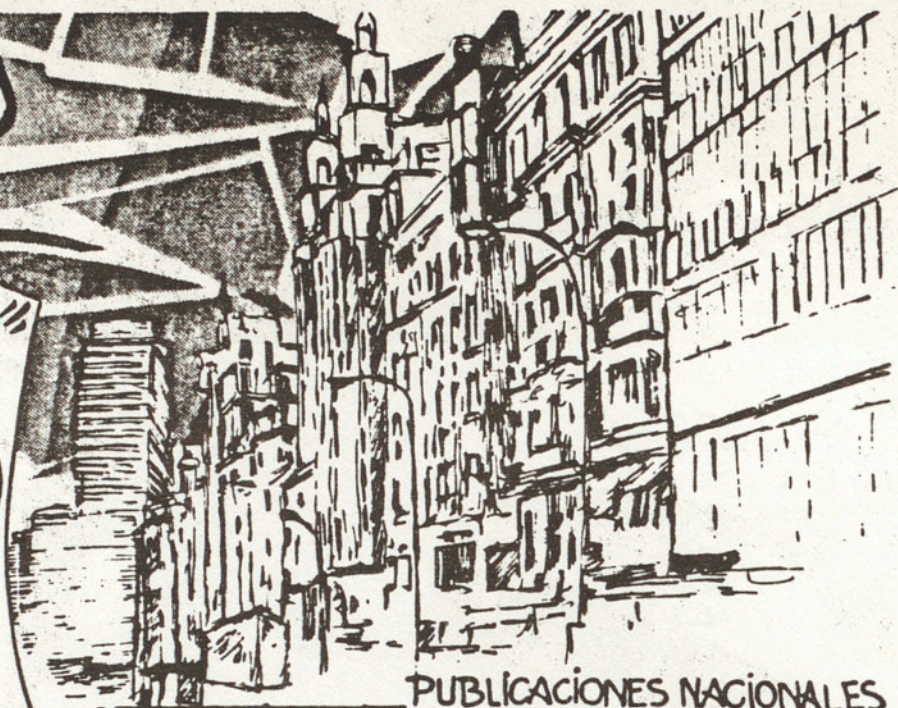


T e V e O

Nº
0



125 pts.



PUBLICACIONES NACIONALES
Y EXTRANJERAS

LIBROS DE IMPORTACION
POSTALES - FANZINES

GRAN VIA 35
(LOS SOTANOS) - MADRID

ARTE 9

LA NUEVA LIBRERIA

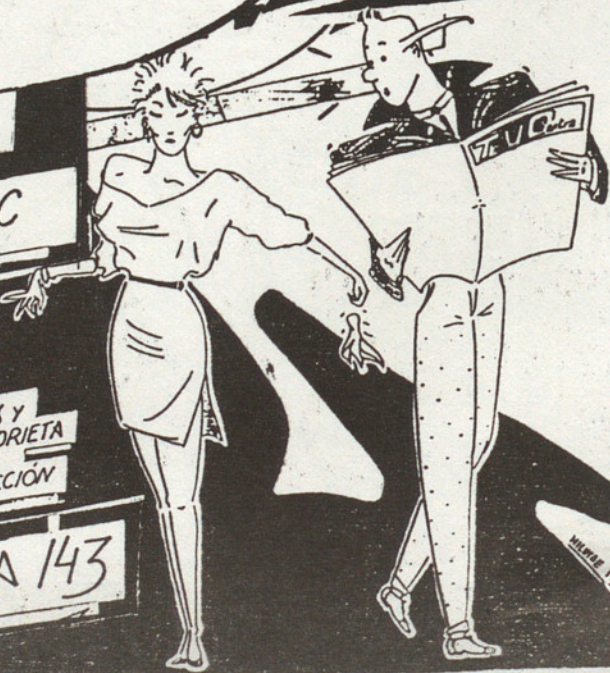
ESPECIALIZADA EN COMIC

DE MADRID

TEL 560469 - Metro Manuel Becerra

• NOVEDADES NACIONALES Y
EXTRANJERAS EN HISTORIETA
• POSTALES Y POSTERS
• LIBROS DE ILUSTRACION

CHERMOSELLA 143



Durante estos últimos años y fundamentalmente al iniciarse esta década, hemos asistido al nacimiento masivo de publicaciones no profesionales realizadas por seguidores de la Historieta, Música, Cine, etc. La gran mayoría de ellos, han dejado tras de sí una estela de inexperiencia, falta de criterio, ausencia de proyección y la sensación de la impronta, de la improvisación en los últimos instantes, de la ausencia de recursos técnicos, artísticos y económicos. Todas, por designación propia o de los críticos/estudiosos fueron encajilladas bajo la denominación de "Fanzines". Hoy, cuando esta fiebre de ediciones eficionadas está aminorando, hemos decidido saltar a la arena del papel impreso. Lo anteriormente expuesto nos

obliga a renunciar al término de Fanzine, por todo lo que de peyorativo tiene en este país; más por cuestión de principios y compromiso de calidad, que por autoencubramiento o falso elitismo.

Nuestras miras están puestas en Francia, donde la prensa alternativa tiene exponentes como "PLGPPUR" o "Les cahiers de la Bande Dessinée" que nos sitúan la primera meta muy lejos; para consumir esta etapa todos nuestros recursos tanto humanos como económicos estarán al servicio de "TeVeO", sólo restará algo tan importante como el apoyo de la Administración y tu aliento para llegar a buen puerto y mantener una continuidad.



Sumario

Portada :

Keko

pág 3	Editorial + Sumario	
pág 4	Espejo + Que de qué	- por Juan Ballesteros
pág 9	Homenaje : Room Full of Mirrors	- por Ramón del Valle
pág 10	El caso del Gato Perea	- por Kondor
pág 12	Los invasores	- por Rosa Lalín
pág 14	Autores para la Historieta: George Herriman y "Krazy Kat"	- por J. Ballesteros
pág 16	Lince el Mago	- por Chipre
pág 18	La llamada del Oeste	- por Javier S. Piñango
pág 19	El DareDevil de Frank Miller	- por Enrique Vela
pág 25	De Cine: Imagfic 85	- por J. Ballesteros y David Denbi
pág 28	Contra - Krazy Kat	- George Herriman

Dirección : J. Ballesteros. Colaboraciones: Keko, Rosa Lalín, Chipre, Enrique Vela, Javier S. Piñango, Kondor, David Denbi, Eduardo Ballesteros, Celia Quintana, Emilio Gonzalo, Manuel Guisasaola, Ramón del Valle, Manolo Berrocal

Diseño y Maqueta: Ramón del Valle y Rosa Lalín

Espejo

Esta sección, esta vez corta en espacio, debido a la gran extensión de "¿Qué de qué?", estará dedicada a ponernos en contacto contigo, en ella comentaremos las "entretelas" del "TeVeO" y daremos contestación a tus cartas, que deseamos sean muchas, pues esperamos tu crítica y colaboración.

Entrando ya en materia, te comento que obra en nuestro poder la continuación de la conferencia ofrecida por Felipe Hernández Cava cuya primera parte fue publicada en el "Campillo" nº5. Por el interés que tiene para cualquier aficionado, la ponemos a tu disposición, pasando a ocupar un espacio en nuestra revista si así lo deseáis muchos de vosotros.

Cuando nos planteamos la edición de "TeVeO", lo hicimos teniendo en cuenta que con pocos medios es imposible llegar a un público con la calidad suficiente; esta es la razón de este nº0, que esperamos sirva para conseguir la financiación externa que nos permitiría contar siempre con la presencia de grafistas y teóricos de entidad, aumentar el número de páginas y mejorar la presentación, cumpliendo así el objetivo que desde el editorial formulamos.

JUAN BALLESTEROS



4

Que de Qué

NUEVA FRONTERA - La introductora en el mercado español del denominado comic de adultos mediante la revista decana "TÓTEM", es hoy una empresa en total declive, tanto es así que sus revistas han virado su contenido a favor del viento del erotismo mal entendido; han pasado sus publicaciones de un público adicto a la historieta, a otro bien distinto cuyas aficiones son la pornografía y las "chuponas", con las que aún puede competir por el elevado precio. La antes citada "TÓTEM" es la única que aún mantiene un nivel no plenamente desechable; gracias a la presencia de autores como Manara, Crepax, Pratt o Ceppi, que por lo repetitivo de sus obras no permiten hacer a esta revista el lugar que por origen debiera corresponderle.

En cuanto a su política de álbumes quedó totalmente estancada con la publicación de obras eróticas de Milo Manara dentro de su colección "BIBLIOTECA TÓTEM", excesivas en precio y cada vez de menor calidad no hacen más que anticiparse a lo evidente. Después de empenzarse manchetras como "VERTIGO", "BUMERANG" o "BLUE JEANS" sólo espero que esta editorial se hunda lo antes posible y que alguien recogiendo al menos el nombre de Totem lo dignifique.

LA CÚPULA - Como editorial es la más consecuente con su trayectoria y la más fiel a su público, "EL VÍBORO" su hasta ahora única publicación periódica, (la más vendida en España) ha mantenido sus raíces "underground" procedentes de los "Tebeos del Rollo", presentes durante toda su singladura, sin olvidar por ello que los años 70 finalizaron y con ellos una estética determinada; en su renovación ha incluido autores noveles, mientras que otros ya afamados han sabido reciclarse o simplemente han evolucionado. Nombres como Gallardo, Max, Muñoz y Sempayo, Martí, Swarte y Liberatore entre otros, hacen de "El Víbora" uno de los tebeos europeos con mayor proyección (como quien dice mundiales).

Los álbumes son en su mayoría recopilación de las series con mayor éxito de la revista; presentados en una edición bastante mediana y con un precio abusivo. A reseñar la "Colección Onliyd" por el momento truncada tras dos números, la cual une un relato corto con ilustraciones o historietas inéditas; un precio atractivo y su formato reducido, hacen de ella el producto no periódico más interesante de esta editorial.

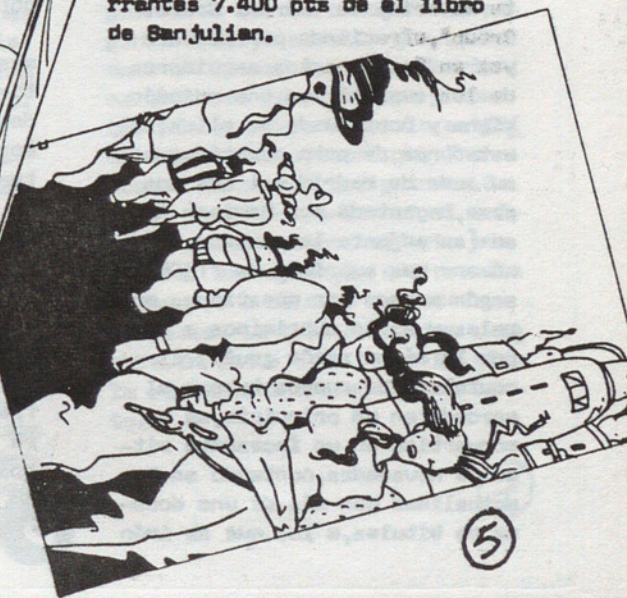
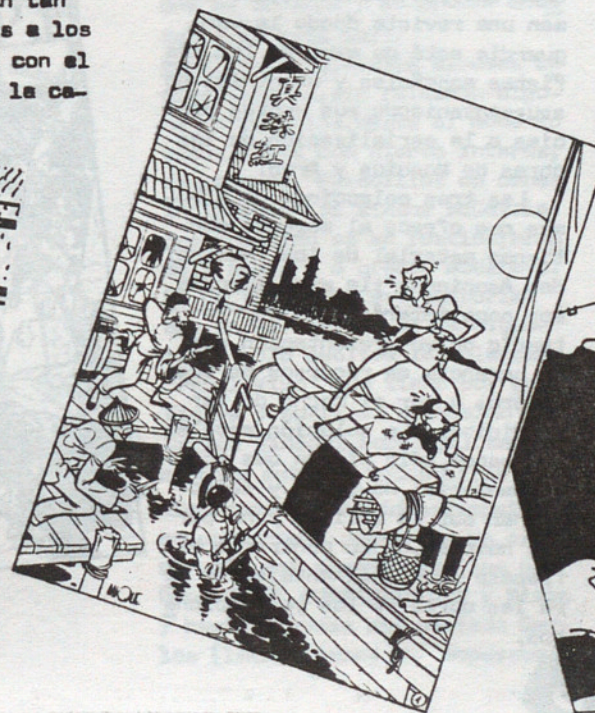
TOUTAIN EDITOR - Asentada en los conceptos que sobre la Historia ta promulgaba la "Warren" norteamericana (ya desaparecida, por cierto), mantiene en el mercado tres publicaciones bien diferenciadas, todas ellas bajo ese prisma de comercialidad a ultranza. "CREEPY" dedicada al género de terror, dicen; un tebeo que debió morir hace tiempo; plagado de reediciones, de las poco novedosas historietas de Juan Boix, Martín Salvador, Amador García o de los descarados calcos de Raúl Martín Demingo (Como Corben en segunda parte), hacen imprescindible una amplia reestructuración para lograr los niveles de aceptación que obtuvo con sus primeros números; mejor al cierre definitivo. "ZONA 84" emanación directa de "1984" reúne en sus páginas a los más rentables autores de la editorial. Totalmente de espaldas a los nuevos movimientos estéticos, repite los mismos errores que "Creepy" con algo más de clase. Lo peor de este tebeo es su futuro, vende mucho menos que su antecesor, es menos popular y las nuevas adquisiciones están tan anquilosadas como aquellos a los que tratan de emular, todo con el fin de marcar el sello de la ca-

sa. "ILUSTRACIÓN + COMIX INTERNACIONAL" según su editor la que menos vende de las tres (¿será verdad que el público español tiene lo que se merece?) es el único tebeo de esta editorial que puede sorprenderte, donde aún puedes leer historietas que son realmente artísticas; después de su reciente nº50 espero que llegue al centenario, aliviado ya de la pretenciosa carga que suponía "FanComix". (¿Por qué habrá utilizado tantas veces la palabra "tebeo" hablando de Toutain...?).

Perdida la costumbre de editar álbumes que eran catálogos de autores vinculados o D. Josep o dedicados a nostálgicos clásicos, todos ellos revestidos de disfraces intelectualoides; por su baja rentabilidad, por supuesto; hoy se nutren de las series más comerciales ya editadas en sus revistas. Su precio elevado, la edición en rústica y sin aportar nada nuevo. Cualquiera tiempo pasado no tuvo por qué ser mejor, Don Josep renovarse o morir.

NORMA EDITORIAL - Encabezada por Rafa Martínez, discípulo de Toutain, ha sabido desbancar a su maestro ganándole el público con su revista "CÍMOC", que después de unos inicios poco gratificantes ha tomado una línea ascendente y es hoy por hoy, el mejor comic de ciencia-ficción e imaginación de España, por calidad y número de lectores. Junto a ella el "neotebeo" "CAIRO", controvertido por sus supuestas pérdidas económicas y por el grafismo que mantenía por estándar, la denominada "línea clara" que ha dado a conocer en todo el mundo a la "escuela valenciana"; amenazada varias veces de cierre nunca consumado (el prestigio y las ventas en el extranjero pesa mucho), tiene por delante obstáculos que salvar como la división-cese de Joan Navarro y la fuga de talentos que supone; Antoni Guiral su sucesor en la dirección, lo tiene difícil para mantener el nivel anterior, esperamos que lo consiga. "A TOPE" es una revista de humor que Norma mantiene en el mercado quizá porque el público que gusta de este género está desasistido casi por completo; en sus páginas puedes encontrar autores muy recomendables como Jan, Edika o Gotlib, aunque sobre Font (no todo iba a ser bueno).

El criterio seguido respecto a la elección de álbumes es variopinto; desde las series ya probadas en las revistas "Címoc" o "Cairo" a material inédito de Tardi, Milazzo y Berrardi, Mœbius o Azpiri, hasta clásicos como "Johnny Hazard", "Alix" y "Tim Tyler's Luck". El precio es su punto débil, llegando a las aborrazantes 7.400 pts de el libro de Sanjulian.



5

GARCÍA & BÉA EDITORES.—En la actualidad es el único intento de edición por parte de autores de Historieta que ha conseguido una continuidad; presenta por el momento dos revistas "RAMBLA" nutrida exclusivamente por españoles; hoy es un quierito y no puedo a caballo entre el "comic urbano" y las reediciones de material del propio García y "RAMPA RAMBLA" una publicación dedicada a novelas, que por su estrechez de miras estéticas a todo fondo y probablemente no vuelva a publicarse.

Hasta ahora sólo cuentan en su haber con ocho álbumes, cuatro a color y cuatro en blanco y negro, todos ellos seleccionados del "Rambla" (Harikberto entre lo mejor ¿para quién?); el exorbitante precio los convierte en piezas para fanáticos o completistas. Luis García, ahora en solitario, hace bueno aquello de "zapatero a tus zapatos". **EDITORIAL IPANEMA.**—Dirigida por Enric Sís (Premio Yellow Kid 1969) se ha incorporado al mundo de la Historieta con el tebeo "LA OCA"; paródico en su esencia y contenidos, impreso en "papel cuasi-higiénico", todo él en blanco y negro y a 300 pelus es un proyecto libremente interrumpido en su concepción (¿será anticonstitucional?).

EDITORIAL WOOD.—Robin Wood es un guionista argentino que también intenta ser su propio editor; para ello ha publicado la revista "MARK 2000", todo un ejemplo de producto tercermundista, aunque al menos su precio es asequible.

FORUM-PLANETA.—Esta gran editorial publica casi exclusivamente material de "Marvel Comics Group", ofreciendo por primera vez en España a los seguidores de los superhéroes una edición digna y continuada de ellos; sal meteduras de pata cometidas por su sede de Madrid, mal que nos pese, regentada por Mariano Ayuso (se adjunta la portada del número que suprimió de "THOR", según parece por cuestiones morales, y al le suprimimos a él por la misma razón ¿qué?). El cauteloso de nuevos tebeos al mercado en un principio, se ha convertido en un incesante ritmo de novedades, contando en la actualidad con más de una docena de títulos, a los que se irán

añadiendo sucesivamente otros muchos. Fuera del contexto de los comic-books y en forma de álbumes dentro de la colección "Novelas gráficas Marvel" puedes encontrar dos series completamente diferentes, una en tapa blanda (rústica) con un contenido estético y argumental medio-cres (salvase el "Dune" de Sierkiewicz), basado en películas de reciente estreno; y otra en tapa dura (cartón) que agrupa una serie de obras con un nivel gráfico y temático excelente; ejemplarmente editadas (mejor que en USA). Su precio asequible hace de ellas, una de las mejores ofertas del mercado nacional. También en álbum edita "EL COYOTE" de J. Mallorquí, algo que ni como capricho es comprensible. **ZINCO.**—A rueda de Forum comenzó a publicar material "DC Comics" también respetando el formato original, al que posteriormente se ha unido "JUDGE DREDD" y "ROBO HUNTER" de "Eagle Comics". A su vez ha comenzado la edición de las novelas gráficas de "DC" (sólo tres en la actualidad) con "Warlords". Esperemos que la rivalidad existente entre Forum y Zinco nos permita disfrutar de la mejor producción norteamericana.

EUROCOMIC.—Edita en España "METAL HURLANT" una réplica casi exacta de su homónima francesa. Una publicación que con el tiempo ha ido perdiendo páginas y calidad en beneficio de mediocres autores franceses, que colman una revista donde la vanguardia está de mano de los grafistas españoles y un genial Coesumanteniendo sus ventas gracias a la serialización de las obras de Moebius y Arno.

Las tres colecciones de álbumes que ofrece al mercado contienen material de los "Humanoides Asociados"; la gran mayoría con poco interés, bien por lo tardío de su presentación, por la carencia de recursos de sus autores o por el hecho de ser reediciones. La solución está en sus manos, sólo tienen que aportar material novedoso y seleccionar por la calidad y no por los nombres, de lo contrario el fracaso será inminente, salvo para las obras de los ya mencionados.



BRUGUERA.—Clásicamente dedicada al público infantil, publica también "obras para adultos" dentro de diversas colecciones, de las que solo merece la pena "JET" y no en su totalidad ya que por falta de conocimientos y de criterio aumen en esta serie autores de calidad junto a otros que no pasan de "pintavínetas". Las dos presentaciones, en rústica y cartón, que ha comenzado a realizar, permite tener al aficionado obras de gente como Mayman o Derib baratas o con una edición más cuidada, algo que se agradece; como así ocurriría si seleccionaran el material.

BARPE.—Es en la actualidad la única editorial que compete con Bruguera por el mercado infantil. Tiene en "FUERA BORDA" una revista, que en la línea franco-belga es también interesante para ese aficionado de más edad que aún disfruta con Morris, Peyo o Franquin entre otros y se aburre con "humanoides" como Ja no o Margerin. Por cierto de esta revista están publicando álbumes baratos, pero pesadamente editados; yo no se lo perdono.

GRIJALBO-JUNIOR.—Es la editorial que mayor número de álbumes publica, agrupados en 21 colecciones, en su mayor parte bajo licencia Dargaud. En general mantienen un nivel que va de aceptable a muy bueno, si prescindimos de bodrios como "Eric Castel" o "Gigantic". Edición válida, aunque a veces te la juegan sacando un álbum en tapa blanda que no debiera y un precio aceptable; no está mal.

LAERTES-COMIC.—Edita álbumes exclusivamente, sin relación alguna entre ellos. Hasta el momento todos ellos con cierto interés, destacando "Pesadillas de cenas indigestas" de Winsor McCay. La presentación es en rústica, blanco y negro y a precio moderado.

DE LA TORRE.—Es una editorial que en el terreno de la Historieta sólo publica la colección "Papel Vivo" que tiene por gran figura y sustento económico a Carlos Giménez. Poco agil, ceñida a pocos autores todos ellos suficientemente conocidos; languidece en un mercado pobre que ya es de oír. Aún así agradezco las obras de EL CUBRI, Ventura y Nieto y hasta algunas del mentado Carlos (las primeras por supuesto).

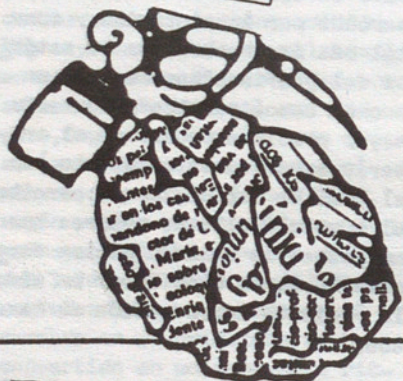
Lo estrecho e inmovilista del mercado de álbumes establecido, ha provocado que aficionados hagan las veces de editores, dando así al público opciones vanguardistas e interesantes a las que de otra manera tendrían difícil acceso. Este es el caso de "ARREBATO" y su "Colección Imposible" la única de este país cuyas obras son concebidas en exclusiva para esta edición de "IARA EDICIONS" que ha comenzado la publicación de la "Colección Atomium" de Magic-Strip (esperemos que pronto saquen sus productos más recientes); de Joaquín Estave con "Grandes Clásicos de los Comics del Pasado", una serie retrospectiva como debe ser; de "MISSION IMPOSSIBLE" y su colección homónima, regida por Joan Navarro pronto dará a luz una revista basada en obras de la "escuela valenciana" y de autores de "Madrid".

El resto del mercado español de álbumes está en manos de editoriales que no mantienen periodicidad alguna en sus lanzamientos, bien por no dedicarse en exclusiva a la Historieta (lo cual no es razón) o por problemas financieros; si exceptuamos el caso de "EDITORIAL B.O." y "EL JUEVES". A pesar de lo comentado entre ellas puedes encontrar álbumes o series no desdeñables como "Imágenes para la Historia" de IKUSAGER, "Tintín" de JUVENTUD, las obras de Quino en MONTENA o de las mencionadas anteriormente "El Príncipe Valiente" (única vez son fidedigna aparecida en España) o "Fandones del Humor".

MADRID.—Editada por la Concejalía de la Juventud de Madrid es la revista más novedosa y vanguardista del mercado; en sus páginas incluye aquello que se ha dado en llamar "escuela Madrid"; marcada por lo pictórico y como tal más preocupada por la estética del grafismo; hace aguas en muchos casos por los guiones. Su mayor problema radica en el criterio excesivamente abierto con el cual es regida, lo que permite el acceso a ella de autores que no poseen la calidad mínima deseable. Un tanto a su favor ha sido la reciente introducción de tebeos.



EL WENDIGO



MUNDO SUR.—Es otra revista subvencionada, esta vez por la Caja de Ahorros de Sevilla, que ya tiene su nº2 en los kioscos; aunque es pronto para juzgarla, la presencia de Calatayud, Hernández Palacios, Ventura y Nieto o Jan y el anuncio de próximas colaboraciones de Mezieres, Micharmut y Torres, auguran un excelente futuro.

LA GRANADA DE PAPEL.—Siguiendo el ejemplo de "Madrid" salió este tebeo editado por la Concejala de la Juventud de Granada. No a número es está desmarcando de la estética de la antes citada revista, consiguiendo una entidad propia que la hace interesante y recomendable.

SUNDAY COMICS.—Autodenominada "revista sobre estudios e investigación de la Historieta", está editada y dirigida por Mariano Ayuso. Es la publicación teórica más ostentosa que puedes encontrar; claramente decantada por unas formas estéticas determinadas, se nutre fundamentalmente de artículos e historietas del pasado más pasado; mientras que el poco contenido actual está marcado por la vinculación de su director a Forum o por sus amistades.

EL WENDIGO.—Dirigida y editada por Faustino Rodríguez Arbesi, es la revista que presenta los estudios más serios y rigurosos; al contrario que las historietas que les acompañan. Se defecto, la crítica; escasa, demasiado mediatizada y con un criterio que desde la seriedad antes aludida.

GRAFITO.—Editada por el "Equipo Tribulete" y las librerías "Futurama" y "Madrid Comics" lleva por subcapítulo: "Folleto de información y opinión en torno a la Historieta". Interesante para los estudiosos de este medio, por la reproducción de la mayoría de los artículos publicados respecto al comic en este país; cumple perfectamente aquello de "información"; pero la "opinión" ya no es lo que era, las anteriormente corrientes y acertadas críticas del fenecido "Tribulete" se han tornado en agrios comentarios de portera, y la descalificación por sistema que realizan de la mayor parte del material que sale al mercado (todos sabemos a quienes salvan) les equipara con aquellos que detestan. (Don Jesús de "maldito" por la vida, porque a-

tros lo digan, bien; pero como po se... no merece la pena). Todo ello unido a una maqueta no apta para retinas delicadas, hace de este "folleto" necesario para los teóricos de la Historieta, si tá no lo eres, como ellos mismos dirían MAMOTRÉTICO.

VIÑETAS.—Hoy en el alero su edición, por la dedicación que Joan Navarro, su editor, otorga a "Historieta Imposible"; presenta artículos fundamentalmente de información sobre obras actuales, realizados por críticos catalanes de reconocido prestigio, a lo que une un formato gigante que hace justicia a las ilustraciones que publica.

Como puedes ver el panorama de la Historieta en España no es ni tan bueno, ni tan malo como unos y otros quieren que lo veamos; la calidad no es la base de este mundillo, pero tampoco lo es en ninguna parte del mundo; no obstante se aprecian intentos para conseguir productos atractivos e interesantes que si cuentan con tu apoyo pueden llegar a buen puerto; con el resto, la cizaña, el tratamiento es darlos de lado.

Para finalizar quisiera disculparme ante aquellos que, por falta de espacio u olvido hayan sido omitidos injustamente; y emplazarte hasta el próximo mes en el que esta sección tomará la senda que le será habitual con la crítica de novedades.

JUAN BALLESTEROS



ROOM FULL OF MIRRORS

-MI HABITACIÓN ERA EL ESCENARIO

Ramón 85

¿PUEDES EMOCIONAR EN LA SALA DE LOS ESPEJOS?

CLAC!

BOMBOM BOMBOM TA

TIRU-TARIRU
TATA-
TARARIPO-
TATA
TARA
TA

ARE YOU THRILLED
IN A ROOM FULL
OF MIRRORS

CHWU-
HWA

POM-BORROM-BOM

SO I TAKE
OUT MY SPIRIT
AND SMASH THE
MIRRORS

A BROKEN
GLASS WAS LOUD
IN MY HEAD

TENIA UN PEDAZO CLAVADO

PERO SAQUE MI ESPÍRITU Y ROMPA' LOS ESPEJOS
 EN LA CABEZA

AND NOW THE WHOLE WORLD IS HERE FOR ME TO SEE

TCHIC-O-TCH-CO-TCHA-CA TCHATA

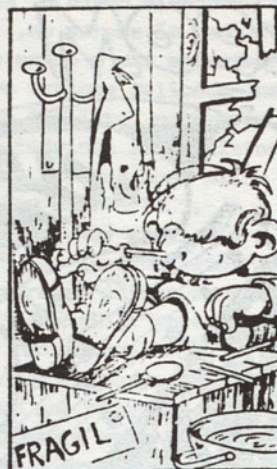
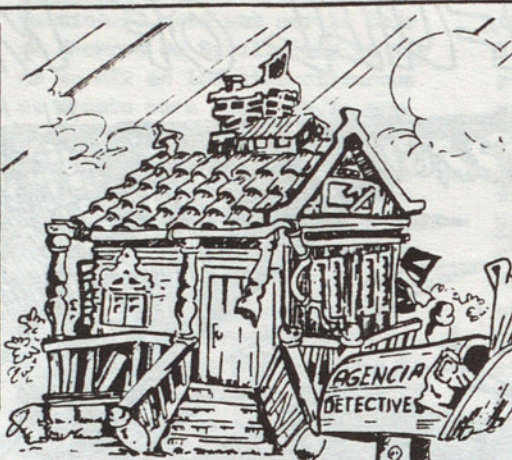
Y AHORA TENGO TODO EL MUNDO PARA VER

⑨

EL CASO DEL GATO PERSA



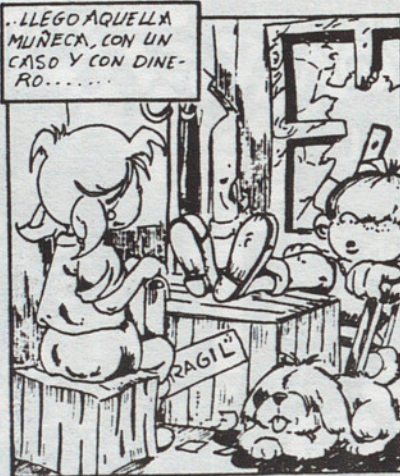
EL DÍA AMANECIÓ COMO LOS DEMÁS: TRISTE Y SIN UN DURO. ESPERABA ALGUN CASO QUE ME SACARA DE PENURIAS



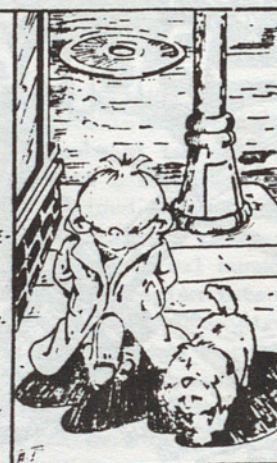
MIENTRAS ME BEBÍA LA PRIMERA LIMONADA DEL DÍA.....



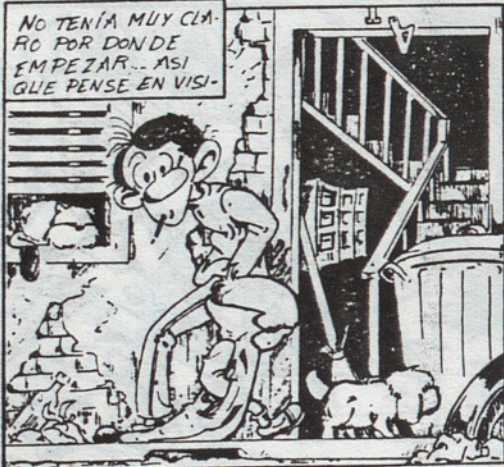
...LLEGÓ AQUELLA MUÑECA, CON UN CASO Y CON DINERO.....



...ME CONTÓ QUE SU GATO PERSA HABÍA SIDO SECUESTRADO HACIA DOS DÍAS. DESPUÉS DE PONERME DE ACUERDO CON AQUELLA PRECIOSIDAD EN EL PAGO, SA-LI UN RATO PARA QUITARME LAS TELA-RAÑAS Y EMPEZAR A INDAGAR SOBRE ESTE DIFÍCIL CASO



NO TENÍA MUY CLARO POR DONDE EMPEZAR... ASÍ QUE PENSE EN VISI-



TAR AL LARGO, POR SI ME PODÍA CONTAR ALGO NUEVO



QUE ES LO QUE QUIERES.

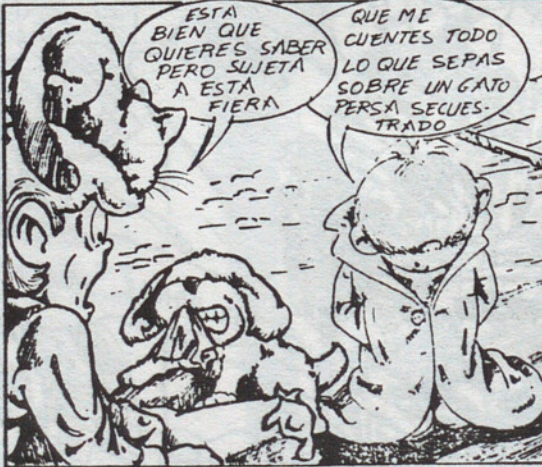
QUIERES ALGO DE TU ABUELA... ACASO QUIERES UN GATO... TE LE VENDO BARATO



SIEMPRE HE TENIDO UN SENTIMIENTO EN CONTRA DE LOS CHISTOSOS, Y MÁS SI SON A COSTA MÍA...

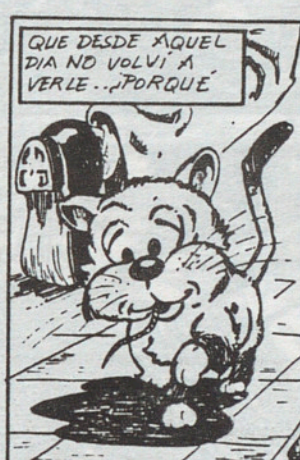


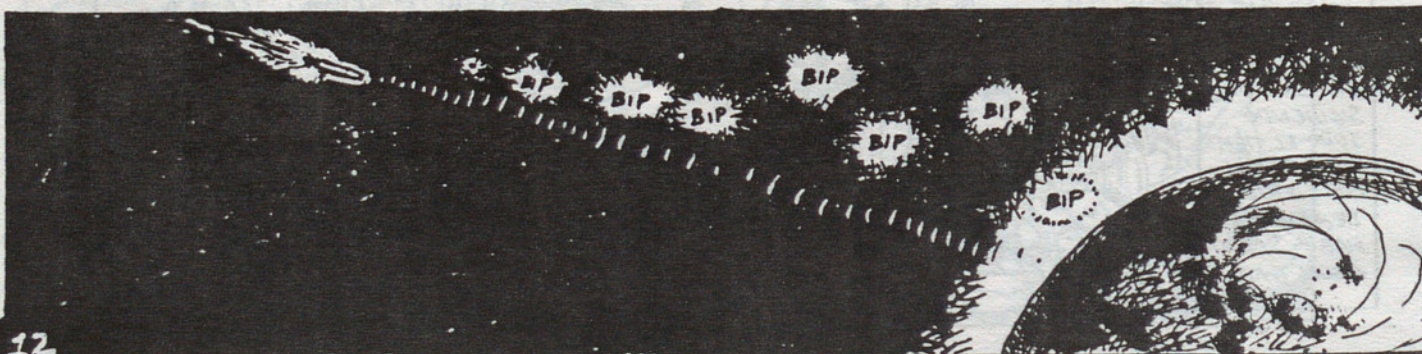
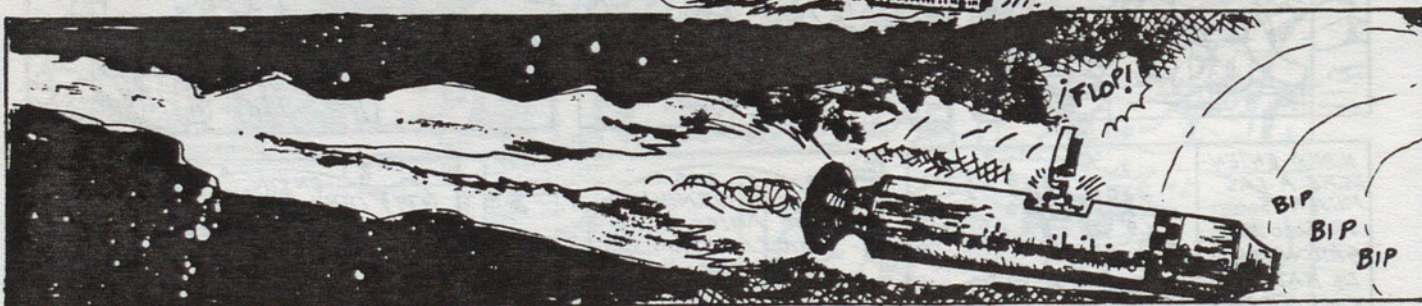
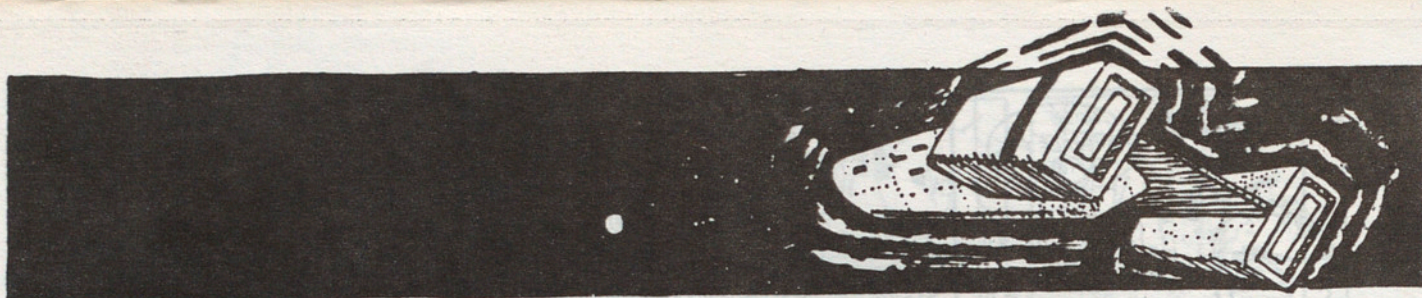
EXPLICA-LE CUAL ES EL PROBLEMA, PEQUEÑO.

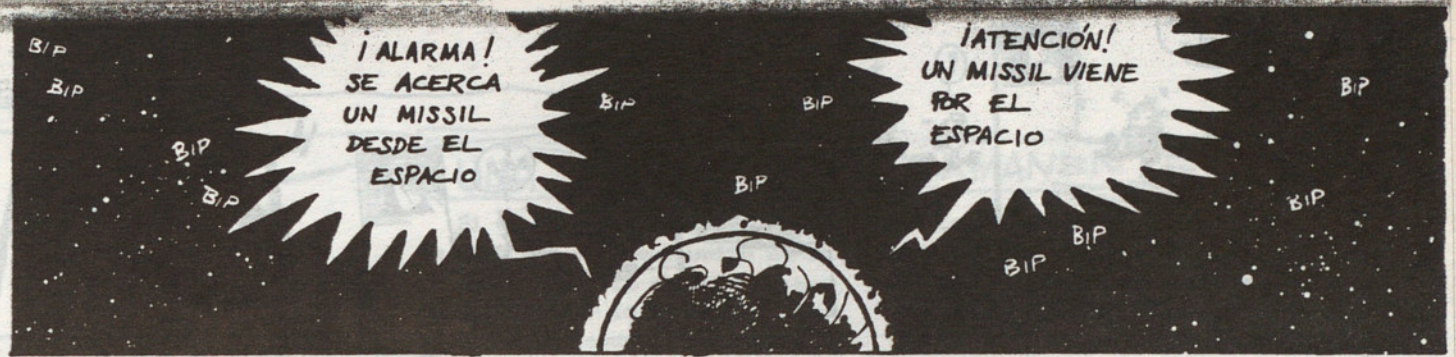


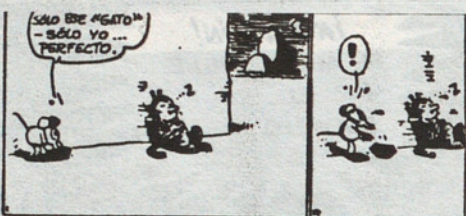
ESTA BIEN QUE QUIERES SABER PERO SUJETA A ESTA FIERA

QUE ME CUENTES TODO LO QUE SEPAS SOBRE UN GATO PERSA SECUESTRADO



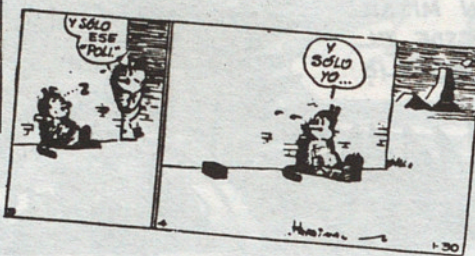






TRAZOS EN POS DE UN RETRATO

George Herriman nació en Nueva Orleans el 22 de Octubre de 1880. Con veinte años emprendió viaje a Nueva York, donde se instaló hasta el 1924, fecha en la que regresaría a Los Angeles. En 1901 es contratado por el "New York World" como dibujante de plantilla, donde retoma un western iniciado por John G. Cory. Hasta el 1905 no realiza una obra enteramente suya, creando "ROSY-POSY GRANDMA'S GIRL" para la "World Color Printig Co." de San Luis. En 1907 es contratado por el "New York Journal" pasando a formar parte del "King Features" de William R. Hearst (junto a Pulitzer, los dos grandes magnates de la prensa yanqui). "BARON MOOGH" fue su primer trabajo. El 20 de junio de 1910 comienza la realización de "DINGBAT FAMILY" que posteriormente tomará el nombre de "THE FAMILY UPSTAIRS", donde se narra la historia de una familia media americana excesivamente preocupada por la vida de sus vecinos de arriba; los que nunca ve el lector. Pronto en esta serie surgen dos personajes secundarios, un gato y un ratón; será en 1911 cuando éstos darán lugar a "KRAZY KAT AND IGNATZ", diecisiete tiras que se publicaron en el "New York Journal" del 11 al 27 de Julio, éste será el paso previo para la aparición de "KRAZY KAT" el 28 de Diciembre de 1913; una obra maestra emprendida su por un casino que



su final el 26 de Abril de 1944 con la muerte de su autor. Durante su vida George Herriman además de las obras ya citadas realizó "BARON BEAN", "MARY'S HOME FROM COLLEGE", "NOW LISTEN, MABEL", "STUMBLE INN", "US HUSBANDS" y "MISTAKES WILL HAPPEN", entre otras; todas ellas antes de 1926.

LOS PERSONAJES

Cuando el 17 de agosto de 1910 Herriman hizo hablar a un ratón para que dijera a un gato "Krazy Kat" poco podía imaginarse que diera lugar a un género dentro de la Historieta en la que los animales pudieran ser protagonistas (tanto o más que humanos), que aquella frase diera lugar desde "Felix, the cat" producido por Pat Sullivan, "Donald Duck" de Carl Berks, todo el universo Disney hasta "Fritz the cat" de Robert Crumb, el maravilloso "Howard the Duck" o el "Captain Carrot" de DC.

cómicos. Esta pareja de disparates animales empezarán sus correrías en la parte inferior de las tiras de "The family upstairs", a modo de aventuras paralelas. Tras varias tentativas de independencia en 1913 nace "KRAZY KAT" como tira diaria, en un principio vertical por exigencias de espacio

y posteriormente horizontal, casi tres años más tarde aparece como "Sunday" página semanal completa que curiosamente era publicada los sábados por la cadena de periódicos de Hearst.

GEORGE

HERRIMAN

"KRAZY KAT"

Krazy es la sensibilidad, la fantasía, el optimismo, el amor por el amor, la sencillez, la eternamente pura adolescente, la ingenuidad... todo ello revestido de la estética del andrógino,

Herriman nunca dejó suficiente mente claro su sexo, puerta abierta a la imaginación.

Ignacio (Ignatz), el ratón, es el joven, el inconformismo, la contestación, la seguridad en el propio yo, el individualismo, el siempre perseguido por sus ideas. Offissa Pupp, el perro, es la constancia, el conservadurismo, la mediocridad, el adulto, el materialismo rutinario y cotidiano.

Aparte de esta triada tienen cabida Kolin Kelly, un perro fabricante de ladrillos, realista y poseedor de los bienes de consumo; la pata "Mrs. Kwakk-Wakk" demasiado preocupada por la vida de Krazy, siempre aparece antes de ser requerida; es el eco social, la voz de un colectivo cuyos pasatiempos son el escarnio del prójimo, la beatería y el pavoneo. También y en contadas ocasiones interviene Mizzuz Mice la ratona esposa de Ignacio, un personaje sin características propias que es utilizada por Herriman para probar a Krazy.

Las vidas de perro, gato y ratón son interdependientes, una no podría ser sin la presencia de las otras dos; es un triángulo en el que cada uno de ellos ocupa un vértice. Krazy ama a Ignatz que la desprecia y a su vez es amada por Offissa Pupp a quien rechaza, este sabiéndose menospreciado por Krazy, toma por objeto de sus iras a Ignacio a quien intentará separar de ella encerrándolo en la cárcel; mientras que el ratón en su constante demostración de desprecio por la gata huye de la represión que supone el perro policía.

El punto de conexión de todos ellos, las líneas de el triángulo, son los ladrillos; para Ignatz el arma arrojadiza de su aversión por Krazy, que a su vez lo toma como una prueba de amor por parte del ratón, mientras que para Offissa Pupp es la prueba del delito de violencia y la razón por la que no es atendido por la gata.

Los ladrillos son el canal de comunicación entre los personajes, y como tal el motor de la historia.

La clave del desarrollo de esta historia está en el humor empleado en ella, algo atribuido al pueblo anglo-sajón el "non-sense" que aquí todo el mundo conoce por "humor inglés"; el surrealismo argumental y estético unido a la



"LA HISTORIA"

imprescindible complicidad del autor con el lector y los personajes alejó a esta serie de las puertas de máxima rentabilidad económica, convirtiéndose desde un principio en una reconocida obra de calidad.

UNA VANGUARDIA PERMANENTE

Si el desarrollo temático de la obra fue una revolución en la Historieta por la abstracción de sus argumentos, por lo indefinido de sus protagonistas, lo abstracto de las situaciones y por haber dado paso a las "animal-strips" (tiras de animales); su grafismo es hoy todavía un ejemplo de movilidad, de simbiosis con la historia misma, del manejo escénico y espacial.

Que la acción se desarrolle en un pueblo del desierto de Arizona (Cocacino County) no es una casualidad, su paisaje agreste y plano le permite licencias estéticas hasta el infinito; el espacio geográfico en que se desenvuelve la historia será un fiel reflejo de esta, mientras que él a su vez influirá en los personajes y fundamentalmente en la actitud que tomará el lector. El escenario está en perpetua transformación, mantiene un dinamismo paralelo al argumental.

Los personajes son dibujados sin detalles, son líneas que delimitan rallados que dan volumen y tonalidad al sujeto; no es necesario precisar cuando los ojos (dos puntos) pueden decirlo todo, cuando un "cuerpo de goma" puede dar a entender el estado de ánimo, la actitud y el movimiento, cuando las manos son tan expresivas como las del mejor mimo.

Aún así la mayor revolución estética de "Krazy Kat" es la utilización del espacio gráfico, la concepción de página al com-

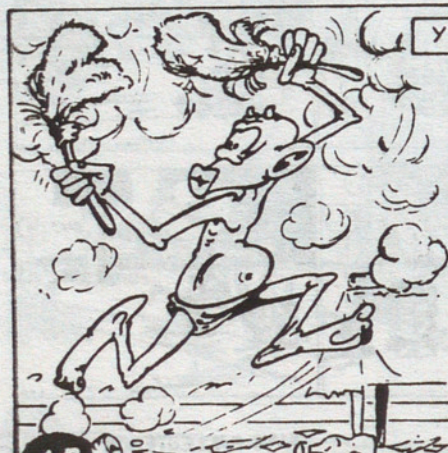
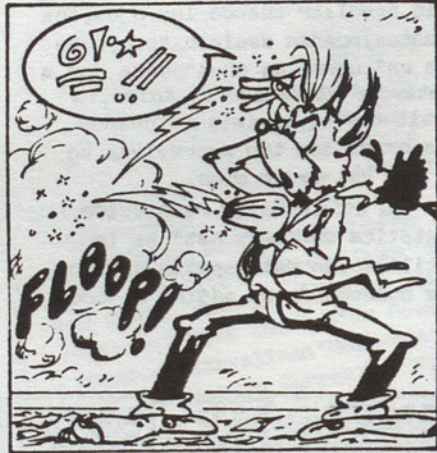
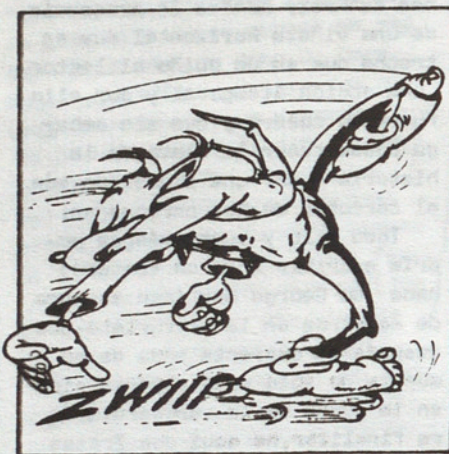
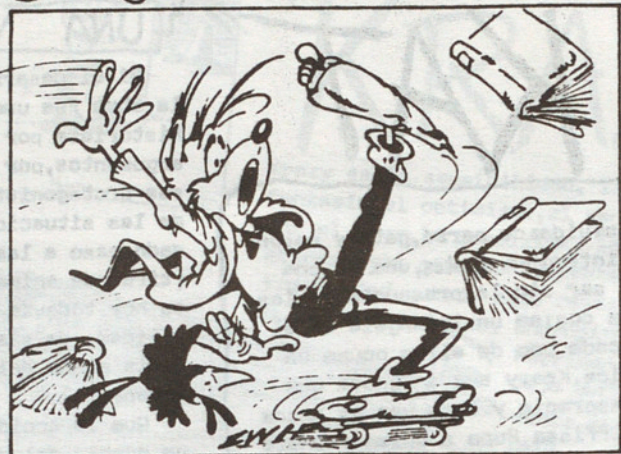
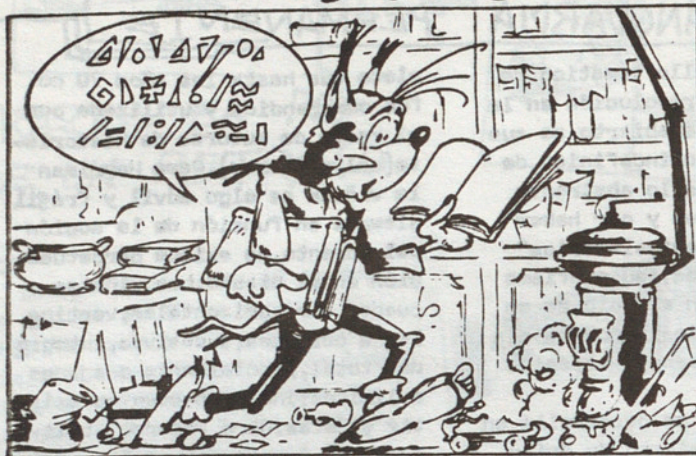
pleto que hasta los años 70 no fue comprendida y utilizada por el resto de autores de Historieta (salvo Eisner). Para Herriman la viñeta es algo móvil y frágil siempre en función de la acción del momento, no existe perpetuación en el diseño. Las viñetas pueden ser horizontales, verticales u oblicuas; sucesivas, integradas total, parcialmente o ajenas a límites; incluso pueden no existir viñetas. Otro recurso utilizado con frecuencia en las páginas de "Krazy Kat" es la presencia de una viñeta horizontal muy estrecha que es un guiño al lector, una acción atemporal y por ello fuera de cuadro y que sin embargo puede tener la clave de la historia o dar una pincelada más al carácter de los personajes.

Todo ello y mucha más (se podría escribir todo un tratado) hace de George Herriman maestro de maestros en la Historieta, que después de cuarenta años de su muerte no sólo está vigente sino en la punta de la vanguardia. Para finalizar, he aquí dos frases de renombrados críticos que intentan resumir la intensa sensación de leer "Krazy Kat". Gilbert Seldes (USA) "Es sabia con lastimoso se ironía, tiene delicadeza, sensibilidad y una eterna belleza". F. Garand Blanchard (Francia) "Krazy Kat renueva las angustias y los sueños de la noche en un mundo absurdo que toma la apariencia de la vanalidad."

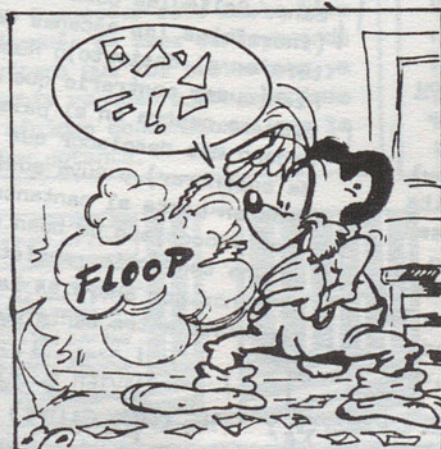
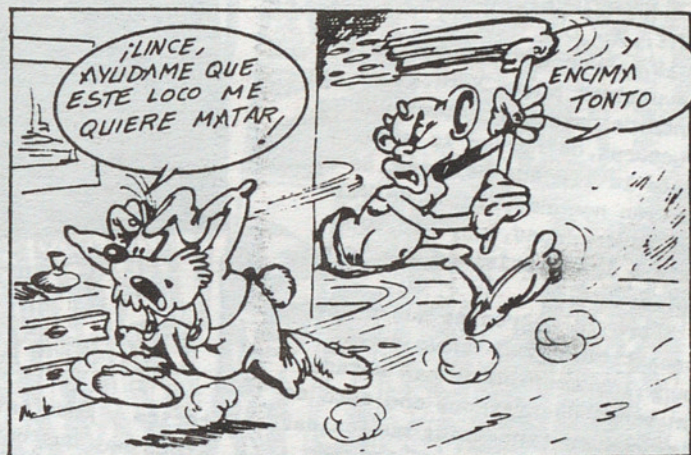


JUAN BALLESTEROS

★ LÍNGE el MAGO ★



Y ASÍ DURANTE VARIAS HORAS.....



LA LLAMADA DEL OESTE

ROCKABILLY; COUNTRY, BLUES, PSICODÉLIA...; GRUPOS COMO VELVET UNDERGROUND, THE DOORS, INCLUSO THE BYRDS; VIEJOS MITOS DEL COUNTRY Y LA LEY DEL MAS FUERTE...; DE NUEVA YORK RUMBO A TEXAS, NUEVO MEXICO O NASHVILLE...; LA LLAMADA DEL OESTE...

1975: "Horses" de Patti Smith convulsiona Nueva York. Es el momento de derribar anteriores estructuras, de forzar la máquina hasta la llegada del punk. Se recuperan nombres, discos de Velvet Underground, Iggy Pop, John Cale o los mismísimos New York Dolls.

Pero lo cierto es que desde esos tiempos del Nueva York punk, los americanos han estado un tanto despistados con esto de las nuevas tendencias musicales. Lo último que habían fabricado con un cierto interés eran celotazos de aquellos grupos nacidos hace ya casi diez años: Talking Heads, B-52's, algunos discos de Tom Verlaine, Elliot Murphy, o algún que otro naufrago como Johnny Thunders.

Y sin embargo, en un par de años hemos visto renacer el rock americano hasta el punto de que los grupos europeos más interesantes (incluidos los españoles), ponen su punto de mira en músicas, películas, ciudades, autopistas o desiertos USA. Se puede hablar de revival, de no contar ni componer nada que sea auténtica vanguardia, pero no creo que esto sea demasiado importante en plena 1985. Cuando la crisis acaba por contagiar a unos y otros, o los grupos que hace dos o tres años eran imprescindibles, sólo saben ahora repetirse a sí mismos, toda esta avalancha americana supone al menos encontrar buenos discos con las mejores influencias. Antecedentes que como en el 75, han sido reciclados y reconvertidos de acuerdo con la es-



tética y moda actuales (todavía todo hay que decirlo-muy entróncada con varias propuestas del after-punk más radical).

¿Los nombres? Ahí van unos cuantos: The Cramps o el rockabilly pasado por una trituradora de terror serie-B, violenta naïf y sangre de andar por casa; fábricas de blues como The Gun Club, que de ben tanto al Whisky como a las crónicas de sucesos; amantes del country (bastante histérico, por cierto) como Violent Femmes; Wall of Voodoo, evocadores de la estética más cinematográfica del western, y que son capaces incluso de versionear a Ennio Morricone con cajas de ritmo, sintetizadores y espasmos en forma de armónica... Y un buen puñado de grupos más como X.R.E.M., Dream Syndicate, Los Lobos, The Plimsouls, The Blasters o los ya antiguos Dead Kennedys.

Todo esto sin olvidar el culto revitalizado por los ya citados Velvet Underground, Lou Reed en solitario, etc, extendido en Europa y también, como no, en España. A nadie se le escapa que la música de G. Caligari debe cada vez más a estas influencias, que



a cualquiera de las penúltimas postmodernidades londinenses, parisinas o madrileñas. Y esto es aun más evidente en Loquillo, Desechables, La Frontera, etc, etc. Y no es sólo la música en sí. El cine también ha contribuido en este renacer de la imagen americana. Películas como París-Texas (increíbles las escenas de carretera en el desierto) o Rumble Fish (que al contrario que la anterior, se centra en el paisaje urbano más desolador que uno pueda encontrar), y cuya música se debe en parte al cantante de Wall of Voodoo, son un buen ejemplo de una tendencia artística que al menos por ahora, es la más interesante entre tanta vulgaridad.

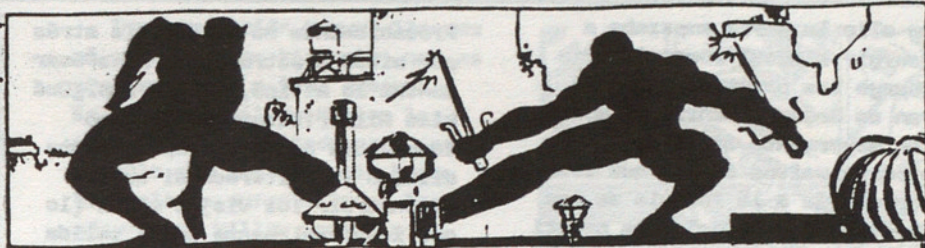
JAVIER S. PIÑANGO

FOTOGRAFÍAS: NICK KNOX Y PATRICIA MORRISON (THE CRAMPS Y THE GUN CLUB)

EL

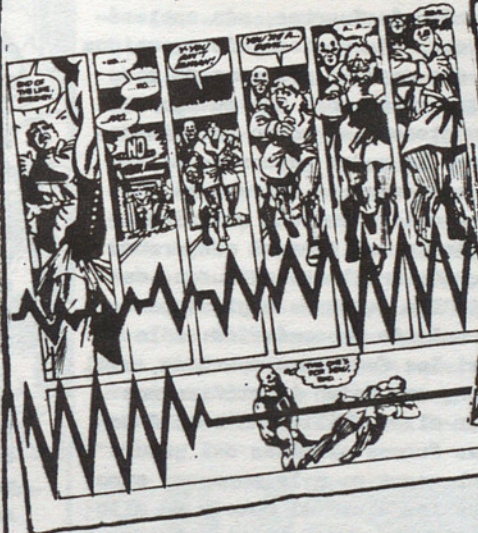
DAREDEVIL

de Frank Miller



DAREDEVIL

El género de comics de superhéroes tipo Marvel, creado en los años 60, con sus múltiples series de historias interrelacionadas se convirtió en una vigorosa mitología construida alrededor de la figura del héroe castrado. El protagonista invariablemente adquiría junto a sus superpoderes, una tara símbolo de esa castración. Pese a esta innovación sobre los viejos superhéroes, el motor de las historias seguía teniendo una base moral bien delimitada. Ahora, ningún esquema de este tipo podría dar juego a una historia hasta el punto de convertirla en mito. En Daredevil, la serie quizás con más ambiente de misterio y menos argumentos cataclísmicos e lo largo de su historia, ha aparecido en los 80 un autor que sí ha reverdecido laureles a la hora de fabular un mito. Viene a suceder esto mucho tiempo después de esos otros, cuando el género que los sustentaba ya se había resquebrajado, perdidas las rígidas convenciones que le hacían potentes.



A finales de los 70 Daredevil le fue encomendado al joven Frank Miller, que desde sus primeros números (en que sólo dibujaba) ya parecía ser un artista con inquietud, pues su diseño marcaba una distancia clara con el entonces estandarizado estilo anatómico de la Marvel. Miller rompía con el músculo curvilíneo de pretensiones realistas y diseñaba cuerpos con líneas ligeramente quebradas, anatomías angulosas

quizá esquemáticas aunque no sin detalles, con a veces demasiados músculos para el gusto de la época. Un dibujo deliberadamente apartado de una especie de cánones tacitamente imperantes en la Marvel, derivados de la entronización del estilo de John Buscema, no tal como éste lo desarrollara en los 60 sino con el "look" que impregnaron sus "negros" filipinos acabaron dándole. Además, lo que parecía más decisivo a nivel de público, pues mucha gente interpretaba el estilo de Miller unido a su juventud, como un "no saber" el oficio; la composición de las páginas y la narrativa llamaban la atención también, aparecían secuencias en viñetas verticales u horizontales muy estrechas que resultó que capturaban la imaginación del lector.

YOU SAVED MY LIFE

IT WASN'T ENOUGH, TO BEAT ME AND LET ME DIE. DOWN WHERE IN THE SUBWAY, YOU HAD TO PULL ME OFF THE TRACKS SO I COULD HEAR EVERY SNICKER, EVERY TIBE.



Con ello la serie empezaba a resurgir a nivel comercial. Sin embargo las primeras historias eran de Roger McKenzie, y consistían mayormente en episodios autoconclusivos en los que todavía se recurría a la fórmula de los "ilustres invitados" para prestigiar la serie (la Masa, Dr. Octopus...). Cuando Miller se hizo cargo del guión también, estaba en condiciones de dar todo lo que tenía y de llevar a la serie donde quisiera. Entonces surgió la verdadera situación. Miller era un hombre joven amantado con los comics, que seguramente guardaba una semi-oculta fascinación por los superhéroes Marvel de los '60. Como para muchos de nosotros, es casi seguro que tales historias constituyesen sus mitos personales. Imaginaros a vosotros mismos con capacidad y la posibilidad real de "hacer" superhéroes.



Probablemente os volveríais atrás por miedo a estropear, a blasfemar contra lo mítico, tan querido. ¿Qué hizo Miller? Naturalmente, como todo había quedado completamente diluido y adulterado, si quería reconstruir los viejos mitos (lo que inevitablemente daría salida a los suyos propios), debía reescribir toda la historia de Daredevil, rehacerla, hacerla suya. Desfacer los entuertos, delimitar los espacios, corregir los tiempos, "purificar" el medio donde se habría de mover su héroe (eliminar "los invitados ilustres").

Con ello, el universo Daredevil (todo lo que queda del universo Marvel) es un mundo aún más aislado que su padre mitológico: un reducto donde se volverán a representar los antiguos ritos. ¿Los mismos ritos? Tampoco. Aún serán más fuertes, más emblemáticos, más vacíos, más reducidos a sus gestos, privados de toda otra referencia que su propio acontecer, si acaso refiriéndose a lo nunca nombrado, a lo que siempre se representa en alegoría, fábula o mito. Era necesario realizar el conjuro en su más brillante desnudez, decir las palabras mágicas con precisión cronométrica: sólo así los fantasmas aparecen, vuelven, nos dejan identificarnos con ellos. Miller no rompió con las formas clásicas del género (al menos no a la europea) sino que las elevó al cubo y en ello reside su mayor originalidad. Llevó las convenciones de que hablabamos, las que definían el género de superhéroes Marvel, a su extremo, a su formalización más descarnada, ejerciendo una operación de vaciado de contenido que le llevó a suprimir incluso las referencias al resto de los héroes Marvel (su propio origen ya nunca más invocado) que no aparecerán más. Esta había sido la más básica de las invenciones de Stan Lee, la más necesaria para que sus mitos se pareciesen a la vida, entroncasen con ella (como toda mitología se funde con los orígenes de la historia humana real). De esta forma Daredevil podrá albergar otro tipo de esquemas, distintos del moral, que le den juego.



LAS CONVENCIONES

La del archienemigo. Si los superhéroes de los '60 tenían invariablemente un enemigo sobre los demás, ahora éste será casi único y su presencia se hará obsesiva. Su maldad estará fuera de toda duda y su crueldad aparecerá sin cortapisas. Es Bullseye, el mayor asesino del mundo, no tanto supervillano (no tendrá superpoderes) pero sí despiadado. Sus colores (los colores son muy importantes ya que los personajes son arquetipos, funciones) son el negro, el gris, el morado, el plata: fríos, de apariencia atemorizadora. Sus atributos: toda clase de armas pero convencionales, no rayos ni superfuerza, armas que matan cortando o a balazos. Y aquí el rizar el rizo, el gesto por el gesto, el tópico más abusivo: una carta (el as de pick por supuesto) es un arma mortal en sus manos. Será, estaba escrito, el arma que acabe con Elektra. Gestos, gestos vacíos, sólo, a los que cada uno de nosotros damos el significado correcto pero innombrable. Ritos.

Otra. La de un enemigo salvado, imbatible, muy superior. La del que mueve los hilos. Cuando Miller toma la serie no existe tal personaje en ella. Al poco tiempo introduce a Kingpin, jefe del hampa, rey de la

Costa Este. Tampoco tiene superpoderes pero Daredevil no le podrá vencer. La convención también se eleva al cubo al convertirse en aceptada: Daredevil tendrá que vivir con Kingpin en la misma ciudad aceptando su parcial dominio de ésta. Aquí empiezan a introducirse nuevos elementos distintos del juego moral que existía antes, que no hubiera permitido algo parecido entre los 4 Fantásticos y Galactus. Se trata de algo más parecido al relato negro del cual la moralidad está ausente pese a haber policías y ladrones. Veremos como esto de paso a la supresión del discurso moral. El color de Kingpin, el blanco. La ballena blanca. La muerte.



El mito de la viuda negra. Mata aquello que ama. Aquí la superación es evidente. Miller introduce su más pura creación: Elektra. El mismo mito cambia de apariencia, se desnuda. ¿Para qué hacerla de los buenos? Pongámosla en el bando del mal que le corresponde mejor pese a que ama a Daredevil. Incluso esto último ha de ser mucho más grande: el primer amor, antes que todo, antes que el origen del superhéroe. La historia comienza a ser reescrita para constituir un ciclo cerrado en sí mismo, como una teogonía. Asesina a sueldo, cazadora de recompensas. Lajana, silenciosa, distante, fascinadora. Menos sexy que la Viuda Negra, por supuesto, más musculada. La diosa que nunca podrá ser poseída. Sus colores: el rojo (qué otro), el blanco al final del ciclo.

Otra tradición Marvel llevada al extremo: las historias que se prolongan dos o tres números. En el Daredevil de Miller las sagas duran inusualmente, pero no sólo eso, la historia base se prolonga durante todos los números de Miller (guía y dibujo son 23) a través de los relatos secundarios de la vida privada de Matt Murdock y los que le rodean (Foggy, Heather, Ben Urich). La historia principal desarrollada en base al triángulo Daredevil-Bullesye-Kingpin-Elektra constituye un auténtico ciclo desde la reaparición de Elektra en la vida del héroe hasta su muerte, "muerte" de Bullesye, resurrección de aquella y episodio final.

LOS AÑADIDOS

Los personajes secundarios. Configuran ese universo limitado y aislado en que se mueven los protagonistas. Son siempre los mismos, son cultivados a lo largo de la serie. Los malvados, hampas con nombres tópicos y sonoros. Turk, Pike, Grotto, Slaughter; todo huele a bajos fondos. Elbar de Josie. El terdiente Manolis, el periodista Ben Urich. Los "fantasmas" de Miller se superponen a los viejos mitos. No en vano el mundo creado por Will Eisner es parte de la educación de Frank.



EL ARGUMENTO

La entrada de Elektra. La historia que sitúa el origen de su relación con Daredevil es floja, traída un poco por los pelos. A la muerte de su padre, Elektra huye de Nueva York y abandona el amor recién encontrado con una excusa bastante endeble. Pero lo que importa es crear la situación, el reencuentro de los antiguos amantes que ahora son enemigos y que sostienen entre sí una tensión que nadie conoce (salvo el lector, cómplice, encarnado después en la figura del hombre normal, el periodista que descubre el secreto de Matt y presencia su combate con Elektra). La Viuda Negra ha abandonado la zona consciente; es reemplazada por Heather. Heather no tiene defectos: es alegre, simpática, frívola, rica...pero a Miller no le sirve como personaje femenino central. Lo primero es un enfrentamiento con Bullesye. Este arde un plan inteligente y se produce el choque. Ambos rivales son muy buenos. La lucha, a muerte. Miller la narra con economía de medios y tensión contenida sin apenas apoyatura de diálogos, con secuencias lentas y medidas. Dos etapas: primero, victoria parcial de Bullesye; luego vence el héroe. Se nos detallan las facultades de Daredevil gastando tiempo y viñetas en mostrar-

nos su esfuerzo usándolas. Todo ello exacerbación de los recursos clásicos hasta la abstracción. Daredevil y Bullseye se odian. No obstante en la batalla final aquí será incapaz de dejarle morir aplastado por el metro. Después, Daredevil se justifica ante el tendiente Manolita por no dejar morir a Bullseye acudiendo a los típicos argumentos morales: él no es Dios, él no ha hecho la ley, él no es un asesino, en resumen, él es el bueno". No importa. El lector percibe que ahí ha habido mucho más. Las luces, las sombras, los golpes increíbles, las poses maravillosas, las sombras de las secuencias medidas se le transmiten: Daredevil no puede matar a Bullseye por que éste es él mismo. El juego de Jackylyl y Hyde (motor de todas las fábulas de Lee) se plantea a las claras desligándose en dos personajes, apareciendo así la posibilidad para el futuro de que uno mate al otro y se resuelva el eterno conflicto del superhéroe con lo que se cerraría una segunda mitología Marvel. Antes era un superhéroe, y su ceguera su tragedia. Ahora ese tanto oscuro símbolo del conflicto moral se evidencia. Esta es la forma en que queda superado el relato clásico de superhéroes años '60 y es la segunda gran originalidad de Frank Miller. Se cierra el primer acto: un personaje más ha entrado en él. Sigamos.



Kingpin aparece. Como Elektra es traído de lejos de vuelta a New York en vez de en el tiempo, en el espacio. Forzado por las circunstancias tendrá que volver a hacerse cargo del hampa. Sólo él tiene lo necesario. Como los personajes de las tragedias, los de esta moderna fábula representan y no son, si no lo hacen. Bullseye reaparece, como es natural, servirá a Kingpin. Daredevil de rojo ("Los chicos buenos visten de rojo"); con la vida. Bullseye, de negro, es vencible. Kingpin, de blanco, no. De nuevo, según el rito, el encuentro. Se trata como de una prueba, un viaje de los peligrosos. Matt derrota a todos los hampones menores y se planta cara a cara con el rey. Es magistral esta escena: "He oído cosas de él. Casi una leyenda (...) He oído cosas de su genio, de su poder ... pero nadie me dijo nunca lo grande que es". La cámara se acerca en respetuosa imagen silueteada (sentido del radar). Con gradiente de color hacia el rojo la sombra crece. Como la muerte, es incomprensible, inadmisible. El dibujo lo refleja a la perfección. Kingpin es cuadrado, con la anchura de tres hombres, una torre. Ante él, ¿qué hace Daredevil? Coquetea. Sí, coquetea, demuestra su habilidad. Le engaña. Pero Kingpin lo descubre. Nadie engaña a la muerte. Y le da una paliza. Un lector, ingenuo él, preguntaba cómo su héroe recibía tal paliza. Un lector, ingenuo él, en efecto, era ciego a lo que allí estaba en realidad escrito. Kingpin se hace con el control, Bullseye se pone a su lado, de lado del ganador. Perfecta la imagen del rey cuando el asesino enciende su cigarrillo, por supuesto con boquilla larga. Sus ojos se hunden, son rayas, en el rostro apretado, grueso y calvo pero inteligente. Vuelve a perder Bullseye pero Kingpin sigue: sacrifica a su subordinado y Daredevil es obligado a pactar. ¡Oh, blasfemia! Nunca antes un super-héroe pactó con el mal. El esquema moral se va resquebrajando. Ya están todos los personajes (o casi), sólo falta ponerlos en acción. Y la primera acción era necesaria. Habría que quitar momentáneamente a Bullseye para que Elektra se convirtiera en la asesina de Kingpin.



Aquí entran los fantasmas del propio Miller. Durante la saga de los ninjas, Elektra se convierte en el centro. Se trastoca el orden y a Daredevil se le encomienda el papel femenino: será protegido por su antigua amante, ahora enemiga en medio de un derroche de amor-odio, frente a los asesinos de La Mano, más implacables aún por ser anónimos. Elektra da órdenes, maneja los "saís"; adopta la postura masculina mientras Daredevil pierde su falo (su sentido del radar), es el indefenso. Otra de las escenas magistrales cronometradas se desarrolla en el hotel donde se esconden de Elektra. Daredevil intenta restituirla a su lugar femenino pero no se deja y cuando éste la cree seducida le tira por la ventana. Elektra es capaz de decidir por ella misma: su amor por Matt no la convierte en un ser desvalido, necesitado de su protección. Al final, luchará a su lado, o mejor, él al lado de ella ante la otra amenaza sin nombre: Kirigi. Kirigi, ser invencible vivo desde hace miles de años, asesino implacable y mudo al servicio de los "jonin". Su color es el de los ninjas, rojo, pero más claro, con algo de blanco, de muerte: rosa. Elektra luchará con Kirigi y le vencerá mientras Daredevil apachuga con los secundarios, culminación de la inversión de papeles. El regalo de otra escena

medida con cronómetro; en las situaciones dramáticas Miller maneja el tiempo como quiere. Elektra vence al terrorífico enemigo y se ve libre de parte de su pasado. Un largo viaje hacia la purificación. Heather también, ante la debilidad de su amante, trata de ayudarlo durante todo un episodio. Sus relaciones parecen todavía de pareja feliz, pero...

Con todo ello se cierra otro acto. Se ha introducido a La Mano: enemigo común, desconocido, de Daredevil y de Kingpin. El elemento que faltaba para desarrollar el juego que da lugar al nuevo discurso, el de la aceptación del hombre de las dos caras, el de la fusión de Jackylyl y Mr. Hyde en uno (Daredevil, el protagonista) resolviendo por fin el drama odioso de la Marvel; la aceptación de la muerte (Kingpin) como compañeros inevitables; en resumen, la operación de desmontar toda la mitología antigua. Quedará así la última palabra, tanto tiempo incabada.

El episodio de La Mano, también larguísimo, comienza cuando Daredevil acude a Stick (líder de una secta de luchadores paralela a La Mano, pero dedicada al bien). Tópicos y más tópicos perfectos. Stick es ciego, va por los barrios bajos, humilde, viejo, y pequeño, pero extrañamente sabio e invencible. El episodio también enfrenta a Kingpin con La Mano alrededor del nombramiento de un alcalde de paja. Daredevil recupera sus poderes y Elektra se convierte en asesina para Kingpin a su pesar; también ella representa su papel. Nueva escena con secuencias de tensión y suspense desnudas de todo adorno, incluso de bocadillos, extremadas las viñetas en horizontalidad y verticalidad, llenas de sombras, rojo, morado y negro. La tensión es tan grande que a Miller no le basta con el lector. Necesita que este aparezca como personaje (el periodista) necesita también esa función controlarla él mismo; al espectador le es dicho así, cómo ha de verlo que allí se representa. Por fin, el encuentro es inevitable. Daredevil y Elektra luchan. No hablan, todo nos es narrado por Ben Urich, el periodista que nos regala el oído con lo que queremos escuchar. No hay ni una concesión: Elektra es impleable; Daredevil

la desea. Ella vence la pelea. A Daredevil sólo le vencen su amor y su muerte, no los emisarios de éstos. Mediante una alegoría dentro de la alegoría (el viaje al mundo del submundo, cuyo rey es la imagen de Kingpin, gordo y blanco); Miller da al héroe una victoria parcial sobre Kingpin.



Pero no sobre él, sino sobre sus socios subterráneos; recordemos, si el mito es correctamente enunciado, sobre él la victoria nunca podrá darse. Daredevil chanta y vemos el ojo de Kingpin que no trasluce alteración, que acepta el juego, y los ojos de Daredevil

(manchas rojas). No hacen falta ni palabras. Como en un ajedrez, yo nuevo, tú muevo, no te quedaba otro movimiento. Pero Daredevil ha tenido que chanta y para vencer.



ACTO IV

Elektra

Elektra es encargada de matar a Foggy, sucedáneo de matar a Daredevil (mito viuda negra). Respareca Bullseye con más odio que nunca, a recuperar su puesto de asesino para Kingpin. Su personaje está ya cargado de una increíble tensión (esos dolores de cabeza de apatición escalofriante). Daredevil, a través de Bullseye, su Mr. Hyde, no se deja matar por Elektra. En el choque, es Bullseye quien la mata a ella en una lucha en que el primero demuestra una inteligencia y frialdad inhumanas; justo las que un hombre tiene si se desvía su parte moral. Como una especie de Dorian Gray, Bullseye mata el amor de Daredevil. "Muy buena pelea, chica. Eres buena. Pero yo soy... ¡un mago! Mira mi próximo truco". Portentosa escena resuelta en tres páginas para la historia. Es el punto central del relato. Tras esto, ya el juego es puesto en evidencia y lo que tendrá que suceder será el primer paso hacia la identificación de Daredevil y Bullseye de forma clara; Bullseye descubre por sí mismo la identi-

dad secreta del héroe. La escena es una de las más bellas, medida con metrónomo. Después, la pelea de finta: uno de los dos mata al otro. Jackyill acaba con Hyde. Daredevil mata a Bullseye, que ahora no quiere de ningún modo dejarle que le salve la vida; paso decisivo en la resolución del maniqueísmo. Tiene que ser uno de los dos.

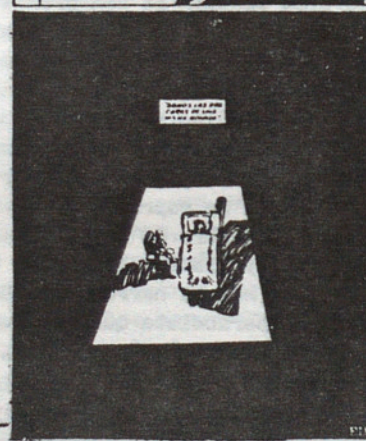
¿Qué pasa después? Matt, sin Elektra, se comporta de manera extraña. Sus relaciones con Heather hasta entonces felices, aunque con la sombra de Daredevil pendiente entre los dos, se resquebrajan. Poco a poco, su reacción es destruirle a través de su personalidad de abogado. No se casará, pese a lo que parecía. No puede. Y menos después de saber que nunca poseerá a la diosa. La moralidad del protagonista es, por tanto, cada vez más dudosa. Para hacer explícito el conflicto, hay un episodio con el "Castigador", personaje que asesina malvados, al cual Daredevil tiene el deber de combatir. Hay un niño. Representa la ausencia de maldad frente a acontecimientos cargados de sugestión y de triqui-fueles legales. Volverá a haberlo. Matt Murdock, abogado, equivoca su juicio y salva a un culpable. El dilema moral es claro y el héroe sale de él aún más manchado. Reaparece la Viuda Negra. Pobre sustituto, pero al menos es una mujer fatal. Su mano echará a Heather de la serie. Reaparecen los ninjas. Que daba para La Mano una escena más en el drama. La batalla moral está ya un poco al margen de Daredevil.

Le pilla como personaje secundario. Stick, Piedra, Garra, Flecha, contra La Mano. Matt y Natasha forman equipo con ellos, pero son tratados como novatos. Parece que sus relaciones vuelven a comenzar pero él las mantendrá como simplemente amistosas. Se resucita a Kirigi. De nuevo Daredevil sufre una debilidad: sus oídos le duelen, todo lo oye excesivamente fuerte. Ayuda a Stick otra vez. Stick le ayuda. Durante esta escena ataca Kirigi y la comunicación telepática entre Stick y Matt se interrumpe. Miller lo representa sin renunciar a las narraciones paralelas a lo largo de la página o de la doble página, utilizando cinco viñetas vacías completamente para mantener el correcto paralelismo. De nuevo tiene el valor de llevar la narrativa clásica a sus últimas consecuencias. Es una cierta forma de superarla. Kirigi muere. Elektra ha de ser resucitada. Todo un montaje construido para dar pie a dos cosas: la purificación de Elektra y la unión de Kingpin y Daredevil frente a La Mano. Kingpin le ayuda porque Daredevil ayudó a él antes que a la policía (el bien establecido). "Nos necesitamos, Daredevil. Somos camaradas."

Las dos cosas eran necesarias, la primera para reestablecer el status de personaje humano de Elektra (Kingpin por ejemplo no tiene sino status de personaje-función que podríamos decir); la segunda significa la madurez del héroe que acepta a su ballena blanca como mal inevitable.

EL FINAL

¿Qué faltaba? Había cabos sueltos, cosas que no cuadraban. Bullseye eliminado? Muerto? ¿Cuál es la moralidad ultimamente puesta en duda de nuestro héroe? El último episodio de Miller dibujado ya en otro estilo (semejante al de su siguiente obra, Ronin), como si el autor hubiese madurado a la vez que el personaje; resuelve las dos cuestiones y cierra el ciclo mítico. Se plantea una cuestión moral a través de un niño; el inocente dañado. En este episodio Daredevil le cuenta a Bullseye (no muerto, pero casi, un vegetal en una cama de hospital) mientras juega a la ruleta rusa con él; el héroe se hace consciente de que él también, puede tener influencia maligna. Una tras otra las seis posiciones del cargador del revolver son recorridas según Daredevil relata la historia. Una vez apunta a su cabeza, otra a la de Bullseye. Otro prodigio de la orquestación temporal. Allí sale todo, la historia del propio Matt, su padre, el rollo moral con que empezó. Las dos últimas páginas son de órdago. Daredevil se libra, queda un hueso. Ha de ser la bala para Bullseye. Pero entonces... "Mi pistola no tiene balas. Somos las dos caras de la misma moneda". No hace falta que muera Bullseye. Daredevil ha aceptado su humanidad. A partir de ahora vivirá con las dos caras. Bullseye está ahora realmente muerto, de una forma tan inesperada que transgrede las últimas convenciones en pie de las historias de superhéroes. No tiene sentido seguir. Miller deja la serie. Esta tendrá que buscar otros caminos.



DE CINE

Imagfic 85

Del 22 al 30 de Marzo se cumplía la sexta edición del "Festival Internacional de Cine de Madrid". Plagado de problemas desde sus inicios, que culminaron con la muerte de Jorge Lluesma, director del "Imagfic" desde su concepción; ha salido a flote gracias al esfuerzo de toda la Organización y esencialmente de Rita Bonlleu, la continuadora de Jorge más que la sucesora en la dirección de este festival; que este año trajo consigo la incorporación de las "Salas Madrid" y de la "Filmoteca Nacional" y la expansión a Leganés, Alcalá de Henares y Majadahonda mediante muestras paralelas.

Los tropiezos en el Imagfic 85 empezaron por el cartel publicitario; encargado a José Luis Saura como en años anteriores, tuvo que ser sustituido rápidamente por otro del mismo autor debido a las protestas y negativas de participación dadas por productoras principalmente norteamericanas; sus infantiles razones: la presencia de dos senos femeninos y un hilo de sangre entre ellos. La solución por la que se optó fue un cartel neutro, sin contenido y estéticamente mediocre.

Pero éste no fue el único inconveniente planteado por los yanquis; cuando se pensó en la realización de una retrospectiva dedicada a Sam Peckinpah, comenzaron a gestionar la presencia de sus trabajos para T.V. inéditos por completo en España; después de mil y una promesas, más un gesto ingente en conferencias telefónicas, llegó la negativa aludiendo problemas en los derechos de proyección, con lo que este ciclo además de la falta de varios de sus largometrajes) quedó convertido en un saldo.

UTU

ILLUSIONE

Uno de los grandes problemas del Festival es la traducción simultánea, que cada año alcanza a mayor número de películas, esta circunstancia propiciada por la tardía llegada de los filmes a manos de la Organización se debe fundamentalmente al poco respeto que sienten, o al menos así lo demuestran, algunas productoras y distribuidoras, además de los retrasos que pueden ocasionarse en las aduanas. Sin embargo no es disculpable, tanto si la recepción de películas está fuera de plazo, como su presencia en mal estado, en manos de la Directiva está enmendarlo, mediante un número determinado de filmes en reserva para realizar sustituciones, así en ediciones sucesivas se tomarían más en serio este Festival.

Otro punto oscuro en el Imagfic 85 fue la desaparición del ciclo "Cine Negro Francés", con mucho la mejor retrospectiva de los programados; el público capitalino se vio privado de él en

favor del aficionado de Alcañal de Henares, algo ilógico, pues si la sede se halla en Madrid no se puede proyectar en ella ciclos tan buenos como el "Venezolano" o tan faltos de interés como "Lucas y Sombras" (del que sólo se salvo "ANGEL") o el de "Nuevos Bárbaros" reducido a Russ Meyer (bueno con la cámara y nefasto en guiones y estética de sus obras), mientras la estrella sale fuera del alcance de la mayoría del público y personal acreditado, pasando así a un plano totalmente secundario.

Si hablamos de marginación y secundariedad no se puede olvidar la injusticia cometida con el "Homenaje a Vicente Aranda" que desplazado a la Filmoteca Nacional pasó totalmente desapercibido; o peor aún el menosprecio que la "Sección de Animación" sufre por parte del público y la Organización, a pesar de que año tras año es la de mayor nivel estético y de calidad; películas como "WATERSHIP DOWN" o "LE ROI

ET L'OISEAU" obligan a una seria reflexión sobre las posibilidades que ofrece este género y sobre el lugar preferente que debería ocupar en futuros "Imagfic" más cuando sólo existe el Festival de Canadá de Animación en todo el mundo.

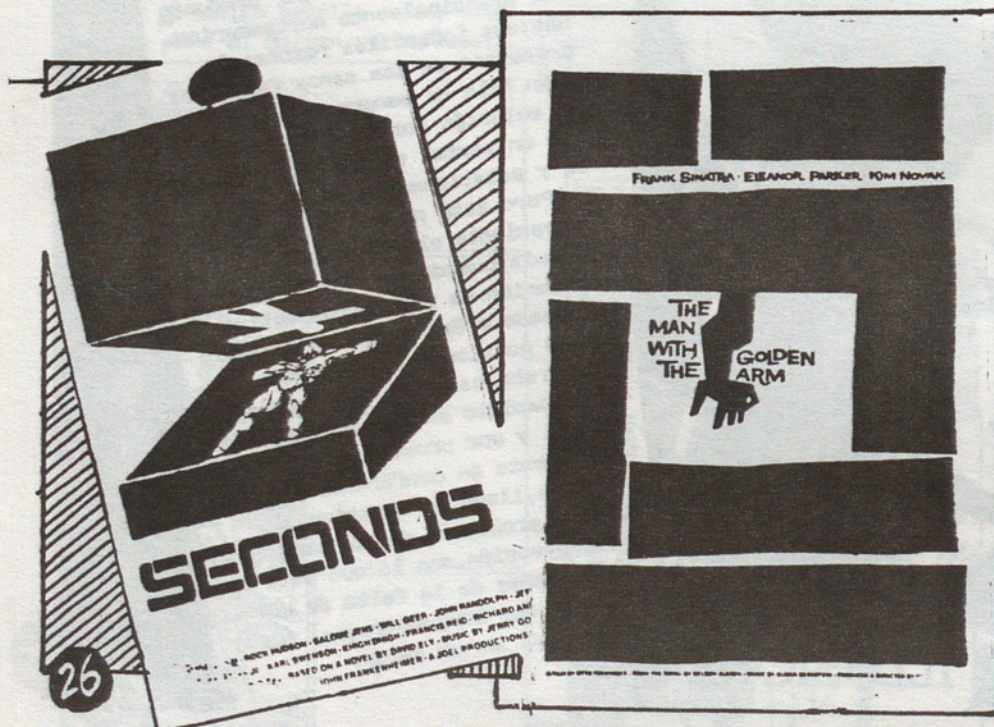
Por último sólo falta reseñar la exposición de historietistas noveles (este artículo ha pretendido vialumbrar parte de la carencia del Festival; el resto de la información la tienes de la mano del compañero Deubi), organizada por la librería "Arte 9" que contaba con la presencia de autores en su mayoría en proceso de formación, aunque se podía intuir en alguno de ellos un esperanzador futuro.

La sexta edición del Imagfic ya es historia; la séptima ha de ser la definitiva confirmación de un Festival que debe ser digno del público madrileño que abarrotaba sus salas de proyección.

JUAN BALLESTEROS

EL DESASTRE ANUAL

VI FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE MADRID (IMAGFIC).



Quizás sea una pérdida de tiempo ponerse a escribir líneas y líneas sobre cosas o casos que con una sola palabra pueden ser calificados, pero ya se sabe que las reducciones suelen tacharse por las mentes simples -por no decir simplonas- como subjetivas, con lo que a uno no le queda más remedio que justificar una y otra vez lo que dice si quiere que eso se lea como honesto. De limitarnos al adjetivo con un "BOCHORNO SO" bastaría.

Tal cual es ya habitual en este tipo de "acontecimientos culturales" (?) hubo una gran cantidad de filmes, más por cubrir el expediente que por cuestiones de calidad. Analizando las secciones una por una obtendremos este balance rápido:

HOMENAJE A SAM PECKIMPAH

Para empezar de las pocas prometidas no proyectaron todas; tras o cuatro títulos, por otra parte, no son representativos de una obra tan extensa como la suya y lo mínimo exigible a la hora de hacer un homenaje es que éste se aproxime al completo, sino es mejor dejarlo. La guinda estuvo al pasar una de las copias sin limpiar (con marcas de doblaje). Descarado aprovechamiento necrófito sin ningún rigor.

El Mundo de Fantástico Fellini

Según el dossier presentado por la directiva englobaría desde "BOCACCI" hasta "...Y LA NAVE VA". Como era de esperar todo se quedó en agua de borrajas, ni apareció la prometida Giulietta Messina, ni estaban todas las películas (más bien faltaban la mayoría), ni hubo nada que arrojarle una sección tan descalabrada. Todos los filmes se pasaron en versión original sin traducción simultánea; la razón, el señor que tenía que haberlas hecho salió del festival dos días antes de empezar.

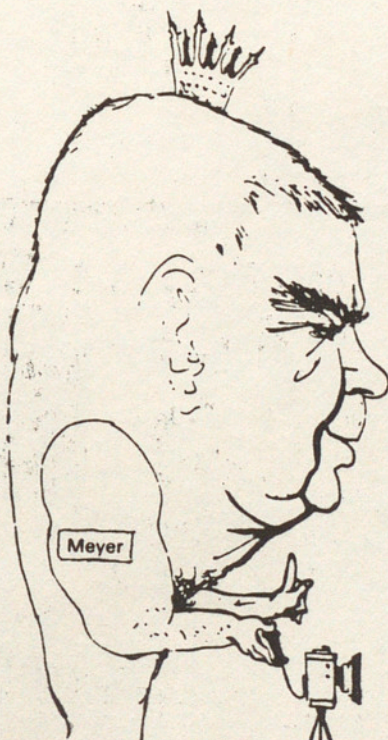
Retrospectiva Vicente Aranda

Interesante, si el desorientado público se hubiese enterado de ella. Relegada a las nuevas instalaciones de la filmoteca (prácticamente desconocidas por todos), y con una execrable presentación oficial en el Albeniz, desde un escenario sin foco, ni microfono, cuando supuestamente había más que infraestructura para ello. El patito feo del festival, a pesar de formar Aranda parte del jurado del mismo.

PANORAMA DE CINE SOVIETICO INEDITO

La rusa es una cinematografía prácticamente desconocida en nuestro país, quizás con esto los organizadores intentasen poner la nota "cult". El calificativo de inédito es más que discutible, en tanto la mayor parte de los títulos se habían pasado en todo tipo de festivales y muestras; lo que de ninguna forma es honesto es que incluso una de esas películas se hubiese estrenado comercialmente en nuestro país, si a esto le sumamos la falta de seriedad a la hora de respetar los formatos originales de algunos de los susodichos "clásicos" (protestados por un público que llegó incluso a exigir la devolución de su entrada), el ciclo queda invalidado totalmente.

Ciclo Russ Meyer



En Inglés, sin traducción ni subtítulos. Para iniciados, moderados, listillos y despistados. Vista una, vistas todas. Russ Meyer no es el John Ford del erotismo, aunque se intentase vender de tal guisa.

HOMENAJE A SAUL BASS

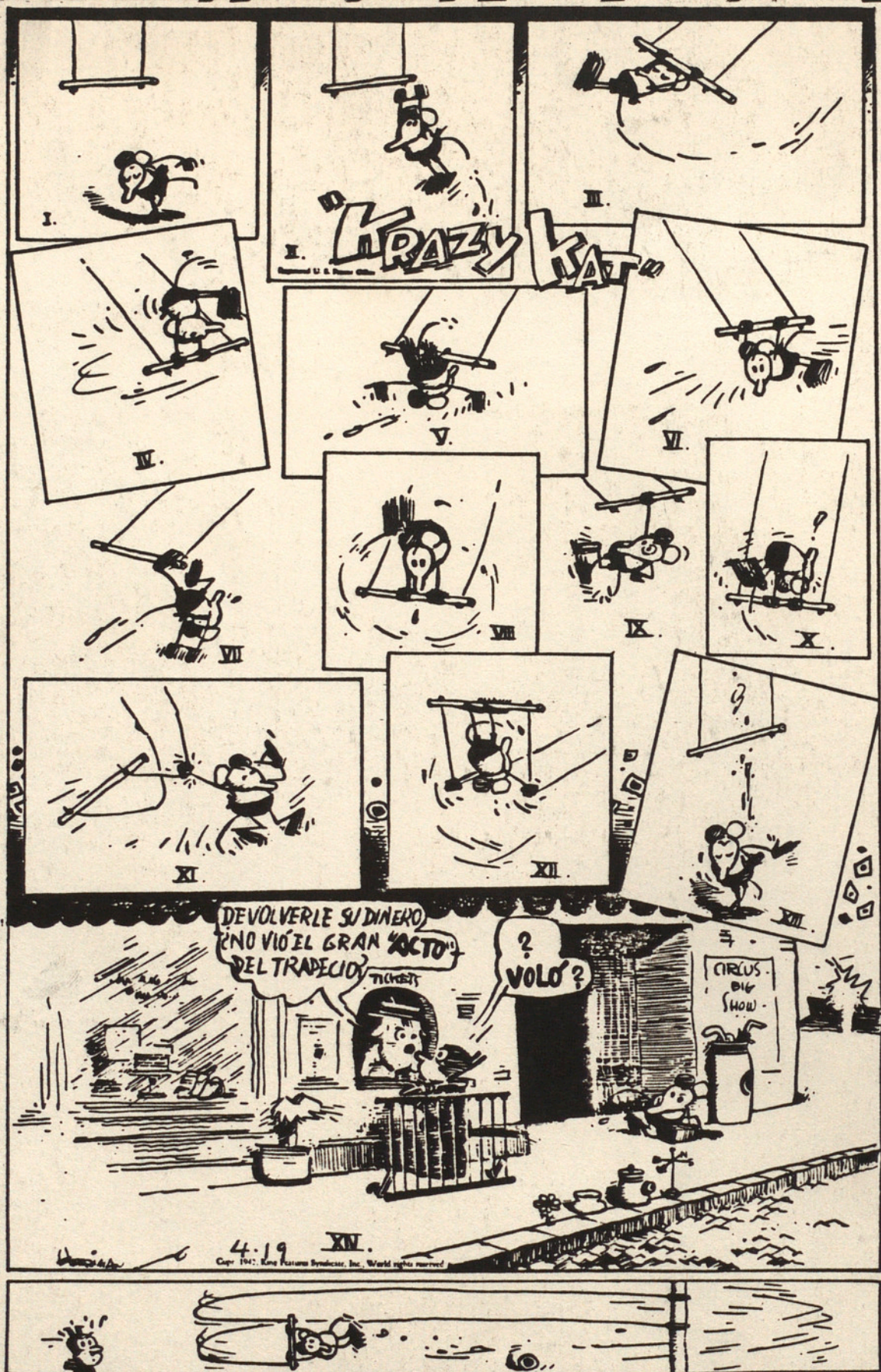
Proyección en sección inaugural de un cortometraje teóricamente inédito en España ("QUEST") que para colmo había recibido el premio al mejor ídem en Valladolid del pasado año. A esto hay que sumar una película (vista ya por estos lares) sobre sus títulos de créditos famosos y tres cortometrajes más. Se completó con una Fotocopia del story-board de "QUEST" y una miniselección de carteles (¿los originales donde estaban?).

De la exposición de maquillaje en la historia del cine mejor no hablar (cuatro mascaritas y para usted de contar, ¡que vergüenza!).

Por lo que respecta a las secciones importantes, oficial e informativa, poco que cree esperanzas de futuro. En la primera cuatro títulos interesantes: "ELECTRIC DREAMS", "VIGIL", "BLOOD SIMPLE" y "L'AMOUR BRAQUE", en la segunda un tebeo simpático "LADY HALCON"; lo demás infumable desde la inadmisibilidad "2010" (una de las peores películas de este año) a la traumática "TRAUMA". Lo demás preestrenos y compromisos. Fallaron (de esperar con esta nefasta organización) muchas de las películas anunciadas en principio. Las condiciones de proyección fueron infames: rollos al revés, sonido que falta durante minutos, imposibilidad de leer créditos al cerrar antes telón, formatos inadecuados, imagen desenfocada, traducción simultánea imposible... Un desastre a pesar de que los currillos de a pie, especialmente los de prensa, intentasen salvar con su eficacia los restos del naufragio.

¿Como es posible que la Comunidad Autónoma y el Ayuntamiento confíen un proyecto de este calibre a una gente tan falta de profesionalidad? ¿donde van a parar los 45.000.000 Ptas. del presupuesto?...¿y una auditoría, que tal?

DAVID DEUBI



La correspondencia se contestará, y serán bien recibidos los servicios de prensa en la siguiente
Dirección: Juan Ballesteros Martín. c/ Ascao 55
28017 - Madrid.