



# SUEÑOS Y FÁBULAS: HISTORIA DE VERTIGO



ELISA McCAUSLAND & DIEGO SALGADO  
PRÓLOGO DE DAVE MCKEAN



## SUEÑOS Y FÁBULAS: HISTORIA DE VERTIGO

## SUEÑOS Y FÁBULAS: HISTORIA DE VERTIGO

ECC ARTE Y COLECCIONISMO.

Autores: **Elisa McCausland, Diego Salgado**

**LÁMINA DE REGALO CON LA PRIMERA EDICIÓN.**

Un proyecto desarrollado por ECC en colaboración con los críticos, investigadores y periodistas Elisa McCausland y Diego Salgado, especializados en el análisis y la divulgación de la cultura popular. Con un enfoque riguroso y ameno, los autores relatan y contextualizan el origen, el desarrollo y el legado de este sello, dando forma a un concienzudo estudio; pero también a un catálogo de virtuosismo gráfico que, gracias al acceso al archivo de imágenes de DC, refleja la variedad, la calidad, la belleza y el derroche de imaginación de los cómics surgidos de Vertigo. Un libro para el recuerdo, que además cuenta con un prólogo escrito por Dave McKean y una ilustración de cubierta realizada en exclusiva por Lee Bermejo.

A la venta el **18 de ene.**

304 páginas. Cartóné.

216x276. Color.

Libro especializado.

**PVP: 40,00 €**

978-84-19021-85-4



# AL FILO. UNA MIRADA A VERTIGO

Una de las últimas portadas que ilustré y diseñé para Vertigo fue la de la Enciclopedia. Era una imagen desde el punto de vista de una figura que estaba de pie al borde de una enorme cabeza escultural, cuyo rostro era un muro de cajones, donde en algunos había objetos chamánicos de historias pasadas. Los tobillos de la figura son mercurios, sus uñas crepusculares, y en la contraportada, su túnica ondea como unas alas andrógamas. ¿Es un ángel o un demonio? Creo que esa imagen resume de una forma bastante obvia lo que sentía en ese momento en Vertigo. Una intención atrapada entre dos estados, un sello independiente y una empresa de contenidos, con una mentalidad fuera de lo corriente y a la vez muy estándar, un disidente movido por los materiales de creación propia pero no del todo.

Vertigo se convirtió en un logo añadido a mis portadas de *Sandman* después de un par de años de hacer portadas de *Hellblazer*, *La Cosa del Pantano* y *Orquídea Negra* para DC, y creo que el espíritu de Vertigo fue algo que sentí *Alan Moore* con su extraordinaria etapa en *La Cosa del Pantano*, con su éxito sin reciente en *Warrior Magazine* en el Reino Unido -con *V de Vendetta* en concreto- y su insistencia en que los cómics pueden abordar cualquier tema con la misma ambición e intensidad que cualquier otro medio. Incluso con unos inicios tan poco atractivos como una cosa en un pantano, Alan hizo cómics que me parecía que valía la pena leer. Sus guiones no eran meras perchas para dibujos pop sino que eran lo esencial de la experiencia.

Con el descenso de las ventas y la sensación de que los cómics de masas estaban envejeciendo mal -la nostalgia ya no era antes- surgieron voces disidentes y urgentes. Se podían oír en las páginas de pequeñas editoriales independientes advenedizas, y tenía sentido darle a alguna de esas voces una oportunidad de mejorar la suerte de los grandes estudios, como un eco del estado en el que se encontraba Hollywood a mediados de los años 70.

Si Alan fue la punta de lanza de la primera oleada de cambio, luego *Jamie Delano*, *Neil Gaiman*, yo mismo y otros nos beneficiamos de esa estela y en-

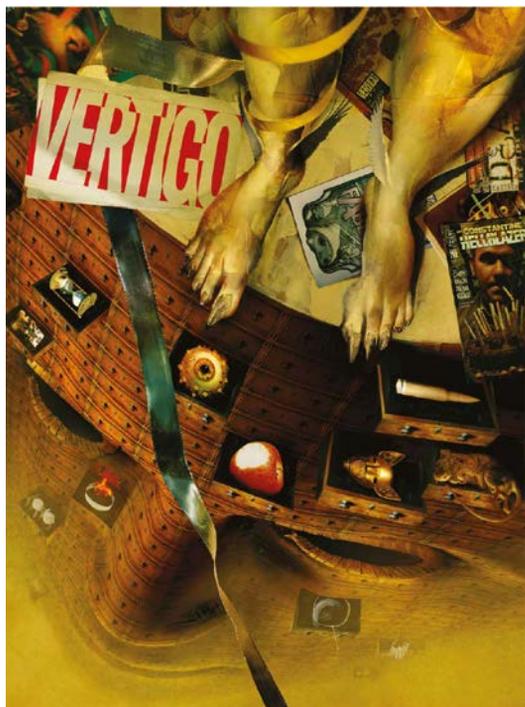


Ilustración de Dave McKean para la portada de *The Vertigo Encyclopedia* (1996). Acrílicos, fotografía, digital.

SERIES Y TALLAS: HISTORIA DE VERTIGO | 4

7 | PROLOGO

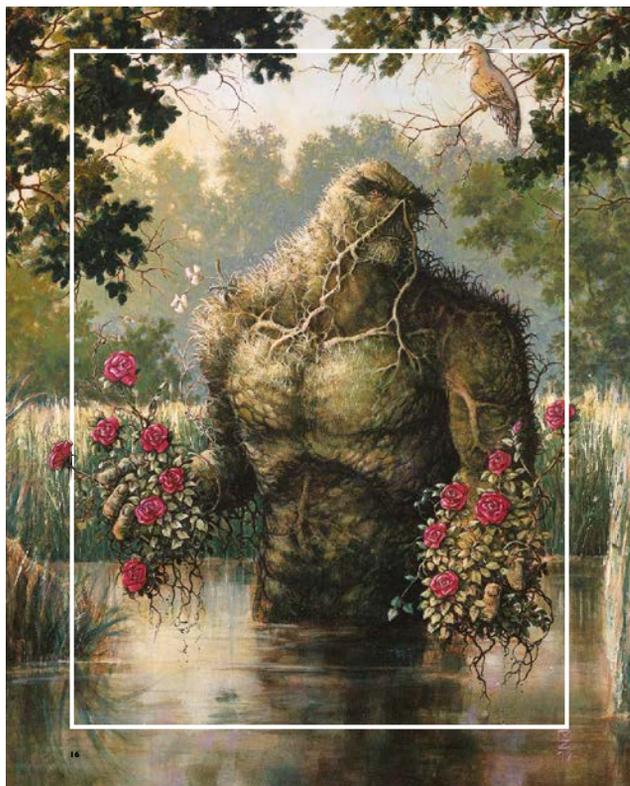


Ilustración de Michael Zulli para un póster promocional, posteriormente utilizada como portada del segundo volumen recopilatorio de la etapa de Alan Moore como guionista de *La Cosa del Pantano*.

## PRIMERA PARTE

# EL NACIMIENTO DE UN SELLO

### VERTIGO: EL CÓMIC POPULAR DE CALIDAD

"El sello Vertigo ha cambiado el cómic para siempre. Ha ofrecido al lector diversidad política y estilística. Ha promovido una experimentación sin precedentes que supuso la reinención de personajes de siempre y ha dado lugar a otros nuevos memorables. Rompió con las distinciones entre lo que se consideraba lectura juvenil y lectura adulta y se ha convertido en un hogar acogedor para el artista y en una marca inconfundible e inimitable para el aficionado". Estas entusiastas palabras del divulgador *Abraham Riessman*, con las que conmemoraba en enero de 2018 en la revista digital *Vulture* que Vertigo había cumplido veinticinco años, pueden sonar excesivas. Sin embargo, fueron un simple preludio de las que innumerables periodistas, ensayistas, editores y lectores dedicaron al sello cuando se anunció que concluiría en 2020 sus actividades. Al contrario de lo que suele ocurrir en el ámbito mediático y de tendencias, acostumbrado a la hipérbole gratuita, lo difícil es no mostrar un entusiasmo sin límites ante el catálogo de publicaciones que la línea Vertigo, creada en 1993 en el seno de DC Comics, ha logrado acuñar en el último cuarto de siglo para deleite de quienes aman la historia.

Todo en el desarrollo y los resultados del sello Vertigo ha sido especial, empezando por su imbricación en un emporio editorial consagrado al superhéroe cuando los argumentos de sus cabeceras eran muy diferentes, en algunos casos hasta lo antagónico, a esa figura que representaban y representan en DC iconos como Batman, Superman y Wonder Woman. También el hecho añadido de que su creadora y máxima responsable durante veinte años fuese una mujer, *Karen Berger*, que, sin agresividad ni malas artes, acertó a poner en valor en la editorial y el medio en su conjunto a artistas caracterizados por el estilo, el genio creativo y lo extravagante: artistas que no tenían el cómic como único horizonte creativo y laboral, sino que habían abierto su mente a muchas otras disciplinas expresivas y hacían gala de un talento más sofisticado y audaz que buena parte de sus contemporáneos

# PETER MILLIGAN

(1961-), guionista para Vertigo entre 1990 y 2015



"A estas alturas no puedo negar que uno de los temas recurrentes de mi escritura es el concepto de identidad. Mis personajes tratan a toda costa de encontrarse a sí mismos, o lo que sienten como su yo real es puesto a prueba una y otra vez por alter ego y suplantadores. Pero aún no sé cuál es el motivo de que vuelva a ese argumento. De hecho, pocas veces soy consciente de ello al empezar a escribir otra historia. Y cuando he intentado ponerme en guardia para evitarlo, al final ha hecho acto de aparición. ¿Quiénes somos en realidad? ¿Qué hace que seamos quienes creemos ser? Son preguntas por otra parte nada originales, han preocupado a la humanidad desde el principio de los tiempos y, en los cómics, se han abordado con frecuencia a través de las figuras del doble, el superhéroe, la identidad secreta, las máscaras (...). Estos aspectos adquieren desde luego gran relevancia en *Shade, el hombre cambiante*, de modo que, cuando Karen Berger me brindó la posibilidad de escribir algo para Vertigo, el inconsciente debió empujarme a recuperar el personaje que había creado Steve Ditko y que dormía el sueño de los justos. Me intrigan las cualidades de Shade, en su ambigüedad percibié grietas por las que asomarme y poner mi sello. Era una buena tarjeta de presentación de cara al lector estadounidense. Tomé de Ditko lo que me interesaba y me permití grandes libertades con el resto, de modo que en ningún caso cabe entender mi versión de Shade como una continuación a lo imaginado por él, sino como un homenaje y una nueva hoja de ruta para el personaje. Al fin y al cabo, si por algo Vertigo ha sido un sello único es por resultar difícil enmarcar en una categoría determinada los cómics que publica, su fortaleza estaba en lo impredecible y yo quería participar de ello".

DISEÑO Y FÁBULA: VICTORIA DE VERTIGO | 102

# JILL THOMPSON

(1966-), dibujante para Vertigo entre 1992 y 2012



"Mi primer trabajo en DC Comics fue nada más y nada menos que *Wonder Woman*, pero llegó de manera totalmente casual. Aunque soy de Chicago, viví un tiempo en Ohio. Volviendo allí de una convención, Evan Dorkin y Robbie Bush me preguntaron mientras cenábamos si estaba ocupada; me comentaron que Karen Berger estaba buscando nuevos dibujantes y que no perdía nada por enviarle unas páginas. Así lo hice y, sin más, empecé a dibujar a Wonder Woman. A partir de ahí todo fue más fácil (...) Berger fue mi gran valedora, tanto en DC como en Vertigo. También le debo mucho a Neil Gaiman. Vió en las oficinas de DC mis dibujos, y eso me procuró dar el salto a *Sandman*. Creo que mi trabajo hablaba por sí solo, pero sin duda gozar de ese tipo de oportunidades y casualidades es determinante (...). A lo largo de mi carrera he colaborado con muchos artistas, y nunca me he encontrado con otro más asequible que Neil. Es increíblemente fácil trabajar con él, y tiene un don increíble para customizar cada uno de sus guiones a fin de que se adapte a las características del dibujante que va a ocuparse de ilustrarlo. Cuando fiché para *Sandman*, me preguntó de modo informal qué me gustaba dibujar, qué se me daba mejor. Se lo dije, le expliqué que disfruto de narrar sin palabras, que el lector entienda lo que sucede a través de las acciones de los personajes y sus expresiones. Le dije también que me gusta ilustrar lo puramente fantástico y la figura humana. Pues bien, cuando me llegó el guion de *Sandman: Vidas breves*, estaba todo allí. No hubo ni un solo momento en el que me angustiase no poder resolver una escena, me había puesto en bandeja todo aquello que se me daba mejor (...) Neil fue más lejos en el caso de *Muerte: A las puertas de la Muerte*. Karen le daba vueltas a un cómic del universo *Sandman* en registro de manga, que estaba muy de moda, y le pidió a Neil que escribiese algo. Él le respondió que no tenía claro que pudiese aportar algo relevante, y le sugirió que fuese yo quien lo escribiese y dibujase. Es el origen de una obra de la que me siento muy orgullosa".

103 | TERCERA PARTE: LOGO DE DISEÑO



Ilustración de Dave McKean para la portada de *The Sandman* núm. 1 USA (1988)

SEGUNDA PARTE

## TRADICIÓN Y RENOVACIÓN

### ARENILLA EN LOS OJOS

Como hemos visto en el capítulo anterior, la labor de Karen Berger no tiene que ver con la creación de un sello de carácter *indie* que se abre hueco con dificultades en el mercado de la historieta *mainstream*, sino con algo quizá más meritorio: la apropiación de ese *mainstream* con estrategias que combinan la puesta en valor y la reinvención de personajes olvidados o desaprovechados hasta entonces por una gran editorial, el recurso para lograrlo a artistas procedentes de esferas creativas ajenas a la industria estadounidense, y la implementación de paradigmas estéticos y formatos de venta capaces de subvertir primero, y alterar por completo después, un panorama del *comic book* sumido en el estancamiento y la desmesura. El ejemplo supremo de ello, ya lo hemos avanzado, es *Sandman*, la cabecera más emblemática de Vertigo por mucho que dé sus primeros pasos a partir de 1989 en el seno de DC Comics.

El personaje que Berger propone reinterpretar al joven guionista Neil Gaiman —veintiocho años por entonces— para dar forma a una cabecera había sido explotado por DC Comics en varios formatos. *Sandman* nace en 1939 como creación de Gardner Fox y Bert Christman inspirada por La Sombra, el justiciero enmascarado de Walter B. Gibson que marcó la cultura popular de los años treinta merced a infinidad de seriales radiofónicos, novelas *pulp* y tiras de prensa. Sin embargo, el estallido al unisono del *comic book* y Superman suscita que aquel *Sandman* primitivo —resuscitado por Vertigo en los años noventa en la estela del éxito del *Sandman* de Gaiman a través de *Sandman Mystery Theatre* (1993-1999)— arroje a un lado tras dos años de publicación el traje de chaqueta, el sombrero fedora y la máscara de gas que constituían su disfraz para adquirir una nueva personalidad de magos superheróicos.

Este segundo *Sandman*, al que no faltan un vistoso uniforme en morado y amarillo y un *sidekick* llamado Sandy, the Golden Boy —reformulado por David S. Goyer y Geoff Johns en 2001 como Sanderson Hawkins, integrante de la Sociedad de la Justicia de América—, disfruta de una digni-



# JAMES JEAN

De los muchos artistas promovidos por Vertigo que con el tiempo han revolucionado el panorama de la cultura popular, el caso del estadounidense de origen taiwanés James Jean (1979-) es uno de los más meritorios. Graduado en 2001 en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, Jean deja casi de inmediato aquella ciudad a consecuencia de los atentados del 11 S y se establece en Viena durante unos meses, alimentando de bocetos sus cuadernos de dibujo y su blog. Este último llama la atención de responsables de DC Comics, que, sin necesidad de mayores pruebas de su talento, fichan a Jean para que realice las portadas de un nuevo proyecto: **Fábulas** (2002-15), a la larga una de las cabeceras más definitorias del sello.

Jean acepta desempeñar esa función con apenas veintitrés años, y firma entre 2002 y 2009 incontables portadas para **Fábulas** que le procuran fama internacional, multitud de encargos editoriales y publicitarios, reconocimientos de todo tipo y legiones de admiradores. Para él se trata en cambio de una fase juvenil de aprendizaje, que deja a un lado para consagrar sus esfuerzos al arte en la estela de creadores como Takashi Murakami. Hoy por hoy, Jean es una figura reconocida a nivel internacional, como puso de manifiesto en 2019 la gran exposición *Eternal Journey*, que reunió en el Museo Lotte de Seúl quinientas de sus obras entre dibujos, pinturas, esculturas, videoarte e instalaciones multimedia. Para Jean ha quedado por tanto superada una etapa que, sin embargo, ha dejado una huella indeleble en los ámbitos de la cultura popular y la ilustración mediática y publicitaria.

En efecto, las ilustraciones de Jean para **Fábulas** no tuvieron parangón en ese momento, y han sido imitadas posteriormente hasta la saciedad. El universo renovado de los cuentos de hadas que plantearon Bill Willingham y Mark Buckingham en las páginas de la cabecera tuvo un aliado tan imprevisto tan pertinente en las portadas de Jean, hasta el punto de hacer de cada número una suerte de obra total, con multitud de resonancias. La amalgama enigmática, en ocasiones perturbadora, de tradiciones artísticas orientales y occidentales, sincerísimo pop y melancolía sustentada en la figura femenina, que preside sus dibujos, desconcertaba al posible comprador y, al mismo tiempo, despertaba en él todo tipo de sugerencias. Nunca está del todo claro qué nos quieren decir las portadas de Jean, incluso cuando se remiten a algún aspecto o personaje concretos de la narrativa de Willingham y Buckingham, y en esa incertidumbre, alumbrada por trazos exquisitos, radica el secreto de su éxito. Cuando Jean afirma que "siempre me he sentido un alienígena, un extraño, un observador allá donde he estado", basta con prestar una mínima atención a sus trabajos para certificarlo.

DIENOS Y FÁBULAS HISTORIA DE VERTIGO | 274



La figuración surrealista que practica, en la que se reconocen las dinámicas abisales de lo onírico y de lo infantil, tiene su origen en bocetos efectuados a manos. En ellos se percibe ya un abigarramiento formal que responde a la complejidad que caracteriza las ensueños del autor: "No sigo un plan preestablecido a la hora de afrontar mis ilustraciones. Trato de que los elementos que voy añadiendo respiren una atmósfera similar, vayan en una misma dirección; pero no hay un discurso en ello ni ningún significado que yo mismo pueda descifrar con facilidad. Combino imaginarios, íconos, símbolos, y poco a poco se me aparece una narrativa, entiendo la narrativa como una fuerza misteriosa que se dispersa en torno a elementos diferentes y acaba por cristalizar en una imagen de conjunto".

La libertad que desprenden esos apuntes primeros también son un recordatorio de la tendencia de Jean a combinar el guiño artístico de alto nivel —lo neoclásico, lo expresionista— con lo desenfadado y lo tenebroso; una tendencia sublimada en trazos que no desdientan lo fallido sino que lo incorporan con gran virtuosismo a la ilustración. De esta manera, la obra finalizada incorpora su propio *work in progress* y adquiere en ello una condición imprecisa, flotante, subrayada por el recurso en una misma ilustración por parte de un Jean superdotado a cuantas técnicas estime necesarias para obtener un determinado efecto: lápiz, acuarela, grafito, glee y, por supuesto, herramientas infográficas. Con todo, Jean es reacto a estas últimas, al estimar que exigen menos talento, esfuerzo y, lo más importante para él, compromiso con la obra que sus propias manos y los útiles físicos. "Si paso mucho tiempo con aplicaciones informáticas, cuando vuelvo al dibujo y la pintura siento miedo. Temo descubrir un día que he perdido facultades, la conexión con el pincel y las superficies con las que me dispongo a trabajar".

Ilustración para la portada del *artbook* **Fables: Covers** by James Jean (2009).

275 | ARTE Y TÉCNICA



Ilustración para la portada de **Fables** núm. 2 USA (2002). Óleo y técnica mixta sobre panel de madera.

DIENOS Y FÁBULAS HISTORIA DE VERTIGO | 276



En la mitad superior, diseños preliminares a lápiz de ilustración para la portada de **Fables** vol. 2: *Animal Farm* USA (2004). En la mitad inferior, dibujo a carboncillo y tiza blanca de ilustración para la portada de **Fables** vol. 2: *Animal Farm* USA (2004). En la doble página siguiente, versión final, realizada con carboncillo, tiza blanca, acuarela y color digital.

277 | ARTE Y TÉCNICA