

# CARLOS PACHECO, UN CAMPOGIBALTAREÑO EN LA CORTE DE SUPERMAN

*Luis Baluarte*

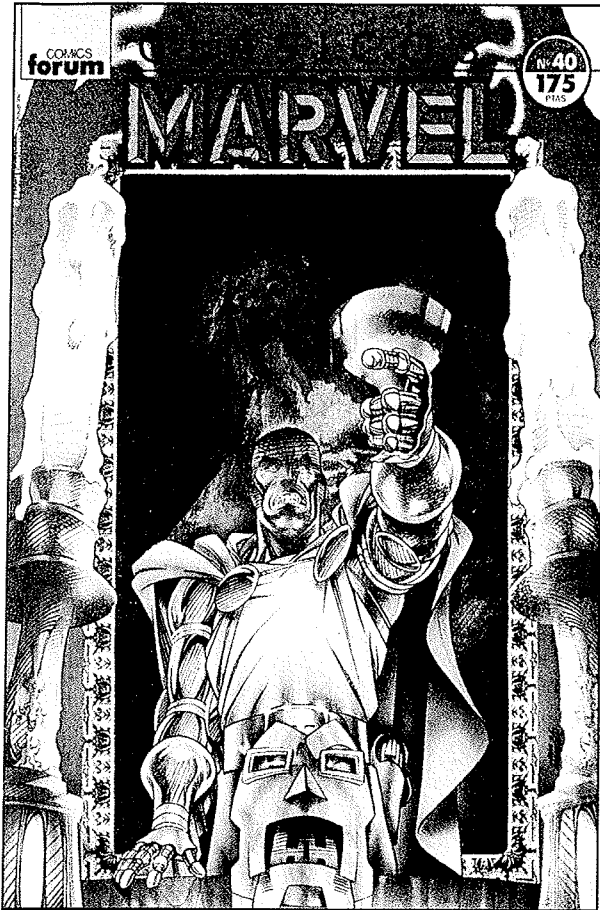
El pasado mes de enero, en San Roque, durante la presentación del libro *“La aventura gráfica de Carlos Pacheco”*, decía el amigo común, Luis Alberto del Castillo, que el dibujante de cómics sanroqueño junto con el algecireño Paco de Lucía, eran los únicos artistas campogibaltareños internacionales. Yo corregiría: De Lucía y Pacheco son los dos únicos creadores del Campo de Gibraltar que son conocidos a nivel mundial, dada la universalidad de los medios que difunden su expresión artística, PolyGram, División Mercury y Marvel Comics, ambas multinacionales norteamericanas.

Cuesta trabajo creer que un paisano, que hace unos años colaboraba en el nº 1 de *Tuboescape*, iba a alcanzar en 1997 los primeros puestos del “ranking” en la industria del tebeo yanqui. Pues si difícil le era a un yanqui de la época de Mark Twain peregrinar con buen pie por la Corte del Rey Arturo, parecía imposible que un andaluz de San Roque pudiese viajar a la Corte de Superman, a los Estados Unidos y, allí, alcanzar un éxito rotundo. Y eso como, en ese mismo acto, recordó el escritor y pintor Juan Gómez Macías, después de un viaje que Pacheco y él realizaran a Nueva York en los 80 y tantos.

Dicho así, parece que todo ha sido fácil. Pero tras esta aparente facilidad han habido muchas horas de estudio y lecturas inacabables y muchas, muchísimas horas de tablero, de trabajo paciente sin fijar la vista en ningún reloj, inmerso tan sólo en concretar en el papel la idea, la acción, la vida de sus personajes. Tantas horas, tantos años como los empleados por Melkart en resucitar; porque es indudable que en cada viñeta, en cada boceto, en cada trazo late un universo de vida, desarrollado en lugares, paisajes donde protagonistas y antagonistas realizan su rol.

Aquella noche de enero del 98, Gómez Macías manifestaba que ignoraba las razones que habían movido a Carlos Pacheco a regresar de Nueva York a San Roque. Pienso, tras oír a nuestro autor, que tal vez aquel viaje -como todo viaje lo es- fue algo iniciático, que permitió a Pacheco percatarse, si no completamente sí con bastante claridad, de cual era la vertiente del mundo de la Historieta que se fabricaba y consumía en Estados Unidos. Pacheco, tras esa primera visión de la Corte de

Superman, regresa a su tierra; desde aquí empezará una andadura lenta pero firme. Serán los años, de 1986 a 1992, en los que los aficionados al cómic de superhéroes empezamos a preguntarnos quién es ese Pacheco que dibuja unas portadas y unos



posters interiores tan guapos en los tebeos de Forum. Alguien te susurra, “*es el mismo de Tuboescape, me parece que es de La Línea o de Cádiz. Parece bueno...*”. Y las portadas de Colecciones de Cómic Forum ilustradas por Pacheco cada vez son más numerosas; y en Colecciones punteras como Clásicos Marvel de los nºs 8 al 13, *Nuevos Mutantes*, *Patrulla X*, *Los Vengadores*, *Nick Furia contra Shield...* Lo mismo sucede con posters y algún boceto en páginas interiores, tales como en 1988 en *La Patrulla X Anual*, en 1989 en *Alpha Flight* nºs 42 y 43, o ya en 1990 la ilustración interior del *What If* nº 18.

Y llega 1991 y el nº 41 de la colección de Comics Forum *Marvel Héroes*. Allí culmina un año, que creo emblemático en la trayectoria artística de Pacheco. Este año marca la línea divisoria entre el antes y el hoy pleno. Y sé que Carlos pasa un montón de opiniones críticas y de estudios sobre su obra; lo ha dicho por activa y por pasiva: “*Yo estoy intentando seguir aquí dentro de diez años. Mi máxima aspiración no es hacer una obra magna, no es “epatar” a los críticos, no es convencer a los que dicen que el cómic es una mierda, no es que mi obra sirva para sacar un trade paperback con el que el intelectual de turno convenza a los amigos de que el cómic merece la pena. No quiero ser nada de eso*”.

Por supuesto esa es su opinión, que respeto. Pero para mí el año 1991 es clave. Veamos por qué.

Comics Forum (Antonio Martín, claro) ha captado la importancia del joven valor español que tienen en su firma. Es un colaborador que está impactando fuerte entre los lectores jóvenes, y también, porque no, entre los veteranos admiradores de González, Maroto, Ortiz, de la Fuente,... Así que, en ese año 91, en que Comics Forum alcanza el mítico y ansiado nº 100 en tres de sus colecciones, *Los 4 Fantásticos*, *La Patrulla X* y *Los Vengadores* -con el Bárbaro de Oro y el Trepamuros Neoyorkino sostenedores del sello editorial-, no dudan un instante en encargar a Carlos Pacheco la ilustración de sus respectivas cubiertas, la de *Los 4 Fantásticos* y la de *Los Vengadores* a cubierta doble.

Luego viene la gran oportunidad, que Pacheco aprovecha: el dibujo a lápiz de la aventura, en 8 páginas, de *American Soldier: Mascarada*, sobre un guión de Antonio Moreno y con entintado de Luis Manuel Cascales, publicado en *Marvel Héroes* nº 41 de Comics Forum.

Durante 1993 Pacheco dispondrá de otra gran oportunidad: embarcarse en la nave británica de Comics Marvel. Lo hará cargado con sus trebejos y sus ilusiones. Su navegación será breve, acorde con la singladura de Marvel en el Reino Unido (Marvel UK), pero fecunda por sus futuras implicaciones. Dibujará una historieta de 6 páginas, entintadas por Oscar Jiménez



para el nº 12 de *Motormouth & Killpower*; y la miniserie de 4 números, de los nºs 1 al 3, *Dark Guard*, sobre guión de Abnett, y también entintada por Jiménez. (El nº 4 de la miniserie aparecería a la venta en Gran Bretaña en 1994. Ese mismo año Comics Forum editaría la serie completa en un tomo recopilatorio, con portada al efecto de ambos artistas, amén de páginas inéditas de los nos 5 y 6 de *Dark Guard*, que nunca fueron publicados en Inglaterra al cortarse la aventura inglesa de Marvel.)

Ese final brusco de Marvel en las Islas Británicas no perturba la marcha ascendente del dibujante campogibraltareño. 1994 es el año en que sus armas libran sus primeros torneos en la fantástica y soñada *Corte de Superman*. Carlos Pacheco, al igual que el Príncipe Valiente de años juveniles, ha arribado a Camelot. Sus lápices darán vida a las peripecias de otro gran objeto de culto: *Flash*, el *Velocista Rojo*, *El Hombre Más Rápido del Universo DC*. Dibujará los nºs 93 y 94 de *Flash*, que al año siguiente Ediciones Zinco editará en España.

La llegada del joven Pacheco al Universo de DC no pasa desapercibida para la otra gran gigante del tebeo norteamericano: Marvel USA, quien ese mismo año le contrata por primera vez para la ejecución de una miniserie de 4 números sobre uno de los más enigmáticos mutantes de la Patrulla X: *Bishop*.

Nunca un joven paladín ha justado tan fuerte, tan brillante y meteóricamente en la *Corte de Superman*. 1995, 1996 y 1997 harán imprescindibles sus lápices en todos los grandes eventos creativos de Marvel USA. Carlos Pacheco es ya un caballero más de la Tabla Vertical de los Superhéroes Americanos. Convenciones, giras, conferencias y trabajo, trabajo y más de lo mismo, trabajos difíciles, en los que Carlos Pacheco ciertamente se ajusta a los guiones (guionistas de primera categoría que no tienen empacho en trabajar con él), pero no duda en darles un entorno, un paisaje, que rescata el cómic de



superhéroes de la monotonía de millones de túneles subterráneos y sofisticadísimas viñetas de salas de peligro. Es el momento, en Bishop, de empezar a dar rienda suelta a su talante creativo: en las aguas del lago de Central Park vemos reflejada la Ciudad de Nueva York, un taxista neoyorkino llevará una Virgen del Rocío en el tablier de su coche, el escritor y gran amigo Rafael Marín será uno de los cientos de personajes anónimos que deambulan por las viñetas de un Nueva York humanizado por la visión de Pacheco.

En 1995 Marvel USA publicará sus páginas para *X-Verse/After Xavier/The Age Of Apocalypse* nºs 1 y 2. Volverá a realizar otros trabajos de Flash para DC y, finalmente, en Marvel aparecerán los nºs 1 a 3 y a inicios del 96 el nº 4 de *Starjammers*. Esta es para mí su obra fundamental, hasta el momento de redactar estas líneas.

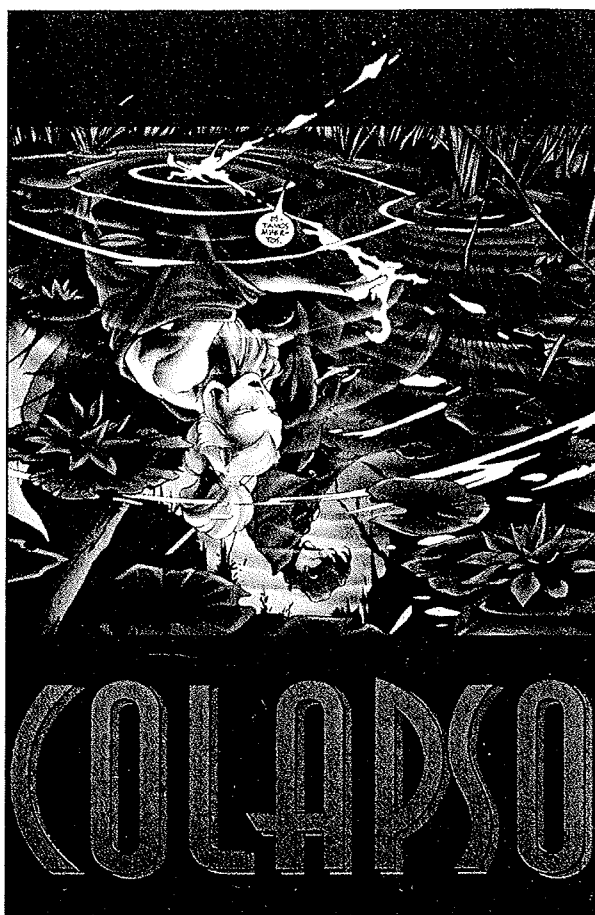
Esta historieta es al cómic de ciencia ficción y superhéroes lo que *Star Wars* a la filmografía del género.

En *Starjammers* (Los Saqueadores Estelares, podría ser una traducción aproximada, aunque tal vez Corsarios Estelares encajase más con su realidad historietista) las naves espaciales y el espacio interestelar e interplanetario cobran un verismo, un realismo secuencial que arrinconan definitivamente en la tebeoteca de la nostalgia las sideronaves de Flash Gordon dibujadas por Raymond, Raboy o Barry, o las astronaves que parecían batiscafos en la *Astronave Pirata* de Guido Crepax, o, incluso, las más lejanas en el tiempo, naves espaciales del entrañable Kosman del maestro Iranzo.

Aquí, en *Starjammer*, la viñeta se hace página entera o, a veces, montaje cinematográfico, para enmarcar una historia épica de planetas ácratas resistiendo a Imperios Galácticos vastísimos, mutuamente enfrentados en una guerra secular y devastadora.

Pacheco jugará de forma admirable sus recursos estilísticos para los combates espaciales o para mostrarnos en un vacío infinito la masa brillante de un planeta; travelling, picados y contrapicados y “ojo de pez” reflejan a las claras como este sanroqueño, cinéfilo firme, engarza técnicas de otras nobles artes con el Noveno Arte. Pero estos métodos no sólo narrarán gráficamente la epopeya de un conflicto estelar, sino que también se utilizarán para contarnos con lirismo sencillo, no exento de tensión dramática, la historia del mayor Summers y la bella alienígena Hepzibah.

Como ya hiciera en *Bishop*, Pacheco juega en *Starjammers* sus cartas y rinde sus homenajes personales a aquellas personas del mundo de la Historieta y a las ideas que conformaron su juventud y, porque no, su forma de ver y entender la vida; en dos palabras: su personalidad. Así, en la viñeta inicial del prólogo al Capítulo III (manejamos la edición española en un sólo volumen) en el Jardín Central de la nave Saqueadora Estelar, las aguas de la laguna reflejan a la pareja protagonista tal como Hogarth reflejaba en otras aguas a Tarzán de los Monos y a su compañero simio. Si en *Hogarth* el Tarzán Niño descubre sus diferencias morfológicas con sus hermanos antropoides e inicia el camino largo del autoconocimiento del yo,



# Arte

distinto del otro, aquí, cuando Hepzibah introduce su mano en el agua, la imagen no se rompe, queda como una ficción más real que la propia realidad: nunca en el plano superior real vemos la mano, tan sólo la salpicadura del agua y la afirmación fatal del Capitán Summers: “*Estamos muertos*”.

La propia Hepzibah es un homenaje a los sueños generacionales de una mujer arquetípica, encarnada por actrices legendarias; transmutación de la zorrilla de la serie POGO.

En otras dos viñetas, en distintos momentos, aparecerá la enseña de los Mundos Anarquistas del Puño: un lucero cruzado con un creciente en el que se enraiza o brota un puño izquierdo, sujetando prieto un rayo prometéico. El guiño en este caso es obvio.

Los años 97 y 98 serán los de la consolidación y triunfo total de Carlos Pacheco en el Grupo Marvel USA<sup>(1)</sup>. Será uno de los grandes artistas de la Casa y pronto considerado como un dibujante americano. Su integración en la Corte de Superman ha sido perfecta y su proyección futura ilimitada. Otra cosa es que este campogibraltareño nunca ha renunciado a sus raíces y a su legión de fans españoles. Ahí están *Iberia Inc.* y *Tríada Vértice* para demostrarlo. Pero eso es otra historia que ya hemos reseñado en otro lugar y tiempo<sup>(2)</sup>.

## NOTAS

- (1) Obras como el *4F Especial Onslaught*, diversos números de *X-Men* y *Excalibur*, lo constatan, como así mismo su asistencia a múltiples convenciones norteamericanas y canadienses.
- (2) En “Carlos Pacheco y sus Superhéroes Españoles”. *La Línea Cultural*; Nº 4; 1.998

## BIBLIOGRAFÍA

- Bishop*. Tomo recopilatorio. Comics Forum. 1995.  
*Flash* nº 93 y 94. DC. 1994.  
*La aventura gráfica de Carlos Pacheco*. Planeta DeAgostini. 1997  
*Starjammers*. Tomo recopilatorio. Comics Forum. 1996.  
*Universo X La Era de Apocalipsis*. Comics Forum. 1996  
*X-Men* nº 67. Marvel Comics. 1997