morales: Spider-Man #7**

Varios autores  
Grapa. 56 págs. Color. 6,50 euros.

## **MS. Miles Morales: Stranger Tides**

Autor: Justin Reynolds, Pablo Leon  
Rústica. 112 págs. Color. 16 euros.

## **MYA: Ironheart: Riri Williams**

Varios autores  
Rústica. 264 págs. Color. 13,95 euros.

## **Monica Rambeau: Fotón**

Autor: Ewing, Maresca, Fiorelli  
Rústica. 112 págs. Color. 15,50 euros.

## **OMM. Iron Man de Michelinie, Layton y Romita #3**

Varios autores  
Cartoné. 344 págs. Color. 42 euros.

## **Patrulla-X: antes de la caída #4**

Varios autores  
Grapa. 40 págs. Color. 4,60 euros.

## **Patrulla-X Extrema: un nuevo comienzo**

Autor: Chris Claremont, Salvador Larroca  
Rústica. 120 págs. Color. 15,50 euros.

## **Patrulla-X: gala Fuego infernal 2023**

Varios autores  
Grapa. 88 págs. Color. 9,95 euros.

## **Planeta Hulk: destructor de mundos**

Autor: Greg Pak, Manuel García  
Rústica. 120 págs. Color. 15,50 euros.

## **Sin perdón**

Varios autores  
Rústica. 136 págs. Color. 16,50 euros.

## **Spiderman: Hallows' Eve**

Autor: Erica Schultz, Michael Dowling  
Rústica. 112 págs. Color. 15,50 euros.

## **Thor #36**

Varios autores  
Grapa. 32 págs. Color. 3,80 euros.

## **Ultimate Invasion #2**

Autor: Jonathan Hickman, Bryan Hitch  
Grapa. 40 págs. Color. 4,60 euros.

## **Veneno #21**

Varios autores  
Grapa. 48 págs. Color. 5,50 euros.

## **Vengadores: Todopoderoso #3 (F)**

Autor: Derek Landy, Greg Land  
Grapa. 48 págs. Color. 5,50 euros.

## **X-Force #38**

Autor: Benjamin Percy, Robert Gill  
Grapa. 32 págs. Color. 3,80 euros.

## **MANGA**

### **10 cosas que quiero hacer antes de los 40**

Autor: Mamita  
Rústica. 248 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Bleach Bestseller #14**

Autor: Tite Kubo  
Rústica. 200 págs. B/N. 6 euros.

### **Cosmetic Play Lover #2**

Autor: Sachi Narashima  
Rústica. 232 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Dark Gathering #3**

Autor: Kenichi Kondo  
Rústica. 192 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Happy of the End #2**

Autor: Ogeretsu Tanaka  
Rústica. 196 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Hirano y Kagiura #1**

Autor: Shou Harusono  
Rústica. 140 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Hunter x Hunter #37**

Autor: Yoshihiro Togashi  
Rústica. 208 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Ikigami #1**

Autor: Motoro Mase  
Rústica. 432 págs. B/N. 16,95 euros.

### **Love Nest 2nd #2**

Autor: Yuu Minaduki  
Rústica. 258 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Maximum Bleach #31**

Autor: Tite Kubo  
Rústica. 376 págs. B/N. 16,95 euros.

### **Miraculous #3**

Varios autores  
Rústica. 136 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Murciélagos #22**

Autor: Yoshimurakana  
Rústica. 184 págs. B/N. 8,95 euros.

### **Nuestra hermana pequeña #3**

Autor: Akimi Yoshida  
Rústica. 384 págs. B/N. 16,95 euros.

### **Papá, papá y yo: nuestra historia**

Autor: ROJI  
Rústica. 176 págs. B/N. 8,95 euros.

## **Please Save my Earth #5**

Autor: Saki Hiwatari  
Rústica. 312 págs. B/N. 16,95 euros.

## **Por tu culpa no puedo respirar #1**

Autor: Zeniko Sumiya  
Rústica. 102 págs. B/N. 8,95 euros.

## **Rurouni Kenshin #7**

Autor: Nobuhiro Watsuki  
Rústica. 376 págs. B/N. 16,95 euros.

## **Una muerte asfixiante y solitaria #2**

Autor: Shota Ito, Hajime Inoryu  
Rústica. 184 págs. B/N. 8,95 euros.

## **Yuna de la posada Yuragi #24**

Autor: Tadahiro Miura  
Rústica. 192 págs. B/N. 8,95 euros.

## **PANINI COMICS**

### **Érase una vez en América**

Varios autores  
Cartoné. 496 págs. Color.

### **Kick-Ass Omnibus**

Autor: Mark Millar, John Romita Jr.  
Cartoné. 768 págs. Color. 60 euros.

### **Kill or be Killed Omnibus**

Autor: Ed Brubaker, Sean Phillips  
Cartoné. 624 págs. Color. 60 euros.

### **Night Club**

Autor: Mark Millar, Juanan Ramírez  
Cartoné. 176 págs. Color. 25 euros.

### **Tex Willer: en la tierra de los semíolos**

Autor: Mauro Boselli, Michele Rubiní  
Cartoné. 384 págs. Color. 35 euros.

## **PLANETA CÓMIC**

### **LÍNEA MANGA**

#### **Caramelo, canela y palomitas #2**

Autor: Wataru Yoshizumi  
Rústica. 176 págs. B/N. 8,50 euros.

#### **Detective Conan Anime Comic: el francotirador de otra dimensión**

Autor: Gosho Aoyama  
Rústica. 408 págs. Color. 16,95 euros.

#### **Detective Conan. La hora del té de Cero #1**

Autor: Gosho Aoyama  
Rústica. 168 págs. B/N. 8,50 euros.

#### **Dragon Ball Z Anime Series Saga Fuerzas especiales Ginyew #1**

Autor: Akira Toriyama  
Rústica. 176 págs. Color. 10,50 euros.

#### **Fangs #1**

Autor: Billy Balibally  
Rústica. 224 págs. B/N. 8,95 euros.

#### **Hace falta más que un acara bonita para enamorarme #1**

Autor: Karin Anzai  
Rústica. 192 págs. B/N. 8,95 euros.

#### **Hajime no Ippo #3**

Autor: Joji Morikawa  
Rústica. 360 págs. B/N. 16,95 euros.

#### **My Hero Academia Anime Comic: 2 héroes**

Autor: Horikoshi, Kuroda  
Rústica. 352 págs. Color. 15,95 euros.

#### **One Piece A #2**

Autor: Eiichiro Oda  
Rústica. 188 págs. Color. 8,50 euros.

#### **One Piece Nueva Edición #4**

Autor: Eiichiro Oda  
Rústica. 560 págs. B/N. 16,95 euros.

#### **One Piece: Portgas Ace #1**

Autor: Eiichiro Oda  
Novela. 184 págs. B/N. 14,95 euros.

#### **Persiguiendo a Aoi Koshiba #1**

Autor: Fly  
Rústica. 188 págs. B/N. 8,95 euros.

## **Planeta Manga: Kohva #1**

Autor: Konata  
Cartoné. 232 págs. B/N. 9,95 euros.

## **Planeta Manga: Soma**

Autor: Fernando Llor, Carles Dalmau  
Rústica. 288 págs. Color. 18,95 euros.

## **Princess Jellyfish #1**

Autor: Akiko Higashimura  
Rústica. 384 págs. B/N. 16,95 euros.

## **Record of Lodoss War. La dama de Faris**

Autor: Akihiro Yamada, Ryo Mizuno  
Cartoné. 592 págs. B/N. 45 euros.

## **Roboco y yo #1**

Autor: Shuuhei Miyazaki  
Rústica. 184 págs. B/N. 8,95 euros.

## **Suzume**

Autor: Makoto Shinkai  
Novela. 288 págs. B/N. 20 euros.

## **Video Girl Ai #1**

Autor: Masakazu Katsura  
Rústica. 336 págs. B/N. 16,95 euros.

## **Yawarai #1**

Autor: Naoki Urasawa  
Rústica. 312 págs. B/N. 16,95 euros.

## **PONENT MON**

### **Americania. Nuevo mundo**

Autor: Sergio Toppi  
Cartoné. 216 págs. B/N. 39 euros.

### **Hacia el ocaso**

Autor: Nazuna Saitō  
Rústica. 232 págs. B/N. 24 euros.

### **La novia de Minami-kun**

Autor: Shungico Uchida  
Rústica. 192 págs. B/N. 23 euros.

## **Pino**

Autor: Takashi Murakami  
Rústica. 328 págs. B/N y color. 26 euros.

## **REDBOOK EDICIONES**

### **Iron Maiden**

Autor: El Toreh, Borja Figuerola  
Rústica. 92 págs. B/N. 14,90 euros.

## **SALLYBOOKS**

### **Viaje a la luna**

Autor: Fran Nuño, Enrique Quevedo  
Cartoné. 104 págs. Color. 18,95 euros.

## **SVALAT**

### **Iznogud. 33 historietas de Goscinny y Tabary 1962-1969**

Autor: René Goscinny, Jean Tabary  
Cartoné. 232 págs. Color. 28,95 euros.

## **SERENDIPIA**

### **Astrid, Audaz y los reyes de Thule. El cátaro**

Autor: Veiga, Donaire, Balsa  
Cartoné. 72 págs. Color. 18 euros.

### **Gustavo y sus leyendas**

Autor: Jiménez, Morales, Cantero  
Rústica. 60 págs. Color. 12,95 euros.

## **TENGU**

### **Los hijos del capitán Grant**

Autor: Alexis Nesme  
Cartoné. 144 págs. Color. 21 euros.

## **YERMO**

### **Los futuros de Cixin Liu: En beneficio de la humanidad**

Autor: Varios autores  
Cartoné. 124 págs. Color. 30 euros.

# But I digress...

por Peter David (traducción de J.D.)

## Xerox Hour

**M**arvel quiere que sepamos que sus planes para las colecciones mutantes en 1995 (que implica a un asesino rasgando el tejido temporal y provocando extraños cambios en la realidad) no es una copia de *Zero Hour* (que implica a un asesino rasgando el tejido temporal y provocando extraños cambios en la realidad).

A su manera, Marvel tiene razón. No es precisamente *Zero Hour*. Primero, tiene Xs en su título. (¿X-Pose? ¿Factor-X? Perdonaxme mientras toxo)

En segundo lugar, *Zero Hour* es en sí una copia de otra cosa, que resulta ser una copia de otra cosa. Lo que haría que este reciente X-citante desarrollo una copia de una copia de una copia. No, no X-actamente *Zero Hour*.

Más bien Xerox Hour.

¿Qué sucesos nos han llevado a Xerox Hour?

Bueno, al principio teníamos *Crisis en Tierra-Uno* y *Crisis en Tierra-Dos*. A partir de ahí todo es cuesta abajo.

Allá por los sesenta, DC estaba ocupada dando a sus lectores al nuevo Flash, el nuevo Green Lantern, etc. (uno desea que por aquel entonces hubieran existido los foros de internet). Imaginad los titulares: ¡Hal Jordan debe morir! ¡Barry Allen debe morir! Y pensad: si los usuarios enfadados hubieran esperado 30 años, se habrían salido con la suya. Pero estoy divagando...)

Los aficionados todavía querían saber qué le pasó a la Sociedad de la Justicia de América original. El precedente ya se había sentado cuando el Flash advenedizo Barry Allen se encontró con el Flash original Jay Garrick en Flash de dos mundos. Si Jay seguía vivito y corriendo

(por así decirlo), ¿dónde estaba el resto de gente?

Y, he aquí, en agosto y septiembre de 1963, *Justice League of America* #21 y #22 presentaban los primeros tebeos con cruce multipartite, entre-universos, entre-realidades. No estaba embolsado, con sobreprecio, portadas especiales, renumerados, o sucedían en su propio universo de bolsillo. Simplemente estaba ahí: un entretenido juego de dos partes que les dio a los aficionados exactamente lo que querían. Y todos lo pasamos bien.

Avanzamos (por así decirlo) 20 años.

Las historias de Crisis se han convertido en un fin en sí mismas, ya no tanto porque los aficionados lo exigían, sino porque lo esperaban (un movimiento editorial peligroso de toda la vida). Además, la explicación agradable, ordenada de tierras paralelas que había explicado Flash de dos mundos, se había convertido en una especie de monstruo. El universo DC estaba plagado de Tierras. Requería una gran cantidad de explicaciones para cualquier recién llegado. Y sirvió para socavar cualquier motivo para preocuparse por lo que estaba sucediendo en nuestra Tierra.

Esto engendró *Crisis en Tierras infinitas*. Doce números fueron necesarios para resolver el lío y comprimir el universo DC en una Tierra. Desde el final de Crisis, el nuevo, amigable universo DC se suponía que tenía que empezar.

Con el problema de que nadie sabía qué era eso.

El resultado fue distintas versiones de personajes coexistiendo sin explicación alguna. La puntada de Crisis había, en lugar de evitar nueve puntos más, necesitado nueve más.

CBG #1091 - 14 de octubre de 1994



O, para ser precisos, cinco más: los cinco números de *Zero Hour*. Más un mes entero repleto de números ceros, que garantizaban un nuevo dolor de cabeza para los sistemas de ordenación. (¿No hubiera sido bonito si, el mes siguiente, el siguiente número hubiera sido el #1, seguido del #2, y seguir así?)

Por lo que *Zero Hour* fue ideada para limpiar el desastre dejado por Crisis, que se suponía iba a limpiar 20 años de inundaciones provocadas por Tierras múltiples.

Lo que nos lleva a X-Men.

Hace mucho tiempo, había un X-Título. Solo uno. Difícil de imaginar, lo sé. Las historias eran sofisticadas y complejas, pero bastante claras.

Ahora tenemos, ¿cuántas? ¿Diez? ¿Once? Algunas con distintos personajes, algunas con personajes com-



**PROFESSOR X IS DEAD.  
AND HIS STRUGGLE FOR PEACE  
BETWEEN HUMANS AND MUTANTS  
WAS NOTHING MORE THAN A DREAM.**

Every thing you think you know, you do not.  
Every story you think you've read, you have not.  
Every battle you think's been fought, has never been.

partidos, con los buenos y los malos mezclados (porque hablan de la misma manera, actúan igual, y cambian de bando como los meros mortales cambian de calcetines.) Hay gente de distintos futuros alternativos que puede que sean o no los futuros alternativos, y la gente puede estar relacionada entre sí o no.

Al igual que la Galia se podía dividir en tres partes, también los lectores de X-Men se pueden dividir en tres grupos:

1) Aquellos que entienden la continuidad y están orgullosos de ello.

2) Aquellos que no entienden la continuidad, pero siguen comprando las colecciones con la esperanza de que, algún día, la entiendan (en algunos casos, dichos lectores tienen miedo de abandonar una cabecera porque no hay vuelta atrás; apenas pueden recordar ahora quién es quién, y si cambian de idea seis meses después y quieren regresar resultaría imposible).

3) Aquellos que están buscando cualquier excusa para dejar de comprar las colecciones mutantes, porque han alcanzado su límite.

Fijaos que el escenario que he pintado no deja oportunidad a recién llegados a los cómics mutantes. Hay un motivo para ello. Cualquiera que se apunte sin saber nada tiene por delante una ardua tarea. Quiero decir, para mí, muchos personajes-X se mezclan entre sí, y yo escribí una

de las condenadas cabeceras. Diablos, tenía lectores nuevos de *Incredible Hulk* preguntándome quienes eran el Panteón, y solo tenía media docena de personajes. ¿Os podéis imaginar tratando de entender las complicadas interrelaciones de la temática mutante?

Los aficionados picados por la curiosidad de la serie animada seguramente compren *X-Men Adventures*, o incluso *Classic X-Men*, antes de asumir el esfuerzo mental (por no mencionar el económico) de los títulos-X.

Y **Marvel** se enfrenta a otros problemas. A lo largo del último año, tanto los aficionados como los vendedores se han quejado amargamente de varias de las estrategias de mercado de Marvel. Aparentemente se están tomando decisiones para obtener información del mercado y, sin embargo, el mercado piensa que lo están engañando.

El mercado de Marvel está bien (puede que en exceso) documentado. Pero de repente Marvel anunció que experimentaría con dos versiones de los títulos-X: 1,95 dólares, y dos semanas después a 1,50 dólares. La respuesta de los lectores iba a decidir cuál sería el formato definitivo.

Ahora, si Marvel quiere cambiar formatos y subir precios, está bien. Pero no nos engañemos. Los lectores quieren saber qué pasa AHORA, no dentro de dos semanas. Compra-

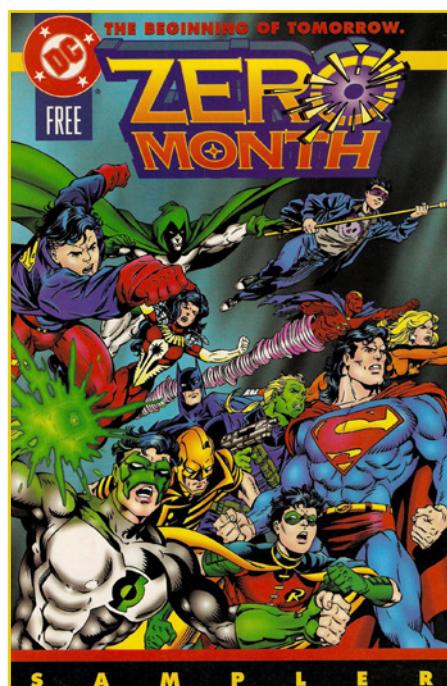
rán la versión de 1,95 dólares porque es lo que hay. Yo lo sé, tú lo sabes, todo el mundo lo sabe. Por tanto si Marvel insiste en no saberlo, o bien Marvel miente o es más espesa que un ladrillo.

Un aficionado señaló que si Marvel quería hacer *de verdad* un experimento, sin precedentes en el mercado de hoy en día, los títulos a 1,50 dólares se hubieran publicado *primero*, y la versión cara dos semanas después. Eso hubiera sido un verdadero experimento. A lo mejor a Marvel no le interesaba ese resultado.

Luego tenemos la gran encuesta Marvel, en la que se pedía las opiniones de los lectores en diversos números.

Ahora bien, he recibido alguna que otra encuesta acompañada de uno o dos dólares, como incentivo para responder. Pero Marvel le dio un giro inesperado con la *Primera encuesta anual de Marvel*. Esto es:

*Con cuidado... pon [la encuesta] en un sobre con el pago de dos dólares para cubrir el coste de procesar tu encuesta y enviarle tus regalos. Los regalos* (cursiva suya) *son un póster, un folleto y los resultados. Hey, encuestadores de Marvel, una noticia de última hora: si la gente tiene que enviaros dos dólares para obtener algo, entonces, en lo que a ellos respecta, no es un regalo* (cursiva mía).



S A M P L E R



Uno observa este tipo de estrategia y recuerda a **Casey Stengel**<sup>1</sup> gritándole a los desventurados Mets: ¿*Es que ninguno de los presentes sabe jugar a este juego?*

Así que en este mercado sesgado llega *Xerox Hour*.

Las comparaciones con *Zero Hour* son no tanto por cosas específicas de la historia, sino más bien porque Marvel parece estar tratando de solucionar problemas concretos que son similares a los que obligaron a los diversos esfuerzos de limpieza de la continuidad de DC. Tirar al aire la continuidad, mirar qué se queda pegado en el techo, y con eso es con lo que te quedas.

DC ha conseguido reinventarse dando vida a sus figuras, además de producir otros tebeos dirigidos hacia aficionados que quieren historias sesudas (es decir, incomprendibles).

Luego está **Image**, recogiendo a los aficionados más jóvenes que consideran a Marvel y DC demasiado cercanos al coche viejo de sus padres.

Mientras tanto, Marvel ha logrado enormes avances en televisión y mer-

chandising. Pero el merchandising no son cómics.

Cuando vi por primera vez la nota de prensa para *Xerox Hour*, mi idea inicial fue que iba a durar cuatro meses: una decisión que olía a influencia de marketing más que a preocupaciones creativas. Cuatro meses serían suficientes para pedir los cuatro números antes de que salieran los primeros. Una cantidad de tiempo mínima para mantener los títulos-X fuera de servicio, pero el máximo de tiempo para aprovechar la nueva línea de tebeos.

Supe posteriormente que, en efecto, era un trabajo de cuatro meses. Los cruces entre títulos mutantes no son nada nuevo, Dios es testigo. Pero Marvel le ha dado un nuevo giro: un cruce entre todos los títulos, pero que son independientes entre sí.

Me vienen dos problemas a la cabeza: uno creativo, otro de negocios.

Toda la historia se basa en que la muerte de Charles Xavier cambia el futuro. Pero en el pasado del universo Marvel dichas acciones han provocado universos alternativos, no variaciones en la continuidad ya establecida. Entonces, o el grupo editorial de Marvel no es consciente de esto y la continuidad se va a paseo, o (lo más probable, supongo) es que Mutantes, Asombrosos Mutantes, y demás transcurren en un universo diferente.

Por supuesto, tal vez haya un cruce entre la línea temporal *real* y la *ima-*

ginaria

. Carajo, hasta yo he hecho un par de historias de ese estilo: recuerdo **Futuro imperfecto**, y una novela o dos de **Star Trek** (y si hay algún shakedown, algún impacto en el universo Marvel *real* como consecuencia de *Xerox Hour*, no me sorprendería si el resultado es una línea de títulos que guarde un mayor parecido con la serie de animación: un universo mutante más simple, simpático y más accesible, lo cual, seamos sinceros, no es exactamente algo malo).

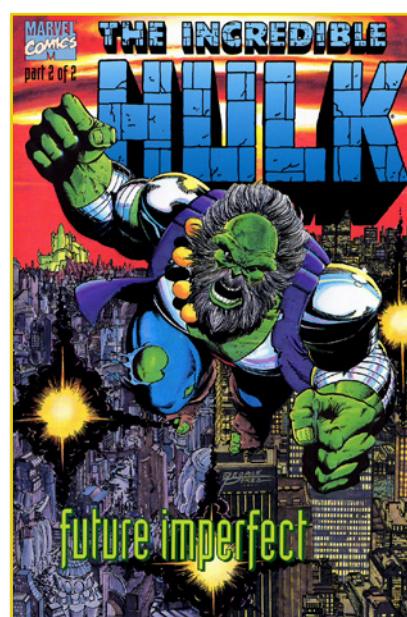
Pero no puedo evitar pensar que *Futuro imperfecto* cuesta 12 dólares, y las novelas en tapa dura cuestan 20 cada una (menos en muchas librerías).

*Xerox Hour* son ocho títulos mensuales. Cuatro meses. Treinta y dos números a 2 dólares cada uno. Eso son 64 dólares por algo que seguramente terminará siendo un *What If...?* con tiroides hiperactiva.

Lo que nos conduce al problema de negocio: *¿Cómo demonios piden esto los libreros?*

Pongamos *Mutantes #1* de ejemplo, que es el sustituto de *X-Men*. Eres un librero. ¿Pides la misma cantidad que con el número mensual de la serie regular? ¿Lo pides como si fuera el *X-Men #1* (o, para bien o para mal, lo que te hubiera gustado pedir)?

¿Lo consideras como una serie limitada y pides la misma cantidad que, por ejemplo, la serie limitada de *Cable*? Pero, sin embargo, no es lo mismo, ¿o sí? Porque Cable era un



1. Casey Stengel fue jugador de béisbol y el entrenador de los New York Yankees en los cincuenta aunque la frase la pronunció siendo el entrenador de los Meets en 1962 durante su desastrosa primera temporada con el equipo en la que perdieron los primeros diez partidos, luego ganaron 11 de los siguientes 18, para posteriormente perder 17 partidos seguidos.

producto conocido. Pero estos no son los X-Men de verdad, y por lo que sabemos se convertirán en humo en cuatro meses.

De hecho, los pedidos del #1 son un paseo en comparación con el #2. ¿Pides como si fuera un #2: pedir un tercio menos o más? ¿O pides una cantidad similar que habrías pedido para *X-Men* ese mes?

Dios, ¿qué hacemos con *X-Calibre*? ¿Pides en cantidad similar a los números que no son para tirar cohetes de *Excalibur* o pides números parecidos a *Mutantes* esperando que los lectores la compren como parte de todo el lio? (Y no me hagáis hablar del *Nuevos Mutantes* #101, que desafía cualquier intento racional de ordenar, e incluso de comprender).

¿Me preguntáis a mí?

Lamento informaros de que no tengo intuición alguna ni información privilegiada. No envído el trabajo de los libreros en este caso. Ni a Marvel, ya que estamos. Es una compañía (que no ha dado mucho cariño a los libreros últimamente) que está pidiendo un gran salto de fe. ¿Cuántos libreros pensarán que

están haciendo puenting con cuerdas deshilachadas?

¿Mi conjectura?

Se generará una gran cantidad de ruido con *Xerox Hour* para que los nuevos títulos se sitúen en buenas posiciones en la lista, más altas que los cómics-X correspondientes tendrían en algunos casos. Sin embargo, los pedidos de otros títulos Marvel probablemente bajarán para compensarlo y, si eso sucede, el tan importante resultado final no se verá afectado.

De hecho, es posible que a largo plazo acabe afectándoles negativamente. Porque si la gente que estaba comprando los títulos-X decide saltarse toda la *Xerox Hour*, eso les dará cuatro meses para desintoxicarse. Y una vez dejas un hábito, es más sencillo no recuperarlo. Marvel podría estar dando la excusa perfecta a los aficionados más dudosos para abandonar los títulos mutantes, y no existe ninguna garantía de ganar nuevos lectores.

En cierto modo, lo que **Marvel** está haciendo es admirable: sin agallas no hay gloria, como dicen.

Solo me gustaría que, cuando Marvel se arriesga, como ocurre en esta

ocasión, no arrastraran con ellos a tanta gente. Porque si algo falla, todos sufriremos las consecuencias.

**Peter David**, escritor de cosas, recibe correspondencia en Second Age, Inc. PO Box 239, Bayport, NY 11705. Además, de cara al futuro, se le conocerá por su recién elegido nuevo nombre nativo americano de Corre con tijeras. Más sobre estos grandes cambios a medida que se produzcan.

Enlace a la página desde donde se recaudan fondos para pagar los gastos médicos de Peter David.



## PRESENTAMOS LAS NOVEDADES DOLMEN EDITORIAL

The image shows three comic book covers from Dolmen Editorial. On the left is 'Emma G. Wildford' by Zidrou & Edith, featuring a woman in a green dress. In the center is 'HISTORIA DE LA HUMANIDAD en viñetas' by F. Sesén, showing various historical figures and scenes. On the right is 'HÉCTOR Y LOS ALMOGÁVARES' by F. Sesén, depicting a knight on horseback. A QR code is visible on the left side of the image.

¡Y ESTO ES SOLO UNA PEQUEÑA MUESTRA!

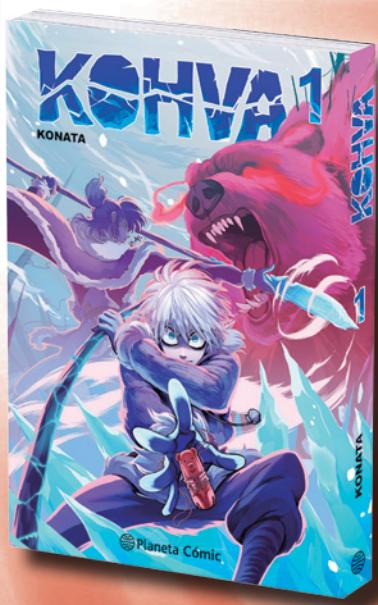
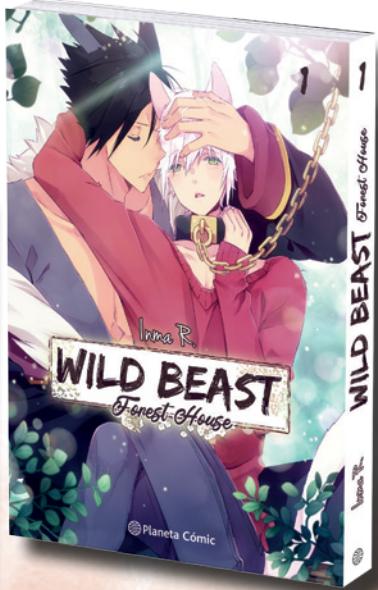
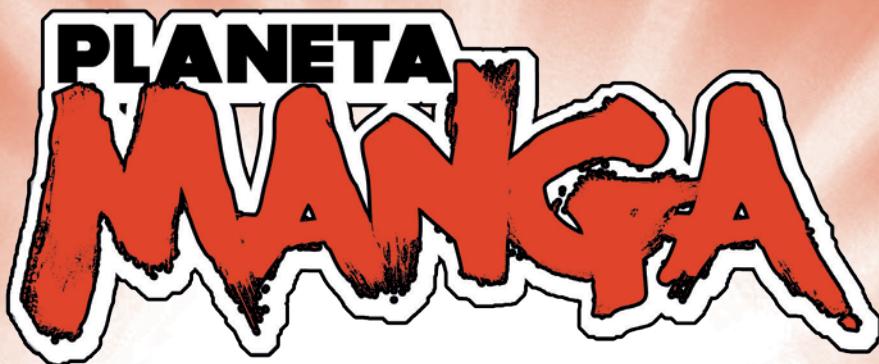
EDICIÓN INTEGRAL

# TRAS LA VINETA

Por Víctor Gómez



# NO TE PIERDAS LOS TOMOS DEL UNIVERSO



 Planeta Cómic



Planetadcomic

# JOKER



c/Euskalduna 7 / 48008 Bilbao / [www.jokercomics.es](http://www.jokercomics.es)