cómic tecla

dossier especial club de lectura

els autors:

h.g. oesterheld

alberto breccia

ressenya de laura vázquez

ressenya de diego garcía rouco

entrevista a h.c. oesterheld

entrevista a a. breccia

novetats d'estiu

acd comic esenciales

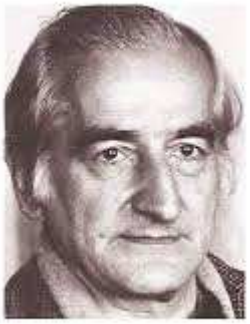
ganadores de los premios eisner 2019

mort cinder

Octubre 2019

els autors: h.g. oesterheld

*Biografia extreta de la web Tebeosfera (*https://www.tebeosfera.com/autores/oesterheld_hector_german.html*)*:



Héctor Germán Oesterheld



Alberto Breccia

Genial guionista argentino, de los más prolíficos y prestigiosos de su país, que legó para la posteridad obras capitales de la historieta mundial como *Ernie Pike, El Eternauta o Mort Cinder*, antes de engrosar las filas de los desaparecidos de la dictadura argentina en 1977 debido a sus ideales políticos.

De ascendencia germano-española, aficionado desde niño a la lectura y más adelante al cine, Héctor Germán Oesterheld se formó y trabajó como geólogo, aunque pronto decidió dedicarse a la escritura, trabajando como corrector primero, y adaptando relatos infantiles después. Tras licenciarse, se casó (tuvo cuatro hijas) y se dedicó en exclusiva a la escritura, comenzando a trabajar como guionista de historietas para Editorial Abril en series como *Bull Rockett* o *Sargento Kirk*, colaborando con dibujantes como Hugo Pratt o Paul Campani y tocando todo tipo de géneros: aventuras, bélico, western o ciencia ficción, pero siempre desde una óptica humanista.

A mediados de los años cincuenta, Oesterheld decidió independizarse, fundando Editorial Frontera con su hermano Jorge, que inicialmente publicó novelas "pulp" de sus principales personajes, y en 1957 las revistas *Hora Cero* y *Frontera*, que tuvieron un considerable éxito de ventas y crítica. Recuperó algunas de sus series como *Sargento Kirk* y creó otras como la bélica *Ernie Pike* con Hugo Pratt, el western *Randall* con Arturo del Castillo, el relato de aventuras *Ticonderoga* también con Pratt o la inclasificable *Sherlock Time* con Alberto Breccia. En 1957 apareció *El Eternauta,* su obra más conocida, un clásico de la historieta argentina con dibujos de Solano López, una historia de ciencia ficción de un viajero temporal que narra una invasión extraterrestre en un Buenos Aires contemporáneo que asombra por su capacidad anticipatoria y metafórica de los oscuros años de la dictadura argentina, entonces todavía por llegar.

Esta efervescencia creativa tuvo sin embargo un contrapunto negativo en su falta de experiencia en la gestión empresarial, teniendo que declarar la quiebra de la editorial hacia 1961, lo que le condujo a una crisis personal y profesional que le obligó a malvivir gracias a diferentes trabajos de encargo, entre los que solo destacó *Mort Cinder* de nuevo con Alberto Breccia.

[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior

Hacia 1968 su obra fue mostrando paulatinamente un mayor compromiso político, reflejado en sus biografias del Che Guevara y de Eva Perón, secuestrada la primera y truncada la segunda por el gobierno militar. En 1969 escribió una controvertida nueva versión de *El Eternauta* con dibujos de Breccia, con un guión más político y una experimentación gráfica que no convenció a los lectores, que tuvo que ser concluida apresuradamente. En 1970 publicó *La Guerra de los Antartes* con dibujos de Gustavo Trigo y León Napo, otra obra con un fuerte componente de denuncia política basada en una invasión extraterrestre, que quedó inconclusa. A partir de 1975 trabajó casi en exclusiva con Ediciones Record, con series como *Nekrodamus* o *Watami*.

En años siguientes intensificó su militancia politica, especialmente a partir de 1976 con la llegada de la dictadura militar y del denominado "Proceso de Reorganización Nacional", uniéndose al igual que sus hijas a la organización guerrillera Montoneros y abandonando su hogar, aunque continuó trabajando en la clandestinidad para Record, para quien escribió la segunda parte de *El Eternauta*, dibujada también con Solano López.

Las fuerzas armadas secuestraron progresivamente a su familia (a sus cuatro hijas, sus yernos y nietos), y finalmente el propio Oesterheld fue también capturado en abril de 1977 y conducido a diversos campos de detención en los que se le perdió el rastro, pasando a engrosar las filas de los "desaparecidos" de la dictadura militar argentina.

A la mateixa web, Tebeosfera, podeu trobar el següent article: ***H. G. O.****, a càrrec de Javier Mora Bordel:*
http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Argentina/Oesterheld.htm



els autors: alberto breccia

Biografia extreta de la web Tebeosfera (https://www.tebeosfera.com/autores/breccia_alberto.html):

Dibujante uruguayo y argentino que revolucionó la estética de la historieta de todo el mundo con su capacidad expresionista y su talento para innovar. Dibujante de *Vito Nervio*, *Sherlock Time*, *Mort Cinder* o *Perramus*.

De formación autodidacta, Alberto Breccia –luego conocido como "El Viejo"– comenzó a publicar muy joven. Su primer gran éxito fue la serie de detectives *Vito Nervio*, con guión de Leonardo Wadel.

Sherlock Time (1958) marcó el comienzo de una fructífera colaboración con Oesterheld, tándem que un tiempo después alumbró en la revista *Mistérix* una de las series que se consideran un auténtico hito de la historia del cómic de todos los tiempos: *Mort Cinder*, historieta ampliamente recordada que sintetiza a la perfección la evolución a la que esta pareja sometió al medio. Juntos realizaron también una biografía del Che Guevara (secuestrada en 1968 por la dictadura militar) y una revisión de *El Eternauta* (1969), que tampoco estuvo exenta de polémica, aunque esta última dio a conocer la obra de Breccia en Europa.

Fue muy celebrada también *Los mitos de Cthulu* adaptación la obra de H. P. Lovecraft que realizó junto a Norberto Buscaglia. En 1973 obtuvo el premio Yellow Kid en el Festival de Lucca.

Su colaboración con Carlos Trillo durante los setenta es también destacable: comenzando por la serie *Nadie*, tristemente desconocida en España; pasando por *Viajero de Gris*, también denominada *Los ojos y la mente* (título original de la serie publicada en *Comix Internacional*, revista de Toutain que publicó diversas series del autor), y terminando con el humor macabro de *Buscavidas*. También hay que reseñar así una cantidad no despreciable de relatos de diversa procedencia, entre los que destacan las adaptaciones recopiladas en el álbum *Breccia negro*, de Ediciones Récord (1978) o la "puesta al día" de varios cuentos clásicos de los Hermanos Grimm.

Una característica fundamental de la carrera de Alberto Breccia fue su carácter innovador, siempre en busca de nuevas formas de representación gráfica, ya fuese con el uso del collage, en el tratamiento del blanco y negro, mediante innovadores tratamientos cromáticos o utilizando diversas técnicas.

En *¿Drácula, Drácul, Vlad?... ¡Bah!* (1982), Breccia alcanzó el paroxismo en otro de sus rasgos fundamentales: la crítica social y política, presente siempre en su obra de una forma u otra, algunas veces sólo esbozada, reflejando sólo determinados condicionantes sociales; en otras, de forma explícita y casi morbosa, como en este caso.

Con Juan Sasturain realizó, entre otros trabajos, la serie *Perramus*, posiblemente uno de sus proyectos más ambiciosos, que destila infinidad de referencias a la cultura latinoamericana.

Su último trabajo, *Informe sobre ciegos*, es también una obra capital. Adaptación de un capítulo de la novela de Ernesto Sábato *Sobre héroes y tumbas*, es ejemplar en muchos sentidos y, seguramente puede asimilarse a una autopsia del alma, o más aún, al trabajo plástico de un tripero de la psique humana. Su tratamiento gráfico es, como en *Perramus*, también impactante.

Una ingente cantidad de sus relatos cortos, bien con guión original, bien adaptaciones de relatos literarios realizadas por Breccia o alguno de los numerosos guionistas con los que trabajó, esperan todavía una digna edición que permita conocer en profundidad la obra de este mito del noveno arte.

Mort cinder: memorias en conflicto

LAURA VÁZQUEZ

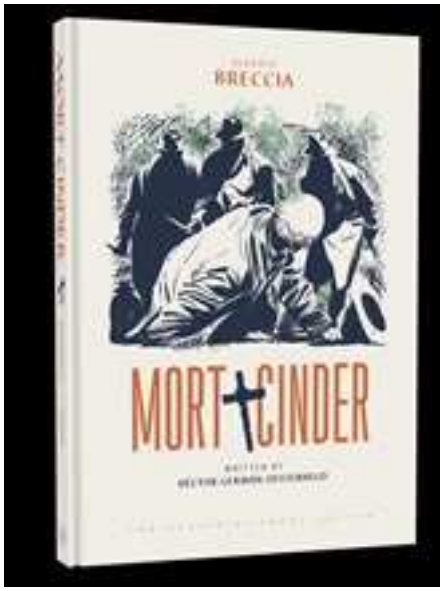
*La següent ressenya la podem trobar a Tebeosfera (*http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/AEC/01/MortCinder.htm*)*:

Mort Cinder apareció el 20 de julio de 1962, en el número 714 de la revista *Misterix*, de la hoy extinta editorial Yago. Su publicación fue por entregas y en forma discontinua hasta el número 800, del 13 de marzo de 1964. Las diez historias de la célebre serie fueron escritas y dibujadas por sus autores en un contexto de dura adversidad económica para ambos. Sin embargo, las penurias personales que sufrirían y la incipiente caída de la industria de la historieta argentina (luego de su denominada edad de oro) no amedrentaron en absoluto el talento de ambos artistas. Entender las condiciones de producción de un texto puede clarificar mucho acerca de sus sentidos, y me parece importante destacar este punto: *Mort Cinder* nació "a pesar de" sus autores.

El presente artículo no supondrá una descripción de la trayectoria profesional y artística de Oesterheld y Breccia, tampoco debe esperar el lector un estudio semiótico y comparativo del estilo gráfico y textual de ambos. Hay caminos caprichosos para abordar la reseña crítica de una gran obra. Y muy probablemente, la autora de estas líneas haya elegido el más arbitrario de todos ellos.

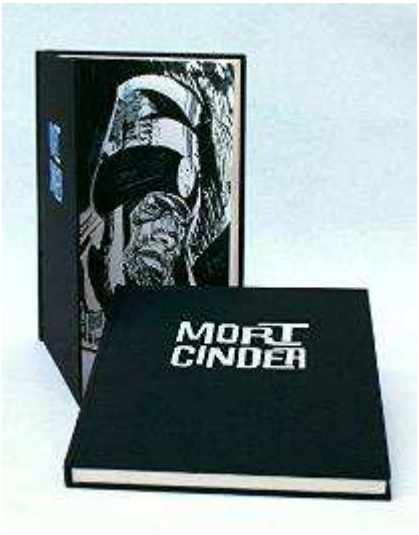
Quiero aproximarme a *Mort Cinder* desde una reconstrucción política e ideológica, buceando en el relato aquellas marcas que permitan pensar la trama como una urdimbre de significaciones sociohistóricas y, de esta manera, dar lugar a un nuevo cuerpo textual para la reflexión crítica. Evidenciados los propósitos de este artículo, lo invito a la lectura de las siguientes líneas:

El personaje Ezra Winston se pregunta casi retóricamente: "¿Está el pasado tan muerto como creemos?". Su interrogante puede leerse en clave política e ideológica. Si el pasado está muerto, ¿a quién le importa la historia? y cabe aún agregar: si el pasado está muerto y el único instante memorable es el instante presente ¿qué proyecto o modelo de desarrollo pueden pensar las nuevas generaciones?



[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior



Toda secuencia gráfica despliega a través de sus mecanismos de producción de sentido, la trama de una historicidad. De un cuadro al siguiente hay relato, por lo tanto, hay historia. Si la historieta es un lenguaje que tiene como especificidad propia el mecanismo del despliegue de la historia, *Mort Cinder* lleva este recurso a su apoteosis misma. La célebre obra de la dupla Oesterheld / Breccia no presenta la historia como una clasificación de hechos y sucesos cronológicos. Por el contrario: los hechos históricos reconstruidos ficcionalmente a través del relato de *Mort Cinder* se erigen en historias desprolijas, sin cuidado de los devaneos que la Historia (con mayúscula) pudiera sufrir.

Sabemos que la historia social no constituye un movimiento rectilíneo sino que más bien es un discurrir constante entre las memorias y los olvidos de un proceso que nunca gira sobre sí mismo. Hasta el hartazgo podríamos enumerar los movimientos que constituyen un flujo y reflujo histórico. Y es por esta razón que *Mort Cinder* opera de igual manera que la historia misma.

Las memorias en conflicto histórico que el inmortal posee son su única y potencial riqueza. Con ellas puede dominar el tiempo y el espacio de sus acciones, pero también, y fundamentalmente, puede interpelar como sujeto los acontecimientos históricos. Esto último es la clave fundamental del relato. *Mort Cinder* a través de sus narraciones echará luz a la visión del viejo Ezra, el mensaje tácito de Oesterheld en este punto será: la historia puede ser intervenida.

De lo que querrá apropiarse el profesor Angus no será tanto de la memoria del inmortal (utilizando la acción policíaca de los zombis ojos de plomo) como de la posibilidad de dominar esa memoria y de reconstruirla desde su propia visión de mundo. Angus quiere conquistar la mente del otro, para dominar al otro: «te desarrollaré al máximo la capacidad de ser manejado por otra inteligencia. Seré yo quien pensará por ti. Tus pensamientos y sensaciones pasarán a mí sin que tú te des cuenta». Podría pensarse esta frase del profesor Angus directamente ligada a las categorías conceptuales marxistas de "falsa conciencia", "manipulación", "dominación" e "imperialismo". Desde la ideología revolucionaria y tercermundista de Oesterheld no es un riesgo analítico pensarlo de esta forma.

El profesor Angus subraya como su principal objetivo «ser el centro de la vida intelectual de cuantos seres existan». La dominación de las conciencias de esos seres no la obtendrá únicamente coercitiva y violentamente (a través de las operaciones macabras en los circuitos cerebrales de sus víctimas) sino también a través del consenso y la cooptación: «ni siquiera te darás cuenta». Lo que está en juego, en última instancia, es la posibilidad de entrar en conflicto con esas memorias. Los sujetos paralizados por la omnipresente mente del profesor Angus (los hombres ojos de plomo) "ven" el mundo que les rodea a través de la reconstrucción y representación fantasmagórica del profesor. En cambio, Mort Cinder podrá "salirse del juego" e interpelar la historia con sus actos. En suma: podrá erigir su memoria y constituirse como hombre libre vinculándose a la praxis. Lo que también es una forma de alcanzar la inmortalidad.

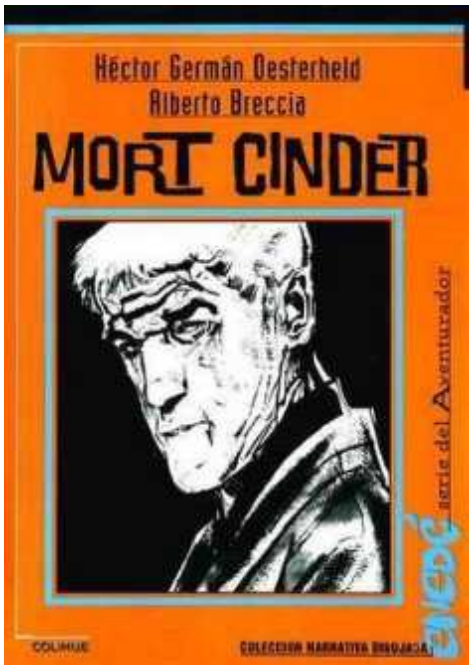
una mirada a los personajes

Ezra Winston: Hijo y nieto de anticuarios, encarna un personaje de una sutil complejidad. Si bien por un lado el viejo Winston es un hombre ordinario y pasivo, ligado fervorosamente al capital de sus objetos valiosos, por otro lado es el aventurero incansable, que recorre espiritualmente el tiempo y espacio histórico despojado del universo de las cosas.

Como el jubilado Luna, de la célebre obra *Sherlock Time* (1), el viejo Ezra es movilizado por un "otro protágonico" (un inmortal en el caso de *Mort Cinder*, un viajero del tiempo en el caso de *Sherlock Time*). Sin embargo, el verdadero héroe de las dos historias, es el narrador en primera persona en clave cómplice con el lector. En ambos relatos, los personajes que poseen poderes extraordinarios invitan a los protagonistas de carne y hueso (los dos ancianos) a compartir un mundo de aventuras y riesgos. El inmortal y el viajero (la metáfora de la manipulación del tiempo y del espacio) vendrían a funcionar en ambas historias, como los alter ego de los ancianos. Precisamente, no es casual que los dos protagonistas vean transcurrir sus días de forma rutinaria y monótona hasta que un hecho inverosímil viene a conmocionar el sopor angustiante de sus existencias.

Mort Cinder: La figura inmortal de Mort Cinder puede recordarnos al inmortal del cuento de Borges, esa alma en pena que sentencia: «yo he sido Homero; en breve, seré Nadie, como Ulises; en breve, seré todos: estaré muerto» (2), pero también a numerosos seres inmortales propios de los géneros populares, la mitología celta y griega, la narrativa mítica y la filosofía metafísica. La inmortalidad es un tema recurrente que atraviesa géneros y épocas. Sin embargo, en *Mort Cinder* no es el rasgo distintivo del personaje su inmortalidad, más bien por el contrario, sus rasgos sobresalientes son humanos y, por lo tanto, mortales.

[Continua a la pàgina següent...]



[...Ve de la pàgina anterior

La amistad con Ezra, la solidaridad con sus amigos del pasado, su dolor físico, sus angustias y padecimientos, su carácter sufrido, sus odios y su sed de venganza, son todos rasgos de carácter terrenal. Mort Cinder no es un superhéroe. Ni siquiera un héroe. Como el inmortal del cuento borgiano, Mort Cinder es un personaje que representa al ser humano en abstracto. No es un hombre, es todos los hombres. Su ser se encarna en distintos sujetos para, finalmente, no ser nadie y ser todos al mismo tiempo.

El profesor Angus: El retrato de perfil del terrorífico profesor es, en verdad, un crudo retrato del aparato ideológico del sistema capitalista. El objetivo del profesor es la dominación de las conciencias para conquistar el mundo. Lo interesante del recurso que utiliza Oesterheld en este caso, es el siguiente: El profesor Angus sabe que para dominar al mundo, "el mundo intelectual", afirma, no tiene que apropiarse de los bienes materiales de sus víctimas, antes bien, de su capital simbólico: las ideas.

Las visiones de mundo, las memorias, los recuerdos y los olvidos de sus hombres de plomo (seres humanos devenidos en zombis a su servicio) son reconfiguradas, readaptadas, desde la cosmovisión del profesor Angus. El pensará por todos, él hará que los sentimientos y placeres de todos pasen por sus reglas y directrices. Este es el secreto y lema del maquiavélico profesor: continúen con sus vidas, pero sin saber que les son ajenas. Finalmente, Mort Cinder malogrará los planes de Angus, volcando todo su talento de científico investigador al estudio de los colibríes. En otras palabras, las conciencias manipuladas, saldrán victoriosas y el monstruo "pluricerebral" perecerá en sus intentos.

[Continua a la pàgina següent...]

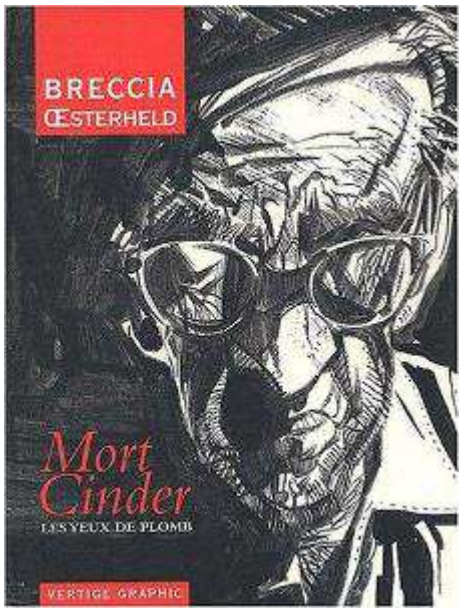


[...Ve de la pàgina anterior]

Ciudad sin tiempo ni espacio

Como El Eternauta y Sherlock Time, Mort Cinder puede viajar en el tiempo y en el espacio. El espacio referencial de la narración es una Londres lovecraftiana, con climas góticos, imágenes brumosas y recovecos por doquier. Una ciudad propia de Conan Doyle, en donde el tiempo y el espacio siempre son circunspectos: el reloj, la cita, la tienda de antigüedades, los objetos valiosos y queridos, la bruma que invita al refugio hogareño, los tiempos rígidos de la ceremonia y el encuentro.

Sin embargo, algo viene a romper con ese clima londinense de buenas maneras sociales y planificación urbanística: la posibilidad de sumergirse en la aventura desordenada y a veces bizarra de la ficción narrativa. Esta posibilidad abierta para Ezra va a trastocar de forma implacable su razón ordenadora. A cambio obtendrá el caos de ciudades / signos, objetos misteriosos, lugares y mapas históricos sin tiempo ni espacio cronológico, hombres y mujeres vistos especularmente a través de la narración de *Mort Cinder*.



Una vez que el testigo de todos los tiempos lo llama puntualmente a la cita, Ezra dejará de vivir en Londres para habitar, en palabras de Marc Auge, un "no-lugar". Ese no lugar *es* y *no es* Inglaterra; la operación se construye de forma sintomática. La ciudad de Ezra es excepcional y al mismo tiempo no tiene una particularidad propia. Es como todas las ciudades: espacios sensibles y materiales de un sueño fundante.

Ezra, puede salir de ese orden sígnico aparente y trasladarse por una ciudad distinta. Sin embargo, Ezra nunca entra o sale de Chelsea. Aquí está el maravilloso recurso al que apelan Oesterheld y Breccia: plasmar una ciudad imposible. Esa ciudad es un no lugar. Un no tiempo. Un no espacio. Ningún habitante de Chelsea sabe quiénes son los ojos de plomo ni temen cruzarse por las calles con el profesor Angus. Nadie sospecha que el asesino Mort Cinder "ha resucitado" de su tumba para hacer justicia. La ciudad inglesa continúa con sus rituales diarios, mientras que un hombre común y corriente ficcionaliza su trama urbana. El escenario es apenas un ícono, un significante vacío. Ezra no está en tierras sajonas. Y esa es la pequeña trampa: los autores se dan el gusto de que Gran Bretaña sea un decorado para una increíble historia.

Notas:

1. *Sherlock Time* se publicó por primera vez en *Hora Cero Extra* y *Hora Cero Semanal* entre los años 1958 y 1959. Más adelante, se publicaría también en Europa y, en la década de los años setenta, la revista argentina *Pif Paf* la editó en su edición completa. Editorial Colihue, en el año 1995, editó la obra en la colección ENEDE por primera vez en formato de libro.

2. Borges, Jorge Luis. Cuento "*El inmortal*" de su libro *Ficciones*.

Una altra ressenya, igualment interessant, que podeu trobar a Tebeosfera és la que va escriure Javier Mora Bordel: http://www.tebeosfera.com/1/Obra/Tebeo/Planeta/MortCinder.htm

Mort cinder

DIEGO GARCÍA ROUCO

*La següent ressenya la podem trobar a Tebeosfera (*http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/AEC/01/MortCinder.htm*)*:

*Fragment extret de la ressenya que podeu trobar a la web Zona Negativa (*https://www.zonanegativa.com/mort-cinder/*)*:

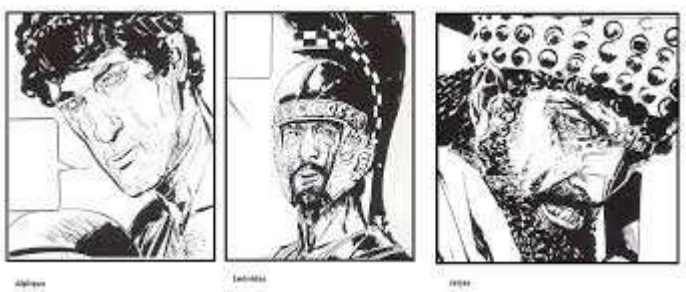
Astiberri Ediciones recupera este mes *Mort Cinder*. Lo hace con una edición de lujo, con unos niveles de calidad en la reproducción similar a los Artist's Edition. Que es lo que una obra maestra como ésta se merece. *Mort Cinder* es un cómic creado por el guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Alberto Breccia para la revista argentina *Místerix*. El 20 de junio de 1962 apareció la primera entrega en su número 714. El 13 de marzo de 1964, en el número 800 se publicó el último episodio de esta maravilla por la que no pasan los años.

Ezra Winston, anticuario londinense, vive rodeado de objetos que evocan recuerdos del tiempo al que pertenecieron. Un día llega a su vida Mort Cinder, un misterioso personaje inmortal, un hombre que muere y resucita, y cuyos recuerdos, avivados por los objetos de la tienda de Ezra, le llevarán a rememorar historias de sus vidas pasadas, como un simple ladrillo que despierta sus recuerdos de obrero de la torre de Babel, o un antiguo jarrón griego que, en un episodio magistral, arrastra a Mort a revivir la batalla de las Termópilas, en la que él sabe lo que pasó porque fue el único espartano superviviente.

Los antecedentes directos de *Mort Cinder* los encontramos en otra obra de los mismos autores: *Sherlock Time*. Además también comparte cosas con *El Eternauta*, que Oesterheld creó con Solano López. En literatura se pueden apreciar las similitudes con *El Vagabundo de las estrellas*, de Jack London. Pero las vicisitudes personales que atravesaban los dos autores en el momento de su realización le dan un aire de oscuridad, melancolía y pesimismo que la hacen única. El germen de la historia es la fascinación que los objetos viejos ejercían sobre Oesterheld. Según sus propias palabras: "**Siempre me han fascinado los objetos viejos, no por su estética sino por las historias que encierran; todo objeto está impregnado de vida pasada. Me atraen los recuerdos, aunque no sean míos ni de nadie.**" Esto es algo que en mayor o menor medida todos compartimos, por eso la serie es tan fascinante.

El tomo recopila todas las historias que crearon del personaje. La obra tiene dos partes claramente diferenciadas; la primera formada por *Ezra Winston* (una historia corta que sirve de prologo aunque se publicará posteriormente al comienzo de la serie), y *Los ojos de plomo*; la segunda parte estaría formada por el resto de historias. *Los ojos de plomo* es una novela-rio que ocupa casi la mitad del tomo y que sirve para presentar a Mort Cinder y su relación con Ezra Winston. Es una historia de terror y misterio que se acaba convirtiendo en ciencia ficción, formada por capítulos de 3 páginas en los que la tensión va subiendo hasta llegar al clímax de la historia. Mort, pese a ser el protagonista, tarda bastante en aparecer, debido a las dificultades que tenía Breccia para ponerle cara.

[Continua a la pàgina següent...]



[...Ve de la pàgina anterior]

Las siguientes historias son más reducidas y presentan una estructura similar entre ellas: un objeto, noticia o una persona sirve de detonante para que Mort le narre a Ezra alguna historia de su pasado. Esas narraciones nos llevarán a distintas épocas, pasaremos por la Primera Guerra Mundial en *La madre de Charlie*, el esplendor de Babilonia en *La torre de Babel*, la época de la Depresión en *En la penitenciaria: Marlin* y *En la penitenciaria: El Frate*, la conquista de América en *Sacrificio a la luna* (El vitral), la época esclavista del siglo XVII en *La goleta de los esclavos*, el antiguo Egipto en *La tumba de Lisis* o la Grecia clásica en *La batalla de las Termópilas*. Todas ellas contadas con un rigor por la historia fuera de lo común, ya que aunque aparecen elementos fantásticos, todos los datos históricos son rigurosos. Estas historias mezclan el misterio, la ciencia ficción, las fugas de prisiones, el bélico, el terror, etc. y en todas consiguen hacer historias memorables. Si bien hay una que para mí brilla por encima de todas: *La batalla de las Termópilas*. En ella nos cuentan lo mismo que contó Miller en *300* pero de manera más objetiva y realista, usando para ello apenas 25 páginas en las que Breccia da lección tras lección de dibujo y narrativa. Comparando las dos obras no deja de ser curioso que Mort diga "Los griegos jamás dramatizaron tanto" que es lo que posteriormente hará Miller en su versión. Y a pesar de que soy una gran admirador de Miller, Breccia está a un nivel al que el mejor Miller nunca llegó por mucho que le copió. Aunque la historia de Oesterheld y Breccia sea superior, la de Miller sigue siendo una de las mejores obras que ha producido el cómic estadounidense.

Mort y Ezra forman una pareja de "héroe" y ayudante-escudero que puede recordar a tantas otras que pueblan la historia de la narrativa desde Sherlock Holmes y Watson hasta Don Quijote y Sancho Panza. Sin embargo Mort dista mucho de ser un héroe, la primera vez que oímos hablar de él es como un asesino. Mort Cinder, muerte y cenizas, es el hombre de las mil y una muertes, un nuevo Ave Fénix que nos mostrará la historia de la humanidad en sus momentos más miserables y cobardes, sin escatimar en detalles, para que observemos las oscuridades que encierra el alma humana. Su carne es mortal, pero su espíritu permanece y puede revivir sus vidas pasadas. En ninguna es protagonista, en unas es un simple observador y en otras un secundario que participa de los sucesos pero incapaz de cambiarlos. Gracias a que viajamos al pasado con Mort tenemos la suerte de conocer a personajes tan memorables como Noah Stellus, Orman, Charlie McLarnin, Marlin, Wangó, El Frate o Alpheus con los que compartimos unos breves momentos de sus vidas que marcan la nuestra como lo hicieron con la de Mort, lleno de cicatrices de su pasado.

Los guiones de Oesterheld siempre tienen varias lecturas con distintas capas y múltiples caras, en ellos nos nuestra los miedos de la humanidad, su falta de escrúpulos, la persecución al diferente, los intentos de privar de libertad al semejante por parte de los poderosos, etc… Algo que para su desgracia traspasaría la ficción y le costaría su vida. Sus guiones se mueven igual de bien por cualquiera de los géneros que componen la obra. Lo que parece obvio es que en ésta se deja llevar por la oscuridad del alma de Breccia en esos momentos y la suma de dos talentos únicos multiplica el resultado dando lugar a un clásico. Demuestra ser un maestro del ritmo narrativo que le imponía la publicación seriada de sus obras, que aunque siguen la estructura de los folletines con finales de episodios acabados en continuará, al leerla en tomo no se aprecia, ya que da la impresión de ser una obra planificada y completamente cerrada. Abundan los textos de apoyo, pero en ningún momento son superfluos o repetitivos sino que siempre aportan algo a la historia. La obra es un continuo hallazgo de ideas, con una gran construcción de personajes y con una belleza, que aunque oscura resulta cautivadora. Otra de la características que la hacen una obra distinta a las demás es que a pesar de las cosas terribles que nos cuentan nunca hay ningún juicio de valor, ni héroes ni villanos, las valoraciones quedan en manos de los lectores.



[...Ve de la pàgina anterior]

Si con Hugo Pratt ya teníamos una deuda difícil de pagar por sus obras y personajes, ésta se torna en imposible de asumir al descubrir que fue el catalizador del salto creativo de Breccia. Un salto que le situó a la altura de Eisner, Tezuka, Hergé o Winsor McCay, como uno de los autores que hacen crecer las posibilidades gráficas del medio. Y es que en el mundo del cómic hay un antes y después del Breccia de *Mort Cinder*. Y todo empieza en estas páginas. En ellas, partiendo de una construcción de página simple, formada por tres tiras por página en las verticales y dos en las apaisada, Breccia de una lección de cómo hacer un cómic. Vemos como su trazo pasa progresivamente del realismo al expresionismo, una evolución que no se parará en esta obra, sino que acompañará a toda su obra posterior. Ese expresionismo se ve frenando en parte en la última historia del tomo para dibujar alguna de las mejores escenas de acción de la historia. Despliega un inagotable uso de distintas técnicas, que van desde el uso del pincel, a la cuchilla, pasando por plumillas, palillos y un sinfín de materiales; con ellos obtendría un dominio perfecto tanto del uso de la mancha y la raya como del blanco de la página. Estos recursos le otorgan a la obra frescura, soltura y vigor. En la nueva edición al incluir los grises, observamos por fin lo mejor de la obra, que es el increíble uso de la luz. La luz hace que la atmósfera de la obra sea más claustrofóbica y opresiva si cabe. Pero no solo vemos mejor la luz, también da una nueva dimensión a los volúmenes y los ojos de plomo son más terroríficos que nunca. La aportación de esos grises da un nuevo aspecto a la obra que pasa de lo maravilloso a lo sublime. Todo el trabajo gráfico de Breccia es el reflejo de la oscuridad que sentía en su interior ya que cuando realizaba *Mort Cinder* su mujer se encontraba enferma y esta obra le sirve para de alguna manera exorcizar sus demonios. Como curiosidad cabe señalar que Alberto Breccia dibujo a Ezra con sus propios rasgos y a Mort con los de su ayudante Horacio Lalia.

La edición de Astiberri es una maravilla que respeta las páginas originales tal y como las realizara Breccia, han recopilado la mayor parte de los originales posibles y de ellos han realizado el escaneo directo. Es una edición que supera con mucho la anterior de Planeta que no respetó los grises y tenía parte de los negros quemados. Completa el tomo un proyecto de guion para una continuación de la serie, realizado en 1974 que desgraciadamente nunca vio la luz y una introducción escrita por Juan Díaz Canales.

Mort Cinder es una de las obras capitales del cómic mundial, una obra maestra en mayúsculas que tiene una edición a su altura. En un año plagado de reediciones de obras fundamentales brilla con luz propia y aunque es un tópico, en este caso es verdad, si solo puedes comprar un cómic este año tiene que ser *Mort Cinder*. Es una obra que no debe faltar en ninguna tebeoteca que se precie.

Edición insuperable para una OBRA MAESTRA.



CARLOS TRILLO Y GUILLERMO SACROMANO

Entrevista a H.G. Oesterheld

En la web sobre historieta: http://www.tebeosfera.com hemos encontrado la más importante y larga entrevista realizada a Oesterheld, que fue practicada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomano, a instancias de Antonio Martín, con vistas a destinarla a la revista de estudio de la historieta española *Bang!* En su día no fue publicada por Martín y la entrevista acabó siendo ofrecida en 1980 en la magna obra historiográfica de Trillo y Saccomano *Historia de la Historieta Argentina*, muy mutilada por el editor Alfredo Scutti debido a que Oesterheld ya estaba desaparecido y la censura y la persecución eran brutales por entonces en Argentina. Mucho más tarde apareció, fragmentada, en el diario argentino *Página 12*, luego en el catálogo gijonés *Héctor G. Oesterheld, el simple arte de narrar* (Semana Negra de Gijón, 1998), y posteriormente en los números 4 y 5 de la *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta* (Pablo de la Torriente, La Habana, 2001-02). La entrevista completa la podréis encontrar en http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Capitulo/Argentina/Oesterheld.htm; aquí os ofrecemos los siguientes extractos:

Trillo: **Intentemos arrancar desde el principio, desde cuando empezás a escribir. ¿Puede ser?**

Oesterheld: Empecé haciendo cosas de divulgación científica para la Editorial Abril. No, ya me estoy equivocando. Lo primero que salió mío fue un cuento para chicos en el diario *La Prensa*. En esta época yo tenía dieciocho años. Les estoy hablando del año ’40 o ’41. Después hubo un largo tiempo en que no hice nada y me dediqué a estudiar ciencias naturales: zoología, botánica, antropología, etcétera. En ese tiempo había que estudiar todas estas materias, y me recibí de geólogo. En ese tiempo, entonces, el arma que tuve para conseguir el trabajo en todas las editoriales fue mi conocimiento de estas ciencias. Y no me acuerdo cómo fue, a raíz de un cuento publicado por *La Prensa*, me llamaron de Códex solicitándome otro cuento. Pero eso ya era en el ’44 o ’45.

Saccomano: **Vamos por partes. Cuéntanos la historia de ese cuento de *La Prensa*. ¿Cómo llegó al diario? ¿Fue resultado de un concurso?**

O: Fue una cosa de lo más insólita. Un amigo, de la facultad, era hijo uno de los jefes del diario. Este muchacho me tenía siempre por confidente literario. Pero yo nunca le retribuía las confidencias. Luego, tanto me insistió que al final le mostré un cuento. Y se lo llevó. Al poco tiempo me llamaron de *La Prensa*, querían que corrigiera unas galeras porque estaban por publicarlo.



T: **Esto quiere decir que por entonces proyectabas ser escritor.**

O: No exactamente. Escribía cosas para mí. Era en esa edad en que uno quiere ser poeta. Nada más.

S: **¿Conservás aquel cuento?**

O: Sí. Y me produce un efecto extraño. Cuando lo leo me parece escrito por un profesional.

[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

T: **Después de la publicación de ese cuento hay un paréntesis.**

O: Exacto. Hasta que viene el llamado de Códex. Con Códex me pasó algo divertido. Me equivoqué de trabajo. Como trabajaba también para Abril, dejé en Códex un trabajo de divulgación que debía entregar en Abril. Y en Abril, entregué un cuento infantil que debía entregar a Códex. En los dos lados gustaron las cosas. Y fue entonces que empecé a escribir como un loco.

S: **¿Te acordás en qué revistas publicabas?**

O: No, eso es posterior. La colección *Bolsillitos* la comencé yo por el ’49 o ’50. Después, lo más importante que hice en materia de literatura infantil fue *Gatito*, que es del ’51. Los Gatitos escritos por mí son los de los dos primeros años. Allí creé el personaje y le inventé toda la familia: el Ogro Rompococo, Perrito Doctor, la Princesa Tilina, El Ratón Gorgónzola. Hasta que un día, ahí en Abril, me preguntaron si me atrevía a escribir historietas… Yo, lo confieso, hasta ese momento no había leído nunca historietas. Leí, sí, literatura, libros de aventuras, cualquier cantidad. Y también policiales de todo tipo. Por supuesto, Salgari, Defoe, Stevenson y Verne, este último continuamente. Tuve la ventaja de tener hermanos mayores, de manera que desde los cinco años ya contaba con una buena biblioteca de esos géneros. Sí, la primera novela policial la debo haber leído, recuerdo, a los cinco años. Mi cultura de aventuras tiene esa procedencia, no la historieta.

T: **¿Y cuál fue tu primera historieta?**

O: Fue para *Misterix*, ilustrada por Zoppi. Los personajes eran dos: Alan y Crazy. Eso debe haber sido, aproximadamente, por el ’51. *Alan y Crazy* duró muy poco. Después hice una de guerra, *Lord Commando* y enseguida una policial que dibujó Pratt: *Ray Kitt*. Entonces viene el primer pedido de una cosa importante: Césare Civita, el editor, me pidió una historieta con un piloto de pruebas. A mí me pareció que un piloto de pruebas era muy poco, que contaba con escasas posibilidades y resultaba bastante limitado. Por eso le fui agregando atributos y se convirtió en lo que después fue *Bull Rockett*. De entrada, Civita lo rebotó. Dijo que eso no era lo que me había pedido. Pero, poco después, se arrepintió. Y tuvo la honestidad de venir a verme, a los gritos, diciendo que le gustaba mucho. Sí, después de habérmela rebotado salió felicitándome a los gritos… Y así empezó *Bull Rockett*.



[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

S: **¿Cuál era tu relación con el dibujante?**

O: Yo escribía el guión. En la editorial lo traducían al italiano o se lo mandaban a Campani y él, desde Italia, lo enviaba dibujado. Y por esta época viene el otro conflicto. Civita me pide una historia de cowboys para que dibuje Hugo Pratt, lo que después será *El Sargento Kirk*. Yo tenía pensado, en cambio, un personaje totalmente distinto: un desertor del ejército argentino que huía a las tolderías. Sí, ya sé, una versión del Martín Fierro, si se quiere. La cuestión es que tuve que traducir esa trama al western. Me costó poco adaptarlo. Y así nació el primer episodio de *Kirk*, que salió redondo, porque ya en ese primer episodio tenía todo. Es cuando él deserta. En el episodio siguiente se hace amigo de los indios. A Civita terminó gustándole mucho, y se lo pasó a Pratt para que lo dibujara, como otros tantos argumentos. (…)

T: **Recuerdo una vez, una mesa redonda en la que dijeron que eras el primer desmitificador de la historieta argentina. Se referían, me parece, a *Kirk*, que es una historieta más reflexiva, más preocupada por contar algunos aspectos de la conquista del Oeste que, hasta vos, no se habían contado.**

O: Con *Kirk*, lo que me interesaba, sobre todo, era contar una buena historia. A medida que transcurrió el tiempo, en *Kirk* hubo cada vez menos tiros y trompadas. El héroe se equivocaba, perdía y ésas son lindas cosas para poner en una historieta, porque entonces el personaje se ve verdaderamente de carne y hueso.(…)

T: **Contanos cómo nace Frontera como proyecto editorial.**

O: Nace estando yo en Abril. Tenía la idea de hacer unos libritos, de aprovechar el nombre y el prestigio ganado con los guiones y los personajes. En principio quería sacar novelas de Kirk y Rockett.

T: **Escribiste nueve, ¿verdad?**

O: Y anduvieron bien. Por eso el distribuidor propuso que sacáramos una revista. Así nacieron las apaisadas *Hora Cero* y *Frontera*. Se imprimían de a dos. Luego vinieron los números extra, de 64 páginas en formato más grande. Y en el medio, el *Hora Cero Semanal*. Al ver que los libritos caminaban, me acuerdo, me separé de Abril. Por su parte, Civita ya no estaba tan interesado como antes en la historieta. Ya había empezado *Claudia*. Incluso, *Mas Allá*, una revista en la que colaboré, vendía alrededor de 20.000 ejemplares por edición.



[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

S: **Y llegamos a *Hora Cero*. Aquí interesa especialmente *Ernie Pike*. Se trata de una historia de guerra pero no es solamente eso. Vos con tus guiones recordás otra cosa. Sin ir más lejos la condición humana a través de determinadas situaciones de extrema tensión. ¿De dónde proviene la documentación, si es que la hay? ¿De dónde arrancan los episodios del corresponsal?**

O: No es la documentación que todos piensan, ni de historias en fascículos ni de historietas. En ese tiempo no había nada. No había series de televisión como *Combate*. No había nada de eso. Yo he sacado documentación de algunas novelas, buenas o mediocres, que empezaban a aparecer por entonces, especialmente en Estados Unidos. (…)

T: **¿Nunca te dio vergüenza escribir historietas? Por esa división que se hace con frecuencia entre géneros mayores y géneros menores, te lo pregunto.**

O: No, al contrario. La historieta es un género mayor. Porque, ¿con qué criterio definimos lo que es mayor o es menor? Para mí, objetivamente, género mayor es cuando se tiene una audiencia mayor. Y yo tengo una audiencia mucho mayor que Borges. De lejos, y estoy seguro que Borges también hubiera querido escribir guiones. Como tantos escritores argentinos. (…)

S: **¿Es cierto que nunca trabajaste con los dibujantes en el desarrollo de un personaje?**

O: El único caso es el caso Breccia. Hubo una charla con él. Una vez, mientras comíamos, le conté que íbamos a hacer una historia con un tipo que resucitaba. Y la conversación no avanzó mucho más de eso; no podía avanzar más, porque yo ni sabía qué era *Mort Cinder*. Fíjense que después, con el tiempo, en la revista española *Bang!* salió una crítica a la historieta, de lo más justa, hay que anotarle un poroto al crítico, quien dice que parece que *Mort Cinder* se hubiera construido a base de golpes de efecto. Y tiene razón. Pareciera que ese crítico hubiera sabido en qué circunstancias nació *Mort Cinder*. Fue hecho en una época mía muy complicada; habían fracasado mis revistas, trabajaba en la empresa que hacía *Vea y Lea*. Entonces tomé el trabajo de *Mort Cinder* por unos pesos, que eran pocos, escasos. Y aunque me hubieran dado la mitad lo habría hecho igual. Y empecé a construir los primeros episodios a fuerza de oficio, hilvanando una historia que fue creciendo en el momento de su construcción, al hacerla. Yo no tenía tiempo, por todos los trabajos que hacía, para detenerme una tarde a pensarla un poco. Las deficiencias, las indefiniciones de *Mort Cinder* son las que luego fueron festejadas como un acierto. Pero yo mentiría si aceptara que lo son. En realidad, ese acierto, si lo es, es hijo de las circunstancias.

[Continua a la pàgina següent...]



[...Ve de la pàgina anterior]

T: **Pero, en *Mort Cinder*, como en muchos de tus héroes, el héroe no es el héroe. El verdadero protagonista es quien cuenta la historia; ese "yo" que testimonia la acción.**

O: Claro, al principio el héroe es Ezra. Porque yo ni sabía quién iba a ser Mort.

S: **¿Y en *Sherlock Time*?**

O: En *Sherlock Time* también estaba el amigo que contaba la historia. Lo que pasa es que cuando me di cuenta de las virtudes de las fórmulas que manejaba con *Mort Cinder*… Me refiero a la movilidad en tiempo y espacio. Cualquier idea que se me ocurriera servía entonces para *Mort Cinder*.

S: **En tus historietas siempre son más humanos los personajes secundarios. Los escuderos, los Sancho. En *Ticonderoga* está Caleb. En *Joe Zonda*, Bob.**

O: Es un poco el caso de Sherlock Holmes y Watson. Es un cruce que te ayuda, cuando hace falta, a adelantar la historia o a congelarla suministrando suspenso. Los héroes principales, creo, son excusas. Breccia en el caso de *Mort Cinder* o *Sherlock Time* los ha bautizado "los cara de lata". (…)

T: **Hasta ahora, en esta charla, hemos merodeado la literatura. Vos decís que no leés historietas; con insistencia marcás que leés literatura. ¿Nunca se te dio por escribir "literatura seria"?**

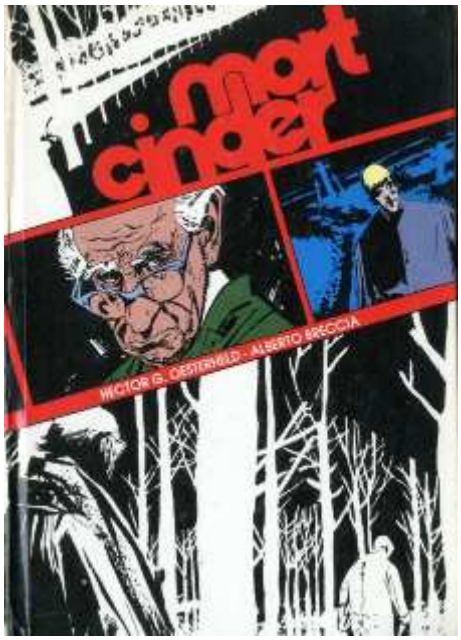
O: La tentación y el hambre de prestigio, eso, lo tenemos todos. Cuando pienso en el grupo familiar que me insiste para que haga la gran novela… Y sí, da más status. Completamente distinto. Por ejemplo para mi mujer y mis hijas sería distinto decir "soy la mujer de Borges o Sabato", que tener que decir "soy la mujer de un guionista de historietas". Personalmente, me siento mucho más satisfecho escribiendo para una masa de lectores. Pero, también pongamos un poco los pies sobre la tierra. Casi ninguno de los grandes escritores escribió en condiciones ideales. Yo creo que el libro viene cuando tiene que venir. Y si uno no lo ha escrito es porque la condición de uno no está para eso. Estoy segurísimo que cuando Hernández escribió *Martín Fierro*, no tenía todo el dinero del mundo ni estaba feliz con su circunstancia. Por el contrario, ustedes saben cómo lo hizo.

S: **¿Qué escritores situarías entre tus preferidos? ¿Borges, Bioy, Cortázar?**

T: **¿Sabato?**

O: Me resulta muy pesado. A Cortázar lo leo con más gusto.

[Continua a la pàgina següent...]



[...Ve de la pàgina anterior]

S: **Porque piensa buenas historias, quizás.**

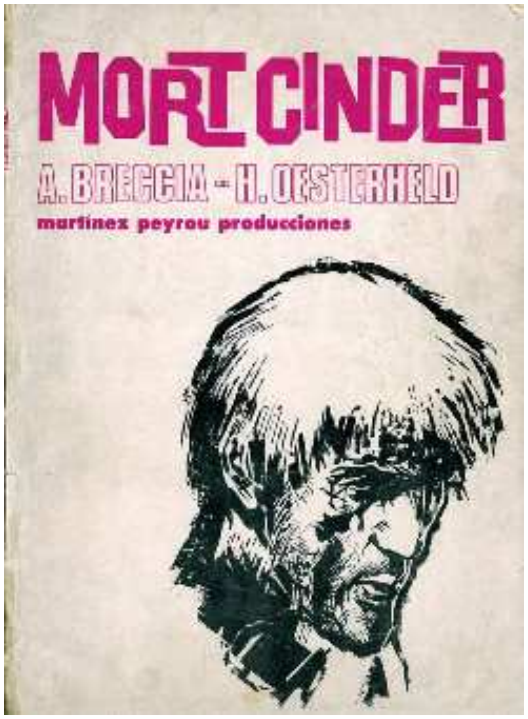
O: Además de que tiene buenas historias es un placer intelectual leerlo. Pero no hablemos sólo de los nuestros. También están Carpentier, Rulfo, Onetti, Benedetti… Son palabras mayores. Y entre los norteamericanos hay un grandísimo escritor, también periodista, que es Norman Mailer. Su *Los desnudos y los muertos* tiene pasajes excepcionales. No sé si leyeron *Los ejércitos de la noche*. Los norteamericanos y los ingleses tienen una enormidad de autores que no conocemos.

S: **¿Y Melville? Te lo cito a propósito.**

O: Melville es grande, el padre de todos. Sin olvidarnos de Conrad. Ésos, son geniales escritores de aventuras. Sería una lista interminable. Y en ella también incluiría uno que recuerdo con cariño especial. *El Principito*, de Saint Exupéry.

T: **¿Y en cine?**

O: Me gustan tanto John Ford como Antonioni. Ya ven, me gusta un poco de todo.



Los guiones de oesterheld potenciaban mi dibujo

ANTONIO ALTARRIBA

Entrevista A. Breccia

Fragment de l'entrevista realitzada per Antonio Altarriba a l'Alberto Breccia, l'any 1990 i que podeu trobar sencera a Tebeosfera: https://www.tebeosfera.com/documentos/mort_breccia_el_autor_que_siempre_renace._entrevista_a_alberto_breccia.html.

Nota del autor: Hice esta entrevista en la primavera de 1990, aprovechando una estancia de Alberto Breccia en Madrid. Fue en el marco de la doble producción de las series televisivas *Cómic, noveno arte* y *Grandes maestros del cómic* para EPISA (Euskal Pictures International, SA). La entrevista duró cerca de tres horas. Pudimos charlar en profundidad y en extrema complicidad. Y apenas se utilizaron quince minutos en los respectivos programas. Con lo cual, quedó inédita en su mayor parte. Veinticinco años después, no sólo mantiene su validez, sino que aporta datos e ilumina la obra del maestro desde una nueva perspectiva. Además, ¿qué mayor homenaje que devolverle la voz? Aquí está, pues, Alberto Breccia en vivo y en directo.

A. A. ¿Qué recuerdos conserva de su vida en el barrio de Mataderos? ¿Cómo fueron esos años que preceden su entrada en la historieta?

A. B. Mataderos es un barrio con características muy propias, que todavía hoy sigue manteniendo. Tiene una gran tradición gauchesca. En aquellos tiempos era una zona marginada, con fábricas, casitas bajas, calles sin pavimentar y apenas iluminación. Regía un código de honor basado en el respeto a la mujer y en el coraje de los hombres, con numerosos duelos criollos. Todo ese ambiente me marcó. Dibujé una historia hace unos quince años en la que revivo el barrio con un toque nostalgioso, embelleciéndolo. Pero no era un barrio hermoso. Allí fui a la escuela primaria, allí empecé a dibujar con dieciocho años y allí permanecí hasta los veinticinco, cuando me caso. Fueron unos comienzos difíciles porque no existía una historieta nacional. Se publicaba material de las agencias americanas y era muy dificultoso colocar una página. Lo consigo poco a poco, pero hasta los veintiséis o veintisiete años no comienzo a vivir de la historieta con cierta dignidad.



A. A. Su primer personaje aparece publicado en *El Resero* en 1936. Se llama Mu-Fa y está dibujado con el estilo caricatural propio de una serie de humor. ¿Qué supone para usted el descubrimiento de José Luis Salinas y en concreto de su serie *Hernán el corsario*, que introduce en Argentina la historieta de aventuras con dibujo realista?

B. **B**. Comienzo haciendo un dibujo humorístico porque no sabía dibujar. En la historieta de humor una deformidad o un error de trazo se puede ver como característica de estilo. Así que, cuando descubro *Hernán el corsario*, en 1937, sufro un verdadero shock. Ni siquiera imaginaba que en Argentina pudiera haber un dibujante de esa calidad. A partir de ahí Salinas se convierte en mi ídolo y en el de todos los dibujantes argentinos. Pero no comienzo a hacer historieta de aventuras por imitación de Salinas sino porque me lo impone la editorial. Hago así la continuación de dos o tres personajes que tenía la revista, entre ellos El Vengador, que todavía continuó mucho tiempo. Otro, un gaucho más cercano a nuestra cultura, no tuvo éxito y hubo que cerrar la serie. Luego me dieron novelas para adaptar cuyos títulos ni siquiera recuerdo. Fue un trabajo que calificaría de innoble, porque debía producir veinte o treinta dibujos al día para poder sacar un sueldo. De todas formas, Salinas marca una pauta importante, pues demuestra que se pueden hacer grandes historietas en un país donde hasta entonces todo venía importado.

[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

A. A. **Salinas es el modelo argentino. ¿Milton Caniff es el norteamericano?**

A. B. Claro. Descubro a Milton Caniff en diarios uruguayos que mi padre traía a casa. Porque en Argentina no se publicaba. Creo que se llamaba *El País* el periódico de Montevideo donde aparecía en tiras *Terry y los piratas*. Ahí descubro lo que es realmente la historieta, el manejo del blanco y negro, la forma realista de dibujar los personajes… Para mí es un auténtico modelo, donde aprendo a dibujar historietas de verdad…

A. A. Este período de formación tiene como culminación la serie *Vito Nervio*, que conoce un gran éxito. Pero en 1957 confluyen una serie de factores que le llevan a un cambio radical de planteamientos. ¿Podría explicarnos cuáles fueron esos factores?

A. **B.** El principal factor del cambio es el cansancio de repetir fórmulas de éxito. Porque, efectivamente, *Vito Nervio* se convirtió en la serie más popular de Argentina, sostén de una revista que llegó a tirar 350.000 ejemplares semanales. Después de esa conversación con Hugo Pratt, que ya es muy conocida y que no voy a repetir ahora, se me presenta la oportunidad de trabajar con Héctor Oesterheld. Me manda un argumento que me impresiona, y el protagonista nace de una manera muy curiosa. Se trataba de *Sherlock Time*. Yo estaba enfermo en cama, y Oesterheld me dice que necesita anunciar la aparición del personaje en la revista de la semana siguiente. Entonces, en la cama mismo, en un papel donde venían envueltas unas galletitas, sin pensarlo mucho, lo dibujé. Pero preocupándome ya por abandonar las formas sencillas y buscando nuevos estilos. No podía hacerlo con tiempo suficiente porque *Sherlock Time* salía mensualmente o quincenalmente, ya no me acuerdo. Además tenía que continuar con otros trabajos porque con éste sólo no podía vivir. Pero, poco a poco, voy buscando nuevos efectos de luces, nuevos enfoques… Antes me preocupaba mucho la documentación, quería reproducir todo con fidelidad. Pues bien, me doy cuenta de que estoy equivocado. Empieza a preocuparme la creación de ambientes, cómo graficar un clima, encontrar la atmósfera que debe tener cada historieta y lograr así que el lector participe, que no sea un mero espectador sino que deba poner algo. En ese momento no me lo planteo como un cambio. No me digo de ocho de la mañana a tres de la tarde trabajo para el puchero y a partir de las tres me pongo a innovar. No, las cosas no fueron así. El cambio se produce poco a poco y de manera inconsciente. Quería trabajar con más calidad, y el guión de Oesterheld avivó ese impulso. El guión era excelentísimo, pero no sé si llegué a encontrar el clima adecuado. Ahora a mí no me gusta esa historieta, inclusive me negué a que se publicara el libro en Argentina.

A. A. La editorial Frontera, fundada en 1956 por Héctor Oesterheld, se convierte en un foco de renovación de la historieta argentina, y usted colabora con ella desde el primer momento. ¿Eran conscientes de la revolución que estaban haciendo y que se adelantaban en una década a las innovaciones europeas?

A. B. Sí, éramos conscientes. Sobre todo Oesterheld, que era un hombre de enorme talento. Con sus guiones empezaron a imponerse reglas distintas a las tradicionales. Y luego estaba el equipo de dibujantes, formado por lo mejor que se podía encontrar en Argentina en aquellos tiempos. Puedo dar nombres como Arturo del Castillo, Carlos Roume, Jorge Moliterni, Hugo Pratt, el brasileño Motini… Nos dimos cuenta de que estábamos provocando algo nuevo. No a nivel mundial, porque Europa en aquel entonces estaba muy lejana. Pero sí veíamos la diferencia con el cómic norteamericano o con el inglés que nos llegaba a través de la agencia Fleetway. Y no es que nos hubiésemos planteado hacer una revolución. Éramos demasiado "inocentes", valga la palabra, para ello. Simplemente éramos hombres adultos que queríamos hacer nuestro trabajo con mayor entusiasmo. Oesterheld tuvo el mérito de aglutinarnos, de proponernos problemas narrativos diferentes, de pagarnos mejor, de darnos absoluta libertad… Y todo eso nos permitió trabajar con alegría, confiando en nuestras capacidades.*[*

Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

proponernos problemas narrativos diferentes, de pagarnos mejor, de darnos absoluta libertad… Y todo eso nos permitió trabajar con alegría, confiando en nuestras capacidades.

A. A. ¿Cómo fueron sus relaciones con Oesterheld? Son conocidos sus gustos coincidentes por la temática de suspense y la ambientación gótica. ¿Existía también una complicidad ideológica?

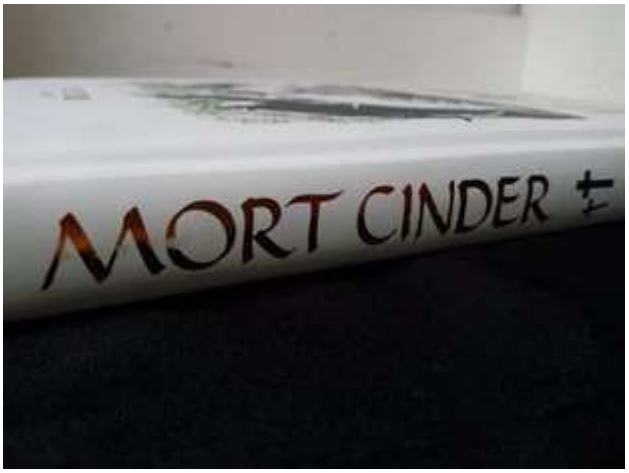
A. B. Bueno, para empezar, las relaciones con Héctor no fueron muy frecuentes. Coincidíamos en gustos literarios y en ciertas temáticas. Sobre todo, él tenía la sabiduría de dar el guión al dibujante adecuado. Esperaba que ese dibujante ilustrara el guión de acuerdo con lo que hacía. Si era necesario, ajustaba el clima, potenciaba el lado oscuro o modificaba el argumento para que el dibujante pudiera trabajar más a gusto. Tenía esa generosidad que no he visto en ningún otro guionista. Por eso logró las obras que logró con dibujantes tan distintos… Pero no todo fue amorío con Héctor. Tuvimos grandes peleas y pasamos por períodos de enemistad. Luego siempre había un reencuentro y un nuevo proyecto por hacer. Pero muchos quedaron fallidos, no se llegaron a concretar o a terminar y, lamentablemente, no vieron la luz. En realidad, de todo lo que hice con Héctor sólo se terminó y publicó una pequeña parte. *Mort Cinder*, por ejemplo, fue una historieta que él no quiso continuar. El episodio de las Termópilas, que fue el último, lo tuvo paralizado más de seis meses. Hizo una hermosísima aventura, también de *Mort Cinder*, y, cuando fui a dibujarla, ya la había vendido a otro editor. En fin, fue una serie continuada de irregularidades que hicieron que me separara de él y dejáramos de colaborar.

A. A. Las características de un dibujante hacían que Oesterheld adaptara los guiones a su estilo. ¿También ocurría al revés? ¿Los guiones de Oesterheld influyeron en su estilo?

A. B. Así es. Él, que era muy generoso, declaraba públicamente que mis dibujos estimulaban su escritura. Y yo tengo que reconocer que sus guiones potenciaban mi dibujo. Una palabra de Héctor abría todo un mundo. He trabajado con guionistas de primerísimo nivel y ninguno poseía esta virtud.

A. A. En *Mort Cinder* hay una evidente experimentación con el blanco y negro y la iluminación. Se diría que dibuja más con el blanco que con el negro. ¿Podría explicar los planteamientos y técnicas utilizadas en esta obra?

A. **B.** Es muy frecuente caer en la trampa de no considerar el blanco como color. Porque el papel es blanco y dibujamos con negro. Pero, si tomo un papel verde, debo usar el blanco como color. Parece una observación muy tonta, pero tiene gran importancia. La tuvo en *Mort Cinder*, donde hice estudios muy profundos de iluminación antes de graficar, con lámparas, con velas… Entonces utilizaba las hojas de afeitar para trabajar, en lugar de la pluma y el pincel. Aunque también hay mucho pincel en *Mort Cinder*. Pero prácticamente todo lo que es línea está hecho con hoja de afeitar, que logra unos efectos muy lindos. Porque la hoja de afeitar se puede usar también como espátula y da mucha frescura y vigor al trabajo. La usé un tiempo y luego la abandoné porque no quería caer en la repetición.



C Aar. Aaron, Jason. ***Lobezno y la Patrulla X #04. Academia infernal.*** Panini, 2018

C Aar. Aaron, Jason. ***Paletos cabrones #04. Lo que hay que tener.*** Planeta, 2018

C All. Allison, John. ***Giant Days #3.*** Fandogamia, 2018

C And. Andersson, Kim W. ***Alena.*** Sapristi, 2015

C Aul. Auladell, Pablo. ***Potemkin.*** Libros del zorro rojo, 2018

C Bal. Balak. ***Last man #10.*** Diábolo, 2018

C Bat. Batalla, Montse / Xevidom. ***Manicomio.*** La Cúpula, 2019

C Ben. Bendis, Brian Michael. ***Guardianes de la Galaxia #01: Vengadores del mañana.*** Panini, 2018

C Bil. Bilal, Enki. ***La Trilogía Nikopol: La feria de los inmortales / La mujer trampa / Frío Ecuador.*** Norma, 2018

C Bun. Bunn, Cullen. ***Harrow County #06. Magia de frontera.*** Norma,2018

C Chu. Chu, Amy. ***Red Sonja #02. Carreteras secundarias.*** Planeta, 2019

C Coa. Coates, Ta-Nehisi. ***Pantera Negra #01: Imperio.*** Panini, 2018

C Col. Collin, Philippe. ***El viaje de Marcel Grob.*** Ponent Mon, 2019

C Con. Contu, Gabriella. ***Mataré a Mandela.*** Panini, 2019

C Del. Delisle, Guy. ***Guía del mal padre #04.*** Astiberri, 2019

C Dia. Díaz Canales, Juan / Guarnido, Juanjo. ***Blacksad Integral.*** Norma, 2018

C Ell. Ellis, Warren. ***Inyección #03.*** Norma,2018

C Fra. Fraction, Matt. ***Sex criminals #04.*** Astiberri, 2019

C Gil. Gillen, Kieron. ***Phonogram #02. The singles club.*** Norma, 2018

C Kir. Kirkman, Robert. ***Los muertos vivientes #29. Los límites que sobrepasamos.*** Planeta, 2018

C Kup. Kupperman, Michael. ***Niño prodigio. Mi padre el genio de los concursos.*** Blackie Books, 2018

C Lap. Laperla, Artur. ***Maldita casa encantada.*** Sapristi, 2019

C Lat. Latour, Jason. ***Spider-Gwen #04. La Vida de Gwen Stacy.*** Panini, 2018

C Lau. Lauffray, Mathieu. ***Long John Silver. Edición integral***. Norma, 2019

C Lem. Lemire, Jeff. ***Black Hammer #03: La edad sombría #01.*** Astiberri, 2015

C Lem. Lemire, Jeff. ***Gideon Falls #01: El granero negro.*** Astiberri, 2019

C Liu. Liu, Marjorie. ***Monstress #02: La sangre.*** Norma, 2018.

C Liu. Liu, Marjorie. ***Monstress #03: Refugio.*** Norma, 2019.

C Loc. Locatelli, Loïc. ***Perséfone.*** Sapristi, 2018

C Mac. Mack, david. ***Daredevil #02: Partes de un hueco.*** Panini, 2015

C Mig. Mignola, Mike. ***Joe Golem, detective de lo oculto #02. La oscuridad exterior.*** Norma, 2018

C Mil. Miller, Frank. ***Batman. El caballero oscuro III: La raza superior.*** ECC, 2019

C Mil. Milligan, Peter. ***Britannia #02. Los que van a morir.*** Medusa, 2018.

C Mil. Milligan, Peter. ***Britannia #03. Las águilas perdidas de Roma.*** Medusa, 2019.

C Mon. Montatore, Lorenzo. ***¡Cuidado que te asesinas!*** La Cúpula, 2018

C Pac. Pacheco, Laura. ***Bibliomanías.*** Pepitas, 2019

C Per. Perriot, Vincent. ***Negalyod.*** Norma, 2019

C Pri. Prior, Marcos. ***La noche polar.*** Astiberri, 2019

C Rem. Remender, Rick. ***Clase letal #06. Esto no es el final.*** Norma, 2018

C Rem. Remender, Rick. ***Siete para la eternidad #02. Balada de traición.*** Norma, 2018

C Ruc. Rucka, Greg. ***Wonder Woman (Universo DC Renacimiento) #01-#07.*** ECC, 2017-2018

C Sch. Schrauwen, O. / Ruppert / Mulot. ***Guy, retrato de un bebedor.*** Fulgencio Pimentel, 2019

C Spe. Spencer, Nick. ***Los enemigos superiores de Spiderman.*** Panini, 2018

C Sto. Stohl, Margaret. ***La poderosa Capitana Marvel.*** Panini, 2019

C Sto. Stohl, Margaret. ***La vida secreta de la Capitana Marvel.*** Panini, 2019

C Tha. VVAA. ***Thanos vence.*** Panini, 2018

C Vau. Vaughan, Brian K. ***Saga #08.*** Planeta, 2018

C Wal. Walden, Tillie. ***En un rayo de sol #02.*** La cúpula, 2019

C Wie. Wiebe, Kurtis J. ***Rat Queens #03. Demonios.*** Norma, 2018

C Wie. Wiebe, Kurtis J. ***Rat Queens #04. Altas fantasías.*** Norma, 2019

Manga

C Asa. Asano, Inio. ***Buenas noches Punpun #11.*** Norma, 2016

C Her. Hero. ***Horimiya : Hori y Miyamura #01-#02.*** Norma, 2017

C Hir. Hirano, Kohta. ***Drifters #04.*** Norma, 2015

C Hor. Horikoshi, Kōhei. ***My hero academia #01.*** Planeta, 2016

C Iri. Irie, Aki. ***Ran y el mundo gris #01.*** Tomodomo, 2017

C Isa. Isayama, Hajime. ***Ataque a los titanes #06.*** Norma, 2018

C Isa. Isayama, Hajime. ***Ataque a los titanes. Antes de la caída #05.*** Norma, 2018

C Kag. Kagami, Takaya. ***Seraph of the end #10.*** Norma, 2018

C Maj. Majiko. ***Code Geass: Lelouch el de la rebelión #04-#06.*** Ivréa, 2013

C Mas. Masahima, Hiro. ***Fairy Tail #59-#63.*** Norma, 2018

C Miu. Miura, Kentaro. ***Maximum Berserk #05.*** Panini, 2018

C Ohb. Ohba, Tsugumi. ***Platinum end #06.*** Norma, 2018

C Rok. Rokudenashiko. ***Obscenidad.*** Astiberri, 2018

C San. Sanbe, Kei. ***Desaparecido #03***. Norma, 2019

C Sas. Sasuga, Yu. ***Terra formars #01.*** Ivréa, 2014

C Shi. Shirahama, Kamome. ***Atelier of witch hat #01.*** Milky Way, 2018

C Ume. Umeda, Abi. ***Children of the whales #01.*** Milky Way, 2017

C Ura. Urasawa, Naoki. ***Happy #14.*** Planeta, 2018

C Wat. Watanabe, Jun. ***Montage #02.*** Planeta, 2018

C Yam. Yamashita, Tomoko. ***Predestinada.*** Tomodomo, 2017

Comic book

C Aar. Aaron, Jason. ***Vengadores #05.*** Panini, 2019

C Kin. Kindt, Matt. ***X-O Manowar #05-#06.*** Medusa, 2017

C Wai. Wadi, Mark / Saiz, Jesús. ***Doctor Extraño #06.*** Panini, 2019

C You. Young, Skottie. ***Masacre #07.*** Panini, 2019

Teoria

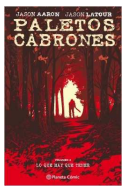
C 179 Koc. Kockel, Julia. ***Ética animal.*** La otra h, 2019

C 398.5 Ria. VVAA. ***Rialles insubmises. Dos mil anys de bon humor contra tirans.*** Setena generació, 2018

C 741.5(Her) Dau. Daubert, Michel. ***Museo Hergé.*** Zephyrum, 2018

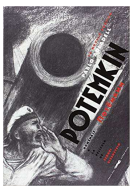
C 741.5(Sio) Rie. Riera Pujal, Jordi. ***Enric Sió. El dibuixant que va trencar motlles.*** Museu de Badalona, 2019

novetats a la tecla sala—estiu 2019













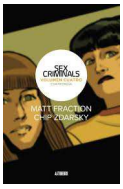












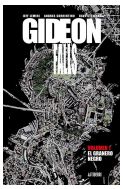
















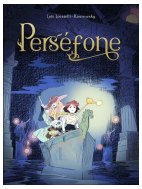








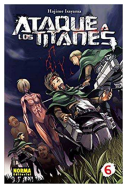































CÒMICS RECOMANATS PELS ESPECIALISTES DE BIBLIOTEQUES LH

(dani, david, denis, jordi, jose, slvia)

C Dani: Cat. Cates, Donny / Stegman, Ryan. *VENENO #01-#04.*



Panini, 2018-2019

Donny Cates se ha mostrado como un guionista especialmente capacitado para llegar a la esencia de los personajes y ofrecer algo fresco pero combinándolo a la perfección con ese aire clásico que fue el que nos atrajo al mundo del cómic a los más veteranos. Sus guiones son ingeniosos y destilan esa épica que hace que nos sea imposible dejar de leer la historia. Acompañando a Donny en esta nueva etapa tenemos a Ryan Stegman quien en los últimos años ha participado en proyectos relevantes en Marvel Comics como *Lobezno*, *Araña Escarlata* o la recordada *Superior Spiderman*; su trazo caricaturesco y especialmente afín a composiciones imposibles hacen de él el dibujante perfecto para personajes tan plásticos como los arácnidos, de ahí que su asignación como dibujante de *Veneno* resulte todo un acierto por lo espectacular de su propuesta.

Raúl López: https://www.zonanegativa.com/veneno-1-de-donny-cates-y-ryan-stegman/

David: C Kin. King, Tom / Gerards, Mitch. *MR. MILAGRO #01-#12 (completa)*



ECC, 2018-2019

Dioses, Darkseid, el Cuarto Mundo, un recién nacido y un artista del escapismo que intenta suicidarse. Con estos elementos comienza *'Mr. Milagro'* ('*Mister Miracle*'), la última obra maestra del siempre interesante Tom King con dibujo de un sensacional Mitch Gerads y que ha sido editado en España por ECC (en formato grapa, todavía). Probablemente lo mejor que ha publicado DC en el último año, '*Mr. Milagro*' es, en definitiva, un cómic excelente. Una historia deliciosamente dibujada (y poco estoy hablando del fantástico color), que es espléndida en interpretaciones y rica en matices y temas a tratar.

Albertini: https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/mr-milagro-watchmen-siglo-xxi-excelente-relato-superheroico-que-ahonda-complejo-nuestros-traumas

Denis: C Ewi. Ewing, Al / Bennett, Joe. *EL IMMORTAL HULK (#01-#04)*



Panini, 2018-2019

Hulk ya no es "increíble" sino "terrorífico", porque el gigante verde nunca ha dado más miedo ni ha sido más imparable que en la mejor colección de Marvel de la actualidad: *El inmortal Hulk* (Panini), del guionista británico Al Ewing y el dibujante brasileño Joe Bennett. Un apasionante relato de terror que ha conquistado a la crítica y al público y que es todos los meses se sitúa entre las 10 colecciones más vendidas de EE.UU., superando a *Spider-Man* o *Batman*. También ha recibido varios premios y la ACDCómic incluyó la serie entre los cómics esenciales de 2018: http://www.rtve.es/noticias/20190226/mejores-comics-2018-segun-asociacion-criticos-divulgadores-comic/1890583.shtml.

Jesús Jiménez: http://www.rtve.es/noticias/20190818/hulk-mejor-comic-marvel-mas-terrorifico/1977108.shtml

Jordi: C Mat. Matsuoka, Keisuke / Kiyohara, Hiro. *DETECTIVE DE DETECTIVES*



Panini, 2018

Una chica a la que contratan para trabajar en una empresa de detectives, termina en la sección de Vigilancia a otros detectives. Que existe para mantener el honor y la reputación del sector. Y por esas cosas de la vida, el pasado de la solitaria y única detective (y ahora sensei de la chica nueva) de ese departamento volverá para atormentarla… y quizás encontrar justicia y venganza (aunque normalmente tener una implica perder la otra). Esto se mezcla con algunos *casos-misterios* que ella y la competencia deben solucionar. El guión nos habla de esos misterios, de esos casos que la Sección Antidetectives debe solucionar. Pero también de los que esa competencia (empresas y detectives independientes) tiene en sus manos. Y entonces vuelve el pasado. ¿O es el presente?

¿Y el dibujo? Muy bonito. Con personajes no demasiado exagerados para el manga. Con un realismo bastante notable (que incluye ojos anatómicamente posibles, jiji).

Lamastelle: http://www.eslahoradelastortas.com/detective-de-detectives/

Jose: C Sch. Schrauwen, Olivier. *GUY, RETRATO DE UN BEBEDOR*



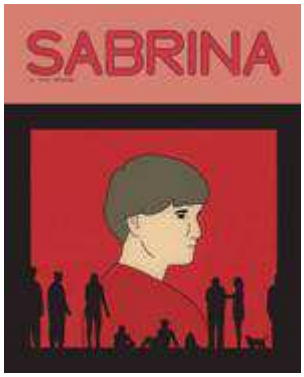
Fulgencio Pimentel, 2019

"*Guy, retrato de un bebedor*", la novela gráfica que firman a seis manos el belga Olivier Schrauwen (1977) y los historietistas franceses Ruppert (1979) y Mulot (1981), supone una nueva alegría para los ojos, para el corazón y para la cabeza. Sensorial, emocional y racional, es un trabajo que surge de la intersección entre las ganas de experimentar de sus autores con una querencia por la revisión.

Para el caso, Schrauwen, Ruppert y Mulot se divierten con el subgénero de los relatos de piratas a lo Robert Louis Stevenson, alumbrando los vértices más oscuros del ser humano. Destaca por un lado el sorpresivo lado fantastique de la obra y, por el otro, la sinfonía gráfica de Schrauwen, que continúa en la cresta de la ola demostrando con la práctica por qué motivos se le considera una de las grandes figuras del cómic de la década.

Octavio Beares: https://www.mondosonoro.com/criticas/comics/guy-retrato-bebedor-olivier-schrauwen-ruppert-mulot/

Silvia: C Drn. Drnaso, Nick. *SABRINA*



Salamandra, 2019

'*Sabrina*', la obra con la que el veinteañero Nick Drnaso llegó a la final del Premio Booker, se suma a un canon narrativo en el que ya figuran tebeos como '*Maus*', '*Contrato con Dios*' o '*American Splendor*'.

Al igual que su única novela gráfica hasta la fecha (*Beverly*, publicada en castellano por Fulgencio Pimentel), *Sabrina* (Salamandra) tenía nombre de chica, y estaba destinada a marcar una suerte de antes y después en la historia del género, a convertirse en un intenso y doloroso clásico instantáneo, doloroso a la manera en que lo fue el *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, con no solo su profundidad, sino también una ambición tal vez imprevista pero sin duda totalizadora con el momento y el lugar, siendo el lugar el mundo entero.

Sabrina es lo que ocurre cuando una tragedia personal —la desaparición de una chica y el posterior hallazgo de su cadáver— acaba triturada por las redes sociales y el imparable ciclón informativo deseoso de deformar y estirar la noticia hasta la aparición del próximo fenómeno.

Laura Fernández: https://elpais.com/cultura/2019/02/01/babelia/1549024783_446003.html

acd comic ESENCIALES 2019 ENERO-JUNIO

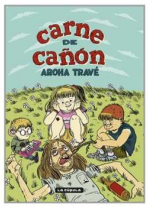
Novedades



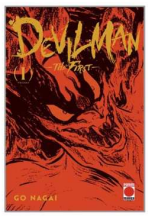
Bahía Acuicornio
de Katie O'Neill
(La Cúpula)



Bolívar
de Sean Rubin
(ECC)



Carne de cañón
de Aroha Travé
(La Cúpula)



Devilman. The first
de Go Nagai
(Panini)



Dos monedas
de Núria Tamarit
(La Cúpula)



El subsuelo
de Víctor Solana
(GP Ediciones)



En un rayo de sol
de Tillie Walden
(La Cúpula)



Esos días que desaparecen
de Timothé Le Boucher
(Dibbuks)



Golden Kamuy
de Satoru Noda
(Milky Way)



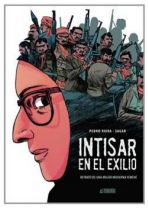
Guy, retrato de un bebedor
de Olivier Schrauwen, Ruppert & Mulot (Fulgencio Pimentel)



Historia del arte en cómic. El mundo clásico de Pedro Cifuentes
(Desperta Ferro Ediciones)



Inframundo
de Pep Brocal
(Astiberri)



Intisar en el exilio
de Pedro Riera y Sagar Forniés (Astiberri)



Irmina
de Barbara Yelin
(Astiberri)



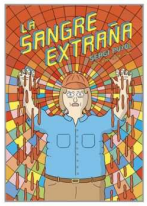
La cantina de medianoche 1: Tokyo Stories
de Yaro Abe (Astiberri)



La mentira y cómo la contamos de Tommi Parrish
(Astiberri)



La noche polar
de Marcos Prior
(Astiberri)



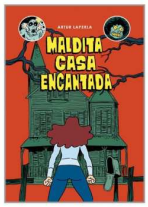
La sangre extraña
de Sergi Puyol
(Apa Apa)



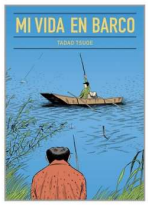
Laura Dean me ha vuelto a dejar
de Mariko Tamaki y Rosemary Valero-O'Connell (La Cúpula)



Los enemigos superiores de Spiderman de Nick Spencer y Steve Lieber (Panini)



Maldita casa encantada
de Artur Laperla
(Sapristi)



Mi vida en barco
de Tadao Tsuge
(Gallo Nero)



Mujeres del Zodiaco
de Miyako Maki
(Satori Ediciones)



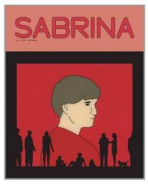
Niño prodigio
de Michael Kupperman
(Blackie Books)



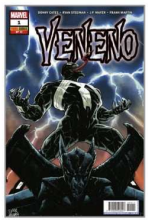
Ocultos
de Laura Pérez
(Astiberri)



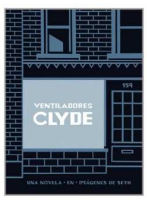
Reiraku
de Inio Asano
(Norma Editorial)



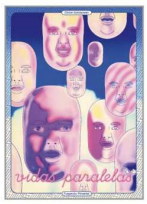
Sabrina
de Nick Drnaso
(Salamandra Graphic)



Veneno
de Donny Cates y Ryan Stegman (Panini)

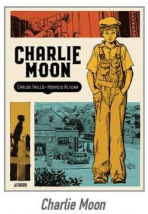


Ventiladores Clyde
de Seth
(Salamandra Graphic)

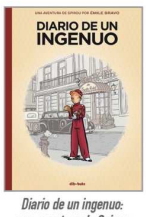


Vidas paralelas
de Olivier Schrauwen
(Fulgencio Pimentel)

Reediciones



Charlie Moon
de Carlos Trillo y Horacio Altuna (Astiberri)



Diario de un ingenuo: una aventura de Spirou
de Emile Bravo (Dibbuks)



Epiléptico
de David B
(Salamandra Graphic)



Isaac el Pirata. Integral
de Christophe Blain
(Norma Editorial)



La guerra de Alan
de Emmanuel Guibert
(Salamandra Graphic)

acd comic Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España

URL: www.acdcomic.es

@ACDComic

2019 Will Eisner Comic Industry Awards Winners (1)

Best New Series
Gideon Falls, by Jeff Lemire and Andrea Sorrentino (Image). → *Publicada en España por Astiberri.*

Best Limited Series
Mister Miracle, by Tom King and Mitch Gerads (DC). → En España por ECC en 12 comic-books y el 6 de agosto se publica en cartoné.

Best Continuing Series
Giant Days, by John Allison, Max Sarin, and Julia Madrigal (Boom!) → En España por Fandogamia, aunque los dos capítulos en los que Madrigal participó como dibujante invitada todavía no se han publicado aquí. La serie finalizará en USA este año después de más de 50 capítulos.

Best Graphic Album—New
My Heroes Have Always Been Junkies, by Ed Brubaker and Sean Phillips (Image) → Recién publicado en España por Panini como *Mis héroes siempre han sido yonquis.*



Best Publication for Early Readers (up to age 8)
Johnny Boo and the Ice Cream Computer, by James Kochalka (Top Shelf/IDW) → Inédito en España.

Best Publication for Kids (ages 9–12)
The Divided Earth, by Faith Erin Hicks (First Second) → Inédito en España.

Best Publication for Teens (ages 13–17)
The Prince and the Dressmaker, by Jen Wang (First Second) → En España por Sapristi como *El príncipe y la modista.*

Best Short Story
"The Talk of the Saints," by Tom King and Jason Fabok, in *Swamp Thing Winter Special* (DC) → En España por ECC en el volumen *La Cosa del Pantano: Santos con pies de barro.*

Best Single Issue/One-Shot
Peter Parker: The Spectacular Spider-Man #310, by Chip Zdarsky (Marvel) → En España por Panini en *Asombroso Spiderman* nº149 (febrero 2019).

Best Humor Publication
Giant Days, by John Allison, Max Sarin, and Julia Madrigal (Boom!)

2019 Will Eisner Comic Industry Awards Winners (2)

Best Digital Comic
Umami, by Ken Niimura (Panel Syndicate)

Best Webcomic
The Contradictions, by Sophie Yanow, www.thecontradictions.com

Best Reality-Based Work
Is This Guy For Real? The Unbelievable Andy Kaufman, by Box Brown (First Second)

Best Adaptation from Another Medium
"Frankenstein" by Mary Shelley, in *Frankenstein: Junji Ito Story Collection*, adapted by Junji Ito (VIZ Media) → En España por ECC.

Best Writer/Artist
Jen Wang, *The Prince and the Dressmaker* (First Second) → En España por Sapristi como *El príncipe y la modista*.



Best Writer
Tom King, *Batman, Mister Miracle, Heroes in Crisis, Swamp Thing Winter Special* (DC)

Best Penciller/Inker
Mitch Gerads, *Mister Miracle* (DC).

Best Coloring
Matt Wilson, *Black Cloud, Paper Girls, The Wicked + The Divine* (Image); *The Mighty Thor, Runaways* (Marvel).

Best Painter/Multimedia Artist (interior art)
Dustin Nguyen, *Descender* (Image).

Best Cover Artist (for multiple covers)
Jen Bartel, *Blackbird* (Image); *Submerged* (Vault).

Best Lettering
Todd Klein

2019 Will Eisner Comic Industry Awards Winners (y 3)

Best Comics-Related Periodical/Journalism (tie)

Back Issue, edited by Michael Eury (TwoMorrows)
and *PanelxPanel* magazine, edited by Hassan Otsmane-Elhaou, panelxpanel.com

Best Comics-Related Book

Drawn to Purpose: American Women Illustrators and Cartoonists, by Martha H. Kennedy (University Press of Mississippi)

Best Academic/Scholarly Work

*Sweet Little C*nt: The Graphic Work of Julie Doucet,* by Anne Elizabeth Moore (Uncivilized Books)

Best Publication Design

Will Eisner's A Contract with God: Curator's Collection, designed by John Lind (Kitchen Sink/Dark Horse)

Best U.S. Edition of International Material

Brazen: Rebel Ladies Who Rocked the World, by Pénélope Bagieu (First Second)

Best U.S. Edition of International Material—Asia

Tokyo Tarareba Girls, by Akiko Higashimura (Kodansha)

Best Archival Collection/Project—Strips

Star Wars: Classic Newspaper Strips, vol. 3, by Archie Goodwin and Al Williamson, edited by Dean Mullaney (Library of American Comics/IDW). En España Planeta Cómic acaba de publicar el primer volumen de esta serie.

Best Archival Collection/Project—Comic Books

Bill Sienkiewicz's Mutants and Moon Knights… And Assassins... Artifact Edition, edited by Scott Dunbier (IDW)

Best Graphic Album—Reprint

The Vision hardcover, by Tom King, Gabriel Hernández Walta, and Michael Walsh (Marvel) → En España por Panini en *Marvel Integral: La Visión.*

Best Anthology

Puerto Rico Strong, edited by Marco Lopez, Desiree Rodriguez, Hazel Newlevant, Derek Ruiz, and Neil Schwartz (Lion Forge)

propera trobada...

PROPERA TROBADA DEL CLUB DE LECTURA

Dimarts, 1 d'octubre - 19:00 hores

***Mort Cinder*, de H.G. Oesterheld i i Alberto Breccia**

A càrrec de Xavier Domènech