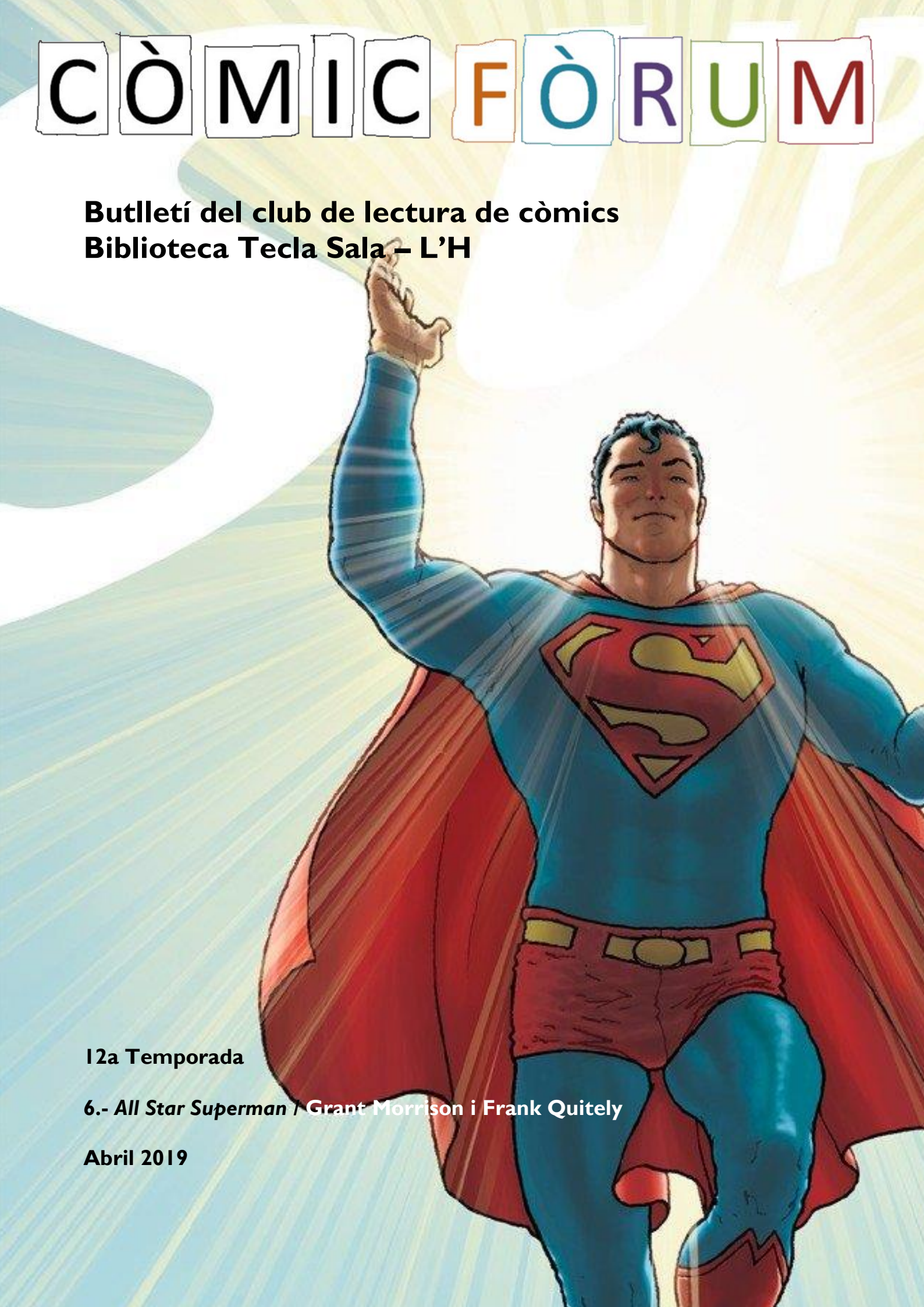
CÒMIC FÒRUM

Butlletí del club de lectura de còmics
Biblioteca Tecla Sala – L'H



12a Temporada

6.- *All Star Superman* / Grant Morrison i Frank Quitely

Abril 2019

Índex:

Club de Lectura:

Els autors: Grant Morrison **3**

Els autors: Frank Quitely **5**

Entorn de l'obra: *All Star Superman*. Recuperando el sentido de la maravilla
David Fernández
..... **7**

Valoració de l'obra (I): *All Star Superman*. Recuperando el sentido de la maravilla
David Fernández
..... **9**

Valoració de l'obra (II): *All Star Superman*. Enric Rios **11**

Sobre l'obra: *All Star Superman*. Recuperando el sentido de la maravilla
David Fernández
..... **12**

"Me sentí obligado a hacer algo para perdurar". Entrevista a Grant Morrison.
Zack Smith **15**

"Grant quería usar todos los recursos que habíamos aprendido, pero escondidos".
Entrevista a Frank Quitely. El Tío Berni / David Fernández **18**

Recomanacions

..... **21**

Novetats a la Tecla Sala - 2019

..... **22**

Acdc esenciales 2018 ..... **23**

Els autors: Grant Morrison

*Extret de Wikipedia (*https://es.wikipedia.org/wiki/Grant_Morrison*)*:

Grant Morrison (31 de enero de 1960) es un guionista de cómics escocés, nacido en Glasgow. Es conocido por su narrativa no lineal y sus inclinaciones a tratar temáticas contraculturales en sus obras. Comenzó su carrera profesional trabajando para publicaciones destinadas a Reino Unido para, de forma progresiva en los primeros años de la década del noventa, pasar a centrar su trabajo en Estados Unidos. Es conocido por tomar el control de personajes clásicos, reinterpretándolos y relanzándolos con éxito (*Animal Man*, *Doom Patrol*, *JLA*, *New X-Men* y *All Star Superman*, entre otros). Suele compaginar trabajos personales y destinados a un público minoritario, generalmente para el sello editorial Vertigo, con trabajos con personajes famosos e icónicos para grandes editoriales, como *Arkham Asylum,* con Batman, para DC, una de sus obras más aclamadas.

Gran parte de la fama que Morrison ha alcanzado ha sido gracias a los temas contraculturales tratados en sus obras como las drogas, la imaginación, la metaficción, la fantasía, el sexo, la violencia, y un largo etcétera. Muy influenciado por obras de medios muy diversos, que abarcan desde la literatura de Thomas Pynchon a la plástica de Andy Warhol, pasando por las reflexiones sobre los alucinógenos de Terence McKenna o el vudú de Michael Bertiaux. En otros campos, ha sido premiado por sus obras de teatro, ha realizado varios guiones de cine, como *Sleepless Knights* y el de la adaptación de una de sus obras, *We3*. Además, ha realizado el guion de varios videojuegos como *Área 51*, *Predator: Concrete Jungle* y *Battlestar Galactica.*

En 1986 Morrison comienza a colaborar con algunas publicaciones de Marvel UK y, sobre todo, con la mítica revista británica *2000 AD*, con la que ha seguido colaborando regularmente hasta mediados de los 90. En esta revista llamó la atención en 1987 con su serie *Zenith* protagonizada por un particular superhéroe, lo que propiciaría su desembarco en Estados Unidos. Una vez introducido en el mercado estadounidense, Morrison ha desarrollado su obra más personal dentro de la línea Vértigo de DC, para la que ha colaborado regularmente desde finales de los 80 hasta la actualidad, primero reinterpretando personajes clásicos de DC en *Animal Man* y *Doom Patrol*, y luego con títulos de creación propia como *Los Invisibles* (su obra más extensa y más personal), *Mata a tu novio*, *Flex Mentallo*, y *El asco*.

La novela gráfica *Arkham Asylum* (1989), ilustrada por el británico Dave McKean, fue su primer éxito masivo (vendió más de 200.000 ejemplares en los primeros tres meses tras salir a la venta y recogió un buen número de premios), gracias a una particular interpretación de los mitos de Batman. En 1997, se encarga de relanzar con gran éxito la serie regular de la *JLA* (Liga de la Justicia de América), el supergrupo por excelencia de DC, minimizando su estilo personal y realizando historias perfectamente clásicas con un enfoque épico. Morrison convirtió a la serie en la más vendida de DC y ganó de nuevo el favor de la crítica.

Ya en 2000, tras finalizar su etapa en *JLA* recala en Marvel y realiza dos miniseries para el sello Marvel Knights: *Marvel Boy* (donde deja bastantes de sus ideas características y ha expresado su deseo de realizar una secuela) y *Fantastic Four: 1234*. Desde mayo de 2001 se encarga de un exitoso relanzamiento de la desgastada *X-Men* en *New X-Men*, donde realiza uno de sus mejores trabajos hasta la fecha con personajes populares pre-existentes, insuflando nueva savia a unos personajes que llevaban años sin rumbo. En dicha serie se mantuvo desde el número 114 al 154. Tras finalizar su etapa en Marvel regresa a DC, trabajando en diversas series limitadas de la línea Vertigo, como *WE3* o *Seaguy*, ayudando a relanzar todo el Universo DC luego del evento Infinity Crisis y preparando un relanzamiento de la serie de *Wildcats*, perteneciente al sello de DC, Wildstorm.

Entre los años 2006 y 2008 destaca su trabajo en la serie *All Star Superman* (ilustrado por Frank Quitely), así como también toda una nueva etapa en *Batman* y *Detective Comics*, con historias como "*Batman e hijo*" (que introduce al personaje Damian Wayne), "*Batman Rip*" y la serie "*Batman and Robin*". En junio de 2011, en el marco de un masivo relanzamiento de DC de toda su línea de superhéroes, Morrison regresó al personaje de Superman, haciéndose cargo de los guiones de *Action Comics*. En julio de ese mismo año, publicó *Supergods*, un análisis sobre los superhéroes. Entre 2014 y 2015, Morrison publicó *Multiverso*, para DC, editorial a la que regresó en 2018 para hacerse cargo de los guiones de *Green Lantern*.

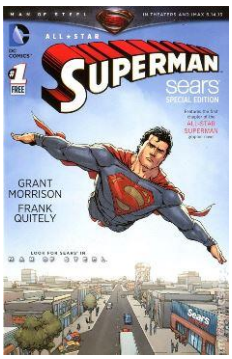
Bibliografía básica que trobareu a L'Hospitalet:

- ***Zenith* (*2000 AD*, 1987). Dude Comics, 2003-2004.**
- ***Nuevos X-Men* (*New X-men 114 a 154 USA*). Panini, 7 tomos en formato Best of Marvel, 2001-2004.**
- ***Arkham Asylum* (DC, Novela gráfica, 1989). Dibujos de Dave McKean. Zinco, 1990; ECC, 2015.**
- ***Animal Man (#1 al #26 USA* DC/Vertigo, 1988-90). Dibujos de Chaz Truog. Planeta, 2010.**
- ***La Patrulla Condenada (Doom Patrol #19 al 63 USA* DC/Vertigo, 1989-92). ECC (4 vol, 2016-2017)**
- ***Batman: Gótico (Batman: Gothic: A romance* DC, 1989). Dibujos de Klaus Janson. De la serie *Legends of the Dark Knight. Leyendas de Batman, #06-#10*, Zinco, 1990-1991 (Secció comic book); ECC, 2016.**
- ***Hellblazer: Newcastle (Hellblazer #25-#26 USA* DC/Vertigo, 1990. Dibujos de David Lloyd. Zinco, 1992**

- ***Sebastian O*** **(Vertigo, 1993). Dibujos de Steve Yeowell. Planeta, 2008.**
- ***El misterio religioso*** **(Vertigo, Novela gráfica 1994). Dibujos de John J. Muth. Zinco, 1995**
- ***Los Invisibles*** **(DC/Vertigo, 59 números 1994-2000). ECC (7 vol, 2015-2016).**
- ***El Misterio / Mata a tu novio*** **(DC/Vertigo). Dibujos de Philip Bond. Planeta, 2010.**
- ***Flex Mentallo*** **(DC/Vertigo, 4 números, 1996). Dibujos de Frank Quitely. ECC, 2012.**
- ***JLA: Tierra 2*** **(DC, Novela gráfica, 1999). Dibujos de Frank Quitely. Norma, 2002.**
- ***El asco*** **(*The Filth* DC/Vertigo, 13 números, 2002-2003). Dibujos de Chris Weston. Norma (3 vol, 2003-2004)**
- ***We3*** **(Miniserie de 3 números). Dibujos de Frank Quitely. Planeta, 2005.**
- ***Seaguy*** **(Miniserie de 3 números). Dibujos de Cameron Stewart. Planeta, 2007.**
- ***Los Siete Soldados*** **(8 vol Planeta, 2005-2007).**
- ***All Star Superman*** **(Serie limitada de doce números). Dibujos de Frank Quitely. Planeta, 2009.**
- ***Batman e hijo*****. ECC, 2014.**
- ***Batman y el guante negro*****. Planeta, 2010.**
- ***Batman: La resurrección de Ra's al Ghul*****. ECC, 2012.**
- ***Batman R. I. P.*** **ECC, 2013; ECC, 2016.**
- ***Batman y Robin*****. ECC, 2012.**
- ***Batman contra Robin*****. ECC, 2012.**
- ***Batman y Robin deben morir*****. ECC, 2015.**
- ***Batman: El regreso de Bruce Wayne*****. ECC, 2012.**
- ***Batman Inc*****. ECC, 2012.**
- ***Batman Inc: La estrella del demonio*****. ECC, 2016.**
- ***Batman Inc: Robin R. I. P.*** **ECC, 2016.**
- ***Superman y los Hombres de Acero (Action Comics Vol. 2 USA.*** **Reinicio del Universo DC, 2011-2013*)*. ECC, 2016.**
- ***El Multiverso*** **(Multiversity, 2014-2015*)*. ECC, 2016.**
- ***Wonder Woman: Tierra 1*****. ECC, 2016**
- ***Nameless (Sin nombre)*****. Norma, 2017.**
- ***Supergods: Héroes, mitos e historias del cómic*****. Turner, 2012.**

Els autors: Frank Quitely

Extret de la wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Quitely):

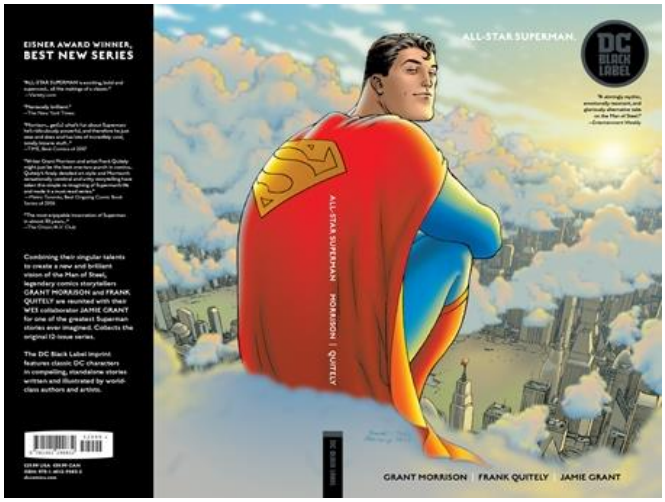


Vincent Deighan (nacido en 1968), mejor conocido por el seudónimo Frank Quitely (nombre artístico derivado de un juego de palabras: francamente tranquilo), es un dibujante de cómics escocés. Es sobre todo conocido por sus frecuentes colaboraciones con Grant Morrison en títulos como *New X-Men*, *We3*, *All-Star Superman*, y *Batman y Robin*, así como por su trabajo con Mark Millar en *The Authority* y *Jupiter's Legacy*.

Deighan trabajó en el còmic underground escocès *Electric Soup* en 1990, escribiendo y dibujando *The Greens*, una parodia de la tira de *The Broons* publicada por D. C. Thomson. Fue mientras trabajaba en este cómic cuando adoptó el seudónimo de Frank Quitely, ya que no quería que su familia supiera a que se dedicaba.

Inicialmente, *Electric Soup* solo se distribuía localmente en Glasgow, pero luego fue distribuido por todo el Reino Unido por John Brown Publishing. Esto hizo que el trabajo de Quitely atrajese la atención del editor de *Judge Dredd Megazine*, David Bishop. Éste le dio trabajo en *Shimura*, escrito por Robbie Morrison, y en *Missionary Man*, guiones de Gordon Rennie, y rápidamente se hizo famoso. Dibujó varias historias en la serie de Paradox Press *El gran libro de las novelas gráficas*, así como también trabajó en *Dark Horse Presents* para Dark Horse Comics.

Su primer trabajo importante en los comics estadounidenses fue *Flex Mentallo* en 1996, un spin-off de *Doom Patrol*, escrito por su colega Grant Morrison para el sello Vertigo de DC Comics. Inicialmente trabajó en tiras para antologías como *Weird War Tales*, y dibujó tres números de *2020 Visions,* de Jamie Delano, así como en varias portadas para DC. Más tarde dibujó su primera novela gráfica: *Batman: The Scottish Connection*, con el guionista Alan Grant.



El año 2000 vio a Quitely y Morrison colaborar de nuevo, en *JLA: Tierra 2*. La novela gráfica recibió una respuesta crítica positiva y, ese mismo año, más tarde, Quitely se hizo cargo de *The Authority*, con Mark Millar como escritor.

Quitely dejó *The Authority* para dibujar *New X-Men* y también ilustró una historia de Destino para la novela gráfica *Sandman: Endless Nights*, de Neil Gaiman, en 2003. Después de dejar *New X-Men*, dibujó la miniserie *We3* en 2004, nuevamente en colaboración con Morrison. Gracias a ese trabajo ganó el Premio Eisner al Mejor Penciller / Inker o Mejor Equipo Penciller / Inker de 2005 con el artista John Cassaday. Ese mismo año, él y Morrison fueron nominados a la Mejor Serie Limitada por *We3*, y Quitely además fue nominado también a Mejor Portadista. Escribió y dibujó nuevas versiones de *The Greens* para el cómic underground escocés *Northern Lightz*.

En diciembre de 2004, Quitely firmó un contrato exclusivo de dos años con DC Comics, durante los cuales dibujó *All-Star Superman*. La serie, de doce números, una colaboración más con Morrison, comenzó a publicarse en noviembre de 2005. El trabajo de Quitely y Morrison en la serie les valio ganar el Premio Eisner a la Mejor Serie Nueva en 2006, y Quitely obtuvo otra nominación para Mejor Penciller / Inker. La serie ganó el Premio a Mejor Serie Continuada en 2007 y 2009.

En 2009, Quitely se asoció nuevamente con Morrison, dibujando los tres primeros números del título *Batman y Robin* y fue uno de los artistas que participaron en el *#Batman 700* (agosto de 2010).

Quitely es el artista de *Jupiter's Legacy*, una miniserie de diez números, propiedad de los creadores, publicada por Image Comics que se lanzó en septiembre de 2012. Está escrita por

Mark Millar, quien describió el proyecto como "su Star Wars", y un cruce entre *El Señor de los Anillos* y un crossover de superhéroes a gran escala, aunque no requerirá el conocimiento profundo que normalmente se requiere de tales historias, ya que presenta personajes completamente nuevos.

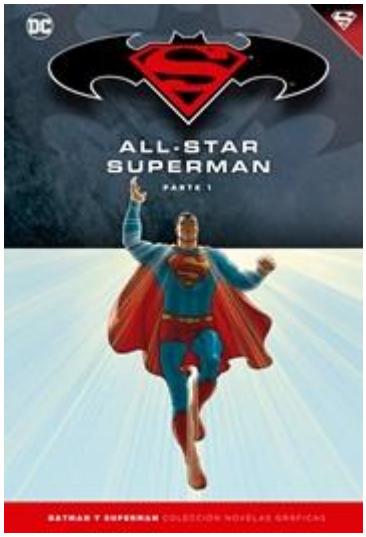
Dibujó el cuarto número de la serie limitada *El Multiverso*. de Grant Morrison, que se publicó en noviembre de 2014.

Bibliografía básica que trobareu a L'Hospitalet:

- ***2020 Visions #01: Ganas de vivir*. Guión de Jamie Delano. Aleta, 2004**
- ***Nuevos X-Men*. Guión de Grant Morrison. Panini, 7 tomos en formato Best of Marvel, 2001-2004.**
- ***Flex Mentallo*. Guión de Grant Morrison. ECC, 2012.**
- ***JLA: Tierra 2*. Guión de Grant Morrison. Norma, 2002.**
- ***We3*. Guión de Grant Morrison. Planeta, 2005.**
- ***All Star Superman*. Guión de Grant Morrison. Planeta, 2009.**
- ***Batman y Robin*. Guión de Grant Morrison. ECC, 2012.**
- ***Jupiter's Legacy (2 vol).* Guión de Mark Millar. Panini, 2015-2018**

Entorn de l'obra: *All Star Superman*. Recuperando el sentido de la maravilla David Fernández

Fragment d'un article (que heu de llegir sencer), penjat a la web Zona Negativa: https://www.zonanegativa.com/all-star-superman-recuperando-el-sentido-de-la-maravilla/.



Durante el año 2005, las "cabezas pensantes" de DC Comics tomaron la decisión de crear una nueva línea de tebeos llamada All Star. La denominación no era sino un guiño a la colección clásica All Star Comics, que desde la década de los 40 sirvió como plataforma a través de la cual presentar a personajes tan ilustres como los integrantes de la Sociedad de la Justicia o la mismísima Wonder Woman. Transcurridas más de seis décadas, el objetivo buscado era el de ofrecer a los lectores historias protagonizadas por personajes señeros de la editorial, contando para ello con la inestimable colaboración de algunos de los más afamados profesionales del medio, quienes con total libertad y sin las restricciones implícitas en el respeto a la "continuidad", plasmarían sus personalísimas interpretaciones de diferentes iconos del Noveno Arte.

Aparentemente, parecía una respuesta de la "Distinguida Competencia" a la exitosa línea Ultimate creada por Marvel Comics. Pero pronto pudimos comprobar un par de diferencias sustanciales entre ambas propuestas editoriales: por una parte, en los tebeos All Star era clara la ausencia de la voluntad de crear un nuevo universo; en su lugar, los editores y guionistas se decantaron por publicar historias totalmente independientes, sin buscar ningún tipo de interrelación entre las diferentes colecciones. Por otra parte, los editores de DC fueron incapaces de garantizar la periodicidad de las dos series publicadas bajo este sello, que pronto se

sumieron en un errático e imprevisible calendario, propiciando dilatadas esperas que, al menos en uno de los casos, se vieron compensadas por la calidad de la historia narrada.

En septiembre de 2005, Frank Miller y Jim Lee dieron el pistoletazo de salida con *All Star Batman & Robin, The boy wonder –All Star Batman & Robin* en su edición española–, título en el que a un ritmo de publicación cansino, presentan una de las más atípicas, bizarras y controvertidas interpretaciones que se recuerdan del Hombre Murciélago y su pupilo. Garantía de polémica y sinónimo de éxito de ventas…

Apenas tres meses más tarde –concretamente en enero de 2006–, se publicaría la primera entrega de la nueva colección protagonizada por el otro gran icono de DC: Superman. Para llevar a buen término *All Star Superman*, se produjo el enésimo reencuentro de dos viejos conocidos, que en colaboraciones pretéritas rayaron a un gran nivel: Grant Morrison y Frank Quitely. Y lo cierto es que la obra que hoy centra nuestra atención no fue una excepción, pues *All Star Superman* se ha ganado el favor de los críticos y lectores más exigentes, haciéndose merecedora de algunos de los más prestigiosos galardones de la industria del cómic americano.

Su primera obra en común llegaría en 1996, con un Morrison que, tras la "oleada británica" que invadió el cómic americano, parecía plenamente asentado en la industria, tal y como lo atestiguaba el éxito y/o las críticas positivas cosechadas por *Animal Man* o *Arkham Asylum*. Por aquel entonces, Quitely –cuyo verdadero nombre es Vincent Deigham– tenía a sus espaldas un bagaje profesional de apenas seis años, durante los cuales apuntó buenas maneras a través de *The Greens*, publicada en la cabecera escocesa *Electric Soup*, o las series *Shimura* y *Missionary Man*, realizadas para la mítica cabecera británica *Judge Dredd Magazine*. En este contexto, surgió la oportunidad de que ambos unieran talentos y esfuerzos en un atípico spin-off de *Doom Patrol* titulado *Flex Mentallo*. Un brutal ejercicio metatextual que narra de forma complementaria la angustia suicida de un joven y las peripecias de un personaje de ficción creado por él mismo, implicando al lector hasta convertir la obra en un estudio en toda regla acerca de las relaciones y las fronteras entre realidad y ficción.

Como se encarga de afirmar Quitely, esta primera colaboración fue determinante en su relación de confianza: "**…desde que hice Flex, me muestro mucho más confiado a la hora de trabajar con él en cualquier proyecto. Cada vez que se me acerca y me dice que hagamos algo juntos, está siempre tan repleto de entusiasmo como aquella vez, con ese espíritu de 'esto va a ser lo mejor desde…'.**"

Ya en el año 2000 su relación creativa se consolidó con dos nuevas colaboraciones: *JLA: Tierra 2* y *Los Invisibles*. La serie limitada protagonizada por los Héroes más Grandes de la Tierra narraba el enfrentamiento entre sus integrantes y unas contrapartidas malvadas, planteando una aventura clásica del género repleta de aventuras, acción y épica. Sencilla y directa, con mensaje, pero sin complicaciones. Y con un Quitely, como en él es

habitual, en estado de gracia. Para redondear este año, nada mejor que dibujar la última entrega de *Los Invisibles*, uno de los proyectos más ambiciosos y personales surgidos de la mente de Grant Morrison: rebeldía, contracultura, filosofía existencial, anarquía y Magia del Caos… un delirio multirreferencial ilustrado por un variado elenco de dibujantes.

En junio de 2001 los escoceses se reunirían de nuevo para revolucionar la franquicia mutante a través de la colección *New X-Men*. Los "Hijos del Átomo" nunca habían lucido de esta forma, no solo por los guiones de Morrison, sino también por el particularísimo estilo de Quitely, que suscitó no pocas polémicas entre defensores y detractores. Un debate fútil que debería cesar con la lectura de esa pequeña joya titulada *Silencio: Rescate Psíquico en marcha* (*New X-Men vol.2 #121* en su edición original, que con el pretexto del "mes mudo" en todas las colecciones Marvel, puso de manifiesto la incontestable habilidad narrativa de este dibujante.

Tras relatar la que bien podría haber sido "la última historia de La Patrulla-X", en 2004 ambos autores desarrollaron un proyecto de creación propia publicado por el sello Vertigo. Bajo el título *We3*, Morrison y Quitely nos acercaron la historia de Bandido, Pirata y Chapucero: un perro, un conejo y un gato convertidos en víctimas de un programa de desarrollo cibernético impulsado por las Fuerzas Aéreas norteamericanas. Una cautivadora fábula que sirvió de pretexto para conocer al Frank Quitely más desatado, quien en un alarde experimental, juega y se recrea a su antojo con perspectivas, enfoques, ángulos, encuadres, planos y composiciones para regalar al lector un conjunto de viñetas imposibles que se repliegan sobre sí mismas, se retuercen, multiplican y dividen hasta formar imágenes que permanecerán en el recuerdo de muchos aficionados al mundo del cómic.

Con la maquinaría perfectamente engrasada y convertidos en uno de los equipos creativos más respetados del medio, llegaría su gran obra común, que hoy analizamos: *All Star Superman*. Y tras revitalizar al Hombre de Acero, intentarían lo propio con el Caballero Oscuro en el primer arco argumental de la colección *Batman & Robin* (2009), una nueva etapa en la ambiciosa aproximación de Morrison a la mitología del Hombre Murciélago. Sin lugar a dudas, dos autores perfectamente complementarios que, en sus trabajos en común dan validez a esa regla que rompe los más básicos principios de las matemáticas… y es que hay casos en que el resultado final es mayor que la suma de las partes…

Valoració de l'obra (I): *All Star Superman*. Recuperando el sentido de la maravilla
David Fernández

Un altre fragment del mateix article del David Fernández:

Una de las grandes virtudes de *All Star Superman* es devolver al lector –o al menos a este lector– sensaciones experimentadas tiempo atrás, cuando la suspensión de la incredulidad, más que un ejercicio consciente de complicidad, era un acto reflejo inherente al gozoso ritual de leer tebeos. Magia en forma de viñetas… sense of wonder, que dirían los americanos…

La bibliografía de Grant Morrison suele caracterizarse por el planteamiento de ideas interesantísimas, trufadas de aportaciones ingeniosas, y desarrollos no siempre a la altura del punto de partida. Es bien sabido que el guionista escocés tiene una especial querencia por etapas clásicas del cómic americano, que reivindica a través de enfoques tan arriesgados como ambiciosos, en los que recupera y da una nueva vuelta de tuerca a conceptos y elementos primigenios del Universo DC. Hay quien asegura que el éxito de *All Star Superman* radica en la "contención" demostrada por Morrison. Pero esta afirmación habría que matizarla, pues en este tebeo no solo persiste en su empeño "arqueológico" y "restaurador", sino que también se apropia de los elementos más significativos de la mitología de Superman –ni más ni menos que 80 años de Historia– para, a través de pequeñas aventuras de corte eminentemente clásico, plasmar la historia definitiva del Hombre de Acero. Una historia atemporal, clásica y moderna al mismo tiempo, en la que brillan con luz propia rasgos distintivos de la Edad de Plata, durante la cual se publicaron las más disparatadas, bizarras y divertidas aventuras.

La diferencia respecto a anteriores intentos de conjugar lo clásico con aportaciones propias radica en la claridad de esta propuesta. La cristalina narración de esta gran aventura, en la que probablemente mucho tiene que ver el papel desempeñado por un inspiradísimo Frank Quitely. En anteriores colaboraciones con Morrison, se decantó por un grafismo sumamente complejo y atrevido, siempre ajustado a los requerimientos de los inclasificables guiones de su compatriota. Títulos como *Flex Mentallo* o *We3*, por citar los ejemplos más ilustres, se convirtieron en toda una orgía experimental, durante la cual echó mano de variadísimos recursos que daban buena muestra del talento de este excepcional historietista, cuyo único límite parece su desbordante imaginación.

En primera instancia, parece que en *All Star Superman* está más comedido que en otros tebeos. Y si bien es cierto que la planificación de página es más sencilla que en anteriores ocasiones, no es menos cierto que no hay nada de convencional o anodino en las páginas de Quitely: emplea perspectivas tan curiosas como funcionales, maneja a los personajes a través de su entorno de forma magistral, y refleja sus caracterizaciones y estados de ánimo haciendo gala de un dominio incontestable de la gestualidad y el lenguaje corporal.

Con una línea clara que enraíza con la tradición europea –Moebius y Milo Manara parecen influencias más presentes que nunca–, Quitely llega al poco común punto en el que nada sobra y nada falta. Todo encaja y fluye al ritmo perfecto, pues si por algo se caracteriza este dibujante es por su habilidad narrativa, esgrimida en *All Star Superman* a partir de viñetas que suelen ocupar la totalidad de la anchura de la página; manejando con gran soltura cuantas elipsis le propone Morrison, sin que se resienta la claridad y fluidez de la lectura; convirtiendo, en connivencia con un excelente Jamie Grant, la experiencia de leer este tebeo en un disfrute constante para los sentidos. Soy de la opinión de que Frank Quitely es, junto a Paul Pope, el dibujante más talentoso, original y sugerente de su generación. Y ha sido en *All Star Superman* donde su talento ha alcanzado su punto álgido… hasta la fecha.

Dice Mark Waid en la introducción de este tebeo que "Los dioses consiguen su poder al animarnos a creer en ellos. Superman consigue su poder al creer en nosotros.". Morrison y Quitely nos recuerdan que este Dios procedente de Krypton tanto ha deseado vivir entre

humanos –en lugar de imponer su poder–, que ha terminado por convertirse en uno de los nuestros, consagrando su existencia a la protección de un mundo que lo ha aceptado y acogido sin reservas. No satisfechos con transmitir este mensaje, estos dos escoceses nos reconcilian con la versión más desenfadada –que no intrascendente– del género superheroico, a través de la potenciación de sus elementos más característicos: la fantasía, el humor, el romance, la acción y las aventuras. Premiando nuestra complicidad con un inusual derroche de talento.

Dejando a un lado tanta palabrería, y por si a alguien le interesa una versión sucinta de mi opinión, decir que *All Star Superman* es un tebeo sencillamente cojonudo, bien escrito y mejor dibujado que, en el peor de los casos proporciona una agradabilísima lectura. Y en el mejor, devolverá al lector ese "sentido de la maravilla" que en la actualidad tiende a perderse bajo capas y capas de monotonía, cinismo y mediocridad. Males achacables a un enfoque supuestamente "adulto" que, mal entendido, está propiciando el abandono de los rasgos de un género antaño popular, que hoy pierde terreno ante otras tendencias. Ojala surjan más tebeos como éste. Y ojala no tardemos en disfrutar de otra aventura tan brillante protagonizada por un personaje que, al igual que la Promethea de Alan Moore y J.H. Williams III –tal y como nos recuerdan Morrison y Quitely en el precioso final del *All Star Superman #10*–, "si no existiera, habría que crearlo".

Valoració de l'obra (II): *All Star Superman*.
Enric Rios

*Extret de la web Finestra Digital (*https://www.lafinestradigital.com/2016/04/28/all-star-superman/*):*

Grant Morrison és sens dubte un autor de còmics postmodern, però també un veritable "clàssic" que no dubta a recórrer, si cal, als serveis d'Aristòtil. La seva particular reinvenció de Superman reprèn l'esperit tràgic dels "grans relats", aquells que ens expliquen una sèrie de peripècies (super)heroiques i que culminen en una irreversible catàstrofe. La desgràcia imminent és aquí la (aparent) mort del propi Superman, que deixa de ser invulnerable en veure's sotmès –víctima, com no podia ser d'una altra forma, d'un parany del seu etern enemic Lex Luthor– a una radiació solar massiva. Així doncs, per apropar-se massa al Sol, com abans li va ocórrer a Ícar, Superman es mor davant la mirada compassiva del lector; així, tal com sona. Una mort lenta, víctima d'un enemic interior, el seu propi cos malalt; una mort humana, massa humana, que destrueix el mite de l'ésser indestructible.

A partir de tan estimulant premissa, Morrison planteja un atrevit reborn, que alhora recupera l'essència del classicisme dels millors comic-books. Trobaran aquí a tots els eterns companys –Lois Lane, Jimmy Olsen…– i als grans arxi-enemics –des dels bizarres a Klyzyzk Klyzzntplzk, i per sobre de tots Luthor, la seva eterna Nemesi, convertit ara en un self made superman que es modela a si mateix tractant d'emular al seu etern rival– en brillants reformulacions que destil·len nostàlgia i esperit iconoclasta a parts iguals. Amb la complicitat del personal traç del seu habitual col·laborador Frank Quitely, ajudat en aquesta ocasió de la tinta i coloració digital de Jamie Grant, Morrison recupera al Superman "voluminós" de Curt Swan, adaptat als nous temps; i, en divertit contrast, ens presenta a un Clark Kent paquidèrmic i maldestre que subratlla l'eterna dualitat del mite. Es tracta doncs de tornar al superhome renaixentista encarnat en l'Home de Vitruvi, que decideix viure una existència humana.

Concebut com un autèntic "viatge de l'heroi", Morrison i Quitely ens mostren en aquesta magistral sèrie limitada les dotze proves que el nostre heroi –com un nou Hèrcules– haurà d'afrontar abans del seu anunciat final. Superman s'enfronta així als seus eterns enemics i a nous monstres existencials com el Cronóvoro –un veritable devorador de temps- o Zibarro, una inadaptada ànima sensible atrapada en el violent i arcà planeta Bizarre. Aquesta particular reescriptura dels mites converteix aquesta nova encarnació de l'heroi inoxidable en alguna cosa completament nova, teixida a més a partir de la millor tradició de la Golden Age, amb algunes picades d'ullet a altres grans moments de la història del còmic de Superman com l'etapa John Byrne.

Sobre l'obra: *All Star Superman*. Recuperando el sentido de la maravilla David Fernández

En paraules dels autors. Grant Morrison:

- **Acerca del proceso de documentación**: "Me sumergí en Superman, e intenté encontrar en todas esas aproximaciones tan diversas la esencia que 'alimenta el motor'. Entonces extraje, purifiqué y refiné esa esencia, drenándola en el 'depósito' de *All Star*, recreando personajes a imagen y semejanza de mis propios sueños, sin el bagaje de la estricta continuidad.".

- **Fe ciega en la especie humana**: "Superman ve lo mejor de nosotros, incluyendo a Luthor. Y esa es la razón por la que en ocasiones está triste o confuso, porque también nos ve haciéndonos daño, estando enojados, celosos y autodestructivos. Él ve lo mejor, piensa que los seres humanos son sorprendentes, y quiere que nos elevemos a su nivel, que nos convirtamos en superhumanos y viajemos al espacio, o lo que sea, pero sus ideales entran en constante conflicto con los problemas y las inadecuaciones humanas…".

- **Motivaciones y objetivos**: "A medida que el proyecto avanzaba, no estaba pensando acerca de la Edad de Plata o la Edad Oscura, o cualquier cosa relacionada con los comics que había leído, sino en la gran idea compartida de 'Superman' y ese logo en forma de 'S' que allá donde voy veo estampado en camisetas, de chicos y chicas. Ese Superman comunal. Quiero que plasmemos en las páginas esa precisa energía del Superman Platónico.".

- **El proceso de colaboración con Quitely**: "Para *All Star Superman*, Frank y yo pudimos hablar un montón, poniéndonos de acuerdo acerca de cómo tenían que ser las cuadrículas, las viñetas, la estructura, la distribución de viñetas, la elegancia formal, la claridad de la presentación. 'Clásica' en toda la extensión de la palabra. El medio, el mensaje, la historia, el personaje, todo funcionando junto, como una sencilla ecuación… Frank Quitely, un tipo de la Escuela de Arte de Glasgow, comprendió completamente y sin necesidad de demasiada explicación, los profundos cimientos estructurales de la serie y cómo hacerlos encajar en sus composiciones."

En paraules dels autors. Frank Quitely:

- **Acerca de su colaboración con Grant Morrison**: "Me encanta trabajar con Grant. Es un narrador brillante, es inventivo hasta el infinito; encuentra modos creíbles de introducir nuevos conceptos y nuevas formas de observar temas familiares, y comprende qué hace funcionar a un cómic mejor que cualquier otro. Tenemos cosas en común, pero no creo que ese sea el asunto… quizás tiene más que ver con el hecho de que el dibuja, en bocetos muy sencillos, cada guión que escribe. Por mi parte, me aproximo a cada guión en el que trabajo exactamente del mismo modo, independientemente de quién lo escriba, pero realmente siento que los cómics que hago junto a Grant funcionan como un todo de una forma más satisfactoria.".

- **En relación a la influencia de la Edad de Plata**: "La Edad de Plata es una de las influencias de esta mezcla, pero desde mi punto de vista, es simplemente cuestión de sentarse con Grant y escuchar los objetivos que está tratando de alcanzar, qué quiere que haga, entonces recibo cada guión e intento hacerlo lo mejor que pueda.".

- **Detallando el proceso de realización de una página**: "Para comenzar, siempre leo el guión varias veces hasta que realmente puedo ver todo en mi cabeza, y sé dónde encaja cada escena dentro del número de que se trate y dónde encaja cada página dentro de la escena. Entonces realizo bocetos en los márgenes del guión y cojo lo mejor de esos bocetos para componer la página. Obviamente, cada panel debe ser legible, debe dejar un espacio adecuado en los lugares adecuados para que los cuadros de texto y los bocadillos discurran de forma cronológica, de arriba abajo y de izquierda a derecha. Dependiendo del guión, podré utilizar un punto de vista fijo, un zoom lento… es siempre cuestión de encontrar el equilibrio de los elementos, escoger ángulos y puntos de vista que narren la historia con una especie de fluir deliberado.".

- **El legado de *All Star Superman***: "Bueno, imagino que el legado de este libro, si va a haber un legado, es cuestión de Grant. No he participado en las historias o la dirección general. Por lo que a mí respecta, como cualquier otro trabajo, recibo los guiones y simplemente trato de hacerlo lo mejor que pueda en el tiempo permitido, y adoro estos guiones. Solo espero que la gente lo recuerde y al menos piense que mi trabajo funciona en esas historias que Grant está escribiendo.".

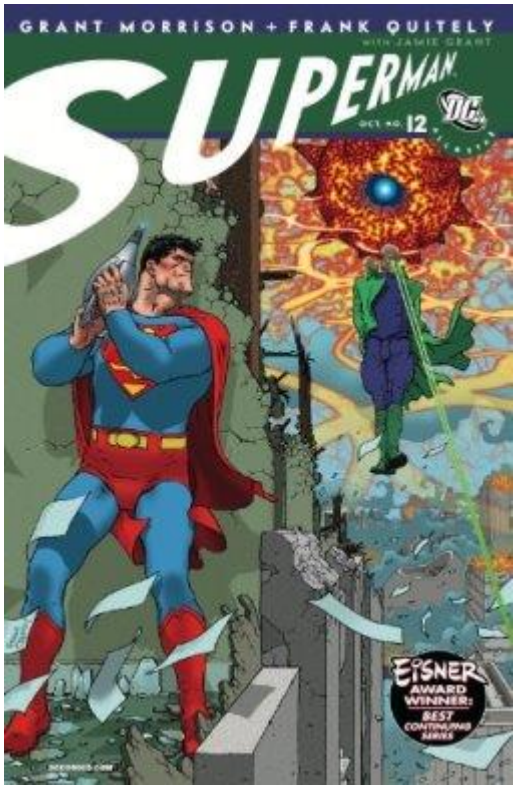
En paraules de la crítica:

- "*All Star Superman* es una carta de amor al personaje, a sus creadores, a la Golden y a la Silver Age. Al sentido de la maravilla, a la imaginación, a la creatividad. Al espíritu judeocristiano de la figura del superhéroe, que es tanto como decir, al espíritu moral del occidente mismo, ya sea en su versión religiosa o laica (ambas se compenetran de un modo tan profundo que son, en la práctica, indisociables). Es la prueba palpable, una más, de que no hay personajes malos, ni aburridos, ni inútiles: tan sólo esperan la llegada de su propio Grant Morrison." (http://werewolfshow.blogspot.com/2009/06/all-star-superman-de-grant-morrison-y.html).

- "…Morrison y Quitely consiguen un brillante relato gracias precisamente a sumergirse en las bases fundacionales del mito de Superman, centrándose en unos valores morales universales de sencillez inmaculada, pero que son diseccionados por los autores con indudable acierto.". (Álvaro Pons: https://www.lacarceldepapel.com/2009/06/25/de-heroe-a-leyenda/)

- "*All Star Superman* es el mejor tebeo de Superman que he leído en toda mi vida. Así, sin más. Es un tebeo maravilloso que destila imaginación por sus cuatros costados y cuyos dibujos te atrapan desde la primera viñeta. Es el tebeo de Superman que llevo toda mi vida esperando a leer y que por fin ha llegado, por fin tenemos la historia definitiva del personaje.". (Pedro García: http://www.untebeoconotronombre.com/2008/all_star_superman/).

- "…Por si no lo he dejado suficientemente claro '*All Star Superman*' es una compra obligada para todo amante del buen cómic, sea seguidor del hombre de acero o no, le guste el cómic de superhéroes o no, le guste el cómic en general o no, es muy probable que una persona alejada del noveno arte decida amarlo tras leer esta historia.". (Hal 9000: http://www.fancueva.com/comic/all-star-superman-por-cosas-como-esta-se-ama-al-comic/).



- "Morrison, al igual que Moore hiciera antes, revindica todos los elementos que han hecho de Superman un icono, incluso los más absurdos que en mano de guionistas tan talentosos no lo parecen tanto, y no solo los revindica si no que los usa en toda su extensión, demostrando que donde hay talento no importa lo absurdo que pueda parecer un concepto, siempre se puede sacar algo de ahí.". (Fer1980: http://miscomis.blogspot.com/2009/07/all-star-superman-el-regreso-del.html).

- "*ALL-STAR SUPERMAN* es el tebeo de superhéroes reciente que más he disfrutado últimamente, aunque sea solamente por el componente sensual de la sucesión de imágenes, al margen de la palabra, de lo que se narra. También es uno de los que mejor comprensión demuestra del legado superheroico clásico, en este caso el de la Edad de Plata, como debo haber repetido ya diez veces.". (Pepo Pérez: http://concdearte.blogspot.com/2008/05/all-star.html).

- "*All Star Superman* es una obra maestra, ni más menos, perfectamente equiparable a cualquier otro pilar del cómic mainstream. Inteligente, evocadora, impactante, atrevida, profesional, creativa, cualquier calificativo se queda corto para definir una obra que sobresale en todo aspecto concebible. Trabajos como éste le recuerdan a uno por qué los superhéroes son capaces de fascinar y de inspirar, y ponen de manifiesto las posibilidades del género y del cómic como medio. La historia definitiva del superhéroe

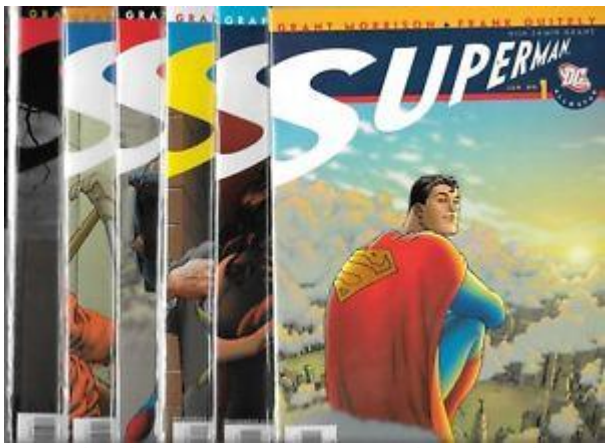
definitivo ya está aquí.". (Alberto Morán: https://www.zonanegativa.com/bateria-de-resenas-23/).

"Me sentí obligado a hacer algo para perdurar"
Zack Smith

*Fragment d'una entrevista que va fer Newsarama a Grant Morrison: (*https://www.newsarama.com/1335-all-star-memories-grant-morrison-on-all-star-superman-1.html*. Traducció:* https://www.taringa.net/+comics/al-star-superman-entrevista-a-grant-morrison-newsrama_156y5m*)*:

Newsarama: **Grant, hablanos un poco sobre el origen del proyecto.**

Grant Morrison: Tiene sus raíces en el proyecto *Superman Now*, que preparamos junto a Mark Millar, Tom Peyer y Mark Waid en 1999, un hipotético relanzamiento de Superman que finalmente no vio la luz. Sin embargo, hubo una o dos de mis ideas que quería preservar de *Superman Now* y que finalmente pude desarrollar en *All Star Superman*.
Mi visión específica de Superman en lo físico se inspiró en el encuentro "shamánico" que Dan Raspler (mi editor de *JLA*) y yo tuvimos una madrugada, durante la convención de cómics de San Diego en el año 98 o 99. He contado esta historia con más detalle en otras entrevistas, pero básicamente, estaba tratando de averiguar la forma de "reiniciar" Superman sin destruir su matrimonio con Lois. Fue el inicio de las conversaciones que condujeron a *Superman Now*, con Dan y yo buscando el tono para el personaje. Hasta que vi a un tipo vestido como Superman cruzar las vías del tren. No era un tipo cualquiera de la convención, flaco en un mal traje ridiculo. ¡Este tipo parecía Superman! Era un momento demasiado bueno como para dejarlo pasar, así que corrí hacia él, le dije lo que estaba tratando de hacer y le pregunté si quería responder a algunas preguntas acerca de Superman, lo que hizo ... ¡actuando como Superman!



Hablamos aproximadamente una hora y media y luego se perdió en la noche con su amigo (no, no era Jimmy Olsen, por desgracia). Me senté el resto de la noche y garabateé página tras página de notas de Superman hasta que el sol apareció detrás de los astilleros. Mi aproximación a Superman se debió a la forma en que el tipo se había sentado; tan cómodo, tan seguro de sí mismo, como si, al ser invulnerable a todos los daños físicos, pudiera relajarse y ser completamente cálido y espontáneo. Su pose, sentado ligeramente encorvado en el muelle, con una rodilla arriba, la capa colgando simplemente, hablando con nosotros me pareció el completo opuesto de la imagen musculosa y trabada que suele ser la del personaje. Esa fue la clave de Superman para mí.

Volví a ver al mismo Superman un par de veces más, ya pero no era Superman, simplemente era un tipo bien disfrazado. No recuerdo su nombre, pero ahora forma parte de mi mitología personal (hay una foto del tipo junto a mí y Mark Waid y un par de jóvenes lectores vestidos de Superboy y Supergirl, puede verla en la "Galería" de mi página web el que le interese). Ese tipo encendió la mecha de *All Star*.

Después de que el proyecto de 1999 fuese rechazado, en algún momento del 2002, mientras

cumplía mi último año en *New X-Men*, Dan DiDio me llamó y me preguntó si quería volver a DC a trabajar en un comic de Superman con Jim Lee. Jim estaba flexionando sus músculos artísticos para una vuelta con gran efecto, quería hacer 12 números de Superman para complementar la labor que estaba realizando con Jeph Loeb en "*Batman: Hush*". En aquél momento, no pude hacer coincidir mis propios compromisos con la disponibilidad de Jim, pero entonces me obsesioné con la idea de hacer una gran historia de Superman y ya había empezado a trabajar en los detalles.

Jim, por supuesto, hizo sus 12 números en *Superman: For Tomorrow*, con Brian Azzarello. Por ello me encontré en busca de un artista para la que rápidamente se convertiría en mi propia obra magna del Hombre de Acero, y yo ya sabía que el comic tenía que ser realizado por mi amigo y colaborador, Frank Quitely. Me sentí obligado a hacer algo para perdurar. Una gran declaración definitiva acerca de los superhéroes y de la vida y no solo realizada por mi artista favorito si no también protagonizada por el primer y el mayor superhéroe de todos ellos.

El hecho de que podía ser una recreación fuera de continuidad hizo la idea aún más atractiva y posible. También me sentía listo para ello, de una manera en la que no lo estaba en 1999. Finalmente me consideré lo suficientemente "mayor de edad" para hacerle justicia a Superman.

Ploteé toda la historia en 2002 y dibujé pequeños bocetos en color de las cubiertas de los 12 números. El comic ya estaba muy estructurado antes de iniciarse - salvo que dejé el final abierto para una mejoría inevitable e ideas más claras que sabía surgirían a medida que el proyecto tomara forma... y dejé un espacio vacío para el número 10 que se destinó, desde el principio, a ser el único número individual de los 12 para desarrollar y condensar los temas de todos los demás. El número 10 fue destinado a ser la única historia que serviría para contar todo acerca de Superman en 22 páginas.

No es tan conciso como un origen de Superman, pero así se inició

Newsarama: **Cuando elaborabas la serie, ¿Qué desafíos tuviste que afrontar en la creación de esta versión del universo de Superman?**

Grant Morrison: Yo no diría desafíos. Fue divertido. Nadie me estaba diciendo lo que yo podía o no hacer con los personajes. No tenía que preocuparme por perturbar la continuidad o molestar a las personas que se preocupan por esas cosas.

No tengo un montón de viejos comics, por lo que mi conocimiento de Superman se basa en la memoria, algunos destrozados comics de los 70 de mi colección de adolescente, una reimpresiones "*Best Of...*" y "*Superman en Action Comics*" Volúmenes 1 y 2, que reimprime todas y cada una de las portadas de *Action Comics* desde 1938 a 1988.

Leí varios relatos de la creación de Superman y su desarrollo como una marca. He leído cada historia de Superman y visto cada película que conseguí, desde la Edad de Oro hasta la actualidad. Desde el Superman socialista de los años de la depresión, al Super-policía de los años 40, el mítico Hyper-papá de la década de los 50 y 60, el Superman liberal de los primeros años 70, el blando "superhéroe" de finales de los años 70, el confiado tuppie de los años 80, el

exagerado Superman de la década de los 90... Leí los Superman de Mark Waid, Mark Millar, Geoff Johns, Denny O'Neil, Jeph Loeb, Alan Moore, Paul Dini y Alex Ross, Joe Casey, Steve Seagle, Garth Ennis, Jim Steranko y muchos otros.

Vi los dibujos animados de los Fleischer, las películas de Christopher Reeves y la serie animada, y el fascinante libro de Alvin Schwartz (que escribió la primera historia Bizarro entre muchos otras): "*Un Profeta Improbable*", donde habla de su concepto de Superman como un tulpa, (una palabra tibetana para una forma de pensamiento, forma que vive y tiene una existencia independiente más allá de su creador) y afirma que, efectivamente, conoció al Hombre de Acero en la parte de atrás de un taxi.

Me sumergí en Superman y traté de encontrar en todos estos enfoques tan diversos la esencia que alimenta el motor. Luego extraerla, purificarla y refinarla y soltarla en la fuente All Star, recreando los personajes como mis propias versiones soñadas, sin la carga de una estricta continuidad.

Al final, enfoqué a Superman no como un superhéroe o un personaje de ciencia ficción, sino como una historia de un hombre cualquiera. Todos somos Superman en nuestras propias aventuras. Tenemos nuestras propias Fortalezas de la Soledad a las que nos retiramos, con nuestras propias colecciones especiales, nuestras propias super-mascotas, y nuestras propias "Ciudades Embotelladas" de las que nos sentimos culpables por descuidar. Tenemos nuestros propios compañeros y rivales y enredos extraños y emocionales que enfrentar.

Sentí que realmente había captado el concepto cuando lo vi como un hombre cualquiera, o más bien como la imagen soñada del hombre cualquiera. Esa "S" es el emblema radiante de la divinidad que mostramos cuando rasgamos nuestras camisetas, nuestras máscaras sociales, nuestras neurosis, nuestros "yo" construidos, y nos hacemos lo que realmente somos.

Batman es, evidentemente, mucho más cool, pero porque es un personaje de un gran dinamismo y fantasía adolescente: un apuesto millonario playboy que usa cuero negro con un mayordomo, más autos y gadgets de James Bond, una horda de femmes fatales a su alrededor, sin jefe. Ese tipo es como Superman pero día y noche.

Superman se crió apilando heno en una granja. Va a trabajar, con un jefe, en una oficina. Persigue a una chica que trabaja mucho. Sólo cuando se arranca la camisa hace que ese yo interno e ideal heroico viva. Es una fantasía mucho más adulta que la fantasía de Batman pero también hace a Superman un poco más difícil de vender. Es mucho más un superhéroe de la clase trabajadora, que es la razón por la que terminé el libro con la imagen de Superman trabajando.

Él es el hombre común de ciencia ficción en la escala de Paul Bunyan. Sus preocupaciones y problemas emocionales son iguales que los nuestros. La salvedad es que, cuando se acuesta con su novia, el mundo tiembla.

"Grant quería usar todos los recursos que habíamos aprendido, pero escondidos" El Tío Berni / David Fernández

Fragment de l'entrevista que li van fer a Frank Quitely a l'Expo Comic 2010, El Tío Berni (Entrecomics) i David Fernández (Zona Negativa). L'entrevista sencera (molt interessant) la podeu trobar aquí: https://www.zonanegativa.com/entrevista-a-frank-quitely/.

Hay dos autores cuya influencia parece cada vez más apreciable en tu trabajo. Me refiero a Katsuhiro Otomo y Moebius, puestos en relación a un momento de tu carrera –el presente– en el que parece que has alcanzado un nivel de confianza y de dominio técnico, que te impulsan a prescindir de lo que no es estrictamente necesario, a centrarte en aspectos narrativos en detrimento de elementos y detalles superfluos… O no necesariamente superfluos, pero que no "alimentan" el aspecto narrativo, que no resultan "útiles". No sé si voy bien encaminado…

Frank Quitely.- Sí, sí, es cierto… Tanto Moebius como Otomo son dos grandes influencias para mí. De todos los artistas de cómic que me gustan, esos dos están entre el pequeño grupo cuyo trabajo puedo hojear y siempre me siento inspirado para dibujar. Todavía hay muchas cosas que quiero perfeccionar en mi propio trabajo. Especialmente quiero volver a encargarme también del coloreado.

Tras la experiencia acumulada tanto en el panorama escocés, como en diferentes números unitarios realizados para Dark Horse y DC Comics, afrontaste un punto de inflexión, clave en tu carrera profesional. Nos referimos a la miniserie *Flex Mentallo*, un proyecto realmente atípico en el que se analiza la relación entre realidad y ficción, con rupturas del cuarto muro incluidas. ¿Qué pensaste en un primer momento acerca de esta propuesta tan particular y cómo valoras el hecho de que una obra tan especial representara no solo tu primer gran encargo para la industria norteamericana, sino también la primera de muchas colaboraciones con tu compatriota Grant Morrison?

Frank Quitely.- Sí, fue la primera vez que trabajé con Grant. Apenas conocía su trabajo por aquel entonces; yo trabajaba en el cómic underground, pero casi no había leído cómics desde que era un niño, así que no estaba familiarizado con lo que sucedía en el mainstream. Quiso saber si estaría interesado en trabajar con él (…) Me telefoneó para explicarme acerca de qué iba a ir *Flex Mentallo* y recuerdo que hablaba muy, muy rápido, de forma muy entusiasta. En cuanto terminó la llamada telefónica, sentí que *Flex Mentallo* iba a ser algo muy especial, muy importante. Cuando recibí el guión completo de la primera entrega de la serie, lo leí, releí, y releí, y poco a poco, comenzó a tomar forma. En un primer momento, no supe lo bueno que era, porque como comenté, por aquel entonces no seguía demasiado lo que estaba sucediendo en los cómics; pero sabía que era algo diferente a todo lo que había visto; el modo en que estaba escrito… En cuanto comencé a trabajar en él, me di cuenta de que era algo muy especial.

Me gustó mucho el análisis de la relación entre realidad y ficción, la naturaleza filosófica de esta obra (…) El modo en que explora estos temas fue una de las razones por las que disfruté tanto trabajando con él.

Precisamente en relación a Grant Morrison, cabe señalar que en cada ocasión en que habéis colaborado en un proyecto -ocho, hasta la fecha-, da la sensación de que

algo grande va a suceder, ofreciendo lo mejor de vuestro talento. ¿Cuál es la clave de este entendimiento tan especial? ¿Tal vez el hecho de que Morrison sea un guionista muy "visual", que además de realizar bocetos en sus guiones, es plenamente consciente del potencial del medio? ¿Qué diferencias observas con otros guionistas?

Frank Quitely.- Cuando Grant escribe sus guiones de cómic, dibuja de forma simultánea la distribución de viñetas de cada página; a veces se limita tan solo a las formas de cada viñeta, sin prestar demasiada atención a los fondos, pero realmente funcionan como una especie de mini-cómic. Casi nunca me envía estas hojas antes de que yo comience a trabajar, tan solo lo ha hecho una o dos veces. De hecho, él es un dibujante… cuando comenzó en el mundo del cómic, hace mucho tiempo, ejercía como guionista y dibujante, así que mientras escribe, tiene en mente el aspecto final de las páginas.

Es un guionista muy, muy bueno, y un pensador realmente interesante. Según él, me las apaño muy bien para traducir sus ideas del modo en que quiere que se haga. Así que siempre me gusta trabajar con Grant, porque es muy bueno, y porque él parece encantado con la forma en que traslado esas ideas al papel, de un modo muy cercano a como las había imaginado. Y parece que esto es algo que la gente valora mucho. Compartimos ciertas ideas, ciertas referencias, preferencias y opiniones, además de nuestra amistad, que hemos desarrollado tras muchos años trabajando juntos, y además vivimos en la misma ciudad. Simplemente creo que ambos amamos lo que hacemos, y disfrutamos trabajando juntos, así que quizás en ocasiones eso se refleja en nuestro trabajo común.

A la hora de repasar tu bibliografía, parece indispensable que hagamos referencia a *All Star Superman*, que ha recibido críticas elogiosas de forma casi unánime, tanto por parte de medios especializados, como de los propios lectores. Un cómic que precisamente se sitúa en el polo opuesto de *The Authority*, ya que despojado de ese cinismo y de esa vocación transgresora, se convierte en toda una carta de amor a un personaje, a un género y a un modo de hacer tebeos. A la hora de desarrollar tu propia visión del personaje, ¿a qué autores de todos cuantos han dibujado al personaje prestaste mayor atención?

Frank Quitely.- La diferencia entre *The Authority*, que efectivamente era más violenta y cínica –y de algún modo, también más realista– fue que Grant no solo adora y comprende a la perfección a Superman, sino que también lo ve como alguien que puede marcar una diferencia en nuestras vidas, como una especie de referente, incluso de figura paternal. (…) Tomó lo mejor del personaje para construir una historia muy humana de Superman, analizando todos los aspectos del personaje, y abordando de nuevo la relación entre realidad y ficción, como en el número 10

de la colección. En cuanto a los autores que han pasado por el personaje, en realidad prestamos atención a toda su historia, que Grant conoce a la perfección.

Está claro que la narrativa te preocupa bastante, algo muy obvio en *WE3*, por ejemplo. Pero quizá en obras donde es menos evidente, como *All Star Superman*, tienes incluso más en cuenta los aspectos narrativos.

Frank Quitely.- Sí, sí, entiendo lo que quieres decir. En *WE3* jugábamos deliberadamente con la forma del cómic para ver cómo podíamos representar la acción de forma diferente. Cada vez que trabajo con Grant Morrison, primero nos reunimos y hablamos sobre lo que Grant quiere hacer y lo que quiere de mí. En *WE3*, que fue nuestro trabajo más colaborativo, en realidad nos reunimos tres veces. Una en una cafetería, otra en su casa y otra en mi casa, los dos con papel y lápiz. Teníamos una idea básica, pero tenía que haber una forma de mostrar la acción que sucede en las viñetas de forma que tuviese más de dos dimensiones, que fuera algo más de lo que ya se había visto antes. Él decía que sabía que era posible, que cuando trataba de visualizarlo en su cabeza tenía completamente claro cómo funcionaría, tenía una visión absolutamente clara en su mente aunque no fuera capaz de explicármela, pero que finalmente yo la pillaría. Así que lo que me pedía que hiciera era que me alejara de la forma habitual de representar la acción. Yo me ponía a dibujar y él me decía, "¡inténtalo más! ¡Inténtalo más! ¡Hazlo más diferente! ¡Hazlo más nuevo! ¡Hazlo más…! ¡Hazlo más…!". Aunque queríamos hacerlo comprensible para alguien que normalmente no lee cómics, incluso en la página en la que el gato está saltando a través de las viñetas, o la página donde el perro está atacando a los soldados y el gato está acechando sobre el árbol, con todas esas pequeñas viñetas, o cuando el gato atraviesa el muro atacando al bulldog… Todo eso… Si nunca has leído un cómic, te puede parecer complicado, pero en cualquier caso puedes descifrarlo. "Eso es un perro atacando a la gente, eso es un gato matando gente…", ya sabes. Pero para la gente que está metida en el mundo del cómic, ahí hay algo más.

Una de las cosas que dijo Grant respecto a *All Star Superman*, fue que quería usar todos los recursos que habíamos aprendido, pero escondidos. Sin distracciones o cosas que hicieran pensar al lector, "estos tíos están experimentando", lo que él quería… Lo que hacía en el guión era intentar ser lo más visual posible. Y lo consiguió, porque es un guionista muy, muy bueno y entendía perfectamente a Superman. Y lo que quería que yo hiciera es que, como él usaba muy pocas palabras… Me dio muy pocas indicaciones, indicaciones muy simples, porque lo que quería que yo hiciera era contar lo máximo posible de la historia de la manera más sencilla, con el lenguaje corporal, la expresión de la cara… O incluso con la composición de viñetas, usar justo las necesarias. Sus indicaciones eran muy simples, para que para mí las cosas resultaran lo más sencillas posible. Así que no es necesariamente obvio, pero en *All Star Superman* hay tanta preocupación por la narrativa como en *WE3*.

Recomanacions

Dani: C Joh. Johns, Geoff / Romita Jr., John. *Superman: Los hombres del mañana.* ECC, 2017.

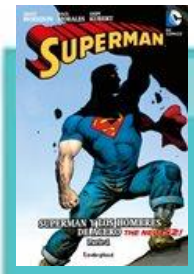
En definitiva, *Superman: Los hombres del mañana* es un tebeo que sólo trata de demostrar cómo se debe escribir a Superman y hacer disfrutar al lector, y lo logra de sobras.

Vic: https://via-news.es/superman-los-hombres-del-manana-geoff-johns-john-romita-jr-ecc-comics/

David: C Bus. Busiek, Kurt / Immommen, Stuart. *Superman: Identidad secreta.* Planeta DeAgostini, 2005.

Estamos sin duda ante un equipo creativo de auténtico lujo y que disfruta con el personaje y la historia que tienen entre manos, y eso se nota mucho en el resultado final…

https://siguealconejoblanco.es/comics/criticas/superman-identidad-secreta/



Denis: C Mor. Morrison, Grant / Morales, Rags. *Superman y los hombres de acero.* ECC, 2016.

Si no habéis leído nada de Superman o nunca os ha llamado demasiado la atención, en mi opinión esta es una muy buena ocasión para darle una oportunidad.

Adrián De La Fuente Lucena: https://www.lascosasquenoshacenfelices.com/resena-de-superman-y-los-hombres-de-acero-grant-morrison-redefine-al-hijo-de-krypton/

Jordi: C Byr. Byrne, John. *Superman: El Hombre de Acero.* Planeta DeAgostini, 2006 / ECC 2012.

En "Superman", Byrne estaba claramente en su mejor momento; años de experiencia convergen en estas páginas, y su talento brilla en cada una de ellas.

https://siguealconejoblanco.es/comics/criticas/superman-el-hombre-de-acero-john-byrne/

Jose: C Sup. Moore, Alan. *Superman: Las historias de Alan Moore.* Planeta DeAgostini, 2008.

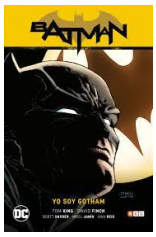
El material es de leyenda, y no leerlo se debería considerar pecado para cualquier buen seguidor del personaje y de los cómics en general. Son historias que cualquier lector tiene que leer al menos una vez.

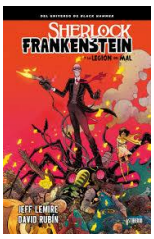
Josep R. Mier: https://www.zonanegativa.com/superman-las-historias-de-alan-moore/

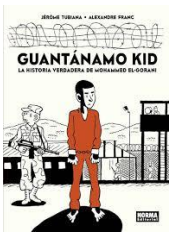
Silvia: C Mil. Millar, Mark / Johnson, Dave. *Supermán Rojo.* Norma, 2005.

La propuesta de Mark Millar y Dave Johson nos ofrece un transfondo muy interesante y lleno de matices, muy dado a diversas y futuras relecturas.

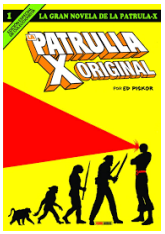
Jordi T. Pardo: https://www.zonanegativa.com/superman-hijo-rojo/

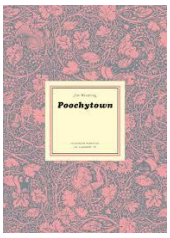


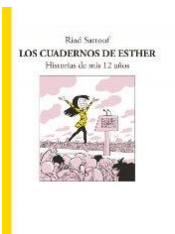


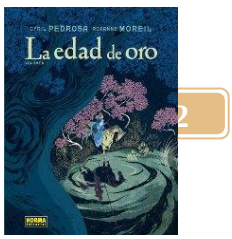


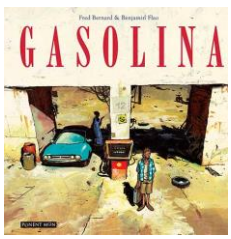
- **C And.** Anderson, Laurie Halse / Carroll, Emily. ***Cuéntalo.*** La Cúpula, 2018
- **C Ang.** ***Ángulo muerto: Antología de cómic de terror.*** ECC, 2018
- **C Arc.** Arcudi, John / Harren, James. ***Rumble #01: El color de la oscuridad.*** Astibe 2018
- **C Ber.** Bernard, Fred / Flao, Benjamin. ***Gasolina.*** Ponent Mon, 2018
- **C Fra.** Fraction, Matt. ***Sex criminals #03: Tres son multitud.*** Astiberri, 2018
- **C Fur.** Furie, Matt. ***Coleguis.*** Apa Apa Comics, 2018
- **C Kam.** Kamimura, Kazuo / Kajiwara, Ikki. ***Una mujer de la Era Shôwa.*** ECC, 2018
- **C Kin.** King, Tom. ***Batman: Yo soy Gotham.*** ECC, 2018
- **C Leh.** Lehman, Serge / Peeters, Frederik. ***El hombre garabateado.*** Astiberri, 2018
- **C Lem.** Lemire, Jeff / Rubín, David. ***Sherlock Frankenstein y la legión del mal.*** Astiberri, 2018
- **C Mig.** Mignola, Mike / Johnson-Cadwell, Warwick. ***El sr. Higgins vuelve a casa.*** Norma, 2018
- **C Mis.** Mister Kern. ***El caso Alain Lluch.*** Autsaider, 2018
- **C Ped.** Pedrosa, Cyril / Moreil, Roxanne. ***La edad de oro vol. 1.*** Norma, 2018
- **C Pis.** Piskor, Ed. ***La Gran Novela de la Patrulla-X #01: La Patrulla X Original.*** Panini, 2018
- **C Rem.** Remender, Rick. ***Imposibles Vengadores #02: Ragnarok (Marvel Now! Deluxe).*** Panini, 2018
- **C Sat.** Sattouf, Riad. ***Los cuadernos de Esther #03: Historias de mis 12 años.*** Sapristi, 2018
- **C Tub.** Tubiana, Jérome / Franc, Alexandre. ***Guantánamo Kid.*** Norma, 2018
- **C Viv.** Vivès, Bastien. ***La blusa.*** Diábolo, 2018
- **C Woo.** Woodring, Jim. ***Poochytown.*** Fulgencio Pimentel, 2018





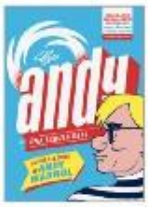






acd comic ESENCIALES 2018 JULIO-DICIEMBRE

Novedades



Andy: una fábula real de Typex (Reservoir Books)

Atelier of Witch Hat de Kamome Shirahama (Milky Way)

Beastars de Paru Itagaki (Milky Way)

Berlín 3: Ciudad de luz de Jason Lutes (Astiberri)

Catarsis de Mato Hagio (Ediciones Tomodomo)

Cénit de María Medem (Apa Apa)

Cuéntalo de Laurie Halse Anderson y Emily Carroll (La Cúpula)

El hombre garabateado de Frederik Peeters y Serge Lehman (Astiberri)

El inmortal Hulk de Al Ewing, Joe Bennett y otros (Panini)

El príncipe y la modista de Jen Wang (Seapristi)

El tesoro del Cisne Negro de Guillermo Corral y Paco Roca (Astiberri)

Esclavos del trabajo de Daria Bogdanska (Astiberri)

Guantánamo Kid de Alexandre Franc y Jérôme Tubiana (Norma)

Joselito de Marta Alfieri (cómic digital)

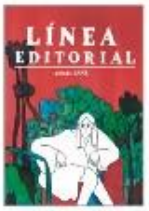
La balada del viento y los árboles de Keiko Takemiya (Milky Way)

La danza de los muertos de Pierre Ferrero (La Cúpula)

La Gran Novela de la Patrulla-X nº1: La Patrulla-X Original de Ed Piskor (Panini)

La increíble Masacre-Sueño de Christopher Hastings, Gurihiru y otros (Panini)

Las aventuras del Capitán Torrezno- La última curda de Santiago Valenzuela (Panini)



Línea editorial de Ferran Sanz (AIA)

Los Picapiedra integral de Mark Russell y Steve Pugh (ECC)

Mi vida sexual y otros relatos eróticos de Shōtarō Ishinomori (Satori)

Mejishiki de Yoshiharu Tsuge (Gallo Nero)

Obscenidad de Fukutarochiko (Astiberri)

Orlando y el juego nº4: la danza de los arrecifes de Luis Durán (Diábolo)

Peachyboro de Jim Woodring (Fulgencio Pimentel)

Rey Carbón de Max (La Cúpula)

Señora de Ana Belén Rivero (Plan B)

Xerxes. La caída de la casa de Dario y el ascenso de Alejandro de Frank Miller y Alex Sinclair (Norma)

Yo, loco de Antonio Altarriba y Keko (Norma)

Reediciones

Astroboy de Osamu Tezuka (Planeta Cómic)

Las serpientes ciegas de Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí (Norma)

Lo mejor de Sir Tim O'Theo de Ref y Andreu Martín (Bruguera)

Ranma ½ de Rumiko Takahashi (Planeta Cómic)

Sócrates el sanpierro de Joann Sfar y Christophe Blain (Fulgencio Pimentel)

acd comic Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España

URL: www.acdcomic.es

@ACDComic

Propera trobada del club de lectura:

Dimarts, 02 d'abril – 19:00 hores

All Star Superman, de Grant Morrison i Frank Quitely

A càrrec de Xavier Domènech