

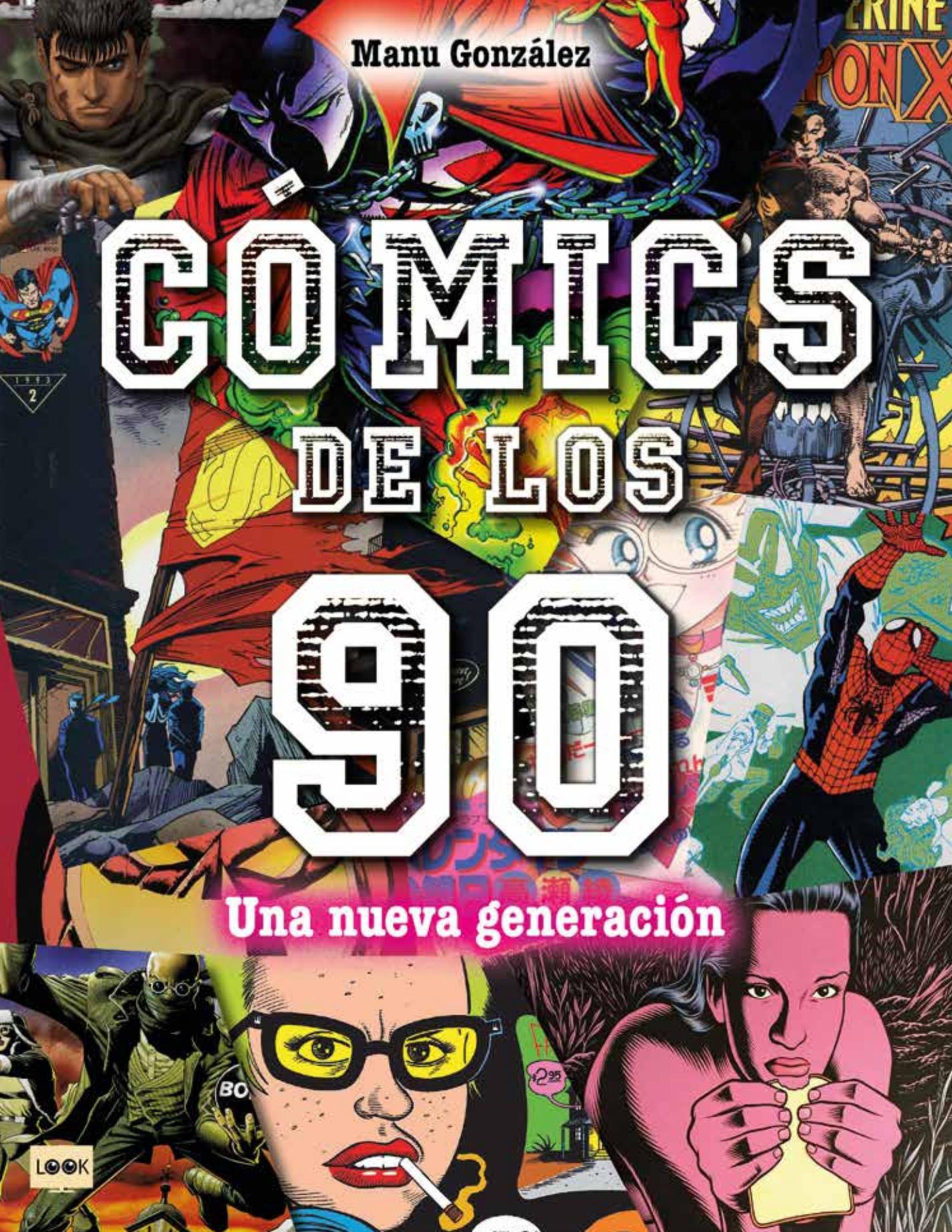
Manu González

COMICS

DE LOS

90

Una nueva generación



1993
2

LOOK

Manu González

CÓMICS
DE LOS
90

Una nueva generación



© 2021, Manuel González Márquez

© 2021, Redbook ediciones

Diseño de cubierta: Regina Richling

Diseño de interior: Eva Alonso

Fotografías: Wikimedia Commons / Archivo APG

ISBN: 978-84-9917-663-5

Según la nueva normativa japonesa aprobada en 2020 de no occidentalizar los nombres, este libro está escrito a la manera tradicional japonesa con el apellido primero y el nombre segundo en todos los nombres de origen japonés que salen en el mismo.

Todas las imágenes son © de sus respectivos propietarios y se han incluido a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico o artístico. Aunque se ha realizado un trabajo exhaustivo para obtener el permiso de cada autor antes de su publicación, el editor quiere pedir disculpas en el caso de que no se hubiera obtenido alguna fuente y se compromete a corregir cualquier omisión en futuras ediciones.

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.»

Dedicado a todos los artistas que ya no están
entre nosotros: Taniguchi Jiro, Miura Kentaro,
Carlos Meglia, Joe Kubert, Fred, Sakaguchi
Hisashi, Alberto Breccia, Philippe Delaby, Mizuji
Shigeru, Steve Dillon, David Wojnarowicz,
Yoshito Usui, Howard Cruse, Carlos Trillo y Will
Eisner.

ÍNDICE

- 10 INTRODUCCIÓN**
Más dura será la caída
- 16 300**
¡Espartanos!
- 18 4 SEGUNDOS**
Friends
- 20 AGUJERO NEGRO**
Smell Like Teen Spirit
- 22 ALDEBARÁN**
Mundos imposibles
- 24 AMBIGÚ**
Arrabales
- 26 ANITA, LA HIJA DEL VERDUGO**
Acción infernal
- 28 ARMA X**
El nacimiento de la bestia
- 30 ASTRO CITY**
La ciudad de los prodigios
- 32 EL ARTEFACTO PERVERSO**
El pasado
- 34 LA AUTOPISTA DEL SOL**
La huida
- 36 LAS AVENTURAS DE TRISTAN KARMA: ZOO**
Cuentos y sueños
- 38 BALAS PERDIDAS**
La esencia del nihilismo
- 40 BARDÍN EL SUPERREALISTA**
Metafísica
- 42 BARRIO LEJANO**
Regreso al futuro
- 44 BATMAN: EL LARGO HALLOWEEN**
El asesino del calendario
- 46 BERLÍN: CIUDAD DE PIEDRAS**
La ascensión del gran mal
- 48 BERSERK: LA EDAD DE ORO**
Dark fantasy
- 50 BILLIE HOLIDAY**
El último blues
- 52 BLAME!**
Más allá de la red
- 54 BONE: LEJOS DE BONEVILLE**
Fábulas
- 56 CAGES**
Gatos y jaulas
- 58 EL CAMINANTE**
Contemplación
- 60 CARDCAPTOR SAKURA**
La magia de las cartas
- 62 CASTLE WAITING**
¿Érase una vez?
- 64 CIUDAD DE CRISTAL**
Auster en Cómic
- 66 ¡CHHHT!**
La insoportable levedad del ser
- 70 CREPÚSCULO**
Espacio final
- 72 EL CUENTO DE UNA RATA MALA**
Huyendo de casa
- 74 EL BUENO DE CUTTLAS**
Minimalismo filosófico
- 76 CYBERSIX**
La tecnología es la vida
- 78 DAVID BORING**
La chica de tus sueños
- 80 DIARIO DE NUEVA YORK**
Historia de esta chica
- 82 DIARIO DE UN ÁLBUM**
La soledad del dibujante
- 84 DRAGON HEAD**
Apocalipsis now
- 86 EPILÉPTICO: LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL**
Drama familiar
- 88 LA ESPADA DEL INMORTAL**
Chambara de lujo
- 90 ESTELA**
El buen salvaje
- 92 FAX DESDE SARAJEVO**
Esperanza en los Balcanes
- 94 FRANK**
Bendita Locura

- 96 **FROM HELL**
Psicogeografía del mal
- 98 **GHOST WORLD**
Suburbios
- 100 **GIPSY**
Camioneros del futuro
- 102 **GON**
Pequeño dinosaurio
- 104 **EL GUANTELETE DEL INFINITO**
La epopeya de Thanos
- 106 **HARD BOILED**
Sueños de demolición
- 108 **HELLBOY: SEMILLA DE DESTRUCCIÓN**
Sympathy for the Devil
- 110 **HELTER SKELTER**
El horror de la belleza
- 112 **HICKSVILLE**
Historia del cómic
- 114 **HISTORIA DEL CUERVO CON BAMBAS**
Depresión surrealista
- 116 **UNA HISTORIA DE VIOLENCIA**
La venganza es un plato que se sirve frío
- 118 **EL HOMBRE QUE RÍE**
La sonrisa miserable
- 120 **I'S**
Triángulo de amor bizarro
- 122 **IKKYU**
Vida de monje
- 124 **IMPRESIONES DE LA ISLA**
El aroma de los cómics antiguos
- 126 **INFORME SOBRE CIEGOS**
En la boca del miedo
- 128 **LOS INVISIBLES**
Revolución mental
- 132 **JIMMY CORRIGAN: EL CHICO MÁS LISTO DEL MUNDO**
En busca del padre
- 134 **LA JUVENTUD DEL TÍO GILITO**
Patoaventuras
- 136 **KINGDOM COME**
Venga a nosotros tu reino
- 140 **LÉON LA CAME**
La sátira familiar
- 142 **LOBO: EL ÚLTIMO CZARNIANO**
Doom metal
- 144 **MADMAN**
Pop Heroe
- 146 **MARMALADE BOY**
La familia crece
- 148 **MARVELS**
La casa de las ideas
- 150 **LA MAZMORRA**
La desolación de Herbert de Vaucanson
- 152 **THE MAXX**
Sweet Dreams Are Made of this
- 156 **MERLÍN**
En busca de Camelot
- 158 **MIS CIRCUNSTANCIAS**
Diario de un cascarrabias
- 160 **MONDO LIRONDO**
Festival del humor
- 162 **MONSTER**
Caza al asesino
- 164 **LA MUERTE BLANCA**
La gran guerra desconocida
- 166 **LA MUERTE DE SUPERMAN**
El crepúsculo de los mitos
- 170 **LA MUÑEQUITA DE PAPÁ**
El monstruo en casa
- 172 **MURENA: CICLO DE LA MADRE**
La antigua Roma
- 174 **NO ME LO DIGAS CON FLORES**
Dura de pelar
- 176 **NOGEGON**
El cómic palíndromo
- 178 **NONNONBA**
Cuentos de fantasmas
- 180 **EL OCTAVO DÍA**
Cuentos infernales
- 182 **ODIO: ¡CUMPLE TUS SUEÑOS!**
La historia del grunge

- 184 **ONE PIECE: ROMANCE DAWN**
Piratas
- 186 **OPTIC NERVE**
Short Cuts
- 188 **ORPEL**
El sueño americano
- 190 **PALEPOLI**
Encuentros en la tercera fase
- 192 **PALESTINA**
Periodismo gráfico
- 194 **PARASYTE**
Tengo un alien dentro de mí
- 196 **PEPLUM**
Roma Salvaje
- 198 **PETER PAN**
La pérdida de la inocencia
- 200 **PLANETARY**
Historia secreta del siglo xx
- 202 **POR QUÉ ODIÓ SATURNO**
Relaciones en la gran ciudad
- 204 **PREDICADOR**
Por un puñado de cruces
- 208 **PRETTY SOLDIER SAILOR MOON:
LA APARICIÓN DE LAS SAILOR SENSHI**
Magical girls
- 210 **PSYCHO PATIA SEXUALIS**
Terror aséptico
- 212 **SEÑOR JEAN: LAS MUJERES Y LOS NIÑOS PRIMEROS**
Síndrome de Peter Pan
- 216 **SEVEN MILES A SECOND**
La plaga
- 218 **SHIN-CHAN**
Niño imposible
- 220 **SIEMPRE VENGADORES**
Tiempo de héroes
- 222 **EL SILENCIO DE MALKA**
Mitos judíos
- 224 **SIN CITY: EL DURO ADIÓS**
La ciudad del pecado
- 226 **SLAM DUNK**
El rey de los mates
- 228 **LA SONRISA DEL VAMPIRO**
Grand Guignol
- 230 **SPAWN**
La oscuridad
- 232 **SPIDER-MAN: EL NIÑO QUE LLEVAS DENTRO**
El desafío de la araña
- 234 **STARMAN**
Herencia
- 236 **STRANGERS IN PARADISE**
El cómic de las relaciones
- 238 **STUCK RUBBER BABY: MUNDOS DIFERENTES**
Derechos civiles
- 240 **SUPREME**
Mitología del superhéroe
- 242 **TEKKON KINKREET**
Huérfanos
- 244 **TORSO**
El nacimiento del psycho-killer
- 246 **LA TRÁGICA COMEDIA O LA CÓMICA TRAGEDIA DE MR. PUNCH**
Commedia Dell'Arte
- 248 **TRANSMETROPOLITAN**
La gran distopía
- 250 **TRAZO DE TIZA**
La isla mínima
- 252 **TURANDOT**
Ópera y drama
- 254 **UZUMAKI**
Terror en espiral
- 256 **EL VIAJE**
Buscando un lugar en el mundo
- 258 **VIAJE AL CORAZÓN DE LA TORMENTA**
El camino de la intolerancia
- 260 **LA VIDA ES BUENA SI NO TE RINDES**
La obsesión por el pasado
- 262 **X**
La obra inacabada
- 265 **BIBLIOGRAFÍA**

INTRODUCCIÓN

MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA

Cómics de los 90 es algo más que la secuela del libro *Cómics de los 80*, publicado en 2018 por esta misma editorial. Aquella recopilación de tebeos y novelas gráficas imprescindibles de la década de los ochenta mantenía la leyenda de «La década de lo cambió todo». Y es cierto, esa década fue una revolución mundial para la viñeta mundial. Las grandes revoluciones *underground* de finales de los sesenta y la década de los setenta se colaron en el *mainstream* comiquero internacional: desde Estados Unidos y su cómic de superhéroes, la BD francesa y la escuela de *Métal Hurlant*, España y su bonanza de revistas compitiendo entre línea clara y línea chungu o el renacimiento del shonen y el seinen de ciencia ficción en Japón con series que influyeron en todo el mundo. Los ochenta lo cambiaron todo. Pero, ¿qué pasó en los noventa? El arte de la narrativa gráfica tendría que haber experimentado un crecimiento mayor, pero la verdad es que explotaron varias burbujas económicas que casi acabaron con las esperanzas de artistas y editoriales en lugares clave para la historia de la historieta como Estados Unidos, Francia y España.

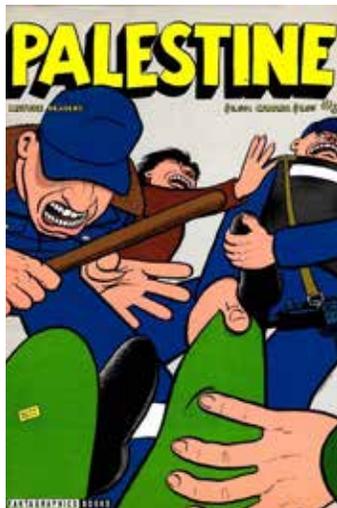
En América, pasaron del éxito más absoluto a la miseria en apenas un lustro. En 1991, Marvel vendía más de ocho millones de ejemplares del *X-Men* #01, de Chris Claremont y Jim Lee, y cinco millones de copias del *X-Force* #01 de Fabian Nicieza y Rob Liefeld. Cinco años después, se declaraba casi en quiebra. El problema fue el mercado, amigos. En Estados Unidos siempre se ha especulado con coleccionables como cartas de jugadores deportivos y otros productos culturales. En cuanto el vil capitalismo entró en el mercado del cómic, las grandes editoriales como DC y Marvel comenzaron a publicar portadas alternativas de cómics especiales directamente para un mercado especulativo. Por eso vendieron millones de ejemplares de dos números uno de una serie que tampoco era ninguna obra de arte. Marvel, por ejemplo, invirtió en compañías jugueteras, como Toy Biz, de pegatinas, como Panini, y de cartas coleccionables, como Fleer y SkyBox. Pero lo que acabaría con sus sueños de convertirse en una multinacional en la década de los noventa fue la creación de su propia distribuidora, Heroes World Distribution, que demostró sobradamente que no podía manejar tiradas millonarias hundiendo a la empresa en gastos. La saturación de nuevos universos, la burbuja de series más grandes que la vida, como *La muerte de Superman* (1992-1993), *La Caída del Murciélago* de Batman (1993-1994), *La saga del clon* de Spider-Man (1994-1996) o la irregular *La Era de Apocalipsis* de las series mutantes de Marvel (1995-1996), también ayudaron en el decrecimiento acelerado de las dos grandes compañías de superhéroes de Norteamérica. En Marvel, además, su direc-



tor Ronald Perelman fue acusado de malversación y la compañía fue vendida a Toy Biz, una juguetera. DC también jugó al juego de grandes epopeyas superheroicas, pero ellos tenían a Karen Berger y su Vertigo, fundada en 1993, subsello que juntó series como *Hellblazer*, *La Cosa del Pantano*, *Doom Patrol*, *Animal Man* y, sobre todo, *Sandman*, con autores británicos que se convirtieron en los niños mimados de público y crítica. Los noventa fueron esotéricos y góticos, muy góticos. La generación de Moore, Gaiman, Morrison y Milligan nos trajo una nueva generación de guionistas como Garth Ennis, Warren Ellis, Mike Carey o Mark Millar que definirían los últimos noventa y principios del siglo **xxi**.

Los años de experimentación que se había dado en los últimos setenta y ochenta casi desaparecieron por culpa de la búsqueda rápida de los resultados directos. Obras como *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore y Dave Gibbons, y *El regreso del Caballero Oscuro* (1986), de Frank Miller y Klaus Janson, trajeron una década de cómics cruda y lúgubre que muchas veces llegó a ser bastante cómica por culpa de una solemnidad y violencia mal entendida. El dibujo superlativo y exagerado comenzó a tener una excesiva importancia para el lector, convirtiendo en millonarios a dibujantes mediocres. Cosa que también tuvo sus cosas buenas. Tras años de quejas a lo largo de los ochenta por mejorar las condiciones salariales en las dos grandes, fueron los jóvenes multiventas de Marvel los que dijeron basta, abandonando la compañía en 1992. Rob Liefeld, Jim Lee, Todd McFarlane, Erik Larsen, Whilce Portacio, Jim Valentino y Marc Silvestri fundaron ese mismo año su propia editorial de cómics, Image, en la que desarrollarían nuevos universos superheroicos y que se convertiría en un futuro en la tercera editorial *mainstream* de Estados Unidos. Otras compañías, como Dark Horse o Valiant, fundada por el ex jefe de Marvel, Jim Shooter, también desarrollarían sus propios universos con la creación de grandes personajes que han trascendido a la cultura popular como *Hellboy* o *Bloodshot*.

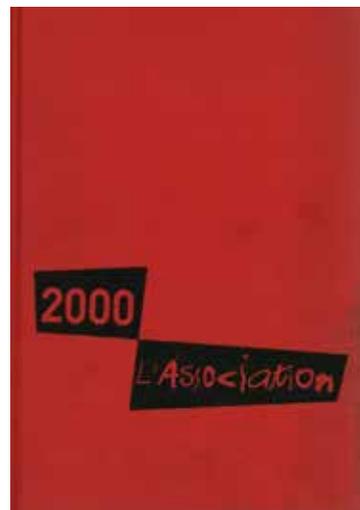
El *comic-book* siguió siendo la herramienta favorita de narración y distribución por parte del *underground* norteamericano. Influidos por *Love & Rockets*, de los hermanos Hernández; *Cerebus*, de Dave Sim; o *Bola Ocho*, de Daniel Clowes, muchos autores independientes de los noventa hicieron sus propios comic-books auspiciados por dos editoriales como Fantagraphics, en Estados Unidos, y Drawn & Quarterly, en Canada. En esta época, se gestarían colecciones como *Optic Nerve*, de Adrian Tomine; *Acme Novelty Library*, de Chris Ware; *Hate*, de Peter Bagge; o *Palookaville*, de Seth. Tebeos como *Bone*, de Jeff Smith; *Palentina*, de Joe Sacco;



Strangers in Paradise, de Terry Moore; *Berlín*, de Jason Lutes; o *Stray Bullets*, de David Lapham, también encontrarían su lugar en el *comic-book*, serializándose de forma esporádica. El formato pequeño de veinticuatro páginas resultó la herramienta ideal para autores *mainstream* y artistas independientes. Algunas de las mejores historias serían recopiladas en tomos, teniendo bastante éxito en librerías y dando lugar a la fiebre de la novela gráfica de principios del siglo XXI.

Francia acabó la década de los ochenta con varias defunciones importantes en su floreciente mercado de revistas. *Pilote*, creada en 1959, la casa de *Astérix*, de Albert Uderzo y René Goscinny, el *Philemon*, de Fred, *Valérian*, de Jean-Claude Mézières y Pierre Christin, o el *Lucky Luke*, de Goscinny y Morris, cierra en 1989. Su dueño, el gigante editor parisino Georges Dargaud, muere en julio de 1990 y la editorial se vende a Media Participations. Dos años antes, *Métal Hurlant*, creada en 1975, había cerrado en 1987 dejando un incierto panorama para la editorial Les Humanoïdes Associés, en crisis durante el primer lustro de la década. *Heavy Metal* volvería años más tarde. Otras publicaciones como la satírica *Fluide Glacial*, fundada en 1975, se vende en 1995 tras la muerte de su fundador Jacques Diament. Pero el caso más paradigmático de la crisis del mercado francobelga fue el cierre en 1997 de *(À Suivre)* (1978), de la editorial belga Casterman, revista que había sido la casa de Jacques Tardi, Moebius, Ted Benoit, François Bourgeon, François Schuiten, Jacques Lob y muchos otros autores que habían redefinido la *bande dessinée* en la década de los ochenta.

Aunque había francotiradores independientes como Edmon Baudoin, los jóvenes autores galos de los noventa se reúnen alrededor de dos editoriales que criarían artistas que luego darían el salto al cómic comercial BD convirtiéndose en sus mejores valedores. L'Association se fundaría en mayo de 1990 por Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, David B., Matt Konture, Patrice Killoffer, Stanislaus y Mokeït. Se creó como una comuna de artistas con inquietudes propias cercanas a las de sus congéneres independientes del otro lado del Atlántico, con devoción por la autoedición y el blanco y negro. A ellos se le unirían gente como Joann Sfar, Marjane Satrapi, Jean-Claude Forest, Emmanuel Guibert, Riad Sattouf y muchos más. Pronto, autores como Trondheim y Sfar estarían haciendo series de éxito para Delcourt como *La Mazmorra*. L'Association creó grandes tebeos, pero siempre jugaron con las normas del mercado. La verdadera experimentación en el cómic gallo la deberíamos buscar en Ego Comme X, editorial que ha publicado una revista del mismo nombre y libros de historietas desde 1993. Fundada por Xavier Mussat, Loïc Néhou y Fabrice Neaud, esta editorial independiente creada en



Angulema ha publicado obras de gente como Frédéric Boilet, Pauline Martin, Xavier Mussat o Sylvie Rancourt. También trajeron a Francia obras japonesas como *El hombre sin talento*, de Tsuge Yoshiharu, o *En la prisión*, de Kazuichi Harawa.

El manga más experimental también sufrió un duro traspíe con la muerte del fundador de la revista *Garo Katsuichi Nagai*. La mítica publicación cerraría en 1997, aunque luego reaparecería ocho meses después. Pero ya no se trata de la misma publicación y muchos de sus autores más talentosos, Abe Shin'ichi, Maruo Suehiro o Tatsumi Yoshihiro, se marchan para fundar *AX* con el editor Tetsuka Noriko. Gracias al gran éxito de series como *Dragon Ball*, de Toriyama Akira, el shonen manga más popular sigue exportando cómics a todo el mundo con series que se convertirían en icónicas. Los noventa son una década donde nacen algunos de los mangas más vendidos de la historia como *One Piece*, de Oda Eiichiro; *Detective Conan*, de Aoyama Gosho; *Slam Dunk*, de Inoue Takehiko; *Hunter x Hunter*, de Togashi Yoshihiro; o *Rurouni Kenshin*, de Watsuki Nobuhiro.

Pero no solo el shonen demuestra su poderío con historias de deportes, lucha, comedia, romance o ciencia ficción. El shojo, manga para chicas adolescentes, renace de sus cenizas tras estar un poco aletargado durante la década de los ochenta gracias al éxito de un colectivo de autoras, las CLAMP, y el tremendo bombazo comercial de *Sailor Moon* de Takeuchi Naoko, serie que despierta un nuevo interés en las magical girls, las auténticas superheróneas del manga. Series como *Marmalade Boy*, de Yoshizumi Wataru; *No me lo digas con flores*, de Kamio Yoko; *Kareshi Kanojo no Jijo (Kare Kano)* de Tsuda Masami; *Fushigi Yugi*, de Watase Yu; o *Peach Girl*, de Ueda Miwa, se convierten en éxitos mundiales gracias, sobre todo, a sus versiones animadas, que arrasan en la otakumanía de medio mundo.

En los noventa, también encontraría su camino narrativo autores como Taniguchi Jiro o Okazaki Kyoko, que nos dejan un montón de obras maestras que han influido no solo a autores japoneses, sino también a artistas de la *bande dessinée*, creando un mercado de intercambio entre Francia y Japón que tuvo una época prodigiosa en la primera década del siglo XXI. La crisis tardaría años en llegar al mercado japonés, que ha encontrado su mejor aliado en el cómic digital en estos últimos años.

En España, el mercado explotó. La década de los ochenta había servido para instaurar una especie de legitimidad artística y adulta al cómic tras años de dominio del mercado infantil y juvenil. Pero en 1991 cerró la revista *El Cairo* y *Cimoc* le seguiría cuatro años más tarde, dejan-



do sin revistas a Norma. La editorial sobrevivió gracias a sus sólidas alianzas con el mercado francobelga, la solvencia de sus autores españoles y las primeras licencias de manga. Su distinguida competencia, *El Víbora*, llegaría viva hasta 2005, pero en los últimos años se mantuvo gracias al intercambio de artistas que habían triunfado en la revista erótica *Kiss Comix* de la editorial La Cúpula. Muchos jóvenes autores que habían crecido con el boom del cómic español tuvieron que buscarse la vida en el páramo desierto en que se convirtió la industria del cómic español en la década de los noventa.

Existen pequeños oasis, como la barcelonesa Camaleón Ediciones (1992-1998) que dio cobijo a autores como La Peña, Santiago Sequeiros, Miguel Ángel Martín o Nacho Fernández. La editorial se diversificó, triunfando con el mangañol paródico de *Dragon Fall*, de Nacho Fernández y Álvaro López. También apostaron por divulgación del cómic editando revistas como *Neko*, dedicada al manga y anime, *Slumberland*, *Dolmen* o *U, el Hijo de Urich*. En sus últimos años apostó por el tebeo más experimental distribuyendo el fanzine *rAu*, de Producciones Peligrosas, o la revista *Nosotros Somos los Muertos (NSLM)*, creada por Max y Pere Joan entre 1995 y 2007 en la que participaron autores nacionales como Federico del Barrio, Miguel Ángel Gallardo, Sento o Javier Olivares, y traduciendo historias de Chris Ware, David Mazzucchelli, Lorenzo Mattotti o Julie Doucet.

Algunas grandes editoriales también apostarían por el cómic más adulto. Como Ediciones B y el Grupo Zeta, que editó dos revistas en la década de los noventa: *Top Comic* (1994-1995) y *Co & Co* (1993). Esta última estaba coordinada por Laureano Domínguez, futuro editor de Astiberri, en un intento de mezclar en una sola revista cine, música, literatura y cómic en una publicación de lujo. Planeta DeAgostini, quien distribuía a Marvel y alguno de los mangas más exitosos del momento, como *Dragon Ball*, comenzó la línea Laberinto (1994-1998), dirigida por Antoni Guiral, que permitió la entrada al tebeo *mainstream* en formato *comic-book* a autores como Marcos Prior, Artur Díaz, Sergio Bleda o Ramón F. Bach. España tendría que esperar el éxito en Francia de una nueva generación de autores como Paco Roca y Juanjo Guarnido para encontrar su camino en forma de novelas gráficas para volver a despegar... económicamente, porque artísticamente siempre ha existido un excelente nivel en nuestro país.

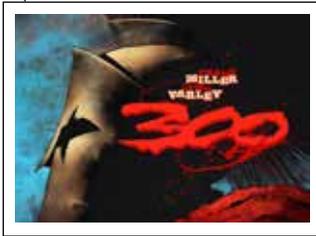
Los noventa no fueron la década que volvería a cambiarlo todo, fue la década del sufrimiento, de intentar sacar adelante el arte y el amor del cómic por encima de todo, de volver, en muchos casos, al cómic *underground* como a principios de los setenta... Un decenio, en



definitiva, que también nos dejó unos tebeos increíbles. Aquí tienes una pequeña muestra de todos ellos, una selección con muchos clásicos incontestables, cómics de los que no se ha comprendido su importancia e influencia hasta pasado el tiempo, tebeos que han inspirado a muchos de los grandes autores del presente y futuro, quienes nos están haciendo disfrutar con este arte actualmente, y, por supuesto, filias personales que no podía dejar fuera. Os invito a que repaséis esta lista de cómics, pero a que también hagáis vuestra lista de imprescindibles, de tebeos que os fascinaron en esa década y que recomendaríais al público más joven que comienza a leer sus primeros cómics más de veinte años después de este decenio en el que se gestaron algunas de las mejores obras de la historia del cómic.

300

¡ESPARTANOS!



- ▶ Guion, dibujo y color: Frank Miller y Lynn Varley
- ▶ Título Original: 300 #01-05
- ▶ Editorial: Dark Horse (Estados Unidos, 1998)
- ▶ Color 96 págs

Tras la derrota del rey persa Darío I en la Primera Guerra Médica durante la batalla de Maratón a manos de los atenienses, su hijo Jerjes I vuelve a Grecia con un ejército de doscientos mil hombres para borrar la cultura helena de la historia. Espera la total rendición de Grecia, pero el rey Leónidas de Esparta se le opondrá con furia junto a su guardia de honor, 300 espartanos leales, y unos pocos miles de soldados arcadios, tesprios y tebanos. Cuenta con el terreno, el estrecho paso de las Termópilas, un cuello de botella donde oleadas de persas encuentran su muerte a manos del ejército del bravo Leónidas.

HIPÉRBOLE MILITAR

Tras varios años produciendo algunas de sus mejores obras en Marvel y DC, Frank Miller (Olney, 1957) había comenzado la década en la independiente Dark Horse con el *noir* excelente de *Sin City*, la distopía política de *Give me Liberty*, a medias con Dave Gibbons, y la sátira hiperviolenta de *Hard Boiled*, y el detallismo excesivo de Geof Darrow. También tuvo una breve estancia en Hollywood haciendo los guiones de la segunda y tercera parte de *RoboCop*, fundó con John Byrne el sello Legend para Dark Horse y creó la juvenil y pulp *Big Guy* y *Rusty el chico Robot*, otra vez junto a Geof Darrow. Aunque no debemos olvidarnos de sus visitas a su hijo favorito de Marvel, con *Elektra Lives Again* (1990) o *El hombre sin miedo* (1993), con el arte de John Romita Jr., los únicos cómics que Miller había dibujado completamente en toda la década eran los episodios dispersos de *Sin City* y la ¿última? historia de Elektra. Cuando se anunció *300* en 1998 muchos fans de Miller nos volvimos locos. ¿Cinco números en formato apaisado con color de su ex mujer Lynn Varley sobre la mítica Batalla de las Termópilas del ejército ateniense contra los persas? ¡Aquí está mi dinero!

El problema es que durante los primeros años de la década habíamos vivido el conflicto de la Guerra del Golfo y durante toda la época teníamos en la televisión las Guerras Yugoslavas, con enfrentamientos raciales entre comunidades cristianas (Serbia) y musulmanas (Bosnia). Aunque el



ejército persa de Jerjes I no fuera islámico, faltarían nueve siglos para el nacimiento de Mahoma, a nadie se le escapaba los símiles históricos. Además, Miller nunca se traicionó a sí mismo y trató *300* como *El regreso del Caballero Oscuro*, *Ronin*, *Sin City* o *Hard Boiled*, como una gran hipérbole militar y bastante machista sobre unos hechos ocurridos hace 25 siglos. El propio autor lo tenía muy claro: «*300* es una pieza de propaganda deliberada. Cuando trabajo en una historia elijo un punto de vista. El enfoque era contar esta historia de la forma en que los espartanos la contaron alrededor de la fogata antes de la Batalla de Platea. Esa es la razón por la que estaban luchando contra elefantes de 80 pies y es por eso que Xerxes fuera retratado como una figura mucho más grande que la vida y se les dieron estos rasgos tan raciales que los espartanos proyectarían en sus enemigos».

300 es una hipérbole violenta y es uno de los cómics más extraordinarios de un dibujante que ha hecho historia durante cerca de tres décadas en el mundo del cómic. Gran parte de su narración se plasma en impresionantes *splash pages* donde el tono apagado de los colores de Lynn Varley advierten el drama y la derrota desde la llegada de Leónidas y sus trescientos bravos guerreros espartanos a las costas de las Termópilas. *300* es una historia contada ante una fogata antes de una gran batalla, un cuento para infundir valentía, repleta de inexactitudes históricas. Aunque Miller leyó mucho sobre el tema, decidió olvidar la versión real e inventar una fábula con aires de epopeya clásica. *300* fue un éxito total y uno de los cómics más recordados de Frank Miller. La obra tuvo una versión cinematográfica muy fiel en 2006, rodada por Zack Snyder, y una precuela con la también muy interesante *Xerxes. La caída de la Casa de Darío y el ascenso de Alejandro* (2018).



4 SEGUNDOS

FRIENDS



- ▶ Guion y dibujo: Alejo García Valdearena y Feliciano García Zecchin
- ▶ Publicación Original: 4 Segundos #01-07
- ▶ Editorial: Pipabang / Ivrea (Argentina, 1999-2000)
- ▶ Color 208 págs

Aníbal, Zurdo, Terli y Marcos son cuatro amigos universitarios que siempre suelen reunirse en el videoclub donde trabaja Zurdo. Aníbal es el más normalito de esta pintoresca cuadrilla de amigos de Buenos Aires; Zurdo es un lenguaraz salidorro que presta películas porno a sus amigos y gusta de gastar bromas pesadas; Terli es el rarito del grupo y siempre parece estar medio ido; mientras Marcos está colado por la compañera de trabajo de Zurdo. Su mala suerte y sus tonterías provocará que estos cuatro amigos se metan en más problemas de los que quisieran.

EL CÓMIC-SITCOM ARGENTINO

4 Segundos no es la línea temporal que separa al primero del cuarto segundo de un cronómetro, sino la historia de cuatro segundones y perdedores de primera que protagonizaron entre abril de 1999 y diciembre de 2000 uno de los cómics argentinos más divertidos de finales de los noventa. Gran parte de su encanto consistía en su rabiosa juventud que consiguió enganchar a una generación de lectores argentinos y uruguayos de finales de los noventa, una generación diferente a la que había sufrido la dictadura de 1976-1983. En 1999, la juventud argentina se alimentaba del cómic alternativo y la cultura norteamericana, tanto música como televisión. Atrás quedaban los días oscuros y muchos jóvenes fanzineros argentinos iban a explotar una nueva realidad en sus trabajos autopublicados. Alejo García Valdearena (Lomas de Zamora, 1975) y Feliciano García Zecchin (Buenos Aires, 1975) se conocieron en la Universidad de Diseño de la capital argentina, donde pronto coincidieron en gustos y, sobre todo, ganas de hacer un cómic juntos. García Valdearena se había estrenado en la editorial Ivrea con *Área* (1998), un cómic de fútbol futurista con dibujos de Pier con un estilo muy manga, pero *4 Segundos* sería su primera obra personal. El guionista había dejado la facultad de diseño y empezaba periodismo. Su ilusión era hacer una revista profesional con varias historias diferentes, pero su padre le puso los pies en el suelo y se centró en desarrollar una sitcom juvenil. Como las ventas de *Área* habían sido bastante flojas y casi no había más mercado para ese estilo de cómic más moderno y alternativo en Argentina, los dos García decidieron autopublicarse su historieta bajo el paraguas de la editorial Pipabang Cómics.

Como en las historietas americanas, *4 Segundos* se publicaría en forma de comic-books, con su sección de noticias y cartas de lectores inventadas. Alejo y Feliciano aprovecharon todo lo que habían aprendido en



diseño para crear portadas en diferentes formatos. Si en un número sus antihéroes iban a la playa, la portada era una fotografía de cuatro dibujos en la arena, si el tema iba sobre un profeta, la portada era una vidriera de iglesia católica. Pero mi favorita sigue siendo la que imita la iconografía socialista de la Unión Soviética en el número más divertido de todos que transcurre íntegramente en una pizzería. García Valdearena se inspiró en el humor caustico del *Seinfeld* (1990-1996) de Larry David y Jerry Seinfeld, pero también se filtra en la obra el humor gamberro del Kevin Smith de *Clerks* (1994) y *Mallrats* (1995). Las conversaciones absurdas en el videoclub de Zurdo podrían haber sido una conversación entre Dante, Randal, Jay y Bob el Silencioso si estos hubieran vivido en Buenos Aires y no en un suburbio de Newark, Nueva Jersey. Aunque el dibujo de Feliciano García Zecchin fuera bastante amateur al principio, su nivel de excelencia fue creciendo en los siete números autopublicados durante un año y medio. Además, fijó muy bien los estereotipos de los cuatro protagonistas, haciéndolos muy distinguibles en cada número.

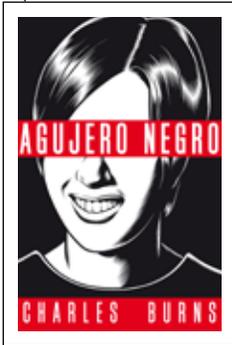


Aunque las décadas no han tratado muy bien algunas salidas de tono del humor de los dos García, sobre todo por el exceso de bromas machistas, *4 Segundos* es una obra que marcó a toda una generación de lectores de cómics de Argentina y Uruguay: un clásico de los noventa de la historieta latinoamericana y una de aquellas obras que definen toda una década.



AGUJERO NEGRO

SMELL LIKE TEENAGE SPIRIT



- ▶ Guion y dibujo: Charles Burns
- ▶ Título Original: Black Hole #01-12
- ▶ Editorial: Kitchen Sink Press / Fantagraphics (Estados Unidos, 1995-2005)
- ▶ B/N 368 págs

A mediados de la década de los setenta, los jóvenes de los suburbios de Seattle comienzan a experimentar diversas mutaciones corporales por culpa de una enfermedad de transmisión sexual conocida como la plaga de los quinceañeros o, llamada más popularmente, el Bicho. Cuando te contagias tu cuerpo comienza a mutar externamente con forma de extrañas deformaciones, siempre diferente para cada individuo. Una joven llamada Chris es contagiada por el popular estudiante Rob Fancicani, quien tiene una segunda boca en la parte baja del cuello. Pero hay otro chico que está enamorado de Chris, el fumeta Keith.

LOS PELIGROS DEL SEXO



Cuando Charles Burns comenzó a publicar la serie limitada *Black Hole* en Kitchen Sink Press en 1995 ya era uno de los máximos exponentes del cómic *underground* norteamericano. Nacido en Washington DC en 1955, Burns había comenzado a colaborar con revistas musicales como *Sub Pop* en Seattle o *Another Room Magazine* de Oakland a principios de los ochenta. Art Spiegelman y Françoise Mouly vieron su potencial y le invitaron a colaborar en su publicación *RAW*, una de las más prestigiosas canteras de artistas experimentales de la historia del cómic. Allí desarrolló historias como *Big Baby* o *El Borbah*, que luego serían recopiladas a finales de los noventa por la editorial Fantagraphics.

La editorial Kitchen Sink Press había publicado en los ochenta series como *Reyes Destronados*, *Xenozoic Tales*, *Megaton Man* o *Omaha, la gata bailarina*. Aparte de reeditar material de Will Eisner o Steve Canyon. En los noventa apostarían por series de corte más pop, como *El cuervo* o esta *Agujero Negro*. Aunque no haya nada de rock en las páginas de *Black Hole*, este cómic refleja como ningún otro todo el angst juvenil de la generación grunge de los noventa, esa sensación de generación maldita y sin futuro. Pero Burns fue mucho más creativo que otros compañeros de los noventa

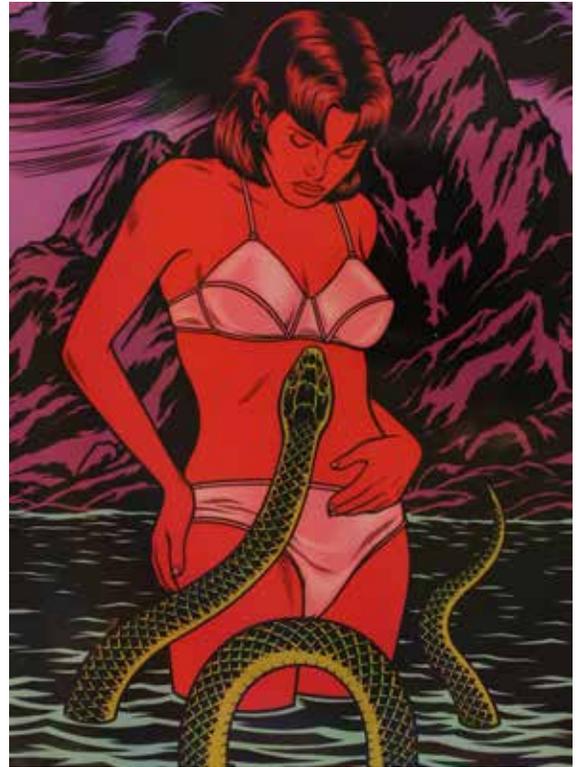


pubertad y el sexo de la peor manera posible, con escalofriantes mutaciones alienándoles aún más dentro de la sociedad. Muchos de estos jóvenes infectados se retiran a vivir en bosques como si fueran indigentes a imagen de los antiguos apastados de siglos anteriores. Con un estilo clásico, cercano al cómic *noir*, Burns nos va adentrando más y más en este mundo de mutaciones y aberraciones sexuales de manera aséptica pero perturbadora, sin abandonar nunca cierto ambiente onírico y experimental marca de la casa que convierte a los infectados en seres cuya mutación no solo se encuentra en su interior, sino que también afecta a su subconsciente en forma de pesadillas mutantes imposibles y terroríficas.

Black Hole se publicó entre 1995 y 1997 en la editorial Kitchen Sink Press, pero cuando ésta entró en quiebra, Fantagraphics se hizo cargo reeditando los cuatro primeros números y publicando los ocho restantes hasta 2004. En 2005, Pantheon Books los recopiló en una novela gráfica que no ha dejado de imprimirse (en España ha tenido varias ediciones) mientras recogía todos los premios posibles: Harvey, Ignatz, el Essentials de Angu- lema o el Premio Gaiman de Japón a mejor obra extranjera.

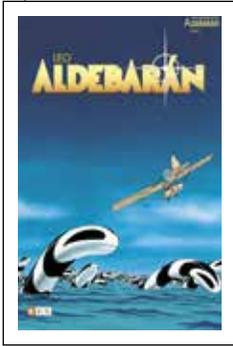
cuando comenzó a fundir en un mismo cómic el desencanto juvenil con el manual de la Nueva Carne de David Cronenberg, quien ya había mezclado mutaciones, sexo y terror en películas como *Vinieron de dentro de...* (1975) o *Rabia* (1977).

El resultado es un cómic tan absorbente como terrorífico, muy cercano a los cómics que el autor japonés Ito Junji estaba publicando en la misma época al otro lado del Pacífico. Los jóvenes protagonistas de Burns descubren los peligros de la



ALDEBARÁN

MUNDOS IMPOSIBLES



- ▶ Guion y dibujo: Leo
- ▶ Título original: *Les Mondes d'Aldébaran: La Catastrophe, La Blonde, La Photo, La Groupe y La Creature*
- ▶ Editorial: Dargaud (Francia, 1994-1998)
- ▶ Color | 256 págs

Las condiciones de vida en la Tierra durante el siglo XXI se han deteriorado tanto que se invierten millones en la exploración y colonización de otros planetas. A finales del siglo XXII, una floreciente comunidad de colonos ha colonizado el planeta azul Aldebarán 4, un mundo cubierto de agua donde viven veinte mil personas. Los jóvenes Marc y Kim se quedan huérfanos cuando una criatura gigante marina desconocida destruye su pequeño pueblo. Los biólogos Driss Shediak y Alexa Komarova saben que ese ser inteligente llamado la Matriz está dispuesto a cambiar el rumbo de la exploración humana.

ECOLOGÍA ESPACIAL

Luis Eduardo de Oliveira (Río de Janeiro, 1944) era un prometedor estudiante de ingeniería que militaba en la izquierda brasileña en 1968. El gobierno golpista de Emilio Garrastazu Médici provocó que el joven Luis Eduardo huera al exilio en Chile en 1971, país que tuvo que abandonar en 1973 por el golpe de estado de Augusto Pinochet. El todavía no autor de cómics no llegó a huir de Argentina en 1976 por la dictadura militar de Videla, Massera y demás golpistas porque ya había vuelto a su país clandestinamente a trabajar como diseñador publicitario. Pero la situación económica y política en Sao Paulo le convenció de exiliarse en París y buscarse la vida como dibujante de cómics, su gran pasión. Esta doble condición de errante, de exiliado, y el clima político militar que tuvo que sufrir en su país natal, y Chile, son parte esencial de la primera obra que emprendió en solitario en Francia como autor total tras triunfar con la serie western Trent con los guiones del autor francés Rodolphe.

Tras el éxito de los primeros tres álbumes del sargento Philip Trent de la Policía Montada de Canadá, Leo, el seudónimo que utilizaba para sus obras en cómic, decidió dar un salto a la ciencia ficción. Pero se trataría de una sci-fi alejada de los mundos imposibles de *Valérian y Laureline*, o las historias del *Métal Hurlant* de Moebius o Philippe Druillet. Con el título de *Les Mondes d'Aldébaran*, inspirado en la estrella más brillantes de la constelación



de Taurus, Leo se centraría en una ciencia ficción ecologista en un planeta muy parecido a su Brasil natal, un mundo acuático donde los colonos terráqueos han conseguido vivir en armonía con la peligrosa fauna local compuesta por seres gigantes de las profundidades marinas.

Con el *2001, una odisea espacial* (1968) de Arthur C. Clarke en mente, en *Aldebarán* también hay una inteligencia extraterrestre que interactúa con los colonizadores que viven en este planeta azul y brillante. El autor no se olvidó del público joven, haciendo que los protagonistas principales de su primer cómic fueran un chaval de diecisiete años, Marc Sorensen, y la joven Kim Keller de trece años, los dos protagonistas en los que se centrará esta historia sobre las complicadas relaciones tróficas en un mundo con seres terribles. Lo particularmente único de los cinco tomos de *Aldebarán* es ver como el autor dibuja el pueblo pesquero de Arena Blanca o la capital Anatolia como si fueran pueblos y ciudades de Brasil. Leo también introdujo una tecnología cercana al steampunk, con carrmatos antiguos que se autopropulsan solos, avionetas solares o grandes zepelines. De hecho, toda la tecnología de *Aldebarán* parece anclada en algún punto de principio del siglo xx antes de la revolución atómica, algo extraño tratándose de colonos venidos desde la Tierra. Leo también introdujo el fascismo en su cómic, con una sociedad explotada por una casta militar y religiosa que silencia con mano de hierro cualquier disidencia política.

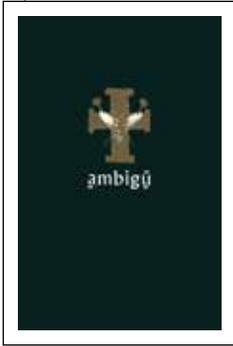
El dibujo perfeccionista y claro de Leo convirtió a *Aldebarán*, su primera pentalogía publicada por la editorial Dargaud, en todo un

éxito comercial, siendo traducido a varios idiomas. Pero las aventuras de Marc y Kim no acaban aquí, continuaron en los cinco tomos de *Betelgeuse* (2000-2005), los seis álbumes de *Antares* (2007-2015), y los cinco tebeos de *Supervivientes: Anomalías cuánticas* (2011-2017). En 2018, publicó el primer episodio de *Vuelta a Aldebarán*, del que lleva dos volúmenes editados. Tendremos ciencia ficción ecologista durante una década más, por lo visto.



AMBIGÚ

ARRABALES



- | |
|--|
| ▶ Guion y dibujo: Santiago Sequeiros |
| ▶ Editorial: Camaleón (España, 1993-1994) |
| ▶ B/N 104 págs |

Ambigú es un detective privado en la cruel ciudad de La Mala Pena. Siempre va cubierto con una máscara de sadomaso de cuero negro y sus genitales son femeninos. Vive con su mujer de órganos masculinos y su madre vieja, mortecina y muy católica. Un expolicía le pide ayuda para encontrar a su perro-amante y Ambigú comenzará a investigar los bajos fondos de las productoras de videos sadomasoquistas liderados por la madame Circe. Los cadáveres no tardarán en aparecer llenando La Mala Pena de sangre, dolor y semen.

LA PERVERSIÓN DEL NOIR

Hemos comenzado a saber mucho del oscuro universo de La Mala Pena gracias a la publicación de *Romeo Muerto* (Reservoir Books, 2021), una obra que su autor llevaba creando desde finales de los noventa. Santiago Sequeiros (Buenos Aires, 1971) había vivido en Madrid y Vigo cuando comenzó a publicar en fanzines de Sevilla y en la revista Totem mientras estudiaba diseño gráfico en la escuela Elisava de Barcelona. Sequeiros ha comentado en más de una ocasión que nunca vio futuro en el mundo del cómic y su explosión como talento coincidió con el final de muchas revistas en España.

Sus historias sobre la ficticia ciudad de La Mala Pena, donde el sexo y la muerte son indistinguibles, ya había aparecido en la primera historia que publicó con diecisiete años, *Danzando entre sombras borrosas* (I.M.A.J.E.N D.E SEVILLA, 1989), y se había ido desarrollando en sus primeras historias cortas para la revista *Tótem*, pero es con la publicación del primer número de *Ambigú* cuando ese sucio y negro universo comienza a tomar forma. En un principio, *Ambigú* iba a ser una serie de cuatro comic-books al estilo de las series limitadas norteamericanas, pero el primer número no se vendió demasiado bien. En la época, el dibujo experimental y negro de Sequeiros, un estilo único con influencias de José Muñoz, Alberto Breccia o su contemporáneo Ted McKeever (autor de una obra también sadomasoquista publicada por *Vertigo* en 1993 con guion de Peter Milligan, *The Extremist*), no era muy comercial, aunque muchos jóvenes autores españoles de cómics de los noventa compraron *Ambigú* en masa.

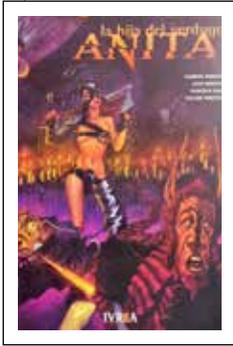
Sequeiros pidió acabar la historia y puso parte del dinero para que la independiente Camaleón publicara un álbum completo con los cuatro números. El resultado es un hito del cómic español, un trabajo muy personal donde el autor refleja sus miedos y su rabia. Inspirado en el *noir* clásico, Sequeiros le da una vuelta de 180 grados introduciéndonos en los arrabales más prohibidos de una ciudad oscura en la que llueve orujo. El devenir de *Ambigú* por un caso que no comprende es como un descenso a los infiernos de la perversidad humana, sembrada de dolor, humillación y muerte. Cuando el primer número se publicó en 1993 un amigo me



comentó que parecía David Lynch haciendo *Sin City*, pero ni Lynch ni Miller han puesto tanto de sí en una obra. Como el propio Sequeiros contaba a Kike Infante en una entrevista para la web *13 Millones de Naves*: «Con la edad me doy cuenta de que *La Mala Pena* es un retrato distorsionado de mí mismo y allí sigo. Mientras escribo estoy sumergido en ese baile de máscaras y enmascaramientos. Antes pensaba que estaba huyendo, pero me doy cuenta de que estoy buscando algo que he perdido hace muchísimos años, antes incluso de empezar a dibujar tebeos. La única imagen que se me ocurre es la de un niño perdido, pero no se porqué está perdido o si tiene que ver con el amor, el maternal o paternal. Desde luego tiene que ver con las emociones y lo mal que las gestiono».

ANITA, LA HIJA DEL VERDUGO

ACCIÓN INFERNAL



- | | |
|-------------------------|--|
| ▶ Guion y dibujo: | Gabriel Bobillo, Juan Bobillo y Marcelo Sosa |
| ▶ Publicación Original: | Ultra #01-04 |
| ▶ Editorial: | Ivrea (Argentina, 1999-2000) |
| ▶ Color | 144 págs |

Petrarca Petrone era el verdugo más fuerte y temido del infierno, pero actualmente se encuentra preso por los duendes del purgatorio por haberse comido todas las cabezas de los mutantes del infierno que capturó. Gordo y acabado, su bella hija adolescente Anita se convertirá en la nueva verdugo del infierno, dispuesta a cazar todas las cabezas que su padre le debe al inframundo. Acompañado por su caballo-androide Buchón, Anita es la digna hija de su padre y decapita mutantes a una velocidad inédita en el averno. Los duendes comenzarán a ponerse nerviosos por perder a tan gran verduga y empezarán a engañar en los resultados.

NO PIERDAS LA CABEZA

Como comentan los propios autores en el recopilatorio que Ivrea publicó en 2005, *Anita, la Hija del Verdugo* «nació como un capricho de dibujantes. Como una oportunidad para explotar todos los recursos visuales a mano. Todos los paisajes, todas las épocas, todas las armas y todos los vestuarios. Total, era gratis. En el ínterin, se aprendería algo del oficio. Y con suerte, en algún momento podrían decir que eran historietistas sin tentarse. El problema es que había sido concebida como algo efímero, y sus historias debían ser mínimas y autoconclusivas porque no podía especularse con ningún tipo de continuidad a largo plazo. El final podía estar a la vuelta de la esquina, y la vida de Anita podía quedar truncada de muerte súbita editorial». Y eso fue lo que, realmente, pasó. La historia comenzó a serializarse en la revista *Ultra* de la editorial argentina Ivrea y murió, editorialmente, en su cuarto número, a un paso de la historia final, que quedó inconclusa hasta 2005, con el recopilatorio que publicó Ivrea.

Anita, la Hija del Verdugo era un cómic caótico, pues nació para ser caótico, en la mente de cuatro dibujantes jóvenes, aunque el trabajo quedó acreditado finalmente como guion de Gabriel Bobillo, dibujos de Juan Bobillo y Marcelo Sosa, y color de Néstor Pereyra. Este cuarteto de jóvenes creadores argentinos creó un cómic tan hinchado de influencias como único en su especie. Imaginen ustedes a una heroína estilo *Tank Girl* a medio camino entre Penélope Cruz y Audrey Hepburn, con el mínimo vestuario de las guerreras de Frank Frazetta o cualquier cómic de espada y brujería que publicó *Métal Hurlant* en los setenta, acompañada por un caballo androide con la personalidad de Woodstock, el pájaro amarillo amigo de Snoopy en el *Peanuts* de Charles M. Schulz, en un infierno que parece surgido de un sueño húmedo de los dibujantes fundadores del sello Ima-



ge. Añadan también influencias del manga y el *Slaine* de Pat Mills y Simon Bisley y ya tenemos un cóctel tan extraño como divertidísimo. Anita se creó en medio de una clase de Diseño Gráfico de la UBA y ya era un verdugo en su primera aparición, «el resto eran puras expresiones de deseo. Que fuera cómica sin dejar de ser heroica, que fuera espectacular sin volverse pretenciosas. Durante semanas se realizaron reuniones y reuniones que más que *brainstormings* eran encuentros de borrachos en que las ideas se multiplicaban, se modificaban y se contradecían».

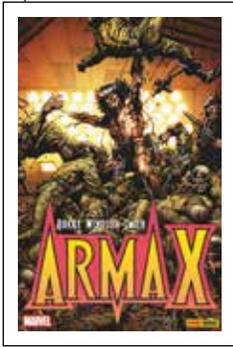
Los hermanos Bobillo, Sosa y Pereyra partían de la creación de los villanos a los que Anita se enfrentaría para construir el resto de la historia, muy del estilo de los cómics de Image de los primeros noventa. Y los mutantes villanos son lo mejor de Anita: como ese supersoldado que es toda una escuadra en un solo hombre, literalmente, pues en un armazón con más de diez cabezas comandadas por un sargento; el gran cabezón samurái con su cohorte de esposas; simios alados que parecen surgidos de *El Mago de Oz* enviados por la Bruja Mala del Oeste; o esas peligrosas cabezas de la Isla



de Pascua. Los mismos autores reconocían que los videojuegos fueron una inspiración para el cómic, con una heroína enfrentándose en cada número a un jefe final más fuerte e invencible. *Anita, la Hija del Verdugo* sigue siendo uno de los cómics más atípicos y personales publicados en Argentina en la década de los noventa: irreverente, salvaje, divertido, sexy y completamente loco.

ARMA X

EL NACIMIENTO DE LA BESTIA



- ▶ Guion, dibujo y color: **Barry Windsor-Smith**
- ▶ Título Original: **Marvel Cómics Presents: Weapon X #72-84**
- ▶ Editorial: **Marvel (Estados Unidos, 1991)**
- ▶ Color | 168 págs

El ejército tiene un programa llamado Arma X en la que experimentan con mutantes para convertirlos en soldados obedientes. Dirigido por el profesor Andre Thorton, los doctores Abraham Cornelius y Carol Hines son los científicos que convierten a mutantes en máquinas de matar efectivas. El mutante Logan es su última víctima. Su poder de curación instantáneo lo convierte en un candidato ideal para reforzar sus huesos con indestructible adamantium, uno de los metales más fuertes de la tabla periódica. Aunque lo manipulan con drogas, no cuentan con la ferocidad animal del mutante que un día se llamará Lobeznó.

LA CREACIÓN DE UN MITO

El guionista británico Chris Claremont (Londres, 1950) llevaba más de quince años comandando el destino de los mutantes de Marvel desde que comenzó a ayudar a Len Wein a los guiones en *X-Men #94* (1975). Claremont no solo había orquestado la mayoría de aventuras de los mutantes durante finales de los setenta y primeros ochenta, sino que, además, había lanzado más colecciones mutantes como *Excalibur*, *Los Nuevos Mutantes* o, por supuesto, *Lobeznó*. El salvaje de garras de adamantium había sido el personaje favorito del dibujante John Byrne durante su larga etapa en *La Patrulla X*. Fue él quien le puso Logan de nombre, en honor al Monte Logan de Canadá. Pero Claremont contó con Frank Miller para narrar la primera miniserie de *Wolverine* y, más tarde, con John Buscema para la serie de 1988.

En 1991, publicó junto a Jim Lee el número más vendido de la historia del cómic, *X-Men Vol. 2 #1*, con más de ocho millones de copias vendidas. Dos números después abandonaba Marvel por discusiones con el editor Bob Harras por injerencias creativas. No sabemos si parte de esas diferencias con Marvel se debieron, también, al hecho que la editorial había contado con otro autor para contar cómo Lobeznó consiguió sus conocidos huesos de adama-

