

100 BULLETS™

Brian Azzarello & Eduardo Riso

100 BALAS *guía de lectura*

Norman Fernández y Pepe Gálvez



E X P O S I C I Ó N
100 BALAS
guía de lectura
C Ó M I C
Del 9 al 18 de julio • 2010
Carpa de Exposiciones Semana Negra

Director de la Semana Negra
Paco I. Taibo II
Coordinador de la exposición
Ángel de la Calle
Montaje y *management*
Rafa González, José Manuel Estébanez
Conchi Fernández, Pedro Álvarez Zazo y José Luis Paraja

100 BALAS, guía de lectura. Catálogo. Concepto y diseño de la edición: Ángel de la Calle. Apoyo técnico: Rafael Morilla. Diseño de cubierta: Ángel de la Calle, a partir de una ilustración de Eduardo Risso. Edición: 1.000 ejemplares. Los textos son © de sus autores. Las ilustraciones son © de sus autores o editoriales. Distribuye: A Quemarropa. Editado en: Gijón. España. 2010. Preimpresión: Morilla Fotocomposición, S.L. Impresión: La Versal. Dep. Legal: As-2.618/10.

La Semana Negra de Gijón realiza exposiciones de originales de cómic desde hace 21 años. Durante las primeras ediciones, las obras y autores elegidos para mostrarse a los visitantes del festival cultural gijonés tenían directa relación con el género negro. Nobleza, y genética cultural, imponían.

Pero la Semana Negra advirtió pronto que las grandezas del género, de los géneros, como anclaje narrativo (una de las más importantes: la rápida conexión con el público y el lector) conllevaban también zonas oscuras (algunas de las no menores: la cosificación, el mimetismo creativo y la repetición de fórmulas trilladas) que, con audacia e imaginación, deberíamos evitar.

Así, el macrofestival asturiano más conocido del mundo, optó por incorporar otros vientos narrativos a su acervo de actividades: la ciencia ficción, la fantasía, la novela histórica, la poesía, la narrativa social y la mezcla de géneros (o simplemente el no género); tanto en las narrativas escritas como en las fílmicas o de la literatura dibujada.

Y durante años han pasado por la SN multitud de autores que poco o nada tenían en sus obras de nuestro eje troncal: la narrativa de género negro.

En el apartado del cómic, esto ha sido notorio. Exposiciones como la dedicada a la editorial norteamericana Fantagraphics, a **Lorenzo Mattotti**, a la revista *Nosotros Somos Los Muertos* o a *11M La novela gráfica*, hablan por sí mismo.

Este año, sin embargo, retornamos a nuestro primer amor. Y lo hacemos con sesenta impactantes originales de la obra más importante del escritor norteamericano **Brian Azzarello** y del dibujante argentino **Eduardo Riso**, la mundialmente alabada *100 Balas*.

Este prologuista no quiere ni pisar, ni añadir nada, a lo que los analistas, que firman los textos de este libro dicen en él, y que esperan al lector des-

pués de estas páginas; sí me gustaría dejar sentado, como responsable máximo de esta muestra (y de su concepción junto a **Eduardo Riso** en el lejano Nápoles, hace ya bastante tiempo), que esta exposición y la presencia de sus autores en la SN no es inocente.

Estamos ante una obra, que por su monumentalidad, largo aliento y calidad, no puede quedar sin reconocimiento y homenaje en el más potente festival mundial del género negro. Estirpe narrativa a la que por intención y resultado pertenece 100 Balas.

Es excepcional, que una obra publicada en una de las más poderosas y comerciales editoriales de comics del mundo, haya otorgado la propiedad de la obra a sus autores, y que estos creadores pudieran ir construyéndola, de a poquito, durante diez años, con el favor de la editorial y los lectores de un buen número de países. Que una década antes estuviesen concebidas las vigas maestras del proyecto, habla del carácter de sus autores. Que haya sido un éxito, es lo justo. Pero en la narrativa, como en casi todo, la justicia no acostumbra a existir. El carácter de excepcionalidad es pues doble, en esta obra de un par de miles de páginas.

El género negro retorna con gloria a las exposiciones de la SN.

No podríamos hacerlo sin el apoyo de la Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular del Ayuntamiento de Gijón, como tantos otros años.

Sin la desinteresada presencia y préstamo de **Brian Azzarello** y **Eduardo Riso**, a todos ellos quiero expresar el agradecimiento en nombre de la SN.

Este libro, que los aficionados y visitantes podrán obtener gratuitamente, añadirá conocimiento al lector de la obra y, seguro, pondrá a flor de piel las ganas de leerla al que haya sido atraído por el arte gráfico de **Riso** en sus maravillosos originales. Para eso lo han escrito, con su habitual solvencia y conocimientos, **Norman** y **Pepe**. Para eso lo publica la SN.

Pasen, vean y...lean.

Ángel de la Calle

CAPÍTULO 1

¿ESTO DE QUÉ VA?

Imagínate que un día, mientras vas en el autobús o en el metro, o mientras estas tomando algo en la barra de un bar, se te acerca un individuo, calvo, de propecta edad y vestido como el empleado de una funeraria y, aunque tú no lo conozcas, se sienta a tu lado y te llama por tu nombre. Cuando todavía no has salido de tu lógico asombro, comienza a contarte de cabo a rabo tu vida y milagros, como para que quede claro que te conoce casi mejor que tú mismo. A continuación te da un maletín y te dice que dentro está la solución de todos tus problemas.

El maletín en cuestión, como te explica el émulo de empleado de funeraria, contiene en su interior toda la información (y las pruebas que la corroboran) que necesitas para saber quien es el culpable de que tu vida se haya convertido en una autentica mierda. Además, esa información va acompañada de una pistola y 100 balas irrastreables; esto es, que las uses para lo que las uses, la investigación al respecto del hecho acaecido no llegará a buen puerto jamás. Entonces el individuo de propecta edad se va y te deja con cara de circunstancias y con un bonito maletín de regalo. Eso sí, además de la perplejidad, lo primero que queda claro es que tampoco se tiene mucha confianza en tu puntería, dada la cantidad desorbitada de balas que te ofrece.

Este es el punto de partida de 100 Balas, en concreto en su número uno la receptora del maletín es una joven de ascendencia hispana que acaba de salir de cumplir una condena de cárcel: mientras ella estaba en prisión su

marido e hijo fueron asesinados, sin que se conozca a ciencia cierta por quién o por qué. Esta joven, de la que hablaremos más detenidamente en futuros capítulos es tan solo la receptora del primero de estos maletines.

Por ir dando algunos datos sobre aquello de lo que estamos hablando hemos de decir que 100 Balas es una colección de 100 comic-books de 22 páginas, salvo algún número de extensión especial, editados dentro de la línea Vertigo de DC Comics entre Agosto de 1999 y Junio de 2009. Sus creadores son el norteamericano **Brian Azzarello**, en la parte literaria, y el argentino **Eduardo Risso**, en la parte gráfica. La serie presenta dos particularidades, poco habituales en la industria norteamericana del cómic, por una lado se trata de una colección que en sus 10 años de elaboración fue realizada en su totalidad por sus dos creadores; y por otro, se trata de uno de los pocos casos en el que los autores conservan los derechos. En sentido estricto hay que decir que, en un principio, el copyright de la serie pertenecía solo a su guionista, ya que él fue quien concibió la serie y la presentó a la editorial, pero a partir de cuarto tomo recopilatorio **Azzarello** decidió introducir como co-propietario de los derechos de autor a **Eduardo Risso**, ante la implicación y el compromiso que el ilustrador argentino había tomado con la colección.

Pero volvamos al maletín: en el devenir de la colección, al menos en una primera fase, asistiremos a una sucesión de líneas argumentales basadas en diferentes personas, aparentemente no relacionadas entre ellas, que reciben dichos maletines y en lo que hacen en cada caso con su contenido. Esta premisa argumental inicial no deja de ser interesante, primero por el dilema moral que plantea a los receptores del susodicho maletín (¿tú que harías si supieras que puedes acometer cualquier venganza o ejecutar cualquier crimen con la certeza de salir impune?), y por la presentación de los distintos personajes que se hace de forma concisa y a la vez plena de detalles, de modo que el lector pueda identificarse con ellos, o al menos comprenderlos, desde un primer momento.

En cualquier caso, ese planteamiento, por interesante que sea, no se podía mantener indefinidamente ante la pléyade de incógnitas que lleva acarreadas: ¿Quién es ese individuo que anda repartiendo los maletines? ¿Por qué y para qué lo hace? ¿De dónde los saca? ¿Por qué las balas son irrastreables? y sobre todo, ¿Por qué la gente comienza a hacer cosas raras, violentamente salvajes de hecho, cuando oye la palabra *croatoa*?

Los autores son conscientes de ello, y en una segunda línea temática, se van despejando (poco a poco, ya que toda narración negra que se precie debe saber dosificar la información) algunas de esas incógnitas. Se introducen entonces una serie de nuevos actores y componentes, relacionados con los argumentos de conspiraciones ocultas que tanto parecen agrandar



Primera página del primer número de 100 Balas. Agosto de 1999.

al público anglosajón. Se introduce también un nuevo elemento *el Trust de las XIII casas* que, formados por el mencionado número de familias, parece estar en origen detrás de todo el embrollo.

100 Balas es una obra totalmente coral, con un buen número de personajes que **Azzarello** y **Risso** hacen actuar como si formasen parte de una compleja partida de ajedrez con la que se va construyendo un puzzle en el que nadie es quien parece ser y no está claro quien trabaja con quien, o para quien.

Una vez reveladas las bases del juego, otra parte importante de la colección se sustenta sobre el juego de lealtades que acabamos de mencionar, en el que suelen entremezclarse historias provenientes del pasado. Para finalizar, una vez que parecen estar posicionados todos los actores y desveladas todas las intrigas, los autores dedican un amplio arco argumental para cerrar la colección en una especie de gran masacre catártica.

Más o menos de esto es de lo que trata la cosa.



CAPÍTULO 2

QUIÉN ES QUIEN, PRIMERA PARTE

LOS PADRES DE LA CRIATURA

Eduardo Risso es un sudaca con perilla y Brian Azzarello es un yanqui calvorota.

Esta es la definición que podrían dar de sus creadores algunos de los personajes de 100 Balas. Aparte de no compartir el tono poco respetuoso, en nuestro caso es necesario que nos extendamos con un poco más de detalle.

La vida de Brian

Brian Azzarello nace en Cleveland, Ohio, en 1969. Convencido por la insistencia de un amigo, el editor de DC **Lou Statish**, decide probar suerte en la escritura de comics. **Axel Alonso**, editor que estaba intentando revitalizar la línea Vertigo de DC, es quien le ofrece en 1997 su primera oportunidad. En un principio le encarga diversas historias cortas para antologías como *Weird War Tales* o *Gangland*. Los buenos resultados obtenidos hacen que, tan solo un año después, **Alonso** le encargue la realización de una miniserie sobre un olvidado personaje de la editorial llamado Jonny Double. Durante el proceso de elección del dibujante, **Azzarello** ve unas páginas realizadas por un autor argentino llamado **Eduardo Risso** y convence inmediatamente a su editor de que ese debe ser el hombre que ilustre la miniserie. Así nacerán los cuatro episodios de *Jonny Double*, a la par que arranca el trabajo conjunto de una de las parejas creativas más relevantes del cómic actual.

El *Jonny Double* de **Azzarello** y **Risso** es una narración de género negro, más o menos, ortodoxa. Su protagonista es un individuo con un cierto talento innato para meterse en líos, pero sin el talento suficiente para salir de ellos intacto. Lo que queda claro en esta obra, y en las historias cortas que **Azzarello** escribe por esa misma época, es que se trata de un guionista con una tendencia natural al género negro, un talento muy poco común para escribir diálogos y con unas influencias ajenas al mundo de la historieta: entre sus principales referentes reconoce a escritores como **David Goodis** o **Jim Thompson**.

El buen resultado obtenido con *Jonny Double* hace que **Alonso** le ofrezca la posibilidad de crear una colección regular y así nacerá 100 Balas; tarea que ocupará al tándem **Azzarello-Risso** durante una década. Sin embargo, **Azzarello** es capaz de escribir más de un título al mes con lo que, además de seguir realizando historias cortas para las antologías de Vertigo, entre 2000 y 2002 se encargará de escribir la colección mensual Hellblazer. El John Constantine de **Azzarello** abandona los escenarios británicos en los que solía desenvolverse y se traslada a los Estados Unidos. Además deberá enfrentarse a algunos problemas un poco más pro-saicos de lo habitual, como son el cáncer o el hecho de que le metan en la cárcel. Otra de las características de la visión que **Azzarello** ofrece de Constantine está directamente relacionada con el carácter manipulador del personaje lo que, como veremos más adelante, le *emparenta* directamente con algunos de los personajes principales de 100 Balas.

La naturaleza de la bestia

El abandono de **Axel Alonso** de DC para fichar por Marvel Comics conllevará que **Brian Azzarello** comience a trabajar para esta última. **Alonso** conoce bien a **Azzarello** y sabe como tentarle, así que le ofrece la posibilidad de trabajar para Marvel colaborando con **Richard Corben**. Ambos ya habían trabajado juntos en el primer arco argumental de su Hellblazer. El tándem **Azzarello-Corben** realizará dos miniseries para Marvel: *Banner* en 2001 y *Cage* en 2002. La primera esta compuesta por cuatro números protagonizados por La Masa que, aprovechando el personaje del psicólogo Doc Samson, incide sobre, digamos, *la búsqueda del yo interno* de los protagonistas.

Cage por su parte es una actualización, en cinco episodios, del viejo personaje conocido como Powerman. En este caso se trata de una nueva versión del *Cosecha Roja* de **Dashiell Hammett**, trasladado al día de hoy y a un barrio de *negratas*. Entre ambos trabajos con **Corben** se publicará también *El Diablo*, en este caso una miniserie de cuatro episodios para la línea Vertigo magníficamente ilustrados por el croata **Danijel Zezelj**.



Página del número tres de *Jonny Double*. Noviembre de 1998.

Como en el caso de *Jonny Double*, aquí también nos encontramos con la recuperación de un viejo personaje de DC, en esta ocasión de uno de los muchos westerns que publicó la editorial en la década de los 70. En *El Diablo* los autores construyen una narración en el *salvaje oeste* que combina además elementos de carácter fantástico y, como no podía ser de otra manera, de género negro.

Una de las cuestiones que **Brian Azzarello** suele referir en sus entrevistas es el hecho de que se considera un guionista afortunado por la calidad de los dibujantes con los que le ha tocado trabajar. A la vista de los nombres que estamos mencionando, no queda sino darle la razón pero, por si hubiera todavía algún escéptico, hay que añadir que el ilustrador de su siguiente obra fue, ni más ni menos, que una leyenda viva de la historia del cómic: **Joe Kubert**. *Sargento Rock: entre el infierno y algo peor* es una novela gráfica aparecida en 2003 que recupera uno de los personajes más celebrados de la carrera de **Kubert**. La nueva versión de las andanzas del Sargento Rock y sus hombres de la compañía Easy está, como podrán suponer, sesgada hacia el género negro mediante la investigación que el protagonista tendrá que llevar a cabo, en pleno campo de batalla, al respecto del asesinato de unos prisioneros alemanes a su cargo.

De capas y murciélagos

La creciente notoriedad de la labor de **Azzarello** hizo que finalmente le encargasen escribir los personajes más importantes de DC. A partir de 2003 irá escribiendo diversas series limitadas y novelas gráficas de los universos de Batman y Superman. Títulos como *Batman/Deathblow*, *Joker* y *Lex Luthor: hombre de acero* con **Lee Bermejo**, *Batman: Ciudad rota* y la página de Batman de Wednesday Comics con **Eduardo Riso** y *Superman: por el mañana* con **Jim Lee**. En honor a la verdad hay que decir que **Azzarello** no se desenvuelve tan bien en los universos superheroicos como lo hace en otro tipo de narraciones. Pareciera que en su tendencia natural no estuviese este tipo de personajes. De hecho, los mejores resultados los obtiene con elementos ajenos a lo superheroico, por ejemplo cuando Lex Luthor debe ocuparse de unos sindicalistas que le están montando una huelga en una de sus empresas o cuando describe los procedimientos en las operaciones de espionaje. La prueba de ello la tenemos en otra de sus siguientes obras: una miniserie sobre *Deathblow* ilustrada por **Carlos D'Anda** que resulta mucho más interesante que la narración del mismo personaje compartida con el hombre murciélago.

Sea como fuere, **Azzarello** no parece haberse acercado al universo superheroico para quedarse en él. Así, entre 2005 y 2008 desarrolla un



Primera página del primer número de *El Diablo*. Marzo de 2001.



Primera página de *SGT Rock entre el infierno y algo peor*. 2003.

nuevo proyecto para Vertigo: la serie *The Loveless*. Se trata de un western con toques de terror fantástico ubicado al final de la guerra civil americana e ilustrado por **Marcelo Frusin**, **Werther Dell'Edera** y **Danijel Zezelj**. También para Vertigo realizará en 2009 uno de los primeros títulos de la línea de novelas gráficas de género negro Vertigo Crime. *Filthy Rich* es el título de un volumen ilustrado por **Victor Santos** en que el trabajo de **Azzarello** se ajusta a los cánones del relato de género negro más clásico. Actualmente, y mientras seguramente esta urdiendo algún nuevo proyecto con **Eduardo Riso**, **Azzarello** ha arrancado una nueva línea para DC llamada First Wave en la que va a presentar una actualización de viejos personajes clásicos como Spirit o Doc Savage.

Parque Riso

Eduardo Riso nace el 23 de noviembre de 1959 en Leones, provincia de Córdoba. A los 19 años se traslada a Buenos Aires en donde compagina diversos trabajos temporales con su afición por el dibujo. Comienza trabajando sucesivamente como ayudante de **Enio**, **Chiche Medrano** y **Carlos Pedrazzini**. Completa además su formación en un taller de historieta impartido por el mismísimo **Alberto Breccia**.

En 1981 publica su primera historieta en la editorial Columba: una adaptación de la película *Firefox* de **Clint Eastwood**. Comienza entonces su colaboración con Columba que se extenderá durante un lustro. En un principio, es obligado por la editorial a seguir *miméticamente* el estilo de **Domingo Mandrafina**. Sin embargo, **Riso** enseguida se rebela contra esa imposición y va desarrollando su propio estilo, lo que le conllevará no pocas discusiones con los responsables de la editorial. Aún en Columba, va ilustrando distintas series como *El Guardaespaldas* o *Julio Cesar*, destacando sobre todo *El Ángel*, una creación literaria de **Robin Wood** (más bien un refrito de otro personaje anterior, Ibáñez, que había ilustrado **Enrique Breccia**), en la que se puede decir que **Riso** ya comienza a perfilar un estilo propio definido en el que el contraste del blanco y el negro va tomando un especial protagonismo.

Es en 1987 cuando se produce uno de los grandes puntos de inflexión de su carrera: la colaboración con **Ricardo Barreriro**. Tras publicar en Fierro la adaptación escrita por **Emilio Balcarce** de un cuento de **Bioy Casares**, comienza a aparecer en esa misma revista *Parque Chas*. Conocida en España mediante su publicación en la revista Totem (que tuvo la *gentileza* con los lectores de publicar los episodios fuera de orden), *Parque Chas* es una autentica obra maestra. En ella **Barreiro** y **Riso** elaboran un personal universo en el que la fantasía, el terror y el costumbris-

mo se dan la mano en un relato que, pese a su marcado carácter *porteño*, ha sido publicado, además de en Argentina y España, en Italia, Alemania, Bélgica, Holanda, Estados Unidos, Francia o Dinamarca.

Existe en el barrio de Parque Chas una manzana acotada por las calles Berna, Marsella, La Haya y Ginebra. No es posible dar la vuelta a esa manzana. Si alguien lo intenta, aparece en cualquier otro lugar del barrio, por más que haya observado el método riguroso de girar siempre a la izquierda o siempre a la derecha. Muchos investigadores han intentado la experiencia formando grupos numerosos. Los resultados han sido desalentadores. A veces sucede que el paseante sigue en la misma calle aún después de doblar una esquina. (...) Los más pertinaces han realizado excursiones a través de los fondos de las casas, con el resultado de aparecer siempre dejando a sus espaldas calles que no habían cruzado jamás. En estas experiencias se descubrió que muchos vecinos son incapaces de indicar en qué calle viven. Asimismo existen casas que no dan a ninguna calle. Sus habitantes se alimentan de sus propios cultivos o de lo que generosamente les pasan por sobre las medianeras. Los taxistas afirman que ningún camino conduce a la esquina de Ávalos y Cádiz y que por lo tanto es imposible llegar a ese lugar. En realidad, conviene no acercarse nunca a Parque Chas.

El párrafo anterior es un extracto de la versión del escritor **Alejandro Dolina** del mito urbano bonaerense del que **Barreriro** y **Risso** dan su propia versión. Para la realización de *Parque Chas*, **Risso** utiliza una técnica de grises que no ha vuelto a utilizar en toda su carrera. En realidad, él quería realizar la obra a color, pero motivos editoriales (Fierro ya tenía prefijadas las páginas que debían ir a color) no pudo ser y por ello se decidió por dar protagonismo a los grises.

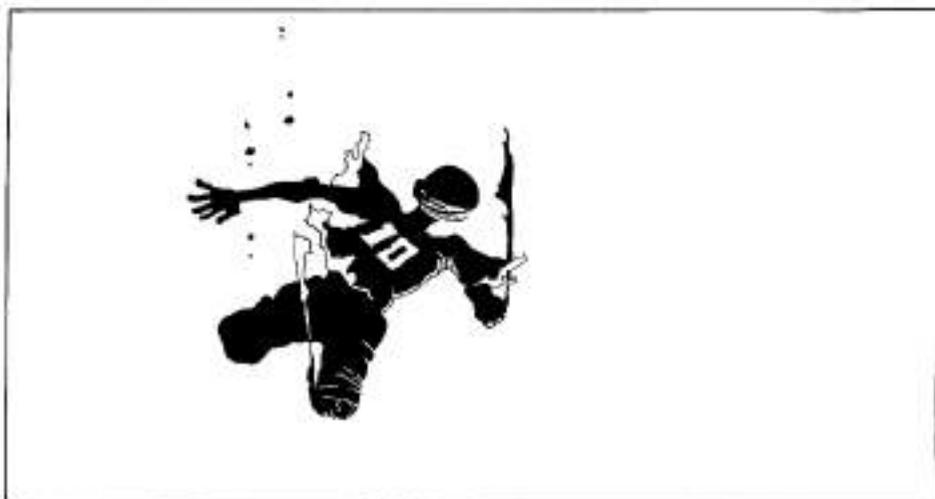
Tras *Parque Chas*, **Barreiro** y **Risso** realizan *Caín*, también para Fierro. En esta ocasión se trata de una narración desarrollada en un futuro cercano en el que esta instaurado un régimen totalitario militarizado en el que las diferencias entre clases se han hecho casi infinitas. Después cerrarán su colaboración con una continuación de *Parque Chas*, realizada a instancias de un editor italiano.

Chicanos, vampiros y el papá de Clara

Poco antes de finalizar su asociación con **Ricardo Barreiro**, **Risso** comienza una fructífera colaboración con **Carlos Trillo** que conforma lo que podríamos calificar como la etapa italiana de su carrera. **Risso** ya había realizado algunos trabajos de encargo para editores italianos durante su etapa en Columba, pero será a raíz de entablar su relación profesional con **Trillo** cuando centrará la práctica totalidad de su producción para



Página de *Caín*. Noviembre de 1988.



Página de *Borderline*. Junio de 1995.

el mercado transalpino, en concreto para Eura Editoriale. **Carlos Trillo** fue quien se puso en contacto con **Risso** y le ofreció la posibilidad de realizar trabajos conjuntos.

La etapa italiana de la dupla **Trillo-Risso** se extiende de 1989 a 1997. *Fulu* es la primera obra que realizan. Se trata de la historia de la lucha por la libertad de una esclava negra en el Brasil de finales del siglo XVII. Después realizan *Simón, una aventura americana*, un fresco histórico desarrollado en el Chile en proceso de independencia de comienzos del siglo XIX. Más tarde vendrá *Video Inferno*, una narración desarrollada en el Buenos Aires contemporáneo que combina satanismo, suspense y género negro. Su siguiente serie conjunta será *Boy Vampiro*, la historia de la disputa entre el hijo de un faraón egipcio y una sacerdotisa, ambos inmortales, que dirimen sus diferencias en pleno siglo XX. Luego llegará *Borderline*, una fábula futurista que, según rezaba su publicidad, ofrecía *Cyberpunk, amor, locura y odio en su más pura expresión*. Finalmente cerrarán su etapa en Eura con *Ay, Jalisco*, (en España rebautizada como *Chicanos*) una comedia de género negro protagonizada por una detective con la que los autores se ensañan despiadadamente: no solo es discriminada por su origen y condición, sino que además es enana, fea y deforme, y para colmo es atropellada por un autobús en dos ocasiones a lo largo de la serie.

La etapa para Eura se caracteriza sobre todo por su cantidad; además de todas las series mencionadas hay que añadir un buen número de historias cortas, mayoritariamente del género del terror. Los responsables de la editorial no se caracterizaban precisamente por un exceso de generosidad a la hora de pagar a los autores, lo que obligaba a realizar muchas páginas al mes. Es en esa etapa cuando **Risso** comienza a trabajar con ayudantes, para poder mantener el ritmo. El exceso de trabajo ayuda a potenciar eso que llaman oficio, pero lógicamente hace que se resienta la calidad de ese trabajo. En todo caso, **Risso** logra mantener en todos los casos un alto nivel en su labor gráfica pese a las circunstancias.

Una de las características que agrupa a la mayor parte de la producción conjunta de **Trillo** y **Risso** es una preocupación temática por aspectos relacionados con la identidad como pueblo de los autores. *Fulu* y *Simón, una aventura americana* exploran aspectos de la historia latinoamericana, *Video Inferno* se desarrolla en Buenos Aires y en *Chicanos* basta con que nos fijemos en el título.

Una aventura americana

Pero **Risso** no estaba contento con el ritmo de trabajo que debía mantener con Eura. Así que, preparó las maletas y se plantó en la Convención de cómic de San Diego, las más importantes de cuantas se celebran en



Estados Unidos. A raíz de eso, en 1997, y mientras todavía esta realizando *Chicanos*, comienza a trabajar para el mercado estadounidense que será el que termine en poco tiempo absorbiendo toda su producción. De hecho, prácticamente lo único que hará fuera del mercado USA desde entonces es la serie *Los misterios de la luna roja*: un trabajo para un público más juvenil que realizará con **Trillo** entre 1998 y 2000 para la revista argentina Genios. Como anécdota cabe señalar que en 1998 aparecerá también una historia suya, escrita también por **Trillo**, en el volumen colectivo *Terra nostra, los derechos de la tierra* de la editorial vasca Ikusager. Lo más divertido es que en el mencionado volumen será rebautizado como **Carlos Riso**, tanto en el índice como en la propia portada del libro.

Lo primero que **Eduardo Riso** realiza para la industria estadounidense son dos historias de Aliens para Dark Horse. A continuación contactará con **Axel Alonso** que será quien le ponga en contacto con **Brian Azzarello**. En 1998 comienzan su colaboración con el ya mencionado *Jonny Double* y un año más tarde arrancará 100 Balas. La adaptación de **Riso** al nuevo mercado es casi instantánea. Una de las principales diferencias con su trabajo anterior es el color. **Riso** venía de trabajar mayoritariamente en blanco y negro, y para el comic-book mainstream el coloreado es indispensable. La suerte con los coloristas que le asignan será desigual, pero **Riso** tiene una baza a su favor ya que sigue realizando un dibujo muy acabado, en el que los negros siguen teniendo capital importancia, en el que sus tintas son las que realmente *iluminan* las páginas, lo que minimiza los posibles *estropicios* que puedan realizar sobre dichas páginas con el color.

Durante los 10 años de realización de 100 Balas, **Riso** todavía tiene tiempo para elaborar algunos trabajos adicionales: diversas historias cortas para antologías de la línea Vertigo o un episodio de una de las colecciones de Spiderman. Incluso durante una temporada, entre 2003 y 2004, 100 Balas aparecerá cada dos meses, en vez de mensualmente, para que **Riso** tenga tiempo para realizar, también con **Azzarello**, una línea argumental de seis números de Batman, recopilada en el libro *Batman Ciudad rota*. Además, todavía tendrá tiempo para realizar en 2008 los tres episodios de *Logan*, una miniserie sobre Lobezno escrita por **Brian K Vaughan**. En honor a la verdad hay que decir que todos estos trabajos más breves, pese a contar con el habitual nivel calidad de los trabajos de **Riso**, no ofrecen la deslumbrante creatividad gráfica que despliega en 100 Balas.

Un último aspecto a mencionar es que resulta paradójico cómo **Eduardo Riso** ha conseguido desarrollar una carrera exitosa a nivel internacional sin desplazarse de su Argentina natal: reside desde 1985 en

DYNAMITE
ENTERTAINMENT

EDUARDO RISSO'S

TALES OF TERROR

ELEVEN SHOCKING STORIES OF SUSPENSE!



CAPÍTULO 3

QUIÉN ES QUIEN, SEGUNDA PARTE

GUÍA DE PERSONAJES

El maletín

Evidentemente un maletín no es un personaje, pero sin él no existirían las historias. En realidad no es un maletín, sino varios iguales eso sí, que contienen las pruebas de algún crimen, directo o indirecto, una pistola y cien balas que no se pueden rastrear.

Estos maletines son un instrumento y un símbolo. Contienen conocimiento y poder. En su interior, unas fotos y unos documentos permiten acceder a una verdad oculta. Señalan un crimen y un culpable. Además una pistola y cien balas irrastreables, ofrecen la posibilidad al que lo recibe, que es una víctima directa o indirecta de ese crimen, de realizar una venganza-justicia, con la garantía de la impunidad. Son pues una especie de objeto mágico que permite al receptor satisfacer unos deseos ocultos y al mismo tiempo compartir un poder externo y desconocido pero que se insinúa sin control.

En los primeros capítulos el maletín es el elemento conductor de la acción. Su entrega inicia una trama, y presenta un nuevo personaje. El foco narrativo se centra en los que reciben el maletín y en quién lo da. De los primeros se nos dan pinceladas de sus biografías, mientras que el segundo representa el poder. Se establece así una relación entre un abanico de perdedores y un ganador que reparte juego: el agente Graves.



Graves repartiendo uno de sus maletines. 100 Balas número 9. Abril de 2000.

Graves

Graves es un personaje clave, y sin embargo sabemos, muy poco de él. La gravedad de su semblante a veces, la mayoría, quiere ser responsabilidad pero tiene mucho de altivez. Desconocemos si ha estado enamorado, en realidad desconocemos si tiene una vida al margen de su *trabajo*, aunque seguro que no. Lo que le define es su relación con el poder, a pesar de su apariencia estoica, el poder le pone. Así, cuando lo conocemos aparece como el depositario de un poder, que sólo cede parcialmente. En una primera perspectiva se asemeja al mensajero de una todopoderosa sociedad secreta que vela porque ningún culpable se quede sin castigo. Parco en palabras, parece conocer no sólo el pasado, sino el interior de sus interlocutores. Uno lo intuye como una mezcla de anciano de la tribu, sacerdote y agente secreto veterano de muchas, muchas guerras sucias.

Pero la percepción de esta figura: especie de híbrido entre hada madrina y justiciero sufre una alteración cuando el guionista introduce en el marco narrativo dos personajes colectivos que pasan a ser protagonistas del relato: Los milicianos y el Trust de las XIII casas.

En ese momento sabemos, según nos cuenta Branch, un personaje sobre el que volveremos, que el agente Graves *está años luz por encima de la Ley, que la violencia es tan americana como el pastel de manzana y el Trust es el molde del pastel; que los milicianos son una maquina de matar... que son parte del Trust y que trabajan para Graves*. También nos enteramos entonces de algo sobre la dependencia de Dizzy Cordova respecto de Graves. ¿Quién es Dizzy Cordova?, luego hablaremos también de ella. O sea, primera conclusión: en 100 Balas existe una organización elitista de trece familias (casas) que tiene la patente de la violencia social yanqui y que los milicianos son mercenarios muy capacitados a su servicio.

A partir de ahí, Graves ya no es un mensajero de la justicia en abstracto sino que pasa a ser parte de una estructura oligárquica de poder. ¿Pero qué papel ha jugado y juega en ella? Las informaciones que se nos dan nos indican un enfrentamiento radical entre Graves y el Trust, representado éste por Shepherd, otra explicación para más tarde. Oposición provocada por la ruptura por parte del Trust del *status quo* entre los señores del mundo y sus señores de la guerra. En algún momento, el Trust quiso desvirtuar las funciones de los milicianos y Graves se rebeló.

Pero la cosa no es tan sencilla, porque ya en la parte final de la serie, oportunos flash-backs nos mostrarán cómo Graves había conspirado mucho tiempo atrás, cuando Kennedy era presidente de los U.S.A. con Augustus Médicis y Javier Vasco, dos jefes de dos casas del Trust, para imponer sus nuevas formas de llevar adelante las cosas dentro de la orga-



El agente Graves de charla con Joe diMaggio. 100 Balas número 27. Octubre de 2001.

nización oligarca. O sea, que el agente Graves, no era tal, es decir no era un simple agente sino que formaba y forma parte del poder. Así, cuando la intriga llega a su paroxismo final y se produce una negociación entre grupos de las familias del Trust, a Graves le entregan la jefatura de una casa.

Esta evolución también matiza la visión de la justicia que aplica Graves. El mecanismo de los maletines descansa en el hecho de que los infortunios de los que los reciben han sido originados por las acciones de otros. Éstas los han situado en una encrucijada que casi anulaba su capacidad de opción. Al entregarles el maletín Graves les permite proyectar su fracaso en un solo origen ajeno a su voluntad. Sin embargo al final de la serie, en sus últimas viñetas, un diálogo entre Dizzy Cordova y Graves plantea que ésta es una visión maniquea de aquel, que busca eliminar la propia responsabilidad, la de Graves y la de los que aparecen como víctimas.

Shepherd

Como hemos dicho, a Shepherd lo conocemos como un interlocutor de Graves. No es que estén exactamente al mismo nivel. Graves siempre está un peldaño por encima en la jerarquía de los señores de la guerra. Pero Shepherd no contempla con veneración ni se somete a la obediencia del otro, hay respeto mutuo. Por otra parte, en la guerra entre milicianos y Trust, Shepherd, aunque se muestra crítico con este último, no sigue las directrices de Graves; o sea, se enfrenta a él.

Por algún motivo, incomprensible para los autores de este texto, **Azzarello** se lo carga poco después de pasar el ecuador de la obra, en realidad, es decir en la ficción, se lo carga Dizzy, forzada por Graves, lo que provocará un distanciamiento entre los dos. En el episodio 81 una conversación entre ambos sobre la predilección de Shepherd por el Jazz y el baloncesto, iniciará una serie de flash-backs explicativos sobre la figura de este personaje. Así, nos acercamos a su juventud: vive en un barrio de mayoría negra, conocido como *la cocina del infierno*, juega al baloncesto, y lo hace bien, y es sospechoso de un asesinato. Además, hay una alusión a su posible condición de asesino de niños a la que él responde que *la guerra es algo jodido, sigues órdenes*. ¿Obediencia debida? ¿Guerra? Pues sí, ya que resulta que nuestro hombre había sido sargento, expulsado luego del cuerpo, aunque no quiere aclarar por qué y se limita a afirmar que era un mal soldado. Actitud ante la que Graves se muestra admirativo ya que implica que *aún quiere proteger a los hombres de debajo de ti y a los de arriba*. El agente denota en esas palabras la cualidad de la fidelidad que afirma creer que puede usar, aunque a la larga acabará enfrentándolos cuando Shepherd no lo siga en su rebelión contra el Trust y permanezca al servicio



Graves demostrando su *afecto* por Shepherd. 100 Balas número 42. Abril de 2003.

de Augustus Medici. Fiel, sí, pero cansado, muy cansado. Aunque su forma de ser no le permite buscar y seguir otras rutas, se manifiesta escéptico respecto de sí mismo y de la movida en la que está metido hasta considerarse muerto.

Lono

La desaparición de Shepherd da paso al protagonismo de Lono. De hecho, aquel entrega el relevo a éste en una larga secuencia-conversación mientras el primero se desangra en un coche en medio del desierto y el otro está en prisión. En esos diálogos Lono le acusa de haberle enseñado a joder a la gente, a lo que Shepherd, le contesta que eso ya era un don natural suyo. Y así es, el señor Lono es un *piazo* carne hawaiana, aunque bien podría salir de un chiste de bilbaños por su continua exhibición de fuerza bruta, pero añadiendo ansia destructiva. Lo que en Shepherd es ambigüedad y distancia del cliché, en Lono es linealidad, es pura esencia acción-reacción. Hacia el final se enriquece con unos cuantos destellos de astucia pero la cosa no va a más y rápidamente se incorpora a la orgía destructora. Un detalle caracterizador de Lono es que su relación sexual con las mujeres se reduce casi exclusivamente a la violación, como forma de satisfacer las necesidades apremiantes de desahogo que su agitada vida le despierta. Como consecuencia de ello, una antigua víctima le obsequia con una ración de gases en una sauna, pero no llega hasta el final; lástima, pero no era el momento para la desaparición definitiva de la bestia.

Isabelle Dizzy Cordova

En el universo de 100 balas, esencialmente masculino de señores feudales y guerreros, Dizzy es el contrapunto femenino. Hay más mujeres, pero ella es la que representa la fortaleza de la fragilidad, la que no se deja seducir por la atracción del poder. Chicana, de figura menuda y atractiva como una Salma Hayek, inaugura la serie con su salida de la cárcel y su encuentro con Graves, que le ofrecerá vengarse de la muerte de su marido Héctor y su hijo Santiago. Su biografía comprende una adolescencia pandillera con entradas y salidas del reformatorio. Se casa a los 16 años y sienta la cabeza, pero una noche está en el lugar equivocado y va a parar a la cárcel. Estando ella en la trena unos polis corruptos, relacionados con su hermano, matan a su esposo y a su hijo.

El sentimiento de culpa originado por la creencia de que, por sus errores, es en parte responsable de la muerte de los suyos caracteriza a Dizzy y está simbolizado por la lágrima negra que tatuada cuelga permanente-



Dizzy a la orilla del Río Sena. 100 Balas número 12. Julio de 2000.

mente de su ojo izquierdo. En un diálogo con su hermano establece las distancias que mantendrá con el resto del coro de protagonistas. Así cuando aquel afirma: *Se que la muerte es parte de la vida*. Ella le responde: *Tú no entiendes la muerte, la ignoras igual que hacía yo, igual que cualquier aprendiz de gangster*.

Para el resto del elenco, la muerte forma parte de la vida. En concreto la muerte de los otros alimenta su vida. Dizzy no quiere participar de esa filosofía y mantiene una distancia ética respecto a los manejos de Graves, que a pesar de todo la prepara y la nombra al final como su sucesora. En realidad, su primer y auténtico mentor como miliciana es Shepherd, no hay sexo, ni amor platónico, pero si se establece entre ambos una relación de afecto. Mientras que para Graves no deja de ser una pieza, clave pero pieza, en su gran jugada contra Augustus Medicis, para Shepherd es alguien próximo que no desea que siga sus pasos; es decir, que no acabe muerto en vida. Y sin embargo será ella la que lo mate respondiendo como un autómata a la palabra *Croatoa*. Dizzy es un personaje que se ve encadenada por la culpa y por su inclusión en una trama que mueven otros. No se somete a ella pero tampoco tiene fuerza para romper, así que permanecerá como contrapunto de los demás hasta el final. Esta diferenciación unida a su atractivo físico la convertirá en polo de atracción de muchos de sus compañeros. Una atracción que casi siempre va unida al respeto y a la admiración. Así en un mundo en el que la mujer sólo es un objeto sexual, Dizzy se convierte en una persona a quien amar.

Los Milicianos

Dizzy, tenía que ser sustituta de uno de los milicianos y acabó siendo su jefa, por poco tiempo y de pocos efectivos, eso sí. La nómina de milicianos, constaba de siete nombres, como los magníficos, los samuráis, los días de la semana... que a favor o en contra de Graves o de Augustus se mueven por la obra dejando una estela de violencia.

En la trama serializada de la obra funciona muy bien el hecho de ir incorporando milicianos en diferentes capítulos o ciclos. La excusa para ello es que, con la caída en desgracia de Graves, fueron invernados; es decir, pasaron a realizar una vida, digamos civil, y son despertados por aquel en el desarrollo de su contraofensiva.

El rasgo común es el de ser máquinas de combate. Si la finalidad de los miembros del Trust era estar en, usar y abusar del poder, la de los milicianos es luchar físicamente por aquellos. Su personalidad está definida por esa especialización unidimensional. Sin embargo, los milicianos como institución no se limitaban a ser simples ejecutores ya que, si bien por una



Los Milicianos en plena faena. 100 Balas número 10. Mayo de 2000.

parte eran jueces, jurados y verdugos al servicio del Trust, por otra actuaban también como árbitros y amortiguadores de las contradicciones internas de aquel.

Son personajes que actúan, la mayoría, según mecanismos de servicio y de una fidelidad que, después de ser baqueteada a base de bien, al final acaba convirtiéndose en desesperada rebelión. Ellos son Milo Garret, que está como de pasada; Cole Burns, fiel ejecutor al servicio de Graves; Wylie, que es el que demuestra más autonomía; Jack Daw, drogadicto y fuerza bruta; Remi, amoroso hijo e implacable asesino y Victor Ray, que tienen la inteligencia de saber apartarse de la hecatombe final.

Adjuntos a ellos aparecen otros personajes ligados por parentesco al universo miliciano. Así tenemos a Renni, hermano de Remy, unidos en la vida, por muchos años de distancias y rencillas, y en la muerte, por una coincidencia casi esperpéntica. También aparece Will, el padre de Victor Ray y miliciano retirado, que es recuperado al final por Joan D'Arcy y que, con su hijo y Loop Hughes, hijo de otro hombre de Graves, se distancian y se salvan de la última ceremonia de aniquilación.

El Trust de los trece clanes

El Trust es una plasmación de una visión conspirativa de la historia de los USA desde su colonización, de forma que las trece familias habrían controlado la evolución y consolidación del imperio yanqui.

Augustus Medicis

El hecho de que Augustus *primus inter pares*, o líder de hecho dentro del Trust, se apellide Medicis es una clara referencia a la concentración del poder en pocas manos y a un universo dominado por las intrigas y especialmente por la obsesión por el poder. La justificación del Trust es el ejercicio del poder, el vértigo de estar en lo más alto, de dominar y así poder contemplar a la gran mayoría social como si fueran vidas diminutas con las que se puede jugar.

El punto débil de esta organización es el de las disputas internas. Es el problema de los adoradores del poder, que no les gusta compartirlo y acaban, y hasta empiezan, conspirando unos contra otros. Y en estas lides el que parece tener más habilidad es Augustus, porque es el más astuto, ambicioso y falto de escrúpulos. Su ascensión al poder dentro del Trust sufrió un gran impulso cuando en los años sesenta del siglo pasado se alió con Vasco y Graves, tan jóvenes entonces como él, para sustituir mediante una conspiración secreta a los que entonces mandaban en el Trust. Ya en



El origen del *Trust*. 100 Balas número 50. Agosto de 2004.

el tiempo presente de 100 Balas, se ve acosado por múltiples intrigas. Su autoridad es puesta en duda, no sólo por Graves sino por la mayoría de los cabezas de las familias, especialmente por su antiguo aliado Vasco y por una conspiración de jóvenes valores *trustianos*, pero consigue mantenerse hasta el final, aunque para ello llegue a colocar a su *venerado* hijo Benito, en el punto de mira de sus rivales.

Augustus, en su apariencia externa, sintetiza el aspecto de noble del renacimiento con la distinción que otorga la riqueza global. Mientras en Graves la relación con el poder tiene algo de ascetismo, de entrega y subordinación a un objetivo mayor, en Augustus no existe esa subordinación. En él destaca el placer de mandar, de dominar, de ser fuerte sin ninguna justificación, sólo por el simple hecho de serlo.

Benito Medicis

Benito es el prototipo de joven mimado y aparentemente desmotivado, sólo se apasiona por el juego, por el riesgo de perder o ganar, cuando él tiene muy pocas posibilidades de que le pase lo segundo. Mantiene hacia el Trust y su padre una actitud de distancia. Habitado a vivir a la sombra de un padre que más que protector es anulador, contempla todas las intrigas con cierto escepticismo. Sin embargo, la evolución de los acontecimientos, incluido un atentado fallido sobre su persona, le llevan a implicarse, a enamorarse, otro más, de Dizzy y a intentar actuar autónomamente.

Megan Dietrich

Megan, es una joven que exhibe con generosidad una anatomía moldeada por el dinero, el gimnasio, y quién sabe si la cirugía. Es dura y versátil en sus relaciones y alianzas. La vemos tirar los tejos a Benito, por el que parece sentir una atracción entre maternal y erótica; por la erótica del poder más bien. Luego tendrá una relación con Augustus, un rollo tórrido de conveniencias para los dos. En las postrimerías de la obra aparecerá como parte de una conspiración junto con Vermeer y D'Arcy que reclaman a los viejos de la camada su lugar en el poder, como en su tiempo hicieron Augustus, Vasco y Graves. La historia se repite, en este caso como tragedia, ya que en el apocalíptico final en el que no queda vivo casi ni el apuntador, también caerá ella, no sin que antes se nos haya insinuado que habría podido matar a Benito.

El resto de los jefes de familia tienen un paso relativamente fugaz por la serie. Son como los personajes de *Diez Negritos* de **Agatha Christie**, que



Benito Medicis en su salsa. 100 Balas número 23. Junio de 2001.

caen uno detrás de otro: Daniel Peres, Anwar Madrid, Roland Dietrich el padre de Megan, Helena Kotias, Mia Simone, Tibo Vermeer, Fulvio Carlito, Axel Ángel, Lars y Anna Ángel, Signar Rhone, Joan D'Arcy, Constanza Von Hagen y Javier Vasco. Su función narrativa parece ser la de impulsar el relato por medio de su desaparición. En conjunto aparecen como una aristocracia decadente, demasiado tiempo acomodada en el monopolio del poder. Son movidos, más que se mueven, en el juego de alianzas e intrigas con la excepción de Javier Vasco. Éste, que ya conspiró junto a Graves y Augustus, ahora aparece como la cabeza de la trama, en la que le acompañan Helena Kotias y Carlito Fulvio, para desplazar a Augustus Medici del liderazgo del Trust. Sin embargo, Vasco no pasa de ser un rival con poca fuerza dramática. Otro personaje que apunta elementos de interés es Joan D'Arcy, simboliza con Megan, y quizás más que ella, que el cambio del rol de la mujer llega también a esa oligarquía. Bella, elegante, dura, sus actuaciones serán claves para provocar el desenlace final. En una conversación con Tibo suelta una frase de lo más actual: *La codicia es buena motivadora* a lo que aquel responde con acierto: *la codicia y el miedo*.

Sin escapar al destino de una rápida caducidad hay que señalar a Axel Angel como la excepción que confirma la regla del sometimiento y regodeo en la ambición. Su renuncia a competir con su hermana por la jefatura de su casa, no le impedirá morir envenenado por aquella, que a su vez ha sido manipulada por terceros. Su desaparición, y la de su hermana, incorporan elementos de humanidad y una cierta entidad dramática.

Otro personaje oligárquico atípico, pero tremendamente fugaz es el de Rosa Madrid, que no sólo rompió reglas enrollándose con un miliciano, Wylie Times, sino que además conspiró contra Augustus, lo que provocó su ejecución de la que se encargó, en un quiebro más que melodramático, el mentado Wylie.

Surtido de varios

Como toda obra coral, ésta presenta también una amplia lista de personajes que cubren tramas secundarias, paralelas y a veces complementarias de la principal: el músico de cuerpo deformado, la inmigrante ninfómana, el pequeño asesino, Joe diMaggio, Eco Memoria... de todos ellos el más interesante es Branch.

Branch es un personaje claramente secundario, no interviene decisivamente en ningún paso de la trama. De forma que si él no existiese, 100 Balas empezaría y acabaría de igual manera. Sin embargo, es uno de los personajes más interesantes, y lo es precisamente por su condición de outsider, por su diferencia con los demás. Así, no es precisamente una maquina de



Branch ligeramente anonadado. 100 Balas número 12. Julio de 2000.

matar, más bien al contrario, es un eterno candidato a ser eliminado. Es el único de los que recibe el maletín que se interroga sobre el porqué de la dádiva y sobre quién está detrás, quizás como producto de su deformación profesional, como periodista de una vieja escuela, hoy en trance de desaparición. Es bajito, gordo y poco atractivo y no se come un rosco, lo que también le separa de la gran mayoría de sus compañeros de reparto. Con él disfrutamos de París en el ciclo *Parlez Kung Vous*, uno de los momentos más interesantes de la obra, en los que la acción se remansa para dar paso a jugosos diálogos. En esos intercambios de palabras y agudezas, Branch sitúa el fenómeno del Trust en el contexto de *yanquilandia*, sobre la que se muestra muy crítico llegando a afirmar que *verdad, justicia y estilo de vida americanos son incompatibles*. Como muchos otros, también se enamorará de Dizzy, y a pesar de sus grandes dosis de prudencia-cobardía, se arriesgará por ella, aún a sabiendas de que su regreso a los USA puede llevar aparejada su muerte, cosa que sucederá en un bucólico banco de un paseo de Atlantic City.





HOW DID I
GET HERE?



CAPÍTULO 4

POR QUÉ 100 BALAS

Bien. Llegado a este punto seguramente no es necesario resaltar que 100 Balas es una obra cargada de excepcionalidades. Lógico si tenemos en cuenta que, como ya mencionamos es su momento, sus dos autores son creadores que, sin dejar de trabajar para industria, se alejan los estándares más comunes del mundo del cómic. Todo ello convierte a 100 Balas en un producto en el que el comic comercial y el mantenimiento del concepto de autoría se dan la mano.

El contexto

Para fijar un poco mejor las coordenadas en las que surge y se desarrolla 100 Balas, es necesario remontarse un poco en el tiempo: a finales de la década de los 80 y principios de la de los 90 del pasado siglo; más concretamente al fenómeno de los guionistas británicos en Estados Unidos. No es necesario recordar cómo la llegada de escritores como **Alan Moore**, **Jamie Delano**, **Warren Ellis**, **Grant Morrison**, **Peter Milligan**, **Garth Ennis** o **Mark Millar** puso patas arriba el mundo del cómic mainstream estadounidense. La recuperación por parte de los guionistas norteamericanos de una parte de la posición *usurpada* por sus colegas británicos llegó, curiosamente, de la mano de una importante corriente de recuperación del género negro dentro de la industria del cómic USA. Continuando en parte la estela de insignes precedentes como el Sin City de **Frank Miller** o el Stray Bullets de **David Lapham**, se incorporaron a la



El Trust en plena asamblea. 100 Balas número 25. Agosto de 2001.

primera línea de fuego creadores como **Greg Rucka, Brian Michael Bendis, Brian Azzarello** o **Ed Brubaker**, escritores todos ellos con una tendencia natural hacia el relato de género negro. La colección 100 Balas, por su longevidad y su calidad, se ha terminado convirtiendo en el principal estandarte de este movimiento.

Una de las cuestiones que más puede llamar la atención es la inclusión de 100 Balas dentro de una línea como Vertigo Comics. Si bien es cierto que en un principio este sello editorial de DC estaba orientado hacia narraciones de una temática más adulta y mayoritariamente del género del terror fantástico, la inclusión de títulos como 100 Balas se realizó dentro de un proceso de actualización del sello (en el que tuvo mucho que ver el editor **Axel Alonso**) que ha ido conformando su actual configuración; configuración que al día de hoy nos sirve para poner de relieve esta revitalización del género negro de la que hablábamos y que se hace patente en la reciente creación de una subdivisión dentro del propio sello dedicada a este tipo de narraciones y que lleva el significativo epígrafe Vertigo Crime.

Puntos fuertes

Tras lo referido en los capítulos anteriores tal vez resulte redundante mencionar que una de las mayores virtudes de 100 Balas la podemos encontrar en la definición de los personajes. Bien es cierto que muchos son arquetipos, pero bien elegidos por la fuerza o significado de su situación. A tener en cuenta que a pesar de que se trata de un universo machista, en tanto que se rige por la violencia y por la fuerza bruta, las mujeres tienen papeles de importancia, subordinadas, pero armadas bien con la ambición, bien con la inocencia como elemento emancipador. Parten de una situación marginal, pero se cargan con la fuerza de la rebeldía, conjugan belleza, sensualidad y sexualidad, con determinación.

En cuanto a sus compañeros del género masculino, los que son escogidos como simples ejecutores son fuertes pero incompletos ya que cargan con alguna imperfección o derrota. Aunque también los más poderosos, los miembros del trust de las XIII casas, Graves o Shepherd, cargan con una parte de su pasado; unos como una amenaza y otros como un ajuste de cuentas pendiente. La diferencia entre los ejecutores y éstos es la que existe entre ser supervivientes sin casi aspiraciones y creer ser parte del poder, aunque estén lastrados por sus propias ambiciones, que les acabarán hundiendo.

A pesar de que todos los personajes encarnan una mixtura de buenos y malos, hay unos que vienen a representar una carga casi absoluta del mal: son los señalados para ser eliminados. En los primeros episodios nos acer-



Dizzy de visita por el barrio. 100 Balas número 37. Agosto de 2002.

camos a un concepto de justicia abstracto, hay alguien, casi como un representante de un Dios, que dictamina la condena y facilita su ejecución. Luego veremos que en ese Olimpo hay disputas y conspiraciones y que la justicia se contamina de esas tremendas impurezas.

Por otra parte se nos presenta una variada tipología de perdedores que tienen la causa de su derrota en diversas acciones criminales de corruptos, corrompedores, de abusos de poder caprichosos, de aquellos que colocan sus intereses por encima de las vidas de los otros... La intervención de Graves y sus mágicos maletines genera una especial tipología de víctimas-justicieros y unas pautas de comportamiento en las que la venganza se convierte en el motor de la acción.

El contexto (otra vez)

Las víctimas-justicieros pertenecen a diferentes ambientes y ejemplifican distintas temáticas sociales: bandas y barrios marginales, drogadicción, ludopatía, madre castradora, padre dominante, suicidio, embarazo adolescente, contrabando, el entorno presidiario, espaldas mojadas... Porque otro de los valores a resaltar de 100 Balas es la manera en que sus autores inscriben la narración en un contexto social. Uno de los mejores ejemplos lo podemos encontrar en el episodio 37, en el que a través del personaje de Dizzy Cordova y su entorno se plantean los bajos salarios de su colectivo étnico, el papel de las ayudas por hijo, así como la función estructuradora de la familia y por lo tanto la fuerza de los lazos que establece y el peso de la culpa que provoca su ruptura o desaparición.

Otro par de ejemplos igualmente reveladores aparecen en el episodio 38, en el que se afirma que *hay que ser cabrón para ser jefe*, o en el 42 donde se asevera que *más vale que le pagues a un hombre lo suficiente para vivir o lo tendrás en contra*. Incluso la realidad sobre el sacro-santo sueño americano, es analizada desde el punto de vista de quienes lo padecen, tanto en la línea argumental desarrollada en París, como en el episodio 59 donde se puede encontrar la lapidaria sentencia que ya hemos mencionado en el capítulo anterior: *Verdad, justicia y estilo de vida americano son incompatibles*.

Técnicas narrativas

Dejando ya aspectos temáticos, el análisis de las estructuras narrativas utilizadas en la serie es igualmente enriquecedor. Por ejemplo el modo en que los autores sitúan diálogos sobre escenas ajenas a aquellos, con lo que se conducen dos secuencias paralelas al mismo tiempo, se da más ritmo y se establecen relaciones entre diferentes tramas o diferentes partes de una trama.



Lo que pasa si apuntas donde no debes. 100 Balas número 10. Mayo de 2000.

También es necesario destacar la concepción abierta de la página, que define espacios abiertos y a veces sitúa las viñetas como islas sobre esos espacios abiertos. La viñeta cerrada recoge secuencias concretas, ayuda a focalizar la mirada lectora sobre esas situaciones específicas, que suelen ser escenas de proximidad o tensión, mientras que las ilustraciones abiertas definen ambientes o atmósferas.

O el tratamiento del tiempo y del espacio. Consiguen dilatar el tiempo al acercarnos a la acción a cámara lenta y suprimir la elipsis. Es como introducir elementos sintácticos del manga en una narración de gramática occidental. En todo caso refuerza el ritmo, transmite tensión.

Algunos episodios, en concreto los desarrollados en París tienen una estructura, un cuerpo narrativo especial concebido con un atractivo planteamiento, con un ritmo relajado, de comedia, alejada de la acción y la violencia. *Accidentalmente*, el número 37, es otro episodio sin acción, con líneas argumentales paralelas. Por un lado Graves y Shepherd discuten, y con ello dan claves sobre el contexto del trust de las XIII casas y del enfrentamiento con los milicianos, así como de los objetivos y motivaciones del primero. Por otro, el reencuentro de Dizzy con sus amigas chicanas, ofrece un toque costumbrista a la serie y, como ya mencionamos, ayuda a fijar un contexto social.

Finalmente, los diálogos, directos, contundentes, incisivos y expresivos. Ellos dan fuerza y ayudan a la dinamización del relato y, además, son representativos de diferentes colectivos sociales. **Azzarello** juega con las palabras y sabe usarlas para, entre otras cosas, cerrar secuencias con frases contundentes: *Acabas de dejar pasar una apuesta segura*.

La imagen

Si **Azzarello** es un guionista excepcionalmente dotado para los diálogos, su combinación con el talento de **Eduardo Riso** genera un resultado inmejorable. Ello se debe a que el argentino es un narrador visual igualmente excepcional, innato casi podríamos decir. Es capaz de descomponer en imágenes cualquier acción de forma clara y concisa, de modo que su guionista no ha de malgastar ni una de sus preciosas palabras en explicar lo que está pasando.

Toda la experiencia de cientos de páginas dibujadas a lo largo de su carrera permite a **Eduardo Riso** alcanzar con 100 Balas un nivel de madurez envidiable, lo que confiere a la obra una entidad gráfica casi imposible de encontrar en una cabecera de periodicidad mensual. Para **Riso** cada una de las páginas de los 100 episodios de la colección tiene una enti-

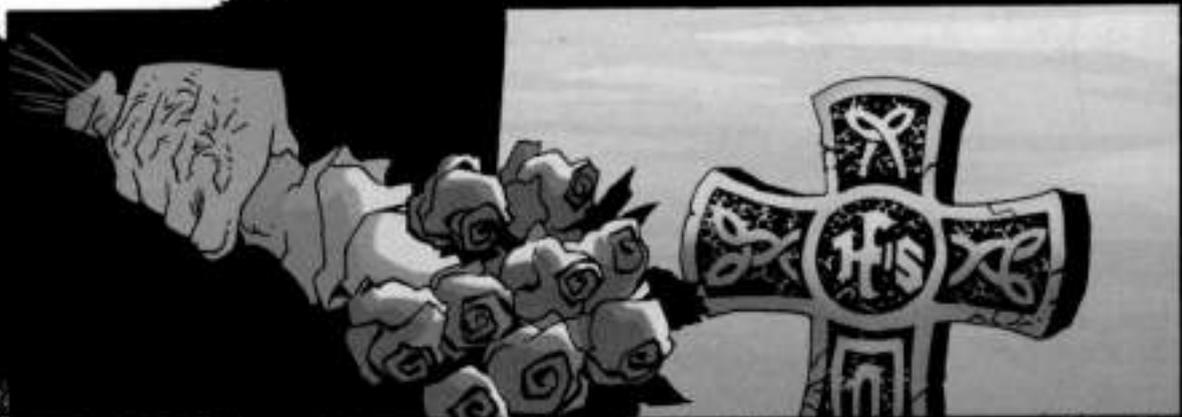


Más tiros. 100 Balas número 10. Mayo de 2000.

dad propia; de hecho, a pesar de formar parte de una narración seriada se puede concluir que cada página es una unidad en sí misma. Para **Risso** narración e impacto visual trascurren de la mano. Sabe siempre qué encuadre escoger y donde colocar la cámara, cuando acelerar la acción y cuando ralentizar las elipsis.

Emulando lo conciso de los diálogos de **Azzarello** podríamos decir que en 100 Balas **Eduardo Risso** conjuga la narratividad propia de la llamada *escuela argentina*, con una puesta en escena visualmente deslumbrante en la que el contraste del blanco y el negro es el absoluto protagonista.





END

OBRA
EXPUESTA





100 Balas, *The Mimic* - pág. 9. Eduardo Risso y Brian Azzarello.





100 Balas, *Ambition's Audition* - pág. 6. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Ambition's Audition* - pág. 14. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Ambition's Audition* - pág. 19. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



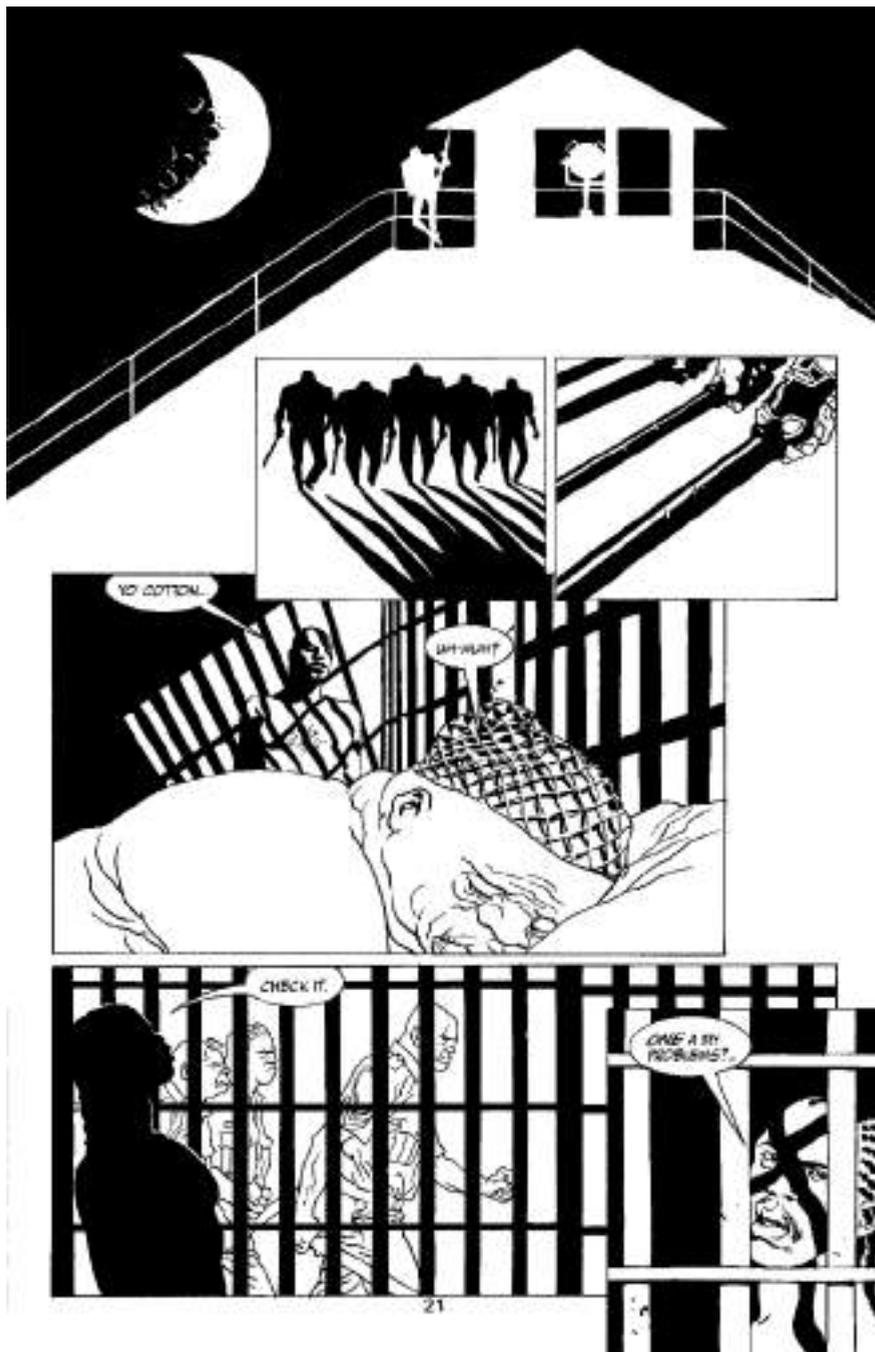
100 Balas, *Chill in the Oven*, part. 1 - pág. 5. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Chill in the Oven*, part. 1 - pág. 6. Eduardo Riso y Brian Azzarello.



100 Balas, *Chill in the Oven*, part. 1 - pág. 8. Eduardo Risso y Brian Azzarello.



100 Balas, *Chill in the Oven, part. II - pág. 21.* **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Chill in the Oven, part. II* - pág. 22. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *In Stinked*, pág. 1. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *In Stinked*, pág. 2. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *In Stinked*, pág. 4. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, Wylie Runs the Voodoo, part. 1 - pág. 9. Eduardo Risso y Brian Azzarello.



100 Balas, *Wylie Runs the Voodoo*, part. 1 - pág. 12. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Wylie Runs the Voodoo*, part. V - pág. 20. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Wylie Runs the Voodoo*, part. V - pág. 21. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Wylie Runs the Voodoo*, part. V - pág. 22. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *A Wake*, part. III - pág. 6. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *A Wake, part. III* - pág. 7. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *A Wake*, part. III - pág. 8. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *A Wake*, part. III - pág. 9. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *A Wake*, part. IV - pág. 21. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *A Wake, part. IV - pág. 22.* **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. 1 - pág. 1. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. 1 - pág. 2. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. 1 - pág. 10. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. I - pág. 13. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. I - pág. 14. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. 1 - pág. 15. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. II - pág. 18. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. II - pág. 19. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. II - pág. 20. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, part. II - pág. 21. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, conclusion - pág. 5. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, conclusion - pág. 6. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Punch Line*, conclusion - pág. 8. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Tarantula*, conclusion - pág. 3. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Tarantula*, conclusion - pág. 4. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Tarantula*, conclusion - pág. 18. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Tarantula*, conclusion - pág. 19. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Rain in Vain*, pág. 16. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Rain in Vain*, pág. 17. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Rain in Vain*, pág. 18. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *Rain in Vain*, pág. 19. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, 100 Bullets, chapter 5 - pág. 11. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



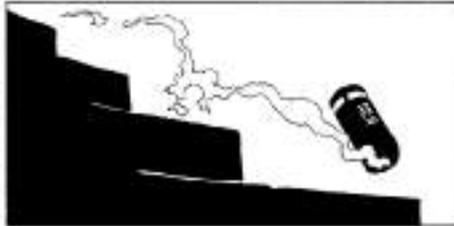
100 Balas, 100 Bullets, chapter 5 - pág. 12. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, 100 Bullets, chapter 5 - pág. 13. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, 100 Bullets, chapter 5 - pág. 16. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, 100 Bullets, chapter 5 - pág. 17. **Eduardo Risso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, 100 Bullets, chapter 5 - pág. 18. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *100 Bullets*, chapter 5 - pág. 20. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.





100 Balas, 100 Bullets, chapter 7 - pág. 15. Eduardo Risso y Brian Azzarello.



100 Balas, 100 Bullets, chapter 7 - pág. 16. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.



100 Balas, *100 Bullets*, chapter 7 - pág. 17. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.





100 Balas, 100 Bullets, chapter 10 - pág. 12. **Eduardo Riso** y **Brian Azzarello**.

OTROS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN

Héctor G. Oesterheld, el simple arte de narrar. VV.AA.

Lorenzo Mattotti: poeta en el color. **Ángel de la Calle** y VV.AA.

Artist: Bill Sienkiewicz. **Ángel de la Calle** y VV.AA.

El año que fuimos grendel. **Darko Macan, Norman Fernández y Paco I. Taibo II.**

Tex habla español. **Sergio Bonelli, Norman Fernández y Antonio Segura.**

Steranko: arte noir. **J. David Spurlock y Ángel de la Calle.**

Fantagraphics: creadores del Canon. **Ana Merino.**

Nosotros somos los muertos: el arte de la resistencia. **Pepe Gálvez y Norman Fernández.**

La generación más guapa. **Lorenzo Díaz y Paco I. Taibo II.**

Historias rotas: la guerra del 36 en el cómic. **Pepe Gálvez y Norman Fernández.**

Irreverentes: viñetas incómodas. **Pepe Gálvez y Norman Fernández.**

11 M en esos trenes viajábamos todos. VV.AA.

COLECCIÓN HERMOSOS E ILUSTRADOS

Nuevas miradas sobre el cómic español más joven. VV.AA.

Nuevas miradas II, el cómic español de género hoy. VV.AA.

Egoistas, egocéntricos y exhibicionistas, la autobiografía en el cómic, una aproximación. **Pepe Gálvez y Norman Fernández.**

COLECCIÓN SN - PEPSI

- El lado oscuro*. VV.AA. Semana Negra, 1999.
- Mestizo, una antología muy personal de la Semana Negra*. VV.AA. Semana Negra, 2000.
- X visiones peligrosas*. VV.AA. Semana Negra, 2001.
- Misterio a la carta: recetas de policías y ladrones*. Cristina Macía y Marta Cano. Semana Negra, 2002.
- Variaciones sobre el cuadro La habitación de Arlés de Vincent Van Gogh*. VV.AA. Semana Negra, 2003.
- Compañero Leonardo*. VV.AA. Semana Negra, 2004.
- Salgariana*. VV.AA. Semana Negra, 2005.
- Guernica, variaciones Gernika*. VV.AA. Semana Negra, 2006.
- Los otros*. VV.AA. Semana Negra, 2007.
- Weimar, desde el olvido, desde la memoria*. VV.AA. Semana Negra, 2008.
- La Biblia/El libro*. VV.AA. Semana Negra, 2009.
- Los olvidados*. VV.AA. Semana Negra, 2010.

COLECCIÓN HERMOSOS Y MALDITOS

- Javier Medina, la persistencia de la visión*. **Rubén Panicles**.
- Cara a cara. Una mirada al cine de género italiano*. **Jesús Palacios y Rubén Panicles**.
- A mordiscos, la increíble historia de Germán Robles, un vampiro español en México*. **Jesús Palacios**.
- Aullidos*. **Marc Behm**.

COLECCIÓN AVANCE SN

Los hombres de octubre. **Ignacio Lavilla.**

Germán Horacio, artista republicano. **Germán Robles.**

Buscando a Belarmino Tomás. **Jorge Belarmino Fernández Tomás.**

COLECCIÓN LOS IMPRESCINDIBLES

Ciudadano del espacio. **Robert Sheckley.**

Y ahora ya eres dueño del Puente de Brooklyn. **Luis García Montero.**

Poemas. **José Emilio Pacheco.**

Con el mar por medio. **Paco Ignacio Taibo Lavilla.**

COLECCIÓN BECAS PEPSI-SN

Que raro que me llame Guadalupe. **Myriam Laurini.**

Territorio de pesadumbre. **Rodolfo Martínez.**

Sombras en la eternidad. **Ángel Torres Quesada**

COLECCIÓN 265 x 265

Max Cabanes, los días del pasado.

Jacques Loustal, la magia del color.

Canales & Guarnido, Blacksad: Gato, detective y negro.



