



EL CLAN

Órgano de agitación marveliana

HEMEROoteca

1 MAYO 250 PTAS

NOVEDADES

NOTICIAS

ARCHIVO X

LA ERA
MARVEL



ENTREVISTA
A JOHN BYRNE

HIT-PARADE

CORREO

PAGINAS
INEDITAS

HUMOR

POSTER
SHE-HULK
COLOR
34+52



NOVA POR KEVIN NOWLAN

EL CLAN

EDITORIAL

Concepto e idea original

EL CLAN

Diseño y maquetación

Sergio Pradera

Coordinación

Sergio Pradera / Gavin Rodrigues

Equipo de producción

Raimundo Fonseca

Rafael Honrubia

Marcial Díaz

Miguel G. Saavedra

Gavin Rodrigues

Sergio Pradera

Equipo artístico

Sergio Pradera / Gavin Rodrigues

Material archivo

Raimundo Fonseca

Rafael Honrubia

Administración y ventas

PHOENIX EDUCATIONAL ENTERPRISES

En vuestras manos tenéis el "NUEVO CLAN". Un CLAN distinto, tanto en formato y diseño como en contenidos. El objetivo que se persigue es conseguir un fanzine original, ágil, con información fresca recién llegada de U.S.A., y repleto de ilustraciones, comentarios y curiosidades.

Nos hemos propuesto ser el vínculo de unión entre todos los seguidores del comic-book norteamericano. De esta forma podremos concentrar esfuerzos en la tarea común de dignificarlo ante la oleada de desprecio y menosprecio cultural que últimamente nos invade.

El cómic de super-héroes no está de capa caída y sus lectores no son tarados mentales. El cómic de superhéroes posee un glorioso y respetado pasado, un espectacular presente y un futuro lleno de infinitas y maravillosas posibilidades. El cómic de superhéroes tiene magia. Una magia especial que envuelve y funde al lector con los personajes, con su entorno, y en su continuidad los lleva a conocer en profundidad, formando incluso parte de su vida. Y si no que se lo digan al que ha coleccionado durante cinco, diez o quince años los cómics de SPIDER-MAN o LOS CUATRO FANTASTICOS o LA PATRULLA X en VERTICE, o SUPERMAN y BATMAN o LA LIGA DE LA JUSTICIA en aquellos tebeos mexicanos de la NOVARO.

Nos gustaría transmitir esa magia en nuestro fanzine, con ilusión, con cariño de aficionado y con una buena dosis de humor y autocrítica. Por eso os pedimos que, si nos seguís a partir de ahora, no os quedéis en la otra parte del papel y escribidnos. Podemos hacer del fanzine un medio de expresión en el que participar activamente enviando sugerencias, colaboraciones y propuestas. (Para esto, echad un vistazo al CORREO ALFA).

Y sin más preámbulos, doblad la página: os topareís con estremecedoras noticias en REGISTROS y NOVEDADES, sarcásticos comentarios en EL JUICIO DEL DUENDE, ácidas críticas y afables loas en LA ZONA NEGATIVA y GLORIA ETERNA, un ranking de ventas en el HIT-PARADE, el sensual póster a color de SHE-HULK por KEVIN NOWLAN, un escaparate artístico en EXCELSIOR, las crónicas históricas de LA ERA MARVEL, las palabras sagradas del amado semi-dios JOHN BYRNE en una entrevista en exclusiva (¡¡!?), el self-service para el coleccionista que es el ARCHIVO X y la "revelación divina" del DIARIO DE COMBATE, el humor de LA JUERGA DEL VIGILANTE, y llegaréis por fin al centro nervioso de comunicaciones de EL CLAN, el CORREO ALFA. Entrad pues, ponéos cómodos y disfrutad, que para eso sois de la casa. Ah! y no olvidéis vuestras cartas...

LA REDACCION EN PLENO

AGENDA

| | | | |
|-----------------------------|----|------------------------------------|----|
| PORADA por JOHN BYRNE | 1 | HIT PARADE | 16 |
| NOVA | 2 | EXCELSIOR | 17 |
| REGISTROS | 4 | LA ERA MARVEL | 18 |
| NOVEDADES | 6 | ARCHIVO X | 20 |
| EL JUICIO DEL DUENDE | 9 | DIARIO DE COMBATE | 24 |
| LA ZONA NEGATIVA | 12 | LA JUERGA DEL VIGILANTE | 26 |
| GLORIA ETERNA | 13 | CORREO ALFA | 30 |
| ENTREVISTA | 14 | CONTRAPORTADA por JOHN BYRNE | 32 |

BIP

BIP

BIP

REGISTROS

BIP

BIP

BIP. En el # 23 de ALPHA FLIGHT (vuelo Alta) la tragedia golpea de nuevo al grupo canadiense.BIP. Así como en el # 12 perdió la vida su líder VINDICATOR, alias GUARDIAN, en el episodio un nuevo miembro morirá .BIP. Quién será?: PUCC, NORHSTAR (Estrella del Norte) AURORA, SASQUATCH, SNOWBIRD (Pájaro de Nieve), SHAMAN, su hija TALISMAN, MARRINA ? .BIP. Además, otro miembro del grupo exhibirá nuevos poderes, hasta ahora desconocidos .BIP.

BIP. En otro orden de cosas, ALPHA FLIGHT y LA INCREIBLE MASA (the Incredibile Hulk) intercambiarán equipos creativos .BIP. John Byrne se encargará de LA MASA # 313 y Bill Mantlo será guionista de ALPHA FLIGHT # 28 .BIP. Los miembros de ALPHA FLIGHT se aventuraran en otras dimensiones y encontrarán a LA MASA, que será devuelta de su exilio dimensional a la Tierra .BIP.

BIP. EL CAPITAN BRITANIA (Captain Britain), héroe de un nuevo título de la MARVEL inglesa, hace una aparición estelar en el CAPTAIN AMERICA # 306 .BIP.



BIP. El # 2 es el último número de VOID INDIGO, de la línea EPIC .BIP. Las protestas por el contenido violento y sexual de este título han desembocado en que varias tiendas importantes de comics y algunas distribuidoras norteamericanas rechacen su venta .BIP.

BIP

BIP



TALISMAN: Nueva en ALFA FLIGHT



BIP. En el # 23 de LA COSA (The Thing), nuestro querido "ojos azules" Ben Grimm vuelve a la Tierra, después de 12 números de aventuras espaciales en el misterioso planeta donde se libraron las GUERRAS SECRETAS (Marvel Secret Wars) .BIP. ¿Cómo le sienta saber que su amigo Reed Richard le mintió al asegurarle que en la tierra no podría mantener su reciente habilidad de controlar a voluntad sus transformaciones en LA COSA ? .BIP. ¿Y qué pasará cuando descubra que su amada Alicia disfruta de un tórrido romance con Johnny Storm, alias LA ANTORCHA HUMANA? .BIP. Puede ser muy fuerte .BIP.BIP.BIP.BIP.

BIP. La serie MARVEL FANFARE # 20 presenta a LA COSA contra LA MASA en su más reciente confrontación .BIP. Aparecen como invitados el DR. EXTRANO y BINARIA (antes Ms. Marvel), que ahora se entera de la muerte del CAPITAN MARVEL .BIP.



ELECTRA: El "ACTO DE AMOR" de FRANK MILLER

BIP. STEVE ENGLEHART guioniza la nueva serie mensual VENGADORES DE LA COSTA OESTE (West Coast Avengers) y la nueva maxiserie de 12 números de la VISION Y LA BRUJA ESCARLATA (Vision and Scarlet Witch). BIP. en el # 1 de VENGADORES DE LA COSTA OESTE (VCO) una inesperada alianza de villanos capture al HOMBRE MARAVILLA (Wonder man) y a Hank Pym ex-CHAQUETA AMARILLA (Yellowjacket, cuya traducción exacta sería Abejorro). BIP. En el 1 de la VISION Y LA BRUJA ESCARLATA, BLACK TALON y NEKRA rapan a la bruja escarlata. BIP. Las historias se cruzan cuan la VISION y el resto de los VCO descubren que los secuestros han sido planeados por un enemigo que busca destruir al HOMBRE MARAVILLA y la VISION y el resto de los VCO. BIP. Despues de esta historia, Hank Pym se convierte en miembro regular de los VCO, aunque sin especificar con qué poderes ni personalidad. BIP. En el # 3 de VCO se les unirá un nuevo miembro que proveerá de aún más "crudo poder" al equipo (?). BIP.



BIP. En la PATRULLA X (X MEN) # 193 se celebra el número 100 de la nueva PATRULLA X. BIP. Aparecen invitados FIRESTAR, BANSHEE, CALLISTO y CANNONEBALL. BIP. Los villanos son NIMROD, PAJARO DE TRUENO II (Thunderbird II), EMPATH y ROULETTE. BIP. THUNDERBIRD II busca venganza por la muerte de su hermano en el # 94: recordad la explosión del avión del CONDE NEFARIA en la que el original PAJARO DE TRUENO, un orgulloso guerrero apache, perece. BIP.

BIP. En el # 27 de los NUEVOS MUTANTES (New Mutants) se explica el origen de su último adversario, LEGION: es el hijo del Prof. Xavier !!! .BIP.



DRAGONLUNAR y su NEW LOOK

BIP. BERNI WRIGHTSON dibuja la portada del # 1 de la Limited Series de GARGOLA (Gargoyle), miembro de los NUEVOS DEFENSORES (New Defenders): BESTIA, ANGEL, HOMBRE DE HIELO, WALKIRIA, DRAGON LUNAR, NUBE, y el propio GARGOLA. BIP. Por cierto, en el # 140 NUEVOS DEFENSORES, DRAGON LUNAR estrena nueva imagen. BIP.



BIP. En la nueva serie WEB OF SPIDERMAN (la red de Spiderman), que sustituye a MARVEL TEAM-UP, se relata el desenlace entre SPIREY y su traje alienígena. BIP. En el # 2 los adversarios son THE VULTURIANS (Los Buitres), un grupo de criminales con trajes del BUITRE, el antiguo enemigo de SPIDERMAN. BIP.

BIP. Despues de los 12 episodios de las GUERRAS SECRETAS (Secret Wars) está a punto de salir al mercado una maxi-serie de 9 capítulos titulada SECRET WARS II .BIP. BEYONDER el Ser-Dios que enfrentó a superhéroes y supervillanos, asume forma humana .BIP.

BIP. Atención a las próximas Limited Series de PANTERA NEGRA, ETERNOS, ESTELA PLATEADA, VENGADORES II, FIRESTAR (un ex-enemigo de los NEW MUTANTS que se une más tarde al grupo), GARGOLA, MAGNETO, MANTIS, RONDADOR NOCTURNO, RAWHIDE KID, SHIELD, (organización E.S.C. U.D.O. de Nick Fury), HOMBRE MARAVILLA, y SECRET WARS II .BIP.

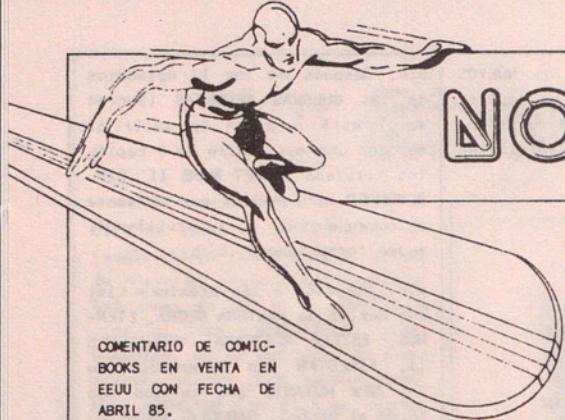
BIP. Y hablando de Limited Series: ¿Cuando serán publicadas en España las de los VENGADORES DE LA COSTA OESTE, HALCON, HOMBRE DE HIELO, LA BELLA Y LA BESTIA (con el romance entre LA BESTIA Y DAZZLER) las GUERRAS SECRETAS y KITTY y LOBEZNO ? .BIP.



EL HALCON, un mutante ?

BIP. Nuevas series de cadencia regular a la vista: CLOAK AND DAGGER (Capa y Puñal), SWORDS OF SWASHBUCKLERS (algo así como las espadas de los Mercenarios, dibujado por JACKSON "BUTCH" GUICE, ex-MICRONAUTAS), y la nueva edición DE LUXE de los MARVEL UNIVERSOS, en 12 números de 64 páginas y con fichas renovadas y ampliadas .BIIIP.

BIP. Y nada más, porque se me acaban las pilas.BIIIIIIIIIIIIIP



NOVEDADES

COMENTARIO DE COMIC-BOOKS EN VENTA EN EEUU CON FECHA DE ABRIL 85.



LA BELLA Y LA BESTIA: No es sólo otra historia de amor.

BEAUTY AND THE BEAST # 3 : Limited serie de DAZZLER y la BESTIA. Dazzler se convierte en una víctima complacida del perverso Teatro Mutante, y los intentos de La Bestia por liberarla solo hacen que empeorar las cosas, y encima debe enzarzarse en una lucha a muerte contra la mujer que ama , Dazzler. "Showtime" (la hora del espectáculo) escrita por Ann Nocenti, lápiz de Don Perlin y entintado por Kim DeMulder.

MARVEL SUPER HEROES SECRET WARS # 12 : Limited serie. Último número doble especial. El Dr. Muerte consigue más poder del que ningún hombre se atrevió a soñar, y los super héroes en el planeta del Ser-Dios Beyonder deben encontrar un medio para pararlo, antes de que destruya el mismo Universo II. Un final cósmico escrito por Jim Shooter, lápiz de Mike Zeck y entintado por John Beatty.

AMAZING SPIDERMAN # 263 : Un grupo de niños, fans de un club de supervillanos, consiguen al fin su deseo más profundo: suplantar a SPIDERMAN. "The Spectacular Spider-Kid" (el espectacular niño-araña) escrito por Tom DeFalco, lápiz de Ron Frenz y entintado por Brett Breeding.

WEB SPIDERMAN # 1 : el combate final entre SPIDERMAN y su nuevo traje. "Final Showdown!" escrito por Louise Simonson lápiz de Greg La Rocque y entintado por Jim Mooney.

SAVAGE SWORD OF CONAN # 110 : Conan y los supervivientes de su ejército mercenario buscan un sendero para atravesar las montañas. En vez de esto, se ven envueltos en una guerra mortífera entre los Inmortales y los No Muertos, rodeados por un ejército de zombies que trata de aniquilarlos. "Army of Dead" (Ejército de muertos) escrito por Bill Mantlo, lápiz y entintado por Gary Kwapsz y portada de Earl Norem.

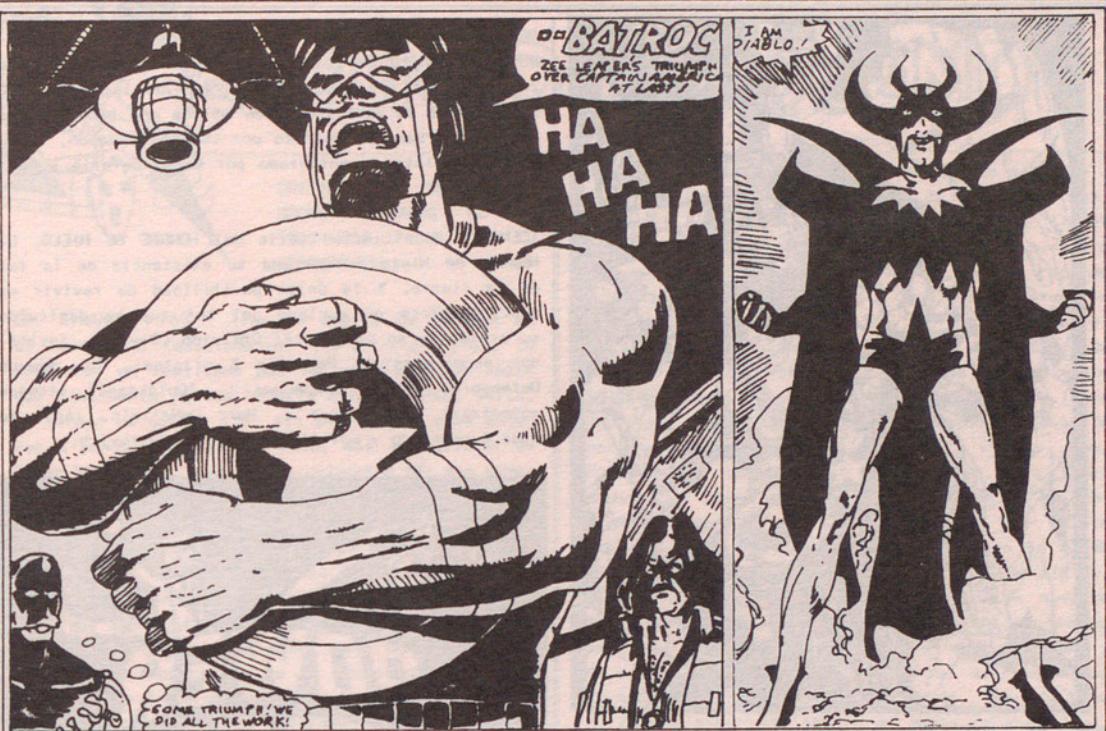
DREADSTAR # 17 : Willow (Sauce), la androide telépata y ciega, desaparece. Pero no ha sido secuestrada, está realizando unas averiguaciones, en la búsqueda de su padre. Y cuando le encuentre, planea hacerle pagar por todo el daño que le ha hecho. Por ello no quiere que Vanth Dreadstar la siga. "Revenge" (Venganza) escrito y abocetado por JIM STARLIN y entintado por Sam de la Rosa. De la línea de Epic Comics.

INCREDIBLE HULK # 306 : el amigo de LA MASA en la extraña dimensión, Xeron the Star-Slayer (Xeron, el asesino de estrellas) regresa. Y se conmociona al descubrir al inteligente esmeralda que conoció se ha convertido en una bestia malhumorada. En lugar de palabras, Xeron debe usar ahora el engaño para obligar a la Masa a ayudarle a vencer a su antiguo enemigo, Klaatu, the Accursed (el Maldito). "Call Me...Ishmael" escrito por Bill Mantlo, lápiz de Sal Buscema y entintado por Gerry Talaoc.

AVENGERS # 254 : el capítulo final. La Visión ha tomado el control del mundo. Y cree que lo que hace es justo. Pero los Vengadores de la costa Este y Oeste deten demostrarle que se equivoca. Si no lo consiguen, la humanidad puede ser aniquilada. "Ultimate Vision" (Visión final) escrito por Roger Stern, y dibujado por Bob Hall.

CONAN # 169 : El final de la saga del Mago Escarlata. Conan descubre una espada mágica y se mete en más líos de los que un Cimmerio está acostumbrado. Conan debe encontrar y liberar al hombre que forjó el acero místico, mientras una horde de asesinos trata de impedirlo. "Tomb of the Scarlet Mage" (Tumba del Mago Escarlata), escrito por Michael Fleischer, lápiz de JOHN BUSCEMA y entintado por Bob Camp.

X MEN # 192 : Una historia llena de acción y sorpresa. Empezando por los propios miembros de la Patrulla x. Rogue, Rondador Nocturno (Nightcrawler) y Colossus pelean hasta el fin entre sí. En medio de esto, Kitty y Lobezno (Wolverine) regresa del Japón. Y por si no fuera suficiente, Rachel tiene una visión de su futuro y ve lo que ocurre cuando se encuentra con una Kitty Pride adulta. "Fun and Games" (División y Juegos) escrito por CHRIS CLAREMONT, lápiz de JOHN ROMITA JR. y entintado por Dan Green.



BATROC con el escudo del CAPI: ¡ La ilusión de su vida.

DIABLO en ALFA FLIGHT:
BYRNE nostálgico de nuevo.

CAPTAIN AMERICA # 304 : Stane International tiene en su poder el mítico escudo del Capitán (Stane Inc. es la empresa que se adueña de las Industrias Stark durante la crisis alcohólica de Tony Stark, alias Hombre de Hierro). Podrá el Capitán recuperarlo aunque para ello se enfrente con un adversario que viste una armadura del mismo metal que el de su invencible escudo ?. Escrito por Mike Carlin, lápiz de Paul Neary y entintado por Dennis Janke.

INDIANA JONES # 28 : el más famoso arqueólogo del mundo se embarca en su más peligrosa aventura a la búsqueda de la misteriosa Torre de Lágrimas. Es un objeto real o una diabólica trampa ?. Un hombre que se autoproclama hechicero planea usarla para destruir el mundo. "Tower of Tears" (Torre de lágrimas) escrito por Linda Grant, lápiz de Steve Ditko y entintado por Danny Bulanady.

PETER PARKER # 101 : Spidey conoce el viejo dicho, "No pelees contra tu ayuntamiento". Pero él debe hacer lo para salvar a un anciano de la muerte. "Red 9 Red Tape" escrito por Craig Anderson, lápiz y entintado por Paty Cockrum.

THE NEW DEFENDERS # 142 : Los Nuevos Defensores están cogidos en el fuego cruzado de emociones y astacias que generan bandos anti y pro mutantes en el campus de la Universidad de Chicago. Además, más información sobre el misterioso Nube, miembro del grupo "M.O.N.S. T.E.R." (Monstruo) escrito por Peter B. Gillis, lápiz de Don Perlin y entintado por Kim DeMulder.

ALPHA FLIGHT # 21 : el espantoso origen de la maligna Gilded lily (Lily Dorada). Qué secretos del pasado de Gilded Lily la atan al mortífero hechicero, Diablo? y cuáles serán las consecuencias de estas revelaciones en la vida y equilibrio mental de Aurora ? La verdad sobre estas cuestiones y el destino de Sasquatch, es revelado en "Loverot" (Amor corrompido) escrito y abocetado por JOHN BYRNE y entintado por Bob Wiacek.

DR. STRANGE # 70 : Quién es el brujo o brujos, que transforman los arsenales militares en armas primitivas, y por qué? Entretanto, las naciones de la Tierra se acusan mutuamente. El Dr. Extraño debe descubrir la verdad y rápido, antes de que la Tierra sea definitivamente destruida en un holocausto nuclear. "Deadly Exchange" (Canje mortal) escrito por Roger Stern, lápiz de Bret Blevins y entintado por TERRY AUSTIN.

THOR # 354 : La guerra contra Surtur ha terminado y Thor y los guerreros Asgardianos buscan el regreso a casa, el descanso y el reposo del hogar. Pero cuando ellos vuelven a Asgard, se enfrentan a la más conocida sorpresa que pudieran imaginar. Podrá Asgard sobrevivir?. Escrito, abocetado y entintado por WALT SIMONSON.

KITTY AND WOLVERINE # 6 : Limited Serie de Kitty y Lobezno. La aplastante conclusión de esta saga. Ogun, el samurai inmortal, quiere recuperar a Kitty. Y Lobezno no tratará de evitarlo por todos los medios, para salvarla en "Honor" escrito por Chris Claremont, abocetado y entintado por Al Milgrom.



ROM # 65 : ROM, Forge, La Patrulla X, Los Nuevos Defensores y Vengadores, en la batalla final a muerte de la guerra intergaláctica contra la raza de los Dire Wraith. Es una lucha que Rom debe ganar, aunque con ello termine su única razón para existir. "Doomsday" (El Día del Juicio Final) escrito por Bill Mantlo, lápiz de Steve Ditko y entintado por P. Craig Russell.

POWER MAN AND IRON FIST # 116 : Powerman está atrapado dentro de un refugio ártico. Puño de Hierro está afuera de él, abandonado. Mientras Luke se muere de hambre Danny se muere de frío. Y no hay rescate a la vista. "1985" escrito por Jim Powley, lápiz de Mark y Bright y entintado por Jerry Acero.

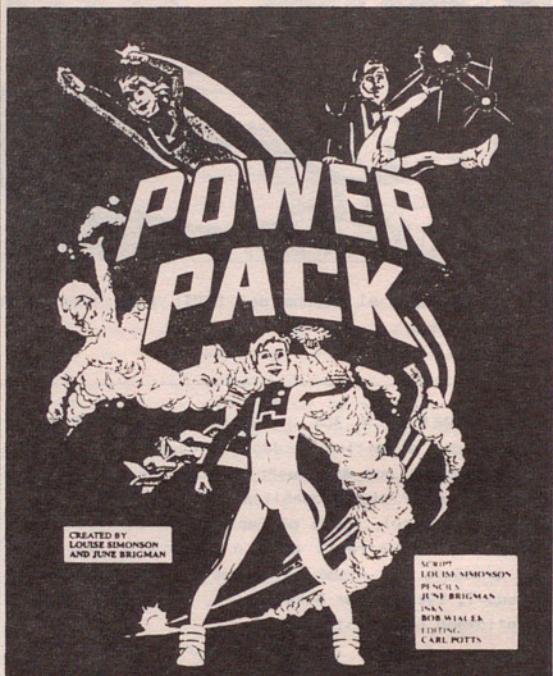
KULL THE CONQUEROR # 9 : Brule el lancero deja la corte y Kull, el rey guerrero de Valusia, se aburre. Busca un desafío y lo encuentra en la leyenda del Guerrero Milenario. Demasiado tarde, descubre que esa leyenda posee el poder para destruirlo. "Sword of Gonra" (Espada de Gonra) escrito por Alan Zelenetz, lápiz John Buscema y entintado por Mel Candido.

FANTASTIC FOUR # 277 : Dos aventuras bajo una sola portada. El Dr. Extraño se une a los 4 Fantásticos contra Mephisto. Y las inesperadas secuelas de los poderes de Franklin. Además, el regreso de Ben Grimm a la tierra y su pelea con un Dire Wraith. "Back from Beyond" (Regreso del Más Allá) escrito y abocetado de JOHN BYRNE, entintado por Jerry Ordway.

IRON MEN # 193 : Tony Stark visita a los Vengadores de la Costa Oeste y les comunica la dimisión de Rhodey (Su piloto personal y ex-Hombre de Hierro). Pero los VCO quieren un Hombre de Hierro y le piden que se una a ellos, justo cuando son atacados por el Dr. Demonicus. "The Choice and the Challenge" (La elección y el desafío) escrito por Denny O'Neil, lápiz de Luke McDonnell y entintado por Ian Akin y Brian Garvey.

RED SONJA # 8 : RED SONJA y sus compañeros se ven atrapados en un hilo de intrigas y muerte en la tierra de Zmok iz Llod. Ni siquiera el poder de la espada RED SONJA puede salvarlos. "Queen of ice and blood" Reina de hielo y Sangre, escrito por Louise Simonson, lápiz de Mary Wilhite y entintado por Marie Severin y Geof Isherwood.

ICEMAN # 3 : Limited serie del HOMBRE DE HIELO. El Hombre de Hielo ve borrada su existencia de la faz de la tierra. Y la única posibilidad de revivir es convirtiéndose en esclavo del ser que ha destruido su presencia en la Tierra: Oblivion (Olvido). Invitados especiales la Patrulla X original, los Nuevos Defensores y los Campeones I. "Quicksand" (Arenas movedizas) escrito por J. Marc DeMatteis, lápiz de Alan Kupperberg y entintado por Mike Gustovich.



POWER PACK # 9 : El grupo de superhéroes más joven del mundo están de visita de Coney Island Aquarium. Power Pack topándose de cara con una serpiente marina. Gee (maestro de la gravedad), Lightspeed (con el poder de volar a la velocidad de la luz), Mass Master (con poder de alterar su densidad molecular) y Energizer (con poder de drenar energía de cualquier objeto y transformarlo en devastadores rayos de fuerza), con la ayuda de Merrina de Alpha Flight van al rescate. Escrito por Louise Simonson, Brent Anderson al lápiz y Bob Wiacek en el entintado.

MICRONAUTS # 7 : Segunda etapa de esta serie, tras los 59 primeros números. Los Micronautas se encuentran embarcados en sus NEW VOYAGES (Nuevos viajes). Este número especial centra la atención en Acroyear. Obsesionado por su pasado, angustiado por su presente Acroyear busca el modo de liberarse para enfretarse a su futuro. "In the Hand...Fire" (En la mano...Fuego) escrito por Peter B. Gillis, lápiz de Rod Whigham y entintado por Ian Akin y Brian Garvey.



EL JUICIO DEL DUENDE

CRÍTICAS DE COMIC-BOOKS LLEGADOS DE EEUU CON FECHA DE FEBRERO 85.

DR. STRANGE # 69 : Tras la muerte de DRACULA en el número 62 (exactamente: d-e-s-t-r-u-i-d-o), la colección es realizada por varios dibujantes hasta que finalmente parece haberla atrapado Paul Smith. La verdad es que el tío, sin entintador, gana enteros a pasos agigantados. Esto, más los guiones de Roger Stern, dan igual a una colección más que aceptable. Centrándonos en este número, te diré que se inicia una nueva saga, en la que, para empezar, te encuentras con que participa muy activamente el CABALLERO NEGRO. El caso es que en la Dimensión Oscura hay una revuelta iniciada por CLEA contra UMAR (el pobrecito DORMAMMU está de baja), y ésta última cree que es Doc quien está detrás de todo el mejunje. Vamos, que se lo quiere cargar. Para esto desata a sus demonios hídricos, quienes, como su nombre indica, están hechos de agua. Indudablemente, Doc logra vencerlos con la ayuda del Caballero Negro, enterándose al final de que la provocadora del altercado marítimo es UMAR. A partir de ahora es cuando verdaderamente estará detrás de la reballón, apoyándola. Continuará, y puede ser interesante.

EL DUENDE TRANSPARENTE

THE NEW DEFENDERS # 140 : En este número podemos contemplar una portada magnífica dibujada por BADGER and MUÑELO, pero que en realidad no tiene nada que ver con la calidad del dibujo (mediocre tirando a malo, malísimo) de este comic-book, perpetrado por DON PERLIN y entintado por KIM DeMULDER. En esta historia podemos admirar el nuevo traje de DRAGONLUNAR, que no es malo, pero que en manos de DON PERLIN es como si un mono se vistiera de seda, que mono se queda. El cómic trata de la violación de una maestra negra por uno de sus alumnos, el cual tiene un poder muy especial: absorbe las emociones de los demás. En realidad es que la maestra había tenido un incidente en su juventud, un atraco con violación, y estaba totalmente amargada, por lo que achacaba sus sentimientos de culpa sobre el chico. El muchacho, llamado ROMPECORAZONES (?), purifica sus penas y las de los asistentes al juicio (incluidos los DEFENSORES), cargando su alma con todas las emociones de las personas presentes (muy bíblico el chico). Aparte de esta historia, hay otro argumento secundario en torno a unas plantas alienígenas que continuarán en los próximos números de la serie. El guionista, un tal PETER B. GILLIS (GILLIPILLIS) nos dí un guión de esos que más vale reír que llorar por la lástima que dá. Podemos reconocer que este es uno de los equipos creativos que más nos valdría que estuvieran en la competencia.

EL DUENDE NEGRO

AMAZING SPIDERMAN # 261 : "Los pecados de mi padre". En este número destaca la mano de RON FRENZ que, junto al guión de TOM DeFALCO, ha logrado llevar a SPIDERMAN a la cima del éxito. En esta aventura aparece el siniestro HOGGLOBIN, el cual ha raptado a la esposa de Harry y a Mary Jane con la intención de que Harry le proporcione los diarios de su padre, que contienen información sobre la situación de las guardias secretas del DUENDE VERDE. Naturalmente SPIDERMAN va al rescate, pero cuando por fin logra capturar al HOGGLOBIN, se ve forzado a soltarle para salvar a Harry, su esposa Liz y Mary Jane. Por cierto, aparece otro Duende (?). Sin lugar a dudas el nuevo equipo de SPIDERMAN está haciendo grandes progresos en torno al mismo. Ese estilo que usa Ron nos recuerda mucho al estilo de STEVE DITKO, logrando un ambiente familiar y nostálgico, conectando con las antiguas aventuras de nuestro héroe. Otro detalle a resaltar de este equipo es el como desarrolla las relaciones entre Spidey y Mary Jane, haciéndoles compartir el secreto de la verdadera identidad del trepamuros. Secreto que no parece estar muy seguro en manos de Mary Jane, que casi lo delata en varias ocasiones.

EL DUENDE BEIGE

IRON MAN # 191 : Después de su segunda crisis alcohólica, Tony, sin la Stark Inc. y sin la armadura (que lleva su piloto personal Rhodey), construye un pequeño cubil que será la semilla de su nueva empresa. Además, se ve obligado por las circunstancias a enfrentarse a Rhodey, que sufre de dolores de cabeza y se comporta extrañamente. Para la batalla final, Tony remodela su antiguo traje gris, introduciéndole nueva tecnología. Mientras, el actual H.H. lucha contra VIBRO, villano aparecido en n.s. anteriores y aún no conocido por estos lares. El episodio termina con Tony Stark enfundándose la armadura gris, preparándose para la lucha definitiva entre los dos Hombres de Hierro. Respecto al arte, no es nada del otro mundo, pero cabe comentar que Luke McDonnell dibuja especialmente bien a H.H. y en cambio es bastante mediocre en el resto, sobre todo en las caras, que son nefastas.

EL DUENDE DORADO Y CARMESÍ

THOR # 352 : Cuando escribía esta crónica intenté hacer una breve sinopsis del argumento, pero me salió casi tan larga como el propio comic-book. Por lo cual no voy a explicar nada de la historia. Simplemente diré que SIMONSON es un maestro en el uso de las tramas secundarias (y de las principales también) y que domina de manera quasi-perfecta la expresividad de sus personajes (tienen tanta fuerza los primeros planos como los planos generales). No descubro nada nuevo si digo que estamos deante de un genio del comic. Ahora que FORUM empieza a publicar las aventuras que dirige SIMONSON ya podéis ir preparándoos para la maxi-aventura que abarcará desde el 337 hasta el 354: acción ¡A TOPE!

EL DUENDE RUBIALES

FANTASTIC FOUR # 275 : Byrne ha vuelto a hacerlo. Nos ofrece una historia sin super-villano, pero que consigue atraparte por su interés. La historia comienza con SHE-HULK tomando un baño de sol en la terraza del Edificio Baxter, cuando, de repente, un helicóptero se acerca con la intención de conseguir fotos de la dama verde ligerita de ropa. Lo consigue y, tras una pequeña persecución, huye. SHE-HULK, en su alter ego Jennifer Walters, y Wyatt Wingfoot acuden a hacer una visita al desaprensivo editor, pero no consiguen que renuncie a publicar el reportaje gráfico. Al final de la aventura, la historia cobra un giro inesperado... y no cuenta más. BYRNE sigue arriba, arriba, tanto en dibujo (donde ha cedido el entintado a Al Gordon) como en el guión (donde consigue explicar en un comic una historia sin emoción alguna, pero que consigue cautivar). Ah! y BYRNE cierra el número con una página la mar de intrigante, donde vemos a REED RICHARDS con el brazo en cabestrillo debido a la aventura que se relatará en el número de Marzo.

EL DUENDE BLAU

THE THING # 20 : Oh!, BYRNE de nuevo, aunque esta vez sea "simplemente" como guionista. Eso de guionista entre comillas es por la simple razón de que el guión es terriblemente superior a los flojos dibujos de Wilson. Bueno, realmente no son flojos, pero tampoco son lo buenos que deberían ser para alcanzar la altura de los guiones. BYRNE lleva hasta las últimas consecuencias el mundo del BEYOND (maloso de la serie GUERRAS SECRETAS): un mundo en el cual todo se acompasa a la mente de BEN GRIMM, hasta el extremo de que él es su propio enemigo, como descubrimos en la última página de este número. Me temo que cuando Grimm deje este planeta va a respirar muy aliviado, pero también va a sufrir. Esperemos que Byrne sepa lo que hace (y es que van a saltar chispas entre Ben y Johnny cuando el primero vuelva, si no que se lo pregunten a Alicia).

EL DUENDE GRANA

AVENGERS # 252 : Apoyado en un sólido guión a cargo de ROGER STERN y un dibujo eficaz de BOB HALL y JOE SINNOTT, este episodio es un entreacto, un extenso prólogo cuya trama crece en interés hasta llegar al climax de suspense de la última página. En esencia, el argumento gira en torno a LA VISION, en sus reflexiones acerca de un mundo que no comprende a los que son distintos por naturaleza. Asistimos al incendio provocado del hogar de LA BRUJA ESCARLATA y LA VISION. Se manifiesta en el vecindario el rechazo al matrimonio de la mutante y el androide. Y LA VISION toma su más importante decisión: dominar todas las computadoras de la Tierra para "salvar" a la Humanidad de sí misma. El tandem artístico responde con corrección al desarrollo de la narración, sin alardes espectaculares, pero con trazos seguros y efectivos. En el anecdotario anotamos la oferta de admisión como Vengador al DR. SAMSON, el talento del CAPITAN AMERICA al retratar a LA BRUJA ESCARLATA, la pelea contra los HERMANOS SANGRE, y el regreso accidentado del CABALLERO NEGRO a la mansión de Los Vengadores, donde es apresado por LA VISION.

EL DUENDE CELESTE

ROM # 63 : ¡Uh, que miedo!. Los fantasmas malvados (DIRE WRAITHS) siguen pLAGANDO la Tierra y por ende el universo MARVEL (han aparecido ya en todas las series principales de Marvel), aunque su reinado del Terror está llegando a su fin. ROM y FORGE, antiguo "amigo" de los X-MEN, están construyendo una versión gigante del neutralizador del caballero de Galadon en el espacio. De esta manera piensan destruir a cualquier fantasma que se halle sobre la faz de la Tierra. En este número, un par de DIRE WRAITHS se disfrazan de trabajadores del proyecto del neutralizador e intentan sabotearlo, cosa que por supuesto, no consiguen. El arte corre a cargo de STEVE DITKO acompañado por BRETT BREEDING, y está a un nivel aceptable. El guión sigue bien, aunque se nota en MANTLO un deseo de alargar innecesariamente el final de la guerra con los Fantasmas.

EL DUENDE BLANCO

MARVEL FANFARE # 18 : La sola mención de los tres artífices de este comic-book ya dará idea de su calidad: ROGER STERN (guión), FRANK MILLER (lápiz), JOSEF RUBINSTEIN (tinta)... ¡CASI NA!. Se nos narra una aventura del Capi, persiguiendo a un grupo de fanáticos nacionalistas que intentan conseguir "salvar" los EEUU quemando casas donde viven los que ellos consideran que están quitando el futuro de los "verdaderos" americanos. Tras intensas horas de búsqueda, resulta que los fanáticos son "honrables" ciudadanos de la clase baja. Con una escena final que rezuma patriotismo marveliano (se te ve el plomero SHOOTER) se da fin a esta maravillosa historia. Gráficamente nos devuelve el MILLER de DAREDEVIL y no al desmadrado de RONIN (en parte gracias a la influencia de RUBINSTEIN, que ya le ayudó en la Limited Serie de WOLVERINE). El número tiene como colofón dos portafolios: uno de KEVIN NOWLAN, absolutamente recomendable, y otro de TERRY AUSTIN, donde demuestra que es un dibujante medio pero el mejor entintador actual de la MARVEL.

EL DUENDE TRICOLOR

ALPHA FLIGHT # 19 : En este número, Alfa se nos va al pasado del Lejano Oeste, donde tienen que evitar la aparición de un demonio llamado RANAQ. La historia termina con la muerte del diabólico Ranaq, atravesado de un balazo que contenía un trozo de amuleto mágico. Hasta aquí el resumen telegráfico del cómic-book. Hablando de John (BYRNE, of course), te diré que pese a seguir dibujando bien, se nota que se ha quemado mucho. El ritmo que lleva, con la responsabilidad de guión, dibujo o ambos de tres colecciones (ALPHA FLIGHT, FANTASTIC FOUR y THE THING), más las portadas y las giras de conferencias por todo Estados Unidos, no se puede aguantar tan fácilmente. Esto da como resultado que en los últimos comic-books tenga que recurrir a entintadores "invitados" y que en vista de que no le favorecían demasiado las historias, haya llegado el extremo de dibujar él sólo las figuras, mientras un dibujante "invitado" (se ve que para trabajar con John no hace falta obligar a nadie) complementa los decorados y fondos: demasiado, tú... el rizo del rizo. Aún así, lo peor de todo es que te fijas en los personajes y no tienen la perfección de trabajos anteriores. No sé, no sé...

EL DUENDE ENCARNADO

CAPTAIN AMERICA # 302 : Tras la épica lucha a muerte con CRANEO ROJO, el Capi apenas tiene tiempo de descansar. En la primera página recoge su motocicleta reparada del taller, y en la cuarta se la "escacharra" un individuo con pinta de revolucionario sandinista llamado MACHETE. Michael Carlin dota de buenas dosis de acción las páginas de este número: seis hojas seguidas de pelea con Machete y cinco de combate contra su aliado, el experto ZARAN. Un bucólico intermedio con la novia del Capi, Bernie, preparándole un cafelito, y la traca final con la revelación del cerebro en la operación de apoderarse el escudo del capitán: BATROC EL SALTARIN. En conjunto, una historia bien contada, dinámica, intrigante (¡para qué c. querrán esos pavos el escudo del Capi?) y unos dibujos espléndidos de PAUL NEARY y DENNIS JANKE, con "marcha", y que hacen olvidarse de los malos tiempos en esta serie y ver con optimismo el futuro, que ya hacia falta que apoyaran un poco las aventuras de quien se supone es el más grande símbolo viviente de los EEUU.

EL DUENDE LILA

MARVEL TEAM UP # 150 : Este es el fin lógico de una serie que ha sido víctima de sus propios plantamientos. En efecto, al ser una colección de SPIDERMAN + héroe invitado, todo se reduce a la lucha de éstos contra el malo de turno, sin posibilidades de profundizar en el lado humano de los personajes, limitándose a páginas y más páginas de acción, algo que puede llegar a ser muy aburrido. Los únicos momentos de brillo de esta colección se debieron al talento de CHRIS CLAREMONT, que supo construir historias con garra, como aquella gran saga con Nancy Rushman (Natasha Romanoff), Nick Fury y Sang-Chi. Con su marcha, la serie ha pasado por un sinfín de guionistas y dibujantes (en su mayor parte mediocres) para finalmente concluir en este número donde lo más destacable es la portada de BARRY WINDSOR SMITH. En el mismo, Spidey une sus fuerzas con la Patrulla X (algun capitoste pensaría que así sería mejor la despedida) enfrentándose al JUGGERNAUT, en una larga historia de 38 páginas. El guión es de Louise Simonson y los dibujos de Greg LaRocque. Nada especialmente memorable.

EL DUENDE PURPURA

HULK # 304 : Hay que ver el gran giro que ha sufrido esta colección. La pobre "bestia" (digo "bestia" porque ahora lo es más que nunca) está sufriendo en cantidad. Cómo te sentirías contemplando a un pobre niño de cinco años que se encuentra solo en un vasto universo que no conoce y en el cual ya se le han muerto varios amigos seguidos ?. Mal, ¡seguro!. Hay que admitir que lo que está haciendo BILL MANTLO con HULK ha sido un acierto: trasladarlo a un universo donde todo es posible y donde LA MASA carece de poder alguno. En "PRISIONERO", HULK se encuentra en un cruce de caminos donde un ser espectral, vaporoso y todo lleno de dedos señalando diferentes direcciones se encarga de introducirlo en diferentes mundos y tiempos. En esta ocasión envía al GOLIATH VERDE a un lugar aparentemente pacífico y deshabitado. Para desgracia de LA MASA no es así. Deshabitado ? entonces, qué hacen allí los U-FOES?. Guión de Bill Mantlo con excelentes dibujos de Sal Buscema y Gerry Talaoc.

EL DUENDE VERDE

MICRONAUTS NEW VOYAGES # 5 : "Death, Sleep and the Traveler" (La Muerte, el Sueño y el Viajero). Los MICRONAUTAS no ganan para penas. De entrada, se quedan sin su nave espacial, la querida Endeavor II, hecha fosfatina por el destructor láser de un Sol de su Microverso. Y luego, cada uno con sus traumas a cuestas: el comandante ARCTURUS RANN, manco y más amargao que el café sin azúcar, total porque se cree muy viejo con tan sólo 1000 años de edad. La princesa MARI, que tan pronto está enamorada del comandante, como le pone a parir o le saca los cuernos con BUG. ACROYEAR, un guerrero pupas que su propio pueblo y esposa creen traidor a la patria. Y de HUNTARR, mejor no hablar: un gachó con pinta de simio pelao, que para más inri anda transformándose de aspecto en cada episodio, al cual más grotesco. Por último, BUG, el Pepito Grillo cachondo del grupo, enamorado de la princesa y con una "morriña" por su planeta-hogar, que no se aclara. Todo esto se mezcla bien, se añade el tortuoso guión de PETER B. GILLIS, el preciosista y detallado arte de KELLEY JONES y PAT REDDING (te colocan desde la última estrellita del Universo, al más retorcido cable del control de mandos, pasando por los musculosos de Acroyear y Huntarr o las maravillosas tetas de la princesa Mari, que está bueníssima) y saboreas la serie más angustiada, pesimista y grandilocuente, pero deliciosamente intimista y bella del Universo Marvel. I've said.

EL DUENDE ROSA

X-MEN # 190 : Y acabamos con brujería (esto ya es moda, tú). Nos encontramos con un New York convertido en una ciudad de los tiempos de CONAN. Todo esto porque en el nº anterior, un obrero de derribos encuentra un collar con el que involuntariamente conjura a un brujo, el cual somete a la isla de Manhattan a un hechizo temporal que la transforma totalmente. A partir de aquí la cosa se lía bastante porque X-MEN, VENGADORES, NEW MUTANTS y SPIDERMAN (que en esos momentos eran los héroes que estaban en N.Y.) se convierten en una mezcla de bárbaros, piratas y caballeros medievales (menos Spiderman y La Vision, a saber por qué). El mismo proceso se repite en todo aquel que atraviesa la barrera mágica que envuelve a la isla. Peleas y contratiempos se suceden, lo que obliga a Vengadores y X-Men más Spiderman a unirse en un frente común contra el maldito brujo. El dibujo está bien, pero no acaba de convencer: John Romita Jr. y Dan Green, lápiz y tinta respectivamente, son buenos por separado, pero en conjunto quedan los personajes con poco cuerpo y bastante difuminados, lo cual me hace añorar el entintado de Steve Leialoha de números anteriores.

EL DUENDE AZUL Y AMARILLO

NOTA : Como habrás notado, en esta sección nos dedicamos a comentar algunas de las series de comicbooks americanos, las últimas que hemos recibido. Se nos han quedado muchas en el tintero, que en próximos números iremos criticando. No siempre serán colecciones mensuales de la MARVEL. Entrarán las Limited Series, las Novelas Gráficas, series de la DC y de otras editoriales norteamericanas. Hasta entonces, daros todos por bombardeados con mis calabazas tóxicas. Que os zurzan...

EL DUENDE A SECAS

LA ZONA NEGATIVA

HOY: **DON HECK**



Aprícese el "don" artístico de DON (genialmente horrible) en las "encantadoras" caras de LA VISION y LA BRUJA ESCARLATA: PERFECCIÓN ABSOLUTA !!! en el V2 # 18 de VERTICE.

En esta sección nos vamos a dedicar, simple y llanamente, a cargarnos a la gente. Dibujante o guionista que no merezca el total apoyo de este modesto comentarista, creador que será enviado a la ZONA NEGATIVA, al alcance de las zarpas destructoras de ANNIHILUS.

Hoy, por ser hoy y por encontrarme de buen humor, no arremeteré excesivamente contra nuestro invitado. De hecho, me niego rotundamente a hablar de su deficiente conocimiento de la anatomía humana, de sus desastres en la composición de las viñetas, de la estaticidad de sus personajes principales, de su suprema habilidad de convertir en estatuas del peor estilo cubista a los personajes secundarios, del desbordante dominio que posee para hacer desaparecer cualquier tipo de fondo y, por último, tampoco hablaré de su constante, pertinaz y obstinada manía de pulverizar cualquier atisbo de perspectiva mínimamente académica. Además tiene unas orejas que ni el príncipe Carlos (sí, ese de la Lady Di).

Y este fastuoso dibujante ha tenido la supina desfachatez de inaugurar una escuela de dibujo. Temblad si veis aparecer a más de uno de su ralea. Sí, estamos hablando del inimitable (por supuesto) DON HECK.

Si alguien no suscribe estas opiniones, que se dé un paseo visual por la "Liberty Legion" o "The Avengers" o cualquier otra chapuza suya y luego hablamos.

Hace ya tiempo que no se ve la "magia" de sus lápices adornando las páginas de un cómic MARVEL. Si mis informaciones correctas, ahora se encuentra ensuciando paredes para la Distinguida Competencia: LOADOS SEAN LOS DIOSSES DEL OLIMPO !!

GLORIA ETERNA

HOY: JOHN BYRNE



Una escena conmovedora y un guión incommensurable en el # 268: SUSAN y REED, abatidos por la muerte prematura de su segundo hijo en un difícil parto.

Hoy el espacio estará dedicado no a un dibujante sino a un guionista. Pero este guionista es muy especial, pues es también un magnífico dibujante. Empiezo a dudar cuál de sus facetas es la mejor, porque mientras sus dibujos me encantan, sus guiones me subyugan. Su trabajo en THE THING, ALPHA FLIGHT y FANTASTIC FOUR es superlativo... SI, estamos hablando de JOHN BYRNE, el que empezara siendo el que colocaba los dibujos a los neuróticos guiones de CHRIS CLAREMONT en PUÑO DE HIERRO (Iron Fist) y PATRULLA X (X Men), y que poco a poco se fue convirtiendo en co-plotter (es decir, que los argumentos estaban hechos a medias entre CLAREMONT y BYRNE) y luego en guionista con el advenimiento del número 232 de THE FANTASTIC FOUR. Qué había, y hay, en los guiones de BYRNE para la MARVEL se decidiera a ofrecerle la posibilidad de crear una serie propia, ALPHA FLIGHT, y de guionizar otra, THE THING? Muy sencillo: sus historias convierten a los superhéroes en personas de carne y hueso, volviendo a la idea original de STAN LEE (Qué ocurriría si cuatro personas normales recibieran super poderes?). Aparte de esto, ha revitalizado a antiguos villanos, dotándoles de una profundidad increíble. Para BYRNE no existen los personajes planos. Punto y aparte merece el trabajo que ha efectuado con THE THING y la CHICA INVISIBLE. Nuestro querido "Benji ojos azules" se ha convertido en lo que se adivinaba en los geniales guiones de STAN LEE, un tipo con un montón de problemas que BYRNE aborda sin temer las posibles consecuencias. Y si LA COSA ha evolucionado, más lo ha hecho LA CHICA INVISIBLE. De ama de casa, niñera y eterna rehén se ha convertido en una mujer, madre y superheroína en plenitud, sin alcanzar los extremos de las marimachos MARVEL. BYRNE ha conseguido además establecer un grupo en Canadá y darle entidad suficiente como para soportar el peso de una colección propia.

Uno de los poquísimo puntos débiles de BYRNE es la creación de nuevos villanos. No es ese su fuerte, le cuesta idear un malo con entidad suficiente como para convertirle en una verdadera amenaza: el AMO DEL MUNDO (Master of the World) en ALPHA FLIGHT 3-4 es una clara muestra de esto.

JOHN BYRNE ha conseguido que los comics vuelvan a ser entretenidos. Ha hecho que cada comic-book sea una unidad en sí mismo y que cada x unidades ensambladas den resultado una unidad mayor. Su visión de la historia particular como parte de otra historia mayor, creo, es su mejor característica. Sus personajes son adorables y complejos. Sus historias son atractivas y perfectamente construidas. Su ambientación es casi perfecta. Sus personajes secundarios saltan de la página a la vida: QUE MAS SE PUEDE PEDIR ?...

ENTREVISTA



JOHN BYRNE

E.C.: Qué elementos crees que son más importantes en un superhéroe o en un comic de aventuras en general ?.

J.B.: Me gusta que no parezca que al héroe le salen las cosas demasiado fáciles. Pienso que es uno de los fallos más corrientes actualmente en historias como las de SUPERMAN. Cualquier cosa le resulta demasiado sencilla. Me gusta cuando siento que la hazaña que acaba de realizar el héroe sólo él podía llevarla a cabo con éxito. El héroe debería poseer una auténtica dosis de heroísmo, así como el villano debería poseerla de maldad. Me gusta percibir en el villano una sensación real de amenaza. Esta es una de las razones por las que no me agrada lo que JIM SHOOTER llama "historias de cuartel general", donde se ve a los héroes haciendo cualquier cosa en el cuartel general y entonces llega el malo de turno y les ataca. No hay sensación de amenaza, por lo menos para mí. La hay para los héroes, pero si ellos pierden pues "han perdido, qué lástima". Leeré otro comic-book porque éstos se me han muerto". Sin embargo, no hay una mayor sensación de hazaña que la de intentar salvar a un niño de 2 años que juega en la calle y que nadie sabe quién puede resultar herido en la batalla. Para mí es importante tener la sensación de que los héroes están allí para protegernos, y que los villanos están allí para amenazarnos, no sólo para atacar repetidamente a los héroes sólo porque no le caen simpáticos. Hay un problema inevitable, desde luego, que es que el villano que haya atacado a héroes y haya perdido, no necesita ninguna otra justificación que la de vencer a aquellos individuos que le derrotaron la vez anterior. Es por ello que en mis historias me preocupo de dar motivos diferentes a los constantes ataques del DR. MUERTE a los 4 FANTASTICOS o a la enésima vuelta de GALACTUS a la Tierra. Me interesa darles un verdadero propósito, sí, ésta es la palabra que andaba buscando. Se ha de conseguir que la gente diga: "Perfecto. Sólo él podía haber hecho esto". Que lo que sucedió allí no podía haber sido de otra forma. Que porque esas personas llegaron a esa situación, ocurrieron precisamente esos hechos. Estos héroes han tenido la ocasión de demostrar su heroísmo en su estilo personal de ser heroicos. Que LA COSA ha reaccionado de una manera distinta a la de la ANTORCHA HUMANA y ésta ha hecho algo que LA COSA no podía hacer. Y que los 4 FANTASTICOS hacen algo que LOS VENGADORES no podrían nunca hacer. Pienso que ésta es la auténtica magia que hay que conseguir. Y ésta es la razón por la que estoy en contra de las llamadas "historias genéricas de comic-books": si se da el caso que un editor rechaze un guión de VENGADORES, el guionista se lo ofrece a la DC como una historia de LA LIGA DE LA JUSTICIA sin ningún tipo de cambios en el esquema, sólo los personajes son distintos. Esta clase de historias no deberían nuncas, honestamente, publicarse.

E.C.: Entonces, qué hay de tu WHAT IF ?. En él los 4 F. se enfrentan al HOMBRE TOPO sin sus poderes y aún así son capaces de derrotarle. No es esto, de algún modo, una violación de tus propias reglas ?.

J.B.: No, porque ellos siguen siendo héroes, y si te fijas en los primeros números de los antiguos FF., lo importante de ellos no eran sus poderes, sino sus personalidades. Y creo que en mi WHAT IF ? subyace la idea de que son las personas las que tienen la habilidad o la fortuna de batir al HOMBRE TOPO. No es necesario que posean poderes. Los poderes sólo lo hacen todo un poco más sencillo.

E.C.: En resumen, es una historia que únicamente las podía ocurrir a los FF. y no a otros héroes, tanto si tienen poderes como si no. El resultado sólo depende de qué clase de personas sean.

J.B.: Exacto. La idea sería que fuera así en cada historia. No deberían proliferar esos guiones "genéricos", donde se inserta un héroe A y un villano B en no importa cuál relato. Este es el problema de la mayoría de historias que corren por ahí en estos tiempos. Es demasiado obvio que el guionista emplea con un guión del DR. MUERTE, en lugar de decir "esta es una historia en que ocurre esto y aquello y lo otro, y encajaría bien que el villano fuera el DR. MUERTE. Y yo mismo me siento culpable de ésto, de cuando trabajé con CHRIS CLAREMONT en la PATRULLA X. En lugar de idear un guión en el que unos hechos determinados nos lleva a la conclusión de que era interesante usar el personaje de MAGNETO, por ejemplo.

E.C.: Qué otras cosas crees que forjan a un buen héroe de comics ?.

J.B.: Deben poseer unos patrones de comportamiento, una personalidad propia, auténtica. Y una especie de ética, un aura de bondad que trasciende de ellos. Algo como lo que LEIN WEIN dijo acerca de que lo bueno siempre triunfa sobre lo diabólico porque así resulta más bonito y agradable. En muchos sentidos eso es cierto, ese es el eje central en cada comic, la reafirmación de la bondad triunfando sobre la maldad. El truco consiste en hacer ese triunfo interesante, lo que se consigue mejor haciendo que lo maligno sea a su vez más interesante, comprensible o algo con lo que uno, al verlo, diga: "Oh, era necesario que el bien triunfara sobre el mal".

E.C.: De acuerdo, pero hay una cara oculta en todo esto, pues a veces se llega a una ambigüedad no sólo en el malvado sino incluso en el personaje del lado bueno, como es el caso de LOBEZNO, personaje que sabemos te gusta mucho, pero que puede ser considerado como una especie de héroe-psicópata.

J.B.: Efectivamente.

E.C.: Y la cuestión es, cuando se tiene un héroe como este, no es que de algún modo se están diluyendo los ideales de cómo deberían ser los héroes en los comic-books, o al menos eso es lo que parece desde el momento en que éste se hace más violento y tolerante hacia los instintos asesinos que su personaje refleja en lugar del modelo arquetípico que se supone que es.

J.B.: Manejado correctamente, LOBEZNO debería servir para reafirmar el triunfo del bien sobre el lado diabólico de sí mismo, porque es evidente que el muchacho es un psicópata, aunque él no se vea así. Por eso no podemos cogerlo y decir: "Este es un buen ejemplo a seguir, niños". Lo que podemos hacer es destacar a los otros X-MEN y ver cómo en el proceso de combatir enemigos y salvar el mundo para que prevalezca la verdad, la justicia y el sistema de vida americano, comparten sus esfuerzos con esa bomba de tiempo retardada que es LOBEZNO. Hay una escena que comenté con CHRIS cuando comenzaba un guión de LA PATRULLA X y él soltó un "OOPS" porque se dió cuenta de que lo que estaba haciendo resultaría muy revelador contando con el aspecto de quién y cómo era realmente LOBEZNO y como el resto de los X-MEN se comportaban con él. Y no creo que esto disminuya el atractivo del personaje de LOBEZNO, sus aprensiones o su potencial como peligro, su mayor factor de ventas. Donde CHRIS y yo nos equivocamos fue en tratar de justificar lo que él era en lugar de cortar radicalmente y decir: "Cuidado, niños, no querriás estar en la misma habitación con este individuo".

E.C.: Qué piensas de la corriente de críticas sobre la demasiada violencia y muertes que hay actualmente en los comics, teniendo en cuenta que eres responsable de que GALACTUS devorese el planeta hogar de los SKRULL, de la muerte de un miembro o quizás dos de ALPHA FLIGHT, la muerte de MAXIMUS y el MAESTRO DE MARIONETAS, y planeado el asesinato de DIENTES DE SABLE a manos de LOBEZNO o incluso la muerte de MARIKO...

J.B.: Bien, dicho así parece que yo no haga otra cosa que planear muertes. Hay muchas muertes en los comics. Pero no creo que haya "demasiadas" muertes en los comics. Lo que sí creo es que hay demasiadas resurrecciones en los comics. Ese es mi problema. En la mayoría de los comics de JOHN BYRNE lo que encontrarás es que si el personaje se da como muerto por el todopoderoso narrador, estará muerto y de forma permanente. La cuestión es que en los comics, la muerte debería ser tan real como en la vida misma. A mí me irritó la resurrección de ELEKTRA, hasta que me senté y la releí, y me di cuenta que ella había pagado un precio. Había una estructura lógica por la que ELEKTRA resucitaba, entre comillas, en este caso.

E.C.: Qué quieras decir con que ELEKTRA había pagado un precio ?.

J.B.: Lo digo porque no parece realmente una resurrección sino la animación de un cuerpo en que parece que otro espíritu lo habita: el cuerpo físico de un hombre, STONE, desaparece cuando ELEKTRA se levanta. Y lo que uno obtiene es la sensación de que STONE ha sacrificado su propia vida, o su propia personalidad, en aras de insuflar su energía vital en una ELEKTRA purificada. Por eso no se puede hablar de "El retorno de ELEKTRA", estamos hablando de unos parámetros distintos, que probablemente han creado una completa y nueva personalidad. En el caso de que tuvieramos que resucitar a FENIX OSCURA no podríamos eludir el hecho de que eso significaría que la muerte de JEAN GREY fue en vano. Y si decidiera eliminar al DR. MUERTE de forma definitiva, en una muerte real, sería de mal gusto y facilón por mi parte devolverlo a la vida y decir: "He, os engañé".

E.C.: En qué medida posees control sobre los personajes que aparecen en los 4 FANTASTICOS ?.

J.B.: Bien, por suerte, tengo control absoluto sobre los seis personajes principales de la serie: los propios 4 FANTASTICOS, FRANKLIN y ALICIA. Si, por ejemplo, decidiera matar a FRANKLIN, entonces ni ROGER STERN, ni BILL MANTLO, ni CHRIS CLAREMONT o DAVID MICHELIN podían resucitarlo en ninguno de sus guiones. Afortunadamente ellos mismos están de acuerdo en que ésto es algo que sólo a BYRNE le concierne mientras yo no afecte el nido de sus historias: si hiciera un guión de los 4 FANTASTICOS en el que yo asesinara a J.JONAH JAMESON -risas- significaría una intrusión en otros territorios y ROGER STERN o BILL MANTLO estarían en perfecto derecho a desmentir esa historia.

E.C.: Al crear tu propia colección de super-héroes, ALPHA FLIGHT, te inspiraste en personajes al estilo de principios de los 60 ?. No tienes la sensación de que al estar en los 80, hay verdaderos problemas al tratar de conservar ese espíritu y por ello los personajes parecen estar fuera de la onda de los equipos convencionales de los 80 ?.

J.B.: Bien, ALPHA FLIGHT me planteó una gran cantidad de nuevos problemas. El primero y principal es el hecho de que ellos ya estaban creados como héroes. Sus personalidades casi no poseían definición cuando aparecieron por primera vez en LA PATRULLA X, con lo que todo lo que se han desarrollado hasta hoy se lo he tenido que añadir desde entonces. El segundo problema era que no había absolutamente ningún dato acerca de su pasado. En el caso de los 4 F., tengo 25 años de historia que puedo utilizar: sé quienes son, y quienes son sus enemigos y porqué reaccionan como lo hacen. En el caso de ALPHA FLIGHT los personajes apenas eran esbozos. He tenido que crear cada momento de sus vidas a partir de cero, asegurarme que cada uno se comporta de la forma adecuada, y decidir cómo deben comportarse, además de otras cosas. Y es realmente una experiencia fascinante porque es algo totalmente diferente a lo que normalmente hago en los 4 FANTASTICOS. Y si, ALPHA FLIGHT, van en camino de ser los héroes de los 80, pero espero que no sean sólo tipos mariposeando con caprichosos disfraces, noqueando villanos. Lo que pretendo es que lleguen a ser personas tan reales como las de los años 60: el estilo de los 60, pero en el contexto de los 80.

E.C.: Una pregunta que la gente se hace a menudo es la edad de los 4 FANTASTICOS. Por lo que sabemos Reed tiene 42 años y Ben 38. Podrías explicar estos 4 años de diferencia ?.

J.B.: Bien, Reed estaba en el quinto año de universidad cuando se encontró con Ben. Así lo di a entender en el # 1 de LA COSA.

E.C.: Y Sue tiene 29 y Johnny 23.

J.B.: Y si continúo la serie 10 años más, seguirán teniendo esos mismos años.

E.C.: Te ves a tí mismo como un innovador en comics o más como un especialista en profundizar en lo hecho anteriormente?

J.B.: Y qué tal innovador a través de la consolidación?.

E.C.: En qué punto de tu carrera te encuentras como escritor y como artista ?.

J.B.: Bien, en gran medida me considero mejor escritor que artista. Pero eso es debido a que tengo tendencia a pensar en mí mismo como un escritor que dibuja, no un artista que escribe. Las cosas que actualmente estoy realizando me hacen sentir satisfecho y a gusto por primera vez en muchos años. Yo siempre he dicho que el día que haga un comic-book entero y ninguna de las viñetas me cause problemas, entonces abandonaré el oficio y me marcheré a hacer alguna otra cosa. Y todavía sigo manteniendo esa promesa. Aunque pienso que eso tardará aún mucho en ocurrir. Las imágenes se suceden en mi mente formando páginas y páginas. Y las ideas fluyen ahora mejor que nunca. Además, busco constantemente nuevas técnicas de realización. Ahora me siento al 50% de la capacidad que quisiera alcanzar. Y deseo que sea siempre así. Porque de otra forma, no hay donde ir. Cuando uno consigue las metas propuestas, entonces es el momento de buscar nuevos horizontes.

Resumen de la entrevista concedida por JOHN BYRNE a PETER SANDERSON, publicada en el libro "FOCUS ON JOHN BYRNE", de Agosto de 1984.

HQJ - PARADE

top 100

Os presentamos los 100 primeros títulos en ventas de EEUU, en una lista de principios de 1985. El número al final de cada colección indica el promedio de ejemplares vendidos en cada librería. Como curiosidad es de destacar que entre las 20 series más vendidas todas son de la MARVEL, excepto tres (el 7, 11 y 20) que son de la DC.

- | | |
|---|--|
| 1. (1) Secret Wars #5 — 220.5 | 49. (39) Star Wars #87 — 29.0 |
| 2. (2) X-Men #185 — 151.6 | 50. (44) Justice League of America #230 — 28.9 |
| 3. (4) New Mutants #19 — 123.6 | 51. (--) Amazing High Adventure #1 — 28.8 |
| 4. (--) West Coast Avengers #1 — 115.6 | 52. (42) All-Star Squadron #36 — 27.8 |
| 5. (5) Alpha Flight #14 — 113.9 | 53. (--) 3-D Alien Worlds #1 — 26.9 |
| 6. (7) Amazing Spider-Man #256 — 96.9 | 54. (51) Power Man/Iron Fist #109 — 26.8 |
| 7. (6) Tales/New Teen Titans #46 — 96.2 | 55. (41) Indiana Jones #21 — 25.5 |
| 8. (8) Fantastic Four #270 — 95.3 | 56. (53) Green Lantern #180 — 25.3 |
| 9. (9) Thor #347 — 88.5 | 57. (19) Super Powers #2 — 24.6 |
| 10. (11) Peter Parker #94 — 77.2 | 58. (--) DC Comics Presents Annual #3 — 23.8 |
| 11. (--) Legion of Super-Heroes #1 — 76.9 | 59. (48) Batman #375 — 23.5 |
| 12. (--) Sub-Mariner #1 — 69.6 | 60. (52) Detective Comics #541 — 23.3 |
| 13. (13) Avengers #247 — 67.0 | 61. (49) Saga of the Swamp Thing #28 — 22.1 |
| 14. (14) Daredevil #210 — 63.4 | 62. (46) Starslayer #20 — 21.6 |
| 15. (15) Marvel Team-Up #145 — 63.1 | 63. (--) Somerset Holmes #4 — 21.5 |
| 16. (10) Power Pack #2 — 59.8 | 64. (--) Vanity #1 — 20.4 |
| 17. (--) Transformers #1 — 58.0 | 65. (--) Echo of FuturePast #1 — 20.3 |
| 18. (18) Iron Man #186 — 56.5 | 66. (55) Thriller #9 — 19.7 |
| 19. (17) The Thing #15 — 55.3 | 67. (71) Wonder Woman #319 — 19.6 |
| 20. (11) Ronin, Book 6 — 54.4 | 68. (58) The Flash #337 — 19.3 |
| 21. (20) Tales/Legion of S-Heroes #314 — 49.3 | 69. (60) Arion, Lord of Atlantis #22 — 18.6 |
| 22. (--) Batman/Outsiders Annual #1 — 46.8 | 70. (55) Savage Sword of Conan #103 — 18.3 |
| 23. (18) Rom #58 — 46.4 | 71. (57) New Gods #3 — 18.0 |
| 24. (34) Incredible Hulk #299 — 44.8 | 72. (56) DC Comics Presents #73 — 17.6 |
| 25. (26) Defenders #135 — 44.7 | 73. (62) Superman #399 — 17.4 |
| 26. (25) Vigilante #10 — 44.6 | 74. (--) Crossfire #1 — 17.4 |
| 27. (13) Marvel Age #18 — 43.7 | 75. (--) A Distant Soil #2 — 17.3 |
| 28. (29) Captain America #297 — 42.9 | 76. (73) Pacific Presents #4 — 17.1 |
| 29. (--) Jemm, Son of Saturn #1 — 40.3 | 77. (67) DNAgents #11 — 16.8 |
| 30. (35) Infinity, Inc. #5 — 39.9 | 78. (--) Marvel Super Special #30 — 16.3 |
| 31. (35) Blue Devil #4 — 39.6 | 79. (66) Action #558 — 16.3 |
| 32. (--) Temple of Doom #1 — 39.1 | 80. (60) Arak, Son of Thunder #37 — 16.1 |
| 33. (--) Marvel Fanfare #16 — 39.0 | 81. (65) Star*Reach Classics #2 — 15.8 |
| 34. (32) G.I. Joe #27 — 38.4 | 82. (79) Cerebus #61 — 15.5 |
| 35. (21) GrimJack #2 — 38.0 | 82. (78) World's Finest #306 — 15.5 |
| 36. (--) Temple of Doom #3 — 37.5 | 82. (64) New Talent Showcase #9 — 15.5 |
| 37. (--) Temple of Doom #2 — 37.1 | 82. (64) Silverheels #3 — 15.5 |
| 38. (28) Omega Men #17 — 35.3 | 86. (66) Warp #16 — 14.5 |
| 39. (37) Fury of Firestorm #27 — 34.7 | 87. (69) Vanguard Illustrated #6 — 14.5 |
| 40. (28) American Flagg! #12 — 34.2 | 88. (68) Supergirl #23 — 14.0 |
| 41. (--) All-Star Squadron Annual #3 — 33.5 | 89. (66) Mars #9 — 13.8 |
| 42. (36) Jon Sable, Freelance #16 — 33.1 | 90. (62) Zot! #3 — 13.7 |
| 43. (37) Conan, the King #24 — 32.7 | 91. (61) Marvel Tales #167 — 13.5 |
| 44. (31) Sun Devils #2 — 31.9 | 92. (64) E-Man #18 — 12.8 |
| 44. (38) Atari Force #9 — 31.9 | 93. (73) normalman #2 — 12.6 |
| 46. (43) Warlord #85 — 31.6 | 94. (78) Spirit #4 — 12.1 |
| 47. (--) Amethyst Annual #1 — 31.2 | 95. (81) Sabre #9 — 10.3 |
| 48. (40) Conan the Barbarian #162 — 29.6 | 96. (70) Ms. Tree #8 — 10.1 |
| | 97. (80) Eclipse Monthly #7 — 10.0 |
| | 98. (--) Chosen to Be Survivors #4 — 9.3 |
| | 99. (--) Guardian #2 — 9.2 |
| | 100. (75) Amazing Heroes #47 — 9.1 |



EXCELENTOR!



MEJOR PORTADA: MARVEL TEAM UP # 150 por BARRY WINDSOR SMITH.



TRAMA SECUNDARIA: ALICIA Y JOHNNY enamorados en F.F. # 275 por JOHN BYRNE.



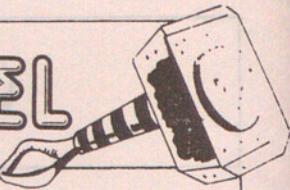
SECUENCIA DE ACCIÓN: EL HOBGOBLIN ataca en AMAZING SPIDERMAN #260 por RON FRENZ.



MEJOR VIÑETA: SURTUR destruye el Arco Iris en THOR # 352 por WALT SIMONSON.



LA ERA MARVEL



Por WARREN REECE/traducción por S. Pradera

1961

El inesperado éxito que a veces se le atribuye a MARVEL por la aparición de los CUATRO FANTASTICOS en Noviembre de 1961, tardó realmente 22 años en gestarse. MARVEL conoció una larga historia antes del advenimiento de LA ERA MARVEL. Unas nociones de esa historia puede acrecentar nuestra estima por los actuales héroes MARVEL. Con este ánimo, volvamos a 1961 cuando MARVEL publicaba alrededor de una docena de títulos.

Los acontecimientos de 1961 se desarrollaron después de la EDAD DE ORO de los héroes de 1939 - 49, y en el despertar de la EDAD OSCURA de los comics de horror, oeste y romances de los años 50. Difícilmente los personajes de entonces conseguían mantener sus títulos publicados. Entre los supervivientes se incluían: Millicent Collins, dada a conocer en MILLIE LA MODELO # 1 en 1945, Blaine Kid Colt, presentado en KID COLT # 1, en Agosto de 1948, Johnny Bart, el segundo RAWHIDE KID que debutó en RAWHIDE KID # 17, en Agosto de 1960 y DOS PISTOLAS KID cuyo título empezó en 1948. Los últimos años 50 y los primeros 60 vieron el lanzamiento de monstruos de clásicos de la ciencia ficción, como KING KONG y GODZILLA, a través de la televisión; había un interés general en este

tipo de monstruos. STAN LEE y el "BULLPEN" (su equipo de redacción y despacho, que él llamaba el corral de toros), atentos a las modas, por supuesto no ignoraron a estos gigantes. Dibujados por JACK KIRBY, STEVE DITKO, DICK AYERS, DON HECK, PAUL REINMAN y bajo la dirección de STAN, enormes monstruos y alienígenas pronto poblaron los títulos MARVEL, y un nuevo sello de imagen llegó a la editorial. Algunos de estos personajes fueron, a su manera, los precursores de los famosos superhéroes MARVEL.

Enero de 1961 trajo a BLIP, en TALES OF ASTONISH # 15 (Historias sorprendentes). Este alienígena, embajador de buena voluntad, era un gigante cargado o compuesto de electricidad. Un gentío salvaje le persigue mientras permanece en la Tierra a causa de una dolorosa descarga. Después de contrarrestar a sus atacantes, se marcha en paz, asqueado por la hostilidad humana. Su gran sabiduría y conocimientos científicos se van con él. La aparición de BLIP, su sistema de vuelo autopropulsado, y su personalidad, no eran muy distintos de lo que más tarde serían los ETERNOS VIGILANTES, antes de que realizaran su juramento de no intervención. BLIP precedió al enemigo eléctrico de LA MASA, ZZAX. LA MASA combatió también a un duplicado artificial del benevolente BLIP en el Annual de 1976. También en Enero, un robot gigante llamado ELECTRO apareció en TALES OF SUSPENSE # 13 (Relatos de Suspense). Este diabólico automata era capaz de crear campos fuerza, arrojar rayos de ondas gamma y condensar o disipar materia, de forma similar a personajes MARVEL más recientes, como ELECTRO.



y MAGNETO.

En Febrero, una segunda raza de alienígenas, gigantes de piedra parecidos a las estatuas semienterradas del este de Islandia, hicieron aparición. Antes de que su planeada invasión tuviera lugar, sucumplieron con su líder, cuyo nombre era THORR. Irónicamente, cuando otra invasión de parecidos gigantes ocurrió en Agosto de 1962, los extraterrestres fueron derrotados por alguien llamado THOR. El famoso hijo de ODIN los despachó rápidamente de vuelta a Saturno. El antes mencionado THORR apareció en TALES TO ASTONISH # 13.

IT, el Coloso Viviente y su controlador, Bob O'Brien, tuvieron sus propias series en la ERA MARVEL, pero realmente debutaron en TALES OF SUSPENSE # 11 en Febrero de 1961. Esta estatua de piedra animada volvió en el # 20 en Agosto. Desde entonces transcurrió una larga ausencia hasta que O'Brien llegó a ser su guía, en Diciembre de 1973.

Los fans de los DEFENSORES recordarán a XEMNU, el titán Viviente. Hizo su segunda aparición en Marzo de 1961 en JOURNEY INTO MYSTERY # 66 (Viaje hacia el misterio,) habiendo sido presentado un poco antes, en el # 62. De forma curiosa, nuestro gigante alienígena, un criminal semi-robot, era originalmente conocido como LA MASA. Hablando de LA MASA, el antes mencionado XEMNU fue el responsable de la recreación del monstruoso GOOM, enviado a pelear contra nuestro viejo amigo Piel verde. GOOM, la Cosa del Planeta X, era un monstruo gigante, volador y con mandíbulas-excavadora, que amenazó a los terrestres con sus inmensos poderes de levitación, telequinesis y psicoquinesis en TALES OF SUSPENSE # 15, también en Marzo del 61. Afortunadamente para todos, el demente y asesino GOOM fue

pronto capturado por la policía de su propio mundo. Sin embargo, dejó un pequeño regalo: su hijo GOOGAM que aparece y desaparece en el # 17 de ese Mayo. Luego vino GROGG, en STRANGE TALES # 83 (Historias extrañas). A esa aparición Abril le siguió otra en # 88. GROGG era parte de una raza de hombres-dragón gigantes, con aliento de fuego. Un ser similar, con más movilidad, pero si capacidad de vuelo, llamado FIN FANG FOOM, se vió envuelto en una confrontación con fuerzas militares comunistas. No era un monstruo maligno, y curiosamente, era casi idéntico al HOMBRE DRAGON, que aparecería algunos años después en los CUATRO FANTASTICOS # 35. También en Abril, un personaje llamado METALLO se dió a conocer en TALES OF SUSPENSE # 16. Era esencialmente, un delincuente en un gran traje metálico: una versión malévolas, en plan campestre, del HOMBRE DE HIERRO.

Otro personaje llamado MAGNETO surgiría en Mayo, en STRANGE TALES # 84. Era un hombre incomprendido, sumido en la tragedia, cuyo nombre era Hunk Carken, que adquirió un poder virtualmente idéntico al del mutante MAGNETO en el cosmos, en un accidente de un vuelo espacial.

En Junio, AMAZING ADVENTURES # 1 (Aventuras asombrosas) salió al mercado, presentando a un personaje místico con el nombre de Dr. DROOM. Los pocos números de la serie fueron una especie de versión de quién más tarde sería el Dr. EXTRANO, y a su vez fue la adaptación del Dr. DRUID, de la época MARVEL de los años 40.

En Octubre, AMAZING ADVENTURES # 5 mostró al imaginativo y visualmente excitante MONSTEROSO. Este gran monstruo, encontrado entre los restos de un navío espacial, era un bebé alienígena gigante. Por supuesto, ninguna de las víctimas de su paso destructor por New York pudo adivinarlo, hasta que desde su enorme nave espacial, los superincreíblemente gigantescos padres de MONSTEROSO volvieron para reclamar a su hijo extraviado.

Y por fin, llegaron los CUATRO FANTASTICOS # 1, en Noviembre de 1961. El editor MARTIN GOODMAN, quien, con su padre ABRAHAM GOODMAN, fundó la EDAD DE ORO MARVEL, con la línea TIMELY de héroes en los años 40, vió abierto el mercado para un equipo de superhéroes. Poco tiempo después, STAN LEE y JACK KIRBY tuvieron listos a LA COSA, MR. FANTASTICO, LA ANTORCHA HUMANA y LA CHICA INVISIBLE. Cada uno de ellos tenía precedentes. Mr. Fantástico era como el THIN MAN (Hombre delgado) de MYSTIC COMICS en el # 4 de Junio-Agosto de 1940. La Chica Invisible era como el INVISIBLE MAN (Hombre Invisible), presentado en MYSTIC COMICS # 2 de Abril de 1940. La Antorcha Humana tenía poderes paralelos a los de LA ANTORCHA HUMANA androide, dado a conocer en el primer comic-book de la TIMELY en Octubre-Noviembre de 1939, y TORO, que apareció en HUMAN TORCH # 1 en 1940. Y en cuanto a LA COSA, reflejaba un buen número de los monstruos de la MARVEL. Sin embargo, el ingrediente especial fue el desarrollo de las personalidades, fruto del tandem LEE-KIRBY. Los miembros de los CUATRO FANTASTICOS parecían gente real que de repente se veían inmersos en un cambio radical en su vida. Fueron estas características de los personajes, las que dieron el sello personal a los comics de la venidera ERA MARVEL.

ARCHIVO X



El Archivo X ha sido creado para que te enteres de qué llevan dentro esos comics Vértice que colecciones. Te aclararemos las fechas originales de aparición en que salieron a la venta, si se saltaron algún ejemplar (cosa más normal de lo que te supones) y demás rollos y entresijos de estas "maravillosas" ediciones españolas de material U.S.A.

Y empezamos con la PATRULLA X porque es la mejor, la única, la más interesante y la... lo que sea. Y quien no piense así se va a la calle y punto. Y también porque la va a editar FORUM y así nosotros quedaremos de puta-madre. Además, la X del título es por algo. Así que disfruta del dichoso archivo, que no sabes el trabajo que me ha costado recopilar.

P.D. : Para futuros archivos espero tus sugerencias.

| VERTECE | Nº y F., USA | ADVERSARIOS | | VERTECE | Nº y F., USA | ADVERSARIOS |
|---------|--------------|--------------------------------|----|--------------------------------------|---|-----------------|
| —V— | | | | —V— | | |
| 1 | 1 Sep.63 | MAGNETO | 23 | 52 Ene.69 | MESHERO y ERIK el ROJO | |
| | 2 Nov.63 | DESVAEDECOR | | 53 Feb.69 | BLASTAAR | |
| | 3 Ene.64 | BLOB | 24 | 54 Mar.69 | FARAON | |
| 2 | 4 Mar.64 | MAGNETO y HALOS MUTANTES | | 55 Abr.69 | FARAON | |
| | 5 May.64 | MAGNETO y HALOS MUTANTES | 25 | 56 May.69 | MONOLITO VIVIENTE | |
| 3 | 7 Sep.64 | MAGNETO,HALOS MUTANTES y BLOB | | | | |
| | 6 Jul.64 | MAGNETO,HALOS MUTANTES y NAMOR | 26 | 45 Jun.68 | MAGNETO y TOAD | |
| 4 | 8 Nov.64 | UNUS | | 53 AVENGERS, terminación de historia | | |
| | 9 Ene.65 | LUCIFER | 27 | 57 Jun.69 | FARAON y CENTINELAS | |
| | 10 Mar.65 | EL EXTRARIO | | 58 Jul.69 | LARRY TRASK y CENTINELAS | |
| | 11 May.65 | KAZAR | 28 | 59 Ago.69 | LARRY TRASK y CENTINELAS | |
| 6 | 12 Jul.65 | JUGGERNAUT | | 60 Sep.69 | SAURON | |
| | 13 Sep.65 | JUGGERNAUT 2ª parte | | 61 Oct.69 | SAURON | |
| 7 | 14 Nov.65 | CENTINELAS | 29 | 62 Nov.69 | MAGNETO y KAZAR | |
| | 15 Dic.65 | CENTINELAS 2ª parte | | | 63 Dic.69 | MAGNETO y KAZAR |
| | 16 Ene.66 | CENTINELAS 3ª parte | | | 64 Ene.70 | FUEGO SOLAR |
| 8 | 17 Feb.66 | MAGNETO | 31 | 65 Feb.70 | Ios Z'NDX | |
| | 18 Mar.66 | MAGNETO 2ª parte | | 66 Feb.70 | la MASA | |
| | 19 Abr.66 | MIMICO | | | | |
| 9 | 20 May.66 | BLOB,UNUS y LUCIFER | 32 | 68-59-40- | ORIGENES X-MEN | |
| | 21 Jun.66 | LUCIFER,DOMINUS,ULTRA-ROBOTS | | 41-42-43, | CICLOPE | |
| 10 | 22 Jul.66 | CONDE NEFARIA | | 44-45-46- | ORIGENES X-MEN | |
| | 23 Ago.66 | CONDE NEFARIA 2ª parte | | 47- | HOMBRE DE HIELO | |
| 11 | 24 Sep.66 | EL LANGOSTA | | 57 | ORIGENES X-MEN | |
| | 25 Oct.66 | EL TIGRE,RAMON,TOLOC | | | CHICA MARAVILLOSA | |
| | 26 Nov.66 | KUKULCAN | 33 | 58-59-50- | ORIGENES X-MEN | |
| | 27 Dic.66 | MAESTRO DE MARIONETAS | | 51-52-53, | BESTIA | |
| | 28 Ene.67 | OGR,BANSHEE y FACTOR TRES | | 54-55-56- | ORIGENES X-MEN | |
| 13 | 29 Feb.67 | SUPER ADAPTOIDE y FACTOR TRES | V3 | | ANGEL | |
| | 30 Mar.67 | WARLOCK y FACTOR TRES | | | REPRINTINGS VI A TAMARO GRANDE | |
| 14 | 32 May.67 | JUGGERNAUT y FACTOR TRES | | 1 | 1 - 3 | |
| | 33 Jun.67 | JUGGERNAUT,XORAC y FACTOR 3 | | 2 | 4 - 5 | |
| 15 | 34 Jul.67 | TYRANNUS y HOMBRE TORO | | 3 | 6 - 7 | |
| | 31 Abr.67 | HOMBRE COBALTO y FACTOR 3 | | 4 | 8 - 9 | |
| 16 | 35 Ago.67 | SPIDERMAN,CAMBIANTE y FACTOR 3 | | 5 | 11 - 10 | |
| | 36 Sep.67 | MECANO,CAMBIANTE y FACTOR 3 | | 6 | 12 - 13 | |
| 17 | 37 Oct.67 | MUTANTE MAESTRO y FACTOR 3 | | 7 | 14 - 15 | |
| | 38 Nov.67 | MUTANTE MAESTRO y FACTOR 3 | | 8 | 16 - 17 | |
| 18 | 39 Dic.67 | MUTANTE MAESTRO y FACTOR 3 | | 9 | 18 - 19 | |
| | 40 Ene.68 | ANDROIDE DE FRANKENSTEIN | | 10 | 20 - 21 | |
| 19 | 41 Feb.68 | GROTESCO | | 11 | 22 - 23 | |
| | 42 Mar.68 | GROTESCO | | 12 | 24 - 25 | |
| 20 | 46 Jul.68 | JUGGERNAUT | | 13 | 26 - 27 | |
| | 47 Jul.68 | MAMA YOGI | | 14 | 28 - 29 | |
| 21 | 48 Sep.68 | QUASIMODO | | 15 | 31 - 30 - 32(1ª parte) | |
| | 49 Oct.68 | MESHERO y MAGNETO | | 16 | 32(2ª parte) - 33 - 34 | |
| 22 | 50 Nov.68 | MESHERO y ROBOT MAGNETO | | 17 | 35(2ª parte) - 36 - 37 - 38(1ª parte) | |
| | 51 Dic.68 | MESHERO y ROBOT MAGNETO | | 18 | 38(2ª parte) - 39 - 40 - 38 y 39 (*) | |
| | | | | 19 | 41 - 42 - 43(2*) | |
| | | | | | (*) - Partes de 5 pags. editadas originalmente al final de los comic books del mismo número, explicando el nacimiento de la Patrulla X, (en este caso las 2 primeras partes del origen del Ciclope). | |
| | | | | | (**) - y del cual solo se publicaron en seis primeras páginas, y que teóricamente tenía que haber aparecido las 2ª parte en el # 20 de la Patrulla X, no pudiendo ser publicada ya que se publicaron los primeros # de la Nueva Patrulla X. | |
| | | | | | | |



La serie de la PATRULLA X (X Men) empezó en 1963, septiembre para ser más exactos. En el primer número aparecía la antigua Patrulla X al completo, incluyendo al Profesor X (La Chica Maravillosa se les unía en las páginas iniciales). Para redondear el pastel el enemigo era, nada más ni nada menos, MAGNETO (empezaba pronto). El equipo de producción estaba formado por STAN LEE- guión -, JACK KIRBY- dibujo - y PAUL REINMAN- tinta -. Este equipo seguiría hasta el # 6 de la serie ("Trapped: One X Man") a partir del cual y hasta el # 11 Chic Stone se haría cargo de la tinta. A partir del # 12 y hasta el # 17 Jack Kirby va a compartir los honores artísticos con Alex Toth (# 12) y con Werner Roth (# 13 en adelante) mientras Stan Lee seguía haciendo los guiones. El entintador cambió 3 veces: Vince Coletta # 12, 14, Joe Sinnott # 13, Dick Ayers # 15,16,17. La siguiente etapa de la Patrulla X es más bien corta (# 18 y 19) y los créditos son: Stan Lee, Werner Roth y Dick Ayers. A partir del # 20 se produce un gran cambio artístico, pues Stan Lee deja los guiones en manos de Roy Thomas. El equipo formado por Thomas, Roth y Ayers se mantendrá hasta el # 28 donde John Tartaglione sustituirá a Dick Ayers hasta el # '33. A partir del # 34 dibujante y guionista van a ser un poco variables: # 34 Dan Adkins, Dan Adkins, # 35 Werner Roth, Dan Adkins, # 36 Ross Andru, George Bell, # 37 Ross Andru, Don Heck, # 38 Don Heck, George Bell, # 39 Don Heck, Vince Coletta, # 40,41,42 Don Heck, George Tuska, # 43 George Tuska, John Tartaglione. A partir de la "muerte" del Profesor Xavier en el # 42 (en realidad quien muere es el Changeling), la Patrulla X se disgrega como grupo y en los # 44,45,46,47 el equipo artístico será: Gary Friedrich en el guión, Don Heck y Werner Roth en los lápices y John Tartaglione en las tintas. A partir del # 48 hasta el # 54, Arnold Drake se hace cargo del guión mientras el dibujo y las tintas pasan por diferentes manos: # 48, Don Heck, Werner Roth, John Verpoorten, # 49, 52 Don Heck, Werner Roth, John Tartaglione, # 50, 51, Jim Steranko, John Tartaglione, # 53 Barry Smith, Michael Exposito, # 54, 55, Don Heck, Werner Roth, Vince Colletta. Con el # 55 entra Roy Thomas y en el # 56 el equipo más exitoso de la antigua Patrulla-X entra en liza: ROY THOMAS- escritor- NEAL ADAMS- dibujo - TOM PALMER- tinta -. Durará hasta el # 65 (con la excepción del # 64 dibujado por Don Heck y el # 65 escrito por Denny O'Neill). Para cerrar la primera época de los X-MEN se une el equipo Roy Thomas, Sal Buscema y Sam Grainger. Con la batalla contra La Masa en el # 66 termina esta etapa dorada de la original Patrulla X. La serie desaparece durante 9 meses, surgiendo de nuevo en Diciembre de 1970 con cadencia bimensual y con contenido de reedición hasta el # 93 en Abril del 75.

Pasaron 3 meses y en Agosto de 1975 aparece el # 94 con la nueva Patrulla X (tras el Giant size # 1 de presentación). Y aquí empieza lo realmente interesante. CHRIS CLAREMONT se pone a los mandos de la nave (y aún no lo ha abandonado) mientras que DAVE COCKRUM se encarga de los lápices desde el # 94 al 108. Los entintadores son variados: Bob McLeod # 94, Sam Grainger # 95,96,97,98, 102,103,104, Frank Chiaramonte # 99,101, Dave Cockrum # 100, Bob Layton # 105, Tom Sutton # 106 y Dan Green # 107. Pero a partir del # 108 se produce el cambio más importante en la nueva Patrulla X: JOHN BYRNE y TERRY AUSTIN pasan a ser dibujante y entintador de la serie. Esta alianza será una de las más duraderas y existirá desde el # 108 hasta el 143 (casi 3 años). De este equipo surgirán las más trepidantes, bellas y dramáticas historias en la vida de la Patrulla X, con enfrentamientos contra Magneto, Alpha Flight, Proteo (el Mutante X), el Hellfire Club y la saga del nacimiento y muerte de Phoenix (Jean Grey, ex-Chica Maravillosa). El # 137 "El destino de Fenix" fue el último número en publicarse en España (# 6 de Surco-Vertice).



Forum recoge ahora la antorcha, marcándose un buen tanto al empezar la colección con el Giant Size # 1, inédito en España, detalle que es muy de agradecer. Esperemos que continúe esta buena línea publicando a continuación el # 138, en el que el Ciclope recuerda todas las aventuras pesadas con la Patrulla X hasta la muerte de su amada Jean Grey.

Y bien, hasta aquí el repaso escueto y casi estadístico de la colección, en sus vertientes de numeración y equipos artísticos. Las aventuras de sobras las conocéis y nosotros queríamos que pudierais ordenarlas correctamente y supiérais a qué material americano correspondían. Esperemos que el esfuerzo haya valido la pena y lo tengáis todo más claro. Ah, que queréis saber lo que pasa en los siguientes números después de la muerte de Fénix ?. Bueno, pues seguid leyendo, que aquí va un resumen de lo que nos espera (y que ojalá veamos pronto editado en Forum):

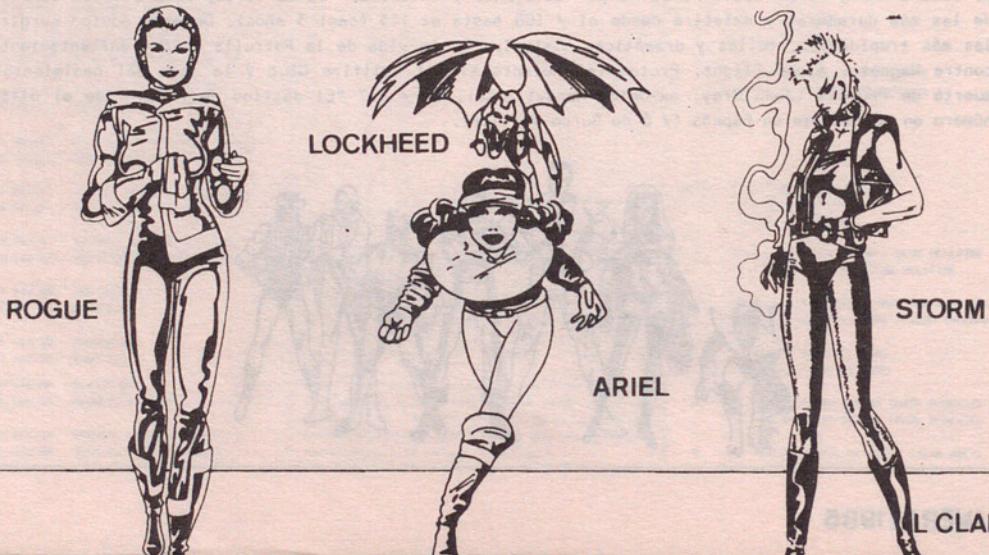
El # 139 es la llegada de Kitty Pryde a los X-MEN. En el # 140 Wolverine, Nightcrawler, Snowbird, Shaman y Vindicator (los 3 de Alpha Flight) luchan contra el Wendigo. Los # 141 y 142 alumbran una de las más fabulosas historias de los X-MEN, trasladados a un futuro alternativo en el año 2013. En el # 143 Sprite (Kitty Pryde) lucha sola contra un demonio parecido a Alien. En el # 144 Ciclope se enfrenta solo a Dispaire (dibujos de Brent Anderson). En los # 145, 146, 147 retorna Dave Cockrum a los lápices y los enzarza en combate contra el Dr. Muerte. Su primer encuentro, aunque parezca mentira), con Arcade de invitado. El 148 y 149 son historias sueltas con Calibán y Garokk como villanos. El 150 nos depara nada más y nada menos que una épica batalla contra Magneto, con un resultado bastante inesperado. Los # 151 y 152 ven un cambio de dibujante, siendo Jim Sherman y Bob McLeod los encargados del lápiz en cada uno de estos números, donde, de nuevo, aparecen el Hellfire Club y los Centinelas. El # 153 es un precioso cuento de hadas que narra Kitty Pryde a Illyana Rasputin, hermana de Coloso.



CICLOPE vs. COLOSO ? En el 175 de X-MEN !

A partir de aquí la serie se dispara, con una macro-historia de 11 números en el que la gente-X se va al Imperio Shi'ar. Un relato épico de lo mejorcito de Chris Claremont. En el # 165 Paul Smith coge los lápices ; y cómo !. Aunque su singladura será corta, durante su estancia ocurren cosas bastante importantes, como el viaje de los X-MEN a Japón para la boda de Wolverine (al final anulada), el cambio de carácter, atuendo y peinado de Storm (en un look más agresivo, quasi-punk) y la incorporación como miembro de Rogue. También se enfrentarán a la "reencarnación" de Phoenix y, de propina, el casorio de Scott Summers (esta boda sí). A partir de aquí John Romita Jr. se hace con el dibujo de la serie y no lo ha abandonado hasta la actualidad. En estos últimos números las notas más destacadas son la pérdida de poderes de Storm y la participación de los X-MEN en la guerra contra los Dire Wraiths. El número más reciente que obra en nuestras manos es el 190 de Febrero del presente año (si quieras saber de qué va echa una ojeada al Juicio del Duende). Y si tienes alguna duda o necesitas desesperadamente más información escríbenos al Correo. Hasta dentro de dos meses, más o menos, con más Archivo X. De quién ?. Sorpresa.

MISTER X



FORUM PRESENTA SECRET WARS™



¡LA COLECCIÓN MÁS ESPECTACULAR CREADA POR MARVEL!
¡A PARTIR DE MAYO EN TU QUIOSCO!

DIARIO DE COMBATE



Por qué DIARIO DE COMBATE? Muy sencillo. Porque ésta es nuestra pequeña lucha contra las editoriales (Vértice, Bruguera, etc.), asesinos de páginas en las ediciones españolas de comic-books MARVEL y como que para matones ellos, sagaces nosotros, te iremos mostrando todo lo que vayamos rescatando por ahí y que no fue editado. En el DIARIO anotaremos todos estos tejemanejes. Empezamos con los relativamente más recientes: las pag. del HOMBRE DE HIERRO en la minicolección de 8 números a color publicada por Vértice. Cada tebeo contenía un comic-book de 18 pag. Pues bien, menos al # 2 (con 22 pag. completas), a todos los demás les falta una pag. del original. (!!!?). Has visto las pag. de aquí al lado? Has ido a una velocidad increíble a por tus tebeos?. Bueno. Pues ahora ya te habrás preguntado y respondido, por qué en una página H.H. le dá una "cericia" a NAMOR, y justo después esté en el agua, como si nada hubiera ocurrido, intentando ahogar al H.H. (!!)... Que esto no es HERB TRIMPE !!!!, que aquí la acción debe tener un desarrollo!!, y si antes estaban en Tierra, algo tuvo que pasar para que se fueran derechos al agua, !! "HIGO YO" !!... En el # 3 nos encontramos con otra pag. fantasma, sin una importancia extrema en la historia, pero eso no es excusa para prescindir de ella. Como ves, pirateaban la que menos se podía notar: tenías que ser el Rádar de MASH para darte cuenta. Y ésta aún ni así.



1 : SSSHHHHHHHH

2 : Siempre te consideré un enemigo noble en el pasado Hombre de Hierro I pero ahora tus motivos aparecen claros.

Así que escúchame:
Hiram Dobbs me incumbe sólo a mí...

3 : Y seguirá siendo asunto mío !

4 : Mientras, otra mano, enjuta pero energética, se une a la contienda...

5 : Disparando una serie de balas-cohete que aciertan exacta y sorprendentemente ...

6 : en el blanco elegido.

HNGH ?!

Las balas apenas hacen mella en la dorada armadura, pero su impacto es inesperado, desequilibrando a su ocupante por un momento..

7 : que dura demasiado...

WHILE A RAPIDLY INCREASING DISTANCE AWAY, PRINCE NAMOR-- THE SAVAGE SUB-MARINER-- GLANCES UP, AND ALSO WONDERS

FOR HE HAS GROWN TO DISTRUST ALL THOSE WHO DWELL ABOVE THE WORLD'S OCEANS--A DOUBT THAT HAS BEEN JUSTIFIED TIME AFTER PAINFUL TIME, AND YET...

HAD NOT THE GOLD AND CRIMSON AVENGER FOUGHT WITH HIM, SIDE-BY-SIDE, TO GIVE AN INNOCENT HIRAM DOBS FROM THE HANDS OF AN INSIDIOUS CRIMINAL ORGANIZATION? //

NAMOR SHRUGS--A MOTION MADE SENSIBLY GRACEFUL BY ITS QUIETLY CONTROLLED POWER--AND DESCENDS MORE SHARPLY. THESE ARE QUESTIONS TO BE PONDERED, HE THINKS, AND PERHAPS EVEN ANSWERED--

--IN SOME LESS CONVOLUTED TIME...

* IN IRON MAN #20 8/21 -- ROE
AND, INDEED, HAD NOT THAT ALLIANCE PROVEN BOTH NOBLE AND DEVASTATINGLY EFFECTIVE?

1 : ...entretanto, acortan do distancias rápidamente, el príncipe Namor, el regio habitante de las profundidades, dirige su mirada hacia arriba, y reflexiona.

2 : Desde que nació, creció desconfiando de todos aquellos que habitaran más allá de la superficie de sus dominios marinos. Un temor que ha sido justificado dolorosamente en demasiadas ocasiones.

3 : Y sin embargo no le importó luchar al lado del vengador dorado y carmesí, para salvar al inocente Hiram Dobs de las manos de una traidora organización criminal.

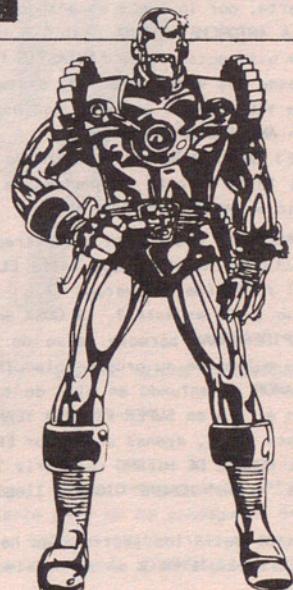
Y verdaderamente, no quedó demostrada en esa alianza que ambos eran nobles y demoledoramente eficaces ?

4 : Namor encoge los hombros con indiferencia y... se pone en movimiento ! Con gracia y elegancia, pero con autoridad, dirige su poder impulsivamente en un descenso hacia el fondo del mar.

Estas son cuestiones para ser meditadas, piensa, y quizás también contestadas...

Por hoy ya es suficiente. Estoy hasta los cataplines de explicar "bienhaceres editoriales". En EL CLAN que viene seguiremos con dos páginas más inéditas de IRON MAN. Prepárate a alucinar. Por ahora: ORACION, DESPEDIDA y CIERRE.

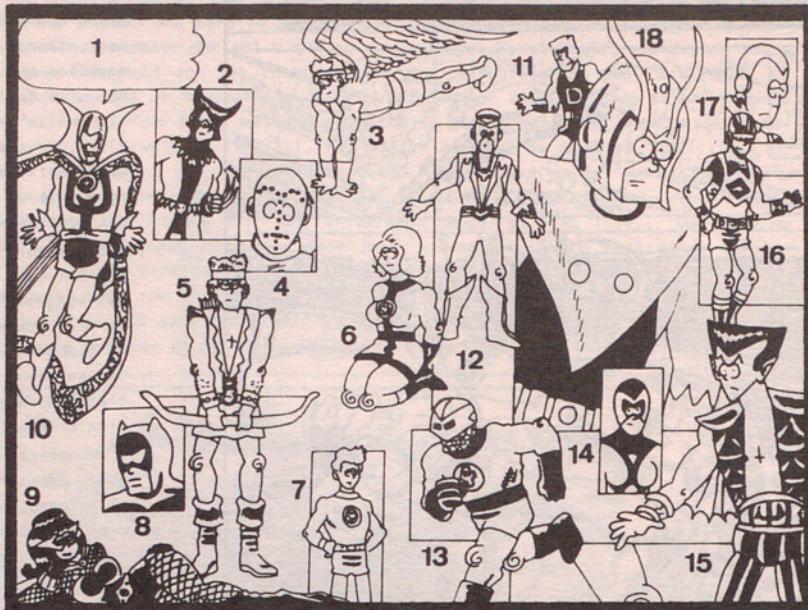
Fliped con la armadura espacial de H.H. y con la visión de su malévolos descendiente del año 2020, tal como aparece en la Limited Serie de Machine Man.



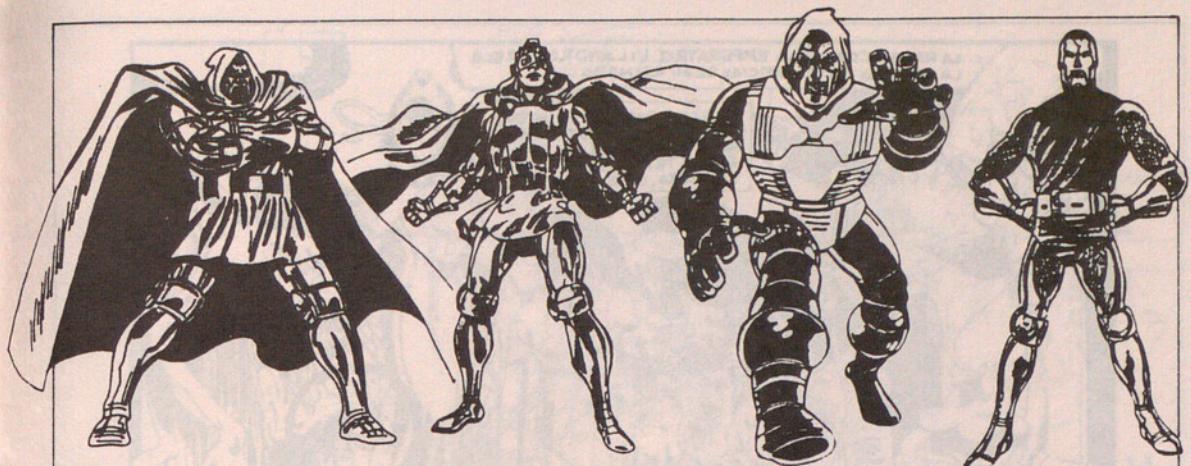
pfffff je
je je
prrrrtt

LA JUERGA DEL VIGILANTE

Tchk
Tchk



- 1 - Pensáis que el nuevo traje de SPIDERMAN es "guay", no ? Pues a lo largo de todos estos años, aunque algunos más que otros, casi todos tus héroes favoritos de la MARVEL han estrenado nuevos trajes. Para que los recordéis, aquí os mostramos algunos de los más chungos...
- 2 - WOLVERINE se puso estos trapos del alienígena FANG (Colmillo) en X-MEN # 107, los llevó en PUÑO DE HIERRO # 15 y los tiró a la basura en X-MEN # 109.
- 3 - Todos sabemos que el ANGEL ha cambiado de sastre una docena de veces. Este traje debutó en los CAMPEONES # 1 y desapareció en CAMPEONES # 7.
- 4 - Remaches para el HOMBRE DE HIERRO ? Pues por lo menos en TALES OF SUSPENSE # 54 y 56, SI !
- 5 - Puede ser éste el macho Clint Barton, conocido por otros como OJO DE HALCON ? Ahá, pues llevó este trajecito desde AVENGERS # 98 hasta el 109.
- 6 - LA CHICA INVISIBLE con minifalda ? Pues así se presentó en FANTASTIC FOUR # 68, y en ninguna otra parte, por lo menos enseñando las piernas.
- 7 - LA ANTORCHA HUMANA cambió a una imagen más "llameante" con el nuevo color rojo de su traje. Duró de esta guisa desde FANTASTIC FOUR # 132 hasta el 159.
- 8 - Desde los VENGADORES # 52 hasta el 55 la PANTERA NEGRA llevó esta semimáscara.
- 9 - La VIUDA NEGRA se paseó con este modelito en el TALES OF SUSPENSE # 64. Se lo mudó, ni más ni menos, en AMAZING SPIDERMAN # 86.
- 10 - El DR.EXTRAÑO se lo montó de superhéroe en el # 177 de su serie, que terminó muy poco después (en el 183). Después de una rápida aparición en SUBMARINER # 22, nuestro DOC, tal como le conocimos volvió en MARVEL FEATURE # 1.
- 11 - DAREDEVIL debutó con estos trapos, que sólo le duraron hasta el # 4 de la serie.
- 12 - Esta es la pinta que tenía EL HALCON cuando apareció en el CAPITAN AMERICA # 17. Se los cambió en el # 144 (para lavarlos ?).
- 13 - Que quién es éste ? LA COSA en su primer traje !!! Se lo quitó para siempre al final del # 3.
- 14 - SPIDERWOMAN parecía calva en su primera aparición en MARVEL SPOTLIGHT # 32. Después se dejó caer la melena en su propia colección.
- 15 - NAMOR se enfundó en piel de tiburón en el # 67 de su "cole", que después fue cancelada en el # 72. En el # 6 de SUPER-VILLAIN TEAM UP volvió a su antiguo bañador.
- 16 - Este traje, apenas usado por EL HOMBRE MARAVILLA, apareció en AVENGERS # 161-166.
- 17 - EL HOMBRE DE HIERRO con nariz ?. Compruébalo en el 68-85 de su serie !!!.
- 18 - El "nuevo" HOMBRE GIGANTE llegó en TALES TO ASTONISH # 65 y se fue en el 69. En fin, cosas que pasan..
- PD - Estos desvaríos sastreriles han sido cortesía de FRED HEMBECK y la máquina del tiempo de la MARVEL. Habrá más HEMBECK en el próximo CLAN. Y seguimos con la juerga...



F.F. # 198

WHAT IF # 22

SECRET WARS # 10

F.F. # 278 (?)

Por si creíais que el cambio de vestuario era sólo privativo de los supertipos, olvidadlo. Aquí podéis ver a nuestro siempre adorado DR. MUERTE luciendo los más variados atuendos. En primer lugar, Víctor nos muestra su sofisticado traje de noche. ¿ Precioso verdad ? Su segundo modelo está destinado a las visitas de la embajada Latveriana. Y, qué mejor para el footing que el cómodo chandal sport que nos muestra en tercer lugar. Y, AHI, al final de la pasarela Víctor nos muestra su ultimíssimo modelito, indicadísimo para campo y playa. ¡ QUE GUAPO ERES, VICTOR ! ...

AARDVARK-VANAHEIM PRESENTS

CEREBUS

ISSN 0712-7774

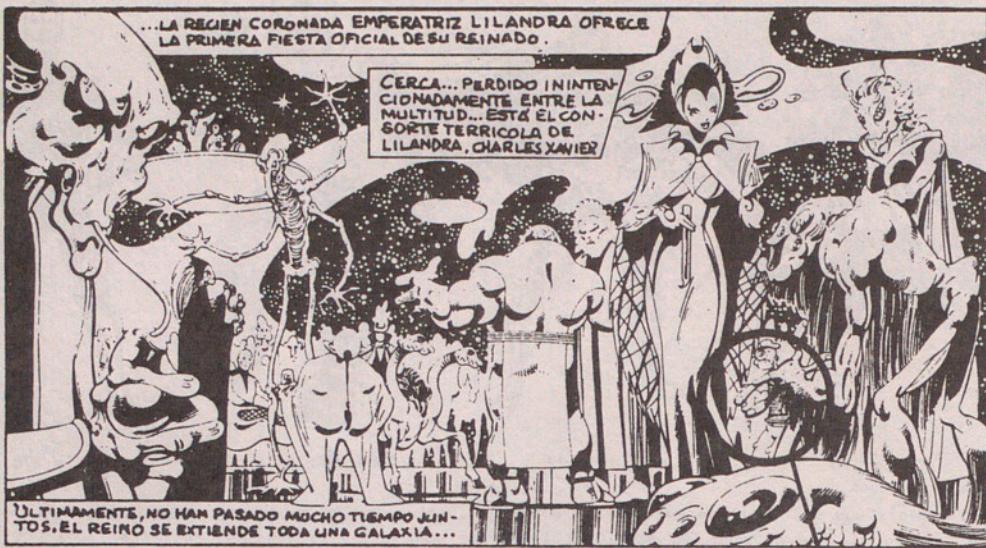
55 OCT

\$1.60

JUSTICE LEAGUE OF AMERICA # 234



Siempre te habías preguntado donde estaba la familia de Lobzno ; aquí tienes la respuesta . En primer lugar el primo tonto , WOLVEROACH . Logan siempre ha intentado ocultarlo pero no ha conseguido despistar a nuestros sabuesos reporteros . Pero aquí no acaban las sorpresas ; Lobzno tambien tiene una hermana basterda llamada VIXEN . Tan bastarda es que incluso se ha pasado a la competencia . Aaaargh!



Sabemos que el Universo es vasto. Las estrellas, planetas y galaxias se esparcen por el infinito. Ondas de energía cósmica, de misteriosa naturaleza, atraviesan el espacio insondable. Quasars y agujeros negros, cometas y partículas electrotemporales se entremezclan en una enigmática danza.

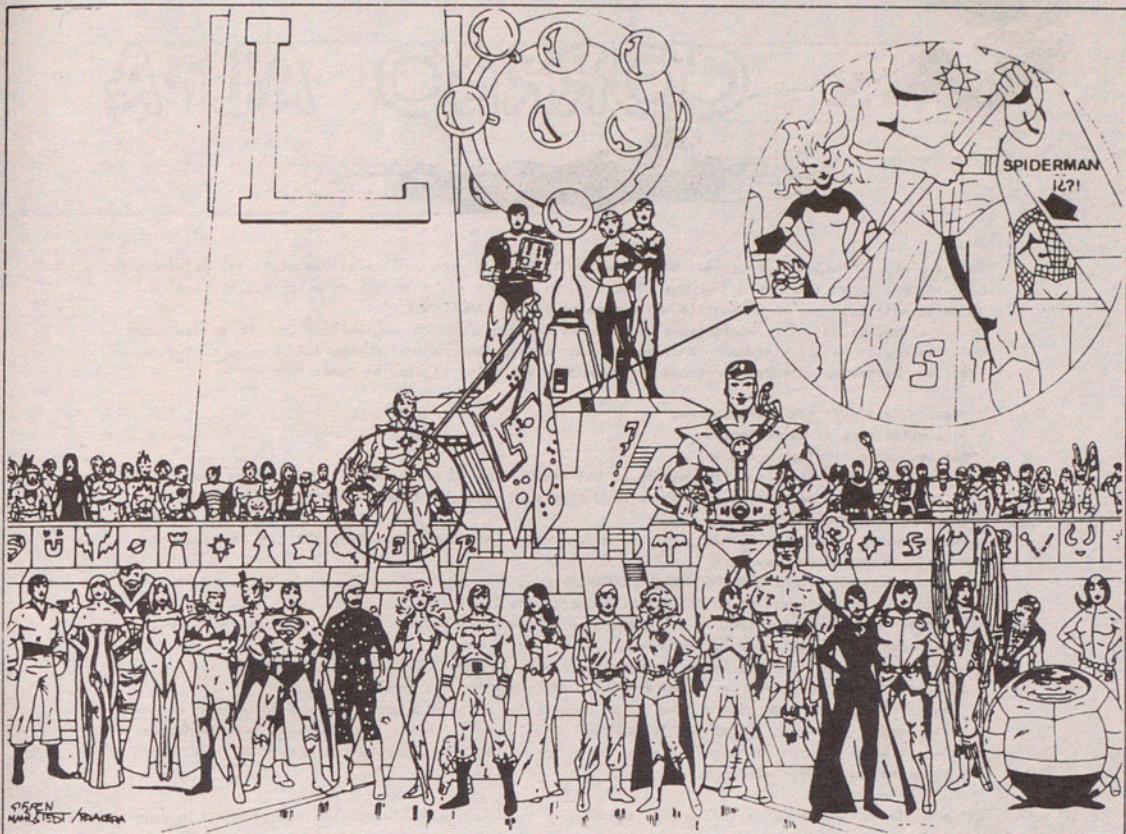
Sí... es maravilloso... sobrenatural... Ahora bien, lo que yo, UATU, EL VIGILANTE, me pregunto, es :

III COMO DIABLOS HA PODIDO COLARSE POPEYE EN LA FIESTA GALÁCTICA DE LA PRINCESA LILANDRA ???????...

Pág. 12 de la PATRULLA X nº 35 V3 de VERTICE.



Marvel lanza una nueva generación de superhéroes . Después de los teleñecos nos ofrecen la esperada , trepidante y fabulosa , Pandilla X . Peter Raspa , la cabeza mas plana del Universo . Scotch Brite , el tipo con más dioptrías . Lopezno , el mondadientes viviente . Alumbrador Nocturno, consumado consumidor de pilas, y Tururú, la diosa de las peluquerías punk . ¡LA QUE NOS ESPERA...!



Aquí tenéis a la plana mayor de LA LEGIÓN DE SUPERHÉROES posando para la foto de aniversario, en la celebración de su # 300. Y agarraos fuerte, porque los cachondos de la DC han hecho miembros honorarios a "colegas" de la competencia: ni más ni menos que a SPIDERMAN, el trepamuros de MARVEL y a GARFIELD, el minino de moda en los U.S.A. . DEMASSIEE III ...



No queremos ser tachados de obscenos. Sólo un par o tres preguntas: ¿ A qué se debe esa pose tan sugestiva de la Princesa MARI ? ¿ A dónde apunta ACROYEAR con su espada y qué pretende ? ¿ Qué hace HUNTARR situado estratégicamente detrás de la Princesa ? ¿ Y qué palpan las antenas de BUG ? . Los instintos se desatan en la soledad del espacio... o por lo menos, así parece en MICRONAUTS: NEW VOYAGES # 4 .





CORREO ALFA



Buenos días, estimados alumnos. Nos hemos reunido todos aquí para contrastar las distintas opiniones que ustedes tienen sobre esta revista. Dado que nos veremos más a menudo en esta sección, creo que no sería mala idea que me presentase. Mi nombre es WALTER LANGKOWSKI.

Con una máquina de eones enarbolados bañados en energía estética contaminada por la antimateria del octavo planeta del sistema de Andrómeda, hemos conseguido crear el CORREO ALFA, en el cual esperamos sus cartas de ustedes, con ideas y sugerencias sobre los siguientes temas:

- comentario global sobre el fanzine.
 - propuestas para otros contenidos.
 - qué se podría eliminar y qué no.
 - votos para confeccionar nosotros mismos el HIT-PARADE, con 10 series MARVEL, DC u otras americanas en sus vertientes de edición española o EEUU (sin mezclarlas, o todas de edición española o todas de la edición americana).
 - curiosidades, historias cortas y otras paridas para LA JUERGA DEL VIGILANTE (sí, ese cachondo mental con cabeza de huevo).
 - ademaaaaaaaARRRRRRRRRRRRRGGGGGGGGGHHHHHH... AJ, AJ, AJ, qué pasa tioss, es el maldito rrollo de la transformación en SASQUATCH, me pasa cada 20 minutos...
 - sigamos, UARRGH, enviad también dibujitos y monigotes. Los mejores los publicaremos y puede que hayan premios sorpresa para los autores...
 - preguntas estúpidas y dudas tortas sobre personajes y colecciones..UG, UG, UG, RGNGARRJJJ...
 - anuncios, contactos y enchufes (compra-venta, cambio e historias de esas).
 - y más votos para en cada número poner en un pedestal al mejor dibujante, guión y guionista, entintador, mejor personaje (votad por SASQUATCH, os lo ordeno, BRRRRR), mejor grupo de superhéroes, mejor villano y equipo de supervillanos, mejor colección en general y comic-book en particular, y si se os ocurre algo más, pues también...

Ahí por cierto, vuestras cartas me las mandáis, o nos las traéis personalmente (je, je, je, que monstruoso soy) a:

EL CLAN
Rosellón, 205, 2^a planta
BARCELONA 08008

P.D.: El equipo de redacción actual no es el mismo que el de la anterior etapa de EL CLAN, aunque la responsabilidad por su labor la asumimos con todas las consecuencias. Por ello, pedimos disculpa a aquellos que hubieron enviado cartas y éstas quedaran sin respuesta. Nos comprometemos firmemente a cumplir con la correspondencia siempre que por vuestra parte se den las siguientes condiciones:

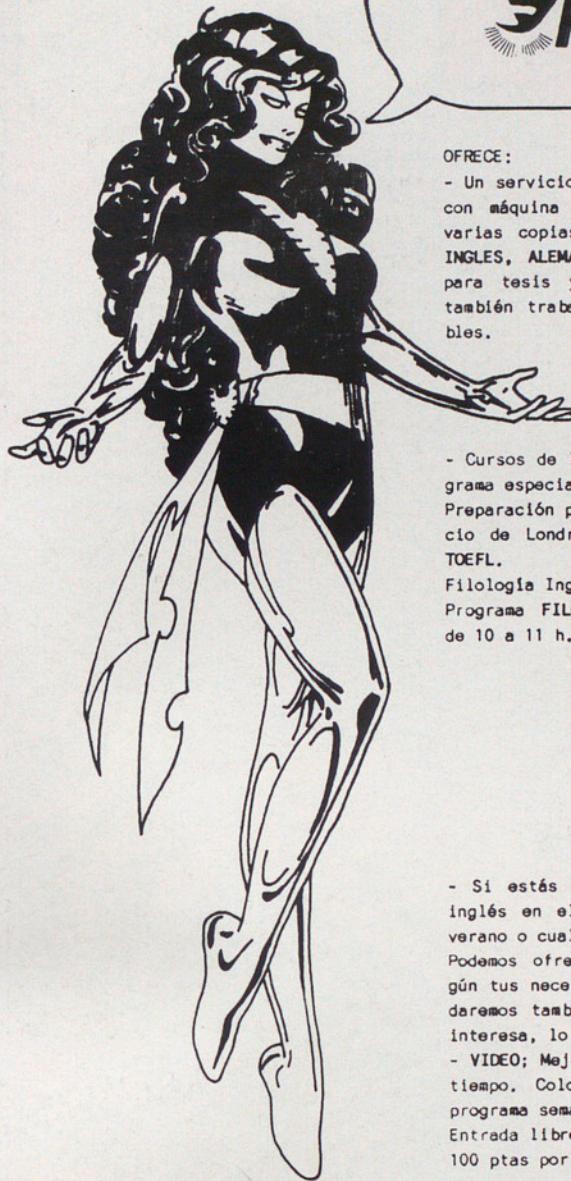
- si la carta que enviáis espera una respuesta normal y sencilla, sin adición de material, adjuntar el valor del envío de vuelta en sellos de correos de circulación corriente.
 - si nos pedís material extra, como photocopias o incluso fanzines o comic-books, haced lo mismo que antes para que os podemos contestar si lo que queréis está disponible y lo que vale el envío por correo (especificad si es para correo certificado, urgente, etc. y manda cantidad suficiente para el total de la operación).

Es la única forma de asegurar una correspondencia fluida y sin contratiempos. El material corre de nuestra cuenta, el gasto de envío de la vuestra.

Las cartas que sean de interés general, así como los dibujos, historias o anécdotas que seleccionemos, serán publicadas próximamente en las secciones adecuadas o aquí, en el CORREO ALFA, que generá en páginas según la cantidad de material que nos envíeis.

Hasta entonces, recibid un amistoso UUUAAAARRRGHHJJ





Phoenix

OFRECE:

- Un servicio rápido, moderno y eficiente de MECANOGRAFIADO con máquina de escribir electrónica, capaz de reproducir varias copias- originales de cualquier tipo de texto, en INGLES, ALEMÁN, FRANCES, ESPAÑOL y CATALAN; muy apropiado para tesis y otros trabajos universitarios. Se atienden también trabajos de encuadernación. Todo a precios razonables.

- Cursos de INGLES GENERAL, 3 niveles EGB, BUP y COU (programa especial) Conversación.

Preparación para los exámenes de Cambridge, Cámara de Comercio de Londres, Oxford, Pitman, Royal Society of Arts y TOEFL.

Filología Inglesa (Lengua y Literatura).

Programa FILOLOGIA INGLESA; Grammar 1 (martes y jueves de 10 a 11 h.)

GRAMMAR 2 (sábados de 11 a 12 h)

LINGUISTICS HISTORICAL (miércoles de 12 a 13 h.)

PHONETICS (PHONETIC TRANSCRIPTION)(miércoles de 13 a 14 h.)

LITERATURE (OUTLINES & CRITICAL CRITERIA) (martes y jueves de 11 a 12 h.).

- Si estás pensando en un curso de perfeccionamiento de inglés en el Reino Unido o los Estados Unidos para este verano o cualquier época del año, ven a vernos.

Podemos ofrecerte el tipo de curso que te conviene según tus necesidades y tus posibilidades económicas. Te ayudaremos también con la organización de tu viaje, y, si te interesa, lo aseguramos.

- VIDEO; Mejora tu noción del inglés y pásalo bien al mismo tiempo. Coloquios opcionales después de cada sesión. Un programa semanal de películas, documentales, etc.

Entrada libre a cualquier alumno matriculado.

100 ptas por cada sesión al resto de interesados.

QUÉ VERGÜENZA ...
SACARME EN UN POSTER
CENTRAL, EN TOP-LESS
Y A TODO COLOR !!!
COMO LO VEA
MI MAMÁ ...

A VER QUÉ SE LES OCURRIRÁ
A ESTOS DE EL CLAN EN
EL PRÓXIMO N° DE
VERANO...

