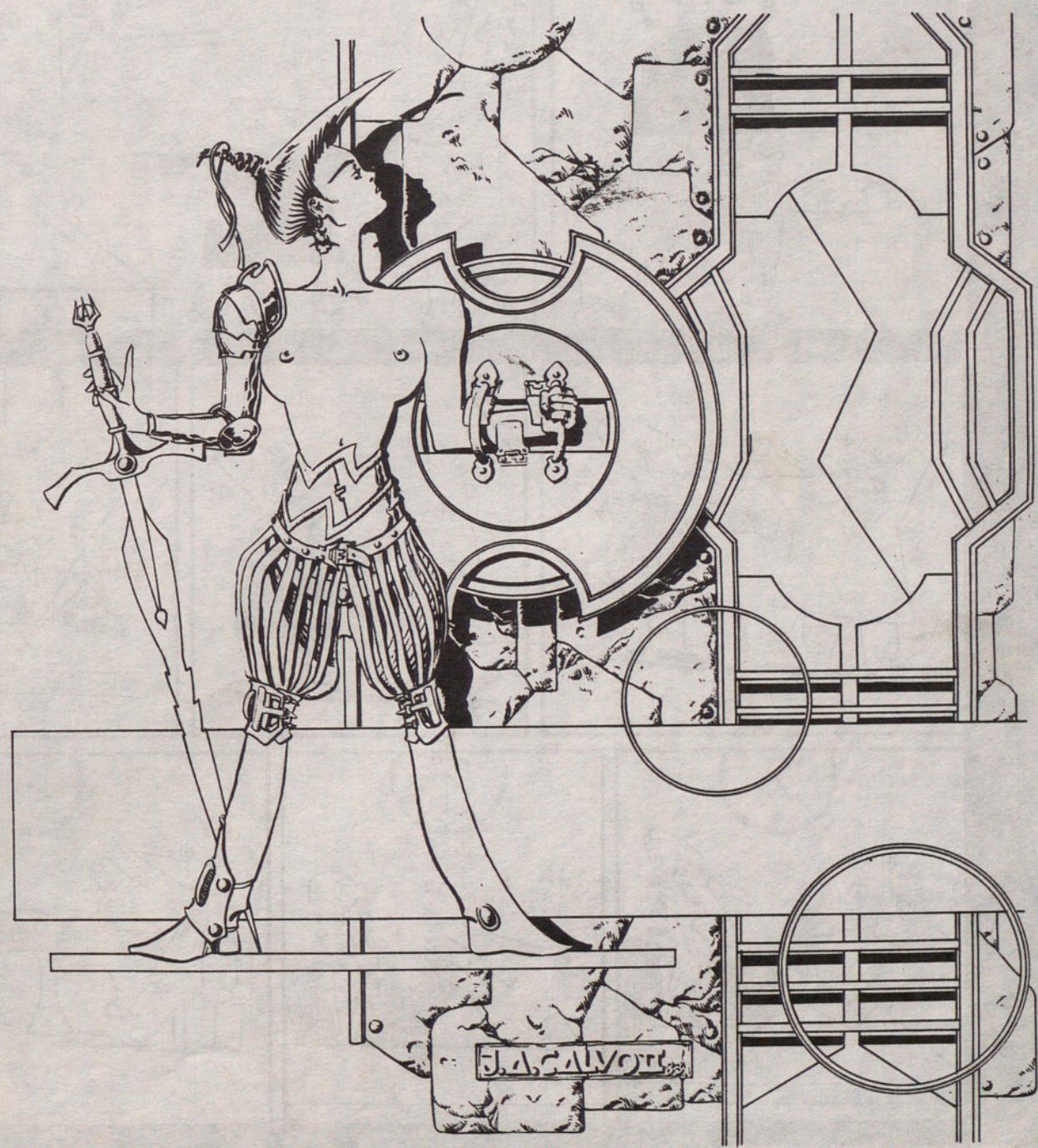


150pts - N°3

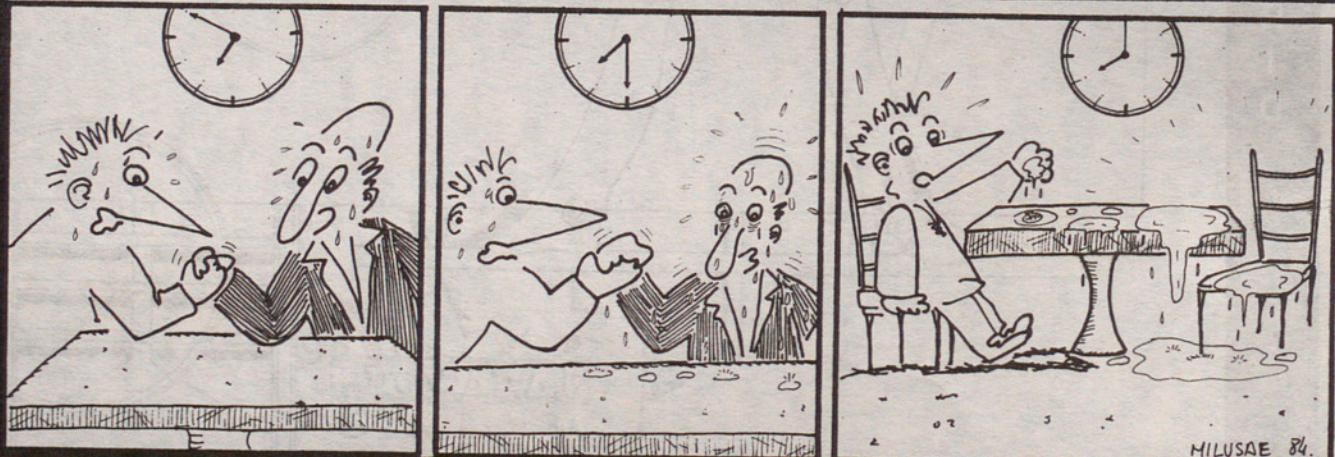
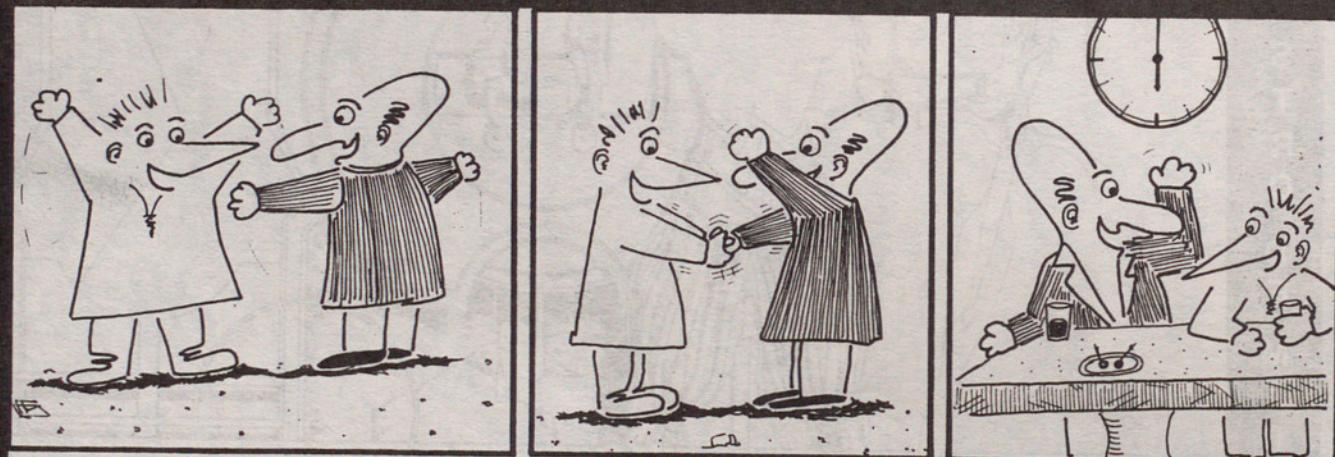
FANZINE DEL RASTRO DE MADRID



CAMPURDO



BERTOLITO



MILUSAE 84.

MILUSAE

Editorial

CAMPILLO.

-3

Portada..... J.A. Calvo

2.....BERTOLITO
Milusae

3.....EDITORIAL

4.....NOTICIARIO DEL MUNDO NUEVO
Juan Ballesteros

8.....CUESTION DE TIEMPO
Fernanduni-M.Berrocal

11.....NO NOS DEJES CAER EN LA
TENTACION J.A.Calvo

12.....MADRIZ
Juan Ballesteros

15.....LUCKY LUKE
Morris

23.....ALFONSO AZPIRI
Juan Ballesteros

26.....FAUSTO
M. Berrocal

30.....LOS PUNTOS SOBRE..Juan Gimenez
Juan Ballesteros

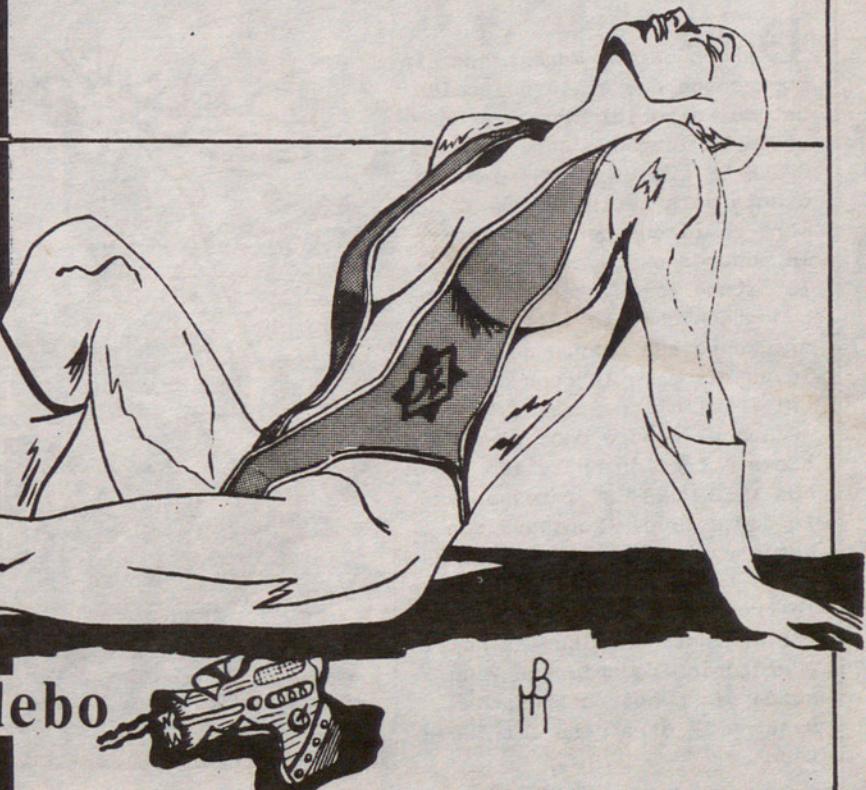
31.....GUIA PARA LEER..DARE DEVIL
Juan Carlos Poujade
Colaboracion..Juan Blas

35.....CACOFONIA DEL COMIC
Juan Carlos Poujade

36.....HUGO PRATT

España es un país diferente, aunque parezca un tópico es así, y lo es por multiples razones, pero en cuanto a la Historieta, no solo es distinta al resto de Europa, sino que roza el espectáculo circense en un más difícil todavía. Mientras grandes revistas cierran por falta de público, otras muchas saborean por primera vez el regusto a kiosco o librería especializada con una calidad mucho menor. Y es que hay que hinchar el "boom" del comic, cueste lo que cueste, pues bien, ahí tenemos a los editores en una continua puja sobre quien presenta la tirada más amplia del mercado o cual de ellos tutela mayor número de publicaciones. A pesar de todo, el número de ejemplares vendidos por una revista de Historieta en este país se encuentra a un nivel aproximado, unas diez veces menor que en Francia o cinco veces menor que en Italia o Bélgica.

Y entre todo este grandilocuente mundillo, nos encontramos nosotros, tu Campillo, que lucha como todos los fanzines por su supervivencia porque las tiradas son mínimas, porque no solo no se gana, sino que se pierde, porque el trabajo artesanal que llevamos a veces te exaspera, porque en algún momento te sientes solo, te faltan las fuerzas para seguir. Pero seguimos y seguiremos adelante, cada día intentando mejorar y darte el contrapunto a tanta vanidosa fachada editorial, con la humildad del trabajo independiente.



DIRECCION: Juan Ballesteros y Juan Carlos Poujade.
REDATOR JEFE: Emilio Gonzalo. DISEÑO Y MAQUETACION:
Manuel Berrocal. COLABORADORES: Cristina, Juan, Silvia,
Karim, Manolo y Jesds.

La correspondencia agradecemos se dirija a:
CAMPILLO, fanzine del Rastro de Madrid
Benito de Castro 12, MADRID .28
Para suscripciones y venta de números anteriores
dirigirse a la misma dirección.

A ti... a quien todo debo

Con el número 34 de la colección papel vivo, ha salido al mercado "LOS PROFESIONALES II" de Carlos Giménez, una prueba más del declive en la obra de este clásico de la Historieta española. Sus personajes pierden carácter, se hacen a pesar de la mayor proximidad temporal, más lejanos al lector y las anécdotas anteriores significativas de un acontecer social cotidiano, pasan a ser ahora, en el mejor de los casos, graciosas, cuando no esperpénticas en el sentido más peyorativo de la palabra.

Mientras el álbum "Ranxerox" sigue agotado y buscado por todo un gentío, el "RANXEROX 2. FELIZ CUMPLEAÑOS, LUBNA" ha visto la luz. El equipo Tamburini-Liberatore, sabe reunir en una historieta sexo, drogas, violencia y rock and roll; si a todo esto se le añade que cada viñeta en sí misma, podría ser una ilustración y que sin embargo no pierde ritmo narrativo, sino que por el contrario, este es vertiginoso, tendremos el cóctel explosivo, de los que son los "hijos del underground" con más clase.

Dentro de ese maremagnus sin horizontes que es la colección Jet de Editorial Bruguera ha visto la luz su número doce "EL BAILE DE LOS MALDITOS" perteneciente a la serie "Bruce J. Hawker" realizada por W. Vance. Es la segunda parte, este álbum, de la citada serie, presenta un dibujo técnicamente válido y un argumento que aparte de anglofiло, es digno de la peor película del Errol Flynn pirata.

Con el número doce de esta misma colección ha salido "PASARON TRES HOMBRES" integrado en la serie "Buddy Longway" con guión y dibujos de Derib, un genuino representante de la escuela franco-belga, que en esta serie mediante un dibujo sencillo y plástico de aciertos y un guión sin cabos sueltos, nos muestra la otra cara del "western".

Grijalbo con "EL SECRETO DE PABLITO" de la serie "Eric Castel", vuelve a utilizar la tapa dura, esperemos que esta medida se haga extensible a sus demás productos. En cuanto al álbum en sí, pues eso, lo mejor las tapas, el trabajo de Reding y Hugues de amplias reminiscencias crucianas, es sólo apto para mentes calenturientas amantes del fútbol.

En el Salón de Barcelona ese loco amante de la Historieta llamado Pedro Porcel, presentó los dos últimos álbumes de la colección imposible: "EL CARNAVAL DE LOS CIERVOS" de Max, una historia llena del encanto de lo mítico en lo cotidiano, con un grafismo a nivel europeo, en el que solo el bitono sobra, pues parece insertado con paleta de albañil. Y "LA PISTA ATLÁNTICA" de Miguel Calatayud, otro de los grandes recuperados. Aunque esta no es precisamente su mejor obra, quizás por el exceso de texto y lo forzado del guión, en ella se puede apreciar la calidad gráfica de un genio y el poqué a una escuela valenciana.



Noche del MUNDO

Esta gente del Ayuntamiento tiene los criterios poco claros, hace más de seis meses nos pidieron las bases para estructurar nuestra plaza con urgencia, ahora, al cabo de todo este tiempo de estar totalmente parado el asunto, se destapan con la realización de unas jornadas sobre "El Rastro", en las que se tocarán temas como la historia de este, sus personajes y actividades típicas y proyectan de reforma del mismo. ¡Qué se aclaren de una vez!, o es que pesan más

Norma Editorial ha lanzado al mercado cuatro álbumes coincidiendo con el Salón de Barcelona, todos ellos recopilación de historias ya publicadas en sus revistas y con un incremento en los precios considerable.

"LAS PRUEBAS" de Vicente Segrelles, un trabajo en el que cada una de sus viñetas es una ilustración, pero no existe correlación dinámica entre ellas, no hay continuidad narrativa, claro que tampoco se pierde gran cosa, porque el guión es poco gratificante. Sin embargo, lo peor es que quedan las puertas abiertas, para más historias del mercenario.

"CLARKE & KUBRICK ESPECIALISTAS LTD." de Alfonso Font, una obra a caballo entre lo cómico y la ciencia-ficción, donde lo más reseñable es la expresividad de los personajes; del resto mejor olvidarse, guiones insulsos, planteamientos gráficos y temáticos archirrepetidos, penoso color; en fin, un álbum supuestamente para adultos, aunque no sabemos que coeficiente mental atribuye Alfonso Font a su público.

"SARVAN" de Antonio Sagura y Jordi Bernet, historia determinista donde las haya, en la que los personajes carecen de liber-



NUEVO

[Ballesteros]

las presiones de tenderos y propietarios de bar, que las ideas (si las tienen) del Alcalde y su cohorte de concejales. En estas jornadas no faltarán, por supuesto, la presencia de "Campillo", para darte puntual información en nuestro próximo número.

Ya está bien de hablar de "El Rastro", en estos dos últimos meses ha habido muchas y suculentas novedades en el mundo de la Historieta, que desde aquí voy a intentar reflejar.

tad estando a expensas de dos "parcas"; un argumento en cierto modo original, a pesar de lo reiterativo en las situaciones. En cuanto al grafismo, un Jordi Ber net sin concesiones a la galería, quizás demasiado atareado en publicar tantas series a la vez, lo que le impide llegar al nivel estético que debiera.

"PASAJERO EN TRANSITO" de Pere Joan, cuatro historietas de este mallorquín ligado a la escuela valenciana, con grandes guiones y una estética propia y de calidad, algo muy difícil de encontrar hoy en día. Relájate, toma una copa y leelo despacio.. por una vez sentirás la satisfacción de poseer un tesoro, un trabajo que si te aporta algo, y no la bazofia que habitualmente consumimos.



Cuando aún está caliente el cadáver de su protagonista, Toulain lanza la primera parte de "TORPEDO 1936" con guión de Sanchez Abuli y dibujos en las dos primeras historias de Alex Toth y en las restantes de Jordi Ber net. Es recopilación de lo aparecido en la revista Creepy. Con un grafismo adecuado y unos giros cargados de los típicos tópicos de la serie negra, se constituye como una obra interesante dentro de este género, pero sin la fuerza y la originalidad de los trabajos de EL CUBRI o Muñoz y Sampayo.

Esta misma editorial y también para el Salón de Barcelona, ha publicado "EL BARON ROJO" en

Erase una vez un excelente artista de la Historieta que tuvo que abandonarla por la albañilería, para poder vivir dignamente... Esto no es un cuento, más bien es una pesadilla que a fortunadamente y tras mucho tiempo de lucha se ha diluido y hoy nos encontramos con el maestro Josep Coll publicando en la revista Cairo e incluso ahora en el mercado un álbum-antología de su obra "DE COLL A COLL", toda una demostración de lo que es arte. Y pensar que él mismo lo ha tenido que editar, señores empresarios...

tología de la serie "Enemy Ace" de Bob Kanigher y Joe Kubert, que fue el primer tebeo americano que contaba como protagonista a un enemigo de guerra. El guión dota al "héroe" de un carácter atractivo para el lector, jugando con el criterio que de él tienen los personajes secundarios, con respecto al que el protagonista ostenta de si mismo; además presentaba la novedad de la narración en primera persona (salvo en la última historia de las aquí publicadas). En cuanto al grafismo, es de una calidad exquisita que hace vislumbrar todas las influencias que ha dejado tras de sí.

Eurocomic acaba de publicar dentro de la colección metal, dos entregas más de la serie "Los naufragos del tiempo": "LA ESTRELLA DORMIDA" y "LA MUERTE SINUOSA", que también puedes encontrar en la revista Bumerang. Cuando la editorial Nueva Frontera inició esta colección, lo hizo con la continuación de lo publicado en la revista anteriormente citada, luego los derechos sobre la obra de Forest y Gillon, pasaron a manos de Eurocomic, que prosiguió este camino hasta estos dos álbumes, que corresponden al inicio de la serie, por lo que aún seguimos a la espera de las nuevas aventuras de estos naufragos del tiempo, que en ningún sitio lo son tanto como en este país.

Dentro de la colección Huma-

noides, Eurocomic ha editado el álbum "EL EXODO" de Jean Pleyers, primera parte de las aventuras del pueblo Zor; una obra de grafismo demencial, en la que puedes encontrar once páginas con un mínimo de diez viñetas, que en ningún caso corresponden con secuencialización, sino que presentan planos y acciones diferentes; si a esto añades la gran cantidad de textos de apoyo y del contenido de los bocadillos, más el empleo constante de infinidad de nombres sin paridad alguna con el castellano, te encuentras ante la imposibilidad de seguir plenamente el argumento y dinamismo de la obra, que por otra parte no pasa de ser un amasijo de influencias de las grandes novelas y películas de ciencia-ficción.

Laertes comic ha editado recientemente "LAS NUEVAS AVENTURAS DE ROBERTO EL CARCA" de Antonio Pámies, una obra que por su dibujo y guión merecen ocupar el lugar más apartado y oscuro de tu biblioteca. Con un guión plagado de alusiones políticas sobre las que además no adopta postura alguna y un dibujo excesivamente elaborado para este género más o menos underground, hay que abandonar la idea de gastar las 450 pesetas del ala, que al menos este mes hay mucho y más interesante a tu disposición.



Con motivo de la Feria del Libro, como es habitual, el MOPU ha publicado el tercer número de "EL PATO VERDE. LITORAL EN PELIGRO", una obra divulgativa sobre medio ambiente, realizada por EL CUBRI; toda una joya que dicen está destinada a niños, claro que si el Ministro de Cultura no sabe todavía lo que es un tebeo y quién es EL CUBRI. ¿Cómo lo van a ver los de Obras Públicas?

Por fin salió la revista "THRILLER". Su formato y portada, de "chupona" que dice un amigo (tipo "Crimen", "Horror" o "Chacal"). La maqueta similar al "Penthouse" pero en feo, con el inconveniente que supone, buscar la conclusión de la historia que lees al final de la revista y encontrarte con cuatro o cinco páginas de esta, sin ilustración o una mínima para salir del paso. En cuanto a su contenido, tres medios se incluyen en ella, la Historieta, el relato y el estudio crítico. Las primeras mantienen un nivel digno con la presencia de Russ Heath, Solano López, Horacio Altuna y Mariel Martín con guiones de Bates, Sam Payne, Trillo y Andreu Martín respectivamente; si exceptuamos las dos páginas cómicas realizadas por Coco, con la gracia propia de una patata (afortunadamente

en el número 2 no aparece). Los relatos están representados por "Shot Gun" de Sánchez Abuli, otra vez "Torpedo 1936" en acción, con unas onomatopeyas finales increíbles hasta en el más primeroz niño de escuela; "La noche en que el mundo terminó" de Frederic Brown, una historia como se debe contar y "Lío de faldas" de Andreu Martín que demuestra una vez más, ser el mejor escritor de serie negra español. Los estudios críticos llevados a cabo por Javier Coma y Vázquez de Parga, aunque interesantes pecan de elitistas y más que estudios son archivos de datos. ¡Ah! se me olvidaba, muchas gracias por eliminar la "pin-up" de la revista, porque no lo era, porque no tenía razón de ser y porque encima retocaron tanto la fotografía que Marilyn Monroe parecía la mona Chita.

Al fin podemos leer en castellano, harto de hacerlo en francés "FUERA BORDA" (Spirou traducido de aquella manera), con cadencia semanal ¡ojito!, puedes encontrar en ella, desde Luckie Luke de Morris, a los Pitufos de Peyo pasando por Gaston le Gafe (Tomás el gafe) de Franquín y muchos más. Hablando de maquetas, que maravilla, ni se estrujan las letras, ni se comprimen las historias y además se dota a cada una de ellas con personalidad propia. La portada poco cuidada y la ausencia del nombre del autor en alguna obra, son sus únicos defectos. ¡Larga vida!

Desde luego es increíble la fe, las ganas y la ilusión que tienen los historietistas norteamericanos, al menos por publicar (por trabajar no tanto); porque cuando una persona decide presentarse a un concurso artístico del tipo que sea, este debe demostrar unas mínimas garantías de fiabilidad, lo que no ocurre en los organizados por Toutain, como se ha demostrado edición tras edición. (Quizás acertó el año pasado). En esta última desde luego se ha lucido. En el aire flotan mil preguntas sobre el criterio de calificación, así como, que de los tres galardonados,

Todo en esta vida ha de terminar y hasta lo que parecía no tener fin, así lo hace (solo lo parece). Con un "EXTRA DESPEDIDA" correspondiente al número 64 de la revista 1984, acaba la andadura del tebeo de ciencia-ficción más vendido en este país; atrás quedan algunos trabajos excelentes, otros buenos, muchos mediocres y bastantes malos. Por este número despedida desfilan casi todos los afamados autores que publicaron en el 1984 y se concluyen las historietas de continuarán (algo que agradecer). "De árbol caído, no hay que hacer leña", eso lo define todo, atrás quedan sesenta y cuatro números y cinco almanaques para quien quiera sacar sus conclusiones.

Pero... más arriba y entre paréntesis estaba un "solo lo parece", nunca más cierto, prácticamente a la vez que despedimos al 1984, nació "ZONA 84", una publicación que tiene muchas novedades, o esó anunció Toutain

El ENIGMA GAUDI" de Sire, editado por Maimés, es la primera parte de "Daniel Bach, private investigations", una obra con estética y guión de línea clara, aunque su nivel quede bastante por debajo del mantenido por Hergé o Rivièrre y Floc'h de los que presenta una gran influencia.

dos, sólo el que obtuvo el primer premio podría publicar en alguna revista en un futuro no demasiado próximo; los otros dos, es incomprendible tan siquiera que hayan sido seleccionados, si el nivel es tan alto como el propio editor veoza. Tanto si el criterio utilizado es el estético, el temático o la combinación de ambos, dentro de lo publicado en este "ESPECIAL CONCURSO 1984" se pueden encontrar, sin dificultad, historietas con muchos más méritos.





ENCUENTROS CULTURALES

durante meses; bueno, pues las buscamos y buscamos y encontramos a los autores de siempre con historias similares a las de siempre, si exceptuamos la que realiza Juan Giménez con guión de Lorenzo Díaz, donde se olvida de sus máquinas y el comienzo de la obra de Fernando Fernández con guión de Carlos Trillo. (¿Seguirá con cierte fidelidad Fernando los guiones de Carlos?). También nos encontramos las páginas de color distribuidas por toda la revista, al modo europeo o yanqui, lo que no implica que se nos robe dos de ellas para anuncios o artículos. Y lo mejor, que no lo he dicho, la maqueta y el logotipo, si señores, lo mejor porque nada más verlos me partía de risa, debe ser que los responsables de ambos, cursan preescolar, por las grandes ideas que sobre diseño demuestran. Toutain, un consejo (que sé no aceptarás), en el número dos, ponde fregonas a los empaquetadores y contrata a un director artístico de verdad.

Con el número, 4 de la colección extra superhéroes, aparece en el mercado "LA PATRULLA X Y LOS MICRONAUTAS" con dibujo de Butch Guice fiel a los cánones clásicos de Marvel y guión de Chris Claremont y Bill Mantlo que en su tema es una repetición de la ambivalencia entre el bien y el mal integradas en la persona, al igual que ocurría en el caso de "Fénix Oscura". Y es que hay veces que aunar héroes tan distintos, fuerza a los guionistas a repetir temas o crear situaciones que hasta al más introducido y convencido lector habitual, le resultan extrañas. Además en esta obra coincide que gran parte de los personajes que en ella aparecen son poco o nada conocidos por el público español, lo que aumenta la confusión. X MEN ≠ PATRULLA X.

► La revista Cairo en su número 25 adopta el formato del "A Suivre" francés y estrena serie Sento-Ramón de España y Mique Beltran.

Cuando leo las secciones de opinión que las revistas ponen a disposición de los lectores, cuando oigo hablar a los editores del interés que despierta la Historieta en este país, cuando escucho a un representante de cultura de la administración que el tebeo es un arte, que es cultura popular (cuando no han pasado de Roberto Alcazar o del Capitán Trueno), cuando... Parece que estoy en Europa, pero es pura apariencia, porque ¿Alguien intenta saber los métodos y condiciones de trabajo del dibujante? ¿Alguien profundiza en la manera de realizar un guión? ¿Alguien está interesado en la relación autor-editor?... Te preguntarás cual es el sentido de todo esto dentro de un apartado dedicado a reuniones que giran sobre el comic. La cuestión es bien sencilla. Desde aquí yo podía pedir (que me hagan caso es diferente) que se realicen, por toda España miles de ellas, pero no pasarián de lo que son. Los Salones como el de Barcelona, un mercado donde en vez de carne o fruta se expenden tebeos, donde los editores aprovechan para sacar novedades y hacer su agosto. Las jornadas y semanas ni siquiera eso, tan sólo la reunión de aquellos que siempre estamos. Cuando se celebra una de estas manifestaciones culturales, es para llegar a un público, para que este se interese por el mundo de la Historieta, para que comprenda el valor del trabajo realizado. Pues es deprimente que en unas jornadas como las de Carabanchel Alto, Alfonso Az-

piri se encuentre con no más de diez personas en su coloquio o que a Felipe Hernández (guionista de EL CUBRI) le pase por el estilo. Lo es más, si cabe que en las II Jornadas de Zaragoza, Antonio Martín se queje de la falta de interés de la gente y exclame: "Como voy a decirle yo, a Fernando Fernández como se hace una historieta", y eso que se realizó en una escuela de arte, o como ocurrió en el Salón de Barcelona, cuyas salas de conferencias estaban permanentemente vacías.

Como juzgar un Salón del Comic con estas perspectivas, objetar algo sobre la organización o el tema de las exposiciones, queda obsoleto mientras en el lector no se den las condiciones previas de interés y preparación suficientes para que el marco de las celebraciones sea más que el sitio donde tal o cual dibujante famoso, te hace un dibujito o te firma algo.

Ahora se va a celebrar la 1^a Semana de la Historieta de Madrid, en ella se rendirá homenaje a los autores del Capitán Trueno, Víctor Mora y Ambrós. Se proyectarán películas de animación basadas en historietas. Habrá exposiciones, conferencias y tertulias con profesionales. Vendrán famosos autores (por lo que parece todos de la vieja escuela) españoles o afincados en este país. Se celebrará entre los días 9 y 16 de Junio y la entrada será gratuita. Aunque pienses que soy pesimista, sólo habrá gente en las exposiciones y stands, tiempo al tiempo.

► El boletín "TRIBULETE" a pesar de anunciar la dimisión de su director en el número de mayo, seguirá regido por Jesús Cuadrado. Tres editores-libreros temblan, muchos otros se frotan las manos. ¡Ojo! el grafismo del número de Julio correrá a cargo de Miguel Calatayud.

► ¡CLIC! de Manara se publicó a la vez en el número 41 de Comix Internacional y en el 57 de Totem, en esta última revista algunas páginas están cambiadas de orden. ¡Comprará por fin, Tou-

tain la editorial Nueva Frontera?

► Norma por fin reconoce su paternidad sobre la revista "HUMOR A TOPE", claro que ahora con Jan, Gotlib, Edika, Jacivitti etc., es fácil sentirse orgulloso.

► "FANCOMIX", el fanzine de Tou- tain, se ha integrado en la revista Comix Internacional, está dirigido por Javier Coma. Si la pretensión es hacerle la competencia a Martín, lo tienen claro.

Guestion de tiempo

NARRACION: FERNANDUNI
ILUSTRACION: M BERROCAL

Con el poder de los dioses

que se presenta espontáneamente durante el experimento. Nivel de moralidad relativo, justo el necesario para realizar friamente lo encomendado ante posibles influencias potencialmente negativas... Probabilidad de fracaso personal 0.8%..."Justo la descripción de un hombre que tiene poco que ver con lo que ahora debería ser. Fui preparado y preparado. Se me hizo frío y calculador, nada debía influir en mí, nada. Todo estaba supuestamente previsto, cualquier circunstancia que surgiera en mi viaje. Se equivocaron no contaron con lo que yo he vivido en estos días. Ojalá no hubiera aceptado esta misión. No sé lo que sucederá, pero no quiero pasar a la historia de esta manera... pero... ¿Cuál historia? ¿Cuál de las dos? Han puesto en mis manos una gran responsabilidad sobre la que no tengo ningún derecho, soy un simple mortal y me han dado, sin saberlo, el poder de dioses; de acabar con una civilización o con otra. Sí... eso no estaba calculado.

Partí del año 1996, la crisis política entre los dos grandes bloques se había agravado. Todo el mundo espera la gran guerra, y esa es la causa de mi misión. Esa guerra será devastadora y acabará con casi toda la civilización; ahora lo sé, "ellos" me lo han dicho. El motivo de mi viaje era venir al futuro y averiguar en la historia actual, donde ahora estoy, si existiría guerra en mi época, y si así fuera, ¿Cómo empezaría? ¿Por qué? y lo que es más importante, ¿Qué bloque político sería el primero en atacar y cuando lo haría? Si así fuera, al saberlo, seríamos nosotros los primeros y aunque también moriríamos muchísi-

mos, sería un número increíblemente menor que en caso contrario, es decir, de ser ellos los iniciadores de la guerra termoquímica.

Mi país lleva dos décadas experimentando secretamente en el tiempo y se ha conseguido realizar la teórica posibilidad de transportar a un hombre en el tiempo y regresarlo. Ese hombre soy yo. No sé en qué año estoy, los cálculos datan del 2296. Fui teletransportado hace diez días. Cuando llegué, no creía que el paisaje fuera a ser tan poco parecido al nuestro. Ante mí, había una gran explanada de hierba verde perdida que se extendía más allá de lo que llegaba a ver en la distancia. No sabía donde estaba, pero tenía que encontrar rasgos de civilización. Emprendí mi camino hacia el norte. De vez en cuando topaba con aglomeraciones de árboles inmensos que rompían la exquisita monotonía de la pradera y que servían de hogar a animales de todo tipo, principalmente pequeños pájaros y reptiles de tamaños y colores distintos. Me alegraba de ver vida, aunque sólo fuese animal, pero se daban las condiciones necesarias para que existiera una civilización inteligente. La temperatura era ideal, entre 23-25°C. Era extraño, en mi época todo esto había desaparecido y sólo existía vegetación en invernaderos estrictamente cuidados y vigilados. Lo que ahora disfrutaba personalmente sólo me había sido posible hacerlo, mediante fotos o reproducciones conservadas.

Al segundo día de emprender mi marcha divisé un cambio geográfico, el terreno se hacía más montañoso. Encontré un río de agua clara, fresca y cristalina,

...último registro del teniente Xilo sobre misión secreta experimental "Tiempo", código Z-1-314 fecha...! Oh, maldita sea!, para que decir mi nombre, hablar de códigos o fechas; no quisiera que me recordasen como un traidor de mi "era", de mi pueblo, que en los libros quede como eso, como un traidor que abandonó a su civilización en momentos de necesidad, que desobedeció las órdenes de sus superiores militares. Me hace gracia... fuimos preparados durante cinco largos años para esta misión y finalmente fui el elegido entre todos mis compañeros. Según mis superiores era yo el que reunía todas las condiciones físicas, mentales y morales necesarias para realizar este experimento. Se equivocaron... Sí... o yo he cambiado notablemente en estos diez últimos días. Su informe final decía: "...en perfectas condiciones físicas para sobrevivir al teórico esfuerzo fisiológico que conlleve el paso de una dimensión a otra. Grado de inteligencia y capacidad de reacción mental excepcionales para sobrellevar cualquier altercado

estudié una muestra de ella, era perfectamente pura. Pensé que si seguía el curso del río sería más probable encontrar vida racional.

Poco a poco, según avanzaba en mi camino, me sentía vivo, miembro inseparable de la naturaleza. Toda esta vegetación, esta tranquilidad, me llenaba y hacía sentirme extrañamente feliz y cómodo. Fue al tercer día, al subir una alta colina cuando los vi. Abajo, a unos trescientos metros había una cascada que caía sobre un gran lago azul y transparente. En su orilla había muchas personas, mujeres y hombres de distintas edades, niños que jugaban corriendo de un lado a otro, jóvenes que reían y charlaban, adultos que tumbados al sol, leían apaciblemente extraños objetos. Algunos otros nadaban en el lago. Vestían ligera mente, con una especie de túnicas cortas que no llegaban a tapar la totalidad de su cuerpo. Algunos jóvenes iban desnudos, o con el tórax al viento, sin que pareciera afectar en absoluto a las personas de su alrededor.

Mis ojos vislumbraban un ambiente de felicidad; de paz, de tranquilidad. No lo creía, me había figurado encontrar otra cosa. De repente oyó su dulce voz detrás de mí. Desenfundé mi arma mientras giraba rápidamente hacia ella. Sus ojos parecían mostrar curiosidad, pero no miedo. ¿Quién eres? ¿De dónde vienes?..

Mientras me dirigía a su ciudad, un grupo de personas se nos había unido, me miraban con extrañeza, mis vestiduras, mi arma, artefactos de supervivencia, casco... Algunos jóvenes reían timidamente al mirarme. Casi no había hablado, únicamente le dije a la chica que me descubrió que necesitaba contactar con sus superiores, no pareció entender muy bien el significado de esta palabra. A lo lejos percibí su ciudad, no era muy grande y estaba cubierta por una cúpula de cristal violáceo. Al llegar a sus puertas sentí la misma sensación de paz que anteriormente. La gente era muy cordial. Me llevaron a una estancia a descansar, sin darme cuenta quedé profundamente dormido.

Cuando desperté, ella estaba allí otra vez. Me dijo que se llamaba "Acora" y que me llevaría a ver a los sabios.

Me condujo a otra edificación más grande, al entrar distinguí a cinco hombres mayores, aunque no podría calcular con exactitud su edad. Vestían túnicas color crema, sus cabellos eran blancogrisaceos, tres de ellos tenían largas barbas. Sus caras reflejaban bondad y poder.

-Eres extraño en este territorio. ¿De dónde vienes? ¿Qué haces aquí?

Les conté quien era, de donde venía y con qué fin. Les dije que no les deseaba ningún mal, pero que necesitaba conocer en su historia cuál fue el futuro de mi civilización, ya que se enfrentaba ante graves problemas. Ellos se miraron seria y profundamente, susurrando luego entre sí. -Has comentado algo de esto con alguno de nuestros ciudadanos? preguntó finalmente el que parecía mayor de todos. Ante mi respuesta negativa más tranquilo, continuó: Tenemos bastantes datos de tu época, sabemos qué pasó y porqué y eso nos ha enseñado a ser como somos, a evitar que se repita algo parecido en la raza humana; vuestra era fue cruel y egoista, el afán de poder y la ausencia de moral de vuestra raza os llevó a la autodestrucción. Hemos discutido mucho la posible causa de vuestro amor a la guerra, a la lucha y el odio entre hermanos, ese culto a la muerte y a matar, mas todavía no lo hemos entendido y lo relacionamos más bien con los factores sociales y morales de la época.

Aunque parecía su respuesta exclamé que no necesitaba que juzgaran mi raza y que solo quería saber porqué y quien inició la guerra. Permanecimos un rato en silencio, finalmente me contestaron que tendrían que reunirse y me darían su contestación al día siguiente y que mientras tanto disfrutaría de la hospitalidad de su pueblo, mas que no comentara lo que les había contado, ya que su gente "sabía" relativamente acerca de su sombrío pasado. Sabían que hubo una gran guerra que acabó con la mayoría de sus antepasados, pero que habían procurado retirar de su mente todas las circunstancias que la produjeron y todos esos conceptos morales destructivos e impuros de mi época, ya que

no tenían cabida en su sociedad actual.

Durante todo ese día Acora me enseñó su ciudad y forma de vivir. Me dijo que el color de la hierba era por un cambio de la Luna hacía ya muchos años, a causa de una guerra devastadora. Habló mucho de su civilización, de su gente y cultura, de que no existían guerras. Su gente compartía lo que tenía con quien lo necesitara, vivían en paz y el amor era la regla básica de su existencia. Que no conocían el significado del egoísmo, la envidia, la mentira y el odio. Que todos eran felices, lo único que deseaban. Según me contaba con todo esto, observaba en la gente que en realidad era así, y minuto a minuto sentía más tranquilidad y paz en mi ser.

Poco a poco llegué a sentir cierta envidia y una gran necesidad de que compartieran conmigo todo eso, que me incluyeran en su sociedad y me dejaran disfrutar de esa paz. Esta sensación debía estar excluida de mi personalidad según el programa, pero arraigaba inexplicablemente en mí.

Al día siguiente volví a reunirme con los sabios.

-Hemos estudiado tu caso, creemos que tienes derecho a saber lo que pasó y porqué pasó así, pero debes comprender lo que ese conocimiento significaría para nosotros si vuelves a tu tiempo y lo das a conocer.

No comprendí bien el significado de sus palabras y ellos se percataron de ello. Pedí más explicaciones.

-Queremos que medites sobre lo que te hemos dicho. Has sido asignado en una misión muy importante para tu raza, lo comprendemos, pero tú debes también asimilar el verdadero significado de tu misión y sus consecuencias. El tiempo es algo realmente difícil de entender, pero debes visualizar la repercusión que produciría en nosotros el que lleves a término tu trabajo. No somos egoístas ni nos llevamos por intereses personales, pero es crucial tu decisión para nuestra existencia. Queremos que lo pienses. Cuando sepas el resultado de tus meditaciones vuelve y si realmente estás de-

cido a finalizar tu empresa, te mostraremos lo que quieras saber.

Me fui algo confuso. No sabía con exactitud lo que querían hacerme comprender. Pensé que intentaban equivocarme o hacerme dudar en mi empresa, pero no entendía el porqué. Acá me espereba fuera. Noté mi inseguridad. Mientras caminaba a mis aposentos le relaté la conversación con los sabios y el efecto que había producido sobre mi tal conversación. Acá me dijo: "juegais con el tiempo y con la historia, siempre pensando solo en vosotros". No entendí a que se refería. "No comprendes que solucionar vuestra guerra implica que no se produzca y eso mismo conlleva que nosotros dejemos inmediatamente de existir? Somos en cierto modo el producto de vuestra historia. Vuestra guerra ha traído con los siglos nuestra raza, si no existiere esa guerra, no existiríamos nosotros porque somos una consecuencia de ella. Lo que ahora "es", es así porque antes hubo algo que influyó directamente en ello, si ese algo no existió, tampoco esto. La relación entre tu tiempo y el nuestro es más íntima de lo que supones". Finalmente comprendí a lo que se referían. Me vino a la mente la idea que dada la situación, no me dejarían jamás volver a mi tiempo. No les convenía, yo era un peligro para su existencia. De todas

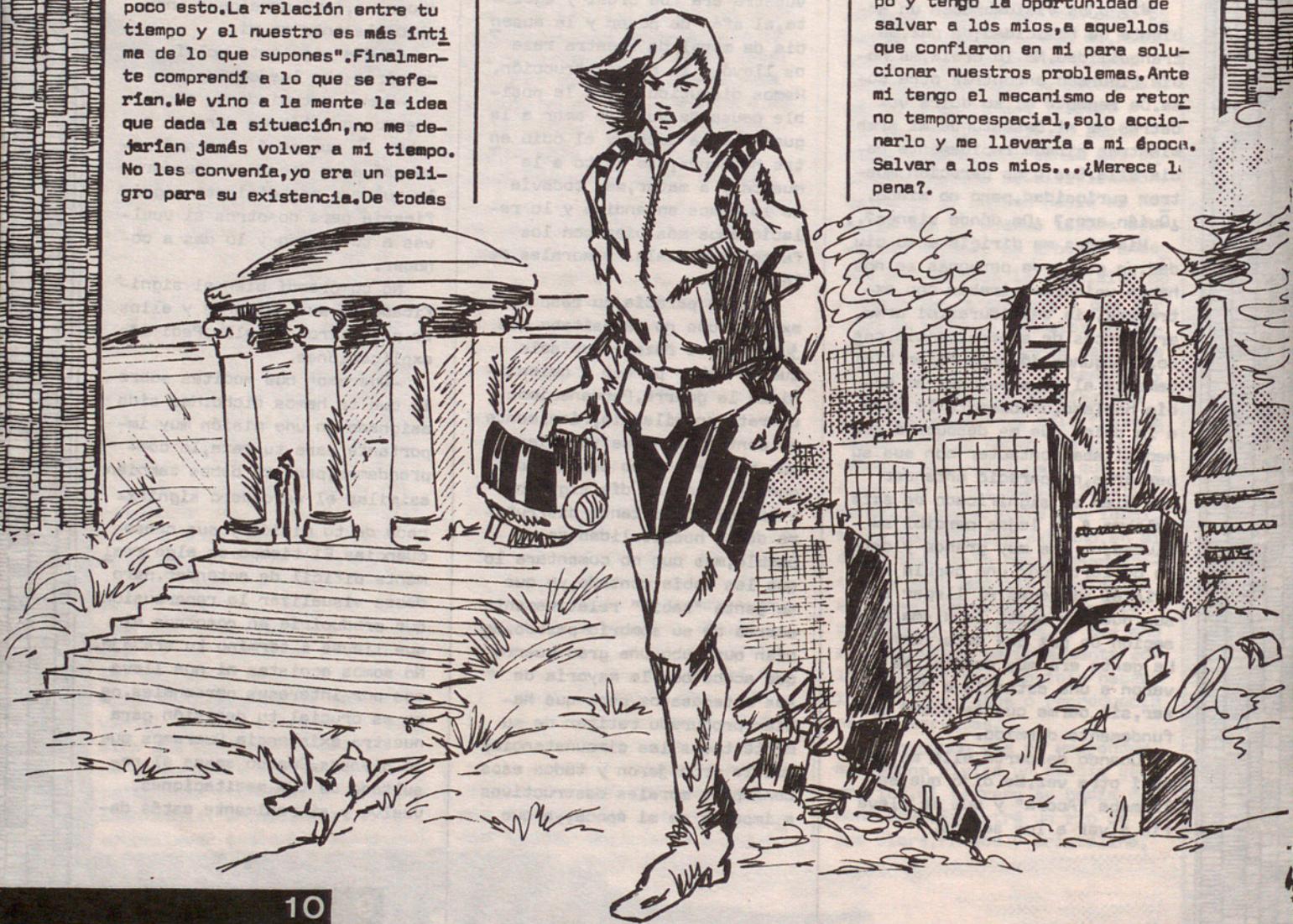
maneras me faltaba comprobar si realmente contestarían a mis preguntas. Volví a equivocarme. Al día siguiente acudi a la cinta con los sabios. Les dije que quería saber el motivo de que mi raza sucumbiera. Noté una expresión de tristeza en sus caras. Me llevaron a un recinto repleto de libros.

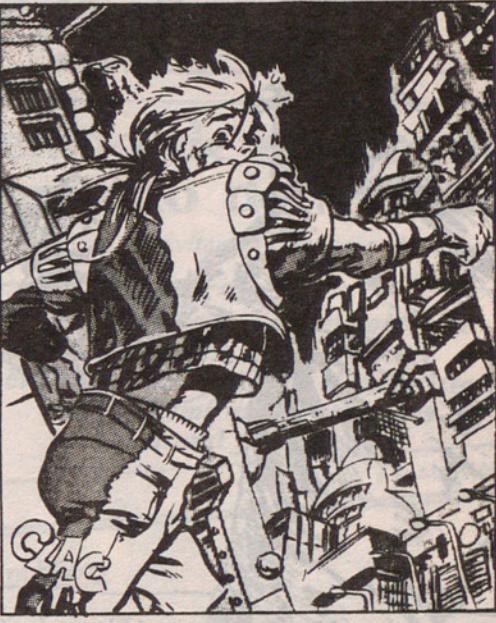
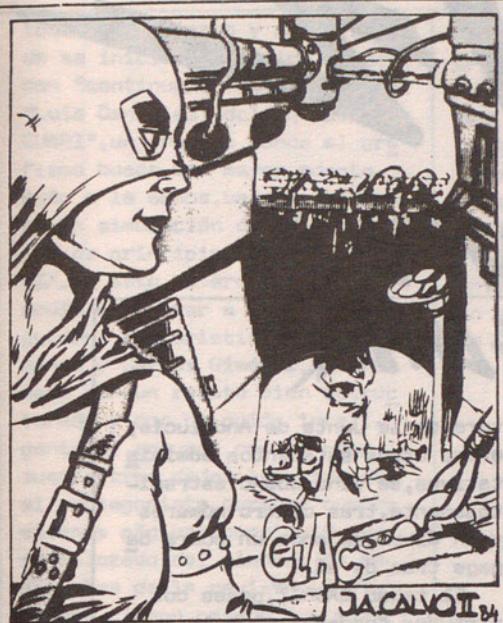
"Aquí están todas las respuestas a tus preguntas. Los libros de este lado contienen la información sobre tu era. Comprueba tú mismo la veracidad de los hechos y decide". Leí y leí durante dos días, la información era muy detallada y exacta según comprobé por mi propia experiencia anterior. Conforme leía, me daba cuenta de cuan estúpidos habíamos sido, cuan sin sentido fue nuestra historia y cuan egoista, orgullosa y avariciosa fue nuestra raza. Comenzaron mis dudas, cuando llegó al final, a la causa de nuestra propia destrucción "sue" que no hubo una razón específica en sí, aunque existiera la escusa precisa y final por parte de un bloque para atacar a otro, la

causa fue la falta de amor en el propio ser humano, la avaricia, el afán de poder y las ambiciones personales, la envidia y el egoísmo por parte de los dos bandos, lo que llevó a nuestra desaparición.

He huido incógnitamente de la ciudad, necesito estar solo y meditar mi próximo paso. Ahora sé la causa de todo. Si vuelvo a mí era yuento que fue el odio del hombre... ¿Me creerían? ¿Harian caso de mis afirmaciones?. No... sólo les interesaría el hecho material del inicio de la guerra. Sabrían quien fue el primero en provocarla; pero ¿intentarían solucionarlo?. ¿Buscarían evitar este suceso? y si lo hicieran... ¿Cuánto duraría esta nueva y relativa situación?. Por otro lado la gente con la que

he convivido estos días es buena y pura, viven para amar y aman para vivir. Su vida se basa en la paz, la convivencia y el respeto. ¿Tengo derecho a destruir toda esta existencia?. Y todo a costa de que persista una raza egoista y bárbara?. Aún así no correspondo a este tiempo y tengo la oportunidad de salvar a los míos, a aquellos que confiaron en mí para solucionar nuestros problemas. Ante mí tengo el mecanismo de retorno temporoespacial, solo accionarlo y me llevaría a mi época. Salvar a los míos... ¿Merece la pena?





Guion y Dibujos: J.A.Calvo

MADRIZ

UN EJEMPLO HA SEGUIR

En Enero, vió la luz por primera vez la revista "MADRIZ", editada por la Concejalía de la Juventud del Ayuntamiento de Madrid.

Cuenta como director a Carlos Otero, personaje unido a la Historieta por su carnet de partido y cuyos conocimientos sobre el mundo del tebeo se reducen a la nada. Caso bien dis-

tinto es el de Felipe Hernández Cava, guionista del equipo "EL CUBRI", que asume el papel de director artístico y con él el peso real de la dirección de esta revista. El diseño y la maquetación corren a cargo de Javier de Juan y Jesús Moreno, dos de los nuevos grandes de la Historieta española, aunque su popularidad está muy por debajo de su valía, bien por su juventud y/o por la "suma inteligencia" de los editores.

La revista MADRIZ es el primer intento serio de acercamiento por parte de la administración al mundo de la Historieta. ¿Qué ha habido más intentos? Ahí están los resultados, almuñones por doquier con la historia de una provincia o autonomía, que no llaman tan siquiera la atención de los completistas o el caso de la revista "TUBOESCAPE" que a pesar del apoyo de la Consejería de Cul-

tura de la Junta de Andalucía, entre otros estamentos administrativos, se vino abajo estrepitosamente, tras cuatro números y un álbum, dejando un pobre bagaje tras de sí.

El tebeo MADRIZ, posee dos virtudes fundamentales, la posibilidad de acercamiento del lector a los nuevos movimientos estéticos, y poner a la disposición de los nuevos autores españoles, un cauce de expresión donde desarrollar sus inquietudes, en la búsqueda de un grafismo diferente, que hoy por hoy no tiene cabida en las publicaciones de las editoriales privadas, por la "miopía" de quien las regenta. (CAIRO, es la honrosa excepción a esta regla).

En las páginas de MADRIZ, no obstante, y ante la pluralidad del grafismo actual, coexisten las más diversas técnicas expresivas, de la mano generalmente de los mal llamados autores novatos (más profesionales que muchos que se cuelgan esta etiqueta).

Una excelente portada de Ceesepe abría un número uno,

todo él en blanco y negro, donde se iniciaba el único relato con "continuará" de la revista, "Luis Candelas" del equipo "EL CUBRI", un trabajo donde el graffismo busca una mayor adaptación a la época, bajo la técnica de simulación de daguerrotipos de principios del siglo XIX. En este número también se podía encontrar a otros dos populares historietistas, Juan Giménez y Carlos Giménez, el primero con un relato bien estructurado y con un guión inteligente; el segundo corrió peor suerte, tras dejar languidecer al protagonista durante cuatro eternas páginas, consiguió ser reemplazado del plantel de habituales de la revista. (Cuálquiera tiempo pasado fue mejor)

Junto a estos veteranos, publicaban también, Javier de Juan con una ilustración a pie de editorial, que sería la base del excelente cartel publicitario de MADRIZ; Federico del Barrio con una historia de tres páginas digna de la mejor revista francesa y Rubén en contraportada con un relato de grafismo más clásico.

A parte de los ya mencionados, en este primer número trabajaron también, OPS con sus características habituales, que tanto complacen a quien sabe transpasar la mera anécdota, y LPD que nos lleva por una historia llena de sentido tanto en su estética como en su guión.

Este primer número le han seguido cuatro más que han ido ganando páginas, color y publicidad, a la vez que un incremento en el precio.

Dentro del camino de reforma estética podemos reseñar los trabajos de los ya mencionados Javier de Juan y Federico del Barrio, más las aportaciones de otros que se fueron uniendo en números posteriores como Ana Juan, increíble su portada para el nº4, Kiko Feria, Fernando Vicente, todo un descubrimiento este joven, recién iniciado en el octavo arte, José María Nuevo y su arquitectural punto de vista sobre la línea clara y Radíl, que en el nº5 nos deleita con una historia plena de aciertos.

Junto a ellos, siguió el relato "Luis Candelas", en alza número tras número; "Bestiarium

matritense" y otros relatos de OPS y un Juan Giménez que desapareció en el nº5, quizás porque la revista ya no necesitaba de su presencia para mantenerse. Y un famoso por otro, en este nº5 hizo su presentación en MADRID, sentado con una historieta bien conseguida mediante un encuadre prácticamente fijo. En el nº3 aparece una historia de Cifré de dos páginas con su

genial bien hacer.

Dentro de MADRIZ también podrás encontrar a Jorge Arranz, único representante de la línea a chunga en esta revista; Asun Balzola a la búsqueda de la expresión con la máxima síntesis de líneas; Víctor Aparicio un dibujante que se lo hace en negro y blanco; Cuetos con la fuer

4-4-84

Abode 14-IV-1984

Escándalo por el contenido de un comic editado por el Ayuntamiento de Madrid

Sus viñetas contienen frases soeces, dibujos pornográficos e invitan al consumo de drogas

Alvarez del Manzano dijo que estaba avergonzado y rabioso y pidió la retirada del número, la supresión de la revista y el cese del concejal de la Juventud

Ruiz Gallardón dijo que el contenido es «repugnante, pornográfico y blasfemo», mientras que el socialista Moral afirmó que en ocasiones es «cultural y edificante»

14 abril 1984 / EL ALCAZAR

madrid

Financiado por el Ayuntamiento con fondos públicos

Editado un «cómic» pornográfico y en favor de la droga

M. Gozalo. — El contenido del número cuatro del cómic *Madriz*, editado por el Ayuntamiento, con fondos públicos, con los dineros de todos los madrileños, provocó ayer, en el transcurso de la Comisión Permanente, uno de los escándalos más sonados de la Casa de la Villa. El contenido de esta revisita, en algunas de sus historietas, fue calificado por el concejal del Grupo Popular, Alberto Ruiz Gallardón, de «porquería, repugnante, asqueroso, pornográfico, blasfemo, contrario a la moral y a la familia, apológico del consumo de drogas y alcohol y corruptor de la juventud».

Todos estos adjetivos califican por si solos el contenido de este «cómico», en cuyas historias —de las que nos ocuparemos más adelante— se hace gala del peor mal gusto, de un vocabulario soez cien por cien, de la sorpresa, en definitiva, al presentar una juventud sin ilusiones, sin esperanzas, dada al consumo de drogas y alcohol y absorbida por el sexo. Esto es, en síntesis, lo



- En una de las historietas se presenta a Marx y a Mao como salvadores de Humanidad, y se ataca a la figura del Generalísimo Franco
- La revista presenta a la juventud en plena corrupción, dominada por las drogas y el sexo

za de la expresión gris y Luis Serrano, un clásico con la pluma.

No podíamos olvidar a Jesús Moreno, Guzmanelbueno y Carlos Torrente que llevaron a cabo las ilustraciones para la página editorial con evidente calidez.

Si hay que encontrar algún defecto, quizás este se encuentre en la falta de madurez de algunos de los guiones, como en los de Víctor Aparicio, Luis Serrano o los últimos de LPO.

El camino de la revista MADRIZ está despejado, los autores que en ella colaboran tienen calidad, fuerza e ilusión más que suficiente para que el discurrir de este tebeo sea prolongado. Desde aquí, mucha suerte y por mucho tiempo.

Llegó el ESCANDALO

He dejado a propósito sin comentar la historieta de Ces-sepe correspondiente al nº4, por cierto lo peor que yo he visto de este genial autor, claro que debe de ser de la Edad de Piedra, por ser el detonante de una increíble situación.

El día 13 de Abril en la Comisión Permanente del Ayunta-

miento de Madrid, los concejales del grupo popular alzaron su voz contra la revista MADRIZ a la que tacharon de porquería repugnante, pornográfica, en favor de la droga, blasfema y contraria a la moral. "Ahí es ná" que diría un castizo.

Bien, vayamos por partes. Por querer repugnante dicen y creo yo que será porque la estética de los componentes del grupo popular es antediluviana o tal vez porque el ladrón cree que todos son de su condición. En cuanto a lo de pornográfico será porque ellos se la agarran con pinzas para mear o es que los trajes de noche de sus jeres en vez de vaporosos hábitos monacales. Dicen que en favor de la droga porque hay tres alusiones al porro en todo el tebeo, posiblemente así les parezca porque no están en contacto con la juventud actual o porque olvidan que el alcohol es una droga dura y ellos no solo la consumen sino que la consumen y promueven. Blasfema, yo no he visto ninguna alusión a Dios por ningún sitio, a no ser que ellos sigan considerando a Franco o Blas Piñar como tales. Y en cuanto a atentatoria contra la moral, contra la mía no, contra la suya, que el menos debe ser victoriana, es muy probable.

Ante todo la cordura de

los representantes del pueblo. El concejal Aliancista Ruiz Gallardón, dió su toque maestro: "Nunca me había enfadado tanto como hoy, pero es que ésto es intolerable." y es que al señor concejal, le molestan menos al parecer, el paro, el asunto de la colza o el fraude en Banca Catalana o Rumasa e incluso menos que el líder de su partido estuviera implicado en los sucesos de Montejurra.

Pero no solo los populistas lo hicieron fatal, el PSOE dió toda una lección sobre lo que no se debe hacer. El Sr. Tierno Galván contestaba que no había leído nunca el MADRIZ (menos palabras progres en los discursos y mas hechos...). El concejal Juan Barranco se permitió decir que algunas historietas sobreban, será por el amplio conocimiento que posee del mundo del tebeo. Solo el concejal de Cultura supo mantenerse firme y defender esta publicación, aún cuando su director Carlos Otero empezaba a hacer las malas, escondido sin hacer declaraciones.

Resultado, El MADRIZ seguirá publicándose, no por convencimiento del Sr. Alcalde, sino porque ya es costumbre llevar la contraria al grupo popular. Esperemos que estas nefastas actitudes no vuelvan a salir a la luz y que nuestros dirigentes lean por fin Historieta, así tendrán más imaginación, sentido del humor y buen hacer que falta les hace.

JUAN BALLESTEROS.



lucky luke

RESUMEN DE LO PUBLICADO: Joss Jamon y su banda roban el Banco de Frontier City, pero, no contentos con ello, se hacen luego con el control de dicho Banco. Lucky, pretende convencer a los ciudadanos de Frontier City para que no depositen su dinero en el Banco. La banda de Joss, sin embargo, coacciona a la gente. Los forajidos se adueñan también del «saloon» y de todos los negocios de la ciudad. No satisfecho con ello, Joss Jamon pretende ser elegido alcalde

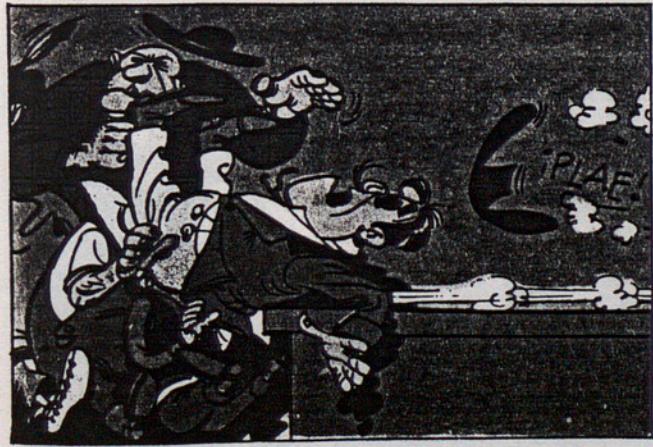
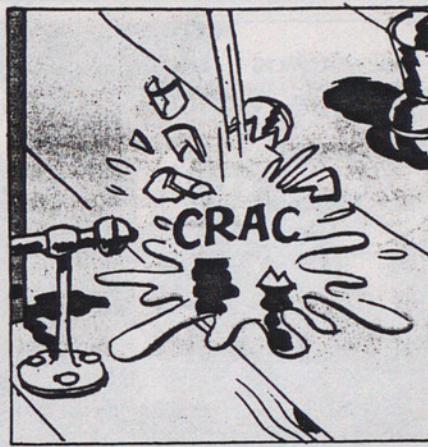
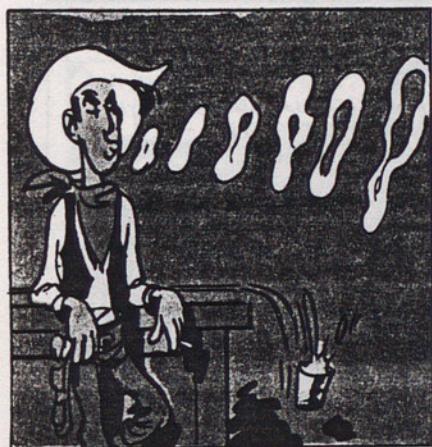
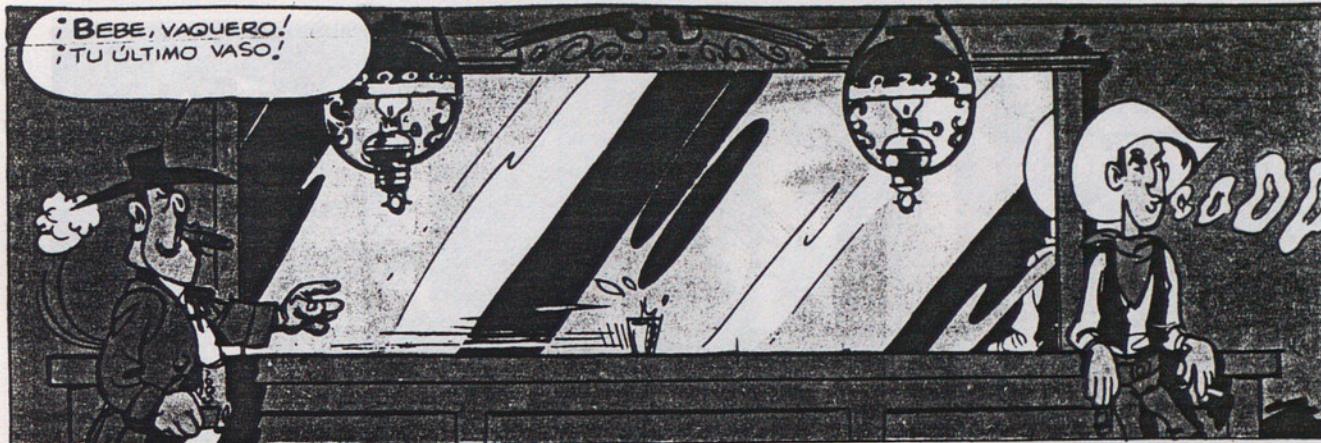


CONTRA JOSS JAMON

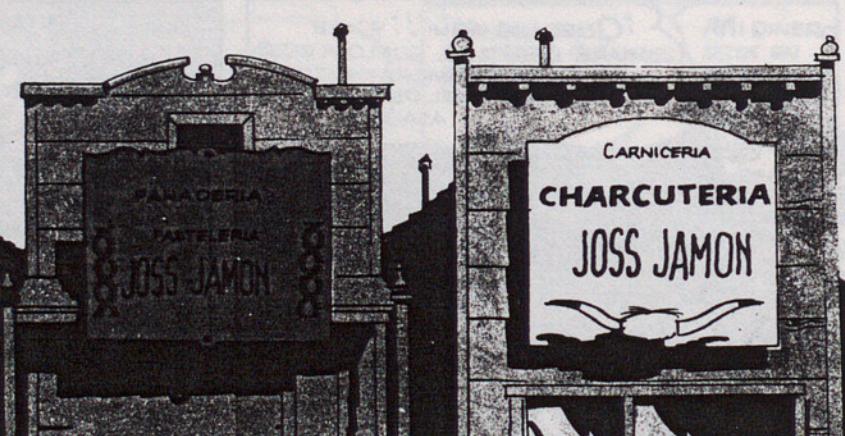




lucky luke



CONTRA JOSS JAMON

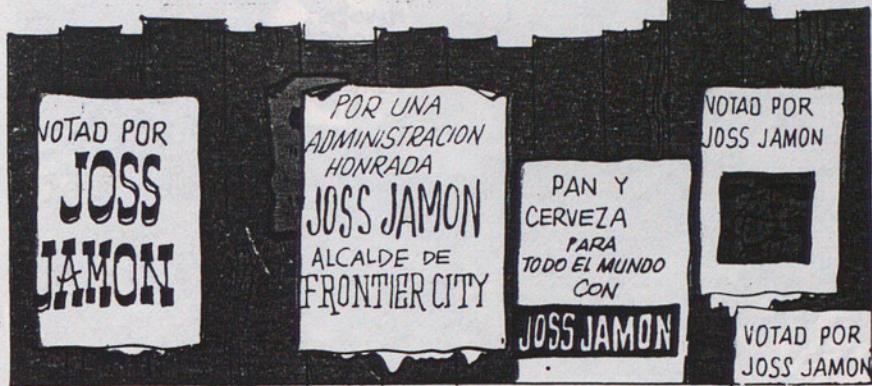




lucky luke



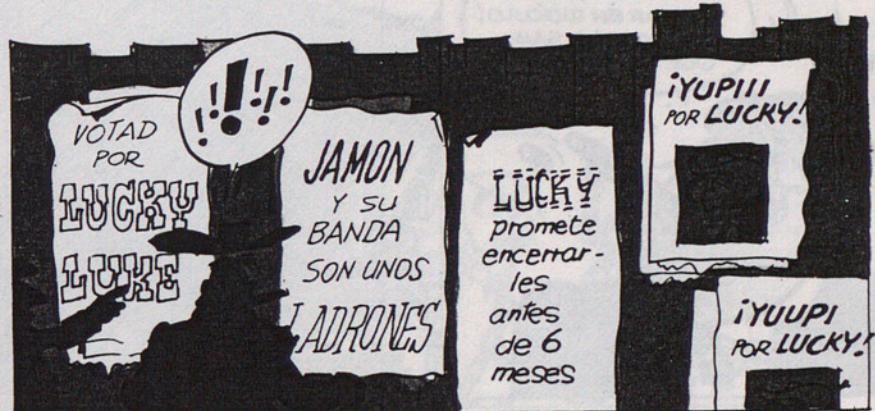
COMIENZA LA CAMPAÑA ELECTORAL...



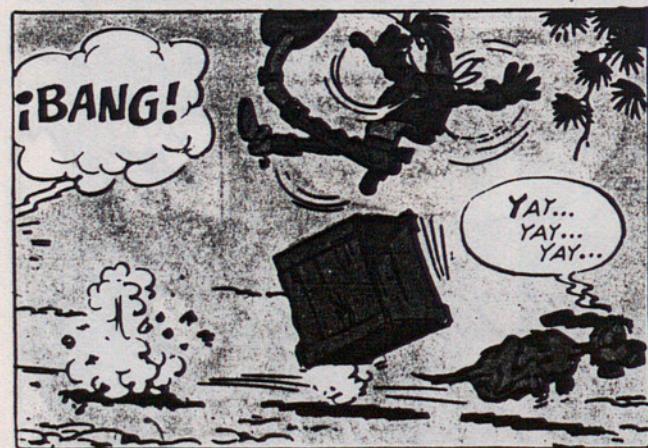
POR LA NOCHE...



POR LA MAÑANA...



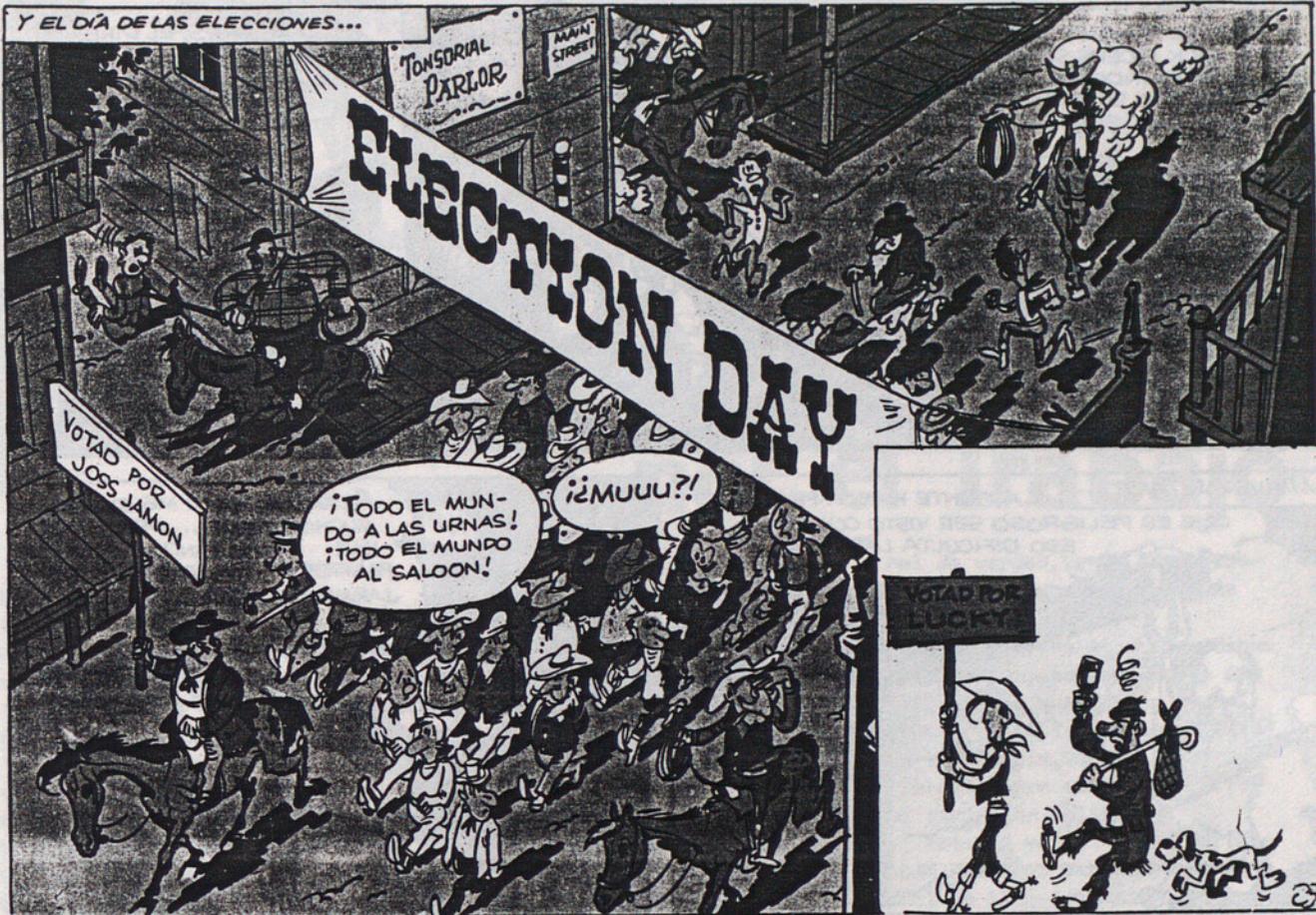
CONTRA JOSS JAMON



lucky luke



Y EL DÍA DE LAS ELECCIONES...



CONTRA JOSS JAMON

BILL EL TRAMPAS, TE NOMBREO SHERIF...
JACK BICEPS SERÁ TU AYUDANTE.
PETE EL INDECISO SERÁ EL CAJERO, Y SAM EL
GRANJERO SE ENCARGARÁ DE LA AGRICULTURA.
JOE UGH SERÁ MI PORTAVOZ.

SEÑORES, EL DINE-
RO DE ESTA HERMOSA CIU-
DAD NOS ESPERA...

MIENTRAS TANTO...

LA GENTE HA COMPRENDIDO
QUE ES PELIGROSO SER VISTO CONMIGO...
ESO DIFICULTA LAS COSAS...

ADEMÁS, YA NO ME QUEDA
MUCHO TIEMPO... DEBO LLE-
VAR ESOS BANDIDOS A LOS
PALITOS, O TENDRÉ QUE DE-
JARME COLGAR...

Y FRONTIER CITY PRUEBA LA NUEVA ADMINISTRACIÓN...

¡COMO ENCARGADO DE ASUN-
TOS AGRÍCOLAS, IMONGO UN IM-
PUESTO SOBRE LAS GALLINAS!; Y
RECE PARA QUE SEAN BUENAS PONE-
DORAS!...

PERO... ¿QUÉ ES LO QUÉ...?

¡UNA MULTA! ¡HA
APARCADO USTED EN
LUGAR PROHIBIDO!



¡MULTA POR CONDUCIR POR
UNA CALLE DE DIRECCIÓN ÚNICA
EN SENTIDO CONTRARIO AL
INDICADO!

¡PERO... PERO SI
SÓLO HAY UNA CALLE
EN FRONTIER CITY!...



ALFONSO AZPIRI

La Calidad por el Trabajo

Hoy nos hemos transladado a la Casa de Cultura de Carabanchel Alto, para realizar nuestra entrevista. El panorama es poco menos que desolador, en la sala de conferencias estamos no más de diez personas, soportando el frío mientras charlamos en espera de más público. Con nosotros está Alfonso Azpiri, un dibujante de esos que aman la Historieta de verdad, que se queja aceradamente de la ausencia de aquellos que siempre están detrás de él, para pedirle originales, autógrafos o para figurar ante los amigos. Como alguien dijo, no importaba el número sino la calidad del público, poco más tarde Alfonso tomó el micrófono y comenzó a responder a nuestras preguntas.

—Hablamos de tu trayectoria dentro del mundo de la Historieta. Empecé en Trinca y no tenía la menor idea de lo que era una página, yo siempre había dibujado, desde pequeño, como todo el mundo mis garabatos, mis muñecos... Fue al tomar contacto con obras de Enric Sió y Esteban Meroto, cuando empecé a interesarme la Historieta, entonces mientras mis amigos se levantaban tarde, yo trabajaba, intentaba hacer lo que estos dos dibujantes conseguían, narrar una historia mediante dibujos.

Al pasar un tiempo, metí en una carpeta todos mis originales y fui editorial tras edito-

rial ofreciéndoselos, por supuesto una tras otra fueron rechazándolos. Al final conseguí publicar en el diario Pueblo gracias a Antonio Arias, alguna que otra cosilla. El paso definitivo lo di, al conocer a Víctor de la Fuente, empecé a trabajar con él para Italia, realizábamos dibujos eróticos de baja calidad a un ritmo increíble, que llegaba a las doscientas cuarenta páginas al mes. Al principio fue algo muy complicado para mí, nunca había dibujado mujeres, para remediarlo, me quedaba hasta las cuatro de la madrugada insistiendo una y otra vez, para conseguir dar con la clave del dibujo femenino. El trabajo que realicé durante este tiempo fue el que me formó realmente como profesional, ya era un profesio-

nal de verdad, tenía que trabajar mucho y deprisa, no había tiempo para pensar.

Después vino mi primer álbum "Zephid", cargado con todas las influencias que Víctor de la Fuente me había imprimido. Antes de terminarla, Víctor se fue a Francia, ahora debería recorrer mi camino en solitario.

Tras la marcha de Víctor, trabajé dos años para Inglaterra e incluso llegué a hacerlo para la Warren americana, que me encargó una historieta cuyos protagonistas eran unos negritos, cuando la finalicé, se la envié a Toutain, y tanto a este como a la gente de la Warren, no les gustaron mis negritos, dijeron que los ojos eran muy grandes y les colocaron unos párpados que les hacían parecer gilipollas.





No acepté la manipulación de mi obra y dejé a Warren y Toutain y comencé a trabajar para Francia, otra vez realizando historietas de erotismo.

Luego he seguido trabajando fundamentalmente para el extranjero, hasta que empecé a publicar en el 1984, lo que no fue nada fácil.

¿Cuál es tu método de trabajo?. No tengo una jornada de trabajo, a la Historieta le dedico prácticamente todo el día, me levanto a las diez de la mañana y trabajo hasta las dos, prosigo a las cuatro hasta las ocho o las nueve, luego y hasta las doce de la noche lo paso junto a mi familia, realmente es poco el tiempo que les dedico. Al filo de la medianoche vuelvo al trabajo que generalmente se dilata hasta las cuatro de la madrugada.

Trabajo con música desde por la mañana, una música tranquila, relajante, principalmente música clásica; solo por la noche pongo la radio, porque la labor creativa ya está realizada, ya que la noche la dedico a una labor exclusivamente técnica; y escucho al García y al Pumares. ¡Jo, ma chou...!. Muchas veces la música con la que trabajo me sugiere una historieta, o al menos alguna de ellas, las relaciono con la música que he escuchado mientras las realizaba.

¿Cómo te sientes más a gusto trabajando a color o en blanco y negro?. - Yo me siento ahora cómodo con el color, porque puedes contar mejor. Porque el color ha de tener sentido y no utilizarse para ganar más dinero o porque es más bonito, el color es otro medio al alcance del dibujante para narrar, para que el lector "se crea" la historia, para que sea más comprensible.

De todas formas, a lo mejor dentro de tres meses, me da por trabajar a blanco y negro. ¿Cuándo te planteas el tema de una historieta, lo haces en función de una u otra revista?. - No se condiciona una historia a la revista, sino que se realiza el trabajo tal cual, luego se publica en una u otra. Nunca podrás llegar a saber si la historieta que has realizado quedaría mejor enmarcada en una revista que en otra, eso es algo muchas veces aleatorio. Incluso hasta el editor se puede equivocar en la elección de la revista, y eso que ellos, estas cosas las tienen muy claras.

¿Cómo es tu relación profesional con el editor y que puesta en escena haces de tu historieta ante él?. - El dibujante sabe que tiene que trabajar en cierta revista, pero hay que partir del hecho, de que si el editor ve que la serie no funciona te la retira, en ningún caso tienen en cuenta tu trabajo, esto se da y se dará siempre. Por ejemplo yo he presentado en el último Salón de Barcelona el proyecto de una nueva serie que cuenta como guionista a Lorenzo Díaz, tienes que enseñarlo primero al editor y no darle el trabajo terminado. Así lo primero que haces es dar una idea en la que

reconstruyes prácticamente toda la obra, haces un profundo estudio sobre los personajes y la ambientación, y con todo este bage, realizas una pequeña sinopsis, que es la que enseñas al editor, porque los editores son muy vagos y no se molestarían en leer todos los datos del estudio. Entonces si el dibujante ha vendido en el extranjero, el editor está encantado, todo funciona.

Cuando ofrecí por primera vez una serie para el 1984, les di un margen de tiempo de un año, para ver que tal funcionaba comercialmente, cuando comprobaron que era rentable, todos los problemas disminuyeron.

¿Hasta qué punto las presiones editoriales condicionan al dibujante?. - Los editores piensan en la Historieta como una industria, como un negocio pesetero cien por cien, aunque algunos la tengan cierto cariño, claro que en muchos casos se puede poner en duda.

Si a ellos les funciona un planteamiento gráfico o temático, prefieren que te quemes, impiadiendo que varies o evoluciones tu estilo, o en el mejor de los casos que se lo avises por anticipado, en cuyo caso aceptarán en función del mayor o menor éxito obtenido. Y es relativamente fácil que un dibujante se queme en poco tiempo, el editor le expresa para que salga en su revista, para que cubra un espacio. Como a veces no puedes seguir un ritmo creativo paralelo al de publicación, los trabajos son de inferior calidad gráfica, mientras que los temas se reiteran o pierden sentido.

Cuando estás empezando te limitan todo, te llevan por el camino que ellos pretenden que es el mejor, que coincide indefectiblemente con el que más vende. A





cierta altura consigues un mayor respeto para tu obra.

¿Qué grafistas han influido más en tu carrera?.-Influencias sufrimos todos de todos, Moebius ha hecho estragos, incluso en gente tan importante como Carlos Giménez o Victor de la Fuente; este no es mi caso, las influencias de Moebius en mi obra son de poca importancia.

Estaban Maroto y Enric Sió me impactaron porque me dieron a entender que se podía hacer mucho con la Historieta, que se podía contar todo lo que quisieras expresar. Victor de la Fuente, me enseñó a dibujar la figura, junto a él me hice profesional. Mi álbum Zephid es un caso curioso, la primera parte está impregnada por la influencia de Victor, luego él se fue a Francia y mi planteamiento gráfico sufrió un cambio de estilo, tanto es así, que llegué a cuestionarme la posibilidad de rehacer la primera parte para que estuviera más acorde con mi estilo en ese momento, al final decidí no hacerlo, no había razón para ello.

No recuerdo a nadie más cuya obra haya influido en mí, de forma apreciable. ¿Tú qué crees?

Frazetta y Juan Giménez quizás? Bueno sí, ahora que tú lo dices, de Frazetta me gusta su forma de componer la figura con fuerza, nunca me ha gustado el dibujo relamido. Prefiero sin duda a Frazetta antes que a Boris Vallejo.

Con Juan la técnica es diferente, los originales también, pero la reproducción es semejante, no sé como sucede pero es así, de todas formas Juan y yo estamos muy unidos, y las influencias son muchas y para ambos.

También me gustaría que se me hubiera pegado algo de Braccia durante el Salón de Barcelona. Es un ejemplar único, digno

de elogio, es increíble ver hasta qué punto es profesional, le sabe sacar partido incluso al temblor de sus manos. Se ha pasado dos años trabajando en solitario y ha conseguido una obra maravillosa, que tal vez nunca veamos publicada en España por no ser comercial.

¿Qué os ocurre a los dibujantes que desde el 70-73 habeis pasado a hacer vuestros guiones? Casi todos empezamos trabajando para el extranjero, de donde nos enviaban guiones dispares y desastrosos, bueno hay alguna excepción, pero generalmente eran una pena. Además siempre nos gustó confeccionar nuestros propios guiones, pero no había tiempo, había que producir mucho y deprisa. Al desligarnos de las ataduras del trabajo de encargo, comenzamos a realizar los guiones, pero nos encontramos muchas veces, que aún teniendo la idea no sabemos desarrollarla, no tenemos un planteamiento claro de historia. Dedicarte exclusivamente a la Historieta es muy difícil, entonces planteas dibujar para sobrevivir, compaginando tu tiempo con otros medios como la publicidad o la ilustración y pasas del guión. Es frecuente en



contrar excelentes dibujantes que no tienen ni idea de contar una historia.

No obstante, seguimos abiertos a los buenos guiones, yo no reprocho nada a los guionistas, sino a los dibujantes por no haberlos preparado para realizar un guión.

¿Cómo trabajas con el guionista y cuál es su respuesta ante el resultado final?.-Normalmente cuando el guionista está cerca, trabajas con él, comentas todos los puntos confusos, desarrollando así una verdadera labor de equipo, en la cual cada uno aporta su punto de vista, esta es una relación muy fructífera.

Cuando el guionista se encuentra lejos, como cuando trabajo con alguien de Barcelona, le mandas el "story-board" y él te contesta a vuelta de correo, esto no es un buen método.

Pero cuando trabajas para el extranjero es mucho peor, en los guiones que te dan encuentras infinidad de cosas imposibles de dibujar. Cuando trabajas para Inglaterra, te piden que les envíes el "lápiz" allí, te lo corrigen y luego te lo devuelven, algo increíble.

Para que el producto final presente unas condiciones óptimas, el guionista debe dejar al dibujante suficiente libertad creativa, esto no ocurre en muchos casos, las limitaciones impuestas al dibujante por el guionista, suelen dar lugar a una obra de inferior calidad, pues el grafista necesita imprimir cierto carácter propio a su obra para sentirse cómodo trabajando en ella.

El tiempo vuela, ha pasado una hora y media o tres páginas como tú lo veas, Alfonso se ha fumado lo que no está escrito; recogemos nuestros cachivaches y desalojamos la sala de conferencias. "Off the record" Alfonso me pregunta: ¿Qué tal te estás? Bien, muy bien. Respira hondo y me dice: cuando lo cuente en casa, mi mujer no lo va a creer, porque la verdad es que hablar no se me da nada bien. Pero es que estábamos entre amigos, por eso todo ha salido a las mil maravillas. Luego un taxi, el metro y a casita, que hace frío.

JUAN BALLESTEROS

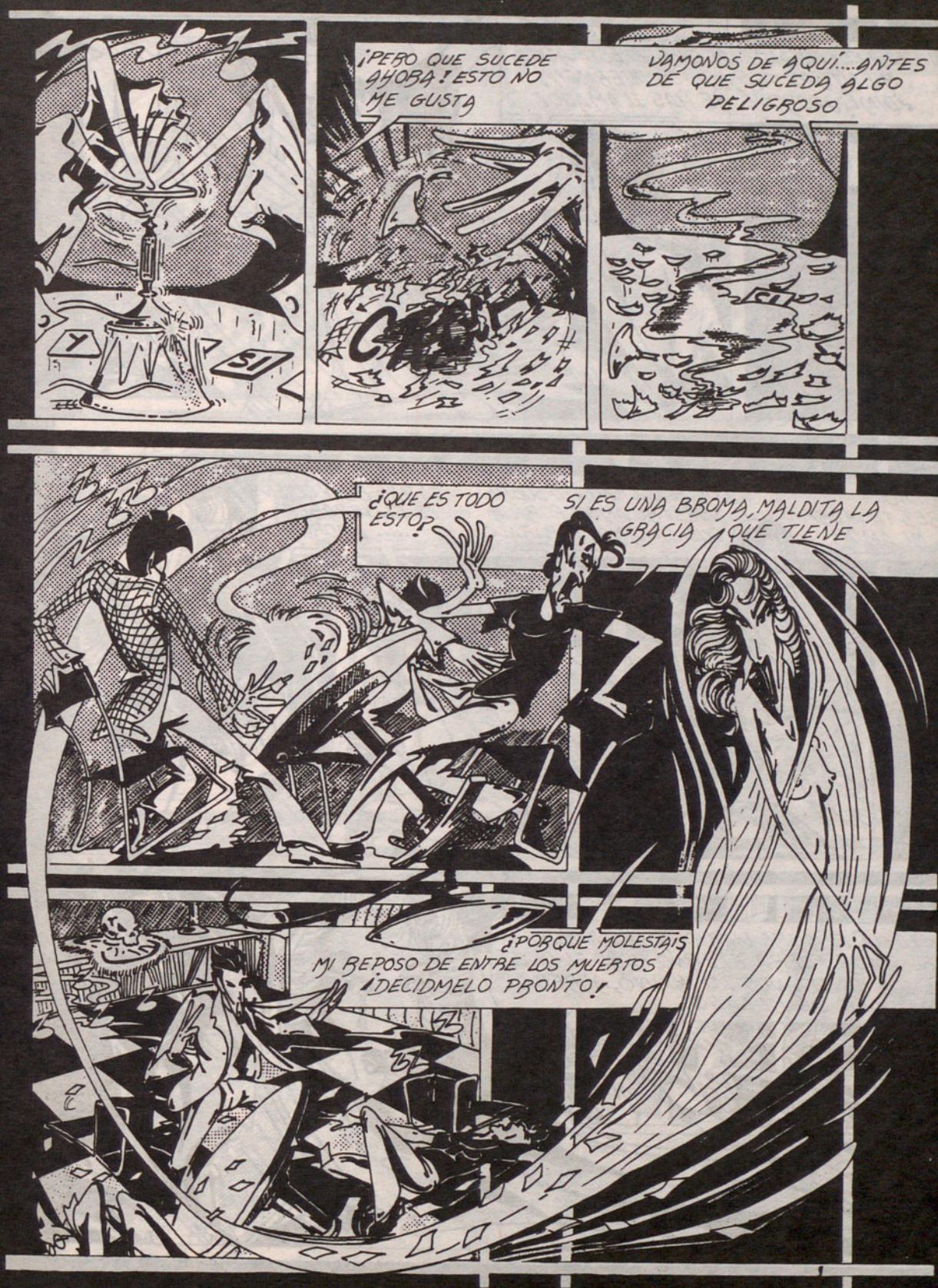


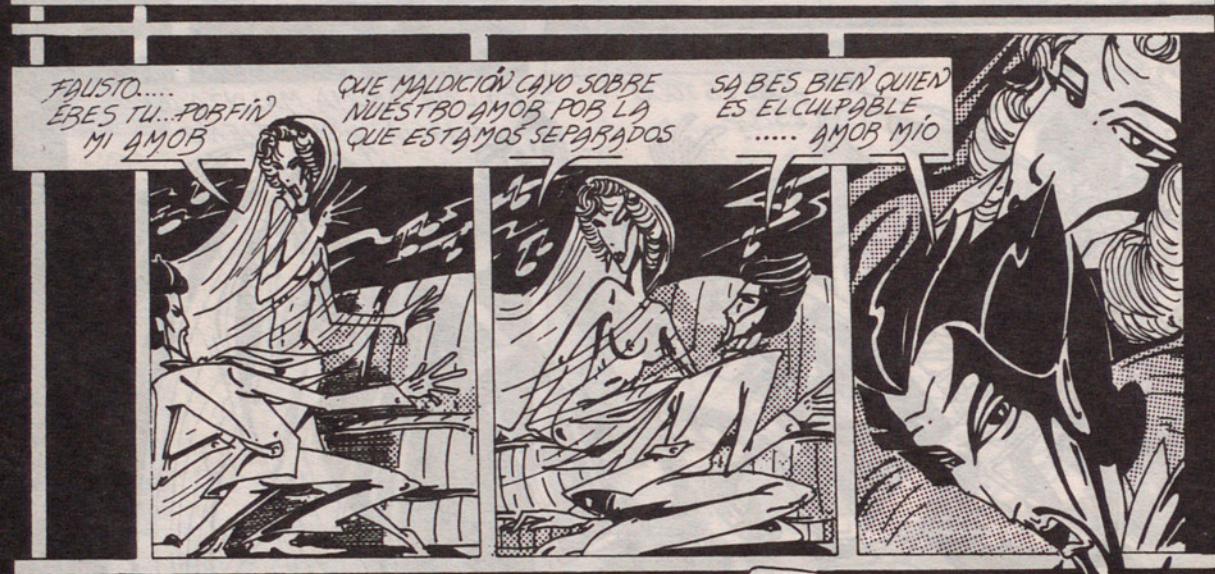
M.Berrocal

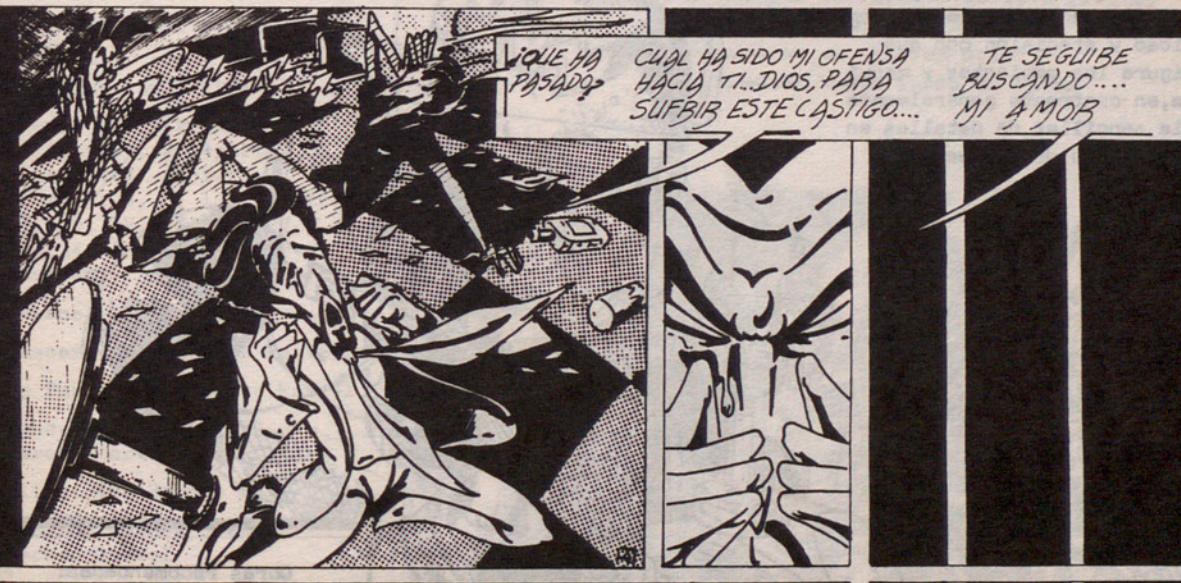
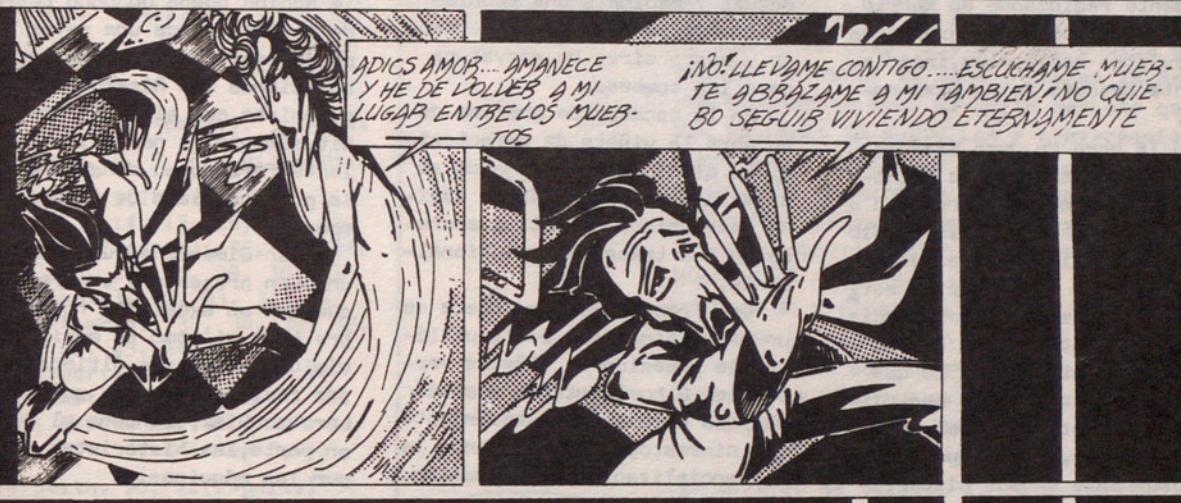
fausto



Guión y Dibujos: M Berrocal







los puntos sobre

EGIMENEZ

Al plantear esta sección me propuse, al menos durante los primeros números que su contenido versara sobre autores nacionales. En este caso es posible que haya transgredido la regla en su forma, pero no en el fondo. Si he escogido a Juan Giménez es porque en su persona se aunán una gran calidad, una técnica bien diferenciada y una popularidad en alza. Su nacimiento en Mendoza (Argentina) queda soslayado por encontrarse actualmente residiendo en Madrid y porque su obra es reproducida en revistas nacionales, inmediatamente después de su elaboración.

En la obra de Juan Giménez podemos encontrar tanto historietas en blanco y negro como a color, si bien este último medio es de producción más reciente.

Encuadrado dentro de un estilo realista, está muy influenciado por sus estudios de diseño gráfico industrial, por lo que las máquinas dentro de sus distintas variantes, aviones, coches, motos etc., ocupan un lugar preponderante en sus historietas, que se pone de manifiesto en la complejidad y precisión con que configura los ambientes y maquinaria, en contraste generalmente con la sencillez de detalles en las facciones de sus personajes.

Cuando trabaja en blanco y negro, utiliza siempre "duros", consiguiendo las sombras y matizes a través de un rayado en el que las líneas presentan diversos grosores, direcciones y espacio entre ellas que otorgan al dibujo una mayor expresividad y espontaneidad (opuestas a la frialdad de la trama mecánica).

En su obra a color utiliza la acuarela y/o el guash, remarcando los perfiles de las figuras en negro con la pluma, que además y mediante una técnica similar a la utilizada en blanco y negro sirve de apoyatura para las sombras.

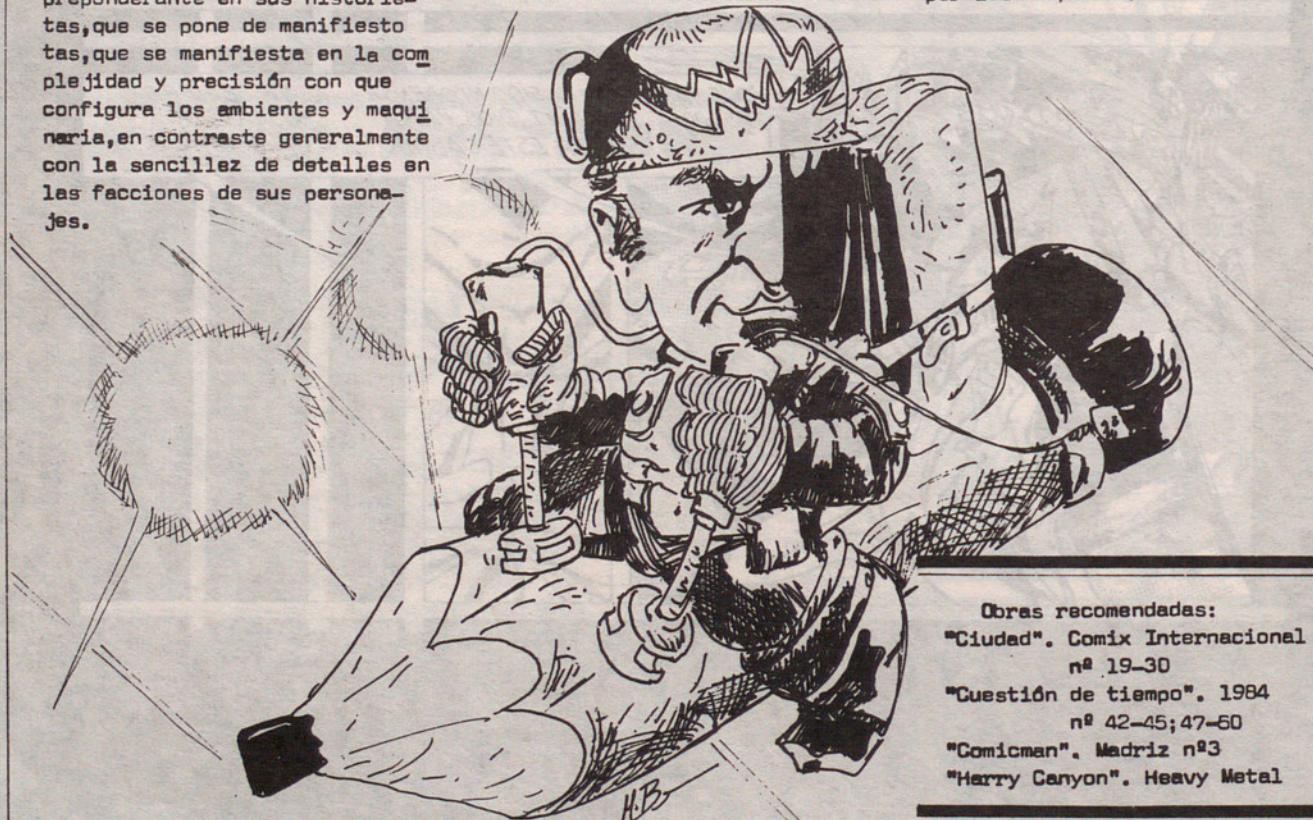
En la concepción gráfica de su obra, la viñeta de características clásicas es el eje de su estética; la concepción de página como unidad narrativa aparece en sus trabajos excepcionalmente.

Con frecuencia y en busca de un mayor dinamismo, suele utilizar la sucesión de viñetas verticales u horizontales sucesivas que permiten un seguimiento más cinematográfico, mediante la secuencialización de la acción.

En pos de una mejor conexión del lector con los personajes, se sirve con mucha frecuencia de primeros y superprimeros planos, que permiten en todo momento un conocimiento bastante exacto del sentir subjetivo del personaje. Esto es tanto así que casi todas las páginas de las historietas de Juan Giménez, presentan al menos uno de ellos.

Su narración es fluida y precisa, aunque por los primeros planos antes referidos, a veces la acción queda un poco retrasada en función de una mayor expresividad. En sus primeras colaboraciones con Ricardo Barreiro, guionista con el que trabaja habitualmente, la narración es más lenta, forzado su dinamismo por la gran cantidad de textos de apoyo.

Juan Giménez es un autor con un buen presente y esperemos que con un excelente futuro, sobre todo, si como se empieza a vislumbrar en sus últimos trabajos realizados sobre guión de Lorenzo Díaz, abandona al menos en parte, las historietas de y por las máquinas.



Obras recomendadas:

- "Ciudad". Comix Internacional nº 19-30
- "Cuestión de tiempo". 1984 nº 42-45; 47-50
- "Comicman". Madriz nº 3
- "Harry Canyon". Heavy Metal



DAREDEVIL

Juan Carlos Poujade
Colaboración: Juan Blas

RELACION DE DIBUJANTES DE DAREDEVIL

- Bill Everett. (V-1) - 1, 2 (1^aparte)
36(1^aparte)
- Wally Wood. (V-1) -
- Bill Everett. 1, 2,(1^aparte) y
36(1^aparte)
- Wally Wood. 2(2^aparte), 3, 4, 5.
- Jack Kirby. 6, 7, 8 y 9(1^aparte)
- Gene Colan. 9(2^aparte), 10, 11,
12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
19, 21(2^aparte), 22, 23, 24,
25, 26, 27, 28, 29, 30, 31
(1^aparte), 32, 33, 34, 35,
36(2^aparte), 37, 38, 39, 40,
41, 42, 43, 44; (Vol-1)
-1(2^aparte), 2(2^aparte), 4
(2^aparte); (Vol-2)
-9 ; Heroes Marvel
-2, 3, 5, 6; Edicion Color
- Barry Smith. 20, 21(1^aparte)
(Vol-1)
- Don Heck. 31(2^aparte), 46, 47
(Vol-1)
- Rick Buckler. 45. (Vol-1)
- Bob Brown. 48. (Vol-1)
-1(1^aparte), 2(1^aparte), 3
4(1^aparte) (Vol-2)
-1, 4, 5, 6, 8, 13, 14, 16,
17, 18, 19, 25, 26, 27,
33, 34, 39 ;Heroes Marvel
- John Buscema. 35, Heroes Marvel
- John Byrne. 36, Heroes Marvel
- Sal Buscema. 37, Heroes Marvel
- George Tuska. 44, Heroes Marvel
- Gil Kane. 38, 45, 52, 53,
Heroes Marvel
- Lee Elias. 40, Heroes Marvel
- Carmine Infantino. 54, 55,
Heroes Marvel
-1, Edicion Color
- Frank Robbins. 4, Edicion Color
- Frank Miller. 7, 8,
Edicion color
-1 al 16, Forum

Daredevil no ha sido nunca un personaje de masas. En nuestra plaza sus comics se han vendido a precio de saldo, aunque la demanda era abundante. Como un culto secreto que todos teníamos en tertulias y conversaciones, jamás se le nombraba; siempre admiramos a Gene Colan y alabábamos sus trabajos en Namor y Capitan América, pero la imagen de su dibujo era siempre la misma: Daredevil. Ahora, gracias al auge que le ha dado Frank Miller, está en su era dorada. Hay una verdadera pasión por conseguir las ediciones anteriores, y los precios se desorbitan. Como siempre, desde estas páginas os echaremos una mano para ordenar vuestra colección.

Vertice publicó casi todo el material:
48 números en edición de bolsillo (Vol-1)
5 números en formato revista (Vol-2)
29 números en Heroes Marvel
9 números en edición color
16 números hasta ahora de Forum





Daredevil nace en Abril de 1964, a la sombra de las ya muchas publicaciones de la Marvel por esa época. Es concebido como divertimento y escaparate de los dibujantes de la casa. Así, en un principio el cambio de imagen es constante. Los guiones se hacen por separado con lo que las inconexiones son totales. De esta manera nos encontramos con unos primeros episodios cortos en exceso y sin corrección alguna. Aparecen prácticamente todos los enemigos que desfilarán a lo largo de la serie. Se va perfilando la personalidad de Matt Murdock. Una historia de soledades y depresiones en un mundo de oscuridad.

Al estar centrada la acción en un solo personaje ésta se hace repetitiva. Las alusiones al radar y su perfecto entrenamiento, así como su gran valentía y nobleza, son excesivas. Los que comparten el protagonismo no son mejores y Karen se presenta como muchacha melosa y aburrida. Foggy, de carácter joyal, no aporta ninguna al-

ternativa interesante y no pasa de ser un mero comparsa, agudizo por la clara dependencia de Matt en todos los aspectos.

Poco a poco se va animando la escena con la presentación para Fiscal de Distrito de Foggy y la aparición de un supuesto hermano de Matt: Mike. Las situaciones se vuelven ingeniosas y en el intervalo del nº 11 al 16 se producen verdaderos detalles de sutil humor mezclados con bruscos cambios dramáticos. No cabe duda que el éxito en esta época corresponde en gran parte a la irrupción de Gene Colan como dibujante. Dota a la serie de la fuerza y vitalidad propias de su estilo, recreándose en las formas voluptuosas y nervudas, así como en abundancia de primeros planos. Desde este momento la imagen de Daredevil está relacionada con los trazos seguros y decididos de su dibujo.

La creación más irónica del Universo Marvel salta a escena en esta colección. El Bufón (nº7-V-1) cruel y sarcástico, bromista y cinismo, no deja de caer simpático al lector por sus métodos poco usuales, y la ausencia total de superpoderes. Entre crisis de identidad y el trasfondo de una historia de amor imposible van desgranándose los episodios. Es un momento en que la acción no interesa, tapada totalmente por las divagaciones. Hasta el nº 34 no se enderezaría el rumbo.

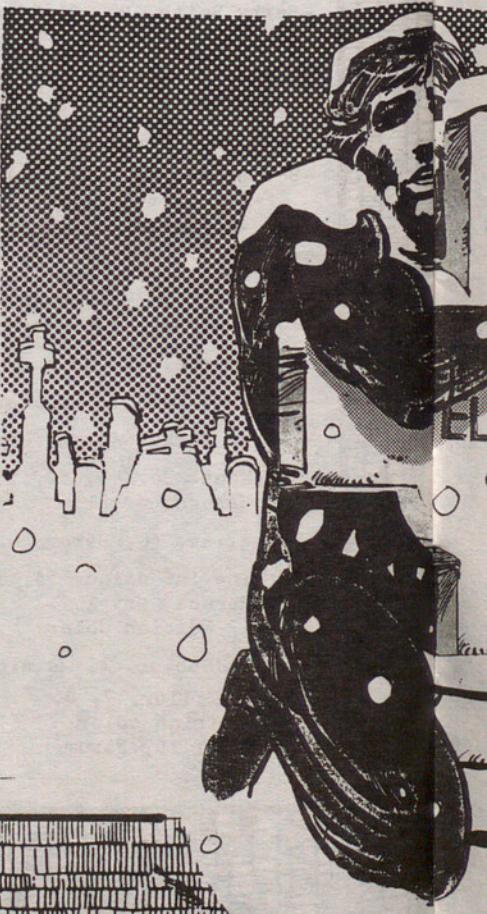
Con la inclusión de Gerry Conway, el guion adquiere la madurez necesaria para ir gestando la desaparición de un personaje: Karen Page. Por fin desaparece de escena en el nº 37, donde se completa un antológico rosario de variantes y alternativas, que mantienen fijo el interés hasta la conclusión de tan larga saga.

Después de haber dado un giro de 180° a la temática, abandona la serie, con lo que se hunde en uno de los más graves baches de creación de la Marvel. Se suceden episodios sin cohesión y desligados.

Huyendo de la quema, Gene Colan también marcha, con lo que hay que empezar de cero una nueva imagen. Bajo las mismas directrices del comienzo, se intenta elevar el nivel de calidad del pozo en que ha caído; la popularidad decrece y

la revista pasa a ser bimensual. En España coincidió con el cambio de formato, claro que también notamos el cambio, y a los 5 números del volumen 2 suspendieron su edición. Aquí comienza la parte más desconocida de Daredevil en nuestro país. Al mezclarlo con otros superhéroes, el seguidor habitual es obligado a pagar una revista, para leer media. Mal sistema, ya que pasó totalmente desapercibido. No obstante y a pesar de no alcanzar en ningún momento las cotas de calidad del primer volumen, tiene esta época un encanto especial y una evolución muy positiva de nuestro héroe. Podemos ver desfilar por sus páginas a casi todas las figuras de la constelación Marvel, en un intento de atraer la atención de los fans. Así vemos desde John Byrne a John Buscema, pasando por Gil Kane y un largo etcetera que tienes reseñados en nuestro cuadro adjunto. La mayoría no eran muy buenos por esa época.

Con la larga aventura contra Hydra (5 números) comienza la edición en Heroes Marvel. Con demasiados altibajos de guion ya que tan pronto mantiene el interés como lo pierde completamente, en detalles sin importancia. A partir del nº 14 comienza una mejora paulatina, que se acentúa con la actuación de Heather, nuevo idilio de Matt Murdock.





(!Que diferencia de planteamiento de personaje!). Donde Karen era sosa, aburrida y sin gracia, Heather rebosa gracia y simpatía. Gana el agrado del lector inmediatamente y de su inclusión llegó a depender la serie en algunos momentos. Por supuesto, más adelante, habilmente fue tapada por la figura de Daredevil. Durante muchos cuadernos dibuja Bob Brown, que pasa sin pena ni gloria, siendo su etapa la más desapercibida de todas.

En el nº 19 comienza la renovación total de personajes y una nueva linea argumental. Foggy no es reelegido Fiscal y se une a

Matt. El Bufón ocupará la atención en los próximos episodios, en una intriga más que apanada.

La parte final de Heroes Marvel está encaminada hacia un solo objetivo: la muerte del padre de Heather Glenn; todas las conspiraciones, acciones y persecuciones enfilan esta conclusión. Exactamente la edición de color empieza con la escena del entierro de Maxwell Glenn. No tiene palabras el crimen efectuado en estos 9 cuadernos. Al no caber las 17 páginas del original americano, se dedicaron sistemáticamente a suprimir una página de cada episodio. Amen de saltarse un número entre el último de Heroes Marvel y el primero de la edición color.

El genial arte de Frank Miller lo podemos empezar a degustar en los dos últimos números de la serie color de Vértice. Forum con su increíble buena suerte no hace sino continuar lo ya iniciado con buen criterio. Esquemáticamente podemos clasificar la colección en dos maneras: por dibujantes y por mujeres que se relacionan sentimentalmente con Murdock. En la primera hay 3 fases diferenciadas: Gene Colan, dibujantes mediocres en general y culmen, con Frank Miller. En la segunda: Karen, Natasha y Elektra.

Frank Miller es el autor de los momentos estelares, y es gracias a él que la serie alcanza el estrellato. Comienza haciendo a medias el lápiz; más tarde, se hizo cargo también del guion, absorviendo toda la carga de dramatismo que llevaba consigo el personaje, pero acentuando la poesía.

También se produce un cambio radical en la forma de representar los enfrentamientos. Su pa-



sión por las artes marciales, que da claramente reflejada, dejando de lado los tipos potentes y con superpoderes. Hasta Kingpin tiene un inimitable estilo de Kung-Fu. La trama se hace más profunda y puede prolongar los argumentos sin límite sin provocar el hastío. La inclusión de Elektra completa el particular mundo que crea alrededor de Daredevil. Proveniente de anteriores proyectos para la Marvel, apenas si tiene tres aventuras inéditas propias. La serie Limitada se compone de las mismas páginas editadas en Daredevil con 5 inéditas elaboradas expresamente. La colección de Forum tiene material de Frank Miller para publicar hasta el número veintisiete.



SI QUIERES LA PAZ....



Guion y Dibujos: M BERROCAL

Cacofonía

del comic

J.C. Poujade

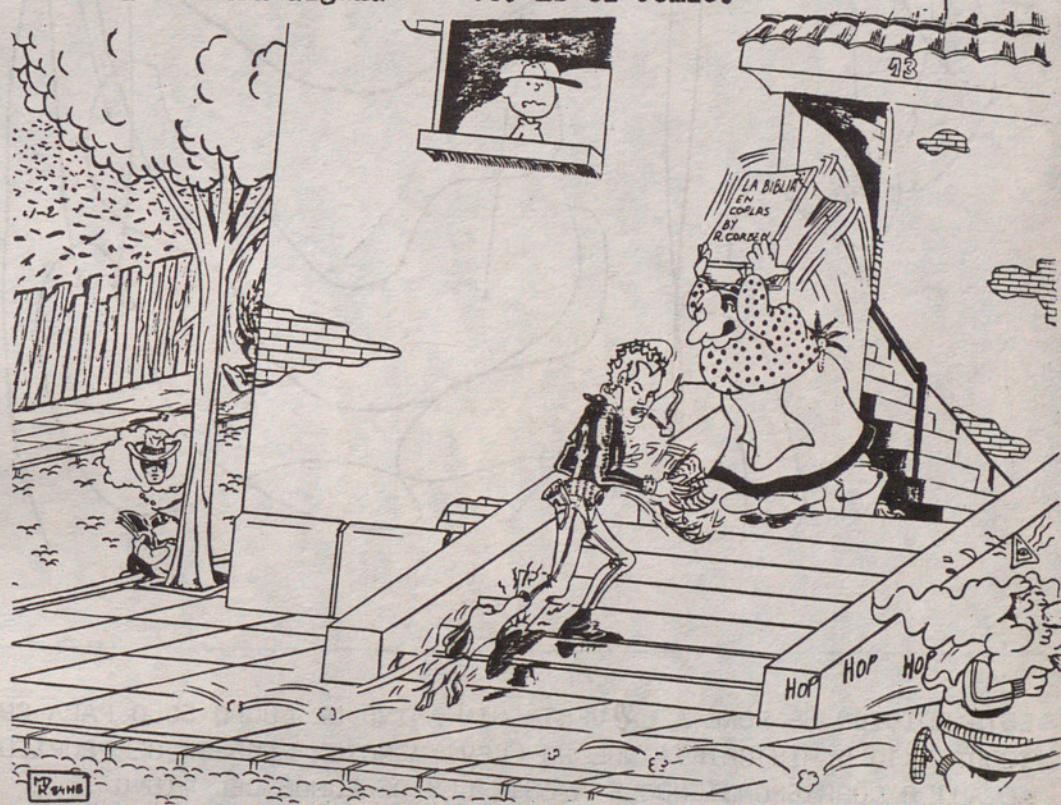
Hoy he comprado un tebeo en el que Super man y Spiderman luchan juntos contra el imperio del crimen. La señora del Kiosko me contó que el señor Corto Maltese está de vacaciones en Jamaica y que Valentina ha vuelto a irse de la ciudad. Al cruzar la calle, Dick Tracy estaba aporreando a un chorizo y tres gotas de sangre me salpicaron. Camino pausadamente con el tebeo bajo el brazo y Snoopy me muerde el tobillo. Al correr tras él he oido un disparo !BANG!. Es Mortimer que persigue a un ladrón. Les he seguido hasta la tienda de discos y al ir a entrar he topado con el Mayor Gruber de narices. Perdon... perdón usted.

NNNNHICK... chirrido de neumáticos a un lado y un americano llamado Crumb toma apuntes de un atropello infantil. En el cine de enfrente ponen Conan y la cola llega hasta la librería de mivecino del 5º donde los niños siguen quitandole los cromos de Flash Gordon. FFFF... Voy tranquilo, paso

el susto del disparo y el Pato Donald me acompaña a hacer la compra. Por fin llegó a casa; en el buzón, propaganda del Dén. Que calor y ahora las malditas escaleras. Debajo, las vecinas están pegando al portero con un tomo del Príncipe Valiente. Despues de retirar a ocho niños que leen tebeos en la escalera me agarro desesperadamente a la puerta. Meto la llave con ardor y entro... las baldosas se ablandan a mi paso. No sé si llegaré al sillón alguna

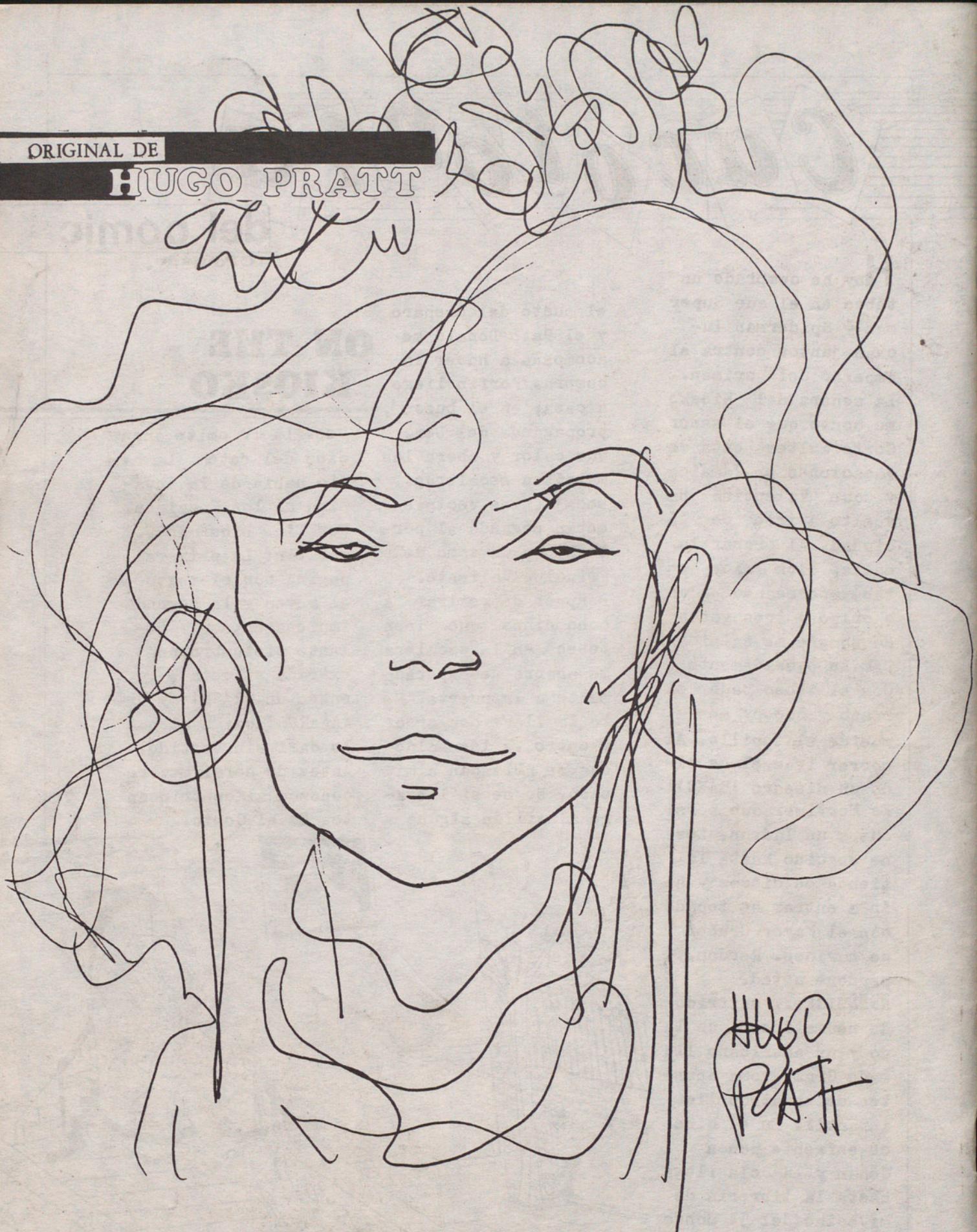
ON THE KIOSKO

vez. La TV emite anuncios del Totem. La radio habla de la invasión de los Fanzines. Por fin. Dios mio... por fin! La primera pagina con el texto al revés y la segunda impresa en azul. Delante vislumbro una extraña silueta, y entre un CRASH! y un AAAARGH! caigo al suelo casi sin sentido. Antes de dormirme, reconozco al contrincante. Es el Comic.



ORIGINAL DE

HUGO PRATT



ESTA EDICION SE PONE A LA VENTA SIN ANIMO DE LUCRO SOLO PARA CUBRIR GASTOS.
TODO TEXTO O HISTORIETA QUE NO LLEVE MENCION EXPRESA DE PROPIEDAD PERTENECE
AL AUTOR CORRESPONDIENDOLE A ESTE LOS DERECHOS DEL MISMO