





**Manu González**

# **CÓMICS** **DE LOS** **80**

**La década que lo cambió todo**

**LOOK**

© 2018, Manuel González Márquez

© 2018, Redbook Ediciones, s. l., Barcelona

Diseño de cubierta: Regina Richling

Diseño de interior: Eva Alonso

Look es una colección creada y dirigida por Dalia Ediciones S.L. (MMA)

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.

**ISBN: 978-84-9917-666-6**

«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](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.»

Para Carlos Ezquerra, quien falleció  
mientras se acababa este libro.  
Echaremos de menos tus cómics.

Y para todos aquellos que alguna vez  
me recomendasteis un tebeo, vosotros  
sabéis quiénes sois.



## ÍNDICE

- 10 INTRODUCCIÓN**  
¿La mejor década de la historia del cómic?
- 16 ADOLF**  
Nazismo y barbarie
- 18 AKIRA**  
Neo-Tokio está a punto de explotar
- 22 AMERICAN FLAGG!**  
La revolución sí será televisada
- 24 ANARCOMA**  
Barcelona canalla
- 26 ANIMAL MAN**  
El héroe animalista
- 28 LAS AVENTURAS DE FREDDY LOMBARD: EL COMETA DE CARTAGO**  
Amor loco en el fin del mundo
- 30 LAS AVENTURAS DE LUTHER ARKWRIGHT**  
Agente multidimensional
- 32 BATEADORES**  
Mucho más que un cómic de béisbol
- 34 BATMAN: ASILO ARKHAM**  
La locura de Gotham
- 36 BATMAN: LA BROMA ASESINA**  
La historia del Joker
- 38 BATMAN: EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO**  
El último caso de Batman
- 42 BATMAN: UNA MUERTE EN LA FAMILIA**  
Muerte por decreto
- 44 EL BORBAH**  
El *noir* más desquiciado
- 46 LA BÚSQUEDA DEL PÁJARO DEL TIEMPO**  
Epopéya fantástica
- 48 CALVIN Y HOBBS**  
En todas partes hay tesoros
- 50 CAMELOT 3000**  
Los caballeros del futuro
- 52 CAPTAIN TSUBASA**  
Fútbol total
- 56 CASOS VIOLENTOS**  
La memoria ficticia
- 58 CEREBUS: ALTA SOCIEDAD**  
House Of Cards
- 60 LAS CIUDADES OSCURAS: LAS MURALLAS DE SAMARIS**  
Ciudades vampiro
- 62 EL CLICK**  
La máquina sexual
- 64 EL COLECCIONISTA**  
Museo de lo increíble
- 66 COMO GUANTE DE SEDA FORJADO EN HIERRO**  
El mundo es extraño
- 68 CONCRETE**  
Cuerpo de roca
- 70 CORTO MALTÉS: LA CASA DORADA DE SAMARCANDA**  
Donde Oriente se encuentra con Occidente
- 72 LA COSA DEL PANTANO**  
Terror vegetal
- 76 COWBOY HENK**  
Festival del humor
- 78 CRISIS EN TIERRAS INFINITAS**  
Mundos vivirán, mundos morirán
- 80 DAREDEVIL BORN AGAIN**  
El vía crucis del diablo
- 82 DIETER LUMPEN**  
En la senda de la aventura
- 84 DOKUDAMI TENEMENT**  
Vida en la gran ciudad

- 86 **DR. SLUMP**  
Astrogirl
- 88 **DOCTOR EXTRAÑO & DOCTOR MUERTE: TRIUNFO Y TORMENTO**  
Viaje al infierno
- 90 **DRAGON BALL**  
La historia de Son Goku
- 94 **DREADSTAR**  
La guerra de las galaxias
- 96 **DYLAN DOG: EL AMANECER DE LOS MUERTOS VIVIENTES**  
Detective de lo oculto
- 98 **ED, EL PAYASO FELIZ**  
Narices rojas y asesinatos
- 100 **ELEKTRA ASSASSIN**  
La asesina imparable
- 102 **LA ÉPOCA DE BOTCHAN**  
Historia de Japón
- 104 **FUEGOS**  
Locura del color
- 106 **GHOST IN THE SHELL**  
Cyberpunk
- 108 **GRENDDEL: ACTO DIABÓLICO**  
Sympathy for the devil
- 110 **GROO THE WANDERER**  
El bárbaro más divertido
- 112 **LA GUERRA DE LAS TRINCHERAS**  
El horror, el horror
- 114 **HELLBLAZER**  
Bailando con el diablo
- 116 **HISTORIAS DE TABERNA GALÁCTICA**  
Las estrellas, mi cruel destino
- 118 **EL HOMBRE NUEVO**  
El eterno vodevil
- 120 **EL INCAL**  
Distopía mental
- 122 **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: PHANTOM BLOOD**  
El shonen interminable
- 124 **JUEZ DREDD: LA GUERRA DEL APOCALIPSIS**  
El peligro ruso
- 128 **KACHO KOSAKU SHIMA**  
Empleado del mes
- 130 **KIMAGURE ORANGE ROAD**  
Los nuevos mutantes
- 132 **LIGA DE LA JUSTICIA INTERNACIONAL**  
Los héroes del humor
- 134 **LOCAS: LAS MUJERES PERDIDAS**  
Mechanics
- 136 **MAISON IKKOKU**  
La casera
- 138 **LA MUJER DEL MAGO**  
Surrealismo y encantamiento
- 140 **MAKOKI, FUGA EN LA MODELO**  
Underground español
- 142 **MARSHAL LAW: MIEDO Y ASCO**  
Odio a los superhéroes
- 144 **MAUS**  
La memoria y el holocausto
- 146 **EL MERCENARIO: EL PUEBLO DEL FUEGO SAGRADO**  
Pura fantasía
- 148 **MIDORI LA NIÑA DE LAS CAMELIAS**  
Freaks e inocencia
- 150 **MIRACLEMAN**  
La pesadilla del superhombre
- 152 **MOONSHADOW**  
La bildungsroman ilustrada
- 154 **LA MUERTE DEL CAPITÁN MARVEL**  
El crepúsculo de los dioses
- 156 **NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO**  
La princesa valiente
- 158 **NEXUS**  
El precio de la venganza
- 160 **LA TRILOGÍA NIKOPOL**  
Dioses y fascismo
- 162 **OISHINBO**  
Cocina japonesa
- 164 **PALOMAR: DIASTROFISMO HUMANO**  
El fin de la inocencia
- 166 **LA PATRULLA X: LA SAGA DE FÉNIX OSCURA**  
El sacrificio de Jean Grey
- 170 **PARACUELLOS 2**  
Los niños de la guerra



- 172 **LOS PASAJEROS DEL VIENTO**  
Las aventuras de Isabel de Marnaye
- 174 **PERRAMUS**  
Alegoría política
- 176 **PETER PANK**  
Tribus urbanas
- 178 **EL PRISIONERO DE LAS ESTRELLAS**  
La gran evasión
- 180 **EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE**  
Apocalipsis kung-fu
- 182 **QUOTIDIANÍA DELIRANTE**  
Un mundo feliz
- 184 **RANMA ½**  
Artes marciales mixtas
- 188 **REYES DISFRAZADOS**  
La gran depresión
- 190 **ROCKETEER**  
El héroe pulp
- 192 **ROCO VARGAS: LA ESTRELLA LEJANA**  
Aventuras siderales
- 194 **RONIN**  
Samuráis del siglo XXI
- 196 **SAINT SEIYA**  
Los caballeros del zodiaco
- 198 **SALAMMBÔ**  
La guerra de Cartago
- 200 **SANDMAN: PRELUDIOS Y NOCTURNOS**  
Te mostraré el terror en un puñado de polvo
- 202 **SANGRE DE BARRIO**  
Crónicas de extrarradio
- 204 **LA SERPIENTE ROJA**  
La casa encantada
- 206 **EL SOÑADOR**  
Historia del cómic
- 208 **STARSTRUCK**  
La space-opera feminista
- 210 **SUPERLÓPEZ: LA CAJA DE PANDORA**  
Los mitos más divertidos
- 212 **TANK GIRL**  
Las chicas son guerreras
- 214 **TAXISTA**  
Apatrullando la ciudad
- 216 **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**  
El cómic independiente más famoso de los ochenta
- 220 **THOR: LA BALADA DE BILLY RAY BETA**  
Quien sostenga este martillo...
- 222 **TORPEDO 1936**  
La jungla de asfalto
- 224 **LAS TORRES DE BOIS-MAURY**  
La peligrosa Edad Media
- 226 **UNAS LESBIANAS DE CUIDADO**  
Activistas y divertidas
- 228 **EL UNO**  
Apocalipsis capitalista
- 230 **USAGI YOJIMBO: SAMURÁI**  
El conejo ronin
- 232 **V DE VENDETTA**  
Esta máquina mata fascistas
- 234 **WATCHMEN**  
¿Quién vigila a los vigilantes?
- 238 **WOLVERINE: HONOR**  
El samurái de garras de adamantium
- 240 **WONDER WOMAN: DIOS Y MORTALES**  
El retorno de la primera superheroína
- 242 **XENOZOIC TALES**  
Cadillacs y dinosaurios
- 244 **ZANARDI**  
Crueldad Juvenil
- 246 **ZOT!**  
Es divertido ser un héroe
- 249 **BIBLIOGRAFÍA**

## INTRODUCCIÓN

# ¿LA MEJOR DÉCADA DE LA HISTORIA DEL CÓMIC?

¿Cuál sería la mejor década para los cómics desde el punto de vista de innovación y éxito comercial? Es una pregunta complicada, pues cada país y cada forma de interpretar el cómic tiene sus propios momentos memorables y especiales.

En el cómic norteamericano de superhéroes existen varias etapas temporales impresionantes. Como su génesis, entre 1938 y 1945, también conocida como Edad de Oro del cómic de superhéroes, cuando los héroes con poderes comenzaron a multiplicarse como esporas tras la estela del *Hombre de Acero* y muchos de ellos combatirían contra los nazis en la Segunda Guerra Mundial. O la creación de los héroes Marvel por parte de Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, Larry Lieber y Don Heck, el comienzo de la Edad de Bronce. Pero el cómic norteamericano no se compone únicamente de superhéroes. Aunque a veces lo parezca.

En Estados Unidos se innovó mucho en la historieta en las primeras dos décadas del siglo xx, cuando el magnate de la prensa William Randolph Hearst fundó la primera agencia de distribución de tiras cómicas: el Kings Feature Syndicate. De esta época son *The Yellow Kid*, *Little Nemo in Slumberland* o *Krazy Kat*, series que comenzaron a desarrollar el lenguaje secuencial que todos conocemos actualmente. Antes de la Segunda Guerra Mundial y el advenimiento de *Superman*, el *pulp* y la ciencia ficción dominaba el cómic norteamericano, con obras tan conocidas como *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Dick Tracy*, *The Phantom* o *Mandrake el Mago*. Mientras *Spider-man* descubría que un gran poder conlleva una gran responsabilidad en la década de los sesenta, compañías como EC o Warren innovaban en el cómic con historias violentas de terror, guerra o thriller, y Robert Crumb se convertía en la superestrella del cómic *undeground* mientras comenzaba a constituirse una red sólida de revistas autoeditadas afín a los movimientos contraculturales.

Al otro lado del Atlántico, la poderosa industria franco-belga vive sus grandes momentos antes y después de la Segunda Guerra Mundial con la creación de personajes míticos del cómic como *Tintín* (1929), *Spirou* (1938), *Blake & Mortimer* (1946), *Lucky Luke* (1946), *Los Pitufos* (1958) o *Astérix* (1959), personajes que vivirían varias aventuras en diversas revistas como *Le Journal de Spirou*, *Tintín* o *Pilote*. A lo largo de la década de los setenta, una serie de autores y editores, animados tras las protestas de mayo de 1968, comienzan a publicar revistas de cómics enfocadas a un público más adulto, como *Fluide Glacial*, *L'Écho des Savannes*, (*À Suivre*) o *Métal Hurlant*.

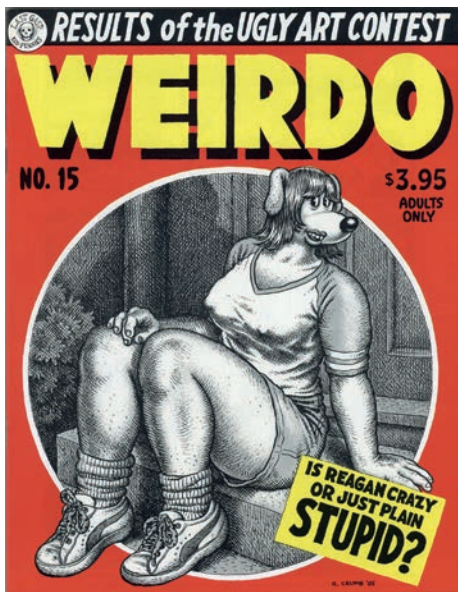


En Japón, el nacimiento del manga moderno acontece tras la Segunda Guerra Mundial, distribuyéndose los nuevos cómics en las bibliotecas de préstamo y abaratando los costes con grandes tomos en blanco y negro con una calidad de papel ínfima. Es el momento de Osamu Tezuka, quien comenzaría a aplicar al cómic la velocidad de los cortos animados de Walt Disney y los hermanos Max y Dave Fleisher. La nueva escuela de Osaka inventaría el lenguaje actual del cómic japonés. En la década de los cincuenta se crea la escuela gekiga, un manga alejado del cómic para niños, y el auge económico provoca la creación de las grandes editoriales de manga con Kodansha a la cabeza y revistas con tiradas millonarias como *Shonen Magazine*. El *underground* comienza a tener visibilidad en el mercado japonés con la creación de *Garō* (1964), la revista donde muchos *mangakas* más vanguardistas y adultos tendrían su primera oportunidad.

¿Y qué podemos decir de España? Tras la Guerra Civil, el gobierno franquista prohibió muchos cómics extranjeros como *Superman*, *Popeye* o *Flash Gordon* en España, con lo cual se tuvo que crear una industria propia del cómic como los cuadernos de aventuras de *Roberto Alcázar* y *Pedrín*, *El Capitán Trueno* o *El Guerrero del Antifaz*; el nacimiento de revistas infantiles como *TBO*, *Jaimito*, *Pumby*, *Pulgarcito* o *Tío Vivo*; o el gran auge de la Escuela Bruguera.

La importación de héroes extranjeros estaba prohibida, pero no la exportación de talento propio. Bruguera funda Creaciones Editoriales en la década de los cuarenta, exportando historietas por encargo a Inglaterra y países escandinavos; Josep Toutain crea la agencia Selecciones Ilustradas, por donde pasarían algunos de los mejores autores nacionales de los últimos cincuenta años; y a medio camino entre Barcelona y Londres existe Bardon Art, la agencia de Jordi Macabich y Barry Cocker, que permaneció en funcionamiento entre 1957 y 2010.

Mientras Franco y su España comenzaba a flaquear, unos cuantos artistas creaban el fanzine *El Rollo Enmascarado* (1973), cuyo primer número fue secuestrado por la fiscalía española sin haber sido publicado todavía. Es el comienzo del boom del cómic adulto en España con revistas como *Star*, *Butifarra!*, *Ademuz Km. 0*, *Bazofia*, *El Carajillo* y muchas más. Escuela de aprendizaje de muchos autores que después comenzarían a desarrollar historias en revistas de gran tirada.



Como podemos ver, es complicado elegir cuál fue la mejor década de la historia del cómic mundial. Pero en los ochenta se produjeron una serie de movimientos artísticos e industriales en Estados Unidos, Europa, España y Japón que determinan la elección de esta década como una de las más productivas e imaginativas de la historia. También, y no voy a negarlo, es la época en la que empecé a leer cómics. En 1980 tenía seis años, y en 1989 contaba con quince primaveras y había comenzado mi primer año de instituto. Para un joven de aquella época, los cómics fueron una puerta abierta a un mundo de ficción explosivo, lleno de color siempre sorprendente, pero también reflexivo y adulto. Aunque he intentado no ponerme demasiado mitoplasta estilo yo-fui-a-EGB con este libro y, evidentemente, la mirada subjetiva está presente en gran parte de la selección, voy a presentar unos cuantos ejemplos objetivos de por qué los ochenta fueron la mejor década de la historia del cómic.

Comencemos con Estados Unidos y los superhéroes. Entre las grandes sagas de los setenta de *Los Vengadores* de Roy Thomas y las ventas millonarias de los noventa de las series mutantes de los autores que luego crearon Image, el final de la década de los setenta fue el momento de *La Patrulla X* de Chris Claremont y el *Daredevil* de Frank Miller, cómics que seguían la tradición de Marvel pero que aportaron una mirada fresca y diversa a los cómics de superhéroes de la época. Otros autores como John Byrne, Walter Simonson, George Pérez o J. M. DeMatteis crearon algunas de sus mejores obras en la década de los ochenta. Pero la gran innovación de Marvel fue la creación de su serie de *Novelas Gráficas* y, sobre todo, el sello Epic, alejado del yugo del código censor Code y muy influenciado por los cómics franceses de *Métal Hurlant*, que en Estados Unidos se publicaría bajo el título de *Heavy Metal*. En DC, la casa de Batman y Superman, hubo tres grandes eventos que cambiaron la idiosincrasia de sus cómics para casi siempre. Primero, la llegada de Alan Moore a *La Cosa del Pantano*, cuya madurez narrativa y éxito abrió la puerta a muchos artistas británicos auspiciados por el olfato impecable de la editora Karen Berger, creadora del sello Vertigo en 1993. Segundo, la obra maestra de Marv Wolfman y George Pérez, *Crisis en Tierras Infinitas*, el crossover que renovó el universo DC para los nuevos lectores y permitió que gente como el propio Pérez y John Byrne le dieran un aire nuevo a personajes decanos como Wonder Woman y Superman,



respectivamente. Y tercero, y no menos importante, la publicación de dos obras posmodernas y adultas sobre el sentido de los superhéroes como *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons y *El regreso del Caballero Oscuro* de Frank Miller y Klaus Janson, dos de los cómics más influyentes de la historia del *mainstream* superheróico.

Si en los finales de los sesenta y primeros setenta, Robert Crumb había llevado la batuta del cómic alternativo norteamericano con su revista *Zap Comix*, en 1980 comienza a editar *Weirdo*, donde se publicarían historias de gente como Peter Bagge, Daniel Clowes, Julie Doucet o Charles Burns. Art Spiegelman y Françoise Mouly comienza a editar *RAW* en la misma fecha, revista donde se publicaría *Maus*, la obra maestra de Spiegelman. El clásico Will Eisner, creador de *The Spirit*, comenzó a popularizar el término novela gráfica con su *Contrato con Dios* (1978) y varias obras muy interesantes realizadas durante los ochenta. Pero esta década destaca por la explosión, y también desaparición en algunos casos, de modestas editoriales independientes como *Fantagraphics* (1976), *Eclipse* (1978), *Capital* (1980), *Pacific* (1981), *Comico* (1982), *First* (1983) o *Dark Horse* (1986), quienes respetarían los derechos de copyright de los autores creadores de sus propias obras, al contrario que DC o Marvel. También es la época del éxito de cómics autopublicados como el *Cerebus* (1977) de Dave Sim o las *Tortugas Ninja* (1984) de Eastman y Laird.

La renovación del cómic *mainstream* norteamericano no se entendería sin la gran participación de jóvenes autores británicos que se habían criado en revistas inglesas como *2000 AD*, *Warrior*, *Doctor Who Magazine* o las publicaciones de *Marvel UK* y que supondría un auténtico soplo de aire fresco en la industria americana. Guionistas como Alan Moore, Jamie Delano, Neil Gaiman, Peter Milligan o Grant Morrison, pero también dibujantes excelentes como Brian Bolland, Alan Davis, Dave Gibbons, Dave McKean, Brendan McCarthy o Steve Dillon se convirtieron en los favoritos del público americano y de medio mundo. Una invasión británica en toda regla que merecería un libro más detallado y exhaustivo.

Como ya hemos comentado antes, una generación de jóvenes autores de Francia y Bélgica comenzaron a publicar material más adulto en revistas francesas. La historieta franco-belga comienza a diversificarse con historias de ciencia ficción, fantasía heroica, policíacas



o históricas con grandes autores como Moebius, Enki Bilal, Philippe Druillet, Jacques Tardi, François Schuiten, Yves Chaland, Régis Loisel, François Boucq, Hermann o François Bourgeon, acaparando premios durante toda la década en el prestigioso festival de la historieta de Angulema. La importancia de estos dibujantes sería grandiosa, influyendo a artistas de toda Europa, Norteamérica o el mismo manga japonés, no tan impermeable a influencias occidentales como la gente se cree.

Si miramos la lista de mangas más vendidos de la historia destacan varios de la década de los ochenta: *Dragon Ball*, *El puño de la estrella del norte*, *Bateadores*, *Oishinbo*, *JoJo's Bizarre Adventure*, *Captain Tsubasa* o *Ranma ½*. La particularidad de casi todos estos cómics en que son *shonen*, mangas destinado al público adolescente masculino. En la década de los ochenta hubo una gran explosión de ventas con tiradas millonarias en revistas como la *Shukan Shonen Jump*, la *Weekly Shonen Magazine* o la *Weekly Shonen Sunday*. Grandes mangakas comenzaron su carrera en esta década, como Akira Toriyama, Yoichi Takahashi, Masamune Shirow, Hirohiko Araki, Izumi Matsumoto o Tetsuo Hara. Pero, seguramente, la década de los ochenta es importante para el cómic japonés por el boom del manga en Occidente. Hacía años que el público occidental conocía el anime japonés, pero el gran éxito de la película *Akira* o la serie *Dragon Ball* permitió que a finales de los ochenta y principios de los noventa el aficionado al cómic europeo y norteamericano comenzara a pedir más cómic japonés traducido al francés, inglés, italiano o español. Muchos de estos mangas que salen en este libro no pudieron comenzar a leerse en nuestro país hasta bien entrada la década de los noventa. Algunos, como *JoJo's Bizarre Adventure*, no han comenzado a publicarse hasta la segunda década del siglo XXI.

Y no nos podemos olvidar de España. El boom del cómic *underground* y las revistas de cómic adulto de finales de los setenta sirvió para que varios autores comenzaran a publicar por primera vez en el mercado nacional historietas más serias alejadas de la Escuela Bruguera. Muchos profesionales que venían de agencia pudieron crear obras más personales y comenzar a tener bastante éxito internacional. A principio de la década de los ochenta existían tres escuelas en el panorama español. La línea chungu o *underground*, centralizada princi-

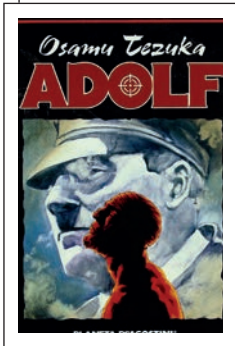


palmente en las revistas *El Víbora* o *Makoki* donde se desarrollaban historias influidas por Robert Crumb o Gilbert Shelton con autores como Max, Martí, Nazario o Miguel Gallardo. La escuela de línea clara, centralizada en un principio en la revista *Cairo* con autores como Daniel Torres, Sento, Micharmut, Pere Joan y Mique Beltrán. Y, seguramente, la que más éxito internacional tuvo, la escuela *sci-fi* de las revistas de Josep Toutain, *Comix Intenacional*, 1984, *Zona 84* y *Creepy*, o el *Cimoc* de Norma, donde publicaron algunas de sus mejores historias artistas con una sólida carrera tras sus espaldas y autores noveles como Josep María Beá, Horacio Altuna, Alfonso Azpíri, José María Beroy, Alfonso Font, Miguelanxo Prado, Vicente Segrelles o Rubén Pellejero.

Estos son unos pocos ejemplos de por qué la década de los ochenta se puede considerar una época prodigiosa para el cómic internacional. Fue una década que recogió el testigo del cómic alternativo en Estados Unidos, Francia o España y fue la época en la que se establecieron muchas influencias que cambiarían el mundo del cómic en los años posteriores. En esta selección de cómics de esa época hay tebeos de todos los estilos: juveniles, para adultos, alternativos, comerciales, superhéroes, fantásticos, históricos, ciencia ficción, terror o costumbrismos. Hay mucho clásico incontestable, cómics de los que no se ha comprendido su importancia e influencia hasta pasados varios años después, tebeos que han inspirado a muchos de los grandes autores del 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 selección de cómics, pero a que también hagáis vuestra lista de imprescindibles, de tebeos que os fascinaron de joven y que recomendaríais al público más joven que comienza a leer sus primeros cómics casi treinta años después de la prodigiosa década de los ochenta.

# ADOLF

## NAZISMO Y BARBARIE



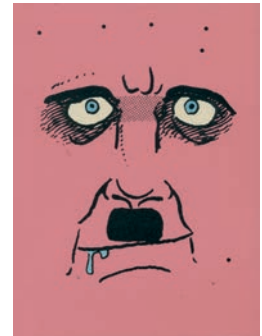
- ▶ Guion, dibujo: **Osamu Tezuka**
- ▶ Título original: **Adorufu ni tsugu**
- ▶ Editorial: **Bungeishunjū (Japón, 1982-1985)**
- ▶ B/N | **1264 págs**

En 1936, el periodista deportivo japonés Sohei Toge se encuentra en Berlín cubriendo las Olimpiadas. Es la demostración al mundo del poder del partido nazi. Su hermano Isao está estudiando en la capital de Alemania y le cuenta a Sohei que ha descubierto unos papeles que hundirán al mismísimo Adolf Hitler. Isao es asesinado y Sohei intenta averiguar por qué. En Japón, dos jóvenes de ascendencia alemana se hacen amigos en la ciudad de Kobe: el judío Adolf Kamil y Adolf Kaufmann, cuyo padre trabaja para el Partido Nacionalsocialista.

## LA HISTORIA DE LOS TRES ADOLF

Aunque la obra del dios del manga Osamu Tezuka (1928-1989) más conocida por el gran público se publicará en la década de los cincuenta, como *Astroboy* (1952-1968), *La princesa caballero* (1953-1956) o *Kimba, el león blanco* (1950-1954), su obra más adulta comienza a desarrollarse en la década de los setenta y ochenta. Tezuka comenzó una de sus obras maestras en 1967 y la finalizó poco antes de su muerte, en 1988. Hablamos de los doce volúmenes de *Fénix*, su primer manga en el que comenzó a tener influencias de los autores underground de gekiga, un cómic de temática más adulta. En 1970 publica la perturbadora *El libro de los insectos humanos*, sobre una escritora capaz de hacer cualquier cosa por el éxito. Le seguiría la incestuosa *Ayako* (1972-1973), el muy interesante drama médico de *Black Jack* (1973-1983) o el noir *psycho-killer* de *MW* (1976-1978). Pero también demostró una capacidad increíble para unir ficción e historia con la monumental *Buda* (1972-1983), donde personajes reales como el príncipe Siddharta Gaumata se cruzaba con otros inventados de toda condición y extracto social en un fresco histórico absorbente.

En la década de los ochenta, el maestro tenía más de cincuenta años, pero su producción no paraba. Estaba acabando *Black Jack* y *Buda*, y comenzaba a ilustrar los once volúmenes de *Hidamari no Ki* (1981-1986), un drama histórico sobre la amistad entre un samurai y un médico en el Japón del siglo XVII, y los siete de *Rainbow Parakeet* (1981-1983), sobre un ladrón-actor que roba a los ricos. En 1982 comienza una de sus obras más ambiciosas y exhaustivas históricamente, hablamos de *Adorufu ni tsugu* o *Adolf ni tsugu*, *La historia de los tres Adolf*, o, simplemente, *Adolf*, como se le conoce en la edición española, centrada en un periodo que transcurre





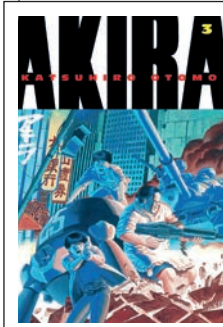
entre 1936 y la década de los ochenta. La trama comienza como una novela de espías y misterios del gusto del Alfred Hitchcock de *Topaz* o *Cortina rasgada*, con dos hermanos japoneses en la Alemania nazi de las Olimpiadas de Berlín que descubren un secreto que acabaría con el reinado de Hitler: que el Führer en realidad tenía ascendencia judía. Aunque al principio la trama se centre en el periodista Sohei Toge, la parte más interesante y humanista de *Adolf* la encontramos en esos dos amigos alemanes residentes en Japón que vivirán vidas muy diferentes destrozadas por el nazismo y la guerra, el judío Adolf Kamil y el alemán-japonés Adolf Kaufmann, quien pronto viajará a Alemania



para estudiar en la escuela de las Juventudes Socialistas. Aunque la historia de los inmigrantes judíos en Japón o el misterio de la auténtica ascendencia del Führer tengan su interés, *Adolf* destaca por tratarse de la visión de un autor japonés sobre los conflictos europeos de la Segunda Guerra Mundial, en contraposición a la visión norteamericana o eurocentrista más conocida. Tezuka narra con maestría cómo toda una generación de alemanes quedó contaminada por las ideas racistas y deshumanizadoras del nazismo, representadas en la figura del joven Adolf Kaufmann, quien comienza la historia como amigo de un judío y acabará como secretario de Hitler comandando un campo de exterminio nazi.

# AKIRA

## NEO-TOKIO ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR



- ▶ Guion y dibujo: *Katsuhiro Otomo*
- ▶ Título original: *Akira*
- ▶ Editorial: *Kodansha (Japón, 1982-1990)*
- ▶ B/N | 2200 págs

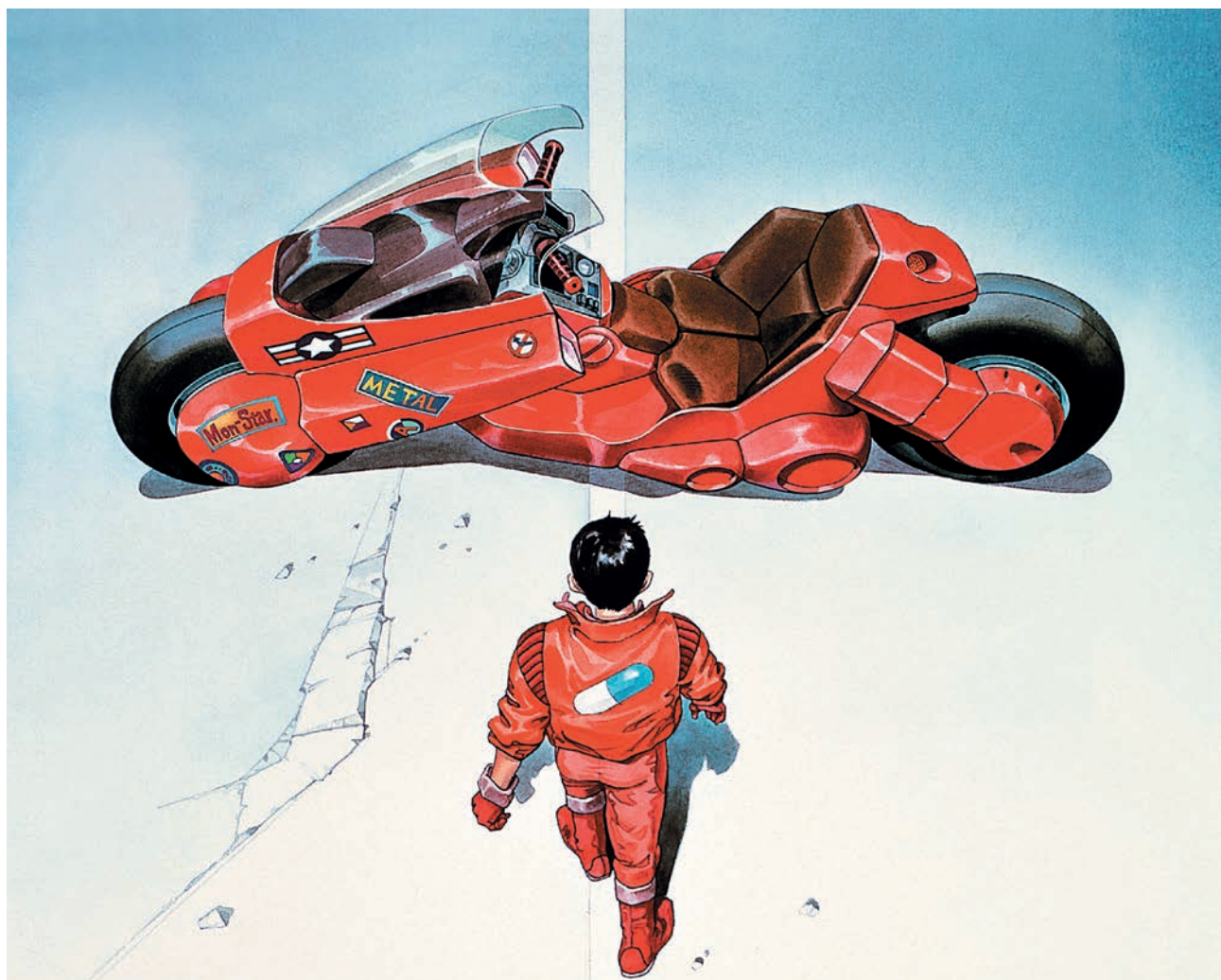
En el 2019, tras la Tercera Guerra Mundial, la futurística Neo-Tokyo es una de las ciudades más pobladas del mundo. Mientras los helicópteros de la policía sobrevuelan la ciudad, en las calles hay duras manifestaciones antigubernamentales y violencia entre pandilleros adolescentes. Una noche, la banda motorizada de Kaneda, Tetsuo y Yamagata se encuentran con un extraño niño envejecido con el número 26 tatuado en su mano. Este encuentro despierta extraños poderes mentales en Tetsuo, mientras Kaneda ayudará a unos terroristas a esclarecer el misterio de estos niños especiales y el más poderoso de ellos: Akira.

## EL MODERNO PROMETEO

Katsuhiro Otomo (Tome, 1954) era un joven apasionado del cine. En verano viajaba tres horas en tren para ir a Sendai a ver las últimas películas que se estrenaban en el teatro. Era más aficionado al cine que al manga, quizá por eso sus cómics son cinematográficamente perfectos, utilizando la velocidad del manga con la perfección de un script de cine. Dibujante superdotado, Otomo comenzó a publicar mangas en 1973, pero su historia más famosa o profética se desarrollaría a principios de 1979 en la revista *Action Deluxe*. Su título era *Bola de Fuego*, una obra que trataba sobre complots gubernamentales y humanos dotados con poderes telequinéticos, capaz de mover objetos con la mente. *Fireball*, de apenas cincuenta páginas, se convertiría en el cómic que inspiraría sus dos grandes obras de los ochenta, *Pesadillas* y *Akira*. Si *Domu* (1980-1981) es una historia corta entre el enfrentamiento apocalíptico entre una niña y un viejo con poderes telequinéticos que se convertiría en la envidia de cualquier dibujante de superhéroes durante décadas, solo autores occidentales como Geoff Darrow o Frank Quitely se han acercado a la perfección cinematográfica de *Domu*, *Akira* sería el canto del fénix de su autor, convirtiéndose en su obra más ambiciosa y uno de los cómics más influyentes para muchos autores japoneses u occidentales.

*Akira* comenzó a serializarse en la *Young Magazine* de Kodansha en 1982 y no acabó hasta mediados de 1990, con más de dos mil páginas. Algo bastante extraño en un manga tan longevo, pero el autor entregó menos episodios entre 1986 y 1987 porque estaba dirigiendo la versión cinematográfica de su cómic. Otomo no se inspiró en el cyberpunk de William Gibson, sino en *Star Wars*, los cómics de *Moebius* o el mítico manga

de mechas *Tetsujin 28-go* de Mitsuteru Yokoyama. El film de Ridley Scott, *Blade Runner*, influiría en la película, pero poco en el cómic. *Akira* funciona a varios niveles: como un trepidante cómic de acción, como una profunda historia sobre la corrupción política, como un alegato sobre el peligro de la manipulación genética en seres humanos con ese monstruo de Frankenstein que escapa del control de sus creadores y, sobre todo, como una dura crítica a la sociedad japonesa de posguerra, con esos jóvenes que deambulan sin rumbo por las calles en motocicletas buscando pelea, o la pérdida de esa antigua Tokio, representada por un agujero enorme en medio de la ciudad lleno de escombros donde cayó la bomba que destruyó la ciudad en 1988. *Akira* llegaría a Estados Unidos con el color de Steve Oliff, elegido a dedo por el propio Otomo. Oliff convenció a la editora Epic de hacer el color con programas informáticos, la primera vez que se hacía en los cómics americanos. Otomo y su equipo redibujaron fondos, modificaron bocadillos y cambiaron muchos detalles para la versión occidental, convirtiéndose en un cómic muy diferente. La obra se publicó en 38 cómics-books entre 1988 y 1995, mientras que la original japonesa se puede conseguir en seis *tankobons* de gran tamaño.







# AMERICAN FLAGG!

## LA REVOLUCIÓN SÍ SERÁ TELEVISADA



▶ Guion, dibujo y tinta: Howard Chaykin, James Sherman, Pat Broderick, Rick Burtchett.

▶ Título original: American Flagg! # 01 - 14

▶ Editorial: First Comics (Estados Unidos, 1983-1984)

▶ Color 438 págs

Tras una serie de crisis mundiales el gobierno de Estados Unidos abandonó la Tierra en 1996 para instalarse en el planeta Marte. El control burocrático de las ciudades que quedan en Norteamérica lo realiza la multinacional Plex, quienes tienen en los Plexus Rangers su brazo policial armado para frenar los tumultos por parte de bandas armadas de la ciudad. En el año 2031 llega a Chicago el actor Reuben Flagg, protagonista de la serie de éxito *Mark Thrust: Sexus Ranger*, recientemente incorporado a las fuerzas del orden del Plex.

## SEXO, VIOLENCIA Y TELEVISIÓN

*American Flagg!* fue uno de los primeros títulos publicados por la editorial de Evanston, Illinois, First Comics, una de las editoriales independientes que intentaron sobrevivir en la década de los ochenta a las todopoderosas DC y Marvel. Se fundó en 1983 y llamaron a muchos artistas famosos para que crearan sus propios cómics ofreciendo libertad, independencia creativa y la propiedad intelectual de todos los derechos de sus personajes. Uno de los primeros artistas que llamaron fue el conocido Howard Chaykin (Newark, 1950), quien había trabajado en varios cómics para DC y Marvel, incluyendo la serie en cómic basada en la película *Star Wars* de George Lucas. Chaykin vivía en Nueva York y no se fiaba demasiado en trabajar a distancia con una editorial nueva ubicada en un suburbio de Chicago, pero First le propuso un interesante plan financiero para salir de unas deudas contraídas con unas obras anteriores y Chaykin aceptó.

La idea de Chaykin no era demasiado original: un mundo distópico de 2031 donde el gobierno y parte de los poderes fácticos se han retirado a Marte dejando el país en manos de multinacionales sin escrúpulos como la corporación Plex. Pero *American Flagg!* tiene un protagonista que te fascina desde la primera viñeta, la encantadora ex estrella de televisión Reuben Flagg, una especie de galán de cine de la década de los cuarenta que atrae a todas las mujeres de su alrededor. Los diálogos afilados, esa mezcla inteligente de sátira política, sexo, comedia, y acción, mucha acción, convirtieron a *American Flagg!* en una de las series más seguidas por jóvenes artistas que luego despuntarían a finales de los ochenta. Como el propio dibujante Jim Lee (autor de *Batman: Silencio*) reconoce, la serie estaba «repleta hasta estallar de energía eléctrica y atiborrada de más efectos de sonido de los que parecía posible (suministrados por la increíblemente frenética y excelente rotula-

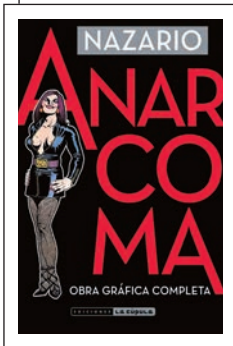


ción de Ken Cruzenak), *American Flagg!* era la versión en cómic del *Muro de Sonido* de Phil Spector». Según el propio Lee, tras la revolución en los cómics de acción de Jack Kirby y Neal Adams, el *American Flagg!* de Howard Chaykin recreó el vocabulario visual de acción y narración del cómic norteamericano. Para el escritor Michael Chabon (autor de *Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay*), la obra de Chaykin «tiene todas las virtudes modernas que parecen garantizar su lugar en el panteón de artefactos pop fundamentales».

*American Flagg!* se publicó en 62 números entre 1984 y 1989, pero los primeros doce números realizados enteramente por Chaykin en solitario con los colores de Leslie Zahler y Lynn Varley, más dos capítulos de epílogo titulados *No me preguntes... yo estuve allí* y *Desorden en la sala*, dibujados por James Sherman y Pat Broderick, y entintados por Rick Burchett, se consideran los mejores de una serie que ironizaba sobre el consumismo capitalista y el poder de la televisión.

# ANARCOMA

## BARCELONA CANALLA



- ▶ Guion y dibujo: Nazario
- ▶ Publicación original: El Víbora #01-08 / #34-50
- ▶ Editorial: Ediciones La Cúpula (España, 1980-1987)
- ▶ Color | 164 págs

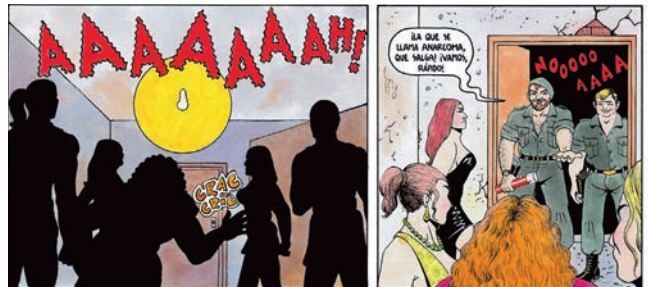
Al Profesor Onliyú le han robado una máquina modernísima y secretísima. Varios individuos de los bajos fondos de Barcelona van tras ella: la banda del Señor del Caballito, los Caballeros de la Santa Orden de San Reprimonio, la banda de mujeres de las Pirañas Tuestas, la policía, los Hermanos Herr y su robot muy bien dotado XM2 y varios detectives, como la travesti Anarcoma. Entre polvo y polvo, Anarcoma recorrerá los bajos fondos de Barcelona buscando la máquina de Onliyú hasta caer enamorada del robot XM2 y su pene gigante.

## LA DETECTIVE TRANSEXUAL

El sevillano Nazario Luque Vera (Castilleja del Campo, 1944) es considerado por todos como el padre del cómic *underground* español. En su juventud en Morón de la Frontera coincide con artistas flamencos y hippies norteamericanos donde comienza a leer la revista satírica *Mad*. Llega a principios de los setenta a Barcelona, donde se convierte en uno de los artistas más reconocidos

del movimiento *underground* de la historieta española cuando comienza a colaborar en *El Rollo Enmascarado* en 1973. Como este fanzine estaba secuestrado por la estricta justicia de la época, Mariscal, Nazario, Farry y Pepichek ofrecieron publicarlo a algunas editoriales francesas. Ninguna aceptó, pero a muchas le atrajo el estilo de Nazario, quien comenzaría a entregar historias cortas para *Bazaar*, *Gai Pied*, *Frigidaire* o *L'Écho des Savanes*. En 1975 publicaría su primera historia homosexual, *La visita*, y en 1978 se haría mundialmente famoso porque el músico Lou Reed utilizó el dibujo de la portada que Nazario y Ceesepe publicaron sobre Reed en 1976 para su álbum *Live: Take No Prisoners*. Nazario también es considerado un importante activista LGBT en los oscuros años de la transición española junto al famoso performance y artista sevillano José Pérez Ocaña, fallecido trágicamente en 1983. Nazario le rindió homenaje en su cómic de 1993 *Alí Babá y los 40 maricones*.

Ese mismo año, 1978, Nazario crea para la revista erótica *Rampa* a la detective Anarcoma, Lauren Bacall y Humprey Bogart fundidos en una misma persona. Una sexy detective transexual sin complejos que no quiere





operarse su sexo y actúa en un cabaret de la Barcelona de finales de los setenta, cuando el Raval se llamaba Barrio Chino. Inspirado en los cómics de *Modesty Blaise* y *Barbarella*, la literatura sórdida de Jean Genet o los explícitos dibujos homoeróticos de Tom de Finlandia, Nazario afirma que la surrealista historia inicial que comenzaría a publicarse en la revista *El Víbora* era «una excusa para retratar relaciones entre homosexuales que blandían unos miembros descomunales», aunque también quería rendir homenaje al mundo fascinante de los transformistas. Al principio, el dibujo de Nazario es limpio y utiliza efectos propios del noir, con mucho claroscuro, inspirado por el *Spirit* de Will Eisner, pero mientras se van desarrollando las imposibles aventuras sexuales de Anarcoma, el dibujo se va volviendo más barroco con un uso del color más recargado hasta llegar a una explosión de imaginaria católica digna del *Entre tinieblas* de Pedro Almodóvar. El cómic de *Anarcoma* fue controvertido para la época, en Estados Unidos solo se podía vender en sexshops y en Alemania se incluyó en una lista de libros perjudiciales para la juventud, pero es uno de los cómics más importantes de la contracultura española y un referente de la cultura homosexual mundial. El cantante británico Marc Almond le dedicó una canción en 1986, publicada en su disco *Ruby Red*.

