

PLAN H

PUBLICACIÓN URUGUAYA
DE HUMOR E HISTORIETAS

AÑO V / NÚMERO 18 / ABRIL 2019

LOS COMICS
ESENCIALES DEL JOKER



UN NÚMERO
PARA MORIRSE
DE RISA

ALCIDES
ARDITO
ARTOLA
CACHO
CALERA
COLLA
FEDERICI
PUCH
RAMOS
... Y OTROS
GUASONES

SAN
LEONE

TRÍAS



MARMAN
2019

EDITORIAL

Arranca el 2019 para PLAN H, aunque todavía no haya pasado el último participante de la vuelta iclista. Para que vean que no estamos pasivamente adaptados a la idiosincrasia uruguaya. Tras unas prolongadas vacaciones en varias playas exóticas de la costa de Oro y Montevideo, nuestros colaboradores se dedicaron a sus trabajos más notables, y también a hacer algún material para la revista. Acevedo estuvo investigando los mejores cómics del Joker y nos ofrece una lista de los mejores quince. Después de leer esta crónica me pregunto ¿y por qué no fueron los mejores diez? ¿Será el 15 un número mágico? Por las dudas, le jugamos ayer a la quiniela, a la grande y a los cinco. Cacho y Puch se dedicaron a realizar jocosos dibujos humorísticos, que provocarían el rubor de más de una señora de edad, y seguramente estarán en penitencia en más de una clase, porque los tres son repetidores consuetudinarios. Federici nos dedica una intensa nota sobre dos maestros del comic norteamericano, dedicados al horror. ¡Para leer con la veladora prendida! Julio Ramos nos trae uno de sus cuentos, esta vez ilustrado por una de las múltiples personalidades de Ardito. Hay caricaturas de Calera, Artola y Alcides, en una galería que provocaría la envidia de la de Búsqueda. Trías se vistió de vaquero y se mandó una historieta ambientada en el western, que provocará alguna demanda judicial del viejo Clint. Y hay mucho más material, para que disfrute en Semana Criolla, en Semana Santa o Semana de Turismo, la que usted prefiera. Que la disfrute con salud.



PLAN H

STAFF
PLAN H

AÑO V - NÚMERO 18

LOS SOSPECHOSOS DE SIEMPRE:

CARLOS ACEVEDO

ALCIDES

ENRIQUE ARDITO

WALTER ARTOLA

DARÍO BRABO

CARLOS BURGUES (CACHO)

JUAN CARLOS COLLA

WALTER CORTIÑAS (CHECHO)

JOSÉ ESTEVES (JOE)

CARLOS M. FEDERICI

ALEX GARCÍA

CESAR LEAL (CALERA)

MAGNUS

MARCOS MANZI (MARMAN)

CRISTIAN MOREIRA (MILOCO)

DANIEL PUCH (PUCHO)

JULIO RAMOS

ANDRÉS TRÍAS

Prohibida la reproducción parcial o total del material publicado sin consentimiento de los autores, a excepción de quien logre tentarnos con muchos billetes.

revistaplanhache.blogspot.com

En Facebook: [revistaplanhache](https://www.facebook.com/revistaplanhache)

En Instagram: [planhache](https://www.instagram.com/planhache)

En Twitter: no, no nos dio...



LADY GAGA



**AMY
WINEHOUSE**

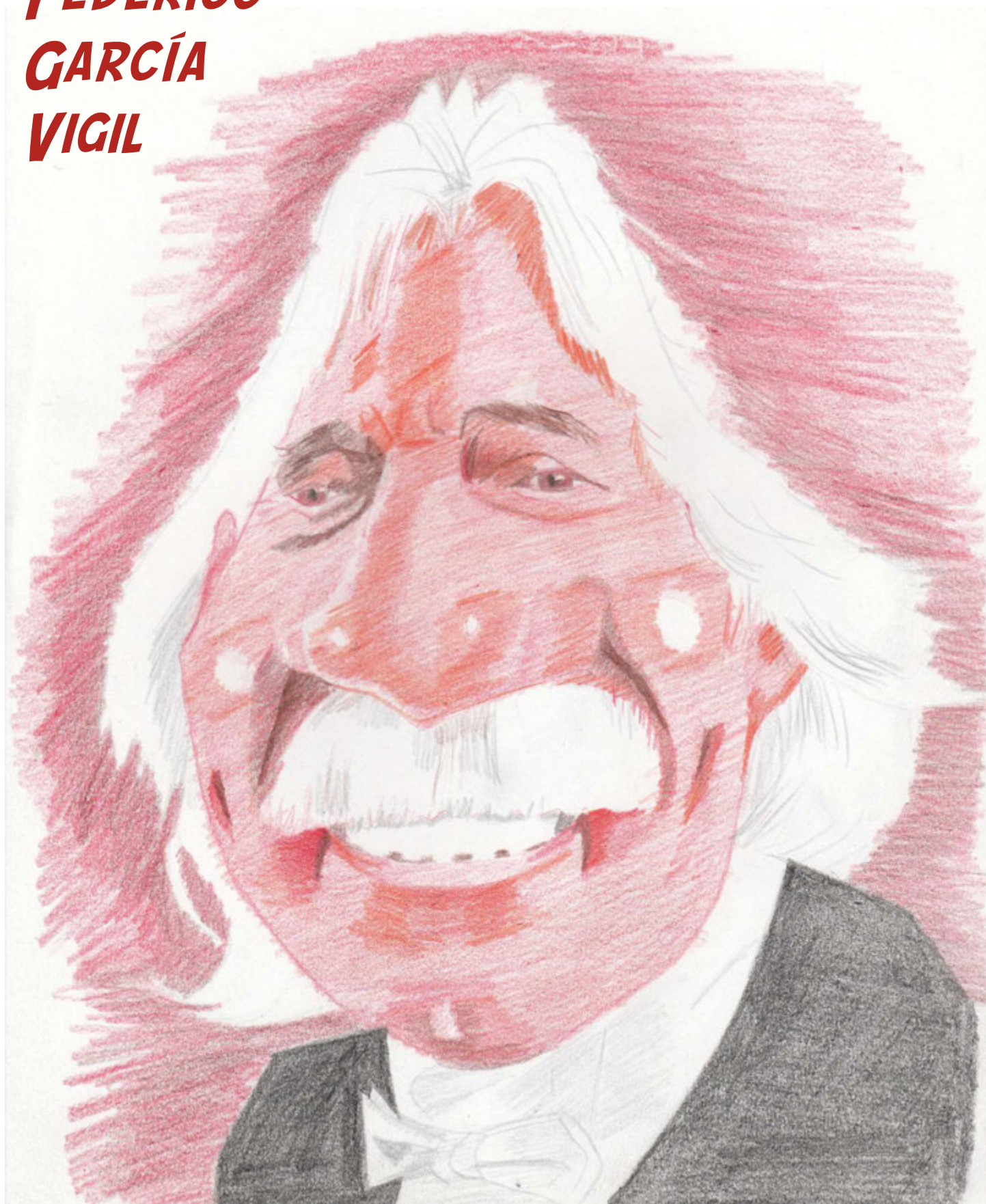


**JAMES
BROWN**





**FEDERICO
GARCÍA
VIGIL**





**MARIO
MORENO
“CANTINFLAS”**



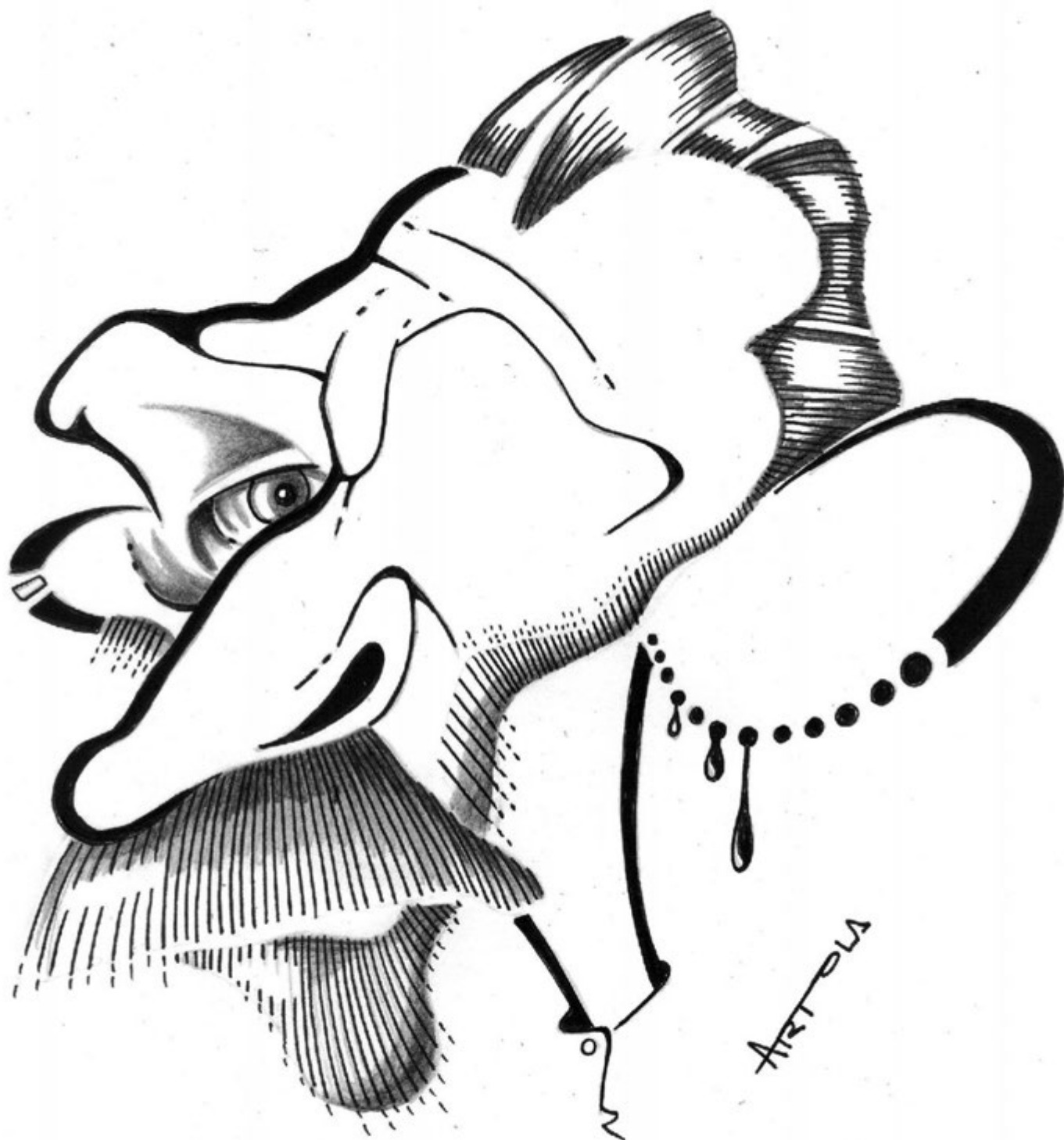
PABLO NERUDA



JEAN PAUL SARTRE



DAVID ALFARO SIQUEIROS



VINCENT VAN GOGH















EL ELEFANTE DEL CIRCO

KILO 

Por culpa de uno de esos circos que van de pueblo en pueblo, una vez mi abuelo Braulio 'tuvo detenido por faltarle el respeto a la autoridad.

Resulta que fue uno allá, a Artigas.

Tenían un forzudo, unos malabaristas, un mono que te peliaba, un mago y hasta un tigre de los de verdá.

Mis tíos, que eran muchachones, le pidieron al abuelo Braulio pa ir.

El meta decir que no, que no.

Que había que trabajar en la chacrita. Muy humilde era nuestra chacra,

no llegaba a las quince mil cuadradas de campo.

Pero al final los dejó ir el sábado. ¡Pero me llegan bien temprano que

mañana vamo a misa!!

Pasaron por lo de los Moraes, levantaron al tío Albino (era medio de pocas luces el tío Albino) y allá marcharon pal pueblo y esa carga de promesas que era el circo.

Todo muy lindo, se rieron de los payasos, sobretodo el tío Albino.

No entendieron cómo la muchacha se paró después quel mago la cortara al medio.

El mago se parecía a uno de los malabaristas, capaz quera el mismo

Y le admiraron la enjundia al que se metió con el tigre.

Tenía un látigo y todo, pero eso de meterse en una jaula con un tigre...

Anunciaron que iban a traer al elefante.

Pero aaannnteeeeeeesss - preguntó un engominado que presentaba - ¿Quién se atreve a desafiar aaaaaa Caaaaabilaaaaaaa el orangután traído del Aaaaaafricaaaaaa?



Según el tío Bartolo, Aaaafricaaaaaa quedaba por Salto o un poco mas allá.

El tío Américo dijo que ningún salteño le iba a ganar a él y allá se mandó pa la pista.

El tío Asdrúbal, que tenía buena vista, dijo quel mono tenía un cierre atrás, en la espalda y ojos verdes.

Como el forzudo, dijo, pero estaban empezando la pelea y nadie le dio bola.

Ya era viejo cuando lo conocí al tío Américo, pero me contó quel mono tenía pila de fuerza.

Cuando le dije de los ojos verdes, dijo quera cierto.

Empezaron a pelear, el mono le tiró un par de sopapos bien dados y el tío Américo se calentó.

Medio lo agarró del cogote y el mono dijo: ¡Aflojá, aflojá hijo de puta!

Nadie le iba a ensuciar a la mama por más oratanguán y salteño que fuera; así quel tío se afirmó y entró a apretarle el cuello.

Entonces empezaron a pasar pila de cosas y todas muy rápido.

El mono entró a mover los brazos como si fuera un molino en plena turbonada.

El presentador, el mago, un payaso a medio vestir y un malabarista de pantalón apretado se metieron a la pista pa separar.

Y le entraron a pegar a tío Américo.

Ahí entraron los otros tíos y se armó flor de desbarajuste.

ii Dejalo, dejalo - gritaba una malabarista - lo vas a matar, es mi marido!!

Pero era raro porque el tío sólo tenía al mono del cogote.

Y la mujer, por más salteña que fuera, no iba a estar casada con un oratanguán de ésos.

Así que seguía apretando.

En eso entra un flaquito con un rebenque largo y agarra a todo el mundo a los rebencazos.

De repente se escucha un ruido espantoso y la carpa se empieza a mover.

iiEl elefante!! gritaron todos los del circo agarrándose la cabeza y salieron corriendo pa fuera.

La carpa se fue cayendo despacito y los tíos aprovecharon para escaparse entre todo el lío que se armó.

El tío Américo había soltado al orangután cuando oyó aquel tremendo grito, así que no hubo que convencerlo de nada.

El tío Asdrúbal aprovechó para tocarle el culo a la mujer del mono cuando pasó cerca.

Pero ella ni se dio cuenta.

Cuando llegaron a las casas, el tío Américo estaba desconsolado porque le habían roto la camisa de salir. El pobre Albinito tenía un ojo morado y nadie sabía quién le había pegado.

Dejaron a Albino en la casa y se acostaron calladitos.

Cuando el abuelo Braulio se levantó, no sabía qué era lo que lo había despertado.

Pero los perros lloraban. Y eran perros muy de atropellar, así que algo raro pasaba.

Cuando se asoma ve un animal monstruoso de grande, gris oscuro con los primeros clareos del día.

El abuelo no sabía qué era eso, pero sí sabía que le estaba rompiendo todas las plantas de manices.

Don Braulio no sabía que aquello era un elefante. No se da mucho el elefante silvestre en Artigas. No crece.

El abuelo Braulio decidió llamar a la comisería.

El nuestro fue el primer teléfono rural de Artigas y uno de los primeros del país. Nos sentábamos todas las tardes a mirarlo un rato.

Cuando el comisario atendió, demoró bastante porque había tenido "flor de lío en el circu e' mierda ese" el abuelo le contó que un animal enorme le estaba deshaciendo media plantación.

- Lárguele los perro, propuso el comisario.

- Mire si me los mata - respondió el abuelo.

- Bueno, descríbamelo - dijo el comisario.

- Es gris, grandote y parece que tiene dos rabos.

- ¿Dos rabos? - preguntó el oficial - ¿Uno al lado del otro?

- No señor - dijo el abuelo - uno atrás y otro adelante.

- ¿Usté me está tomando el pelo, don Ramos? - preguntó el milico.

- No señor - dijo el abuelo ofendido - yo no miento y menos el día del señor.

- Bueno - dijo el comisario - dígame qué está haciendo.

- ¿iNo le digo que me está deshaciendo toda la plantación de manice?!

- Bueno, sí, le dijo, pero ¿qué hace con lo manice?

-

El abuelo veía mejor ahora que había clareado, pero no sabía si decirle o no al comisario lo quel bicho estaba haciendo.

- No sé si decirle - dijo el abuelo.

- ¡Vamos hombre! ¡Dígame de una vez!!

- ¿Vio que le dije que tenía dos rabos?

- Ajá - dijo el comisario.

- Bueno, agarra los manice con un rabo y ...

Así fue cómo el abuelo Braulio se fue detenido por faltarle el respeto a la autoridad.

Un repaso de algunos de los programas televisivos del siglo XX.

EL MAESTRO

Lee Van Cleef,
Tim Van Patten,
Sho Kosugi



Fue una serie de TV norteamericana creada por Michael Sloan. Integrada por una sola temporada de 13 capítulos, emitida por la NBC en 1984. El protagonista (Van Cleef) el primer ninja norteamericano en Japón, busca a una hija en Estados Unidos.

MANIMAL

Simon MacCorkindale,
Melody Anderson,
Michael D. Roberts

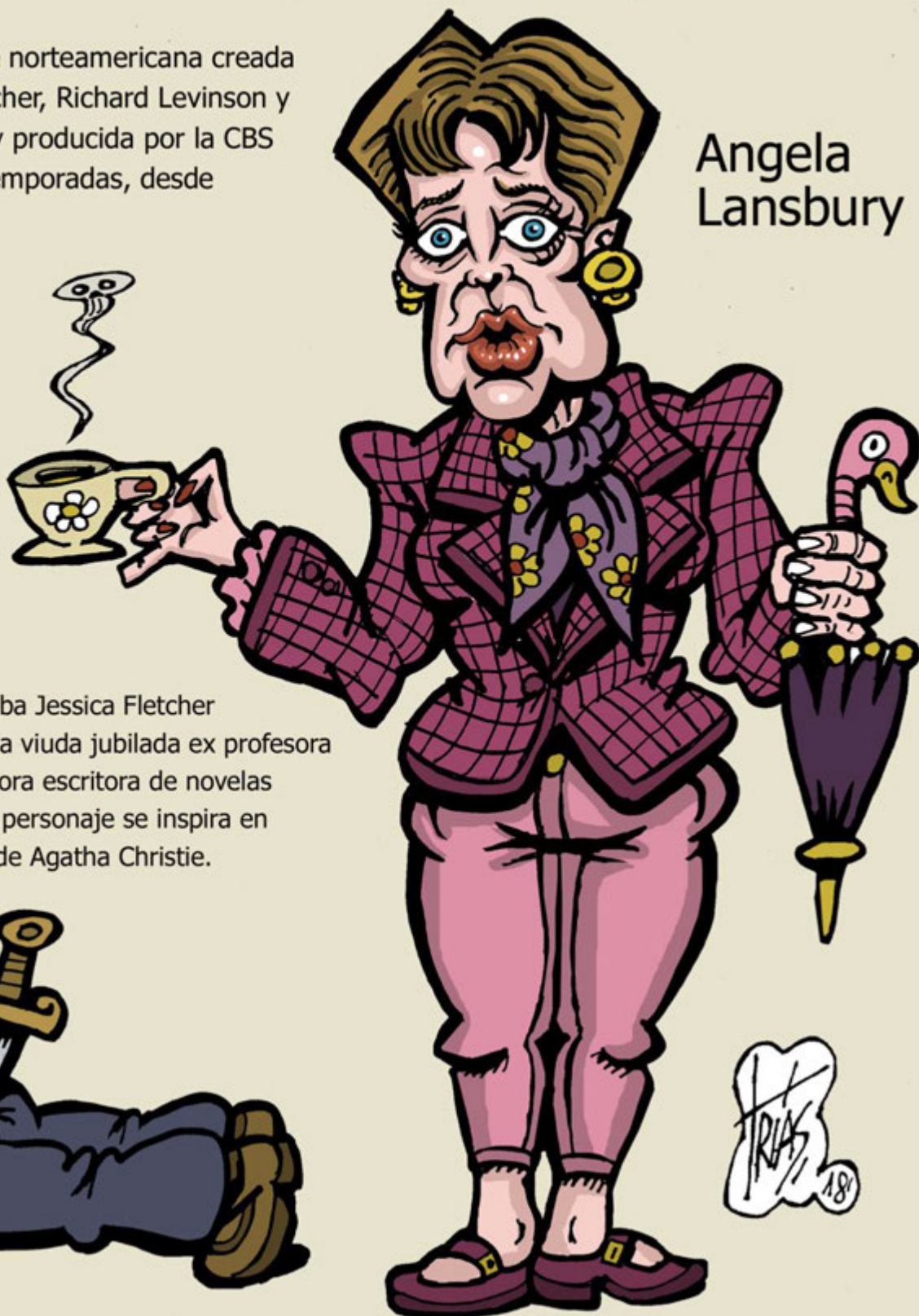


Fue una serie de TV norteamericana que se emitió en 1983 en la cadena NBC. Sus creadores fueron Glen A. Larson y Donald R. Boyle. Está integrada por 8 capítulos, ya que duró una sola temporada. El Doctor Jonathan Chase (MacCorkindale), poseía la habilidad de convertirse en el animal que deseara.

REPORTERA DEL CRIMEN

Fue una serie norteamericana creada por Peter Fischer, Richard Levinson y William Link y producida por la CBS durante 12 temporadas, desde 1984 a 1996.

Angela Lansbury



La protagonizaba Jessica Fletcher (Lansbury), una viuda jubilada ex profesora de inglés, y ahora escritora de novelas de misterio. El personaje se inspira en "Miss Marple" de Agatha Christie.

Terence Hill & Bud Spencer

Ambos trabajaron en "Hannibal" (1959), pero protagonizaron su primer película a dúo en 1967. Debido al éxito obtenido en "Dios perdona, yo no" (1967), realizaron otros "spaghetti western". Juntos colaboraron en un total de 17 películas durante casi tres décadas.

Mario Girotti y Carlo Pedersoli



Hill dirigió "Don Camilo" (1983), "Lucky Luke" (1991) y "Troublemakers" (1994), la última película del dúo. Estudió literatura clásica durante años. Trabajó para Luchino Visconti en "El Gatopardo".

Spencer fue cantante, aviador y campeón italiano de natación. Fue bibliotecario en Montevideo y Bs As. Hablaba seis idiomas. Trabajó para Darío Argento en "Seis moscas sobre terciopelo gris".

CAGNEY & LACEY

Fue una serie estadounidense creada por Barbara Avedon y Barbara Corday, y producida por la CBS durante 7 temporadas, desde 1982 a 1988. Planteaba la vida de dos agentes de policía de New York, Christine Cagney (Gless), soltera, y Mary Beth Lacey (Daly), casada y con hijos.

Sharon Gless

Tyne Daly

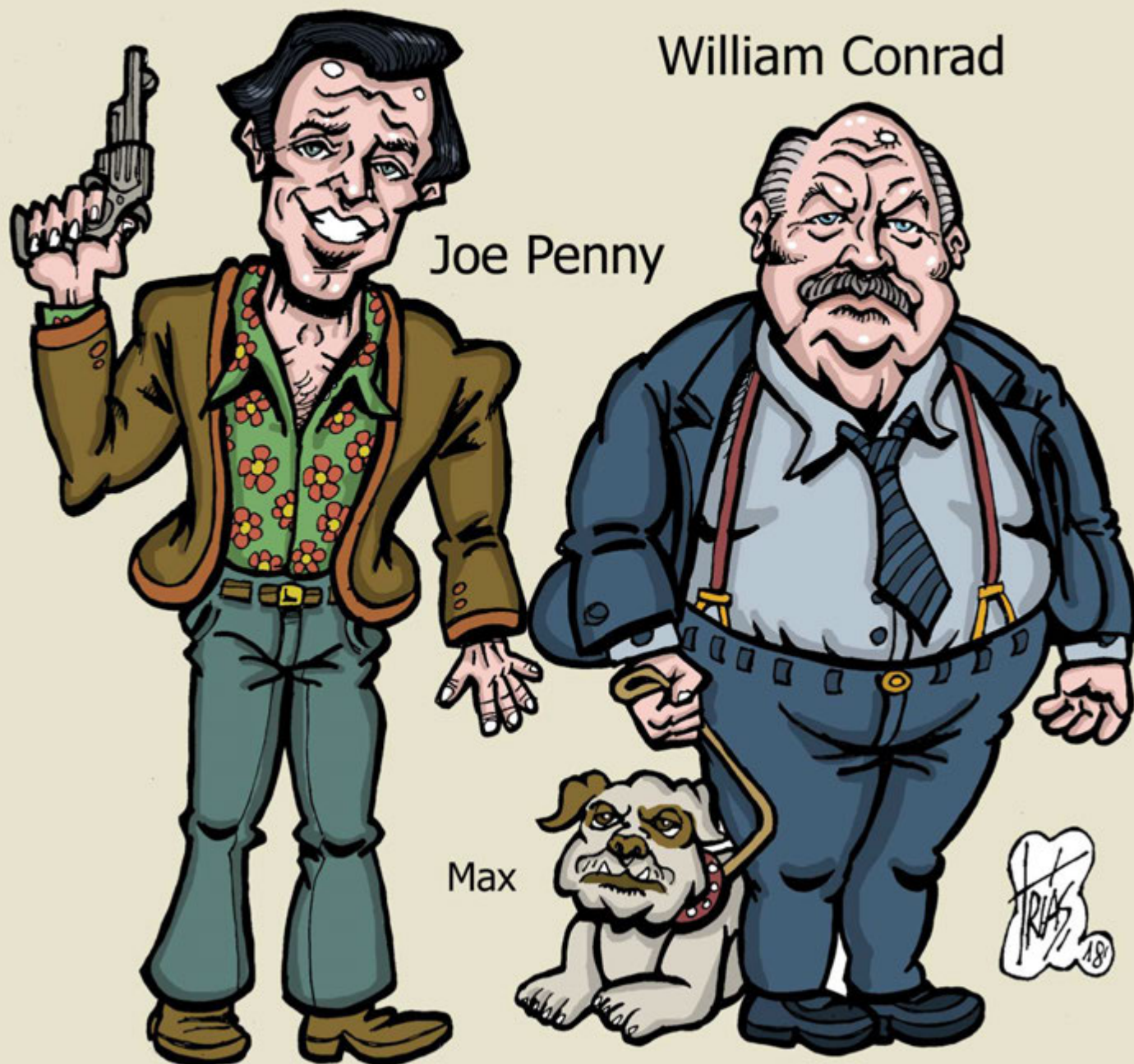


Otros actores de la serie eran Martin Kove como el detective Victor Isbecki y John Karlen como Harvey Lacey, el esposo de Mary Beth.

En el episodio piloto, el papel de Cagney lo realizaba la actriz Loretta Swit, pero debió ser reemplazada porque tenía compromisos con la serie "M.A.S.H." Fue reemplazada por la actriz Meg Foster en los primeros seis episodios, pero no convenció. Finalmente el papel quedó a cargo de Sharon Gless.

Jake & McCabe

Fue una serie estadounidense creada por Dean Hargrove, Ann Doherty y Joel Steiger, y transmitida por la CBS durante 5 temporadas, desde 1987 a 1992, con 106 episodios. Narraba las aventuras del fiscal J. L. "Fatman" McCabe y del investigador Jake Styles.



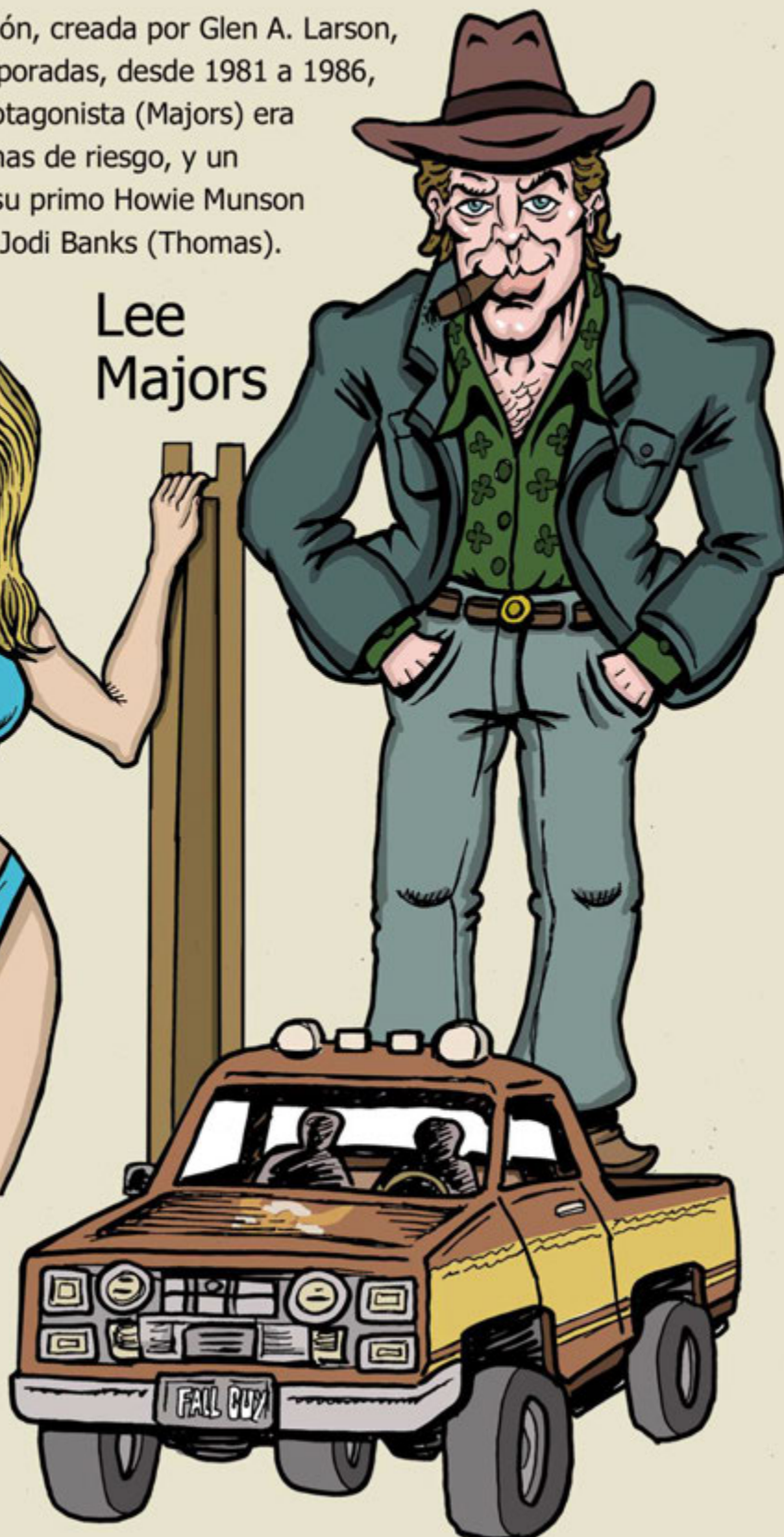
William Conrad actuó en dos episodios de la serie "Matlock" con un personaje similar, por lo que los productores decidieron usarlo para una serie propia. Una spin-off de la serie se realizó con Dick Van Dyke, "Diagnóstico: asesinato", que debutó en CBS en 1993.

Profesión PELIGRO

Fue una serie estadounidense de acción, creada por Glen A. Larson, que se emitió por ABC durante 5 temporadas, desde 1981 a 1986, totalizando unos 113 episodios. El protagonista (Majors) era Colt Seavers, un especialista en escenas de riesgo, y un cazarrecompensas. Lo acompañaban su primo Howie Munson (Douglas Barr) y la "doble de riesgo" Jodi Banks (Thomas).

Heather Thomas

Lee Majors

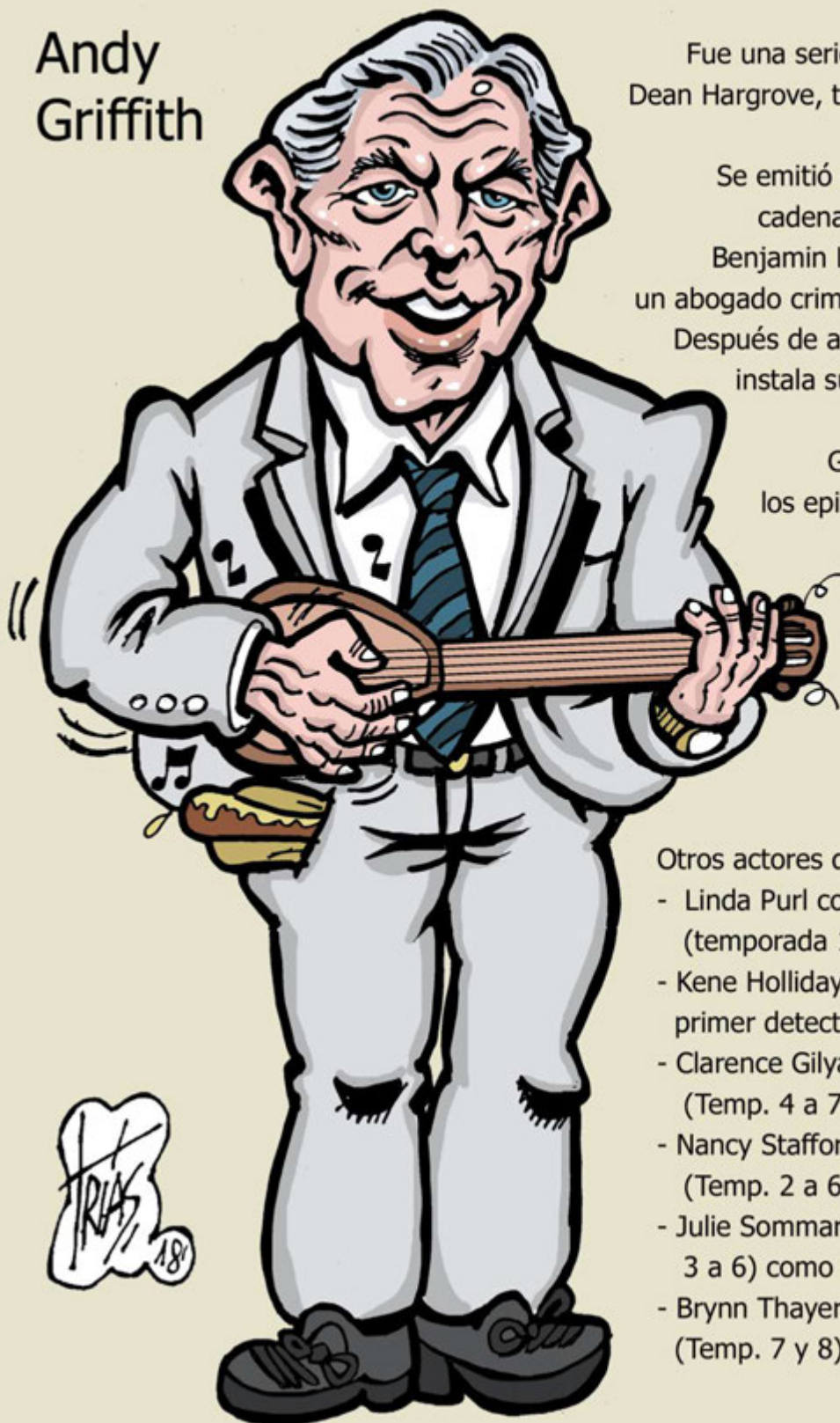


La camioneta de Colt Seavers era una GMC K 2500 Wideside, o una Chevy, y se destruían varias por temporada. General Motors creó tres camionetas adaptadas para la serie.

El tema de apertura era cantado por el mismo Lee Majors, y se llamaba "The unknown stuntman".

Matlock

Andy
Griffith



Fue una serie norteamericana creada por Dean Hargrove, también productor de la serie de abogados "Perry Mason".

Se emitió durante 9 temporadas en las cadenas NBC y ABC, 194 episodios.

Benjamin Leighton Matlock (Griffith) es un abogado criminalista egresado de Harvard.

Después de años como abogado defensor, instala su estudio en Atlantay vive en una granja en los suburbios.

Generalmente vestía en todos los episodios con un traje gris claro.

La mayoría de los capítulos culminaba con la confesión del verdadero criminal en pleno juicio.

Otros actores de la serie fueron:

- Linda Purl como Charlene Matlock, (temporada 1) la hija menor del abogado.
- Kene Holliday como Tyler Hudson, el primer detective privado (Temp. 1 a 3).
- Clarence Gilyard Jr. como Conrad McMasters (Temp. 4 a 7), el segundo detective privado.
- Nancy Stafford como Michelle Thomas, (Temp. 2 a 6), una colega de Matlock.
- Julie Sommars como Julie March (Temp. 3 a 6) como una amiga del protagonista.
- Brynn Thayer como Leanne MacIntyre, (Temp. 7 y 8) la hija mayor de Matlock.

Los Monstruos Viejos nunca mueren..., Solo hibernan

¡Hola!... Har! Har!... ¡Hola, Historietófagos!... ino, no Están soñando!... isoy yo, en verdad, yo mismo...

EL EXTRAÑO



Por Carlos M. Federici

De nuevo aquí para traerles el nutriente que piden sus desquiciados cerebros!... sé que Estuve mucho tiempo ausente... Incluso, gran parte de ustedes ni siquiera había visto La luz cuando desaparecí... **ipero los monstruos viejos nunca mueren!** Har! Har!... nos Limitamos a hibernar..., hasta que, en el momento propicio...

¡Volvemos!

Aquí estoy, de regreso, y vengo cargado con un cúmulo de esas viejas, polvorientas, apolilladas, pero exquisitas historietas antiguas..., de las que ya no se hacen... Y las he seleccionado exclusivamente para ustedes, a quienes sé adictos a tan deleznable material... Una por número...; a veces, si estoy de buenas..., **Dos**. ¡Y de la más nefanda calidad! Har! Har!...

¡A disfrutarlo, entonces, que es gratis..., a partir de este momento! imi más solemne promesa de que no se arrepentirán!



Joe Kubert en su estudio.



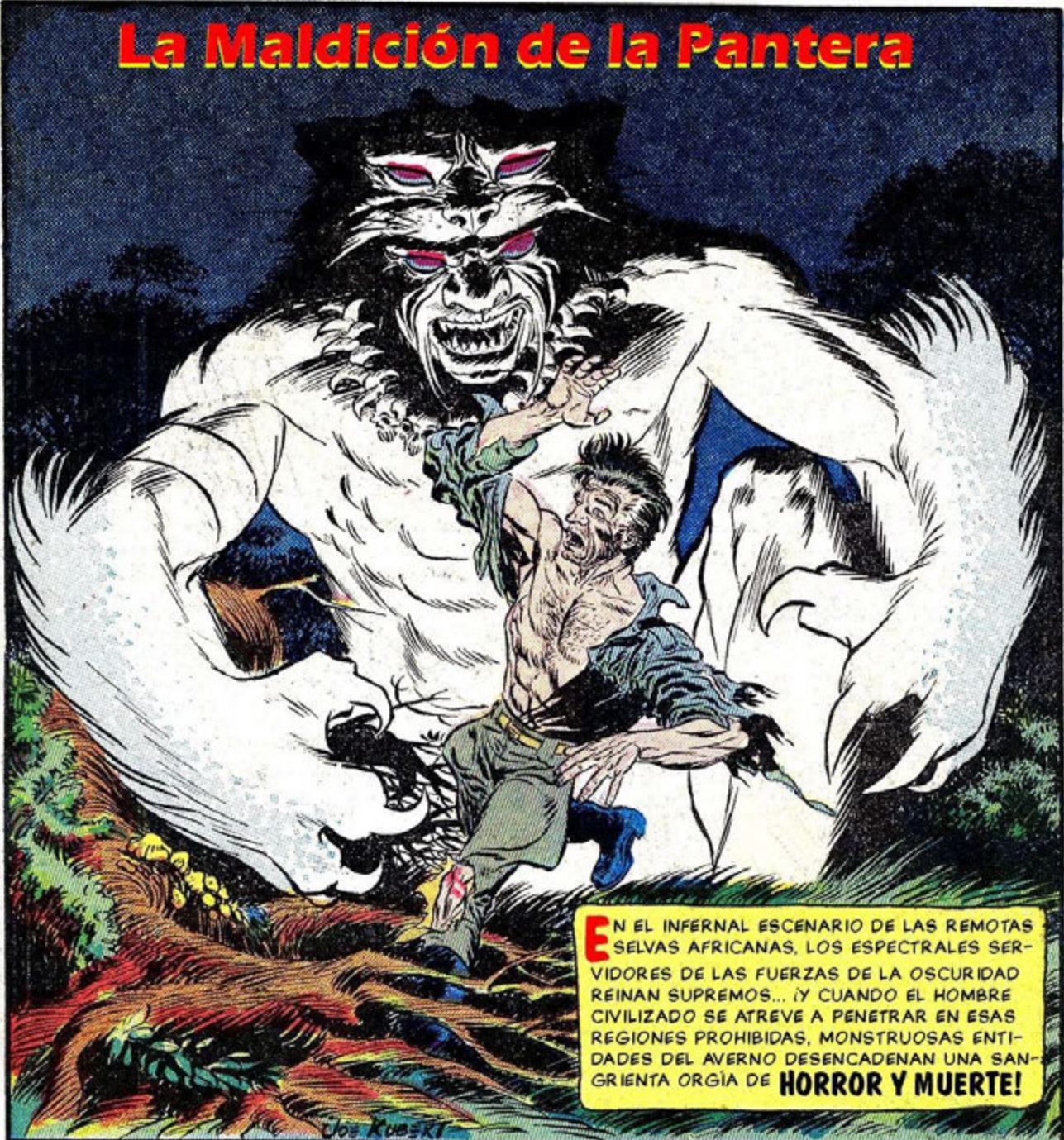
Steve Ditko "at home".

¡Una vez más junto a ustedes, mi dilecta pléyade de adictos al **HORROR!**... ¡Ah, cómo recorre mis reseca venas ese estremecimiento de **MACABRO DELEITE** en cada ocasión en que comparto con mis **CORRUPTOS CÓMPLICES** estas historias que extraigo de los antiguos archivos sepultos en las negras profundidades del **SITIO DONDE MORA EL ESPANTO!** ¡La guarida de las criaturas del averno! ¡la sima de la perdición! ¡je-je-je-je!... Ahora ¡pongan atención, mis queridos adeptos! Porque voy a ofrecerles dos historias que harán que la médula de sus huesos se convierta en hielo, y su sangre se detenga en las arterias, bajo el influjo del más indescriptible **TERROR PURO!**...

En primer lugar, tendremos nuevamente el pincel inspirado del gran JOE KUBERT, quien nos narra magistralmente un relato de tintes **INFERNALES**, plasmado en las imágenes más **Pavorosas** que una mente humana pueda imaginar en sus más febriles delirios... ¡Les garantizo que "LA MALDICIÓN DE LA PANTERA" les erizará la piel y pondrá todos sus cabellos de punta! "En el infernal escenario de las remotas selvas africanas, los seres de la oscuridad reinan supremos... ¡Y cuando el hombre civilizado se atreve a hollar esas

regiones prohibidas, monstruosas entidades del averno desencadenan una sangrienta orgía de **HORROR Y MUERTE!**..." Y para redondear, una espeluznante narración gráfica de otro maestro de la historieta de terror, STEVE DITKO, cuyo peculiar e inimitable estilo los transportará a mundos de histérico PAVOR... Sí, mis viciosos amigos, ¡su apetito de historias aterradoras se verá saciado con "BIBLIOTECA de horror", que me permito dedicar especialmente a mi buen amigo CARLOS ABRAHAM, poseedor, él también, de una biblioteca de similares características, je-je, ¡aunque no con tantas historietas como las que guarda "EL EXTRAÑO", desde luego!... Comienza así: "Ken Rolland ansiaba la grandeza, e incluso estaba dispuesto a MATAR por ella... ¡Pero de las profundidades del Inframundo surgió un horror peor que la misma Muerte, sometiéndolo a su nefanda voluntad, y convirtiéndolo para siempre en su esclavo!..." **Tentadores manjares, ¿Verdad, mis predilectos? ¡Pues... A la mesa! ¡Esta vez sí que no dejarán nada! ¡Y hasta vendrán por más!... ¡Los conozco, mis fieles! no se preocupen... ¡Hay mucho más todavía! ¡Je-je-je-je-je!**...

La Maldición de la Pantera



EN EL INFERNAL ESCENARIO DE LAS REMOTAS SELVAS AFRICANAS, LOS ESPECTRALES SERVIDORES DE LAS FUERZAS DE LA OSCURIDAD REINAN SUPREMOS... ¡Y CUANDO EL HOMBRE CIVILIZADO SE ATREVE A PENETRAR EN ESAS REGIONES PROHIBIDAS, MONSTRUOSAS ENTIDADES DEL AVERNO DESENCADENAN UNA SANGRIENTA ORGÍA DE **HORROR Y MUERTE!**

GRANT PATTON HABÍA OIDO HABLAR DE UN FABULOSO TESORO QUE YACÍA OCULTO EN LAS PROFUNDIDADES INACCESIBLES DE LA JUNGLA AFRICANA... PERO NO LOGRÓ ENCONTRAR A NADIE QUE LO ORIENTASE EN SU BÚSQUEDA...

¡QUÉ EXTRAÑO!... ¡NUNCA SUPE QUE EXISTIERA UNA ALDEA EN ESTOS LUGARES!... JAMÁS ME LA MENCIONÓ NADIE!... TAL VEZ...



¡ESTÁ TODO TAN... **SILENCIOSO!**... ¡TENGO UN MAL PRESENTIMIENTO! (ALGO ME DICE QUE ME LARGUE DE AQUÍ ENSEGUIDA!... ¡HUELO **PELIGRO!**... ¡DEMASIADO SILENCIO!



SÚBITAMENTE... POR ENTRE LA MARAÑA VERDE SURGEN FORNIDOS BRAZOS OSCUROS, QUE LO REDUCEN A LA IMPOTENCIA.

¿EHH?... ¡CAZADORES DE CABEZAS!
¡ZAS!... ¡ESPEREN! ¡VENGO EN PAZ!... ¡NO PUEDO DEFENDERME! ¡SON DEMASIADO FUERTES!

ME... ME LLEVAN A SU
ALDEA... ¡TE LLEGÓ LA
HORA, PATTON! ¡ALGÚN
DÍA TENÍA QUE SER!...
¡TE LLEGÓ LA HORA!

EN EL MÁS ABSOLUTO SILENCIO, LOS GIGANTESCOS SALVAJES LO CONDUJERON A TRAVÉS DE LA ALDEA, ENTRE MIRADAS HOSTILES Y MURMULLOS AMENAZADORES...

**¿ADÓNDE ME ESTARÁN LLEVANDO?
(NUNCA PENSÉ QUE IBA A TERMINAR ASÍ..., MASACRADO POR
SALVAJES ASESINOS!)**

**UMBA!
ULLAKA!...
WALU-TUM
TUMM!**

**¡POR TODOS
LOS...! ESTA
DEBE DE SER
LA CASA DEL
MÉDICO BRUJO...
¡PARECE QUE
TIENEN MIEDO
DE ENTRAR!**

¡CON ESE TAMBOR
LLAMAN A QUIEN
SEA QUE ESTÉ DEN-
TRO!... ¡ALGO SE ES-
TÁ MOVIENDO EN EL
INTERIOR! ¡SÍ!... ¡SÍ!
**¡ALGUIEN VA A
SALIR!...**

¿QUIÉN ME LLAMA?...
¿QUIÉN LLAMA A
PAN-THA?

BOOMBOOMBOOM!

AWALLA-BE
CHUMBA!...
TAHARU-ME
CHUMBA!

¡AQUÍ NO SON BIENVENIDOS
LOS INTRUSOS, MI AMIGO!
¡SU... PRESUNCIÓN VA A
RESULTARLE **FATAL...**
COMO LO DESCUBRIRÁ
MUY PRONTO!

¿ME LO
ESTOY IMA-
GINANDO?...
(HABLA EN
MI LENGUA!



LOS NATIVOS NO OSARON DESAFIAR A LA TERRIBLE CÓLERA DE SU JEFE... ASÍ, AL ALBA DEL DÍA SIGUIENTE, CINCO INDÍGENAS MUERTOS DE MIEDO, PATTON Y EL JEFE DE LA TRIBU PARTIERON HACIA LAS MONTAÑAS MALDITAS... ARRIBA, ENTRE EL RAMAJE, LA CHARLA INCOMPRENSIBLE DE LOS MONOS ALERTABA A LA JUNGLA DE LA LLEGADA DE LOS HOMBRES...



PAN-THA, ¿POR QUÉ DICEN TUS HOMBRES QUE ERES EL ÚNICO ENTRE TODOS QUE ESTÁ PROTEGIDO DE LOS PELIGROS DE LA MONTAÑA?

ES QUE LLEVO EL AMULETO CONTRA LAS MALDICIONES... MIENTRAS NO ME LO QUITES, SOY **INMORTAL!**... ¡TODO EL QUE LO LLEVE ES INMUNE AL PODER DEL **GRAN FELINO!**



CUANDO FINALMENTE EL PEQUEÑO SAFARI DEJÓ ATRÁS LA SELVA, UNA ASOMBROSA VISTA SE ABRIÓ ANTE SUS OJOS. PATTON NO PUDO CONTENER UN GRITO...

IDIOS SANTO!... ¡ESE PICO DE LA MONTAÑA! ¡SE PARECE A UNA ENORME PANTERA!

¡SÍ... ¡ES LA GRAN PANTERA DE LAS MONTAÑAS DE LA LUNA!... ¡ESTÁ LLAMÁNDOME! ¡ME LLAMA!...



ESE TAMBOR... ¿LO ESTÁS OYENDO? ¿O ES SOLO ALGO QUE ESTOY IMAGINÁNDOME?

¡ES LA VOZ DE LA MONTAÑA, PATTON!

¡LA HE OÍDO INCLUSO EN LO MÁS PROFUNDO DE LA JUNGLA!



AL VOLVERSE A MIRAR A LOS INDÍGENAS, PATTON Y EL MÉDICO-BRUJO DESCUBREN QUE SOLO QUEDAN DOS DE ELLOS...

¡MALDICIÓN! ¡SE HAN ESCAPADO TRES, CUANDO NO LOS VIGILÁBAMOS!

¡Y SI ESTOS OTROS NO HICIERON IGUAL FUE PORQUE ESTÁN PARALIZADOS DE TERROR!... ¡NOS BASTARÁN!



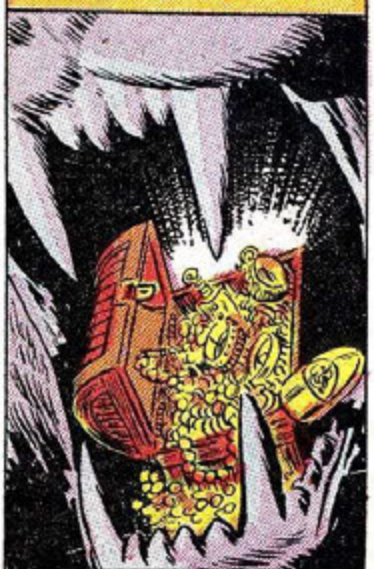
PRESAS POR IGUAL DE SU TERROR SUPERSTICIOSO Y DEL MIEDO A SU JEFE, LOS DOS NATIVOS CONTINUARON AVANZANDO, AUNQUE EN ESTADO DE SEMI ESTUPOR...

¡MIREN! ¡AHÍ ARRIBA!... ¡EN LA BOCA DE LA PANTERA!

¡YA LO VEO!... ¡NO ES NECESARIO SEGUIR!



DENTRO DE LAS FAUCES DE PIEDRA... ¡EL TESORO!





¡AHORA NADIE PODRÁ SABER DEL TESORO! ¡NADIE MÁS QUE NOSOTROS!...



BUM BOM BOOM BUM BOM BOOM



**¡AHORA YO TENGO EL
AMULETO!... ¡EL TESORO
SERÁ SOLO MÍO!**

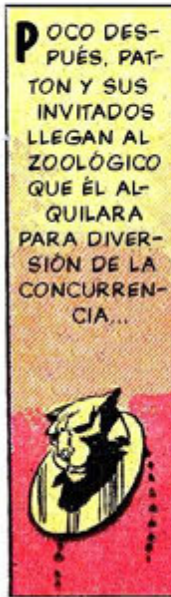
¿QUÉ ES-
TÁS...?
NO!





GRANT PATTON HABÍA ARREBATADO EL TESORO A LAS MISMAS FAUCES DE LA MUERTE... ¡SALIÓ HUYENDO DE ALLÍ COMO SI LO PERSIGUIERAN TODOS LOS DIABLOS!... NI BIEN LLEGÓ A LA COSTA, NO PERDIÓ TIEMPO EN ABORDAR EL PRIMER BARCO HACIA NUEVA YORK..., DEJANDO ATRÁS LA AMENAZA DEL MÉDICO BRUJO...





BOMBUMBOOOOMBOMBUMBOM!



Y EN LA SOLEDAD DE SU ESTUDIO, GRANT PATTON COMIENZA A PAGAR EL ELEVADO PRECIO DE LA TRAICIÓN Y EL CRIMEN...

TAL VEZ, SI ME EM-BORRACHO, PAREN ESOS TAMBORES...
**¡TIENEN QUE PARAR!
¡TIENEN QUE CALLARSE!...**

SÚBITAMENTE...

¡NO! ¡NO! ¡NO LO CREO! ¡NO ERES REAL!... ¡VETE! ¡TODAVÍA TENGO EL AMULETO!...

¡NO! ¡VETE! ¡TOMA TU MALDITO AMULETO!... ¡IN-NO ME HAGAS DAÑO!

¡NO PUEDES ESCAPAR, GRANT PATTON! ¡HOY ES EL DÍA DE TU MUERTE!

¡CRUZASTE LA LÍNEA, PATTON! ¡NO HAY VUELTA ATRÁS!... ¡CON EL TESORO QUE ROBASTE, VINÓ LA Maldición DE LA PANTERA!

BOOM BOOM BOM

No! No!
No! No! No!
¡NO TE ME ACERQUES!... ¡VETE!...
¡DéJAME SO...!
YAAAAAA

KEN ROLLAND ANSIABA LA GRANDEZA, E INCLUSO ESTABA DISPUESTO A MATAR POR ELLA... ¡PERO DE LAS SILENCIOSAS PROFUNDIDADES DEL INFRAMUNDO SURGIÓ UN HORROR PEOR QUE LA MISMA MUERTE..., SOMETIÉNDOLO A SU NEFANDA VOLUNTAD Y CONVIRTIÉNDOLO PARA SIEMPRE EN ESCLAVO DE LA...

BIBLIOTECA DE HORROR!



¡SANTO CIELO!...
¡HE IRRUMPIDO EN
EL MÁS ALLÁ!... ¡YA
NO HAY ESCAPE!

KEN ROLLAND HABÍA PROCURADO EVITARLO, PERO FINALMENTE LA HORA DE LA VERDAD HABÍA LLEGADO... CON CARA SOLEMNE, ALLEN FARGO, EDITOR EN JEFE DE "MISTERIOS DE ULTRA-TUMBA" LE APOSTROFÓ SIN AMBAGES...

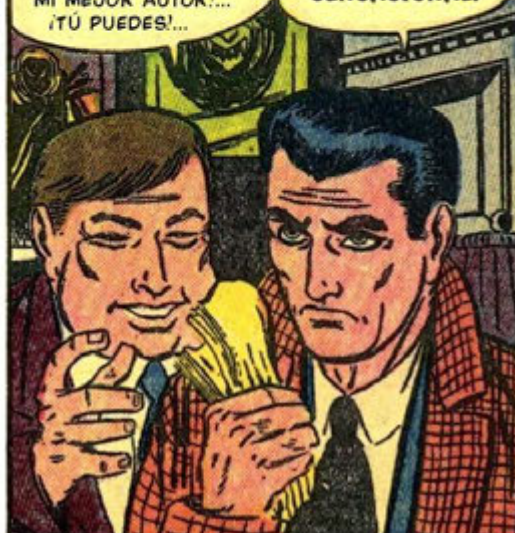
¡ADMÍTELO, KEN! ¡ESTO ES LA PEOR BASURA QUE HE VISTO!... ¿QUÉ DEMONIOS TE PASA?... ¿DÓNDE ESTÁ ESE BRILLANTE ESCRITOR QUE TANTO ME COSTÓ FORMAR?

N-NO SÉ, ALLEN... ¡CRÉEME QUE HAGO TODO LO QUE PUEDO! ¡LO INTENTO! ¡PERO PARECE QUE NO LOGRO DAR EN LA TECLA!...



ESCUCHA, VIEJO... ¡NO SOY UN "SIMÓN LEGRÉE"! SOLO TE ESTOY PIDIENDO QUE ME TRAIGAS ALGO MÁS... **REALISTA...** ¡VAMOS! ¡TODAVÍA ERES MI MEJOR AUTOR!... ¡TÚ PUEDES!...

ESTÁ BIEN, ALLEN. VERÉ QUE PUEDO HACER... ¡TENGO QUE CONSEGUIRLO! ¡TE TRAERÉ ALGO **SENSACIONAL!**







ANTES DE QUE EL JOVEN ESCRITOR ACERTARA A PREGUNTAR CÓMO ERA QUE EL EXTRAÑO VIEJO CONOCÍA SU NOMBRE, UNA PUERTA SECRETA SE ABRIÓ SILENCIOSAMENTE, Y...

¡SON LOS ANTIGUOS LIBROS DE LOS MUERTOS!... ¡NO EXISTE UNA COLECCIÓN IGUAL EN TODO EL MUNDO! PERO... ¡CREÍ QUE SE LOS DABA POR PERDIDOS! NUNCA PENSÉ QUE PODRÍA...

¡PERO SUCEDE... JE-JE... QUE ESTÁN EN POSESIÓN MÍA! ¡Y PODRÁN SER TUYOS, SIEMPRE Y CUANDO TE SOMETAS A MIS... CONDICIONES, CLARO!



PIÉNSALO... ¡TODA LA BIBLIOTECA, A TU ENTERA DISPOSICIÓN! ¡QUÉ RELATOS PODRÍAS ESCRIBIR!... ¡Y TODOS SONARÍAN A REALIDAD!... TODO LO QUE TIENES QUE HACER ES CONSEGUIRME UN CUERPO HUMANO... ¡VIVO O MUERTO!

¡ES... HORRIBLE! ¿ESTARÉ LOCO?



PERO AQUELLO ERA REAL... Y KEN SABÍA QUE NO HABÍA PERDIDO LA RAZÓN. AL PRINCIPIO TRATÓ DE OLVIDAR LO VIVIDO EN AQUELLA NOCHE INFERNAL... PERO A MEDIDA QUE LAS CUENTAS IMPAGAS FUERON ACUMULÁNDOSE, Y NADA SE LE OCURRÍA...

¿Y... POR QUÉ NO? ¡NO HAY MOTIVO NI RAZÓN PARA QUE YO ASESINE A UN EXTRAÑO!... ¡NUNCA PODRÍAN RELACIONARME CON UN CRIMEN DE ALGUIEN A QUIEN NO CONOZCO! ¿QUÉ TENGO QUE PERDER?... ¡LO HARÉ!



ASÍ, NOCHES DESPUÉS, EN UN SUCIO Y OSCURO CALLEJÓN, REFUGIO DE LOS DESAHUCIADOS DE LA SOCIEDAD...

¡A-ARGHH!

¡M-ME AHOGO! ¡DÉJEME! ¡ME ESTÁ... MATANDO! ¡UGH!...

¡MUERE! ¡VAS A HACER ALGO ÚTIL POR PRIMERA VEZ EN TU MISERABLE VIDA! ¡ME AYUDARÁS, INFELIZ!



IMPULSADO POR SU DESESPERACIÓN, KEN SE HABÍA CONVERTIDO EN **ASESINO**... LA SUERTE AHORA ESTABA ECHADA PARA ÉL... UNA HORA MÁS TARDE...

¡BIEN! ¡BIEN! ¡CUMPLISTE CON TU PARTE DEL TRATO! ¡ESTE SERVIRÁ MUY BIEN A MIS PROPÓSITOS! ¡VAYA QUE SÍ!

¡AH! ¡YA VEO! ¡NO ES UD. MÁS QUE UNA ESPECIE DE **VAMPIRO** DE ESAS FALSAS ESCUELAS DE MEDICINA QUE USAN CADÁVERES PARA EXPERIMENTAR! ¡LES VENDE CUERPOS!



ESA EXPLICACIÓN ES TAN VÁLIDA COMO CUALQUIER OTRA, POR EL MOMENTO, JOVENITO... ¡PERO SI TIENES LA BONDAD DE PASAR, COMPROBARÁS QUE, POR LO MENOS, YO CUMPLO SIEMPRE CON MI PALABRA! ¡JE-JE-JE!...

¡SE ABRE LA PUERTA! ¡AHORA EL CUARTO SECRETO ES TODO MÍO! ¡MÍO!





¡ES UN INTOCABLE! ¡UN ALMA MORTAL VIVA!... ¡NO PODEMOS DESTROZARLO POR AHORA! ¡PERO NUESTRO MOMENTO LLEGARÁ!

¡FIIU!... ¡ME TIEMBLAN LAS RODILLAS SOLO DE VERLOS TAN CERCA DE MÍ! ¡ESAS CARAS HORRIPILANTES..., ESOS TERRIBLES OJOS!... ¡BRR!... ¡VOY A BOSQUEJARLOS EN MI LIBRETA PARA QUE NO SE ME OLVIDEN!



Y AL TÉRMINO DE CADA VIAJE AL INFRAMUNDO, KEN ROLLAND RETORNABA A LA ESPANTOSA BIBLIOTECA DEL HORROR...

¡JEE-JEE-JEE!... ¿DISFRUTAS DEL MUNDO DEL MÁS ALLÁ, MI JOVEN AMIGO? ¿LO ENCUENTRAS TAN AGRADEABLE COMO ESPERABAS?

¡ES HORRIPILANTE! ¡JURARÍA QUE ESTUVE AHÍ REALMENTE!... ¡SI NO SUPIERA QUE TODA ESA NIEBLA ES SOLAMENTE UN TRUCO DE HIPNOTISMO SUYO, YO...! PERO... ¡ME INSPIRA HISTORIAS COMO JAMÁS ESCRIBIÓ NADIE!... CLARO QUE SI POR UN MOMENTO CREYERA QUE VIVÍ UNA REALIDAD, PODRÍA VOLVERME LOCO!...



A SÍ, CON UNA BRILLANTE SUCESIÓN DE ÉXITOS EDITORIALES, KEN ROLLAND ALCANZÓ LA FAMA. CADA UNO DE AQUELLOS ABOMINABLES VOLÚMENES LE PROPORCIONABA MATERIAL PARA HISTORIAS DE INDECIBLE PERVERSIDAD...



QUIERO PRESENTARTE A LA CANTANTE MARION WELLES, KEN...

¡VAYA, ASÍ QUE USTED ES EL CÉLEBRE KEN ROLLAND! ¡HE OÍDO MARAVILLAS DE USTED! ¡CREO QUE VAMOS A SER GRANDES AMIGOS!



E NTRÉ KEN Y MARION PRONTO HUBO MUCHO MÁS QUE UNA SIMPLE AMISTAD... FUE INEVITABLE QUE EL AMOR UNIERA A AQUELLA PAREJA DE JÓVENES DE ÉXITO, QUE EN APARIENCIA VIVIAN SIN PREOCUPACIÓN NI SOBRESALTO ALGUNOS...

¡TE NECESITO, MARION, AMOR MÍO!... ¡QUIERO QUE SEAS MI ESPOSA, CIELO!

¡AY, KEN! ¡ESTE ES EL DÍA MÁS FELIZ DE TODA MI VIDA!...



P ERO LUEGO DE SU MATRIMONIO, KEN DEJÓ DE ASESINAR Y DE FRECUENTAR LA BIBLIOTECA MALDITA... Y DESDE ESE MOMENTO TODO EMPEZO A DESMORONARSE PARA ÉL...

¡VE A DESCANSAR, QUERIDO! ¡YA VERÁS QUE MAÑANA VAS A ESCRIBIR MEJOR! ¡LO SÉ, MI AMOR!

¡TÚ NO SABES NADA, MARION! ¡NADA!... ¡NO TENGO OPCIÓN! ¡PARA MÍ NO QUEDA MÁS QUE UN CAMINO! ¡HE DE VOLVER!...







CHISTES POPULARES dibujados



Los cuentos que se le olvidaron a Landriscina

¡GUAPO Y PORFIADO, EL HOMBRE!

**(Se recomienda leerlo imaginándoselo
relatado por el inimitable Don Luis)**

El paisano Aparicio había venido a la ciudad por unos trámites de su campito, y el día que fue al Banco a retirar unos pesos tuvo la mala pata de que, justo, asaltaran el Banco.

De repente entraron tres encapu-chados, con medias negras en la cabeza, tremendos revólveres y una "recortada", y empezaron a gritar:

—¡Al suelo todo el mundo! ¡Esto es un asalto!

¡Pah!... Ahí fue el desparramo de la gente, que gritos por acá, que llantos por allá, y todos se tiraron al piso. Menos Aparicio, que, porfiado como buen paisano, se quedó paradito ahí en el medio del tumulto, diciendo:

—¡Yo no me tiro nada! ¡No lej tengo miedo a ezoz!

Uno de los que tenía al lado, en el suelo, le tiró del pantalón, susurrándole, muerto de miedo:

—¡Tírese, don, que lo matan! ¡Son capaces de todo!...

—¡Bah! ¡Me lleg' a tocar alguno y ze v' arrepentir! ¡No me tiro nada!

Lo vio el de la "recortada" y se le vino al humo:

—¿Qué tenés en las orejas? ¡Al suelo, dije! ¡Vamos, o...!

—¿O qué? ¡Tocame y te vaja' repentir!

Y ya le mandaron flor de culatazo con la



"recortada", que era bien dura, y ahí quedó el pobre Aparicio, desparrado entre el montón.

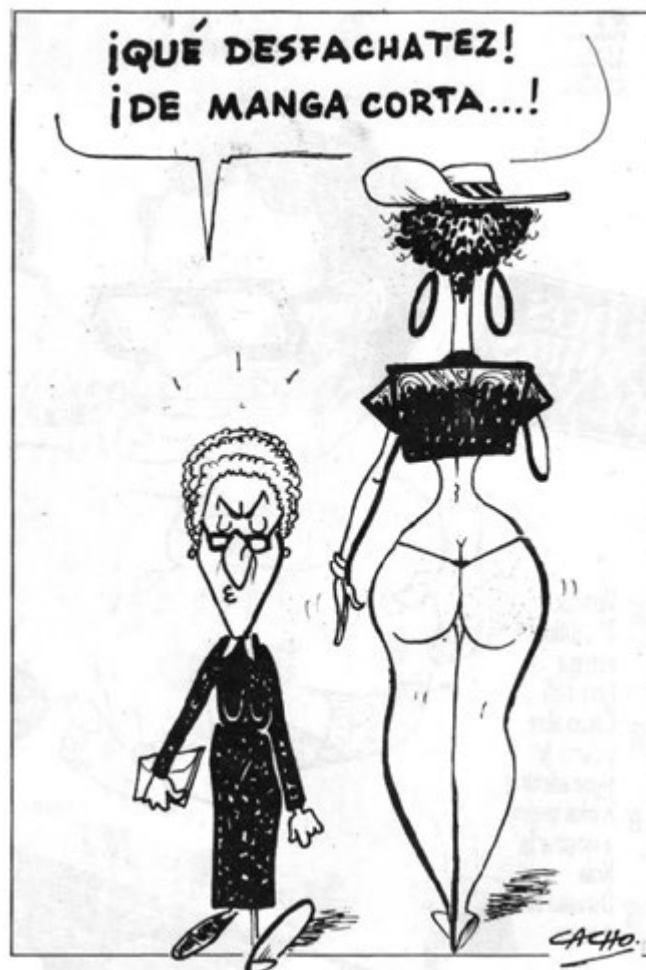
En pocos minutos salieron disparando los asaltantes, y entonces el que estaba junto a Aparicio trató de reanimarlo, todo condolido:

—¡Pero, mi amigo! ¡Mire cómo me lo dejaron!... ¿Vio? ¡Yo le avisé!

Y Aparicio, más muerto que vivo por el golpazo, pero siempre porfiado, contestó:

—¡Ja! ¡Ze salvó porque no me tocó! ¡Que zi no...!





A VER SR. ¿QUÉ LE PA-
RECEN ESTOS CLÁSICOS?
BERNARD SHAW, MOLIÈRE,
SHAKESPEARE, CERVANTES...

NO, A MÍ ME GUSTA
PEÑAROL - NACIONAL ...



EL SUPERCLÁSICO

En una reñida contienda futbolística "Liga de la Justicia" derrotó por 7 a 4 al "Club Deportivo Supervillanos" en la tarde de ayer, quedando como líder de la tabla anual y quedando a un paso de coronarse campeón del Torneo de Fútbol DC.

Por Lois Lane, enviada especial.

El apasionante enfrentamiento clásico entre los rivales más poderosos de esta liga finalizó con una amplia victoria para los "Justicieros", mientras que como hecho lamentable ocurrieron diversos desmanes por parte del equipo rival, debiendo intervenir la fuerza especial coordinada para este evento, comandada por el Capitán James Gordon de Ciudad Gótica.

Tras la suspensión del partido el fin de semana pasado, debido a los incidentes de un grupo de fanáticos de los Supervillanos en el estadio de los locales, el famoso "Salón de la Justicia", que culminó con el derrumbe total de dicho escenario, debió fijarse nuevo escenario. La FIFA ordenó trasladar la justa a un terreno neutral, y fue elegido el estadio Méndez Piana de la ciudad de Montevideo, Uruguay. El árbitro asignado fue el internacional Juez Dredd.

"Liga de la Justicia" salió a la cancha con Acuamán al arco, una línea defensiva integrada por Flash, Linterna Verde, Flecha Verde y Atom, un mediocampo conformado por Detective Marciano, Cyborg y Canario Negro, y en el ataque la llamada "trinidad" de la casa: Superman, Batman y la Mujer Maravilla.

En el transcurso del match ingresaron Hombre Plástico, Shazam y Zatanna, logrando revertir el score adverso al equipo, mientras que en el banco también contaron con Tornado Rojo, Hombre Halcón, Firestorm y Mujer Halcón. No pudo estar a la orden un jugador de inferiores (Flecha Roja), suspendido por dopping positivo. El Director Técnico de "Liga de la Justicia" es el veterano Gardner Fox.



El arribo al estadio neutral por parte de los "Justicieros" causó sorpresa en los medios de prensa, quienes vieron descender del ómnibus a una serie de civiles de nacionalidad norteamericana, quienes en un principio pudieron concurrir a alentar al cuadro de fútbol: Clark Kent, Hal Jordan, Diana Prince, Arthur Curry o Bruce Wayne, entre otros, inexplicablemente desaparecieron durante la duración de la contienda, sin hacerse presentes en las tribunas del estadio, para volver a ingresar bañados y vestidos al micro en que llegaron, una hora después de culminado el match. Insólito.

Los visitantes decidieron ingresar al campo de juego con Manta Negra al arco, una defensa con Capitán Frío, Gorila Grodd, Sinistro y Doomsday; en el medio Darkseid, Bizarro y Bane, atacando Lex Luthor, El Guasón y Cheetah.

En el segundo tiempo los relevos fueron Deathstroke, Brainiac y Gatúbela. También estaban a la orden Black Adam, Flash Reverso, Harley Quinn y Ocean Master. La dirección técnica fue del capitán y dueño del equipo, el también jugador Lex Luthor.

El comienzo del juego fue de un detenido estudio de cada uno de los rivales, en especial por parte de Batman, con la "Liga de la Justicia" dominando la tenencia de la pelota, aprovechando la velocidad de Flash o Superman, pero sin profundizar en sus ataques inmediatamente, para el conveniente desarrollo de la trama. Esto dio la oportunidad al equipo rival a realizar estrategias de defensa y contra ataque, las cuales inexplicablemente fueron comentadas en voz alta por diversos jugadores, lo que afectó las posibilidades de triunfo.

En los primeros ataques de los "Supervillanos", se dejó constancia que Acuaman no ofrecía una seguridad como guardameta, haciendo agua en varias jugadas, lo que fue aprovechado por el rival para ponerse en ventaja. En vano fueron sus llamadas de auxilio a los hipocampos o surubies, quienes no pudieron pasar de la orilla, pereciendo.

La hinchada de los villanos realizó una presión psicológica constante, reprochando a Batman el número de Róbins que habían fallecido por su culpa, o recordándole a Superman y a Detective Marciano su origen extraterrestre. El grito de "¡Martha!" en la tribuna visitante fue permanente, desconcertando al encapotado y al kriptoniano.

Tampoco ofrecieron una adecuada contención defensiva por los laterales. Atom fue sobrepasado por los delanteros rivales por los costados y especialmente por arriba, y terminó "achicándose". Flash no lograba permanecer defendiendo su zona, aunque cabe acotar que se desprendió velozmente por su andarivel para colaborar en el ataque. El mediocampo justiciero también ofreció ventajas, con un Cyborg demasiado oxidado y lento en sus desplazamientos por la cancha, mientras que el Detective Marciano estuvo algo disperso en algunos tramos del partido, como si estuviese en otro planeta.

Lo mejor del equipo local fue la pareja de zagueros centrales justicieros, integrada por dos veteranos



guerreros como Linterna y Flecha Verde, quienes salvaron el arco en más de una oportunidad, ya sea sellándolo literalmente con un muro esmeralda (en el caso de Linterna Verde) o pinchando varios de los balones que se dirigían a la valla (Flecha Verde), lo que valió la furia de la hinchada visitante. Los fanáticos justicieros solicitaban hace semanas la presencia de un jugador más experiente en el arco, como Flecha Verde.

A esto debemos agregar la presencia de un triunvirato atacante que provoca la envidia del mismísimo Barcelona, quienes jugaron de memoria ya que se conocen desde los orígenes del club. Varios de los goles surgieron por el ingenio de Batman, por la fortaleza de la Mujer Maravilla por el flanco izquierdo, o por los escapes por la punta de Superman. Inútiles los esfuerzos de Luthor por colocar banderines de kriptonita, ya que Batman había previsto dicha treta.

El Director Técnico de la "Liga" logró reponerse de la derrota parcial por 3 a 1 con la que finalizó el primer tiempo. Reemplazó a Acuaman (que estaba al borde de la deshidratación) por el más experiente Hombre Plástico, quien salvó su propia valla en incontables ocasiones, estirándose de palo a palo. También el ingreso de Zatanna en lugar de Atom revivió al equipo, contagiando con su magia al resto de los compañeros.



Por parte de los "Supervillanos" debemos destacar la recia defensa de sus integrantes más corpulentos, como Darkseid, Gorila Grood, Bane o Doomsday, quienes no temieron ir al choque del rival con frecuentes faltas, corriendo el riesgo de recibir la tarjeta roja del implacable Juez Dreed. También fue importante el trabajo realizado por Luthor y El Guasón durante el primer tiempo, colocando varias trampas en el área grande para debilitar al rival.

Dentro de las principales falencias del equipo se destacó la labor irregular del Capitán Frío por el lateral derecho, inexpresivo en su fútbol, siendo calificado de "pecho frío" por parte de su hinchada. Bizarro abusó del pelotazo y el foul, sin entender las explicaciones de su técnico, y haciendo exactamente lo contrario a lo indicado, por lo que fue expulsado cuando recién comenzaba el segundo tiempo. Tampoco repitió Bane su nivel exhibido en el anterior encuentro clásico, en donde había logrado quebrar al mismísimo Batman, quedándose esta vez sin energía durante los diez últimos minutos de juego. El ingreso de Gatúbela dio cierta expectativa final, estando a punto de arañar unos tantos y hasta de robarse el triunfo, pero no tuvo suficiente tiempo. Pero como todos sabemos, el crimen no paga.

En resumen, "Liga de la Justicia" se llevó merecidamente los tres puntos, y ahora espera por otros resultados de los equipos que lo siguen, como "Patrulla Condenada" o "Jóvenes Titanes".

LIGA DE LA JUSTICIA 7 - SUPERVILLANOS 4

Estadio: Méndez Piana. 250 espectadores.

Liga de la Justicia (LJ): Acuaman (3); Flash (5), Linterna Verde (7), Flecha Verde (7), Atom (3); Detective Marciano (3), Cyborg (3), Canario Negro (6); Superman (8), Batman (9), Mujer Maravilla (8). Cambios: 45': Hombre Plástico (8) por Acuaman, 55' Zatanna (7) por Atom, 78' Shazam (6) por Cyborg.

Supervillanos (SV): Manta Negra (4); Capitán Frío (2), Gorila Grood (4), Siniestro (5), Doomsday (6); Darkseid (6), Bizarro (2), Bane (3); Luthor (7), Guasón (7), Cheetah (8). Cambios: 60': Deathstroke (6) por Doomsday, 72': Brainiac (5) por Capitán Frío, 81' Gatúbela (7) por Bane.

Tarjetas amarillas: 5' Siniestro (SV), 11' Bizarro (SV), 18' Doomsday (SV), 22' Bane (SV), 29' Grood (SV), 44' Luthor (SV), 55' Capitán Frío (SV), 62' Darkseid (SV), 66' Deathstroke (SV), 72' Guasón (SV), 73' Brainiac (SV), 87' Manta Negra (SV), 88' Gatúbela y 90' Cheetah (SV). **Rojas:** 47' Bizarro (SV).

GOLES: 15' Lex Luthor (SV), 19' Acuaman (LJ en propia meta), 25' Batman (LJ), 40' Cheetah (SV), 48' Superman (LJ), 55' Siniestro (SV), 57 y 59' Flash (LJ), 67' Mujer Maravilla (LJ), 85' Canario Negro (LJ) y 92' Zatanna (LJ).

MANFRED VON RICHTHOFEN

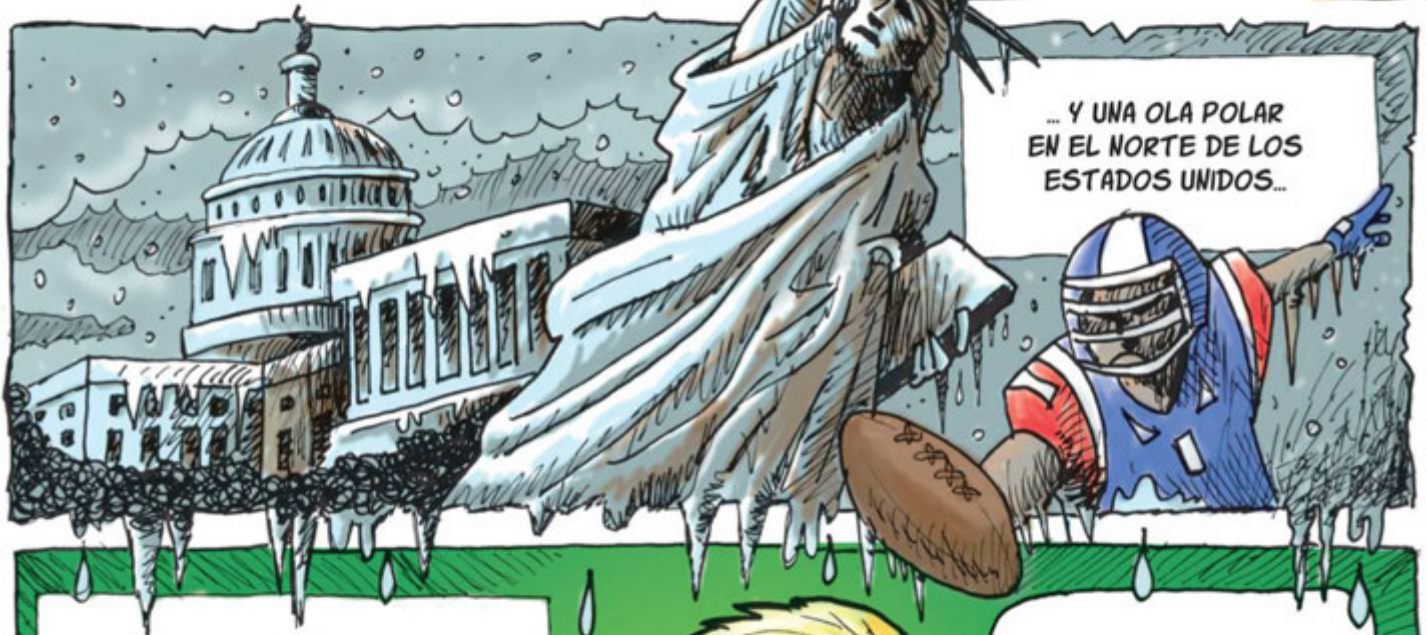
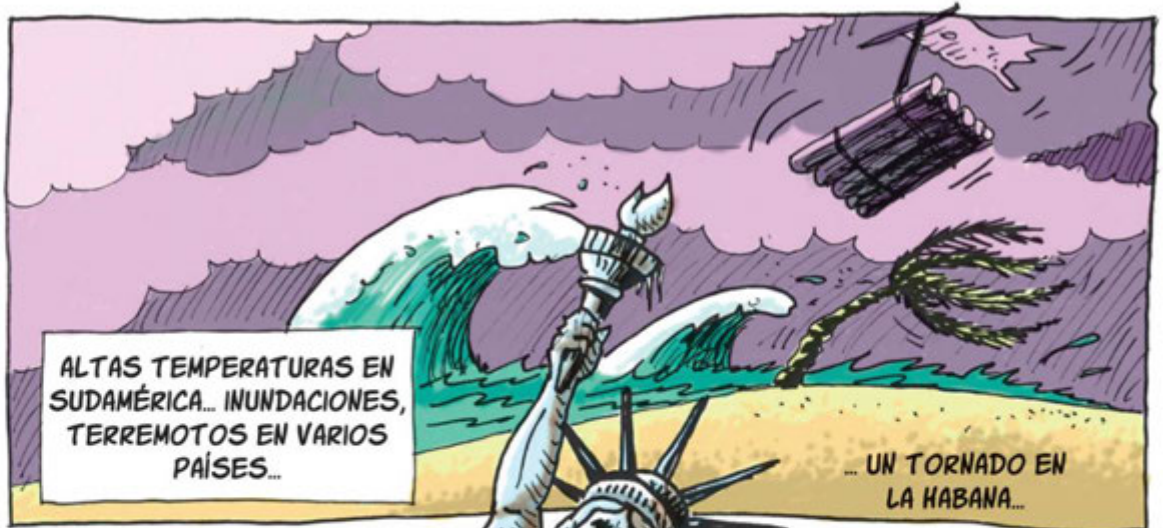
(1892-1918)
MÁS CONOCIDO COMO
EL «BARÓN ROJO», FUE
UN PILOTO DE CAZAS
ALEMÁN DURANTE LA
PRIMERA GUERRA
MUNDIAL.
ES CONSIDERADO
EL AS DE ASES DE LA
GUERRA PORQUE
CONSIGUIÓ DERRIBAR
OCHENTA AEROPLANOS
ENEMIGOS.



CALENTAMIENTO
NEURONAL



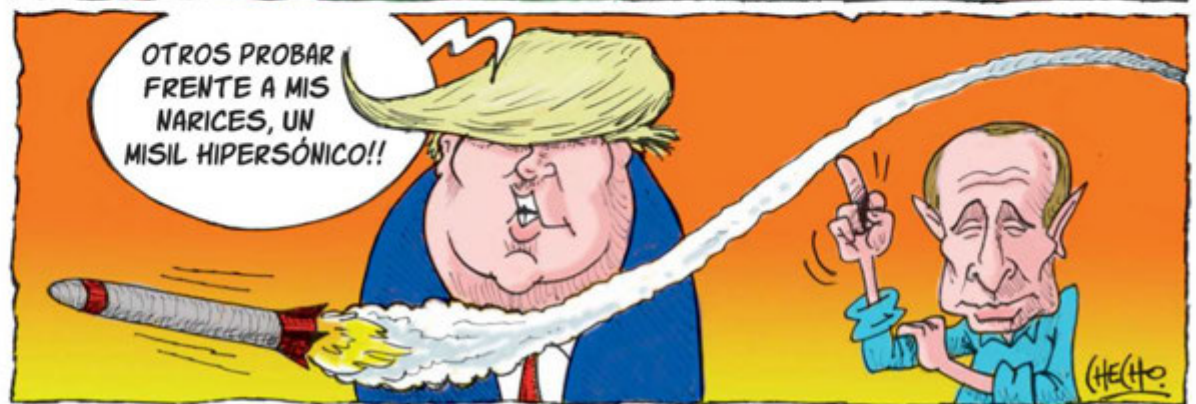
por CHECHO



TODO,
SIEMPRE
PUEDE
ESTAR
PEOR!!



por CHECHO

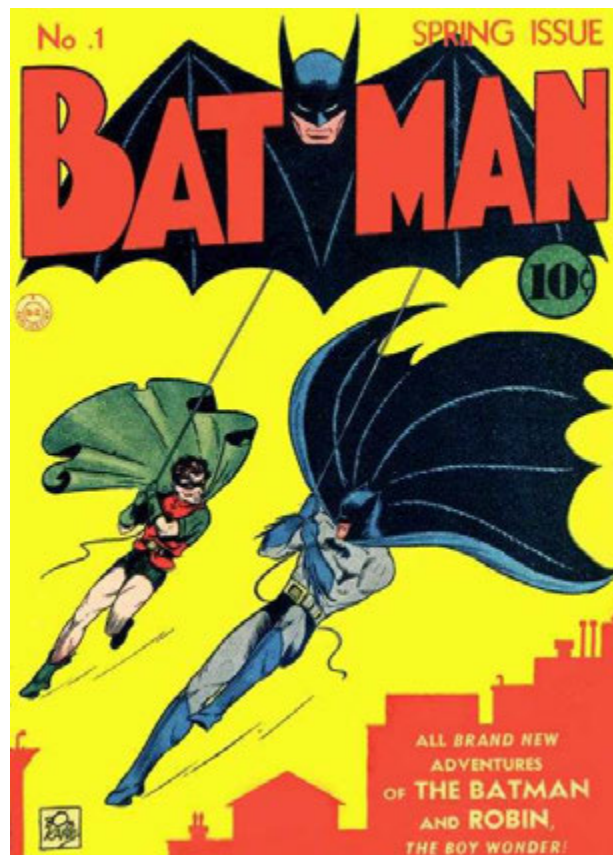


LOS 15 COMICS ESENCIALES DEL JOKER

Por Carlos Acevedo 

A lo largo de 80 años de historia, Batman ha combatido una innumerable cantidad de villanos. Algunos ridículos o grotescos, otros francamente graciosos, unos pocos grandiosos y la mayoría olvidables. Pero ninguno ha logrado la relevancia, y la longevidad, del Joker, el más grande villano del Hombre Murciélago, su eterna némesis. Más allá de otros emblemáticos enemigos como Catwoman, Two-Faces, Ra's Al Ghul o Pinguin, la mayoría coincidimos en que el Joker es el más icónico, el que integra las historias más épicas del Encapotado, su verdadera contraparte.

Poco se conoce de su historia, más allá de que distintos autores le han inventado y reinventado un pasado, y sus motivaciones, además de hacerle la vida imposible a Batman, nunca son demasiado claras. Su obsesión por el Murciélago le ha costado a este amigos, compañeros, frustraciones varias y la culpa de sentirse responsable por los crímenes que comete su archienemigo. Por todas esas razones, te traigo 15 comics que considero esenciales del Joker, el Guasón, el Arlequín, el Comodín, el Príncipe Payaso del Crimen o como gustes llamarle.



Batman número 1 (1940)

Si bien la primera aparición de Batman, llamado entonces Bat-Man, data del 30 de marzo de 1939, aunque en la tapa figure el mes de mayo, no fue sino hasta la primavera de 1940 que obtuvo su propio comic. Este histórico número contiene, entre otras, una historia emblemática: la primera aparición del Joker.

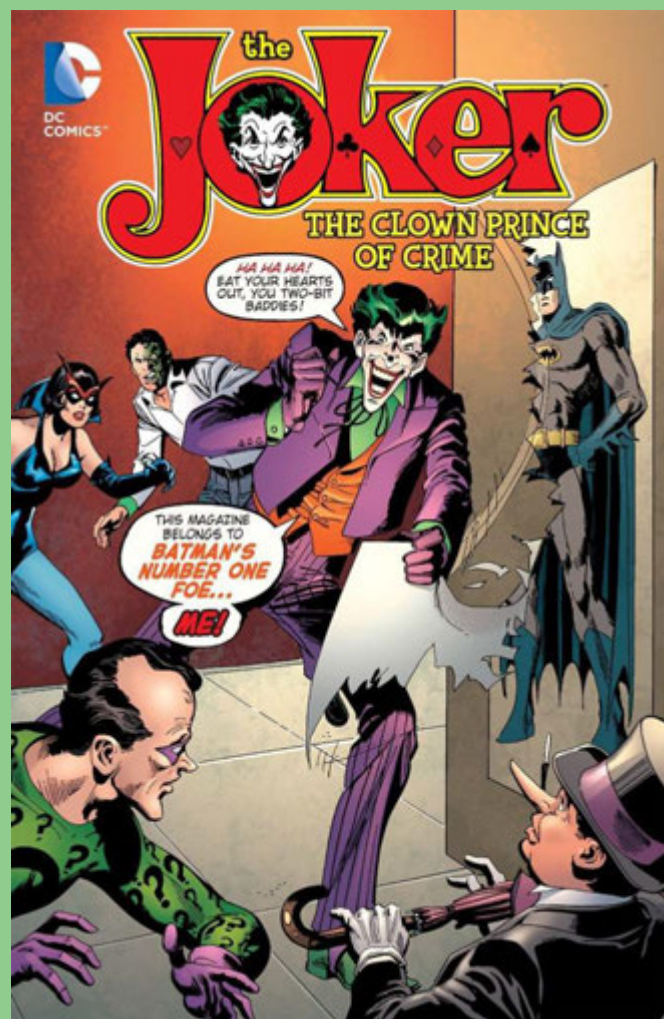
Finger y Kane, con un planteo tan sencillo gráfico y narrativamente como efectivo, sientan aquí algunas de las bases del personaje: un asesino frío y calculador casi imposible de detener, caracterizado como el comodín de la baraja, su carta de presentación, y con una inteligencia y perversidad que lo hacen tan peligroso como imprevisible.

Pensado originalmente como un villano de una única aparición, Kane lo mataba al final de la historia pero Finger lo convenció de no hacerlo, aquí es donde comienza todo. Un número imprescindible para cualquier fanático tanto de Batman como de su más mortal enemigo.



The man behind the red Hood! (1951)

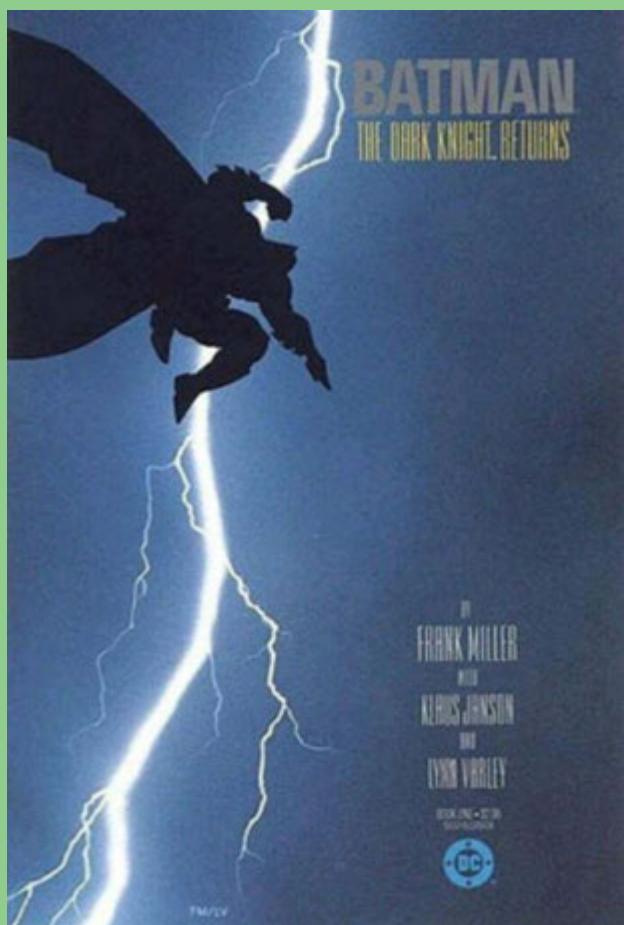
Pasarían 11 años antes de que el guionista Bill Finger, el verdadero creador de Batman y de varios de sus más icónicos villanos incluido el Joker, se decidiera a relatar su historia, explicar su pasado y cómo llegó a convertirse en el perverso asesino y archienemigo de Batman que todos conocemos. Fue en el número 168 de Detective Comics de febrero de 1951 en el cual se revelaría la dramática historia de un hombre común que fue tentado por el crimen, un crimen que saldría mal y que lo cambiaría tanto física como psicológicamente para siempre. Fue en este comic, en parte, en el que se inspiraría Alan Moore 37 años después para su icónico "The killing joke".



The Joker: the clown prince of crime (1975)

Para los años 70, ya estaba totalmente establecida la popularidad del Joker, no solamente como perpetuo villano de Batman sino como personaje destacado dentro del universo DC y el comic en general. Por eso en 1975, gracias a un equipo creativo de excepción, con artistas de la talla de Dennis O`Neill, José Luis García López, Irv Novick y otros, obtuvo su propio comic.

En estos nueve números se enfrentaría a algunos villanos de su gran antagonista y a algún héroe del universo DC pero, curiosamente, no a Batman. Esa particularidad, entre otras cosas, convierte a estas historias en una imprescindible lectura para los fans del personaje.

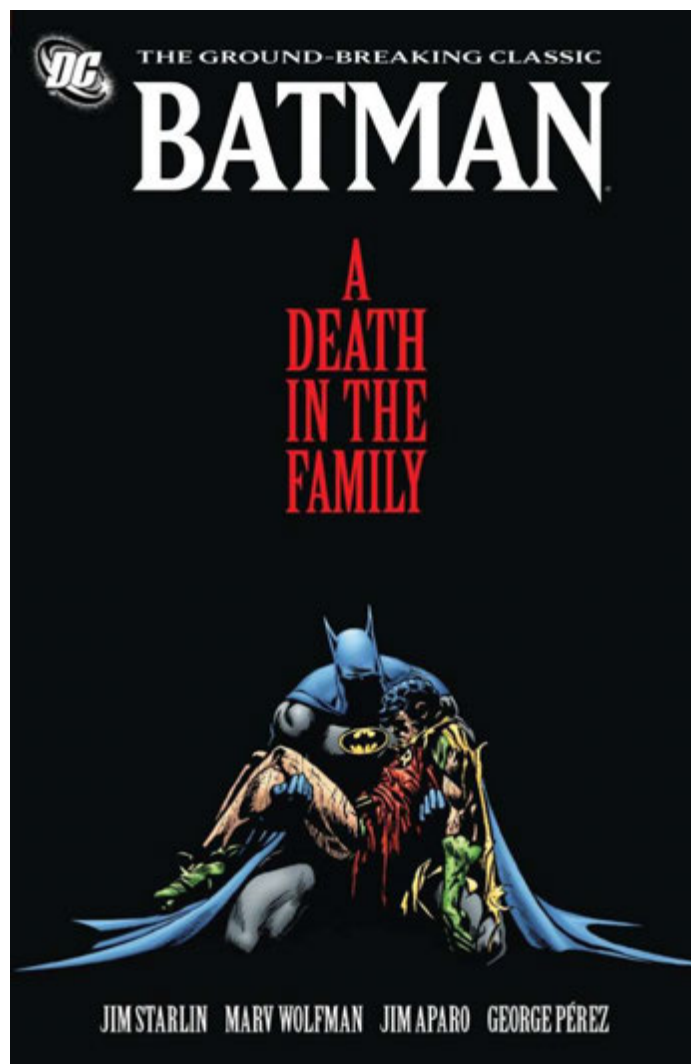


Batman: the dark knight returns (1986)

Considerado quizá el mejor comic de Batman jamás escrito, o al menos entre los 10 o 5 esenciales para entender al Encapotado, y el que lo convertiría en quién hoy es, su eterno y más letal enemigo no podía estar ausente de esta historia de culto.

Guionado y dibujado por el rupturista Frank Miller, y entintado y coloreado magistralmente por Klaus Janson y Lynn Varley, equipazo si los hay, este comic de 1986 que narra magistralmente el retorno de un Batman cincuentón y hastiado de todo, tiene uno de sus grandes climas en el retorno del Joker.

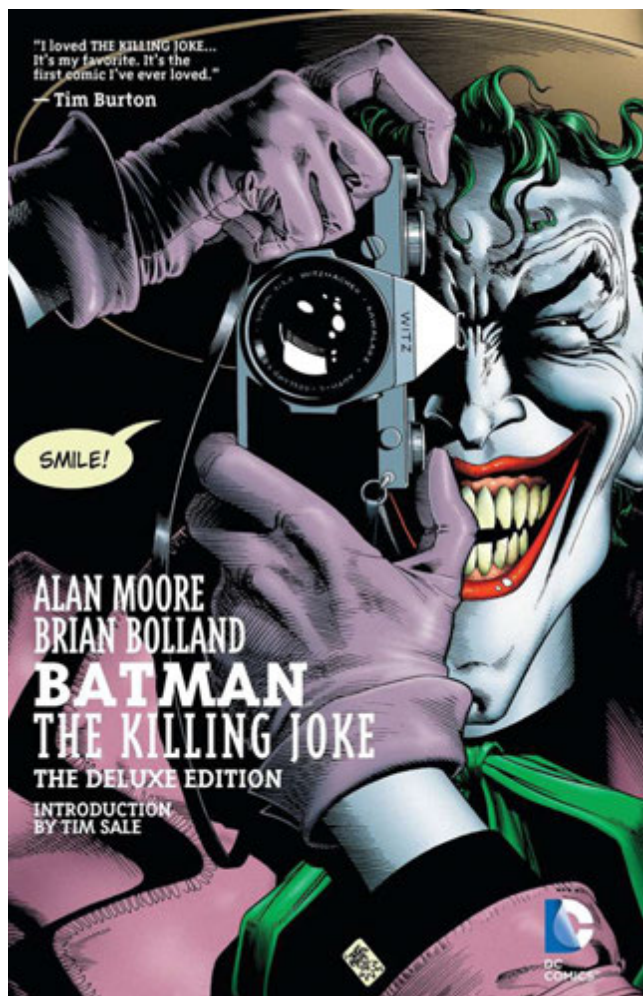
Confinado desde la última aparición de su némesis, una década atrás, en Arkham Asylum, el Joker vuelve a la acción, más salvaje que nunca, para el enfrentamiento definitivo con su enemigo de toda la vida, un enfrentamiento épico como pocos.



A death in the family (1988)

Ya reestablecido el tono dramático y superheroico en los comics de Batman, totalmente alejado del tratamiento paródico que se le diera en los años cuarenta y empeorara en los cincuenta y sesenta, este comic de 1988 nos narra uno de los momentos más dramáticos en la historia del Hombre Murciélago.

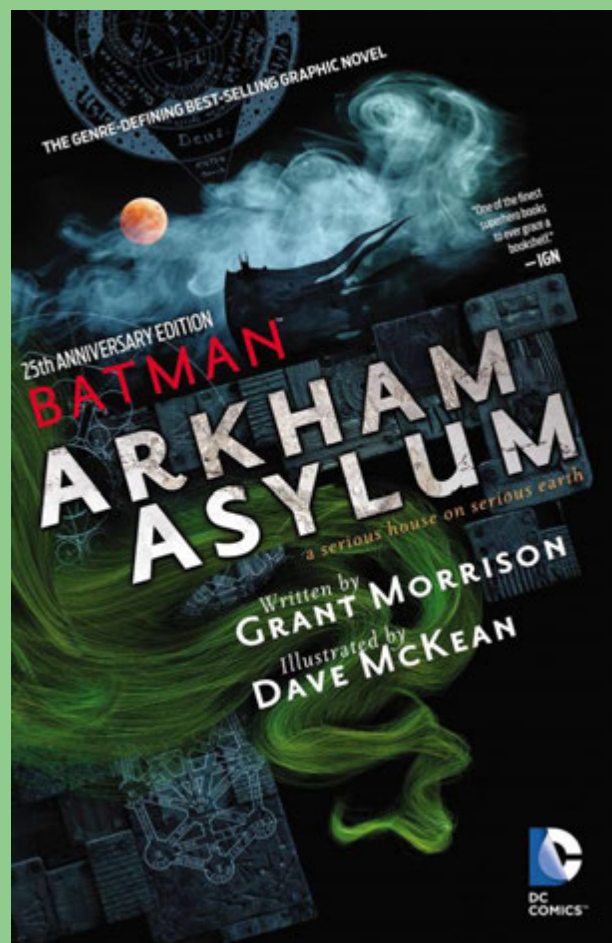
Tanto el título como la portada del tomo recopilatorio no dejan lugar a dudas: Jason Todd, el segundo Robin luego de Dick Grayson, terminará muriendo, y lo hará a manos del peor enemigo del Hombre Murciélago. En aquel entonces, su muerte fue decidida mediante una votación telefónica, y ambos finales ya estaban escritos a la espera de la decisión de los fans. Los históricos Jim Starlin y Jim Aparo nos traen esta cruda historia en la que el Joker le inflige a Batman quizá su peor derrota.



The killing joke (1988)

También en 1988 llegaría el que para muchos es el origen definitivo del Joker y, sin duda, una de sus historias fundamentales. El grandioso Alan Moore junto al gran dibujante Brian Bolland, nos plantean un comic en el cual Batman analiza su tortuosa relación con el Joker e intenta ayudarlo a reformarse para interrumpir esa cadena de obsesión mutua y violencia que los conducirá, seguramente, a la muerte.

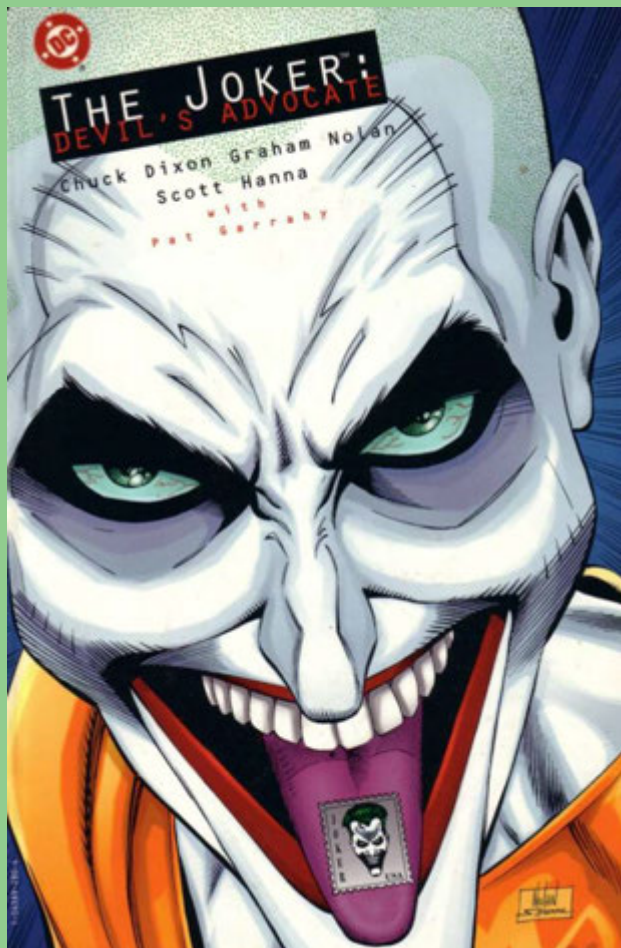
Por el camino podemos ver al Joker cometiendo una de las peores atrocidades de su carrera criminal, recordando, o imaginando, partes de su pasado y dando una posible explicación de cómo llegó a ser lo que es, que se inspira, en parte, en su primer origen narrado por Finger a principios de los años cincuenta.



Arkham Asylum. A serious house on serious earth (1989)

Siguiendo con la reconstrucción de Batman como personaje, tomando elementos de su primer origen a fines de los años treinta pero basándose más que nada en la refundación de Miller con Año uno y Dark knight returns, el transgresor Grant Morrison y Dave McKean plantean una historia rupturista desde lo gráfico que se vale de técnicas como el collage, el retoque fotográfico, el dibujo a lápiz y demás recursos gráficos para narrar una historia cruda y violenta.

En este comic de 1989, el Joker ha tomado el Arkham Asylum, y mantiene como rehenes a los técnicos y psiquiatras del establecimiento, además de liderar al resto de los internos. Pero para liberarlos impone una única condición: que Batman entre solo para intentar detenerlo, lo cual obligará al Encapotado a enfrentarse a sus peores miedos y demonios.



Joker: the devil`s advocate (1996)

El infalible equipo creativo conformado en los años 90 por Graham Nolan y Chuck Dixon nos trae esta historia que profundiza aun más en la compleja relación entre Batman y el Joker. Este comic de 1996 nos narra una serie de asesinatos que parecen llevar la inconfundible marca del Príncipe payaso del crimen, pero que sin embargo no han sido cometidos por él. Nadie cree en la inocencia del Joker, todas las pruebas parecen condenarlo, y lo llevan a enfrentar, por primera vez, la posibilidad de ser condenado a muerte. A menos que su eterno enemigo logre salvarlo.

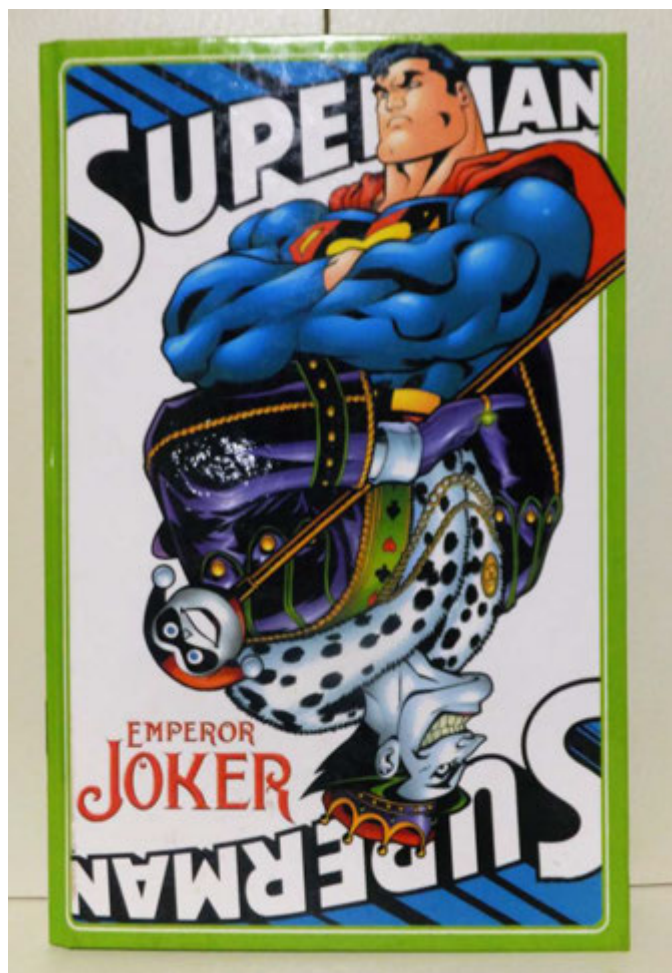


Batman: going sane (1996)

En el marco de la espectacular publicación Legends of the Dark Knight, que dio muchas grandes historias a la trayectoria del Hombre Murciélago en comics, destaca este arco de cinco números, protagonizado por el Joker.

Su más grande obsesión, su mayor anhelo pero también su más grande temor se han hecho realidad: terminar con la vida de su archienemigo.

En este comic de 1996, J.M. Dematteis, Joe Staton y Steve Mitchell nos plantean la pregunta de qué pasaría si el Joker, perdido ya el motivo de su demente carrera de muerte y destrucción, decidiera reformarse e intentar retomar su vida antes del accidente, antes de Batman, aquella vida rutinaria y serena que nunca debió abandonar. ¿Pero podrá el ex Joker tener una vida normal sin que vuelva su pasado a acosarle?

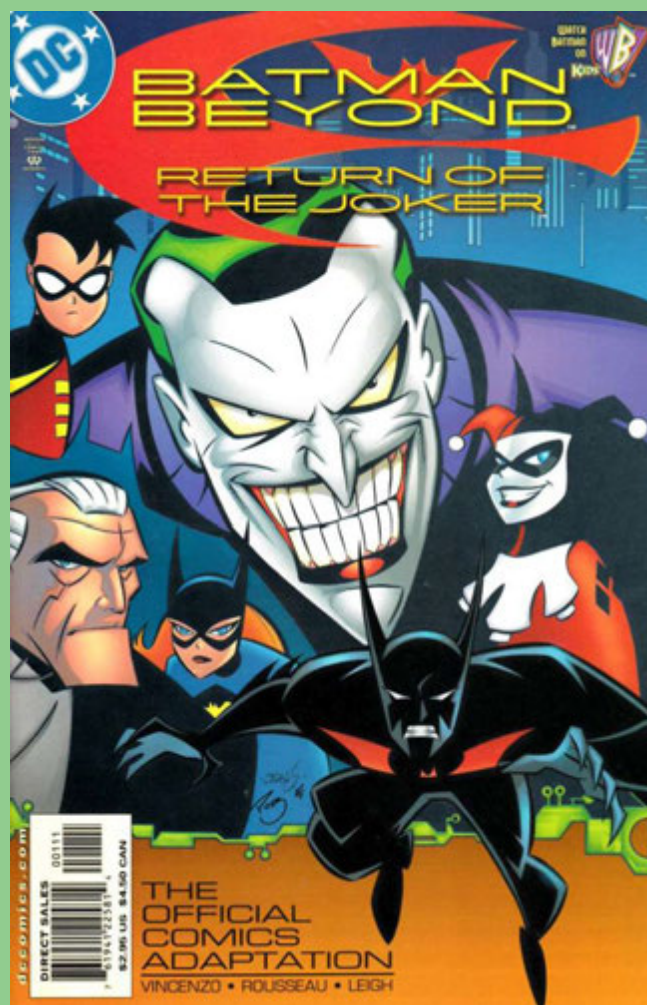


Emperor Joker (2000)

Una historia del Joker, por su sola presencia, suele ser atractiva, o al menos debería serlo. Pero si a eso le sumamos que en este comic no se enfrenta a su clásico enemigo sino al superhéroe por excelencia, el mismísimo Superman, la premisa resulta aún más intrigante.

Un destacado equipo creativo nos brindó a fines del año 2000 esta curiosa historia donde el Príncipe payaso del crimen se convierte en una amenaza para toda la Humanidad.

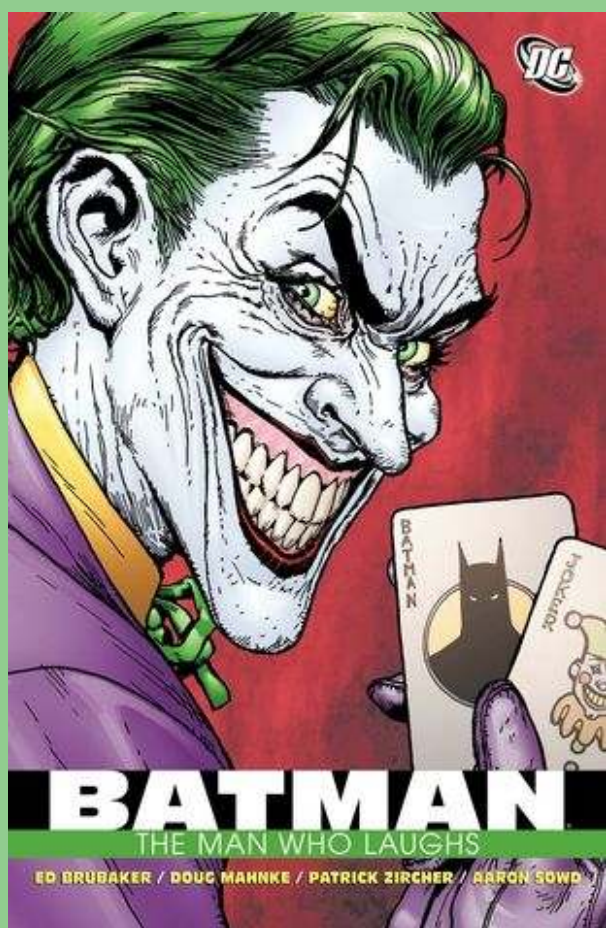
Misteriosamente, el Joker obtiene grandes poderes que le permiten modificar la realidad a su antojo, con lo cual comienza a moldear al mundo entero según sus retorcidos deseos y caprichos. ¿Podrá el Hombre de Acero combatir la locura en su forma más pura y desenfrenada sumada a un poder superior al suyo?



Batman beyond: the return of the Joker (2001)

La serie de culto Batman Beyond o Batman del futuro, continuación de la no menos emblemática Batman the animated series, generó un spin off en forma de largometraje animado, y esta historia es la adaptación oficial en comic de dicho filme. Este tomo fue publicado en el 2001, al año siguiente de la salida del filme.

En una Gotham City del futuro, con un Bruce Wayne anciano y retirado, el joven Terry McGinnis asume el manto del Murciélago. Habitado a enfrentar los más bizarros y terribles villanos, se las tendrá que ver esta vez con el peor enemigo de su mentor, lo cual lo llevará además a descubrir un terrible secreto.

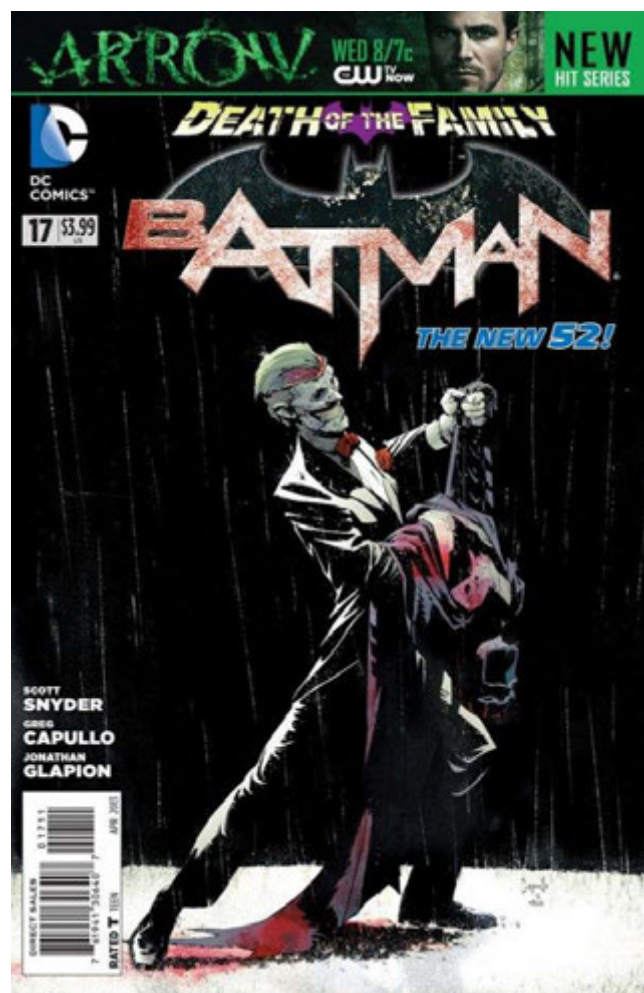


Batman. The man who laughs (2005)

Si bien el origen del Joker fue narrado en 1951 por Finger y vuelto a narrar en el año 1988 por Moore, en el año 2005 Ed Brubaker y Doug Mahnke deciden contar para las nuevas generaciones el primer encuentro entre Batman y el Joker.

Ya desde el título de la obra se apela a las raíces del personaje, ya que está basado en el nombre de un filme del cine mudo que inspirara el aspecto que Finger y Kane dieran al Joker.

La narración, si bien retoma conceptos ya vistos en la primera aparición del personaje en los cuarenta y su origen narrado en los cincuenta, pretende dar una actualización al personaje, y mostrar una versión definitiva de cómo se conoció con su mayor enemigo.

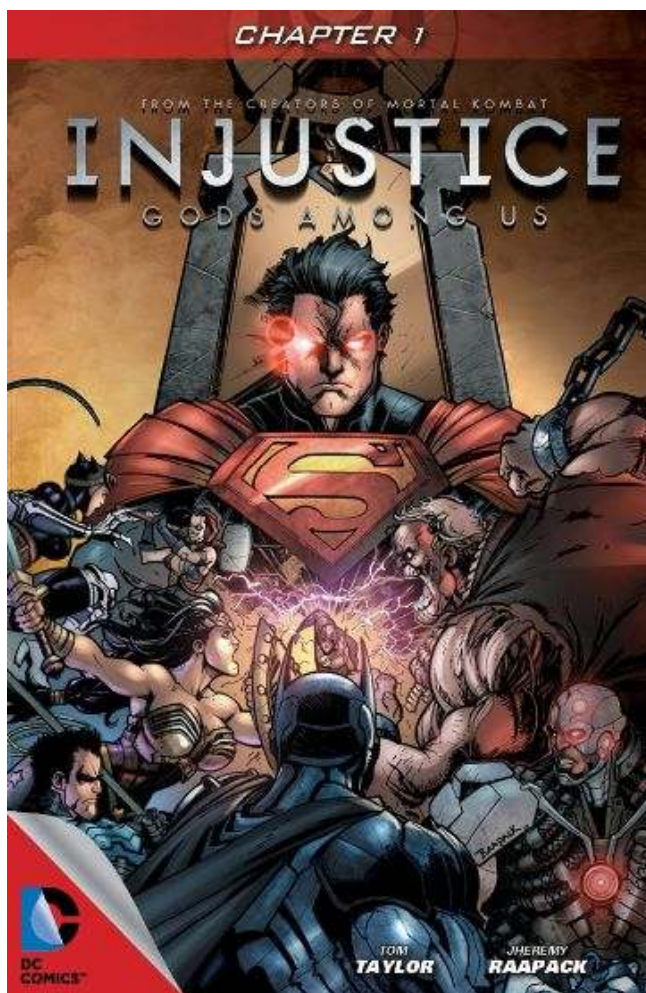


Batman: death of the family (2012-2013)

Aparentemente retirado, el Joker decide tomarse un tiempo para dedicarse a investigar al Hombre Murciélago, lo cual lo lleva a descubrir su identidad secreta.

Convencido de que los aliados del Encapotado le dificultan acercarse a él y lo tornan menos capaz y competente, y decidido a allanar el camino para torturar a su gran enemigo y forzar una confrontación final, ataca salvajemente a todas las personas cercanas a Batman.

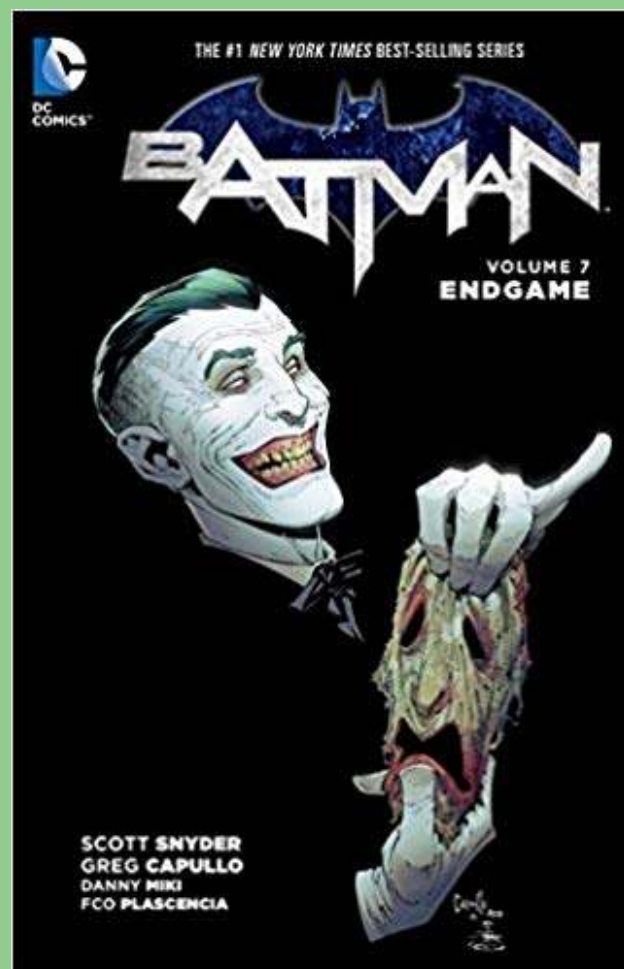
Escrita entre el 2012 y el 2013 por un destacado equipo liderado por Scott Snyder y Greg Capullo, esta es sin duda una de las más dramáticas y removedoras historias protagonizadas por Batman y el Joker.



Injustice: gods among us (2013)

Sirviendo como precuela e introducción para el videojuego del mismo nombre, en este comic editado en el año 2013, el Joker, hastiado de perseguir y acosar a Batman, decide arruinarle la vida al Hombre de Acero, con lo cual desencadenará una ola de destrucción y caos inimaginable a manos de un Superman cegado por el dolor y el deseo de venganza. En este arco argumental, el Joker devasta Metropolis mediante una bomba atómica y engaña a Superman para obligarlo a matar a una de las personas más importantes de su vida.

Estos terribles acontecimientos perturban a tal punto la mente del último hijo de Krypton que lo llevan a querer imponer un nuevo orden en el mundo entero, trastocando el universo DC por completo.



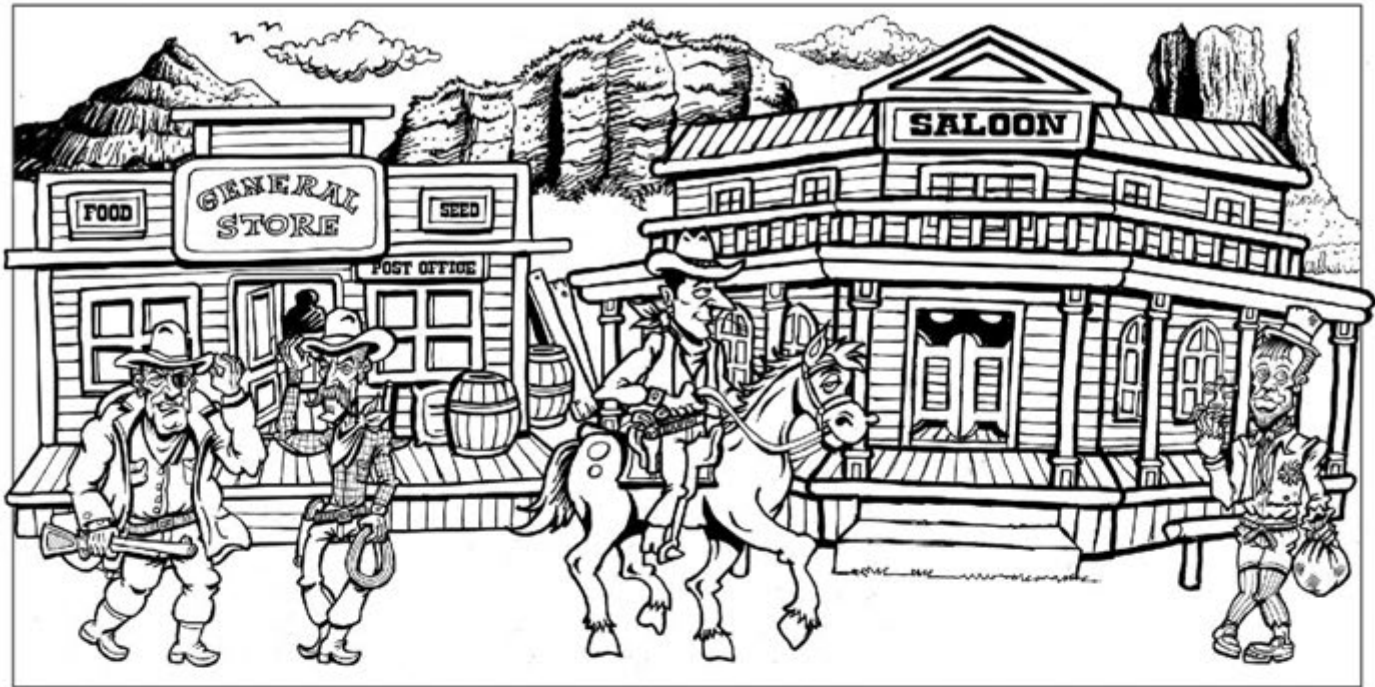
Batman: endgame (2015)

El Joker, nuevamente ha regresado, mas demente, más descontrolado, si cabe, que nunca. Pero esta vez ya no quiere jugar más con su viejo enemigo ni acosarlo, sino que está decidido a acabar de una vez por todas con la vida del Hombre Murciélago, y para ello piensa valerse de sus más grandes aliados, nada más y nada menos que la Liga de la Justicia.

En este comic editado en el año 2015, uno de los fundamentales para seguir ahondando en la enfermiza relación entre ambos personajes, Scott Snyder y Greg Capullo traen nuevamente una dramática y salvaje historia que enfrentará ¿por última vez?, a Batman y su más odiado adversario.



SAN LEONE















LOS CUCHILLOS DE “EL CHUMBO” GUERRA

Aparte de algunos muy buenos jugadores de fútbol, Artigas nunca había dado otros deportistas conocidos. No era que a la gente le importara mucho, la verdad sea dicha; porque teniendo al Independencia, a Wanderers y San Eugenio, los artiguenses ya estábamos locos de contentos.



Hasta que apareció el Chumbo Guerra.

El Chumbo Guerra cambió todo.

Porque la gente se puso a escuchar ciclismo de un día para el otro, porque el Chumbo corría que era un lujo.

No ganaba, pero siempre andaba entreverado.

Cuando las 500 millas del norte llegaban a Artigas, toda la ciudad bajaba a las calles; a veces algún ciclista se llevaba por delante un gurí, pero nunca era el Chumbo el que los pisaba. Y eso que venía volando, porque el Chumbo siempre ganaba la etapa que terminaba en Artigas.

Y en la Vuelta ciclista también y en carnaval, cuando se corría Rutas de América, el Chumbo siempre ganaba la etapa que terminaba en Artigas. Y después salía en un carro alegórico para él sólo.

Todos orgullosos del Chumbo Guerra, estábamos, hasta que llegó el día de la tragedia.

Carnaval había empezado tarde ese año, era cerca del treinta de febrero y Rutas de América todavía no había llegado a Artigas.

Pero eso no era lo que preocupaba a los veteranos, sino que un salteño venía dominando la general y, la verdad, a nadie le gustan los salteños.

El pueblo andaba serio, el cielo siempre nublado y los contrabandistas hasta paraban solos en la Aduana. Pero los aduaneros no los revisaban; ni siquiera agarraban la coima, todos estaban atentos a la radio.

Un par de días antes que la caravana llegara a la ciudad, el Enrique llegó a casa con un ojo negro.

Le preguntamos qué había pasado y dijo que el padre le había dado un sopapo. El padre del Enrique era más bueno que el pan, así que le preguntamos por qué le había pegado tan fuerte.

- Pregunté qué íbamos a hacer si en vez del Chumbo ganaba el salteño ese...

Mi padre lo mandó ir a ver si en la esquina estaba lloviendo y cuando el Enrique salió para afuera, cerró la puerta y dijo que ese gurí no pisaba nunca más su casa.

Pero ganó nomás aquel salteño y el carnaval de ese año casi se suspende.

Porque una cosa era perder, pero en casa ¡y con un salteño!

No señor, eso no se podía dejar pasar.

Al otro día lo llamaron de casa Chaia, al Chumbo, y le dijeron que no le iban a dar más camisetas de correr. Y lo mismo pasó con el cambio Revatur, el almacén del Pocho Simón y hasta el club deportivo.

Para poder sobrevivir, el Chumbo tuvo que adaptar su bicicleta, que era lo único que le quedaba. Le puso una correa, una piedra de afilar, un asiento que se daba vuelta y empezó a trabajar de afilador.

Cuando pedaleaba para atrás, la rueda hacía girar la piedra de afilar y el Chumbo te afilaba un juego de cubiertos de cien piezas en menos tiempo de lo que te llevaba buscar sombra para sentarte.

¡Y qué afilados quedaban!

Medio los mirabas fijo y te sangraban las vistas.

El mismo Chumbo te decía que tuvieras cuidado porque de tan afilados te cortaban, aunque los agarraras por el mango.

Claro, las piernas de ciclista eran otra cosa a la hora de mover la afiladora.

Precisamente, fue con uno de los cuchillos del Chumbo Guerra que mi tío abuelo, Artilugio Moraes, viajó al pasado.

Precioso era aquel cuchillo; de buena calidad, pesado y con empuñadura de alpaca.

El tío se había hecho grabar sus iniciales en el mango, A. M. Artilugio Moraes.

Pero el tío había medio quedado ofendido con el tipo que se lo había grabado. Aquel brasilero decía Moráis

y por más que el tío le explicó varias veces que era con E, el tipo seguía diciendo de la misma manera.

Así que el tío estaba orgulloso de su cuchillo, pero no tanto porque decía que tenía grabadas las iniciales de otro, un tal Artilugio Moráis, no las suyas.

Y otra cosa lo molestaba al tío, su mujer.

Resulta que siempre lo andaba mandando buscar; siempre hacía falta algo, siempre había algo que arreglar, siempre había algo que comprar, siempre, siempre, siempre...

Y para peor, ese día, era veintinueve y los veintinueve, en toda casa que se precie, se comen ñoquis.

El tío Artilugio estaba jugando al truco.

Le habían cantado envidia y, antes que pudiera responder: ¡Tengo flor, atrevido!, el Albinito estaba en el boliche, diciéndole que la mamá lo andaba buscando.

Y empezó: porque tiene que venir, porque se enfrían los ñoquis, porque hoy es veintinueve y los veintinueve se comen ñoquis y los ñoquis no se pueden recalentar porque quedan duros y el tuco ya tiene una costra naranja arriba porque a tu padre le gusta el tuco bien gordo y cuando se enfría le queda esa costra arriba y...

Porque el Albino sería de pocas luces, pero te repetía todo igualito, no le erraba nunca. Aunque le preguntaras diez días después, no le erraba. Te repetía todo.

El tío suspiró y miró para arriba, mientras su hijo seguía repitiendo el discurso que lo esperaba en casa.

Pero, medio como a esta altura, el tío vio como una mota de polvo o algo que flotaba en el aire.

Y se dijo: Fijo que eso es una anomalía en este continuo espacio tiempo que llamamos realidad tridimensional.

Y ahí mismo sacó el cuchillo que le había afilado el Chumbo, cortó el tejido de la realidad y se fue al pasado. Allá se casó con otra candidata que tenía en vista, que no estaría tan bien de traste, pero, por lo menos, era mucho más calladita.

Y, ya que estaba, se hizo grabar las iniciales por otro; por uno que decía bien su apellido.

"Una Mala Idea Que Estoy A Punto De Cometer..."

Una
historia
de



*Basado En Una
Historia Irreal*

MaGnUs - guión & rotulado
Darío Brabo - arte

Plot de una sesión de juego
dirigida por Peter, con Iván como
Konstantin y MaGnUs como Kurt.

Agradecimientos especiales a
John Wick y Mark Diaz de JWP.

*(7º Mar y todos los elementos relacionados
son propiedad de John Wick Presents.)*











INVASIÓN

Un día, sorpresivamente, las pelotas invadieron el planeta. Nadie supo de dónde surgían, si obedecían órdenes superiores, si eran de origen extraterrestre, si estaban programadas para estallar, si venían en plan amistoso o serían una amenaza.

Muchas preguntas martillaban los cerebros de la gente; nunca había ocurrido algo así, solamente existían antecedentes de invasiones de langostas, de libélulas, de mariposas; pero pelotas de fútbol, jamás. Al principio, la gente andaba recelosa, tropezando en las esquinas con hordas de estas esféricas criaturas. La mayoría de las veces, solamente eran filas de pelotas que se perdían en la bajada de alguna calle. Pero un día, empezaron a saltar, andaban rebotando por todos lados, se colaban por las ventanas, rompían vidrios, dañaban autos, rodeaban a los niños cuando salían de la escuela. La convivencia se transformó en un verdadero castigo para los pacíficos moradores de pueblos y ciudades. Hubo reuniones de gente importante, políticos, comerciantes, vinculados a centros de poder que quizás podrían frenar la invasión, o hallar la forma de que se detuviese el movimiento cada vez más amenazante de las pelotas. La NASA se desvinculó del problema y aclaró que no se trataba de un nuevo modelo de drones. El Vaticano, puso en acción a un selecto grupo de exorcistas cuya actividad había sido un secreto bien guardado durante siglos; Rusia, Japón y China, decidieron colaborar y tratar de inventar



algún aparato que destruyera a las pelotas. Todo el mundo andaba movilizado con ese objetivo común. A través de Internet, gente de los más diversos países subían información y videos: desde un extraño partido de fútbol donde los veintidós jugadores eran pelotas, y el balón utilizado, un niño de corta edad, hasta edificios famosos, como el Empire State, la Casa Blanca, el Coliseo, las pirámides de Egipto, la ONU, el Taj Mahal, la FIFA, cubiertos absolutamente de pelotas de los más



diversos colores y tamaños. Se pudo comprobar que estas esféricas fieras crecían y se auto reproducían, alcanzando tamaños amenazantes. Fueron consultados cientos de expertos reconocidos, desde Spielberg hasta Sixto Paz, Maradona, Pelé, Bill Gates; nadie lograba frenar lo que ya era considerado al mayor desastre ocurrido a la humanidad.

Hasta una tarde en que Rusia, Japón y China, anunciaron que entraba a la cancha un invento que destruiría cualquier amenaza: el Super Jugador Robótico, manejado a distancia, de enorme tamaño y con unos "botines" especialmente diseñados para pinchar pelotas, con largas púas puntiagudas y filosas. Once jugadores empezaron a recorrer las ciudades europeas, eliminando pelotas rápidamente. La gente comenzó a salir de sus casas, felices, festejando el triunfo de la tecnología sobre lo desconocido. Pero ocurrió un percance: Inglaterra, EEUU y Alemania, unieron esfuerzos y crearon once nuevos jugadores, más grandes y rápidos que los primeros. A partir de ese momento, comenzó una nueva Guerra Fría cuya

duración era imprevisible. Todo país que poseía alta tecnología, lanzaba al ruedo sus propios jugadores; hasta que solo quedó una pelota sobreviviente. El campeonato mundial era inevitable, y se desató rápidamente, ya que los jugadores robóticos desarrollaron inteligencia, se volvieron metódicos y eficaces. Las grandes potencias económicas que habían generado este nuevo desastre, se pusieron afanosamente a trabajar, buscando nuevos aparatos que resolvieran el problema.

La única pelota sobreviviente, sabía que su destino a mediano plazo era morir como las demás, explotando por una feroz patada de estos jugadores metálicos. Entonces, fue a esconderse en una impenetrable selva centroamericana.

Siglos después, arribaron en sus naves unos extraños seres de otra galaxia. Encontraron un planeta destruido, carente de cualquier signo vital, solo rocas y esqueletos de edificios. La pelota, salió de su escondite tras una gran piedra, y se presentó a los visitantes, quienes decidieron llevarla en su nave, como prueba de lo único vivo que encontraron en su viaje al planeta Tierra.

Cinco años no es nada...



PLAN H

PUBLICACIÓN URUGUAYA
DE HUMOR E HISTORIETAS

revistaplanhache.blogspot.com