

## Guía básica del Comic

### A

#### **ADAMS, NEAL dibujante**

Nacido el 6 de junio de 1941 en Nueva York y alumno de la School of Industrial Arts de dicha ciudad, Neal Adams debutó en 1959 en el mundo de la historieta, publicando en el *Archie's Jokebook Magazine* nº 41. Al año siguiente fue contratado como ayudante por el dibujante Howard Nostrand para su tira diaria *Bat Masterson*, actividad que Adams compaginó con trabajos de publicidad para la agencia Johnstone and Cushing. Entre el 20 de septiembre de 1962 y el 31 de julio de 1966, dibujó las tiras diarias y las páginas dominicales de *Ben Casey*, un aventurero de reminiscencias clásicas cuyas peripecias fueron guionizadas por Jerry Capp, hermano del creador de Li'l Abner, **Al Capp**. Tras la cancelación de la tira, Adams trabajó durante una temporada como ayudante de Lou Fine en la tira *Scratch*, de **John Prentice** en *Rip Kirby* y de Stan Drake en *El corazón de Julieta Jones*, hasta que en 1967 entró en DC Comics. Sus primeros trabajos para esta editorial aparecieron en series tan absurdas como *Bob Hope* y *Jerry Lewis*, aunque afortunadamente pronto empezó a recibir encargos de más envergadura. El primero: ilustrar el serial de Deadman que aparecía publicado en las páginas de *Strange Adventures*. Allí, Adams empezó a causar sensación entre los aficionados al *comic-book* gracias a su estilo realista y anatómicamente perfecto, reforzado por su particular modo de dar volumen a los objetos y pliegues musculares mediante acumulaciones de pequeños brochazos estratégicamente dispuestos. Su siguiente paso fue hacerse con el dibujo de *The Brave & The Bold*, una colección dedicada a unir a **Batman\*** con otros héroes de la editorial, haciéndoles vivir aventuras en conjunto. Su trabajo entre los números 79 y 86 llamó la atención de los aficionados al hombre murciélago y le supuso, en enero de 1970, el paso a *Detective Comics* (la colección más tradicional del personaje). Desde sus páginas, Adams y el guionista **Denny O'Neil** redefinieron completamente la imagen del personaje, convirtiéndolo en un auténtico vengador nocturno, dinámico y amenazador, a la vez que haciendo hincapié en el (largamente obviado) aspecto detectivesco de su labor. Además de trabajar para DC, Adams publicó de manera paralela en tebeos editados por su principal competidora, Marvel, siendo uno de los primeros autores en hacerlo de manera pública. Así, en 1969, realizó los números 56 al 65 de *La Patrulla-X\**, insuflando en los personajes, mediante su dibujo y unas innovadoras composiciones de página, una energía de la que hasta entonces habían carecido. A continuación, y junto al guionista **Roy Thomas**, firmante también de los diálogos en *La Patrulla-X*, Adams contribuyó a aumentar la espectacularidad de la serie *Los Vengadores*, ilustrando la memorable saga *\*La Guerra Kree-Skrull* (Forum), sin duda uno de los grandes hitos de la ciencia-ficción de los setenta (mezclada con superhéroes, eso sí).

Un serial protagonizado por Los Inhumanos y publicado en *Amazing Adventures*, algún número de *La Espada Salvaje de Conan* y varios *Deadly Hands of Kung-Fu*, fueron otras de sus colaboraciones más destacables con Marvel. Pero si por un trabajo es recordado Adams con especial cariño por los aficionados a los superhéroes, es por los números 76 al 89 de *Green Lantern/Green Arrow*, serie que realizó para DC entre abril de 1970 y mayo de 1972, de nuevo con guiones de Denny O'Neil. Juntos, contribuyeron a darle una pátina de seriedad y madurez al género, tratando temas como las drogas y el racismo desde una perspectiva menos ingenua de lo habitual. Por si fuera poco, el dibujante llevaba además colaborando desde 1969 con la editorial Warren, para cuya revista *Creepy* ilustró varias historietas, la mayoría guionizadas por Archie Goodwin. En 1971 fundó, junto al entintador Dick Giordiano, su propia compañía: Continuity Comics, para la que continúa trabajando en la actualidad. Increíblemente, y salvo el especial de 72 páginas *Superman Vs. Mohammed Ali* que ilustró para DC en 1978, Adams no ha vuelto a realizar ningún trabajo con un mínimo de relevancia o interés desde entonces. Evidentemente, un desenlace un tanto pobre para un autor que en cinco años revolucionó el panorama del *comic-book* estadounidense y cuya influencia aún sigue siendo palpable y decisiva en el desarrollo del mismo. . *La saga de Ra's Al Ghul* números 1 al 4 y *Clásicos DC* números 1 al 12 (Zinco); *Clásicos Marvel B/N*. *X-Men: Visionarios* (Forum).

#### **ALTUNA, HORACIO** autor

Nacido en Córdoba (Argentina) en 1941, Horacio Altuna es uno de esos escasos autores capaces de deslumbrar una y otra vez al lector, hagan lo que hagan. Sea en solitario o bien ilustrando los guiones de otro, su obra vuela constantemente a una altura con la que la mayoría de sus contemporáneos sólo pueden soñar. Comenzó a publicar profesionalmente en 1965, curtiéndose, como muchos otros, en los seriales de aventuras tan extendidos en la Argentina de entonces. En 1967 empezó a trabajar para una de las más importantes casas editoras de su país, Ediciones Columba, en cuyas revistas publicaría seriales como *Big Norman*, creado junto al guionista Robin Wood, *Hilario Cowalan*, junto a Sergio Almendre, o *Los Cruzados* y *Kabul*, escritos por el gran Héctor Oesterheld\*. La llegada de la crisis al sector le obligó a realizar trabajos alimenticios para la Fleetway británica entre 1973 y 1976, aunque también siguió colaborando con otras editoriales argentinas como Abril, Atlántida y Quintero. Todo cambió cuando conoció a su compatriota Carlos Trillo, un capacitado guionista con el que Altuna inmediatamente sintió afinidad tanto temática como ideológica. El 26 de julio de 1975 se inició en el diario *El Clarín* la publicación de *El loco Chávez*, una tira diaria realizada por ambos autores en la que el protagonista era un periodista argentino que ejercía de corresponsal en Europa, y que les sirvió no tanto para desarrollar una trama aventurera como para diseccionar con humor y grandes dosis de costumbrismo la vida social de Argentina. La serie fue todo un éxito y se publicó ininterrumpidamente hasta 1988 (Norma editó en España algunas de aquellas tiras, a modo de muestra, en el tomo *\*El loco Chávez*). Este encuentro fue tan decisivo que, tras ilustrar varias historietas de Guillermo Saccomanno unidas bajo el epígrafe *Serie Negra* (alguna de ellas se vio aquí en la revista *Comix Internacional*), Altuna inició con Trillo una serie de colaboraciones de las que surgieron casi media docena de obras

imprescindibles, convirtiéndose los autores en la pareja más importante que ha tenido el tebeo argentino después de la formada por Oesterheld y Breccia\*. Sus tres primeras obras, *\*Las puertitas del Señor López* (Toutain, dos volúmenes), *\*Charlie Moon* (Toutain) y *\*Merdichesky* (Toutain), fueron realizadas en su país natal cuando éste se encontraba aún completamente militarizado y el espectro de la censura planeaba sobre las cabezas de los autores. Las soluciones de Trillo y Altuna, ambos concienciados políticamente y deseosos de manifestarse, fueron brillantes en los tres casos. *Las puertitas del Señor López* era una serie tan repleta de sutiles proclamas por la libertad como de *gags* absolutamente hilarantes, enmascarando la crítica con la carcajada. En *Charlie Moon* optaron por situar la acción en la América de la depresión, recreando escenas de pobreza y opresión que fácilmente podían tener su paralelismo en la Argentina contemporánea. Merdichesky no era más que un pobre hombre humillado repetidamente por las circunstancias (cuando no por su madre), al igual que le ocurría al país en manos de semejantes dirigentes. Pese a todo, la presión seguía siendo excesiva, por lo que Altuna decidió emigrar y en 1982 se vino a vivir a España. Ese mismo año serializó, de nuevo junto a Trillo, *\*El último recreo* (Toutain. Reedición de Planeta De Agostini en 1998), obra habitualmente señalada como el momento cumbre de la colaboración entre ambos autores y en la que encontramos un tono más pesimista que el habitual, en el que la constatación de las luces y, sobre todo, las sombras del alma humana apenas si están tamizadas por el humor. Al año siguiente Altuna se estrenó como autor completo, serializando *\*Ficcionario* en las páginas de la revista *1984* y demostrando que, además de ser un gigante del dibujo, también era un guionista notable, con muchas cosas que contar y con el talento para hacerlo. No es de extrañar, por tanto, que 1984 fuese el año de su última serie con Trillo (aunque siguieran colaborando en *El loco Chávez*): *\*Tragaperras* (Toutain), en la que volvemos a encontrar el cóctel de humor y comentario social habitual en la pareja, aderezado en este caso con mayores dosis de erotismo y con el añadido del color, elemento que Altuna no volverá a abandonar salvo en contadísimas ocasiones. Después llegaron *\*Chances* (1985), una oscura fábula amarga y desesperanzada, y *Time Out*, publicada en *Zona 84 a caballo entre 1985 y 1986, en la que recuperó el esquema humorístico habitual. 1986 fue también el año en que Altuna consiguió el Yellow Kid (premio concedido por el salón del cómic de Lucca, Italia, considerado uno de los más importantes de la industria), sin embargo, el progresivo deterioro del mercado español provocó que su presencia en el mismo pasase a ser prácticamente testimonial justo cuando estaba atravesando una de sus mejores etapas. Su siguiente trabajo, \*Imaginario* (Ed. B), se realizó directamente para Francia entre los años 1987 y 1988, y no fue traducido al español hasta 1993. De esta obra, Altuna publicó posteriormente una segunda parte, también en Francia, que aún permanece inédita en nuestro país. Únicamente las historietas eróticas de cuatro páginas que realiza intermitente para la revista *Playboy* desde finales de los ochenta (un trabajo alimenticio, aunque indudablemente digno, en el que el humor de Altuna consigue superar casi siempre lo rutinario de la propuesta) y una breve e interesante serie aparecida en la fenecida *Co & Co (Hot L. A.)*, nos han mantenido en contacto con este gran autor.

. *Voyeur* (Ediciones El Jueves), *Playboy especial coleccionistas* números 2, 6 y 11 (RBA).

## AMBRÓS dibujante

Miguel Ambrosio Zaragoza, Ambrós, nació el 31 de agosto de 1913 en Albuixech, un pequeño pueblo de Valencia. Aunque cursó y culminó con éxito la carrera de magisterio (a la que había llegado a instancias de sus padres, ya que lo que a él le gustaba era dibujar), abandonó la enseñanza al término de la Guerra Civil por desavenencias ideológicas con el bando vencedor, prefiriendo dedicarse a la labranza de la huerta valenciana durante siete años. En 1946 se presentó ante Juan Puerto, el fundador de Editorial Valenciana, con un tebeo completamente realizado a modo de muestra que le consiguió un primer y único encargo, consistente en un par de páginas de humor. Ese mismo año decidió trasladarse a Barcelona, donde tras alguna que otra colaboración sin importancia, obtuvo su primer encargo relevante: dibujar los guiones de Federico Amorós para la serie *El Caballero Fantasma* (posteriormente rebautizada *El jinete Fantasma*) que editaba Grafidea. El éxito cosechado por esta serie, que pasó de disfrutar de una tirada de 80.000 ejemplares quincenales a hacerlo semanalmente, y la posterior labor de Ambrós en *Chispita*, otra de las colecciones estrella de Grafidea, ayudó a que el valenciano encontrara trabajo en Bruguera, cuando en 1955 se decidió a cambiar de editorial en busca de mejores condiciones económicas. Allí dibujó *La Nave del tiempo*, una serie incluida en suplementos del semanario *Pulgarcito* que le permitió dibujar diferentes épocas y escenarios y que sin duda le preparó para su siguiente encargo, crear la imagen del **Capitán Trueno\*** y sus amigos a partir de las sinopsis de **Víctor Mora\*** y encargarse, a partir de junio de 1956, tanto de un cuadernillo de aventuras quincenal como de las apariciones del personaje en *Pulgarcito*, con las que se apoyaba el nuevo lanzamiento. El frenético ritmo de publicación, sobre todo a partir del número 22, cuando el cuadernillo pasó a ser semanal, obligó a Ambrós a requerir la ayuda de un entintador, Beaumont, junto al que firmaría la mayoría de los cuadernillos comprendidos entre el 36 y el 175, marcando este último su partida de la serie. Harto del poco beneficio económico y de las imposiciones editoriales de Bruguera, y deseoso de “abandonar la esclavitud del cómic”, Ambrós se marchó a París en 1960 para intentar vivir de la pintura, pero la experiencia resultó fallida y tuvo que regresar a España. En 1964 volvió a trabajar para Bruguera, pero se negó a dibujar los cuadernillos de Trueno, por lo que le encargaron episodios de Rintintín y de **Tarzán\*** para la serie de novelas ilustradas *Colección Héroes* y, conociendo su anticlericalismo, le castigaron pidiéndole adaptaciones de vidas de santos y de Papas. Finalmente, en septiembre de ese mismo año accedió a retomar a su personaje, sólo que en la colección *Trueno Extra*, un magazine semanal que se llevaba publicando desde 1960 y para el que únicamente realizaría tres aventuras antes de marcharse de nuevo, iniciando con Valenciana en 1965 una etapa de colaboraciones que se prolongaría hasta 1971. Este año marca también su último y definitivo regreso a Bruguera, en este caso como ilustrador de *El Corsario de Hierro*, otro héroe de Víctor Mora para cuyas aventuras, serializadas en la revista *Mortadelo*, brindaron ambos autores algunas de sus mejores páginas. Ambrós se retiró del mundo del cómic en 1981 (con la única excepción de un corto episodio del Capitán Trueno que realizó junto a Mora en 1983 para un fascículo de la *Historia de los cómics* editada por **Toutain**, en el que por primera vez pudimos ver una escena de cama entre Trueno y su novia, Sigrid), y murió en septiembre de 1992, apenas

tres meses después de que en su pueblo natal se le honrara con la instalación de una estatua del Capitán Trueno. Dibujante efectivo, modesto y consciente de sus limitaciones (que además eran bastantes menos de las que él mismo se solía atribuir), Ambrós fue sobre todo uno de esos escasos magos del movimiento y del dinamismo que, como **Jack Kirby\***, supieron insuflar un poder y una vida especial a todas sus viñetas, además de revelarse como uno de los mejores narradores que ha visto el tebeo español. “*La finalidad que la historieta persigue*”, decía, “*es despertar y retener el interés del lector*”, un objetivo que sus páginas cumplieron con creces.

. *Capitán Trueno edición facsímil* volúmenes I al III y *El Capitán Trueno de Víctor Mora y Fuentes Man* volúmenes I al III (Ediciones B).

### **ANDREAS autor**

Andreas Martens, nació en Weissenfels (Alemania del Este) en 1951. Estudió Artes Gráficas en la escuela de Bellas Artes de Düsseldorf y, posteriormente, en el célebre Instituto Saint Luc de Bruselas. Se estrenó profesionalmente en el mundo del cómic de la mano de Eddy Paape, para quien trabajó de ayudante en la serie *Udolfo*, publicada en el semanario *Tintin*. En 1978 debutó como autor en las páginas de *Neuvième Rêve*, con la historieta *Schizo*, a la vez que firmaba *Révélations posthumes*, junto al guionista Françoise Rivière, para (*A Suivre*). Al año siguiente creó a su personaje más célebre, Rork, protagonista de una serie de siete álbumes (previamente publicados por entregas en *Tintín*) que se alargó hasta bien entrados los noventa.

Paralelamente a esta serie, el germano desarrollaría otros trabajos, como *Cyrrus* (1982) y *Mil* (1984) para *Metal Hurlant*, o los guiones de *Hiver 51* y *Mortes Saisons* para **Phillippe Berthet**. Su primer gran éxito, en todo caso, llegó en 1984 con la publicación de *\*Cromwell Stone* (Zinco), un álbum estupendo en el que Andreas ofreció su particular homenaje al escritor norteamericano **H. P. Lovecraft**, maestro del horror cósmico, recreando con excepcional talento tanto la atmósfera y la ambientación como el espíritu de sus relatos. Tras la publicación en 1985 de *la Caverne du souvenir*, obra ambientada en la campiña de Bretaña (su lugar de residencia desde hace años), Andreas retomó Estados Unidos como referencia para desarrollar su siguiente trabajo, *\*Coutoo* (Zinco), un notable ejercicio de género negro con tintes sobrenaturales. Tras unos años dedicado a finalizar la cada vez más trepidante saga de Rork (cada álbum es mejor que el anterior, y ya es decir), Andreas nos presentó su nueva serie, *Capricornio*, protagonizada por el personaje del mismo nombre que ya nos había presentado en el quinto álbum de Rork, también titulado *\*Capricornio* (Norma). Con esta serie, Andreas está dejando aún más patente si cabe su amor por la literatura *pulp* de aventuras con trasfondo fantacientífico, una referencia también rastreable en Rork, aunque con la particularidad de que éste último era un personaje más bien reflexivo que servía de catalizador de la acción casi sin pretenderlo, mientras que Capricornio es un héroe más activo y tradicional. Pese a poseer un estilo deudor tanto de dibujantes de *comic-books*, principalmente Bernie Wrightson y **John Buscema\***, como de grabadores del siglo XIX e ilustradores de los magazines americanos de los años treinta y cuarenta, Andreas ha conseguido crearse una personalidad artística única, superando en espectacularidad a

todos los mencionados y erigiéndose como uno de los mejores narradores de que dispone el medio.

.: *El cementerio de catedrales*, *Luz de estrellas*, *Descenso y Regreso* (Rork), *El objeto* y *Electricidad* (Capricornio). Todos editados por Norma.

### **ARAGONÉS, SERGIO autor**

Aunque nacido en España en 1937, Sergio Aragonés creció en Méjico. Su familia se había trasladado en primer lugar a Francia, en 1938, pero ante la inminente deportación de los inmigrantes españoles tras la victoria franquista y debido a que su padre había luchado en el bando republicano durante la Guerra Civil, los Aragonés decidieron probar suerte en el país latinoamericano. En 1955, y tras haber visto sus primeros chistes publicados en el semanario humorístico *Ja, Ja*, Aragonés inició la carrera de Arquitectura, aprovechando para apuntarse a un grupo de teatro de la universidad en el que aprendió el arte del mimo junto a **Alejandro Jorodowsky**, experiencia que repercutió en un completo dominio de las expresiones corporales reflejado posteriormente en sus dibujos humorísticos, más orientados hacia la pantomima que hacia la palabra. Pese a realizar desde 1957 una sección de una página en el semanario *Mañana*, Aragonés no avanzaba en su carrera de humorista, por lo que en 1962 se montó en un autobús y, con tan sólo 20 dólares en el bolsillo, decidió probar suerte en Nueva York. Allí se ganó la vida recitando poesía flamenca en un café hasta que, a los seis meses de haber llegado, consiguió vender dos páginas de chistes sobre astronautas a la popular revista *Mad*, iniciándose así una colaboración que aún hoy continúa sin que Aragonés haya dejado de participar en un solo número. Además de aquel primer trabajo, el número 67 de *Mad* presentaba también como novedad una serie de pequeños chistes visuales que se descolgaban por los márgenes de algunas páginas. Era la solución del dibujante para poder seguir vendiendo todo el material que era capaz de producir sin que la revista tuviera que aumentar de volumen. Consiguió que los editores le aseguraran que se los publicarían “mientras le durasen las ideas” y, de hecho, se siguen publicando en la actualidad a razón de unos 25 por número, convertidos ya en todo un clásico de la revista. Tras pasar una temporada en Europa entre los años 1966 y 1967, Aragonés regresó a Estados Unidos para encontrarse con que un amigo suyo, el dibujante Joe Orlando, había abandonado *Mad* para trabajar como editor en DC Comics. Fue a saludarle y le encontró desesperado porque necesitaba inmediatamente dos guiones para unos tebeos románticos. Aragonés los redactó en un par de horas y se convirtió automáticamente en argumentista de varios títulos de la casa (los diálogos eran escritos por otros debido a su peculiar uso del inglés), algunos tan ignotos como *Angel and the Ape*, *Binky and his friends* o *Inferior Five*, y otros más celebrados como *House of Mystery* y *Bat Lash*, éste último un *western* en clave de humor creado por él mismo. Uno de los momentos más destacados de su colaboración con DC fue sin duda la creación en verano de 1973 de *Plop!*, una antología de cómics de humor que, pese a contar con autores del calibre de **Wally Wood** o **Basil Wolverton**, no prosperó económicamente. Aragonés llevaba varios años jugueteando con un personaje para el que no encontraba un medio de publicación adecuado (principalmente porque quería desarrollarlo en *comic-book* y porque las grandes compañías de *comic-books* como Marvel y DC exigían quedarse con los derechos de los

personajes que publicaban) cuando en 1982 le pidieron una historia corta con la que contribuir a *Destroyer Duck*, un tebeo benéfico publicado por la independiente Eclipse para recaudar fondos con los que financiar los costes legales derivados de la demanda impuesta contra Marvel por el guionista **Steve Gerber**, precisamente por haberse quedado con los derechos de su creación El pato Howard. Sergio presentó una historietita de ocho páginas prácticamente muda protagonizada por Groo, The Wanderer (Groo, el errante), una parodia de las historietas de espada y brujería que muy pronto contó con serie propia, ocho números publicados a partir de diciembre de 1982 en la pequeña Pacific. Para que le ayudara con los guiones, Aragonés entró en contacto con Mark Evanier, un veterano y competente guionista que desde entonces ha colaborado en la elaboración de todas y cada una de las historias protagonizadas por este bárbaro entrañable y estúpido que todo lo hace al revés, provocando el caos (y la diversión del lector) allá donde va. Tras la quiebra de Pacific (y tras un especial en Eclipse en octubre de 1984), Groo pasó a ser publicado Epic (un sub-sello de Marvel que respetaba los derechos de los creadores) a partir de marzo de 1985, siendo el primer tebeo propiedad de sus autores que gozó de una distribución en los quioscos de toda América. Durante su estancia en Marvel, que alcanzó los 120 números, Groo disfrutó también de dos excelentes novelas gráficas *\*La muerte de Groo* (1987) y *\*Vida de Groo* (1993), publicadas en España en un solo libro. Aragonés y su equipo realizaron además *\*Magnor el Poderoso*, un proyecto paralelo consistente en una miniserie de seis números publicada por Malibú entre 1993 y 1994 en la que se parodiaban inteligentemente tanto los tebeos de superhéroes como el mercado que se mueve en torno a ellos mediante, paradójicamente, un cómic de superhéroes de factura clásica y épica (publicado en España en un único tomo que ganaría el premio a la mejor obra extranjera en el Salón del Cómic de Barcelona de 1995). En diciembre de 1995, Groo se trasladó de Marvel a Image Comics, que ofrecía a sus autores unas mejores condiciones contractuales, para estrenar el número 1 de una nueva serie que tan sólo duraría un año, según Mark Evanier, por el agotamiento al que les había llevado la producción mensual. Desde entonces, el personaje ha aparecido en dos miniseries de cuatro números publicadas por Dark Horse: *Groo The Wanderer* (enero-abril 1998) y *Groo and Rufferto* (diciembre 1998-marzo 1999). Aragonés ha aprovechado esta circunstancia para dedicarse a otros proyectos en *comic-book*, como los especiales *Sergio Aragonés Destruye DC* y *Sergio Aragonés Masacra Marvel* (verano 96), dos parodias de los superhéroes de dichas compañías guionizadas por Mark Evanier; la miniserie de seis números *\*Louder Than Words*, publicada por Dark Horse y perfectamente adquirible aunque no se sepa inglés, ya que consiste en *gags* sin palabras; o el divertido especial *El día de los muertos* (verano 1998) también publicado por Dark Horse y ambientado en Méjico. 1999 le ha vuelto a reunir con Mark Evanier en *Fanboy*, serie de seis números para DC protagonizada por un fan de los tebeos de superhéroes excesivamente soñador. Sergio Aragonés está reconocido internacionalmente como uno de los mejores humoristas que ha dado el medio.

. Todos los títulos recomendados están editados por Cómics Forum. Bajo este sello también han aparecido: *Groonan El vagabundo*, serie de doce números conteniendo los primeros episodios de Groo en Epic, y *Groo, El Errante*, colección de once números con continuación en una serie de tomos de los que

hasta la fecha han aparecido seis: *El Retorno*, *Chakaal*, *La isla de la felicidad*, *El nuevo Mundo*, *Groo y el Dragón* y *El cetro del Rey Scepter*. En 1999, se empezó a reeditar *Groonan El vagabundo* desde el número 1, sólo que en blanco y negro y rebautizada *Groo El Errante*.

### **ASTÉRIX personaje**

El guionista **René Goscinny\*** y el dibujante **Albert Uderzo**, llevaban tres años colaborando activamente en series como *Benjamin et Benjamine*, *Pistolet o Umpa-Pa*, cuando decidieron fundar, junto al guionista **Jean Michel Charlier\***, una revista de cómics que pudiera ofrecer una alternativa a las ya consagradas *Spirou* y *Tintin*. El 29 de octubre de 1959 apareció el fruto de sus esfuerzos, *Pilote*, para cuyo primer número Goscinny y Uderzo habían creado a un nuevo personaje, el irreductible galo Astérix. Habitante de la última aldea libre de la Galia, la única que no había caído ante los avances de las tropas de Julio César, Astérix era tan solo el más activo de un extenso reparto de personajes memorables, entre los que además destacaban: Obélix, su mejor amigo, tan orondo como bonachón y gran amante del jabalí asado; Panorámix, un druida venerable, creador de una poción mágica que otorgaba fuerza sobrehumana a quien la bebiera, permitiendo a los galos de la aldea defenderse con éxito del invasor; y Asurancetúrix, un bardo de nulo talento que dio pie a numerosos *gags* recurrentes. La situación histórica de sus aventuras surgió de manera accidental, ya que aunque Goscinny tenía claro que ésta debía permitirle poner de relieve el carácter combativo de los franceses (el recuerdo de la IIª Guerra Mundial y de las acusaciones que sobre el país vecino se vertieron por colaboracionismo aún estaban frescas), no acababa de decidirse por un período en concreto. El encuentro casual con un antiguo conocido que trabajaba como profesor de Historia en la Universidad de la Sorbona, y que le habló de las campañas del César, encendió una chispa en la imaginación del guionista: "*Leímos todo lo que había que leer de la época de Julio César. Incluso analizamos los sistemas de batalla utilizados por las legiones romanas en sus campañas en Bretaña y la Galia*", afirmó algunos años más tarde. Uderzo por su parte abandonó, a instancias de Goscinny, la idea de dibujar un héroe prototípico ("*Astérix debía parecer un hombre enclenque, pero que su astucia e inteligencia le ayudaran a salir airoso de cualquier situación. Debía parecer el típico hombre de la campaña francesa*"), y se centró en ese estilo a medio camino entre la caricatura y el realismo, entre **Disney** y la escuela francobelga, que dice él, por el que actualmente se le reconoce. La fórmula de las aventuras de Astérix es pasmosamente simple: sucede algo (un rapto, una petición de ayuda por parte de algún amigo) que obliga al pequeño guerrero a partir, habitualmente en compañía de Obélix, aunque ocasionalmente se les unan otros miembros de la aldea, en dirección hacia algún país desconocido. Una vez allí, se suceden decenas de *gags*, a cada cual más brillante, mediante los que se ponen en evidencia los rasgos más característicos del lugar visitado. Se soluciona el problema y los galos vuelven a su poblado (no sin antes hundir un barco de piratas) para celebrar un gran banquete y relatar sus experiencias. Este esquema, que le supuso a Goscinny repetidas acusaciones de chauvinismo (por mucho que viajaran, Astérix y Obélix nunca encontraron un lugar más acogedor que su Galia natal), permitió a ambos autores hacer algunas de las sátiras más incisivas y ajustadas que se han visto en los tebeos, utilizando de

manera tan magistral como habitual el recurso de la acronía, ambientando en el pasado costumbres y características contemporáneas. Algunas, como las colas de turistas esperando para cruzar la frontera española, han quedado (afortunadamente) superadas. Otras, la gran mayoría, siguen siendo completamente vigentes. Goscinny siempre afirmó que "*La revista Mad y el humor de [Harvey] Kurtzman\* y [Bill] Elder tuvieron una influencia decisiva en el tipo de humor que queríamos mostrar en las aventuras de Astérix*", y eso se nota. El ritmo enloquecido, las bromas referenciales y recurrentes, el humor absurdo y, en general, todas esas características que hacían geniales las sátiras del gran humorista norteamericano, campan a sus anchas por las páginas de Goscinny y Uderzo. Lamentablemente, René Goscinny falleció en 1977, dejando semi-huérfano a un personaje que ya había ascendido a la categoría de multimillonario y que pronto pasaría a ser el segundo más vendido de la historia del cómic europeo por detrás de *Tintín\** (entre 1961 y 1995 se vendieron más de doscientos sesenta millones de álbumes de las aventuras de Astérix). En 1979, Uderzo creó la editorial Albért-René, desde la que negocia los derechos mundiales de Astérix, reedita obras anteriores, como *Pistolet*, realizadas a medias con Goscinny, y edita nuevos álbumes del personaje asumiendo también el guión. Evidentemente un genio y un ingenio como los de Goscinny no son nada fáciles de duplicar, por lo que desde *\*Astérix en Bélgica*, último álbum realizado en pareja, las aventuras de Astérix han ido en franca decadencia. Quedan, en todo caso, 24 álbumes magistrales e imprescindibles que forman una de las mejores obras jamás producidas en la historia del cómic.

. Para iniciarse: *Astérix el Galo*, *La vuelta a la Galia*, *Astérix y Cleopatra*, *Astérix legionario*, *Astérix gladiador*, *Astérix en Hispania*, *El escudo Averno* y *La cizaña* (Grijalbo).

#### **AZPIRI, ALFONSO autor**

Alfonso Azpiri Mejía, nació en Madrid en 1947. Aunque estudió la carrera de piano, decidió dedicarse por completo a sus mayores aficiones, el dibujo y el cómic, debutando profesionalmente con 25 años en la revista *Trinca*. Tras realizar para ésta cabecera las series *Dos fugitivos en Malasia* (guionizada por Sesén) y *Alpha Cosmos* (escrita por Cidoncha) inició una serie de colaboraciones en diversas publicaciones eróticas italianas. En 1978 creó, de nuevo junto a Cidoncha, la serie *Zephyd*, enmarcada en el género de la fantasía heroica, tan en boga por aquel entonces. Al año siguiente, y acompañado del mismo guionista, presentó a su más popular y longevo personaje, Lorna, una mujer de rotunda figura que protagonizaba inquietantes y eróticas aventuras de ciencia-ficción. Su última colaboración con Cidoncha fue la serie *Los vagabundos del infinito* serializada en las páginas de *Delta* a lo largo de 1980. Tras curtirse en algunas historias cortas de Lorna, Azpiri se estrenó como autor completo con *\*Pesadillas* (Toutain), serie publicada en 1982 por la revista *1984*, enmarcada de nuevo en la ciencia-ficción, género en el que se desarrolla prácticamente toda su obra (con la excepción de *Manolo El Bárbaro*, serie paródica realizada al año siguiente). Su reputación como uno de los autores más originales en este campo, permitió a Azpiri empezar a publicar en el extranjero, a través de revistas como la norteamericana *Heavy Metal*, y contribuyó a que se le presentaran encargos como realizar los diseños de las naves y los trajes

espaciales que aparecían en *El Caballero del Dragón*, película de ciencia-ficción que dirigió Fernando Colomo. El 10 de abril de 1988, Azpiri inició en el semanario *El Pequeño País* la serie infantil *Mot*, trabajo que pese a representar un cambio de registro en su obra cosechó un éxito aún mayor que los anteriores, publicándose durante cuatro años seguidos, recopilándose en cinco volúmenes (con un total de ventas superior a los 200.000 ejemplares) y gozando de una adaptación televisiva producida por L'Studio-Canal Plus Internacional (en total, 26 capítulos de 30 minutos cada uno). En 1994, y tras el intermedio que supuso *\*Reflejos* (Norma), sobre un guión Juan Antonio de Blas, Azpiri inició una nueva serie infantil, *El Bosque de Lump*. Ese mismo año, fue requerido por la revista norteamericana *Penthouse Comix* para ilustrar las aventuras de *Bethlehem Steele*, protagonista de otra serie de ciencia-ficción erótica, género del que Azpiri es sin duda uno de los mejores representantes y en el que actualmente reincide mediante nuevas entregas de las aventuras de Lorna (como *Leviatán*) y con álbumes como *Sueños Húmedos*. *Las nuevas aventuras de Lorna y su robot*, *Lorna Mouse Club* (Norma).