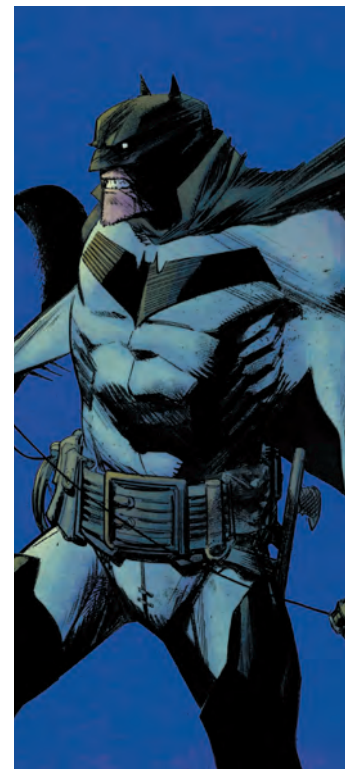
La sabiduría de **S**alomón. La fuerza de **H**ércules. La resistencia de **A**tlas. El poder de **Z**eus. El coraje de **A**quiles. La velocidad de **M**ercurio. **¡Shazam!**

Las grandes historias empiezan con pequeños detalles. La historia de Shazam, por ejemplo, nace a partir de un muchacho, de su capacidad para soñar, de convertir lo imposible en posible; de la idea de que cualquiera puede llegar a ser, en cierto modo, un auténtico Superman o una auténtica Supergirl. Es la historia que veremos en los cines de todo el globo a partir del 5 de abril de 2019, y es la historia que muchos lectores ya pueden descubrir o redescubrir mediante una serie de aventuras que componen la trayectoria de uno de los héroes atemporales de DC Comics, al que dedicamos gran parte de este número: Billy Batson, Shazam. ¡No te olvides de la palabra mágica!

El éxito de ***Batman: Caballero Blanco*** (ya disponible en edición limitada en blanco y negro) ha convertido a **Sean Murphy** en uno de los creadores más aclamados del momento. Por ello, le dedicamos un extenso artículo en el que repasamos su paso por el sello Vertigo y su enorme evolución en tan corto período de tiempo. Completamos el apartado autoral con una entrevista al nuevo equipo creativo de ***Green Lantern***, **Grant Morrison** y **Liam Sharp**, que prometen muchas sorpresas para el Gladiador Esmeralda.

Otro fenómeno transmedia que ha impactado en nuestras vidas recientemente ha sido la serie *Titans* (*Titanes*), disponible en Netflix España desde el pasado mes de enero. Se trata de la adaptación televisiva del legendario grupo, actualizado para la ocasión, pero sin perder la esencia de cada personaje y las conexiones con el resto de héroes y villanos de DC. Mientras esperamos la ansiada segunda temporada, pensamos que es un buen momento para recuperar un especial inédito de los Titanes titulado *Jóvenes Titanes: El día del padre*, dibujado por el propio Sean Murphy. La segunda y última parte de esta historia, junto a otros contenidos relacionados con los Titanes, estará a vuestra disposición en unas semanas, en el número 6 de ***ECC Cómics***.

Bruno Lorenzo
Prensa y comunicación



¡SHAZAM!

Portada de ***Whiz Comics (1940-2015): 75 años de Shazam***
Dibujo de **Alex Ross**

El próximo 5 de abril de 2019, un nuevo héroe de DC Comics saltará a las pantallas de cine de todo el globo. ¿Su nombre? ¡Shazam! Y bajo esa apariencia de superhombre, se esconde un joven llamado Billy Batson. ¿Te atreves a descubrir al siguiente gran fenómeno cinematográfico y su apasionante trayectoria? Pues te lo ponemos bien fácil. ¡Dentro especial!

de **Bruno Lorenzo**

¡SANTOS BARBOS!

Empecemos realizando un pequeño ejercicio mental. Situémonos. Ya no estamos en 2019. Estamos en los Estados Unidos de finales de los años treinta. La editorial National Comics, conocida en la actualidad como DC, saborea el éxito de dos creaciones que siguen dominando, 80 años después, el mundo del entretenimiento: Superman y Batman. En esta carrera por encontrar al siguiente personaje de moda, otra editorial, Fawcett Publications, decide internarse en el mercado del cómic. La tarea acaba recayendo en el guionista **Bill Parker** y en el dibujante **C.C. Beck**, quienes, inspirados por la mitología clásica, dan forma a Billy Batson, que se transforma en el Capitán Marvel al pronunciar en voz alta el nombre del antiguo mago Shazam, acrónimo de **S**alomón (sabiduría), **H**ércules (fuerza), **A**tlas (resistencia), **Z**eus (poder), **A**quiles (coraje) y **M**ercurio (velocidad). La idea original de Parker y C.C. Beck era en realidad bautizar a su creación como Captain Thunder (Capitán Trueno). Sin embargo, a pesar de haberse publicado una primera entrega bajo esta nomenclatura, la imposibilidad de registrar legalmente el nombre provocó la sustitución en el número 2 por Capitán Marvel, así como el cambio de título de la cabecera, que pasó a denominarse ***Whiz Comics***. El estilo caricaturesco, como de tira cómica, que quería imprimir C.C. Beck en su Captain Thunder sí se mantuvo.

En ***Whiz Comics*** núm. 2, el número del debut oficial, que data de finales de 1939, encontramos algunos conceptos e imágenes recurrentes en la historia del Capitán Marvel, empezando por la denominación de "hombre más poderoso del mundo". Billy Batson, repartidor de periódicos, es conducido por un extraño hasta una estación de metro, en la que descubrirá a los Siete Enemigos/Pecados Mortales del Hombre (Orgullo, Envidia, Avaricia, Odio, Egoísmo, Pereza e Injusticia) y al misterioso Anciano, un maestro arquetípico que le explica el propósito del Capitán Marvel y su constante lucha contra las fuerzas del mal. A partir de ahí, como podéis imaginar, empiezan los superproblemas y la construcción de una mitología propia encabezada por villanos de la talla del doctor Sivana o Black Adam y aliados como Capitán Marvel Jr. o Mary Marvel.

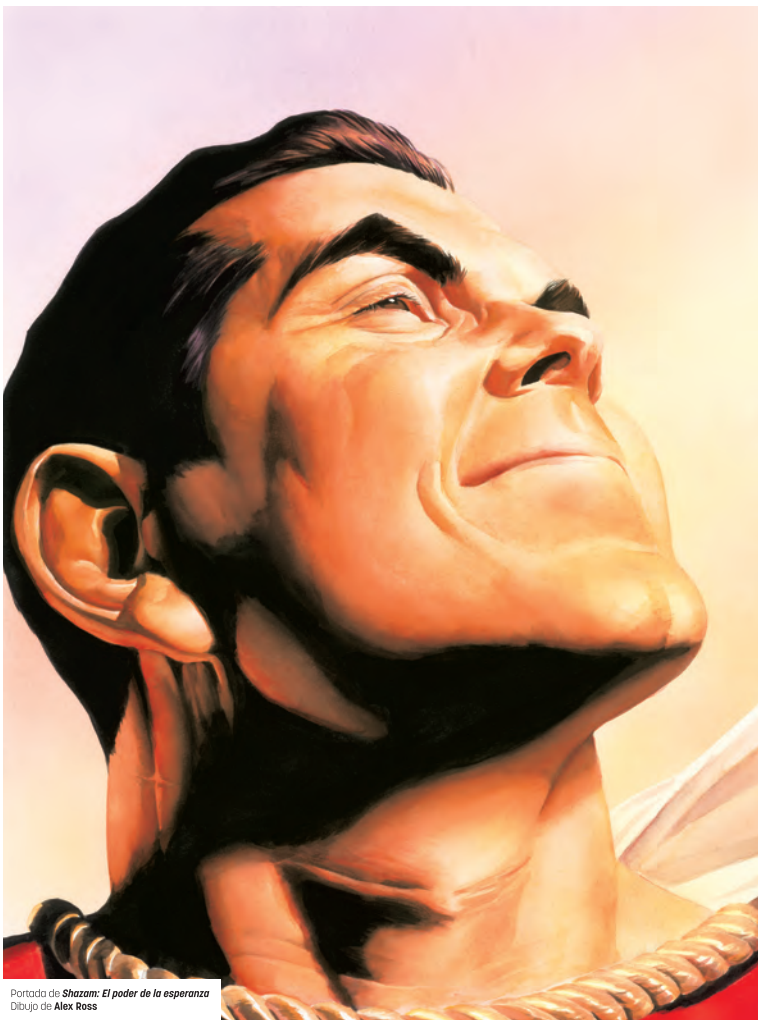
Los párrafos anteriores son una versión resumida del origen de un personaje que forma parte intrínseca del cómic de superhéroes y de la historia de DC Comics, un origen que se puede leer en el tomo ***Whiz Comics (1940-2015): 75 años de Shazam***, junto a otras historias firmadas por algunos de los mejores autores del género. El trasfondo tiene en realidad muchos más claroscuros, pues también estamos ante una polémica historia judicial, de las más enrevesadas del medio. Sin querer marearos con datos y referencias, sí es importante explicar que todo empieza cuando en 1941 DC presenta una denuncia por infracción de derechos de autor contra Fawcett Publications, al evidenciar el parecido existente entre Superman y el Capitán Marvel. Una década más tarde, la caída de las ventas, con motivo de, entre otras cuestiones, la Segunda Guerra Mundial, obligaba a Fawcett a cancelar la serialización de cualquier material relacionado con el Capitán Marvel. En los sesenta y setenta, con el editor **Carmine Infantino** al frente, DC trataba de encontrar nuevos personajes con los que atraer la atención del público. Una de las ideas más ambiciosas fructificó al devolver del limbo editorial a Billy y a la familia Marvel, integrándolos en el Multiverso DC, renombrando al héroe como Shazam para evitar la confusión con el personaje homónimo de Marvel Comics (que, curiosamente, también dará el salto a la gran pantalla en este primer semestre de 2019). Ya en los noventa, DC adquirió el 100% de los derechos del Capitán Marvel.

BILLY SE HACE MAYOR

Crisis en Tierras Infinitas, el multitudinario evento con el que **Marv Wolfman** y **George Pérez** hicieron borrón y cuenta nueva en el Multiverso DC, también supuso un antes y un después para Shazam, pues quedó integrado definitivamente en la tierra principal de nuestro universo de ficción favorito. Fue en ***Leyendas***, otra serie limitada, donde el personaje realizó su primera aparición posterior a ***Crisis***. ***Leyendas***, de **John Ostrander** (***Escuadrón Suicida***), **Len Wein** (***Grandes autores de Vertigo***), **John Byrne** (***Grandes autores de Superman***) y **Karl Kesel** (***Halcón y Paloma***), sirvió de carta de presentación para el Universo DC posterior a ***Crisis***, incluyendo la primera aparición del Escuadrón Suicida moderno. El argumento es muy sencillo: Darkseid, cansado de las injerencias de los héroes de la Tierra, traza un plan maestro para terminar con todos los vigilantes enmascarados (y no tan enmascarados). Uno de los primeros objetivos es Shazam, que ocupa una presencia destacada desde las primeras páginas, junto a Flash, Batman, Green Lantern y Superman. Billy Batson sigue siendo Shazam y sigue convirtiéndose en el mortal más poderoso del mundo con tan solo pronunciar la palabra mágica, pero estamos ante un Shazam novato, con una trama propia centrada en las dudas sobre su capacidad de controlar sus poderes.

Tras ***Leyendas***, Shazam se integró en la renovada Liga de la Justicia, en la ***Liga de la Justicia Internacional*** de **Keith Giffen**, **J.M. DeMatteis** y **Kevin Maguire**. Esta etapa, que está siendo reeditada por ECC en la colección ***Grandes autores de Liga de la Justicia***, apenas precisa de presentación, pues es una de las más recordadas por todos los seguidores, al redefinir como nunca antes se había hecho al mayor grupo de DC, con un marcado tono cómico. A diferencia de historias pasadas, el Shazam de la ***JLI*** no cambia su personalidad al transformarse en héroe: sigue siendo el inocente muchacho llamado Billy Batson, un detalle que se mantendría en adelante. Esto provoca a lo largo de toda la etapa numerosas situaciones absurdas, en especial junto a Batman y Guy Gardner, uno de los Green Lanterns de la Tierra.

Tuvo que ser un artesano del cómic de superhéroes, **Jerry Ordway** (***Superman***), el que casi un lustro después, en 1991, pusiera orden en la Familia Marvel y en Shazam, coincidiendo con la adquisición definitiva de los derechos de los personajes por parte de DC. Como hemos podido ver, Shazam estaba entre los grandes reclamos de la editorial, siempre en primera línea de batalla, pero a pesar de ello, el Gran Queso Rojo, como se le llamaba cariñosamente, no dejaba de ser un secundario de lujo en el núcleo del universo o en eventos de la talla de ***La guerra de los dioses***, sin demasiada profundidad, en barbecho hasta encontrar el momento oportuno.



Portada de ***Shazam: El poder de la esperanza***
Dibujo de **Alex Ross**

La novela gráfica ***El poder de ¡Shazam!***, recuperada por ECC en estos meses previos al estreno de la película, así como la posterior serie regular homónima, presentaron a Shazam para una generación de lectores ansiosa por disfrutar de un personaje y de unas historias procedentes de un tiempo más sencillo, alejado de la parafernalia noventera y de las complejidades que rodeaban a otros personajes en esta turbulenta década. La gran particularidad de ***El poder de ¡Shazam!*** es el estilo pictórico que, por las propias necesidades argumentales, adopta Ordway, confiriendo a este cómic un estilo retro inconfundible. Una aproximación madura a Shazam y a su mundo.

En 1998, con motivo del 60 aniversario de los principales iconos de DC, la editorial encargó a dos de los autores más prestigiosos del momento la realización de una colección de novelas gráficas. Los nombres de los caballeros eran **Paul Dini**, uno de los creadores de ***Batman: The Animated Series***, y el ilustrador estrella **Alex Ross**, que venía de conseguir un éxito mayúsculo gracias a su trabajo en el Otros Mundos ***Kingdom Come***, junto al guionista **Mark Waid** (proyecto en el que, por cierto, Shazam también tiene un importante papel). Empezaron por ***Superman: Paz en la tierra*** y ***Batman: Guerra contra el crimen***, con los que cosecharon varios Eisners, los premios más prestigiosos de la industria del cómic norteamericano. En el año 2000 llegó el turno para Shazam, mientras que 2001 fue para Wonder Woman. La titánica tarea terminó con la JLA en 2003. Como ocurre con ***El poder de ¡Shazam!***, ***Shazam: El poder de la esperanza*** es un retrato grandilocuente y casi definitivo de Billy y su mágico *alter ego*. El fotorrealismo de Ross muestra al Shazam más icónico y más humano, realzando su bondad intrínseca. De todas las novelas gráficas publicadas con motivo del 60 aniversario, ***Shazam: El poder de la esperanza*** es la más desenfadada, una aventura autoconclusiva ideal para engancharse al personaje.

En pleno siglo XXI, ya sin una serie regular en la que continuar explorando el legado de Shazam, las colecciones

con protagonismo coral volvieron a convertirse en el campo de batalla favorito de nuestro protagonista. **Geoff Johns**, un prometedor guionista que había despuntado gracias a su labor en ***Stars and S.T.R.I.P.E.***, que había iniciado su carrera en el mundo del entretenimiento como colaborador cercano del legendario director de cine **Richard Donner**, responsable de *Superman: The Movie* (1978), adoptó a Shazam y a Black Adam para su renovada ***JSA***. La ***JSA*** de **Geoff Johns** y **David S. Goyer** (*Batman Begins*) ahondó como nunca en el concepto de legado en el Universo DC, estableciendo las líneas maestras de los grandes cambios que vendrían en los años siguientes, especialmente a partir del 2005, con la ***Crisis Infinita*** y la serie semanal ***52*** como elementos conductores. Entre tanto, hubo tiempo para especiales como ***Superman/Shazam: Primer trueno***, de **Judd Winick** (***Green Arrow y Canario Negro***) y el dibujante **Joshua Middleton** (***Liga de la Justicia converge en Crisis en Tierras Infinitas***). ¡El atronador primer encuentro entre Superman y Shazam!

JOHNS, GEOFF JOHNS

En 2011, DC Comics entró en una nueva etapa marcada por el relanzamiento de toda su línea editorial mediante la iniciativa "The New 52", el arranque de lo que se dio en llamar "el nuevo Universo DC". Todas las series empezaron desde un nuevo número 1 y la continuidad de muchos de los iconos fue retocada. Además, se rediseñó por completo su indumentaria y surgieron nuevas versiones de héroes y villanos clásicos, marcando a toda una generación de lectores que descubrieron o redescubrieron a una galería de creaciones que entraban con fuerza en la segunda década del siglo.

El salto del Universo DC clásico al nuevo Universo DC se produjo en las páginas de ***Flashpoint*** (ya disponible en la línea XP). En la serie principal de la saga, Geoff Johns y el dibujante **Andy Kubert** (***Batman: Batman e hijo***) dieron forma a una realidad paralela en la que Barry Allen, Flash, ha cambiado la continuidad del Universo DC con el fin de salvar a su madre. La familia Marvel no es ajena a esta situación, y ya en las primeras páginas de ***Flashpoint*** descubrimos a sus componentes en esta nueva realidad, Billy Batson, Mary Batson, Freddy Freeman, Eugene Choi, Pedro Peña y Darla Dudley. Al combinar sus poderes, surge el Capitán Thunder, la versión de Shazam en el mundo de ***Flashpoint***, en un guiño nada disimulado a la idea inicial de Bill Parker y C.C. Beck. ¡Un Shazam que parece tener algunas cuentas pendientes con la Wonder Woman alternativa!

Si bien el Shazam de ***Flashpoint*** es un secundario, coartado por la cantidad de tramas y escenarios que se desarrollan a su alrededor, sus apariciones y la manera en la que Johns escribe al personaje (a los personajes, mejor dicho, a los chavales que le dan forma), con diálogos rápidos y con marcadas referencias a la cultura popular, preludian su siguiente gran aparición: el relanzamiento de Shazam en el nuevo Universo DC, de nuevo con Johns a los mandos. El escritor norteamericano colocó a Shazam en una posición central en esta nueva etapa, como parte de una historia complementaria publicada en la serie mensual ***Liga de la Justicia***. Se trata de un complemento que gana con el paso de los meses, conectando de manera directa con los acontecimientos protagonizados por el mayor grupo de DC. Junto a Johns tenemos a la otra pieza de uno de los equipos creativos más aclamados de las últimas dos décadas, **Gary Frank**. Juntos ya habían formado el tándem ideal en ***El origen de Superman***, y ahora repetían la experiencia de revitalizar a otro héroe clásico de la editorial, muchos años antes de su trascendental ***Universo DC: Renacimiento*** o de la futura ***Doomsday Clock***.

En ***¡Shazam!*** (a la venta próximamente en formato tomo rústica), asistimos a la reinvención del héroe y de Black Adam, como piezas fundamentales del

Portada de ***¡Shazam!***
Dibujo de **Gary Frank**

Portada de ***¡Shazam! La monstruosa Sociedad del Mal***
Dibujo de **Jeff Smith**

ambiente mágico y sobrenatural de DC. Para Johns y Frank, ***¡Shazam!*** supuso un respiro una vez finalizado su trabajo en ***Batman: Tierra uno***. "Es muy diferente. No es tanto una historia de superhéroes como una aventura mágica protagonizada por un niño huérfano. Es un tono y un ritmo muy diferente, diferente a lo que hemos hecho en el pasado. Y es muy divertido, hay mucho humor", comentaba Johns en 2012 a la web *Newsarama*. En la misma entrevista, Johns destacaba la libertad con la que habían planteado el proyecto y lo fundamental que era que unos niños lo protagonizaran, cuando los protagonistas habituales de los títulos de superhéroes son hombres y mujeres más maduros o juveniles. Shazam tuvo un papel clave en el evento ***Liga de la Justicia: La guerra de la Trinidad***, así como en la posterior serie limitada ***Maldad eterna***, formando parte activa de la Liga de la Justicia. Más recientemente, disfrutamos de una versión más clásica de la Familia Marvel en ***El Multiverso***, en uno de los especiales orquestados por el escocés **Grant Morrison** (***Los invisibles***).

Por suerte, la idílica relación entre Johns y Shazam no ha terminado, ni tampoco tiene fecha de caducidad prevista. Tras muchos años de espera, debido a los compromisos del creador con otros departamentos de DC y Warner Bros., a finales de 2018 salía a la venta en Estados Unidos el primer ejemplar de ***¡Shazam!***, la primera serie regular del héroe en más de 10 años. Johns mantiene las señas de identidad de su versión, con un acercamiento más patente, también en lo gráfico, a la versión cinematográfica, gracias a la estupenda labor del dibujante **Dale Eaglesham** (***JSA***). ECC iniciará la publicación de ***¡Shazam!*** en el segundo semestre del año.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

A pesar del protagonismo que Johns otorga a los protagonistas infantiles de ***¡Shazam!***, este no deja de ser un título encuadrado en un universo compartido mucho mayor, orientado a un público adulto o juvenil. Sin embargo, la presencia de estos elementos más familiares permiten la existencia de

otras versiones del personaje, ideales para los más pequeños de la casa o para compartir con hijos, sobrinos, padres, madres, tíos, tías, etc. ¡Es la mejor manera de descubrir o redescubrir el Universo DC, a través de la línea infantil Kodomo de ECC!

Empezamos por un entrañable clásico moderno que define a la perfección las posibilidades de Shazam para lectores de todas las edades: ***¡Shazam! La monstruosa Sociedad del Mal***. Se trata de una serie limitada de cuatro entregas que posteriormente se ha recogido en formato tomo. Todo nace del interés de su guionista y dibujante, **Jeff Smith**, por Shazam y por su universo. Seguro que a muchos lectores más veteranos les sonará su nombre, pues Smith es el responsable de una de las odiseas más divertidas del cómic moderno, *Bone*, por la que ha recibido todo tipo de condecoraciones y premios, tanto en Estados Unidos como en Europa. Smith inició el desarrollo de ***¡Shazam! La monstruosa Sociedad del Mal*** en 2003, pero hasta 2007 no se publicó en Estados Unidos, en formato prestigio.

"Encanto" es la primera palabra que leemos en la introducción que Alex Ross escribe para la edición en tomo publicada por ECC Ediciones, y es la palabra que simboliza de la mejor manera posible el espíritu de este cómic. Las páginas de ***¡Shazam! La monstruosa Sociedad del Mal*** están plagadas de un encanto, de un carisma especial, que retrotrae a una época olvidada del cómic de superhéroes, a la esencia del género. Todo está hecho con este propósito: desde el diseño de los personajes, sencillo y con los colores primarios aplicados por **Steve Hamaker**, hasta la composición de página y la tipografía. Es un homenaje a la Edad de Oro del cómic y a uno de sus máximos representantes, un homenaje a C.C. Beck y al *cartoon*, encuadrando a Shazam en una fábula que tanto recuerda a *Bone* y al sutil (pero siempre maestro) manejo que tiene Smith de los arquetipos y temas clásicos.

Volviendo a Kodomo, si bien en ***¡Scooby-Doo! y sus amigos*** núm. 12 encontramos otro homenaje nada disimulado a la época clásica de Shazam, con alusión directa a la Monstruosa Sociedad del Mal (o al menos a una versión de estos villanos) y la colaboración estelar de los muchachos de Misterios S.A., fue otra serie la que continuó manteniendo viva la faceta clásica. Hablamos de ***Billy Batson y la magia de ¡Shazam!***, que acaba de iniciar su andadura en formato grapa mensual en nuestro país. La serie se centra en Billy Batson y en su revoltosa hermana Mary, que todavía no ha logrado controlar al 100% sus poderes de heroína. El guionista y dibujante **Mike Kunkel** (*Super Oso y su amigo*) logra que cada viñeta sea una fiesta visual, con un estilo minimalista, como si se tratase de los bocetos o de los dibujos de un niño pequeño de verdad. ***Billy Batson y la magia de ¡Shazam!*** se publicó originalmente entre 2008 y 2010, y mientras trabajaba en el título, el propio Kunkel fue publicando algunas curiosidades en el blog oficial, en inglés, que todavía se puede visitar.

LA PELÍCULA: ¡ESTRENO EN ESPAÑA EL 5 DE ABRIL DE 2019!

La hemeroteca es curiosa. Si echáramos la vista atrás, buscando información sobre Jeff Smith y ***¡Shazam! La monstruosa Sociedad del Mal***, de la época en la que el cómic ya estaba presente en las estanterías de las librerías norteamericanas, nos sorprenderíamos al ver cómo tenía que esforzarse en muchas ocasiones por explicar y contextualizar al héroe. Más de 10 años después, con una película en el horizonte, la situación ha cambiado por completo y Shazam se ha convertido en un icono popular que en muy poco tiempo estará presente en miles de hogares. La cinta, dirigida por **David F. Sandberg** (*Annabelle: Creation*) y protagonizada por **Zachary Levi** (*Chuck*) y **Mark Strong** (*La noche más oscura*), ha despertado el interés de propios y extraños al ser presentada como una mezcla entre el *Big* (**Penny Marshall**, 1988) de **Tom Hanks** y *Superman*, con un tono amable y cómico, orientado al público infantil y juvenil.

La sinopsis dice lo siguiente, con paralelismos notables con algunas de las sagas repasadas a lo largo de este especial: "Todos llevamos un superhéroe dentro, solo se necesita un poco de magia para sacarlo a la luz. Cuando Billy Batson (**Asher Angel**), un niño de acogida de 14 años que ha crecido en las calles, grita la palabra 'Shazam', se convierte en el superhéroe adulto Shazam (**Zachary Levi**), por cortesía de un antiguo mago. Dentro de un cuerpo musculoso y divino, Shazam esconde un corazón de niño. Pero lo mejor es que en esta versión de adulto consigue realizar todo lo que le gustaría hacer a cualquier adolescente con superpoderes: ¡Divertirse con ellos! ¿Volar? ¿Tener visión de rayos X? ¿Disparar un rayo con las manos? ¿Saltarse el examen de Sociales? Shazam va a poner a prueba los límites de sus habilidades con la inconsciencia propia de un niño. Pero necesitará dominar rápidamente esos poderes para luchar contra las letales fuerzas del mal que controla el Dr. Thaddeus Sivana (**Mark Strong**)".

Los primeros indicios reales de esta superproducción los encontramos en 2008, con el insistente rumor de una película protagonizada por el carismático **Dwayne "The Rock" Johnson** como Black Adam. Descartada la idea de realizar una bilogía, formada por una película dedicada a Shazam y otra al Black Adam del exluchador de la WWE, Warner Bros. dio luz verde al proyecto definitivo en 2017. Geoff Johns, que ha guiado de una manera u otra el destino del personaje en las viñetas en las últimas dos décadas, también ha estado involucrado en el desarrollo creativo de la película. Gracias a Johns, gracias a C.C. Beck, gracias a Jeff Smith, gracias a Jerry Ordway... gracias, en definitiva, a todos estos autores de primer nivel, ya estamos saboreando la magia. Tenemos en el bolsillo las entradas... tenemos en nuestra biblioteca sus mejores cómics... y tenemos en la punta de la lengua la palabra que nos hará dejar volar la imaginación: ¡Shazam! --(BL)

¡SHAZAM!

¡Shazam!

Te gustará si... Quieres prepararte de la mejor manera posible para la película del personaje.

Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Gary Frank**
192 págs. | Rústica | Color | 9,95 €
978-84-17827-21-2

Billy Batson y la magia de ¡Shazam!

Te gustará si... Quieres descubrir con los más pequeños de la casa a Shazam y el Universo DC.

Guion: **Mike Kunkel**
Dibujo: **Mike Kunkel**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
978-84-17787-08-0

¡Shazam! La monstruosa Sociedad del Mal

Te gustará si... Quieres conocer el origen de Shazam desde el punto de vista de Jeff Smith, el aclamado creador de *Bone*.

Guion: **Jeff Smith**
Dibujo: **Jeff Smith**
208 págs. | Cartoné | Color | 20,50 €
978-84-17401-03-0

Whiz Comics (1940-2015): 75 años de Shazam

Te gustará si... Quieres repasar las aventuras más significativas de Shazam, desde su origen hasta la actualidad, con los mejores autores del noveno arte.

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
248 págs. | Cartoné | Color | 25 €
978-84-17276-88-1

El poder de ¡Shazam!

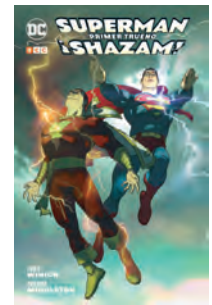
Guion: **Jerry Ordway**
Dibujo: **Jerry Ordway**
96 págs. | Cartoné | Color | 12,95 €
978-84-17827-00-7

Shazam: El poder de la esperanza

Guion: **Alex Ross, Paul Dini**
Dibujo: **Alex Ross**
72 págs. | Cartoné | Color | 12,50 €
978-84-17063-74-0

Superman / ¡Shazam!: Primer trueno

Guion: **Judd Winick**
Dibujo: **Joshua Middleton**
144 págs. | Cartoné | Color | 15,95 €
978-84-17827-30-4



Grandes autores de Liga de la Justicia: Keith Giffen, J.M. DeMatteis y Kevin Maguire - JLI

Guion: **J.M. DeMatteis, Keith Giffen**
Dibujo: **Kevin Maguire**
200 págs. | Cartoné | Color | 20,50 €
978-84-17206-40-6

FUNDIDO EN VERDE

Portada de ***El Green Lantern*** **núm. 1**
Dibujo de **Liam Sharp**

Grant Morrison, el superpensador, y Liam Sharp, el maestro del detalle, nos alumbran un nuevo camino en *El Green Lantern* núm. 1.

de **Michael Nixon**

Grant Morrison se negaba. No tenía tiempo. No le interesaba. Incluso había jurado que no volvería a escribir series mensuales. Sentado frente a **Dan DiDidio**, director editorial de DC, durante una cena tardía en Los Ángeles, Morrison comunicó al ejecutivo con su marcado acento escocés que no le interesaba escribir una nueva colección de Green Lantern. Demonios, Hal Jordan, el protagonista, ni siquiera era el miembro del Cuerpo de Green Lanterns que el guionista conocía mejor. Ese era Kyle Rayner, el policía espacial que portaba el anillo durante su etapa en ***JLA*** en los años noventa. Pero a medida que brotaban los motivos por los que no quería encargarse de la serie, también afloraban las ideas. Tenía que ser un procedimental policíaco. Podía contar una historia que recordara a *Asalto al distrito 13*, el clásico de **John Carpenter**, solo que el blanco del ataque sería una casa sectorial de los Green Lanterns. ¿No había ningún encuentro entre Green Arrow y Green Lantern que trasladara a la cultura actual a los "héroes errantes" de hacía tres décadas? A medida que las ideas pasaron de chisporrotear a pisar a fondo, su esposa Kristen se apoyó en la mesa y sonrió a DiDio. "Ya lo tienes pillado", dijo riendo entre dientes. Poco después, DiDio llamó al dibujante **Liam Sharp**, que estaba terminando la miniserie ***The Brave and the Bold*** que había escrito y dibujado. Ya había hablado con él para ofrecerle desde ***Hawkman*** hasta ***Liga de la Justicia***, pero cuando mencionó a Morrison, Sharp no tardó en responder: "Vale. Vendido". Con él a bordo, a Morrison el proyecto le resultó magnético. No solo esbozó de inmediato los 12 números, sino que también escribió los dos primeros guiones.

Con cuatro de estos completados y con los dos primeros ya dibujados y entintados por Sharp, guionista y dibujante se sientan a hablar de los planes sobre una primera temporada de 12 entregas ilustradas por él, sobre la posibilidad de que exista una segunda y sobre ese cofre del tesoro que son los personajes clásicos con que aderezarán la inminente ***El Green Lantern***.

Imagen de ***El Green Lantern*** **núm. 1**
Dibujo de **Liam Sharp**

La idea de una "primera temporada" de 12 números se desarrolló y adaptó para que encajara en la agenda de los dos y para procurar que Liam los dibujara todos.

SHARP: A mí me saca de la historia que de repente se incorpore un equipo creativo nuevo. Cuando uno dedica mucho tiempo a un mundo, a diseñar el aspecto de un universo que va haciendo evolucionar, a veces resulta un poco frustrante. No pretendo faltar al respeto a otros autores, porque todo el mundo quiere dejar una impronta con su obra, pero a veces cambian por completo el tono del universo que uno está construyendo. Dejé muy claro que, si íbamos a trabajar juntos, necesitábamos por lo menos 12 números e íbamos a intentar que el tono fuera el mismo.

MORRISON: Sí, queríamos que toda la primera temporada tuviera un aspecto y un enfoque consistentes.

Hablemos de la evolución de ese enfoque. ¿En qué consiste esta nueva versión de Green Lantern de Morrison y Sharp, aparte de en el artículo "el"?

MORRISON: Lo primero que queríamos era regresar al pasado para que pareciera que Green Lantern volvía a ser nuevo. Con suerte, si lo hemos hecho bien, parece que uno lo lea por primera vez, como si le acabaran de presentar un concepto fresco. Recurrimos a diversas fuentes, a un amplio abanico de ideas y a muchas formas de abordar el universo de Green Lantern, que ya lleva mucho tiempo establecido. Es de los pocos rincones de DC que no han cambiado significativamente. Es decir, la historia de Hal Jordan está casi intacta, lo cual, como me pasaba con Batman, lo convierte en un personaje complicado. Creo que, al principio, los dos nos apuntamos para saber qué se sentía. Es un concepto básico y sencillo: un policía espacial. ¿Cómo retomamos una idea tan simple y conseguimos que parezca nueva, como si nunca la hubiéramos visto?

SHARP: Siempre he sentido debilidad por los héroes *pulp*, ¿sabes? Aunque yo tenga un estilo de dibujo contemporáneo, está inspirado en los autores de la vieja escuela.

MORRISON: Y hay pequeños guiños a todo, a todas las eras de la ciencia ficción de DC.

Parece un enfoque que vuelve a las raíces de Hal Jordan. ¿Cómo lo abordáis?

MORRISON: Mi Green Lantern siempre ha sido Kyle Rayner. Era el de mi etapa en ***JLA***, y parecía que yo formara parte del grupo. Era el novato al que, de repente, habían dado un bajo para que subiera al escenario a tocar con los Beatles. Tuve una gran conexión emocional con él, pero he leído las aventuras de Hal Jordan desde niño, y su personaje ha cambiado con frecuencia o lo han desarrollado sutilmente de formas muy raras, al contrario que la mayoría de los superhéroes.

Para mí, se trata de retomar qué demonios le pasó a este tío. Obtuvo un anillo, ingresó en una policía intergaláctica y, básicamente, todas sus relaciones se vinieron abajo y no era capaz de conservar ningún empleo. Ha habido un montón de mujeres con las que ha mantenido relaciones distintas, difíciles y raras que no consigue que duren. Pero resulta que es el mejor policía cósmico que existe. Y no es un simple policía, sino un policía superhéroe.

Nos encantaba lo inconexo que resulta todo eso. La idea loca de que no tiene casa, de que duerme en los sofás de sus amigos, de que se acuesta con mujeres con las que mantiene una conexión extraña... Viaja con tan solo una linterna y un petate. Hace autostop, no le da miedo nada, le gustan las broncas y es un tío chapado a la antigua que intenta sobrevivir. Parece un vaquero que pretende perdurar en el siglo XXI. Es como un personaje de una película de los setenta, con lo cual retomamos que **Gil Kane** se basó hasta cierto punto en el aspecto de **Paul Newman**. Para su vida en la Tierra, nos fijamos en aquella época del cine estadounidense, solo que lo rodea una epopeya espacial demencial.

SHARP: Sí, en nuestra versión está muy chapado a la antigua. Es un macho recalcitrante, lo cual lo hace especialmente interesante ahora porque es un personaje que

ya no hace nadie. A la gente le da un poco de corte, sobre todo con el panorama actual, así que es un hombre de otra época que no encuentra su sitio. Y me encanta ese aspecto de sabio idiota, que vaya al espacio y que haya unos Green Lanterns megainteligentes planteándose cuestiones trascendentales para solucionar un problema. Entonces, llega Hal, invoca una mano de plasma gigante, golpea y sale bien.

Me alegra que menciones cómo usa Hal sus poderes. ¿Cómo abordáis los objetos que crea? Kyle Rayner es dibujante, pero Hal es un luchador. ¿Cómo visualizáis su forma de emplear el anillo?

MORRISON: Kyle era muy sensible, muy artístico y muy imaginativo. También le influía la cultura pop de su época (el manga, el anime, los robots gigantes). En el caso de Hal, es más sencillo y directo, por eso conjura manos gigantes, martillos gigantes, uñas gigantes... Cosas físicas y muy concretas. Eso en cuanto al funcionamiento del anillo, pero también vamos a retomar algunas ideas antiguas del artefacto en sí. No es que cree objetos, sino que lo puede hacer casi todo. Hay tipos diferentes de rayos, y muchas cosas que es capaz de hacer que no consisten necesariamente en crear objetos tridimensionales.

SHARP: Sí, es chulo. Hay detalles sutiles. Por ejemplo, cuando aparece uno de los otros Green Lanterns, manifiesta un monóculo que flota sin más delante de él. Pero no está unido al anillo. Está ahí, sin más. Y hay un dedo cortado que vuela con el anillo puesto. Hay formas nuevas de plantearse cómo funciona el objeto.

¿Cómo intercambiáis ideas para trazar la trama? ¿Cuánto figura en los guiones y cuánto tenéis hablado de antemano?

MORRISON: Hablamos un poco antes de empezar, pero no lo suficiente. Sé que [Liam] es muy bueno y sé lo que es capaz de hacer, y los guiones lo tienen en cuenta. Es una colaboración. Yo le dejo hacer cosas y, cuando veo los dibujos, cambio ligeramente los diálogos o las descripciones. Ha sido un proceso mutuo. Pero como ya habíamos hablado, estamos de acuerdo en cómo queremos que sea la serie, y por ahora está saliendo bien, y eso que acabamos de empezar. Tengo muchas ganas de ver qué pasa cuando terminemos los números 3 y 4 y empiecen a verse los resultados.

SHARP: ¡Es que hay mucho que abarcar! Cuando nos ponemos a rascar, hay un montón de cosas sobre la mesa, y queremos plasmarlas todas. Cuando me llegaron los guiones de Grant, contenían cierta dicha, una alegría por el universo que está creando, por haber vuelto a trabajar y por todas las cosas que ya he mencionado sobre gustos y referencias del pasado. Cuando empecé a leer, la viñeta 2 de la segunda página ocupaba como tres páginas. Y pensé: "Voy a intentar meterlo todo". En buena parte, lo conseguí.

MORRISON: En ***Batman*** era así. Hemos hurgado en los archivos de DC para dar con toda raza alienígena que haya existido desde los años cuarenta. Es de locos. Si a la gente le gustan los guiños, los hay a montones. Todos los tipos de personajes que aparecen en el planeta casino del primer episodio recuerdan a otro cómic o a alguna aparición anterior.

SHARP: Nos hemos documentado mucho, y a todo le hemos dado algún giro. Pero como ha dicho Grant, no partíamos de las versiones más recientes de los personajes, sino de las primeras con una pequeña variación.

MORRISON: Hemos creado un universo de ciencia ficción tal que, si lees un cómic de 1956, habrá algún alienígena que acaba de aparecer en ***El Green Lantern***. Parece que el cosmos entero sea más coherente de lo que es.

SHARP: ¡Y es divertido!

MORRISON: Estamos abordando a muchos villanos diferentes que guardan relación con el folclore del personaje. Hay una que tiene que ver con el linaje de vampiros cósmicos de Starbreaker y con el Devorador de Soles del contexto de la Legión de Su-

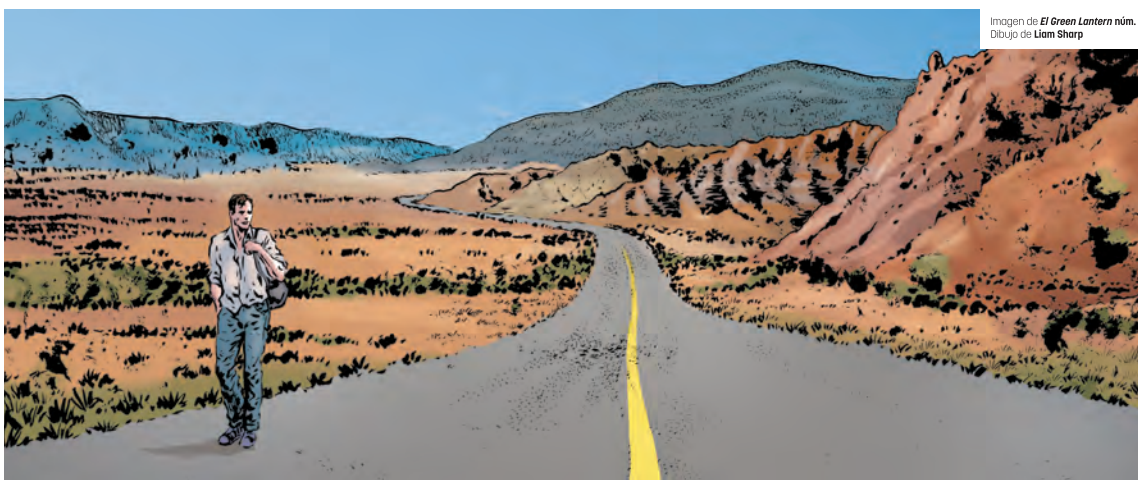


Imagen de ***El Green Lantern*** **núm. 1**
Dibujo de **Liam Sharp**

Nombre: Grant Morrison.
Edad: 58 (años terrícolas).
Lugar de origen: Escocia, cerca de una base nuclear de verdad.
Base de operaciones: Escocia, en un castillo de verdad.
Más conocido por: Anda ya. Cuando no está redefiniendo a héroes clásicos de DC en aventuras como ***Batman: Asilo Arkham***, ***All Star Superman***, ***Wonder Woman: Tierra uno*** o ***El Multiverso***, es porque está redefiniendo el mundo del cómic como director editorial de la revista *Heavy Metal*, que está transformando el género.

¿Qué opina del futuro de los cómics? "Creo que la combinación de palabras y dibujos evolucionará de la forma que sea, pero hay algo especial en la experiencia táctil de sostener un cómic. Poder tocar las páginas es único, pero no nos lo planteamos porque estamos muy acostumbrados. Aun así, es la única forma de entretenimiento que tocamos para interactuar con ella de una manera íntima. Pasamos las páginas, volvemos atrás y controlamos el flujo narrativo como nos place. Y aunque los cómics terminen diversificándose en medios diferentes, la experiencia táctil del cómic físico es una cosa especial que es probable que perdure."

Imagen de ***El Green Lantern*** **núm. 1**
Dibujo de **Liam Sharp**

"Es un concepto básico y sencillo: un policía espacial. ¿Cómo retomamos una idea tan simple y conseguimos que parezca nueva, como si nunca la hubiéramos visto?"
Grant Morrison

perhéroes. Estamos incorporando muchas cosas. Intentamos aunar lo nuevo con lo viejo para que parezca un universo enorme y vivo donde hay muchos conceptos que, aunque uno no se lo planteara, están relacionados los unos con los otros.

SHARP: Van a aparecer muchos personajes interesantes. La vampiresa es genial, y tengo muchas ganas de... Dios, iba a decir "de hincarle el diente".

MORRISON: Lo puedes decir. "Démosle un bocado." Y etcétera.

Pasemos como niebla a otra pregunta. Con los 12 números de la "primera temporada" ya planeados, ¿se os han ocurrido ya ideas para la segunda?

MORRISON: Sí, desde luego. Como no lo puedo evitar, tengo planeada la segunda temporada, pero ya veremos. Acabamos de empezar, y cuando empiezo a pensar argumentos, se me arraigan y no paran de crecer. Tengo un montón de ideas para la próxima tanda, pero lo importante es terminar esta, para la cual también tenemos muchas ideas chulas que a la gente le interesará ver.

SHARP: Todo tiene una gran envergadura, y he tenido que enfocar mi trabajo de forma distinta a los últimos dos años, en los que he dibujado sobre todo fantasía, y ahora he cambiado a la ciencia ficción, lo cual es divertido. También me gusta que pasen tantas cosas en todos los números y que la trama avance con tanta velocidad.

Como los cómics y el color han evolucionado tanto, soy capaz de hacer cosas con naves espaciales y escenarios cósmicos que no se podrían haber visto hace 10 años.

MORRISON: Estoy presionando a Liam a propósito. Es un dibujante fenomenal, así que le digo que dibuje casi cualquier cosa, tipo: "Sí, mírate este trabajo de **Roger Dean** de los setenta y dibuja un paisaje que se parezca a eso mezclado con **Gerry Anderson**".

SHARP: Está el segundo número. Es la ciudad de la ciencia ficción. Me planteé: "Tengo que hacerla bien".

MORRISON: ¡La mejor ciudad! La mejor ciudad de ciencia ficción que se ha visto en un cómic. Te has ganado ese premio.

SHARP: Gracias. Tendré que superarme más adelante. Seguro. Siempre que me envías un guion nuevo, es una explosión nueva de energía. En cuanto lo leo, resucito.

MORRISON: Tenemos muchas cosas preparadas. Green Lantern y Green Arrow van a volver a reunirse en un relato muy, pero que muy relevante. Y van a aparecer los Green Lanterns del Multiverso. Van a pasar muchas cosas gordas, pero así es la vida de los polis espaciales. No son amenazas apocalípticas o existenciales que van a destruir el universo. Lo importante es que Hal cumpla con su obligación todos los días en la esfera galáctica.

Es fenomenal tener una serie de tanta envergadura que puedan aparecer mundos y planetas de todo tipo. Es amplio, es divertido, y podemos ponernos creativos. La cantidad de detalles que Liam añade a los fondos me recuerda, una vez más, a las novelas gráficas francesas. Te puedes pasar horas sentado mirando los dibujos y seguirás encontrando detalles en el fondo. Y dado el precio que tienen los cómics en la actualidad, cuanto más podamos darle al lector, mejor. --(MN)

Nombre: Liam Sharp.
Edad: 50 (años terrícolas).
Lugar de origen: Derby, una ciudad de Inglaterra.
Base de operaciones: el norte de California.
Más conocido por: su habilidad para escribir, dibujar y crear obras como ***Wonder Woman***, ***The Brave and the Bold***, *2000 AD* y Madefire, la editorial de cómics digitales que ha ayudado a fundar y que está transformando el género.

¿Qué opina del futuro de los cómics? "Lo más interesante es que ahora hay más personas que siguen los cómics semana a semana en formato digital y que luego los compran en recopilatorios. Quedan personas amantes de las grapas, pero llega un momento en que uno no las puede seguir coleccionando. ¡En casa no queda sitio! Si lo digital sirve para que se enganchen nuevos lectores, todo bien."

"¡Es que hay mucho que abarcar! Cuando nos ponemos a rascar, hay un montón de cosas sobre la mesa, y queremos plasmarlas todas."
Liam Sharp

LA LISTA LANTERN

Muy útil para entender las influencias de Morrison y Sharp en ***El Green Lantern***.

VIRGIN FINLAY. Un artista de la época de las revistas *pulp* famoso por el detalle de sus lápices y tintas cuya obra ilustró relatos de ciencia ficción, fantasía y terror.

LENSMAN. Una serie de historias de ciencia ficción de los años treinta y cuarenta que contaba el relato generacional de un policía galáctico con poderes alienígenas que había recibido una poderosa lente con la que impartía justicia interplanetaria.

2000 AD. Una antología semanal de cómics que se publica en el Reino Unido y que incluye las aventuras del Juez Dredd, Perro de Estroncio y muchos más.

MALAS TIERRAS. Una película de 1973 dirigida por **Terrence Malick** y protagonizada por **Martin Sheen** y **Sissy Spacek** que tenía unos planos preciosos de la parte rural de Estados Unidos.

PAUL NEWMAN. Como **Gil Kane**, el legendario cocreador de Hal Jordan en la Edad de Plata, Morrison y Sharp quieren recuperar a los personajes fanfarrones que interpretó Paul Newman a finales de los sesenta y principios de los setenta en películas como *La leyenda del indomable* (1967), *Dos hombres y un destino* (1969) o *El golpe* (1973).

ROGER DEAN. Un pintor de paisajes famoso por haber visualizado mundos imposibles en las fabulosas carátulas de álbumes de grupos como Yes o Asia.

GERRY ANDERSON. Británico y creador de "dibujos animados con marionetas" como los Thunderbirds, que mostraban colores muy brillantes y una ciencia ficción propia de la era atómica.

¡La propuesta de Grant es impresionante! Añado unas notas.

Brian Cunningham, editor de El Green Lantern

El prolífico e influyente guionista nos traslada su propuesta para renovar los mundos de Green Lantern junto al dibujante Liam Sharp.

DE: **GRANT MORRISON** <xxxxxxx@gmail.com>
PARA: **BRIAN CUNNINGHAM** <xxxx.xxxxxxxxxx@dcentertainment.com>
CC: Dan Didio, Jim Lee, Bob Harras

DC Comics: *El Green Lantern,* concepto. No hay nadie en un futuro próximo que sea capaz de desarrollar la mitología de Green Lantern de una forma tan exhaustiva y concienzuda como hizo **Geoff Johns** en su fundamental etapa (2004-2013). Ni siquiera lo vamos a intentar. El plan consiste en crear una sucesión de historias que resulten diferentes de la última década de Green Lantern, pero manteniendo e incluso reforzando el concepto principal y rindiendo homenaje a la rica continuidad tanto del personaje como del UDC. Para dar esa sensación de diferencia, me gustaría [redacted] crear una serie de aventuras de Green Lantern que resulten atemporales y que, con suerte, pueda leer todo el mundo. ¡Qué atrevido! ¡Me gusta!

Basta de "últimas" historias que dejen Oa en ruinas, al Cuerpo diezmado y a los Guardianes como malignos manipuladores. Ni [redacted], ni [redacted] ni Hector Hammond. Ni Zafiro Estelar. ¿Sin Carol Ferris? Mmm...

Los días de la épica nihilista y apocalíptica se han terminado. Hemos sobrevivido al Juicio Final, [redacted]. ¡No vamos a permitirnos el lujo de que el Apocalipsis nos quite tiempo con tanta exigencia ostentosa! Green Lantern se va a sumir en la tarea cotidiana de patrullar por el universo. Son historias cósmicas a pie de calle que abordo más como una serie de televisión (con presupuesto ilimitado) que como el éxito cinematográfico del verano. Por eso el enfoque debe ser cotidiano, para dar la sensación de que contamos lo que pasa constantemente en un cuerpo policial universal. [redacted] Empezamos con un nuevo número 1, así que me gustaría cambiar el título de la serie y llamarla ***El Green Lantern***, con ese artículo definido que resulta crucial.

¡Ja!

¡También querría que la expresión "TEMAN MI PODER" aparezca encima del título! (Sería una camiseta estupenda. Solo nos falta que Sheldon Cooper se ponga una.)

Me extraña que aún no se le hubiera ocurrido a nadie...

Como sugiere lo anterior, volvamos a hacer énfasis en esa idea central de que el Cuerpo de Green Lanterns es una policía intergaláctica. Por lo general, y comprensiblemente dadas las connotaciones de la palabra "cuerpo", los Green Lanterns funcionan como un ejército, pero a mí me gustaría centrarme en su faceta más policial. Además, estaría bien usar esta serie para trazar y consolidar el universo "cósmico" de DC. Por eso contaremos con la aparición de [redacted], los [redacted], [redacted], [redacted], Star [redacted] o [redacted].

Así, coseremos todos los elementos espaciales de DC en un tapiz vasto y psicodélico. DC tiene un bagaje vasto y amplio de mundos extraños y seres raros desde hace décadas. Los diferentes planetas exóticos que han aparecido aquí y allá desde la Edad de Plata y a los que nunca hemos vuelto hallarán un nuevo hogar, porque vamos a entrelazarlos para que nuestras historias tengan un marco consistente. También vamos a recurrir a la cosmología del mundo real y a visitar esos planetas que existen de verdad: [redacted] ¡Y para reforzar esto último, los episodios tendrán un aire ligeramente retro, posmoderno, propio de la ciencia ficción y las *pulp*! Los hipotéticos nuevos lectores (o lectoras) abrirán cualquier número y obtendrán unas 22 páginas que, además de resultar satisfactorias, les aportarán detalles atractivos sobre el argumento general y las diferentes subtramas que se entrecruzan. Así, volverán en el próximo número.

Necesito más cómics a los que aplicar esta filosofía...

Con la plantilla de las series de televisión (la formación de un universo a largo plazo que ellas sacaron de los cómics), nuestra etapa se organizará en "temporadas" de 12 episodios que durarán un año entero. Dichas temporadas se compondrán de una o dos aventuras procedimentales que tendrán subtramas generales que fluirán a la perfección y se combinarán para narrar el argumento de una temporada completa y concluirán en [redacted]. Los capítulos de mitad y final de temporada serán tan épicos que tendrán estatus de "evento", pero dejaremos las consecuencias [redacted] continuidad por ahora. ¡A menos que a alguien se le ocurra alguna idea genial para un cruce editorial! Visualmente, es una serie luminosa. Y aunque esa luz sea casi siempre verde, no perdamos de vista que es un espectáculo de luces. Es espectacular, deslumbrante y colorida. Como decía, me encantaría plasmar y desarrollar la sensación que transmiten las novelas gráficas francesas, el aspecto de *Valerian*, *Barbarella* y *El quinto elemento* y las portadas de series de la Edad de Oro de la ciencia ficción como *Astounding Stories*, *Analog, Fantasy*, *Science Fiction*, etcétera.

Escenarios exóticos y culturas alienígenas disparatadas. Pura emoción *pulp* con un núcleo a lo Kerouac, extraño, existencial y budista. Las tramas tendrán un ritmo rápido y estarán "supercomprimidas". Y como siempre, todo esto puede cambiar sobre la marcha a medida que las historias vayan cobrando ritmo.

¡Me apunto!

ESBOZO DE UN DISCURSO

Portada de ***Batman: Caballero Blanco*** **núm. 2**
Dibujo de **Sean Murphy**

En 2018, *Batman: Caballero Blanco* se convirtió en una de las series revelación del año. En sus páginas, Sean Murphy alcanzaba la madurez creativa escribiendo y dibujando una aventura completa del Hombre Murciélago, un Otros Mundos moderno que actualizaba el mito del icono de Gotham. El punto culminante de una carrera iniciada a principios de siglo. ¡Una estrella que cada vez brilla con más fuerza en el firmamento del noveno arte!

de **Miguel Ángel Pérez-Gómez**

Autores como **Sean Murphy** nos hacen pensar en cierto triunfo del artista sobre la industria del cómic, en términos de concepción visual y narrativa. Este autor estadounidense se ha convertido en uno de los más sobresalientes tanto por su apuesta gráfica como por su capacidad de reconvertir a algunos de los personajes más icónicos del noveno arte sin que estos pierdan su esencia. Su discurso se aleja de los tópicos ligados a los géneros narrativos y su obra está dotada de un trasfondo que juega a hablarnos de sociedad, religión, corrupción y abuso de la tecnología. A lo largo de la historia del cómic estadounidense, encontramos a ciertos autores que podemos considerar como estrellas del medio. Es quizás una forma de decir que están de moda, pero... ¿cuántos sobreviven a ese estatus cuando crean una obra más personal o cuando deciden usar un estilo propio en lugar de uno más normativo? Pocos, sería la respuesta. Y algunos de los que hoy consideramos *popes* de este arte, como **Frank**

Imagen de ***Batman: Caballero Blanco*** **núm. 1**
Dibujo de **Sean Murphy**

Miller o **Alan Moore**, han conseguido hacer de su trabajo una lectura obligatoria incluso cuando corren el riesgo de no llegar a un público más convencional.

LOS INICIOS

Para conocer la evolución gráfica, temática y narrativa de uno de los autores más interesantes del momento, debemos retrotraernos a 2002, cuando encontramos el primer rastro de los lápices de Sean Murphy en el número 1 de *Odissey*, en un relato breve guionizado por **Zachary Hunchar** titulado *JudoGirl*, una escena de acción protagonizada por una luchadora de artes marciales. En 2003 tenemos la oportunidad de leer su primer trabajo largo como dibujante, *Crush*, con guion de **Jason Hall**, una historia protagonizada por Liz, una adolescente con poca vida social y apenas familiar que se sustenta en dos amigos que la ayudarán en todo, incluso cuando, tras llevar a cabo un conjuro, se transforma en un ser de la noche que se transmuta al derramarse su sangre. Pero ese no es su único problema, ya que se ha convertido en el objetivo de una organización que caza e investiga a personas en su misma situación, un trabajo muy en la línea de *Buffy Cazavampiros*, de **Joss Whedon**. El dibujo de Murphy todavía queda muy lejos de su estilo actual, pero se empieza a ver su querencia por la oscuridad y por la definición de los espacios como un elemento narrativo más para entender el relato.

Batman/Scarecrow: Year One (2005), una miniserie de dos números con guion de **Bruce Jones**, es su siguiente trabajo. Siguiendo con la tradición de los relatos "Año uno", este libro investiga sobre los orígenes criminales y las causas del trauma que llevan a Jonathan Crane a convertirse en el Espantapájaros, y muestra cómo fue su primer encuentro con Batman. A nivel gráfico, estas páginas suponen un salto importante en la forma de dibujar de Murphy, un estilo más estilizado que en *Crush* y en el que empieza a mostrar el dominio en la escenificación de la acción. Al año siguiente, publica *Off Road*, título en el que se estrena como guionista y dibujante al mismo tiempo, cambiando de estilo de manera rotunda. Es una historia de carretera clásica que narra el camino de autoconocimiento y crecimiento de tres jóvenes, en la que el autor nos ofrece otra visión de su arte. Por un lado, está dibujada en blanco y negro, decisión estética que años después lo pondría entre los dibujantes a tener en más en cuenta de esta década, y por otro, tiene cierta querencia por el manga contemporáneo. Este ciclo iniciático lo cierra *Outer Orbit*, con guion de **Zach Howard**, una fantasía espacial que recoge todos los elementos del género para hacer una parodia salvaje de este tipo de narrativas, con un dibujo parecido al de *Crush*, pero diametralmente opuesto a lo que veremos en su siguiente trabajo.

PRIMEROS TRABAJOS EN VERTIGO

En 2008, Sean Murphy inicia su andadura en Vertigo con tres colaboraciones que podemos encontrar en ***Grandes autores de Vertigo: Sean Murphy***. La primera es un relato de dos páginas en el número 3 de ***American Splendor*** con guion de **Harvey Pekar**. Aquí el dibujante sale de su zona de confort con un estilo alejado de cualquier tra-

Imagen de ***GAV: Sean Murphy***
Dibujo de **Sean Murphy**

bajo suyo, tanto anterior como posterior. No es el *underground* al que nos tienen acostumbrados los autores que ilustran al guionista de ***American Splendor***, léase **Robert Crumb**, pero encaja en esa idea de relato de lo cotidiano. La segunda aparece en la quinta entrega de ***House of Mystery***, guionizada por **Matthew Sturges**, un gag de cinco páginas titulado *La historia de Jordan* que protagoniza un miembro del equipo de contención de bestias fantásticas que pueblan esta ficción. Aquí nos encontramos a un Murphy que opera en un código visual muy diferente al que habíamos visto hasta el momento, pero que se aplica a sí mismo un estilo muy cercano al de otros autores del sello de DC, dibujo figurativo y limpio, tendiendo al trazo fino, que muestra su querencia por la definición y estructuración de los espacios como un elemento más de la narración. La relación que Sean Murphy inicia con DC en ***Batman/Scarecrow: Year One*** cristaliza en dos números, el 245 y el 246 de ***Hellblazer***, escritos por **Jason Aaron**, no solo por colaborar en la que es la colección más longeva de Vertigo, sino también por ser una de las insignias de este sello. En esta ocasión, Murphy da el primero de los giros a lo que sería su forma de contar con imágenes. En primer lugar, empieza a estilizar a los personajes y a dotarles de ciertos rasgos caricaturescos, y en segundo lugar, la historia en cuestión brilla por la tendencia del autor a crear espacios que cuenten parte de la historia. El guion de Aaron escarba en el pasado de Constantine a través de un grupo de jóvenes que realizan un programa sobre leyendas de la música rock en la ciudad británica de Newcastle; no en vano, en homenaje a la ciudad y al disco de los Clash, este arco narrativo se titula *Newcastle Calling*. El mito sobre el que investigan es el del grupo punk en el que militaba el protagonista de ***Hellblazer***, Membrana Mucosa, poco conocido, pero envuelto en un gran misterio por su rápida formación y desaparición tras un concierto en esa ciudad en el que

Portada de ***American Vampire: Selección natural***
Dibujo de **Sean Murphy**

fallecieron unos jóvenes. *Newcastle Calling* es un *tour de force* para el lector, y todos y cada uno de los jóvenes periodistas tendrán su merecido por intentar reabrir las puertas de un pasado que el propio Constantine se encargará de cerrar.

FANTASÍAS JUVENILES

Después de estas tres colaboraciones, Sean Murphy encuentra en Vertigo una casa en la que poder crecer como autor y llegar a un público más amplio. Los próximos años de su carrera tendrá la oportunidad de trabajar tanto en personajes de otros autores como en obras propias. Su siguiente colaboración es con **Grant Morrison**, uno de los autores que mejor sabe lo que es romper los esquemas de la industria, guionista entre otras de ***Batman: Asilo Arkham***, ***Los Invisibles***, ***El Multiverso*** o ***Joe el Bárbaro***. Esta última es una incursión en el relato adolescente a medio camino entre la realidad y la fantasía. Joe, el protagonista, es un niño diabético de 13 años que, tras la muerte de su padre, debe abandonar su hogar con su madre, sufre acoso escolar, tiene como mascota una rata blanca a la que llama Jack y sus aficiones son acumular juguetes y dibujar. Un día, de vuelta a casa, Joe se da cuenta de que ni ha tomado la medicación ni ha comido nada, por lo que está cerca de sufrir un coma insulínico. En ese trance, Joe empieza a ser incapaz de dilucidar qué es el mundo real y qué no lo es. En el mundo ficticio al que va a parar, no sabemos si fruto de su estado médico, se ha convertido en la esperanza de un pueblo que lucha con la luz contra la oscuridad. Entre los compañeros que le acompañarán en este conflicto están sus juguetes, sus dibujos y su mascota. Lo que en principio parece pensado para lectores adolescentes, profundiza en la voluntad de no ser un héroe; Jack duda durante todo el relato si finalizar la aventura en el mundo real encendiendo una luz o con alguna otra acción.

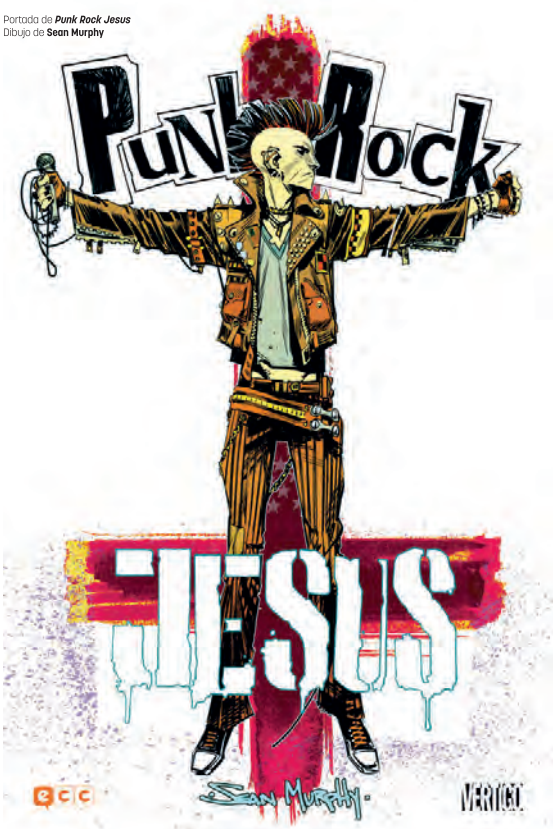
ENTRE DEMONIOS Y VAMPIROS

Las dos obras que le siguen son las que encaminan la forma de dibujar de Sean Murphy, ambas publicadas, también, en Vertigo. La primera es ***Hellblazer: Ciudad de demonios***, escrita por **Si Spencer**. Murphy se vuelve a encontrar con el detective de lo oculto John Constantine y con un caso muy especial. Tras un intento de atraco, John resulta atropellado, y mientras le intervienen quirúrgicamente en el hospital, en su plano astral se da cuenta de que sucede algo raro. Una vez re-

cuperado, y tras investigar, descubre que todos aquellos que han sido sometidos a transfusiones con su sangre se están convirtiendo en unas bestias asesinas. Essex, la ciudad donde se desarrolla esta miniserie de cinco números, se ha convertido en un baño de sangre con ciudadanos que portan los glóbulos rojos de Constantine, lo que les ha conducido a asesinar de la manera más cruel a sus seres más cercanos. Sean Murphy hace suyo tanto al personaje como el universo; por un lado, la estilización y caricaturización con narices muy largas de los personajes es definitiva, pero también el concepto de dibujo sucio, abocetado pero concreto, que nos procura una idea de lo etéreo y fantástico del relato. Por otro, la utilización de tramas es recurrente, algo que parece apuntar a ciertas dinámicas estéticas de las que Murphy se servirá en el futuro. También introduce un diseño de página doble horizontal presidida por un gran dibujo en la parte superior y viñetas rectangulares en la parte inferior que se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo. Un *layout* que proporciona al autor una manera no solo de desglosar la acción, sino de dotar de fuerza la imagen y la forma de ser leída.

El segundo título de este ciclo es la miniserie ***American Vampire: Selección natural***, guionizada por **Scott Snyder**, *alma mater* de la serie junto con **Rafael Albuquerque**. En esta ocasión, la epopeya vampírica a través de los tiempos nos conduce a principios de los años cuarenta, a una Alemania nazi inmersa en la locura de la Segunda Guerra Mundial, donde un grupo de altos mandos militares está formando un escuadrón de vampiros con el fin de lanzar la ofensiva definitiva contra los aliados. Felicia Book, cuyo padre fue asesinado por el primer vampiro americano y miembro de los Vasallos del Lucero del Alba, y Cashel "Cash" McCogan, otro personaje histórico de la serie, se dirigen al castillo de Vlan, Hannover, donde los nazis retienen a Erik Pavel, un investigador que parece haber encontrado una cura para el vampirismo, pero que una vez allí les descubre la existencia de unos vampiros gigantes primigenios. Snyder, uno de los autores contemporáneos que mejor maneja los recursos del relato de género fantástico, encuentra en Sean Murphy la pareja de baile perfecta. Si la estilización de los personajes es casi definitiva en el trabajo anterior, aquí se concreta, al igual que el dibujo sucio de estética inacabada. Los vampiros y los nazis se convierten en el mismo tipo de monstruos bajo la batuta de un dibujante que dota de emoción, horror e intensidad a las palabras de Snyder.

Portada de ***Punk Rock Jesus***
Dibujo de **Sean Murphy**



EL EVANGELIO SEGÚN MURPHY

Siete años después de su primer trabajo en solitario, Sean Murphy publica una miniserie de seis números que lleva por título ***Punk Rock Jesus***. Según el propio autor, la génesis de esta obra reside en la planificación de un relato sobre **Thomas McKael**, un exterrorista del IRA con unos férreos principios basados en el catolicismo. La historia de McKael se convertiría en la narrativa secundaria de ***Punk Rock Jesus***, ser el protector del Jesús del segundo advenimiento. Este título tiene un punto de partida polémico: una empresa liderada por Rick Slate, un tipo sin escrúpulos, anuncia a bombo y platillo que va a llegar el segundo advenimiento de Jesucristo, y para ello clonan restos de ADN de la Sábana Santa de Turín. La inmaculada Gwen encarnará el papel de la Virgen María ejerciendo de vientre de alquiler y vivirá con su hijo en unas instalaciones que servirán como plató de grabación de un *reality show* protagonizado por el supuesto hijo de Dios. Este trabajo representa dos de las grandes obsesiones del estadounidense medio. Por un lado, la vida espectacularizada: *El show de Truman* (**Peter Weir**, 1998) ponía de manifiesto que no hay faceta del modo de vida norteamericano que no tenga su propio *reality* o factual; incluso la vida de una persona, aunque esta no goce de la libertad que los espectadores tienen para cambiar de canal. Por otro, la nacionalización del cristianismo a manos de los líderes políticos y de opinión, que reconvierten los textos bíblicos en una excusa para erigirse como el pueblo elegido, dejando que el capitalismo salvaje sea uno de los valores a proteger por la religión y reconvirtiéndolos en un vehículo para blanquear, nunca mejor dicho, a la extrema derecha ultraliberal.

El plantel de personajes se completa con la doctora Epstein, encargada del proceso de clonación; Rebekah, la hermana gemela de Chris desahuciada por Rick Slate y rescatada por la doctora; Tim, el ayudante de McKael; y Daisy Mil-

Imagen de ***El resurgir***
Dibujo de **Sean Murphy**

ton como representante de los Nuevos Católicos Americanos, que se oponen al proyecto y a ese Jesucristo hijo del creacionismo reaccionario y especulativo. El proyecto sigue adelante con más o menos problemas hasta que Gwen decide que esa no es forma de criar a un niño, que no recibe más que una educación basada en esa visión americana de los textos sagrados. Tras la muerte de la madre, Chris empieza a mostrar interés por leer otras obras que no sean la Biblia y escuchar música punk, y de ahí pasa a convertirse en el cantante del grupo punk Los Chalecos Antibalas, posición que aprovechará para hacer un discurso contra la religión, rompiendo con los grupos que gestionan y restringen la fe, pero también con los medios de comunicación. Así, Chris no duda en reconocer que es "el hijo bastardo de la industria del entretenimiento".

No en vano, ***Punk Rock Jesus*** ganó el premio IGN a la mejor miniserie en 2012. Se trata de una obra excelente en la que el autor no duda en poner en una encrucijada moral a todos y cada uno de los personajes, ya sean creyentes o no. La disposición discursiva de Murphy no es maniquea, se basa en una sólida construcción de los personajes, desde el exterrorista que se quiere redimir de sus crímenes a la científica que, a pesar de no estar de acuerdo ni con el proceso ni con el plan posterior, sigue en el proyecto. Esta es la primera obra en la que podemos reconocer a un Sean Murphy que se muestra atrevido y provocador, y que artísticamente da un salto definitivo a su forma actual. Se trata de una obra en blanco y negro en la que se potencia la idea del dibujo sucio con un punto de no estar finalizado, dándole fuerza al texto, y en la que se aprecia la influencia de creadores como **Sergio Toppi**, **Bill Waterson** o **Jorge Zaffino**. Aparte de la apuesta discursiva y estética, ***Punk Rock Jesus*** es una obra trepidante llena de acción y momentos memorables.

MONSTRUOS DE LAS PROFUNDIDADES

Una vez que Sean Murphy ha mostrado su calidad como guionista y como dibujante, se embarca con otro proyecto de miniserie, esta vez de 10 números, en colaboración con Snyder, guionista al que parece sentirse muy próximo en la forma de narrar. ***El resurgir***, ganadora del premio Eisner 2014 a la mejor serie limitada, es una historia de ciencia ficción distópica pura, pero con un matiz que la diferencia de este tipo de textos: la primera mitad de la obra trata sobre los orígenes de la catástrofe que hace que en la segunda mitad veamos gran parte del planeta hundido. Un grupo de expertos se desplaza a una base secreta en Alaska para investigar unos extraños sonidos que parecen proceder de una ballena. Sin embargo, no se trata de eso, sino de lo que parece un eslabón perdido en la evolución humana que consiguió desarrollar los órganos respiratorios necesarios para sobrevivir bajo el agua, y que aparte de esta capacidad, puede sugestionar a los humanos que se le acercan. La investigación provoca que estos seres salgan a la luz con un líder gigante para recuperar su lugar en la Tierra, provocando el hundimiento de las ciudades costeras en un día y absorbiendo cientos de kilómetros de tierra firme. La segunda parte tiene como protagonista a Leeward y se desarrolla 200 años en el futuro, cuando los humanos pelean por mantener su lugar en nuestro planeta. Estos viven de los restos tecnológicos del pasado y

Imagen de ***Batman: Caballero Blanco* núm. 2**
Dibujo de **Sean Murphy**

de los vestigios sociales del mismo, y hay una especie de gobierno en torno a una doctrina única sobre el origen del hundimiento de las tierras pobladas que elimina a cualquier disidente. Leeward se dedica a cazar sires para vender las partes más valiosas a cambio de conseguir tecnología antigua para escuchar la voz de la que todo el mundo habla, pero nadie conoce. Esa voz es la de la doctora Archer, una de las investigadoras que 200 años antes liberaron a nuestros primos hermanos marinos.

El resurgir funciona a la perfección como un cómic de aventuras, pero también como una reflexión sobre nuestra humanidad y la sustentación del presente a partir del pasado. Pero ¿qué pasa cuando el pasado se pierde? El concepto de padres fundadores, el pasado y la mitología se borran con el tiempo y a lo único que hay que agarrarse es al presente y a la constitución de una nueva sociedad. Eso es lo que pasa en el lado discursivo, la doble articulación que dirían otros, y todo esto se enmarca en una historia de ciencia ficción en un futuro distópico que resalta ciertos valores ecológicos. Si bien en la primera parte toda la ciencia, representada por el equipo de investigadores, y toda la fuerza, mostrada a través de una especie de mercenario millonario, son incapaces de evitar la catástrofe e incluso en cierto modo la provocan, en la segunda parte es el empeño humano el que resuelve la situación. Ni la obsesión por el poder y el afán de ejercerlo sobre otros, ni la voluntad de conseguir controlar o destruir a las criaturas acuáticas; la solución es adaptarse a la nueva situación, hacer borrón y cuenta nueva para establecer nuevos valores de convivencia en pos de un futuro mejor.

Snyder es un especialista en aquellos relatos fantásticos en que el perfil de lo humano se convierte en definitivo para abordar las historias, en que son los personajes humanos, en toda su profundidad, los que dotan al relato del drama necesario para denotar la grandilocuencia de la catástrofe y marcar el reto ante el que se sitúan. Todo esto juega en favor del dibujo de Sean Murphy, llamémosle abocetado, que acentúa el horror ante la destrucción cuando entran en juego los sirenos y gana enteros en la descripción de escenarios y personajes.

OTRAS FRONTERAS

El siguiente trabajo de Murphy tiene un tono un poco más relajado, es una comedia de viajes en el tiempo escrita por **Mark Millar** que lleva por título *Crononautas*. Se trata de una miniserie de cuatro números que, en un tono ligero y divertido, nos explica la historia de dos científicos sobresalientes, Corbin Quinn y Danny Reilly, que descubren la forma de viajar en el tiempo. Pero el primero de ellos ha aprovechado sus conocimientos para convertirse en un ser muy popular

en todas las épocas. A continuación, Murphy presentó *Tokyo Ghost*, una distopía futurista tecnológica firmada por **Rick Remender** al guion. Esta obra se plantea desde la puesta en escena: estamos en un mundo cercano a la Mega-City Uno de *Juez Dredd* o la Neo-Tokyo de *Akira*, megalópolis que han crecido tanto y han madurado de tal manera que están a punto de pudrirse. La situación es tal que la oferta-demanda del mercado ha dejado los bienes materiales y ha llegado a cualquier aspecto de la sociedad. Los protagonistas son Led Dent y Debbie Decky, uno de los pocos habitantes que está libre de tecnología, dos agentes que trabajan para un conglomerado de entretenimiento que están a punto de dejarlo.

EL JOKER COMO HÉROE Y BATMAN COMO VILLANO

A pesar de la larga carrera de Sean Murphy y de la calidad de su trabajo, su planteamiento estético y discursivo no conoce una popularidad masiva hasta que no se publica ***Batman: Caballero Blanco***, una miniserie de ocho números que viene a poner patas arriba algunas de las percepciones que tenemos sobre el Caballero Oscuro y el Joker. En primer lugar, se reimagina la relación entre el villano por excelencia de Gotham y Batman como un vínculo emocional por parte del Joker hacia el *alter ego* de Bruce Wayne. No estamos hablando de la interpretación que el infame **Frederic Wertham** hacía en su libro *Seducción del inocente* (1954) sobre la relación entre Batman y Robin, expresada en los siguientes términos: "La sutil atmósfera de homoerotismo que domina las aventuras del maduro Batman y su joven amigo Robin". Murphy escarba en algo más profundo y menos romántico, como la codependencia de dos personas que deben enfrentarse diariamente. Esta realidad del nexo entre Batman y el Joker ha sido tratada en numerosas ocasiones, pero para ver la relevancia de este tema podemos fijarnos en dos obras que no pertenecen al canon oficial de la saga y que demuestran que es una cuestión de actualidad entre los lectores de este universo. Por un lado, en *Batman: The Deal*, un fancómic realizado por **Gerardo Preciado** y **Daniel Bayliss**, el Joker llama la atención del justiciero enmascarado matando a Alfred, para al final morir juntos en una azotea cogidos de la mano. El segundo trabajo es *Batman: La LEGO película* (**Chris McKay**, 2017), una cinta de animación destinada al público infantil que tiene como punto de partida dicha relación, en la que el Joker quiere que Batman reconozca que es importante en su vida, que es su mejor villano y que él mejora día a día al intentar atraparlo.

El primer número de ***Batman: Caballero Blanco*** es uno de los mejores inicios de series dedicados a Batman de los últimos años y sienta las bases para el resto de entregas. En la

Portada alternativa de ***Batman: Caballero Blanco*** **núm. 2**
Dibujo de **Sean Murphy**

enésima captura del Joker, Batman se propasa en su detención hasta el punto de golpearlo brutalmente y hacerle tragar una medicación que le da el propio Joker sin saber qué es. A partir de ahí, aparece un cuestionamiento sobre los métodos del Caballero Oscuro para combatir el crimen de los supervillanos, y la opinión pública se pone en contra de una forma de actuar que perjudica directamente a los barrios más pobres de la ciudad. El encargado de encabezar este descontento no es otro que Jack Napier, el *alter ego* no villano del Joker, que se postula como concejal del ayuntamiento. Sean Murphy pone en duda el estado de la cuestión que Batman ha impuesto durante años, el modo en que se debe combatir el crimen, y para ello redibuja a los personajes: a un Batman duro incapaz de ver las consecuencias de sus acciones, a un Joker/Jack Napier resolutivo con un plan nada estrambótico que es capaz de llevar a cabo, a un comisario Gordon que finalmente decide no apoyar al Caballero Enmascarado y a una Harley Quinn desdoblada en dos personajes que luchan por motivos diferentes: la una por mantener a Jack Napier en el mundo y la otra, que es capaz de convertirse en NeoJoker y liderar a todos los villanos de Gotham, para recuperar el poder. El plan de Jack Napier pasa por demostrar lo perjudicial que es Batman para esa ciudad, descubriendo la especulación inmobiliaria en los barrios pobres tras el paso con alguno de sus vehículos o promoviendo que sean los policías los únicos con potestad para ejercer la ley, creando un cuerpo mixto de agentes con los superhéroes de Gotham.

Batman: Caballero Blanco tiene el mismo espíritu provocador de las obras que Frank Miller dedica al universo de Batman, con las que comparte también lo descarnado del dibujo, la composición de página y la fuerza que tienen las escenas de acción y los diálogos de unos personajes que ven cómo su mundo cambia página a página. A esto hay que sumar los homenajes a los coches que han aparecido en las diferentes adaptaciones cinematográficas del Caballero Oscuro. El éxito de la minisaga ha dado lugar al anuncio de una secuela titulada ***The Curse of the White Knight*** para 2019. Pero mientras esperamos, podemos disfrutar de la edición limitada en blanco y negro recientemente publicada por ECC.

Y para completistas, he aquí otras colaboraciones que Sean Murphy ha realizado con DC Comics. En primer lugar, ***Driven***, una historia de ocho páginas escrita por **John Arcudi** en la que vemos cómo Bruce Wayne intenta convencer a Alfred de que necesita mejorar el coche, historia incluida en ***Batman: Black and White*** vol. 4. En su contribución para ***Batman: Especial Detective Comics 27 - 75 años de Batman***, con guion de Scott Snyder, Murphy nos traslada a una Gotham 200 años en el futuro en la que todavía existe un Batman para protegerla. El autor también ha participado en ***Superman/Batman Annual*** núm. 1, que podemos encontrar en ***Superman/Batman vol. 4: Mundos mejores***, sin olvidarnos de *Jóvenes Titanes: El día del padre*, historia guionizada por **Mark Sable** que podéis disfrutar en las siguientes páginas. --(MAPG)

El legado es uno de los temas clásicos del cómic de superhéroes, y es el tema con el que arranca *Jóvenes Titanes: El día del padre*, el especial de los Titanes publicado originalmente por DC Comics en 2011. ECC os ofrece este especial inédito en España en dos partes, la segunda de las cuales estará disponible el mes que viene en ***ECC Cómics*** núm. 6. Los seguidores de la serie de Netflix *Titans* y del universo televisivo de The CW (*Arrow*, *Flash*, *Supergirl*, *Legends of Tomorrow*) encontrarán aquí numerosos puntos de interés, gracias a la presencia de Robin, Wonder Girl, Deathstroke o el Capitán Frío.

El día del padre pertenece a un tiempo anterior a ***Renacimiento***, un tiempo anterior a ***Flashpoint***. En la víspera del día del padre, Tim Drake, Robin, sueña con la muerte de su padre, asesinado durante ***Crisis de Identidad***. Es el inicio de un argumento que pondrá a cada Titán contra las cuerdas, en lo mental, pero también en lo físico, con los villanos de Flash como enemigos a batir.

El guionista de *El día del padre* es **Mark Sable** (***Supergirl***), mientras que **Sean Murphy**, conocido en la actualidad por su trabajo en ***Batman: Caballero Blanco***, se encarga de la parte gráfica. A finales de 2011, Murphy ya había despertado la curiosidad de crítica y público mediante su trabajo en ***Joe el Bárbaro***, de **Grant Morrison** (***Los invisibles***). Con esta historia de los Titanes, demostraría que también se podía ocupar de los grandes iconos de DC.

BATMAN: CABALLERO BLANCO
EDICIÓN DC BLACK LABEL EN B/N
(EDICIÓN LIMITADA,
2.000 EJEMPLARES)
Cartoné / 232 págs. / 28 €
Guion: **Sean Murphy**
Dibujo: **Sean Murphy**

Ambientada en un mundo en que el Príncipe Payaso del Crimen se ha curado de su locura, ***Batman: Caballero Blanco*** sigue al hombre ahora conocido como Jack Napier en su misión de sanar la ciudad a la que solía aterrorizar. Tras reconciliarse con su sufrida compañera, Harley Quinn, intentará desacreditar a la única persona a la que ve como el auténtico enemigo de Gotham City: Batman. Pero ¿quién es el héroe y quién es el villano?

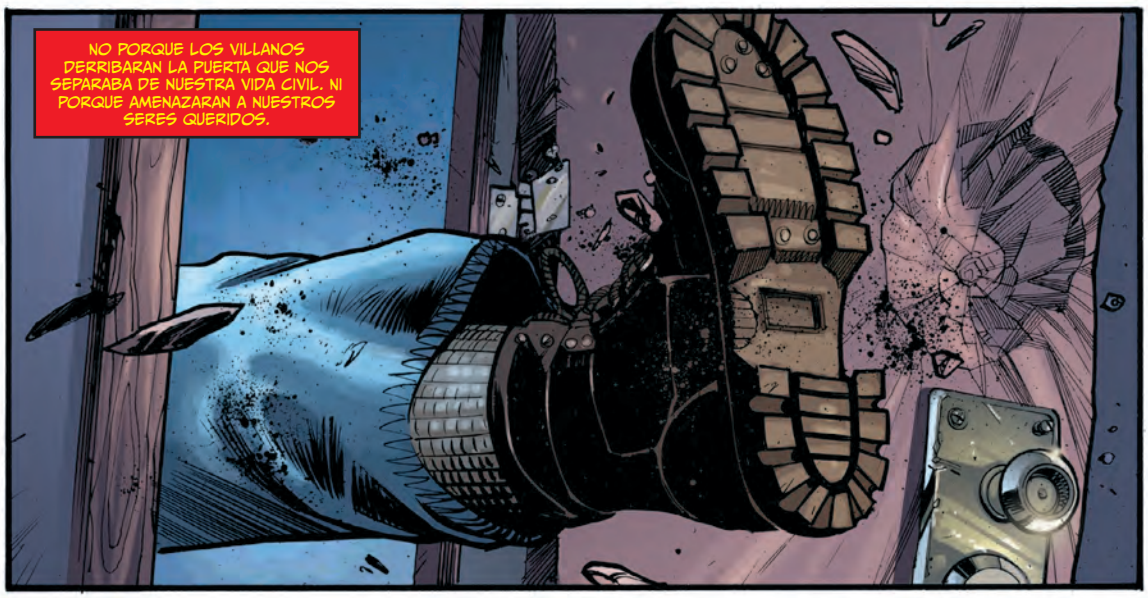
PUNK ROCK JESUS
Cartoné / 368 págs. / 30 €
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**

Escrita e ilustrada por **Sean Murphy** (***Joe el bárbaro***, ***El resurgir***), ***Punk Rock Jesus*** es la historia abrasadoramente personal y visualmente deslumbrante de un chico destinado a encontrar la grandeza, de tres acordes en tres. Una obra impactante que adquiere una nueva dimensión gracias a esta edición, repleta de material extra inédito.

GRANDES AUTORES DE VERTIGO:
SEAN MURPHY
Cartoné/ 64 págs. / 8,95 €

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Sean Murphy**

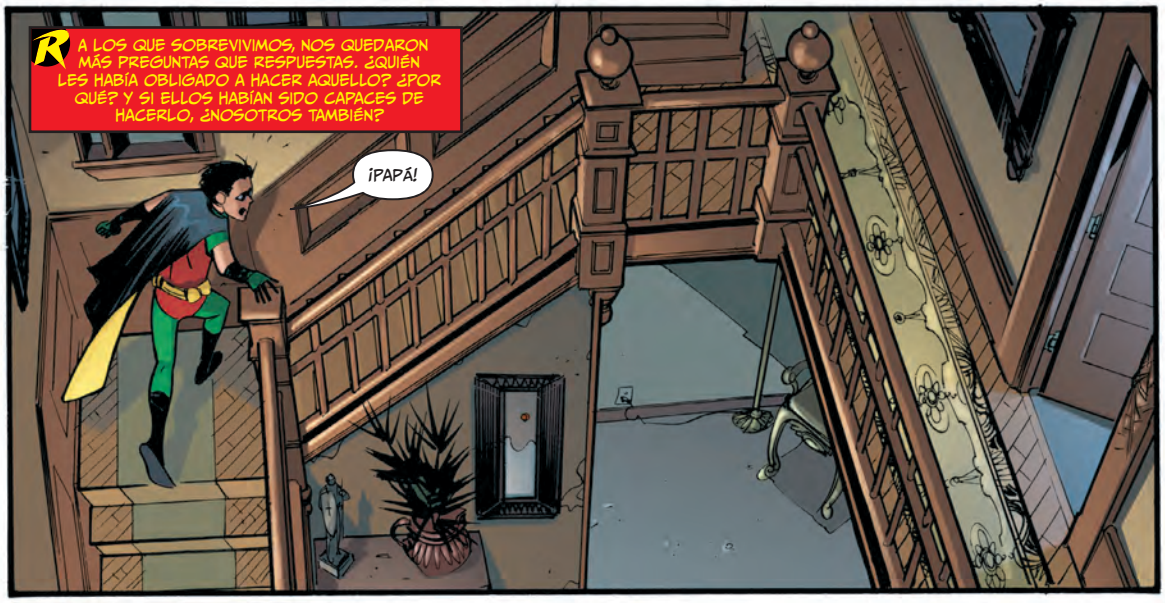
Un equipo de televisión viaja a Newcastle para filmar un documental sobre los últimos días de Membrana Mucosa. Durante el rodaje, despiertan a una criatura sobrenatural que obliga a John Constantine a volver al lugar de su primer gran fracaso. Mientras tanto, en la Casa del Misterio, Jordan detalla las peculiaridades del trabajo a tiempo parcial que ha tenido que aceptar para costear sus estudios en la escuela de cine. Al mismo tiempo, en su propio hogar, Harvey Pekar recuerda Moby Dick y pierde 300 dólares simultáneamente.



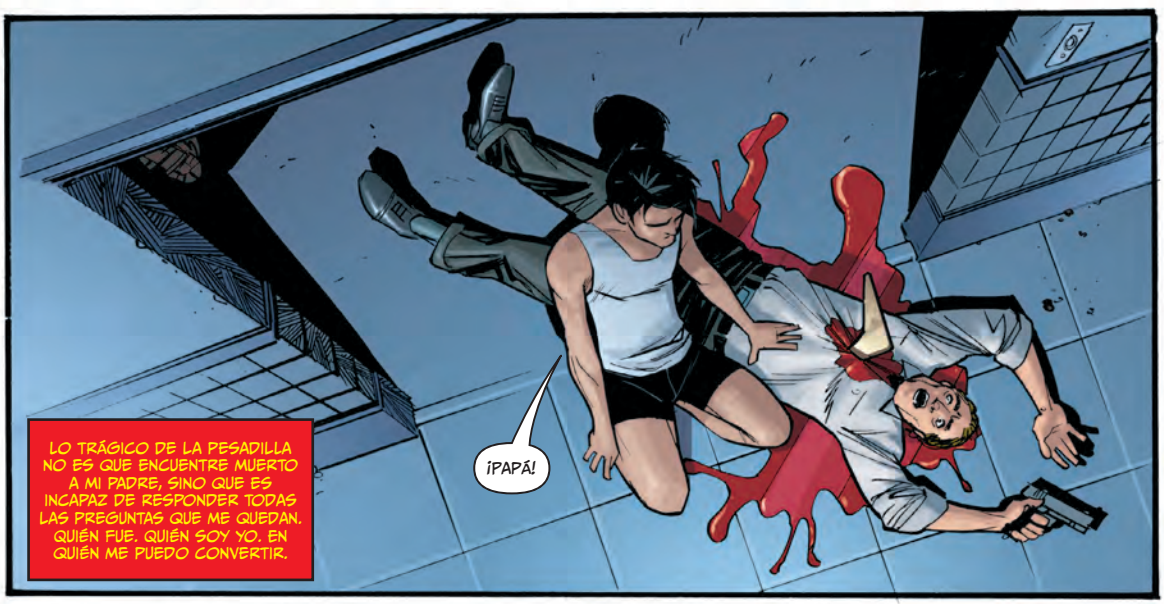
El día del padre

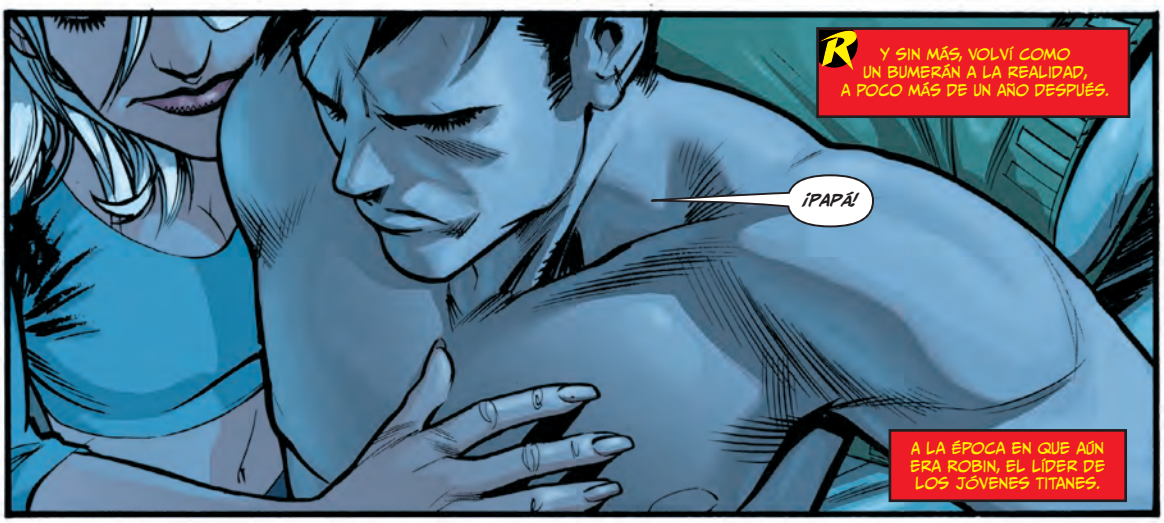
PARTE 1

MARK SABLE GUION
SEAN MURPHY DIBUJO
BRAD ANDERSON COLOR
JASON FABOK, RYAN WINN Y BRAD ANDERSON PORTADA
ADAM SCHLAGMAN Y EDDIE BERGANZA EDITORES


A LOS QUE SOBREVIVIMOS, NOS QUEDARON MÁS PREGUNTAS QUE RESPUESTAS. ¿QUIÉN LES HABÍA OBLIGADO A HACER AQUELLO? ¿POR QUÉ? Y SI ELLOS HABÍAN SIDO CAPACES DE HACERLO, ¿NOSOTROS TAMBIÉN?
¡PAPÁ!

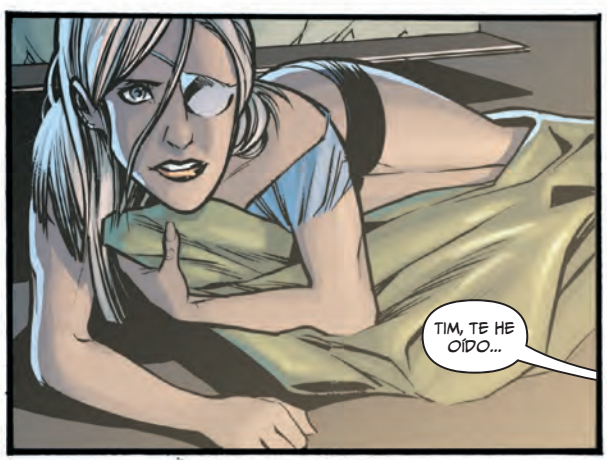
LA PARTE MÁS RARA DEL SUEÑO ES QUE DESENFUNDO AUNQUE NO TENGA PISTOLA. AÚN.
MIENTRAS CORRO PARA SALVARLE LA VIDA A MI PADRE, SÉ QUE YA ESTÁ MUERTO.

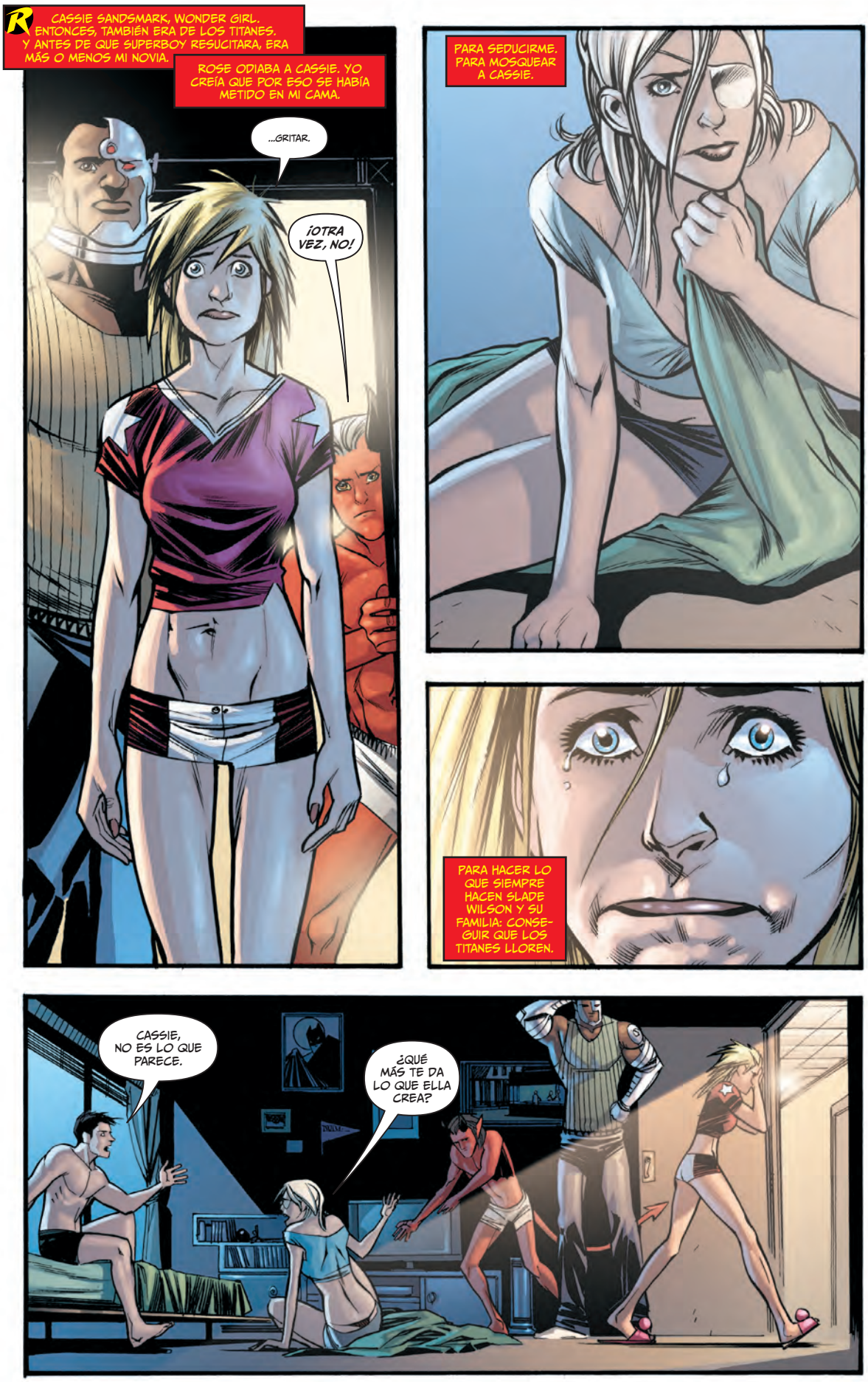

LO TRÁGICO DE LA PESADILLA NO ES QUE ENCUENTRE MUERTO A MI PADRE, SINO QUE ES INCAPAZ DE RESPONDER TODAS LAS PREGUNTAS QUE ME QUEDAN. QUIÉN FUE. QUIÉN SOY YO. EN QUIÉN ME PUEDO CONVERTIR.
¡PAPÁ!


Y SIN MÁS, VOLVÍ COMO UN BUMERÁN A LA REALIDAD, A POCO MÁS DE UN AÑO DESPUÉS.
¡PAPÁ!
A LA ÉPOCA EN QUE AÚN ERA ROBIN, EL LÍDER DE LOS JÓVENES TITANES.

¿QUÉ HACES AQUÍ? ¿QUÉ HAS OÍDO?
ROSE WILSON, LA DESTRUCTORA, LA HIJA DE DEATHSTROKE.
SÉ LO QUE ES NO TENER...

¡NO, QUÉ VA!
TENÍA BUENA INTENCIÓN, PERO LA APARTÉ IGUAL QUE APARTÉ A TODOS LOS DEMÁS EN AQUEL MOMENTO.
¡UUUUF!
CON MÁS FUERZA DE LA NECESARIA.

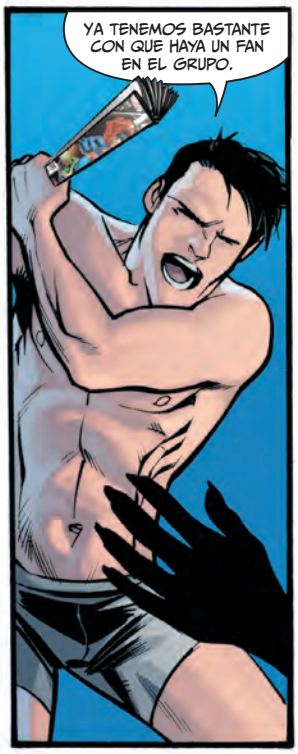

TIM, TE HE OÍDO...

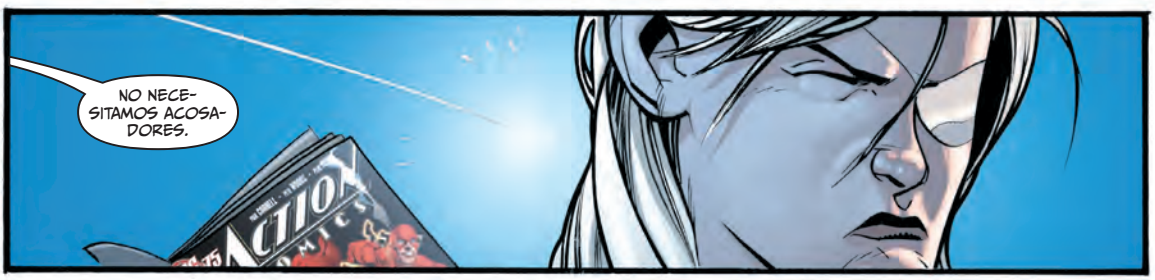

CASSIE SANDSMARK, WONDER GIRL. ENTONCES, TAMBIÉN ERA DE LOS TITANES. Y ANTES DE QUE SUPERBOY RESUCITARA, ERA MÁS O MENOS MI NOVIA.
ROSE ODIABA A CASSIE. YO CREÍA QUE POR ESO SE HABÍA METIDO EN MI CAMA.
...GRITAR.
¡OTRA VEZ, NO!
PARA SEDUCIRME. PARA MOSQUEAR A CASSIE.
PARA HACER LO QUE SIEMPRE HACEN SLADE WILSON Y SU FAMILIA: CONSEGUIR QUE LOS TITANES LLOREN.
CASSIE, NO ES LO QUE PARECE.
¿QUÉ MÁS TE DA LO QUE ELLA CREA?

¿POR QUÉ DICE EDDIE QUE "OTRA VEZ, NO"?
NO TIENE GRACIA.

¿TÚ SABES LO QUE ES LA INTIMIDAD?
¿AÚN CREES QUE TE INTEGRARÁS EN EL GRUPO ACOSTÁNDOTE CON GENTE?

¿TE HA HECHO DAÑO?
¿QUÉ LE HAS HECHO A ROSE?
NO TE METAS, EDDIE.
ME HA TIRADO DE LA CAMA DE UN EMPUJÓN.


YA TENEMOS BASTANTE CON QUE HAYA UN FAN EN EL GRUPO.


NO NECESITAMOS ACOSADORES.

NO QUIERO SABER NADA.
ROSE, ESPERA.

VIC STONE, CÍBORG. INCLUSO CUANDO NO ESTABA CON LOS PECES GORDOS DE LA JLA Y ERA COMPAÑERO MÍO EN LOS TITANES, YO CASI SIEMPRE LE RESPETABA.
PERO AQUEL DÍA, NO.
¿VAS A DARME LA CHARLA?
NO. MAÑANA ES EL DÍA DEL PADRE, TIM.
NO LO SÉ. CUANDO ME UNÍ A LOS TITANES, ÉRAMOS... EN FIN... ADOLESCENTES. PERO AHORA... NO ME UNÍ PARA HACER DE CARABINA.
PUES MENOS MAL QUE NO ES PROBLEMA TUYO.
¿A QUÉ TE REFIERES?
CON EL TIEMPO, ¿ES MÁS SENCILLO?
NO. YO ODIABA A MI PADRE, PERO DESDE QUE FALLECIÓ...
ME REFERÍA A DIRIGIR EL EQUIPO.
ESTOS TITANES LOS FUNDÉ YO, VIC.
FUNDAR UN EQUIPO ES MÁS QUE REUNIR A UNOS CHAVALES.
LOS TITANES SIEMPRE HEMOS SIDO UNA FAMILIA, SOBRE TODO PARA QUIENES NO TENEMOS OTRA.

CONQUE SABES LO QUE ES NO TENER PADRE, ¿EH? SINCERAMENTE, NIÑA, ME HA DOLIDO.
SLADE WILSON, DEATHSTROKE. EN PERSONA.
AHORA... TENGO A LOS TITANES. NO NECESITO ESA CONCEPCIÓN TURBIA QUE TÚ TIENES DE LA FAMILIA.
POR ESO ESTÁS AQUÍ PLANTADA SIN PEDIR SOCORRO A GRITOS.
¿NO ME REGALAS NADA?
¿TE ACUERDAS DE QUÉ TE REGALÉ EL DÍA DEL PADRE DEL AÑO PASADO?
¿LA CABEZA DE MI SIRVIENTE DISECADA Y COLGADA DE LA PARED? NO CREO QUE PUEDAS SUPERARTE.
YA VEREMOS.

¡SWISH!
COMO HOLOGRAMA, PODÍA HACER TANTO DAÑO COMO EN PERSONA.
RELÁJATE, ROSE. TENGO LA SOLUCIÓN PARA TUS PROBLEMAS.
¿QUÉ LLEVAS AHÍ?
ALGO QUE PERMITIRÁ QUE EL CHICO MARAVILLA... PASE PÁGINA. TE CONGRACIARÁS CON ÉL. DEMONIOS, INCLUSO VOY A DECIRTE DÓNDE ESTÁ.
¿Y NO ES NINGUNA TRAMPA?
CLARO QUE SÍ. ¿TE CREES QUE VAS A SER DE LOS TITANES SIN QUE TE TIENDA UNA TRAMPA DE LAS MÍAS?
SI QUIERES VOLVER A ESE GRUPO, YA SABES DÓNDE ENCONTRARME.

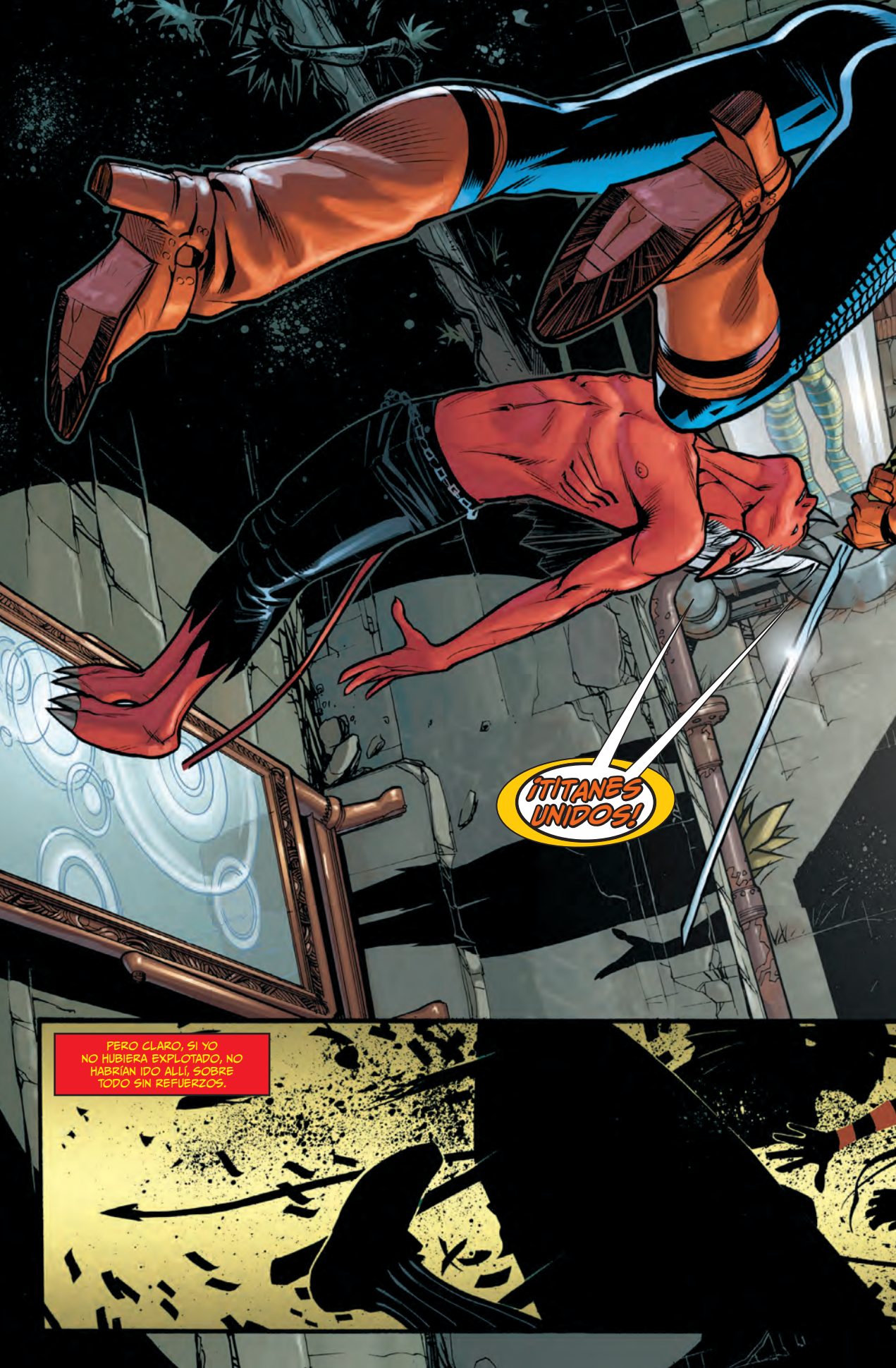
EDDIE BLOOMBERG. EN AQUELLA ÉPOCA, LO LLAMÁBAMOS CHICO DIABLO.
HABÍA QUE SER UN CHICO ESPECIAL PARA IR TRAS LA DESTRUCTORA, Y UN PEDAZO DE DIABLO PARA SEGUIRLA HASTA LA CASA DE SU PADRE.
MALDITO SEAS, SLADE.
¿QUÉ ESTOY BUSCANDO?
¿Y DÓNDE...?
¿...ESTÁ?
POR FAVOR, DIME QUE NO VAS A ATRAVESARLO.

ME HAS SEGUIDO. CREES QUE VOY A VOLVER CON DEATHSTROKE. ME HE MARCHADO POR ESTA CLASE DE DESCONFIANZA.
RECONOCERÁS QUE TIENE MALA PINTA, ROSE.

PERO NO, NO CREO QUE VAYAS A VOLVER CON ÉL. AUNQUE... ¿UN ESPEJO TELETRANSPORTADOR? SI SOY TAN FAN COMO OPINA ROBIN, SÉ QUE NO ES OBRA DE NINGÚN ENEMIGO DE LOS TITANES.
ESTÁ CLARO QUE SLADE TRABAJA CON EL AMO DE LOS ESPEJOS. EN ESE CASO, TE ENFRENTAS A UNA ORGANIZACIÓN QUE ES CAPAZ DE DERROTAR A FLASH.

ENTONCES, HAS VENIDO A DETENERME.
ANDA YA. HE VENIDO A AYUDARTE.

¿...A QUÉ ESPERAS?
PUES...


¡TITANES UNIDOS!
PERO CLARO, SI YO NO HUBIERA EXPLOTADO, NO HABRÍAN IDO ALLÍ, SOBRE TODO SIN REFUERZOS.

ROSE Y EDDIE NO ERAN CONSCIENTES DE LO IRÓNICO QUE RESULTABA LO QUE DECÍAN. DOS TITANES ENFRENTÁNDOSE A LOS VILLANOS DE FLASH NO ERAN EXACTAMENTE UN EQUIPO UNIDO.

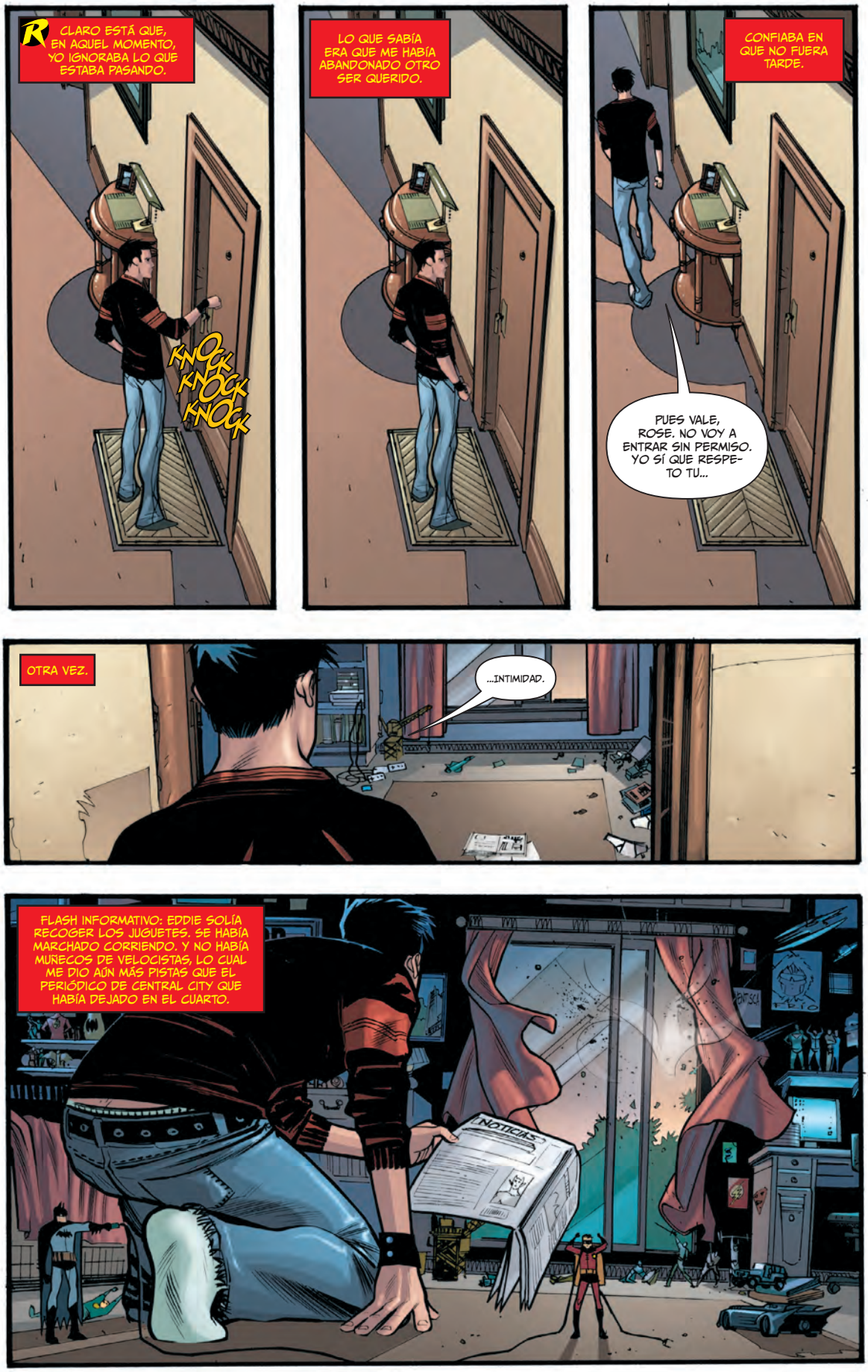
AL PRINCIPIO, ROSE FUE LISTA. FUE A POR EL AMO DE LOS ESPEJOS.
PORQUE AUNQUE TRES VILLANOS FUERAN PELIGROSOS...
SHNGG
SHNGG
SHNGG
SLNGG
...NO ERAN EL ÚNICO GRUPO QUE TENÍA AMIGOS.

ROSE FUE A POR LOS PORTALES DEL AMO DE LOS ESPEJOS...
...PARA QUE LOS VILLANOS NO PIDIERAN REFUERZOS.
PERO EN CUANTO VIO LA VITRINA, TODO SE FUE AL GARETE.

YO CRITICABA A EDDIE, PERO UN FRIKI OBSESIONADO CON LOS SUPERHÉROES TENÍA SUS VENTAJAS.
¡OSTRAS! ¡BOMBAS-T!
TRICKSTER, SOY TU FAN NÚMERO UNO. ME CAES MEJOR QUE EL ORIGINAL.
ERA EL EQUIVALENTE HUMANO DEL ORDENADOR CRIMINOLÓGICO DE BATMAN.
EL ORIGINAL SOY YO.
¡HAP
UPS. PERDONA. ESPERO QUE NO TE LO TOMES A LA TREMENDA. NI ESTO.
PERO LAS PERSONAS COMETEMOS ERRORES.
TRANQUILO, QUE NO.

LAS QUE RESPIRAN FUEGO, TAMBIÉN.
EN AQUEL MOMENTO, LE HABRÍA DICHO A ROSE QUE AYUDARA A SU COMPAÑERO.
PERO ELLA IBA A POR EL TRASTO QUE ERA UNA TRAMPA PARA ELLA. Y PARA MÍ.
CUANDO SE DIO CUENTA DE QUE EDDIE ESTABA EN APUROS...

...COMETIÓ EL MISMO ERROR QUE LOS MALOS SIEMPRE COMETEN CON NOSOTROS.
SUBESTIMÓ AL MÁS DÉBIL.
AL QUE LOS DEMÁS NO SE TOMABAN EN SERIO.
AL QUE SE LA JUGÓ.
LADY DEATHSTROKE, COMO NO SUELTES LA ESPADA...
...LE DEJARÉ EL CORAZÓN TAN FRÍO COMO EL TUYO.


R
CLARO ESTÁ QUE, EN AQUEL MOMENTO, YO IGNORABA LO QUE ESTABA PASANDO.
KNOCK KNOCK KNOCK
LO QUE SABÍA ERA QUE ME HABÍA ABANDONADO OTRO SER QUERIDO.
CONFIABA EN QUE NO FUERA TARDE.
PUES VALE, ROSE. NO VOY A ENTRAR SIN PERMISO. YO SÍ QUE RESPETO TU...
OTRA VEZ.
...INTIMIDAD.
FLASH INFORMATIVO: EDDIE SOLÍA RECOGER LOS JUGUETES. SE HABÍA MARCHADO CORRIENDO. Y NO HABÍA MUÑECOS DE VELOCISTAS, LO CUAL ME DIO AÚN MÁS PISTAS QUE EL PERIÓDICO DE CENTRAL CITY QUE HABÍA DEJADO EN EL CUARTO.
NOTICIAS

LA DESTRUCTORA SE HA MARCHADO Y SE HA LLEVADO A EDDIE.
¿QUÉ DICES?
CLICK.
¿Y ADÓNDE CREES QUE SE LO HA LLEVADO?
A CENTRAL CITY. CONCRETAMENTE, CERCA DEL MUSEO DE FLASH.

¿LA TIENES LOCALIZADA? QUÉ TÍPICO DE BATMAN. NO ME DIGAS QUE TAMBIÉN TIENES UN HERMANO OJO.
¿ESTÁS DEFENDIÉNDOLA?
NO TIENE NADA QUE VER CON ROSE. TE PASASTE UN AÑO FUERA PARA ACLARARTE LAS $#%& IDEAS, PERO VOLVISTE AÚN PEOR. NO ME EXTRAÑA QUE HAYA REGRESADO CON SLADE.
POR CIERTO, SI DEATHSTROKE NO ESTÁ ALLÍ YA, ESTÁ DE CAMINO. ¿OS PARECE QUE LOS VILLANOS VAN A ESTAR SENTADOS DISCUTIENDO COMO VOSOTROS? SON...

...PROFESIONALES, PERO TAMBIÉN UNA FAMILIA.
POR ESO OS HE ENVIADO...
¿ESTO?
TE LO AGRADECEMOS, PERO QUEREMOS SABER DÓNDE ESTÁ EL CHAVAL. QUEREMOS A BUMERÁN.
ESO VALE MUCHÍSIMO MÁS QUE DOS TITANES, FRÍO.
YA NOS DA BASTANTE EL COÑAZO UN SOLO VELOCISTA. NO NOS ENFRENTAMOS A GRUPOS.

¿QUÉ QUIERES QUE TE DIGA? ¿QUIERES IGUALAR LAS TORNAS? TÚ MISMO. SOLO QUIERO VIVA A UNA.
CASI TENÍA SENTIDO.
JACK DRAKE, MI PADRE, MATÓ A UN VILLANO; A DIGGER HARKNESS, EL CAPITÁN BUMERÁN.
DIGGER TENÍA UN HIJO, OWEN MERCER, QUE ADOPTÓ EL MANTO DEL CAPITÁN BUMERÁN.
PERO AUNQUE ADOPTARA EL NOMBRE DE SU PADRE, OWEN ERA UN HÉROE, NO UN VILLANO.
AL CAPITÁN FRÍO NO LE HACÍA GRACIA. QUERÍA QUE OWEN VOLVIERA CON SU FAMILIA IGUAL QUE DEATHSTROKE QUERÍA A ROSE.
PERO ¿QUÉ TENÍA QUE VER AQUEL MALETÍN CON AQUELLO? ¿Y CONMIGO?
Continuará en la siguiente entrega de ECC Cómics.

Flashpoint XP vol. 1 (de 4)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
408 págs. | Cartoné | Color | 40 €
Time Masters: Vanishing Point 1-6, *The Flash* 8-12, *Flashpoint: Reverse Flash*, *Flashpoint: Wonder Woman and the Furies* 1-2, *Flashpoint: Green Arrow Industries*, *Flashpoint: Lois Lane and the Resistance*, *Flashpoint: Project Superman* 1-2 USA
978-84-17665-90-6
Fecha de salida: **26 de marzo**

¡PORTADAS LENTICULARES SOLO EN LA 1ª EDICIÓN!

La línea XP de ECC está destinada a recopilar eventos destacados de DC Comics que van más allá de una única serie limitada o maxiserie. La línea XP ofrecerá la experiencia completa de cada evento en varios tomos, con todos los preludios, capítulos principales y cruces, ordenados cronológicamente, en formato de lujo.

Los primeros eventos que formarán parte de la línea XP serán ***Flashpoint*** y ***La noche más oscura***, ambos con guion de **Geoff Johns** (***Universo DC: Renacimiento***). ***Flashpoint*** dio el pistoletazo de salida a la DC Comics moderna y al nuevo Universo DC, mientras que ***La noche más oscura*** es el punto culminante de la etapa de Johns en la colección protagonizada por Green Lantern, con la implicación de todos los iconos de la editorial. La primera edición, la primera tirada de cada título, tendrá un detalle exclusivo que no estará presente en futuras reediciones de cada material. En el caso de ***Flahspoint***, contará con portada, lomo y contraportada lenticulares.

¡Un efecto que ya os mostramos en exclusiva a través de Instagram, Twitter y Facebook! La realidad del Universo DC ha cambiado. Superman nunca ha salido a la luz aunque su nave sí llegara a la Tierra hace décadas. Las amazonas están en guerra con los atlantes. Lois Lane es miembro de una débil Resistencia. Pero ¿cómo se llegó a esta situación? ¿Qué tuvo que ver Flash en el nacimiento de este mundo insoportable? ***Flashpoint XP*** **vol. 1 (de 4)** incluye, entre otros contenidos, ***Time Masters: Vanishing Point*** núms. 1-6, ***The Flash*** núms. 8-12, ***Project Superman*** núms. 1-2 y ***Wonder Woman and the Furies*** núms. 1-2. A la venta a partir del 26/03/2019.

Próximamente:

La noche más oscura XP vol. 1 (de 5)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
448 págs. | Cartoné | Color | 38,50 €
Fecha de salida: **30 de abril**

¡PORTADAS FOSFORESCENTES SOLO EN LA 1ª EDICIÓN!

Universo DC - Series regulares

Batman núm. 85/30
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Mikel Janín**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Batman 58-59, *Batman: Secret Files* 1 USA
978-84-17827-23-6
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman: Detective Comics núm. 15
Guion: **James Robinson**
Dibujo: **Stephen Segovia, Carmine Di Giandomenico**
96 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Detective Comics 990-993 USA
978-84-17827-39-7
Fecha de salida: **9 de abril**

Superman núm. 84/5
Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Ivan Reis, Ryan Sook**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Superman 5, *Action Comics* 1.005 USA
978-84-17827-24-3
Fecha de salida: **2 de abril**

Liga de la Justicia núm. 85/7
Guion: **James Tynion IV**
Dibujo: **Howard Porter**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Justice League/Aquaman: Drowned Earth 1 USA
978-84-17827-25-0
Fecha de salida: **2 de abril**

Liga de la Justicia núm. 86/8
Guion: **Scott Snyder, Dan Abnett**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Justice League 11, *Aquaman* 42 USA
978-84-17827-77-9
Fecha de salida: **16 de abril**

Liga de la Justicia núm. 87/9
Guion: **Scott Snyder, James Tynion IV**
Dibujo: **Varios autores**
64 págs. | Grapa | Color | 4,75 €
Justice League 12, *Aquaman/Justice League: Drowned Earth Special* 1 USA
978-84-17827-97-7
Fecha de salida: **30 de abril**

El Green Lantern núm. 83/1
Guion: **Grant Morrison**
Dibujo: **Liam Sharp**
32 págs. | Grapa | Color | 2,75 €
The Green Lantern 1 USA
978-84-17827-26-7
Fecha de salida: **2 de abril**

Flash núm. 44/30
Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Rafa Sandoval, Jordi Tarragona**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
The Flash 58-59 USA
978-84-17827-40-3
Fecha de salida: **9 de abril**

Las aventuras de los Superhijos núm. 4
Guion: **Peter J. Tomasi**
Dibujo: **Carlo Barberi**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Adventures of the Super Sons 4 USA
978-84-17827-79-3
Fecha de salida: **16 de abril**

Héroes en crisis núm. 3
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Lee Weeks**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Heroes in Crisis 3 USA
978-84-17827-27-4
Fecha de salida: **2 de abril**

Universo DC - Novelas gráficas

Batman: Bruce Wayne ¿asesino? vol. 3 (de 3)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
368 págs. | Cartoné | Color | 33,50 €
Birds of Prey 43, *Batman* 604-607, *Detective Comics* 772-775, *Batgirl* 33, *Gotham Knights* 31-32, *Azrael* 91-92 USA
978-84-17827-90-8
Fecha de salida: **24 de abril**

Batman: Álbum de boda (edición especial limitada)
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Varios autores**
288 págs. | Cartoné | Color | 28,50 / 39,95 €
Batman 14-15, 24, 33-37, 44, 50 USA
978-84-17827-28-1
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman: El Príncipe Oscuro - Edición integral
Guion: **Enrico Marini**
Dibujo: **Enrico Marini**
144 págs. | Cartoné | Color | 15,95 €
Batman: The Dark Prince Charming 1-2 USA
978-84-17827-29-8
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman: La resurrección de Ra's al Ghul
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
288 págs. | Cartoné | Color | 28,50 €
Robin 168 -169, *Detective Comics* 838-840, *Batman* 670-671, *Nightwing* 138-139, *Batman Annual* 26, *Robin Annual* 7 USA
978-84-17827-22-9
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman: Los pecados del padre
Guion: **Christos Gage**
Dibujo: **Raffaele Ienco**
144 págs. | Rústica | Color | 13,50 €
Batman Sins of the Father 1-6 USA
978-84-17827-41-0
Fecha de salida: **2 de abril**

JSA de Johns núm. 8 (último número)
Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Varios autores**
288 págs. | Cartoné | Color | 28,50 €
JSA 68-77, 81 USA
978-84-17827-99-1
Fecha de salida: **30 de abril**

Superman/Shazam: Primer trueno
Guion: **Judd Winick**
Dibujo: **Joshua Middleton**
144 págs. | Cartoné | Color | 15,95 €
Superman/Shazam: First Thunder 1-4 USA
978-84-17827-30-4
Fecha de salida: **2 de abril**

Titanes núm. 1: La chispa
Guion: **Dan Abnett**
Dibujo: **Varios autores**
176 págs. | Rústica | Color | 15,95 €
Titans Special 1, *Titans* 23-27 USA
978-84-17827-81-6
Fecha de salida: **16 de abril**

DC Comics - Series

Hawkman núm. 1: Despertar
Guion: **Robert Venditti**
Dibujo: **Bryan Hitch**
176 págs. | Rústica | Color | 15,95 €
Hawkman 1-7 USA
978-84-17827-31-1
Fecha de salida: **2 de abril**

Superhijos vol. 2: El planeta de las capas
Guion: **Peter J. Tomasi**
Dibujo: **Varios autores**
128 págs. | Cartoné | Color | 14,95 €
Super Sons 6-10 USA
978-84-17827-91-5
Fecha de salida: **24 de abril**

Green Lantern: El poder del mal
Guion: **Howard Chaykin, David Tischman**
Dibujo: **Marshall Rogers**
160 págs. | Rústica | Color | 14,95 €
Green Lantern: Evil's Might 1-3 USA
978-84-17871-00-0
Fecha de salida: **30 de abril**

Aquaman de Peter David vol. 3 (de 3)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
544 págs. | Omnibus | Color | 44,50 €
Aquaman 30-48, *Aquaman Annual* 3-4, *Aquaman: Secret Files & Origins* 1 USA
978-84-17827-82-3
Fecha de salida: **16 de abril**

Injustice: Gods among us núm. 72/14
Guion: **Tom Taylor**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Injustice 2 27-28 USA
978-84-17827-95-3
Fecha de salida: **24 de abril**

He-Man y los Masters del Universo vol. 1
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
160 págs. | Rústica | Color | 14,95 €
He-Man and the Masters of the Universe 1 USA
978-84-17827-42-7
Fecha de salida: **2 de abril**

DC Black Label

Batman: Condenado - Libro dos

Guion: **Brian Azzarello**
Dibujo: **Lee Bermejo**
48 págs. | Cartoné | Color | 10,95 €
Batman: Damned 2 USA
978-84-17827-32-8
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman: Año uno - Edición DC Black Label

Guion: **Frank Miller**
Dibujo: **David Mazzucchelli**
128 págs. | Cartoné | Color | 14,95 €
Batman 404-407 USA
978-84-17827-17-5
Fecha de salida: **24 de abril**

Hellblazer: Flores negras

Guion: **Mike Carey**
Dibujo: **Lee Bermejo**
88 págs. | Cartoné | Color | 12,95 €
Hellblazer 182-183 USA
978-84-17827-34-2
Fecha de salida: **2 de abril**

V de vendetta (Edición limitada en b/n)

Guion: **Alan Moore**
Dibujo: **David Lloyd**
288 págs. | Cartoné | B/N | 32 €
V for Vendetta 1-12 USA
978-84-17827-35-9
Fecha de salida: **2 de abril**

Kakegurui núm. 4

Guion: **Homura Kawamoto**
Dibujo: **Toru Naomura**
224 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Kakegurui 4 JAP
978-84-17722-06-7
Fecha de salida: **24 de abril**

Pack Kakegurui y Kakegurui Twin - núms. 4

Guion: **Homura Kawamoto**
Dibujo: **Kei Saiki**
224 + 192 págs. | Rústica | B/N | 18,90 €
Kakegurui 4, Kakegurui Twin 4 JAP
978-84-17871-08-6
Fecha de salida: **24 de abril**

Sakura Gari: En busca de los cerezos en flor núm. 2 (de 3)

Guion: **Yuu Watase**
Dibujo: **Yuu Watase**
234 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Sakura Gari JAP
978-84-17871-01-7
Fecha de salida: **30 de abril**

Sí, soy una araña, ¿qué pasa? núm. 3

Guion: **Okina Baba**
Dibujo: **Asahiro Kakashi**
162 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Kumo desu ga, nani ka JAP
978-84-17827-92-2
Fecha de salida: **24 de abril**

Qué difícil es el amor para un otaku núm. 4

Guion: **Fujita**
Dibujo: **Fujita**
128 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Wotaku ni koi wa muzukashii JAP
978-84-17827-93-9
Fecha de salida: **24 de abril**

Deluxe

Batman: Silencio

Guion: **Jeph Loeb**
Dibujo: **Jim Lee**
376 págs. | Deluxe | Color | 44 €
Batman 608-619, *Batman Hush 15th Anniversary Deluxe Edition* USA
978-84-17787-91-2
Fecha de salida: **2 de abril**

Línea XP

La noche más oscura XP vol. 1 (de 5)

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
448 págs. | Cartoné | Color | 38,50 €
The Green Lantern Corps Annual 2, Blackest Night: Tales of the Corps 1-3, *Titans* 15, *DC Universe* 0, *Green Lantern* 43, *Blackest Night* 0-3, *Green Lantern Corps* 39, *Blackest Night: Batman* 1-2, *Blackest Night: Superman* 1, *Blackest Night: Titans* 1 USA
978-84-17665-61-6
Fecha de salida: **30 de abril**

Vertigo

La Patrulla Condenada: Nada

Guion: **Gerard Way, Jeremy Lambert**
Dibujo: **Varios autores**
168 págs. | Rústica | Color | 15,95 €
Doom Patrol 7-12 USA
978-84-17827-73-1
Fecha de salida: **9 de abril**

Planetary Libro 2 (de 2)

Guion: **Warren Ellis**
Dibujo: **John Cassaday, Jerry Ordway**
440 págs. | Cartoné | Color | 38,50 €
Planetary 15-27, *Planetary/JLA: Terra Occulta* 1, *Planetary/Batman: Night on Earth* 1 USA
978-84-17827-83-0
Fecha de salida: **16 de abril**

Autor

Ken Parker núm. 22

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Giorgio Trevisan, Sergio Tarquinio**
200 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Ken Parker: A due passi dal paradiso, Ken Parker: Sulla strada per Yuma ITA
978-84-17871-04-8
Fecha de salida: **30 de abril**

Midori, la niña de las camelias

Guion: **Suehiro Maruo**
Dibujo: **Suehiro Maruo**
168 págs. | Flexibook | B/N | 12,95 €
Shoujo Tsubaki JAP
978-84-17871-03-1
Fecha de salida: **30 de abril**

Tekkon Kinkreet: All in one (Nueva edición)

Guion: **Taiyô Matsumoto**
Dibujo: **Taiyô Matsumoto**
624 págs. | Flexibook | B/N | 24,95 €
Tekkon Kinkreet All in One JAP
978-84-17871-06-2
Fecha de salida: **30 de abril**

Manga

Deathco núm. 7

Guion: **Atsushi Kaneko**
Dibujo: **Atsushi Kaneko**
224 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Deathco JAP
978-84-17827-74-8
Fecha de salida: **9 de abril**

Aoharu x Machinegun núm. 06

Guion: **Naoe**
Dibujo: **Naoe**
192 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Aoharu x Kikanjuu JAP
978-84-17827-84-7
Fecha de salida: **16 de abril**

Servamp núm. 11

Guion: **TanakaStrike**
Dibujo: **TanakaStrike**
200 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Servamp JAP
978-84-17827-87-8
Fecha de salida: **16 de abril**

Kodomo

Mad presenta ¡No dejes que el Pingüino conduzca el batmóvil!

Guion: **Jacob Lambert**
Dibujo: **Tom Richmond**
32 págs. | Cartoné | Color | 9,95 €
Don't Let the Penguin Drive the Batmobile! USA
978-84-17827-43-4
Fecha de salida: **2 de abril**

DC Super Hero Girls: En busca de Atlantis

Guion: **Shea Fontana**
Dibujo: **Yancey Labat**
128 págs. | Rústica | Color | 12,50 €
DC Super Hero Girls: The Search for Atlantis USA
978-84-17827-37-3
Fecha de salida: **2 de abril**

Teen Titans Go! núm. 26

Guion: **Ivan Cohen, Sholly Fisch**
Dibujo: **Jeremy Lawson, Marcelo Di Chiara**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Teen Titans Go! 26 USA
978-84-17827-88-5
Fecha de salida: **16 de abril**

¡Scooby-Doo! y sus amigos núm. 27

Guion: **Sholly Fisch**
Dibujo: **Darío Brizuela**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Scooby-Doo Team Up 40 USA
978-84-17827-75-5
Fecha de salida: **9 de abril**

Batman: Pequeña Gotham núm. 10 (de 12)

Guion: **Dustin Nguyen, Derek Fridolfs**
Dibujo: **Dustin Nguyen**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Batman: Li'l Gotham 10 USA
978-84-17827-89-2
Fecha de salida: **16 de abril**

Las aventuras de Batman núm. 4

Guion: **Martin Pasko**
Dibujo: **Brad Rader**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
The Batman Adventures 4 USA
978-84-17871-02-4
Fecha de salida: **30 de abril**

Coleccionables

¡Scooby Doo! y sus amigos vol. 2: Teen Titans Go! ¡Fantasma!

Guion: **Sholly Fisch**
Dibujo: **Darío Brizuela**
72 págs. | Rústica | Color | 5,95 €
Scooby-Doo Team Up 4-6 USA
978-84-17827-94-6
Fecha de salida: **24 de abril**

Billy Batson y la magia de ¡Shazam! núm. 3

Guion: **Art Baltazar, Franco**
Dibujo: **Byron Vaughns, Stephen DeStefano**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Billy Batson and the Magic of Shazam! 5-6 USA
978-84-17827-36-6
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman, la leyenda núm. 7: Perla

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **2 de abril**

Batman, la leyenda núm. 8: Joker

128 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **16 de abril**

Batman, la leyenda núm. 9: Tácticas intimidatorias

208 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **30 de abril**

Colección Novelas Gráficas núm. 79: Antes conocidos como Liga de la Justicia

176 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **2 de abril**

Colección Novelas Gráficas núm. 80: Lobo contra Superman

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **16 de abril**

Colección Novelas Gráficas núm. 81: Batwoman: Elegía

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **30 de abril**

Colección Vertigo núm. 16: Y, el último hombre núm. 3

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **2 de abril**

Colección Vertigo núm. 17: Fábulas 5

136 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **16 de abril**

Colección Vertigo núm. 18: La Cosa del Pantano de Alan Moore núm. 1

208 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **30 de abril**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 59: Superman: Ruina (Parte 3)

144 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **9 de abril**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 60: Batman/Superman: Generaciones (Parte 4)

144 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **24 de abril**

Assassin's Creed: La colección oficial - Fascículo 17: Juno

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **9 de abril**

Assassin's Creed: La colección oficial - Fascículo 18: Nikolaï Orelov

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **24 de abril**