

En una ocasión, el músico Brian Eno escribió una lista titulada «Soy» en la que se definía a través de treinta sustantivos distintos. La serie iba desde «soy un mamífero» hasta «soy un anglosajón» o «un ciclista», «un pragmático» y, por supuesto, «soy un músico». Eno explicaba que el objetivo de la lista era «pensar en todo lo que soy». Que viene a ser como decir pensar en todo lo que hemos hecho, porque somos lo que hacemos. Y si yo tuviera que pensar en todo lo que he hecho a lo largo de mi vida, lo primero y casi lo único que me viene a la mente es «he leído muchos tebeos».

Los he leído, los he traducido, los he vendido como librero y los he hecho yo mismo en compañía de muchos dibujantes que han sentido la misma pasión que yo por estos curiosos artefactos impresos compuestos de dibujos y palabras. No he hecho otra cosa durante mi vida adulta, y no tengo otra experiencia profesional, y por supuesto toda esta actividad es solo la prolongación de lo que hacía de niño.

No es que el hecho de que yo haya leído muchos cómics sea digno de anunciarlo al mundo como un acontecimiento, pero cabe la posibilidad de que si usted tiene en las manos este volumen titulado *Cómics sensacionales* sienta algún interés por saber por qué lo he escrito y para qué sirve, en caso de que tuviera alguna utilidad.

Cómics sensacionales existe por la afortunada coincidencia de un encargo y una vocación. A los apasionados del cómic —como a los apasionados de casi cualquier cosa, sea la cocina o la numismática— nos encanta hablar de nuestra pasión, de modo que naturalmente yo siempre había sentido el deseo secreto de escribir un libro como este cuando tuviera tiempo para dedicárselo. Por supuesto, nunca tenemos tiempo hasta que lo hacemos (es paradójica esta idea de que el tiempo no es algo que consumimos, sino que producimos), y lo hacemos cuando nos obligan. La editorial Larousse me propuso hacer precisamente ese libro que siempre había querido escribir y a la voluntad se unió la ocasión. Añádase un poquito de alegre inconsciencia y al final así estamos donde estamos.

Elegir un puñado de cómics *favoritos* entre todos los que ha disfrutado uno a lo largo de su vida ya se pueden imaginar que es una tarea titánica. Las primeras listas de títulos que manejaba triplicaban el número de entradas máximas que podíamos incluir en el volumen. Cada obra que suprimía de la cuenta final la sentía como un asesinato, como una traición. Entre las obras de arte no es posible clasificar por una jerarquía de calidades: lo que una te da, no te lo da la otra. Cada vez que eliminaba un cómic del listado final sabía que estaba eliminando algo irremplazable.

Pero no se puede escribir un libro como este dejándose atrapar por la melancolía, y de esa trampa me fugué pensando en el lector. Me imaginé contándole no todos los cómics del mundo, sino todos los diferentes tipos de cómics que yo había disfrutado. Celebrar la diversidad de

la historieta es algo que no me cuesta nada porque me sale natural. Me gusta ir de un extremo a otro. Cuando escribo cómics me señalan con frecuencia que salto mucho de tono de una escena a otra, a veces de una viñeta a otra. Es verdad. Y también lo prefiero en mis lecturas. De *Mafalda* a *Hard Boiled*, de *Fénix* a Lauzier, de *Spiderman* a *Makoki*, de *Mortadelo* a *Maus*, el cómic es un medio muy diverso con una historia muy rica. Y sí, este libro está incompleto porque faltan muchas cosas de las que querría haber escrito, pero creo que ofrece una buena muestra de esa sorprendente diversidad.

Advierto, eso sí, que hay algunos títulos que *no* faltan, a pesar de su ausencia, títulos que incluso los aficionados al cómic más ocasionales pueden conocer: *Corto Maltés*, *Blueberry*, *Príncipe Valiente*, entre otros. Pero este es un volumen de las lecturas que me han apasionado en algún momento de mi vida, y yo nunca me he perdido en los mares de Hugo Pratt, ni he vagado por los desiertos de Giraud, ni he asaltado los castillos de Foster. Y como no puedo escribir con pasión sobre lo que no me apasiona, no puedo escribir aquí sobre esas obras. Eso no las hace peores, por supuesto, como tampoco hace mejores a las que he elegido. Pero me gusta pensar que el hecho de poder dejar de lado algunos clásicos es una señal de la *madurez* (por repelente que resulte el término) del cómic. Cuando yo era chaval, el aficionado al cómic tenía que ser aficionado a *todos* los cómics, como si se hubiera afiliado a una secta. Ahora, gracias a Dios, podemos elegir leer solo aquellos que nos gusten. Quizás de esta manera nos libremos del lastre de las artes «mayores», que arrastran a lo largo de las décadas la carga de un canon demasiado pesado.

Seamos diferentes.

Este libro se presenta sin instrucciones de uso. Se puede leer seguido, de principio a final, o se puede leer a saltos, picando un texto de aquí y otro de allá, desordenadamente, que es como lo haría yo. Primero mis tebeos favoritos (si es que están incluidos), a ver qué dice este hombre de ellos (¿habrá sido lo suficientemente elogioso?); luego, los que detesto, a ver por qué ha tenido la estúpida ocurrencia de incluirlos; a continuación, tal vez, los que conozco desde hace años y nunca me he decidido a leer, a ver si por fin me convencen; y entre medias, por supuesto, aquellos de los que nunca había oído hablar pero cuyas imágenes me han llamado la atención. El lector perspicaz no tardará en descubrir que dentro del libro hay subseries, textos que se apoyan unos en otros, referencias que se cruzan. Descubrirá, espero, que todos los cómics del mundo tienen su propia música, y que cuando los metes todos en tu cabeza, esas músicas se armonizan y adquieren su propio ritmo, y que la orquesta de la historia del cómic toca al unísono una sinfonía de colores.

Así pues, esto es lo que he escrito. He leído muchos tebeos, sí. Y tengo la intención de leer muchos más.

Sumario

- 9 Superman - Ed Hamilton, Otto Binder, Wayne Boring, Al Plastino, Curt Swan y otros
- 18 H. P. y Giuseppe Bergman - Milo Manara
- 22 Flash Gordon - Alex Raymond
- 28 Las aventuras de Jodelle - Guy Peellaert y Pierre Bartier
- 32 El Pato Donald: «Andes lo que andes, no andes por los Andes» - Carl Barks
- 37 Watchmen - Alan Moore y Dave Gibbons
- 42 Arsène Schrauwen - Olivier Schrauwen
- 46 Anacleto, agente secreto - Manuel Vázquez
- 49 Locas - Jaime Hernandez
- 54 Den - Richard Corben
- 60 13, Rúa del Percebe - Francisco Ibáñez
- 63 El almanaque de mi padre - Jiro Taniguchi
- 68 Historietas en TBO - Coll
- 71 Batman - Bill Finger, Dick Sprang, Sheldon Moldoff y otros
- 76 El Eternauta - H. G. Oesterheld y Francisco Solano López
- 79 Goodbye - Yoshihiro Tatsumi
- 82 La familia Ulises - Buigas y Benejam
- 85 Hard Boiled - Frank Miller y Geof Darrow
- 90 La Estrella Lejana - Daniel Torres
- 94 Notas al pie de Gaza - Joe Sacco
- 97 Los inventos del TBO - Nit, Benejam, Sabatés, Tínez, Tur y otros
- 99 Kelly Ojo Mágico contra las esporas espaciales - Tom Tully y Francisco Solano López
- 103 Paracuellos - Carlos Giménez
- 108 Mortadelo y Filemón: «Valor y... ¡al toro!» - Francisco Ibáñez
- 113 Roberto Alcázar y Pedrín contra el Hombre Diabólico - Pedro Quesada y Eduardo Vañó
- 118 Makoki - Gallardo y Mediavilla
- 122 Súper puta - Manel Fontdevila
- 126 Torpedo 1936 - Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet
- 132 Astérix y Cleopatra - Goscinny y Uderzo
- 135 Fénix - Osamu Tezuka
- 140 Superlópez: «El Supergrupo» - Efépe y Jan
- 143 Conan el bárbaro: «Clavos rojos» - Roy Thomas y Barry Smith
- 148 Taxista - Martí Riera
- 152 Psychopatía Sexualis - Miguel Ángel Martín
- 156 Isaac el pirata - Christophe Blain
- 160 El artefacto perverso - Felipe Hernández Cava y Federico del Barrio
- 164 Tintín: «Las joyas de la Castafiore» - Hergé
- 169 Pascal Brutal - Riad Sattouf
- 172 Aquí - Richard McGuire

176	Gastón Elgafe - André Franquin
180	Krazy Kat - George Herriman
184	El Héroe - David Rubín
188	Agujero negro - Charles Burns
192	Las cosas de la vida - Gérard Lauzier
196	Los Cuatro Fantásticos: la trilogía de Galactus - Stan Lee, Jack Kirby y Joe Sinnott
204	Carlitos y Snoopy - Charles Schulz
207	El cometa de Cartago - Chaland y Yann
210	Fun Home - Alison Bechdel
213	Peter Petrake - Miguel Calatayud
216	Epiléptico - David B.
220	Mafalda - Quino
223	El arte de volar - Antonio Altarriba y Kim
226	Alec - Eddie Campbell
230	El rayo mortal - Daniel Clowes
233	El fotógrafo - Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert y Frédéric Lemercier
236	Little Nemo in Slumberland - Winsor McCay
240	Master Race - Al Feldstein y Bernard Krigstein
244	Akira - Katsuhiro Otomo
246	Bardín el Superrealista - Max
250	The Spirit - Will Eisner
256	Atmósfera cero - Jim Steranko
260	Silvio José - Paco Alcázar
264	Fabricar historias - Chris Ware
269	La sonrisa del vampiro - Suehiro Maruo
272	Ed el payaso feliz - Chester Brown
276	Los surcos del azar - Paco Roca
280	Persépolis - Marjane Satrapi
284	El Incal - Jodorowsky y Moebius
288	Palomar - Gilbert Hernandez
292	X-Men: la saga de Fénix Oscura - Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin
300	Popeye - E. C. Segar
303	El gato del rabino - Joann Sfar
306	Obras completas - Robert Crumb
312	George Sprott - Seth
316	Stuck Rubber Baby - Howard Cruse
320	La guerra de las trincheras - Jacques Tardi
323	Maus - Art Spiegelman
327	Grandes preguntas - Anders Nilsen
332	Spiderman: «¡El capítulo final!» - Stan Lee y Steve Ditko
340	índice
351	créditos de las ilustraciones

Superman

Ed Hamilton, Otto Binder, Wayne Boring, Al Plastino, Curt Swan y otros,
1958-1970

Mort Weisinger, el editor de Superman, estaba leyendo las páginas del guion que le había entregado Jerry Siegel, quien había creado al personaje años antes junto a Joe Shuster. Una vez hubo acabado, Weisinger se levantó con el manuscrito todavía en la mano.

—Tengo que ir al servicio, ¿te importa que utilice tu guion para limpiarme el culo?

La anécdota la cuenta el historiador Gerard Jones, pero no es la única que ilustra el carácter de ogro de Weisinger, ampliamente documentado en numerosas fuentes. Jim Shooter, que acabaría dirigiendo Marvel Comics años después, se inició como guionista cuando apenas era un adolescente, precisamente bajo la tutela de Weisinger, a quien recordaría al cabo del tiempo como «más malo que una serpiente, y eso cuando era agradable». Recordando el método de trabajo impuesto por su editor, contaría que le llamaba habitualmente a casa para hablar de las historias. «Las llamadas consistían básicamente en él gritándome: “¡Puto imbécil! ¡Aprende ortografía! ¡Qué cojones tiene ese personaje en la mano? ¡Se supone que es una pistola? ¡Parece una zanahoria! ¡Estos bocetos tienen que ser claros, retrasado!”». Que Shooter fuera al colegio por entonces no era algo que provocase piedad en su jefe: «Mort me llamó una vez a la escuela. Mandaron a alguien del despacho del director para que me pusiera al teléfono. Tenía una pregunta sobre el diseño de una portada...».

Al menos, la cólera de Weisinger no discriminaba por motivos de edad. Wayne Boring

había sido el principal dibujante de las aventuras del Hombre de Acero durante casi treinta años. Cuando Weisinger decidió reemplazarlo, tenía más de 60 años. Boring recordaría su asombro cuando el editor le dijo que estaba despedido.

—¿Quieres decir que ya no trabajo para ti?

—¡Estás despedido!

—¿Despedido? ¡Pero a qué te refieres? ¡Lo único que tienes que hacer es dejar de mandarme guiones!

—¡Es que te tengo que pegar una patada en el estómago para que te enteres de que no te queremos aquí!

Poco después, Wayne Boring enfilaba sus últimos años con un empleo de guardia de seguridad de un banco.

El editor ha sido la figura clave, aunque anónima muchas veces, del tebeo comercial americano durante toda su historia. Sí, los guionistas escriben los guiones, los dibujantes dibujan los dibujos, los entintadores los entintan, los coloristas los colorean y los rotulistas rellenan los textos de los bocadillos, pero es el editor el que lleva el rumbo de la nave en la que viajan todos juntos. Para evitar confusiones terminológicas, digamos que estamos hablando de la figura que en el negocio se conoce como *editor* (cuya traducción más aproximada al español sería la de *director* o *redactor jefe*), no del *publisher* (el dueño o responsable editorial máximo de la empresa, que es lo que nosotros solemos llamar *editor*). Casas como Marvel y DC, que publican decenas de títulos cada mes, tienen un grupo de *editores*

en plantilla que son quienes se ocupan de que cada cómic llegue a los kioscos (en su día) o librerías (en la actualidad), a la par que se coordinan entre ellos para que los diferentes personajes y títulos de la editorial convivan con cierta armonía. El de editor no es meramente un trabajo técnico, es decir, no se trata tan solo de asegurarse de encargar el material y hacer que se cumplan los calendarios, sino que tiene una gran influencia creativa. Esta puede aumentar o disminuir según las épocas, las personalidades de los implicados o los personajes tratados, pero siempre es decisiva.

En el caso de Mort Weisinger, durante algo más de una docena de años llevó *Superman* y *Action Comics* (la otra colección donde aparecían las aventuras del kryptoniano) con mano de hierro y una visión tan clara que casi podríamos hablar de que el editor fue el verdadero autor de esa etapa del personaje. Weisinger era el soberano absoluto de su reino, y todos los profesionales que tenía a su mando estaban sometidos a su obediencia y su ira.

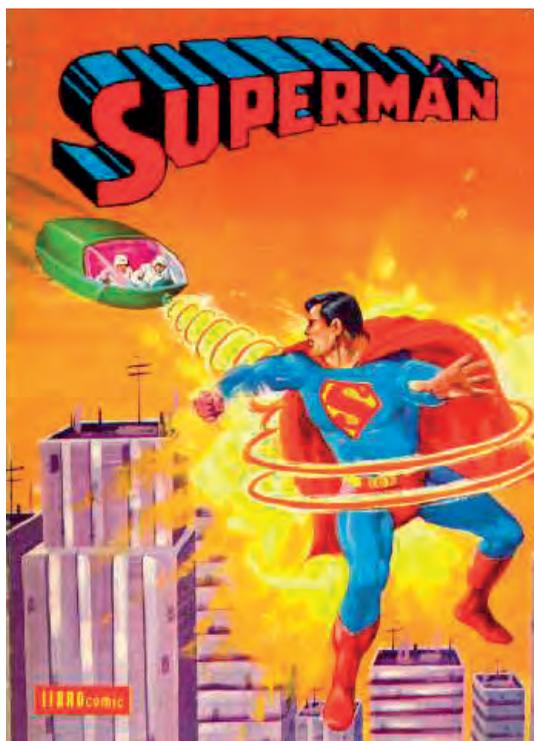
Weisinger (1915-1978) había sido un joven muy activo en los inicios del *fandom*, o, por decirlo de otra manera, él ya era un friki en los años 30, antes de que existieran los frikis. Con su amigo Julius Schwartz (que acabaría siendo el editor de Batman al mismo tiempo que él se ocupaba de Superman), creó uno de los primeros clubs de aficionados en torno a las revistas pulp de ciencia-ficción, y muy pronto entre ambos organizaron una agencia literaria que mediaba entre los escritores dispersos por todo Estados Unidos y esas mismas revistas. Entre sus clientes se contaron H. P. Lovecraft y Ray Bradbury. Poco después, Weisinger empezó a trabajar como editor en el nuevo campo de los cómics, que precisamente estaba despegando impulsado por el imprevisible éxito de Superman, quien había aparecido por vez primera en *Action Comics* nº 1 (1938), un cómic que en su día costaba 10 centavos y por el que en 2014 se llegaron a pagar más de 3 200 000 dólares.

Con la salvedad de su paso por el ejército durante la guerra, Weisinger trabajó co-

mo editor en DC ininterrumpidamente desde 1941, sacando adelante las colecciones del Hombre de Acero y muchos otros personajes, como el propio Batman, Aquaman o Flecha Verde. A partir de cierto momento, sin embargo, el poder de Weisinger sobre Superman se hizo mayor, y empezó a dejar su sello personal en sus aventuras a través de las historias que materializaban sus guionistas y dibujantes, que por entonces eran anónimos para el lector, ya que DC no incluía créditos en sus publicaciones.

Los estudiosos han convenido que esta etapa (que algunos llaman *Silver Age*, aunque es un término problemático) tiene una fecha de inicio muy precisa: *Action Comics* nº 241 (junio de 1958), donde se presenta por vez primera la Fortaleza de la Soledad, el refugio ártico del superhombre. Si realmente es cierto que se produce ese giro, es posible que estuviera relacionado con la finalización de la serie de televisión *Adventures of Superman*, que había permanecido en antena desde 1952 hasta 1958. La serie estaba protagonizada por George Reeves, un actor peculiar que acabaría suicidándose en 1959, acontecimiento sobre el que gira la película *Hollywoodland* (2006), protagonizada por Ben Affleck. El Superman televisivo era un hermano mayor bonachón e infantiloides que, debido a las limitaciones del presupuesto y de los efectos especiales del momento, se veía obligado a moderar la exhibición de sus majestuosos poderes en pantalla, y tendía a enfrentarse a amenazas mundanas. Los hampones de pacotilla eran más comunes que los enemigos fantásticos de facultades extraordinarias.

Pero con Superman fuera de los televisores, los cómics ya no tenían que seguir siendo fieles a esa acartonada imagen, y tal vez Weisinger decidiera que había llegado el momento de liberarse y explorar nuevas facetas del personaje. El éxito de su dirección editorial sin duda contribuyó a que contara con toda la confianza de los ejecutivos de la casa. Mientras el mercado del cómic estaba en recesión constante, *Superman* aumentaba sus ventas. En 1967 incluso se permitía llevar en portada



En los Libro Cómico de la editorial mexicana Novaro se agrupaban aventuras clásicas de Supermán (con tilde) bajo portadas creadas expresamente para esas ediciones.

el rótulo «¡La revista de cómics más vendida del mundo!», que podemos leer como un doble mensaje, dirigido a la vez hacia el pasado y hacia el futuro. Hacia el pasado, porque era una forma de decirle a Disney que por fin habían superado sus ventas, que antaño se consideraban inalcanzables para cualquier otro editor. Hacia el futuro, porque el lema tal vez también fuera una respuesta a la pujanza de Marvel Comics, cuyo título insignia, *Los Cuatro Fantásticos*, se definía con la frase: «¡La mejor revista de cómics del mundo!». Uno casi puede imaginar a Weisinger gritando socarronamente desde su atalaya al editor de Marvel Stan Lee: «¡Vosotros os creéis los mejores, pero nosotros vendemos más!».

En 1967, concretamente, una media de casi 1 100 000 ejemplares por número de *Super-*

man. *Action Comics* vendía aproximadamente un tercio menos. Entre ambas, varias decenas de millones de copias anuales. Un dinerín.

Pero, ¿qué tiene eso que ver con el hecho de que Weisinger fuera un ogro? Como el propio Boring diría: «¡Me daba miedo morirme e ir al infierno por si él estaba al mando! ¡Eso habría sido el colmo!». Lo cierto es que en aquel Superman clásico latía intensamente la tensión subterránea de los traumas y angustias de Weisinger. Sin su torturado y torturador carácter, nada hubiera sido lo mismo.

La etapa iniciada en 1958 se recuerda como la etapa gloriosa de la mitología del Hombre de Acero. Con Siegel y Shuster, Superman se había iniciado como un justiciero que perseguía a maridos maltratadores y hombres de negocios corruptos en el Estados Unidos posterior a la Depresión de 1929, pero a partir de Weisinger se completará la transición de lo que había sido una «fantasía social moderna» a un «cuento de hadas moderno», en palabras del historiador Bradford M. Wright. A partir de la Fortaleza de la Soledad, se puso el énfasis en la herencia kryptoniana de Superman, explotando el carácter extraterrestre del personaje. Tal vez ahí se vieran los orígenes de Weisinger en la literatura de ciencia-ficción de los años 30, de la que también procedían algunos de los guionistas más brillantes de esta etapa, como Otto Binder (1911-1974) o Ed Hamilton (1904-1977). Pronto se consolidarían hitos como Kandor, la ciudad kryptoniana que Superman guarda en su Fortaleza, miniaturizada y embotellada; también aparecen Supergirl y Superboy, y enemigos tan fantasiosos como Bizarro, una versión monstruosa y antitética de Superman, o Mr. Mxyzptlk, un duende mágico de otra dimensión que comete todo tipo de catastróficas travesuras hasta que es devuelto a su lugar de origen mediante el único medio posible de librarse de él, que es engañarlo para que pronuncie su propio nombre al revés. Tal vez no haya existido en la historia una premisa argumental más complicada para los guionistas. Por una tarifa de saldo, los escritores de *Superman* tenían

que resolver ese problema una docena de veces al año. También aparece en esta época la kryptonita roja, que es la herramienta definitiva para generar historias aleatorias. Hasta entonces, la kryptonita verde había sido la única debilidad de Superman, ya que emitía una radiación letal que lo debilitaba y podía acabar matándolo. La kryptonita roja (que debuta en *Adventure Comics* n° 252, 1958) era más interesante, porque sus efectos eran impredecibles. La kryptonita roja no mataba a Superman, pero le afectaba *temporalmente* de maneras siempre diferentes: lo convierte en un bebé, o en un gigante, lo hace engordar o provoca que le crezcan el pelo y las uñas (cosa que no ocurre normalmente bajo un Sol amarillo, como el de nuestro sistema), o cualquier otro disparate que conviniera a la historia en cuestión. En una ocasión, la kryptonita roja provoca la aparición de un tercer ojo en la nuca de Superman, y para disimularlo, este se hace pasar por loco y durante toda la historia lleva sombreros de estilos diferentes.

Los dos efectos más habituales de la kryptonita roja, sin embargo, eran la pérdida de la memoria o de los poderes de Superman, a veces por separado y a veces en combinación. Por ejemplo, en «¡La amada que Superman olvidó!» (*Superman* n° 165, 1963, Jerry Siegel y Al Plastino), la kryptonita roja provoca que un Clark Kent a la deriva y sin poderes adopte la identidad de «Jim White» (compuesta de los nombres de sus amigos Jimmy Olsen y Perry White) y viva una tremenda historia romántica con una rica heredera de ranchos y pozos petrolíferos. Debido a las maquinaciones de un celoso rival sentimental, la historia acaba trágicamente con «Jim White» paralítico, primero, y aparentemente muerto, después. Sin embargo, finalmente vemos que, al pasarse los efectos de la kryptonita roja, el héroe recupera los poderes, la memoria y su vida como Clark Kent, al tiempo que paradójicamente parece olvidarse de su amada, que nunca sabrá cuál ha sido el verdadero destino de su prometido.

Obviamente, aquí la kryptonita roja es un recurso fácil para hacer las historias «interesantes».

Porque si hay algo difícil es concebir desafíos *interesantes* para un personaje que tiene los poderes de un dios en un mundo de personas normales. El Superman de los años 50 es algo más que superfuerte o invulnerable, es prácticamente omnipotente. Mueve planetas, viaja en el tiempo, se desplaza a tal velocidad que puede estar casi instantáneamente en dos sitios a la vez. No tiene límites. Ya que es casi imposible poner en peligro su vida, los guionistas tratan de poner en peligro constantemente su identidad secreta. La gran catástrofe para Superman sería, por tanto, que el mundo supiera que en realidad es solo Clark Kent, un individuo normal y corriente. Si la que lo descubre es su enamorada Lois Lane, siempre activa en el proyecto de descubrimiento de su secreto, el peligro es doble, pues, según parece, de la revelación se deduciría inmediatamente el matrimonio entre la periodista y el superhéroe, que de alguna manera inexpresada el joven lector entiende que sería el final de las aventuras. Las historias en torno a la identidad secreta abundan, desde luego, pero no se puede vivir solo de ellas. Para salir de ese callejón sin salida, la vía más fácil que encuentran los guionistas que quieren ponerlo en situaciones comprometidas es privarlo de sus poderes.

Al mismo tiempo, la caducidad de los efectos de la kryptonita roja facilita que cada historia cubra su ciclo sin dejar huella. En *Superman* pasan cosas muy tremendas, pero en realidad nunca pasa nada, porque al final de cada episodio todo vuelve a quedar como al principio. Esto lo explicaba fantásticamente Umberto Eco en el artículo dedicado a Superman que forma parte de *Apocalípticos e integrados* (1964), y que es probablemente el texto de literatura crítica sobre historieta que más ha influido en mi manera de entender el medio. Según el semiólogo italiano, en *Superman* el concepto de tiempo entra en crisis, ya que el personaje no puede avanzar, no puede inscribir sus hazañas en su historia, pues eso lo acercaría a la muerte. Superman es un personaje que debe permanecer entre el mito y la novela, entre lo eterno y lo biográfico. Los efectos temporales de la

kryptonita roja permiten a Superman vivir vidas alternativas y variantes que, sin embargo no dejan huella, como la mencionada historia romántica con la heredera sureña. Sin embargo, la kryptonita roja tiene un límite máximo de flexibilidad. A pesar de lo inocuo de los sucesos que acontecen a Superman/Clark Kent durante las *vacaciones* que le proporciona el cese de sus poderes o su memoria, las circunstancias se pueden estirar mucho, pero no se pueden romper. Finalmente, es obligatorio que todo vuelva al punto de inicio.

«Historias imaginarias»

¿Cómo superar ese límite? ¿Cuántas cosas más excitantes aún se podrían contar si tuviéramos permitido «romper los juguetes»? Responder a esa pregunta parecía la única solución para mantener el interés de un público cada vez más saciado de acontecimientos estrafalarios, y para eso existen las «historias imaginarias».

Evidentemente, *todas* las historias de Superman son imaginarias, pero las «historias imaginarias» son fantasías en torno al mundo de la fantasía. Son los sueños que sueñan los sueños. Historias que *no han pasado* en un mundo y con unos personajes que *no existen*. En resumidas cuentas: las historias imaginarias eran un salvoconducto que permitía a los autores de *Superman* introducirse en el abismo.

«Superman bajo el Sol rojo» (*Action Comics* n° 300, 1963, Edmond Hamilton y Al Plastino) *no* es una historia imaginaria. Superman viaja un millón de años al futuro persiguiendo a sus enemigos del Escuadrón de la Venganza contra Superman, un grupo de extraterrestres que, frustrados previamente por Superboy, han jurado tomarse revancha contra el Hombre de Acero. Al llegar al futuro, Superman se encuentra no solo con que la raza humana se ha extinguido y solo quedan sus ruinas, sino con que el Sol ha mutado, convirtiéndose en un Sol rojo, bajo cuya influencia el superhéroe pierde sus poderes.

Así, Superman queda atrapado en un mundo desolado y sin posibilidad de escapar de su condena. Con la única compañía de un robot con el semblante de su antiguo jefe, el director del *Daily Planet*, Perry White, Superman vaga por el arrasado mundo del mañana. La historia es apoteósica y dramática, y uno tiene la sensación de que realmente está asistiendo al fin de Superman. Hasta que en apenas cuatro viñetas el héroe alcanza su Fortaleza de la Soledad, todavía intacta, y aprovechando un truco que se sacan de la manga vuelve a su era, donde las cosas son una vez más como siempre han sido. Es una salida facilona y decepcionante, que en cierta manera traiciona toda la gravedad de las páginas precedentes. Pero no podía ser de otra manera.

Por el contrario, «¡La muerte de Lois Lane!» (*Superman* n° 194, 1967, Otto Binder y Curt Swan) sí es una «historia imaginaria». Empieza cuando Superman pierde sus poderes y Clark Kent, sin memoria alguna de quien fue, se casa con Lois Lane. Esta tiene un superhijo, pero se atribuye su excepcionalidad no a la genética de su marido, sino a un antiguo suero que ingirió años antes para adquirir poderes. Lois muere víctima de un plan de Lex Luthor, el archienemigo de Superman. Luthor, no contento con semejante maldad, hace creer a Superman que tuvo un romance secreto con Lois Lane mientras esta vivió, manchando así su memoria. Con sus maquinaciones, acaba enfrentando al Superhijo con el Superpadre (que ya no tiene poderes, recordemos), para que el primero mate al segundo. Solo la intromisión de un robot en el último segundo impide que el plan de Luthor triunfe completamente, pero la crueldad diabólica del mismo perdura tras la última viñeta. Lois Lane no revivirá, las emociones que han vivido los personajes no se pueden olvidar, el daño sufrido ha dejado su cicatriz. Esta «historia imaginaria», como todas, es una historia final, detrás de ella no hay más que volver a iniciar el mito, pero resulta imposible continuarlo.

La proliferación de «historias imaginarias» en las que se combinaba la mitología de Kryp-

ton con sus amigos terrestres (Lois, Jimmy y Perry) y los enemigos del superhéroe (especialmente Luthor), uniendo así las tres caras del personaje —Kal-El, su nombre alienígena, Clark Kent y Superman—, dio lugar a una sucesión de historias estrafalarias donde la búsqueda del «más difícil todavía» desembocaba en conceptos chocantes. En «¡Si Lex Luthor fuera el padre de Superman!» (*Superman* n° 170, 1964, Jerry Siegel y Curt Swan), el plan de Luthor es viajar a través del tiempo al Krypton del pasado, antes de que este explotase, aparecerse con Lara, la madre de Kal-El (Superman), mandar a su hijo a salvo en un cohete a la Tierra antes de la destrucción del planeta, tal como ocurrió originalmente cuando Superman fue engendrado por Jor-El, y volver él mismo a 1964. En el mundo contemporáneo, Luthor podría entonces dedicarse al saqueo a su gusto sin temer la interferencia de Superman, ya que este no podría «luchar contra su propio padre», en sus propias palabras. La boda entre Lara y Luthor el Noble se evita en el último instante, pero la ambición desmedida del científico malvado revela turbias pasiones. ¿De verdad estaba intentando convertirse en el padre de su peor enemigo?

Se supone que el impacto emocional de estas historias queda atenuado por el hecho de que sean «historias imaginarias», pero, ¿en qué sentido son imaginarias? Sean *imaginarias* o no, las historias de Superman existen en la misma dimensión, como trazos de tinta sobre papel. Para el lector, unas y otras son igual de *reales*. La excusa de la condición de «imaginaria», si acaso, permite aumentar la intensidad de la crueldad de las peripecias. Y es cierto que la crueldad de los padecimientos a

los que es sometido Superman durante estos años llama la atención.

Durante esta etapa, uno de los enemigos recurrentes del Hombre de Acero es el ya mencionado Escuadrón de la Venganza Contra Superman, una organización peculiar y por momentos casi humorística. En «¡La bella y la Superbestia!» (*Superman* n° 165, 1963, Robert Bernstein y Curt Swan), los miembros fracasados son degradados al Escuadrón de la Venganza contra Krypto, el superperro de Superman. Pero tal vez el miembro

más destacado del Escuadrón de la Venganza contra Superman fuera el propio Mort Weisinger.

Durante todos los años en que acudió a la redacción de DC Comics en Nueva York para editar los cómics de Superman, Weisinger mantuvo ciertas aspiraciones literarias. En sus ratos libres no dejó de escribir artículos para toda una diversidad de revistas, como *Reader's Digest*, *Collier's* o *The Saturday Evening Post*, y publicó algunos libros. Uno de ellos fue el best-seller *1001 cosas valiosas que se pueden obtener gratis*, y otro la novela *The Contest*, basada en los concursos de belleza. No deja de ser paradójico que la novela con la que reivindicaba

su condición de autor literario *de verdad* a quien los cómics se le quedaban pequeños se la escribiera realmente un negro. Weisinger, y así lo dijo más de una vez, despreciaba los cómics, que consideraba un reducto de mediocres. Para él, su trabajo en DC estaba muy por debajo de sus posibilidades, y lo entendía como un «cementerio dorado» que le asfixiaba. En un artículo publicado en *The Comics Journal*, Tom Crippen imagina a Weisinger «charlando en fiestas» de mediados de los 60. En un ambiente por el que podría pasearse Don Draper, Weisinger, con sus aspiraciones de escri-



Para el Superman de Wayne Boring no había némesis más terrible que su enamorada Lois Lane.

tor fracasado, no se atrevería a reconocer que su verdadero trabajo era vender millones de tebeos protagonizados por un personaje con calzoncillos rojos y capa a los niños de toda América. «Cuando la gente me preguntaba cómo me ganaba la vida —confesaría Weisinger— me callaba el hecho de que editaba *Superman*. Les contaba que escribía para *Collier's* o para *The Saturday Evening Post*, o para la revista *True...* donde había publicado realmente artículos».

Era la época del psicoanálisis, y Weisinger había recibido terapia, así que tenía claro el diagnóstico: «En secreto, tenía celos de Superman... como también los tenía Clark Kent». En los últimos años de la serie se fueron haciendo cada vez más evidentes los castigos simbólicos al protagonista. En «¡Clark Kent abandona a Superman!» (*Superman* 201, 1967, Cary Bates y Curt Swan), al sentirse culpable por haber sido incapaz de impedir una muerte, el Hombre de Acero busca tratamiento psiquiátrico en Kandor. Como este se muestra ineficaz, Superman abandona la Tierra y se traslada al planeta Moxie, donde, bajo la identidad de «Clarken», inicia una nueva vida anónima. Las circunstancias le hacen vivir allí una nueva aventura y finalmente decide volver a la Tierra y recuperar su papel de héroe benefactor. Superada la crisis, el regreso a la rutina del día a día. O visto de otro modo: Superman reconoce que tal vez no sirva para otra cosa. La historia tiene la angustia de un grito desesperado.

Apenas unos meses después, en «¡Clark Kent, el monstruo!» (*Superman* n.º 209, 1968, Cary Bates y Curt Swan) se combinan elementos muy parecidos en la portada, cosa que era frecuente porque Weisinger acostumbraba a repetir motivos si tenían éxito. De nuevo Clark Kent se despide malhumoradamente de su alter ego heroico. En este caso, un alienígena separa a Clark Kent de Superman, que se convierte en dos entidades diferentes. El cólico Kent exclama: «Clark no era un hombre de verdad con verdaderos sentimientos y emociones... ¡Era sólo tú, Superman, haciendo teatro!». Y remata: «¡Pero ahora eso ha cambiado! ¡Me he liberado de ti por fin! ¡Te abandono

para siempre!». Para que hablen de la sublimación de los deseos a través de la ficción.

Es la combinación de esta angustia reprimida y del «clima onírico» —como lo llamó Eco— en el que se producen estas historias lo que las dota de una fuerza extraña y por momentos casi repulsiva. Por supuesto, esa extrañeza llega al lector a través de los dibujos de una excelente selección de dibujantes. Entre todos ellos, mi favorito es Wayne Boring (1905-1987), normalmente entintado por Stan Kaye.

Boring empezó como ayudante en el estudio de Siegel y Shuster, los cocreadores del personaje, y cuando estos fueron despedidos por la editorial, se convirtió en el dibujante que daba forma a la imagen oficial de Superman. Los dibujos de Wayne Boring son reconocibles por la finura del acabado y el aire de ensoñación que tienen sus horizontes urbanos, poblados por rascacielos colosales y algo difuminados. Pero, sobre todo, por la figura imponente y gruesa de Superman. Este es un héroe de acción de los años 50, no un culturista de nuestros días. Torso ancho, pecho de lata, mandíbula prominente. Sigue el modelo de Kirk Douglas en *Espartaco*: es un hombre, no un joven. Sus poses son siempre rígidas, mayestáticas. Es muy característico que cuando vuela, camine por el aire. Pero hay algo más que contribuye a la desconcertante atonía emocional de las historias dibujadas por Boring. Con frecuencia, los personajes no se miran a los ojos, Superman habla sin abrir la boca, las emociones no se expresan, sino que se indican mediante gestos convencionales. Es como si todos los personajes fueran actores que estuvieran interpretando un papel con desgana, contando los minutos para terminar la obra y cambiarse en el camerino, dejar en la percha las ropas de mamarracho y tomarse un cóctel en el bar de la esquina. Y Superman el primero, porque al fin y al cabo, para él todo el mundo es un decorado de cartón piedra. Es paradójico que el dibujante que da su forma emblemática al superhéroe canónico sea uno de los dibujantes más alejados del canon de los superhéroes.

A partir de mediados de los 60, Boring dejó pasar principalmente a Curt Swan (1920-1996), dibujante que se mantendría con el personaje hasta los años 80, y que acabaría imponiéndole su impronta. Swan era un excelente dibujante, pero mucho más blando y terrenal que Boring. Con él, Superman pierde el misterio y se vuelve más comprensible, más sensato. Weisinger abandonaría a Superman y los cómics en general en 1970. La docena de años transcurrida desde la aparición de la Fortaleza de la Soledad en 1958 había transformado el negocio una manera tan radical como había transformado la música y el cine. Las ventas inerciales de Superman disminuían, y aunque era un icono americano de primer orden, resultaba irrelevante para los lectores de cómics del momento.

Durante los años 70, los intentos de modernizar a Superman fueron numerosos, y todos fallidos. Se trasladó a Clark Kent del *Daily Planet* a una cadena de televisión, y se trató de generar en torno a él a un grupo de secundarios que emulasen la exitosa fórmula costumbrista de los superhéroes Marvel. Ni siquiera la película protagonizada por Christopher Reeve en 1978 sirvió para dar un vuelco al personaje. Superman era resistente a la modernización. O tal vez, por utilizar un término de Eco, ya estuviera *consumido*. En 1986 lo relanzó John Byrne, por entonces una de las máximas estrellas del firmamento de las viñetas americanas, recién salido del éxito de *X-Men*, pero hoy en día su etapa se lee casi como una larga «historia imaginaria». Hay en ella más reciclaje que futuro. Todo estaba dicho, solo quedaba decirlo otra vez, con otras palabras, para otro público. La conciencia de haber llegado a un final va permeando de hecho cada vez más a la industria del cómic de superhéroes a partir de los 80, que es cuando prácticamente *todos* los personajes se refugian en «historias imaginarias» no reconocidas como tales.

Con los años, cada vez vuelvo más a estos tebeos de Superman de hace cincuenta años. Hay algo emocionante en lo inmanejable de su puro volumen. Es un océano de aventu-

ras que uno siente que nunca va a terminar de explorar. Siempre hay una pequeña joya que descubrir, algo que no hemos leído antes. Muchos de los episodios no se han reeditado, y dados los precios que alcanzan en el mercado de segunda mano, no me hago ilusiones sobre las posibilidades que tengo de llegar a conseguirlos alguna vez. A pesar de todo, me compro cuantos puedo, compulsivamente, buscando las copias más baratas posibles. Cuando las hojeo, siento que me estoy envenenando con bocanadas de los parásitos y del polvo viejo que se desprende de sus páginas amarillentas. Solo por conseguir las portadas ya vale la pena hacer el esfuerzo. Yo no las había visto en su día, ya que descubrí estas historietas en las ediciones mexicanas de Novaro, especialmente en unos volúmenes recopilatorios con tapas de cartón que no incluían las portadas originales.

Las traducciones de Novaro tenían una musicalidad especial: «¿Nada detendrá a este pillo? ¡Desintegró a ese aerolito! ¡Oh!». A pesar de su candidez, algún disgusto me dieron. En una de aquellas ediciones vi por vez primera el nombre «Joe», que para mí solo podía ser una abreviatura de «joder» (pronúnciese a la madrileña, «joé»), exabrupto contra el que mi padre me había advertido terminantemente. Escondí aquel tebeo de *Superman* a su mirada como si fuera una revista pornográfica.

Sea *en mexicano o en americano*, la terrible inocencia de aquellos tebeos me asombra y me divierte hoy en día por el derroche infinito de ingenio, y también porque conservan una cualidad inaprensible adherida a las historias, las portadas y los dibujos. Son como reliquias de otro mundo, de una civilización futurista perdida, de un planeta que explotó hace mucho en otra galaxia muy lejana y cuyos escombros han caído sobre nosotros como fragmentos de una grandeza perdida e incomprensible. Y cuando toco sus páginas polvorientas que se desmenuzan entre mis dedos, esas virtudes de papel se convierten en mi propia kryptonita roja, que me produce extrañas transformaciones psíquicas.

METROPOLIS STADIUM IS JAMMED ONE DAY, AWAITING A THRILLING EXHIBITION WHOSE PROCEEDS WILL GO TO CHARITY!



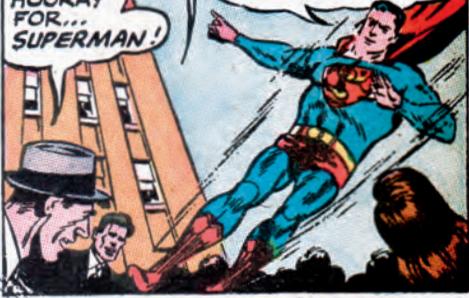
LOOK! FULL-SIZED REPLICAS OF THE *EMPIRE STATE BUILDING* AND THE *GREAT PYRAMID* ... PLUS A PILE OF STEEL!

WHAT WILL *SUPERMAN* DO WITH THEM?

HERE HE IS NOW... HE'LL GIVE US THE ANSWER!

YEAH ... HOORAY FOR... *SUPERMAN*!

GREETINGS, LADIES AND GENTLEMEN! FOR MY FIRST ACT, I'LL TAKE THIS 102-STORY SKY-SCRAPER, AND ...



...GIVE IT A LIFT!



WOWIE! *SUPERMAN* IS BALANCING THE WHOLE *EMPIRE STATE BUILDING* ON HIS PINKY!



H. P. y Giuseppe Bergman

Milo Manara, 1978

El veneciano de adopción Hugo Pratt es el padre del gran cómic de aventuras al estilo europeo. Durante los años que pasó en Argentina, trabajó con el legendario guionista de *El Eternauta*, Héctor Germán Oesterheld, en series ya clásicas como *Sargento Kirk* o *Ernie Pike*, pero fue a su regreso a Italia cuando se consagró como uno de los pioneros del cómic para adultos al crear a uno de los personajes míticos de la historieta universal: el aventurero romántico Corto Maltés.

La influencia de Pratt ha sido vasta y diversa, y sigue vigente porque su trazo sintético y expresivo y la economía gráfica de sus viñetas no han perdido vigencia con el paso de las décadas. Al contrario: Pratt parece cada vez más moderno.

Podríamos decir, pues, que Hugo Pratt es una de las omisiones más clamorosas en el personal repaso a la historia del cómic que hago en este libro. El motivo se encuentra, precisamente, en el acento en lo *personal* que pone este volumen. Por más veces que me he acercado a Kirk y, especial-

mente, a Corto Maltés, a lo largo de mi vida, nunca he conseguido que su aura mítica me envolviera. No es que ponga en duda su grandeza, que me ha resultado más obvia cuantos más cómics he leído en mi vida. Pero a veces hay grandezas a las que no estamos llamados.

La cuestión es quizás aún más irónica por cuanto una de las obras que me llevaron al cómic adulto en la adolescencia está concebida de adentro afuera bajo la influencia absoluta de Hugo Pratt. Tanto es así que *H. P. y Giuseppe Bergman*, del también italiano Milo Manara, se refiere al padre de Corto Maltés en las siglas de su título, y además utiliza su figura como uno de los personajes principales de la historia.

H. P. es el mentor del protagonista, el

sabio que conoce todos los secretos de la aventura y que los desvela con la pausa necesaria para activar todos los mecanismos del misterio que provocan nuestra ensoñación.

Milo Manara (1945) se convirtió en superestrella del cómic mundial



Portadas de la serie de las aventuras de H. P. y Giuseppe Bergman publicadas durante los 80 por diversas editoriales españolas.

durante los años 80 gracias a su facilidad para el cómic erótico protagonizado por mujeres distantes y flexibles que anticipaban la sensualidad liviana de una Kate Moss. La culminación de su estilo se encuentra en el inagotable manantial voluptuoso que es *El Clic* (1984) y sus secuelas. Pero *H. P.* y *Giuseppe Bergman* (1978), la primera obra de Manara como autor completo (guion y dibujo), nos muestra a un historietista en la encrucijada que se enfrenta de cara a los grandes retos narrativos de su tiempo. ¿Cómo continuar con la tradición clásica en el mundo posmoderno? ¿Qué queda de la aventura cuando ya no creemos en la aventura?

di, *Alack Sinner*, de Muñoz y Sampayo, y como el propio *Corto Maltés* de Pratt. En este contexto, el *H. P.* y *Giuseppe Bergman* de Manara solo podía entenderse como una reflexión crítica sobre el relato de género. Y, por supuesto, como una parodia delirante.

La historia se inicia con el grito de desesperación de Giuseppe Bergman, el protagonista con el rostro de Alain Delon que, harto del tedio de la convencional vida urbana contemporánea, acepta el reto de lanzarse a la aventura con el mismo entusiasmo inconsciente con el que hoy en día otros se lanzan a participar en el desafío de un *reality show*. La aventura por la aventura. Porque sí.



Milo Manara entiende que en la aventura lo exótico es un paisaje simbólico.

H. P. y *Giuseppe Bergman* se publicó originalmente por entregas en la revista francesa (*À Suivre*). En aquel momento, (*À Suivre*) se postulaba como la cabecera donde el cómic de aventuras podría ir más allá en sus ambiciones novelescas, rompiendo los estrictos límites del formato convencional (48 páginas era el estándar de la hegemónica industria francobelga) y conquistar definitivamente a un público adulto que cada vez se tomaba más en serio el cómic, al menos en Francia. Fue la revista de grandes obras serias, como *Las ciudades oscuras*, de Peeters y Schuiten, *Los compañeros del crepúsculo*, de Bourgeon, *Aquí Mème*, de Forest y Tar-

Guido por la mano caprichosa de un Hugo Pratt reconvertido en espíritu sobrenatural, Giuseppe Bergman comienza así una sucesión de peripecias extravagantes e incoherentes donde, a la manera de un Cándido moderno, sus ingenuas pretensiones de aventurismo se ven continuamente frustradas, por lo general de manera humillante para el héroe y cómica para el lector. El momento que de forma más clara escenifica este choque creativo entre mito y realidad es aquel en el que Giuseppe Bergman se toma un momento en su peripecia para agacharse a cagar en medio del bosque. Episodio que, por supuesto, conduce al hilarante desastre al caer en manos de una tribu indígena que no respeta la intimidad debida a un proceso tan poco apto

para las convenciones del género. La aventura exótica colonialista se proyecta a través de la cuarta pared e interpela al lector directamente. Lo que importa del relato no es, pues, el relato en sí, que no lleva a ninguna parte. Más bien, *H. P. y Giuseppe Bergman* es un recipiente para las múltiples influencias plásticas, visuales y narrativas de Manara, y está plagado de citas a la gran pintura europea o el *slapstick* del cine mudo, pero sobre todo recoge la herencia informalista de los años 60, tanto la de la *nouvelle vague* cinematográfica francesa como la del cómic experimental y underground en la onda de *Las aventuras de Jodelle*, de Bارتier y Peellaert. Aquí, Manara se pregunta si se puede seguir creyendo en la aventura después de la crisis del petróleo y la guerra del Vietnam. Si el cómic se hace adulto, ¿puede seguir soñando como un niño? La respuesta que parece avanzar es que la última aventura real que le queda al adulto de nuestros días es la aventura del erotismo. Una respuesta en la que Manara profundizaría durante el resto de su carrera, y en la que también se percibe la sombra de la otra gran figura que domina el imaginario del autor italiano: Federico Fellini. *H. P. y Giuseppe Bergman* es, digámoslo ya, más *felliniano* que *prattiano* en su desesperada búsqueda de un esquivo sentido para la confusión de la vida a través de los recuerdos de la infancia a los que se accede mediante el poder de lo femenino, de la mujer que humilla a los hombres volviéndolos niños y así liberándolos. Hay una voracidad gráfica y sensual en sus viñetas como solo se encuentra en los fotogramas de *La dolce vita* o *Amarcord*.

En años posteriores, Manara colaboraría por fin con Hugo Pratt e incluso con el propio Fellini, pero su nombre quedaría firmemente unido a su condición de dibujante de mujeres atractivas en poses sensuales. *H. P. y Giuseppe Bergman* volvió en una serie de álbumes nuevos que han sido reempaquetados numerosas veces y con diferentes títulos, como si los editores buscaran a través de las diversas presentaciones dotarles de la brillantez de la que carecen. Hace muy poco, Manara ha vuelto a ser noticia por el escándalo provocado en Estados Unidos por la pose excesivamente sexual de Spiderwoman en una portada que el italiano realizó para Marvel, y que finalmente ha sido retirada. Esto parece la confirmación de que se ha convertido así en ese tío mayor y un poco crápula que guarda una colección de revistas guarras demasiado cerca del alcance de sus sobrinos cuando le visitan.

La edición original española de *H. P. y Giuseppe Bergman* (Nueva Frontera, 1980) me impresionó de chaval no solo por su contenido, sino por su formato. Aquel volumen de más de cien páginas tenía un grosor de lomo que lo acercaba más a un libro «de verdad» que a un álbum de cómic como estaba acostumbrado a ver. El término *novela gráfica* todavía no era de uso común en aquellos días. En aquel disparatado cóctel de viñetas había una sugerencia de que el cómic podía ser *otra cosa*. No se sabía muy bien qué, pero algo. Y ahora, al cabo de los años, me doy cuenta de que fue probablemente el temprano descubrimiento de este homenaje a Hugo Pratt lo que me quitó para siempre el gusto por Corto Maltés.

