

CÓMICS ESENCIALES 2018

UN ANUARIO DE ACDCÓMIC & JOT DOWN



CÓMICS ESENCIALES 2018

UN ANUARIO DE ACDCÓMIC & JOT DOWN

SUMARIO

- 6 HORIZONTES AMPLIADOS, *Entrevista a Natacha Bustos y Albert Monteys*
- 20 ANDY. UNA FÁBULA REAL, *Alex Serrano*
 - 22 ASTRO BOY, *Álvaro Arbonés*
 - 24 ATELIER OF WITCH HAT, *Bamf!*
 - 26 BEASTARS, *Manu González*
 - 28 BELLEZA, *David Brieua*
 - 30 BERLÍN LIBRO 3. CIUDAD DE LUZ, *Diego E. Barros*
- 32 BLACK DOG, *Josep Oliver*
 - 34 BLACK JACK, *Joan S. Luna*
 - 36 BRITANNIA 2. LOS QUE VAN A MORIR, *Sergi Vich Sáez*
- 38 CANCIÓN DE NAVIDAD. UNA HISTORIA DE FANTASMAS, *Anna Abella*
 - 40 CAOS Y OTRAS HISTORIAS FANTÁSTICAS, *Javier Mora Bordel*
 - 42 CATARSIS, *Elisa McCausland*
 - 44 CENIT, *Asier Mensuro*
 - 46 CUÉNTALO, *Francisco Naranjo*
 - 48 ¡CUIDADO QUE TE ASESINASI!, *Raúl Tudela*
 - 50 DESASTRE, *Mónica Giménez*
 - 52 DRAMA, *Cristina Hombrados Laguarda*
- 54 EL DÍA 3, *Julio A. Gracia Lana*
 - 56 EL ETERNAUTA. EDICIÓN REMASTERIZADA, *Javier Mora Bordel*
 - 58 EL HOMBRE GARABATEADO, *Raúl Tudela*
- 60 EL INMORTAL HULK, *Joel Mercè*
 - 62 EL MÉTODO GEMINI, *Bouman*
 - 64 EL PRÍNCIPE Y LA MODISTA, *Jota Lynnot*
 - 66 EL SEÑOR JEAN EDICIÓN INTEGRAL, *Manu González*
 - 68 EL SHOW DE ALBERT MONTEYS, *Jota Lynnot*
- 70 EL TESORO DEL CISNE NEGRO, *Óscar Gual Boronat*
- 72 EL VAGABUNDO DEL MANGA, (CUADERNOS JAPONESES II), *Jon Spinaro*
 - 74 EN LA COCINA CON KAFKA, *Henrique Torreiro*
- 76 ESCLAVOS DEL TRABAJO, *Bouman*
 - 78 GASOLINA, *Raúl Tudela*
- 80 GUANTÁNAMO KID. LA HISTORIA VERDADERA DE MOHAMMED EL-GORANI, *Marc Charles*
 - 82 GUIRAO CÓMICS, *Gerardo Vilches*
 - 84 GUS 4. HAPPY CLEM, *Daniel Ausente*
- 86 HIP HOP FAMILY TREE 1970S-1981. LA HISTORIA DEL HIP HOP COMO NUNCA LA HABÍAS VISTO, *Alex Serrano*
 - 88 INNOCENT, *José Andrés Santiago*
 - 90 JOSELITO, *Iván Galiano*
 - 92 LA ABUELA METI, *Elena Masarah Revuelta*
 - 94 LA BALADA DEL VIENTO Y LOS ÁRBOLES, *Oriol Estrada Rangil*
 - 96 LA BLUSA, *Mikel Bao*
 - 98 LA DANZA DE LOS MUERTOS, *Alberto García Marcos*
- 100 LA GRAN NOVELA DE LA PATRULLA-X. 1. LA PATRULLA-X ORIGINAL, *Diego Matos Agudo*
- 102 LA INCREÍBLE MASACRE-GWEN, *Diego Matos Agudo*
 - 104 LA JOVEN FRANCES, *Xavi Serra*
- 106 LA MUJER LEOPARDO, *Jordi Riera Pujal*
 - 108 LA PEQUEÑA FORASTERA: SIÚIL, A RÚN, *Josep M. Berengueras*
- 110 LA SOCIEDAD DE LOS DRAGONES DE TÉ, *Bamf!*
 - 112 LA TIERRA DE LOS HIJOS, *Jordi Canyissà*
- 114 LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN TORREZNO N.º 10: LA ÚLTIMA CURDA, *Javier Mora Bordel*
 - 116 LAS SERPIENTES CIEGAS, *Xavier Dapena*
- 118 LÍNEA EDITORIAL, *David Brieua*

- 120 LO MEJOR DE SIR TIM O'THEO, *Jordi Canyissà*
- 122 LO QUE MÁS ME GUSTA SON LOS MONSTRUOS, *Pepo Pérez*
- 124 LOS DOCE NACIMIENTOS DE MIGUEL MÁRMOL, *David Fernández de Arriba*
- 126 LOS PICAPIEDRA (INTEGRAL), *Pedro Monje*
- 128 LOS PUENTES DE MOSCÚ, *Diego E. Barros*
- 130 MÁCULAS, *Jose Valenzuela*
- 132 MARCH. UNA CRÓNICA DE LA LUCHA POR LOS DERECHOS CIVILES DE LOS AFROAMERICANOS, *Joan S. Luna*
- 134 MARTHA Y ALAN. SEGÚN LOS RECUERDOS DE ALAN INGRAM COPE, *Rubén Varillas*
- 136 MI EXPERIENCIA LESBIANA CON LA SOLEDAD, *Oriol Estrada Rangil*
- 138 MI PEQUEÑO, *Octavio Beares*
- 140 MI VIDA SEXUAL Y OTROS RELATOS ERÓTICOS, *Oriol Estrada Rangil*
- 142 MISS HOKUSAI, *Carolina Plou*
- 144 MONSTRESS, *Tirso Montañez*
- 146 MR. MILAGRO, *Elisa McCausland*
- 148 NEJISHIKI, *Joan S. Luna*
- 150 NIEVE EN LOS BOLSILLOS. ALEMANIA 1963, *David Fernández de Arriba*
- 152 O PUÑO E A LETRA, *Eduardo Maroño*
- 154 OBSCENIDAD, *Carolina Plou*
- 156 ORLANDO Y EL JUEGO. VOL. 4. LA DANZA DE LOS ERRANTES, *Jaume Vilarrubí*
- 158 PACO MIKO, EL CIENTISIMIO, *Iván Galiano*
- 160 PANTERA, *Eduardo Maroño*
- 162 PESCADORES DE MEDIANOCHE, *Alberto García Marcos*
- 164 PICASSO EN LA GUERRA CIVIL, *Anna Abella*
- 166 POOCHYTOWN, *Óscar Gual Boronat*
- 168 POULOU Y EL RESTO DE MI FAMILIA, *Jon Spinaro*
- 170 PULSE ENTER PARA CONTINUAR, *Asier Mensuro*
- 172 RANMA 1/2, *Josep M. Berengueras*
- 174 RARITOS, *Cristina Hombrados Laguarda*
- 176 REY CARBÓN, *Julio A. Gracia Lana*
- 178 RÖHNER, *Óscar Gual Boronat*
- 180 SAINT COLE, *Marc Charles*
- 182 SEÑORA, *Elena Masarah*
- 184 SIETE SITIOS SIN TI, *Francisco Naranjo*
- 186 SÓCRATES, *Henrique Torreiro*
- 188 SOLOS, *Jaume Vilarrubí*
- 190 SONÁMBULO Y OTRAS HISTORIAS, *Joel Mercè*
- 192 SUPERPATATA, *Kike Infame*
- 194 THE BLACK HOLES, *Gerardo Vilches*
- 196 THE FADE OUT, *Pedro Monje*
- 198 THE LEGEND OF KHAZ, *Diego Cuevas*
- 200 THE PRIVATE EYE, *Javier Marquina Susín*
- 202 THE PROMISED NEVERLAND, *Álvaro Arbonés*
- 204 THOR, DIOSA DEL TRUENO, *Mikel Bao*
- 206 TIEMPO QUE DURA ESTA CLARIDAD, *Francisco Naranjo*
- 208 TODO LO QUE PUDIMOS, *Jon Spinaro*
- 210 UNA MUJER DE LA ERA SHŌWA, *Carolina Plou*
- 212 ¡UNIVERSO!, *Jose Valenzuela*
- 214 WAHCOMMO, *Javier Marquina Susín*
- 216 XERXES. LA CAÍDA DE LA CASA DE DARÍO Y EL ASCENSO DE ALEJANDRO, *Joel Mercè*
- 218 YO, LOCO, *Yexus*
- 220 CÓMIC INFANTIL Y JUVENIL: EL RELEVO GENERACIONAL, *Kike Infame*
- 224 ¿ES LA ESCENA DEL FANZINE EL NUEVO PARAÍSO EDITORIAL COMIQUERO?, *Bouman*
- 227 EL CÓMIC CONTEMPORÁNEO EN LATINOAMÉRICA: UNA PANORÁMICA, *Gerardo Vilches*
- 230 EL ORIGEN DEL COMICS CODE: LA CENSURA EN EL COMIC BOOK, *Daniel Ausente*
- 236 DESEOS PERMITIDOS, DESEOS PROHIBIDOS, *Elisa McCausland*
- 239 OBRA TEÓRICA SOBRE CÓMIC PUBLICADA EN 2018

HORIZONTES AMPLIADOS

Natacha Bustos y Albert Monteys

Entrevista por Marc Charles e Iván Galiano

Fotos de Edu Bayer



Natacha Bustos (Ibiza, 1980) es licenciada en Bellas Artes y ejerce como dibujante de cómics e ilustradora. Su opera prima fue *Chernóbil. La Zona*, con Francisco Sánchez a los guiones, novela gráfica que se ha publicado en cinco países. Su periplo por el mundo del cómic la ha llevado a participar en numerosas obras colectivas (*Hazañas Bélicas*, *Thermozero*, *Todas putas*, etc.) en varias editoriales tanto como en proyectos autoeditados (*Caniculadas* [webcómic]). Desde hace casi cinco años es la dibujante de la serie *Moon Girl y Dinosaurio Diabólico*, con los guionistas Brandon Montclare y Amy Reeder. Albert Monteys (Barcelona, 1971). Es un autor de cómics que comenzó su carrera dibujando para la revista semanal *El Jueves*, de la que también fue director. Tras su salida del semanario satírico, funda con otros artistas de esta revista la publicación digital *Orgullo y Satisfacción*, en la línea de la anterior, pero con total libertad de expresión. Creador de personajes como Calavera Lunar

o Carlitos Fax, en estos últimos años ha creado el cómic digital de ciencia ficción *¡Universo!*, que le ha supuesto la salida al mercado internacional, lo que también ha conseguido con la publicación de *Solid State*, junto con el guionista Matt Fraction y el músico Jonathan Coulton. Nos citamos con ellos en Espai Joliu Barcelona, un agradable local de Poble Nou donde se reúnen estudiantes de la zona para hablar de sus proyectos entre café e infusiones. Llegamos una hora antes de la entrevista y nos encontramos con que los entrevistados han llegado también con antelación para planear el diseño de la portada de este anuario. Natacha y Albert van por faena.

¿Qué os llevó a dedicaros al cómic?

Albert Monteys: Para mí es una decisión que tomé con ocho años. No sé como decirlo para que suene bien, pero en el fondo es una cierta inmadurez que

me ha hecho seguir dibujando y no decidir otra cosa durante el resto de mi vida. También porque las cosas me han ido saliendo bien. Cuando me hacen una entrevista y me hacen una pregunta así cuento que en mi caso es porque es mi medio más natural de expresión, más incluso que hablar o escribir o que cualquier otra cosa. Forma más parte de un lenguaje natural que he ido desarrollando desde joven, porque estaba obsesionado con los tebeos cuando era pequeño, que con una decisión consciente e intelectual y que tenga elementos... que quede bien contar en una entrevista como esta [risas].

Natacha Bustos: Yo un poco como Albert. Me viene a la mente la película *Ratatouille* cuando el crítico culinario prueba la comida, recuerda su pasado y cómo fue el origen de su carrera. Es un poco así [risas]. A mí me ha gustado dibujar siempre, se me daba bien y he tenido unos padres que han fomentado esto. Mi padre pintaba un poco. No era pintor profesional, pero pintaba en casa por afición. Y siempre ha visto como algo guay que a sus hijos les gustara lo mismo que a él y que tuvieran un talento en eso. Tampoco era una superdotada, pero se me daba bien. Yo veía que se me daba bien, en el cole me lo decían, me lo creí y ya fui enfocada a hacer algo relacionado con las artes. Hacía cómic, pero yo no tenía nadie alrededor que me dijera que el cómic era una profesión de la que se puede vivir en aquella época. Así que eso lo fui aprendiendo con el tiempo. Pero en la facultad empecé superverde. Entré para hacer algo relacionado con las artes y pensaba hacer algo de diseño gráfico. Esa era mi idea, porque daba pasta. Mis padres eran humildes y yo sabía que tendría que ganarme el dinero de alguna manera cuando fuera más mayor. Tenía claro que, si pudiera, haría alguna carrera relacionada con el dibujo y me metí en Arquitectura técnica. Pensando que allí estaba en contacto con los lápices. Pero no tenía nada que ver con lo que yo quería hacer.

AM: Para mí de pequeño sí que fue muy fundamental que Josep María Beà, del que yo era muy fan, hubiera estudiado en mi escuela. Y tenía ese referente de alguien que viene de donde vengo yo y hace cómics. Y recuerdo que con trece años lo fuimos a entrevistar y me quedó esa imagen de alguien que tiene un estudio y que vive de esto.

NB: Creo que es muy importante tener un referente así en tu entorno. Aquí en Barcelona supongo que era más fácil, hay escuela. Pero yo soy de Torremo-

linos, soy de pueblo. Para mí fue en Granada cuando hacía Bellas Artes y tuve un profesor que hacía cómic, Sergio García, cuando pude ver que había algo como esto. Que se podía vivir de esto. Yo directamente veía Francia como la salida. Era el rollo de que en España no se puede vivir del cómic y hay que irse fuera. Me metió un poco esa idea en la cabeza, aunque no tiene por qué ser verdad. Para nada.

En aquel momento ¿os imaginabais que estaríais donde estáis ahora, haciendo lo que hacéis?

NB: Yo, para nada. Yo creo que he superado mis expectativas. Yo solo quería vivir de esto medianamente bien. Pero ya trabajar en Marvel no me lo esperaba para nada. Porque tampoco he sido una lectora fanática de superhéroes. He leído los X-Men, algo de Los Cuatro Fantásticos, pero no he estado sumergida en el universo. Eso ha sido a posteriori.

En tu caso, además, ha debido de ser una doble sorpresa, porque *Moon Girl* y *Dinosaurio Diabólico* es una serie atípica dentro del género de los superhéroes y de Marvel.

NB: Claro, como es el signo de los tiempos, no es algo que puedas prever. No es que yo pensara que Marvel iba a cambiar tanto que iba a introducir personajes como estos. Y para mí ha sido bastante guay empezar a trabajar profesionalmente allí. Es una gran oportunidad empezar en Marvel, debido a la proyección y visibilidad que te da como artista. Lo dije en una entrevista: «No puedo pedir más». Y lo estoy viviendo de una forma consciente y feliz. Una vez aquí, lo que tengo ganas es de plantearme nuevos retos.

AM: En mi caso sí que donde estoy ahora es lo que yo quería. Con momentos duros, claro. Desde que eres pequeño y dices que quieres ser dibujante de cómics, siempre hay algún adulto que dice «de eso no se puede vivir». Lo que no te imaginas de pequeño son las crisis creativas, el hecho de que sacar un tebeo es un trabajo muy duro, eso es más la sorpresa. Yo sí que soy consciente de que vivir de esto es un puto milagro y prácticamente cada día llego al estudio y le doy un beso a la mesa de dibujo. Porque es tan improbable y a la vez tan chulo. Al final es que, por mucho que nos podamos quejar al final del día en Twitter, es un trabajo estupendo. Básicamente estoy sorprendido cada mañana de poder seguir haciendo tebeos.

Las incertidumbres, las dificultades de la profesión ¿Creéis que son las mismas ahora que antes?

NB.: Sí, sí. En el momento en el que estás metido dentro de un tipo de mercado, en mi caso, el americano, existen esas problemáticas inherentes a la propia forma de trabajar que hay allí. Igual que si eres enfermero o portero de discoteca. Todas tienen problemas. Yo creo que las incertidumbres son las mismas que cuando empiezas. La inseguridad de afrontar un proyecto nuevo está ahí siempre. Lo que pasa es que ya tienes herramientas para que eso no te dure mucho, porque si no...

AM: Claro, saber identificar tus propios fantasmas para ponerlos en su sitio ¿no?

NB: Eso mismo. Yo en estos años he aprendido a descifrar patrones míos. Cosas como darle muchas vueltas a una cosa, quedarte bloqueada y paralizada ahí... pues he aprendido a salir del bloqueo, saltar a hacer otra cosa para despejarte. Si no te sale esta página, vete a otra y luego vuelve. Este tipo de inseguridades, aprendes a lidiar con ellas. Albert igual tiene más experiencia en esto.

AM: Sí, pero estamos todos siempre en lo mismo. Yo hay un momento que tengo muy identificado, que es cuando empiezo un cómic o cualquier cosa nueva, pues tengo un momento de entusiasmo, pero, cuando llevo un sesenta por ciento, hay un momento que digo «esto es una mierda, es una basura, no sirve para nada» [risas]. Me hundo, pero, como ya lo conozco, bajo el volumen de esa voz y sigo, y cuando sale... A ver, nunca estoy super-satisfecho de un tebeo cuando lo acabo, creo que casi nadie. Pero sí que hablando con casi todos los dibujantes que me gustan veo que viven en esa duda constante, entiendo que eso forma parte del proceso de un autor más o menos exigente. Yo he estado mucho tiempo en *El Jueves* mirando los portafolios de la gente que venía. Y había una relación muy directa entre la seguridad con la que venía la persona y la calidad del trabajo. En general, la gente que venía superconvencida de que aquello era la bomba atómica, lo que hacía era espantoso. En cambio la gente que era consciente de sus limitaciones eran autores mucho más completos. Porque intentaban superarse a sí mismos, claro.

NB: También hay un juego de engaño en eso, de cara a la galería. Yo creo que hay que engañar un poco para que no se vea la inseguridad que tienes.

Cuando te vas a vender a un editor el «ay, esto no me sale», esta actitud no mola nada. Si estás empezando y tu trabajo no es la hostia pero está bien, no llores. Créceste un poquito, aunque sepas que no eres Mazzucchelli. Yo en estos últimos cinco años he vivido un gran cambio hacia una profesionalización *full time* partiendo de una base más de aficionado.

Hablando de los incios, ¿para vosotros también es un arranque el tema de la autoedición? ¿Es una forma de foguearse y aprender el oficio?

AM: Sí. En mi caso, supongo que te refieres a *Mondo Lirondo* y a esos primeros cómics que nos pagábamos nosotros mismos. Nosotros empezamos en los noventa y en los noventa todo estaba fatal. Ibas a los salones del cómic y la sensación era que el cómic iba a durar dos años y que lo iban a cerrar todo. Con lo cual realmente la única opción que teníamos, queriendo hacer nuestros tebeos, era pagárnoslos nosotros. Curiosamente, pensando que estábamos mal, en los noventa los fanzines se vendían mucho mejor que ahora. Vendíamos dos mil ejemplares de cada *Mondo Lirondo*, era una cosa muy loca. Y teníamos libertad absoluta. Distribuíamos por tiendas y después montábamos una mesa en la facultad y allí vendíamos al resto de alumnos. Yo creo que en realidad no éramos fanzineros al uso porque no éramos muy militantes del fanzine. En nuestro caso, lo que nos hacía más ilusión era aproximarnos al cómic profesional, que hacer algo que se alejara de la industria.

NB: Claro, es la diferencia del fanzine actual, que se quiere alejar más de la industria, no pertenecer a ella como antes. Yo, en mi caso, no he hecho nada de fanzine, yo me fuí directamente a hacer una novela gráfica así a lo loco, que es algo que no recomiendo a nadie [risas]. Además muy dura, muy documentada, sobre un tema que es Chernobyl, que es muy duro... y yo era muy novata. Sí que funcionó muy bien fuera, pude viajar gracias a ella. Pero fue bastante duro.

AM: E igual te permitió hacer algo que mucha gente hace en casa que es sacarte esas primeras páginas en las que vas aprendiendo.

NB: Para mí fue en plan «voy a ver si puedo hacer un cómic». Y cuando terminé casi dejo de hacer cómic. Porque dices «si esto es hacer cómic...». Luego vi que había otras historias. Que lo que me



interesaba era cambiar el registro y disfrutar dibujando historias que me apasionasen.

¿Que referentes o influencias habéis tenido a lo largo de vuestras carreras?

NB: La pregunta de oro [risas]. Yo tengo un montón de referentes pero no te sabría concretar. Nací en una generación donde el manga estaba entrando en España y a partir de cierta edad era lo único que leía. Los cómics de Masakazu Katsura de *Video Girl Ai* los recuerdo mucho. Yo nací en un pueblo muy modesto y había una librería que no era especializada ni nada, pero a veces llegaban cómics sueltos en plan *random*. Empezabas por cualquier número y te enganchabas. *Alita*, *Crying Freeman*, *City Hunter*... Comprabas uno y no la podías seguir porque no volvían a llegar. Y te quedas con la imagen idílica y nostálgica de ese cómic. Luego en la tele sí que lo veía todo. Rumiko Takahashi me encantaba. Te estoy hablando de cuando tenía de ocho a catorce años. Y ya de más mayor me podía ir al centro pagando un billete de Cercanías e irme a la capital a Norma Cómics. Y allí ya me empecé a comprar *X-Men*, la saga de *Excalibur*... Eso fue mi primer contacto con superhéroes. Los *X-Men* también me molaron mucho, pero por la serie de dibujos de los noventa. La serie me llevo a los có-

mics. Me molaba porque había personajes de todo tipo. ¡Hay una chica negra que se llama Tormenta! Yo nunca había tenido un referente así. Y empecé a dibujar personajes que se le parecían. Luego ya en la facultad me empezaron a entrar los clásicos: Frank Miller, Jill Thompson, Mazzucchelli... Había todo un compendio de influencias que me llegaron de gente que fui conociendo y que también les gustaba el cómic.

AM: Yo he comido de todo. De pequeño empecé con Bruguera, sobre todo *Superlópez*. Porque el resto de Bruguera eran cómics como ambientados en un mundo que me resultaba extraño, el mundo de los sesenta, más jerárquico. Y en cambio *Superlópez* era un cómic de los ochenta, de verdad, con calles que reconocías, con un autor detrás muy implicado. Yo creo que Jan es el primer dibujante de Bruguera en mucho tiempo que se cree lo que hace de una manera muy intensa. Y para mí es fundacional el *Superlópez* de Jan. Después el cómic franco-belga que me llegaba a través de Tretze Vents y Cavall Fort. En casa éramos de comprar revistas catalanas, y estas eran dos revistas infantiles, y de ahí saque los Peyo, Franquin... que también fueron una gran influencia. Más adelante llegó el cómic adulto de los ochenta, los *CIMOC*, *Zona 84*... todo ese cómic así también me lo comí. Des-



pués explotó todo el cómic de superhéroes de los noventa, con Alan Moore, Frank Miller y tal, y eso también me explotó la cabeza. Después el indie de los noventa, Fantagraphics, Daniel Clowes... todo eso. Me obsesioné mucho con Crumb, porque me parecía como el autor máximo. Y todo eso fue quedando como un «machambrado» que no sé muy bien cuál es la que pesa más, porque están todas ahí. El manga igual es la única cosa que, siendo lector de manga, me llegó bastante tarde como para que ya no me explotara la cabeza como otras cosas. Creo que no he incorporado tantas cosas ahí. Si me apuras, se me nota que soy viejuno porque el que me gusta es el de los setenta, el de *Cyborg 009*, la obra de Tezuka... ¡Ah, sí!, Shigeru Mizuki para mí es fundamental, y en su caso me doy cuenta de que hay cosas que incorporo, que me hablan tanto que las meto ahí. Igual es que tenemos cosas parecidas, porque la primera vez que lo ví, me reconocí. Es una ensalada muy grande. Cuando entré en *El Jueves* sí que desarrollé más la parte que tenía que ver con Bruguera y todo eso.

NB: Yo me estoy acordando de cuando me dio por el cómic británico... Revistas sueltas que me pasaban algunos colegas de 2000 A.D. y, mira, *Tank*

Girl, que me dio un rollo con Jamie Hewlett increíble. Javier Rodríguez y yo tenemos esa conexión con él. Él me dijo que también le molaba y es que se ve en sus trabajos.

Volviendo al tema de los inicios, otra forma de foguearse era publicar en revistas de historietas, como forma de salir al público. ¿Creéis que eso ha sido sustituido por las plataformas digitales, los webcómic? ¿Cumple ahora esa función especialmente después de que las revistas hayan ido desapareciendo?

AM: Yo no creo que los webcómic estén cumpliendo esa función para nada. Es más, yo creo que los dibujantes de webcómic son militantemente dibujantes de webcómic y no lo están usando como campo de prueba. Lo están usando como el sitio en el que quieren estar. No creo que sea comparable. No creo que sea un paso previo para llegar a otro sitio. Están ahí a gusto. Igual sacan el libro cuando tienen bastante material.

NB: Es que el webcómic es un formato muy libre y accesible, como pasaba en mis tiempos con los cómic en los quioscos, una época que salías más a la

calle, te comprabas una chuche y con 100 pesetas un tebeo de *Don Mickey*. Ahora hay generaciones que nunca han visto tebeos en los quioscos o muy pocos. Pero siguen existiendo algunas revistas y autores que publican en ellas. Como *El Jueves*, donde muchos de sus autores actuales vienen del webcómic o de publicaciones en plataformas digitales de *crowdfunding*.

AM: Sí, igual es más parecido al fanzine del que hablaba yo, tipo *Mondo Lirondo*, que quiero que lo vea mucha gente, pero quiero hacer lo que me dé la gana. Posiblemente ahora hay más posibilidades de publicar en papel pese a todo. La cantidad de libros que salen ahora y los que salían cuando las revistas... ¡Ah!, y las redes para humor gráfico son fantásticas.

NB: Yo participé en *Caniculadas*, que era un webcómic que hacíamos para divertirnos sin ningún ánimo de lucro. Por seguir haciendo algo continuado con los cómics. En aquella época cada una teníamos una situación muy diferente. Yo trabajaba en una productora, otra en una librería, etc. No nos habíamos establecido profesionalmente en nada. Y en cuanto cada una se estabilizó un poco en lo que quería, lo fuimos dejando. Porque ya no había tiempo.

Para conseguir que cada vez hayan más lectores de cómic, ¿el webcómic puede ser importante, la forma de llegar a ello?

AM: A mí no me obsesiona nada que la gente lea más cómics o menos porque creo que no tengo nada que hacer en eso. Y hay esa cosa siempre de que «si los niños no leen cómic, después no leerán cómics de adultos». Yo conozco gente que no ha leído cómics de pequeño y han cogido un cómic con veinte años y le ha gustado mucho y se han enganchado. O que te digan que estamos compitiendo con los videojuegos y que por eso la gente no lee cómics... Yo creo que la vida tiene muchas etapas, que ahora se leen más cómics de los que yo pensaba que se leerían en los dos mil veinte, como quien dice.

NB: Desde luego se hacen muchos más cómics ahora que nunca.

AM: Sí, sí. Seguro. Yo tengo dos hijos de quince años y durante toda su infancia ha habido en su clase dos o tres chavales que leían cómics. Es lo

que había cuando yo iba al colegio, dos o tres. Ese porcentaje. Y en realidad el consumo de historieta está en todas partes. Todos los chavales lo leen. Memes. Cómics de cuatro viñetas de Instagram. El lenguaje del cómic está en todas partes y se lee intuitivamente. Hay algunos que son más fáciles de leer que otros pero en general es un lenguaje que no requiere un entrenamiento.

NB: De hecho yo aprendí a leer, leyendo cómics y de hecho en portugués, ya que de pequeña hacía algunos viajes a Brasil porque mi madre es de allí, y me compraba los tebeos de la *Turma da Mônica* (una serie muy popular creada por Mauricio de Sousa, que lleva unas cuantas décadas publicándose). Así que, antes que leerme mi primer libro, ya había leído un puñado de cómics. Sí que es verdad que aquí en España, como la industria funciona de una manera, el tema de que los niños lean cómics es muy diferente de lo que pasa en Francia. Ahí hay una cultura de cómic más arraigada.

AM: Sí es cierto que en Francia tú vas a casa de gente que no se definen a si mismos como lectores de cómics y tienen cómics pese a todo. Hay cómics en todos sitios. Se celebra el Festival de Angulema y van abuelos, niños, familias. Es una cosa cultural, va más allá de que se venda menos o más. Se vende más porque hay cultura de cómic. Aquí también hay una cultura pero más sesgada. Yo creo que pese a todo aquí la gente que lee también lee cómics. Ya han entrado un poco después de la pequeña revolución hace quince años de la novela gráfica. Sí que es verdad que esto se limita a cinco títulos que serán *Arrugas*, *Persépolis*, *Maus*... Hay como varios muy concretos. Pero sí que hay cómics que en todas las casas donde se lee, o en muchas, habrán entrado. Otra cosa es la población lectora en este país, que igual no es para tirar cohetes tampoco. Pero más allá de eso...

Hay una sensación de que hay un tipo de lector de cómic que lo lee todo, que lee muchísimo. Y luego, del tipo de «lector casual», que le vendría muy bien a la industria, hay muy pocos. Parece que hay más gente que no lee ni un solo cómic que gente que al menos se lee uno o dos cómics al año.

NB: Y a la vez aquí en España tenemos una cantera de peña que hace cómic increíble. A la misma altura de Francia y de Italia. La misma cantidad de artistas, de calidad y de nivel, que trabajan en el extranjero.

AM: Claro, es curioso. Cada país tiene su nicho de mercado. Francia tiene el cómic franco-belga, con un carácter muy definido. En Estados Unidos tienen el cómic de superhéroes, que es su género, que está muy definido y muy claro. En cambio aquí, nuestro *mainstream* si me apuras, es el cómic de humor, o lo era hace unos años. Pero el resto que tenemos son prestados de otras culturas. Un dibujante francés tiene un acervo francés del que tirar. Un dibujante japonés tiene un acervo japonés. Nosotros somos un país que ha importado mucho cómic, y por eso somos tan versátiles. Uno puede trabajar para Estados Unidos, otro para Francia. Igual lo que sí que no hay es un carácter de la historieta española. ¿Cual es? Para mí lo más parecido es Bruguera, porque tenemos una imagen de nosotros mismos muy patética y eso se refleja en nuestro humor y en el tipo de dibujo. O ni eso, porque Ibáñez acabó copiando a Franquín también. Igual es Jan el que resume el rollo íbero. Pero yo creo que tenemos muchos dibujantes, mucha producción y nos falta un tono que no tenemos. Muchas veces tenemos el tono de quien nos ponga el dinero en la mesa [risas].

Ahora que tenéis un público extranjero, ¿como es el *feedback* que tenéis de él? ¿Es diferente al del público español?

NB: Yo contacto con el público extranjero solo he tenido cuando he ido a Nueva York para la Comic Con en 2016, y en Leeds en la Thought Bubble en el 2017. Y ahí la peña está acostumbrada a comprar y a vivir el cómic de una manera muy intensa. Aquí también lo ves cuando vas a un salón del cómic multitudinario, como puede ser el de Barcelona. Es muy comercial todo. Pero en Nueva York es comercial total. Hay cómics pero la mayoría del espacio que hay es para el cine y las series de televisión. Y luego hay pequeños *stands* de las editoriales, pero están en la zona comercial, no están donde están los autores firmando, el *artist alley*. Marvel está en la zona comercial con todos los muñecos, con todas las promociones, porque la gente va allí a comprar. Y compran mucho. Yo monté lo de la mesa como experimento porque no me gusta mucho eso de ir a vender tus cosas, porque ya estoy trabajando en el cómic y no tengo necesidad de ir vendiendo material. Y estuve allí firmando. Cuando haces un autógrafo allí es gratis. Pero cuando haces un dibujo, tienes como la obligación de cobrar, aunque sea un mínimo, así funciona todo en Estados Unidos.

AM: A mí me gusta mucho firmar porque creo que es un momento de contacto con el público y de devolver las cosas. Ellos están contentos de verte, tú de vender tebeos.

NB: También existe ese perfil de lector coleccionista de firmas de autores de superhéroes que ves mucho en los salones. Y eso está aquí y allí. Es un perfil importado. «Fírmame aquí». Te traen originales, cincuenta grapas y se van. Luego lo que agradezco yo es la gente que se para y habla contigo. O gente que te viene con sus hijos. Y en Estados Unidos también. Como el cómic que hago es para un público muy amplio, pues vienen desde niños pequeños hasta adultos y personal muy diverso. A mí eso me gusta.

AM: A mí me preocupaba cuando empecé a publicar en Panel Syndicate, para el mercado americano, cómo lo leerían ellos. Igual para ellos es una historia muy rara, igual el sentido del humor no encaja. O el dibujo no les mola demasiado. De momento, todo mi *feedback* es por Internet y a la gente parece que les gusta, lo ven curioso. La expresión que usó uno es *crazily european*. Es curioso, porque es lo más americano que he hecho en mi vida. Pero creo que la decisión de hacer los ojos como puntos a ellos les parece muy tintinesca. A ellos el cómic franco-belga les suena más de lejos, entonces me imagino que les parece algo más exótico. Pero más allá de eso, creo que lo entienden todo. Y lo compran. Yo con eso me doy con un canto en los dientes.

¿Creéis que hay una vuelta potente del género? Dándose el turno con la novela gráfica más biográfica, documental, histórica... y ahora parece que vuelve otra vez el género. Ciencia ficción, fantasía, terror...

AM: Puede ser. A mí lo que me ha sorprendido más de estos últimos años es el cómic indie. Porque al final el género siempre ha estado en el cómic comercial. Pero que Nobrow tenga varios tebeos de fantasía y de ciencia ficción o que Johnny Ryan haga un tebeo de ciencia ficción macarra... Sí que es verdad que parece que se le ha perdido el miedo al género. Esta cosa de las obras serias o que a los adultos no les gusta el género. Sí, yo creo que seguramente tiene más prestigio ahora que antes.

NB: También ha habido como un *boom* de ciencia ficción en el cine, en general.



AM: Y del terror también. Yo creo que es un momento en el que el género está bien.

NB: Creo que el terror tiene que ver con la crisis.

AM: Claro, yo el terror lo relaciono con eso. Con el estado en el que vivimos de apocalipsis constante. Tiene sentido. Vivimos en un mundo que ya ha sufrido un apocalipsis zombi y no lo sabemos. Y también la ciencia ficción tiene relación. Vivimos en un mundo de ciencia ficción «pocho» pero ya estamos en eso, con todo esto que tenemos. Con lo cual, tiene su lógica. Yo siempre he estado más cómodo en el género puramente porque, como soy una persona muy insegura trabajando, el género es resultadista. El humor funciona si te ríes. El terror funciona si tienes miedo. La ciencia ficción funciona si te maravilla y te plantea preguntas. En cambio, el *slice of life*... yo creo que en general no funciona, pero en todo caso si te identificas con ello y tal... Yo como autor encuentro que no tengo *checks* a los que agarrarme. Y no tengo nada en contra, porque algunos de mis tebeos favoritos no son de género. Pero a mí me tranquiliza como autor.

NB: En general, me gustan todo tipo de cómics, pero con la ciencia ficción y fantasía tengo bastante predilección. Por poner un ejemplo, en audiovi-

sual, recientemente fui a ver la de *Mortal Engines*, y cumple todo lo que quiero: ciudades motoras gigantes, una historia juvenil romántica y acción. Tengo que confesar desde aquí, que soy fan de la saga *Crepúsculo*.

A raíz de esto que dices, parece que el audiovisual está yendo a la fuente inagotable que son los cómics.

NB: Claro, sí, sí. Faltan ideas. La propia industria del cómic está cambiando porque muchos de los proyectos que se hacen van con cara de acabar en lo audiovisual. Cuando presentas proyecto en Estados Unidos se hace con ese pensamiento. Y se vende así. Aparte de los súper, cuyas adaptaciones viven ahora su época dorada. Podemos verlo en cómics más indies, como *Clase Letal*, de Rick Remender y Wesley Craig, o *Polar*, de Víctor Santos, por ejemplo, y a lo largo de los próximos tiempos creo que veremos un *boom* de cómics españoles en audiovisual.

AM: Ilusión porque se adapte algún cómic que me guste no tengo. Ni tan siquiera uno mío, porque si el cómic está bien, pues ya está. «Ojalá se moviera, ojalá tuviera actores». Pues no, el cómic ya es lo que es. Pero, si eso permite que un dibujante

pueda producir con más tranquilidad, me parece estupendo.

¿Qué ha significado para vosotros 2018 profesionalmente?

AM: Para mí ha sido un super año. He recogido lo que había producido antes. Claro, sí que es verdad que ya llevaba tiempo produciendo y, de hecho, viviendo del digital de 2014 a 2018, que esa era la buena noticia. Yo me fui de *El Jueves* en 2014, sin un duro, y el digital me ha permitido flotar durante cuatro años y no vivir en la calle. En 2018 salieron por un lado *El show de Albert Monteyes* y, por otro, *¡Universo!* Eran dos series que ya estaban publicadas en digital y han funcionado igual o, en el caso de *¡Universo!*, mucho mejor que el digital. O sea que pueden convivir los dos modelos. *¡Universo!* en papel se ha vendido en tres países ya, se ha vendido bien en tiendas. Me parece que hay ahí un futuro, es una buena noticia porque además yo podría estar haciendo *¡Universo!* hasta que me jubile. Me parece fantástico. En resumen, ha sido un año de descubrir lo que voy a estar haciendo los próximos años. Para alguien con un poco de TOC como yo, pues es tranquilizador [risas].

NB: Para mí ha sido un año tranquilo. He seguido haciendo lo mismo que los últimos cuatro años, pero con un contrato de exclusividad con Marvel, que es algo que me apetecía probar. Ya este año van a cambiar un poco las cosas. Creo que será 2020 cuando saldrá algo nuevo mío. Todavía no está nada asentado. Pero la idea es que he estado unos años muy cómoda. Trabajar en Marvel me ha dado cierta comodidad económica, pero también como autora. Me siento más segura con lo que hago. Me ha ayudado a aprender mucho. Ha sido como una escuela. De hecho, cada vez que hago un cómic, estoy aprendiendo. Los artistas que estamos o han estado en Marvel saben lo que es estar allí. Si no estás cómodo, te largas un rato. Muchos aguantan más o menos el ritmo y otros terminan por quemarse, no por el producto, sino por el ritmo de trabajo.. Yo me he quemado un poco este año, tengo que reconocerlo, me siento algo agotada. He estado cinco años con la misma serie y son bastantes. Este año mi propósito es ir más relajada porque no me queda otra, e ir pensando en nuevos proyectos.

Los dos habéis trabajado mucho con la fecha de cierre.



NB: Eso te hace mucho callo también. Como he trabajado en publicidad, el tema de las entregas no me asustaba mucho ya de entrada. Siempre he cumplido con la entrega. Soy desordenada pero entrego. Me pasa que cuando se acerca la entrega, me pongo a velocidad crucero. Hago dos páginas al día. Y acabo con un día de antelación. Bueno, no cuento que he terminado. Terminó yo y luego entrego al día siguiente [risas]. Me gustaría ser más ordenada, como tú, Albert.

AM: Bueno, ahora te ordenarás. Mi orden viene de mis hijos básicamente. Ahora me levanto a las siete y media, con ellos, a las ocho estoy en el estudio, trabajo hasta las seis o las siete, plego, voy a casa y ya no hago nada más. Los fines de semana no trabajo nunca.

NB: Yo trabajo todos los fines de semana y me permito un día libre a la semana, que suele ser el sábado. Pero llevo cuatro años currando los domingos. Y termino a las ocho. Si no entrego no es culpa mía, es cosa del escritor [risas].

AM: Esa es otra, esperar guiones es parte de la aventura de Marvel, ¿no? Te preguntas cómo lo hacían en los sesenta Kirby y esta gente. Dos te-



beos al mes, ¿no? Hacían cosas muy locas. Yo creo que nuestra generación ya no tiene esto.

NB: Claro, es que yo pienso en Brandon Montclare (guionista de *Moon Girl* y *Dinosaurio Diabólico*), que está escribiendo la serie mensualmente, sin parones, y a la vez que otros guiones en otras series, y además es profe. Hace poco fue padre y tiene dos niñas pequeñas. Pues a veces eso se resiente en los guiones, tardan en llegar y es lo más normal del mundo, porque somos humanos. Y yo voy detrás y me pilla a mí siempre el toro. Yo no puedo hacer veinte páginas a la semana, y eso lo sabe hasta el editor más cegado. Como entrego mínimo en tres o cuatro semanas, para ellos ya está bien. Pero siempre tienes que pensar en quién viene detrás de ti en la cadena. El entintador, el colorista y el rotulista, que a ellos tampoco les suponga un agobio terminar el cómic.

Hablando de esto, ¿creéis que está mejor reconocida la profesión de dibujante de cómics en todas sus vertientes? Incluyendo al entintador, colorista, etc.

AM: Yo creo que todo el mundo que está o que trabaja en la industria sabe lo importante que son

todas las partes del trabajo. Yo creo que cada vez se acredita más. Dicho esto, como nunca he tenido entintador ni colorista... Rotulista, sí. Pero lo valoro mucho porque sé lo que cuesta.

NB: Sacar un cómic es un trabajo en equipo, sobre todo el cómic de superhéroes. Hay mucha gente que participa en la creación del cómic, y no hay nadie que debiera destacar por encima de otros. Yo tengo la suerte de tener un equipo donde cada uno sabe la importancia del trabajo del resto de compañeros. Eso es muy importante. Pero es habitual ver como no se acreditan como corresponde a entintadores, coloristas y, sobre todo, a rotulistas. El colorista no sale ni en las portadas de muchos cómics. Pero eso está cambiando, gracias a que desde las redes sociales se puede reivindicar el trabajo de los autores para que se les acredite justamente. Pero sigue habiendo un sesgo: a los coloristas no se les llama para que vayan a festivales, entrevistas, etc. Ocurre en España con el guionista, que ya es otro rollo. Algún guionista traen de vez en cuando. Al artista, al dibujante se le valora más porque te hace la firma y el dibujo.

AM: Yo creo que en el mercado americano sí que tienen más prestigio los guionistas. La gente sigue más a guionistas que a dibujantes. Yo cuando leía superhéroes buscaba más a los guionistas.

¿Las autoras de cómic están mejor visibilizadas que hace unos años? ¿Están mejor incorporadas en la industria?

NB: Desde hace seis años yo creo que ha habido un *boom* espectacular de visibilización de autoras. Falta mucho trabajo todavía, pero creo que se nos ve más o se intenta que se nos vea desde muchos sectores. Es algo que se ha demandado muchísimo en los últimos años. A veces de una forma un poco burda, pero se ha respondido a esa demanda. Yo pertenezco al Colectivo de Autoras de Cómic, y desde allí, desde hace seis años, hemos intentado que se nos visibilizara. Se nos ha criticado mogo llón al principio: que por qué es necesario que las autoras se reúnan en un colectivo, que si eso no es paridad... Argumentaciones que ahora tienen tintes de desfase pero que se ha ido cambiando estos años, debido a que hay muchas más culturilla sobre el feminismo y la necesidad de visibilización de las mujeres. La labor del Colectivo de Autoras en los últimos años ha intentando ser más activista, se han hecho charlas, exposiciones, se ha partici-



pado en el 8M, en propuestas para el parlamento, y se entrega todos los años un premio honorífico a alguna autora. Pienso que ha hecho posible que la mentalidad entre los propios compañeros y compañeras más reticentes fuera cambiando. De las críticas que se recibieron en los primeros años hay gente que hasta ha pedido disculpas. Pero hay muchas cosas aún que faltarían por cambiar

En el sector de la autoedición parece que hay una presencia más paritaria.

NB: Hay más mujeres. Eso tiene mucho que ver porque el sector del fanzine es más precario y la mujer siempre está en los sectores más precarios de la sociedad, en general. Así que es más normal verlas allí. En cuanto subes un poco el escalafón, donde hay más dinero, es más difícil verlas. Pero es algo sistemático. No es algo específico del cómic, es algo que pasa en la sociedad. En el manga, que es un sector que frecuentemente se ve como «de segunda», autoras de manga, hay a mogollón. Te vas al Salón del Cómic a los *stands* de manga y solo hay chicas. ¿Por qué? Porque es un sector invisibilizado al que no se le da mucha importancia. Si se le diera la importancia que tiene que tener, habría más autoras reconocidas.

AM: Yo creo que lo del manga es más significativo, porque estamos dando mucha cancha a veces a los dibujantes españoles que dibujan americano, que es otra «impostura». Y en cambio, de autores que hacen manga...

NB: Es que sobre todo son autoras: no se les da tanta publicidad, no se las invita tanto a salones, y son gente que se está ganando la vida en eso. Hay un montón de autoras que van a mercados japoneses y venden sus cómics allí. No es una cosa baladí: se están vendiendo en Japón cómics hechos por autoras de aquí. Pero no se habla mucho de eso.

Y en esto se repite también la historia de siempre de tener que salir fuera para publicar aquí.

NB: Por ejemplo, las Xian Nu son unas autoras de manga españolas que llevan años haciendo cosas en Japón con una empresa japonesa y viviendo de eso. Pero, como están dentro de su sesgo de manga, pues no se las llama de medios generalistas, no se las entrevista. A algún salón sí se las invita, pero suelen encontrar su nicho en los salones de manga, que están muy bien, pero cuando se habla de cómic, como lo universal, a los mangakas españoles no se les incluye, aunque sí a los japoneses, es bastante curioso. Yo lo que veo es esto. Si trabajas

en Marvel y tal, ¡WOW!, y eres autora, te llaman de todos sitios. A mí me ponen como «la segunda autora que ha trabajado en Marvel». Y es algo que siempre tengo que corregir ya que hay coloristas y entintadoras que estaban antes que yo hace décadas. Muntsa Vicente llevaba años currando para Marvel y DC. Diana Egea, entintando en DC. Más dibujantes, pues Carmen Carnero, Aneke Murillenem... ¡y otras muchas más!

¿En el Colectivo de Autoras de Cómic tenéis contabilizado a las autoras que están trabajando para Japón?

NB: Es una cifra que aún no tenemos muy clara. Una referencia es Irene Roga, que es a quien preguntamos para saber la situación de las autoras en este sector. Además de las editoriales grandes, como Shueisha, también hay pequeñas, que trabajan con autoras y autores internacionales. Las Xian Nu hacen cómics mensuales, hacen webcómic, y ahora están con un videojuego *otome*. Pero vamos, en el cómic o en la ilustración infantil hay mogollón de autoras también. De hecho, muchas autoras que han empezado haciendo cómic se han ido yendo a esos mercados porque son en los que encuentran con más facilidad una mayor estabilidad económica. Así es. La mayoría de autoras que conozco de aquí hacen esto: Clara Soriano, Manoli López, Ana Oncina, Bea Tormo, Genie Espinosa... No es solo cómic. También está la cuestión de que el cómic y la ilustración infantil se consideran «de segunda» y está infravalorado. No se considera en los premios, no se habla mucho en los medios... Y hay muchas autoras haciendo cómic infantil. Tenemos que mirar qué priorizamos a la hora de dar galardones, dar visibilidad, etc. En Estados Unidos, por ejemplo, BOOM! Studios es una de las editoriales que más fomentan el cómic juvenil e infantil. Yo creo que es la editorial que tiene más autoras allí ahora mismo. Y lo buscan ellos porque quieren que hayan autoras. Y editoras. Y sacan cómics como *Giant Days*, *Leñadoras*... Allí, en Estados Unidos, la categoría juvenil aparece en los Eisner.

AM: Sí, la novela gráfica *young adult* es algo que está haciendo más dinero que un tebeo indie, que igual tiene más repercusión en medios. Posiblemente tenga la misma lógica que el hecho de que la literatura juvenil no entra en el cómputo de ser considerado literatura. En el cine es diferente. Con Pixar todo el mundo asume que es tan buen cine como cualquier otro.

NB: El cómic que yo hago se vende mucho en Scholastic, que es como una empresa que se dedica a la introducción del cómic en escuelas y bibliotecas. Y eso es una cosa que da muchísimo dinero, es un pedazo de negocio en Estados Unidos. Ellos editan y también compran cómics a otras editoriales. Y de Marvel, además del mío, tienen *Ms. Marvel* y *Chica Ardilla*. Y mi cómic tiene continuidad por esta salida precisamente. Se vende en ferias infantiles y juveniles.

De hecho, tú has participado en varios clubes de lectura, en bibliotecas ¿Ha funcionado?

NB: Sí, se llena. Se llenan todos. Los niños tienen ganas de conocer a los autores y ver los cómics. Yo el problema que veo es que hay cómics infantiles que son muy caros. Se los tienen que comprar los padres, claro. Y también hay la cuestión de que los críos puedan acceder a los cómics. Hay bibliotecas muy potentes en su catálogo en grandes ciudades; ya te vas a provincias y es otra historia. Antes, con los quioscos, pues encontrabas más revistas infantiles, y ahora no sé, creo que alguna hay, pero lo desconozco.

AM: Sí, lo que se ha perdido es el quiosco. Eso de ir a un quiosco y encontrar un cómic por casualidad... Tienes que ir a buscarlos. Es verdad que son caros, y son más caros que muchas cosas que consumen los niños.

Natacha, ¿como afrontas tu futura maternidad siendo autora de cómics?

NB: Pues yo estoy embarazada ahora y ya sé que mi vida laboral también va a cambiar. Aún no sé como irán las cosas, pero ya veo que no es lo mismo ser un autor que una autora de cómics en el mercado de súper americano. Para nada. Yo voy a tener que estar de baja cuatro meses mínimo, sin currar. Y, en cambio, si eres autor, puedes seguir currando. Tenemos amigos que han tenido hijos y han seguido currando ellos (hablo de series regulares). Yo eso no puedo hacerlo. Y no puedo tampoco decidir cuándo voy a empezar. Porque no sé qué va a pasar. Ayudas hay pocas. Lo que se da como autónoma para maternidad es una ayuda, vale. Pero en el sector americano estoy olvidada totalmente. Sí que conozco muchas guionistas que vuelven a trabajar relativamente pronto.. y bueno. Pero artistas regulares... pocas. Y conozco un par de casos de dibujantes que están embarazadas ahora también

y comentaban que les han rechazado en proyectos en cuanto decían que estaban embarazadas, es un poco fuerte. Bueno, yo tengo fe en que saldré adelante y seguiré publicando, pero una etapa de parón me la tengo que pegar.

AM: Yo lo que sí que había visto en una pareja donde los dos son creadores es que ella acababa siendo la asistente de él. Su colorista, su entintadora, su persona que hacía los cafés... Partiendo todo de la misma carrera. Eso seguramente ya no pasa tanto, yo ya no lo veo tanto. Pero es cierto que esto igual antes no se planteaba. ¿Qué pasa si una autora se queda embarazada?

NB: No habían foros como hay foros ahora. Y se cuentan unas historias... Y aun así nuestra profesión es un poco libre y tenemos la ventaja de que podemos trabajar en casa. Si tuvieras que trabajar fuera, tendrías que buscar guardería, contar con abuelos que vivan en la misma ciudad... Nosotros estamos en casa todo el día. Pero bueno, tampoco sabemos si es ventaja o desventaja, ya veremos.

Cambiando de tema, ¿falta formación específica en cómic? Escuelas de cómic, clases en la universidad...

NB: Yo creo que no es necesario irte a una escuela de cómic para hacer cómic. Yo no aprendí a hacer cómics en la escuela, ni siquiera en la facultad. Lo que aprendí en la facultad es saber que existe esta profesión y conocer a algún profesional. Pero esto también lo puedes tener yendo a Graf u otros salones o yendo a charlas.

¿Academias como la JOSO?

AM: Una cosa son las artes en general. Tú has hecho Bellas Artes. ¿Hay que estudiar para ser pintor? Sí que es verdad que hay gente que te revela cosas del oficio que no sabías y que puedes averiguarlas por ti mismo. Pero si alguien te da un cierto atajo está bien. La gente que hacemos tebeos tendemos a comprar solo de una cosa. Solo superhéroes, solo manga... El hecho de estar en un espacio con otros dibujantes, con otra gente que comparta tu pasión, por decirlo así, que te aporten cosas y visiones distintas... todo eso es formativo. Yo sé que en Bellas Artes no saqué nada de la carrera, pero estaba en un espacio en común con otra gente que hacía tebeos, y sí que me permitió hacer *Mondo Lirondo* y descubrir otras cosas. Claro, estar en una

burbuja no es bueno nunca. Y sí que hay profesores que transmiten entusiasmo y curiosidad. Lo que no pueden es hacer el tebeo por ti. E incluso hay cosas que son inexplicables, que están en el mundo de las ideas. Y no se pueden explicar. Pero sí que es verdad que hay procesos y sistemas que se pueden transmitir. No sé si existe esa escuela ahora mismo. O si simplemente hay escuelas que para mí no son ideales, pero lo que sí que sirven es como aglutinante de un montón de gente que hace lo mismo.

NB: Lo que no puede pensar un autor joven es que la única manera de poder sacar un cómic y ser autor de cómic es yéndote a una escuela. Porque no es así. Puedes ir a una escuela y que sea positivo, y puedes ir por tu cuenta. Pero es lo que dices, crear comunidad está muy bien. A mí me moló mucho conocer gente que se dedicaba a los cómics.

Yo pienso en iniciativas educativas como el The Center for Cartoon Studies que hay en Vermont, que lleva el James Sturm. Ha estado Tillie Walden, Noah Van Sciver, Charles Forsman... En Nueva York también está el School of the Arts.

AM: Claro, yo aquí lo que conozco por un lado es una que te prepara para ser un profesional, que te trabajan y te amoldan para ser alguien que hace las cosas de una forma muy concreta. Eso no me gusta. Y otra, que era Bellas Artes, donde hacer tebeos, que es para lo que fui yo, era de persona con problemas de psicomotricidad. Igual una escuela como la que lleva el Sturm, que está en un sitio donde estás con más gente, creas ideas... me funcionaría mejor.

NB: Espacios colectivos, sí. Quizás existan y no lo sepamos.

AM: En todo caso, tiene razón Natacha en esto de que llevamos 120 años de historia de los tebeos y no ha habido prácticamente una escuela. La gente ha aprendido de leer, de dibujar y de hablar entre ellos.

¿Qué obras destacaríais de 2018? O de los últimos años.

AM: Qué pregunta más difícil. Me bloquea mucho pensar obras para recomendar. Lo de Rayco. *El Lamia*, de Rayco. Y *Sordo*, que lo han reeditado recientemente. *El Encuentros cercanos*, de Anabel



Colazo, está muy bien. *Rey Carbón* me lo leí hace poco y me gustó mucho.

NB: Y lo que está haciendo Javier Rodríguez. Todo lo que está haciendo. *Exiles*, con Saladin Ahmed. Y el que hizo del *Doctor Extraño y los hechiceros supremos*. Yo estoy muy enganchada también a *Los cuadernos de Esther*, de Riad Sattouf. Yo pensaba que era un cómic más infantil, y qué va. Es muy adulto. Y también me encantó *¡Cuidado, que te asesinas!*, de Lorenzo Montatore. También cabe mencionar a María Llovet y su *There is Nothing there*, y prestarle atención a *Faithless*, lo que va hacer con Azzarello en el 2019.

Para terminar, ¿qué previsión tenéis para 2019? ¿En qué proyectos o planes de futuro andáis?

NB: Mi proyecto nuevo, si lo hay, será para 2020. No puedo contar nada porque no hay mucho que pueda contar aún. Pero mi idea es dejar un poco los súper y concentrarme en algo más a largo plazo. Una novela gráfica o algo así. Pero bueno, según vaya la vida, porque a lo mejor vuelvo a los súper. Yo me veo haciendo algo para el público

juvenil. Y este año también sacaré los dos tomos que quedan de *Moon Girl* y *Dinosaurio Diabólico*.

AM: Yo seguir con *¡Universo!*, que es lo que de momento me ha funcionado. Una cosa que no he anunciado en ningún sitio, así que lo anuncio ahora, en exclusiva [risas]. No, pero en serio, cuando se acabó *Orgullo y satisfacción* abandoné el humor gráfico. Ya hace tiempo que tomé la decisión. No hago más esto hasta nueva orden. Podría hacer algo de humor cotidiano, pero el humor de actualidad ya no. No quiero preocuparme de hacer la caricatura de un político, dibujar otro Rajoy o Sánchez en mi vida. Eso ya lo he hecho, me lo pasé bien mientras duró. Ya no me apasiona y ya no voy a hacerlo nunca más. Entonces voy a hacer *¡Universo!* como un loco. Y tengo otro tebeo por ahí a medias que está por confirmar, pero este año, si todo va bien, haré dos libros: el segundo volumen de *¡Universo!* y otro libro que a ver qué tal. Ya se hablará dentro de un tiempo. Pero en todo caso será un año muy jodido, de trabajar mucho y coincidirá también con la edición francesa, italiana y americana de *¡Universo!* Pues por ahí también viajaré.

VIAJE ALREDEDOR DE ANDY WARHOL

Alex Serrano

Hay proyectos en los que la forma, la intención y, sobre todo, la ambición suponen factores casi tan importantes a la hora de valorar su éxito como las habituales consideraciones estilísticas, el rigor documental o la capacidad para enlazar diálogos acertados y escenas memorables.

No es demasiado atrevido asegurar que una obra con componentes gráficos que pretenda abordar la vida y milagros de un personaje como Andy Warhol carecería casi completamente de sentido si no incorpora calidades de artefacto, voluntad de juguetona subversión y un decidido espíritu de imprevisible experimentación.

Typex, que es el seudónimo bajo el que publica el talentoso dibujante holandés Raymond Koot, demuestra haber entendido todo esto y, por ello, su interpretación de la aventura vital de Andy Warhol se presenta como algo estimulante a varios niveles.

El primer y más evidente es la propia calidad del tocho que es el volumen que recoge la totalidad de la obra. El exterior busca emular de manera warholiana el *packaging* de una caja de detergente. Los contornos plateados y la plétora de extras interiores, entre los que destaca la colección ficticia de cromos de los personajes que van apareciendo, empapan desde un principio la obra del *mythos* de Warhol: cultura popular y objetos de consumo masivo sublimados a la categoría de arte.

Si el continente busca la integración con el mago de las sopas Campbell, el contenido va un paso más allá. *Andy* es uno de esos cómics que saben

explotar las calidades metalingüísticas del medio y trasciende sobradamente el simple relato hagiográfico en formato secuencial para convertir al aspecto gráfico en un elemento más con peso específico.

Que Typex someta su trazo a mutaciones sostenidas, que modifique su estilo a lo largo de los distintos capítulos y épocas de la vida, que varíe las tonalidades y enfatice colores como manera de marcar momentos o emociones es una decisión creativa inteligente y, además, una útil herramienta para marcar ambientes. Las zonas grises, las explosiones de color, las etapas azules... son sutiles (y no tan sutiles) marcadores de momentos de ánimo, atractivas demostraciones de buen gusto y justificados alardes de composición.

No nos engañemos: contar la vida de Andy Warhol es un caramelo envenenado. Será ingenuo quien se quede tan solo con el potencial de sus innumerables anécdotas y su excéntrico modo de vida, y se quedará corto quien confíe en la genialidad del icono norteamericano para sacar adelante su obra. Por sus códigos y su idiosincrasia, por su propio estatus de arte popular, un cómic TIENE que tener una mayor complicidad y entendimiento con Warhol que una película o una novela.

Y quizás por eso Typex tutea al artista en su título. Porque, de principio a fin, este *Andy* demuestra una comprensión y afinidad con su protagonista que hace que vaya más allá de la competente cronología o la acertada semblanza. *Andy* es un buen cómic sobre Andy Warhol, sí, porque sabe diseccionar las motivaciones y hechos más



Andy. Una fábula real

Typex

Reservoir Books

Bélgica

Rústica

562 págs.

Color

Obra relacionada

Anarcoma

Nazario

(Ediciones La Cúpula)

Los Invisibles

Grant Morrison y otros autores


(ECC Ediciones)

importantes en la vida del artista pero, sobre todo, porque es una obra que es puro Warhol. Excesiva a ratos, juguetona otros, acelerada si quiere, melodramática cuando menos se espera y premeditadamente avasalladora como norma general. Y esto, en el manual warholiano para la vida, equivale a los quince minutos de fama que este cómic y su autor se han ganado con creces.

Andy es, además, un cómic-objeto de gran atractivo, un ejemplo perfecto de cómo ejecutar una biografía, un esmerado catálogo de hallazgos gráficos y un manual de estilo para dibujantes de cómic. Si no viviéramos tan pendientes de descubrir *the next big thing*, de encumbrar la próxima gran novedad, también sería una obra a la que volver repetidamente para descubrir nuevos matices.

EL NIÑO ROBOT SIEMPRE VENIDO DEL FUTURO

Álvaro Arbonés

 samu Tezuka es el dibujante de su generación que mejor ha envejecido. Su línea, sus diseños, incluso su composición de página, siguen siendo hoy frescas y originales. Como venidas del futuro. Y esto es así porque lo que hacía no era imitar a otros, sino configurar su propio lenguaje.

Con la salida del primero de siete tomos recopilatorios de *Astro Boy* sería tentador analizar la obra de Tezuka en términos históricos, pero eso sería una labor infructuosa. Dada la obsesión de Tezuka por revisar su trabajo, haciendo cambios, en ocasiones, radicales, es imposible hacer una lectura histórica de su estilo. Obras mucho más avanzadas en el tiempo parecen más rudimentarias que otras anteriores e incluso entre páginas de la misma historia, en ocasiones, hay cambios sustanciales en el estilo. O todo lo sustanciales que pueden ser en Tezuka. Porque, como decíamos al principio, su mérito es haber creado su propio lenguaje.

No importa por dónde empecemos *Astro Boy*. De principio a fin, es una obra coherente con un tono muy definido. Y a excepción de la propia introducción del personaje, que ocurre en el primer capítulo, El nacimiento de Astro Boy, el resto pueden leerse en prácticamente cualquier orden que se desee.

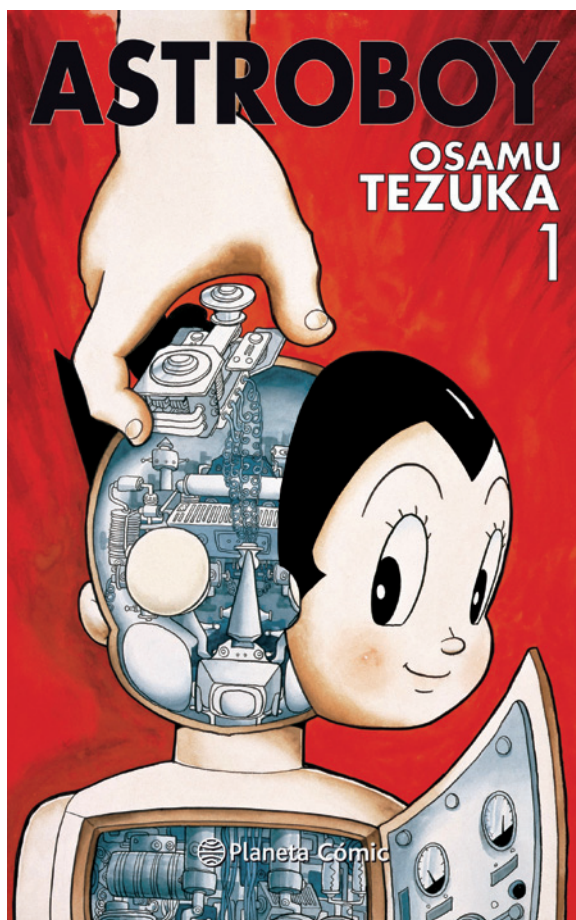
Porque Tezuka, si es algo, es consistente.

Esto también se deja ver en la propia historia. Narrando la historia de Astro Boy, un adorable niño robot de poderes super heroicos, todas sus historias tratan sobre la bondad, el egoísmo del

alma humana y la posibilidad de la redención, con no pocos tintes de un discurso ecologista hoy incluso más en boga que en el momento de su publicación. Algo lógico si pensamos que no existiría tecnología sin naturaleza y que, a fin de cuentas, si los robots llegan a pensar como humanos, es porque son humanos de facto. Algo que Tezuka entiende de la forma más humanista posible: en sus historias hay robots buenos y malos, personas buenas y malas, y, generalmente, quienes son malos suelen serlo más por malentendidos o ideas retorcidas sobre la justicia social que por un genuino interés en lo incorrecto.

Por esta razón sería equivocado etiquetar a *Astro Boy* de obra infantil. Al menos en el limitadísimo concepto que manejamos de infantil: historias fáciles, naïf, con moraleja final sobresubrayada de buenos muy buenos y malos muy malos. Algo que es imposible que esté más alejado de lo que es la infancia.

En cualquier caso, es cierto que Astro Boy tiene todas las cualidades positivas que asociamos a las obras infantiles. Tezuka hace un enorme esfuerzo porque sea un rabioso pasa páginas divertido, ligero y gracioso que, cuando menos nos lo esperamos, nos lanza cuestiones de gran calado que no nos esperábamos. Por eso no resulta raro encontrarse pensando o soltando una lagrimita, o un mar de ellas, en momentos mucho más que puntuales mientras lo leemos. Especialmente, en el caso de este primer volumen, en sus dos historias largas, El regimiento Hotdog y El mejor robot sobre la faz de la Tierra. Este segundo, además, origen del extraordinario homenaje que hizo Naoki Urasawa a Tezuka en el excelente manga *Pluto*.



Astro Boy

Osamu Tezuka

Planeta Cómic

Japón

Rústica

624 págs. (1 vol. hasta la fecha [de 7])

Blanco y negro

Obra relacionada

Pluto

Naoki Urasawa

(Planeta Cómic)

Dororo

Osamu Tezuka

(Debolsillo)

Black Jack

Osamu Tezuka

(Planeta Cómic)

Para rematar, ni siquiera se puede decir que sea poco Tezuka o más Tezuka de lo normal. De diseños redondeados y caricaturescos, línea gruesa, perfectamente limpia, y una composición de página no menos que excelente, es a lo que nos tiene acostumbrados Tezuka. Un estilo apto para niños o adultos, neófitos o reincidentes, pues todos encontrarán algo para ellos en sus excelentes historias.

De hecho, esa es la razón por la que sigue siendo relevante. Por eso se le sigue reeditando. Porque los temas que trata, como la robótica, el ecologismo o qué significa ser humano, siguen siendo relevantes. Porque su dibujo, afinado al milímetro en su preciosismo, sigue inspirando a

generaciones por venir. Porque sus composiciones de página siguen siendo asombrosas, destacando tanto en lo narrativo como en lo pictórico. Porque, en suma, parece dibujado para el futuro: toda su obra es algo que escapa a las categorías. Al tiempo. A la evolución.

Tezuka ha envejecido bien porque no ha envejecido en absoluto. No trata temas obsoletos. No se ajustó a moda alguna. Simplemente dibujó lo que quería, con un lenguaje propio, y resultó que la gente de su tiempo, y también nosotros, resonamos con sus inquietudes. Porque, a fin de cuentas, eso es el verdadero arte: construir no para el presente, sino para la comunidad por venir.

LA ILUSIÓN EN LOS OJOS DE UNA NIÑA

Bamf!

Hay una niña, sí. Y hay magia, es cierto. Pero no es ni mucho menos un *mahô shôjo* (o *magical girls*), sino algo completamente fuera del área de influencia de ese subgénero. Limitarnos a comparaciones con *Harry Potter* sería perezoso (aunque tengan puntos en común), y lo que tal vez sí que sea acertado es introducir al Mickey aprendiz de brujo de *Fantasia* (1940) en la ecuación. *Atelier of Witch Hat* es un manga de fantasía heroica que no está interesado en adscribirse a ningún sector demográfico previamente establecido, y su objetivo es maravillarnos en cada viñeta con la mirada inocente de su protagonista.

El mundo de *Atelier* es rural y sencillo, enmarcado en una época de tintes renacentistas, de trabajo, oficios y descubrimiento, que embarca a una niña en una de esas «infancias Ghibli» en las que se fuerza a un joven personaje a madurar y a afrontar la tragedia temprana, pero siempre con una imparable vitalidad, amistad incondicional, esperanza, y continua capacidad de maravillarse ante un mundo que va descubriendo poco a poco.

En el nivel visual, esta atmósfera única se genera mediante un diálogo fluido entre el *art déco*, el *art nouveau*, y el naturalismo, y dicho diálogo desborda las páginas hasta tal punto que se adueña de los bordes de las viñetas, de las portadillas de los capítulos, y de los diseños de cubierta y sobrecubiertas. En *Atelier*, la función decorativa y la descripción realista se equilibran. Detectamos en la obra, tanto a nivel de guion como de dibujo, una fuerte presencia de la noción de creación manual, de artesanía, que nos recuerda inevitablemente a la Hermandad Prerrafaelita británica de la segunda mitad del siglo XIX y al movimiento de Artes y Oficios inspirado por William Morris, el diseñador multitarea. El arte debe imbuir hasta el objeto más superfluo, pero sin llegar a caer en el *horror vacui*. En el caso de Kamome Shirahama, esta minuciosidad se refleja

en la delicada combinación de línea fina y gruesa; la variedad de estructura de viñetas y páginas, nunca anodinas; un impresionante equilibrio de detalle entre panorámicas y planos cortos que nos deja sin habla en los primeros, pero no por ello menosprecia las transiciones a los segundos; y una solemnidad de pose que recuerda a la imagen religiosa de las artes pictóricas tradicionales.

Shirahama estudió el diseño de productos industriales en Bellas Artes, y es algo que queda patente en su obra. No le importa solo el arte como vehículo para la narración, sino como embellecimiento de una realidad creada de cero: la funcionalidad de las artes gráficas aplicadas a la práctica dentro de la propia historia, desembocando todo ello en un realismo increíble, mágico. La autora entiende «ilustración» como un tipo de magia en el que se partirá de una página en blanco donde todo un mundo comenzará a existir de cero. Como consecuencia, Shirahama ha cortado y confeccionado una estructura mágica con sentido y lógica bastante fuera de lo habitual, que se sostiene con una solidez apabullante y es tan tangible que incita al lector a participar y a creerse bruja o brujo. Porque, además, en esta obra se subvierte esa idea tan arraigada en la ficción por la cual solo se puede acceder al mundo mágico a través de la herencia familiar, estatus social, o elaboradas peripecias heroicas: en *Atelier*, la magia es una cuestión de trabajo duro, práctica, y continuo descubrimiento.

La producción japonesa de Kamome Shirahama es todavía escasa y poco más se conoce de ella aparte de la historia corta *Watashi no Kuro-chan* (2011) y la serie *Enidewi* (2012-2016, 3 tomos) para la revista *Harta*, publicación de enfoque *seinen* conocida también por albergar *Bride Stories* de Kaoru Mori y *Ran y el mundo gris* de Aki Irie. Curiosamente, es en el mercado norteamericano donde Shirahama sí ha conseguido labrarse una discreta



Atelier of Witch Hat
Kamome Shirahama
Milky Way Ediciones
Japón
Rústica con sobrecubierta
(3 vols. hasta la fecha)
192-208 págs. (varían según vol.)
Blanco y negro

Obra relacionada

La Pequeña Forastera

Nagabe
(ECC Ediciones)

Drifting Dragons

Taku Kuwabara
(Milky Way Ediciones)

La Sociedad de los Dragones de Té

Katie O'Neill
(Ediciones La Cúpula)

El príncipe y la modista

Jen Wang
(Sapristi Comic)

El niño brujo

Molly Ostertag
(Harper Kids)

Ran y el mundo gris

Aki Irie
(Ediciones Tomodomo)

pero bastante estable carrera como portadista, diseminando su producción en títulos como *Star Wars: Doctor Aphra* (de forma regular desde 2016 hasta 2017), *Darth Vader*, *Han Solo*, *Ultimate End*, *Howard el Pato*, *International Iron Man*, *Chica Ardilla*, *La Resurrección de Fénix*, *Dr. Extraño*, *Masacre*, *Jessica Jones*, *Castigador*, *Gwenpool* y *Guerras del Infinito* para Marvel Comics; *Batgirl and the Birds of Prey* (de forma regular desde 2016 hasta 2018), *Nightwing* y *Wonder Woman* para DC Comics; y *Wayward* para Image Comics.

Sin embargo, parece que su salto al éxito estaba reservado para la revolución mágica y espiritual que ha supuesto *Atelier of Witch Hat* (*Tongari Bou-shi no Atelier* en el original japonés), serializada desde julio del 2016 en la revista mensual *Morning Two*, de corte *seinen*, de la editorial Kôdansha. Hasta el momento, la serie ha estado nominada en la categoría de Mejor Serie en los premios de manga de la propia editorial, y en los Manga Tais-

hō otorgados por los empleados de las librerías japonesas en 2018. Mientras tanto, como suele ocurrir con estas pequeñas joyas que nos llegan desde oriente, el reconocimiento internacional comienza a llegar, todavía adormilado.

En ocasiones da la impresión de que ya hemos llenado el cupo de lecturas que consiguen hacernos felices y darnos ganas de abrir la ventana y contemplar el mundo con optimismo y brillo en los ojos. Después de todo, es algo natural: no puede haber algo que nos conmueva continuamente. Las lecturas van y vienen, y hay algunas que ya han anidado previamente en nuestro corazón, sin dejar hueco para sorpresas. Que alguien nuevo acceda es prácticamente cosa de magia.

Pero de repente, llega Kamome Shirahama. Y trae a una niña de la mano.

Se llama Coco.

QUÉ DIENTES TAN GRANDES TIENES

Manu González

La verdad es que existen pocas series seinen manga debutantes que hayan impactado tanto a la crítica europea, norteamericana y española como esta *Beastars* de la mangaka Paru Itagaki. Pero no es para menos. En Japón ha cosechado varios premios en 2018, como el de Nuevo Creador del Premio Cultural Osamu Tezuka, el Premio Kodansha 2018 al mejor manga japonés en curso y el New Face Award en el Japan Media Arts Festival Awards. La serie también se ha convertido en el gran éxito de la *Weekly Shōnen Champion*, la revista que publica la editorial Akita Shōnen donde han militado clásicos del cómic japonés como Tezuka o Go Nagai, con más de un millón de copias impresas en abril de 2018, siete números publicados en Japón, y el anuncio reciente de Viz Media, que ha licenciado el manga para su versión en anime. Existen muchos factores para su éxito popular entre jóvenes y adultos.

Beastars es una fábula antropomórfica, donde todos sus protagonistas son animales de diversas especies que conviven en un mundo muy parecido al nuestro. Como en la *bande dessinée* de ADN español *Blacksad* (2000-2013), de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, o la película de Disney *Zootrópolis* (Byron Howard y Rich Moore, 2016), uno de los hilos argumentales importantes de *Beastars* es el misterio: en este caso la obra comienza con el asesinato de una alpaca en un colegio mayor de élite donde estudian carnívoros y herbívoros. Pero también es importante el componente romántico juvenil que, al tratarse de animales, contiene un alto componente *furry fandom*, famoso en la subcultura artística comiquera con páginas y páginas dedicadas a animales antropomórficos en páginas webs como

DeviantArt, Pinterest o Tumblr. La verdad es que *Beastars* se olvida pronto de su premisa misteriosa para indagar en la relación romántica, imposible para nosotros pero no para el mundo tan genuinamente real que ha diseñado Itagaki, entre Legoshi, el lobo gris protagonista, y Haru, una conejita enana blanca.

La principal diferencia literaria entre *Blacksad* y *Beastars* es que esta última obra está más interesada en rediseñar e indagar en un mundo habitado por animales carnívoros y herbívoros y las relaciones entre ellos. En ese punto está más cercana a la película *Zootopia*, o *Zootrópolis*, como se tituló en España, pero bastante alejado de su dulzura blanca de Disney para todos los públicos. Itagaki no tiene miedo a enfangarse hasta donde haga falta para diseñar un mundo imposible, donde los carnívoros parecen convivir en paz con los herbívoros, negando gran parte de sus instintos depredadores. Pero esa relativa buena educación urbana y entendimiento animal esconde una gran farsa que la autora nos va descubriendo tomo a tomo, cuatro publicados en 2018 por Milky Way Ediciones. Los carnívoros suelen caer muchas veces en sus bajos instintos, alejándose de la consumición de proteína artificial que consumen habitualmente. Utilizan sangre de herbívoros para excitarse como si fuera droga o tienen un mercado negro donde se vende carne de animal muerto. Una de las escenas más horribles que he leído el año pasado está presente en este manga. Herbívoros sintecho y marginados, acampados a las puertas del mercado negro, que venden un bocado a uno de sus dedos a los carnívoros que visitan ese macabro lugar. Y jóvenes caninos y felinos juntando dinero en un cajero



Beastars

Paru Itagaki

Milky Way Ediciones

Japón

Rústica con sobrecubierta (4 vols. hasta la fecha)

192-208 págs. (varían según vol.)

Blanco y negro

Obra relacionada

Grandville

Bryan Talbot

(Astiberri Ediciones)

En la quinta hora Guerra

Yû

(Planeta Cómic)

Blacksad

Juan Díaz Canales y Juanjo

Guarnido

(Norma Editorial)

para hacerse con ese preciado manjar. Itagaki no esconde el horror de convivir con cientos y miles de Hannibal Lecters que comparten escuela y trabajo contigo.

En este mundo fantástico que dibuja Itagaki es muy inteligente el uso de los estereotipos que utiliza la autora. Legoshi, el gran lobo gris, no es un carnívoro alfa, sino un canino de buen corazón sensible que intenta entender el mundo que le rodea y niega parte de sus instintos. Su antagonista, Louis, es un ciervo que dirige el club de teatro. Orgulloso y dominante, es el animal más exitoso y rico de la escuela Cherryton, temido incluso por los carnívoros más salvajes. En me-

dio se encuentra la conejita Haru: pequeña, adorable y solitaria que tiene una vida sexual activa acostándose con grandes carnívoros o pequeños herbívoros. Entre el *shônen* romántico de instituto y la fábula más cruel, Itagaki ha creado una obra extraña y absorbente que fascina a lectores y crítica gracias a su lúcido argumento y a un dibujo ágil tan cercano al arte europeo, el manga clásico y la cinematografía, la rama artística que la autora estudió en la facultad antes de hacerse mangaka. Entre las influencias para *Beastars* se encuentran la obra filmica de Wes Anderson, Denis Villeneuve o David Lynch, algo bastante atípico para una autora de cómics japoneses.

UNA FABULA HERMOSAMENTE DESPIADADA

David Brieva

El espectáculo de lo bello, en cualquier forma en que se presente, levanta la mente a nobles aspiraciones.

GUSTAVO ADOLFO BÉCQUER

Que te jodan Bécquer era el título que tranquilamente Hubert y Kerascoët podrían haber barajado para el cómic del que vamos a hablar. Bien por moderación o por desconocimiento del poeta romántico sevillano, finalmente optaron por el más evocador *Belleza* (Astiberri, 2018).

Belleza es un cuento en tres actos concebido originalmente para publicarse por entregas en la revista *Spirou*, que posteriormente fue recopilado en tres tomos por la editorial Dupuis, y que en su forma final evoluciona en la edición integral que en España edita Astiberri.

Es una obra surgida en un ida y vuelta creativo tan extraño como fascinante. Lo relato al estilo cuento: esto es un guionista (Hubert), al que conocemos de antiguas proezas como *Los ogros dioses*, y un dibujante (Kerascoët) que en realidad son dos (Marie Pommepuy y Sébastien Cosset), a los que conocemos de otras heroicidades como *Preciosa oscuridad*. A Hubert se le ocurre una historia, un cuento cruel y vigente, y se lo envía a Kerascoët que, por lo que sea, deciden dibujarlo en bitono con un color verde que nunca verá la luz, pero que, a lo mejor, en un futuro utópico se transforma en un color dorado que aparece en un integral para gobernarlos a todos. El trabajo de Kerascoët vuelve al guionista, ¡que ahora resulta que también es colorista!, y finaliza la obra

que él mismo empezó, pero aprendiendo una gran lección en el camino. Fin.

El resultado es una fábula tremendamente actual que bebe de los cuentos tradicionales para hablar de la sociedad del ahora y se enfrenta, al estilo *Black mirror*, a la fuerza todopoderosa de la *disneyficación* global.

En la historia, la desgraciada Hedionda ve transformada su apariencia por obra y gracia del hada Mab, y pasa a representar el ideal de belleza encarnado. Un regalo envenenado que desencadenará terribles consecuencias. Su belleza desata las pulsiones más primarias de los hombres, además de los peores instintos en forma de celos enfermizos, secuestros o violaciones. También genera guerras, provoca venganzas y, en definitiva, revela la peor cara del ser humano y de una sociedad machista propia de un cuento medieval, con la que compartimos hoy más de lo que convendría.

Dicen que nadie es tan feo como aparece en su DNI ni tan guapo como muestra su foto de perfil. La apariencia es la moneda en curso en la sociedad digital actual y Hubert lo sabe. El disfraz que convierte a Hedionda en Belleza y que parte del sufrimiento (pero también del pensamiento superficial) no solo opera sobre los que la contemplan, también transforma a la protagonista conduciéndola por el camino del egoísmo, la insatisfacción y la crueldad.

El cómic despliega sin miramientos un catálogo de vicios humanos en el que todos los pecados mortales están ilustrados, desde la avaricia y la



Belleza
 Hubert y Kerascoët
 Astiberri Ediciones
 Francia
 Cartoné
 160 págs.
 Bitono

Obra relacionada

Los ogros dioses: Pequeño
 Hubert y Bertrand Gatignol
 (ECC Ediciones)
La virgen del burdel
 Hubert y Kerascoët
 (Planeta Cómic)
Planeta Cómic
 Fabien Vehlman y Kerascoët
 (ECC Ediciones)

envidia hasta el orgullo y la gula (Mab), complicando la simpatía (que no la identificación) por los personajes del relato, y dejando la puerta abierta al disfrute de venganzas como la de Belleza con el pueblo de desalmados en el que creció, que haría sentirse orgulloso al Lars von Trier de *Dogville*.

La nota de esperanza está encarnada en los personajes de Claudina y Odón. La princesa Claudina funciona en contraposición a Belleza. Es una mujer empoderada, que se construye a sí misma a base de inteligencia, ambición y valor. También manipuladora y cruel si es preciso, porque entiende el mundo en el que vive y sabe lo que es necesario para sobrevivir. Odón es otra de las víctimas/villanos de Belleza, pero recompone su

figura (o lo que queda de ella) al lado de Claudina en uno de los pocos respiros que nos proporciona el relato.

El destino de Belleza es sin duda inesperado por amable, y diferente del primer final pensado por Hubert, mucho más oscuro y fatídico. Aunque el verdadero final está en el epílogo, una pequeña joya que invita a la reflexión y pone en cuestión la premisa inicial.

Belleza es, en definitiva, una lectura relevante en su comentario metafórico de la contemporaneidad, sorprendente en su juego iconoclasta sobre las fábulas edulcoradas y tan bella en su dibujo y edición como su nombre enuncia. Yo no me la perdería ni por salir mejor en mi DNI.

EUROPA CAPITAL BERLÍN, HOY

Diego E. Barros

La República de Weimar (1918-1933) ha trascendido su condición de periodo histórico que inmediatamente precedió al advenimiento del nazismo para convertirse en una suerte de universo mítico. Una de las épocas de mayor esplendor cultural que ha dado la civilización europea coincidió también con uno de los periodos más convulsos social y políticamente del continente. Mientras Alemania recogía las cenizas de su imperio, sus ciudadanos mascaban la humillación de la derrota en la Primera Guerra Mundial. Mucho que llevarse a la boca, pero muy poco con lo que llenar el estómago justo en el momento en el que el capitalismo habría de alumbrar su primer gran reseteo global en forma de socialización de pérdidas. La tormenta perfecta esperando a descargar con toda su fuerza estaba lista.

Jason Lutes (Nueva Jersey, 1967) ha tardado más de dos décadas en retratar los últimos estertores de aquella república a la que Adolf Hitler —con la complicidad de las élites liberales— daría el tiro de gracia antes de dirigir sus cañones contra el resto del continente. Lutes, un estadounidense que jamás ha pisado Alemania, realiza el que probablemente sea uno de los ejercicios de narrativa histórica más importantes de los últimos años; y lo hace desde las páginas de un cómic. *Berlín libro 3. Ciudad de luz* (Astiberri, 2018) viene a completar de forma prodigiosa la trilogía iniciada por el autor hace veinticuatro años. A este volumen le han precedido dos tomos no menos brillantes—*Berlín libro 1. Ciudad de piedras* y *Berlín libro 2. Ciudad de humo*, ambos publicados también en Astiberri—, y cuya relectura se hace obligada antes incluso de acometer el colofón a esta historia.

Construye Lutes un relato coral cuyo referente está en novelas como *Berlín* Alexander Platz (1929), de Alfred Döblin o—incluso y salvando la geografía—, *La Colmena* (1951), de Camilo José Cela. Por sus páginas y viñetas —un dibujo de línea clara y realista hasta la extenuación dirige nuestra mirada con ritmo ágil y perseverante—, el autor disemina las vidas de personajes ordinarios que pueblan la ciudad durante aquel breve periodo de efervescencia cultural en todas las artes y cuya manifestación más libérrima fue su legendaria vida nocturna. También las de aquellos a los que lo anterior les estaba vedado por su propia condición en la pirámide social. Así nos encontramos con Gudrun Braun, obrera despedida por la fábrica de zeplines y madre de tres hijos, desesperada por llegar a fin de mes y cuya lucha vital encuentra acomodo en los camaradas de un Partido Comunista situado siempre bajo la sospecha de las autoridades de la República. Será su marido quien recorrerá el trayecto contrario hasta encontrar en el caladero nazi —que paradójicamente no resultaba tan sospechoso para las mismas autoridades—, el lugar donde descargar su rabia. Al lado, tres generaciones de la familia judía Schwartz, incluyendo a David, un vendedor callejero del periódico comunista *AIZ*, o Pola Mosse, modelo de desnudos por el día e intérprete de *cabaret* por la noche.

Serán estos quienes recibirán los primeros embates de un mundo agonizante; ayer como hoy, los de abajo, cuyo destino nunca es el de abrir las páginas de los libros de historia, sino sufrirla en carne propia. En este microcosmos se mueven también personajes reales a los que Lutes siempre coloca con pericia en un segundo plano: desde la legendaria Josephine Baker, el editor Carl von



Berlín libro 3. Ciudad de luz

Jason Lutes

Astiberri Ediciones

España

Cartoné con lomo en balacrón

176 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Berlín libro 1. Ciudad de piedras

Jason Lutes

(Astiberri Ediciones)

Berlín libro 2. Ciudad de humo

Jason Lutes

(Astiberri Ediciones)

Ossietzky (Premio Nobel de la Paz, que moriría en un campo de concentración nazi en 1936), el poeta Joachim Ringelnatz, a Joseph Goebbels y, por supuesto, Adolf Hitler, cuya aparición, fugaz y tenebrosa, se produce precisamente al principio y al final del último volumen de la trilogía. Es en ese 30 de enero de 1933 donde Lutes decide poner punto y final a la obra. Nuestros guías a través de este universo urbano serán el escéptico periodista Kurt Severing, reportero estrella del semanario izquierdista *Die Weltbühne*, de Ossietzky, y Marthe Müller, una joven que escapa de su educación burguesa en la provinciana Colonia para lanzarse a su educación sentimental —y sexual— en la capital. Su encuentro fortuito en un tren en las primeras páginas del Libro 1 será ya inolvidable.

Es en esta pluralidad de voces y perspectivas donde se encuentra la advertencia de un autor que deliberadamente elude las esvásticas nazis hasta el último volumen de la serie. Durante los dos primeros libros, las banderas nacionalsocialistas

estarán presididas por círculos blancos, una omisión perversamente efectiva al hacernos ver el momento en que la gente del Berlín de finales de los años veinte aún podía autoengañarse creyendo que el fascismo nunca se haría con el poder en una sociedad culta y civilizada como aquella.

En la lectura del cómic de Lutes resuenan «las rimas de la historia» de las que hoy habla la historiadora Margaret Macmillan y ante las que con vendría responder sin taparse los oídos. Es por eso que no hay en el mundo de Lutes resquicio alguno para la equidistancia. Hacia el final del Libro 2, Severing se topa con el desfile fúnebre por la muerte del nazi Horst Wessel (1 de marzo de 1930). Ante el macabro espectáculo, el periodista alcanza a desear que este sea «el primero de muchos». «Creía que eras pacifista», le inquiera su amigo Reingelnatz, a lo que Severing, borracho pero lúcido, responde: «contra la violencia, Ringelnatz, pero totalmente a favor de la intervención divina que acabe en la muerte de fascistas».

PESADILLAS DE LA GRAN GUERRA

Josep Oliver

La Gran Guerra ha sido fuente de abundante inspiración para los autores de cómic. El que se ha considerado como el primer conflicto bélico moderno cambió para siempre la forma en que los estados concebían la guerra, descubriendo el concepto de guerra de resistencia, en el cual las leves cesiones de territorios atrincherados eternizaron un enfrentamiento que se cobró alrededor de treinta millones de víctimas. No solo clásicos como Jacques Tardi se han acercado a este conflicto, sino que lo han hecho autores de la talla de Joe Sacco, Manu Larcenet o David B. El carácter pionero de este conflicto teje una telaraña de brumosas leyendas a su alrededor que le confiere un aire mítico que no tienen otras guerras. Junto a su carácter global e industrial, quizá sea ese uno de los atractivos más poderosos para los creadores.

En 2015, la organización 14-18 Now y el Museo Imperial de la Guerra encargaron a Dave McKean un proyecto artístico inspirado en la Primera Guerra Mundial con motivo de su centenario. Ya sabemos que a veces las obras por encargo no suelen ser las más representativas de un autor. Pero McKean se creció con esa petición, e inspirándose en la figura del pintor británico Paul Nash, realizó la novela gráfica *Black Dog*, que ha publicado en español ECC y que representa la vuelta al cómic por todo lo alto del genial portadista de *The Sandman* y colaborador habitual de Neil Gaiman.

Paul Nash fue un pintor londinense que sirvió en el ejército británico durante la Gran Guerra. Tras el final de esta, consolidó su carrera como artista plástico y estableció vínculos con las vanguardias de la época, especialmente

con el surrealismo. El gran mérito de Nash fue combinar la tradición de la pintura paisajística inglesa con los movimientos de vanguardia europeos. Sus obras más recordadas tienen como inspiración el horror del conflicto armado. Durante la Gran Guerra, su trabajo se concentró en la representación deformada del paisaje del frente, que hizo en numerosos cuadros de gran tamaño.

McKean reconstruye la figura de Nash de manera atomizada, con una serie de saltos temporales que nos llevan desde el Paul niño, evocando la figura de su madre, hasta su estancia en el hospital de Queen Square, donde se recupera de sus afecciones nerviosas tras su experiencia en el frente. Con esa narrativa fragmentada, vamos uniendo las piezas que forman a Paul Nash, en el retrato de una vida marcada por el recuerdo de su progenitora, la experiencia bélica junto a su hermano, sus amores, y, sobre todo, el horror de la carnicería humana en la Gran Guerra. Los sueños de Paul Nash son el hilo conductor de la obra, a través de los cuales, y de ese *leitmotiv* del perro negro (*black dog* alude también, en inglés, a un estado emocional de tristeza, melancolía o depresión) que acompaña toda la vida al pintor, vamos conociendo al autor.

Visualmente nos encontramos con un Dave McKean pletórico, que a pesar de haber desarrollado en los últimos años una maestría inigualable en la ilustración digital, vuelve en *Black Dog* a apostar por un trazo físico, real, más carnal y contundente. Y no solo eso, sino que en un extraordinario *tour de force*, no se conforma con seguir un solo estilo, sino que durante toda la novela gráfica experimenta con diferentes tra-



Black Dog
 Dave McKean
 ECC Ediciones
 Estados Unidos
 Cartoné
 120 págs.
 Color

Obra relacionada

Cages

Dave McKean
 (ECC Ediciones)

El cuaderno rojo

Teddy Kristiansen
 (Norma Editorial)

La línea de fuego. Una aventura rocambolesca de Vincent Van Gogh

Manu Larcenet
 (Norma Editorial)

La Gran Guerra

Joe Sacco
 (Reservoir Books)

zos, ora más realistas, ora más caricaturescos, en ocasiones estableciendo un diálogo con el surrealismo del que bebió el propio Nash, en otras, haciendo uso de sus fantasmagóricos *collages*, que van al dedo para poder describir la experiencia del frente. Todo ello, en una asombrosa mezcolanza en la que esos diferentes estilos conviven yuxtapuestos, en violentos contrastes para el lector. Es un Dave McKean completo el que encontramos aquí, desde el minimalista, hasta el pintor de vanguardia, pasando por el veterano narrador de cómic.

Black Dog es una obra difícil, hasta el punto de que ha pasado considerable y sorprendentemente desapercibida entre el público y la crítica. Necesita de varias lecturas para que el lector pueda llegar a su fondo. Pero, aunque esto no suceda, como las buenas obras de vanguardia, es capaz de llegar al lector desde un enfoque emocional e irracional, sin necesidad de que entendamos todo, tal es la poderosa fuerza de las imágenes de McKean. Esta novela gráfica marca un nuevo hito en su carrera y no hace más que corroborar el grado de maestría de su autor.

EL ¿BUEN? DOCTOR

Joan S. Luna

Podemos afirmar sin temor a equivocarnos que Black Jack, el diestro y enigmático cirujano fuera de la ley, es uno de los personajes más carismáticos surgidos de la inabarcable imaginación de Osamu Tezuka, el dios del manga. Creado en 1973, el personaje de Black Jack —sobrenombre de Hazama Kuroo— es un hombre aparentemente amargado, amoral y algo oscuro, un médico sin licencia que reclama millones de yenes a todo aquel que requiera de sus servicios. Las cicatrices que luce en cara y cuerpo tampoco le ayudan precisamente a despertar simpatías entre quienes no le conocen. Pero cada uno de sus movimientos tiene una explicación y los lectores las iremos descubriendo capítulo a capítulo hasta tomar conciencia de la verdadera fortaleza interior de un médico que se mueve en los márgenes y la clandestinidad. Aunque todo el mundo ha oído hablar de sus increíbles dotes, a Black Jack le gusta pasar inadvertido, no acepta chantajes emocionales, presiones políticas o amenazas violentas. Así es como consigue poner su firme moralidad y la defensa de la vida de cualquier persona o incluso animal (léase, por ejemplo, la historia titulada «¿A quién operar primero?») por delante de cualquier otra cosa. Esa es su forma de entender la medicina y la justicia y su forma de posicionarse frente a los privilegios de los poderosos.

A lo largo de diez años, Black Jack protagonizó casi doscientos casos en los que debía enfrentarse a disyuntivas en las que la vida y la muerte pendían de un hilo, a amantes que lo darían todo por recuperar a sus seres queridos, a ricos despiadados incapaces de apreciar el valor de la existencia, o a decisiones difíciles en las que siempre sabrá como actuar. Gracias a la profundidad moral y emocional con la que Tezuka dotó a su personaje, cualquier lector acaba por empatizar con

él, y, lo que es más importante, a entender cada una de sus decisiones. Su inquebrantable apuesta por la vida, por socorrer por igual a todo tipo de enfermos y por dar lecciones de humanidad, le convertían en una suerte de héroe maldito. Y así se mantuvo durante diez años. Eso sí, Tezuka siempre supo salpicar las historias más trágicas con notas de humor, gentileza sobre todo de Pinoko, una adolescente atrapada por cosas del destino en un cuerpo de chiquilla, compañera inseparable del doctor.

Entre esos casos protagonizados por una amplísima galería de personajes, encontraremos episodios para el recuerdo, con una carga emocional sorprendente, otros que se resuelven sin sorpresas en apenas unas pocas páginas y otros que funcionan casi a modo de transición hasta que llegamos a la siguiente gran historia. Pero todos ellos conforman un mundo en el que cualquier lector puede sumergirse con facilidad, disfrutar de las aventuras o acongojarse con las tremendas situaciones que Tezuka nos narra con la fluidez habitual que siempre le caracterizó.

En cierta manera, el personaje de Black Jack sirvió a Osamu Tezuka para imaginar la excitante vida de un médico, tras abandonarla él mismo y decantarse por el mundo del manga. Entre líneas, Tezuka nos transmitió su forma de entender la medicina, enfrentándola a la visión de personajes como el doctor Kiriko —quien aboga siempre por la eutanasia para los pacientes en situaciones delicadas—, u otros protagonistas puntuales como el doctor Goebbel.

En Japón, las aventuras de Black Jack —un éxito inesperado desde sus primeros capítulos— aparecieron en las páginas del semanario de manga



Black Jack

Osamu Tezuka

Planeta Cómic

Japón

Cartoné (3 vols. hasta la fecha [de 8])

600-632 págs. (varían según vol.)

Blanco y negro

Obra relacionada

Say Hello To Black Jack

Syuhō Sato

(Ediciones Glénat)

Monster

Naoki Urasawa

(Planeta Cómic)

MW

Osamu Tezuka

(Planeta Cómic)

Shōnen Champion durante diez años, convirtiéndole en uno de los personajes más queridos de Tezuka. Por lo que respecta a nuestro país, en España no pudimos disfrutar de la obra hasta que Glénat la publicó, entre 2006 y 2009, en diecisiete volúmenes. Han tenido que pasar casi diez años para que Planeta Cómic la haya reeditado en un tamaño mucho mayor y en ocho tomos de más de seiscientas páginas cada uno, coincidiendo con el noventa aniversario del nacimiento del dios del manga. Ahora bien, aunque el formato de esta nueva edición facilita su lectura y permite un mayor disfrute visual de cada una de las páginas, se echa en falta la información relativa a las fechas de publicación originales de cada una de

las historias en *Shōnen Champion*, datos que sí se incluyeron en la edición de Glénat.

En cuanto a las adaptaciones en anime, destacan sobre todo las firmadas por Osamu Dezaki (responsable también de la serie de animación de *La rosa de Versalles*, de Riyoko Ikeda, los OVA de *One Pound Gospel*, de Rumiko Takahashi, o dos largometrajes de *Golgo 13*, de Takao Saito). Dezaki dirigió los diez episodios del primer OVA de *Black Jack* (1993-1995) y el primer largo, de 1996. Posteriormente y en diversas ocasiones, el propio hijo de Tezuka, Makoto, se encargaría de adaptar a televisión las aventuras de tan inolvidable y carismático antihéroe.

DE DIOS Y HOMBRES

Sergi Vich Sáez

Las grandes divinidades clásicas, que conocemos tanto por sus acepciones griegas como romanas, no solo han trascendido el paso de los siglos, sino que parecen representar las únicas advocaciones religiosas de las gentes que poblaron los campos y ciudades de la Hélade y de la antigua Roma. ¿Quién no ha oído hablar de Zeus (Júpiter), de Afrodita (Venus), de Ares (Marte), y de tantos otros dioses?

Pero además de los seres olímpicos, existieron otros sistemas creenciales quizás más populares, menos dogmáticos, aunque siempre teñidos de misterio, que hundían sus raíces en un oscuro pasado. Temidos por muchos, eran seguidos por una gran parte de la población, a pesar del silencio, cuando no la persecución y el rechazo, de quienes se atribuían el designio de lo político y religiosamente correcto.

Esta marginación ha llevado a nuestros contemporáneos a tener una visión, sino irreal, al menos parcial, de lo que aquellas gentes sentían y pensaban. O si no, preguntémosnos nosotros mismos, a modo de ejemplo, qué o quiénes eran la lamia, Veyovis o Tácita Muta.

Sorprende pues gratamente hallar en un cómic una puerta abierta a la aparición de aquellos seres, en su mayoría provenientes del inframundo, y a sus seguidores, a los cultos a ellos debidos, a las ceremonias mágicas que se realizaban, y a los alucinógenos con que a veces acompañaban sus

prácticas, sin caer ni en lo excesivo ni en lo estrambótico, entendiéndolo como algo frecuente en aquellos tiempos. Pues habitual, aunque perseguido, era para los griegos y romanos de entonces.

Nos estamos refiriendo a la serie *Britannia*, del sello Valiant, publicado en nuestro país por Medusa Comics, y muy especialmente a su segundo recopilatorio: *Los que van a morir*, aunque también podríamos decir algo parecido del primero, que da nombre a la saga, y en el que las vírgenes vestales adquieren un papel protagónico.

En esta obra del tándem formado por Peter Milligan (guion) y Juan José Ryp (dibujo), con el impagable apoyo de Frankie D'Amata en el color, sus autores nos ofrecen un combinado de novela negra con ambientación histórica que intenta ir más allá de lo habitual en el género, siguiendo la estela de otras dos obras muy recomendables, aunque más historicistas: el *Murena* (1997), de Dufaux y Delaby, y el *Alix Senator* (2012), de Bagram, Mangin y Démarez.

Sin embargo, el cómic que nos ocupa contiene un toque, digamos... más actual que aquellos, sin por ello renunciar al respeto debido, aunque de una obra de ficción se trate, a la realidad histórica del periodo elegido para ubicar las andanzas del centurión Antonius Axa, que de lejos recuerda al Marco Didio Falco de la novelista británica Lindsay Davis, aunque con una personalidad más escéptica y atormentada.



Britannia 2. Los que van a morir

Peter Milligan (guion); Juan José Ryp (dibujo) y Frankie D'Armata (color)

Medusa Cómics

Estados Unidos

Grapa

108 págs.

Color

Obra relacionada

Alix Senator 7 (El Poder y la Eternidad)

Jacques Martin, Valerie Mangin y Thierry

Démarez

(Coeditum)

Apóstata 3 (César Augusto)

Ken Broeder

(Yermo Ediciones)

Murena (Ciclo I)

Jean Dufaux y Philippe Delaby

(Planeta Cómics)

Antonius Axa es, pues, un deshacedor de entuer-tos *avant la lettre* con toques de cinismo, como los personajes de un Dashiell Hammett, que se dedica —los tiempos son otros— bien a erradicar el culto a una antigua y sangrienta divinidad etrusca, bien a descubrir el porqué de una plaga de suicidios y asesinatos que aquejan a la élite romana. Y que, si bien se declara un descreído, no deja nunca de invocar al dios Mitra, tan querido en las legiones romanas.

Con todo, y a pesar de la presencia de algunos tópicos algo excesivos, así la figura de un Nerón venal, lúbrico y sanguinario, *Britannia* nos ofrece también, gracias al expresivo dibujo de Ryp, una imagen bastante real de Roma y de su imperio,

que no se contenta con las agradecidas arquitecturas, sino que se entretiene en el detalle, como el del aseo corporal del protagonista con su aceite y su estrigilo.

Buen complemento a una obra que busca, amén de entretener y hacer pensar, introducir al lector, sin por ello lastrar el guion, en lo intangible, en lo que realmente pensaban y creían aquellas gentes, siguiendo el camino que para el mundo de la historieta inició el maestro Hermann en *Las Torres de Bois-Maury* (1984).

Esperemos, en beneficio del apasionado de la historieta, que no sea sino el comienzo de una larga saga.

CARA A CARA CON LA PARCA

Anna Abella

Hace un par de años, Carlos Giménez (Madrid, 1941) ya desnudaba su alma en las perturbadoras páginas de la íntima y conmovedora *Crisálida*, con sus reflexiones sobre la soledad, la muerte, la vejez y la decrepitud, teñidas de retazos de autobiografía. Lo ha vuelto a hacer en *Canción de Navidad. Una historia de fantasmas*, dando una nueva vuelta de tuerca a esas inquietudes y amplificando esa angustia que ya transmitía el protagonista, el tío Pablo, álter ego del propio autor de *Los profesionales*, quien ahora se reencuentra a su vez con su álter ego Raúl, su amigo desaparecido, que le visita desde el más allá.

El fantasma de Raúl sirve al veterano Giménez para desarrollar el mensaje que planea sobre toda la historia: le advierte de que aproveche cada minuto de su vida porque, con su edad, tiene los años contados. El lector ve a través del tío Pablo los propios miedos vitales de este maestro del cómic ante una futura llegada de la muerte y ante los achaques de la edad pero también el autochequeo de lo que ha sido su vida hasta el presente, los momentos buenos, los malos, los que le gustaría cambiar, lo que preferiría olvidar.

Con su habitual expresividad y reconocible estilo en viñetas en blanco y negro, el autor de *Barrio* también ajusta cuentas, consigo mismo y con los demás (aunque siempre modifique los nombres, a quien conozca su trayectoria no le será difícil encontrar guiños y paralelismos con la realidad, como ese antiguo editor que le «estafó»).

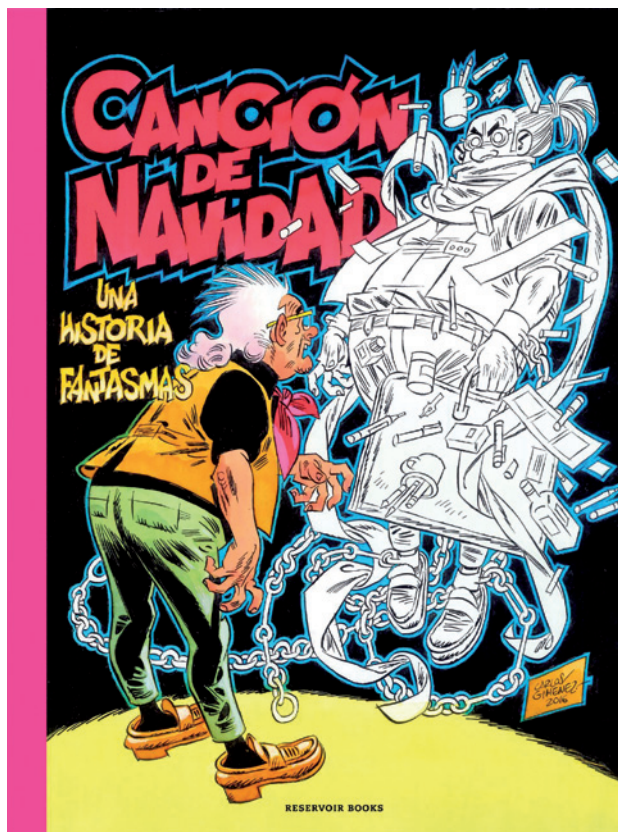
En línea con la fórmula que ya utilizó en *La máquina del tiempo* (inspirada en la novela de H. G.

Wells) o *La peste escarlata* (en el relato de Jack London) de realizar adaptaciones absolutamente libres de clásicos literarios, Giménez ahora ha elegido *Canción de Navidad*, de Charles Dickens, donde la avaricia de mister Scrooge se troca, en el caso del tío Pablo, en una exhibición de su entrañable fama de huraño.

Ante ese aviso de que debe aprovechar el tiempo que le queda antes de la llegada de la parca, se debate entre su querencia por no salir de casa, por rehuir a los suyos y esa sensación de estar perdiéndose algo cuando la familia, que le quiere, aprecia y añora, le invita, por enésimo año consecutivo, a la cena de Nochebuena.

Tras la visita de Raúl, el tío Pablo recibirá, como Scrooge, la de los tres espectros de las Navidades, el del pasado, el del presente y el del futuro. Y durante su viaje con el fantasma de las Navidades pasadas tendrá que enfrentarse a momentos duros de recordar, como la muerte de la madre o sus años como niño interno en el hogar del Auxilio Social durante la posguerra, que tan magistralmente ha venido recreando en la serie *Paracuellos*. Pero también evocará la nostalgia del primer amor o anécdotas y momentos divertidos.

Es durante el paseo por las Navidades del presente donde se hacen fuertes las duras críticas a la sociedad que Giménez nunca ha escatimado en sus obras. Si su afilada pluma ya lo hizo durante la guerra, posguerra y la dictadura con 36-39. *Malos tiempos*, *Paracuellos* o *Barrio* no ha dejado de hacerlo con el mundo actual y futuro en *La máquina del tiempo* o *La peste escarlata*.



Canción de Navidad. Una historia de fantasmas

Carlos Giménez

Reservoir Books

España

Cartoné

112 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Crisálida

Carlos Giménez

(Reservoir Books)

Todo Paracuellos

Carlos Giménez

(Debolsillo)

Paracuellos 7 y Paracuellos 8

Carlos Giménez

(Reservoir Books)

Todo 36-39 Malos tiempos

Carlos Giménez

(Debolsillo)

Pepe

Carlos Giménez

(Panini Cómics)

En *Canción de Navidad* denuncia sin ambages la situación de los desahuciados, de la gente que se ve abocada a malvivir en la calle, de los refugiados que han huido «de la guerra, de la persecución, de la sinrazón, del fanatismo, de la muerte», y de los inmigrantes que buscan una vida mejor jugándosela en pateras ante la inacción de los gobiernos de Europa.

Y el futuro. Es ahí donde el dibujante intenta exorcizar sus miedos ante el encuentro cara a cara con el esqueleto que empuña una guadaña. Que levante la mano quien no haya pensado nunca en cómo será su muerte, en qué dirán sus allegados en su funeral, en qué será de sus cosas cuando ya no esté, en qué quedará de su paso por este mundo. Puro Carlos Giménez.

CUANDO EL CÓMIC ES ARTE

Javier Mora Bordel

Creo que la persona que fabrica en serie, dentro de una cadena de montaje infernal, productos Walt Disney no es capaz de hacer otras cosas. Y si lo es, acaba liberándose.

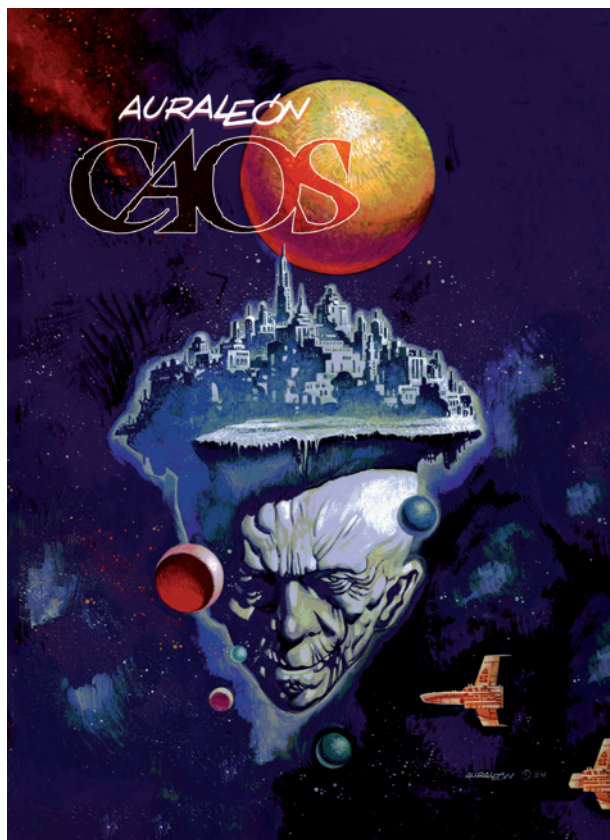
ENRIC SIÓ, «El actual cómic de vanguardia en España», *Camp de l'arpa*, n.ºs 79-80

Desde 1977, con la irrupción de la revista *Totem*, hasta mediados de los ochenta, el tebeo español vive una de sus páginas doradas: el llamado *boom* del cómic adulto. Una nueva generación de autores, curtidos en las competitivas agencias editoriales, incorporarán las innovaciones de publicaciones como *Metal Hurlant* o *Linus* que revolucionaban la historieta europea: libertad compositiva, contenidos alejados del *mainstream* y afán por crear una obra trascendente. Así, los Giménez, Beà, García, Sió, Ortiz, Segura, Fernández, González, Sommer, Usero, Maroto o Font de turno, aúnan calidad artística y éxito de ventas, convirtiendo los 1984, *El Víbora*, *Comix Internacional*, *Creepy*, *Cimoc*, *Cairo*, *Rambla*, *Makoki* o *Metropol*, en los que publican sus obras de forma fragmentada, en verdaderos clásicos modernos. Un movimiento que, sin embargo, encuentra al poco tiempo su canto del cisne en la breve pero intensa obra de ciencia ficción concebida por Auraleón y recopilada en el presente volumen.

El barcelonés Rafael Aura León, más conocido por Auraleón, inicia su carrera en 1959 en la agencia Selecciones Ilustradas. Pero no será hasta la década del 70 cuando se labre una intachable reputación como dibujante solvente y dinámico tras curtirse en un sinfín de historietas de terror para el mercado norteamericano de la mano de Warren Publishing. En ellas se constata la influencia de autores dispares como Alberto Breccia, Dino Battaglia o Sergio Toppi, e incluso

de compañeros como Luis García, Luis Bermejo y, sobre todo, Josep Maria Beà. Será este último quién le anime a asumir nuevos retos que le lleven a alcanzar un estilo personal y maduro: dejar a un lado el terror, en el que es un consumado especialista, por la ciencia ficción. Auraleón, artista autodidacta y autoexigente, tomará así como marco de referencia la reconocida *Historias de taberna galáctica*. Su estilo desenfadado a medias entre el surrealismo y el absurdo, su visión ácida de los tópicos de la ciencia ficción y su carácter innovador, le embriagan e inspiran. Por fin, tras décadas de aprendizaje artesanal, ha llegado el momento, su momento, para revolucionar la historieta y sentirse por primera vez artista de pleno derecho.

Auraleón plantea la génesis de una obra definitiva, digna hija de su tiempo. Creados para el formato revista, plasma quince relatos de gran belleza y carácter efímero por autoconclusivos e interdependientes. Para alguien hastiado de guiones de sindicación vacuos e inexpressivos, asumir las riendas totales de su creación era liberarse de los rígidos cánones de la aventura más comercial, del destino del héroe serializado. No dejarán de ser cuentos sustentados en el clásico remate final sorpresivo si bien manifiestan una intención crítica cercano a la parábola. Nuestra existencia gira en torno a obsesiones enfermizas (ingenieros capaces de crear la belleza perfecta) o búsquedas infructuosas de la felicidad (Chauvette y su recorrido de la capital), en sociedades altamente tecnificadas pero no por ellos menos alienantes (la odisea de Zacarías B contra Padre) y propensas a la autodestrucción (los hombres del futuro que emigran al pasado) que en la actualidad. Sin embargo, la originalidad que encumbra a Auraleón entre el sinfín de historietas de este periodo estriba en su marcado lirismo catártico. Más allá de su convulsa tendencia a la depresión, hablamos de un autor capaz de transmitir el sinsentido kafkiano de la existencia con



Caos y otras historias fantásticas

Auraleón

Isla de Nabumbu

España

Cartoné

96 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Historias de taberna galáctica

Josep María Beà

(Trilita Ediciones)

La trilogía Nikopol

Enki Bilal

(Norma Editorial)

El garaje hermético

Moebius

(Norma Editorial)

Black And Tans y Otras Historias

Sergio Toppi

(Ninth Ediciones)

una sutileza y profundidad admirables. Cada viñeta desprende la autenticidad de su sufrimiento por un mundo que se condena a sí mismo. Ni siquiera la acción de una resolutiva ironía consigue ocultarlo.

Si las historias son sólidas en su concepción, donde sin duda alguna se constata la maestría de Auraleón es en su grafismo. Su uso del blanco y negro, poseedor de un gran poder expresivo, se metamorfosea dependiendo de la condición natural de los protagonistas trastornados y pusilánimes, alocados y crueles. Un auténtico desfile de formas dispares y grotescas donde se entremezclan realismo y formas oníricas a partes iguales. La composición de página potenciará este clima expresionista. Cada vez más dinámica y experimental a medida que pasa el tiempo, diluye si es preciso los contornos de las viñetas en favor de la agilidad narrativa de unos relatos contenidos y barrocos, llenos de contrastes. Un esteticismo sobresaliente con gran alternancia de recursos, destinado a la búsqueda de la in-

tensificación emocional sin caer en el desvarío o el desinterés.

Aunque Auraleón se siente satisfecho de su trabajo y alcanza la condición de artista de pleno derecho, el éxito no parece acompañar las excelencias de este tebeo. La respuesta del público de 1984 es tibia; la de los propios profesionales del medio, casi inexistente. Nuestro artista pasa con más pena que gloria. Y así, un Auraleón cada vez más desengañado del mundo de la historieta, la abandonará definitivamente tras su colaboración con Carlos Echevarría en *Viaje al infierno*. Ni siquiera su retorno al género terrorífico en el que cosechó tantos éxitos, lo sacia. Jamás volverá a retornar al cómic. Su depresión crónica, agravada con la separación de su esposa, derivará en tragedia con su suicidio en 1993. Atrás queda un artista en toda regla engullido por las exigencias de un mercado voraz e insaciable. El mismo que pocos años después llevará a la industria de la historieta española hasta su mayor crisis.

MANGA DE FORMACIÓN

Elisa McCausland

Autora de *shôjo* manga inédita en España hasta la edición en 2016 del clásico de ciencia ficción *¿Quién es el II.º pasajero?*, así como del recopilatorio de historias cortas que nos ocupa, *Catarsis* (2018) —ambas por la editorial Tomodomo—, Moto Hagio (1949) responde al paradigma de autora de largo recorrido que, tras casi cincuenta años de carrera y una impresionante colección de títulos donde la fantasía, el terror y la ciencia ficción son determinantes —*Poe no Ichizoku* (1972-76), *Thomas no Shinzô* (1974-75), *Marginal* (1985-87), *Barbara Ikai* (2002-05) o *Uwa Uchûsen no U* (2016)— ha comenzado a ver reconocidos sus méritos artísticos en esta segunda década del siglo XXI. Estamos hablando de la primera *mangaka* en recibir la Medalla de Honor con distintivo púrpura del gobierno japonés (2012), así como el prestigioso Premio Asahi, galardón otorgado por el periódico del mismo nombre desde 1929 que «honra a personas que hayan contribuido a los avances en la cultura y la sociedad japonesa».

A ello hay sumarle la labor de recuperación de material clásico para el público anglosajón de la mano de Fantagraphics. En nuestro país, esa tarea la está llevando a cabo, como apuntábamos, la editorial Tomodomo, cuyo cuidado trabajo de contextualización histórica se suma a la reciente actividad editorial al respecto de otras casas, como Milky Way —con la recuperación de *La balada del viento y los árboles*, de la contemporánea (y amiga) de Hagio, Keiko Takemiya (1950)—, o Satori, editorial literaria especializada en cultura japonesa, que ha comenzado a publicar manga este pasado 2018, rescatando de la historia del medio al influyente Shôtârô Ishinomori (1938-1998) con su obra *Mi vida sexual y otros relatos*

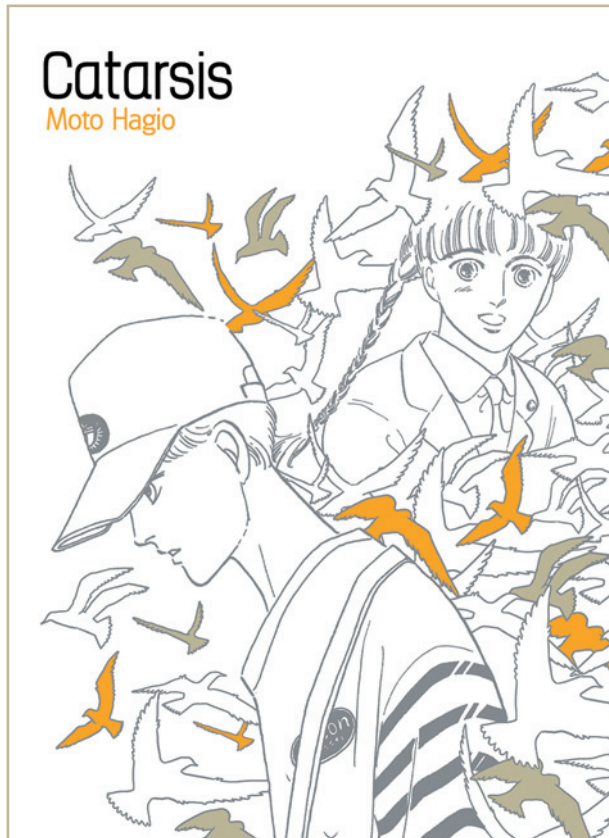
eróticos; autor que, junto a Osamu Tezuka (1928-1989) y Masako Watanabe (1929), entre otros, influyeron en el llamado Grupo del 24, que reunía a aquellas mujeres nacidas en torno al año 24 del periodo Showa, es decir, 1949.

Moto Hagio, junto a Keiko Takemiya, fueron punta de lanza en la década de los setenta de toda una generación de autoras —Yasuko Aoi-ke (1948), Riyoko Ikeda (1947), Toshie Kihara (1948), Minori Kimura (1949), Yumiko Oshima (1947), Nanaeko Sasaya (1950) y Ryoko Yamagishi (1947)— conocidas en la ensayística anglosajona como *The Magnificent Forty-Niners*. Además de ser las responsables de haber tejido una importante red de apoyo mutuo entre autoras, el trabajo artístico de esta generación se caracterizó por reapropiarse del *shôjo* manga en términos creativos —podríamos decir que, incluso, políticos—. Desde este género orientado a las adolescentes, las autoras se permitieron experimentar con forma y fondo, innovando desde la falta de prejuicios la manera de abordar la psique de los personajes y la codificación de las relaciones. En sus pinceles, los límites del *shôjo* manga se difuminaron con los de la fantasía, la aventura y la ciencia ficción, logrando una frescura que también propició la llegada de subgéneros propios del *fanfiction* como el *shônen-ai/yaoi* —historias de amor homosexual entre chicos— al *mainstream*.

Encontramos estas características en la compilación de doce historias cortas que componen el volumen *Catarsis*, una selección que permite hacerse una idea del trabajo que Moto Hagio llevó a cabo para revistas como *Seventeen*, *Petit Flower* o *Big Gold* entre 1971 y 1998, y que, ya sea desde

Catarsis

Moto Hagio



Catarsis

Moto Hagio

Ediciones Tomodomo

Japón

Rústica con sobrecubierta

448 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

¿Quién es el 11º pasajero?

Moto Hagio

(Ediciones Tomodomo)

La balada del viento y los árboles

Keiko Takemiya

(Milky Way Ediciones)

La Rosa de Versalles

Riyoko Ikeda

(Azake Ediciones)

el costumbrismo, la fantasía gótica o la ficción especulativa, problematiza las relaciones madre e hija (*La niña iguana*, *Sayo se cose un yukata*), los mandatos de género (*Amigo K*) o las tensiones entre expectativas familiares y realización personal (*Catarsis*). Asimismo, Hagio hace suyo el campo de batalla de las relaciones para afrontar temas complejos y profundos, como la (im) posibilidad de conocer al otro (*Al sol de la tarde*) o a uno mismo (*Mitad*); así como problemáticas con déficit de representación tales como el aborto (*Camuflaje de ángel*). Pero, si hay una cuestión que atraviesa gran parte de las historias cortas

recogidas en *Catarsis*, y que es sintomática de la sociedad japonesa desde la II Guerra Mundial, es el proceso de asimilación de un sistema que pide total sumisión del proyecto de adulto a la autoridad, sea esta familiar, formativa o laboral. Proceso contra el que se rebelaron en la ficción, y en el mundo real, las autoras del Grupo del 24 que, como Hagio, hicieron crítica desde sus obras a las políticas educativas de un país que había volcado sus esperanzas desarrollistas en la obediencia de las nuevas generaciones. Como bien le espeta a su familia uno de sus personajes, «al menos quiero intentar no ser un robot».

DE LITTLE NEMO A CENIT

Asier Mensuro

El título de la obra *Cenit*, es casi un anhelo de los protagonistas del cómic de María Medem. Un deseo newtoniano de encontrar un orden, una lógica; una mecánica celeste que marca el paso del tiempo, la sucesión del día y la noche. Un tiempo para la vigilia y un tiempo para los sueños.

Huelga decir que dicho deseo no se cumple. Los personajes de la historieta no solo no distinguen entre el sueño y la vigilia sino que, dada su condición de sonámbulos, actúan en la realidad desde el reino de Morfeo. Así, ensoñaciones y recuerdos, conciencia e inconsciencia, se entremezclan a lo largo de las páginas de esta obra hasta volverse totalmente indistinguibles.

La acción arranca con dos personajes que conversan mientras comen sentados a los extremos de una larga mesa rectangular. El sol en su cenit y el vuelo de un pájaro delimitan un escenario cartesiano, racional, con unas delimitaciones espaciotemporales claras y definidas. Pero en la conversación se introduce un elemento que lo desestabiliza todo: el recuerdo del sueño de la noche anterior. De repente, la representación de la realidad cambia, y todo se desliza hacia un mundo gráfico y narrativo que se emparenta directamente con la pintura metafísica y el surrealismo.

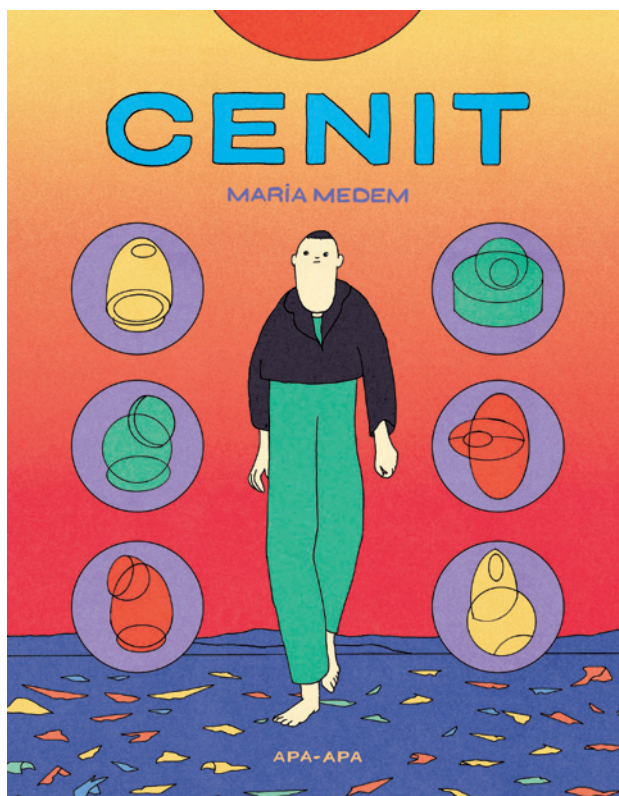
María Medem consigue crear así un universo irreal gracias a la aplicación de una idea que vertebra toda la obra: «por acción del sueño, la representación de la realidad es mutable.» La aplica en el dibujo, al poner el acento en la mutabilidad de las formas en relación con el tiempo. Todo en las páginas de *Cenit* es susceptible de cambiar, de mutar en otra cosa. Así, por ejemplo,

la artista dibuja unas uvas que se transmutan en el rostro de los personajes protagonistas.

También hay una tendencia marcada a licuar objetos, como sucede por ejemplo en la escena en que una serie de ánforas de barro se deshacen hasta transformarse en un torrente de agua cristalina que lo inunda todo. Esta presencia de lo acuático pone de manifiesto la atracción que siente la artista por las formas cambiantes (no en vano adaptarse a la forma de cualquier recipiente es una de las características que define a un líquido); y resulta inevitable pensar en Salvador Dalí y su lienzo *La persistencia de la memoria* (1931), que también plasma a través de su famosa representación de los relojes blandos la relatividad del tiempo.

Por otro lado, hay que destacar el modo en que la artista consigue jugar con la mutabilidad del espacio y el tiempo a la hora de narrar la historia. Aquí, la referencia más destacada se encuentra en el cineasta Jean Cocteau y en especial la influencia de su *opera prima* *La sangre de un poeta* (1930), en la que las escenas se desarrollan bajo un discurso espaciotemporal no kantiano y los acontecimientos suceden en lugares cambiantes y en un tiempo asíncrono. Si el director francés utiliza el montaje para romper con la narrativa cinematográfica convencional, la artista sevillana hace lo propio, gracias a su particular composición de página y un peculiar uso de la viñeta para marcar el *tempo* narrativo.

María Medem alarga o acorta una acción a su antojo. Así por ejemplo, en algunas páginas la transición entre el día y la noche se marca en tan solo dos viñetas; mientras que en otras, le dedica hasta dieciséis viñetas a una escena en



Cenit

María Medem
Apa-Apa Cómics
España
Cartoné
120 págs.
Color

Obra relacionada

Pulse Enter para continuar

Ana Galvañ
(Apa-Apa Cómics)

*Little Nemo in Slumberland 1. ¡Esos
espléndidos domingos!*

Winsor McCay
(Norma Editorial)

Satori

María Medem
(Terry Bleu)

que todos los personajes permanecen inmóviles, y el paso del tiempo solo es perceptible por el movimiento del sol, que se esconde.

Asimismo realiza transiciones entre diversos espacios nada convencionales, fusionando unos con otros. Por ejemplo, la mesa en que se juntan diariamente los dos personajes para hablar y comer es invadida por el espacio donde duerme y trabaja el alfarero. Como resultado, los límites espaciales donde transcurre la acción se vuelven difusos y poco claros, logrando transmitir la sensación de que, hasta el espacio, es susceptible de cambiar y transformarse.

La mutabilidad también se aplica al color. Para lograrlo, hay una renuncia expresa al color naturalista en favor de una utilización simbólica. Como en la pintura de los *nabis*, se busca romper las rígidas normas de la percepción de la realidad, en favor de un uso emocional del color. También se busca potenciar su expresividad mediante una utilización minimalista pero muy potente

del pigmento, que se aplica a partir de grandes manchas de colores planos o degradados, siempre delimitados por la línea negra del dibujo que sirve de contorno, que recuerdan poderosamente a las estampas japonesas *ukiyo-e*.

Como sucedía con las formas, este uso del color irreal permite que los personajes, paisajes y objetos de *Cenit* también muten arbitrariamente de color de una viñeta a otra, potenciando esa sensación de cambio e inestabilidad que conduce toda la obra. Así, en *Cenit* de María Medem, el sueño se filtra en la realidad, haciéndola dúctil, y maleable; obligando al lector a reflexionar sobre lo real y sobre la imposibilidad de prescindir de lo soñado a la hora de representarla.

María Medem continúa así, desde un grafismo propio del siglo XXI, un camino que ya se encontraba en el origen de la historia del cómic; en concreto en los dibujos de Winsor McCay con los que daba vida a los sueños de su extraordinaria tira de prensa *Little Nemo in Slumberland*.

INVISIBLE

Francisco Naranjo

Hoy es mi primer día de instituto. Llevo siete libretas nuevas, una falda que odio y dolor de estómago.

A sí se abre este libro. Y sí, pisamos terreno conocido: lo *teenager*, lo *highschool*. Hablamos de un género bien acotado y definido, y *Cuéntalo* se ajusta como un guante a él. Tenemos a Melinda, que inicia nuevo curso en el instituto Merryweather, y tenemos a su equipo de animadoras, sus profesores peculiares, su comedor (lugar predilecto de humillación pública), su férrea estructura de castas (populares, deportistas, empollones, marginados). Desde el primer día, Melinda es ignorada y acosada, ridiculizada, ignorada; incluso por sus antiguas amigas. Desde el primer día, Melinda busca pasar desapercibida y evita en lo posible llamar la atención. Desde el primer día, desde esa primera frase, sabemos que Melinda oculta algo, que algo le pasa, algo le ocurrió. (Pronto sabremos qué, y a manos de quién.) En resumen, desde el primer momento Melinda busca desaparecer, ser invisible, y muy pronto encuentra refugio en un viejo cuarto de escobas, una habitación propia en la que ocultarse, leer, ser ella misma, mientras la presión exterior crece y los días pasan y todo va a peor.

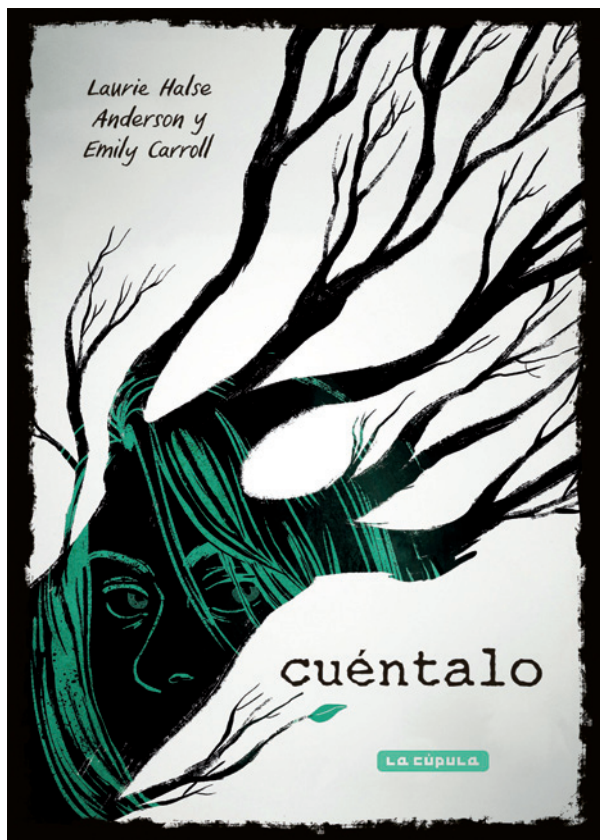
Ser invisible.

En el sexto episodio de la primera temporada de *Buffy cazavampiros*, la teleserie de los 90 (titulado *Out of Mind, Out of Sight*), la joven Marcie se ha hecho invisible a fuerza de ser ignorada por los demás, y planea su venganza utilizando a Cordelia, la chica popular por excelencia, como blanco de su ira. El corazón del episodio: la anulación

de quien no encaja, hacer que desaparezca de la vista, como si no existiera.

En *Buffy cazavampiros* se jugaba mucho y bien con la reformulación de los fantasmas y traumas de la adolescencia, transformándolos en monstruos reales a los que combatir. Un poco eso mismo hace Emily Carroll cuando aborda la adaptación de *Cuéntalo*, la primera novela de Laurie Halse Anderson. Elude la traslación directa y opta por recurrir, en lo gráfico, a los códigos del género de terror, un terreno en el que se mueve con soltura. (De hecho, la mayor parte de su obra se puede definir, por simplificar, como una puesta al día de las propuestas de Angela Carter en su reescritura de los cuentos de hadas clásicos.) Así, las sombras se alargan o se adensan en función del dramatismo de la escena, la rotulación funciona como un recurso gráfico más (¿un guiño a Eisner?) y la identificación del agresor como monstruo al acecho se resuelve de manera visual y más que elocuente.

Hemos mencionado a un agresor, y a estas alturas ya podemos suponer que estamos hablando de una violación. No hay riesgo de spoiler, en el propio libro se intuye muy pronto. Andy es una figura amenazadora que va creciendo página a página (de manera literal, incluso), al mismo tiempo que a la protagonista le cuesta cada vez más callar lo que ocurrió. Melinda sublima su dolor y su miedo gracias a la clase de arte, la única en la que no se siente proscrita, pero el incidente que precipita el desenlace es más sutil y nos devuelve al principio de este texto: ser invisible. Como una especie de alerta anónima, deja escrito en el baño una breve advertencia (*chicos que*



Cuéntalo

Laurie Halse Anderson y Emily Carroll

Ediciones La Cúpula

Estados Unidos

Rústica con solapas

348 págs.

Blanco y negro y grises

Obra relacionada

Aquel verano

Mariko Tamaki y Jillian Tamaki
(Ediciones La Cúpula)

Piruetas

Tillie Walden
(Ediciones La Cúpula)

Cruzando el bosque

Emily Carroll
(Sapristí Comic)

hay que evitar: Andy Evans). Al cabo de un tiempo, encontrará una colección de anotaciones dándole la razón y detallando otros abusos por parte de su agresor. Una conspiración de invisibles que, de alguna manera, arranca a Melinda de su mutismo y hace que termine de reaccionar.

La novela original se publicó en 1999, fue finalista del National Book Award y fue lectura recomendada en numerosos institutos norteamericanos. En España la publicó SM en 2001, con el título *Cuando los árboles hablen* (mucho menos urgente

y directo que el *Speak* original, a mi juicio). También tuvo adaptación cinematográfica, en 2004, dirigida por Jessica Sharzer y con Kristen Stewart como protagonista.

La edición de SM no es fácil de encontrar, así que no sería mala cosa que esta adaptación llegara a los institutos españoles y fuera lectura recomendada en todos ellos, porque lo que cuenta y cómo lo cuenta (y el mérito ahí es todo de la maravillosa Emily Carroll) tiene hoy más vigencia si cabe que entonces.

PELIGROSO REGRESO A LA NOCHE

Raúl Tudela

Centramina está bloqueada ante la página en blanco, lleva días sin saber cómo continuar la historia en la que está trabajando. Así que decide ir en busca de la inspiración perdida, y nada mejor que una salida nocturna por su viejo barrio, a «buscar la noche en la noche». Allí se encuentra con su antiguo colega Optalidón, y juntos inician una noche de aventuras, bares, y drogas, muchas drogas. En los locales de siempre, los inalterables del barrio, y también en los nuevos antros. Encontrándose con los viejos camellos y con los (t)errores del pasado. Con folklóricas venidas a menos y con peligrosas sectas perseguidas por la policía. Una noche muy loca y peligrosa que no puede acabar bien.

Lorenzo Montatore (Madrid, 1983) crea en *¡Cuidado que te asesinas!* una historia de juerga nocturna que podría enmarcarse en lo que ya es todo un género en sí mismo, con ejemplos como el *Jo, ¡qué noche!*, de Martin Scorsese (*After Hours*, 1985). Pero que va mucho más allá, Lorenzo echa la mirada atrás y la referencia para su salida nocturna es *Luces de Bohemia*, de Ramón María del Valle-Inclán. Y es que hay mucho de retrospectiva en la historia de Centramina, tanto a los clásicos españoles como al propio pasado del autor. Una mirada al pasado que no es tanto nostalgia como base de reflexión para explorar nuevos caminos.

Los dos protagonistas tienen nombre de droga estimulante, Centramina desayuna con litio, y la presencia de las drogas como sustento para la noche están presentes a lo largo de toda la historieta. Drogas que están relacionadas con la alteración de los estados de ánimo, con la euforia y la depresión, los dos extremos del trastorno bipolar al que las circunstancias de Centramina hacen clara referencia.

Y si fuera poco, hay que añadir reflexiones sobre la vida de barrio, y la degradación de los mismos. Muchas referencias y guiños a la cultura popular que influencia a Montatore: citas de Francisco Umbral, canciones de Mocedades y de bandas punk como Dead Kennedys, Hüsker Dü o Fugazi. La palabra punk que también busca la folklórica Soberana para recuperar su estrella, la palabra punk que domina Centramina, que no deja de crear nuevos vocablos como musiconismo, turulo, autopsiar. Una pasión por los neologismos que Montatore también comparte con Umbral.

Toda una serie de referencias y de ideas bien encajadas en la historia que Montatore nos cuenta. Tan perfectamente destiladas como el estilo con que lo hace. Un estilo que ha evolucionado radicalmente desde sus primeras historietas largas de hace ya casi 10 años, y que han seguido una evolución muy meditada desde la ruptura que supuso *La muerte y Román Tesoro* (De Havilland, 2016) y donde ha ido incorporando ideas probadas en los experimentos gráficos que realiza en los fanzines de Panoli Creaciones. Un estilo minimalista, que se encuentra entre la nueva vanguardia del cómic, esa que para buscar nuevas vías en el medio echa la mirada atrás (de nuevo), y si Schrauwen o Ware se fijaron en los clásicos de la prensa americana, Montatore, como profundo amante de la cultura más local, se va a los caricaturistas de antes de la escuela de Bruguera, a los humoristas de la generación del 27, autores como Tono o Mihura, que publicaban en revistas como *La Ametralladora* o la famosa *Codorniz*. En ellos encuentra un estilo del que se puede tirar el hilo siguiendo nuevos caminos, que también pasan por el underground, del dibujo feroz y directo, del buscar más expresividad que precisión, con



¡Cuidado que te asesinas!

Lorenzo Montatore

Ediciones La Cúpula

España

Rústica con solapas

104 págs.

Color

Obra relacionada

Por ver el bicho volar

Loren

(Bang Ediciones)

La Muerte y Román Tesoro

Lorenzo Montatore

(DeHavilland)

Materia

Antonio Hitos

(Astiberri Ediciones)

Colmado Sánchez

Clara Soriano

(Astiberri Ediciones)

colores que se salen de las líneas, donde la mancha puede ser sencilla y dar forma a los fondos. Una búsqueda de soluciones gráficas que tratan de simplificar el dibujo hasta casi convertirlo en un diagrama que explique la acción: el metro de Madrid se convierten en unos portales dimensionales con un simple círculo negro, y sin embargo siguen identificándose como algo totalmente madrileño gracias a su característico logo.

La simplicidad gráfica también se encuentra en el uso del color, con colores planos, que diferencian los distintos escenarios y momentos, con un predominante azul oscuro de fondo para la noche, una de las protagonistas de la historia. Un uso de los colores que recuerdan a los dibujos de la *Pantera Rosa*, de Friz Freleng, y es que el mundo del cartoon clásico es otra de las influencias de Montatore. Influencia que también se ve en el

diseño de algunos personajes y situaciones. En cambio, Centramina, con piel verde y larga melena pelirroja que le ocultan los ojos, tiene una presencia tridimensional en la sorprendente portada, donde aparece fotografiada como si fuese un muñeco de *los Muppets*, o de la versión más perversa, los *Feebles*, de Peter Jackson.

En definitiva, *¡Cuidado que te asesinas!* es una maravilla de falsa simplicidad, en la que el lector seguro empatiza enseguida y queda atrapado por sus personajes, porque quién no ha tenido una noche de fiesta de esas de para haberse matado. Montatore lo lleva a su campo, con un minimalismo punk lleno de humor surrealista. Y consigue con ello uno de los tebeos más destacados del año, con una historia muy divertida llena de detalles y reflexiones para descubrir en cada lectura.

RÍETE DE LOS DESASTRES DE LA VIDA

Mónica Giménez

De vez en cuando hay que detenerse, analizar nuestra vida y dar un volantazo si es necesario.

Sí. Se puede cambiar de opinión. Se puede ir contracorriente de lo que todos piensan que es correcto para nosotros. Se puede dejar un trabajo estable en el que sientes que estás estancado. Se puede dejar a una pareja tras once años de relación si ya no hay *feeling* por ninguna de las partes y se puede gritar «¡que le den a las exigencias de la vida adulta!»..

De eso nos habla Mamen Moreu en *Desastre*. A través de sus coloridas viñetas y su característico humor desvergonzado, Mamen nos adentra en la vida de Berta, una chica de 35 años que trabaja en una franquicia de perfumerías que se va a pique, una relación amorosa monótona y, en definitiva, circunstancias que se suman y van provocando auténticos desastres en su día a día.

No es fácil hacer reír y hacer sentir empatía con un personaje que pasa un mal momento pero es que, en este libro, Mamen se ríe de ti, se ríe de mí y se ríe de todos. Mamen es capaz de mostrar los desastres de la vida con naturalidad y frescura de forma que te haga sonreír al mismo tiempo que piensas «¡Qué razón!»..

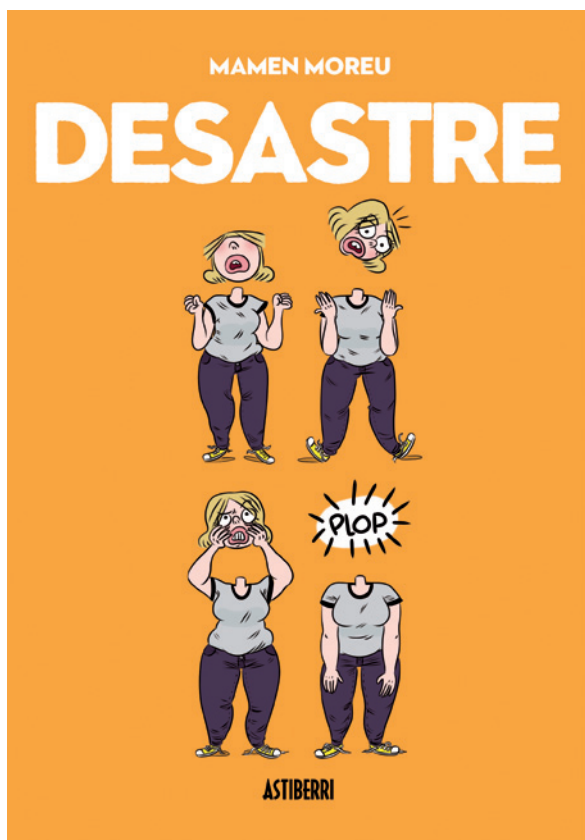
Y es que el recorrido de Mamen en el humor gráfico en los últimos años ha hecho que su estilo

de dibujo y su forma de contar historias haya ido evolucionando. Mamen colabora semanalmente con su tira «Dolores y Lolo» en la revista humorística *El Jueves* y editó *Resaca* con Astiberri en 2014, su primera novela gráfica, que le llevó a estar nominada al premio de autor revelación en el Saló del Còmic de Barcelona de 2015 y nominada a mejor obra, mejor guion y mejor dibujo en los IV Premios del Còmic Aragonés en 2014.

Además, también hay que hacer mención a su participación en varios cómics colectivos, como *Enjambre*, una recopilación de historietas de autoras publicada por Norma Editorial, y *Todas putas*, una colección de quince cuentos de Hernán Migoya, ilustrados por mujeres de España y Sudamérica.

En *Desastre* encontramos tiras llenas de vitalidad, con historias divertidas y, en muchos casos, intensas. Una de las cosas que más llama la atención es el uso personal que Mamen hace de los colores en sus viñetas, que se combinan con distintos fines para acompañar emociones o pensamientos de los personajes. Hay páginas en las que Berta se plantea su relación en las que Mamen hace un juego muy interesante con dos tonos de color.

En el aspecto narrativo, es un cómic que mide perfectamente el ritmo de lectura, consiguiendo que cada viñeta fluya y enganche.



Desastre

Mamen Moreu

Astiberri Ediciones

España

Rústica

88 págs.

Color

Obra relacionada

Resaca

Mamen Moreu

(Astiberri Ediciones)

Idiotizadas: Un cuento de empoderadas

Moderna de pueblo

(Zenith)

Lola Vendetta. Más vale Lola que mal acompañada

Raquel Riba Rossy

(Editorial Lumen)

Las cosas del querer

Flavita Banana

(Editorial Lumen)

Por supuesto, el humor se desborda entre las páginas y se entrelaza con una fuerte crítica social al rol de la mujer más allá de los treinta y la reivindicación al poder de decisión, que anima a redescubrirse y reencontrarse. El cómic, además, aprovecha para reírse de modas como el *coaching* o las frases extramotivadoras. Por ejemplo, hay personajes como el de la *coach* que es contratada en el trabajo de Berta, que es perfecto para mostrar la manipulación que existe en algunos ámbitos de la productividad laboral.

En definitiva, Mamen Moreu nos muestra una visión real de cómo es ser una mujer de 35 años hoy en día, en tono de humor pero con momentos de introspección y análisis. Y, sin olvidar, que cualquier desastre puede ayudarte a redescubrirte y perder el miedo a tomar decisiones.

Uno de esos libros que querrás tener cerca en los buenos y malos momentos, con lecciones de las que tomar nota y que te hacen reírte de la vida.

SE BUSCAN ACTORES PARA TRAGICOMEDIA

Cristina Hombrados Laguarda

¿Qué tendrá el ser humano que en todo momento nos creemos tan únicos como para pensar que nadie ha pasado antes por la circunstancia que estamos sufriendo o para afirmar con rotundidad y sin atisbo de duda que nuestras preocupaciones y angustias son las más graves que se han vivido en la historia. Aunque con el paso del tiempo tendamos a olvidar la intensidad vivida, los que ya hemos pasado por la adolescencia somos conscientes de que ese tipo de situaciones se magnifican considerablemente en esa época de la vida en la que todos andamos con la sensibilidad tan a flor de piel. Sí, hasta el punto de no llegar (o querer) reconocernos en patrones perpetuados.

Toda una superventas entre los lectores adolescentes (venga, confesad que a vosotros, los que ya no entráis en ese espectro de edad y habéis leído alguno de sus tebeos, también os encanta), Raina Telgemeier está consiguiendo lo que muy pocos: que, aun con la distancia que otorga el cumplir años, asumamos como propias y con total naturalidad las situaciones y sentimientos que recrea en sus viñetas. Unas viñetas pobladas por personajes en plena adolescencia y en las que se desarrollan desde el punto de vista de este grupo demográfico cuestiones afines a la edad y asuntos más globales.

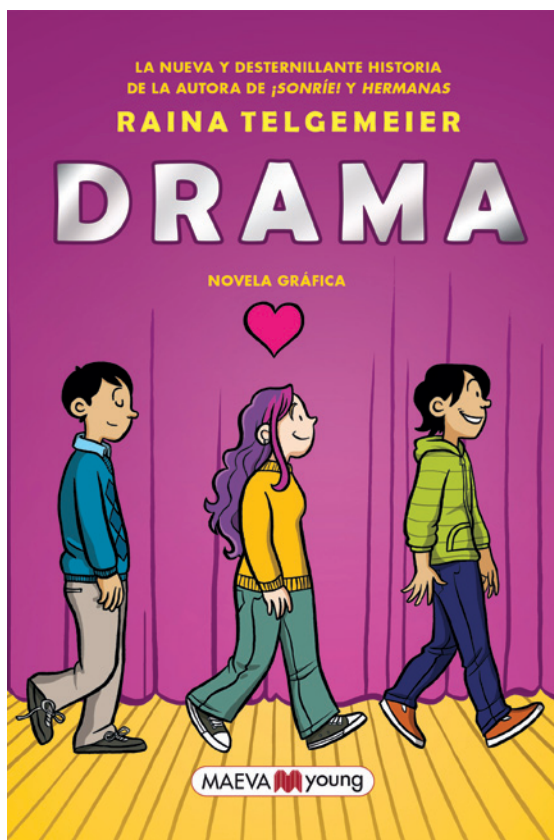
Drama es el tercer trabajo de la autora estadounidense que ve la luz en nuestro país y en él no faltan esos dos ingredientes que ya caracterizaron tanto *¡Sonríe!* como *Hermanas*: el buen humor y la cotidianeidad. Dos factores que, sin lugar a duda, inciden en la efectividad de sus historias y en la excelente aceptación entre los lectores, así como también la fluidez de sus narraciones y esa

virtud de recubrir sus trazos, trama y personajes con una pátina bien dotada de espontaneidad, frescura y dinamismo pero carente de artificio.

Queda demostrado que la vida aporta los mejores argumentos a cualquier ficción: tan solo hay que saber tejerlos. Raina Telgemeier es muy consciente de ello y sus tebeos beben en mayor o menor medida de lo autobiográfico. Si recordáis, llevar braquets marcó su adolescencia y conocimos de primera mano la relación que mantuvo de chavala con su hermana pequeña. En esta ocasión, y aunque no la vemos corretear por las viñetas ni podemos decir que Callie, su protagonista, se considere una suerte de trasunto, ha ido construyendo decorados y personajes y planteando situaciones con base en su experiencia de adolescente cuando asistió a clases de teatro y coro.

El teatro, una de las ramas de las artes escénicas, es el elemento cohesionador que, además de dar forma a la historia, vertebraba la estructura de la trama en un efectivo ejercicio de asunción de sus elementos estructurales y equiparación de género teatral e intensidad emocional subyacente. Los personajes que suben al escenario a lo largo de los ocho actos, Callie, Justin, Jesse, Liz y el resto del equipo técnico y del elenco de actores que participan en la representación del musical *La Luna sobre el Misisipi*, enamoran. Para esos actores, la autora crea unos papeles con los que cualquiera soñaría y sobre los que logra poner el foco en el momento preciso.

Montar una obra teatral puede soportar toda una aventura y requiere de pericia, eficacia y temple para capear cualquier asunto que pueda torcerse



Drama

Raina Telgemeier

Maeva Young

Estados Unidos

Rústica

248 págs.

Color

Obra relacionada

Sonríe

Raina Telgemeier

(Maeva Young)

Freezer

Veronica Carratello

(Ediciones La Cúpula)

El club de las canguros

Raina Telgemeier

(Maeva Young)

En la vida real

Corey Doctorow y Jen Wang

(Sapristi Comic)

durante la preparación del montaje o en el momento de la puesta en escena. Callie y el resto irán viendo que también necesitarán de todas sus habilidades para desenvolverse lejos de las tablas. Porque no es en el escenario donde se presentan los verdaderos retos: se comienzan a atisbar entre bastidores, donde asumimos el rol que hemos de interpretar en esta sempiterna representación en total ausencia de apuntador o libreto que es la vida, caprichosa a la hora de repartir guiones. Y es que al mal de amores, al peso de la amistad, al escenario de batalla diario que supone el instituto o a la imborrable huella de los primeros enamoramientos, se suman otros asuntos algo complicados de manejar, como son las relaciones familiares, la responsabilidad autoimpuesta de quien asume que no debe defraudar al entor-

no más cercano, el esfuerzo a la hora de cumplir los sueños, el concepto de género o la identidad sexual y su aceptación.

A propósito de algo tan trivial como la representación de una obra de teatro en un instituto, Raina Telgemeier es capaz de traspasar los límites del entretenimiento y de la lectura per se, revelando su potencial no solo a la hora de jugar con la cotidianeidad, sino también en la creación de un interés que va *in crescendo*. Sencillez, eficacia y potencia en guiones, pero también en el apartado gráfico, demostrando verdadera destreza en la utilización de color plano y entramado de componentes icónicos, literarios y narrativos.

No. No olvidaréis aplaudir cuando baje el telón.

MEMORIA DE LA LUCHA Y DEL DOLOR

Julio A. Gracia Lana

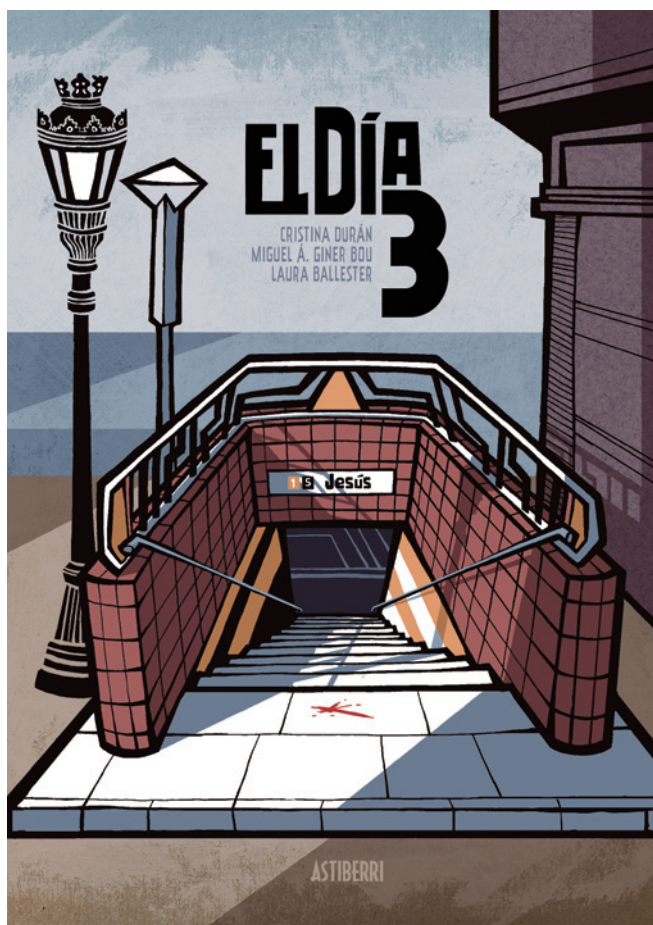
Un ejercicio de memoria que emociona y conmueve hasta la lágrima. *El Día 3* presenta el duro relato del accidente del metro de Valencia del 3 de julio del año 2006, en el que murieron 43 personas y otras 47 resultaron heridas. Es sobre todo una historia de lucha y de resistencia que narra el camino recorrido por los familiares de las víctimas. En el momento del suceso, Valencia se encontraba sumergida en los preparativos de la visita del Papa Benedicto XVI y en una estrategia de internacionalización y proyección de la ciudad, que contaba con distintas inversiones económicas y eventos de importancia. Un contexto en el que el fatal accidente suponía un compañero incómodo de viaje.

El guion de Miguel Ángel Giner surgió a raíz de la lectura del libro *Luchando contra el olvido, el largo camino de las víctimas del metro de Valencia* (Sembra Llibres, 2015), de la periodista Laura Ballester, un trabajo periodístico riguroso sobre la senda transitada por los afectados. Unidas frente a la desgracia, el día 3 de cada mes las víctimas del accidente y sus familias se manifestaban en la Plaza de la Virgen de Valencia pidiendo justicia. Emociona la lucha. Hora tras hora. Día tras día. Mes tras mes. Año tras año. La reivindicación para que se depurasen responsabilidades que evitaran otro accidente semejante. Conmueve que fuera tan prolongada por culpa de la ignorancia por parte de la administración. Las autoridades que debieron apoyar a las familias de las víctimas, movieron una amplia maquinaria que no solo dejó a un lado a la Asociación de Víctimas

del Metro 3 de julio (AVM3J), sino que trató de silenciarla.

La narración combina muy bien el tono documental con una narración ágil. El hilo conductor inicial viene determinado por una familia ficticia constituida por una hija y un padre, cuya madre y esposa pierde la vida en el accidente. Se plasma en un bitono al que se suma la intensidad del color rojo, que ayuda al desarrollo narrativo destacando algunos elementos específicos. Esta estrategia cromática resulta muy efectista a nivel visual y ha sido empleada por bastantes obras. Desde cómics como *Yo, Asesino* (2014, Norma Editorial) o *El Perdón y la Furia* (2017, Museo del Prado), de Antonio Altarriba y Keko, hasta la película *La lista de Schindler*, dirigida en 1993 por Steven Spielberg.

El color acompaña a los característicos dibujos de Cristina Durán, en los que destaca la metáfora de la falta de rostro en los políticos y miembros de la administración implicados en la tragedia. Unos tentáculos que se extienden por doquier configuran los ojos, la nariz o la barbilla de estos personajes, salvo en los casos en los que parecen acercarse a las víctimas, mostrando signos de humanidad. Tentáculos o gusanos que se extienden entre ciertas instituciones cuando se dibuja su corrupción o que simbolizan, a modo de ciempiés gigante, al propio sistema en su conjunto. Los autores recurren a la elipsis y huyen de representaciones cruentas, que pudieran provocar daño a los familiares de las víctimas o que



El Día 3

Cristina Durán, Miguel Á. Giner Bou y Laura Ballester

Astiberri Ediciones

España

Cartoné

215 págs.

Bitono con rojo

Obra relacionada

Una posibilidad entre mil

Cristina Durán y Miguel Á. Giner Bou

(Ediciones Sinsentido)

La máquina de Efrén

Cristina Durán y Miguel Á. Giner Bou

(Ediciones Sinsentido)

Cuando no sabes qué decir

Cristina Durán y Miguel Á. Giner Bou

(Salamandra Graphic)

hubieran terminado por convertir al cómic en un mero panfleto.

Todo ello configura un profundo ejercicio de memoria que demuestra una vez más la capacidad de la cultura y de la historieta para ejercerlo. El programa de *Salvados* que Jordi Évole dedicó al accidente del metro en 2013 se tituló de forma muy explicativa «Los olvidados», en referencia a la desmemoria que parte de la propia sociedad valenciana mantenía hacia uno de los peores ac-

cidentes de metro de Europa, el de mayores víctimas en España. El propio Évole se convierte en personaje del cómic, al igual que la obra teatral *Zero Responsables*, dirigida por Josep Lluís Sirera en 2010, como muestra de los muchos apoyos que recibieron las víctimas para continuar con el ejercicio de sus derechos. *El Día 3* suma fuerzas ante una lucha que todavía no ha concluido. Aporta una visión dura pero realista, cuya lectura es más que necesaria para no olvidar su continua lección de resistencia y esperanza ante lo que es justo.

EL ETERNO RETORNO

Javier Mora Bordel

Comprendí que el trabajo del poeta no estaba en la poesía; estaba en la invención de razones para que la poesía fuera admirable.

JORGE LUIS BORGES, *El Aleph*

A mediados de la década de los cincuenta, Héctor Germán Oesterheld, alcanza su cúspide como guionista de historietas. El joven geólogo que en 1943 abandona su profesión para ser escritor de cuentos infantiles y que desde 1951 comienza a publicar los exitosos guiones de *Bull Rocket* y el *Sargento Kirk* para la editorial Abril, decide dar un paso al frente y fundar junto a su hermano Jorge su propia editorial: Frontera. Revistas como *Hora Cero* y *Frontera* gestarán una nueva historieta de aventuras más madura en contenidos. En este contexto, *El Eternauta* se convierte no solo en la obra más popular de la joven editorial, sino en la mejor muestra de esta revisión del género, acorde con los nuevos signos de los tiempos.

El hecho más llamativo radica en la localización de la obra, la Buenos Aires de la segunda mitad del siglo xx. Un carácter localista, alejado de la superficialidad. Parafraseando a Juan Sasturain, asistimos al cambio del domicilio de la aventura. Algo que revela el primer signo de identidad de una historieta latinoamericana alejada de los estereotipos hegemónicos de la cultura popular de la época. Nuestros robinsones modernos quedan varados en Vicente López, no en una isla del Pacífico; la guerra de los mundos tiene lugar en General Paz, el estadio de River o Plaza Italia, y no en Central Park y alrededores. Este proceso no es fruto de la casualidad, sino un intento consciente de reflejar, en los márgenes de la cultura popular, el modelo de independencia cultural logrado y consagrado desde comienzos del siglo xx por otra disciplina artística hermana como es la literatura. No debe extrañarnos. Primero, porque de todos es sabido el amplio conocimiento de lo literario por parte de Oesterheld, un ávido lector que difícilmente desconocería la obra de poetas

inmortales como Darío, Martí, Huidobro, Guillén o Vallejo quienes, más allá de los distintos movimientos que los definen, fueron los primeros en impulsar una voz latinoamericana única. Segundo, su admiración por narradores coetáneos como Bioy Casares y Borges, impulsores de la nueva narrativa hispanoamericana a través de subgéneros populares como el policiaco, el terror o la fantasía. Su relación es directa. No en vano con Borges le unía una estrecha amistad fruto de su mutua admiración. Quién sabe si no fue durante algunas de sus frecuentes charlas (me gusta imaginar como escenario La Biblioteca Nacional Argentina, de la que Borges era director desde el año 55), cuando debatiesen la importancia de contextualizar la fantasía. Oesterheld asume el reto de trasladar esta inquietud a la historieta. Quizá por ello encontremos tantas concomitancias entre las obras magnas de ambos autores, *El Aleph* y *El Eternauta*: una Buenos Aires misteriosa, la contemplación de la eternidad en sus múltiples facetas por parte de los protagonistas, y, quizá lo más llamativo, la inclusión de ambos autores en las narraciones mediante el procedimiento de la puesta en abismo. Tanto Borges como Oesterheld sugieren así la indefinición entre realidad y ficción. Y, si para el primero esto supone dotar a la narrativa de una voz lírica que refleje el sinsentido kafkiano del universo mismo, el segundo, como un Homero del siglo xx, busca reflejar en este conflicto el valor del héroe moderno.

En consonancia con otros personajes llenos de humanidad de *Frontera* como Ernie Pike, Randal, Sherlock Time o Ticonderoga, Juan Salvo, su familia y amigos, se alejarán de cualquier maniqueísmo simplista. Así no solo saldrá, sino que superará su deuda con su referente directo, H.G. Wells y su archiconocida *Guerra de los mundos*. Desde el 4 de septiembre de 1957 al 9 de septiembre del 59 en el suplemento *Hora Cero Semanal*, Oesterheld y Solano López presentarán en cada entrega un relato de supervivencia en el que los protagonistas mostrarán un espíritu inquebrantable. Una y otra vez, superarán sus temores y debilidades en pos



El Eternauta. Edición remasterizada
Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López
Norma Editorial
Argentina
Cartoné
368 págs.
Blanco y negro

Obra relacionada

El Eternauta. Segunda parte

H. G. Oesterheld y Francisco Solano López
(Norma Editorial)

Mort Cinder

H. G. Oesterheld y Alberto Breccia
(Astiberri Ediciones)

Che

H. G. Oesterheld y Alberto Breccia
(Ikusager Ediciones)

Sargento Kirk. Primera época

H. G. Oesterheld y Hugo Pratt
(Norma Editorial)

Ernie Pike (n.ºs 1 a 5)

H. G. Oesterheld y Hugo Pratt
(Norma Editorial)

del bien común. Poseer cualidades excepcionales o un sentido del honor sin tacha, es secundario. Y Oesterheld será el testigo de excepción de esta epopeya plagada de solidaridad y costumbrismo. Juan Salvo es el héroe anónimo, la persona anodina que deja de serlo cuando el destino le pone a prueba. El héroe colectivo en el que reflejarnos. ¿Alguien mejor que uno de los autores para dar verosimilitud al relato? Lejos de alcanzar la gloria, Oesterheld mostrará en la desventura del Eternauta, el ideario que necesita nuestro propio mundo: justicia social y compromiso ético. Dejar de tener fe en el ser humano es la única derrota.

De todos es sabido que con el transcurso de los años el ideario marxista de Oesterheld se radicaliza. El intelectual de mediana edad, admirador del Che y la Revolución cubana, dejará paso al anciano activista que considera que el cambio social solo puede lograrse con pasión y deseo, con la necesidad ferviente por una revolución. El héroe colectivo dará lugar al combatiente antiheroico y así nacerán: en 1969 su revisión de *El Eternauta*

con Breccia en la que las potencias capitalistas ceden Latinoamérica al enemigo extraterrestre; y en el 76 su beligerante segunda parte, de nuevo junto a Solano López, donde la voz del Oesterheld narrador es la de un militante que asume la necesidad de la lucha armada contra el enemigo y está dispuesto a cualquier sacrificio. De nuevo, la voz del Oesterheld real se nutre de las palabras de su personaje y la frontera ficcional vuelve a caer. En cualquier caso, y al igual que la versión primigenia, no dejan de ser las diferentes respuestas de un buen hombre, de un humilde pensador, a los diversos males que asolaban su tiempo. Autor y personajes encaran un mismo dilema: luchar contra su destino o quedar a su merced.

Por desgracia, el resultado es desigual. Mientras que en el universo de ficción Juan Salvo queda atrapado en instante de retorno eterno en el que se reencuentra con sus seres queridos y el olvido, en la vida real Oesterheld y sus seres queridos solo conocerán la muerte y los vanos intentos de sus asesinos por desterrarlos de nuestra memoria.

EL PODER MÁGICO DE LOS CUENTOS

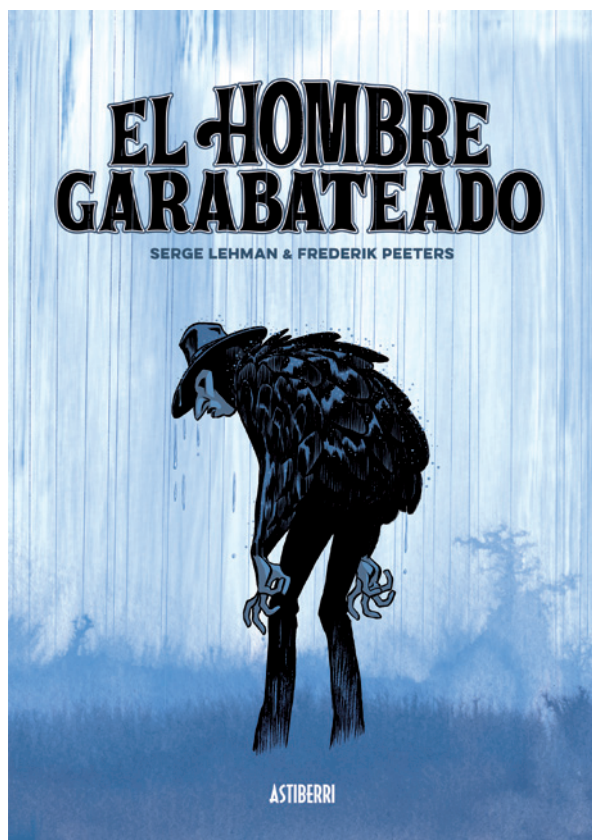
Raúl Tudela

Betty no tiene uno de sus mejores días, sufre uno de sus ataques de afasia temporal que la dejan muda. Su madre, Maud, escritora de cuentos de terror infantil de éxito, tiene un infarto cerebral y queda en coma. Y su hija adolescente, Clara, recibe la visita de un extraño hombre disfrazado de pájaro que reclama un sobre que su abuela le debía entregar. Este es el punto de inflexión que pone en marcha un thriller con toques fantásticos por el que van a pasar sociedades secretas, falsificadores de documentos de la resistencia, inquietantes escritores con seis dedos, rabinos relacionados con la cábala, y misterios ancestrales ligados a pueblos de la campiña francesa, donde las protagonistas llegarán desde París siguiendo los secretos de su familia.

El hombre garabateado es la última obra publicada en nuestro país de Frederik Peeters (Ginebra, Suiza, 1974). En esta ocasión, colabora con Serge Lehman (uno de los seudónimos de Pascal Fréjean, Viry-Châtillon, Francia, 1964), quien es una de las plumas del género fantástico y la ciencia ficción más conocidas en Francia, con una amplia trayectoria de novelas, relatos, guiones de cine y cómics. Juntos realizan un *thriller* con estructura clásica en la que saben encajar hábilmente múltiples elementos de género fantástico, con unos seres de origen prehistórico muy del gusto galo. Pero, además, Peeters tiene en sus manos el arte de narrar historias, con el que atrapa al lector desde la primera viñeta. En ella ya convierte a la lluvia, que algunos dicen es uno de los secretos mejor guardados de París, en una protagonista más de la historia, con una presencia que transmite una curiosa sensación de misterio a lo largo de la historia, con detalles como ranas chapoteando en los charcos de la ciudad.

Con esa lluvia y un uso de los grises con mucha profundidad, el pincel siempre suelto de Peeters consigue potenciar una ambientación que pone al lector en situación. Y luego no deja de usar todos los recursos a su alcance para mantener el trepidante ritmo del género y dejar atrapado al lector; páginas con muchos diálogos, o secuencias mudas, esquemas regulares de viñetas, con páginas sin márgenes, más libres; onomatopeyas que rompen la paginación, viñetas inclinadas. En cada momento Peeters usa el recurso que más le conviene para marcar el ritmo y mantener la tensión de la historia. Un forma de construir las páginas que entronca el estilo más clásico de paginación de la escuela franco-belga con las estructuras más dinámicas del *comic book* norteamericano. Y es que Peeters es un autor que destaca por su habilidad para crear a partir de la combinación de conceptos.

Desde que su relato biográfico *Píldoras azules* (Astiberri, 2004) fuese uno de los primeros grandes éxitos de la novela gráfica Peeters ha ido desarrollando una carrera que se aleja de ese relato personal. Así, ha ido tocando muchos de los géneros más clásicos y comerciales de la BD, tanto en solitario como colaborando con otros guionistas: la ciencia ficción en *Lupus* (Astiberri, 2005-2007), *Castillo de Arena*, junto a Pierre Oscar Lévy (Astiberri, 2010), o en su exitosa *Aama* (Astiberri, 2011-2014); el género negro en *RG*, junto a Pierre Dragon (Astiberri, 2007-2008), el *western* en *El olor de los muchachos*, junto a Loo Hui Phang (Astiberri, 2016); el fantástico para público infantil en *Koma*, junto a Pierre Wazem (Dibbuks, 2014), o la fantasía más surrealista en *Paquidermo* (Astiberri, 2009) o *Las Migajas*, junto a Ibn Al Rabin (Astiberri, 2015). Una amplia tra-



El hombre garabateado
 Serge Lehman y Frederik Peeters
 Astiberri Ediciones
 Francia
 Cartoné
 328 págs.
 Blanco y negro

Obra relacionada

El olor de los muchachos
 Loo Hui Phang y Frederik Peeters
 (Astiberri Ediciones)

Aama
 Frederik Peeters
 (Astiberri Ediciones)

Koma
 Wazem y Frederik Peeters
 (Dibbuds)

yectoria de contar historias de género, que Peeters y sus colaboradores siempre llevan a otros terrenos, combinando la tradición de la BD más comercial con las tendencias de la novela gráfica contemporánea, tanto en formato como en contenido. Su ciencia ficción tiene toques de drama romántico, y de crítica social. Su género negro se basa en hechos reales, etc.

Peeters vuelve a usar esta aproximación con éxito en *El hombre garabateado*. El argumento y el ritmo atrapan, pero el giro que Lehman y Peeters hacen está en escoger el protagonismo de la historia, tres personajes femeninos, de tres generaciones y con diferencias de carácter entre ellas, pero las tres in-

dependientes y empoderadas, capaces de guiar sus destinos y llegar a la conclusión de sus pesquisas sin la necesidad de la participación masculina, que queda relegada a papeles secundarios intrascendentes. Una aproximación matriarcal que no solo se queda en la elección de las protagonistas, sino que al final en todo el relato se puede ver una reivindicación del papel femenino en la transmisión de la cultura oral y del poder narrativo que han tenido las mujeres a través de la historia, aunque no se haya reconocido todo lo necesario, como tantas otras cosas. El poder de la fantasía, de los cuentos y de las mujeres que los cuentan que han dado forma a nuestra sociedad y la han salvado de la barbarie de los hombres garabateados.

TERRORES NOCTURNOS

Joel Mercè

Hurgar en la cabeza de Bruce Banner es uno de los pasatiempos favoritos de los guionistas que reciben el encargo de contar las aventuras de Hulk. El monstruo esmeralda es la manifestación de todo aquello que reprime su mitad humana y, según hemos ido viendo a lo largo de los años, Banner tiene mucho que reprimir. Desde un enfoque distinto, la nueva serie de Hulk (que ahora lleva delante la coletilla «El inmortal») supone otra vuelta de tuerca a lo que se cuece dentro de esa cabeza.

A Bruce Banner le vimos morir en las segundas Guerras Civiles de los superhéroes, atravesado por una flecha disparada por Ojo de Halcón. Banner tenía demasiado miedo de perder el control y acabó planeando su propio final. Fue demasiado optimista. En el tiempo en que estuvo criando malvas, tuvimos a Amadeus Cho ocupando su lugar como monstruo gamma. Una encarnación floja, sin demasiado espíritu, que empezó como una versión más luminosa y amable del personaje pero acabó siendo más de lo mismo, pero descafeinado. No perdimos de vista a Banner y a su cadáver, ya que hubo un par de intentos de resurrección. No hay nada que guste más a un guionista Marvel que sacar a un personaje de la tumba.

Y de ahí, literalmente, salió Bruce Banner durante el gran evento de los Vengadores conocido como *Sin rendición*. Como tantas otras veces había hecho antes, el monstruo volvía de la muerte. Más despiadado, más cruel, pero totalmente lúcido y controlado. En palabras de Simon Williams, alias el Hombre Maravilla, en su primera lucha con el renacido Hulk: «no es Banner, es... el otro tipo».

De la aventura cósmica de los Vengadores saltá-bamos al número 1 de *Inmortal Hulk*, un cómic con una atmósfera muy distinta a anteriores colecciones del monstruo de piel verde pero que, a la vez, tiene muchísimos elementos que nos sonarán del pasado. Bruce Banner vuelve a ser el paria que huye de pueblo en pueblo, escondiéndose, mientras el monstruo campa a sus anchas de noche. Esta dicotomía de Banner de día, Hulk de noche, se recupera de los primeros tiempos del personaje. Y ese huir por lo más profundo de Estados Unidos recuerda poderosamente a la serie televisiva de los años 70. El guionista, Al Ewing, nació en 1977: ese Hulk de Bill Bixby y Lou Ferrigno es el de su infancia, como el de tantos otros que fuimos niños en esa misma época. También recordaba a esa serie la etapa de Bruce Jones como guionista de los cómics de Hulk, muchas veces denostada de forma injusta.

Pero hay algo nuevo en este *Inmortal Hulk*: es más un tebeo de terror que de superhéroes. Cuando cae la noche y el monstruo sale, no tiene piedad. Mutila, destroza, es una máquina de causar dolor. Se toma su tiempo para la venganza y la ejecuta de forma cruel. Banner muere durante el día en ocasiones, pero ahí está Hulk acechando para traerlo de vuelta en cuanto se esconde el Sol. No es ninguna de las encarnaciones más típicas del Coloso Esmeralda: ni el Hulk salvaje, ni el Hulk gris, ni el Hulk inteligente. Es algo nuevo y amenazador, algo que se enconde dentro de Banner esperando su momento para salir, con un brillo de maldad en los ojos. El dibujante de esta serie, el brasileño Joe Bennet, contribuye a crear esta atmósfera de una manera magistral. Es de largo su mejor trabajo y no solo borda las



El Inmortal Hulk
 Al Ewing y Joe Bennett
 Panini Cómics
 Estados Unidos
 Grapa (serie regular)
 24 págs.
 Color

Obra relacionada

Marvel Héroes. El Increíble Hulk: Los Perros de la Guerra

Paul Jenkins, Ron Garney y Steve
 Buccelato
 (Panini Cómics)

*Marvel Omnigold. El Increíble Hulk 1:
 ¿Hombre o monstruo?*

Stan Lee y Jack Kirby
 (Panini Cómics)

*Hulk. El Retorno del Monstruo. Best of Marvel
 Essentials*

Bruce Jones, John Romita Jr.
 (Panini Cómics)

terroríficas apariciones del monstruo, sino que se atreve con peleas más superheroicas y con lo que le echen.

A medida que la serie avanza, vamos conociendo más de esta nueva encarnación del personaje. Hay bastante de la etapa de Paul Jenkins, que fue un festival de las personalidades múltiples del Coloso Esmeralda, en este nuevo Hulk de Al Ewing. Regresan los traumas de su infancia, especialmente el que más le marcó y que muchos guionistas se han encargado de remarcar como el origen del monstruo. Y flota en el aire una presencia inquietante, la de una misteriosa puerta verde, que acompaña a Hulk desde su regreso en la serie de los Vengadores y que esconde algo

peor, mucho peor, que este nuevo y despiadado Hulk.

Se agradece el intento de hacer algo nuevo con Hulk pero que, a la vez, recupere elementos del pasado y sea coherente con la historia anterior. Aunque a medida que avanzan los meses empiecen a aparecer otros superhéroes y aunque el tono tremendamente sombrío de los primeros ejemplares se vaya suavizando en los posteriores, no dejamos de estar ante un tebeo que es más de terror que de superhéroes. Y, por la experiencia reciente con otras series que han acabado rompiendo, cuando Marvel se atreve a apostar por la mezcla de géneros y la experimentación acaba saliendo algo bueno. Como este *Inmortal Hulk*.

UNDERGROUND PATRIO, LA MAFIA TIENE ACENTO MURCIANO

Bouman

Mafia, chanchullos, traiciones y asesinatos se dan cita en *El método Gemini*, de Magius (Murcia, 1981), un autor que se ha prodigado durante años en el terreno del fanzine y la autoedición, y que hasta la fecha contaba tan solo con una obra publicada por parte de una editorial, *Murcia* (Entrecómics Cómic, 2015). Una obra tan singular como la que nos ocupa y en la que el autor ya asentaba las bases de su personal mirada del mundo y las logias.

Autsaider Cómic es la encargada de editar *El método Gemini*, esta epopeya dibujada y guionizada por Magius sobre la carrera criminal de Mickey Dioguardi. La historia nos traslada a su más tierna infancia, a mediados de los años 50, donde un hecho marcaría el camino que recorrer el resto de su vida. Siendo un niño regordete come-helados recibe una paliza por parte de sus compañeros de clase que hace que acabe por cagarse y mearse encima. Encerrado en casa descubre a través de la película *Scarface* (Howard Hawks, 1932) qué es la *vendetta* y cómo se mueven en el mundo de los gánsters. Con sed de venganza, Mickey decide ser uno de ellos, así que entrena duro para convertirse finalmente en un joven apuesto, musculado y matón capaz de hacerse valer por sí mismo, cobrándose así la deuda que tenía con los responsables de tal incidente en su niñez.

Gracias a que su apellido es igual al del importante mafioso, John Dioguardi, Mickey comienza a subir en la pirámide criminal de Nueva York inventándose un vínculo familiar con él, además

de concebir un método infalible para hacer desaparecer los cuerpos, lo que ayuda en su meteórico ascenso hasta entrar en la *honorata società*. Pero no todo es tan sencillo y las trifulcas entre diferentes bandas pondrán en peligro su futuro porvenir.

Inspirado en hechos y personas reales, Magius narra en *El método Gemini* su propia historia sobre la corrupción del poder americano, que va desde los andrajosos matones de las calles del extrarradio de Nueva York en los años 70 hasta los yuppies de Manhattan que dominarán las altas esferas de la economía americana, enfardados hasta las cejas, en los años 80. El cómic da cabida para establecer su propia mitología narrándonos el origen de las mafias más conocidas y su conexión con los protagonistas. Pero no es importante conocer los pormenores de realidad *versus* ficción, puesto que Magius se adentra más en la ambición del ser humano, su obsesión por llegar al poder y superar sus traumas, aunque ello les lleve a convertirse en lo que más odiaban.

Usando tan solo tres colores: rojo, azul y amarillo, junto al negro y blanco tradicional, Magius establece las bases gráficas de un universo histriónico que junto a su estilo de dibujo naíf, en plan *cartoon* con personajes de narices redondas y grandes ojos, contrasta con la violencia, el sexo y el lenguaje mal sonante que encontramos en sus páginas. Magius es puro *underground* patrio del que ya se comenzaba a echar en falta. Un género que nunca ha existido como tal en el



El método Gemini

Magius

Autsaider Cómics

España

Cartoné

216 págs.

Color

Obra relacionada

Murcia

Magius

(Entrecómics Cómics)

Desastre

Fran Fernández

(Underbrain Books)

mainstream pero que ha dado obras atrevidas y transgresoras como *Anarcoma*, de Nazario (Ediciones La Cúpula), donde no prima el dibujo bonito y limpio en pos de una historia sin tapujos. Magius, como ya hiciera su coetáneo murciano Fran Fernández con otra obra que podría encajar en el *underground* patrio, *Desastre* (Underbrain Books, 2012), elige una línea visceral, orgánica y colorida, además de ambientar sus historias en Estados Unidos (aunque todavía no haya tenido la posibilidad de visitarla), lo que demuestra la influencia de la cultura que nos llega de allí en nuestra educación. A saber cuántas más obras de

este calibre nos estaremos perdiendo: toca reivindicar el *underground* patrio en las librerías, el *comix* con ADN español.

Si tras leer estas líneas y ojear las páginas de *El método Gemini* no consigues despertar tu interés, cuidado, experto en tantear historias de sectas, oscuros secretos y traiciones, puede que él, Magius, haya llegado para quedarse y te perseguirá. Si te das cuenta, hasta la letra que da inicio a todos estos párrafos forman su nombre, oda a este autor que el tiempo consagrará como imprescindible.

PRINCESA AZUL

Jota Lynnot

El arquetipo de princesa en la ficción está siendo actualizado para los tiempos que corren. Muy asociado a la visión de las películas de Disney, con su correspondiente marca comercial, la compañía de Mickey Mouse no ha tardado en adaptarse con películas como *Frozen*, *Vaiana* o *Brave*. Sea estrategia de *marketing* o reacción a los cambios de una sociedad cada vez más sensibilizada, fenómenos como el rotundo éxito de la Wonder Woman de Gal Gadot parecen responder a una nueva forma de entender a la tradicional princesa como un héroe de acción. Es precisamente este rol guerrero el que parece estar imponiéndose, aunque todavía quedan voces que piensan que se puede jugar con la tradicional princesa palaciega que espera a su príncipe azul. La ilustradora norteamericana Jen Wang asume el reto, sin oportunismos, poniendo patas arriba el relato más clásico de príncipes y princesas.

En un París de principios del siglo xx, el príncipe Sebastian está en busca de esposa, o más bien sus padres se la buscan. Sin embargo, él está más preocupado por mantener su secreto: por las noches se convierte en lady Cristalia, una *socialité* admirada por la alta sociedad y al que las mejores firmas de moda quieren vestir. Frances, una talentosa costurera, llama la atención de Sebastian y se convierte no solo en su modista, sino en su mejor confidente.

Como si estuviera reescribiendo una nueva versión de la Cenicienta, Wang en realidad construye una fábula sobre la identidad y la tolerancia.

Si bien hay otros cómics que han tratado el *genderbending* —el manga *La rosa de Versalles* de Riyoko Ikeda sería un buen ejemplo— la singularidad de la propuesta de Wang reside en poner el foco en la identidad de los protagonistas. El romance, si es que realmente lo hay, cae por tanto en un segundo plano. La acción no requiere de madrastras o brujas amenazantes, sino que el relato avanza interiormente. Originalmente los protagonistas iban a ser adultos, pero la autora, con acierto, los convierte en adolescentes, y esa batalla interna queda así justificada por la propia pubertad. Los roles acaban siendo intercambiados y Sebastian se convierte en una inesperada princesa azul, cuya pretendiente tiene un rol bastante más proactivo que el de la Cenicienta de Charles Perrault. La búsqueda de la identidad no se limita a la aceptación del travestismo de Sebastián, sino también en materializar la vocación de Frances por el mundo de la moda.

Sorprende que Jen Wang resalte en los extras de la edición española que no tuviera mucho tiempo para la localización de diseños de vestuario para muchas de las escenas, cuando toda la ambientación es impecable. El París de *El príncipe y la modista* es un lugar luminoso y vibrante, de cuento, en el que las fiestas son un crisol de tonos pastel, y en el que los vestidos le dan a los protagonistas un aire vaporoso y grácil. Wang, fogueada en el cómic digital, estructura el relato en doce capítulos, presentados por patrones de costura, y hace gala de un trazo finísimo que aún lo mejor de la Disney de los años cincuenta y sesenta



El príncipe y la modista

Jen Wang

Sapristi Comic

Estados Unidos

Rústica con solapas

272 págs.

Color

Obra relacionada

Degenerado

Chloé Cruchaudet

(Dibbuds)

La rosa de Versalles

Riyoko Ikeda

(Azake Ediciones)

En la vida real

Cory Doctorow y Jen Wang

(Sapristi Comic)

y la plasticidad de la animación contemporánea. Sus lápices perfilan unos personajes espigados, de enormes ojos, que transmiten la emotividad y el intimismo de la trama.

El príncipe y la modista es un cuento para todas las edades, lleno de valores, que es un excelente regalo que funciona como perfecto contrapunto y complemento de la marca *Princesas Disney*.

EL VIENTRE DEL ESCRITOR

Manu González

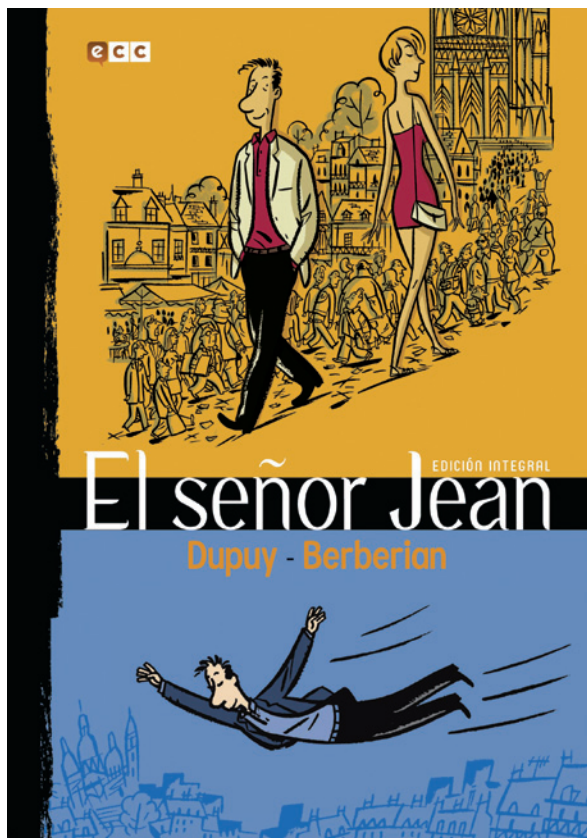
Cuando los autores franceses Philippe Dupuy (Sainte-Adresse, 1960) y Charles Berberian (Badgad, 1959) publicaron el primer álbum de *Monsieur Jean* (*El amor y la portera*) en 1991 en la editorial Les Humanoïdes Associés, el cómic costumbrista no estaba muy de moda en la *bande dessinée* francesa. El año antes, justamente, se acababa de fundar la editorial/estudio L'Association, fundada por Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, David B, Stanislas, Mattt Konture, Patrice Killoffer y Mokeït, a los que se unirían más tarde artistas como Émile Bravo, Christophe Blain, Joann Sfar, Edmon Baudoin o Marjane Satrapi, autores que comenzaron a hacer cómics independientes innovadores en el mercado francés y que llegaron a conocer el éxito con obras tan personales como *Persépolis*, de Satrapi o la extensa saga fantástica de *La Mazmorra*, de Trondheim y Sfar.

Aunque los cómics de *El Señor Jean* se publicaran en editoriales como Humanoïdes o Dupuis, el espíritu costumbrista de su personaje fetiche siempre estuvo más cerca del espíritu independiente de L'Association que de las obras que editaban esas editoriales. Han colaborado en varias ocasiones con ellos: el mismo año de *El amor y la portera* recopilaban diversas historias humorísticas cortas en *Les héros ne meurent jamais*, y en 1994 publicaban *Diario de un álbum*, una obra autobiográfica que da muchas pistas sobre el arte de creación de su cómic más conocido y que sirve de perfecto contrapunto a la lectura de las aventuras del Señor Jean.

Cuando Dupuy y Berberian comenzaron a narrar las desventuras románticas tragicómicas de este parisino escritor treintañero a principios de los

noventa, ya habían publicado juntos siete álbumes (los tres primeros de *Los diarios de Henriette*, por ejemplo) y nadie sabía muy bien dónde comenzaba el trazo de uno y acababan las tintas del otro. Aunque hayan tenido experiencias vitales muy diversas, Dupuy es un normando de los pies a la cabeza y Berberian es medio griego medio americano criado en el Líbano; son como un extraterrestre de dos cabezas y cuatro brazos que no para de producir álbumes imprescindibles con un estilo completamente mimetizado. Por esa razón siempre firman sus tebeos como Dupuy-Berberian, que se parece más a un apellido compuesto que a dos personas diferentes.

Por primera vez podemos ver publicado íntegramente los siete álbumes a color que se publicaron entre 1991 y 2005, más el álbum a dos colores (negro y azul) *La teoría de los solteros*, más libre y cercano al espíritu de L'Association, pero menos interesante que títulos tan divertidos como *Las mujeres y los niños primero*, *Vivimos felices sin aire* o *Inventario antes de las obras*. Cosa única en España, por cierto, porque, al haber sido publicados en dos editoriales diferentes, solo existe un tomo integral en Francia que recopila los primeros cinco títulos. La edición de ECC contiene, además, una completa galería de ilustraciones, bocetos y páginas a lápiz que resumen perfectamente la evolución del dúo en trece años. Aunque con el tiempo Dupuy y Berberian han conseguido tener un estilo propio cercano a la línea clara más *cartoonesca*, en sus primeros trabajos se cuelan las influencias del trazo lírico de Jacques de Loustal, el espíritu burlesco de Hergé o esos infantes que parecen sacados de *El pequeño Nicolás*, de Jean-Jacques Sempé. Aunque el primer cómic comenzó siendo una especie de diario de des-



El señor Jean. Edición Integral
 Dupuy-Berberian
 ECC Ediciones
 Francia
 Cartoné
 496 págs.
 Color

Obra relacionada

Mis circunstancias

Lewis Trondheim
 (Astiberri Ediciones)

Diario de un álbum

Dupuy y Berberian
 (Planeta Cómic)

Los combates cotidianos Integral

Manu Larcenet
 (Norma Editorial)

venturas amorosas de un treintañero intelectual en la estimulante París, pronto los dos autores comenzaron a incluir sus propias experiencias vitales con la familia o la pareja, haciendo madurar al escritor Jean a lo largo de ocho álbumes. No solo a él, también a sus amigos Félix, el típico cuñado de manual lleno de teorías absurdas y un poco vago que tiene que cuidar al hijo pequeño de su ex, Clément, el empresario de éxito bastante ligón, o la pareja joven de casados Jacques y Véronique con sus problemas conyugales. Al final de *Las mujeres y los niños primero* vuelve a la vida de este soltero empedernido un antiguo amor de juventud, Cathy, quien se convertirá en uno de los personajes más importantes en la vida de Jean.

Aunque *Monsieur Jean* comenzara radiografiando la vida amorosa de un *bon vivant* intelectual parisino, el drama cotidiano comenzó a hacerse

visible mucho antes de la crisis mundial de 2008, con pasajes donde los protagonistas son vagabundos de la gran ciudad o el largo proceso en el paro de Félix, quien es asediado por los servicios sociales y teme perder a su hijastro Eugène. Pero si en algo destaca *El señor Jean* es en esos momentos surrealistas donde la mente del escritor psicoanaliza mediante divertidísimos sueños las malas decisiones que el joven Jean toma cada día: un auténtico viaje al estómago del novelista. Dupuy y Berberian logran que estas ensoñaciones no lleguen a ser nunca pesadas y son una de las características más destacables de una serie que se convirtió en una de las famosas de la *bande dessinée* francesa de finales del siglo xx, que ganó el Alph'Art al mejor álbum en el Festival de Angulema de 1999 y que tuvo una desigual adaptación cinematográfica en 2007 bajo el título de *Ce soir je dors chez toi*.

EL PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL HUMOR

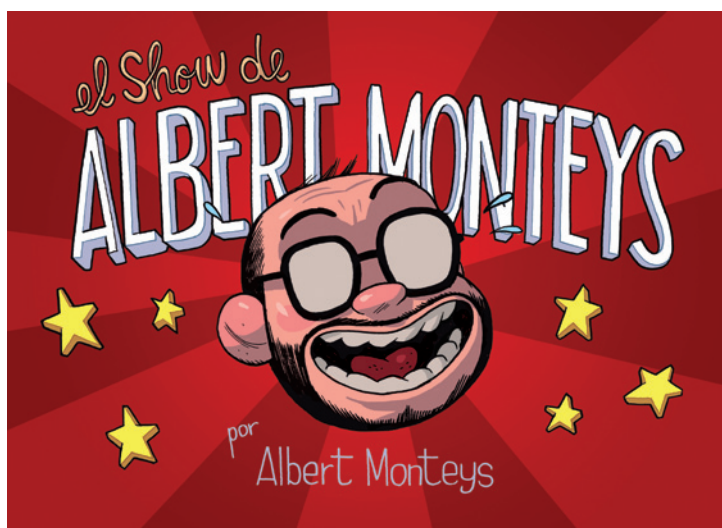
Jota Lynnot

«**¿R**ealidad o ficción? Lo que cuenta es la emoción. ¡Lo que hay es lo que veis! ¡Es el show de Albert Montey's! ¿Es un genio o es muy malo? ¿Es un hombre o es un gusano? ¡En formato viñetel, vivirá aventuras mil!» Con su propia sintonía finaliza el prólogo de la recopilación de historias que publicó Albert Montey's en la revista digital *Orgullo y Satisfacción*. Con sorna intenta justificar la lectura de un libro que es, sin lugar a dudas, la obra de transición del que hasta entonces era reconocido como uno de nuestros mejores humoristas gráficos. Fueron tres años en los que Montey's quemaba una etapa para marcarse un nuevo reto, que le daría aún mayores alegrías.

Montey's, integrante del colectivo La Peña, había dado el salto a *El Jueves* incorporando el descaro del primer Toriyama, la locura de los primeros dibujos de Cartoon Network, la mala uva de Franquin y el talento para el gag de la escuela Bruguera. Allí se había convertido en punta de lanza de una generación de autores que habían renovado una cabecera ya clásica en el análisis más cáustico de la sociedad nacional. Su controvertida marcha de la revista, de la que había llegado a ser director, por la censura de una de las portadas de su compañero Manel Fontdevila, precipitó la fundación de *Orgullo y Satisfacción*. Después de haber reflejado con tanto acierto la juventud contemporánea con personajes como *Tato* o su *Para ti que eres joven*, con Fontdevila, se

enfrenta a la madurez protagonizando su propia serie.

Si bien Montey's reconoce que más del 70 % de lo narrado en *El show de Albert Montey's* es autobiográfico, es precisamente el contrapunto entre *slice of life* y «elementos metafóricos-fantásticos» los que hacen su lectura una experiencia tan divertida. Narrado, principalmente, con una paleta cromática de tres colores: blanco, negro y azul, y con una extensión que oscila entre la tira cómica y las cinco páginas, Montey's asume el protagonismo absoluto de sus propias historias. Un retrato, no solo del día a día de alguien que trabaja desde casa en una disciplina creativa, sino también el de un cuarentón tipo. Su mujer, Mamen, y sus dos hijos son incorporados como secundarios, blancos de las inseguridades y neuras del propio Montey's, que ejercen como conciencia del propio autor. Son precisamente los monólogos internos del autor los momentos más descacharrantes de la serie, mostrándose como una persona insegura, tímida y que asume su edad con dificultad. El mundo del cómic, las redes sociales, las vacaciones, el humor o las series de televisión son algunos de los temas que se abordan con un humor que combina el patetismo hispano con una leve amargura. Es frecuente que el «Montey's de cómic» se multiplique con diversas personalidades para poder afrontar los dilemas existenciales que se va planteando. Como si fuera una versión contemporánea del



El show de Albert Montneys

Albert Montneys
Caramba Cómic
España
Cartoné
160 págs.
Color

Obra relacionada

Tato

Albert Montneys
(Ediciones El Jueves)

Gastón Elgafe

Franquin y Jidéhem
(Norma Editorial)

¡Universo!

Albert Montneys
(Astiberri Ediciones)

Mister Scrooge de Charles Dickens, incluso se tiene que enfrentar a sus fantasmas del pasado, presente y futuro.

Es ese matiz dickensiano el que aparece en tres de sus historias más destacadas. Un aperitivo del Montneys actual, autor de ciencia-ficción futurista en *¡Universo!*, con el protagonismo de los *e-mails* que recibe y que se convierten en personajes antropomórficos. Una certera visión de los sucesos que ocurrieron durante el referéndum de independencia de Cataluña, el 1 de octubre del 2017, que refleja el estupendo análisis del presen-

te en el que vive. Y, finalmente, la última de las historias que se incluyeron en *Orgullo y Satisfacción*, en la que un Montneys anciano hace balance de su trabajo, como si sus tiempos de humorista gráfico fueran cosa del pasado.

El show de Albert Montneys es un punto y aparte de la carrera de uno de los mejores autores de cómic del panorama nacional, que resume su trayectoria como humorista gráfico y funciona como un buen punto de entrada para el que le haya descubierto gracias al excelente *¡Universo!*

LA PENÚLTIMA AVENTURA

Óscar Gual Boronat

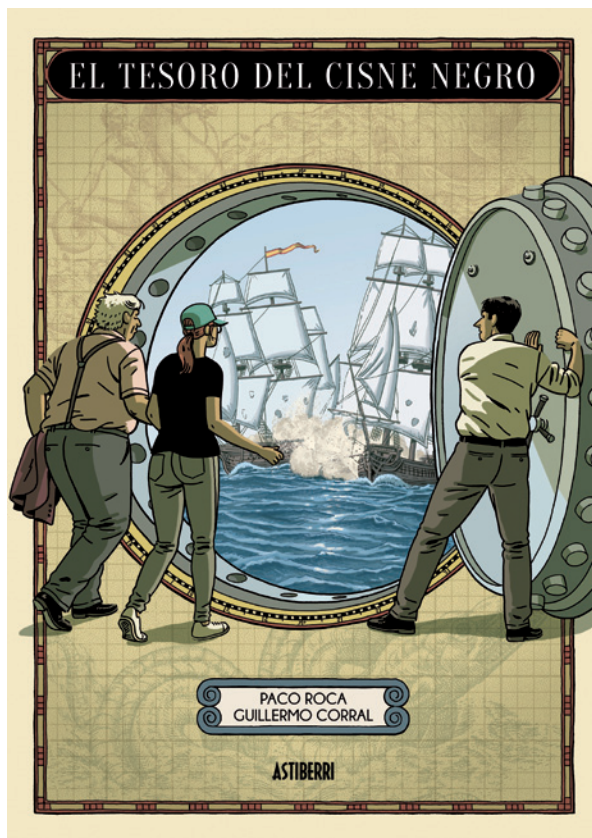
Hace algunos años, en la presentación de un ciclo de conferencias sobre Emilio Salgari y la novela aventurera, el escritor Eduardo Mendoza afirmó con sorna que si en el libro en cuestión «no sale un barco o un león, no hay aventura». Si esas son las únicas exigencias para adjetivar como tal cualquier relato, estaríamos hablando de una clasificación enormemente amplia. Otra cuestión, en la que el gran escritor barcelonés no entró, sería definir de qué tipo de aventura estamos hablando, hasta qué punto se hallaría contaminado por factores exógenos o si respetaría los parámetros tradicionales del género por antonomasia. A estas alturas, los límites entre las diferentes tipologías narrativas, aparte de ser inapreciables, importan poco, y sus respectivos contenidos traspasan de una a otra dependiendo de múltiples variables, e incluso de algunas que nacen fuera de dichas esferas. Una frontera, por lo tanto, tan tenue como la que separa la mismísima realidad de su reflejo ficcional.

Tomemos como muestra el caso de *El tesoro del Cisne Negro*, que para empezar cumple con creces con, al menos, la primera de las prerrogativas de Mendoza. Se trata de la crónica disfrazada, ligeramente disimulada a base de cambios puntuales de nombres, de aquel caso Odyssey sobre el que tanto se escribió hace ya más de una década. ¿Lo recuerdan? La empresa caza-tesoros norteamericana así bautizada anunció en mayo de 2007 el descubrimiento de más de medio millón de monedas de oro y plata entre los restos de un buque sumergido en el fondo del golfo de Cádiz. Las autoridades españolas sospecharon entonces que el tesoro pudiera pertenecer a *Nuestra Señora de las Mercedes*, una fragata hundida en 1804 frente a las costas del Algarve portugués, iniciándose a

partir de ahí un largo pleito que concluyó en 2012 gracias a una sentencia de un tribunal de Atlanta que fallaba en favor de España y que posibilitaba el retorno del tesoro.

En medio de aquel litigio, entre las personas implicadas en el largo proceso, estuvo Guillermo Corral, diplomático y escritor, conocedor de los hechos de primera mano, y sabedor del potencial literario de los mismos. Según cuentan, fue Corral quien le propuso el proyecto a Paco Roca, posiblemente el dibujante más adecuado para trasladar a las viñetas la historia en cuestión, afirmación no por manida menos cierta. Efectivamente, Roca, en el que es su segundo trabajo consecutivo en colaboración (el precedente directo fue *La encrucijada*), demuestra ser el compañero ideal para ese trayecto, por razones diversas. Además de ser uno de los herederos más leales del tebeo clásico de aventuras (miembro de un linaje que incluiría, claro, a Hergé y a Hugo Pratt) y de conocer a la perfección los resortes del medio (veinticinco años como profesional lo avalan), mantiene intacta su capacidad de adaptar al lenguaje de los cómics cualquier concepto o propuesta discursiva, y a lo largo de estas más de doscientas páginas hay unos cuantos ejemplos.

Con todo, *El tesoro del Cisne Negro* destaca por poseer dos grandes virtudes, a saber, no caer en el tópico pese a contener todos los ingredientes tópicos (la historia de amor, el protagonista novato sobrepasado por los acontecimientos, la solución encontrada en el último instante de manera casual), y saber mantener el difícil equilibrio entre la acción, el suspense, el impulso, la reflexión, la cadencia de las conversaciones y los instantes amenazadoramente tediosos. Porque, no lo olvidemos,



El tesoro del Cisne Negro
Guillermo Corral y Paco Roca
Astiberri Ediciones
España
Cartoné
224 págs.
Color

Obra relacionada

La encrucijada

Paco Roca y José Manuel Casañ
(Astiberri Ediciones)

Los surcos del azar

Paco Roca
(Astiberri Ediciones)

Las calles de arena

Paco Roca
(Astiberri Ediciones)

El faro

Paco Roca
(Astiberri Ediciones)

los hechos reales muchas veces pueden ser más grises y aburridos de lo que aparentan, pero contienen detalles valiosos que el guion debe incluir para no perder coherencia interna. Y respetando esas directrices avanza esta historieta en un viaje de ida y vuelta, sin pretender romper esquemas, sin intentar sorprender al lector con subterfugios innecesarios. Muchas veces, mantenerse fiel a los esquemas que funcionan es la mejor opción.

No debe entenderse, sin embargo, ese respeto por el pragmatismo como falta de arrojo. El riesgo existía, y se encontraba en la misma idea de la adaptación. Datos, personajes, cuestiones terminológicas, cambios de escenario, legalismos, un lustro de incidencias que debían condensarse. El reto se presentaba, de entrada, enormemente complejo. Era, ya se lo habrán imaginado, toda una aventura.

PERDERSE POR JAPÓN SIN UN PLAN PREVISTO

Jon Spinaro

Dos años después de que Salamandra Graphic publicara los *Cuadernos japoneses* del autor italiano Igort, la propia editorial nos ofrecía la segunda entrega de la misma obra bajo el subtítulo de *El vagabundo del manga*. En aquel primer trabajo, además de mostrarnos la profunda fascinación que sentía desde su juventud por la cultura, el arte y las tradiciones japonesas, nos hablaba, entre otras cosas, del sistema de trabajo y de organización de las editoriales de ese país. Un proceso muy alejado del europeo, marcado por unos plazos de entrega tremendamente rígidos y una extraña relación con los editores, por lo menos a ojos del creador occidental.

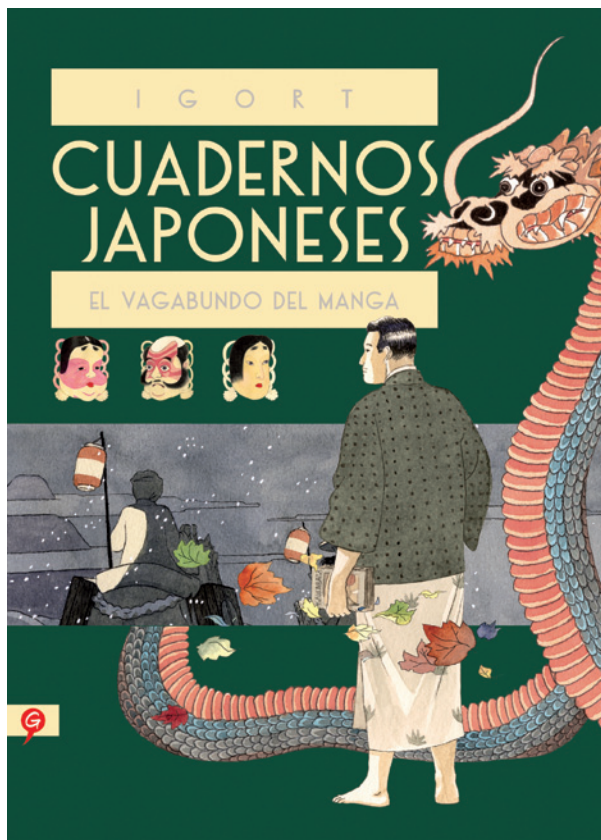
A pesar de compartir algunos aspectos comunes, en esta segunda entrega, como dice el propio autor, vuelve a lo que a él se le antoja como su casa para entregarse a realizar un periplo por el país del sol naciente sin ningún tipo de objetivo. Se trata de un viaje de placer que resulta ser doble, tanto para él como para el lector. En esta experiencia no había ningún objetivo ni finalidad concreta. Con una agenda sin citas, sin reuniones. Igort viaja solo por el placer de perderse y dejarse llevar, lo que le va a permitir acceder a muchas cosas que casi siempre aparecen ocultas para el turista o para aquel que se desplaza por motivos de trabajo. Es un periplo que, además, a nosotros, nos permite descubrir que probablemente conozcamos y sepamos muchas más cosas de las que creemos sobre la cultura y la historia japonesa y sobre las que desconocemos su origen, sentido o denominación.

En la historia, estructurada en Antecedentes, Viaje (que ocupa la mayoría de la obra) y Epílogo abundan las referencias a la cultura e historia

japonesas, comenzando con grandes escritores como Yasunari Kawabata, pasando por los mitos y leyendas del *yokai*, el budismo, las bombas atómicas, el manga y la comida. En los diversos capítulos irá profundizando en su memoria para componer un viaje personal a través del tiempo, entre el presente y el pasado, de un país en constante evolución y al mismo tiempo fuertemente vinculado a sus tradiciones.

Una parte destacada es aquella en la que tomará por compañero *El libro de los cinco anillos* de Miyamoto Musashi, un manual de combate espiritual dedicado a los cinco elementos: tierra, agua, aire, fuego y vacío. De este modo emprenderá un recorrido por diversos lugares, por recuerdos de artistas y por rutas tradicionales y en el que parará en Hiroshima, lugar del acontecimiento trágico que Igort recuerda mediante un fragmento de los diarios de Tamiki Hara. Se trata de un capítulo de solo siete páginas, en el que todo parece detenerse, y todavía hoy nos sobrecoge leer ese relato en primera persona de una de las víctimas que padecieron esa ignominia y que actualmente sigue presente en la memoria de la sociedad nipona.

Tras este momento doloroso, que supone una pausa en el relato de la historia, el cómic prosigue su camino hasta llegar al momento narrativo de la parte final la historia, cuando el autor realiza un salto de 2.000 años para trasladarnos del Japón tradicional al actual de una manera sublime, en la que casi no te das cuenta de que ha pasado de hablarte de un artesano del papel a relatarte aspectos de la realidad más reciente del país. En un excepcional salto temporal, nos transporta del Japón milenario al de la ultramodernidad



El vagabundo del manga, (Cuadernos japoneses II)

Igort
Salamandra Graphic
Italia
Rústica con solapas
184 págs.
Color

Obra relacionada

Cuadernos japoneses

Igort
(Salamandra Graphic)

Manabé shima

Florent Chavouet
(Salamandra Graphic)

Barrio lejano

Jiro Taniguchi
(Ponent Mon)

actual, plagado de contradicciones, soledad y una competencia brutal en la que se educa a los japoneses desde la infancia. En esta parte será cuando profundice y explique el origen y la razón de fenómenos como los *otaku*, los *hikikomori* o el *karoshi*, lo que literalmente se define como «muerte por exceso de trabajo».

Pero como queriendo no acabar de un modo tan oscuro, Igort termina el álbum con un epílogo en el que rinde un sentido y emocionado homenaje a Jiro Taniguchi, a quien va dedicada la obra. Comenta el autor que en su última visita lo vio sereno y aparentemente feliz.

En cuanto al dibujo, continúa y perfecciona el método utilizado en sus anteriores cuadernos. No hay una estructura fija y los diferentes formatos se van alternado a lo largo de todas las páginas, combinando el cómic con el cuaderno de viaje, los apuntes con acuarelas, las postales e incluso la fotografía, pero logrando que en ningún momento las historias que nos va contando

pierdan la conexión con el resto de la obra. Se trata de un cómic para la contemplación que se recomienda disfrutar lentamente, deteniéndose en cada imagen y palabra y que se mueve con una cadencia muy alejada del canon de la visión contemporánea occidental.

Es un libro de viajes, por supuesto, pero también un ensayo dibujado que investiga la práctica de perderse, de dejarse llevar, como un posible camino para descubrir un guion que puede no seguir un hilo lógico, y que no está planeado detalladamente.

En definitiva, es un cómic fantástico y al que bien se le podría aplicar la descripción que el propio autor hace en una de sus páginas del *hanami*, o contemplación de los cerezos en flor: «es el arte de homenajear lo sublime, y en eso los japoneses son indiscutibles». Pero claro, ya sabemos todos que Igort está convencido de que en otra vida él había sido japonés, y creo que a estas alturas nadie se lo podrá discutir.

HUMOR INTELECTUAL

Henrique Torreiro

El británico Tom Gauld (Aberdeenshire, Escocia, 1976) se dio a conocer internacionalmente en 2012 con la novela gráfica *Goliat*, una magnífica reimaginación del relato bíblico contado desde la perspectiva del gigante filisteo; una visión mucho menos mítica y, en cambio, más pegada a la pedestre realidad de una situación así, contada con dramatismo y comicidad desde una pausada mirada contemporánea. El libro fue editado originalmente por la canadiense Drawn & Quarterly, lo que situó a su autor en el panorama global. Con todo, Gauld ya tenía detrás de sí en aquel momento toda una trayectoria de historias cortas publicadas en forma de libro, como *The Gigantic Robot* (2009), y era bien conocido como historietista y humorista gráfico en prensa. Su siguiente novela gráfica fue *Un policía en la Luna*, que ahondaba en su estilo minimalista, acentuando si cabe ese aire «nórdico» que lo emparentaba con autores como el noruego Jason (cuyas obras, de hecho, también responderían bastante bien a la definición que Gauld hace de sus relatos, «historias del día a día con detalles épicos»). Antes de esta segunda historia larga, no obstante, había aparecido el volumen *Todo el mundo tiene envidia de mi mochila voladora*, que recogía una selección de sus colaboraciones semanales con la sección de cultura de *The Guardian*.

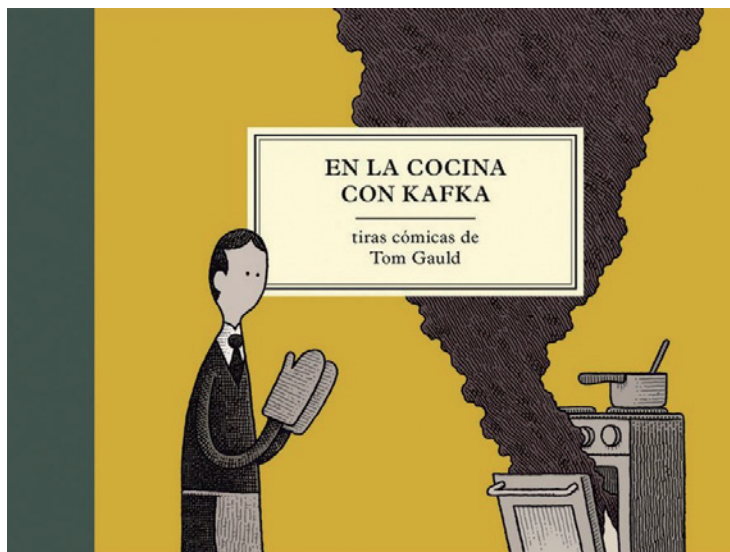
En la cocina con Kafka sigue esa misma línea; está compuesto por nuevas tiras y viñetas realizadas para el periódico londinense, además de algunas otras encargadas por *The New Yorker* y *The New York Times*. Desde la portada queda claro ya el tipo de humor de Gauld, que juega siempre con el mínimo de elementos para conseguir la chispa, aunque sin buscar necesariamente una car-

cajada, sino más bien la complicidad del lector. Un humor sencillo, pero cargado de sentido: en este caso, incidiendo en las enrevesadas fórmulas que utiliza en sus productos el sector editorial, un negocio cada vez más industrial y alejado de aquella visión idealista de la publicación de libros como bien cultural.

Estamos, sí, en el terreno de un humor «especializado»: combina las amplias audiencias de los periódicos con el sesgo propio de una sección de libros. El humorista tiene, pues, que aunar gustos amplios y una especificidad que, sin espantar a ningún lector (jugando con autores y géneros conocidos), tampoco resulte ofensiva para el sector más culto de los visitantes de la sección; algo parecido a lo que ocurre con las tiras y viñetas que Gauld prepara regularmente para la revista *New Scientist*, en ese caso sobre contenidos de tipo científico. Si hay un ejemplo de espíritu afín por estos lares —aunque con otra personalidad tonal y gráfica, desde luego—, ese es Max y sus tiras para el suplemento *Babelia* de *El País*.

Hablaríamos, pues, de un humor gráfico de tipo intelectual, culto pero no culterano, ingenioso sin caer en una pomposidad pedante. Gauld hace uso de su saber hacer en la narrativa dibujada y se mueve con soltura entre los terrenos de la tira cómica propiamente dicha, la viñeta humorística y la vertiente más cercana a la infografía —presentando «mapas conceptuales» ilustrados—, a la que tampoco son ajenos otros autores de humor en prensa.

Con la reducción al absurdo como clave de muchos de sus chistes, Gauld se ríe de las tendencias editoriales de moda, habla de autores, géneros,



En la cocina con Kafka

Tom Gauld

Salamandra Graphic

Reino Unido

Cartoné

160 págs.

Color

Obra relacionada

Goliat

Tom Gauld

(Ediciones Sinsentido/

Apa-Apa Cómic)

Todo el mundo tiene

envidia de mi mochila

voladora

Tom Gauld

(Salamandra Graphic)

Un policía en la Luna

Tom Gauld

(Salamandra Graphic)

Yo maté a Adolf Hitler

Jason

(Astiberri Ediciones)

premios literarios, críticos, bibliotecas públicas y personales, traductores... Es mordaz y amable al mismo tiempo; a su lenguaje escrito, formal y con una cierta flema británica, se unen situaciones paradójicas, descontextualizaciones, anacronismos y mucha ironía. Y, sin embargo, esa ironía rezuma amor por el disfrute de la cultura en el sentido más amplio: una cultura en la que cabe tanto lo gráfico como lo literario y lo audiovisual, tanto los materiales *lowbrow* como los de la «alta creación».

El estilo gráfico de Tom Gauld es muy coherente en toda su obra: unas líneas muy sintéticas, de grosor constante, que en muchos casos redu-

cen los personajes a siluetas esquemáticas en la lejanía, con apenas dos o tres elementos caracterizadores (una barba, un sombrero), y una gestualidad confiada básicamente al lenguaje corporal, al prescindir de buena parte de los rasgos faciales, y que, paradójicamente, consigue potenciar toda su expresividad. La misma coherencia que hay, en realidad, en su forma de afrontar el trabajo cuando se trata de una novela gráfica o de una tira para prensa. Tanto en una faceta como en la otra —y no solo por el hecho de haber ganado el Eisner a la mejor obra de humor por este libro—, Gauld es uno de los referentes internacionales a los que se hace imprescindible seguir la pista.

¡BUSCA UN EMPLEO! Y OTROS PROBLEMAS DEL MONTÓN

Bouman

Eslavos del trabajo de Daria Bogdanska (Polonia, Varsovia, 1988) es un cómic autobiográfico en el que la autora relata cómo se traslada de Polonia, su país natal, a Suecia, para estudiar cómic y, de paso, huir de un conflicto familiar. En concreto se instala en Malmö, antigua ciudad industrial reconvertida en multicultural, pura efervescencia creativa y vanguardista. Viaja con lo puesto, apenas tiene dinero ahorrado y todo es carísimo, pero espera prosperar buscando un trabajo que le permita compaginar con los estudios y socializar. La ilusión de empezar de cero, con un futuro prometedor y lleno de aventuras da energías a cualquiera. Recién instalada en una habitación con solo un colchón en el suelo, se pone a buscar ofertas de empleo en Internet cuando la realidad le golpea en la cara: es inmigrante sin papeles, por lo que no puede optar a un trabajo decente de entrada y termina aceptando dos de mala muerte para asumir los gastos. Entre estos y las clases no tiene tiempo para nada más y su apoyo emocional reside en una relación a distancia que no parece ser suficiente ni correspondida.

La cruda realidad de Daria en Suecia es que está sola, trabajando todo el día en un país con un idioma distinto al suyo y en el que no conoce a nadie, aunque esto último cambia cuando un chico que sin ser perfecto le devuelve las ganas de reír. Sin embargo, el trabajo amarga su existencia hasta que descubre que el jefe tiene a todos los trabajadores sin contrato y les paga distintos sueldos en función de si son suecos o extranjeros. Harta, decide investigar y denunciar la situación con ayuda de un sindicato.

Daria es víctima, como hemos podido serlo todos nosotros, de un sistema capitalista y clasista que explota al más débil. Un cómic que comienza siendo una aventura más de alguien que cambia de país para labrarse un futuro, de los problemas de convivencia y la búsqueda de trabajo sin contar con experiencia previa y de cómo lidiar con la soledad, las relaciones con amigos y pareja pasa a convertirse en una historia que trata de la lucha personal y sindical, de David contra Goliath. Además la novela gráfica retrata la cara más amarga de Suecia, un país con tan buena prensa internacional que no escapa de la problemática de los trabajos precarios y la ausencia de futuro de los jóvenes (tanto de los nativos como de los inmigrantes) que deben subsistir al borde de la exclusión social. El cómic no aborda de forma periodística cada una de estas cuestiones sobre el país, pero desde la perspectiva de la protagonista la autora los relata con solvencia.

Eslavos del trabajo es la primera novela gráfica de esta autora, con la que ha conseguido figurar en la selección oficial del Festival de Cómic de Angoulême 2018 y quedar finalista del premio Artemisia 2018. Daria Bogdanska se presenta con un estilo de dibujo realista pero sencillo, de trazos orgánicos, que bien recuerda a la frescura y libertad de los cómics independientes americanos, algo que se refuerza con el uso del blanco y negro puro con tramas manuales o fondos negros, sin ser para nada un cómic sombrío y frío, como cabría esperar recordando otra de las lecturas procedentes de la producción comiquera escandinava, *Mi hermano nocturno*, de Joanna Hellgren (Gallo Nero Ediciones).



Esclavos del trabajo

Daria Bogdanska

Astiberri Ediciones

Suecia

Rústica con solapas

200 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Basura

Derf Backderfs

(Astiberri Ediciones)

Un trabajo de verdad

Alberto Madrigal

(Norma Editorial)

El mundo a tus pies

Nadar

(Astiberri Ediciones)

Mi hermano nocturno

Joanna Hellgren

(Gallo Nero Ediciones)

La autora realiza un trabajo extenso (200 páginas) que se leen con suma facilidad, consigue transmitir sin florituras su experiencia, un viaje iniciático que tiene un punto de *coming of age* donde la protagonista madura a la fuerza al enfrentarse al mundo gris de las obligaciones o vivir relaciones de pareja de larga duración. De lectura amena, en cuanto lees unas páginas te engancha, y más cuando las cosas se ponen peliagudas para la protagonista, llegando a sentir sus

frustraciones como las tuyas propias porque, sin duda alguna, Daria ha hecho una crónica contemporánea de los tiempos complicados que nos ha tocado vivir.

Y por si no fuese suficiente, *Esclavos del trabajo* es una obra reivindicativa que muestra la importancia de unir las fuerzas de los trabajadores para mejorar su situación y la de los demás contra las injusticias.

CARRETERA SIN FIN

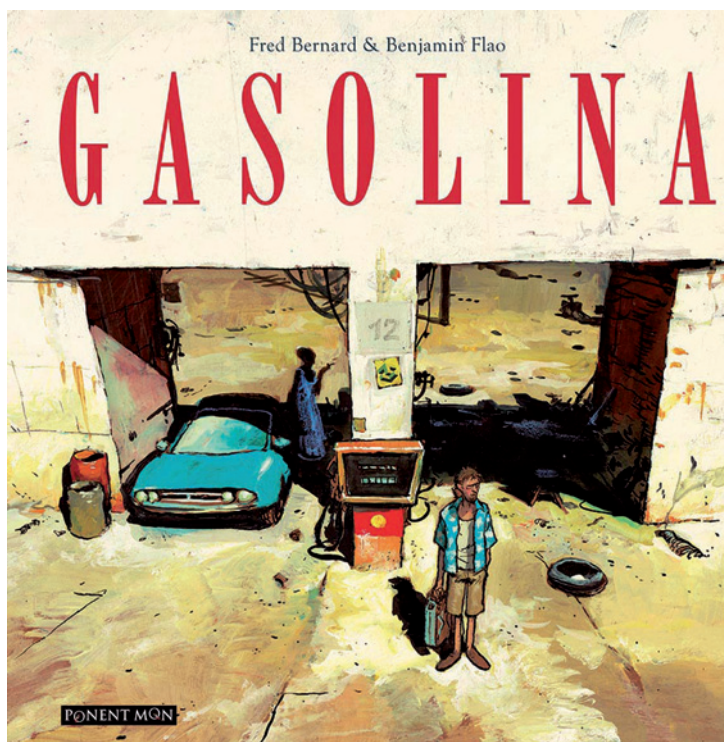
Raúl Tudela

Achille Antioche se encuentra obligado a buscar gasolina en un paraje que parecen las ruinas un hotel de los 80 del siglo xx si quiere continuar su viaje. Pero todavía no sabe cómo ha llegado a esta situación, ni dónde se encuentra, ni dónde tiene que ir. Por suerte, le acompaña una bella mujer que dice ser su ángel de la guardia. Y es que Achille está muerto, y se halla en el limbo, donde tiene la misión de recordar cómo ha llegado a esta situación. En un limbo en el que puede conducir el coche que desee y por las carreteras que desee, el límite es su imaginación, todo mientras cumpla el cometido de resolver las circunstancias de su muerte. Y para ayudarlo a resolver el misterio tiene a su ángel de la guardia, y los encuentros con distinta gente en el limbo, como el mítico piloto Gilles Villeneuve, que ahora se dedica a la pintura, o la posibilidad de picarse en la carretera con James Dean. Un viaje de ensueño para un loco del motor como Achille, aunque no tan dulce como para ser el paraíso, ya que tiene que enfrentarse a sus miedos, para resolver los misterios de su muerte y poder seguir su camino. Aunque incluso en el limbo el destino puede deparar sorpresas.

Fred Bernard (Beaune, Francia, 1969) y Benjamin Flao (Nantes, Francia, 1975) se unen para crear en *Gasolina* (*Essence* en el francés original, donde el título tiene un doble sentido que se pierde en la traducción) una *road movie* infinita, un viaje en coche que puede tener un inicio y un final, pero que mantiene una incertidumbre en su duración. Y que parece un sueño para cualquier amante de los autos: poder escoger cualquier coche y cualquier carretera durante el tiempo que se desee. Y Flao da una buena muestra de ello: Ford

Mustang, Cadillac, Citroën 2CV, Lancia Aurelia Spider, Porsche 911, el catálogo de máquinas es largo. Y la forma dinámica en que Flao las dibuja recuerda poderosamente a la línea de Franquin. Y es que, si todo *Gasolina* destila pasión por el motor, también destila mucho amor por el cómic franco-belga clásico. Y lo hace con muchos guiños, homenajes y referencias; a Hergé, a Moebius, a Pratt. Pero sobre todas las referencias destaca la de Franquin y resto de autores de la escuela de Marcinelle, a los que en este álbum Flao aproxima más su dibujo; personajes más caricaturescos, narices con mucha personalidad, brazos y piernas expresivos, líneas más gruesas, objetos dinámicos, y situaciones absurdas. Y qué puede haber más absurdo que lo que pueda suceder en el limbo.

Un limbo que Bernard y Flao reinterpretan libremente a partir de la tradición católica como un espacio muy curioso, que parece común para todos los mortales por un lado, pero que se modela en función de los recuerdos de cada uno. Así, Achille encuentra a su familia, a sus ídolos de infancia, a sus referencias culturales en un entorno que también puede cambiar, pero que siempre presenta parajes en ruinas, cercanos a desiertos y lagos, en el caso de Achille, siempre espacios amplios donde conducir. Un aspecto que los autores han querido destacar hasta en el formato del álbum, prácticamente cuadrado, lo que da un toque de aspecto cinematográfico a las páginas que los autores saben aprovechar para ampliar las sensaciones que transmite el dibujo de Flao. Se nota que disfruta creando esos paisajes en ruinas, pero también arquitecturas imposibles, edificios, tiendas de *hippies*. Y los coches,



Gasolina

Fred Bernard y Benjamin Flao

Ponent Mon

Francia

Cartoné

184 págs.

Color

Obra relacionada

Los Inombrables. Ciclo cero

Yann y Conrad

(Dibbuku)

Soda

Warnant y Tome

(Ponent Mon)

La línea de fuego

Dabith y Flao

(Norma Editorial)

Buscavidas

Dabitch y Flao

(Norma Editorial)

dando una de las escenas de persecución más memorable de los últimos tiempos.

Un cómic que deja muy buen sabor de boca, buscando nuevos recursos en la escuela de Marcinelle para explicar historias para adultos, una referencia estilística que triunfó y marcó toda una industria del cómic en Francia, donde sigue siendo referencia en muchos de los cómics de

más éxito, y donde la revista *Spirou* sigue siendo una cantera. Pero también es un estilo que no es tan habitual de ver utilizado fuera del público juvenil o del humor. No es de extrañar la buena acogida que tuvo *Gasolina* entre la crítica francesa al reivindicar este estilo de BD, que tiene una gran carga emocional para el lector galo, en una historia adulta con la soltura que presentan Bernard y Flao.

TESTIMONIO DE UNA IGNOMINIA

Marc Charles

Un extenso reportaje del periodista Seymour Hersh, publicado en *The New Yorker* en mayo de 2004, sacó a la luz las torturas y vejaciones a los detenidos en la cárcel de Abu Ghraib en Irak, por parte de soldados estadounidenses. Era la punta del iceberg de toda una serie de abusos e infamias cometidos por la administración Bush en distintos campos de detención, el más famoso de los cuales es el situado en la bahía de Guantánamo, en la isla de Cuba, y que permanece abierto de manera indefinida por mandato del actual presidente de los Estados Unidos, Donald Trump. Cuarenta personas siguen encarceladas hoy en día en el penal de Guantánamo.

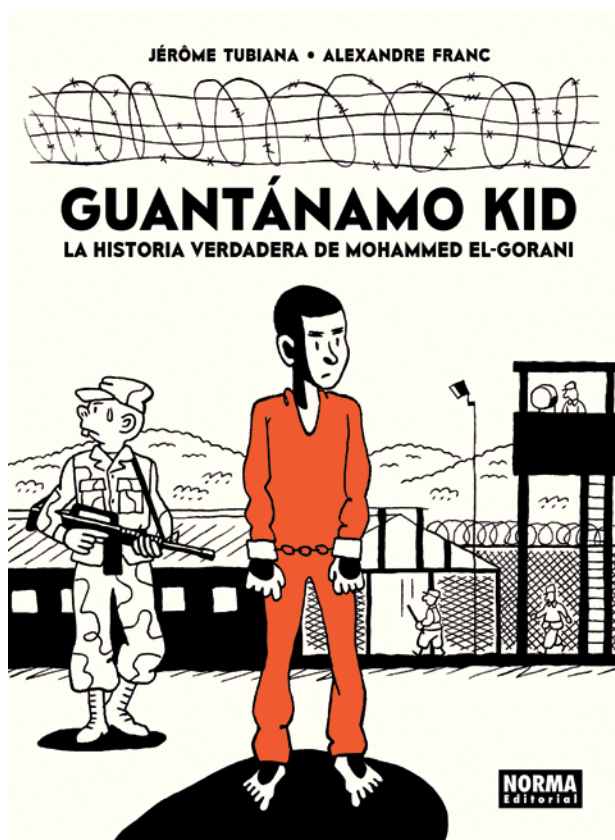
Mohammed El-Gorani tenía 14 años cuando lo detuvieron en Pakistán poco después de los atentados del 11 de septiembre de 2001. El-Gorani, de origen chadiano, vivía con su familia en la ciudad saudí de Medina. Para buscar un futuro mejor emigró a Pakistán con intención de estudiar informática y aprender inglés. Sin embargo, el gobierno de George Bush Jr. inició su guerra contra el terror en Afganistán. El joven de 14 años fue capturado y vendido por las fuerzas de seguridad paquistaníes. La administración Bush necesitaba prisioneros para mantener su discurso de mano dura y estas detenciones indiscriminadas de ciudadanos saudíes y afganos, en situación irregular y precaria en territorio extranjero, era una manera fácil de contentar al aliado norteamericano, sin derramar sangre.

En una de esas redadas, practicada un viernes, cuando El-Gorani salía de la plegaria en la mezquita, empezó la pesadilla del joven chadiano. Traslado exprés hasta el penal caribeño, donde permaneció ocho largos años, acusado de formar

parte de Al Qaeda, y fue sometido a todo tipo de torturas y castigos. Desgraciadamente, su penoso periplo pervivió una vez el juez dictaminó su libertad. Al conocer el caso de Mohammed, el periodista Jérôme Tubiana lo estuvo entrevistando durante dos semanas en Yamena, capital del Chad, escribió sobre ello en 2011 en el *London Review of Books* y, posteriormente, decidió narrar la odisea del preso más joven de Guantánamo en forma de cómic.

Para ello se asoció con Alexandre Franc (Lyon, 1973), dibujante que inició su carrera como autor de cómic en 2007 con *Les Isolés* (Paquet), y desde entonces ha alternado el cómic para adultos con los trabajos infantiles, tanto en su faceta de ilustrador como en la de historietista. En nuestro país, aparte de este libro, se han publicado un par de trabajos más dibujados por él: *Agatha* (Panini, 2015), biografía de la célebre autora de novelas de misterio, Agatha Christie, y *Mayo del 68. Historia de una primavera* (Nórdica libros/Capitán Swing, 2018), ensayo histórico en formato cómic.

Precisamente, uno de los puntos fuertes del álbum es el apartado gráfico de Franc. El contraste entre la historia durísima que se nos narra y ese dibujo de línea clara y trazo caricaturesco es evidente. Sin embargo, es este dibujo redondeado y sintético, sin sadismo ni atisbo de realismo, el que permite al lector que se enganche a la lectura y no la abandone, a pesar de la crudeza de muchos de los episodios que en el cómic se narran. El blanco y negro se impone necesario para potenciar el valor periodístico de la obra; un blanco y negro que nos remite a la mancha del periódico, un dibujo que se acerca a la caligrafía, el texto



Guantánamo Kid. La historia verdadera de Mohammed El-Gorani
Jérôme Tubiana y Alexandre Franc
Norma Editorial
Francia
Cartoné
172 págs.
Blanco y negro

Obra relacionada

Mayo del 68. Historia de una primavera
Arnaud Bureau y Alexandre Franc
(Nórdica libros/Capitán Swing)
Agatha. La vida de Agatha Christie
Anne Martinetti, Guillaume Lebeau y Alexandre Franc
(Panini Cómic)
Altair Magazine. Viajes Dibujado
Varios autores
(Altair/Norma Editorial)

que conforma el corpus documental e informativo. Para facilitar la lectura, la comprensión y ubicar al lector, Franc no duda en composiciones de página muy fluidas y variadas, acompañadas estratégicamente de mapas y diagramas, que permiten en todo momento que nos hagamos una idea de lo que se nos cuenta.

El periodismo en cómic se ha consolidado en la última década como un formato idóneo y valorado por crítica y público. Revistas como la trimestral *La Revue Dessinée*, *XXI* o *The Nib*, adaptan con éxito y criterio todos los géneros periodísticos al lenguaje del cómic, desde la entrevista y el reportaje al periodismo de datos, la crónica o la crítica cultural. Otras cabeceras de prestigio como *The Guardian* o *The New York Times* también han publicado piezas periodísticas de interés usando el lenguaje del cómic. En nuestro país, el diario *ARA* y *El País* también han utilizado

de manera regular el cómic periodístico en sus publicaciones. Este *Guantánamo Kid* es un muy buen ejemplo de lo que puede dar de sí la historieta para testimoniar lo que sucede a nuestro alrededor, denunciarlo y transformarlo.

Guantánamo Kid también se erige como excelente novela de aprendizaje, puesto que el protagonista, un niño impresionable e ingenuo en el momento de su detención, se ve forzado a volverse indomable y duro para mantenerse cuerdo en el penal y defender su inocencia y sus derechos en un entorno sumamente violento y hostil. Una lectura absorbente, muy bien documentada y complementada con textos y documentos —sentencias judiciales, informes internos— que prueban la veracidad del testimonio del chaval y enriquecen el trabajo periodístico de Jérôme Tubiana. Una lectura urgente y necesaria para que esta infamia no caiga en la indiferencia más letal y absoluta.

UN AÑO DE CÓMICS

Gerardo Vilches

El auge que, desde hace años, viven los webcómic tiene mucho que ver con la capacidad de llegar a un público amplio y variado a través, sobre todo, de las redes sociales, que es donde la mayor parte de los internautas —término casi tan rancio como «autopista de la información»— pasan el 90 % de su tiempo. Hay cada vez más autores que, aunque acaben publicando en formatos físicos, tienen su «hábitat natural» en la red. Es discutible que este sea el caso de Joaquín Guirao, quien también tiene una actividad muy intensa en el campo de los fanzines y ha publicado cómics como *La vida se te escapa* (Entrecomics Comics, 2015) o *No tiene gracia* (Libros de autoengaño, 2016). Pero nunca ha dejado de publicar historietas en la red. Durante 2018, de hecho, llevó a buen término un interesante reto personal: realizar una página de cómic diariamente y subirla a sus redes sociales. Sin reposo ni filtros, ni tiempo para pensar demasiado. Al final de año logró alcanzar las 365 páginas, un esfuerzo considerable que, además, ha dado frutos muy interesantes.

Cuando uno se plantea publicar una página de cómic todos los días, no siempre puede ser sobresaliente, es evidente: tiene mucho de práctica, de ejercicio para tonificar el músculo dibujante y de acostumbrarse a la rutina y a la exigencia. Pero Guirao tiene no solo una gran capacidad para el dibujo humorístico, sino también una mente llena de ideas extrañas, a veces retorcidas, pero teñidas siempre de humanismo, una visión ante la vida que se combina originalmente con el humor negro. Logra resultados notables casi siempre, y mantiene un nivel medio admirable, con un buen número de historias excelentes.

Aunque existen tres historias largas, la mayor parte de las entregas son historias autoconclu-

sivas, que presentan todo tipo de situaciones y personajes, con estilos de dibujo muy variados. Su grado de caricatura habitual, de trazo nervioso y representación de la realidad muy influida por el *cartoon*, se combina con otro mucho más esquemático, en el que los personajes ni siquiera son humanos, o son meras formas geométricas, pero también, puntualmente, con animales antropomórficos que recuerdan a *Bienvenido a Zaira* (Hermano Rata Ediciones, 2011), otro webcómic que Guirao desarrolló hace años. Esta variedad, al igual que la inexistencia de personajes recurrentes, evita el acomodo y obliga al autor a expresarse las meninges. Siempre exigente con su trabajo, intenta sorprender o hacer algo diferente, sin renunciar al contenido por encima de la forma, o entendiendo, más bien, que la forma es contenido.

El humor de Guirao tiene siempre un poso triste. Puede ser absurdo, y tiende a basarse en la ruptura de códigos, pero sus personajes agobiados, ansiosos o víctimas de crueldad logran provocar nuestra empatía, incluso en las situaciones más locas. Esas personas temblorosas y sudorosas, enfrentadas a un mundo hostil y a condiciones tan radicalmente irreales que son incontrolables, son todos nosotros. Y también el autor, por supuesto. Y es por eso por lo que, a diferencia de otras obras de humor negro, las páginas que integran *Guirao Cómics*, más que epatarnos, nos mueven a la compasión.

Las normas de la lógica se subvierten tanto como las leyes de la física. Esa ruptura que define su trabajo se materializa a través de diversas estrategias: en algunas historias, es el propio código del cómic el que se quiebra, o expone su artificio mediante personajes que se hacen conscientes de su condición, y pueden ver, así, los márgenes



Guirao Cómics

Joaquín Guirao

Autoedición*

España

Webcómic (en www.guirao comics.com)

365 págs.

Color

*Publicado en 2019 por Fandogamia Editorial
bajo el título *Necesitas ayuda*

Obra relacionada

La vida se te escapa

Joaquín Guirao

(Entrecomics Comics)

No tiene gracia

Joaquín Guirao

(Libros de Autoengaño)

Bienvenido a Zaira

Joaquín Guirao

(Hermano Rata Ediciones)

Maik and the baby

Michael Perrinow

(Fandogamia Editorial)

de las viñetas, darse cuenta de que están dibujados de una manera esquemática o saber cuántas viñetas faltan antes de que acabe su vida. En ocasiones, las típicas acciones que tienen lugar en un *cartoon* —la violencia desmedida pero irreal, por ejemplo— tiene consecuencias inesperadamente realistas. En algunas páginas, encontramos sorprendentes deconstrucciones de los mecanismos de chistes clásicos, e, incluso, toda una serie protagonizada por el personaje de cómic más aburrido del mundo, que se esfuerza en imitar las mecánicas humorísticas, pero sin ser capaz de desarrollar un sentido del humor.

En otros momentos, la ruptura proviene de las situaciones o de la atmósfera: algo no funciona como debería, o un personaje hace algo que no esperamos. Eso genera una extrañeza, que Guirao potencia mediante una escritura de diálogos anómalos, como si fueran una traducción rara de una lengua extranjera. Esto le permite penetrar en el terreno de la sátira, en el que nunca es explícito, porque no recurre a personajes iden-

tificables o noticias de actualidad. Pero llega a situaciones muy complejas, fruto de una posición ideológica matizada y de la que duda por sistema, en las que podemos apreciar críticas a la ultraderecha y el discurso permisivo con esta, amparado en una superficial defensa de la libertad de expresión, a la nostalgia cursi y sus derivados —coleccionismo de Funko Pops incluido—, al arte contemporáneo, a las dinámicas familiares y sociales y al mundo laboral neoliberal.

Hay, por último, una desarrollada sensibilidad hacia cuestiones tales como la ansiedad, la depresión y la falta de autoestima, que se transmite en muchas páginas, pero, sobre todo, en una de las series, protagonizada por una mujer que parece incapaz de ser feliz y estar a gusto, y que está escrita con un tono mucho más serio, ejemplo claro de la versatilidad de Joaquín Guirao.

El reto autoimpuesto y superado con nota no quedará en la web: en 2019, Fandogamia ha recopilado en dos volúmenes todo el material.

FORAJIDOS Y MUJERES

Daniel Ausente

La cuarta entrega de *Gus* —titulada *Happy Clem*— supone el regreso del singular y efervescente *western* de Christophe Blain después de ocho años. Esta larga pausa resulta llamativa al observar que los tres álbumes anteriores —*Nathalie*, *Bandido guapo* y *Ernest*, respectivamente— aparecieron de manera consecutiva, entre 2007 y 2008, fruto de un arrebató creativo que luego pidió calma.

Aunque el título de la serie asienta como personaje principal a Gus, en realidad este comparte protagonismo con Clem y Gratt, compinches que completan un trío de forajidos aficionados a robar bancos y seducir mujeres —o dejarse seducir por ellas—. Que el título remita a un solo miembro de la banda tiene más de fortuito que de engaño —la evolución de la serie convierte a los tres en protagonista, aunque no era esa la intención inicial—, pero no desentona en un cómic muy dado al equívoco: su aparente ligereza no es tal y su ritmo trepidante esconde sosiego. De hecho, la misma condición de *western* se muestra con ambigüedad desde el primer álbum, casi un vodevil de alcobas y flirteos donde los atracos se reducen a dos viñetas, la ida y la vuelta, para que siga la fiesta. Más adelante también se da paso al folletín de ladrones de guante blanco —Rocambole, Arsenio Lupin, Fantomas— para, sin dejar nunca de ser fiel al *western* como género, este se convierta a veces en una elipsis entre juegos de seducción y delincuentes con sombrero de copa. Eso sí, los guiños a actores —Robert Duvall, Henry Silva, DeForest Kelley— o paisajes de películas del oeste son abundantes. Por otro lado, el *western* es buen ejemplo de la ductilidad de los géneros populares para servir de vehículo a dramas, comedias, musicales, aventuras o lo que se tercie —monstruos y alienígenas incluidos—; y

también a la inversa, pues no son pocos los *westerns* camuflados bajo la apariencia de peripecias espaciales, posapocalípticas o de samurais.

Fue en Hollywood donde, entre 1940 y 1960, se estableció el canon de lo que consideramos el *western* clásico; pero antes tuvimos películas con vaqueros cantarines —Gene Autry y Roy Rogers encabezan una lista muy nutrida— o héroes de *pulp* blando con el molde de Tom Mix. De hecho, el género nació en novelas por entregas que se publicaban ya en tiempos del «salvaje oeste» —los forajidos de *Gus* son ávidos lectores de ellas— o espectáculos circenses —Buffalo Bill y sus indios pasaron por Barcelona en 1889—.

En la película *El hombre que mató a Liberty Lance* (1962), John Ford se sirvió del propio género para reflejar la enorme distancia entre la realidad y la leyenda. Pese a tomar un lugar y un momento histórico muy concretos —Norteamérica entre 1830 y 1910—, el *western* es en realidad un paisaje imaginario y un generoso surtido de tópicos a disposición de quien requiera usarlos. No es necesario citar los *spaguetti westerns* rodados en Almería o los bolsilibros de Marcial Lafuente Estefanía: cuando se pregunta por los mejores cómics del Oeste, los títulos que aparecen siempre son europeos: *Blueberry*, de Charlier y Giraud, *Comanche*, de Greg y Hermann, *Ken Parker*, de Berardi y Milazzo, o el imprescindible *Lucky Luke*, de Morris y Goscinny, quizá el mayor catálogo de temáticas y personajes —reales o ficticios— del *far west*.

Christophe Blain pertenece a una generación de autores —Lewis Trondheim, David B. o Joann Sfar, entre otros— que aportó renovación y frescura a esa tradición sin traicionarla ni levantar



Gus 4. Happy Clem
 Christophe Blain
 Norma Editorial
 Francia
 Cartoné
 80 págs.
 Color

Obra relacionada

Isaac el pirata
 Christophe Blain
 (Norma Editorial)

Texas Cowboys
 Lewis Trondheim y Matthieu Bonhomme
 (Norma Editorial)

El hombre que mató a Lucky Luke
 Matthieu Bonhomme
 (Ediciones Kraken)

Lucky Luke
 Morris y René Goscinny
 (Ediciones Kraken)

Blueberry
 Jean-Michel Charlier y Jean Giraud
 (Norma Editorial)

un muro como el que en Estados Unidos separa *mainstream* de cómic alternativo. La historieta franco-belga no se bifurca por la búsqueda de independencia autoral y esta, a su vez, se adentra en sus géneros de siempre alterando su rutina, dejándose llevar por arrebatos gráficos —algo que Blain controla mejor que Sfar, por cierto—, y evitando ataduras con series o personajes, aunque esto suponga abandonar obras a medias por el camino, inconclusas quizá para siempre.

Gus nace de esa dinámica. Su autor venía de reeditar entre 2001 y 2005 los cinco álbumes de *Isaac el pirata*, un inmenso folletín de época sobre un pintor implicado por azar en una gran aventura marítima. Blain buscó aliento momentáneo con un *western* —género del que es fan confeso— ligero y sin pretensiones que le ayudara a retomar *Isaac el pirata* con frescura renovada, pero esta acabó alimentando dos álbumes más de *Gus*, ambos publicados en 2008. La nueva entrega pone fin al largo paréntesis posterior.

En esta ocasión el protagonista casi absoluto es Clem, forajido retirado que regresa en secreto a su vida delictiva, ávido de las emociones de un pasado que también afectan a su esposa, escritora de folletines en crisis creativa, y a una hija con precoz instinto criminal. La aparición de un siniestro dinamitero —inspirado en un personaje real— potencia el tono oscuro cercano al de *Isaac el pirata*. En realidad, ambas series se complementan mutuamente tanto por opuestas —los opresivos bajos fondos de París frente a la luz del Salvaje Oeste— como por compartir espíritu de folletín y el mismo combustible: la pulsión romántica —ligues de una noche, amor loco, parejas de relación tortuosa—. Si *Isaac el pirata* alimenta de demonios interiores a los alegres bandoleros de *Gus*, esta contribuirá con el vigor de sus personajes femeninos cuando su autor acometa la continuación de la primera, anunciada y de nuevo postergada por un *western*: Blain y Sfar firmaran las nuevas aventuras de *Blueberry*, nada menos.

LOS CHICOS DEL BARRIO YA TIENEN SU BIBLIA

Alex Serrano

Ed Piskor parece haberse propuesto que cada una de sus obras implique construir un universo de bolsillo para el lector, la minuciosa recreación de una realidad particular y acotada. Ocurrió con su primera obra de entidad como autor completo, *Wizzywig*, donde retrataba con precisión el ámbito de los hackers a través de un *sosias* de Kevin Mitnick y otras luminarias del pirateo cibernético. También en la más reciente, *La gran novela de la Patrulla-X*, proyecto en el que enlaza y da coherencia a cientos de historias de los X-Men en un mismo mapa.

Entre medias, *Hip hop Family Tree* es el proyecto puente que sirvió para que el artista estadounidense obtuviese los galones de gran arquitecto. Este ambicioso recuento del cómo, el cuándo y, sobre todo el quién del *hip hop* desde sus mismísimos orígenes —que comenzó a publicarse en la web de tendencias *geek* BoingBoing— abarca, hasta el momento, cuatro volúmenes y tres lustrós de esta cultura urbana.

La primera entrega de la serie ha supuesto el debut de la editorial barcelonesa Flow Press en la edición de cómics, y abunda en el germen de lo que hoy en día conocemos como *hip hop* a lo largo de una serie de nombres propios de la escena musical neoyorquina de los años setenta y principios de los ochenta del siglo pasado.

Ed Piskor demuestra una gran capacidad de síntesis y logra desenmarañar un enrevesado ovillo de nombres, momentos y situaciones estableciendo un relato coherente y muy ameno. Cualquier conocedor del género musical reconocerá en el dibujante a un auténtico experto en la materia. Además, y es aquí donde reside una de

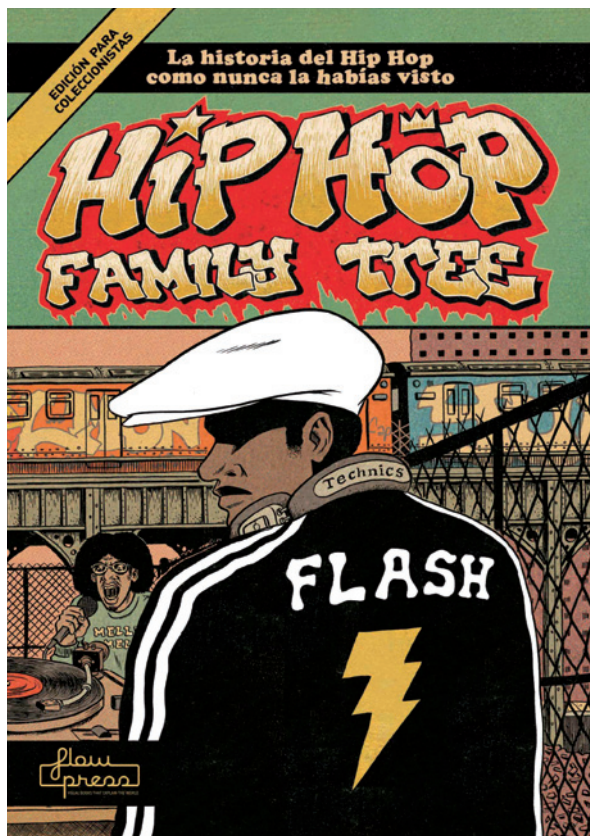
las grandes virtudes de *Hip hop Family Tree*, el autor se propone y consigue armar para el lector profano una obra didáctica y muy entretenida.

No es esta una cuestión baladí, ya que la esencia misma del cómic como medio, su carácter de narrativa visual, ofrece un sinfín de oportunidades a la hora de plasmar historias, pero también supone un importante desafío si la empresa que se emprende es un ensayo que pretenda ordenar y dar sentido a una ingente cantidad de hechos y datos.

La propuesta que consigue hacer funcionar Piskor es una especie de obra coral que fluye a partir de abundantes textos de apoyo y de la recreación episódica de escenas. Un método extremadamente inteligente que le permite crear sugiriendo. Ese *storytelling* que ficciona pasajes, algo que ni el más concienzudo de los ensayos sobre *hip hop* es capaz de plasmar, ese poder evocador, es lo que confiere un carácter diferenciado y único a *Hip hop Family Tree*.

Algunas de las claves para que el *hip hop* se haya convertido en un sonido predominante a nivel global son su esencia dinámica, su poder de seducción y su sensación de comunidad. Piskor consigue transmitir todas esas sensaciones, esa electricidad, con una narrativa efervescente y una cadencia que, en el fondo, es puro *hip hop*.

En el terreno gráfico, su estilo, una evolución hacia el territorio *cartoon* de la escuela del cómic *underground* norteamericano que encabeza Robert Crumb, combina una afiladísima capacidad evocadora de ambientes con una muy trabajada capacidad de representar de manera reconoci-



Hip Hop Family Tree 1970s-1981.
La historia del hip hop como nunca
la habías visto
 Ed Piskor
 Flow Press
 Estados Unidos
 Rústica gran tamaño
 112 págs.
 Color

Obra relacionada

La gran novela de la Patrulla-X
 Ed Piskor
 (Panini Cómics)
Ghetto Brother. Una leyenda del Bronx
 Julian Voloj, Claudia Ahlering
 (Sapristi Comic)

ble a personajes que son una traslación en papel de personas reales sin necesidad de recurrir al realismo.

Uno de los grandes aciertos por parte de Piskor viene de diseñar *Hip hop Family Tree* como un artefacto que no solo remita desde su portada a la estética del sonido, sino que también retrotraiga a la época. El logo de reminiscencias gráficas o el diseño interior, que homenajea a los

cómics de superhéroes que se podían encontrar en los quioscos norteamericanos de los setenta y ochenta, llegando incluso a emular la tonalidad color chocolate aguado de la pulpa del papel barato de los tebeos de grapa, son acertados recursos para facilitar una inmersión total.

Hip hop Family Tree es un gran cómic que, además, resulta ser una de las mejores historias del *hip hop* que se han hecho hasta la fecha.

VIENTOS DE CAMBIO. TIEMPOS DE REVOLUCIÓN

José Andrés Santiago

Aunque en Japón el manga histórico es un género consolidado, con numerosas obras que cubren diferentes períodos temporales, hasta ahora su presencia en España siempre había sido testimonial, centrándose casi en exclusiva en crónicas biográficas y relatos de ninjas y samurais. Por ello, sorprende la apuesta de Milky Way por un título de este género. Lo que no resulta tan chocante es que lo haga de la mano de *Innocent*, un manga *seinen* del autor Shin'ichi Sakamoto, centrado en los eventos y actores que precedieron a la Revolución Francesa, y cuyo equilibrio entre un dibujo de gran belleza y una historia turbia y llena de personajes aberrantes le valió la nominación al Premio Cultural Osamu Tezuka en 2014 y al premio Manga Taisho en el año 2015. *Innocent* es una obra impactante y perturbadora, tanto por las complejas dinámicas interpersonales que trazan los protagonistas, como por su ejemplar factura artística.

Publicado originalmente por la editorial Shūeisha en la revista *Weekly Young Jump* entre los años 2013 y 2015, *Innocent* cuenta con un total de nueve volúmenes. Ambientada en la Francia del siglo XVIII, la historia gira en torno a la persona de Charles-Henri Sanson (1739-1806), cuarto cabeza de familia de una dinastía de verdugos oficiales. En la vida real, el *Monsieur* de París ejerció su cargo durante cuarenta años, ejecutó a miles de personas —entre los que se encuentran el propio Rey Luis XVI y su esposa María Antonieta de Austria— y fue uno de los principales promotores de la implantación y uso masivo de la guillotina como instrumento de muerte. No obstante, el retrato que de él hace Sakamoto se centra más en la construcción psicológica del personaje y no tanto en su indudable relevancia histórica. Los años que preceden a la Revolución Francesa, la corte de Luis XVI, los es-

cenarios ambientados en los paisajes versallescos, la rutina palaciega y los quehaceres de la nobleza, o los callejones del París de la época, parecen, por momentos, un pretexto para profundizar en la esencia conflictiva de Sanson; un antihéroe sumido en una pugna constante entre las expectativas de su familia y su alma sensible y gentil, entre su abominable obligación como verdugo y sus sueños de justicia, paz y libertad. El manga de Sakamoto habla, en definitiva, de un progresivo adiós a la inocencia; una inmersión en las tinieblas y un constante debatirse entre el deseo y el deber.

La Francia dieciochesca ha sido el escenario de muchas obras de cómic japonés, pero sin duda el título por excelencia es *La Rosa de Versalles* (1972), el celeberrimo manga *shōjo* de Riyoko Ikeda. Pensada —al menos en su origen— para un público femenino y juvenil, la trágica historia de amor de *La Rosa de Versalles* se encuentra en las antípodas de *Innocent*. El *seinen* de Sakamoto está dirigido a un lector exclusivamente adulto; el amor romántico brilla por su ausencia y abundan las atroces escenas de tortura y brutal sufrimiento, el dolor, las penurias y la descomposición del alma humana. Así, en un primer momento, los parecidos entre ambos títulos parecen limitarse al periodo histórico en el que habitan sus respectivos protagonistas. Sin embargo, las semejanzas entre *La Rosa de Versalles* e *Innocent* van más allá, al estar ancladas en lo estético y narrativo. El dibujo de *Innocent* bebe de la influencia del *shōjo* más tradicional: los trazos depurados, personajes bellísimos y estilizados, la dilución de los roles heteronormativos, la ruptura del marco de la viñeta, la búsqueda constante de efectos atmosféricos, o el uso de alegorías visuales —con abundancia de elementos vegetales y oníricos— para representar la psique de los protagonistas.



Innocent

Shin'ichi Sakamoto

Milky Way Ediciones

Japón

Rústica con sobrecubierta (9 vols.)

208-226 págs. (varían según vol.)

Blanco y negro

Obra relacionada

La Rosa de Versalles

Riyoko Ikeda

(Azake Ediciones)

1789: La Revolución Francesa

Edmond Baudoin, Víctor de la Fuente, Michel Blanc-Dumont, Rubén Pellejero, Andreas Martens y Miguelanxo Prado

(Ikusager Ediciones)

No cabe duda de que el dibujo de Sakamoto —limpio, pulido, rozando el culto al detalle y con influencias del *art nouveau*— es uno de los grandes atractivos de *Innocent*. La lectura es semejante a la de cualquier otro manga —más sofisticado, tal vez, por el público adulto al que se dirige— donde la fluidez entre las diferentes viñetas, la composición del pliego y la ausencia de grandes bloques de texto aceleran el ritmo al que se devoran las páginas. Como contrapunto, el dibujo extremadamente detallado invita inmediatamente a una *relectura*, donde lo argumental da paso a lo formal. Cada página está bordada con primor y la atención a los detalles es casi patológica, tanto en la calidad de los diseños como en el esfuerzo del autor por representar con realismo objetos y situaciones de la época. Más allá de las lógicas licencias creativas, Sakamoto ha llevado a cabo una exhaustiva labor de investigación, y durante el desarrollo de la obra ha contado con la colaboración de varios

departamentos de Historia de diferentes universidades japonesas.

Resulta chocante el abismo que se establece entre la belleza del dibujo y la crueldad de las imágenes. Las descripciones de las ejecuciones y procedimientos de tortura, a menudo acompañadas de minuciosas explicaciones médicas, acentúan el efecto de repulsa. En *Innocent* no se percibe una violencia estetizada, sino carnal. Sin embargo, el dibujo de Sakamoto tampoco se siente sucio y orgánico, sino inerte, más cercano a un relato de cirugía, a una mesa de disección o los grabados renacentistas y pinturas barrocas de Vesalio o Rembrandt.

Solo apta para lectores adultos, *Innocent* es una obra tejida por juegos dicotómicos de emociones enfrentadas; donde los límites entre dolor y placer, belleza y depravación, o bondad y vileza, terminan por desdibujarse.

MONSIEUR JOSELITO

Iván Galiano

Este pequeño libro es de una naturaleza mixta. Se compone de una serie de dibujos autografiados. Cada uno de estos dibujos está acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos, sin el texto, no tendrían más que un significado oscuro; el texto, sin los dibujos, no significarían nada.

RODOLPHE TÖPFFER

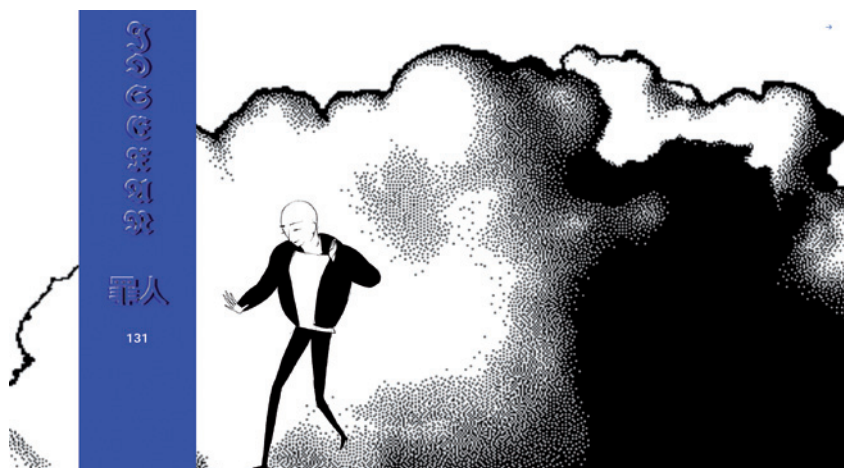
En las dos décadas que llevamos del nuevo siglo, las definiciones más tradicionales de lo que es un cómic —especialmente las que buscan trazar fronteras entre «lo que es cómic y lo que no lo es»— están sufriendo ataques desde todos los flancos posibles. El rasgo de secuencialidad entre imágenes se ha puesto en entredicho con las obras que han trabajado la diagramática o la atemporalidad de lo ilustrado. Un rasgo a priori tan fundamental como el empleo del dibujo se ha cuestionado con obras que utilizaban la fotografía como medio para la narración visual. Y, por supuesto, está la cuestión del soporte físico. La proliferación de las plataformas digitales le ha quitado la exclusividad al papel, permitiendo además nuevos caminos para ampliar el lenguaje del cómic y estudiar nuevas formas de narrativa. Todas estas «brechas» en los intentos de definición del medio, en mi opinión, deberían ser algo natural, algo a lo que los teóricos y críticos deberíamos ya estar acostumbrados. Esto es así en tanto que el cómic como forma artística ha estado fundado sobre la conjunción de imagen y texto, algo que permite caracterizarlo como un medio que es un nexo de contacto —un eslabón, si se quiere— entre literatura y cine, por simplificar. Al final, en realidad es el soporte quien pone el límite de hasta donde podemos explorar.

Los críticos observamos y participamos con mucho interés en todas estas polémicas, deba-

tes, definiciones y revisiones de las mismas. Los autores y autoras creo que no tanto. Bueno, a mí me gustaría creer que no están por eso y que lo que dirige sus manos a la hora de crear obras son, por un lado, la necesidad de contar una historia —o expresar algo— y, por otro, la total libertad para llevarla a cabo de la forma que consideren más oportuna. Lo que les pida el cuerpo.

No es difícil presuponer que Marta Altieri sea de tirar por esos derroteros viniendo como viene del trasfondo de la fanzinería y la autoedición. La obra que nos ocupa es un webcómic cuyo referente original, según la autora es el anime *Marmalade Boy*. *La familia crece*, adaptación del manga de Wataru Yoshizumi, un culebrón romántico. *Joselito* tiene algo de eso, pero traído al contexto de la propia autora, de su mundo cercano y real. Así, tiene algo de retrato generacional, de mostrar a una generación que vive invocando a la ansiedad, relacionándose tanto en el cara a cara como a través del móvil y que ha hecho una forma de cultura del exhibicionismo, quizás para lidiar con la soledad. *Joselito* arranca in medias res —los números de los capítulos parecen aleatorios, aunque de capítulo a capítulo hay una continuidad— mostrándonos a su protagonista sumido en una suerte de angustia vital, que no le deja levantar cabeza. Nervioso y timorato, va tirando como puede, hasta que se cruza con Wendy Carmen, una chavala de la que se enamora perdidamente. A partir de ahí su vida se convierte en una montaña rusa de inquietudes y desesperos por conseguir a la amada, por la que también van pasando amigos y amigas varios que le acompañan en sus trajines diarios.

La odisea de *Joselito* es un webcómic contado empleando el formato webtoon, un tipo de webcómic que se popularizó en Corea del Sur; es un formato que recientemente se está popularizando



Joselito	Obra relacionada	Rehab Daddy
Marta Altieri	<i>Marmalade Boy</i>	Marta Altieri
Autoedición	Wataru Yoshimizu	(Autoedición)
España	(Planeta Cómic)	<i>Monsieur Crépin. Monsieur</i>
Webcómic	<i>Slowmono</i>	<i>Pencil. Historias en</i>
(en www.137.rehab)	Marta Altieri	<i>imágenes</i>
6 capítulos hasta la fecha	(Autoedición)	Rodolphe Töpffer
Color		(Editorial El Nadir)

por el resto del globo y cuya lectura depende del uso del *scroll* en vertical, lo que lo hace muy cómodo para la lectura en móviles. De alguna forma, esto es interesante también porque Joselito vive pegado al móvil y su historia la podríamos leer en uno. El papel parece pertenecer ya a otro mundo.

Más allá de este formato como punto de partida para empezar a dibujar su «manhwañol», Altieri no conoce límites. El dibujo es de estilo minimalista, de trazo tembloroso e imperfecto que remite al *heta-uma* («malo pero bueno») japonés. Hija de una generación cuya forma de relación en redes sociales tira del meme y los gifs animados, que a su vez pueden reconocerse como hijos modernos del cómic y el cine de animación, para contar la historia de Joselito. El bucle es interesante, porque si el meme visual viene del cómic, Altieri lo devuelve a su terreno de partida, consiguiendo hacer crecer el lenguaje del mismo. Al tirar de imagen animada, subleva las definiciones tradicionales del medio, pero le permite acudir a nuevas formas tanto de expresividad de lo que se está contando como de creación de atmósferas.

En definitiva, es un recurso para sorprender al lector, que durante la lectura está tan expectante por saber *qué* le va a pasar a Joselito en el episodio de hoy tanto como por ver *cómo* se lo va a contar Altieri.

Si la patada a lo canónico no estaba suficientemente bien dada, la autora remata la faena añadiendo banda sonora a momentos puntuales en los que en pantalla aparecen enlaces a vídeos de YouTube, permitiendo al lector escuchar la música que escuchan los personajes en cada momento. Y así, en la «banda sonora» de *Joselito* aparecen Aventura, Camarón, Hector y Tito, Los Chunguitos, Bad Gyal, Wisin y Yandel y Bambino. Al final todo se conjura para crear una experiencia nueva. Y en ese sentido seguramente Altieri no esté muy lejos de los padres de la viñeta como Töpffer —con casi dos siglos de distancia sus *monsieurs* quizás tienen algo de Joselito— que de forma pionera unió texto y dibujo en una forma de narrativa que nadie —ni él mismo— sabía en qué iba a acabar. Pero sí que sabía que aquellas historias debían contarse así y no de otra forma.

RECUERDOS DESDE FINLANDIA

Elena Masarah Revuelta

Desde que Art Spiegelman diera forma a una de las obras cumbre del cómic contemporáneo, la memoria ha transitado por este medio de formas diversas para descubrirnos aquellas vidas «anónimas» que pueblan nuestra historia más reciente. A ellas logramos acceder mediante recuerdos, diarios personales o la propia curiosidad de hijos y nietos por sus intrahistorias familiares. Razones que expliquen su cada vez mayor éxito hay muchas, pero una de las principales claves reside en ciertas características que revelan al cómic como un medio especialmente atractivo para la transmisión de testimonios. La más interesante de todas ellas es que permite desarrollar muy bien la aproximación fragmentaria del recuerdo. Y lo hace mediante estrategias de representación que huyen del realismo más puro para indagar en el pasado de un modo parcial y subjetivo. En este punto es donde se sitúa nuestro cómic.

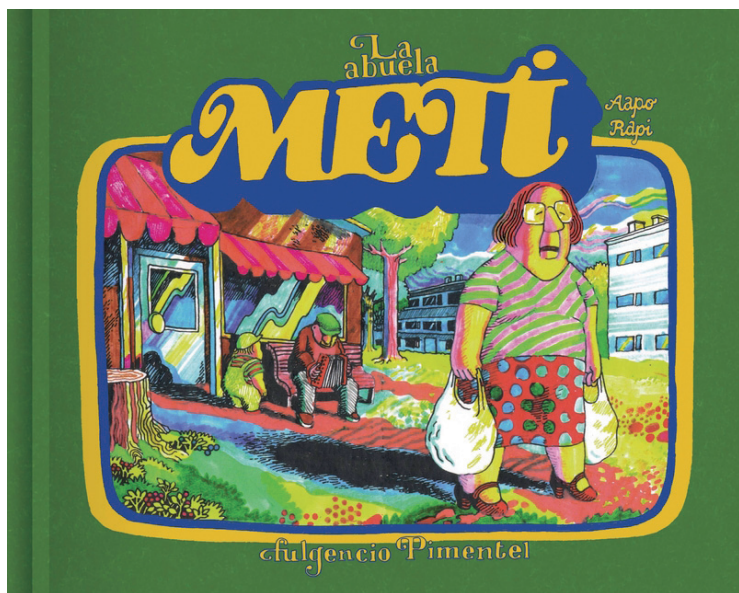
La abuela Meti fue, en origen, una obra serializada en su mayor parte en el periódico finlandés *Voima* desde 2004. La primera edición como libro data de 2008 y fue nominada a mejor obra en el Festival Internacional de Cómic de Angulema. Se trata del trabajo más conocido de Aapo Rapi (Helsinki, 1977), autor de cómic finlandés que ha formado parte, junto a nombres tan señalados como Tommi Musturi, de uno de los colectivos artísticos más importantes de su país: Kutikuti.

La abuela Meti es una colección de recuerdos que Meeri, abuela del autor, cuenta en conversaciones con su nieto. La perspectiva que escoge Rapi está relacionada con esa idea de que el cómic permite plasmar la subjetividad; no solo la del protagonista del relato, sino también la

de quien no vivió esas historias y debe, por lo tanto, imaginar para representarlas. «No fue así exactamente, pero también está bien, qué narices...», comenta Meeri al leer la primera historia dibujada por su nieto. Es así como Aapo Rapi nos hace conscientes de que lo que estamos leyendo son, en realidad, las historias de Meeri tamizadas por la interpretación que él mismo hace de ellas.

Aapo se convierte así en coprotagonista de la historia. A pesar de que la obra comienza y acaba con una secuencia muda de Meeri en soledad, lo que nos encontramos a lo largo de la obra es la complicada situación vital que atraviesa el autor y el desarrollo del contacto que se va estableciendo entre su abuela y él. Meeri es una mujer octogenaria que vive sola en un ambiente rural, con una actitud en apariencia relajada frente a la vida y sus quehaceres. Aapo lo plasma en una secuencia en la que vemos, viñeta a viñeta, cómo Meeri elabora un pastel: recoge los frutos en el bosque, prepara la masa, la deja reposar, la hornea, espera con paciencia a que esté listo y recoge la mesa donde se va a sentar con su nieto. Enseguida comprobamos que todo ese trabajo, que ha realizado en silencio —qué significativos son los silencios en el día a día de muchas mujeres—, choca frontalmente con el carácter de Aapo. Con cierta prisa, apremia a su abuela para que comience a hablar; ella, por su parte, intenta presentarse formalmente: «Mi nombre es...». Esa situación frustra y exaspera a Aapo, quien se encuentra en un estado de alteración que comprendemos algunas páginas más adelante, pues tiene serios problemas con el alcohol.

Como vemos en esa secuencia, y se comprueba a lo largo del cómic, no se trata de una relación que



La abuela Meti

Aapo Rapi

Fulgencio Pimentel

Finlandia

Cartoné

64 págs.

Color

Obra relacionada

Estamos todas bien

Ana Penyas

(Salamandra Graphic)

Tibirís

Arnau Sanz

(Trilita Ediciones)

Poulou y el resto de mi familia

Camille Vannier

(Sapristi Comic)

deje espacio a lo emocional, ni son una abuela y un nieto que tengan estrechos lazos de convivencia. De hecho, una de las grandes diferencias con otros cómics de temática similar —por ejemplo, *Tibirís*, del catalán Arnau Sanz— es que, en apariencia, Aapo no parece mostrar un verdadero interés por las historias de su abuela, más allá de que le sirvan para realizar algunas páginas que pueda vender y ganar así algo de dinero. Esta situación va cambiando según avanza y va saliendo de sus miserias personales, llenas de resacas, violencia y colegas que no parecen aportarle gran cosa. Conforme se desarrolla el cómic, esa relación entre Meeri y Aapo va haciéndose algo más estrecha, con diálogos cada vez más largos y profundos.

La evolución se percibe muy bien en el trazo y el uso del color, que bebe del *underground* norteamericano: las primeras veces que observamos los problemas de Aapo son páginas realizadas con líneas toscas y una paleta de colores don-

de predominan los morados y los azules junto a naranjas y rojos chillones, algo que va cambiando ligeramente según él va encontrando cierta estabilidad.

Bajo este prisma, da la sensación de que los encuentros con su abuela y el aprendizaje que de ellos puede extraer sobre la vida, las relaciones familiares, la pobreza y el trabajo constante, incluso la propia historia de Finlandia, con ese punto de humor que caracteriza algunos episodios, son, de alguna manera, su tabla de salvación.

Finalmente, con un Aapo viviendo una nueva vida familiar y apartado de la oscuridad de otros tiempos, Meeri se marcha por la puerta tras haber realizado su «labor». Casi como un John Wayne al final de *Centauros del desierto*. Y así, con una despedida cortante y un tanto cómica con la que evita cualquier tipo de sensiblería, vuelve caminando por ese bosque donde la vimos la primera vez.

LAS AMISTADES PELIGROSAS

Oriol Estrada Rangil

En 1970, Keiko Takemiya publica *In the sun room*, una historia corta en la que aparece el primer beso entre hombres en un manga. Para los expertos, aquí se inicia un género nuevo conocido como *shōnen-ai* (luego también *Boys Love* o BL), que las revolucionarias autoras del Grupo del 24 consiguieron popularizar durante la década de los setenta en Japón.

Aunque no es algo nuevo en el mercado español, el BL vive ahora un momento dulce en cuanto a número de publicaciones, pero sigue siendo un género bastante incomprendido, tanto dentro de la escena manga más *mainstream*, como fuera. Sin querer extenderme demasiado en su definición, en el *shōnen-ai* se cuentan historias sobre relaciones románticas y/o sexuales entre hombres. A diferencia del *bara*, que va dirigido al público gay masculino, el BL se escribe pensando en el público femenino. Ese es su *target* principal, aunque, como ocurre con cualquier demografía, se lo puede leer quien quiera (gay, hetero, hombre o mujer...).

La gira musical del Coro de niños de Viena por Japón, revistas gay como *Barazoku* (leídas también por mujeres) e incluso el Teatro de Takarazuka eran ingredientes que ayudaron a crear el caldo de cultivo adecuado para que surgieran este tipo de historias. Pero lo definitivo fue el estreno de la película francesa *Les Amitiés Particulières* (Jean Delannoy, 1964), cuyo visionado demuestra lo influyente que llegó a ser en las obras que Takemiya y Hagio crearon a principios de los años setenta, animando a otras autoras a seguir líneas similares. *La balada del viento y los árboles* era uno de los grandes proyectos de

Keiko Takemiya, pero era demasiado atrevido y parece ser que nadie se lo quería publicar. No fue hasta después del éxito de su obra *Pharaoh no Haka* (1974) que finalmente tuvo el poder y la confianza suficiente del editor para dar el paso y publicar una historia que llevaba el *shōnen-ai* a otro nivel, con representaciones explícitas de relaciones sexuales (por ello, considerada una de las obras precursoras del *yaoi* que, por lo general, contiene escenas sexuales explícitas, a diferencia de lo platónico de los primeros *shōnen-ai*).

Más allá de su trascendencia, de su carácter fundacional para uno de los géneros más particulares del manga y que más está dando que hablar en los últimos años, *La balada del viento y los árboles* es todo un clásico, al que le sobran motivos para ser una obra de cabecera de cualquiera con un mínimo interés por la historieta japonesa; es una obra que puede resumir perfectamente el impacto visual, temático y narrativo que tuvo el Grupo del 24.

Tiene todos los ingredientes habituales (en parte, sacados de la película de Delannoy): sitúa su historia en una residencia estudiantil europea (Takemiya y Hagio viajaron a Europa en los setenta buscando inspiración), tenemos a dos personajes antagónicos, uno de ellos un rebelde que se cepilla todo lo que se mueve, el otro un niño bueno que siente compasión por el otro. Uno se resiste, pero el otro acaba arrastrándole hacia él. El tira y afloja constante, el drama y el sexo, o mejor dicho, el drama del sexo. Todo es muy intenso para estos chicos, que tienen que lidiar además con sus traumas, prejuicios y tantas otras historias que tensan cada vez más la cuerda.



La balada del viento y los árboles

Keiko Takemiya

Milky Way Ediciones

Japón

Rústica con sobrecubierta

340 págs. (4 vols. hasta la fecha)

Color

Obra relacionada

¿Quién es el 11º pasajero?

Moto Hagio

(Ediciones Tomodomo)

La respiración de Copérnico

Asumiko Nakamura

(Milky Way Ediciones)

Un extraño a la orilla del mar

Kana Kii

(Milky Way Ediciones)

Pero más allá del culebrón, las páginas de este manga demuestran una capacidad brutal de la autora para transmitir los torturados sentimientos de sus personajes. A diferencia del *shōnen*, que se solía centrar más en la acción, autoras de *shōjo* como Takemiya aprendieron de mangakas como Shōtarō Ishinomori, Hideko Mizuno o Masako Watanabe a utilizar la hoja en blanco como un lienzo en el que pintar las emociones de sus personajes. Se cargaron las estructuras rígidas de las páginas que habían dominado el manga (y el cómic en general) durante décadas; las viñetas desaparecían en algunos casos, o flotaban en la página, huyendo de las formas más cuadriculadas en favor de un mayor dinamismo. Las flores, el fuego, y líneas cinéticas que ponían

énfasis en el dolor, la rabia, la sorpresa o la miseria de los protagonistas. Esto es lo que fue la revolución del Grupo del 24, entre muchas otras cosas, y quizás esta sea una de las mejores obras, de las pocas que tenemos, para comprender su impacto en la forma de hacer manga.

Seguramente, el drama de Gilbert y Serge quizás se vea muy exagerado, incluso de teatrillo, para el lector moderno. Pero una vez entras dentro de la historia, y Takemiya se encarga de que esto sea así, es difícil no quedar prendado de sus personajes y entrar en el juego que propone la autora. Un gran clásico del *shōjo* que finalmente llega traducido al español, y que esperemos que haya dejado la puerta abierta para que nos lleguen muchos más.

PIEL DE SEDA

Mikel Bao

Hace algunos años ya, Bastien Vivès nos sorprendió con *El gusto del cloro*, un relato de ritmo lento, hecho de silencios: el recuento de una relación que crece de manera pausada y natural, a ritmo de largos de piscina, que el francés revestía de una factura gráfica sorprendente. Desde entonces, ha seguido sorprendiendo con obras tan personales como *Los melones de la ira*, *Ellas*, *Amistad estrecha*, *En mis ojos*, *Una hermana* o *Polina*. Paralelamente, ha desarrollado obras en equipo con otros autores, como *Hollywood Jan*, la trilogía *Por el Imperio*, los estupendos álbumes *La gran odalisca* y *Olympia*, y el manga de aventuras *Last Man*, todas ellas publicadas en España por Diábolo. Tampoco hay que olvidar sus descacharrantes diatribas humorísticas en libritos como *Los tebeos*, *El amor* y *La guerra*, entre otros.

En sus obras ha demostrado la versatilidad de su dibujo y ha propuesto historias en registros diversos, siempre interesantes, donde las mujeres, la sensualidad y las relaciones son los elementos más recurrentes. Esos elementos son también centrales en la obra que nos ocupa, como lo eran en la anterior, *Una hermana*, donde un chico, Antoine, descubría por primera vez el mundo de lo sensual a través de su encuentro con una joven algo mayor que él.

La blusa está protagonizada por la joven Séverine, una chica francesa de lo más normal: estudiante, culta, moderna, que disfruta de las series con su novio, y trabaja de niñera de forma ocasional. Una noche en la que cuida a la niña de un matrimonio acaudalado y con evidentes problemas, sucede el percance que va a dar un vuelco a su vida. Un incidente de lo más cotidiano (la niña a la que cuida sufre una indigestión y le vomita en

cima) se soluciona de la forma más mundana (el padre le presta una blusa de su mujer a Séverine) y de pronto, todo cambia. A partir de esa noche, Séverine se convierte en una persona diferente: de ser una chica más pasa a ser fascinante y prácticamente irresistible para todo el mundo a su alrededor, en particular para los hombres.

El demostrado talento de Vivès para la narrativa gráfica, que aúna la estética con la efectividad, queda una vez más patente en *La blusa*. Su estilo, de una más que evidente belleza plástica, evoca un fotorrealismo nada estático con un acabado en apariencia casual, de trazos escasos pero precisos, y con un uso de los grises de calculada sutileza y efectividad.

Cada momento en que Séverine se viste la blusa, Vivès dibuja la transformación con mimo, y por fases, para demostrar la importancia del hecho, lo radical de su cambio. Distinguimos perfectamente a la antigua Séverine y a su renovado yo, como Christopher Reeve nos hacía ver distintos a Clark Kent y a Superman, por el lenguaje corporal. Antes de la blusa, la joven aparece encorvada, con los brazos permanentemente cruzados, el pelo tapándole la cara parcialmente; cuando se pone la prenda, aparece más erguida, luminosa, dinámica.

La vida cotidiana de Séverine se transforma por completo desde que viste la blusa por primera vez. La historia gira en torno a los cambios que se suceden a su alrededor, y también a la identidad y las apariencias. Con la blusa puesta, deja de ir a remolque y toma las riendas de su vida con seguridad, incluso con osadía. Pero, ¿es la prenda la razón de ese cambio? ¿O es solo un simple

Bastien VIVÈS



la blusa

DIÁBOLO
EDICIONES

La blusa

Bastien Vivès

Diábolo Ediciones

Francia

Cartoné

204 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Una hermana

Bastien Vivès

(Diábolo Ediciones)

Amistad estrecha

Bastien Vivès

(Diábolo Ediciones)

Polina

Bastien Vivès

(Diábolo Ediciones)

La gran odalisca

Bastien Vivès, Florent Ruppert y

Jerome Mulot

(Diábolo Ediciones)

bastón en el que Séverine se apoya para volar a una altura a la que nunca se había imaginado? ¿Qué sucedería si la blusa desapareciera de su vida? ¿Volvería a su vida anterior, a su rutina de convivir con su anodino novio jugador de rol, sus citas con amigos para charlar de las típicas cosas de su edad, o seguiría siendo «la nueva» Séverine?

Alrededor de la joven protagonista, encontramos a unos cuantos hombres que representan adecuadas pinceladas de una Francia del siglo XXI, elegante y encantadora, pero también mestiza,

convulsa y en perpetua alerta contra el terrorismo, un ambiente que se cruza con la historia de Séverine y las nuevas vivencias que se suceden para ella, todas ellas sorprendentes, vibrantes, en las que el sexo tiene un papel protagonista.

Las casi 200 páginas de *La blusa* se devoran, y la conclusión de la historia deja muchas preguntas en el aire para que quien lee reflexione sobre ellas. Pasados ya unos años de su aparición en el mundo de la novela gráfica, Vivès demuestra con *La blusa* que sigue siendo un autor que hay que seguir bien de cerca.

DANZA CONTEMPORÁNEA

Alberto García Marcos

Todo el mundo sabe que el festival de cómic más importante de Europa se celebra durante la última semana de enero en Angulema, Francia. Algunos de los nombres más relevantes de la historieta —autores y editores— se dan cita en una ciudad que durante cuatro días vive por y para los tebeos. Espectaculares exposiciones y gigantescas carpas-supermercado habitadas por los grandes grupos editoriales y estrellas del cómic. Toda Angulema rebosa de Spirou, Astérix, Titeuf, XIII... ¿Todo? No. Una «pequeña» carpa —más grande y poblada que muchos festivales patrios— resiste ahora y siempre a la BD más *mainstream*, con una poción mágica que... Ya captan la idea. El espacio en cuestión se llama Le Nouveau Monde, y hace honor a su nombre. Allí se apelonan las editoriales independientes francesas, alemanas, finlandesas, noruegas, italianas, españolas... Yo aún diría más: no solo editoriales, sino también autores noveles con sus fanzines y, sobre todo, colectivos —muchos de ellos nacidos de la confluencia de talentos narrativos en distintas escuelas de arte— que se abren paso con nuevas propuestas. Allí fue donde hace ya un buen número de años conocimos la obra de Pierre Ferrero (París, 1986).

La danza de los muertos se publicó en forma de serie, a lo largo de varios años y en blanco y negro, en la revista *Arbitraire*, escaparate del colectivo del mismo nombre creado en 2005 en Lyon por Pierre Ferrero y otros dos estudiantes de dibujo. Cada año, en cada visita a Angulema, era preceptivo llevarse el nuevo número de la revista de aquellos muchachos que presentaban una propuesta original y vanguardista pero también deudora de las formas clásicas del cómic. No pretendían reinventar la rueda, pero sí adaptar el tono de sus historias al propio momento y entor-

no en que se movían. El Festival de Angulema reconoció su valía en 2011, concediendo a *Arbitraire* el premio al cómic alternativo, considerado por muchos como uno de los premios «menores», pero que, para quien firma estas líneas y, más aún, para quienes empeñan esfuerzo e ilusión en un proyecto exigente y poco retributivo, es realmente importante.

Ahora, *Arbitraire* (el colectivo) es ya una pequeña editorial. En ella publican autores vinculados históricamente al colectivo, como el propio Ferrero o Antoine Marchalot, y otros dibujantes de trayectoria más que contrastada: Olivier Schrauwen, Léo Quievreux, J.C. Menu... Es decir, aquellos jóvenes estudiantes han logrado entrar en el juego del cómic francés marcando sus propias reglas, en una especie de vuelta de tuerca a la ya asimilada *nouvelle BD*. Teniendo en cuenta la inmensa cantera francesa de autores, su mercado sobresaturado y la hegemonía de los grandes grupos, estamos hablando casi de una hazaña.

Pero ¿cuáles son esas reglas? *La danza de los muertos* es un buen espécimen de estudio. El cómic de Ferrero se basa libremente en una serie de grabados de Holbein el Joven realizados en el siglo XVI —casualmente o no, la versión impresa más conocida se realizó en Lyon— y que son un claro ejemplo de que la Edad Media ya ha dado paso al Renacimiento: en estos grabados, la Muerte no distingue entre estratos sociales, y actúa como juez contra los abusos de poder político y religioso, ensalzando el humanismo y la fe en el individuo. Y otro tanto hace *La danza de los muertos*: marcar la separación entre dos eras (la BD más clásica y las nuevas propuestas), reforzar el valor del individuo y los pequeños colectivos frente a los grandes grupos editoriales, llamar, en



La danza de los muertos
 Pierre Ferrero, Vincent Lalanne
 y Cizo
 Ediciones La Cúpula
 Francia
 Rústica con solapas
 148 págs.
 Color

Obra relacionada

Rey Rosa

David B.
 (001 Ediciones)

El Bosco

Marcel Ruijters
 (Rey Naranjo Editores)

Una vida en familia tan agradable

Antoine Marchalot
 (Fulgencio Pimentel)

definitiva y como se hace de forma explícita en el cómic, a la revolución, siempre que sea permanente (como la muerte).

¿De qué va *La danza de los muertos*? Soy enemigo de detallar los argumentos (si una obra merece la pena, casi nunca es debido, o al menos no únicamente, a sus giros argumentales), de manera que lo resumiré en muy pocas palabras: en una Edad Media de fantasía, el reino de los vivos se enfrenta al de los muertos en un combate a muerte (primera redundancia) en el que también juega un importante papel la Muerte (segunda redundancia). No hay mucho más que contar, y en este sentido el cómic de Ferrero bebe muy claramente de tantas y tantas *bandes dessinées* clásicas de corte histórico, pero también está enriquecida y matizada por elementos gráficos y textuales que la acercan a la vanguardia (sin pasarse) y justifican la ruptura antes mencionada. La ambientación medieval recuerda al Bosco y a Brueghel (Viejo y Joven); los esqueletos y las formas de líneas geométricas remiten tanto a

David B. como a Keith Haring (casi podríamos decir que el tono del libro es una combinación de la gravedad del primero con la vitalidad del segundo). El color es pura psicodelia, y también lo son las forzadas, excesivas y espectaculares perspectivas de Ferrero. Pero los estados alterados de la realidad no se limitan a lo gráfico: hay un par de cadáveres muy aficionados a fumar porros —también es necesaria la evasión en el mundo de los muertos— que emplean un lenguaje actual. De la mezcla entre el relato medieval y los clichés de la sociedad moderna nace una atemporalidad más que apropiada para la historia que pretende contar Ferrero. Estos anacronismos, además, restan gravedad (y suman absurdo, siempre bienvenido) a un argumento de muerte y destrucción. Resulta también muy interesante comprobar la evolución del autor en esta serie que requirió de varios años y entregas para ser concluida: en cada capítulo el dibujo muta levemente, pero la comparación del primero con el último es reveladora de un autor en fase de aprendizaje y de un refinamiento constante y, en mi opinión, en la dirección correcta.

EL SUEÑO DE UNA VIDA

Diego Matos Agudo

Ed Piskor siempre tuvo un plan. Desde pequeño. Él sabía lo que quería ser y lo que quería hacer cuando fuera mayor: dedicarse a escribir y dibujar la Patrulla-X. Nació en el año 1982, así que, cuando se estrenó la serie animada de los X-Men, en 1992, le pilló en una edad muy buena. Entonces, sus ideas siguieron en ebullición hacia el mismo camino. Cuando era niño jugaba con sus primos al videojuego de la NES de aquella mítica producción televisiva. También tuvo un montón de figuras de acción de las que salieron en la época (que aún conserva, un tanto malogradas, como se ve en las fotos que acompañan este tebeo).

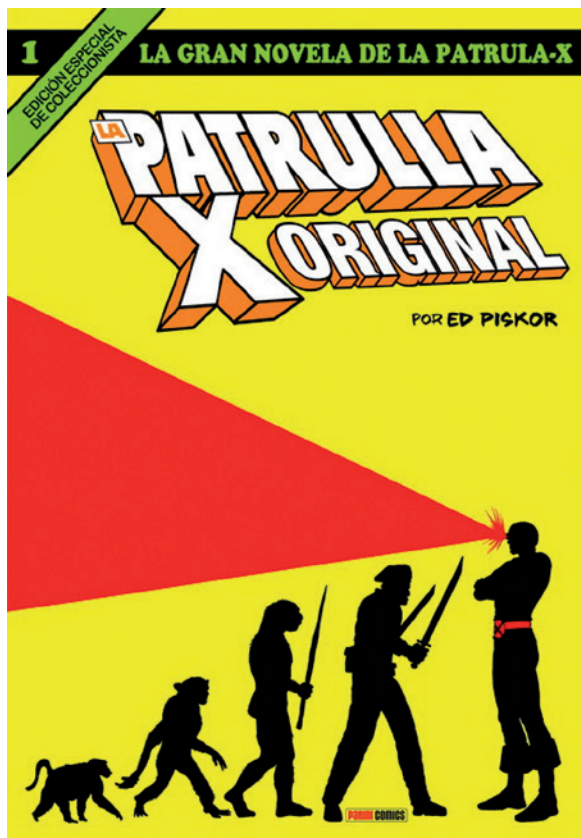
En esas últimas páginas (en los extras), se explica bien ese plan: «El plan de Piskor fue siempre crecer y convertirse en autor de cómics. Su madre, también artista, se dio cuenta del interés de Ed en el dibujo e hizo todo lo posible para enseñarle los trucos del oficio. Cuando era pequeño, su pasatiempo favorito era copiar dibujos de la Patrulla-X con su madre». Del ayer al ahora. Este antiguo alumno de la Escuela Kubert persiguió su sueño hasta hacerlo realidad. En la actualidad, Piskor tiene una legión de seguidores gracias a sus minicómics *Deviant Funnies* e *Isolation Chamber*, de corte autobiográfico y marcado humor negro. Conocido por sus colaboraciones con grandes figuras del «comix», como Harvey Pekar (*American Splendor*) y Jay Linch (*La Pandilla Basura*), su estilo *underground* destaca con fuerza en su ambiciosa *Hip Hop Family Tree* (editada en España por Flow Press), donde cuenta la historia del movimiento artístico y cultural en un formato nunca visto. Una intrincada ventana a la cultura pop en viñetas, reforzando hasta el

más mínimo detalle, por la que obtuvo un premio Eisner.

Al igual que la historia del hip hop es amplia y compleja, el propio universo Marvel es intrincado y laborioso. Está repleto de caminos y senderos, de personajes, de razas y de relaciones. Hay extraterrestres, viajeros temporales, científicos monstruosos, supersoldados, investigadores de lo paranormal, seres inhumanos y mutantes. Los Hijos del Átomo han gozado de épocas de luces y de sombras. Temidos y odiados, hermanados y enemistados, el «homo superior» siempre ha atraído a los lectores de las diferentes generaciones, desde sus orígenes, en 1963, cuando Stan Lee y Jack Kirby construyeron los cimientos del grupo de alumnos superdotados de Xavier; hasta la Segunda Génesis que propuso Chris Claremont en 1975.

El sueño de Xavier ha corrido una suerte desigual, con más ramificaciones dentro del cosmos que conforma la obra editorial de La Casa de las Ideas, personajes que cambian de bando, que mueren y resucitan. Nuevos alumnos, nuevos Hombres y Mujeres X, algunos conformarían una fuerza especial, mientras que otros vivirían aventuras extremas a lo largo y ancho del globo, yendo, incluso, hacia el espacio exterior. A la Patrulla-X nunca se le ha dado demasiado bien respetar los límites. Algo que tienen en común con Ed Piskor.

Este autor superventas trae una historia muy especial en su particular *Grand Design*, en el que, con su estilo particular e intransferible (con un toque «feísta» y muy alternativo e independien-



La gran novela de la Patrulla-X. 1.
La Patrulla-X original
 Ed Piskor
 Panini Cómics
 Estados Unidos
 Rústica
 120 págs.
 Color

Obra relacionada

Hip Hop Family Tree 1970s-1981. La historia del hip hop como nunca la habías visto
 Ed Piskor
 (Flow Press)

La Patrulla-X original 01. Marvel Gold Omnibus
 Stan Lee, Jack Kirby, Roy Thomas, Alex Toth y Werner Roth
 (Panini Cómics)

La encrucijada
 Paco Roca y José Manuel Casañ
 (Astiberri Ediciones)

te), presenta una carta de amor, clásica, al género superheróico en general y al cosmos mutante en particular. Y es que a Ed siempre le gustó el cómic superheróico, así que poder realizar este proyecto en el 2017 fue como un sueño dedicado a su yo del pasado. Como autor completo se encarga de compilar todo el bagaje de los X-Men en un producto sorprendente, cuyas dos primeras miniserias están unidas en el tomo que edita Panini bajo el título de *La Gran Novela de la Patrulla-X. La Patrulla-X original*, que también incluye el clásico *X-Men 1* de Estados Unidos, de 1963, coloreado de forma magistral por el propio Piskor. Un fenómeno cultural que destaca y que sirve de muestra de lo que estaba por llegar. Una *rara avis*, una mutación que condensa más de cincuenta años de historietas mutantes en 120 páginas de puro amor. Es el principio de un repaso por toda la historia del grupo. Ya está

anunciado el siguiente volumen: *La gran novela de la Patrulla-X 2. Segunda génesis*.

Las metarreferencias y los niveles de lectura e información por página sorprenden. El estilo gráfico y el texto de Piskor son tan vibrantes que sintetizan años y años de acontecimientos sin que pierdan efectividad ni carga emotiva; lejos de ello, consigue lo contrario: crear un producto cultural mayúsculo, llamado a ser una de esas obras magnas capaces de trascender. Y llega en el momento adecuado, con los alumnos del Profesor X en ciertas horas bajas, con equipos creativos que llevan un tiempo sin encontrar el rumbo. El cómic *mainstream* vuelve a encontrar, en autores independientes, sus mejores valedores. Quizá sea la evolución lógica; o tan solo una teoría. Desde luego, en este caso, es el sueño de una vida; y eso se nota.

EL MOMENTO DE GWEN

Diego Matos Agudo

Él no pidió ser súper y, desde luego, no es ningún héroe. Cuando en el número 98 de *Los Nuevos Mutantes* (febrero de 1991), el dibujante Rob Liefeld y el guionista Fabian Nicieza, con Christopher Priest como editor, introdujeron a Wade Wilson (*aka* Deadpool) en el universo Marvel no imaginaban la repercusión que tendría lo que estaban haciendo. Masacre, ese asesino ligeramente chiflado, extremo, violento, bromista y amante de la palabra chimichanga, que había sido enviado para acabar con la vida de Cable pronto conseguiría el beneplácito de los lectores y se haría un buen hueco en el imaginario colectivo.

Puede que Gwendolyn Poole fuera una de esos lectores. Al menos en lo que ella considera el «mundo real», desde el que vino dentro de su propia historia de origen, un mundo en el que existen los personajes de cómic (por eso los conoce tan bien) y que le inspirase su particular modo de ver y de vivir la vida, con la transgresión por bandera y con la ruptura de la cuarta pared como *leitmotiv*.

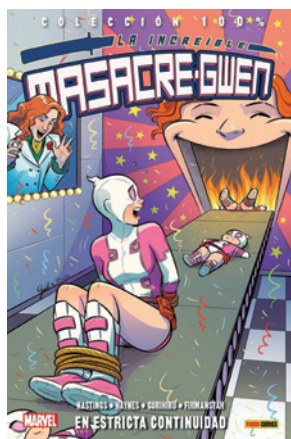
Cuando un personaje funciona se le quiere sacar todo el jugo posible. Desde La Casa de las Ideas parece que le han cogido gusto a Masacre, presentando a lo largo de los años un sinfín de versiones alternativas del personaje. Ello se debe, en parte, por lo versátil que es: se le puede coger y colocar en diversas situaciones y pega con casi todo. Ultimate Masacre, Dogpool, Lady Deadpool, Kidpool, Headpool, Venompool, DeadManWade, Masacre Noir, Masacre Pulp, Masacre 2099 o Evil Deadpool son algunas de las versiones más destacadas. Pero de todas, la última de ellas, Gwenpool, ha conseguido trascender

a su referente. Quizá sea la verdadera heredera del legado del mercenario bocazas.

Porque la buena de Masacre-Gwen va un paso más allá de ser una versión femenina de un personaje masculino de género; ha conseguido una entidad y una voz propia, acorde con el referente inicial, que la ha transformado en un éxito de público y crítica. Es el momento de Gwen. Es la hora de sus aventuras.

Este personaje nació como un juego, como una amalgama entre Deadpool y Gwen Stacy (aunque en realidad no tiene nada que ver ni con uno, ni con la otra) para un par de portadas publicadas en el 2015 (en las cabeceras de *Las Secret Wars secretas de Masacre* y *Howard el Pato*) debido a la popularidad que estaba teniendo entonces otro personaje: el de Spider-Gwen (dentro de las 20 portadas variantes que la editorial sacaba centradas en ella). En la primera de las portadas, obra de Chris Bachalo (que aparece acreditado como su creador), ya se la ve a ella con su icónico traje blanco y rosa, katana en mano, disfrutando de un cóctel, mientras al lado se ve la pierna de un muerto (en clara alusión a la traducción literal del nombre de Deadpool). Lo que se inició como una broma, encantó a los fans y comienzan a surgir *cosplays* al respecto a centenares y casi en cualquier convención posterior.

Tuvo tanto éxito que desde Marvel decidieron introducirla en una historia secundaria de Howard y en su propio *one-shot*, *Gwenpool Holiday Special*, y de ahí a protagonizar su colección, *La Increíble Masacre-Gwen*, de 25 números, publicada en España por Panini en cuatro volúmenes, realizados principalmente por Chris Hastings,



La increíble Masacre-Gwen
Chris Hastings, Irene Strychalski
y Gurihiru (Chifuyu Sasaki y Naoko
Kawano)
Panini Cómics
Estados Unidos
Rústica con solapas (4 vols.)
120-124 págs. (varían según vol.)
Color

Obra relacionada

Howard el pato

Chip Zdarsky, Joe Quinones y otros
(Panini Cómics)

La imbatible Chica Ardilla

Ryan North, Erica Henderson y otros
(Panini Cómics)

Los enemigos superiores de Spiderman

Nick Spencer y Steve Lieber
(Panini Cómics)

Spider-Gwen

Jason Latour, Robbi Rodriguez y otros
(Panini Cómics)

Masacre

Skottie Young y Nic Klein y otros
(Panini Cómics)

Vengadores Costa Oeste

Kelly Thompson y Stefano Caselli
(Panini Cómics)

Irene Strychalski y Gurihiru (el tándem formado por las dos ilustradoras japonesas Chifuyu Sasaki y Naoko Kawano), que llevan por título: «Créetelo», «Al mando de M.O.D.O.K.», «En estricta continuidad» y «Más allá de la cuarta pared». También interactúa con otros héroes en otras colecciones, como la remozada *Vengadores Costa Oeste*, donde hace equipo con Kate Bishop, Clint Barton, América Chavez y Quentin Quire, entre otros; e incluso, aparecer en varios videojuegos como: *Marvel: Future Fight*, *Marvel Puzzle Quest*, *Marvel: Contest of Champions* y *Lego Marvel Super Héroes 2*. Parece que su inclusión funciona y es orgánica.

Poco a poco se han ido desgajando los detalles de su historia, desde esa llegada al universo Marvel, destrozando todo a su paso. Al aparecer, como no quería ser solo una secundaria en ese «mundo

de los tebeos», pronto se dirigió a una modista de superhéroes para que le hiciera un traje, que fue quien malinterpretó su nombre y pensó que quería un disfraz parecido al de Deadpool, pero en otros colores. El resto es historia.

No tiene poderes, no tiene habilidades especiales... solo la idea de que está dentro de un mundo de fantasía y, por ende, sus acciones allí no tienen consecuencias reales. De ahí su divertido desfase. Amante de las armas de gran calibre, de las motos y de romper la cuarta pared, ella ha llegado al universo Marvel para dinamitarlo (más aún que su predecesor). Con un toque *kawaii* trasnochado, este original personaje se ha convertido en una de las propuestas más interesantes de la editorial en la actualidad. Al contrario que Masacre, ella sí pidió ser súper... aunque, desde luego, tampoco es ninguna heroína... al uso.

VIDA LABORAL

Xavi Serra

Si echamos un vistazo a los cómics publicados este año (o cualquiera) veremos que la mayoría versan sobre el mismo puñado de temas: el amor, la familia, la lucha entre el bien y el mal, la historia, el futuro... No abundan, sin embargo, tebeos sobre el trabajo: rencillas de oficina, rivalidad entre compañeros, frustraciones profesionales... Lo prosaico del mundo laboral es parte integrante de nuestra vida pero no de la ficción, como si esta hubiese de ser un refugio libre de la pesada carga del trabajo remunerado. Lo apuntaba Faulkner: «No puedes comer durante ocho horas ni beber durante ocho horas ni hacer el amor durante ocho horas; lo único que hacemos ocho horas al día es trabajar. Y esa es la razón que hace al hombre y los que lo rodean infeliz».

Los estudios literarios han contribuido a la oposición conceptual entre trabajo y ficción elevando a la condición de mito la figura del escritor brillante atrapado en un empleo rutinario y asfixiante, como Pessoa en su empleo de oficina o Kafka en la empresa de seguros. Si la literatura se asoma a lo laboral es, como en *Bartleby, el escribiente*, a través del registro metafórico o pesadillesco, nunca del realismo y lo prosaico. La ficción ha dedicado incontables páginas a describir el vuelo caprichoso de una hoja o el temblor del labio de una chica con el corazón roto, pero a menudo ha descuidado el gran potencial del universo infinito de una oficina, con sus dinámicas, complejidades, pequeños dramas y potencial para la comedia. Cuando Granta dedicó uno de sus números al trabajo, el editor lamentó la invisibilidad del tema en la producción literaria moderna. Y el incisivo Alain de Botton, autor del agudo ensayo *Del amor*, reclamó una nueva lite-

ratura «que pueda proclamar la inteligencia, peculiaridad, belleza y terror del lugar de trabajo».

En el cómic, el retrato del mundo laboral tiene un referente en la figura de Harvey Pekar, héroe de la clase trabajadora americana que en sus tebeos contemplaba las miserias y el absurdo de su trabajo como funcionario. La crudeza, el humor grosero y el realismo estridente de Pekar poco tienen que ver con la finura y sobriedad del canadiense Hartley Lin, pero en el fondo ambos comparten un mismo interés en los sinsabores de una vida normal, con sus claroscuros y momentos de felicidad. Esa es la materia prima de *La joven Frances*, donde seguimos a una apocada asistente jurídica en su camino a través de la complicada madeja de angustia, rivalidad y esperanzas que compone la vida cotidiana de un gran bufete. Un agujero negro que parece absorber la vida de Frances sin dejar espacio para nada más mientras su amiga y compañera de piso, Vickie, actriz aficionada, vive en una burbuja de fiestas, sexo y levedad.

A lo largo del cómic, Lin observa la exquisita atención al detalle —es decir, al detalle que importa, el detalle que suma— el desempeño de Frances en una oficina donde las altas y bajas son tan frecuentes que no hay tiempo para despedidas y todo el mundo está en perpetuo estado de alerta, cerca de la psicopatía. Frances está en lo más bajo del escalafón pero, como confiesa a un desconocido, curiosamente se le da «muy bien». No tarda en ganarse la confianza de uno de los socios del bufete, Castonguay, que le abre las puertas de un puesto de mayor responsabilidad. ¿Pero acaso es lo que ambiciona? Después de ver abogadas tum-



La joven Frances
Hartley Lin
Astiberri Ediciones
Canadá
Cartoné
144 págs.
Blanco y negro

Obra relacionada

American Splendor. Los cómics de Bob y Harv

Harvey Pekar y Robert Crumb
(Ediciones La Cúpula)

Esclavos del trabajo

Daria Bogdanska
(Astiberri Ediciones)

badas en el suelo de sus despachos, contando las baldosas del techo para calcular la superficie, a Frances le surgen las dudas. Quizá recuerda cuando Peter, el chico con el que sale —y que trabaja reformando casas— le decía: «Es solo un trabajo. No es lo que soy». O cuando ella misma, de noche, se repetía que «esta vida es todo lo que tengo». Se da cuenta de que las decisiones que va a tomar podrían determinar el resto de su vida y siente el vértigo de la vida adulta.

Un autor menos sutil e inteligente habría jugado con la narrativa de las dos vidas posibles: la novelesca y excitante de la actriz y la sacrificada y rutinaria de su amiga oficinista. Pero Lin va más

allá y utiliza el contraste para acentuar lo que une a las dos amigas, tan diferentes y tan cercanas. *La joven Frances* es un relato de formación, sobre encontrar «una persona que ser», como dice Peter, pero también sobre la amistad y sus meandros. Con esta primera novela gráfica, que recopila cinco episodios de la serie autoeditada *Pope Hats*, Lin se sitúa junto a otros cronistas de la vida normal como Michael Rabagliatti, con el que comparte una mirada humanista, pero con un trazo que recuerda tanto a la línea clara europea de Seth como a la depuración formal de Adrian Tomine, sin renunciar a su propia personalidad cálida y radiante. Un autor maduro que sin duda deparará nuevas alegrías en el futuro.

LA AVENTURA DE REINTERPRETAR A UN MITO

Jordi Riera Pujal

Se puede ser fiel y a la vez libre y juguetón a la hora de reinterpretar uno de los grandes héroes clásicos del cómic europeo. Los dos autores de *La mujer leopardo*, en perfecta sintonía, consiguen plasmar el respeto debido a una gran serie intemporal como es *Spirou* y la adaptación a los gustos de los lectores del siglo XXI. Yann le Penetier en las riendas del guion, transforma, puntualiza y recrea con tiento lo que conocemos de los protagonistas de la serie. El guionista muestra que se ha documentado y que conoce la cultura y el contexto histórico de la sociedad franco-belga de 1946. En los lápices, Olivier Schwartz demuestra por qué es uno de los valores consolidados de la línea clara belga. En su estilo preciso y claro, que algunos llaman retrofuturista, lleva incorporada la herencia de las historietas creadas por Yves Chaland en los años ochenta. En el color Laurence Croix logra trabajar una gama y unas tonalidades que nos saben llevar al ambiente todavía sombrío de la Europa de posguerra.

Ya desde la primera página nos podemos sumergir en una aventura llena de escenas de acción, persecuciones y cambio de escenarios. La principal coprotagonista es un personaje interesante y potente. Hablamos de la reencarnación en femenino del hombre leopardo que Hergé hizo famoso en *Tintín en el Congo*. En la coctelera del resto del protagonismo coral caben algunos personajes fantásticos, unos malos a la antigua y unos héroes con problemas existenciales. Spirou tiene serios problemas con la bebida desde que perdió a su novia en los avatares de la guerra y en el trabajo ha dejado de ser una persona apreciada. Un Fantasio con aires de dandi, mantiene relaciones sexuales con su prometida, crea «sofisticados» inventos y no va sobrado econó-

micamente. Como duda recurrente expresada por varios secundarios en el álbum, aparece la creencia de que Spirou y Fantasio mantienen relaciones homosexuales. Estos giros de guion más adultos, no obstan para que Dupuis, la editorial belga original, anuncie el álbum como adecuado para lectores a partir de 9 años. Las mentalidades de los gestores de la en otra hora muy conservadora casa editora han cambiado radicalmente.

Los seguidores de la serie tenemos que agradecer el esfuerzo que hace la editorial Dibbuks de reunir en un solo álbum las dos historias completas de *La mujer leopardo*. *La femme léopard* y *Le maître des hosties noires* aparecieron en Bélgica en 2014 y 2017. En Dibbuks es la novena entrega de la colección *Una aventura de Spirou por...* Los mismos autores ya habían hecho un episodio anterior con *El botones de verde caqui*, que sucedía en 1942. Una historia que precede en cuatro años al contexto histórico que retrata *La mujer leopardo*. Aunque sea preferible leer por orden las tres entregas, no resulta imprescindible para poder entender y disfrutar de este cómic.

En los tebeos de la época dorada de Bruguera se obviaba que casi todas las historietas urbanas tenían como marco la ciudad de Barcelona. En el cómic belga, en los mismos años, no aparecían detalles históricos ni ambientaciones que pudieran resultar extraños o lejanos a los lectores franceses. Los tiempos han cambiado y ahora la narración puede discurrir en un ambiente fundamentalmente belga sin problemas. Sin embargo, uno de los problemas del por otra parte hábil guion, es el uso excesivo de argot, de dichos y juegos de palabras que necesitan explicación para los lectores no belgas. En un cómic,



La mujer leopardo

Olivier Schwartz (dibujo), Yann le Pen-netier (guion) y Laurence Croix (color)
 Dibbuks
 Bélgica
 Cartoné
 128 págs.
 Color

Obra relacionada

El botones de verde caqui

Olivier Schwartz y Yann le Pen-netier
 (Dibbuks)

Gringos locos

Olivier Schwartz y Yann le Pen-netier
 (Dibbuks)

Diario de un ingenio

Émile Bravo
 (Dibbuks)

los guiños gráficos acostumbran a ser preferibles a los verbales. Tratándose de una historieta que puede leer toda la familia, las excesivas aclaraciones y notas a pie de página lastran en demasía el ritmo de la lectura. A pesar de ello el guionista consigue un logrado doble nivel de lectura. Se puede seguir correctamente la narración sin que sea indispensable conocer el pensamiento existencialista francés que aparece parodiado, o saber quiénes eran los escritores Jean-Paul Sartre y Simone de Beauvoir.

La historieta que transcurre en Bruselas, París y África toca muchos registros y en ella resulta interesante descubrir personajes y temas sustraí-

dos de diversos referentes, entre ellos el universo clásico de Hergé. En el álbum, en que poco se habla del genocidio perpetrado por los mismos belgas en el Congo durante décadas, la acción y las notas de humor prevalecen. El hilo argumental rico en subtramas está animado por unos secundarios bien caracterizados que enriquecen la trama principal.

La mujer leopardo es una historia cien por cien recomendable para los amantes de las aventuras bien narradas y mejor dibujadas. Un álbum que se sumerge en la mejor tradición franco-belga de editar obras de gran calidad que satisfagan a un público mayoritario.

EL CUENTO ILUSTRADO HECHO MANGA

Josep M. Berengueras

¿Puede un manga sin acción, magia, historias románticas, institutos o aventuras triunfar? Cuando ECC anunció durante el 35.º Saló del Còmic de Barcelona (2017) que editaría el manga *La pequeña forastera: Siúil, a Rún*, pocos se imaginaban que una historia oscura, dibujada de forma simple y donde el tiempo avanza tan lentamente podría enganchar tanto. Su autor, Nagabe, tampoco lo entiende. «No acabo de comprender cómo se edita una obra así fuera de Japón... y menos que la gente la lea. Lo normal es conocer *One Piece*, *Dragon Ball*... no un cómic así», bromeaba tras una entrevista en el 24.º Saló del Manga de Barcelona (2018). Sin embargo, la realidad es que su obra, la más extensa que ha realizado hasta la fecha, logra lo que pocos títulos consiguen: enganchar, entretener y dejarte con ganas de más, tomo tras tomo.

El manga de Nagabe (pseudónimo de un joven autor que publica este título desde 2015) cuenta la historia de Shiva, una niña pequeña que vive en lo que parece un mundo humano junto a una extraña bestia, un monstruo, al que llama Doctor. Ambos habitan en lo que se conoce como el país exterior, mientras que los seres humanos residen en el país interior. Los humanos se han recluso en el interior huyendo de los seres anómalos que habitan en el exterior, pues si estos tocan a las personas les contagiarán una maldición.

Shiva y el Doctor son el día y la noche, dos seres que no tienen nada que ver el uno con el otro. Pero los misterios que envuelven a ambos y el mundo que les rodea convierten a esta historia fantástica en un cómic más que recomendable.

«Me llamaban la atención las historias donde salían animales y donde se los presentaba como personas. Pensé que me gustaría hacer algo así, que era algo muy interesante. Y es lo que acabé dibujando», explicaba el propio Nagabe en Barcelona. *La pequeña forastera: Siúil, a Rún* mezcla protagonistas humanos con seres antropomorfos —una constante en gran parte de la obra del autor—, aunque de una forma muy distinta a obras como *Blacksad* o *Beastars*: este cómic es una fábula, más cerca del cuento ilustrado (parece sacado de la mente de los Hermanos Grimm) que del manga; por lo menos, del manga al que estamos acostumbrados a leer en España.

El punto fuerte de este cómic es precisamente su historia y la forma de narrarla. Con un ritmo lento, pausado, Nagabe aprovecha las tramas, el color negro y un dibujo simple para captar la atención del lector, crear tensión y, a veces, distensión. No necesita más: la fábula que cuenta engancha, por su oscuridad, por la dualidad de la pareja protagonista y por las preguntas sin resolver. Pronto se irán desvelando secretos, los



La pequeña forastera:
Siúil, a Rún
Nagabe
ECC Ediciones
Japón
Rústica con sobrecubierta
(5 vols. hasta la fecha)
176-184 págs. (varían según vol.)
Blanco y negro

Obra relacionada

Nivawa y Saitô
Nagabe
(ECC Ediciones)

El jefe es una Onee
Nagabe
(ECC Ediciones)

Beastars
Paru Itagaki
(Milky Way Ediciones)

Blacksad
Juan Díaz Canales y
Juanjo Guarnido
(Norma Editorial)

puntos que nos ayudarán a entender el porqué de cada personaje —aunque no tan rápido como desearía el lector—. Y como buen cuento oscuro, cada sonrisa y situación amable irá acompañada de su contrapunto en forma de capítulo oscuro, detalle intrigante y aspecto misterioso.

La pequeña forastera: Siúil, a Rún es una obra adulta que parece lanzada no por un joven dibujante, sino por alguien curtido en cuentos fantásticos e

historias sombrías. Cuesta comprender que otras obras de Nagabe sean comedias o *boys love* (amor entre chicos), porque lo que consigue en este cómic es una obra profunda que hace reflexionar al lector sobre el rechazo, la estima, la verdad, los recuerdos... Y también sobre las reglas preestablecidas, como el canon clásico de los colores: el blanco no tiene por qué significar bueno y el negro no tiene por qué ser malo. En un mundo que es una fábula, nada es lo que parece.

DEL ABRAZO COMO NOVENO ARTE

Bamf!

¿Es *La Sociedad de los Dragones de Té* un cómic infantil? Sin duda alguna. Esto hace que resulte todavía más curioso que, para algunos, se haya convertido no solo en una de las lecturas esenciales del año de cara a su público objetivo (que lo es), sino también en una de las lecturas esenciales del año para adultos (entre los que me encuentro). En *La Sociedad de los Dragones de Té* nos adentramos en un pequeño rincón a caballo entre lo tradicional y lo moderno. Un precioso lugar donde habitan niñas pequeñas que descubren el mundo. Una obra contada con briznas de magia. Con dragoncitos en los que crecen hojas de té. Parece muy sencillo, sin mucha complicación. Y lo es. En esa sencillez radica su fuerza.

La neozelandesa Katie O'Neill, diseñadora e ilustradora, lleva creando lugares seguros en formato *webcomic* desde 2012 (disponibles en <http://strangelykatie.com/>), y dio el salto al sector *mainstream* gracias a la publicación en formato físico de su *Princess Princess Ever After* (Oni Press) en 2016, a lo que siguió un notable salto de calidad artística en 2017 con *The Tea Dragon Society* (Oni Press), que obtuvo el reconocimiento definitivo en la edición 2018 de los premios Eisner, donde fue galardonada por partida doble: Mejor publicación infantil (9-12 años) y Mejor *webcomic*. Su siguiente obra, *Bahía Acuicornio* (Ediciones La Cúpula, 2019), publicada originalmente por Oni Press en 2018, sigue también la hoja de ruta establecida por sus princesas no normativas y sus dragoncitos, pero ¿cuál es esa hoja de ruta?

El mundo de *La Sociedad de los Dragones de Té* está formado por una serie de pequeños esce-

narios de naturaleza rural ordenada; con una atmósfera hogareña de tranquilidad zen creada a base de ornamentos florales y tonos pastel sin delimitar por líneas de tinta negra. Sus protagonistas, siempre niñas o preadolescentes, habitan aldeas que se aproximan a los aldeaños de los relatos de fantasía sin llegar a adentrarse del todo en ellos. Pueblecitos donde los personajes adultos no son condescendientes, sino iguales, y han conocido el sufrimiento, pero ya han hecho las paces con él. Lugares donde es posible tener una infancia pura, y en los que el crecimiento personal de las niñas es el auténtico protagonista: no hay maldad, y las luchas se llevan por dentro con ayuda externa. Son entornos de inocencia, calidez y seguridad, donde los traumas se superan con la comprensión y la amistad. Están plasmados en páginas suaves y dulces, casi decorativas, pero hay mucho más cuando se profundiza en ellos.

Katie O'Neill permite que, con el paso de las estaciones, sus personajes maduren gracias a las más perfectas muestras de empatía y a la ausencia total de prejuicios de género, orientación sexual, color de piel o clase. No hay planes ocultos ni decisiones equivocadas, sino comprensión y comunicación. Hay tribulaciones que se superan con confianza y apoyo. *La Sociedad de los Dragones de Té* es un lugar feliz para el lector o lectora: es descanso para el alma, es trabajo manual en el huerto, es hacer un pastel. Ir al mercado. Una siesta otoñal. Ver llover a resguardo, en casa. Volar una cometa. Un fuego en la chimenea. Darle la mano por primera vez a una nueva amistad o a un amor verdadero.



La Sociedad de los Dragones de Té
Katie O'Neill
Ediciones La Cúpula
Nueva Zelanda/Estados Unidos
Cartoné
80 págs.
Color

Obra relacionada

Bahía Acuicornio
Katie O'Neill
(Ediciones La Cúpula)
El príncipe y la modista
Jen Wang
(Sapristi Comic)
El niño brujo
Molly Ostertag
(HarperKids)
Atelier of Witch Hat
Kamome Shirahama
(Milky Way Ediciones)
Ran y el mundo gris
Aki Irie
(Ediciones Tomodomo)

A sabiendas de que me repito, definiré esta obra utilizando una idea con la que ya definí *Ran y el mundo gris* hace un año: *La Sociedad de los Dragones de Té* es un lugar seguro. El equivalente a un cálido abrazo en formato de cómic para todos los públicos, y donde se destila auténtica pasión por el té, por supuesto.

¿Es *La Sociedad de los Dragones de Té* un cómic infantil? Sin duda alguna. Y como ocurre en los mejores cuentos o cómics infantiles, eso no significa solamente que sea apto para niños, sino también que es más que recomendable para adultos, puesto que nunca debemos dejar de crecer.

AMOR DESPUÉS DEL APOCALIPSIS

Jordi Canyissà

¿Cómo puede un padre educar a sus hijos para que sobrevivan tras el apocalipsis? ¿Cómo prepararles para subsistir en una tierra donde el agua está envenenada, el aire plagado de moscas, el campo es árido y hay que alejarse de los otros supervivientes? Una de las mayores dificultades en una obra de ciencia ficción es hacer creíble lo extraordinario, elaborar un relato consistente aunque sea radicalmente disruptivo. A la obra se la juzgará por su coherencia interna, por su capacidad de hacer que el lector crea en esa ficción.

En *La tierra de los hijos*, el italiano Gipi (Pisa, 1963) ha logrado una rara y valiosa coherencia que extiende incluso a los elementos que rodean el libro y que a menudo —lamentablemente— no son tomados como partes de la novela gráfica: en este caso, la portada también refleja el mundo áspero que retrata. Una portada *casi* abstracta —descubriremos su significado cuando avancemos en la lectura— sin rastro de humanidad, sin color ni siquiera para representar el logotipo rojo de la editorial. En el interior, máxima contención en la composición de la página: una estructura inmutable de tres tiras, sin artificios, que dota a la obra de una cadencia regular, como las líneas de texto de esa libreta que tan importante resultará en el desarrollo de la historia.

Gipi plantea un futuro devastador, a penas habitable, a penas vivible, y sin resquicios de cariño. Intencionadamente, elude las causas del desastre para centrarse en sus consecuencias, en lo que ocurrió «después del fin». Estamos ante un relato violento y a la vez emotivo. Con una violencia soterrada, más psicológica y moral que física. Y emotivo porque el amor juega un papel decisivo. Es la historia de un padre y sus dos hijos; el pa-

dre conoció el antiguo mundo, los hijos no. Ellos han nacido «después del fin» y no saben cómo era la vida antes, cuando los perros se sentaban en el regazo de los hombres en lugar de ser despedidos y convertidos en comida para famélicos supervivientes. El nuevo mundo es inhabitable y el padre educa a sus hijos para que sobrevivan. No se puede llorar, no hay ternura entre ellos y las palabras «amor» y «bien» están prohibidas. Esa estricta severidad es una necesidad y, a la vez, una inmensa prueba de amor porque su preocupación es la misma que todo progenitor tiene con sus hijos: protección y voluntad de hacerlos cada día mejores y más preparados para lo que vendrá cuando —inevitablemente— estén solos. Y es ahí cuando la obra trasciende la pura categoría de ciencia ficción y nos interpela sobre la educación contemporánea, sobre el planeta que dejaremos a nuestros hijos y sobre nuestro futuro como especie.

La tierra de los hijos puede leerse pues como una alegoría sobre la búsqueda del conocimiento más allá de la realidad que vemos (el mundo actual) y de la que no vemos (el antiguo mundo), como si Gipi recreara el mito de la caverna de Platón. Entronca incluso con debates contemporáneos como los que plantea la filósofa Marina Garcés cuando sostiene que, como seres humanos, hemos pasado de la *condición posmoderna* a la *condición póstuma* porque vivimos en un tiempo de prórroga, que viene «después del después». Una frase que parece sacada del álbum de Gipi.

En ese desolado mundo postapocalíptico, comparable al que Cormac McCarthy describe en *La carretera*, todo escasea. Consecuente con el escenario que ha imaginado, Gipi ha querido



La tierra de los hijos

Gipi

Salamandra Graphic

Italia

Rústica con solapas

288 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Blast

Manu Larcenet

(Norma Editorial)

Cuadernos rusos

Igort

(Salamandra Graphic)

La autopista del sol

Baru

(Astiberri Ediciones)

Si Dios existe

Joann Sfar

(Editorial Confluencias)

despojarse de una de sus principales bazas como artista: el color. «Es una historia casi primitiva, también quería una técnica de dibujo primitiva», reconocía en la radio RTL, que premió su álbum como el mejor de 2017 (recibió además el premio de la crítica ACBD en Francia). El dibujante italiano opta por un dibujo frágil para encarnar la fragilidad del mundo que retrata, opta por la desnudez estilística porque es la misma que se encuentra en el paisaje y en los protagonistas, harapientos y de rostros ajados. A veces parece que los personajes no hayan sido dibujados sino trenzados con finos hilos de alambre.

No hay tampoco manchas de negro pero sí páginas oscuras con multitud de líneas superponiéndose, formando una malla que envuelve la viñeta de oscuridad. Y a su lado, haciendo contraste, páginas de un blanco radiante, casi sin presencia de negro, casi sin dibujo como ocurre con la magnífica doble página en la que solo aparece una gaviota y los dos hermanos en el último recuadro. Gipi es capaz de

jugar con viñetas vacías y dotarlas de un contenido inagotable, llenarlas de tiempo y de espacio, dando espesor narrativo a la blancura. Esa es la magia del cómic: una viñeta blanca aislada no tiene sentido, pero una viñeta blanca en el contexto de una secuencia de imágenes puede ser de lo más explícita. Magistral lección de narrativa gráfica.

Gipi, que se formó en el cómic leyendo a Andrea Pazienza, alterna su trabajo de historietista con el de director de cine. A finales de 2018 estrenó *Il ragazzo più felice del mondo*, una comedia firmada con su verdadero nombre, Gian Alfonso Pacinotti. Tras álbumes tan recomendables como *Mi vida mal dibujada* o *Unahistoria* —primer tebeo finalista al Strega, el premio literario más importante de Italia—, *La tierra de los hijos* marca un punto de inflexión en su carrera, dejando atrás obras con un fondo autobiográfico y asumiendo el reto de hacer ficción por primera vez. El resultado es, indudablemente, una de las mejores novelas gráficas que ha dado este medio.

NUEVA GÉNESIS

Javier Mora Bordel

La naturaleza de Dios es un círculo cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna.

EMPÉDOCLES DE AGRIGENTO

La saga del Capitán Torrezno constituye una de las propuestas más originales e innovadoras de la historieta contemporánea. Inaugurada en 2002 con la publicación de *Horizontes lejanos*, y con un Premio Nacional del Cómic en su haber, este décimo volumen supone la entrega más arriesgada de la serie. Valenzuela exhibe las mayores virtudes de su estilo, imaginaria ecléctica y exuberancia verbal. Sin embargo, el tono épico anterior que dotaba de vigor al relato deja de ser el elemento principal y es sustituido por una compleja fábula. La guerra del Tártaro continúa, pero con el gran protagonista asesinado y erigido en leyenda, el nutrido grupo de secundarios que lo reemplaza (Shogun, el prior, los técnicos, el Mayor Fatalista, etc., etc.) actúa como un coro de voces discordantes y complejas cuyo fin es retratar los males de nuestra sociedad: el sempiterno choque cultural entre Oriente y Occidente, la violencia de las armas como primer y último recurso, el uso desmedido y alienante de la tecnología, la religión como mecanismo de control del espíritu humano a través de la superstición y la superchería o los abusos de los poderosos al pueblo inocente. El microverso torrezniano, nacido en el sótano de un madriño bloque de pisos, se concibe al estilo del mejor Swift como metáfora del pequeño mundo que es el hombre. Con todo, la sátira social no es el principal interés de Valenzuela en este número, sino tambalear los cimientos mismos de la creación. Estamos ante una obra espiritual de marcados tintes gnósticos concebida para analizar la naturaleza y discernir el principio ordenador que la sustenta en cada plano de la realidad: el demiurgo.

En anteriores entregas se constataba la estrecha relación entre macro y microverso a modo de círculos concéntricos decrecientes. Básicamente, de los desperdicios del primero nacía el segundo.

Así, los muros de Jericó son gruesos ejemplares de los Premios Planeta y el diabólico objeto que abre en ellos una brecha, un radiocasete. Un Big Bang casero cuyo origen encontramos en la figura de Hilario, el primer y accidental demiurgo que desde entonces vela por este sótano lleno de vida. Recibe a cambio la adoración ciega de sus habitantes. Y si vemos que estos miniseguidores reproducen el ferviente comportamiento de sus homólogos del círculo superior (de nuevo la fábula), ¿no sería lógico sospechar la presencia de otro demiurgo en ese plano? Valenzuela ahonda así en la turbulenta interacción entre ambos universos. Si antes con Torrezno seguíamos el camino del héroe, ahora lo trascendemos en pos del origen de lo real. ¿Respondemos a los designios caprichosos de un ente omnipresente o él es también un prisionero del destino? Las vicisitudes de varios personajes tratarán de responder a estas cuestiones existenciales. Ya sea desde el mundo inferior (la verdad oculta por la alta jerarquía de los técnicos, las nuevas religiones heréticas que divinizan a Torrezno como el nuevo mesías) o el superior (las divagaciones de Pepón y Josón en torno a la deshumanización de las redes sociales o la simple búsqueda del Torrezno por parte de Julián y Coqui), estos acudirán al encuentro definitivo con sus respectivos creadores.

Pero hay diferencias manifiestas. Si Hilario es un dios frío y distante, Don Sinfo, su equivalente, es todo lo contrario. Parroquiano del Bar Denver, al que acuden también miembros de los extintos Ultramarinos como Julián Zurraspa y The Cult (el can intelectual aquí reconvertido en Coqui), es un ser afable, dotado de un extraordinario sentido del humor. No obstante, durante el transcurso de una esperpéntica noche revelará su identidad a Julián. ¿El motivo? La borrachera y la necesidad de compartir con alguien su aburrimiento crónico. Para alguien que lo conoce todo (en su buhardilla guarda entradas enciclopédicas de cada ser humano nacido y por nacer), encontrar algo que atraiga su atención no es tarea fácil. Y la desaparición de Torrezno colma plenamente su interés. No hablamos por tanto de un artífice poderoso y



Las aventuras del Capitán Torrezno:

La última curda

Santiago Valenzuela

Panini Cómics

España

Rústica

272 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Horizontes lejanos

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent/Injuve)

Escala real

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent)

Limbo sin fin

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent)

Extramuros

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent)

Capital de provincias del dolor

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent)

Los años oscuros

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent)

Plaza elíptica

Santiago Valenzuela

(Edicions de Ponent)

La estrella de la mañana

Santiago Valenzuela

(Panini Cómics)

Babel

Santiago Valenzuela

(Panini Cómics)

consecuente con sus designios, sino de un ser plenamente hedonista, alejado de las cargas trágicas de la humanidad. Un eterno y jovial observador que, entre copa y copa, asiste a nuestros desvaríos como especie, a nuestro afán de autodestrucción. No es casualidad que Don Sinfo haya sido Empédocles en otra vida. Para nuestro filósofo griego, ahora reconvertido en un ciudadano de lo más castizo, Amor y Discordia son las fuerzas motoras que guían el alma de los seres humanos.

Torrezno, en esta cosmogonía donde no existe una unidad primordial sino una sucesión infinita de mundos, se plantea como el hilo de Ariadna

perfecto que une los diversos ciclos cósmicos. En este contexto el irreverente apéndice final del libro nos muestra el camino que hay que seguir. Aquí la mirada se posa en el Valenzuela autor, el artista genuino. Sus personajes con descaro critican sus decisiones estéticas o añaden comentarios extra a la historia... siguiendo la estela de Pirandello, reclaman su lugar. Algo que harán con naturalidad pero en base a un batiburrillo verborrico que genera ruido y confusión ante la aparente ausencia de ese dios que por un instante ha abandonado el rigor de esta saga para entretenerse y verles caer en el absurdo. ¿Cómo no creer que ellos son nuestro propio reflejo distorsionado?

EL GRITO DE LOS DÉBILES O LA ESCÉPTICA MÁQUINA DE LA MEMORIA

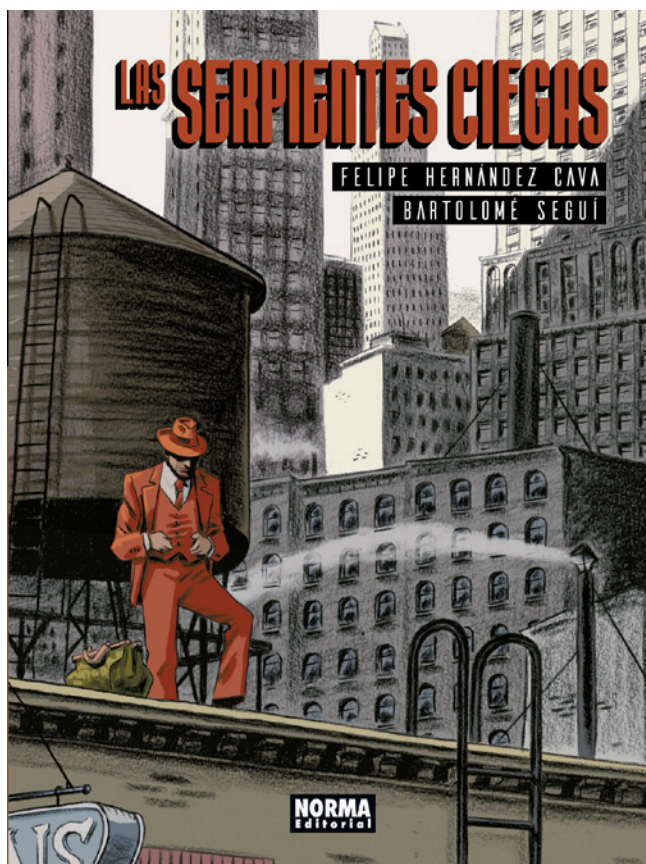
Xavier Dapena

Nueva York, 1939. La humedad del verano. Un recién llegado en busca y captura de una promesa incumplida. La clandestinidad de un cenáculo de comunistas. Chick Webb y su orquesta como banda sonora. Y se suceden escenas de la batalla del Ebro, de las fatídicas jornadas de mayo de 1937 en la misma Barcelona que narró George Orwell. Y es desde ese plano transatlántico desde donde Hernández Cava y Seguí nos presentan una historia de venganza.

La reedición del Premio Nacional de Cómic de 2009 supone la recuperación, en su décimo aniversario, de *Las serpientes ciegas* por Norma Editorial. Inicialmente editada en la revista de la gallega *BD Banda*, pronto la editora francesa Dargaud se interesa por el proyecto y se hace con sus derechos de publicación para el mercado francés en 2008. El álbum de Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí pretende ser una memoria de los olvidados, de los derrotados de las guerras y las revoluciones del siglo pasado. Una memoria del «maldito lastre para los tiempos» (pág. 52) en el que el guion de Cava y los lápices de Seguí configuran un relato de venganzas compartidas. Convocan para ello los motivos y formas del género negro, su ambientación americana prototípica, pero también la primera guerra contra el facismo, la del bando republicano en la guerra del 36. Nos trasladan al imaginario político de los convulsos años treinta, por el que los personajes Ben Koch, Curtis Rusciano y Red transitan, combaten y pierden algo más que una batalla. La pátina de género negro asume no solo el vuelo de la gabardina y el perfil del fedora sino también el jazz, el punto de vista narrativo, la primera persona y su estructura de diario.

La obra de Cava en la historia del cómic en España recurre a la imaginación política de forma transversal: ya sea a través de la renovación del lenguaje expresivo y la iconografía con el polifacético colectivo El Cubri; a través de la acusación, con Federico del Barrio, de la máquina de la desmemoria transicional de *El artefacto perverso* o de *Memorias de Amorós*; o la continuación de su proyecto con Seguí hacia el fin de las ideologías de una guerra fría en los dos volúmenes de *Hágase el Caos* (2011-2012); o de un mafioso marsellés buscando el rastro del terrorismo vasco en *Las oscuras manos del olvido* (2014). Como confirma el propio Cava, profesa ya un «escepticismo activo», y con *Las serpientes ciegas* pretendía escapar de «ese oxímoron bautizado como memoria histórica que se estaba impulsando desde algunas instancias» (entrevista en *Premio Nacional del Cómic. 10 años*, pág. 75). Si *El artefacto perverso* contradecía los paradigmas de la cultura de la Transición, los pilares de la dictadura y «el velo de silencio y olvido» sobre su disidencia, *Las serpientes ciegas* funciona por contraposición como epítome de las luchas intestinas dentro del bando republicano y una invocación del tropo hegemónico de la víctima. Dicho de otro modo, la reivindicación de la memoria inicial nacía de un afán por inscribir el pasado, frente a su problematización de esas mismas memorias en el volumen que aquí se trata.

Bartolomé Seguí había participado a mediados de los ochenta con sus primeros trabajos en *Madriz*, que editaba el propio Hernández Cava. El ilustrador mallorquín es pieza fundamental de los dos volúmenes con Gabi Beltrán de *His-*



Las Serpientes Ciegas
Felipe Hernández Cava
y Bartolomé Seguí
Norma Editorial
Francia y España
Cartoné
72 págs.
Color

Obra relacionada

El artefacto perverso

Felipe Hernández Cava
y Federico del Barrio
(ECC Ediciones)

Las memorias de Amorós

Felipe Hernández Cava
y Federico del Barrio
(Ikusager Ediciones)

Hágase el caos

Felipe Hernández Cava
y Bartomeu Seguí
(Norma Editorial)

Las oscuras manos del olvido

Felipe Hernández Cava
y Bartomeu Seguí
(Norma Editorial)

torias del barrio o la más reciente recreación de la novela de Montalbán *Carvalho. Tatuaje* junto a Hernán Migoya. Con el todavía reverberante impulso utópico del escenario, Seguí capta a través de su paleta la humedad característica de los días de verano newyorkinos. Su uso del grafito, su pulso cuasionírico de los rostros y las tonalidades grisáceas de la ciudad contrastan con la calidez y fuerza de los tonos rojizos que salpican a los personajes. Este color digital y cerúleo no solo se disemina por el relato como las ideologías que cuestiona, sino también apunta a un pacto con el lector y su desenlace final.

Las reticencias iniciales, como lector, van dando paso al vértigo y el ansia de las páginas hasta el *cliffhanger* final, de sazón sobrenatural, no exento de encanto. «¿Crees que puedes detener la historia?», inquiera Curtis Rusciano a Ben Koch en la escena final. «Los que sois como tú no tenéis lugar en ella», continúa Curtis. «Me ha causado mucho dolor aprender [—replica Ben—] que nuestro único papel es el de carne de cañón». Este trazo cínico cuestiona la máquina de la memoria, la hegemonía de las narrativas nacionales y nuestra forma de contarnos. Y, al mismo tiempo, es un grito ante la historia. Un grito callado. El «grito de los débiles».

NO ES PAÍS PARA EGOS

David Brieva

Desde *Albert contra Albert* (Edicions de Ponent, 2013), pasando por *Llavaneres* (Edicions de Ponent, 2015), *Tito* (AIA Editorial, 2015) o *Tibirís* (Trilita Ediciones, 2017), las obras de Arnau Sanz tienen en común su contenido biográfico y de autoficción (conocida como la risografía de las ficciones).

Línea editorial continúa expandiendo la mirada del autor, esta vez a través de una dibujante de cómics en crisis en su último intento de medrar en el mundo del tebeo. Una protagonista que expresa las vivencias y frustraciones tanto del propio Arnau como de muchos otros autores que luchan por hacerse un hueco en un medio realmente complicado.

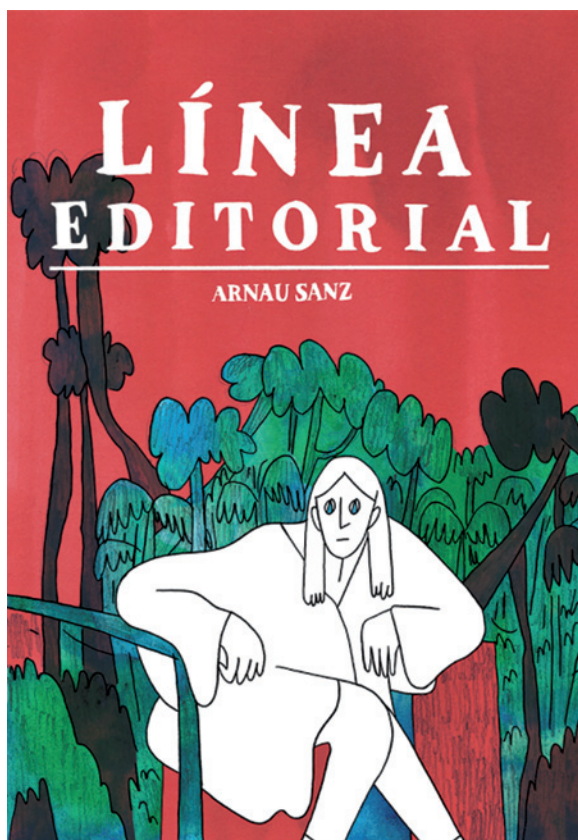
La historia es a la vez una expresión genuina de las emociones producto de la frustración artística y una mirada crítica sobre los sentimientos que esto despierta, más madura y hecha desde la distancia del que ha pasado por ello.

Funciona además como una panorámica de la escena de la autoedición y microedición en España (en la que se inserta el mismo autor) con sus oportunas dosis de endogamia, postureo y superficialidad. También como una puesta en común de las dificultades que se presentan en el camino de los que eligen dedicarse al cómic profesionalmente, hecha con amargura y cierto cinismo, pero que no solo es real, sino necesaria en un mundo opaco para los principiantes y en el que existe una desconexión enorme entre las expectativas iniciales y la realidad de una industria editorial mínima.

La construcción del personaje principal impide, sin embargo, que la obra se convierta en una amargada y maniquea crítica al medio. Apoyándose en la protagonista, Arnau nos cuenta una historia que va mas allá de su situación personal para hablarnos de las debilidades y fortalezas humanas. El mundo interior de las dudas, la envidia, o el sentimiento de inferioridad que habitan en cualquiera de nosotros. Y el ego: «Tengo un proyecto brutal y parece que no lo saben ver», piensa ella mientras mira con recelo las mesas temáticas y las becas de las que disfrutaban sus colegas, exponiendo una mirada crítica sobre el personaje, que asume una actitud negativa y es presa del victimismo y la queja como respuesta a su frustración.

Lo más sugerente del cómic, sin embargo, es la reflexión que nos permite plantear sobre la idea de éxito. Con su mente colonizada por expectativas irreales, la protagonista ensaya incansable su discurso de aceptación de los premios más prestigiosos. La aceptación popular también es importante, y la realidad de una sesión de firmas sin afluencia se convierte en detonante de su abandono. Y por supuesto el soporte económico que implica tener un trabajo «de verdad». Todas las formas de éxito unidas: crítica, público y economía. La fórmula mágica de la sociedad capitalista actual, empeñada en vendernos un objetivo final que (si nos esforzamos) todos podemos alcanzar.

En el choque de expectativas y realidad es donde más brilla este cómic, que además explora las diferentes perspectivas de la historia a través del dibujo. El trazo sencillo y espontáneo tan propio del autor establece diferentes niveles



Línea editorial

Arnau Sanz
AIA Editorial
España
Rústica con solapas
128 págs.
Color

Obra relacionada

Albert contra Albert

Arnau Sanz
(Edicions de Ponent)

Nacatamal

Arnau Sanz
(Apa-Apa Còmics)

Llavaneres

Arnau Sanz
(Edicions de Ponent)

Tito

Arnau Sanz
(AIA Editorial)

Tibirís

Arnau Sanz
(Trilita Ediciones)

narrativos a través de varias técnicas de color que diferencian la realidad vivida por la protagonista (acrílico), sus ensoñaciones (acuarela) y en el propio cómic que ella está dibujando (en lápices de color). Un aporte muy interesante que permite un juego de perspectivas que va desde la cotidianidad más real hasta el plano metafórico de esa obra en la que está trabajando y que contiene una gran carga simbólica.

Es en el final donde se unen las dos realidades más dispares y, aunque juega con la ambigüedad, se muestra la fuerza del impulso creativo, quizás la parte más positiva de la obra, que desde el principio empuja a esta autora frustrada a continuar pese no encontrar el lugar que cree merecer. Y es que a veces aunque no podamos vivir de lo que nos gusta, tampoco podemos vivir sin ello.

ELEMENTAL, QUERIDO PATSON

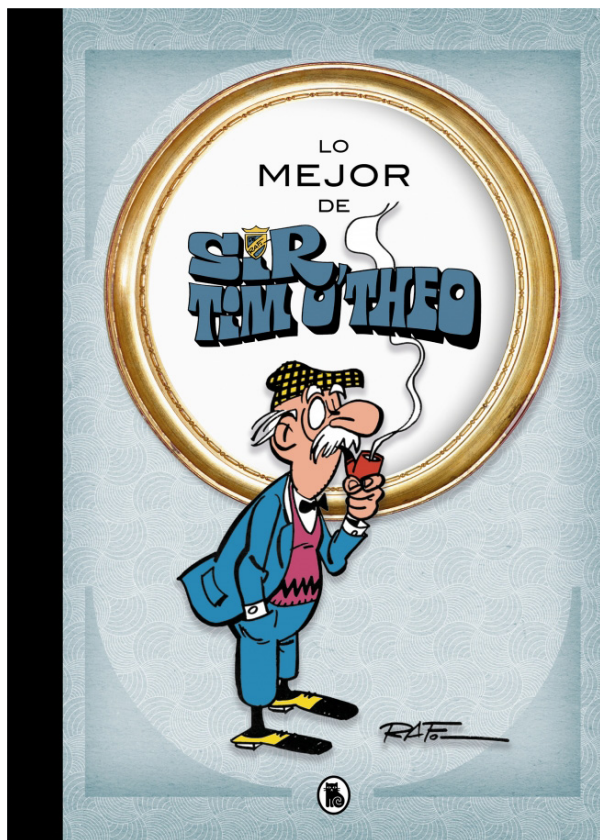
Jordi Canyissà

Los clásicos han sido muy maltratados en este país. Y los clásicos del cómic más todavía. Tal vez ha sido por ignorancia o tal vez porque hay una terrible confusión entre lo que es clásico y lo que es pura nostalgia. Los clásicos se imponen por sí mismos, al margen de apreciaciones personales del lector, mientras que lo nostálgico solo tiene sentido por una cuestión subjetiva y sentimental del lector. El clásico perdura a pesar del paso del tiempo. Lo nostálgico existe, precisamente, porque el tiempo ha pasado. Esta terrible confusión —sumada a la endémica miopía cultural del país— es lo único que puede explicar que hasta ahora fuera imposible encontrar un álbum de Raf en las librerías. Colaborador de revistas como *Mortadelo*, *TBO*, *El Jueves* o *Cavall Fort*, Raf fue un autor polivalente y una firma esencial de la escuela de Bruguera, corriente estética clave de nuestra historieta. La publicación de *Lo mejor de Sir Tim O'Theo* pone fin a esta vergonzosa laguna editorial y, aunque se echa de menos el aparato crítico que suelen acompañar las reediciones de clásicos franco-belgas y anglosajones, ojalá dispongamos pronto de más recopilaciones del personaje (sus aventuras cortas son incluso mejores) así como de otros ilustres olvidados de nuestra historieta de humor: Jorge, Cifré, Conti, Martz-Schmidt...

Sir Tim O'Theo es una de las series de Bruguera que mejor ha aguantado el paso del tiempo. Uno de sus principales atractivos es el vigoroso y dinámico trazo de Raf, capaz de alternar el detallismo más meticuloso con la frescura del boceto. Otra de sus bazas es esa rara y valiosa capacidad de construir, viñeta a viñeta, un verdadero microcosmos de personajes y lugares que Raf retrata con una ternura inolvidable.

El protagonista es un viejo aristócrata inglés que vive retirado en una mansión señorial en Bellotha Village, un pueblecito de las afueras de Londres. Sir Tim es una especie de Sherlock Holmes de pacotilla que, para matar su aburrimiento, lee la sección de sucesos del periódico local y se dedica a investigar los casos más misteriosos que allí encuentra. Poco importa que, a menudo, ni el misterio sea digno de tal nombre ni la contribución de Sir Tim pueda calificarse verdaderamente de ayuda. En estas divertidas pesquisas le acompaña su fiel criado Patson, quien suele ser el que acaba resolviendo los entuertos. Junto al dúo protagonista —trasuntos de Holmes y Watson—, una ristra de jugosos secundarios entre los que destacan el orondo policía Blobs, más aficionado a leer novelas de ovnis que a resolver casos; Lady Filstrup, una aristócrata enamorada de Sir Tim; Huggins, dueño de una taberna llamada Crazy Bird, en donde los aldeanos acuden a trasegar unas pintas de cerveza que invariablemente corren a cuenta de Patson, y MacLatha un fantasma escocés aficionado a tocar la gaita (en el sentido literal y figurado de la expresión).

El volumen *Lo mejor de Sir Tim O'Theo* recopila las cinco historias largas y completas del personaje (existe una sexta, inacabada), escritas por un joven Andreu Martín, mucho antes de empezar su fecunda carrera como autor de novela negra. Martín se introduce con soltura en este universo que ya estaba en marcha porque Raf había creado episodios cortos y le aporta una solidez en las tramas que resultan muy adecuadas a las historietas largas. La mano de Martín se nota en los guiños al humor literario inglés, en especial a P. G. Woodehouse y a las novelas protagonizadas



Lo mejor de Sir Tim O'Theo
 Raf y Andreu Martín
 Penguin Random House
 España
 Cartoné
 232 págs.
 Color

Obra relacionada

Lo mejor de Vázquez
 Manuel Vázquez
 (Penguin Random House)
Lo mejor de las aventuras cortas de Mortadelo y Filemón
 Francisco Ibáñez
 (Penguin Random House)
Superlópez
 Jan
 (Penguin Random House)
QRN en Bretzelburg
 Franquin
 (Dibbuds)

por Jeeves, un listo y flemático criado fácilmente identificable con el imperturbable Patson.

Este es un clásico de Bruguera que escapa del canon brugueresco. Si buena parte de las historietas de la editorial se enmarcan en entornos urbanos e impersonales, la obra más popular de Raf es un homenaje a la vida lejos de la capital. Si en Bruguera lo habitual fueron las series protagonizadas por un número muy reducido de personajes (uno o dos, excepto en sagas familiares), Sir Tim O'Theo es una serie coral. Si Bruguera alarga la tradición española del esperpento y la picaresca con personajes que buscan su sustento mediante el engaño y el timo, maridos que se ahogan en una vida matrimonial infeliz, jefes

déspotas y subordinados envidiosos, Raf prefiere la parodia de historias detectivescas a lo Conan Doyle o a lo Agatha Christie. En estas aventuras, el humor no se basa en el gag repetitivo ni viene apoyado por una violencia física, exagerada y risible, sino que es más contenido; un humor elegante —como el trazo de Raf— y con un inequívoco toque *british*.

Anglófilo declarado, Raf hizo de Sir Tim O'Theo un homenaje a la forma de vida británica y creó un universo que se queda fijado en el imaginario del lector. Como solo ocurre con las grandes creaciones de ficción. Como solo ocurre con los clásicos. Reivindicar esta obra no es cuestión de nostalgia, sino de justicia. «Elemental, querido Patson».

LA DÉCADA FREAK

Pepo Pérez

«**S**oy la madre de 4 hijos. Mi nombre es la Sra. Terri Pinckard», decía una carta publicada en 1965 en la legendaria revista *Famous Monsters of Filmland*. «Nuestras estanterías están llenas de literatura clásica y contemporánea, y de casi todos los números de *FAMOUS MONSTERS OF FILMLAND* y *MONSTER WORLD*; sus portadas más sangrientas están entre las más apreciadas y releídas por “Los Cuatro”. ¿Que si les permitimos leerlas? No solo lo permitimos, lo fomentamos, damos gracias por su interés».¹ La Sra. Pinckard continuaba argumentando por qué los monstruos eran buenos para sus hijos, de entre nueve y seis años de edad.

El mensaje contrasta con la sensibilidad estadounidense de los cuarenta y cincuenta, cuando las campañas públicas persiguieron diversas formas de ficción popular, como los tebeos de horror, por «peligrosas» para la juventud. Claro que ya eran los sesenta, la década que lo cambió todo en la cultura contemporánea. La década en que, como señaló Susan Sontag, los *freaks* se convirtieron en un tema público y legitimado del arte: en el cine de Fellini, en los *comix underground* y la contracultura de la época, en el rock, en los retratos fotográficos de Diane Arbus o en *La parada de los monstruos* (*Freaks*, 1932). Rechazada por espantosa en su día, la película de Tod Browning había sido canonizada tras su reestreno en el Festival de Venecia de 1962.

Emil Ferris nació ese año en Chicago. Creció en un barrio de *freaks* urbanos que habitaban los márgenes del sueño americano: negros sureños, indios nativos, hispanos, judíos traumatizados por el Holocausto, blancos paletos pobres de los Apalaches. En un barrio semejante vive la protagonista del cómic, Karen Reyes, una chica de diez

años fascinada por los monstruos que se dibuja a sí misma como una niña-loba, en parte un alter ego de Ferris. La autora, ilustradora pero no historietista de profesión —su debut en el cómic, a los 55 años, ha sido precisamente este—, tira por la borda cualquier «regla del oficio» del medio justamente porque no se debe a él y se lanza a dibujar en un cuaderno de rayas del que reproduce hasta las anillas. Es el diario de bocetos, en la ficción, de Karen Reyes. En él desarrolló Ferris de modo orgánico, durante cinco años, su gran novela americana, una impresionante *Bildungsroman* gráfica articulada como *thriller* detectivesco ambientado en ese Chicago marginal de 1967, el año de comienzo de la historia al ritmo del *Wild Thing* de The Troggs, que suena en un tocadiscos. Ferris usa viñetas o no según la escena, demostrando que un cómic no tiene que seguir determinadas convenciones y puede saltar a la tradición del texto ilustrado, de la que por cierto procede. Lo mismo que cambia de estilo según el tema, del realismo de *cross-hatching* con bolígrafo BIC al boceto caricaturesco; del dibujo de construcción perfecta al garabato tachado, o el error como ruta a explorar. «Me gustan las imperfecciones», me confesaba la autora en entrevista (*Rockdelux*, julio de 2018). «En algunas tradiciones indígenas es habitual generar un error, una puntada saltada [...] para desviar los celos de los dioses pero, en realidad, los errores son muy valiosos. Son caminos nuevos». Igualmente formidable es la forma de integrar sus referentes de las artes plásticas (Füssli, Goya, Delacroix, Grosz) y la literatura (ha estudiado escritura creativa y admira la poesía surrealista). Ferris ensaya equivalentes visuales de la descripción literaria; v. gr., en sus presentaciones de Deeze, el hermano latino de Karen Reyes, y su madre, de sangre india e irlandesa, tan *mestizas* como los personajes: retratos realistas rodeados de anotaciones minuciosas.

¹ Gracias a Daniel Ausente por señalarme esta y otras referencias.

La muerte en extrañas circunstancias de una vecina de Karen, Anka Silverberg, una judía alemana



Lo que más me gusta son los monstruos

Emil Ferris

Reservoir Books

Estados Unidos

Rústica

416 págs.

Color

Obra relacionada

American Splendor

Harvey Pekar, Robert Crumb
y otros autores

(Ediciones La Cúpula)

Maus

Art Spiegelman

(Reservoir Books)

Agujero negro

Charles Burns

(Ediciones La Cúpula)

Fun Home

Alison Bechdel

(Reservoir Books)

Un adiós especial

Joyce Farmer

(Astiberri Ediciones)

na superviviente del Holocausto, abre el relato hacia derroteros imprevisibles, de la memoria a la ficción de misterio y a una novela histórica que conduce, en escalofriantes pasajes, a la Alemania de entreguerras y *más allá*. En el presente de Karen, la obra aborda cuestiones de identidad, étnica y sexual. Si ella y sus jóvenes amigos son un trasunto de los Tres Grandes de los «monstruos famosos» del cine (una niña-lobo, un «Frankenstein» afroamericano y una niña «vampira»: tres inadaptados), el despertar sexual de Karen también le lleva fuera de la norma social, cuando descubre que le atraen las chicas.

Estamos ante una obra hija de los sesenta, como demuestra su disolución pop de la «alta» y «baja» cultura. Ferris se desliza sin prejuicios entre citas a la colección de pintura del Instituto de Arte de Chicago, a portadas de horror *pulp* —que evocan los EC Comics con los que creció— y a películas como *La hija de Drácula* (1936, Lambert Hillyer) por su ambivalencia lesbiana. Pero también es hija de la novela gráfica. El espíritu de uno de

sus precursores, Robert Crumb, el maestro del *comix underground* de los sesenta, está presente aquí. Tanto como el de *Maus* (1980-1991), de Art Spiegelman, a quien una emocionada Ferris tuvo el gusto de conocer en persona en la estela del éxito inmediato que obtuvo esta obra, primero en Norteamérica y luego en Europa (Fauve d'Or en el Festival de Angoulême 2019). Acaso su proceso creativo explique el fenómeno. ¿Por qué *Lo que más me gusta son los monstruos* no se parece a *ningún otro cómic* que hayamos leído? Antes de nada, porque en la era de la novela gráfica la autora ya no se debe a los códigos de la industria. Tras quedar paralizada por el virus del Nilo que le transmitió un mosquito, Ferris comenzó a dibujar este cómic como parte de su rehabilitación. Sin nada que perder, solo su libertad creativa le guió por territorios desconocidos. Poblados, eso sí, por sus queridos monstruos, un signo que revela (*monstrum*, de mostrar) la verdadera monstruosidad de la que no podemos protegernos. La de, como decía la Sra. Pinckard en su carta, «cosas de la VIDA REAL».

UN HÉROE ANÓNIMO

David Fernández de Arriba

Latinoamérica ha sido a lo largo del siglo xx y de lo que llevamos de siglo xxi una tierra de enormes desigualdades sociales. Cientos de luchas populares se han enfrentado a las oligarquías de cada uno de estos países, que tradicionalmente han contado con el apoyo de los Estados Unidos. El Salvador, uno de los pequeños estados centroamericanos, patio trasero del gran vecino del norte, no ha sido una excepción. Esta zona del mundo, pese a nuestra ligazón cultural, tan solo aparece en nuestros medios en ocasiones terribles: desastres naturales o bien actos de extrema violencia. Por ello, el trabajo del dibujante vasco Dani Fano al glosar la vida de Miguel Mármol y, con él, la historia del siglo xx de El Salvador, tiene una valía extraordinaria.

Tras conocer su figura en los textos de Eduardo Galeano, el dibujante se adentró en la vida del histórico sindicalista y fundador del Partido Comunista salvadoreño gracias a la biografía que había escrito sobre él Roque Dalton. Después de una intensa labor de documentación e investigación, Dani Fano decidió crear una biografía de Miguel Mármol que le permitiera dar a conocer la convulsa historia de El Salvador. Para ello, decidió mantener la estructura narrativa original de Galeano en la tercera parte de *Memoria del fuego*, de forma que la vida de Miguel Mármol se dividía en sus doce nacimientos, es decir, en su nacimiento real y los once momentos en que estuvo a punto de morir por defender sus ideales. Una vida muy intensa y una lucha indomable, salpicadas del realismo mágico propio de la tradición literaria latinoamericana, configuran uno de los mejores cómics de tintes históricos de los últimos años.

La vida de Miguel Mármol fue apasionante. El compromiso político siempre fue su prioridad, de modo que su vida personal y familiar quedó en un segundo plano, ya desde su juventud. Pese a ello, su carisma y su valentía siempre despertaron la admiración de sus seres queridos. Acabar con la miseria en que vivía sumida la mayor parte del pueblo salvadoreño era su gran y único objetivo, hecho que lo convirtió en un enemigo temido y muy buscado por parte de las clases dirigentes y los militares que durante décadas llevaron las riendas del Estado. Muy pronto se convirtió en un prófugo que en incontables ocasiones escapó a un final trágico. Incluso en los momentos más crudos, ante la tortura y la difamación entre sus compañeros, Miguel Mármol se mantuvo fiel a sus ideales.

El dramatismo y la tensión que recorren el cómic tiene su contrapunto en los momentos entrañables que recrea Dani Fano. El costumbrismo tiene una gran presencia, pero es la magia, a la manera que se entiende en Cortázar, Borges o García Márquez, la que consigue sacarnos una sonrisa mientras conocemos mitos y leyendas salvadoreñas. El realismo mágico impregna la vida del protagonista, así como las páginas de la obra, ya que el autor ha sido capaz de combinar realidad y ficción de forma muy efectiva.

El apartado gráfico de *Los doce nacimientos de Miguel Mármol* brilla con luz propia y acrecienta la magnitud del cómic. El cuidado detalle de cada viñeta y el virtuosismo con el lápiz que demuestra Dani Fano siempre están al servicio de la fluidez del relato. Los personajes, con una gran combinación de realismo y caricatura, son muy expresivos; pero es en los planos generales donde



Los doce nacimientos de Miguel

Mármol

Dani Fano

Astiberri Ediciones

España

Cartoné

208 págs.

Escala de grises

Obra relacionada

155. Simón Radowitzky

Agustín Comotto

(Nórdica Libros)

Mil vidas más. Miguel Núñez

Alfonso López, Pepe Gálvez y Joan

Mundet

(Edicions de Ponent)

Pinturas de guerra

Ángel de la Calle

(Reino de Cordelia)

el dibujo adquiere un nivel extraordinario: los paisajes de El Salvador, las ciudades y los elementos arquitectónicos son la prueba evidente del gran proceso de documentación llevado a cabo por el dibujante vasco. Los grises consiguen trasladarnos al pasado y nos permiten sumergirnos en una época que aún marca completamente la nuestra.

Gracias al cómic, una vez más, recuperamos una historia personal que se convierte en un pilar de la memoria colectiva. Todos deberíamos conocer estas vidas prácticamente anónimas, llenas de heroísmo y de compromiso político. Miguel Mármol fue, en muchos sentidos, un gran ejemplo y Dani Fano ha conseguido convertir su vida en un cómic esencial.

YABBADABBADON'T

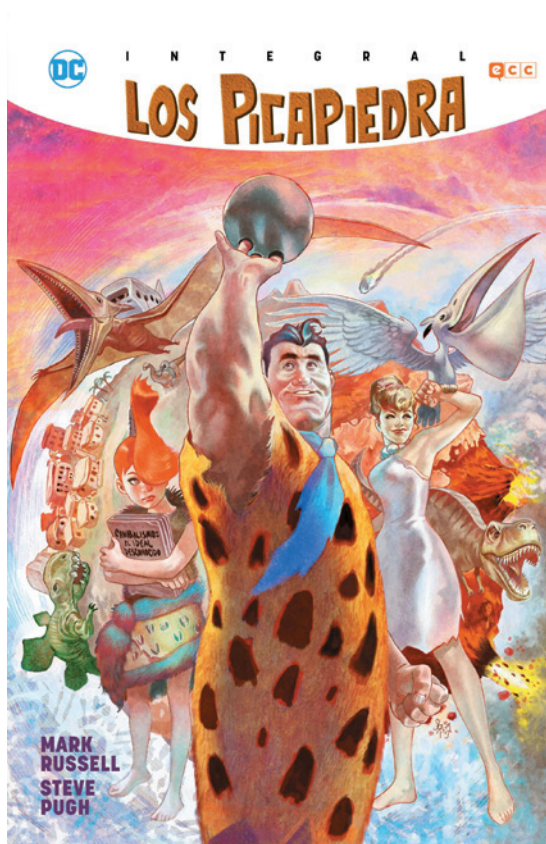
Pedro Monje

¿Eres de los que pocos minutos antes de salir del trabajo sigue diciendo Yabbadabba-dooooo? ¿Eres un milenial que todavía dice «troncomóvil» sin pizca de vergüenza? ¿Recuerdas con cariño las mil y una reposiciones de la serie de televisión de Hannah Barbera protagonizada por Pedro Picapiedra, Pablo Marmol, Betty y compañía? ¿Y escondes con orgullo sin que nadie lo sepa el VHS con la película de John Goodman, Rick Moranis y Hally Berry? Pues entonces este cómic es para ti. Y si no, también. Porque la (re) interpretación que Mark Russell (*Prez*) y Steve Pugh (*Animal Man*) han realizado de Rocadura y sus habitantes es, sin ningún género de duda, uno de los mejores cómics estadounidenses del 2018. El producto televisivo original, lejos de ser un contenido plano, apostó por radiografiar la sociedad americana en plenos años sesenta, pionera en introducir temas adultos con una sutileza inaudita para la época y con un cuarto de siglo de antelación a *Los Simpson* o *Padre de Familia*. Así pues, su adaptación al cómic no podía serlo menos, por lo que sigue los mismos patrones que funcionan a modo de contrapunto sociopolítico de nuestros tiempos, en un acercamiento propio de la línea Vértigo y nada infantil.

Estructurada en torno a episodios autoconclusivos, esta serie sirve como un vehículo perfecto para reflexionar, criticar, ridiculizar y/o enfatizar temas de actualidad de carácter sociopolítico de-

mostrando que, en muchos aspectos y algunas mentes cerradas, no estamos tan lejos de la Edad de Piedra. A los previsibles «zascas» a la religión o al consumismo se le unen capítulos dedicados a divagar sobre política, guerra, explotación laboral, arte, educación, ciencia, economía, racismo y todas las esquinas de las relaciones sociales contemporáneas con un acierto sorprendente para un recién llegado a la primera línea del cómic estadounidense. Mark Russell ya acapara nominaciones a premios, encargos apadrinados por Brian Michael Bendis y nuevos proyectos de adaptaciones de lo más variados y transversales a la cultura pop americana, como son *Red Sonja*, *El Llanero Solitario* o *Gemelos Fantásticos*, de la Hannah Barbera superheroica, sin olvidarnos de otro «logro» reciente en forma de censura implacable por parte del *lobby* ultraconservador estadounidense a su cómic religioso *Second Coming*. Apunten pues el nombre de este nuevo chico dorado de la factoría de cómic estadounidense.

Los Picapiedra es un relato gris y pesimista donde hay poco espacio para la esperanza para la raza humana como sociedad y donde tan solo un sálvese-quien-pueda a nivel individual nos permitirá conservar la cordura. Estamos ante un espejo de nuestra sociedad (no solo de la americana, ya que hay pasajes que bien podrían ser Salou o Magaluf en plena temporada alta veraniega) donde el ritmo está perfectamente medido para maxi-



Los Picapiedra (Integral)

Mark Russell, Steve Pugh, Rick Leonardi,
Scott Hanna y Chris Chuckry

ECC Ediciones

Estados Unidos

Cartoné

320 págs.

Color

Obra relacionada

Batman/Elmer Fudd

Tom King y Lee Weeks
(ECC Ediciones)

Necrópolis

Marcos Prior
(Astiberri Ediciones)

Fagocitosis

Marcos Prior y Danide
(Ediciones Glénat)

mizar el impacto de la crítica. Acompañando a Russell se encuentra un dibujante clásico de DC Comics, quien firmara hace ya demasiados años su obra más reconocible hasta la fecha, en el *Animal Man* de Jamie Delano. Se trata de Steve Pugh, quien con *Los Picapiedra* se apunta un gran tanto en su *curriculum vitae* con todo merecimiento. La composición de página e imaginación de la tecnología antropomórfica prehistórica roza lo sublime, pero los primeros planos de un desbordado Pedro Picapiedra representan tan bien su angustia vital y el desbordamiento emocional que sufre (sufrimos) que por momentos es

posible imaginarse esta obra como una lectura muda.

En definitiva, esta incisiva sátira social es una respetuosa y recomendable revisión de *Los Picapiedra* accesible para todo el gran público, excepto, quizá, a los más pequeños, ya que carece de gags cómicos *per se*, lo que sirve para graduar con honores a un nuevo guionista al que habrá que estar muy atentos. Así pues, brontohamburguesa en mano, conviene sentarse a esperar sus próximas obras porque a buen seguro no defraudarán.

CUÁNTO PESA LA MEMORIA

Diego E. Barros

Es posible que ante *Los puentes de Moscú*, última obra hasta la fecha del asturiano Alfonso Zapico, nos encontremos ante algo así como un acontecimiento más que ante un cómic propiamente dicho. Y esto a pesar de que obviamente lo es: un cómic que además sigue la senda de calidad habitual a la que el autor, Premio Nacional de Cómic 2012 por *Dublinés*, nos tiene habituados, y que aparece mientras los aficionados aguardamos por la tercera y última entrega de *La balada del norte*, su monumental reconstrucción de la Revolución de Asturias. Digo acontecimiento por la propia naturaleza de la obra, una conversación entre Fermín Muguruza, histórico del rock vasco, con Eduardo Madina, ex dirigente socialista ya alejado de la política de primera fila y víctima de ETA, a la que el autor asiste como testigo casi mudo. Esta conversación fue posible porque, como parece resumir Muguruza casi al final del libro, vivimos un momento en el que ya se puede hablar sin que cada palabra pese como una losa. Porque de eso va el libro: de contar *nuestra-visión-de-los-hechos*. De poner encima de la mesa ese perro tonto que, según Ray Loriga, es la memoria; un perro «al que le tiras un hueso y te vuelve con cualquier cosa». Imaginen la tontería del can a la hora de lidiar con pasados cercanos y traumáticos como el que nos ocupa.

Es en este empeño narrativo en el que sobresale Muguruza ante Madina, siendo esta sensación permanente durante toda la lectura. Hasta cierto punto es una impresión lógica y está motivada por dos razones. La primera es el propio origen del proyecto, una entrevista de Madina a Muguruza en 2016 para la revista *Jot Down*, en la que también estuvo presente el fotógrafo Humberto Bilbao, y en la que la carrera y los recuerdos del primero ocuparán el grueso de la charla. La

segunda es la postura resumida por el propio Zapico en las primeras páginas del cómic. No se trata de hablar de ETA, ni del llamado «conflicto vasco», ni de los GAL, ni de la Guardia Civil, ni de Kortatu, ni de víctimas o verdugos, aunque estas, y de naturaleza diversa, aparezcan diseminadas por toda la conversación. Resulta interesante precisamente la distancia con la que Zapico aborda la representación de esto último, el atentado contra Madina, el fallido contra el propio Muguruza, algún capítulo de la guerra sucia del Estado o la ejecución de la exdirigente etarra Yoyes a manos de sus propios excompañeros. Mucho menos busca el libro circundar ese territorio minado que denominamos «tratar de entender»: plantearse si había algo de razón en toda esa sinrazón que asoló Euskadi durante cincuenta años hasta que ETA dijo basta obligada por propios —sí, entre ellos el propio cantante—, pero sobre todo por extraños. Acierta en mi opinión Zapico al dejar en evidencia esa «trampa del absurdo» a la que el propio autor-personaje se refiere en el instante más lúcido del cómic: «en el momento en el que alguien encuentra lógica a este absurdo, está cruzando una frontera. Está abriendo una puerta por la que se accede a un jardín desconocido».

Y, sin embargo, todo esto, aunque de manera somera—Zapico no profundiza más allá de una primera parte del cómic donde introduce una serie de notas biográficas de los protagonistas, a la vez que tira de ese lugar común que vincula el origen del «conflicto» con la Guerra Civil—, también está en *Los puentes de Moscú*. Es quizás esta falta de recorrido histórico o, digamos, de diálogo —del autor—, con lo dialogado —entre los protagonistas—, lo que acabará por quedar en el apartado de debes del libro. En el extremo opuesto se sitúa sin embargo el ejercicio de memoria



Los puentes de Moscú

Alfonso Zapico
Astiberri Ediciones
España
Rústica con solapas
200 págs.
Blanco y negro

Obra relacionada

He visto ballenas

Javier de Isusi
(Astiberri Ediciones)

Las oscuras manos del olvido

Bartolomé Seguí y Felipe Hernández Cava
(Norma Editorial)

Black is beltza

Fermín Muguruza y Harkaitz Cano,
Dr. Alderete
(Bang Ediciones/Talka)

cercana que permite a los lectores más jóvenes revivir algunos de los momentos más vergonzosos de la más reciente «lucha antiterrorista», que por supuesto, no era ni una cosa ni la otra. En este sentido es brillante el retorno y reivindicación que Fermín y Eduardo hacen del interesante —y hoy visionario— documental *La pelota vasca: la piel contra la piedra* (Julio Medem, 2003) en el que ambos participaron: «[...] hoy no parece tanto, pero *La pelota vasca* fue la hostia», dice Madina en un momento dado. Como la película de Medem, el cómic de Zapico muestra cómo las personas atrapadas en bandos opuestos de la espiral de la sinrazón son seres humanos con defectos y contradicciones, situados lejos del maniqueísmo con el que se presenta y se presentan (a) los extremos más radicales de un «conflicto» alimentado por el odio.

En *Los puentes de Moscú*, el lápiz de Zapico se antoja un poco más desarbolado y sucio —excepto en el cuidado con el que retrata a los protagonistas, a quienes dedica constantes primeros planos—, que en casi todas sus demás obras, con la excepción quizás de *La ruta Joyce* (2013), sin que esto suponga obstáculo alguno para el disfrute del lector. En un momento donde los debates ya no se centran en la lucha política pasada, sino en lo que se ha dado en llamar «el relato» del «conflicto», esto es el pasado mismo, el libro de Zapico es encomiable, erigiéndose como un documento no tanto destinado a nosotros, cuyo recuerdo de los hechos permanece todavía muy vivo, sino más bien a nuestros hijos.

He ahí la esperanza, he ahí la importancia de los puentes.

CÓMICS SOBRE CÓMICS SOBRE CÓMICS (SOBRE CÓMICS)

Jose Valenzuela

Veamos.

En primer lugar tenemos a Dott Spot, un principado de tres al cuarto que pretende obtener su primer poder en un mundo en el que todo cazarrecompensas ya tiene, como mínimo, un poder. Comparte piso con compañeros de profesión que se pitorrean de sus nulos avances y, para colmo, de que esté enamorado de Imán, una atractiva delincuente. Dott Spot lee cómics todas las noches en su cama preguntándose por qué la vida no es como en los cómics.

Luego está el doctor Gedanken, personaje que aparece en una sección dentro de los cómics de Dott Spot. Su papel es el de divulgador científico, que explica las peculiaridades de la luz y del color, del continuo espacio-tiempo y de la física que riga el (los) universo(s).

Tenemos a Scott, el dibujante de Dott Spot, pero no el dibujante original, sino el que heredó la colección tras dos reinicios, una muerte, tres *spin-off* y ciento cincuenta números. Spinelli fue el creador. Un creador al que decidirá visitar junto a Mina, la colorista, cuando el editor le informe de que su personaje debe morir en el siguiente número.

Y por último tenemos a Matt, Matt Morris, escritor de la biografía no autorizada de Scott.

Ah, no, claro. Aún nos faltan dos personajes: Jordi Pastor y Danide. Jordi es el guionista de *Máculas*, un artista polivalente que ha abordado obras como autor completo (*Reacción*, *Encuentro*, *Vaquero*), como dibujante (*Khalid*) o como guionista (*Catálogo de bunkers*). Danide ha dibujado cómics guionizados por su hermano Raúl Deamo

(*Telekillers*, *asesinos a domicilio*, *Serie B*), Marcos Prior (*Fagocitosis*, *Potlatch*) y algunas historias cortas de Jordi Pastor.

Vale. Ya están todos. O casi todos. Porque aún nos faltaría añadir a Sandro Mena, editor de Spaceman Project, primera plataforma española de *crowdfunding* especializada en la edición de cómic, y a los cientos de lectores que han aportado su granito de arena para que el cómic saliera adelante. Y, si nos ponemos escrupulosos, aún tendríamos que sumar otro personaje llamado Jose Valenzuela, que soy yo, y otro, u otra, que serías tú, lector o lectora. Y deliberadamente no mencionaré a otro personaje que es la clave de que todos estén (estemos) comunicados.

Y ya solo nos faltaría unir todas las piezas, lo que vendría a ser algo así: Dott Spot fue creado por Spinelli, o también por J. Berny e incluso por un autor desconocido para panfletos difundidos en tiempos de guerra, pero eso fue antes de que Scott se encargara de la serie, y eso fue antes, a su vez, de que Matt no se dedicara a dibujar tal como esperaba su padre, sino a escribir sobre la vida de las personas reales, reales en su universo, claro, y realizara la biografía de Scott, quien al tener que acabar con Dott Spot decide visitar a Spinelli, mientras que Dott Spot, perdedor irremediable, se encuentra ante la oportunidad de su vida cuando un misterioso personaje —que aunque no directamente, tendrá una gran relación con el doctor Gedanken— le abra las puertas a otros mundos, otros universos que no dejan de ser otra cosa que otros cómics, lugares donde, como algunas teorías sobre física de multiversos explicarían, otras versiones de Dott Spot viven, y Dott las va conociendo mientras Scott va investigando, y en las páginas vamos entremezclando tramas y estilos —porque esa es otra, menuda



Máculas

Jordi Pastor y Danide

Spaceman Project

España

Cartoné

144 págs.

Color

Obra relacionada

El arte de Charlie Chan Hock Chye

Sonny Liew

(Dibbuku/Amok Ediciones)

Fagocitosis

Marcos Prior y Danide

(Ediciones Glénat)

Picasso en la Guerra Civil

Daniel Torres

(Norma Editorial)

Catálogo de Bunkers

Marcos Prior y Jordi Pastor

(Astiberri Ediciones)

versatilidad la de Danide, que lo mismo te hace un manga que un *neonoir* que un infantil que un clásico de superhéroes, y todo con un extraordinario juego de colores y composiciones, como no podía ser de otra manera, ya que hablamos de máculas, que nos sumergen más si cabe en esta suerte de epopeya pop interdimensional—, decíamos que se entremezclan tramas sin que parezca que unas y otras se conecten, es decir, sí que se conectan, y con gran maestría además, pero me refiero a que no lo hacen entre páginas, o sea, entre viñetas dentro de una misma página, pero entonces, de golpe, sí, y unos influyen sobre los otros hasta que empiezan a entender que se encuentran en un mismo universo, pero no porque sean conscientes de encontrarse dentro de un cómic, sino simplemente porque están, o creen estar, en un universo que mezcla a personajes de cómic y personajes reales, o inventados, porque reales, lo que se dice reales, solo podríamos decir que son Jordi Pastor y Danide, y Sandro, y los patrocinadores, y Jose, y tú, aunque si nos paramos

a pensarlo desde un punto de vista epistemológico y tenemos en cuenta la naturaleza ontológica que rodea la creación ya no de este cómic, sino de esta reseña, tú, yo, Sandro, los patrocinadores y los autores también seríamos a su vez personajes de otro relato, este relato que estás leyendo en este mismo momento y que, al hacer referencia a personas reales, está ofreciendo el andamiaje de construcciones simbólicas que, en tu mente, adquieren el estatus de personas o, como mínimo, de entidades con deseos y motivaciones propias.

Sencillo, ¿verdad?

Pues en resumen, y para no liarnos más, que ya te estoy viendo la ceja levantada, *Máculas* es un cómic sobre cómics creado para lectores bien entrenados y que destila un enorme cariño y respeto por este noble arte en cada una de sus viñetas, personajes y juegos metaficticiales. Que mira que soy complicado, con lo sencillo que era decir eso desde el principio.

VIVIR COMO HERMANOS

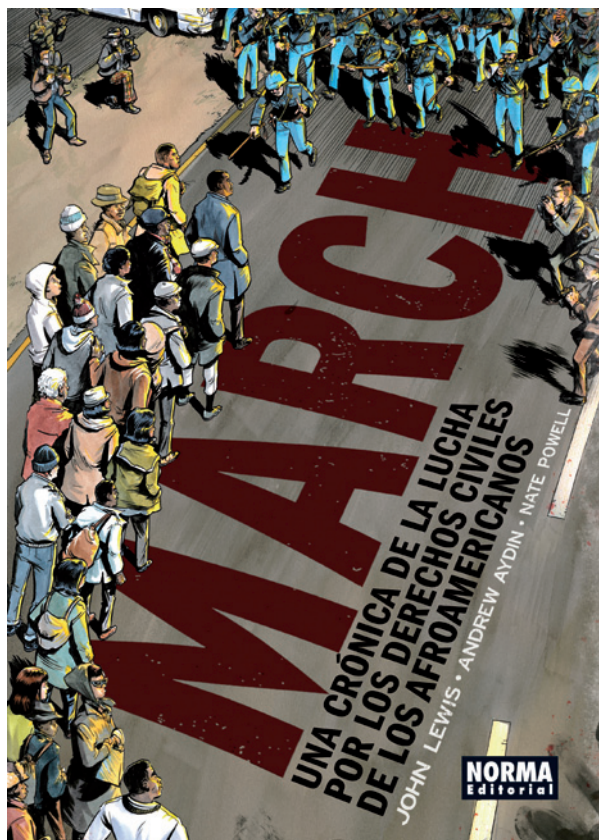
Joan S. Luna

Lo primero que sorprende cuando uno se hace con el voluminoso tomo que comprende los tres números de *March*, originalmente publicados en Estados Unidos por la editorial Top Shelf entre 2013 y 2016, es la generosa lista de galardones y reconocimientos que mereció en su país en algún momento de su espaciada publicación o inmediatamente después de su conclusión. Entre ellos destacan, por distintos motivos, tres: El Premio Eisner a Mejor Obra basada en hechos reales, por su peso e importancia; el Robert F. Kennedy Book Award, porque el propio Kennedy forma parte de algunos de los acontecimientos recogidos en el cómic, y el National Book Award a Mejor Obra de Literatura Juvenil, porque subraya el importante valor humano y social de esta obra dibujada por Nate Powell y guionizada por el congresista John Lewis junto a su asesor Andrew Aydin. Todas esas distinciones no hacen sino subrayar que la valía de *March* se esconde tanto en el imponente peso documental de su contenido como en una forma y un tono aptos por igual para lectores jóvenes y adultos (quienes, sin duda, extraerán muchas más conclusiones de lo narrado en sus páginas).

Mientras ejercía sus cargos políticos a finales de la década pasada, el político afroamericano John Lewis decidió echar la vista atrás —a los injustos años cincuenta y a los revueltos sesenta— y legarle a las futuras generaciones esta suerte de testamento intelectual y emocional en el que se nos explica con todo lujo de detalles uno de los episodios más importantes de la historia reciente de Estados Unidos, el de la lucha del pueblo afroamericano por conseguir los mismos derechos como ciudadanos que los blancos (de ahí el subtítulo: *Una crónica de la lucha por los derechos*

civiles de los afroamericanos). Para ello, Lewis trabajó mano a mano con Aydin para confeccionar el guion que Powell iría trasladando al papel con precisión. Juntos dieron forma a una novela gráfica que capta la atención con herramientas narrativas similares a las que suelen caracterizar a las tradicionales películas de Hollywood basadas en hechos reales. Es decir, presentando a una amplia lista de personajes de diversa importancia, llevándonos de la mano de un protagonista principal que va descubriendo la complejidad de la situación al mismo tiempo que el lector y, sobre todo, aportando datos importantes sobre la coyuntura en la que esos hechos ocurrieron y sobre el papel que aquellas personas jugaron en la historia. Todo ello expuesto a partir de diversos *flashbacks* eficazmente planteados y muy fluidos, que culminan en un metafinal con el que sus autores vienen a resumir en unas pocas viñetas la gestación del cómic que tenemos entre manos. De ahí que *March* sea una novela gráfica que se lee con verdadera facilidad gracias a una planificación casi cinematográfica y a un ritmo narrativo de intensidad sostenida y constante. Lo mejor de que sea así es que, pese a su longitud (más de medio millar de páginas), el lector se queda con la sensación de que nada sobra y nada falta en lo que se nos está contando.

Aunque desgraciadamente *March* no es a la lucha de los derechos humanos en Estados Unidos lo que *Maus* de Art Spiegelman al Holocausto —como algunos críticos estadounidenses se apresuraron a sugerir en su momento—, sí es una interesante novela gráfica en la que no hay lagunas, ni piruetas excesivamente propagandísticas, ni siquiera dramatismo gratuito que le reste méritos.



March. Una crónica de la lucha por los derechos civiles de los afroamericanos
John Lewis, Andrew Aydin y Nate Powell

Norma Editorial
Estados Unidos
Cartoné
560 págs.
Blanco y negro

Obra relacionada

Los guerreros del infierno de Harlem

Max Brooks y Caanan White
(Umbriel)

Stuck Rubber Baby

Howard Cruse
(Astiberri Ediciones)

Persepolis

Marjane Satrapi
(Norma Editorial)

Patria

Nina Bunjevica
(Turner Publicaciones)

Una vida en China

P. Ôtié y Li Kunwu
(Astiberri Ediciones)

En cuanto al trabajo de Powell, a quien descubrimos en nuestro país por su recomendable *Trágame entera* —ganadora de premios Eisner e Ignatz—, da la sensación de que opta por situarse en un segundo plano sin abandonar del todo sus señas de identidad, pero sí que difuminándolas en favor de la fluidez de la lectura y de la funcionalidad de cada una de sus viñetas. Y les aseguro que eso suena mucho más sencillo de lo que en realidad es.

Para concluir, y teniendo en cuenta que hemos empezado hablando del aire hollywoodiense que

sobrevuela cada página de *March*, alcanza mayores cotas que la que podría ser su directa competidora en pantalla grande, el largometraje *Selma: el poder de un sueño*, dirigido por Ava DuVernay y estrenado en nuestro país en 2015, pese a que ambos se refieren a prácticamente los mismos acontecimientos: la movilización político-social de la comunidad afroamericana para conseguir votar en las mismas condiciones que los blancos, los conflictos que ello generó y la marcha masiva que partió de Selma hacia Montgomery, cuyo éxito provocó que el presidente Lyndon Johnson aprobara la Ley de Derecho al Voto de 1965.

POSTALES DE UNA VIDA

Rubén Varillas

En el año 2000, Emmanuel Guibert publicó para L'Association los dos primeros volúmenes de *La guerra de Alan*, con el subtítulo *D'après les souvenirs d'Alan Ingram Cope* (Según los recuerdos de Alan Ingram Cope). En sus páginas se relataba, en primera persona, un episodio de la biografía del protagonista: el reclutamiento de Alan para combatir en la Segunda Guerra Mundial (después del Bombardeo japonés en Pearl Harbour) y su participación en el conflicto.

Una duda legítima asaltaba al lector de *La guerra de Alan* en estos tiempos de simulacros postmodernos: ¿Es Alan Ingram Cope un personaje real o un artificio ficcional al servicio de Guibert? Aunque el interrogante sigue rondando como una sospecha divertida en algunos momentos posteriores de la reconstrucción biográfica del personaje, el propio autor se encargó de arrojar luz sobre el misterio en el prefacio de su primera entrega:

Quando conocí a Alan Cope, contaba este sesenta y nueve años y yo treinta. No sabíamos entonces que solo disponíamos de cinco años para ser amigos, pero hicimos como si lo supiéramos. No malgastamos las horas, que decía Alan. Pasamos mucho tiempo juntos. Intercambiamos centenares de cartas y llamadas telefónicas. Nos nutrimos de libros, de dibujos, de casetes.

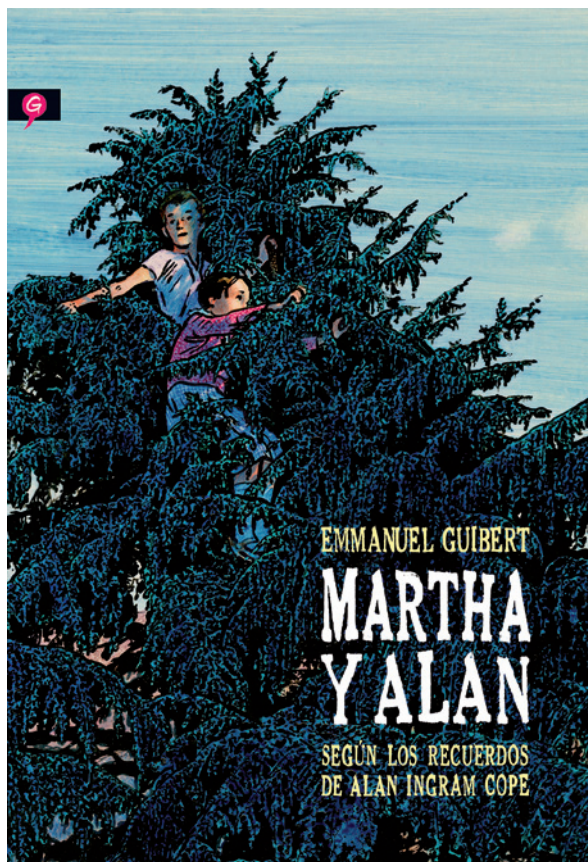
Supuestamente, fue de este intercambio de afectos, de la excelente memoria de Alan y de las muchas horas de conversación entre ambos (bastantes de ellas recogidas en grabaciones magnetofónicas), de donde Guibert extrajo la materia prima para modelar la semblanza de su amigo, que fallecería poco tiempo después. El tercer volumen de *La guerra de Alan* se hizo esperar casi ocho años. En él se describían los años que aquel pasó en Europa después de la guerra, y su retorno a Estados Unidos.

Entre los dos primeros tomos de *La guerra de Alan* y el tercero existe una continuidad temática y una misma voluntad narrativa, sin embargo, se percibe cierto cambio estilístico. El realismo sincrético en el diseño de personajes y escenarios de los dos primeros volúmenes se enriquece con un empleo más profuso de fuentes fotográficas para los fondos y con una mayor incidencia hiperrealista en la recreación de las figuras humanas. Esta evolución estilística se consolidará definitivamente a lo largo de la serie dedicada a Alan.

L'Enfance d'Alan (*La infancia de Alan*, 2012) es el segundo paso en la reconstrucción de la biografía del protagonista. El cómic lleva a cabo un recorrido episódico y acumulativo (cronológico, pero no estrictamente lineal) de sus recuerdos infantiles. Guibert recurre con frecuencia a insertos y digresiones para completar el árbol genealógico de Alan y arrojar luz sobre su historia familiar. Los diálogos son escasos. Como sucede en el resto de la serie, la voz narrativa del propio Alan nos cuenta su historia en primera persona desde los abundantes carteles de texto que acompañan a las imágenes.

Si *La infancia de Alan* ofrece una mirada diacrónica sobre el personaje y sus orígenes, la siguiente entrega de su biografía, *Martha y Alan* (2016), nos acercará a un acontecimiento mucho más puntual y circunstancial de su vida: la experiencia íntima y emocionante del primer amor y la decepción de su pérdida.

El cómic, de apenas cien páginas, plantea ciertas novedades estructurales respecto a sus antecesores. La narración se organiza a partir de dobles páginas-viñeta: estampas de situación que ilustran el proceso de evocación nostálgica de la voz narrativa. Sin abandonar el estilo hiperrealista de la saga, los dibujos de *Martha y Alan* recrean el territorio evanescente de las imágenes infanti-



Martha y Alan. Según los recuerdos de Alan Ingram Cope

Emmanuel Guibert
Salamandra Graphic
Francia
Rústica
120 págs.
Color

Obra relacionada

La guerra de Alan (vols. 1, 2 y 3)

(Ponent Mon)

Un viaje entre gitanos

Con Alain Keler

(Ediciones Sinsentido)

La infancia de Alan

(Ediciones Sinsentido)

El fotógrafo

Con Didier Lefèvre y Frédéric

Lemercier

(Astiberri Ediciones)

El arte de volar

Antonio Altarriba y Kim

(Edicions de Ponent)

Come Prima

Alfred

(Salamandra Graphic)

les; el álbum incompleto de un episodio que solo perdura gracias a la reconstrucción fragmentaria de recuerdos. Frente al empleo del blanco y negro que había predominado en los cómics anteriores (con excepción de las páginas finales de *La guerra de Alan* vol. 3 y las primeras de *La infancia de Alan*), ahora, Emmanuel Guibert apostará por una sugerente paleta de colores saturados: el barniz de irrealidad necesario para reconstruir las imágenes huidizas de un tiempo perdido.

El relato se divide en tres episodios que aluden a tres periodos diferentes de la vida de Alan en su relación con Martha Marshall: el momento de su niñez cuando la conoció; las dos ocasiones en su juventud (antes de su alistamiento y durante un permiso de su instrucción militar) en las que intentó retomar contacto con ella; y el intercambio epistolar que entablaría con su antigua amiga, ya en la vejez.

Los recuerdos idealizados de la infancia tienen la virtud de convertir las anécdotas en episodios

trascendentes. Para Alan, la rememoración de los árboles a los que trepaba con Martha, sus juegos infantiles o el coro de la iglesia en el que ambos cantaban son los puntos de anclaje que sustentan la figura de Martha y que, de un modo u otro, refrendan la importancia que aquel primer amor («Había tomado la firme decisión de casarme con ella cuando fuera mayor») tendría en su vida posterior. Luego, cuando los dos ancianos comienzan a intercambiarse cartas, cuando se relatan el uno al otro los itinerarios que han recorrido sus vidas, Alan descubrirá que ni siquiera su rememoración de aquella niñez compartida coincide exactamente con la que su amiga guarda del mismo periodo.

La principal virtud de *Martha y Alan* reside, precisamente, en esa capacidad para evocar la inconsistencia de la memoria. Como demuestra Guibert con este trabajo, nuestra biografía se alimenta de los acontecimientos que hemos vivido, pero son los recuerdos de esos momentos los que realmente terminan por modelarla.

NAGATA AL DESNUDO

Oriol Estrada Rangil

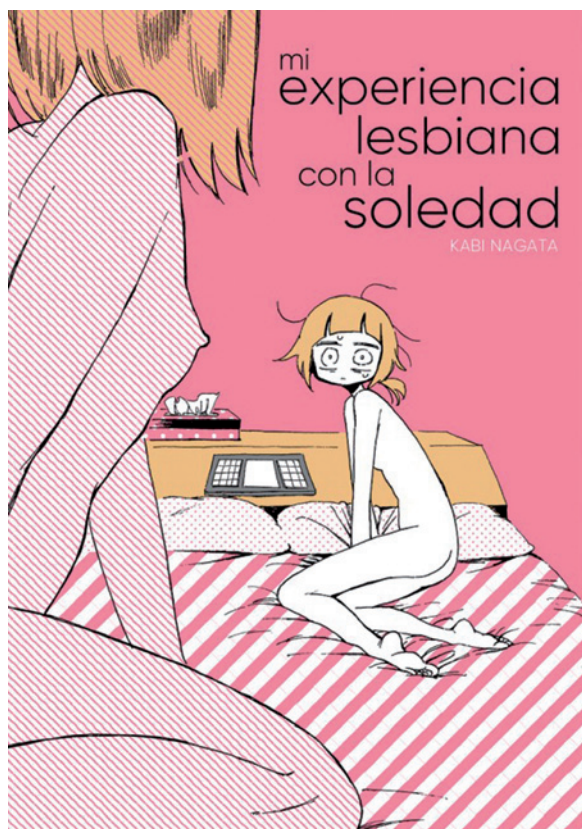
A veces hay obras que por varios motivos te obligan a desprenderte de etiquetas, prejuicios y calificaciones estándar que, aunque en ocasiones pueden ser muy útiles, en otras no hacen más que molestar. ¿Esto es un manga? Sí, es un cómic de origen japonés, que es lo que se suele definir como manga. Pero en muchos aspectos no tiene nada que ver con los mangas a los que estamos más acostumbrados. En primer lugar, es en color, con una paleta limitada, pero que se aleja del blanco y negro que manda la tradición. Después, la disposición de las viñetas es mucho más uniforme (principalmente con cuatro viñetas horizontales) de lo que es habitual en la dinámica narrativa visual del cómic nipón. Y el dibujo, para aquellos menos habituados a la riqueza gráfica del manga, les parecerá muy distinto a los tebeos japoneses de siempre.

Mi experiencia lesbiana con la soledad se hizo con el premio a Mejor Josei en el Saló del Manga de Barcelona, aunque de modo estricto, tampoco se puede considerar que entre en la categoría de manga dirigido a un público femenino mayor de 18 años (es decir, *josei*). La demografía de un manga (que no es lo mismo que un género), lo suele determinar la revista dónde se publica la obra, pero en este caso su formato original es una plataforma digital que no tiene un *target* específico (¿es un webmanga?). Considerarlo un *josei* es quizás lo más práctico, tanto por la edad de la protagonista, los temas que trata, e incluso por el estilo gráfico. Pero hay quién, por su título, lo

ha definido como un *yuri* (aquí ya sí que estamos hablando de un género, aunque tiene parte de demografía: manga que muestra relaciones homosexuales entre mujeres dirigido a un público femenino), pero lo cierto es que este no es un manga cuyo tema central sean las relaciones sexuales de la protagonista, ¡incluso el título y la portada parece que nos están engañando!

Entonces, ¿qué es *Mi experiencia lesbiana con la soledad*? Simple y llanamente un diario personal de la autora, una autobiografía muy introspectiva de Kabi Nagata. La mangaka se desnuda literal y figuradamente para explicarnos su lucha diaria contra sus problemas mentales y familiares. Todo empieza con la escena de la portada, en la que la protagonista está a punto de tener su primera experiencia lesbiana, pero el resto del diario básicamente se dedica a explicar todo el proceso interior que le ha llevado hasta ahí, un proceso de aceptación y descubrimiento personal, en el que se mezcla la sexualidad, los problemas familiares y sus ganas de ser autora de manga.

La suya es una historia de mucho sufrimiento, pero llama la atención el toque casi humorístico de muchas escenas, la forma en que se ridiculiza a sí misma. Un estilo contando historias duras que puede recordar a lo que ya hizo hace años Hideo Azuma en su *Diario de una desaparición*, donde contaba sus problemas con el alcohol y su vida como un sintecho, pero con un estilo de dibujo *kawaii* y mucho sentido del humor.



Mi experiencia lesbiana con la soledad

Kabi Nagata

Fandogamia Editorial

Japón

Rústica con sobrecubierta

144 págs.

Color

Obra relacionada

Diario de intercambio (conmigo misma)

Kabi Nagata

(Fandogamia Editorial)

Gorda

Moyocco Anno

(Ponent Mon)

Diario de una desaparición

Hideo Azuma

(Ponent Mon)

Quizás sea esta la manera de poner distancia y poder analizar de forma algo más fría una época realmente tormentosa.

Nagata nos resume diez años de su vida, una época en la que la bulimia, la depresión y otros trastornos hacen que su vida no avance y quede en un bucle del que es muy difícil salir, especialmente en un país como Japón, en el que los trastornos mentales son muy incomprensidos. Su historia es también muy parecida a la de miles y miles de jóvenes japoneses que en las últimas décadas no han conseguido encontrar su lugar en el mundo, en el que un trabajo fijo o tener

claro qué hacer con la propia vida es algo difícil de conseguir. Y no seguir un camino establecido, no entrar dentro de la «normalidad», es algo que en Japón se puede pagar caro.

Nagata es brutalmente honesta respecto a sus sentimientos y pensamientos, una sinceridad absoluta que pocas veces habremos visto en obras autobiográficas. Todo esto le da una gran potencia a su relato, convirtiendo *Mi experiencia lesbiana con la soledad* en una obra que supera cualquier tipo de idea prestablecida, que da igual que sea manga, que sea *yuri* o *josei*, es una historia que merece la pena ser leída y comprendida.

PADRE NO HAY MÁS QUE UNO

Octavio Beares

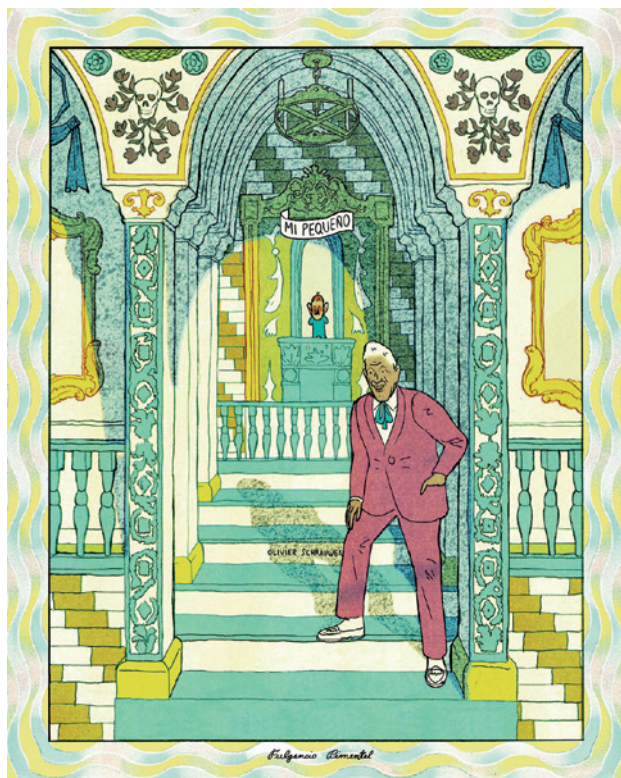
Podemos decir que hay obras singulares que, más allá aun de definir un podio de «lo mejor de» (año, década...), sirven por su excepcionalidad para defender y justificar, en sí mismas, un medio. Sigamos divagando: la bóveda de la Capilla Sixtina es una inhumana barbaridad que justifica la pintura del Renacimiento, *Ciudadano Kane* de Orson Welles encapsula las mejores virtudes del cine, y las dos novelas del Quijote ensalzan todo valor exigible a la literatura.

La labor de la crítica, también la de cómics, puede (entre otras cosas) decantarse por recordar las verdades del barquero rememorando los nombres establecidos (el genio de Will Eisner, la hondura de *Krazy Kat*...), o también dedicarse a las apuestas de riesgo proponiendo en tiempo presente obras que van a quedar como esenciales para la historia del medio. Obras que se bastan y sobran para defender al cómic como arte. Y cuando uno decide que un autor ha creado un paradigma de alta cumbre, evidentemente cualquier otra obra de ese autor posee no poco interés. Lo previo a lo que, en fin, damos por llamar obra maestra nos interesa porque ilumina el camino. Lo posterior, muestra los senderos que la creatividad del genio ha desarrollado tras su particular Everest. El Everest del belga Olivier Schrauwen (*Brujas*, 1977) es la biografía (entre comillas) de su abuelo Arsène Schrauwen en un tríptico del mismo nombre (reeditado por Fulgencio Pimentel en 2017 como Gran Novela Gráfica en un solo tomo, tras publicar previamente sus tres partes). Un cómic que me basta para defender al medio, a la historieta como arte único, embriagador y sublime. Y por tanto la obra pretérita de Schrauwen me parece de obligada observación.

Mi pequeño es, tras trabajos iniciáticos para fanzines y revistas entre las que se cuenta la muy famosa *Spirou*, su primer gran cómic. Un álbum que había recibido la atención de Norma Editorial en España, en 2009, y que Fulgencio Pimentel rescató en 2018 con un formato nuevo, una edición verdaderamente definitiva —con material inédito, el relato «Mi pequeño no es un muñeco»— que define en parte algunos de los caracteres de su singladura posterior.

Mi pequeño retrata las historias extrañas, ácidas y *vintage* de un padre amoroso, pero siempre atribulado en el cuidado de su hijo. Schrauwen realiza con este argumento base un ejercicio de estilo que se hunde en la tradición del cómic primigenio para reflotar valores de aquellos tebeos ajenos, o mejor, avanzados ante la historia del cine, por entonces aún balbuciente pero que en el futuro influirá en el lenguaje de la historieta, hasta marcarlo profundamente y casi borrar los logros de aquellos primitivos vanguardistas. *Mi pequeño* abreva de Winsor McCay, Lyonel Feininger o firmas menos conocidas pero fascinantes como Herbert Crowley o Norman E. Jennett. Y bebe también en su historia del surrealismo y de algo parecido a nuestro esperpento.

Pero sobre todo, *Mi pequeño* ya muestra maneras, muy buenas maneras, de obra plenamente contemporánea, trascendiendo el mero *revival*. Por ejemplo, la cuidada secuenciación de los capítulos es modélica: Schrauwen parte de un breve relato mudo, en grises, de plano fijo y sin viñetas marcadas, con reminiscencias a cine silente (ese que carecía del desarrollo formal del cómic de su tiempo). En ese prólogo con unos personajes



Mi pequeño
Olivier Schrauwen
Fulgencio Pimentel
Bélgica
Cartoné
80 págs.
Color

Obra relacionada

Arsène Schrauwen

Olivier Schrauwen
(Fulgencio Pimentel)

Little Nemo in Slumberland

Winsor McCay
(Norma Editorial)

Fragmentos seleccionados

Andrés Magán
(Apa-Apa Cómic)

Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo

Chris Ware
(Reservoir Books)

de gestualidad histriónica nos narra un drama, la muerte en el parto de la madre del «pequeño». Le sigue a ese inicio «Mi pequeño habla», a todo color y con diálogos chispeantes en el que me llama a atención el elogio del protagonista (el padre) hacia la arquitectura. Y llama la atención porque en el capítulo apenas se vislumbra entorno o fondo arquitectónico alguno, en todo caso muy circunstancial y predominando la viñeta neutra con personajes parlantes. Sin embargo «Horror en Brujas», el tercer capítulo, abre pletórico, casi diría *winsormccayano* si no sonase fatal, con una detallada estampa de la ciudad de Bruselas. Forma y narración se imbrican con un anudado de cuidadas tensiones, dando y restando estratégicamente.

Por otro lado, cada una de esas pequeñas historias es una loncha de humor vitriólico entre las que destaca «En el zoo de Amberes», con una primera aproximación a las culturas vírgenes y

precoloniales (el tema de lo aborigen, lo indómito y lo misterioso de un mundo por descubrir será uno de los lugares comunes de este belga, no olvidemos, tierra de tradición colonialista). También brilla con una luz propia, una luz muy oscura, la desasossegante «Mi pequeño no es un muñeco», con la presentación de una niñera que podría encargarse, de paso, del hijo de Satanás. Porque ella sería peor que el propio Lucifer, en la aplicación sádica de sus tareas.

Y así, entre humoradas cafres, un sentimiento puro (el amor paterno como motor, también cierta ineptitud de la que se puede extraer una lectura sociológica al libro, del papel del *pater familias* en la sociedad y su evolución —o no—), un constante desasosiego y una batería de sorprendentes recursos y obvias virtudes en el dominio del lápiz, *Mi pequeño* es un tesoro en absoluto «pequeño» y que antecede a una carrera como pocas ha dado el cómic del siglo XXI.

EL REY SE PONE CACHONDO

Oriol Estrada Rangil

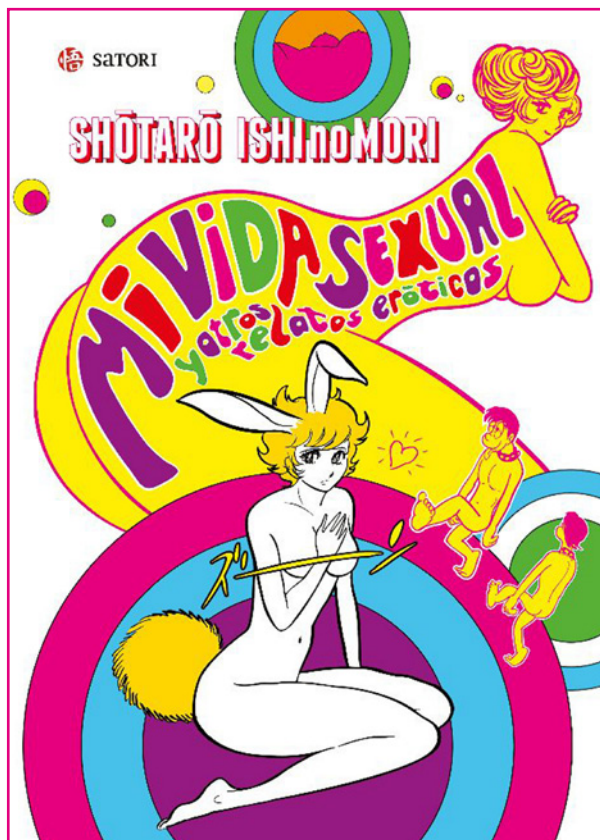
De los ya casi 30 años de historia de publicación continuada de manga en español, probablemente nos encontremos en el momento más dulce para los amantes del manga clásico. Parece que la cultura manga está creciendo poco a poco, y cada vez son más los lectores que se acercan sin temor a títulos publicados hace 30, 40 o incluso 50 años. De Osamu Tezuka se están reeditando los trabajos que nos llegaron hace algunos lustros, y esa misma editorial ha prometido que con el tiempo va a editar la obra entera del dios del manga. Pero lo que quizás habría que empezar a corregir es que Shôtarô Ishinomori, el autor de cómic con el récord Guinness de más páginas publicadas (770 títulos, 128.000 páginas), siga siendo casi desconocido y tenga pocas obras publicadas aquí. Cierto es que muchas de ellas son demasiado largas para que se aventuren ciertos editores, pero la excusa de que algunas han quedado caducas cada vez convence menos. Y es que estamos hablando de un autor conocido como el rey del manga, el discípulo más aventajado del propio Tezuka, un autor cuya obra va mucho más allá del mundo del manga, ya que su impacto a nivel televisivo, con sus creaciones *tokusatsu* (*Kamen Rider*, *Kikaider*, *Himitsu Sentai Goranger*...), estaría al nivel de lo que hizo Stan Lee con Marvel en Estados Unidos.

Tenemos dos buenas noticias. La primera, que Satori Ediciones, editorial experta en literatura japonesa y sobre Japón ha decidido finalmente lanzarse a editar manga (y con las dos obras anunciadas, se entrevé una interesante línea editorial). Y la segunda, que se han estrenado con una obra del rey del manga: *Mi vida sexual y otros relatos eróticos*. Con este llamativo título, cualquiera podría pensar que se trata de una especie

de diario sexual del autor (al más puro estilo *Sex Report*), pero si bien no podemos saber hasta qué punto estos relatos se inspiran en la vida íntima de Ishinomori, lo que tenemos delante es en realidad una recopilación de historias de carácter erótico que el autor fue publicando durante las décadas de los sesenta y setenta en distintas revistas, incluyendo la edición japonesa de *Playboy*, y otras revistas en la misma línea.

Las historias están ordenadas por temáticas de forma acertada, empezando por los argumentos más humorísticos y surrealistas, para luego adentrarse en terrenos algo más serios. La ciencia ficción erótica, tal y como queda bautizada en uno de estos mismos relatos, es lo que domina en el primer bloque de este tomo generoso en páginas. Son historias que utilizan algunos de los trucos habituales del relato corto de ciencia ficción, pero siempre con ese punto divertido y picante, con representaciones bastante explícitas, sin llegar a pornográficas, de las relaciones sexuales. Alienígenas, robots, e incluso mujeres hechas de mochi, son algunas de las protagonistas de esta parte más desenfadada.

En el siguiente bloque tenemos historias más realistas, donde el sexo toma tintes mucho más pasionales e incluso oscuros. Destaca aquí la que está dedicada al pintor japonés Kitagawa Utamaro (1753-1806), que nos recuerda fácilmente a una de sus obras publicadas en español y que también retrata la vida de un famoso pintor: *Hokusai*. Aquí es donde veremos al Ishinomori más meticuloso, con un cuidado por la composición y la narrativa visual que tantas alabanzas le han proporcionado a lo largo de su carrera. Siendo una obra de la época Edo, también puede recor-



Mi vida sexual y otros relatos eróticos

Shōtarō Ishinomori

Satori Ediciones

Japón

Rústica con solapas

392 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Miss Hokusai

Hinako Sugiura

(Ponent Mon)

Relatos de Sabu e Ichi

Shōtarō Ishinomori

(Planeta Cómic)

Musashi

Shōtarō Ishinomori

(Planeta Cómic)

dar a otra publicada en español, los *Relatos de Sabu e Ichi*, con esa forma de dibujar con todo lujo de detalles los edificios de la época, así como su forma de imitar las estampas *ukiyo-e* en sus ilustraciones.

Los capítulos cuyo título dan nombre a este recopilatorio suponen una indagación y reflexión más profunda sobre el sexo, que contrasta con ese enfoque más cachondo del principio. Se habla de aberraciones y perversiones sexuales, de sadomasoquismo, de narcisismo, e incluso, de nacionalismo (con mención al propio Yukio Mishima). Todo ello vehiculado a través de potentes imágenes de sexo e incluso violencia, un trabajo a nivel gráfico más que destacable, que nada tiene que envidiar a los autores del *gekiga*.

Las dos últimas historias son un pequeño regalo para los fans del autor. La primera de ellas está protagonizada por Jun, que ya había dado título a una de sus obras más especiales publicada en

la revista *COM*, un trabajo de vanguardia que Tezuka despreció al principio, y que tuvo que rectificar a posteriori y pedirle disculpas a Ishinomori por no haber sabido ver lo que estaba haciendo con *Jun*. Por último, *Una historia de Tokiwa-so* es un capítulo sin texto alguno, en el que se cuenta, de forma bastante particular, su paso por los llamados «apartamentos del manga», residencia en la que coincidieron algunos de los autores de manga más importantes de la historia del manga moderno.

Mi vida sexual y otros relatos eróticos supone una nueva oportunidad para descubrir a Ishinomori, un autor todoterreno, que demuestra que es capaz de moverse con naturalidad por todo tipo de registros. Tanto puede sacar un manga de pura diversión sin complejos como procurar ofrecer al lector obras con mayor nivel de profundidad y gran cuidado en la forma. La historia del manga no sería lo mismo sin las innovaciones de este autor, y nunca es tarde para comprobarlo.

LA VIDA DE UNA MUJER ARTISTA EN EL PERIODO EDO

Carolina Plou

Durante la primavera de 2018, la editorial Ponent Mon apostó fuerte en su línea manga con dos grandes títulos: *Pink*, de Kyoko Okazaki, y *Miss Hokusai*, de Hinako Sugiura. Aunque no parece haberles funcionado como para seguir en esa vía, está claro que la culpa no recae en la calidad de las obras, y *Miss Hokusai* es el ejemplo perfecto de ello.

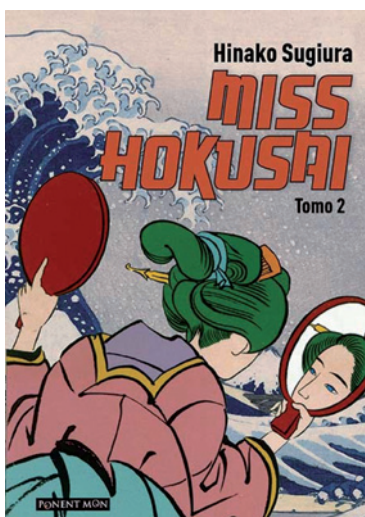
El manga narra diferentes episodios de la vida cotidiana de Oei Katsushika (1800-1866, aprox.) en el taller de su padre, Hokusai (1760-1849), uno de los más celebrados artistas del Japón de los siglos XVIII y XIX.

Una de las mejores cualidades de *Miss Hokusai* es la habilidad con la que su autora recrea la sociedad urbana del periodo Edo (1603-1868). El rápido crecimiento de una clase social burguesa y urbana, los *chônin*, dio lugar a un desarrollo cultural favorecido por la estabilidad que generaba un periodo de relativa paz. Los *chônin*, comerciantes, vieron limitada su posibilidad de ascender en las jerarquías sociales y de poder, al tiempo que alcanzaban una gran riqueza económica. Así, pronto surgió la cultura del *ukiyo*, una corriente hedonista basada en el disfrute del presente, sin preocupaciones. La mejor definición de esta corriente se recoge en *Cuentos del Mundo Flotante*, donde Asai Ryôji la describe así: «viviendo solo para el momento, saboreando la luna, la nieve, los cerezos en flor y las hojas de arce, cantando canciones, bebiendo sake y divirtiéndose simplemente flotando, indiferente por la perspectiva de pobreza inminente, optimista y despreocupado, como una calabaza arrastrada por la corriente del río». En este contexto, sur-

gieron en las principales ciudades japonesas los llamados barrios de placer, donde se concentraban numerosos servicios de prostitución, pero también todo tipo de ocio. Estos lugares acabaron siendo los focos de la cultura del *ukiyo*, una ventana abierta a la evasión que el manga refleja a la perfección.

Los artistas del *ukiyo-e* realizaban fundamentalmente grabados que se reproducían en serie para el consumo de la población, no eran obras artísticas reservadas a un público pudiente y elevado. Así, resulta muy natural que, en una sociedad donde imperan los *mass media*, las historias de algunos de estos artistas hayan sido llevadas al cine, a la literatura y al cómic. Sin embargo, *Miss Hokusai* no es propiamente una biografía, sino un relato de ficción inspirado en un personaje tan real como desconocido. Oei Katsushika, hija del gran pintor Hokusai, fue a su vez una artista cuyo nombre quedó ensombrecido por el de su padre. Paradójicamente, el hecho de que Hokusai alcanzase un elevado estatus tanto en el propio Japón como en Occidente (donde fue descubierto e imitado por algunos de los más afamados postimpresionistas a mediados del siglo XIX) favoreció que, aunque fuese de manera muy marginal, se conservase el nombre de Oei, que especialmente en los últimos tiempos ha empezado a reivindicarse y estudiarse con mayor profundidad.

Así, la obra construye un personaje en torno a esa figura, idealizando enormemente la personalidad de Oei al tiempo que la mantiene envuelta en un aura de misterio fruto de su introversión. Si bien ella es la protagonista de la historia, parece rivalizar con el retrato costumbrista de la época Edo



Miss Hokusai

Hinako Sugiura

Ponent Mon

Japón

Rústica con solapas (2 vols.)

352-30 págs. (varían según vol.)

Blanco y negro

Obra relacionada

La época de Botchan

Jiro Taniguchi y Nat-suo Sekikawa
(Ponent Mon)

El hombre sin talento

Yoshiharu Tsuge
(Gallo Nero Ediciones)

Fénix. El pájaro de fuego

Osamu Tezuka
(Planeta Cómic)

Hokusai

Shôtarô Ishinomori
(Panini Cómics)

que lleva a cabo Hinako Sugiura y que constituye uno de los principales valores de la obra.

En el apartado visual, la autora hace gala de una amplia variedad de recursos que dotan de dinamismo a las viñetas. Sin duda uno de los más destacados es la inclusión de numerosas referencias a las obras de los artistas que aparecen, imitando su estilo o incluso reproduciendo con exactitud piezas concretas. De este modo, más que dotar de verosimilitud, se logra aludir a la estética propia

del periodo, construida en torno a una mezcla de referencias reales y pictóricas, que sumerge al lector en un ambiente casi tangible.

El manga de *Miss Hokusai* fue creado originalmente entre los años 1983 y 1987, y contó con una adaptación a un filme animado homónimo en 2015, dirigido por Keiichi Hara. Sin embargo, esta película se basa muy libremente en el cómic, utilizando solamente algunos pasajes y creando un estilo visual propio.

QUIÉN SOY, DE DÓNDE VENGO, POR QUÉ VIVE UN DIOS ANTIGUO TENTACULAR EN MI CUERPO

Tirso Montañez

Numerosas grandes obras en todos los formatos se centran en un viaje que, además de una narración canónica o simplemente el relato de unas vacaciones en un camping maldito al lado de un lago, por ejemplo, también puede ser introspectivo o figurado. Conocer nuestro pasado cuando está sumido en brumas y rumores es uno de esos viajes. Huir de quien te quiere hacer pedazos también es un viaje. Ir en busca del destino, visitando lugares e interrogando a quienes pueden aportar algo de luz al respecto es otro. En resumen, el viaje busca respuestas a las grandes preguntas fundamentales. Pues todo ello confluye en *Monstress*, la serie que últimamente abandona las galas de premios con una carretilla llena de trofeos.

Maika Mediolobo, la protagonista, se nos presentaba en la primera viñeta en una subasta de esclavos como una «arcánica, pero con apariencia totalmente humana, virgen de diecisiete años». No conoce su pasado y necesita saber qué le ha llevado a ser perseguida y a portar en su interior un dios tentacular y sádico con el que conversa y que a veces toma el control de su cuerpo mostrándose en todo su demoníaco esplendor en una simbiosis que tiene más en común con ciertas fases del Hulk-Banner consciente que con el clásico Jekyll y Mr. Hyde. En definitiva, ese ser con el que convive le empuja a hacer cosas inenarrables, lo que suena a sutil metáfora de la explosión hormonal de la adolescencia. En efecto, el carácter de Maika, visiblemente larvado por el rencor y el desprecio, se va avinagrando a medida que se

desarrolla la acción y se estrecha la relación huésped-anfitrión ya que, como suele pasar, cuando miras al abismo, este devuelve la mirada.

Pero esta relación no es lo más complicado del argumento, porque si algún defecto se puede poner a *Monstress* es su densidad, marcada desde el principio por un comienzo desbordante y aparentemente inabordable. En la primera entrega, las autoras nos sumergieron en este mundo fantástico que bebe desde el oriente medieval (hay numerosas concesiones visuales al imaginario japonés), pasando por el barroco y el *art nouveau*, incluyendo, para disfrute del *furry fandom*, híbridos de animales y humanos en diferentes grados de mestizaje que en este mundo se denominan *arcánicos* (por ejemplo, Maika, como hemos dicho al inicio). El desencadenante de los acontecimientos es una versión tenebrosa de Marco: Maika persigue el recuerdo de su madre Moriko, de la que se van descubriendo detalles sorprendentes y que le hacen replantearse su propia existencia. La trama, además, se desarrolla en un contexto temporal inestable, dentro de un frágil periodo de paz tras una lucha entre humanos y arcánicos, donde los recelos de unos y otros aún son patentes. Una realidad y mitología propia como se ve compleja, necesitada de explicaciones complementarias que son añadidas, como anexo, al argumento central. No obstante, ese defecto (la densidad de información) se convierte en virtud si la historia atrapa, invitando a la relectura constantemente tanto para comprender ciertos detalles como para disfrutar con



Monstress

Marjorie Liu y Sana Takeda

Norma Editorial

Estados Unidos

Rústica (2 vols. hasta la fecha)

152-208 págs. (varían según vol.)

Color

Obra relacionada

Saga

Brian K. Vaughan y Fiona

Staples

(Planeta Cómic)

El Incal

Alejandro Jodorowski

y Moebius

(Norma Editorial)

Historia de Cyann

François Burgeon

(Norma Editorial)

Los mundos de Aldebaran

Leo

(ECC Ediciones)

el espectacular y minucioso trabajo de Takeda, con numerosas viñetas y páginas completas formidables. Asimismo, las autoras insuflan de una visión matriarcal a este universo, ya que las mujeres, o tal vez siendo estrictos las hembras, lo femenino en todo caso, son abrumadoramente protagonistas en *Monstress*, siguiendo en cierto modo la estela de *Los mundos de Aldebarán*, *Saga* o *Historia de Cyann*. Como se puede apreciar, este

ya era un aspecto bastante habitual en numerosas obras de ciencia ficción o fantasía firmadas en exclusiva por hombres, pero ha dado lugar a muchos ensayos y explicaciones que, como siempre, están enfrentados y nunca son concluyentes, por lo que, como no es el momento ni el lugar ni hay espacio en todo este tomo para abordarlo, lo dejamos aquí sobre la mesa y escondemos la mano.

MARCAS Y MUNDOS ALTERNATIVOS

Elisa McCausland

¿Cuál es la manera que tienen los cuentos de resolver la lucha eterna contra lo paterno y lo materno? Para Joseph Campbell, al igual que para cualquier estudioso de este género, siempre es la misma: el matrimonio místico entendido como la posibilidad de encontrar a alguien diferente, o alguien que represente de alguna forma lo perdido y que pueda demostrarle al héroe que existen otras opciones, otros caminos y otras emociones diferentes a aquellas que uno ha vivido en su casa desde que era pequeño. (...) Se trata de encontrarse a uno mismo en el Otro.

ROBERTO BARTUAL
Jack Kirby, una odisea psicodélica
(Marmotilla, 2016)

Podría decirse que el estadounidense Tom King ha dedicado este último lustro a forjarse una sólida reputación como guionista de cómics de superhéroes. El inicio de esta fulgurante carrera tiene sus inicios en los relativos márgenes de DC, el sello Vertigo, con la publicación de *El sheriff de Babilonia* (2015-2017), una colección de doce episodios inspirada en sus vivencias como agente de operaciones de la CIA en Irak, que le une creativamente a Mitch Gerads. Después vendrá el reconocimiento de crítica y público por *Omega Men* (2015-2016), los premios, junto a Gabriel Hernández Walta y Michael Walsh, por *La Visión* (2016), y el renacimiento en clave arquetípica de un personaje capital como es Batman. Un recorrido exitoso, pero, sobre todo, intere-

sante en la medida en que King indaga, de manera primaria, en la adaptación de la mitología superheroica a nuestro presente, y viceversa. Una búsqueda iniciada en su novela *A Once Crowded Sky* que, ya en 2012, venía a demostrarnos «que son los exhéroes, no sus poderes, los que pueden salvar el futuro... o destruirlo»¹.

En este tiempo, además de guionista de renombre, Tom King también se ha convertido en «el santo patrón de los padres que han crecido con cómics»², una apreciación que no debemos pasar desapercibida a la luz de los títulos del autor antes citados, y sus aproximaciones a lo familiar, así como del cómic que nos ocupa, *Mr. Milagro*, donde la figura del padre (y de *lo madre*) es capital. Como si de un juego se tratara, King y Mitch Regards trazan en esta miniserie de doce números un camino del héroe arquetípico, en el que Scott Free, maestro del escapismo creado por Jack Kirby en 1971, encuentra en el matrimonio con Big Barda así como en la paternidad la perfecta fuga de sí mismo en el Otro. No obstante, estos doce números inciden en la duda del héroe sobre sí mismo y, lo que es más inquietante, en el proceso de celebración, asimilación y superación, de una mitología, la ideada por Kirby, que desemboca en una moraleja sobre la vida adulta en términos de aceptación de nuestras inercias domésticas y nuestros fantasmas familiares; un rendirse a nosotros mismos en términos propios que reduce la mitología superheroica a la del lector de cómic de más de cuarenta años.

¹ <https://www.wired.com/2012/07/a-once-crowded-sky/>

² <https://www.popmythology.com/interview-tom-king/>



Mr. Milagro
Tom King y Mitch Gerads
ECC Ediciones
Estados Unidos
Grapa (12 números)
24 págs.
Color

Obra relacionada

El cuarto mundo

Jack Kirby
(ECC Ediciones)

El sheriff de Babilonia

Tom King y Mitch Gerads
(ECC Ediciones)

Green Lantern presenta:

Omega Men

Tom King, Barnaby
Bagenda y Toby Cypress
(ECC Ediciones)

La Visión

Tom King, Gabriel Hernán-
dez Walta, Michael
Walsh y Jordie Bellaire
(ECC Ediciones)

En el camino, las figuras paternas (Darkseid, Highfather) y materna (Abuelita Bondad) quedan reducidas a espectros virtuales que susurran al héroe cuando este se mira en el espejo esperando no reproducir el pasado, su pasado, en el relevo. Aunque, tras el espejo, Darkseid sea y la Abuelita Bondad permanezca, King y Gerads insisten en la fantasía

de un mundo alternativo donde Scott Free encuentra en Big Barda, y su retoño, el sentido de la vida, mientras los superhéroes como Batman, Superman o Wonder Woman quedan reducidos en esta ficción —¿o deberíamos decir actuación a tenor de las portadas de los números 1 y 12?— a un logo *cool* en las camisetas tanto del padre como del hijo.

ENTRE SUEÑOS Y PESADILLAS

Joan S. Luna

Yoshiharu Tsuge nunca será el dios del manga como Osamu Tezuka, ni siquiera el rey del manga como Shôtarô Ishinomori. Tampoco es uno de los dibujantes más populares del cómic japonés y suele ocurrir que su nombre acabe injustamente eclipsado por el de Yoshihiro Tatumi cuando se habla de *gekiga*. Ahora bien, el respeto que los aficionados de todo el mundo e infinidad de autores japoneses, europeos y estadounidenses le profesan ha sido suficiente para convertirle en una verdadera leyenda cuyo radio de acción va mucho más allá de ese *underground* en el que desarrolló su carrera. ¿Y qué le ha hecho merecedor de ese respeto y veneración? Pues trabajos como esa obra maestra e imprescindible llamada *El hombre sin talento*, publicada en España en 2015, en la que el protagonista —alter ego del propio Tsuge— nos descubre sus miserias, su incapacidad para enfrentarse a una sociedad que va modernizándose y dejando en la cuneta a quienes no cuentan con las dotes suficientes para avanzar con ella. También a sus historias cortas, en las que marginación, sexo, violencia, surrealismo y algunas notas de humor amargo se entrelazan dando forma a una manera de entender el manga decididamente personal e inédita en el momento de su publicación. Sirvan como ejemplo los seis relatos incluidos en *La mujer de al lado*, publicada en nuestro país en 2017 —también de la mano de Gallo Nero—, o el referencial *Nejishiki*.

Cuando, en 1968, Tsuge escribió y dibujó las veintidós páginas de *Nejishiki* no podía llegar a imaginar la onda expansiva de lo que había creado. Autor imprescindible por aquellos días de la publicación alternativa *Garô*, Tsuge no tenía ninguna idea en mente cuando la escribió,

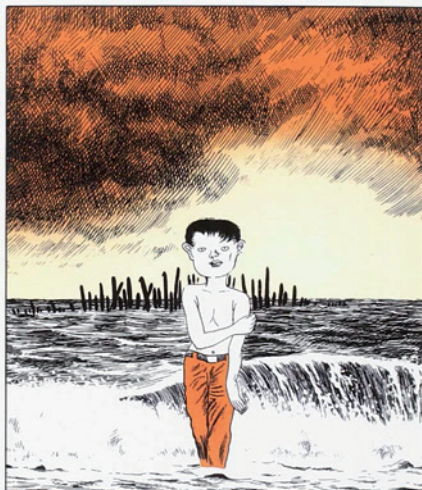
aunque sí un plazo de entrega que estaba empezando a asfixiarle y que no podía incumplir. Así fue como se le ocurrió trasladar al papel uno de sus sueños, sin plantearse demasiadas cosas más. Tsuge no pretendía con ello romper barreras en el cómic adulto japonés, ni mucho menos llevar el manga a una nueva dimensión, pero lo hizo accidentalmente por pura necesidad. El resultado fue una suerte de *road movie* extremadamente surrealista, en la que el protagonista anda a la búsqueda de un médico que pueda salvarle la vida, uniéndole de nuevo los dos extremos de una vena del brazo seccionada por la picadura de una medusa. A partir de ahí se encontrará con una serie de extraños personajes con los que pasará por situaciones de lo más inquietantes. Así será hasta dar por fin con una ¡ginecóloga! capaz de solucionar su problema. A la imaginería cien por cien japonesa de la historia se le sumaba un dibujo muy peculiar, algunas viñetas increíblemente icónicas y el uso del color en un momento en el que nadie lo usaba.

Aunque creada con la única intención de cumplir con las obligaciones de Tsuge con *Garô*, *Nejishiki* fue un acierto para el autor, quien sin pretenderlo creo un pequeño e influyente clásico. Gracias a él, muchos autores se sintieron más libres para experimentar, para trasladar al papel imágenes oníricas nacidas en algún lugar de sus subconscientes. Si Akira Kurosawa tiene su *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990), Yoshiharu Tsuge tiene su *Nejishiki*.

Aunque en este tomo publicado por Gallo Nero hay mucho más. Concretamente otras diez historias que Tsuge dibujó entre julio de 1968 y marzo de 1980, buena parte de ellas francamen-

NEJISHIKI

YOSHIHARU TSUGE



Nejishiki

Yoshiharu Tsuge

Gallo Nero Ediciones

Japón

Rústica

214 págs.

Blanco y negro/Bitono

Obra relacionada

El hombre sin talento

Yoshiharu Tsuge

(Gallo Nero Ediciones)

Pescadores de medianoche

Yoshihiro Tatsumi

(Gallo Nero Ediciones)

Mi vida sexual y otros relatos eróticos

Shôtarô Ishinomori

(Satori Ediciones)

La chica de los cigarrillos

Masahiko Matsumoto

(Gallo Nero Ediciones)

te recomendables, pero eclipsadas por el poder evocador y el valor histórico de *Nejishiki*. El que se recojan en un mismo volumen nos permite ser testigos de que, aunque el artista solía acudir a los mismos temas a la hora de escribir, en lo artístico supo moverse en una variedad de registros de la que quizás no fuéramos todavía plenamente conscientes. Sirvan como ejemplos tres títulos tan distintos entre sí como «Trabajillo» (enero de 1977), «La hinchazón del exterior» (mayo de 1979) o las más ortodoxas —dentro de sus coor-

denadas habituales, claro está— «Las manos en la ventana» (marzo de 1980) y la también imprescindible «El propietario del Gensenkan» (julio de 1968).

Veinte años después de *Nejishiki*, recién cumplidos los cincuenta años de edad, Yoshiharu Tsuge optó por abandonar el mundo del manga y alejarse de la vida social, añadiendo todavía más leyenda a una de las figuras más inquietantes y misteriosas de la historia del cómic japonés.

LOS EMIGRANTES QUE FUIMOS

David Fernández de Arriba

Kim es una de las figuras más destacadas del cómic español en las últimas décadas. Su labor como creador de Martínez el Facha, uno de los personajes más icónicos de la revista *El Jueves*, es indiscutible; pero es en la última década, de la mano de Antonio Altarriba, cuando el dibujante catalán ha gozado de un mayor reconocimiento. *El arte de volar* y *El ala rota* son dos obras fundamentales dentro de lo que podríamos denominar el género memorialístico y *Nieve en los bolsillos* viene a rellenar un hueco en el cómic sobre la historia de España en el siglo xx. Por primera vez una obra se acerca a la masiva emigración española de los años cincuenta, sesenta y setenta.

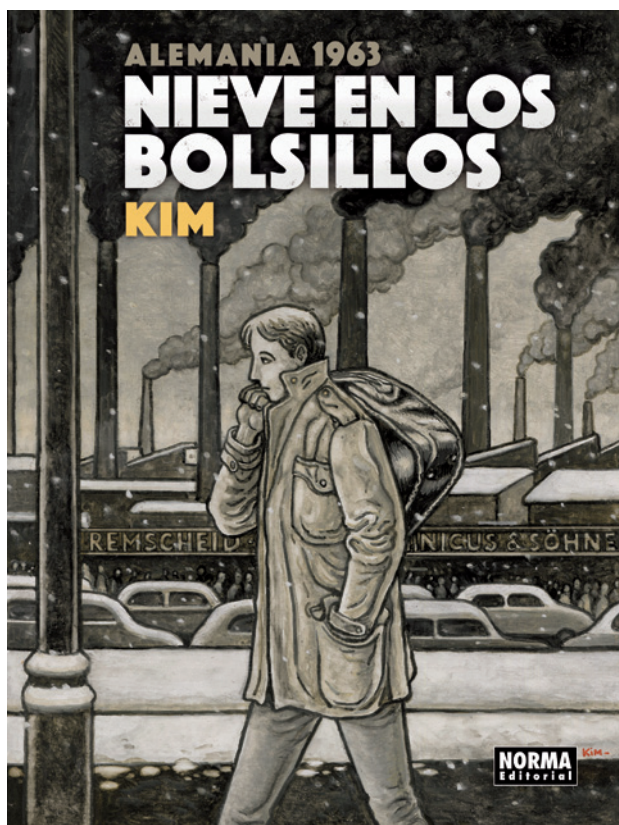
Tras completar el díptico sobre los padres de Altarriba, Kim fue consciente de que su propia historia también merecía ser narrada. Con poco más de veinte años de edad, antes de verse obligado a paralizar su vida a causa del servicio militar, el dibujante barcelonés viajó a Alemania hastiado de la cerrazón de sus estudios de Bellas Artes. A diferencia de la mayoría de emigrantes españoles, él no viajaba por necesidad y, por tanto, se acabó convirtiendo en un observador privilegiado de una realidad tremendamente compleja. Su autobiografía era atractiva, pero en palabras del propio dibujante «no era suficiente para hacer un libro», así que Kim puso el foco en los relatos de varios de los compañeros que había conocido en el país teutón para crear un relato de mayor intensidad.

El gran acierto de *Nieve en los bolsillos* es la forma en la que Kim enlaza sus vivencias con las de sus compatriotas. La narración avanza de forma

fluida y lineal a medida que el protagonista se acerca a Remscheid, su destino final. Allí, en un albergue donde residían decenas de españoles que trabajaban en esta pequeña ciudad industrial al norte de Colonia, Kim empezará a tomar conciencia de las penurias que sus compañeros habían padecido en la España franquista. Mediante una rica sucesión de personajes, el cómic se adentra en temas esenciales para comprender la terrible realidad del periodo: desigualdad, machismo, homofobia, analfabetismo e, incluso, la olvidada guerra de Ifni tienen un lugar destacado. Mezclando costumbrismo, humor y denuncia social, las viñetas retratan la realidad de la España de la época, muy alejada de la versión oficial que publicitaba el régimen.

Una vez más, Kim ha demostrado lo importante que es el proceso de documentación en su trabajo, y desde la vestimenta hasta los edificios, pasando por vehículos o monumentos, permiten trasladarnos a 1963. Los pequeños detalles —la compra de unos vaqueros de contrabando o el anhelo de un pollo asado— consiguen que nos identifiquemos totalmente con el Kim veinteañero. Tras su trabajo con Altarriba, la evolución de Kim como narrador es evidente. *Nieve en los bolsillos* podría haberse convertido en una más de tantas recopilaciones de anécdotas nostálgicas que tanto abundan, pero este cómic va mucho más allá. Nos induce a la reflexión y nos muestra un pasado muchas veces silenciado.

Los grises a los que el dibujante nos tiene acostumbrados mantienen su presencia y adquieren aún más fuerza para reflejar la gris España fran-



Nieve en los bolsillos. Alemania 1963

Kim (Joaquim Aubert)

Norma Editorial

País

Cartoné

200 págs.

Escala de grises

Obra relacionada

El arte de volar

Antonio Altarriba y Kim
(Norma Editorial)

El ala rota

Antonio Altarriba y Kim
(Norma Editorial)

Estamos todas bien

Ana Penyas
(Salamandra Graphic)

Tibirís

Arnau Sanz
(Trilita Ediciones)

quista y la plomiza apariencia de Remscheid y de la zona más industrializada de Alemania. Los ya característicos personajes de Kim, que combinan caricatura y realismo, son creíbles y facilitan la inmersión en la historia. Las composiciones de página son convencionales, pese a la inclusión ocasional de viñetas panorámicas para ralentizar el ritmo de lectura, y el autor prueba que no son necesarios grandes artificios para crear una narración efectiva.

En una época en que los discursos xenófobos campan a sus anchas por occidente, es necesario que recordemos que hace tan solo unas décadas cientos de miles de españoles y españolas se trasladaron al centro y al norte de Europa en busca de una vida mejor. Pese a que el discurso oficial argumenta que esa emigración era muy diferente a los flujos actuales, Kim nos muestra que aquella fue una realidad muy diversa y que es necesario recordarla.

CUARENTA FORMAS DE TRADUCIR UN POEMA

Eduardo Maroño

La buena acogida crítica en el ámbito de la literatura gallega de *Elevar as pálpebras* (1995), primer poemario de Yolanda Castaño (Santiago de Compostela, 1977), generó en torno a su autora una expectación que se vio confirmada por sus trabajos posteriores, con los que quedó ratificada la singularidad de su voz poética al tiempo que comenzaban a tomar forma unas claves creativas que irían creciendo y transformándose a lo largo de los años. Hoy en día, Castaño es una de las autoras más relevantes de la literatura gallega contemporánea, además de una férrea activista de la difusión poética y cultural. Goza además de cierta popularidad debido a su experiencia como presentadora en programas de la televisión pública gallega y de TVE en Galicia, una faceta que podemos relacionar con lo que ha sido una constante a lo largo de toda su carrera, su deseo de romper con las concepciones elitistas de la poesía y acercarla a todo tipo de lectores. Consecuentemente, ha ensayado diferentes fórmulas de popularización de su obra y en algunas de ellas ha buscado el diálogo con otras disciplinas (las artes plásticas, la música, el audiovisual) no solo como una forma de atravesar fronteras creativas, sino también como un camino para sumar públicos. Por ello, no resulta del todo sorprendente que en su trabajo más reciente haya decidido acercar su obra lírica a otro medio, el cómic. *O puño e a letra* es una antología que recoge cuarenta poemas de la autora reinterpretados por otros tantos historietistas gallegos, una estupenda oportunidad para conocer la obra de esta autora y también para repasar algunos de los nombres fundamentales del cómic gallego de las últimas décadas.

Hace ya tiempo que la idea de combinar poesía y cómic ha dejado de ser algo novedoso. El diálogo entre el lenguaje poético y el de la historieta tiene ya una historia tras de sí, con algunos títu-

los destacados y autores relevantes. No obstante, sigue siendo un camino poco transitado, lo que hace que cada nuevo título que se suma a esta corriente constituya un pequeño acontecimiento. *O puño e a letra* nos permite una vez más asistir al punto de encuentro entre una disciplina cuya fuerza evocadora radica en la palabra y un medio eminentemente visual. Si la lectura de poesía es de por sí reflexiva, más aún lo será cuando se presenta en una relación dialéctica con un lenguaje sujeto a códigos y convenciones muy distintos. Los entresijos del proceso de traducción quedan expuestos ante el lector, abriendo un nuevo campo para la reflexión que es más rico cuando, como en este caso, son muy diversos los autores implicados y también las soluciones que cada uno de ellos propone.

Además de un recorrido por la obra de Castaño, el libro puede contemplarse como una panorámica del cómic gallego desde sus orígenes modernos, en torno a 1970, hasta la actualidad. Entre los colaboradores en el volumen están representadas las distintas generaciones que han convertido al cómic en una de las manifestaciones más potentes de la cultura gallega durante las últimas décadas. Es un acierto que el trabajo de autores como Xaquín Marín, Siro López o Pepe Carreiro, que en la década de los setenta y sin apenas referentes internos comenzaron a cultivar el cómic con una voluntad consciente de abrir la cultura gallega a un campo artístico nuevo, comparta espacio con las creaciones de la más nueva generación del cómic gallego, procedente de la floreciente escena del fanzine y la autoedición, y cuyas claves estéticas y creativas responden a principios totalmente distintos: Xulia Vicente, Christian Fojón, Paula Esteban, Roberta Vázquez, Brais Rodríguez, Cynthia Alonso... Entre estos dos extremos cronológicos se sitúa un nutrido grupo de creadores que durante las últimas décadas completaron el



O puño e a letra

Yolanda Castaño con varios ilustradores
(ver cuadro)

Editorial Xerais

España

Cartoné

112 págs.

Color

Obra relacionada

Breve encuentro

Jacobo Fernández Serrano

(Ediciones Sinsentido)

Catálogo oneroso de beleza gratuita

Fran Bueno

(Deputación da Coruña)

Viñetas de Plata. Poesía gráfica de Luis Alberto de Cuenca

Laura Pérez Vernetti

(Reino de Cordelia)

Ilustradores de *O puño e a letra*

Norberto Fernández, Alberto Taracido, Cristian F. Caruncho, Jano, Fran Jaraba, Xulia Pisón, Paula Esteban, Fran Bueno, Xulia Vicente, David Rubín, Miguel Robledo, Manel Cráneo, María Ferreiro, Alicia Jaraba Abellán,

Víctor Rivas, Kike J. Díaz, Xosé Tomás, Anxo Cuba, Los Bravú (Dea Gómez & Diego Omil), YUPIYEO / María Álvarez Hor-tas, David Pintor, Kiko da Silva, Miguelanxo Prado, Roberta Vázquez, Xan López Domínguez,

Siro, Xaquín Marín, Rubén Ma-riño, Pepe Carreiro, Santy Gu-tiérrez, Martín Romero, Ramón Trigo, Brais Rodríguez, Miguel Cuba, Cynthia Alonso, Abrales, Miguel Porto, Dani Xove, Tokio, Fernando Iglesias «Kohell»

tránsito desde el voluntarismo de las revistas y los proyectos colectivos hacia una profesionalización viable, sostenida sobre la previsible suma de talento y trabajo: Miguelanxo Prado, David Rubín, Kiko da Silva, Fran Bueno, Manel Cráneo, Miguel Robledo, Martín Romero, Jacobo Fernández Serrano y un largo etcétera. Nunca hasta ahora tantos y tan relevantes historietistas gallegos habían colaborado en una misma obra.

Todos ellos deben afrontar un mismo reto creativo, trasladar al lector la poética de Yolanda Castaño con las herramientas propias del lenguaje del cómic. A pesar de haber sido elegidos libremente por los colaboradores, el conjunto de

los poemas recogidos ofrecen una muestra representativa de las distintas etapas creativas de la autora y en ellos están presentes la mayoría de los lugares comunes de su escritura. Ante todo, su personalísimo uso del lenguaje, lleno de contrastes verbales e imágenes abruptas. También sus temas recurrentes: el cuerpo, la imagen o la identidad, mediatizados por la interposición de un contundente yo poético; también la comunicación y el propio lenguaje. Cada autor ensaya su propia fórmula de traducción y la traslada al papel valiéndose de su repertorio expresivo. El libro termina convirtiéndose en un exuberante laboratorio de ideas, una búsqueda colectiva de formas de llegar al lector.

HACER LO QUE NOS SALGA DEL COÑO

Carolina Plou

La artista japonesa Rokudenashiko se hizo famosa por realizar diferentes obras, desde dioramas hasta un kayak, tomando como base la forma de sus genitales. Aunque en su día tuvo una enorme repercusión internacional como parte de esas noticias sensacionalistas que tratan de acentuar la imagen de Japón como un país extravagante hasta el extremo, lo cierto es que el trabajo de Rokudenashiko parte de una reivindicación feminista de gran importancia, buscando la aceptación del propio cuerpo pero, especialmente, el hacer que los genitales femeninos dejen de ser un tabú.

En *Obscenedad*, Rokudenashiko (cuyo nombre real es Megumi Igarashi) se adentra en el manga como forma de expresión narrativa para desarrollar, en clave de denuncia pero con un tono amable y distendido, las consecuencias que le ha traído su trayectoria artística y, particularmente, el caso del kayak, ocurrido en 2013. Aquel año, Rokudenashiko, buscando ampliar los horizontes de lo que ya denominaba arte *manko* (una forma japonesa coloquial de denominar los genitales femeninos, equivalente a coño, aunque con connotaciones todavía más vulgares), llevó a cabo un *crowdfunding* para imprimir en 3D una réplica de gran tamaño de sus genitales para fabricar con ella un kayak con el que navegar en una *performance* que visibilizase su arte. Como parte de las recompensas, ofreció a los mecenas los datos del escaneo de su vulva para que pudieran confeccionar sus propias obras de arte *manko*. A partir de ahí, comenzó su odisea, siendo encarcelada y pasando por un largo proceso penal en el que era acusada de delitos como la

obscenedad que da título a la obra y la distribución de material indecente y pornográfico.

El cómic, que fue realizado y publicado antes de conocerse la sentencia del juicio, es una reflexión sobre todo este proceso, y posee varias capas de lectura, cada cual más interesante que la anterior. En primer lugar, es un testimonio autobiográfico que da lugar a una amena lectura, como si se tratase de una historia cualquiera. Sin embargo, el libro incluye, además de la historia principal, algunos textos e historietas secundarias estrechamente relacionadas, que contribuyen a perfilar la personalidad de Rokudenashiko, tanto en lo artístico como en lo personal. De manera subyacente, se encuentra también otra reflexión centrada en los límites del arte y la expresión.

En términos generales, *Obscenedad* es un ensayo sobre el sistema penitenciario nipón, sobre el arte *manko* y sobre la identidad femenina, desarrollada en este caso mediante el uso de los genitales como reafirmación del género. El discurso se presenta con un tono en muchas ocasiones próximo a la comedia, en un ejercicio de distanciamiento sorprendente teniendo en cuenta lo reciente de los hechos, que resulta muy elocuente acerca de la propia artista. No obstante, en este sentido, por encima del humor se impone la naturalidad como clave fundamental de la obra, de Rokudenashiko y del feminismo que practica. A fin de cuentas, los episodios narrados en *Obscenedad* proceden, precisamente, de la disonancia entre la artista, que entiende los genitales femeninos como algo perfectamente natural



Obscenidad

Rokudenashiko

Astiberri Ediciones

Japón

Rústica con solapas

184 págs.

Blanco y negro con páginas a color

Obra relacionada

Mi experiencia lesbiana con la soledad

Kabi Nagata

(Fandogamia Editorial)

Anarcoma

Anarcoma

(Ediciones La Cúpula)

Cuerda de presas

Jorge García

(Astiberri Ediciones)

y reivindicable, frente a la sociedad nipona, que los considera un tabú asociado a la suciedad y a la impureza, censurándolos incluso dentro de la propia pornografía.

A pesar de que parte de un contexto tan diferenciado como es la cultura japonesa, uno de los aspectos más aterradores de *Obscenidad* es su valor universal, tanto en las reivindicaciones judiciales o penales como en la vigencia de esa tendencia a ocultar el cuerpo femenino bajo un velo de puritanismo, en ocasiones tan arraigado en la sociedad que ni siquiera nos permite ver su existencia o plantearnos las causas de este rechazo a cualquier muestra del cuerpo femenino que no se encuentre marcadamente

sexualizada (y, por lo general, para un consumo masculino).

Así pues, Rokudenashiko plantea una reflexión más que oportuna, especialmente en estos tiempos en los que el feminismo parece ser un tema de controversia en lugar de una lucha conjunta y global. *Obscenidad* nos enseña a enorgullecernos de nuestros cuerpos y de nuestro control sobre ellos apelando al absurdo de una legislación que ha permitido un caso como el de Rokudenashiko, manteniendo en todo momento un buen humor y una entereza esperanzadores. Quizás, para conseguir el cambio, las mujeres tenemos que empezar a hacer lo que nos sale del coño sin preocuparnos por lo demás.

UNA EPOPEYA DE CIENCIA FICCIÓN DE SENSIBILIDAD EXTREMA

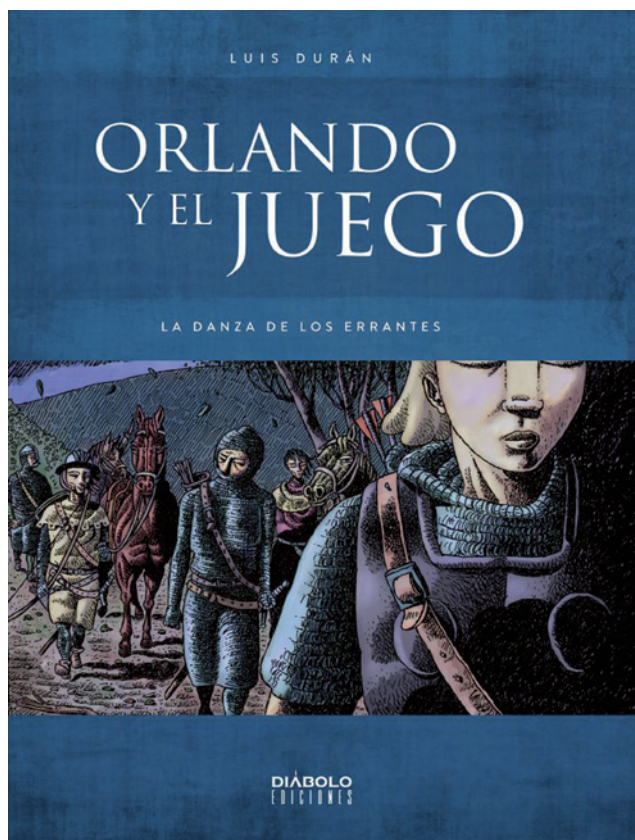
Jaume Vilarrubí

Luís Durán es un incansable, prodigioso y fascinante autor guipuzcoano (Oñate, 1967) de larga trayectoria en el mundo del cómic, en donde ha transitado por gran parte de las editoriales más relevantes del país y por todo tipo de géneros. Un verdadero obrero de las viñetas que durante más de dos décadas ha bregado con un estilo absolutamente personal que ha defendido a capa y espada con cada uno de sus títulos, muestra de un compromiso tenaz primero con el lector y en segundo término con él mismo. Con una dilatada obra a sus espaldas se me antoja paradójicamente como otro de los grandes autores con menos reconocimiento por parte del medio, una descompensación de la que espero que algún día se haga justicia y sea saldada. Quisiera destacar como muestra de ello algunas de sus obras más insignes: *Vanidad* (2001, Sinsentido), con la que se dio a conocer al ganar el premio del Salón del Cómic de Barcelona de 2002 al autor revelación; *Atravesado por la flecha* (2002, Astiberri) y *Antoine de las tormentas* (2003, Astiberri), por las que ganó el premio a mejor guion en el mismo salón en 2003 y 2004 respectivamente; *La ilusión de Overlain* (2005, Planeta Cómic); *Una colmena en construcción* (2012, Norma).

Un elemento común en toda su obra, sea cual sea el género que sirve de excusa a Durán para vaciar sus historias, es la sensibilidad y la poética, unos elementos que, cuando cualitativamente se ponen al servicio de la narrativa, crean atmósferas tan seductoras como las que componía en su día el maestro Hugo Pratt. No es casualidad esta comparación; si bien estéticamente sus estilos están

muy alejados, formalmente su lenguaje elocuente, conmovedor, y épico consigue componer escenarios y personajes maravillosos, con una gran profundidad para hacernos creer en lo increíble. Gráficamente se podría definir como un expresionismo de raíz naïf, elaborado y con volumen, con trazos caricaturescos en las caracterizaciones. Una suma que lo convierte en un autor único e inimitable. Otra característica reseñable es el uso que hace de la página y de su composición: creando y rompiendo patrones de viñetas y de contornos, usando abundantes espacios en blanco en donde flotan viñetas sueltas para realzar momentos efectistas y conducirnos muchas veces con la agilidad propia del manga por escenas importantes. Esta, además de ser su obra más ambiciosa, es su segundo título coloreado por él mismo, todo un reto para un autor que estaba muy afianzado en el blanco y negro. Afortunadamente lo resuelve con brillantez, aunque el papel satinado no sé si es el que más le conviene.

El primero de los cinco volúmenes de los que constará la saga de Orlando y el juego fue publicado en 2014 y este cuarto que nos ocupa en 2018. Nos encontramos ante una obra de ciencia ficción, eso sí, siempre pasada por el tamiz de Durán, en donde en un multiverso de diferentes realidades alternativas o fractales, Orlando recibe el encargo de encontrar a Marcel, un misterioso y feliz viajero que ha causado injerencias en ellas, y debe por supuesto subsanarlas. Pero Orlando, lejos de cumplir con su cometido, originará sincronicidades difíciles de resolver: coincidencias temporales de más de un suceso, de



Orlando y el juego. Vol. 4. La danza de los errantes

Luis Durán

Diábolo Ediciones

España

Cartoné

272 págs.

Color

Obra relacionada

La balada de la mar salada

Hugo Pratt

(Norma Editorial)

El caminante

Jiro Taniguchi

(Ponent Mon)

The Sandman. Muerte

Neil Gaiman y Chris Bachalo

(ECC Ediciones)

Lupus

Frederick Peeters

(Astiberri Ediciones)

Highwayman

Koren Shadmi

(Norma Editorial)

manera no causal y de contenido similar. Que nadie se asuste, sé que el argumento puede parecer a priori un poco confuso, pero, aparte de que se irá consolidando a medida que avance la serie, al final no sirve más que de excusa para que Durán incluya todos los temas que a mi parecer le sirven de inspiración: la nostalgia, el amor, la amistad, la tristeza y, en definitiva, la condición humana. Me pasa como con Julio Medem, que a veces el argumento deja de importar y pasa a un

segundo plano en aras de los pequeños actos, de las pequeñas acciones aún inconexas pero que irán encajando casi sin apreciarlo. Puede ser que al principio cueste, pero al final merece la pena.

Luís Durán, un autor insólito, maravilloso, y sobre todo necesario, capaz tan pronto de arrancar una lágrima como una sonrisa, y de hacerlo con el cómic, un lugar donde todo es posible y que siempre está abierto.

CIENCIA Y BANANAS

Iván Galiano

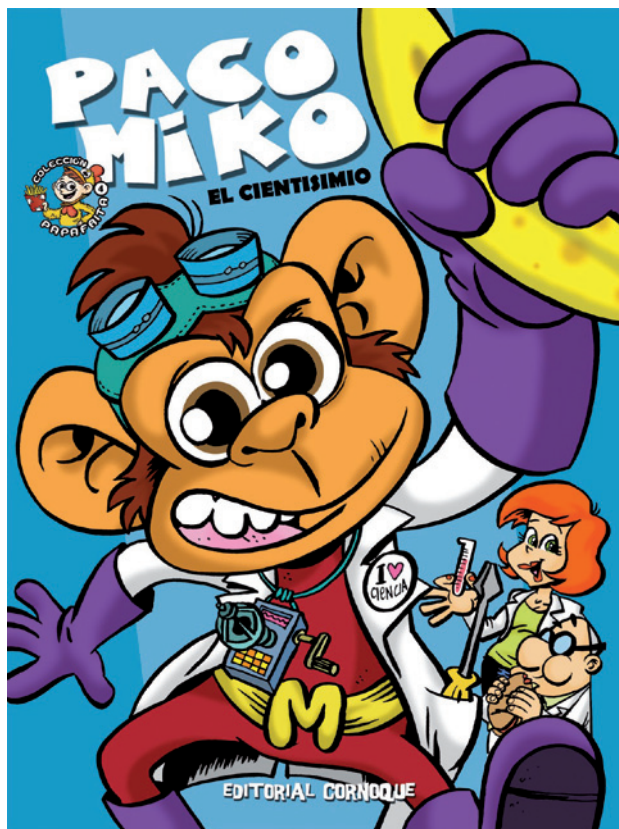
«¿Cual fue el primer tebeo que leíste?». Sin lugar a dudas, esta es una pregunta trampa. No es que esté condicionada necesariamente por quien la formule, sino por cómo puede traicionarnos la mente al responderla. Dependiendo de la edad a la que uno haya tomado contacto con los tebeos, es posible que el recuerdo se diluya en la vaguedad de las memorias infantiles. Y a eso habría que añadirle que frecuentemente se confunde el primer tebeo leído con los primeros tebeos que nos causaron un cierto impacto, sobrestimando la importancia que pudieron tener otros precedentes. Así, el que escribe estas líneas iba convencido de que sus primeros tebeos fueron obras de humor como *Astérix* o *Mortadelo y Filemón* y de acción como *Spiderman* o *Transformers*. Tuvo a bien corregirme un día mi progenitora: «El primer tebeo que te leíste fue *El libro gordo de Petete*». Me precisó, además, que siendo un churumbel, cuidaba esos tebeos como si fueran objetos preciosos; luego llevados al quiosco de nuevo, se enviaban a la editorial para encuadernarlos en volúmenes. Petete —un pinguino antropomórfico— era un personaje creado por Manuel García Ferrer, y «su libro gordo» era una divertida forma de referirse a una enciclopedia. Las historietas de Petete buscaban la divulgación cultural, despertar la curiosidad de los más pequeños. El lema de su enciclopedia era «¡Una sólida cultura es la herencia más segura!».

Unas cuatro décadas después llega a mis manos *Paco Miko, el cientisimio* —de la Editorial Cornoque para la Asociación Cultural Malavida— intentando retomar, como adulto y con el ojo del divulgador, el contacto con el tebeo infantil. La Asociación Malavida cumple este año un cuarto de siglo de vida haciendo tebeos para todos los

públicos —tienen muy buena acogida en su tierra, el público aragonés— y hace dos años que se han lanzado a la aventura de hacer cómic infantil y juvenil en la Colección Papafrita con otros títulos como *Martina y Marcial*, *Los Comiclowns* o *Pezmocamu*. *Paco Miko* enseguida me trae al recuerdo los tebeos de Petete porque persiguen el mismo objetivo: aportar conocimientos. Pero sin olvidar lo más importante: que sea divertido llegar a ellos.

Paco Miko, el cientisimio recoge varias historietas con aventuras del personaje alternadas con capítulos más específicamente divulgativos, si bien las primeras no dejan de aportar datos curiosos o valores necesarios como la conciencia ecologista. Las aventuras se encuadran dentro de las temáticas de la fantaciencia y de los superhéroes: *Paco Miko* es un simio que evolucionó para desarrollar una inteligencia prodigiosa cuyo objetivo es salvar la naturaleza del planeta. Así, el cientisimio se enfrenta a diversos peligros ataviado con sus diversos *gadgets*, su intelecto sin fin y con la ayuda de Susana y Bartolo, colegas científicos.

Las aventuras están desarrolladas de forma simple pero entretenida. Alguna crisis se le viene encima al planeta, lo que pone en marcha al protagonista que, con más o menos dificultades, consigue resolver el problema entre manos, siempre con un poco de emoción y con muchos puntos de humor. Los episodios divulgativos están elegidos con mucho atino, planteándose las «grandes preguntas» que puede hacerse un niño o una niña una vez empieza a tomar conciencia del mundo a su alrededor. «¿Qué hay dentro de la Tierra?». «¿Qué hay en el espacio?». «¿De



Paco Miko, el cientisimio
 Dani García-Nieto, XCAR Malavida,
 Miguel Ángel Hernández y Chema
 Cebolla
 Editorial Cornoque
 España
 Rústica
 64 págs.
 Color

Obra relacionada

Colección Científicos

Jordi Bayarri
 (Anillo de Sirio)

*Érase una vez el hombre. Vol. 1. La
 prehistoria*

Jean Barbaud y Minte
 (ECC Ediciones)

El teatro del cuerpo humano

Maris Wicks
 (Norma Editorial)

Biomics

Miriam Rivera
 (www.miriamriig.com)

donde viene el ser humano?» y se resuelven con una narrativa de monólogo pedagógico que en algún caso también tira de diagrama secuencial muy bien resuelto —caso de «Viaje al centro de la Tierra».

En lo gráfico, los estilos son muy diversos, ya que los cuatro autores se van dando el turno en los diferentes apartados artísticos —guion, dibujo, tinta y color—, y así nos encontramos con estilos de línea gruesa y clara más minimalistas (Dani García-Nieto, Chema Cebolla y Miguel Ángel Hernández) o el estilo más bruguero heredado de la Escuela de Marcinelle (XCAR Mala-

vida). Todos los casos están unidos por el color que emplea el libro, una paleta de colores viva y resultona, que, como es evidente, es lo primero que llamará la atención del público lector al que va dirigido.

Con *Paco Miko*, pues, se continúa la corriente de cómic infantil con objetivo divulgador, un género de tebeos que es necesario que mantenga su presencia en bibliotecas, librerías y domicilios particulares tanto como en la memoria de los lectores que quizás se hayan acercado al mundo del cómic gracias a ellos y que ahora pueden pasarlo a las nuevas jóvenes generaciones.

LA SEDUCCIÓN DEL INOCENTE

Eduardo Maroño

En *El tigre que vino a tomar el té*, long-seller de la literatura infantil internacional escrito en 1968 por la británica Judith Kerr, una familia recibía la inesperada visita de un tigre famélico. A pesar de que el felino acababa con las existencias de comida que había en la casa y se bebía hasta el agua de las cañerías, su educación y buenas maneras encandilaban a la niña protagonista y a su madre, que terminaban la historia comprando comida para tigres en el supermercado por si algún día volvía. En *Pantera*, el nuevo trabajo del historietista belga Evens, la historia se repite, pero no lo hace como tragedia ni como farsa, sino como una fábula inquietante en la que los elementos del cuento de Kerr se nos muestran tendenciosamente subvertidos.

Frente al idílico retrato de la familia tradicional que recoge el cuento, el cómic de Evens muestra la imagen más contemporánea de un hogar desestructurado, con una niña de corta edad, Cristinita, que vive sola con su padre sin que la ausencia de la madre esté suficientemente explicada. Cuando un felino parlante irrumpe en un contexto como este no lo hace solo para aderezar la vida de la niña con una pizca de surrealismo amable; inevitablemente desempeñará también algún papel en su desajuste emocional. Pantera llega a la habitación de Cristinita a través de uno de los cajones de su cómoda y, aunque su aspecto inicial es altivo y amenazador, pronto se transforma en un lindo gatito que proporciona a la niña el cariño y la atención que necesita. El autoproclamado príncipe heredero de Panterlan-

dia es dócil y amable, de modales refinados, un excelente compañero de juegos, un hábil conversador que le cuenta a la niña historias de países imaginarios, baila con ella, la acompaña cuando duerme... y miente. Miente constantemente.

Evens siembra la desconfianza en el lector mostrándole que la de Pantera y Cristinita no es una relación entre iguales sino que el felino provoca en la niña las reacciones que desea... como lo haría un adulto. El resto de la historia es la crónica de la transformación de esa desconfianza en alarma a medida que el ambiente de evasión y juego se va transformando en algo menos edificante. La invasión del espacio íntimo de la niña por un *gang* de peluches tabernarios señala el final de la inocencia y la entrada en un territorio bastante más bizarro. Aunque Evens prefiere mantenerse en el plano metafórico y concederle al lector un margen suficiente para interpretar por sí mismo lo que está ocurriendo, el desasosiego que transmite su dibujo resulta inequívoco.

Pese a ello, si alguien encuentra *Pantera* en los estantes de una librería es probable que piense que se trata de un cuento para niños. El aspecto externo del libro y muchas de sus páginas interiores remiten directamente a los códigos visuales y narrativos del relato infantil, un recurso que le permite al autor subrayar el destino siniestro al que conduce la historia. Sus pinceles transmiten dulzura e inocencia, los pasajes en los que la niña y la pantera juegan están llenos de ingenio y hallazgos visuales, la mayor parte de ellos re-



Pantera
Brecht Evens
Astiberri Ediciones
Bélgica
Cartoné
128 págs.
Color

Obra relacionada

Un lugar equivocado
Brecht Evens
(Ediciones Sin sentido)
Los entusiastas
Brecht Evens
(Ediciones Sin sentido)
Cuéntalo
Emily Carroll
(Ediciones La Cúpula)

lacionados con el aspecto cambiante del animal. Sin embargo, Evens también es capaz de generar sensaciones incómodas mediante recursos visuales y no solo por su capacidad para reflejar la abyección de Pantera y sus cómplices a través de su lenguaje corporal. Como en el resto de su obra, las formas suaves de las acuarelas contrastan con el uso de unos tonos oscuros que a menudo se presentan en combinaciones estridentes. Todo parece estar impregnado de un verde pantanoso, abundan los granates, los azules acuosos... Evens es un dibujante de un talento indiscutible pero no suele ofrecerle al lector una satisfacción fácil.

Pantera es un título singular dentro de la obra del autor flamenco. En *Un lugar equivocado*, su primer trabajo publicado en España, un personaje dotado de un magnetismo personal innato vivía en un goce hedonista perpetuo pero provo-

caba involuntariamente una sensación de vacío en quienes lo rodeaban. La obra, premiada en su día en Angoulême, resultaba a la vez festiva y melancólica, y conseguía invitar a la reflexión sin perder una cierta sensación de ligereza. Algo semejante pasaba en la posterior *Los entusiastas*, que rebosaba humor paródico y sin embargo contenía también una toma de posición acerca de la creatividad y el arte contemporáneo. Ambos títulos dedicaban especial atención a las personas carismáticas y los efectos que provocan a su alrededor, presentaban un elenco amplio de actores y fluían de manera muy libre. Frente a la narrativa torrencial de estos dos títulos, *Pantera* es un libro mucho más cerebral y conciso, que se recluye en un espacio más íntimo y explora casi exclusivamente la relación entre los dos personajes principales. Una niña y un depredador en el mismo cuarto, ¿qué puede salir mal?

QUÉ TRISTE ES LA VIDA

Alberto García Marcos

El historial de publicaciones de Yoshihiro Tatsumi (Osaka, 1937-Yokio, 2015) en España es ciertamente desconcertante. Fue uno de los primeros *mangakas* en ser publicados en nuestro país; lo hizo la editorial La Cúpula en 1980, en el número cinco de la revista *El Víbora* (volvería a aparecer esporádicamente por allí), compartiendo páginas con Art Spiegelman, Gilbert Shelton, Nazario, Martí y el tándem formado por Gallado y Mediavilla, entre otros. O lo que es lo mismo, apropiadamente rodeado por la flor y nata del cómic *underground* de la época. No mucho después, en 1984, la misma editorial publicó la monografía *Qué triste es la vida*, una recopilación de historias cortas del autor que, por su tono y temática, podría considerarse una novela gráfica *avant la lettre*. Por desgracia, era demasiado pronto: las historietas de Tatsumi resultaban demasiado deprimentes tanto para el público *underground* como para el incipiente público del manga.

Hubo que esperar dos décadas para que el mercado editorial estuviese preparado: a partir de 2004, coincidiendo con la eclosión (ahora sí) de la novela gráfica —o, si se prefiere, de la proliferación de historias y formatos más llamativos para un nuevo tipo de público—, tanto La Cúpula como Ponent Mon recuperaron al dibujante y en un corto espacio de tiempo aparecieron en nuestro país los libros *Goodbye*, *Infierno*, *Venga, saca las joyas*, *La gran revelación* y *Mujeres*, todos ellos recopilaciones de historias cortas, marca de la casa de un autor que se ha prodigado poco en los relatos de larga extensión. Por desgracia, quien pretenda hacerse con alguno de estos libros —excelentes, en su mayor parte— tendrá que recurrir al mercado de segunda mano, ya que su éxito comercial no debió de ser lo sufi-

cientemente importante como para mantenerlos en catálogo. En 2009, por fin, Tatsumi dio el campanazo en España con *Una vida errante* (Astiberri), una autobiografía en dos tomos en la que desgranaba todas las claves de su vida y su obra, dos aspectos tan entrelazados entre sí que podrían considerarse uno solo. Las páginas de esta obra desmenuzan los avatares, sinsabores, ilusiones, esfuerzos y recompensas del hombre que se empeñó en llevar la vida real —la tragedia de la vida real— al manga a finales de los años cincuenta, en una época en la que aquello no era moneda corriente. Tanto es así que tuvo que acuñar un nuevo término para aquello que se traía entre manos: *gekiga*. Y el neologismo traía consigo todo un cambio de paradigma en el cómic japonés equiparable al que impulsaron en Estados Unidos autores como Will Eisner o Art Spiegelman. No me extenderé más en este punto porque ahí está *Una vida errante* para que ustedes lo conozcan de primera mano, baste decir que, en cuanto a importancia histórica en el manga, Tatsumi ocupa un lugar cercano al de Osamu Tezuka.

Ha tenido que pasar casi una década desde *Una vida errante* para que en España pudiésemos leer historias inéditas de Tatsumi, precisamente con la obra que nos ocupa, *Pescadores de medianoche*. Y por primera vez no ha sido gracias a una editorial de cómic (o no exclusivamente de cómic), sino a una editorial literaria, Gallo Nero. No es de extrañar, porque quizá las historias de Tatsumi se acerquen más a la tradición literaria tal y como todos la entendemos que a la tradición del cómic tal y como la entienden una amplia mayoría de aficionados al medio. No pretendo con esta (subjetiva) apreciación hacer un juicio



Pescadores de medianoche

Yoshihiro Tatsumi

Gallo Nero Ediciones

Japón

Rústica con solapas

200 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Una vida errante

Yoshihiro Tatsumi

(Astiberri Ediciones)

La chica de los cigarrillos

Masahiko Matsumoto

(Gallo Nero Ediciones)

El hombre sin talento

Yoshiharu Tsuge

(Gallo Nero Ediciones)

«Vivíamos entre las flores» (historia contenida en *Terry*)

Seiichi Hayashi

(Fulgencio Pimentel)

de valor cultural o artístico ni establecer jerarquía alguna entre ambos ámbitos de expresión, tan solo explicar —explicarme— la peculiar e infortunada historia editorial en nuestro país de una obra tan relevante para la historia del cómic como la de Tatsumi. Con un poco de suerte, y sin dejar de expresar un agradecimiento eterno a todos los que lo intentaron antes, puede que nos encontremos al fin con que Tatsumi ha encontrado su nicho.

Las nueve historias que componen *Pescadores de medianoche* son una buena muestra del grueso de su producción. Instantáneas de la vida de sus protagonistas en un momento de angustia vital provocada por el entorno social asfixiante de la gran urbe japonesa de los años setenta. Ante la imperiosa necesidad de cambio, los personajes deberán realizar una elección: podrán acceder a una vida más cómoda a cambio de traicionar los valores humanos más elementales. Suena tan

duro como realmente es, y recuerda a las fábulas morales de toda la vida. Efectivamente, estas historias tienen una intención didáctica, pero no nacen de la superioridad moral del autor, sino de sus propias incertidumbres. Tatsumi a menudo buscaba argumentos para sus relatos en la sección de sucesos de los periódicos, y, aunque en última instancia transmite su desaprobación hacia los comportamientos poco éticos, no podemos dejar de percibir su simpatía y compasión hacia los personajes que los ejecutan. El autor se pone en la piel de estos pobres desgraciados y, al hacerlo, anima a su lector a hacer lo propio. En definitiva, realiza una operación comercialmente arriesgada pero artísticamente infalible: lejos de reconfortar a ese lector, e incluso reconociendo todos los atenuantes externos, lo enfrenta a lo peor de sí mismo. ¿Está ya preparado el lector de cómic español para reconocer lo triste que es la vida? Aquí tiene una oportunidad de demostrarlo.

EL SUEÑO ANTIFRANQUISTA DEL CREADOR DEL *GUERNICA*

Anna Abella

No es otra historia de la guerra civil. Y está en las antípodas de un clásico retrato biográfico o histórico del creador del *Guernica*. A medida que el lector va pasando las páginas de *Picasso en la guerra civil* va descubriendo, por un lado, un juego de espejos entre distintas realidades y la ficción y, por otro, una historia que es un cómic dentro de otro y de otro, cada uno esperando a ser descubierto en el momento oportuno cual muñecas rusas perfectamente encajadas. Pero el último trabajo de Daniel Torres es también un relato que imagina, en palabras del propio dibujante valenciano, un «pasado que no fue», el de un genio que siempre deseó haber podido luchar en la guerra civil contra Franco pero no pudo, pues cuando estalló el conflicto, en 1936, ya tenía 55 años y era mayor para combatir.

En *Picasso en la guerra civil*, Torres (Teresa de Co-frentes, 1958) demuestra cuán capaz es de reinventarse en cada obra, de asumir nuevos retos, de cambiar de registro como si fuera un camaleón y mantener un nivel sobresaliente. Pues ni en temática, ni en concepción, ni gráficamente tiene nada que ver este álbum con la brillante y veterana saga de ciencia ficción protagonizada por Roco Vargas, cuya última entrega, *Júpiter*, publicó en 2017, o con, por ejemplo, su literalmente monumental *La casa. Crónica de una conquista*, que lanzaba dos años antes, obra didáctica y mix de historieta, tratado de arquitectura, antropología y costumbrismo.

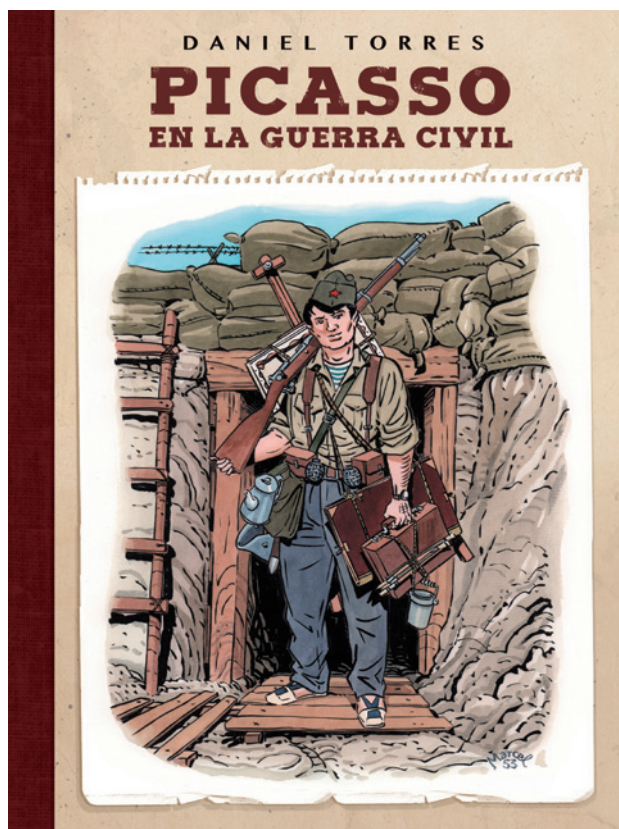
En lo que sí reincide el autor valenciano afincado en Barcelona es en documentarse profusamente. Aquí el objetivo es buscar, y destilar, las claves humanas que le permitían justificar ese verbalizado deseo de Picasso de combatir contra las tro-

pas franquistas. Ello se traduce y aprecia en cada viñeta, donde retrata al detalle los escenarios de cada época. Una es 1953, cuando el artista malagueño vivía en la Costa Azul francesa, tenía 72 años y, en la ficción, encarga un trabajo a un dibujante exiliado, en el que Torres *reencarna* a su padre: quiere que haga un cómic que lo convierta en el joven miliciano que no pudo ser. La otra, en plena guerra civil, en la Barcelona de 1938 de barricadas, bombardeos, hambre, racionamiento y fervor republicano y en el frente del Ebro.

Pero lejos de conformarse con la realidad —ya sea la familiar, la histórica o la picassiana—, Torres se recrea jugando con ella, usando oportunos anacronismos, para favorecer la insólita e imaginada trama, dando nuevas vidas a sus propios padres, al pintor malagueño, a los grandes amigos de este —el malogrado Carles Casagemas y el fiel Jaume Sabartés— y a sus cuadros o a quienes los inspiraron, como el caso de *Las señoritas de Avignon*.

Usa también más de un juego de espejos, invitando al lector a percatarse de ellos. Él mismo se refleja en su padre, este se mira en Picasso, el pintor de 72 años se busca en sí mismo siendo un joven combatiente con el pincel como arma. Y ese guiño empieza en la misma portada, a color, que funde el retrato real que Ramon Casas pintó hacia 1900 de su joven amigo Picasso con la imagen del Chaplin del cartel de *¡Armas al hombro!*

Desde ahí, Torres consigue marcar el ritmo del guion con un eficaz despliegue de tres estilos narrativos y gráficos distintos y bien definidos. Uno, para el cómic que él mismo dibuja sobre el ficticio encuentro entre su padre y Picasso, en bitono gris verdoso y en su habitual línea clara; otro, para el



Picasso en la guerra civil

Daniel Torres

Norma Editorial

España

Cartoné

148 págs.

Bitono gris verdoso/blanco y negro
con fondo sepia

Obra relacionada

Pablo

Max Jacob

(Norma Editorial)

La guerra civil española

Paul Preston y José Pablo García

(Editorial Debate)

La casa. Crónica de una conquista

Daniel Torres

(Norma Editorial)

Roco Vargas. Júpiter

Daniel Torres

(Norma Editorial)

tebeo que su padre dibuja del pintor en la guerra civil, también en línea clara pero en blanco y negro con fondo sepia; y un tercero, en los mismos tonos, para la historieta de tintes satíricos que ese Picasso miliciano firma desde el frente del Ebro con el objetivo de minar la moral de las tropas enemigas, claramente inspirada en su formato de viñetas y lenguaje en la propaganda y el brillante cartelismo desplegado por la República.

Este cómic de Torres habría podido quedar en otras manos en un experimento imaginativo, singular o anecdótico, o en una aportación más al rescate de la memoria histórica, pero en las

suyas adquiere una mayor profundidad reflexiva pues amplía el foco temático, sobre todo sirviéndose de las conversaciones entre su padre y Picasso, que se interrogan, opinan y discuten sobre la creación, el cómic, la genialidad, el arte, el legado de un artista y cómo será vista su obra con el paso de los años, pero también sobre los sueños y deseos de cada uno o el compromiso contra el fascismo. Y en esos diálogos, con más que convincentes argumentos, Torres defiende ante el genio el arte de su oficio, demostrándole que hacer un tebeo no es ponerse a dibujar y ya está, sino que requiere una técnica, un guion, una planificación.

EL BULEVAR DE LAS PESADILLAS ROTAS

Óscar Gual Boronat

Dentro de la saga de Frank, esta nueva entrega, la quinta ya, suma y sigue. Y lo hace, como es habitual, sin por ello añadir al microcosmos del Unifactor —ese escenario en el que tienen lugar las deambulaciones del personaje de Jim Woodring— más información (término, reconozcámoslo, poco relacionado con el espíritu de la obra), y sin resolver tampoco los posibles misterios que se hubieran planteado con anterioridad. La adición, que la hay, es en otro sentido, supone hacer el agujero más profundo.

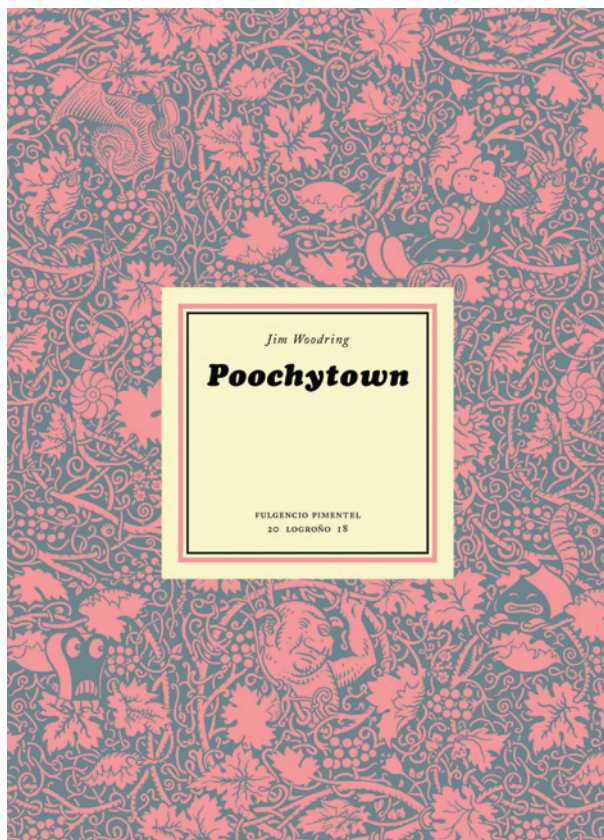
Como saben, esta no es una serie al uso, al menos no en la acepción habitual, entendiéndola como una sucesión de capítulos destinados a contar una historia lineal, siguiendo un esquema tradicional. Los episodios poseen la grandeza de ser (casi) intercambiables, una ventaja para el lector novato y un reto para los veteranos. Eso no significa que carezca de lógica propia, sino que es rabiosamente libre. La coherencia interna existe en las consecuencias de los actos de los personajes. Lo que acontece lo hace por alguna razón concreta, y todo tiene su efecto.

Woodring no se cansa de actuar como una divinidad caprichosa, que ha dado a luz un mundo insólito aunque al mismo tiempo atávico. El entorno salvaje y alucinante no ha dejado de crecer, de evolucionar, de pudrirse, sin necesidad de injerencias. Mientras deja rienda suelta a su imaginación permite que la naturaleza haga de las suyas, lo invada todo, pero no únicamente en lo referente a la fauna y la flora que puebla ese

extraño rincón, también en las actitudes, en las alianzas, en los enfrentamientos y en sus decisiones.

Hacia la mitad de la obra Frank y Manhog, rivales convertidos por la necesidad en aliados, descubren una villa abandonada, que parece haber surgido de la nada. El primero se atreve a entrar, y va recorriendo las habitaciones, descubriendo objetos extraños, cachivaches y juguetes inútiles. Llega así a una habitación que parecía haber sido usada tiempo atrás como estudio. Se ven papeles por el suelo, instrumentos para dibujar o botes de pintura. Entre ese desbarajuste encuentra algo que le sorprende agradablemente y que se puede interpretar, sin miedo a pasarnos de la raya por el exceso de confianza, como una confesión de Woodring respecto a sus fuentes de inspiración.

Observando el aspecto amable de su protagonista, inspirado en las grandes creaciones de la época clásica de los dibujos animados y en los *funny animals*, podríamos presentarlo como el reverso tenebroso del gato Félix, sin embargo, si nos fijamos un poco más nos daremos cuenta de que es algo así como el reflejo veraz de una de las primitivas criaturas de Max Fleischer o de Tex Avery. El propio Woodring reconoció hace tiempo a *El Cultural*, publicación a la que concedió una entrevista con motivo de la publicación en castellano del primero de sus volúmenes, que su principal base documental a la hora de escribir y dibujar sus tebeos era la realidad misma, ni los sueños ni los viajes psicotrópicos.



Poochytown
 Jim Woodring
 Fulgencio Pimentel
 Estados Unidos
 Cartoné
 112 págs.
 Blanco y negro

Obra relacionada

Frank

Jim Woodring
 (Fulgencio Pimentel)

Filigranas del clima

Jim Woodring
 (Fulgencio Pimentel)

La cuerda del laúd

Jim Woodring
 (Fulgencio Pimentel)

Terry

Varios autores
 (Fulgencio Pimentel)

En la contraportada de la edición española de *Poochytown*, tan elegante y valiente como el resto de productos de Fulgencio Pimentel, se reproducen unas frases de una reciente carta de Jim Woodring a su editor en las que explica el significado de la palabra que da título al álbum. «En mi vocabulario personal, *to be pooched* significa recibir un mazazo, quedarse chafado, ver frustradas las expectativas y las esperanzas de uno. *Poochytown* sería entonces ese lugar donde las

promesas nunca se cumplen». Pese a lo que pudiera parecer desde fuera, la inclusión de ese breve fragmento no funciona a modo de asombrosa revelación que otorgue un sentido definitivo al argumento del libro que, se supone, acabamos de leer, no. Ese epílogo lo que consigue es demostrar —por si alguien no lo tenía todavía claro— el enorme talento del historietista angelino para plasmar en sus cómics precisamente lo que se propone.

UN HOMBRE TAN DESASTROSO COMO ADMIRABLE

Jon Spinaro

Las historias familiares han estado muy presentes siempre a lo largo de la historia del cómic. Bien en series que las abordan desde un tono cómico o en obras que ahondan en las relaciones entre sus integrantes desde un punto más introspectivo y casi siempre autobiográfico, la familia puede resultar un filón a la hora de encontrar ingredientes para elaborar un guion. En el primer grupo, y sin irnos demasiado lejos, podríamos encontrar en el cómic español sagas como los Ulises, los Cebolleta o los Trapisonda. En el segundo, y por dar solo una muestra, podemos mencionar obras magníficas como *Fun Home* y *¿Eres tú mi madre?*, de Alison Bechdel, en las que la autora estadounidense nos narra magistralmente como fueron las relaciones con sus progenitores.

Camille Vannier, autora parisina afincada en Barcelona, ha sabido combinar magistralmente esas dos tendencias y en *Poulou y el resto de mi familia* crea una estupenda historia cómica, que se podría definir como biografía familiar en torno al personaje de su abuelo, el mencionado Poulou, y toda la gente que le rodeó, gracias a los recuerdos extraídos a su madre en largas sesiones de interrogatorio. Con estos parámetros construye un cómic tremendamente atractivo sin ningún tipo de tapujo ni maquillaje hacia el protagonista. Es una historia totalmente veraz, a pesar de que, por momentos, el lector pueda sospechar que se trata de ficción por lo disparatadas que llegan a ser algunas situaciones.

Vannier ya había explorado en su anterior publicación, *El horno no funciona*, lo que podría

definirse como la convivencia dentro de esa particular familia que llegan a formar quienes tienen que compartir piso de alquiler. Todo el que haya pasado por ese trance pudo sentirse sin duda identificado con ese cómic.

En este nuevo trabajo narra toda una aventura familiar, con árbol genealógico incluido, a lo largo del siglo xx sin ningún tipo de tregua para el lector y centrada en el singular Poulou, un curioso personaje al que resulta enormemente complicado no dedicarle una obra si uno se dedica al mundo de la creación. El protagonista, su vida y sus andanzas, son una auténtica mina, es imposible no agarrarlo y narrar todas sus peripecias y aventuras así como su particular personalidad, la de un tipo que fue capaz de tocar el cielo con las manos y caer a los infiernos, pero que siempre vivió con enorme intensidad.

Poulou y el resto de la familia es una comedia disparatada, tanto que a veces cuesta creer que se trate de hechos reales, pero que rápidamente te lleva a sentir un enorme afecto y cariño por el personaje principal, a pesar de sus facetas más oscuras y desastrosas. La historia no deja de ser una crónica de auge y caída de una familia bien burguesa y de su particular modo de ver la vida y de disfrutarla. Incluso podríamos considerar este trabajo también como una crónica social de la época que le tocó vivir al protagonista. De hecho, a lo largo de todas las páginas abundan los detalles sobre los objetos cotidianos que había en las casas de la época o que se podían encontrar en los supermercados, o portadas de revistas que Camille reproduce con enorme ingenio y que nos



Poulou y el resto de mi familia

Camille Vannier

Sapristi Comic

España

Rústica con solapa

128 págs.

Color

Obra relacionada

El horno no funciona

Camille Vannier

(Ediciones Sinsentido)

Fun home

Alison Bechdel

(Reservoir Books)

Tibirís

Arnau Sanz

(Trilita Ediciones)

sitúan a la perfección en el contexto en el que se desarrollan los acontecimientos.

En cuanto al estilo, Vannier no busca el perfeccionismo en el dibujo ni en la tipografía de los textos, dentro de una página en la que no hay ningún tipo de composición definida ni preestablecida. Sin marcos, ni viñetas, ni líneas rectas en los textos, todos a mayúsculas, parece como si los recuerdos se desparramaran por la página según van brotando de la cabeza de la autora, o de su madre, que es la que va evocando la historia. Pero todo ese aparente caos, en el que curiosamente consigue una estupenda composición de las

páginas, redundando en hacer mucho más amena, fluida y divertida su lectura. No podía ser de otra manera cuando se está contando la vida de un personaje tan singular.

Narrado con un ritmo magnífico, alternando pequeñas dosis de situaciones cercanas al drama con grandes cantidades de momentos al más puro estilo del vodevil y las historias folletinescas, Camille Vannier ha creado un cómic delirante en torno a la figura de su abuelo, quien, hasta el momento final de su vida y cuando ya no estaba entre los vivos, todavía proporcionó momentos de grandeza y desesperación a todos aquellos que le acompañaron.

VANGUARDIA Y SCI-FI

Asier Mensuro

Ana Galvañ posee un universo propio y único que impregna todas sus obras. Amante de la hibridación, en sus cómics conviven toda suerte de referencias a distintos géneros literarios y al mundo del cine, así como todo tipo de influencias gráficas y pictóricas de procedencia muy diversa que cobran unidad y coherencia gracias al rico mundo interior de la artista y a su inteligencia como dibujante.

Lograr dicha unidad es un proceso complejo *per se*, pero sin duda, resulta más sencillo en una obra corta que en una extensa novela gráfica; razón por la que sorprende el excelente resultado que ha obtenido la artista en *Pulse Enter para Continuar*.

El relato se compone de toda una serie de historias cortas ambientadas en un futuro muy cercano que, aunque aparentemente están inconexas, poco a poco toman sentido y van revelando la cara más oscura e inquietante de nuestra sociedad. Vista en conjunto se trata de una distopía futurista, bastante críptica, que recuerda a la obra de Rod Serling, tal y como se hace notar en el texto promocional que acompaña al cómic en la web de la editorial.

Conscientemente, la artista construye un relato fragmentario que obliga al lector a una lectura activa para dar sentido a la obra. En pocas palabras, estamos ante *una obra en movimiento* con una estructura abierta y polisémica en el sentido que defendía Umberto Eco en *Obra abierta* (1962).

Pero quizá lo más sobresaliente de este trabajo es el apartado gráfico. En él, conviven elementos

figurativos con otros plenamente abstractos. El dibujo se construye a partir de una figuración sintética de aspecto geométrico. Las figuras humanas, que en muchas ocasiones están desprovistas de rostro (o con un rostro deshumanizado que se reduce al óvalo de la cara), y los objetos cotidianos como sillas, mesas, ordenadores, autobuses o sofás se reducen a su mínima expresión gráfica.

Esta figuración minimalista y geométrica se fusiona con un uso peculiar del color que, rompiendo los límites tradicionales del dibujo que suelen constreñirlo, es aplicado de forma muy libre, creando grandes superficies geométricas puramente abstractas que invaden cada una de las páginas de este trabajo.

En un principio, esta abstracción es más sutil; o al menos se encuentra como en un segundo plano. Pero según avanza la lectura de la obra se hace más presente y hasta la propia figuración (los objetos cotidianos antes citados) parecen contagiarse de ese grafismo abstracto que termina por volverse omnipresente.

Por ejemplo, el rectángulo que dibuja a modo de mesa en la escena de la comida con los artistas de circo (al comienzo de la obra) tiene como objetivo representar al objeto en sí; es decir, se trata de una reducción geométrica destinada a que el lector entienda que es una mesa. Sin embargo, en las distintas mesas o atriles que dibuja en las tres últimas historias, Ana Galvañ consigue que en lugar de mesas, el lector vea paralelepípedos. Se trata por tanto de una figuración llevada hasta su límite, en el que lo representado pierde su valor a favor de un bello juego de formas, ritmos



Pulse Enter para continuar

Ana Galvañ

Apa-Apa Cómics

España

Cartoné

96 págs.

Color

Obra relacionada

Cenit

María Medem

(Apa-Apa Cómics)

Hoodoo Voodoo

Varios autores

(Fosfatina)

Trabajo de Clase

Ana Galvañ

(Apa-Apa Cómics)

y colores, construyendo una serie de páginas que son pura abstracción.

La composición de página (y de dobles páginas) es fundamental en este trabajo de Ana Galvañ y uno tiene la sensación, sobre todo en la segunda parte de esta obra, que las figuras humanas están solas, como flotando en una página enteramente abstracta. Esta sensación, es sin duda uno de los grandes logros de *Pulse Enter para continuar*.

La aplicación de lenguajes propios de las primeras vanguardias del siglo xx al noveno arte conlleva a su vez una adecuación de la narrativa tradicional.

No me atrevo a calificar la narrativa de Ana Galvañ en este trabajo como netamente experimental. Dicho adjetivo lo reservo para propuestas mucho más rupturistas como *Nuevas Estructuras*, de Begoña García-Alén, que literalmente crea

una nueva gramática del lenguaje del cómic cargada de poesía; pero no cabe duda que en *Pulse Enter para continuar* hay un uso poco convencional de la narrativa sin que esta se resienta, lo que constituye otro de los grandes aciertos de esta novela gráfica.

El potenciar el diseño de página jugando con los límites convencionales de la viñeta y el sentido de la lectura, así como el uso de un grafismo abstracto y lírico en lugar de figurativo y convencional, son elementos que, en manos de un autor poco experimentado, darían como resultado una obra farragosa y difícil de leer. Es decir, un producto «esteticista» en la peor acepción de la palabra. Sin embargo, sorprende la facilidad con la que se lee *Pulse Enter para continuar*, evidenciando que, aunque se trate del primer trabajo de gran extensión de Ana Galvañ, nos encontramos ante una artista plenamente madura, brillante, y cuyos cómics son una auténtica lección de maestría.

¡CUIDADO CON EL AGUA FRÍA!

Josep M. Berengueras

En los años ochenta se pusieron de moda los mangas de artes marciales. En plena fiebre de *Dragon Ball* o *El puño de la Estrella del Norte*, una autora, Rumiko Takahashi (1957), se propuso juntar algunos de los elementos que le habían valido éxito en mangas como *Urusei Yatsura-Lamu* y *Maison Ikkoku*, añadirle toques de triángulo amoroso y sumarle un más que disparatado humor para crear una serie que marcaría una época. ¿Quién no conoce *Ranma 1/2*?

Hablar de Rumiko (lo correcto sería Takahashi, pero todo el mundo la conoce como Rumiko) es hablar de una de las autoras de manga de más renombre y más premiadas. Ha vendido más de 200 millones de tomos de sus series en 40 años de carrera, y toda una generación ha crecido con sus clásicos. *Ranma 1/2* es seguramente el más popular de ellos, al menos en occidente. De hecho, ha ingresado en el Salón de la Fama de Eisner y, recientemente, ha ganado el Gran Premio a toda una carrera del Festival de Cómics de Angulema.

Los reconocimientos a Rumiko (y los que vendrán) tienen mucho que ver con ser capaz de crear historias como *Ranma 1/2*, un disparatado manga que se prolongó durante 19 tomos dobles (editados en España por Planeta Cómic) cuyo argumento y, sobre todo, personajes, merecen todos los elogios... y una visita al psiquiatra.

Ranma 1/2 cuenta la historia de Ranma Saotome, un joven que ha entrenado artes marciales desde pequeño y que un buen día se instala, junto a su padre Genma Saotome, en el dojo Tendo. Su padre lo ha prometido con una de las hijas de su viejo amigo Soun Tendo, y dado que en el dojo

también se enseña lucha, todo parece encaminado al éxito. Pero en *Ranma 1/2* no hay nada que sea normal. Ranma y su padre vienen de China, donde entrenaron en unos manantiales especiales en los que, antaño, se habían ahogado personas o animales. Cuenta la leyenda que quien cae en ellos se transformará en el ser que murió en ellas cada vez que toque el agua fría... Así, Ranma se convierte en chica cada vez que es rociado con agua fría, y su padre, en oso panda. Para volver a la normalidad, bastará con agua caliente.

La loca premisa de Rumiko funciona y engancha, sobre todo porque no hay personaje normal en esta obra. Akane, la más pequeña de las hermanas Tendo, será la *elegida* para el futuro matrimonio. Pero su carácter no es precisamente el de las clásicas princesas: Akane tiene buen corazón, pero mucha mala leche y fuerza física.

Alrededor de esta pareja aparecerán una veintena de personajes a cada cual más alocados. Por citar a algunos, las hermanas Nabiki (obsesionada con el dinero) y Kasumi (la más normal de la serie), Ryoga Hibiki (eterno rival y amigo de Ranma), Shampoo (una luchadora proveniente de China), el maestro Happosai (pervertido como él solo), Mousse (enamorado de Shampoo), el doctor Tofu Ono (le gusta a Akane), Ukyo Kuonji (amiga de la infancia de Ranma), Tatewaki Kuno (maestro de Kendo obsesionado con Akane... y con la versión femenina de Ranma)... En resumen, una amalgama de personajes que dotan a la historia de relaciones a tres bandas, tramas secundarias y mucho, mucho humor.

Rumiko es una maestra, y lo demostró transformando lo que pudiese haber sido una sim-



Ranma 1/2
 Rumiko Takahashi
 Planeta Cómics
 Japón
 Rústica con sobrecubierta
 (19 vols.)
 360 págs.
 Blanco y negro

Obra relacionada

Lamu

Rumiko Takahashi
 (Ediciones Glénat)

Maison Ikkoku

Rumiko Takahashi
 (Ediciones Glénat)

The One Pound Gospel

Rumiko Takahashi
 (Ediciones Glénat)

ple comedia en una obra coral llena de matices. Uno de ellos está reconocido por la propia autora: tras triunfar con *Urusei Yatsura-Lamu*, que tuvo gran éxito entre los adolescentes —sobre todo chicos—, quiso hacer un manga que fuese popular —también— entre las mujeres y los niños. Y lo logró: aunque la edad de los lectores no se movió, sí que cambió su número de fans femeninos, que se engancharon a *Ranma 1/2*, superando a los masculinos. Ello pasó también en occidente

Otra de las virtudes de este cómic es que es considerado como uno de los primeros manga *harem* (incluso *harem inverso*): personaje masculino rodeado de pretendientas... y, en este caso,

personaje femenino rodeado de pretendientes. Rumiko sentó las bases de otros títulos que llegarían en el futuro, como *Tenchi Muyo* o *Love Hina*.

Pero si algo define a *Ranma 1/2* es la palabra bizarro. Su planteamiento es totalmente irracional, sus personajes son disparatados, las historias se descontrolan, el humor es extravagante y absurdo, tiene un toque *echi*, cada capítulo puede ser una locura que sabes cómo empieza pero no cómo acaba...

Ranma 1/2 se prolongó durante casi una década, y quizá algunas de sus historias acabaron convirtiéndose en algo repetitivo. Pero lo que está claro es que es una historia irrepetible.

MOLONES

Cristina Hombrados Laguarda

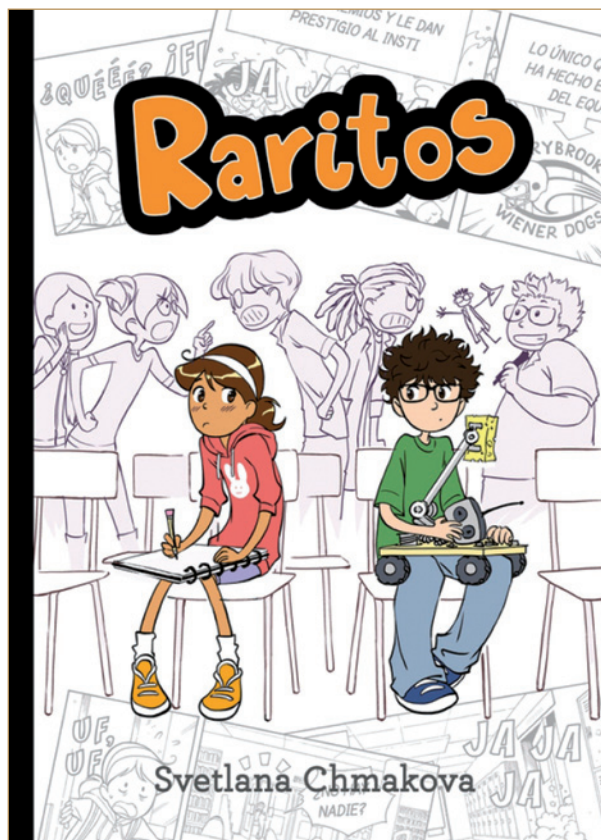
No hay mayor satisfacción para alguien que ama algo por encima de todas las cosas que reconocerse entre otros de su misma condición. La lectura, los tebeos, el deporte, cacharrear en general, salir a la naturaleza, ir a la caza de la mejor fotografía, catar los menús más selectos... Está más que constatado que las aficiones unen hasta a los seres más contrapuestos. Y, sin lugar a dudas, compartidas saben mejor. A cualquier edad. Es casi mágico el vínculo tan especial que se establece con esas otras personas por el mero hecho de compartir *hobby*. Hasta el punto de constituirse verdaderas sociedades clandestinas instituidas por un acuerdo tácito entre sus miembros que solo ellos conocen y que el resto del mundo es incapaz de comprender. Pero ni falta que hace; nos basta con esos otros que abrazan esos mismos intereses y que invierten el mismo tiempo disfrutando de la práctica de esas actividades. Sentimos que hemos encontrado nuestro lugar, nos encontramos cómodos en presencia de estas otras personas. Y si tuviéramos la ocasión, bien seguro que incorporaríamos a todas las esferas de nuestra existencia a esos seres afines con los que compartimos ocio. Pero esto es la vida real y los escenarios que se presentan pueden plantear variopintas ecuaciones de complicada resolución.

Pongamos por caso que en esa asociación natural de almas análogas no solo se comparte pasión, sino también cierta tirria por otro grupo. Pongamos por caso que perteneces al club de arte de tu instituto, donde hay latente un antagonismo que se antoja milenario con el club de ciencias. Y resulta que ese sentimiento es recíproco. Pongamos por caso que estás fraguando una amistad con alguien de ese grupúsculo rival.

Una amistad que ha de llevarse, cuanto menos, con discrección por razones más que obvias. Pongamos por caso que la situación deviene paulatinamente insostenible cuando ambos clubes se disputan un *stand* en el Festival Anual de Clubs. ¿Cabe intentar apelar a aquello de «¿por qué no podemos ser amigos?», como decía la canción?

Bajo la premisa de los sempiternos extremos y de las relaciones que se pueden llegar a establecer entre dos acusadas facciones del manido «¿y tú de quién eres?», Svetlana Chmakova se marca un atractivo, ameno y completísimo tebeo en todos los sentidos: *Raritos*. Temas subyacentes, planteamiento, manejo de recursos, diseño de personajes o narración, la historietista rusocanadiense esgrime con maestría sus argumentos ganándose a lectores de todas las edades (y en especial a los jóvenes) que siguen con atención cómo evoluciona por una parte el enfrentamiento entre ambos clubes y, por otra, la incipiente amistad entre Peppi y Jaime.

Con un estilo claramente influenciado por el manga (no en vano la autora cuenta en su haber varios tomos allí encuadrados) y ciertos rasgos del cartoon, la adecuada utilización de recursos icónicos y el incesante uso del humor, Chmakova va conformando una trama sencillamente maravillosa por lo excepcionalmente bien entrelazadas que se encuentran las pequeñas historias, cotidianas y comunes, que aportan solidez y credibilidad al atractivo relato en el que convergen, estableciendo una conexión inmediata con los jóvenes lectores. Esa inocencia que se desprende junto a la amabilidad del relato, intencionales y milimétricamente planeadas, encajan en ese recubrimiento de aparente sencillez de un tebeo



Raritos

Svetlana Chmakova

Montena

Estados Unidos

Cartoné

224 págs.

Color

Obra relacionada

Valiente

Svetlana Chmakova

(Montena)

Moon Girl y Dinosaurio Diabólico

Amy Reeder, Brando Montclare y

Natacha Bustos

(Panini Cómics)

Sobre patines

Victoria Jamieson

(Maeva Young)

¡Sonríe!

Raina Telgemeier

(Maeva Young)

que podría ser calificado como blanco. Bajo él se reconoce, no obstante, un coincienzudo y laborioso trabajo por parte de la autora.

Las aulas que albergan el club de arte y el club de ciencias del instituto Berrybrook son el punto de partida del amplio abanico de personajes, situaciones y escenarios que construyen la narración. Allí es a donde los alumnos de los primeros cursos acuden raudos y veloces cuando suena la campana que anuncia el final de las clases, deseosos de pasar un rato con el resto de compañeros con los que comparten afición. Svetlana Chmakova no se limita a presentar esas dos aulas como un fijo y mero decorado y a unos personajes de relleno para complementar la trama principal. No. Lejos de mostrar la foto fija de ambas clases con un par de protagonistas de peso, amplía localizaciones enriqueciendo el mapa de rincones esenciales y da vida a todos y cada uno de los personajes que se pasean por los pasillos del Berrybrook. Este es uno de los puntos fuertes del tebeo: sus personajes. Para mí,

de *Raritos* no tienen nada; me parecen de lo más molones. Todos. Peppi, Jamie, su madre, Mari-bella, Felicity, Jenny, Jensen, Nina... Más de uno querríamos tener como profes al señor Ramírez, pese a sus despistes, o a la señorita Tobins, aunque parezca superestricta. La presentación que hace de la profesora de naturales es simplemente espectacular: vaya entrada en escena.

Raritos habla de sentirse fuera de lugar. De la incomodidad o torpeza que suplen a la determinación y seguridad de saber qué hacer y qué decir en los momentos precisos. Pero también de apasionarse por algo y compartirlo con los demás. Y de lo complicado que es crecer y enfrentarse a un nuevo paradigma. O de los frutos del trabajo en equipo y de aunar fuerzas por divergentes que sean nuestros aliados. *Raritos* es muchas cosas. Entre otras, un tebeo sobre amistad.

Y, afortunadamente, no acaba con la última de sus viñetas. La actividad en el instituto Berrybrook continúa en *Valiente* y *Crush*.

EL PODER DEL DIBUJO

Julio A. Gracia Lana

«**E**n nuestra sociedad hay un tabú sobre que la única manera de transmitir ideas complejas es la palabra. Y pese a ello, todos los autores de cómic se basan en la concepción de que el dibujo es una perfecta forma de transmisión del pensamiento». Ambas sentencias resumen perfectamente la trayectoria de Max y fueron pronunciadas por el autor en el curso «Tendencias recientes en el cómic y la novela gráfica. Encrucijadas con otras artes», impartido en Benalmádena en 2016. Un dibujo en el que lo importante no es la belleza, la recreación en el dominio del lápiz, el modelado del personaje o el detallismo del escenario, sino la capacidad para transmitir.

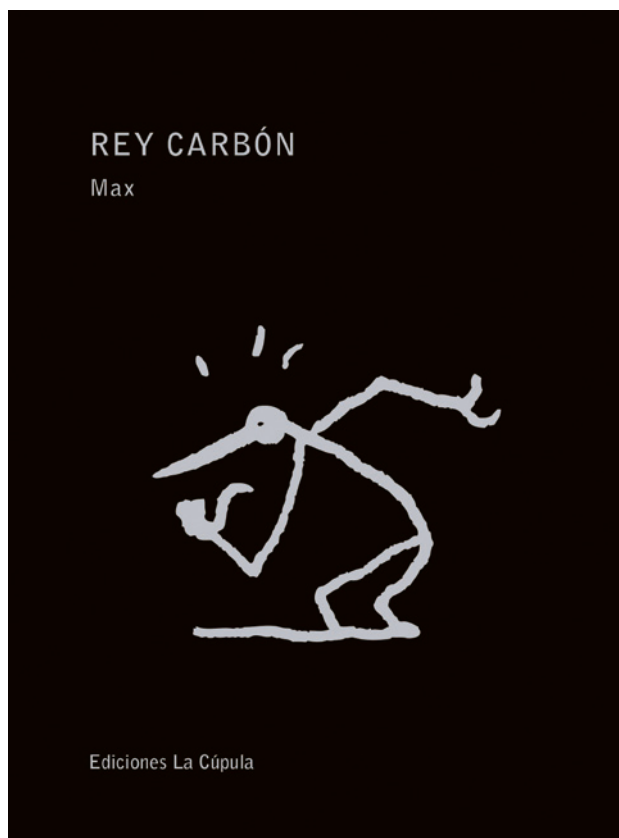
Francesc Capdevila (Max) es uno de los pilares fundamentales del cómic adulto en España. Prácticamente todas las transformaciones del medio desde finales de los años setenta hasta la actualidad, pueden estudiarse a través de su producción. Fue el creador de personajes tan icónicos del *boom* de las revistas como Gustavo o Peter Pank. Cuando los magazines periódicos empezaron a decaer, creó junto a Pere Joan la mítica publicación de cómic independiente *No-sotros somos los muertos*. Apostó también por la ilustración y, tanto en historieta como en libro ilustrado, se hizo con un Premio Nacional. En todas las actividades que emprendió, mantuvo siempre una fuerte libertad autoral. *Rey Carbón* conserva la fidelidad del historietista al poder del dibujo y va un paso más allá en su recorrido profesional, en esa libertad que siempre ha buscado.

De esta manera, en el libro el protagonista absoluto es el trazo. La línea clara característica de toda la trayectoria de Max se depura hasta un

nivel difícil de superar. Los diálogos, los bocadillos de texto, prácticamente desaparecen. Tan solo se permiten en el cierre y con una excusa humorística. La historieta queda reducida a sus bases más claras: dibujo y narración, articuladas en torno a una fábula de Plinio sobre el origen del dibujo. Se construye de este modo un relato en el que se superponen una gran cantidad de influencias, recabadas durante todo el recorrido del dibujante.

En su blog, Max habla del influjo del propio Marcel Duchamp en la idea original del libro. En 1913, el artista cortó tres hilos de un metro y dejó que cayeran desde una distancia también de un metro sobre tres lienzos pintados de azul. Tal y como quedaron, se fijaron. Se transmitía así la concepción del azar como condicionante de la expresión artística. Los hilos se entienden como las diferentes referencias que afloran desde el subconsciente de Max y que construyen la ficción. Diferentes capas que se convierten en distintos niveles de lectura.

Todo ello se traduce en una obra para degustar. Inteligente y delicada. Un cómic que exige, eso sí, un esfuerzo de atención, la presencia de un lector que huya de convencionalismos narrativos de introducción, nudo y desenlace y que se deje llevar por su propia capacidad para interpretar y completar la historia. La ruptura de la cuarta pared se produce desde el propio inicio con la destrucción o el juego con los elementos característicos de la narrativa del cómic. A partir de ahí comienza una suerte de teatro, de figuras que remiten a la inmediatez de los gags gestuales de Buster Keaton o a las notas de una melodía. El



Rey Carbón

Max

Ediciones La Cúpula

España

Rústica

160 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el superrealista

Max

(Ediciones La Cúpula)

Paseo astral

Max

(Ediciones La Cúpula)

Vapor

Max

(Ediciones La Cúpula)

humor es algo consustancial a la gráfica de Max, pero también la música, como demuestran colaboraciones entre las que destaca *El canto del gallo* (escrita por Santiago Auserón). Gestos y música en un perfecto ritmo capaz de enganchar rápidamente al lector. Aconsejamos, de hecho, una lectura sosegada para no terminar la obra demasiado pronto.

No obstante, si la lectura se produce aun así de manera fugaz, siempre se pueden rastrear las comentadas influencias de la trayectoria de Max y las distintas capas de lectura existentes en un nuevo regreso al libro. El estilizado dibujo de *Rey Carbón* logra el objetivo de transmitir, no una, sino muchas veces. Y eso es algo al alcance de pocas obras de arte.

EL QUIMÉRICO INQUILINO

Óscar Gual Boronat

La extraña pareja (*The Odd Couple* en su versión original) es una de las creaciones más populares del dramaturgo norteamericano Neil Simon. Estrenada en Broadway en 1965, con un cartel encabezado por Walter Matthau —quien también participó en la adaptación cinematográfica dirigida por Gene Saks—, la obra explotaba las hilarantes situaciones que se producían durante la convivencia forzada entre dos amigos, Félix y Óscar, cuando el primero se veía obligado a acoger al segundo tras una dura discusión matrimonial. Como es norma en ese tipo de comedias, ambos personajes eran totalmente antagónicos, uno obsesionado por el orden y la limpieza, estricto en todo aquello relacionado con los horarios y las normas, mientras el otro era mucho más anárquico y caótico en sus quehaceres. Una premisa, recurrente en diferentes teleseries con menor o mayor fortuna (uno de los mejores ejemplos en este sentido sería la relación entre Jerry Seinfeld y su vecino, Cosmo Kramer), que le sirve ahora al historietista alemán Max Baitinger como punto de partida para *Röhner*.

Pero ¡joj!, solo como punto de partida, insisto. Porque en lo referente al desarrollo el cómic de Baitinger es narrativamente mucho más ambicioso, tanto como se lo permite el propio medio. Las primeras páginas ya hablan por sí solas. Se presenta como un catálogo de Ikea —lo habrán leído en más de una reseña, seguro—, de hecho, casi diría que se puede reconocer entre el mobiliario del piso algún modelo del catálogo de la multinacional sueca, como el zapatero Trones, ahí, junto a la puerta de entrada, o el perchero/estante Hemnes al otro lado. Y, a continuación, explotar esa misma línea estética imitando los manuales de montaje de dichos muebles, igual

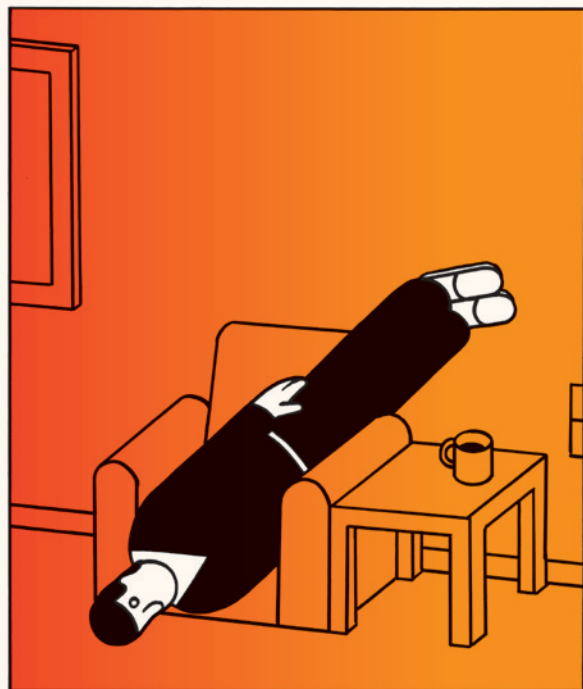
de aséptico, de aparentemente anodino, de mecánicamente realista. Es una visita guiada por el apartamento donde viviría ese hombrecillo que, en la primera página de aquellos folletos, nos advierte acerca de cómo debemos abrir la caja que contiene las piezas, qué herramientas tenemos que utilizar y si podemos hacerlo solos o necesitamos la ayuda de alguien.

Sin embargo, la propuesta se transforma al poco de empezar, justo a partir del instante en el que irrumpe *Röhner*, el invitado no deseado, e incluso antes, cuando anuncia su próxima venida. El anuncio parece trastocar tanto los planes del protagonista como el esquema de trabajo de Baitinger. Funciona tal que una especie de quiebra formal que da paso a otro procedimiento de simbolización. Si hasta ese momento estábamos leyendo un tebeo lineal, realista, transparente, el aviso de la llegada supone cambiar el paso, adaptarse a un nuevo sistema. Se mantendrán, por supuesto, el narrador omnisciente y el dibujo limpio y esquemático, pero nada más. Empezarán a tener más importancia los sonidos, el movimiento o los pensamientos, representados con una asombrosa facilidad, por muy abstractos o complejos que sean. El modelo desde entonces ya no será el del cuadernillo de instrucciones silente del que hablábamos antes, sino que combinará patrones igual de opuestos que lo son sus actores, obteniendo como resultado una historieta arriesgada, original e hipnótica.

Progresivamente irá desarrollando una auténtica deconstrucción gráfica, impecable e instructiva, a imagen y semejanza de un libro de texto de ciencias naturales, diseccionando los cuerpos y cada una de las partes, analizándolas y detallando sus

RÖHNER

MAX BAITINGER
FULGENCIO PIMENTEL ed



Röhner

Max Baitinger

Fulgencio Pimentel

Alemania

Rústica

216 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

Arsène Schrauwen

Olivier Schrauwen

(Fulgencio Pimentel)

Cenit

María Medem

(Apa-Apa Cómics)

Nuevas estructuras

Begoña García-Alén

(Apa-Apa Cómics)

Thomas Bernhard. Maestros antiguos según Mahler

Nicolas Mahler

(Ediciones Sinsentido)

principales características. La minuciosa descripción de los usos y costumbres del protagonista —del que jamás conoceremos su nombre— dará paso a un anecdótico imprevisible, más libre, sí, pero también más desesperante, y por ende más divertido. No hay duda, es una fría comedia negra resuelta con la pulcritud de un ingeniero.

La portada y la contraportada diseñadas para la edición española de Fulgencio Pimentel, mucho más atractivas que las viñetas ampliadas que se utilizaron para la edición original de Rotopol de

2016, condensan a las mil maravillas las cuestiones clave del argumento de *Röhner*. Esa figura rígida, fuera de sitio, incorrectamente colocada, por un lado, mientras en el anverso una serie de figuras volubles esbozan los respectivos perfiles de los dos personajes principales en un mismo cuerpo, fruto de una simbiosis en la que la personalidad más fuerte (o quizá simplemente más excéntrica) ha absorbido a la más débil, la ha minado hasta encerrarla dentro de una pequeña esfera privada, hasta convertir al anfitrión en un extraño dentro de su propia casa.

UNA GENERACIÓN SE VA POR EL DESAGÜE

Marc Charles

En este 2018 ha llegado a nuestras librerías uno de los autores más importantes del cómic independiente actual. La carrera de Noah Van Sciver ha sido meteórica. En 12 años ha pasado del anonimato más absoluto a una merecida fama entre crítica y lectores. Ha sido una década de producción frenética y de contacto con editores para darse a conocer, para escuchar los consejos de compañeros veteranos y para prosperar en este duro oficio. Cuando uno echa la vista atrás, la evolución del de New Jersey es más que notoria.

Van Sciver empieza su carrera en 2006, con su propio cómic, *Blammo*, en el que recopila historietas cortas y que reparte por cafeterías de Denver, donde vivió hasta 2015. Dan Stafford, de la librería y editorial local Kilgore Comics, publica su revista a partir del quinto número. En 2007, inicia una colaboración con el semanario local, *Westword*, en el que publicará entrevistas dibujadas e historietas relacionadas con la escena musical. A partir de 2011, aparecerá en *Mad Magazine*, *Mineshaft* y *Mome*. En 2012, Fantagraphics edita su primera novela gráfica, *The Hypo*. En 2016 gana un Ignatz en la categoría de mejor historieta por *My Hot Date* (Kilgore Books). Ha recibido otras siete nominaciones. En 2018, Van Sciver ha publicado *Blammo 10*, su cómic autobiográfico *One Dirty Three* (Uncivilized Books), e *Instant Companion* (Fantagraphics), fragmentos de sus cuadernos de dibujo.

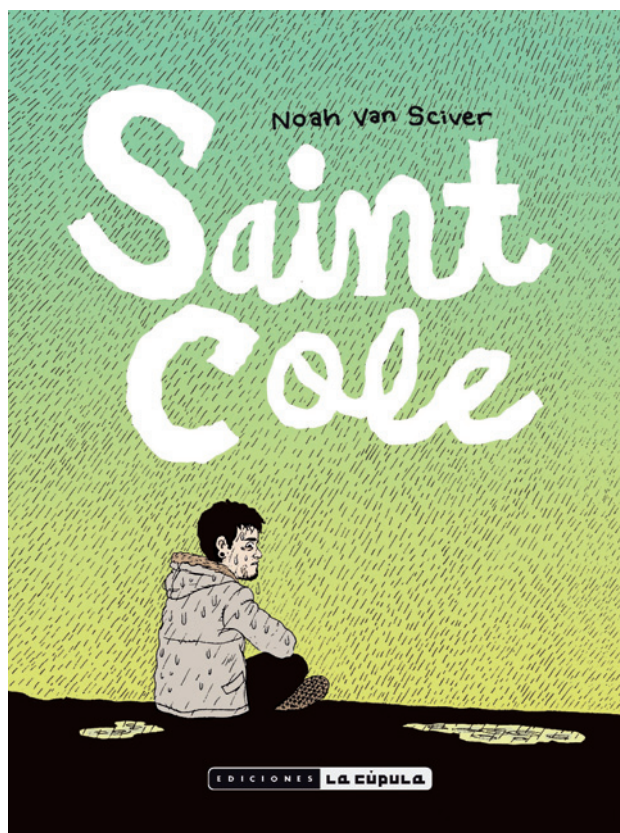
Es interesante revisar el corpus de Van Sciver de manera encadenada, relacionando cada obra con la anterior, para entender génesis y motivaciones de las mismas. Van Sciver acostumbra a trabajar en varios proyectos al mismo tiempo, hecho que le permite distraerse y prosperar de manera constante. Así, este *Saint Cole* es una respuesta

al exigente trabajo de documentación que le supuso el relato histórico de casi 200 páginas *The Hypo: The Melancholic Young Lincoln*, sobre la juventud del que fuera presidente de los Estados Unidos, Abraham Lincoln.

En una entrevista, Van Sciver rememoraba el origen de este *Saint Cole*. «Esta historia surgió por una necesidad de escribir una obra de ficción de empaque, después de pasarme los años previos dibujando *The Hypo*, un libro [...] que consumió mi vida. *Saint Cole* es una historia basada en mi miedo a tener que trabajar en un restaurante, malvivir el resto de mi vida y la ansiedad que ello supondría». Noah creció junto a ocho hermanos en un entorno de pobreza y dejadez que ha ido retratando en distintas historietas en los últimos años. Ausente la figura paterna, fue su hermano mayor, el polémico Ethan, quien le demostró que podía ganarse la vida con esto del dibujo. El documental *Crumb* (Terry Zwigoff, 1994), le mostró que no tenía por qué dibujar superhéroes.

Es por ello que, aunque no sea una obra autobiográfica *per se*, *Saint Cole* habla de una generación que, como el autor, vive siempre encadenando precariedades laborales y al filo de la navaja. «No tengo la vida asegurada, así que no me queda otro remedio que trabajar hasta morir, como le sucede a mucha gente que conozco. Crecí en un entorno pobre y sigo ahí. Todo esto es de lo que trata, para mí, este libro», se sinceraba en esa misma entrevista.

La continuidad entre una obra y la siguiente la marca el estilo de dibujo de Van Sciver y el humor con el que se emplea, pero también una constante que mantiene historieta tras historieta: esa preferencia por el perdedor, el miserable, el que



Saint Cole
 Noah Van Sciver
 Ediciones La Cúpula
 Estados Unidos
 Rústica con solapas
 116 págs.
 Blanco y negro

Obra relacionada

Fante Bukowski
 Noah Van Sciver
 (Ediciones La Cúpula)

Voyeurs
 Gabrielle Bell
 (Ediciones La Cúpula)

Cleveland
 Harvey Pekar y Joseph Remnant
 (Gallo Nero Ediciones)

Consumido
 Joe Matt
 (Fulgencio Pimentel)

convive diariamente con el fracaso. El protagonista de *Saint Cole* es Joe, un camarero en una pizzería que se afana en trabajar, beber y sacar adelante a su recién formada familia. Una visita de su suegra con la que no mantiene una buena relación y un flirteo con una compañera de trabajo adolescente serán el detonante de una serie de desastres, que harán que el frágil equilibrio que le mantiene a flote se vaya por el desagüe en tan solo cuatro días.

El autor demuestra, en esta su segunda novela gráfica, una maestría más propia de colegas mucho más experimentados, y construye una trama muy bien medida en la que hasta el detalle más pequeño —desde la lluvia omnipresente a las florituras y sombreados marca de la casa—, tiene una finalidad en la historia. Al buen trabajo de guion hay que sumar la genial caracterización de personajes, que se adaptan fenomenalmente al trazo torcido del dibujante. Este alucinado viaje al corazón de la tormenta es desasosegante a la par que divertido y repleto de segundas y terceras lecturas. Formalmente se sirve de una

retícula regular de 2 × 3 que mantiene un ritmo constante, dinámico y que atrapa al lector irremediablemente.

Sin querer desvelar demasiado de la trama, *Saint Cole* contiene muchos de los elementos que caracterizan al estadounidense: un fino humor, unos diálogos vivísimos, una narrativa diáfana y un dibujo caricaturesco y torcido que amplifica el impacto emocional de sus historietas. Van Sciver, como acostumbra, publicó por entregas, página a página, día tras día, entre 2012 y 2014, este *Saint Cole*. Este mismo proceso ha seguido posteriormente con su trilogía dedicada a *Fante Bukowski*, cuyo primer volumen acaba de publicar La Cúpula, y con el relato autobiográfico, *One Dirty Three*.

Para este 2019, Van Sciver tiene terminada una biografía del fundador del Partido Socialista estadounidense y pionero del movimiento obrero en ese país, Eugene W. Debs y anda enfrascado en una monumental obra dedicada a Joseph Smith, el fundador de la iglesia mormona, religión que practicaba su familia.

ESA PRIMERA VEZ QUE TE LLAMAN...

Elena Masarah

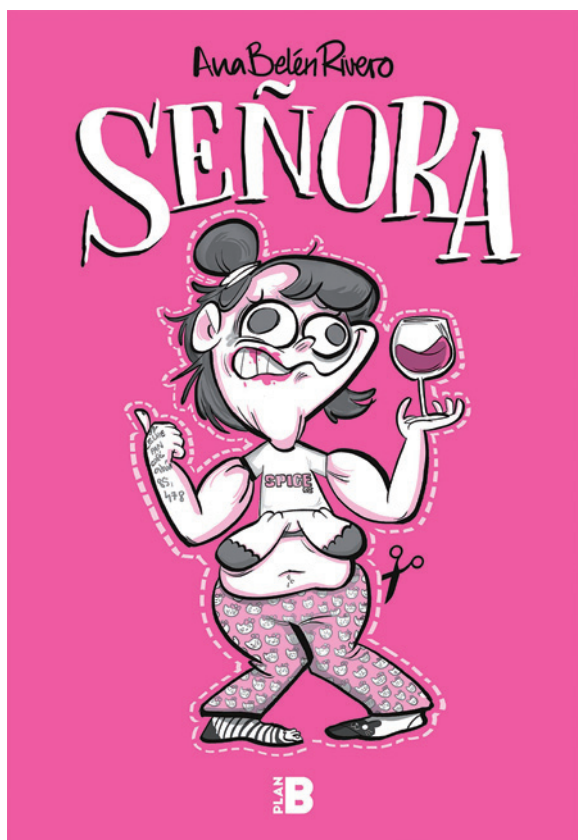
... **S**eñora. Es un momento difícil, un jarro inesperado de agua helada, una situación que descoloca y rompe esquemas; puede, incluso, ser el germen de la llamada «crisis de los treinta». Este punto de no retorno en el difícil camino hacia la vida adulta es el arranque del último cómic de Ana Belén Rivero (Granada, 1982). Afincada en Barcelona, es una de las humoristas gráficas más destacadas de nuestro país. Forma parte de una generación de autoras que pasan de la treintena (unas más y otras menos), cuya seña de identidad más clara es el humor de tintes feministas y que tiene en Flavita Banana, Raquel Gu y Mamen Moreu algunas de sus más grandes firmas.

La incursión de Ana Belén Rivero en el mundo del cómic vino de la mano de *Somos pobres en euros pero ricos en pelos de coño* (2015), obra autoeditada mediante micromecenazgo y con la que tuvo un éxito tan arrollador como inesperado. Desde entonces y hasta la publicación de *Señora* (2018), tras varias colaboraciones en *El Jueves* y *Mongolia* y con otro libro autoeditado a sus espaldas (*Mens sana in corpore ni tan mal*, 2016), Rivero ha crecido como autora a un ritmo vertiginoso. Ha afianzado un estilo característico, que en lo gráfico ha acabado por tener un punto de «cuquismo» macarra más cercano a cierto tipo de animación; basado, en muchos casos, en sus propias experiencias vitales y con una fuerte impronta de crítica feminista. Es un humor, por otra parte, gamberro y reflexivo, lleno de iconos de la cultura pop de las postrimerías del siglo xx, rescatados con naturalidad y sin nostalgias.

Señora es un repaso por algunas de las miserias adultas que ha vivido la generación de Ana Be-

lén, esa a la que, siendo «la mejor formada», le tocó entrar en el mercado laboral con el estallido de la gran crisis de 2008. Y lo hace con ella como protagonista («[...] para poder ser todo lo dura que tenga que ser sin tener que ofender a nadie más, que las pieles están muy finas») y sus experiencias como hilo conductor. Lejos de la mera recopilación de chistes de viñeta única, Rivero articula el libro en dos partes mediante un discurso que avanza a partir de varios temas. En la primera parte, desgana las claves del drama que supone el paso «oficial» a la adultez, con la presión específica a la que se enfrentan las treintañeras respecto a la maternidad y la precariedad laboral como puntas de lanza. Es en la segunda parte, en lo que recuerda en cierto modo a los libros de autoayuda, y desde la experiencia que dan los años, donde Ana Belén plantea su modo para superar todas esas calamidades. O lo que es lo mismo: para sobrevivir a la vida misma. En la receta aparecen como ingredientes la resignación reconvertida en aceptación, con una gran carga de empoderamiento para salir del agujero y, llegados a cierto punto, un toque de pasotismo hacia ciertas actitudes. Todo ello, claro, condimentado con el carácter y la gracia de quien se saca orgullosa las pelusas del ombligo.

En todo ese camino de crítica social (y autocrítica personal) por el que transita Rivero a lo largo de su obra, destacan al menos tres temas que resulta interesante señalar, por cuanto son compartidos, y no de manera casual, con otras autoras de su generación: el cuerpo como lugar de batalla, el proceso de construcción o recuperación de la autoestima y la crítica a la felicidad a toda costa.



Señora

Ana Belén Rivero
Plan B-Penguin Random House
España
Rústica cosida con solapas
144 págs.
Bitono con tinta fluorescente

Obra relacionada

¡Estoy estupenda! Que ya tenemos una edad y otras tonterías

Raquel Gu
(Navona Editorial)

Archivos estelares

Flavita Banana
(Astiberri Ediciones)

Desastre

Mamen Moreu
(Astiberri Ediciones)

Mens sana in corpore ni tan mal

Ana Belén Rivero
(Autoedición)

Ejemplos, todos ellos, del tipo de sociedad que hemos ido creando, basada en el culto a la imagen (tema recurrente en la carrera de Ana Belén), la individualidad y el éxito como meta final.

Lo cierto es que el libro no acaba ahí. Al final, en forma casi de epílogo, Rivero dedica unas páginas a la muerte como parte del ciclo de la vida (que es de lo que trata, en definitiva, su obra) y como metáfora de la necesidad de enterrar nuestros miedos, complejos y culpas. Todo un final

feliz. Aunque, previamente, se permite la licencia de dar una pincelada sentimental y tierna que rompe durante un par de páginas el tono del cómic, hasta poder llegar a entristecer. Pero no pasa nada, porque, como decía, la historia tiene un final feliz. Y nada mejor para celebrarlo que con una de las canciones más míticas y reivindicativas del pop de los ochenta resonando en tu cabeza, al igual que en los créditos finales de una película. Todo un himno y una auténtica declaración de intenciones.

TU TROZO DE CIELO

Francisco Naranjo

La ciudad está llena de pequeños detalles escondidos.

Esta frase cierra un librito que Juan Berrio se autoeditó en 2008 (*Calles contadas*), y resume bien el sentido de toda su obra desde que empezara a publicar allá por los años 80. Una obra muy personal, coherente y, por ello, inconfundible: una página de Berrio solo se parece a otra página de Berrio y a nada más, aunque se le puedan rastrear, claro, influencias, citas o paralelismos. El universo que ha ido construyendo con el paso de los años y de los libros se basa en las historias pequeñas, en lo anecdótico, en los detalles en segundo plano, en un costumbrismo amable y un oído extraordinario para el diálogo naturalista. Es tentador acordarse de las películas de Tati, de los juegos literarios de Perec o del humor blanco del *TBO* clásico: leer a Berrio es un poco recuperar el tono (ligero y no sé si incluso castizo) de las cosas que firmaban Benejam y otros genios, y a lo mejor hasta de algunas cosas del Edgar Neville más melancólico.

Siete sitios sin ti, muy bien editado por Dibbuku, es quizá su trabajo más redondo hasta hoy, el libro en el que mejor ha sabido maridar lo poético y lo cotidiano. Es también el más «convencional», con todas las comillas del mundo: en el que más cuidado ha puesto a la hora de armar la historia sin dejarse llevar por su espíritu más jugetón y más, en fin, Oulipo. Se trata del relato

de una ruptura (o más bien del final de una relación, que no es lo mismo) por incomparecencia de una de las partes, Jorge, que parece incapaz de compaginar la vida con los colegas y la vida en pareja. Es ella, Elena, la que da el paso, claro, y decide seguir con su vida apoyándose en algunos amigos, buscar piso, pasar página. Pequeñas etapas de las que vamos siendo testigos, hasta un desenlace tan agri dulce como abierto.

Volvamos a lo de «convencional» (y las comillas). Las historietas de Berrio juegan siempre (y este verbo es clave en su producción) con la forma y con el fondo. Juegan con las palabras, y juegan con el azar y sus consecuencias. Muchos de sus argumentos parten de una casualidad, muy improbable a veces, y la desarrollan hasta sus últimas consecuencias. De una manera siempre limpia, como esos magos que manipulan las cartas y hacen cosas imposibles delante de tus narices. Eso no ocurre aquí. El tono ligero se mantiene, el cuidado en los diálogos. Pero el talento del narrador se entrega ahora a la construcción de un tempo sostenido a lo largo del libro, lleno de silencios y de gestos cotidianos. Se permite el lujo, impagable, de dedicar uno de los capítulos a un paseo por el parque de Elena, la protagonista, y que el lector no tenga la sensación de que le están tangando, de que ese tipo de escenas sean de relleno. Porque no lo son, claro. Marcan ritmos, transmiten estados de ánimo. Como lo hace, también, la elección de la muy



Siete sitios sin ti

Juan Berrio

Dibbuks

España

Cartoné

112 págs.

Color

Obra relacionada

Miércoles

Juan Berrio

(Ediciones Sinsentido)

Te quiero

Juan Berrio

(Editorial Impedimenta)

Calles contadas

Juan Berrio

(Autoedición)

Cuaderno de frases encontradas

Juan Berrio

(Autoedición)

restringida paleta de colores, incluso la maquetación de cada capítulo, con esa carilla de entrada ilustrada con diferentes paisajes urbanos.

Y lo urbano es, por cierto, otra seña de identidad de Juan Berrio; está dicho en esa frase con que se abre la reseña. Lo suyo se podría definir como fábulas de ciudad. Una ciudad que casi nunca es del todo reconocible. O, más bien, una ciudad en la que cada uno de nosotros va a reconocer las calles de la suya, porque es una concreta pero

puede ser cualquiera, como es el caso de la que acoge la historia de *Siete sitios sin ti*.

A Berrio se le puede seguir hoy en las páginas de *La Resistencia*, la revista editada (también) por Dibbuks. Y se puede bucear en juanberriofrases.blogspot.com, quizá el más «Berrio» de sus proyectos, una especie de repositorio de frases cazadas al vuelo en la calle y recuperadas después en forma de viñeta. (O a lo mejor más que repositorio habría que llamarlo vivero.)

UNA FÁBULA LITERARIA

Henrique Torreiro

Sócrates es un perro filósofo, el perro del semidiós Heracles. Un perro dotado de habla, que actúa como conciencia reflexiva de un héroe que se nos presenta guiado exclusivamente por la testosterona. Los comentarios y razonamientos del *semiperro* sirven en esta obra de hilo conductor de una historia que comienza como análisis de la figura de su amo. Un análisis efectuado por un ser que no acaba de comprender el comportamiento de ese macho alfa brutal al que acompaña, y que formula su interpretación de forma semejante a la de un niño intentando descifrar el mundo de los adultos. Después de esa primera parte, la historia adquiere nuevos matices. Si parecía que se trataba solo de una relectura del mito haciendo hincapié en la parte más banal y terrenal de un héroe, entran en escena nuevas variables: Sócrates y su amo comienzan a vivir aventuras de la mano de otros personajes de la mitología y la literatura de la Grecia antigua. Aparecen en un carrusel desenfrenado, en el que se puede mezclar sin problema un Polifemo que es en realidad el propio Homero, un Ulises que prefiere marcharse nuevamente de Ítaca por aburrimiento o un Edipo al que hay que intentar guiar para que no sea víctima de su destino. Al utilizar los elementos de la mitología y las narraciones más primigenias de la cultura clásica, pero desde una perspectiva contemporánea, la obra reflexiona con ligereza y naturalidad sobre los mismos temas universales que aquellas, y sus elementos dramáticos la alejan del peligro de acabar siendo una simple farsa sobre la antigüedad.

La historia de *Sócrates, el semiperro* —tal es el título original de la serie, con el que fue editada inicialmente en España por Sinsentido, entre 2007

y 2009— está inconclusa. Como la mayor parte de la obra de Sfar en la primera década de este siglo, la serie utilizó los formatos habituales del mercado franco-belga (el álbum estándar de 48 páginas), pero reformulando su concepción tradicional. También como casi toda la obra de Sfar, es beneficiaria (y a la vez víctima) del espíritu creativo ácrata e incontinente de su guionista. Joann Sfar (Niza, 1971) es uno de los máximos exponentes de la auténtica revolución surgida en el cómic francés en los años noventa a partir del fenómeno de L'Association. Se situó a la cabeza de un nuevo enfoque que llevó el espíritu libre de la novela gráfica a los esquemas regulados del sistema editorial del cómic galo, y consiguió, a la vez que rotundos éxitos comerciales, libertad para llevar a cabo obras aparentemente alejadas de las tendencias del mercado que se convirtieron en grandes éxitos de público. Así, además de la popular macroserie *La mazmorra*, en conjunto con Lewis Trondheim y otros autores, también creó otras de clima más personal. Es el caso de *El gato del rabino*, iniciada en 2002, el mismo año que *Sócrates*, y con un planteamiento paralelo a ella (un gato que habla y reflexiona frente a sus amos). Tanto en su labor de guionista como en la de autor total, Sfar es prolífico como pocos, y esa pulsión creativa tiene como contrapartida una cierta dispersión, causante probablemente de que la obra que nos ocupa quedase inacabada, y también de los evidentes cambios en la evolución interna de su historia. Su genio es tal, sin embargo, que sus únicos tres tomos (con un final tan abrupto que impide ser interpretado como conclusión desde cualquier perspectiva clásica) son lo suficientemente poderosos como para que otra editorial busque recopilarlos en un único volumen pocos años después de su publicación original.



Sócrates

Joann Sfar y Christophe Blain

Fulgencio Pimentel

Francia

Cartoné

168 págs.

Color

Obra relacionada

El gato del rabino

Joann Sfar

(Norma Editorial)

Isaac el pirata

Christophe Blain

(Norma Editorial)

El héroe

David Rubín

(Astiberri Ediciones)

No se puede obviar que buena parte del interés de *Sócrates* recae también en su dibujante, Christophe Blain (Argenteuil, 1970), otro de los nombres fundamentales del cómic francés. Sus obras en solitario (*Isaac el pirata*, *Gus*) o en colaboración con guionistas (como *Quai d'Orsay*, con Lanzac) hablan de su fuerte personalidad y de su talento. Su incomparable dinamismo gráfico hace que incluso las escenas a priori más estáticas tengan una fluidez para la que muy pocos autores están dotados: Blain lo mismo puede afrontar con ritmo y vitalidad la narración de una aventura que la de una reunión de burócratas o la de la preparación de una receta culinaria (*En la cocina con Alain Passard*). El uso que hace de la caricatura enfatiza tanto lo dramático como lo cómico, y logra que la historia alcance el tono adecuado, algo especialmente importante en este caso.

Sócrates, a pesar de depender de un guion ajeno, es uno de los mejores ejemplos de la obra de Blain. Y, al mismo tiempo, una de las mejores muestras de la obra de Sfar, con *leitmotifs* tan característicos como el sexo o la religión situados en lugares centrales. Es, por tanto, una suerte de conjunción de astros que nos ofrece sublimada parte de lo mejor del cómic de las últimas décadas.

Una de las pruebas de fuego para cualquier obra es, sin duda, su relectura o el encuentro con ella pasados los años. En muchos casos, lo que había resplandecido en su momento se demuestra endeble artísticamente al mirarlo con perspectiva. La nueva edición de *Sócrates* por parte de Fulgencio Pimentel sirve para comprobar que la obra de estos dos grandes del cómic sigue muy vigente, e incluso ha ganado poso con el tiempo.

LA EPOPEYA DEFINITIVA PARA TODAS LAS EDADES

Jaume Vilarrubí

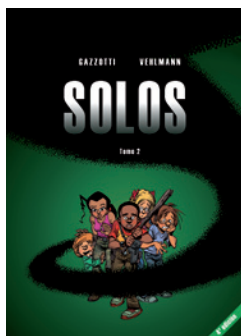
Cuando hablamos de lectores infantiles y juveniles también nos referimos a un momento en la vida en el que se toman posiciones: lectores militantes y desertores, pero ambos convencidos. Realmente en esa edad las cosas pasan muy rápido, quizás demasiado. Por eso necesitamos tanto lecturas que atrapen, que enganchen, y que por supuesto convenzan. Siempre que uno las palabras cómic y adicción me vienen a la cabeza John Byrne y Naoki Urasawa: ambos con sus fantásticas tramas, sus sorprendentes giros argumentales, y sus prolíficos secundarios. Pues bien, *Solos* está a la altura y además tiene una característica que lo hace aún más extraordinario porque hablamos de un cómic infantil/juvenil, o lo que es lo mismo: para todas las edades.

Fabien Vehlmann construye una historia tejida entre la serie *Lost* (J. J. Abrams) y el libro *El señor de las moscas* (William Golding), desde donde la candidez infantil da paso a la crueldad humana pero también a la solidaridad y la amistad. En un mundo donde de la noche a la mañana desaparecen todos los adultos y también la mayoría de niños, unos pocos sobreviven entre condiciones adversas y paisajes deshabitados, con la incerteza de no saber qué está sucediendo ni que sucederá. A partir de aquí la trama se irá descomponiendo a lo largo de los cinco volúmenes aparecidos hasta la fecha (cada tomo de Dibbux equivale a dos o tres de la edición francesa), quedando a la espera de si el autor seguirá siendo tan hábil como lo ha sido hasta ahora y será capaz de concluirla adecuadamente. De cualquier manera, lo editado hasta hoy es ya sufriente garantía como para apostar a ciegas por ello. En el mercado francés se prepublica en la revista *Spirou*, y, con más de un millón de lectores, se ha convertido en todo un fenómeno.

El belga Bruno Gazzotti es un alumno aventajado de *Janry* (Jadotville, 1957), quien lo tuvo de ayudante en el álbum *Spirou i Fantasio en Moscú* y en la serie de *El pequeño Spirou*. Es en este aprendizaje cuando interioriza un estilo propio, aunque fuertemente influenciado por su maestro y a su vez por la cultura clásica de la BD francesa a partir de los cánones de *Franquin* (Etterbeek 1924-1997). Su trabajo aquí es sólido y brillante, dotando tanto a los personajes como a los escenarios de la vitalidad suficiente para crear un ritmo adecuado, narrativamente es ágil, fluido, y consistente.

De cualquier manera, *Solos* bucea en el mundo de las aventuras y lo hace de una manera creativa y original, buscando en los límites argumentales, en las fronteras del mundo conocido con el desconocido, en la vigilia y quizás en el sueño, con lo accesible y lo paranormal, asumiendo un discurso en donde no hay certeza de que lo que estemos viviendo sea real —¿quién nos asegura que ahora mismo no estamos soñando?—. Y lo hace de manera solvente, sin las estridencias gratuitas con las que a menudo abusan otros autores de menos experiencia, con los recursos que le son legítimos y propios al género de aventuras, del de siempre, del que se consume a gusto, sin prejuicios, y con alegría.

Lo he comprobado empíricamente, quién se atreve con *Solos* queda atrapado pasando de un volumen a otro sin piedad. He visto tantos niños (y adultos) ser abducidos por su lectura que no se me ocurre mejor defensa. En 2017 tuvo una adaptación al cine en Francia, a cargo de David Moreau, aunque parece ser que no fue demasiado afortunada. Ya veremos si en el futuro alguien



Solos

Bruno Gazzotti y Fabien Vehlmann

Dibbuks

Francia

Cartoné (5 vols. hasta la fecha)

104-160 págs. (varían según vol.)

Color

Obra relacionada

Paula Crusoe

Matilde Domecq

(Dibbuks)

Bone

Jeff Smith

(Astiberri Ediciones)

Leyendas de Parvaterria

Raúl Arnáiz

(Norma Editorial)

Los niños del otro lado

Nykko y Bannister

(Dibbuks)

Koma

Pierre Wazem y Frederick Peeters

(Dibbuks)

se vuelve a atrever. Quizás será mejor esperar a que concluya el cómic, que anda metido cada vez en más laberintos.

Hoy en día las estructuras y estrategias para encandilar al público infantil y juvenil son muy diferentes de las que vivimos antaño, pero no por

eso han de ser menos efectivas. Tenemos entre las manos una obra de un potencial enorme para ello y no hay que desperdiciar cualquier posibilidad de ganar lectores.

Asimismo ¿qué haríais vosotros, niños y padres, si os quedarais *solos*?

PEQUEÑAS MISERIAS

Joel Mercè

Si hacemos un repaso de los grandes nombres de la novela gráfica norteamericana actual, el de Adrian Tomine tiene que aparecer sí o sí. Se prodiga poco, eso es cierto, y quizá por eso la aparición en el mercado de uno de sus cómics es celebrada como un acontecimiento especial. En este caso, *Sonámbulo y otras historias* es la reedición de un cómic que ya se publicó en España en 2006 y que recoge las historias más antiguas del creador californiano.

Tomine publica los relatos en su propia revista, *Optic Nerve*, que edita Drawn and Quarterly. El primer número apareció en 1995 y el 14, el último publicado hasta la fecha, en 2015. Comparte la forma de publicar originalmente sus historias con otros grandes nombres del cómic estadounidense como Seth, cuya obra aparece en la revista *Palookaville*, o los hermanos Hernández, creadores de la mítica *Love and Rockets*. La diferencia en este caso es que rara vez Tomine apuesta por serializar una historia sino que suele dedicarse a los relatos cortos.

No es un autor demasiado prolífico, ya que su obra publicada se limita a las revistas, a sus recopilatorios y a un pequeño álbum de corte humorístico en el que hablaba de su inminente boda. Además ejerce como ilustrador para grandes revistas norteamericanas como *Time*, *Esquire*, el *magazine* de *The New York Times* o *Rolling Stone*, pero sobre todo destacan sus ilustraciones para una publicación excepcionalmente sensible a los grandes ilustradores como *The New Yorker*.

¿Qué nos encontraremos en *Sonámbulo y otras historias*? Pues se trata de relatos cortos publicados en los cuatro primeros números de *Optic Nerve*, aparecidos entre 1995 y 1997. De hecho, «Sonámbulo» es el título del que abre el volumen y también abrió el primer número de la revista. El trazo de Tomine en estas historias es consistente con el que ha mostrado a lo largo de toda su carrera. No estamos ante una obra tosca y primeriza, pese a que han pasado dos décadas desde su primera publicación, sino que ya se nos presentan todos los elementos que han convertido a Tomine en un creador respetado. Sí que apreciamos una cierta experimentación con las tramas, que ha abandonado en su obra posterior, pero los rostros, las formas y la narración no se diferencian apenas de los que encontramos en obras posteriores y por consiguiente más maduras.

El volumen recoge 16 historias distintas y todas tienen en común el tipo de personajes, las situaciones en las que se ven envueltos y sus relaciones con el entorno o con otras personas. No vamos a encontrar alegría en ellas sino decepción, nostalgia, melancolía, desasosiego. Pequeñas y grandes maldades, relaciones rotas o disfuncionales, angustia por un pasado mejor que se ha perdido o por un presente que se antoja un callejón sin salida.

A menudo se relaciona a Adrian Tomine con autores de la corriente literaria conocida como realismo sucio, especialmente con Raymond Carver. Todo un honor, contando con que Carver está



Sonámbulo y otras historias

Adrian Tomine
Ediciones La Cúpula
Estados Unidos
Cartoné Rústica
106 págs.
Blanco y negro

Obra relacionada

Intrusos

Adrian Tomine
(Sapristi Comic)

Short comings

Adrian Tomine
(Reservoir Books)

Escenas de un matrimonio inminente

Adrian Tomine
(Ediciones Sinsentido)

considerado como uno de los mejores autores de cuentos del siglo xx. Y hay bastante de los *Shortcuts* de Carver, que adaptó al cine Robert Altman, en la obra de Tomine. En las historias de *Sonámbulo*, si hay textos de apoyo suelen ser básicamente descriptivos. Es a través de la situación, del contexto, como se transmite y se crea la atmósfera. Los personajes no suelen tener nada de especial. No son héroes ni villanos, no son los protagonistas de grandes historias. Sus miserias y decepciones cotidianas son el eje de lo que nos cuenta Tomine. Y lo hace de forma magistral.

Estamos ante una ventana abierta a las vidas de pequeños personajes y sus pequeñas vicisitudes. En obras posteriores, como *Shortcomings* o *Intrusos*, apreciaremos mejor lo que tiene de especial Adrian Tomine en el mundo de la historieta, su forma de narrar y de transmitir solo con el fluir de las viñetas y el diálogo banal. Pero para tratarse de una primera obra, *Sonámbulo y otras historias* es arrebatadoramente madura.

¡AL RESCATE!

Kike Infame

Ni es un pájaro, ni es un avión, ni siquiera es Superman. Es... ¿una patata? Eso sí, no una cualquiera. Es Superpatata (Supersuperpatata incluso). Podíamos decir que se trata de la enésima vuelta de hoja del primer superhéroe (que también, para qué negarlo), pero sobre todo es uno de los tebeos de superhéroes más divertidos que se están haciendo para niños y niñas de todas las edades en este país.

El autor, Artur Laperla, es un viejo conocido de los aficionados al medio, ya que desde los años noventa ha ido desarrollando proyectos solo o, casi siempre, en compañía de otros. Junto con Marcos Prior, Jordi Borrás, Marcos Morán y Naco Antolín creó en sus comienzos (en aquellos años noventa) el fanzine *Rau*, que ya mostraba su interés por jugar con las convenciones del medio. Tras colaborar en la Línea Laberinto con *Cool Tokio* y *Oropel*, el grupo se disolvió, pero Marcos Prior y Laperla continuaron colaborando en La Cúpula con obras como *Mundo Maremoto*, *Raymond Camille* o *Rosario y los inagotables*, recientemente reeditado. Posteriormente Laperla se centró en la ilustración infantil, creando junto a Eduard Márquez el personaje de *Las aventuras de XXL*, precedente de *Superpatata*. Tiempo después, desarrolló junto con Mario Torrecillas la obra *Dream Team*, que pronto tendrá su versión cinematográfica.

Pero volviendo a nuestro protagonista, *Superpatata* nace de la casualidad, ya que Laperla no se había planteado que el cómic infantil fuese su camino. El autor había centrado sus esfuerzos en el mundo de la ilustración infantil, de modo que realizar un tebeo de estas características parecía

el siguiente paso lógico. Una vez publicado el primer tomo, el personaje caló entre el público menudo y, desde entonces, *Superpatata* tiene una cita anual con sus lectores y lectoras, llevando ocho volúmenes de la serie hasta la fecha.

La saga juega con los géneros y clichés, divirtiéndose en hacer suyos los arquetipos universales. Así, personajes como el Súper Max, Doctor Malévolo o la insufrible Augusta Ricachón son fácilmente reconocibles dentro de sus correspondientes registros. Sin embargo, el trabajo de Laperla tiene una falsa sencillez. Un ejercicio de síntesis permite al autor depurar los elementos más icónicos del cómic para buscar una narratividad diáfana que llegué tanto al público especializado como a los niños y niñas que abordan por primera vez un tebeo. Decía Truffaut de Hitchcock que en sus películas no había elementos gratuitos, y en este caso sucede lo mismo. Cada viñeta contiene toda la información visual necesaria para el lector eludiendo todo lo accesorio.

Cada libro se convierte en un sentido homenaje del autor a un género diferente. Así, es fácil encontrar en la serie mansiones encantadas, luchas con robots gigantes, aventuras submarinas o monstruos de pesadilla. Todo un festín con el que alimentar las febriles mentes de los más pequeños de la casa.

Por otra parte, Laperla continúa vinculado a sus raíces y no es difícil ver los ecos de Tardi o obras como *El Incal* en su trabajo, un juego que conecta con el lector adulto que reconoce los lugares comunes que el autor va diseminando por el camino.



Superpatata
 Artur Laperla
 Bang ediciones
 España
 Rústica cosida con cantos romos (8
 vols. hasta la fecha)
 56 págs.
 Color

Obra relacionada

Astro-Ratón y bombillita

Fermín Solís
 (Bang ediciones)

Hilda

Luke Pearson
 (Barbara Fiore Editora)

Supersorda

Cece Bell
 (Maeva Young)

*Pablo & Jane en la dimensión de los
 monstruos*

José Domingo
 (Astiberri Ediciones)

Editado por Bang, *Superpatata* es una de las apuestas más fuertes de la colección Mamut. La colección nace con la vocación de llegar a los jóvenes lectores con una propuesta fresca y actual, que los chavales vean como propia.

En este mismo libro nos acercamos a la oferta de cómics infantiles y juveniles que tenemos en nuestro país, pero podemos adelantar que Mamut es una de las grandes apuestas en este sector. Dirigida por Ed Carosia y Maxi Luchini, la colección se divide en tres tramos de edades en función del niño o la niña a la que va dirigido. Así nos lo cuenta su editor, Stephane Corbinais: «El tramo de tres años está dedicado a niños que aún no saben leer pero están a punto de aprender. Los padres pueden enseñar a los niños como es el orden de lectura, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, como hacemos en occidente. Son

historias sencillas y cercanas a su universo y algo más cortas. A partir de seis años las historias son más largas, pero siguen siendo sencillas para que las pueda asumir un niño que esté aprendiendo a leer. A partir de nueve años las historias tienen un mayor vocabulario y mayor número de viñetas. Es algo más complejo. Su temática puede cambiar y el tipo de humor puede ser más cercano al adulto y nos gusta que haya una cierta reflexión».

La colección logra adecuar el mensaje a un público actual. Una colección atada a su tiempo que permite desarrollar el gusto del niño y niña por la lectura y por grafismos diferenciados que hagan que su mirada profundice en diferentes formas de arte. En cualquier caso, Mamut es un buen comienzo para acercarse al tebeo más actual para las y los más pequeños de la casa, y *Superpatata* una de sus cabeceras más celebradas.

MUCHACHAS PUNK

Gerardo Vilches

La adolescencia ha sido siempre un terreno fértil para la ficción, porque se trata de un periodo lleno de cambios y transformaciones. Las cosas nunca son más intensas ni más importantes que cuando tenemos quince años. El cómic, obviamente, no ha sido ajeno a esta temática, y ha dado abundantes obras sobre ella. Una de las más recientes y atípicas ha sido *The Black Holes*, de Borja González (Badajoz, 1982), un autor forjado en la autoedición que tan solo dos años antes ya había llamado la atención con *La reina orquídea* (El verano del cohete), una obra en la que comenzaba a configurar tanto el universo narrativo como el código visual de su más reciente novela gráfica. Ya encontrábamos en aquel libro la imaginería romántica, los trajes de época y la naturaleza como escenario misterioso e imperturbable. Pero, ahora, González añade una nueva capa a todo ello e introduce una trama paralela a la historia de época, ambientada en 2016 y protagonizada por tres adolescentes que quieren montar una banda de punk.

Mientras, en el siglo XIX, la joven Teresa se rebela contra el plan de vida que le imponen su época y su madre y se evade inventando historias. La necesidad de escapar, literal o figuradamente, es lo que vincula a todas las jóvenes protagonistas, pero, mientras que Teresa mira al futuro, las incipientes punks viven obsesionadas con el pasado pop. Hay un momento en los que ambas épocas parecen encontrarse, puntos de conexión, pero González se mueve en el terreno de la insinuación, en el que muestra los acontecimientos pero no los explica, de modo que una atmósfera de misterio y ambigüedad envuelve *The Black Holes*

desde su primera página. Por supuesto, el grafismo del dibujante contribuye a construir ese lirismo: las equilibradas composiciones, los colores, nunca más de tres por página, los espacios abiertos y el uso de abundantes viñetas a toda página que sirven de pausas contemplativas y marcan un ritmo calmado, que favorece el calado emocional de sus imágenes. Sus personajes, sin rasgos faciales ni dedos, resultan, sin embargo, muy humanos. No solo por sus actos, sino también por los diálogos de González, refrescantemente orales. En el caso de los personajes decimonónicos, y como sucedía en *La reina orquídea*, su forma de hablar resulta tan actual como la de las chicas de 2016, lo cual contribuye a la sensación de extrañamiento y sugiere que, tal vez, todo sea un mero ensueño.

Nunca llega a resolverse ninguna de las preguntas que la lectura de *The Black Holes* nos sugiere. ¿Ha viajado una de las adolescentes del presente al pasado? ¿Es el pasado una historia contada desde 2016? ¿O, más bien, es Teresa quien ha encontrado la forma de comunicarse e influir en el futuro? Como el propio Borja González me explicaba en una entrevista concedida para la web *Canino*, su interés radica más en crear una poética que en contar una historia con un sentido clásico: «no me interesan las piruetas narrativas, o un gran final, o escenas de acción espectacular. Lo que me interesa es que el libro permanezca en tu mente».

Por todo ello, las páginas de este cómic abundan en símbolos de significado esquivo, como el lago, las mariposas que vuelan, aparentemente,



The Black Holes

Borja González

Reservoir Books

España

Cartoné

120 págs.

Color

Obra relacionada

La reina orquídea

Borja González

(El verano del cohete)

Agujero negro

Charles Burns

(Ediciones La Cúpula)

Locas

Jaime Hernandez

(Ediciones La Cúpula)

Ghost World

Daniel Clowes

(Ediciones La Cúpula)

Aquel verano

Jillian Tamaki y Mariko Tamaki

(Ediciones La Cúpula)

entre épocas, la mujer con una planta por cabeza o la imaginería pop que está siempre presente en las reuniones de las tres chicas de 2016, que refuerzan la sensación de que están fuera de su época: películas de la Hammer, videojuegos retro y cintas de cassette. Las simetrías, tanto visuales como argumentales, multiplican el misterio como si crearan una metafórica habitación de espejos, lo que provoca una desorientación aún mayor.

Pero, finalmente, hay algo claro: *The Black Holes* es una historia de rito de paso, de adolescentes que están comenzando a hacerse mayores y tienen que afrontar nuevas responsabilidades, en

una etapa donde la ficción seguirá presente, pero con valores diferentes. En ambas épocas, se tomarán decisiones ya propias de adultas, aunque las consecuencias de estas quedan para nuestra imaginación, porque la conclusión, deliberadamente anticlimática, deja un regusto melancólico que no satisface la sed de respuestas.

No obstante, creo que es el mejor final para un cómic que sabe ser fresco y comedido al mismo tiempo, que tiene el equilibrio justo entre lo abstracto y lo concreto y evidencia una gran sabiduría. Borja González ya ha encontrado su voz, y lo que está por venir seguro que sigue sorprendiéndonos.

NO DIGA NOIR. DIGA BRUBAKER/PHILLIPS

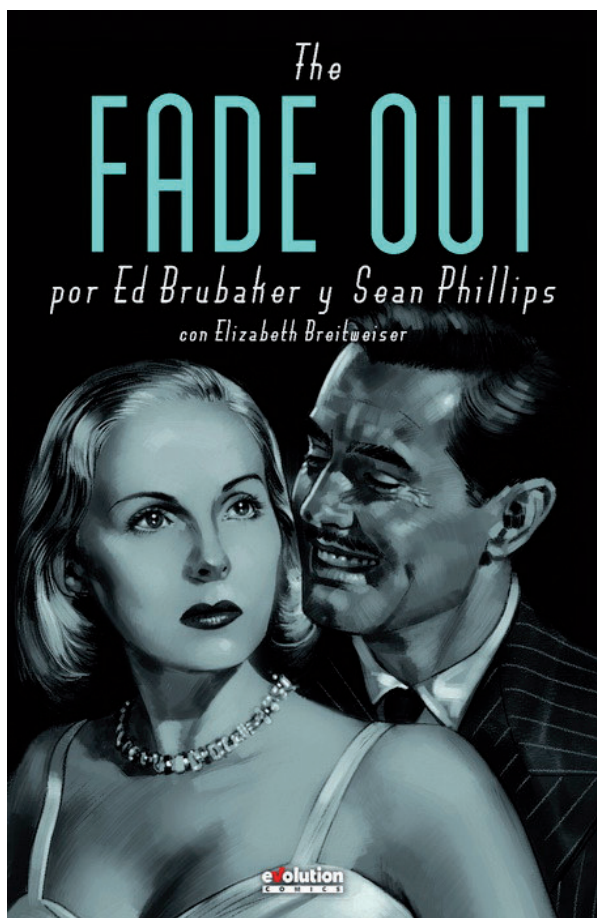
Pedro Monje

John Paxton fue un guionista nominado al Oscar durante la Edad de Oro de Hollywood. Escribió para Marlon Brando o Ingrid Bergman y firmó largometrajes como *La Hora Final*, *Encrucijada de Odios* o *Salvaje*. Entre sus amigos se encontraban varias de las figuras incluidas en la lista negra bautizada como los Diez de Hollywood: americanos acusados de obstrucción al Congreso por negarse a declarar ante el Comité de Actividades Antiestadounidenses, una agencia en búsqueda y captura de comunistas infiltrados en el firmamento del celuloide. Paxton fue un testigo en primera fila de cómo las vidas de muchos hombres y mujeres quedaron destruidas en aquellos años por negarse a reconocer sus propias ideas políticas y personales o por negarse a dar nombres y delatar a sus amigos. Un rumor podía destruir una carrera y el chantaje tenía mil y una caras.

Pero no se confundan. Seguramente no os suene el nombre de John Paxton. No es un personaje de ficción, ni tampoco un director de documentales históricos de Netflix. Paxton es el tío de Ed Brubaker, aclamado guionista en Marvel Comics, creador del Soldado de Invierno y responsable de la Muerte del Capitán América. En su tierna infancia, en una de sus visitas a casa de su tío, Brubaker descubrió la cara más oculta/ocultada de la industria de aquellos primerizos tiempos en los que todavía se llamaba Hollywoodland. A Brubaker, auténtico género y potenciador del género noir, le fascinaron aquellos chantajos carentes de ética y los sacrificios de almas que ofrecían los recién llegados en búsqueda de

fama y fortuna en aquella «fabrica de los sueños» pos-Segunda Guerra Mundial y el choque con aquellos otros que se mantenían fieles a sus principios. Miedos, celos, sospechas... Tapaderas, seudónimos, arregladores... La caza de brujas comunista y el abuso de poder canalizado como depravación sexual, por poner un par de ejemplos, constituían un cóctel explosivo muy distinto a la versión más edulcorada y glamurosa que han escrito los vencedores y que ocultaban los perdedores y/o amargados.

La misoginia industrial, carente de brújula moral, en aquel Hollywood de los años cuarenta exigía ser expuesta al mundo. Un punto de partida al que Brubaker no pensaba renunciar. Solo faltaba encontrar el momento justo. En honor a su familiar, todos estos conceptos se dan cita en *The Fade Out*, donde una ambientación sublime en forma de un *whodunit* sumerge al lector de lleno en las profundidades lovecraftianas de la industria. Para la ocasión, Brubaker se reúne de nuevo con el dibujante Sean Phillips (*Catwoman*, *Fatale*, *Incognito*, *Kill or be Killed...*), como no podía ser de otra forma. Se emplea un dibujo al servicio de una historia donde la acción no es rutina pero que resuelve con un *storytelling* con un esquema de página inmutable de tres tiras de viñetas donde acierta ya sea a la hora de dibujar escenas de sexo o a Clark Gable y Carole Lombard. Todo ello, por primera vez, con los colores de Elizabeth Breitweiser, quien aporta una paleta apagada y metálica, propia del cine de aquellos años, con tonos pasteles en las situaciones más dramáticas. Oh. Y las portadas... ¡Vaya portadas!



The Fade Out

Ed Brubaker (guion), Sean Phillips (dibujo) y Elizabeth Breitweiser (color)

Panini Cómics
Estados Unidos
Cartoné
400 págs.
Color

Obra relacionada

Fatale

Ed Brubaker y Sean Phillips
(Panini Cómics)

Criminal

Ed Brubaker y Sean Phillips
(Panini Cómics)

Kill or be Killed

Ed Brubaker y Sean Phillips
(Panini Cómics)

Velvet

Ed Brubaker y Steve Epting
(Panini Cómics)

Alérgicos a decepcionar a sus seguidores, el resultado de esta nueva colaboración Brubaker/Phillips ha sido una nueva dosis de género *noir* que muchos podrían tachar de oportunista, erróneamente. *The Fade Out* fue publicada entre 2014 y 2015 en Estados Unidos, un par de años antes de que explotara el escándalo de Harvey Weinstein y el consecuente dominó de culpables

desenmascarados por el movimiento #MeToo. Pero, curiosamente, esta polémica sirve para contextualizar la potencia del tema en cuestión, más atemporal de lo que debería ser. Un relato donde la atmósfera lo es todo, aun a riesgo de que la resolución no sea altamente satisfactoria. Aunque a buen seguro su tío John Paxton sí que lo estará.

EL RENACER DEL HÉROE

Diego Cuevas

El autor Scott McCloud a lo largo de sus ensayos sobre los mecanismos del cómic (*Entender el cómic*, *Reinventar el cómic*, *Hacer cómics*) acuñó, sin pretenderlo realmente, la idea del «lienzo infinito», la percepción de la pantalla del ordenador como una ventana. Un concepto que McCloud presentaba como una herramienta, pero sobre todo como un desafío para imaginar y conquistar terrenos más amplios. Tradicionalmente, el trasvase de viñetas y bocadillos al mundo digital se ha efectuado cargando en la mochila con los hábitos del formato impreso: estructuras y composiciones heredadas de los límites físicos, tiras cómicas y páginas que muchas veces no se atreven a aventurarse más allá de los límites clásicos sentenciados por el borde del folio. Algo de lo que el propio lector tiene parte de culpa al ser (en apariencia) incapaz de acostumbrarse a sustituir el gesto de pasar una página por el de hacer *scroll* o clicar con el ratón sobre un botón virtual.

En 2011, la alianza entre Pedro J. Colombo a los lápices, Aintzane Landa a los colores y Josep Busquet al guion se convirtió en un tomo para el mercado franco-belga titulado *Khaz*. Una historia de corte fantástico que bebía de los aires sopladados por *Las mil y una noches* y llegaba protagonizada por un aventurero de pasado misterioso (Khaz) muy aficionado al riesgo y las correrías. La obra en un principio había nacido por iniciativa propia, carente de imposiciones y sin pensar en el número de páginas. Con los autores moldeando libremente un universo de magia, guerreros, piratas, bestias antropomórficas, tollinas y conspiraciones que estaba enmarcado entre arquitecturas inspiradas por las vetustas civilizaciones europeas. Pero desgraciadamente, el segundo tomo de *Khaz* no llegaría a publicarse al

desaparecer la editorial encargada de ello (Styx) y el futuro de la serie fue condenado a habitar en un limbo incierto. El confinamiento en el mundo del papel de aquellas hazañas fantásticas que nacieron libres habían acabado sentenciadas a ser enterradas y abandonadas. Hasta que Landa, Busquet y Colombo agarraron las palas varios años después y decidieron que ya iba siendo hora de hacer renacer al héroe. En 2018, Khaz volvió a brincar entre viñetas en el mismo universo que sus creadores habían imaginado, cobijándose bajo un título que le otorgaba estatus mitológico (*The legend of Khaz*), pero habitando un nuevo medio, el digital.

The legend of Khaz renació en la plataforma online Webtoon amarrándose al tipo de webcómic que le otorgaba nombre a dicho medio y entendiendo que ese lienzo infinito del que hablaba McCloud era una tierra idónea para desplegar aventuras. El «webtoon» como formato había sido ideado en Corea del Sur a principios de los dos mil, a modo de alternativa para sobrellevar la dura crisis que sufrió por entonces la industria editorial impresa del *manhwa*, la historieta coreana. Y la idea detrás de su concepción no podía resultar más lógica y natural: en una época donde la gente se ha acostumbrado a leer deslizando los dedos de abajo hacia arriba sobre una pantalla, la estructura del cómic necesitaba reorganizarse para aclimatarse a la dirección vertical. Adecuar su arquitectura y ritmo al modo moderno de pasar la página. Curiosamente, y pese a resultar un éxito entre los móviles y otros dispositivos de su país, el webtoon permaneció encapsulado en territorio surcoreano durante años, y no fue hasta hace relativamente poco cuando comenzó a popularizarse de una manera más global.



The Legend of Khaz

Josep Busquet, Pedro J. Colombo y Aintzane Landa

Webtoon

España

Webcómic

(en www.webtoons.com)

5 episodios hasta la fecha

Color

Obra relacionada

Lá última aventura

Josep Busquet y Javi de Castro
(Dibbuku)

El Rey de la Carretera. Km. 0

Josep Busquet y José Ángel
Ares
(Aleta Ediciones)

El Rey de la Carretera. El Valle de la Muerte

Josep Busquet y José Ángel
Ares
(Aleta Ediciones)

El fotógrafo de Mauthausen

Salva Rubio, Pedro J. Colombo
y Aintzane Landa
(Norma Editorial)

The legend of Khaz se adapta con elegancia al formato webtoon, convirtiendo el *scroll* vertical en movimientos panorámicos de cámara que descienden para posarse sobre el escenario, la acción en escenas de ritmo fluido y la verticalidad en un arma que dota de espectáculo y magnitud a las escaladas, las peleas y los descensos hacia el fondo del océano de su protagonista. Entendiendo perfectamente que esta nueva orientación podría ser tan revolucionaria para el tebeo como lo fue el cinematógrafo para el celuloide. La historia clásica del héroe bohemio guerreando en un mundo de criaturas fantásticas, acondicionada a un estilo moderno. Un cómic que se sirve del trazo ágil de Colombo y el coloreado vivo de Landa para desplegar la odisea ideada por Busquet y dividirla en secuencias a modo

de capítulos, en pequeñas *set pieces* que son agradecidas de devorar sobre la pantalla de un *smartphone*. Relatos que respiran el alma de los cuentos que saben que las aventuras y el humor son una de las combinaciones más seductoras posibles.

La única pega de *The legend of Khaz* en su estado actual tiene que ver con su brevedad, porque los cinco capítulos publicados a lo largo de 2018 se devoran con rapidez y dejan la historia en el aire y al lector con ganas de más. La buena noticia es que el equipo ha anunciado su fichaje oficial en la plataforma Webtoon y su continuidad en esta ocasión está asegurada, la primera temporada de las aventuras de Khaz aterrizará en las pantallas durante los próximos meses.

DE CUANDO LA NUBE ESTALLÓ Y LO FASTIDIÓ TODO

Javier Marquina Susín

Hay cómics que son a la vez regalo y tortura. Como una de esas trampas de dedos chinas, multicolores y de preciosa factura, que te atrapan y contra las que es estúpido luchar. Para un fanático del cómic americano como yo, reseñar *The Private Eye* era una oportunidad única para hablar de los innumerables e interesantes temas que plantea este excepcional tebeo y, a la vez, un doloroso ejercicio de síntesis debido a la extensión del artículo. Mucho de lo que hablar y muy poco espacio para hacerlo. Me veía obligado a reducirlo todo a tres tramas fundamentales: la batalla de lo real contra lo virtual, Vaughan y su compromiso social y el arte sublime de Marcos Martín.

Quizá si estuviera escribiendo esto en marzo de 2013 (la fecha en la que apareció el primer número digital de *The Private Eye*), estaría incidiendo en la revolución que el nacimiento de la compañía virtual Panel Syndicate, la negativa a publicar en formato físico y la política de «tú pones el precio» había supuesto para el mundo editorial mundial, pero la verdad es que, pasados casi 6 años, las cosas no han cambiado tanto como uno podía esperar. El futuro suele discurrir por caminos extraños. E inesperados.

De hecho, lo que parecía un golpe en la mesa de proporciones cataclísmicas, ha acabado siendo una propuesta curiosa que, en última instancia, se ha rendido al cartón y al poder del libro como objeto. El papel sigue siendo papel. Para los adictos a la historieta, el olor a tinta fresca continúa siendo una droga demasiado poderosa y dura. Ignoro qué nos deparará el futuro, pero quedan muchas cosas por cambiar antes de que lo digital, al menos en lo que se refiere al cómic, reine supremo en un mundo adicto a la celulosa.

Otra de las cuestiones inevitables que surge con la lectura de la historia imaginada por Brian K.

Vaughan gira en torno al control de Internet y el cambio de paradigma que suponen las redes sociales y la información que se guarda en 'la nube' con respecto a nuestra sacrosanta intimidad. ¿Qué ocurriría si esa nebulosa etérea de datos cayera? ¿Qué pasaría si nuestro historial de navegación se hiciera público? ¿Cómo sería el futuro en un mundo en el que nuestros archivos digitales más vergonzantes quedan a disposición de todos?

Aunque la premisa es una mera excusa para crear un distopía futurista en la que mover a los personajes, también supone un ejemplo perfecto de una técnica habitual usada por el guionista americano en muchos de sus tebeos: construir un trasfondo político creíble para ejercer una denuncia activa sobre cuestiones que le preocupan. Y: *El último hombre*, *ExMachina*, *Saga*... cualquiera de estas obras nos serviría para exponer lo mismo. Puede que al final *The Private Eye* no sea más que serie negra, acción y aventuras de una efectividad aplastante, pero, como casi todas las obras de Vaughan, deja una carga de profundidad que nos lleva a plantearnos dudas importantes sobre temas candentes. Es una de las marcas características de la casa. Sus historias son algo más que planificación certera y *cliffhangers* ejecutados con una precisión insultante. Son un codazo. Un capón. Un letrero luminoso. Porque la sociedad por la que transitan los protagonistas de los diez números que componen esta serie es algo posible, casi tangible, la conclusión lógica de un proceso de colapso moral en el que nos podemos embarcar si no asimilamos con inteligencia los cambios a los que las nuevas tecnologías nos someten. Es una llamada de atención vestida de entretenimiento, directa y sutil a la vez, como esos mensajes subliminales que te impelen a comprar Coca-Cola creyendo que eres completamente libre.

Por último, para cerrar este triunvirato temático del que es inevitable hablar, tenía que hacer



The Private Eye

Brian K. Vaughan, Marcos
Martín y Muntsa Vicente
Panel Syndicate (webcómic)/
Ediciones Gigamesh (papel)
Estados Unidos/España
Webcómic/Carboné
304 págs.
Color

Obra relacionada

Doctor Extraño. El juramento

Brian K. Vaughan y Marcos
Martín
(Panini Cómics)

Batgirl: Año Uno

Scott Beatty, Chuck Dixon
y Marcos Martín
(ECC Ediciones)

Y, el último hombre

Brian K. Vaughan y Pia Guerra
(ECC Ediciones)

Paper Girls

Brian K. Vaughan y Cliff
Chiang
(Planeta Cómic)

referencia al espectacular arte de Marcos Martín, verdadera estrella de la función. Concebido como un artefacto para disfrutar en una pantalla de ordenador, el paso a lo físico convierte a este tebeo en un objeto apaisado digno de las peores pesadillas del coleccionista con trastorno obsesivo compulsivo. Esta transición confiere a la narrativa un cariz dominical, sacado de los orígenes mismos de la historieta. Un homenaje que cabalga sobre los raíles conceptuales de aquellas históricas tiras cómicas sindicadas para los periódicos que albergaban el germen de un nuevo y maravilloso arte. A la vez, la propia narrativa que exige la disposición horizontal de las viñetas lo mueve todo a una velocidad diferente, cinematográfica, en un prodigio narrativo en el que el lector, si se deja llevar por la fluidez y el ritmo, casi puede imaginarse viendo una película.

El dibujo de Martín es elegante, clásico, dinámico y lleno de imaginación. De una franqueza

solo al alcance de los más grandes. De aquellos que, tras investigar el medio hasta sus mismas entrañas, comprenden los fundamentos básicos y construyen obras maestras a partir de los elementos más simples. Sí. Es cierto. Menos es más, pero nunca es más sencillo. Y aquí podemos ver cómo los engranajes mismos del tebeo se ponen en funcionamiento para, acompañados a la perfección por unos inspiradísimos colores a cargo de Muntsa Vicente, ofrecernos una obra redonda; un disparo al mismo centro de la complicada diana de la calidad; una recomendación trepidante, divertida e impecable.

Porque eso es lo que representa *The Private Eye*. Entretenimiento de calidad, con poso, eficiente hasta la brillantez. Una máquina de movimiento perpetuo bien engrasada en la que poder subirte con la tranquilidad y la satisfacción del que sabe con certeza que va a disfrutar de un viaje apasionante.

AMISTAD, ESFUERZO, VICTORIA, MISTERIO

Álvaro Arbonés

The *Promised Neverland* es una rara avis dentro del imaginario que tenemos de la *shōnen jump*. Siendo una revista eminentemente juvenil, más conocida por series como *Dragon Ball* y *Naruto* que por cualquier otra cosa que hayan publicado, con la notoria excepción de *Death Note*, para muchos se le hace difícil entender cómo ha podido colarse entre sus páginas una obra tan teñida de los colores del *thriller*. Pero lo que olvidamos siempre es que la *shōnen jump* es mucho más que la imagen que tenemos de ella.

Poniéndonos en contexto, *The Promised Neverland* es una serie escrita por Kaiu Shirai e ilustrada por Posuka Demizu, en la que seguimos a Emma, Ray y Norman en su vida en Grace Field, un orfanato donde viven con otros 35 niños, cuidados por la dulcísima Mamá. El problema es que nada de lo que allí pasa es lo que parece. Detrás de la dulzura de Mamá, la idílica vida en el orfanato y la furiosa inteligencia de los niños, cultivada por exigentes pruebas diarias, se esconde algo tenebroso que les obligará a cuestionarse todo lo que saben sobre el mundo. Incluido cómo conseguirán huir de un lugar que, aunque parezca un hogar, siempre fue una jaula.

Al éxito de esta premisa contribuye, obviamente, un guion excelente. Pulido todo su primer arco durante año y medio, con todos los implicados involucrándose profundamente en el mismo, el cuidado que se puso desde la revista a lo que querían que fuera un éxito es evidente. Y lo es gracias a algo que lo aleja de la referencia primera que vendrá a muchos a la mente: la construcción de la atmósfera y el misterio.

A fin de cuentas, si pensamos en *thrillers* de la *shōnen jump* lo primero que se nos viene a la mente es *Death Note*. Pero ambas series no podrían ser

más diferentes. Donde la obra de Tsugumi Ōba y Takeshi Obata incide en el peso de los giros y los contragiros, en la inmediatez de cada combate mental, *The Promised Neverland* elige hacernos pensar en la atmósfera malsana, en cómo todo cuanto ocurre alrededor de los personajes es siempre oscuro, terrible y lleno de secretos. Por eso, si bien existen batallas de ingenios y descubrimientos sorprendentes, lo que nos mantiene pegados al asiento son sus personajes y sus vicisitudes. Cómo sobreviven al horror Emma, Ray, Norman y todos los demás huérfanos de Grace Field gracias al apoyo emocional que se brindan los unos a los otros.

Esa atmósfera, siempre cambiante, se ve beneficiada por las particularidades propias de su dibujo y su diseño. No por nada, Posuka Demizu es una dibujante superdotada. Con un estilo de aspecto abocetado, sucio, en *The Promised Neverland* su línea gana en sencillez, pero sin perder lo que la caracteriza: una rugosidad, un cuerpo, que nos transmite una evidente inquietud. Como si estuviera dibujando un cuento oscuro que en cualquier momento pudiera devenir siniestro. Algo que la emparenta con otros dibujantes que sobreponen la expresividad a la limpieza, como Sui Ishida, autor de *Tokyo Ghoul*.

Dentro de lo particular de su estilo, también cabe mencionar la atención que pone a la elección de planos. De excelentes viñetas de expresión, poniendo siempre mucha atención en transmitir los gestos de cada personaje con la máxima claridad posible, eso hace que les dedique la atención justa a los escenarios, privilegiando los ángulos peculiares, los ojos de pez y las ligeras aberraciones sobre un desarrollo mayor de los entornos, que pueden llegar a ser obviados completamente cuando no aportan nada sustancial a la escena.



The Promised Neverland
Kaiu Shirai y Posuka
Demizu
Norma Editorial
Japón
Rústica con solapas (5 vols.
hasta la fecha)
192-200 págs. (varían según vol.)
Blanco y negro

Obra relacionada

Death Note
Tsugumi Ōba y Takeshi
Obata
(Norma Editorial)
Tokyo Ghoul
Sui Ishida
(Norma Editorial)
Dr. Stone
Riichiro Inagaki y Boichi
(Editorial Ivrea)
Made in Abyss
Akihito Tsukushi
(Editorial Ivrea)
MPD Psycho
Eiji Otsuka y Shou Tajima
(Ediciones Glénat)

Pero eso no implica que les dedique menos atención.

De paisajes repletos de detalles y escenarios llenos de vida, de vestuarios y mobiliarios sencillos pero vívidos, cada vez que elige poner atención al entorno en un determinado plano es por lo que aporta narrativamente. De ese modo, su economización en el estilo es, en última instancia, una virtud en sí misma. Demizu narra con imágenes, no permitiendo que se cuele en ellas nada que pueda distraernos si es que no aporta algo nuevo a lo que ya transmiten los personajes, sus gestos y sus palabras.

Por todos esos factores, la tensión en *The Promised Neverland* nace de otro lugar. Donde en *Death Note* el factor relevante era «¿qué pasará

después?», aquí es «¿qué es lo que aún no conocemos?». Una clave más propia del misterio que del *thriller* contemporáneo, pero que no hace su lectura ni un ápice menos apasionante.

Eso explicaría el éxito de *The Promised Neverland*. Es una obra que se lee como un *thriller*, se mueve como una historia de supervivencia y se escribe con las claves del misterio. Incluso si no hay grandes momentos eureka. Grandes revelaciones que lo solucionan todo. Porque lo que importa aquí son las convicciones, el ánimo de luchar por mejorar un mundo injusto sin dejar a nadie atrás, porque lo que no podemos hacer solos lo conseguiremos si permanecemos unidos.

Algo que suena muy apropiado para una revista cuyo lema es «amistad, esfuerzo, victoria».

EL TRUENO EN LAS VENAS

Mikel Bao

A la hora de escribir estas líneas, Jason Aaron (Jasper, Alabama, 1973) lleva ya más de seis años decidiendo los destinos de Thor, una de las creaciones más clásicas de Stan Lee y Jack Kirby, y eso le convierte en una excepción, porque las estancias de los guionistas y dibujantes en los títulos Marvel suelen ser cortas y erráticas en los últimos años, sometidas a los vaivenes editoriales y a los estrenos cinematográficos de turno.

Creador de grandes tebeos de serie negra como *Scalped* y *Paletos cabrones*, y tras escribir una gran cantidad de series Marvel (*Ghost Rider*, *Doctor Extraño*, *Veneno*, *Lobezno* y *la Patrulla-X*, *Star Wars*, y en la actualidad *Los Vengadores*), Aaron ha hecho suyo a Thor, recogiendo toda la tradición de las dos grandes épocas del personaje, las primeras historias de sus creadores originales y la estupenda revisión que Walter Simonson hizo del héroe en los ochenta, y al mismo tiempo ha aportado grandes novedades. Toda una alquimia al alcance de pocos.

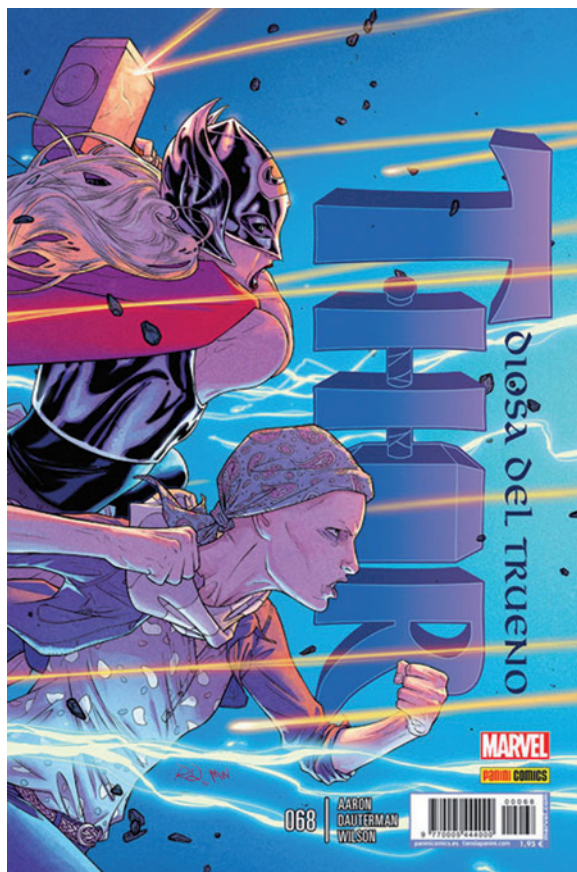
Ha explorado la juventud de un bravucón dios guerrero, sin martillo en sus manos porque aún no se había ganado el derecho a alzarlo; ha dibujado el lejano porvenir del último asgardiano, millones de años en el futuro, donde un Thor anciano, tuerto, manco y acompañado de sus tres nietas es el último bastión de esperanza en el momento final del universo; y le ha sometido a una de las peores pruebas de todas sus andanzas: ser indigno de portar su arma mágica y perder su propio nombre, pasando a llamarse Odinson... y con esto último ha añadido una página brillantísima a la saga del Dios del Trueno: la protagonizada por Jane Foster.

Tras *El carnicero de dioses*, la primera historia de Aaron, los hechos sucedidos en el *crossover* titulado *Pecado original* hacían que, de pronto, tanto Thor como su padre, Odín, fueran incapaces de alzar el mítico Mjolnir, abandonado en la Luna. Ese honor quedaba reservado para una mujer. «Siempre habrá un Thor», eran sus enigmáticas palabras... y de pronto, ella era Thor.

Aaron, manteniendo su historia en el ambiente cósmico, el escenario que siempre ha sido el ideal para el personaje, exploraba primero el misterio hasta revelar la identidad de la nueva portadora del martillo: la doctora Jane Foster, y antiguo gran amor de Thor, que padece un cáncer terminal contra el cual lucha con valor. Aaron recuperó así una de las grandes esencias del concepto clásico de Thor: su conexión con la humanidad a través de una identidad mortal.

El guionista de Alabama también ha renovado muchas de las características del martillo Mjolnir, que como dice su antiguo propietario a su nueva dueña, «hace cosas contigo que nunca hizo conmigo», y se revela como un ser con vida y voz propias. Además, en su identidad mortal, Jane es la embajadora de la Tierra, o Midgard, en un parlamento cósmico (otra brillante idea de Aaron) que reúne a representantes de los diversos mundos mitológicos y en el cual las tensiones están siempre presentes.

Pese a las objeciones desatadas por cierto sector carcamal de la crítica y de los aficionados, obsesionados con «las esencias» de los personajes en una época en la que Marvel jugaba la baza



Thor, Diosa del Trueno

Jason Aaron (guion), Russell Dauterman (dibujo) y Matthew Wilson (Color)

Panini Cómics

Estados Unidos

Grapa

24-48 págs. (varían según vol.)

Color

Obra relacionada

Thor de Walter Simonson, vols. 1-2

Walter Simonson

(Panini Cómics)

Thor: El carnicero de dioses

Jason Aaron y Esad Ribic

(Panini Cómics)

El poderoso Thor: En mis manos, este martillo

Stan Lee y Jack Kirby

(Panini Cómics)

comercial de atraer a las lectoras a sus tebeos, Aaron redondea con *Diosa del Trueno* una excelente muestra de lo mejor que Marvel puede ofrecer, a base de imaginación, ritmo y sorpresas, con el tono exacto que requiere la saga: épica *heavy metal*.

Aaron cuenta en la serie con la ayuda del excelente artista Russell Dauterman, un brillante dibujante que dota de una personalidad diferente a las historias: con composiciones de página detalladas sin ser abigarradas, un estilo preciosista que refuerza en todo momento el elemento de fantasía de las andanzas de Jane como Thor, un imaginativo uso de las onomatopeyas y un brillante diseño de personajes, antiguos y nuevos, Dauterman está secundado por el estupendo co-

lorista Matthew Wilson. Un equipo de lujo para una historia colosal.

En los episodios incluidos entre los números 46 y 88 del actual volumen español de la serie *Thor*, Jason Aaron explora el drama de una heroína con los pies de barro, algo que es la esencia de los personajes Marvel. Una diosa indómita que se enfrenta sin parpadear con amenazas descomunales y que inspira a que otros sean mejores a su alrededor. Generosa, valiente, incansable y tenaz, Jane Foster, como Jane y como Thor, se gana nuestro corazón desde el principio y es una de las grandes aportaciones de la Marvel del siglo XXI, a la misma altura que otros personajes más mediáticos e igualmente brillantes, como Miles Morales, Ms. Marvel o Spider-Gwen.

LO IMPORTANTE ES COMPRENDER

Francisco Naranjo

Cuando a principios de los años 80 aparece la revista *Madriz* en los kioscos, Federico del Barrio no es un desconocido para el lector, lleva ya un tiempo colaborando en cabeceras comerciales como *Totem*, *Bumerang*, *Rambla* o *Cimoc*. Quizá por esto sorprendieron tanto sus primeras páginas en la publicación del Ayuntamiento de Madrid. Suponían una suerte de enmienda a la totalidad de sus anteriores trabajos, un borrón y cuenta nueva que, mes a mes, fue evolucionando, creciendo, adquiriendo peso y madurez. Eran, de alguna manera, etapas, metas volantes de una carrera consciente, tenaz, en busca de voz propia.

La situación del mercado de entonces tiene un curioso paralelismo con la actual, salvando distancias, cifras y modas. El final de la dictadura trajo el final de la censura, y una avalancha de obras que permanecían inéditas vieron la luz sin orden ni concierto y en muy poco tiempo. Se estableció como canon *mainstream* lo que se llamó «cómic adulto», y que a menudo consistía en historietas de género resueltas con más o menos ingenio en las que los personajes femeninos acababan, antes o después, mostrando su generosa anatomía, viniera o no a cuento. (Por supuesto, estamos generalizando: hubo grandes obras, y autores, no pocos, que supieron encontrar oro con esas herramientas.) Se abrieron otras vías: el *underground* encontró su vehículo normalizado en las páginas de *El Víbora*, y *Cairo* recogió más tarde una corriente más estética e irónica. Pero la aparición de *Madriz* primero, y de otras revistas subvencionadas por instituciones públicas des-

pués (*La Granada de papel*, por ejemplo), facilitó un espacio no sujeto a las presiones del mercado para que un puñado de autores, nuevos unos, más veteranos otros, se entregaran a la experimentación, a la busca de nuevas maneras de expresarse, de comunicar, de crear; de hacer otros tebeos. (Hoy el paradigma es la novela gráfica, parece que no se puede publicar nada que no tenga más de 100 páginas, pero hay en los márgenes todo un movimiento de voces nuevas que ha recuperado la autoedición, el fanzine, y que utiliza la inmediatez de las redes para volver a contar historias en formatos mínimos y para, una vez más, centrarse en la parte más gráfica del medio, en la fuerza de la imagen y su capacidad comunicante.)

Madriz acogió a nombres como Ana Juan o Keko, Fernando Vicente, Raúl Fernández o Joaquín López Cruces, Víctor Aparicio o Javier Olivares, además de un largo etcétera de gente que, en algunos casos, venía del mundo de la ilustración o las artes plásticas. En sus páginas, todos ellos jugaron a inventar códigos nuevos, o a reformular los viejos. Pero muy pocos llegaron tan pronto tan lejos como Federico del Barrio. Dueño de un mundo propio y muy reconocible, de un romanticismo a veces descreído y a veces casi naíf, plantea historias pequeñas, meros fragmentos que en ocasiones quedan abiertos. Juega con los silencios y hace de un dibujo progresivamente despojado (pero siempre elegante, equilibrado) un elemento que comunica también, más allá de lo meramente descriptivo. Él mismo cita a Beckett como influencia, y ahí está lo escénico,



Tiempo que dura esta claridad
 Federico del Barrio y Elisa Gálvez
 Reino de Cordelia
 España
 Cartoné con sobrecubierta
 80 págs.
 Blanco y negro y color

Obra relacionada

Impertérito

Silvestre
 (Reino de Cordelia)

La tierra sin mal

Raúl Fernández
 (Dibbux)

Sol poniente

Joaquín López Cruces y
 M. I. Santisteban
 (Edicions de Ponent)

claro, pero también hay en esta etapa de su trabajo mucho de poesía, y no solo por el tono: los tiempos, los ritmos, hay un lirismo ahí que es difícil de describir, pero que está presente siempre, hasta en las historietas más ligeras (casi diría que precisamente en las más ligeras).

Este libro recoge trabajos publicados en *Madrid, Medios Revueltos* y en el volumen colectivo *Museo Vivo*, casi todos en colaboración con Elisa Gálvez. En él hay terrazas soladas por huracanes selecti-

vos y hay algún gato melancólico. También piratas y jardines, noches lúgubres, chicas con gafas de sol. Sobre todo hay chicas, mujeres: los tebeos de Federico del Barrio están llenos de mujeres en primer término, ni estereotipos ni floreros, mujeres enteras. En este libro, muy bien editado por Reino de Cordelia, se puede leer también esta cita que recuerdo siempre y que define a la perfección la carrera de su autor: «Lo importante es comprender. Dibujar puede ser un buen sistema.»

RECUPERAR LA MEMORIA DE VIETNAM

Jon Spinaro

Thi Bui debutó en el mundo de la novela gráfica con *Todo lo que pudimos*, y logró con celeridad un notable y merecido éxito. La obra fue galardonada en 2018 con el prestigioso American Book Award y, anteriormente, ya había recibido una nominación al Eisner, además de ser finalista del Premio Nacional de la crítica. *Todo lo que pudimos* es un viaje retrospectivo desde Estados Unidos a la historia de Vietnam del siglo xx que ofrece, a través de tres generaciones de una familia, amplia y variada información sobre los acontecimientos que se fueron desarrollando a lo largo de todo ese tiempo y desembocó en la caída de Vietnam del Sur en la década de los setenta.

Un día después de haber dado a luz a su primer vástago, la inmensa responsabilidad que siente por haber sido madre y por haber creado una familia, así como la ola de empatía con su madre que le inunda, lleva a Thi Bui a sumergirse en los recuerdos de su familia y a echar la vista atrás. Esta situación lleva a la autora a abandonar su apartamento neoyorquino y regresar a California para estar cerca de sus padres. En esa cercanía, comenzará una larga serie de conversaciones con sus progenitores, quienes les mostrarán sus miedos, sus rincones oscuros y la lucha y determinación con la que abandonaron el país poniendo en juego sus vidas.

La guerra de Vietnam ha sido narrada en numerosas ocasiones a través de la literatura y, especialmente, el cine. Con mayor o menor grado de autocritica estamos acostumbrados a verla en la mayoría de los casos desde un punto de vista que no difiere demasiado de un planteamiento simplista y lleno de estereotipos que parten siempre

de la versión estadounidense basada en los chicos buenos, los americanos, y los chicos malos, el Viêt Công y los propios vietnamitas del sur, un colectivo formado por prostitutas, camareras, líderes corruptos, ancianos y niños pidiendo limosna. Un tópico que se describe perfectamente en una de las páginas del cómic. Pero en las últimas fechas hemos podido asistir a la aparición de obras que rompen con esa dicotomía y nos muestran la realidad de unos habitantes que vieron como de la noche a la mañana, tras la salida de las tropas estadounidenses, el 30 de abril de 1975, su vida cambiaba radicalmente.

Libros como *El simpatizante*, con el que Viet Than Nguyen logró el Pulitzer en 2016, y cómics como *Vietnamérica*, de G.B. Tran, o este al que nos estamos refiriendo, nos ofrecen una perspectiva muy diferente de una guerra y de las consecuencias que esta trajo, en forma de miedo, persecución y una huida en busca de la supervivencia y de un destino mejor a miles de kilómetros de sus hogares para aquellos a los que se puso encima la lupa de la sospecha.

Ese éxodo, con una parada que incluirá el nacimiento de un nuevo hijo en un campo de refugiados en Malasia, fue lo que les llevó finalmente hasta San Diego, donde Bui comprobará que, lejos de haber alcanzado la felicidad, la adaptación a un nuevo país resulta siempre muy complicada y perduran heridas sin cerrar.

Cuando decide volver a California junto a sus padres, la autora retoma el registro de la historia familiar, esa misma que inició después del primer viaje que realizaron a su país tras el exilio. El ob-



Todo lo que pudimos

Thi Bui

Ediciones Kraken

Estados Unidos

Cartoné

336 págs.

Bitono

Obra relacionada

Vietnamérica

Gia Brao Tran

(Norma Editorial)

El arte de Charlie Chan Hock Chye

Sonny Liew

(Dibbuks)

Persépolis

Marjane Satrapi

(Norma Editorial)

jetivo era acercarse a sus padres pensando que si colmaba el vacío entre pasado y presente podría salvar la distancia que se interponía entre ellos. Pero pronto descubrirá que proximidad y cercanía no son siempre el mismo concepto. De hecho, la cercanía no llegará hasta muy avanzado el viaje emocional que irá realizando durante ese periodo de tiempo en el que recopilará los testimonios sobre la vida de sus padres y de sus antepasados. La narración, además, tendrá dos líneas que no siempre convergen, la de su padre y la de su madre, con orígenes y trayectorias vitales muy diferentes, aunque ambos arrastren un legado de pobreza y dificultades. Todo ello contribuye a darle un campo de visión mucho más amplio a la obra. Y es que esta novela gráfica no es solo un relato de guerra y de exilio, es también un relato de lazos familiares. Como dice la propia autora en el prólogo, estamos ante una historia de padres e hijos y de cómo la familia es lo único que puede ayudarnos a superar momentos tan difíciles como los que se narran.

Gráficamente, el cómic tiene un dibujo con pocos artificios pero muy efectista, con tonos en negro y rojo, que describe perfectamente los lugares en los que transcurre la acción y el dramatismo de algunos pasajes. Las páginas no tienen una estructura fija, con viñetas que en ocasiones ocupan su totalidad, incluyendo también algunas dobles páginas con dibujos muy impactantes.

Las memorias de Bui atraen a cualquier lector, más allá de la geografía, el trasfondo personal, la cultura o el origen. Habla de la desconexión y el aislamiento que muchas personas han sentido en diversos momentos de sus vidas. En estos tiempos de refugiados no viene mal conocer de primera mano una realidad que nos acerca al drama que hoy en día siguen padeciendo millones de personas que se ven en la obligación de abandonar su hogar, su familia y su pasado dejando atrás todo lo que fue su vida y con un futuro incierto por encontrar.

LA CRUDEZA DE CRECER EN LA POSTGUERRA

Carolina Plou

Estamos viviendo una época muy dulce para la edición y reedición de obras clásicas del manga que parecen haber encontrado por fin un hueco en el mercado español, siendo cada vez mejor apreciadas y valoradas, tanto en su contexto, como por su valor histórico y, lo que es más importante, por sí mismas de manera autónoma. En este contexto hemos vivido la publicación en castellano de autores como Kazuo Kamimura, Yoshiharu Tsuge, Moto Hagio, Keiko Takemiya y otros muchos que, pese a su importancia en el cómic nipón, permanecían inéditos en castellano.

Dentro de esta corriente se enmarca *Una mujer de la era Shôwa*, una obra de Ikki Kajiwaru y Kazuo Kamimura publicada en los años setenta, que prosigue en la recuperación de este segundo artista que está llevando a cabo ECC Ediciones.

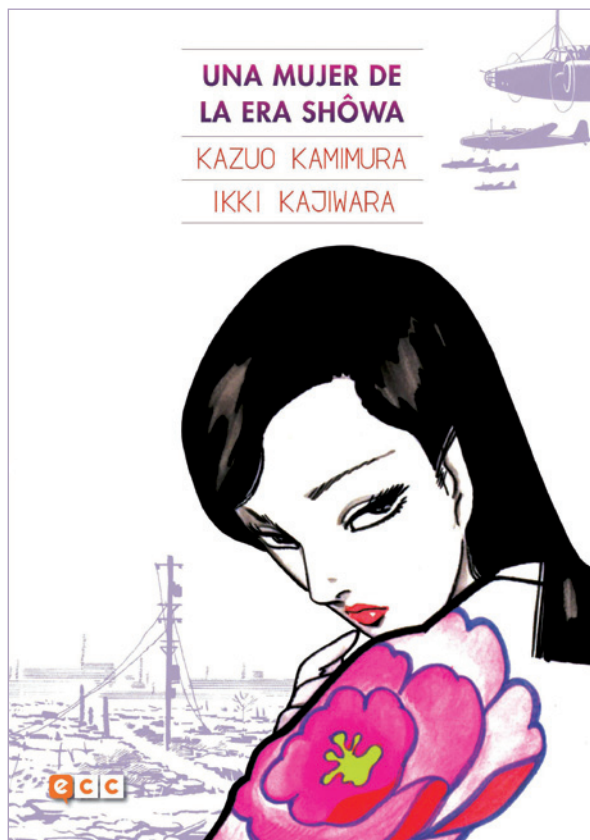
El guion corre a cargo de Ikki Kajiwaru, un autor no excesivamente conocido en España (y eclipsado, en esta edición, por su compañero Kamimura, que viene precedido por el éxito de *El club del divorcio*) pero responsable de una de las obras más icónicas de la historia del manga: *Ashita no Joe*, la historia de un joven boxeador haciendo frente a las adversidades que se convirtió en símbolo de una época y marcó a varias generaciones de japoneses.

Kajiwaru plantea la historia de Shôko Takano, la hija de un disidente político contrario al régimen imperial, que desde su infancia se enfrenta a las circunstancias más adversas causadas por la postguerra y por su situación como familia de un renombrado opositor represaliado. Alejándose de la intensidad dramática de otros títulos de

corte similar, Kajiwaru pone el acento en la violencia en torno a la mujer, tanto la sufrida a manos de hombres como la hostilidad y agresividad entre mujeres en la lucha por una supervivencia difícil en los estratos más bajos de la sociedad nipona de postguerra. Así, son recurrentes los ajustes de cuentas entre prostitutas, las rivalidades entre bandas en el correccional donde Shôko pasa una parte de su adolescencia y situaciones similares en las que la violencia física se conjuga con la psicológica y emocional, amoldando así el carácter de la protagonista.

En el apartado artístico, Kazuo Kamimura se muestra más contenido que en otras obras en las que no comparte autoría, sin embargo, la maestría con la que realiza sus composiciones sigue vigente en las páginas de *Una mujer de la era Shôwa*, donde destaca por encima de todo la capacidad del dibujante para dotar de expresividad e intensidad a las miradas, especialmente a las de su protagonista, pero en general a las de todos los personajes. Los ojos de Kamimura son una ventana abierta a las almas de las criaturas que pueblan sus historias, con un valor narrativo extraordinario y tan necesario para el relato como un plano corto en el cine.

La obra incluye algunas páginas a color, existentes en la publicación original, cuyo tratamiento se encuentra a medio camino entre lo realista y lo simbólico, jugando con el coloreado neutro de fondos o alternando elementos coloreados y en blanco y negro. En el resto de sus páginas, Kamimura utiliza de manera abundante las sombras, concebidas como una escala de grises que enfatizan la acción de manera muy suave, sin crear grandes contrastes entre el blanco y el



Una mujer de la era Shôwa
Ikki Kajiwara y Kazuo Kamimura
ECC Ediciones
Japón
Rústica
272 págs.
Blanco y negro con páginas a color

Obra relacionada

El club del divorcio

Kazuo Kamimura
(ECC Ediciones)

Historia de una geisha

Kazuo Kamimura
(ECC Ediciones)

Pies descalzos: Una historia de Hiroshima

Keiji Nakazawa
(Debolsillo)

negro que darían lugar a una iluminación mucho más extrema.

Una mujer de la era Shôwa se serializó en la revista *Apache* entre 1977 y 1978, publicándose el denominado *Capítulo bermellón* que se recoge en el tomo. Lamentablemente, la obra no continuó, de manera que queda parcialmente inconclusa. Decimos parcialmente porque, en conjunto, *Una mujer de la era Shôwa* posee una historia más o menos redonda y más o menos cerrada,

de manera que no cierra con un *cliffhanger* excesivamente brusco, sin embargo, se aprecia de forma evidente el potencial que este título tenía para haberse convertido en una serie de larga duración de gran solvencia. En cualquier caso, los cimientos para esta larga serie que no llegó a realizarse están planteados en este primer capítulo con tal maestría que, aunque deja un sabor de boca ligeramente agriado por el potencial desperdiciado, sigue funcionando a la perfección como una obra completa y cerrada.

RELATOS DEL MULTIVERSO CERCANO

Jose Valenzuela

[Fragmento de la entrevista a Cristina, protagonista del relato «La Cristina del mañana». Industrias Wortham. Seis de la tarde]

P: ...

R: ¡Universo! es el segundo experimento de Marcos Martín y Brian K.Vaughan en la plataforma online Panel Syndicate. Hasta entonces solo habían publicado *The Private Eye* y lanzaron una propuesta a nuestro creador, Albert Monteys, quien, dada su salida de *El Jueves*, aprovechó para reinventarse como autor.

P: ¿De dónde nace ¡Universo!?

R: No, antes estuvieron *Calavera Lunar* y *Carlitos Fax*, pero estaban dirigidas a un público más joven. Sea como sea, nuestro creador siempre ha sido un gran aficionado de ese género.

P: Pero no es la primera incursión del autor en el género de la ciencia ficción, ¿verdad?

R: Indiscutiblemente. Y ese punto de Adams, junto con otros autores como Terry Pratchett, es el que dota a los relatos de ese punto humorístico que, sin ser el que empleaba en *El Jueves*, permite satirizar sobre nuestra sociedad actual a través de mundos fantásticos o de ciencia ficción.

P: Y de ahí sus influencias. Se ven toques de Philip K. Dick, Kurt Vonnegut, Douglas Adams...

R: Suponía que entendías cómo funciona mi pequeña disfunción temporal. Monteys retrata este pequeño problema personal en el último de los cinco relatos que recopiló Astiberri allá

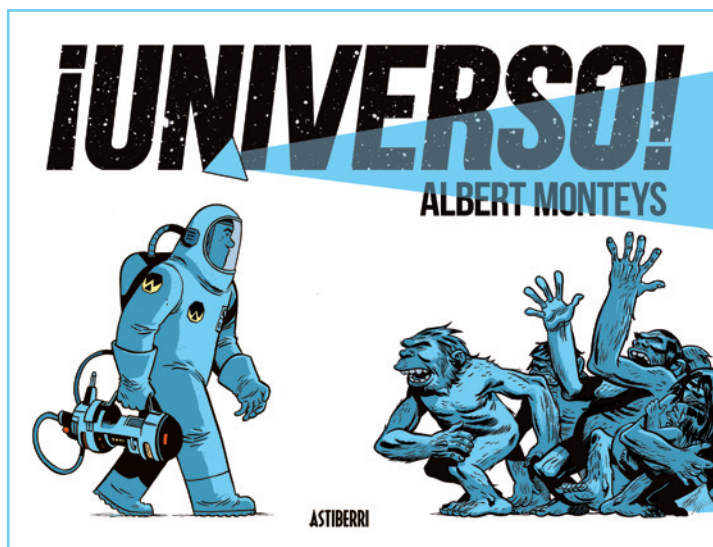
por el año 2018. Pero no solo habla de mí. Cada relato es autoconclusivo, aunque compartimos universo. El lector podrá encontrarse con viajes en el tiempo de miles de años, creación de razas extraterrestres, inteligencias artificiales defectuosas de tanto amar... Más que ciencia ficción, se trata de un conjunto de relatos costumbristas situados en una época futura. Casi podría decirse que el universo de Monteys es más bien un multiverso por la cantidad de conceptos e ideas que abarca. Es un genio. ¡Universo! Fue nominada a mejor cómic digital en los premios Eisner de 2017. Por algo será.

P: ¿Podemos parar un momento? Es decir, ¿no sucede algo extraño? ¿Estás respondiendo a mis preguntas antes de que las formule?

R: Pues es precisamente el humor, como la ciencia ficción, el que nos hace comprender lo absurdo de nuestro presente. O de tu presente, ya que según me has dicho, vienes del 2019. En este caso, por ejemplo, estamos siendo un breve reflejo de la soledad, la incomunicación o el aislamiento que puede provocar la tecnología.

P: Pues permíteme decirte que todo esto no me hace ninguna gracia.

R: Pero es que Monteys nunca ha pretendido anticipar nada, ya que perdería libertad creativa. Ha leído mucha revista científica, eso sí, pero para conseguir que sus inventos, aunque inventados, no sean completamente absurdos. Pero ha optado por la vía del retrofuturismo. Inspiración de los años cincuenta, inventos y cachivaches viejunos... Pensando mucho en mantener esa estética tan particular.



¡Universo!

Albert Monteys

Panel Syndicate (webcómic)/Astiberri Ediciones (papel)

Estados Unidos/España

Webcómic/Carboné

208 págs.

Color

Obra relacionada

El show de Albert Monteys

Albert Monteys

(Astiberri Ediciones)

The Private Eye

Brian K. Vaughan,

Marcos Martín y Muntsa

Vicente

(Gigamesh/Panel Syndicate)

El día más largo del futuro

Lucas Varela

(Ediciones La Cúpula)

P: Supongo que tienes razón, sí... Pero lo que te sucede es algo imposible. Estar investigando la cocción en frío y descubrir los viajes temporales...

R: Sí, y la posibilidad de la vida eterna gracias a la tecnología, o la relatividad del espacio y el tiempo a través de viajes temporales... como el mío.

P: Y a partir de ahí, tratar temas como la teología, el amor... con la presencia de robots, inteligencias artificiales o seres de otros planetas.

R: Monteys nos quiere a todos por igual, pero me atrevería a suponer que soy su favorita. Se pasó horas cortando y pegando fragmentos del guion para que el resultado fuera perfecto. Nada que ver con esta entrevista.

P: Permíteme decirte que, a pesar del sufrimiento que vives, tu relato es excelente. Una verdadera muestra de la maestría de Monteys no solo a los pinceles, sino sobre todo como guionista.

R: Sí, el cambio de estilo en el dibujo es determinante. Monteys se alejó de la grandilocuencia para contenerse en un mayor realismo que ha dado muy buen resultado. Quien pensara que no sabía dibujar y que solo era capaz de crear monigotes... Se habrá llevado una gran sorpresa.

P: Me parecías más seria cuando te descubrí en las páginas de ¡Universo! Quiero decir, más seria que otras creaciones de Monteys.

R: El placer ha sido mío. Cuesta encontrar a alguien con quien conectar dadas mis... circunstancias.

P: Y por lo que veo, ya podemos disfrutar de nuevas piezas de ¡Universo! En Panel Syndicate. Espero verte por allí de nuevo con nuevas historias y aventuras. Ha sido un placer conversar contigo, Cristina.

R: ¿Hola?

REIVINDICANDO LA FANTASÍA

Javier Marquina Susín

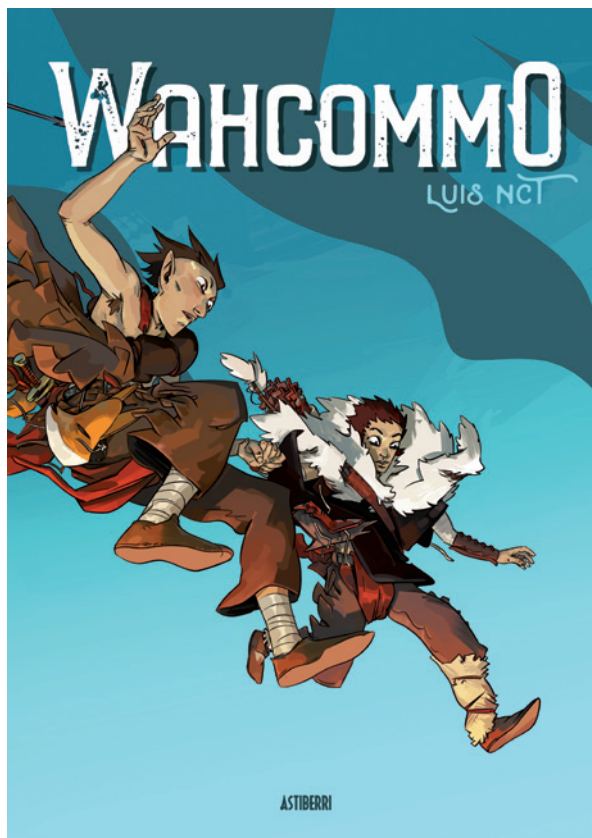
Cualquier arquitecto cualificado me dirá, no sin razón, que no es recomendable empezar la casa por el tejado. Aún así, y obedeciendo a ese instinto animal que nos obliga a ignorar con indulgencia los consejos de la gente instruida que sabe de lo que habla, creo que esta vez merece la pena hacerlo. Quizá porque a menudo solemos comentar la importancia que una buena portada tiene para la compra de un producto como el cómic, pero pocas veces incidimos en lo trascendente del formato en sí a la hora de despertar a esa bestia irracional y voraz llamada deseo. En mi caso, soy una de esas personas que colecciona por el mero placer de coleccionar, más allá del propio nirvana de la lectura. Consumo por impulso, por la satisfacción que la propia posesión egoísta te concede, por la belleza intrínseca del objeto. Siguiendo esta pulsión estética, *Wahcommo* se convirtió de inmediato en un objetivo inevitable, uno de esos tebeos que te hipnotizan con sus formas. La tapa dura. El tamaño europeo. Ese grosor que habla de horas de diversión y cuyo lomo dignifica tu biblioteca. El olor a tinta fresca que se desprende de cada página. Todo en esta maravillosa edición me empujaba sin remedio a la compra compulsiva.

Evidentemente, una buena historieta necesita ir mucho más allá de una cuidada superficie para serlo, y aunque parece una evidencia casi cósmica, encontramos muchos ejemplos de cáscaras vacías que se convierten en superventas aclamadas por el público. En un universo lógico (y muy alejado de este caos sin sentido en el que vivimos), el consumidor necesita valor añadido después de ver colmadas sus expectativas más primarias. Contenido. Interior. Mensaje. Si todo se redujera a lo que nos muestra la portada, la frustración

tras la lectura debería ser extrema. Hay que ofrecer algo más. Vestir dignamente el muñeco. Una buena historia. Un gran dibujo. Y *Wahcommo*, por suerte para los enfermos que compramos al tacto, cumple de sobras con todos los requisitos.

Además, y por si fuera poco, lo consigue con una fórmula en apariencia infalible, pero cada vez más denostada: poniendo en valor el entretenimiento puro como otra forma de dispensar arte; creando una novela gráfica alejada de esa definición estándar que gira en torno a las experiencias personales y la introspección; construyendo un tebeo lleno de acción, imaginación, espada y brujería; transformando lo denominado como menor en auténticas palabras mayores. Y es que Luis NCT escribe una obra de fantasía heroica canónica, clásica, adoptando todos los clichés del género sin ningún complejo. El viaje iniciático, la heroína inesperada, el viejo guerrero, los peligros cada vez mayores y la búsqueda de un tesoro que ayuda a dispensar una moraleja para dotar de profundidad y mensaje al relato. No le falta de nada. Es un compendio medido de lecturas llenas de elfos, dragones, enanos y armas mágicas, agitado con unas gotas de algo más para conferirle empaque.

Sin embargo, y sin menospreciar en ningún caso lo argumental, el punto fuerte de *Wahcommo* radica en su espectacular dibujo, que apunala un argumento correcto, ameno y bien hilado con un aparato artístico apabullante, deslumbrante, brutal. Aquí es la propia ilustración la que justifica el formato, una práctica que debería ser obligatoria, pero que a menudo obedece a criterios editoriales incomprensibles y arcanos. Gracias a su tamaño, las páginas de Luis NCT se presentan



Wahcommo

Luis NCT

Astiberri Ediciones

España

Cartoné

216 págs.

Color

Obra relacionada

Sleepers

Luis NCT

(EDT)

La aguja

Simon Spurrier y Jeff Stockely

(Planeta Cómic)

Elric

Julien Blondel, Robin Recht, Didier

Poli y Jean Bastide

(Yermo Ediciones)

La búsqueda del pájaro del tiempo

Serge Le Tendre y Régis Loisel

(Norma Editorial)

como auténticas obras de arte, cuadros dispuestos en una sucesión narrativa impecable, adictiva y cargada de dinamismo. Una mezcla entre lo pictórico y lo secuencial que fascina por su belleza, en la que cada viñeta cuenta lo que debe y se queda en la retina fijada por unos colores que van de lo pastel a lo estridente, de lo eléctrico a lo ácido, del rojo sangre al gris tormenta en una mezcla orgánica llena de talento.

Wahcommo transpira un aroma monumental, gráficamente enorme. Sus tapas ocultan una odisea visual tan trepidante como la de los protagonistas, un periplo que no puedes dejar de recorrer, guiado por el mero placer de contemplar con estupefacción lo que el autor te ofrece. Imponente en su concepción y en su presenta-

ción, es una demostración inapelable de unas máximas a las que recurro siempre, como un catecismo que me guía a la hora de valorar, divulgar o crear una nueva pieza. Es inútil buscar la originalidad. La originalidad ya no existe. Está todo contado. Así pues, no importa el contenido, sino la forma en la que lo vistes. No hay qué. Hay cómo. No hay historias pequeñas. Hay narradores mediocres. Porque todo se puede hacer con talento. En la creación, la forma es la esencia que recubre, mejora y destaca el fondo. La perla del grano de arena. La carcasa protectora de la base primordial que se encuentra en todas las cosas, como el patrón que va proyectando sombras diversas en el muro iluminado de nuestra existencia. Y *Wahcommo* es una brillante silueta en una galaxia mil veces hollada.

EL REGRESO (DEL PADRE) DEL CABALLERO OSCURO

Joel Mercè

Tener de vuelta a Frank Miller, uno de los autores más grandes que ha dado el cómic norteamericano, ya es motivo suficiente para que una obra adquiera la categoría de esencial. No veíamos a Miller como autor completo desde la polémica *Holy Terror*, que vio la luz en 2011. En el tiempo transcurrido hemos asistido al evidente deterioro de la salud del autor y hemos visto cómo era más protagonista por sus puntos de vista políticos que por su trabajo.

Ahora, Miller ha regresado, y lo ha hecho volviendo al mundo de su exitosa *300*. No estamos ante una continuación, ni ante una secuela. Mientras en la predecesora se narraba la lucha de los espartanos contra las fuerzas persas, lo que veremos ahora es un recorrido por la dinastía de gobernantes persas desde su esplendor hasta su derrota a manos de Alejandro Magno. Un recorrido que tiene en el punto central a Xerxes, el oponente de Leónidas en *300*, pero que abarca desde su padre hasta el último de su estirpe, Darío III.

¿Y qué Miller nos vamos a encontrar en esta *Xerxes*? Pues pese a que su estado de salud es evidente que ha tenido que hacer mella en él, el talento y la capacidad artística siguen estando ahí. Su anterior obra, la ya mencionada *Holy Terror*, era discutible en lo argumental, pero tenía un Miller pletórico en lo que al dibujo se refiere, con la mancha y el uso esporádico del color como elementos característicos. Ahora vuelve a trabajar con colorista y regresa a la senda estilística

marcada en *300*. Vuelve a apostar por el formato apaisado que tan bien le funciona. Se echa de menos a Lynn Varley, sustituida ahora por Alex Sinclair, que aplica en algunos pasajes un color que se ve demasiado digital y estridente aunque por lo general cumple con creces. El trabajo del colorista es importante, ya que Miller se apoyaba mucho en él antes en *300* y lo sigue haciendo ahora.

La obra ha aparecido en España en cinco números con formato grapa, igual que lo hizo originalmente en Estados Unidos. En los dos primeros, la narración es más convencional. Es la historia de Darío, padre de Xerxes, y de su lucha con los atenienses. A partir de la tercera grapa, la cosa cambia. El protagonista pasa a ser Xerxes y cambia la forma de contar. Menos diálogo, más escenas impactantes, más expresión y menos narración. Y aquí apreciamos como las cualidades de Miller siguen ahí, pese a todo. Pese que en algunos momentos la obra no sea brillante o el dibujo flojee. En una página podemos arrugar el morro ante una escena dudosa pero a la siguiente vemos una carga del ejército macedonio llena de fuerza, en tres *splash pages*, que es puro Miller. Podemos discutir las escenas de festejo posteriores al enlace de Xerxes con Esther, pero en el siguiente número el autor despliega recursos dignos de sus mejores obras.

Esta *Xerxes* dista mucho de ser perfecta. Sobre todo a nivel argumental, ya que la historia de la casa de Darío y su caída solo se nos presenta



Xerxes. La caída de la casa de Darío y el ascenso de Alejandro

Frank Miller y Alex Sinclair

Norma Editorial

Estados Unidos

Grapa (5 números)

36 págs.

Color

Obra relacionada

300

Frank Miller

(Norma Editorial)

Holy Terror

Frank Miller

(Norma Editorial)

Ronin

Frank Miller

(ECC Ediciones)

Batman. El regreso del caballero oscuro

Frank Miller

(ECC Ediciones)

a brochazos. Se echa de menos que nos cuente algo más, que no haya intentado abarcar menos centrándose en una época: son casi 170 años de historia y a veces podemos pensar «eh, Miller, párate un poco más aquí». Pero probablemente esto no es lo que interesaba al autor, sino mostrar momentos puntuales. El esplendor y caída de un imperio, y el nacimiento de una figura como la de Alejandro Magno (al que vemos también un poco de pasada, nos quedamos con las ganas de más).

Pero, pese a todas las carencias, hay que felicitar-se. Lo que los detractores de Miller suelen criticar sigue ahí, pero es muchísimo más importante descubrir que lo que le ha hecho grande también. Hay destellos, muchos, del gran Miller. Con un par de secuencias, con un par de genialidades, vemos que uno de los más grandes sigue entre nosotros. Un Miller algo mermado, crepuscular. Como el Batman de su *Dark Knight*. Un Batman que acabó siendo esplendoroso.

LA FIEBRE DE LA RAZÓN

Yexus

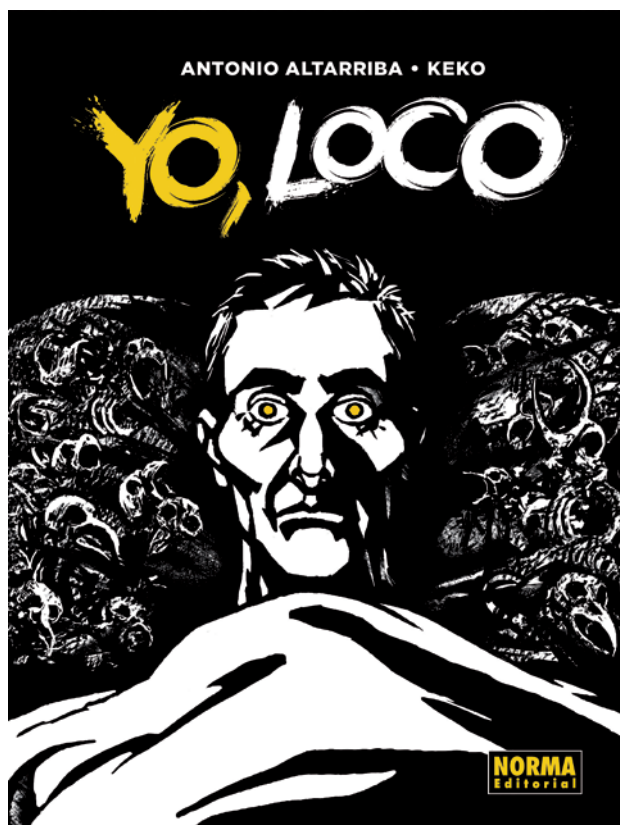
El talento de Altarriba y Keko converge en esta obra de la mejor manera posible: aquella que propicia la confrontación creativa y la provechosa interacción en pos de un objetivo común. Aunque pertenecen a distintas generaciones, comparten similares vivencias e intencionalidad desde que se lanzaron al ruedo de la viñeta, allá por los años 80, cuando eclosionaba el primer cómic adulto en España. Dentro de sus diferentes parcelas mantienen el mismo inconformismo compulsivo y el mismo afán de explorar a toda costa: en lo formal, las posibilidades expresivas del medio y en lo conceptual, los misterios de la naturaleza humana. Una tarea que Altarriba aborda indagando realidades tan dispares como la sociedad española de la posguerra, las pulsiones eróticas más sofisticadas o las psicopatías de carácter extremo. Algo que, sin ir más lejos, se puede comprobar en *El arte de volar*, *El brillo del gato negro* o la obra que motiva estas líneas. Keko, sin embargo, lo hace de manera más críptica y apegada a sus particulares símbolos; apoyado en la potencia del grafismo, a veces se sirve de los géneros y ocasionalmente recurre a la ironía. De todo lo cual son buenos ejemplos *La casa del muerto*, *Ojos que ven, 4 botas* o *La protectora*, además de los títulos que firma con Altarriba.

Esta colaboración conjunta comienza en 2014 y se materializa en tres obras hasta la fecha. Una es *El perdón y la furia*, un encargo del Museo del Prado donde Diego Rivera sirve para tejer una trama que permite al dúo especular sobre los rincones más tenebrosos de la inteligencia. Y lo mismo ocurre con las otras dos, dado que igualmente el genio y el exceso de imaginación caracterizan a sus protagonistas. Hablamos de los dos títulos que forman la inacabada «trilogía del egoísmo», como se ha dado en llamar por la predominancia de la primera persona. Comenzó

con *Yo, asesino* y ahora continúa con la publicación de *Yo, loco*.

Aunque no guarden ninguna relación argumental (más allá de algunas referencias cruzadas), esta segunda entrega de la trilogía también es un thriller negrísimo con ingredientes de introspección psicológica y acento crítico sobre candentes cuestiones contemporáneas. Siempre dispuestos a lanzar atrevidas propuestas, en el primer volumen los autores jugaban con la tesis de «el asesinato como una de las bellas artes» y en este se atreven a poner en valor la lucidez que pervive dentro de la demencia. El argumento se centra en un psicólogo traumatizado por los abusos infantiles que trabaja en un importante laboratorio y descubre paulatinamente que sus millonarios intereses les mueven a inventar o motivar las patologías psicosociales que pretenden curar con sus fármacos, a la vez que experimentan con locos desahuciados por sus semejantes. La investigación que emprende y su creciente angustia generan una espiral de paranoia y autodestrucción ambientada en el despiadado mundo de las empresas farmacéuticas; una siniestra aventura con numerosos personajes y diferentes ambientaciones, con pesadillas recurrentes y hasta un asesinato de por medio.

La experiencia literaria de Altarriba le proporciona una sólida base como narrador, mientras que su faceta como teórico del medio le faculta para optimizar las herramientas expresivas. El argumento de *Yo, loco* está menos sujeto a sus vivencias personales que en el primer libro, pero se muestra igualmente apegado a la realidad del presente. Ya que, sin renunciar a los mecanismos del misterio, el suspense e incluso el terror, contiene un relevante sentido crítico que le permite incidir en incómodas verdades relacionadas con



Yo, loco

Antonio Altarriba y Keko (José Antonio Godoy)

Norma Editorial

España

Cartoné Rústica

128 págs.

Blanco y negro

Obra relacionada

El perdón y la furia

Antonio Altarriba y Keko
(Museo Nacional del Prado)

El arte de volar

Antonio Altarriba y Keko
(Norma Editorial)

Yo, asesino

Antonio Altarriba y Keko
(Norma Editorial)

4 botas

Keko
(Edicions de Ponent)

la corrección política y la posverdad pero, sobre todo, con la hipocresía y las carencias éticas de la sociedad moderna. De nuevo hay también una acusada presencia del mundo del arte: el teatro, la pintura, la poesía, la escultura y el grabado aparecen con mayor o menor protagonismo, pero de forma recurrente en estas páginas. Siempre con alusiones a la demencia, sus repercusiones y su representación gráfica en diversos soportes. Pero, principalmente, permitiendo demostrar que incluso la locura tiene dos caras: la del artista integrado en la sociedad del éxito y la del sociópata marginado, polarizados en las figuras respectivas de Jeff Koons y Van Gogh.

Tan complejo y atractivo cóctel se entrelaza con el desarrollo de una trama que desentraña los mecanismos de la locura tejiendo una red de interrelaciones conceptuales y plásticas basada en reflejos, oposiciones, analogías y paradojas. Algo que indudablemente sería imposible de materializar sin el minucioso trabajo de Keko. Maestro de la narrativa en imágenes, maneja aquí un fulgu-

rante blanco y negro solo alterado por ocasionales pinceladas de un amarillo chirriante, cuyo brutal contraste está morosamente dosificado para enfatizar puntos de interés, sensaciones e impactos emocionales. El mismo papel que jugaba el color rojo en el primer volumen. El dibujante madrileño construye aquí ominosas atmósferas con su depurado trazo y su magistral sentido de la iluminación, plasmando una ambientación opresiva que presta especial atención al espacio y sus constantes contraposiciones. Abierto/cerrado, interior/exterior. Todo descrito con un impecable y afilado hiperrealismo que, paradójicamente, refuerza la extrañeza de las escenas cotidianas y del propio mundo en que vivimos. No digamos ya los momentos oníricos o plenamente surreales que contiene el argumento.

En cuanto a la trilogía, los autores prevén cerrar tan elegante catálogo de flaquezas con el protagonismo de la mentira. También en primera persona, por supuesto ¿Cuál será el color esta vez? Parece que el verde...

CÓMIC INFANTIL Y JUVENIL: EL RELEVO GENERACIONAL

Kike Infame

Durante toda su historia, el cómic ha crecido ligado al público infantil y juvenil. Los mayores autores del medio han desarrollado sus creaciones pensando en ello y esta unión ha permitido que nuevas generaciones de lectores y lectoras se sumen al disfrute del mundo de las viñetas. Si hacemos una foto fija del momento en el que vivimos, podemos decir que el cómic infantil y juvenil (CIJ a partir de ahora) está viviendo un momento de prosperidad. La oferta es diversa y ofrece numerosas posibilidades a los diferentes públicos y edades, lo que hace que veamos con optimismo su presente y futuro.

Así nos lo cuenta Jose A. Serrano, responsable de guiadelcomic.es y librero: «Creo que es un fenómeno similar al que se dio en novela gráfica para adultos en los últimos años pero en cómic infantil está siendo un proceso mucho más rápido. Muchas editoriales literarias se atreven a publicar algún título o incluso se atreven a abrir un sub sello si ven que funciona. En cinco años el panorama ha cambiado una barbaridad». Es el caso de editoriales como Maeva o Barbara Fiore, que incorporan a su catálogo propuestas muy frescas y diferentes.

Pero el cambio ha sido paulatino a lo largo de las décadas. Hablamos con uno de los teóricos que con más denuedo han investigado el sector, Toni Guiral: «En España hubo un desarrollo muy amplio del cómic infantil y juvenil, especialmente por parte de las revistas de Bruguera y los cuadernillos apaisados, pero en los años setenta hubo un corte

importante, sobre todo por la situación política y social. A partir de aquí hay un crecimiento del cómic para adultos y una brecha en el CIJ debido a la desaparición de la editorial Valenciana y Bruguera. Se crea, durante décadas, un vacío importante si no contamos el cómic de superhéroes como cómic juvenil. También se consolida el manga, dirigido a un público más juvenil, además de para adultos. En los últimos años hay una recuperación de este tipo de cómic por parte de editoriales como Bang, que adaptan su propuesta a lo que se lleva ahora, que es el formato libro. Mientras, en el quiosco sigue habiendo revistas, especialmente productos populares relacionados con la televisión y las pantallas, y suelen tener cómics, pero cada vez se ve más el repunte del cómic infantil y juvenil».

El librero y editor de Astiberri, Fernando Tarancon, analiza la situación editorial actual: «Hay una producción más variada que nunca, desde adaptaciones de los pelotazos televisivos como *Hora de aventuras* o *Regular Show* hasta manga infantil, pasando por autoras superventas como Raina Telgemeier. Las grandes editoriales se posicionan con éxitos como *Diarios de Cereza*... Yo diría que la cosa avanza. En cuanto a producción propia, Sally Books ofrece material muy interesante; tendremos que ver qué hace Random con el fondo de Bruguera también. Está claro que el cómic patrio no es la gran baza, pero creo que va en aumento, con propuestas como las de Miguel B. Nuñez o Enrique Vegas». Astiberri también ha apostado por pocos títulos, pero significativos, como *Bone*, todo



un clásico ya, *Pablo & Jane en la dimensión de los monstruos*, de José Domingo, o la trilogía de *Wáluk*, realizada por Ana Miralles y Emilio Ruiz.

Editoriales especializadas en cómic se hacen eco de la preocupación de los padres por ofrecer productos dignos para que sus hijos e hijas crezcan leyendo tebeos. Es el caso de Norma, que ha creado el sello Astronave con este fin. «Norma tiene cuarenta años», nos cuenta Gerard Espelt, responsable del sello, «y en todo este tiempo ha ido editando cómics infantiles y juveniles. Durante años publicamos la revista *Dibus*. Cuando se cerró la revista, vimos la necesidad de mantener el compromiso con ese público, y así nació Astronave en 2017. Estamos trabajando sobre todo con nuevos lectores a partir de seis años y nuestra idea es publicar tanto material americano como franco-belga o nacional. En cómic americano hemos editado *Zita, la viajera espacial*. Para un público más juvenil tenemos *La guerra de Catherine*. De nuestros autores de siempre hemos sacado *Minimonsters*, de David Ramírez. Abarcamos todo tipo de cómic infantil y juvenil».

Otras editoriales han centrado aún más su oferta en el CIJ, como es el caso de los citados Bang (en el artículo dedicado a *Superpatata* conocemos mejor su propuesta) o Dibbuku. Hablamos con su editor Ricardo Esteban: «Desde hace unos años hemos apostado por el cómic para niños tratando de traer material diferente y sugerente que les enganche desde la primera hoja. Algunas obras no han tenido más que ventas testimoniales, pero otras han

traspasado lo esperable. Series como *Solos* —otro clásico indiscutible—, *Los Recuerdos de Naneta*, *Paula Crusoe*, *Astrid Bromuro*... son buscados en las ferias de libros a las que acudimos. Y los padres no paran de agradecerarnos la labor. Es decir, la necesidad estaba, pero no se sabía como cubrirla».

La variedad dentro del CIJ es grande y cubre desde los más pequeños de la casa hasta los lectores habituales del medio que encuentran una cada vez mayor oferta de ediciones de lujo de material ya clásico. «Cuando apostamos por la serie de *Spirou*», nos cuenta Ricardo Esteban, «lo hicimos pensando en trabajar en los dos frentes: Los *Spirouinómanos* de toda la vida que aguardaban su continuidad con la calidad con la que lo estamos publicando y las nuevas generaciones. Hay que decir que estas nuevas generaciones no han llegado todavía. Sin embargo vemos un mayor grado de aproximación a las nuevas series juveniles que estamos planteando para más de diez años: *Los Campbell*, *Freaks' Squeele*, *Frnck*...».

La editorial Dolmen también está haciendo un importante esfuerzo por publicar los clásicos franco-belgas dentro de la colección Fuera Borda y recuperar obras de nuestro patrimonio como *Pumby*. Le preguntamos a su editor, Vicente García, cuál es el público al que se dirige su oferta: «Los clásicos perduran en la memoria por algo. Han pasado el filtro del tiempo. Yo puedo regalar estos libros a los jóvenes y siempre triunfan, pero es un debate interno que tenemos, si llegamos a los más jóvenes o a los lectores de siempre. De



hecho, una de las ideas que tenemos es sacar ese material clásico a precios más asequibles para el público joven.»

Si hablamos del cómic de superhéroes, tanto Panini como ECC están demostrando una mayor implicación cada vez para lograr el buscado relevo generacional diversificando su oferta y formatos. Así nos lo cuenta Julian Clemente, editor de Marvel en España: «Estamos viviendo un momento muy interesante. Hay muchas iniciativas destinadas a atraer a este público, desde grapas a coleccionables, pasando por gran cantidad de libros». Panini está realizando un guiño a este público con la colección *First Level*, publicando a los héroes Marvel en formatos económicos. Por su parte, ECC ha creado la línea Kodomo (niño en japonés), trabajando con una gran variedad de productos, desde franquicias de éxito, como *Teen Titans go!*, *Scooby-Doo* o *El intrépido Batman*, a nuevas propuestas, como *Mini'Olmes*.

Vivimos, además, un momento en el que los personajes del cómic campan a sus anchas en series y cine. Pero ¿la traslación a otros medios se traduce en un mayor hábito lector? «Desde luego», nos dice Clemente. «Por algún lado hay que empezar, y las series y películas son ahora el gran pasaporte de entrada, pero no hay nada nuevo bajo el horizonte. Antes también ocurría».

Más escéptico en este aspecto se muestra Manuel Barrero, director de Tebeosfera: «No creo que el cine y la televisión estén fomentando la lectura de cómics. Para ellos son medios distintos. Son las tendencias las que tienen interés para los chavales. En ese aspecto están muy bien los libros que está sacando la editorial Maeva. Son obras sobre relaciones entre hermanos, sobre madres e hijas, sobre complejos... Calan muy bien entre los chavales».

Probablemente, para crecer sea necesario potenciar la producción autóctona, como nos transmite

Kiko Da Silva, autor de *Fiz*: «Hay interés en traducir material francés, pero no en producirlo nosotros mismos. Todo el mundo quiere hacer una novela gráfica, ganar el Premio Nacional, pero hay que potenciar también el CIJ. No se trata solo de la parte económica. Lo bonito del Premio es lo que trascendió después. Había prestigio detrás, entrevistas, recomendaciones... En el cómic para niños hay que buscar algo similar».

Precisamente con esa intención, el Salón del Cómic de Barcelona ha incluido este año el Premio al mejor cómic infantil o juvenil. «Es un bonito gesto hacía el grupo de autores que ya se está formando», nos cuenta José A. Serrano.

A la pregunta de si el cómic tiene que tener un valor pedagógico, críticos, autores y editores dan diferentes respuestas: Para Manuel Barrero «Las propuestas son muy distintas, porque se necesitarían los conocimientos de un pedagogo y hay una limitación allí. Hay profesores que están haciendo cómics. También está el caso de Jordi Bayarri, que se ha esforzado mucho por hacer tebeos con un afán didáctico y que estén en el mercado. El problema es que suelen ser iniciativas particulares. En Sevilla, por ejemplo, Rafael Jiménez se ha esforzado mucho por llevar los tebeos a las aulas con el proyecto de *Carmena en Viñetas*. Ha conseguido formar talleres y bibliotecas. Los chavales lo agradecen mucho y les permiten aprender geografía, historia o lo que sea».

«El cómic debe ser, sobre todo, divertido», nos dice Serrano. «Si tiene un valor didáctico mejor. Hay muchas muestras de cómic divulgativo. SM tiene muchos ejemplos, el problema es que se descatalogan los títulos muy pronto. Un libro muy recomendable, por ejemplo, es el *Teatro del cuerpo humano*, de Maris Wicks, similar al *Erase una vez el cuerpo humano* de nuestra época, pero con una estética muy actual».

«La pedagogía se puede abordar desde muchos puntos de vista», añade Kiko Da Silva. «No me interesan como lector las historias que parecen libros de texto. Yo aprendí mucho con *Asterix* y

siempre lo tengo presente. Se puede enseñar de un modo divertido e incluso irreverente».

En esta línea se encuentra el trabajo del colectivo Malavida/Editorial Cornoque, como nos explica el dibujante Xcar: «Siempre hemos publicado material infantil, pero no fue hasta hace un par de años que nos comprometimos firmemente con este mercado y lanzamos el sello infantil *Papa-frita*. Tenemos la intención de publicar un par de números del sello al año y algún proyecto más que iremos haciendo poco a poco sin dejar de lado la promoción de la lectura en colegios, centros cívicos, salones del cómic, bibliotecas...».

Elizabeth Casillas, editora de la revista *Cactus*, nos recomienda algunos de los cómics más destacados del momento: «Hemos pasado tanto tiempo reivindicando que los cómics no son solo cosa de niños, que prácticamente nos habíamos olvidado de que la oferta de cómics infantiles y juveniles ha ido, en los últimos años, mucho más allá de grandes clásicos como *Tintín*, *Astérix* o *Zipi y Zape*. De hecho, cuenta con una salud excelente gracias, sobre todo, a una nueva generación de creadoras que han demostrado que la sociedad avanza y que los valores que se transmiten a través de los libros deben ir de la mano de estos cambios. Es el caso de *Leñadoras*, creada por las estadounidenses Noelle Stevenson, Shannon Watters, Grace Ellis y Brooke Allen, *Nimona* de Noelle Stevenson, *El Niño brujo* de Molly Ostertag o *Supersorda* de Cece Bell».

Como podemos apreciar, en este momento el CIJ cubre un grandísimo abanico de posibilidades para un público cada vez más diverso y exigente. En cualquier caso, toda iniciativa destinada a mejorar el sector supone un esfuerzo necesario para mantener la supervivencia del tebeo. Y es que, como sucede en cualquier otro medio, no solo en el cómic, es fundamental que este ofrezca respuesta a las inquietudes del lector y lectora en cada una de sus edades, tanto en la infancia como en la edad adulta. Para ello, es preciso que los contenidos y propuestas se adecuen a su época y sin intentar reciclar formulas de éxito del pasado. En cualquier caso, el relevo generacional parece asegurado y podemos mirar con optimismo el futuro.

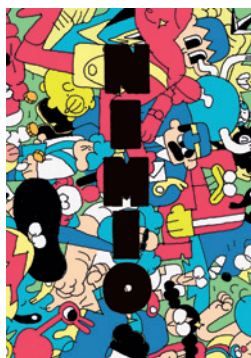
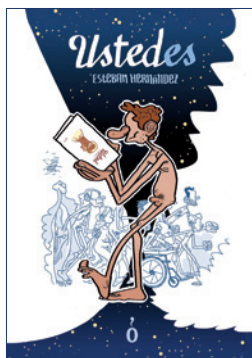
¿ES LA ESCENA DEL FANZINE EL NUEVO PARAÍSO EDITORIAL COMIQUERO?

Bouman

Simplificando mucho, dicese «fanzine» aquellas publicaciones editadas, impresas y distribuidas por los propios autores, palabra que se acuñó en 1941 por Russ Chauvenet en referencia a las revistas fotocopiadas donde algunos aficionados publicaban sus propios contenidos. Diez años antes, en 1931, surgía *The comet*, publicación que contenía relatos de ciencia ficción y que se considera el primer fanzine consciente de serlo, publicación no profesional hecha por aficionados. Etimológicamente fanzine lo conforma las palabras *fan* (aficionados) y *magazine* (revista); que significaría revista realizada por y para aficionados. Llegados a este momento se forman dos vertientes: los fanzines centrados en temáticas de crítica y difusión de las artes como seguidores de tal (revista para aficionados) y los *zines*, que ya engloban otras temáticas, desde la contracultural, las publicaciones reivindicativas, las de denuncia política, la lucha por las libertades sociales, en definitiva, la contrainformación libre de censura, del pueblo para el pueblo. Actualmente las publicaciones de expresión artística, como puede ser la fotografía, la ilustración, el cómic... son definidos así, entendiéndose que *zine* representa todas las publicaciones autoeditadas en formato revista (o similares). Sin embargo, en España se llama fanzine a todas las publicaciones no profesionales y autoeditadas, al margen de que sean de aficionados hablando de otras artes (música, cine, artista, etc.), de contenido informativo contracultural (de-

nuncia política, feministas, libertad sexual y social, etc.) o de contenido original artístico (fotolibro, cómic, *artbook*, etc.).

Resumamos en unas pocas líneas la historia del fanzine de cómic en España para llegar a la escena actual. Arrancamos desde que se acabó el régimen franquista, emergiendo todo tipo de publicaciones profesionales en las que se incluían cómics para adultos, como *Totem*, *Zona 84*, *Cimoc* o *El Víbora*. Es también cuando surgieron publicaciones libres underground realizadas por autores hoy muy conocidos, como fue *El Rrollo Enmascarado* (que fue denunciado y perseguido por su contenido con el consecuente peligro de ir a la cárcel por su publicación), y que se asentarían en los 80. Al tiempo salieron revistas comandadas por editoriales que mezclaban el cómic con la música y el cine como *Star*, y en el 89 comenzó el sello musical Subterfuge a editar un fanzine que acabaría profesionalizándose. Es en la siguiente década, en los noventa, y con el *boom* del cómic indie americano y el manga cuando resurgen nuevos fanzines que corresponderían más al concepto de divulgación de fans para fans, cubriendo un vacío que no existía en las revistas; *Dragon Ball* colapsando portadas era algo habitual, aunque enseguida el ámbito profesional subsanó la cuestión cubriendo el quiosco con este tipo de oferta. En la primera década de este siglo y con el establecimiento de Internet, los fanzines de aficionados sobre temá-



ticas diversas van desapareciendo gradualmente en pos de webs dedicadas; aunque en ocasiones se conserva el formato revista, pero en pantalla, como sucedía con *Insomnia*, publicación de Argentina dedicada al escritor Stephen King, o, más recientemente, con *El cuaderno del Yeti*, especializado en cómic de humor. Es también el momento en que se acuña una nueva palabra: *webzine*, el fanzine hecho web. Pero ya desde unos años antes a esa década, con la desaparición de las revistas de historietas, es cuando el fanzine se convierte para sus autores en una alternativa a las editoriales profesionales —gracias a la existencia de las impresoras domésticas— de publicar sus propios cómics. También es en esta década en la que se infunde más que nunca un cierto desprestigio sobre la autoedición —y por lo tanto el fanzine— con la perorata de que «si no está publicada por una editorial (la industria comercial) es que no merece la pena». Por fortuna, en esta última década la mirada cambia y se entiende el fanzine como una vía de expresión libre, artística e, incluso si cabe, contracultural, ya que se apoya al creador de forma directa y no se alimenta una cadena de producción en la que todos ganan salvo el que debería ser el/la más beneficiado/a. También hay que añadir que la reproducción con medios profesionales es más económica, y eso hace más difícil ver la diferencia entre una publicación editorial/profesional y una autoedición. Algo que, por supuesto, afecta al limitado mercado consumidor de cómic y puede poner nerviosos a algunos.

Otro factor que ha definido la escena actual del fanzine es que su circuito comercial y de difusión ha cambiado. De estar prácticamente limitado a unos pocos eventos al año, como podían ser las zonas dedicadas a ellos en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona o el antiguo Expocómic de

Madrid, a menudo apartados del meollo y con una corriente más punk y antisistema, se ha pasado a eventos más abiertos al público dedicados en exclusiva a la venta de fanzines. Desde el desaparecido Ilu-Station (2009), de Barcelona, al más longevo en activo, Tenderete (2011), de Valencia. Pasando por Kboom (2013), Gutter Fest (2013), ambos de Barcelona, Graf (2013), de Barcelona y Madrid, Autoban (2014), de Galicia, Zorroclocos e lobos (2014), de Murcia, Pumpk! Festival (2015), de Pamplona, y Oh! comics fest (2018), de Barcelona, por destacar algunos, todos son festivales capaces de congregarse a un público creador y consumidor, en ocasiones totalmente diferente entre sí, lo que da buena muestra de cómo de amplia está siendo la escena.

Es también en estos años cuando nacen pequeñas y micro editoriales de gran calado, como Ediciones Valientes (2017), Apa-Apa Cómics (2008), Ultrarradio Ediciones (2010), Underbrain Books (2012), Libros de Autoengaño (2013), Dehavilland Ediciones (2014), AIA Editorial (2016), algunas ya desaparecidas, que editan parte o la totalidad de su catálogo en régimen de fanzine, e incluso distribuyéndolo en exclusiva solo en ferias. Estos eventos destinados a fanzines y pequeños creadores han visto como año tras año iban sumando expositores y asistencia de público hasta el punto de preparar novedades para estas citas.

Es tal la ebullición del mercado, que no son pocas las editoriales, digamos tradicionales, que no han dudado en sumarse, aunque este no fuese su terreno. Si bien en ocasiones los fanzines de cómics cobran suficientemente interés para ser posteriormente recopilados por editoriales. Es el caso de *Fanzine Enfermo*, en el que participaron autores como Alberto Vázquez, Félix Díaz —ambos impulsores de la publicación—, Jorge Parras,



Fotos: Bouman



Luis Demano, Lola Lorente, Daniel García entre otros. Tras obtener el premio a Mejor Fanzine en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona en 2008, veía al año siguiente cómo Astiberri Ediciones publicaba en un solo volumen todos los números incluyendo material extra. O *Usted*, de Esteban Hernández, premio del 2012, que publicaba un recopilatorio de los primeros números en *Ustedes* editado por Libros de Autoengaño en 2017. Ese mismo año sucedía con *Nimio*, que obtuvo el reconocimiento el año anterior y veía publicado su último número editado por Ediciones La Cúpula, en el que participaban toda una serie de autores rompiendo con la línea original del fanzine hasta la fecha, en la que hasta el momento solo participaban sus creadores: Anabel Colazo, Pau Ferrando, Luis Yang, María Ponce y Nuria Tamarit. Finalmente, este 2018 se publicó de la mano de Ediciones La Cúpula y Underbrain Books un recopilatorio de *Paranoidland*, también Mejor Fanzine en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona en 2017, un fanzine peculiar que veía en sus seis números cuatro cómics largos publicado por entregas con obras de Bymartínez, Fran Fernán-

dez, Joaquín Guirao (con guión de Nacho García) y el que escribe estas líneas, además de colaboraciones puntuales de autores como Ramón Salas, Alex Red, Erica Fustero, Coco Escribano, etc. Un formato que homenajeaba las revistas de cómics de los años ochenta y noventa.

¿Podríamos pensar que el fanzine es el nuevo paraíso editorial comiquero? Sea como fuere, es un movimiento creado desde la alternativa a las grandes y, por lo tanto, es curioso comprobar cómo esa zona denostada con frecuencia en los grandes salones ha despertado interés de las editoriales cuando han construido su propia escena. Una escena que se multiplica por momentos con el riesgo de encontrarse lobos con piel de corderitos. Sin embargo el espíritu del fanzine persiste, ya que no solo el creador es el activista, también lo es el lector que lee y apoya, independientemente del mensaje de las obras, la libertad creativa para que sigan produciéndolas. Y esto provoca, de alguna manera, el origen revolucionario de este bien que nos queda: la libertad de dibujar y escribir lo que quieras, imprimirlo y repartirlo.

EL CÓMIC CONTEMPORÁNEO EN LATINOAMÉRICA: UNA PANORÁMICA

Gerardo Vilches

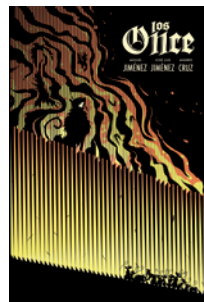
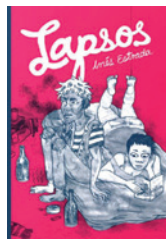
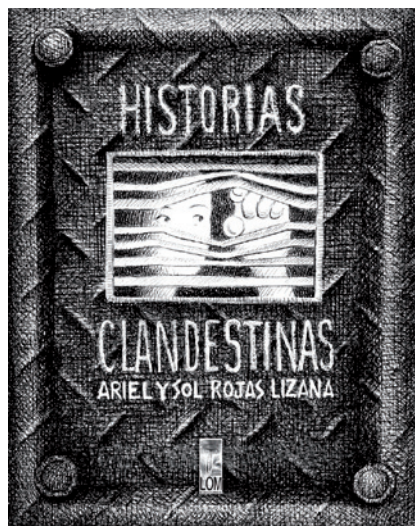
El cómic realizado en Latinoamérica no resulta tan conocido como cabría esperar en España, más allá de los clásicos argentinos y alguna novela gráfica de alcance internacional, como *Virus tropical* de Powerpaola. Solo en fechas recientes, las editoriales españolas han comenzado a interesarse por jóvenes artistas, como María Luque, Sole Otero o Berliac, de Argentina, Martín López Lam, de Perú, y Jim Pluk, de Colombia. Sin embargo, la novela gráfica y el cómic más innovador llevan tiempo demostrando una efervescencia y una pujanza dignas de ser tenidas en cuenta. Lo que sigue a continuación es una mirada, necesariamente breve e incompleta, a algunas de las obras más interesantes que se están produciendo en los últimos años en los países latinoamericanos.

Historia y memoria

No son pocos los estados donde existieron masivas industrias de historieta infantil. Pero, como también sucedió en España, ese modelo de publicación se derrumbó en la mayoría de los casos durante los años ochenta. Por ello, hoy las escenas nacionales latinoamericanas tienen más relación con la reciente internacionalización de la novela gráfica. Dentro de esta corriente, sabemos que tiene un peso especial la recuperación de la memoria colectiva y el pasado reciente. Son los países que han sufrido dictaduras o periodos de violencia en los que más ejemplos podemos encontrar. Chile, concretamente, lidera este campo con una producción apreciable, en la que destaca *Los años de Allende*, de Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta, publicado en España en 2018, que supone un relato minuciosamente documentado del gobierno popular de Allende y el clima social que precedió al golpe de Pinochet.

Del golpe y la posterior dictadura tratan cómics como *Fuentealba 1973* (2018), de Ricardo Fuentealba Rivera, que se articula como una colección de sucesos reales narrados desde el expresionismo; *Anticristo* (2017), de Javier Rodríguez, que introduce elementos sobrenaturales en una curiosa pieza de falso documental; e *Historias clandestinas* (2014), de Ariel y Sol Rojas Lizana, un notable ejemplo de cómo la memoria familiar puede imbricarse con la histórica. *Lota 1960* (2014), de varios autores, se remonta más atrás en el tiempo para narrar una huelga minera especialmente conflictiva.

En Perú, país en el que continúa en activo el pionero Juan Acebedo, creador del popular personaje del Cui y autor caracterizado por un férreo compromiso político, destaca también la labor de Jesús Cossio. Siguiendo los planteamientos de Joe Sacco para el cómic periodístico, Cossio ha publicado ya varios trabajos en los que documenta diversos episodios violentos protagonizados por Sendero Luminoso y el ejército peruano. *Barbarie: cómics sobre la violencia política en el Perú, 1985-1990* (2010) es uno de los mejores ejemplos. En el caso colombiano, donde no existe una gran tradición previa de historieta popular, también han aparecido ejemplos recientes. *Caminos condenados* (2016), de Diana Ojeda, Pablo Guerra, Henry Díaz y Camilo Aguirre, y *Sin mascar palabra: por los caminos de tulapas* (2018), del citado Guerra y Camilo Vieco, son dos cómics documentales, publicados con financiación institucional, que abordan la problemática indígena y los desplazamientos forzados en tiempos de las FARC. En una línea muy diferente, encontramos una novela gráfica que aborda el asalto por parte del grupo terrorista M19 del Palacio de Justicia en 1985, y la posterior represalia del



ejército: *Los once* (2014), de Andrés Cruz, Miguel y José Luis Jiménez.

Autobiografía y costumbrismo

Si la historia es uno de los pilares de la novela gráfica, el otro es la autobiografía y todas sus variantes. Una de las pioneras es la chilena Maliki, alias de Marcela Trujillo, una autora que ha publicado sus diarios durante décadas, y cuyo nuevo libro de autoficción, *Ídolo: una historia casi real* (2017), aparecerá pronto en España. *Super normal* (2015), de Gabriel Garvo es un buen ejemplo de costumbrismo y autobiografía en pequeñas cápsulas, mientras que la serie de *Diario de un solo* (2014-), de Catalina Bu, presenta historias cotidianas de un personaje que abraza su soledad como forma de vida. En Colombia, Truchafrita publica desde 2004 *Cuadernos Gran Jefe*, un diario en el que recoge experiencias y reflexiones personales. Su figura y la de Powerpaola han sido muy influyentes en una generación que emplea el cómic para hablar sobre lo personal y lo político, en la que destacan Sindy Elefante, autora de *Elefantes en el cuarto* (2016), un relato acerca de su salida del armario, y Mariana Gil Ríos, que en *Raquel y el fin del mundo* (2012) elabora una historia de amistad adolescente.

En México, Inés Estrada mezcla costumbrismo y fantasía lisérgica en unos cómics que continúan la mejor tradición underground: en España pudimos disfrutar de *Lapsos* (2016). Las obras de Pachiclón y de Abraham Díaz —de quien se ha publicado en España *Tonto* (2017)— también renuevan ese

espíritu transgresor del underground gringo. En esa misma corriente pueden encuadrarse algunos trabajos del chileno Inu Waters, como el divertido *El patrono* (2014).

En Argentina, conviven corrientes muy diferentes, debido a la pervivencia de varias generaciones que se profesionalizaron en revistas como *Fierro* —cabecera fundamental que, desde hace unos años, vuelve a publicarse— y al surgimiento de jóvenes dibujantes muy alejados del cómic clásico comercial. En el campo de la autobiografía y el costumbrismo, además de las citadas María Luque —autora de *Casa transparente* (2017) y *Noticias de pintores* (2018)— y Sole Otero —que firma *Poncho fue* (2017) e *Intensa* (2019)—, destaca el trabajo de Nacha Vollenweider, que en su notable *Notas al pie* (2017), entrelaza autobiografía e investigación histórica en una reflexión sobre el concepto de migrante. Azul Blaseotto, en obras como *Vamos a la playa* (2018), también recurre al relato de su propia experiencia, pero con una marcada conciencia política y social. La autora Delius, por su parte, además de realizar historietas autobiográficas, ha dibujado un interesante ensayo: *No puedo vivir sin música* (2017).

De entre los autores que recurren a sus memorias infantiles, puede citarse a Vicho Plaza, de Chile, que ha publicado *Las sinaventuras de Jaime Pardo* (2013) —una ficción con trazas de autobiografía—, y a la argentina Jazmín Varela, una joven dibujante que en *Guerra de soda* (2017) ordena algunos recuerdos de sus diez años. Varela, muy activa, también



ha publicado *Crisis capilar* (2016) y *Tengo unas flores con tu nombre* (guía práctica de sororidad) (2018).

Nuevas tendencias

Las corrientes del cómic más experimental y vanguardista también han llegado a Latinoamérica, a través de pequeñas editoriales y sellos de autoedición, pero también a que, gracias a Internet, es más fácil conocer esa escena. Hay algunos nombres que están trabajando en una línea de novela gráfica muy cercana al cómic independiente americano, con una mezcla de costumbrismo, onirismo y géneros convencionales. Uno de los más sugerentes es el argentino Pablo Vigo, autor de una excelente recopilación de relatos cortos, *Lo salvaje* (2017), que combina el sabor local con la ascendencia de Daniel Clowes o Chris Ware. En una línea cercana, encontramos la interesante obra de uno de los más destacados dibujantes peruanos: Rodrigo de la Hoz y su *Estética Unisex* (2017), una historia en la que sobrevuela una atmósfera de misterio y desconcierto. El mexicano Emmanuel Peña publicó recientemente *Color de hormiga* (2017), un *noir* sucio con una rupturista línea gráfica y un enfoque psicologista que prima sobre la acción. También juega con el *noir*, pero con humor, el argentino Juan Sáenz Valiente en *La sudestada* (2016).

En Colombia, además, existe una incipiente escena de fanzines y autoediciones donde se encuentran obras muy sorprendentes. Ana Fino, por ejemplo, es una joven artista plástica que está comenzando a dibujar fanzines como *Grupo de apoyo* o *No dibujas/no escribes*

porque —junto a Freddy Ordóñez, este último— con un estilo íntimo y minimalista. Daniel Liévano está experimentando con las posibilidades poéticas del dibujo en *La montaña de la realidad y otras fábulas ilustradas*. En la línea del cómic más experimental y formalista se encuentra la obra de Jerónimo Velázquez, con fanzines tan interesantes como *Ping Pong*, y Ana María Lozano con *Encantos lejanos*. También colombiana, aunque afincada en Argentina, hay que citar la Watson, una autora muy versátil que combina un estilo naíf con color directo de acrílico, en cómics como *Sofía y los animales* (2018), con una línea más experimental, por ejemplo, en el fanzine *Tres veranos*.

En Argentina, el Waibe es un prolífico fanzinero que publica, dentro de su propio sello, Waicómics, títulos como *Piletas de lona* o *Las desventuras de Mosquito Martínez*. Y, en la misma microeditorial, Juan Vegetal es otro autor experimental que ha publicado la sorprendente *Ciber-City* (2017), donde presenta un mundo virtual y reflexiona sobre la vida *online*. Por último, en Chile puede destacarse la figura de Sol Díaz, una dibujante muy activa que, en uno de sus últimos trabajos, *Nacer bajo tierra* (2018), reinterpreta algunos mitos del folclore local.

Como puede verse, el cómic latinoamericano vive un gran momento, articulado a través de escenas locales, pero que generan vínculos entre sí, no solo a través de colaboraciones editoriales, sino también mediante ferias, congresos y festivales. Compartir una lengua supone una gran ventaja para la circulación de obras y autores. Esperamos que en España podamos disfrutar pronto de todo ello.

EL ORIGEN DEL COMICS CODE: LA CENSURA EN EL *COMIC BOOK*

Daniel Ausente

Si el agua entra en ebullición cuando alcanza los cien grados centígrados (100 °C), el papel comienza a arder a los 232 °C. Esta temperatura concreta, que nosotros medimos en grados Celsius, convertida a la escala Fahrenheit tradicional de los países anglosajones es la que dio título a uno de los grandes clásicos de la literatura de ciencia ficción: *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury. La novela dibujaba un futuro distópico donde todos los libros estaban prohibidos y condenados a la hoguera. Es habitual, y lógico, señalar que la idea inicial para la historia vino inspirada por las quemaduras de libros que se llevaron a cabo en la Alemania nazi, pero nunca se menciona que actos de este tipo, y en abundancia, los había mucho más cerca del autor de la novela. *Fahrenheit 451* se publicó en octubre de 1953, momento de máximo apogeo de las quemaduras públicas de libros que, bajo la acusación de que estos eran los principales responsables de la delincuencia juvenil, desde hacía un lustro y de manera regular se estaban llevando a cabo en decenas de poblaciones de Estados Unidos. La coincidencia entre esos lamentables incidentes y la aparición del libro de Bradbury nada tiene de casual, sino todo lo contrario. Dos años antes, el escritor había iniciado una fructífera relación con la editorial EC para llevar al cómic sus relatos. Más de una treintena de estos acabaron siendo adaptados por una de las editoriales cuyos tebeos eran arrojados al fuego por los guardianes de la moral. La obra de Ray Bradbury formaba parte de lo que ardía en las hogueras.

La alarma social que se desató alrededor de los *comic books* tras el fin de la Segunda Guerra Mundial no fue un episodio aislado y puntual circunscrito a Estados Unidos. Como veremos más adelante, en muchos países la polémica generada por los tebeos se saldó con la legislación, entre 1948 y 1956, de normas muy estrictas sobre el contenido de las publicaciones infantiles y juveniles. Por otro lado, los cómics no han sido los únicos que han sufrido este tipo de dinámicas, si se amplía la perspectiva es sencillo observar en lo sucedido aquellos años un capítulo más de un fenómeno mucho mayor. Los estallidos colectivos de pánico, indignación o ira contra diferentes manifestaciones de la cultura pop se vienen produciendo de manera recurrente desde hace más de un siglo. Videojuegos, *rock and roll*, dibujos animados, películas de terror, *youtubers* o internet, entre otros, han sido objeto de acoso y, en ocasiones, derribo; en ocasiones se dirigen contra la totalidad del medio en sí y, en otras, se trata de una obra en concreto. Del mismo modo, también pueden abarcar áreas geográficas muy diversas, tener efectos expansivos o ser de carácter local. En 1982, Inglaterra vivió un brote de histeria colectiva por las películas de terror disponibles en los videoclubs, y más de un centenar de títulos fueron prohibidos (algunos todavía lo están), pero no hace falta ir tan lejos: las protestas por la violencia de *Mazinger Z* provocaron que Televisión Española cancelara la emisión de la serie en 1978; por no hablar del llamado crimen del rol, cuyo lamentable

tratamiento mediático convirtió a los aficionados a los juegos de rol en psicópatas potenciales.

La reiteración de estos brotes a lo largo de décadas hace la lista interminable; aún así, el caso concreto de los *comic books* de los años 50 del siglo pasado y todo lo que aconteció alrededor de ellos, especialmente en Estados Unidos, quizá sea el más espectacular y paradigmático de todos. El asunto adquirió dimensiones impensables, y ofrece un abanico de elementos (algunos singulares, otros comunes a este tipo de incidentes) que lo hacen digno de análisis: quema de tebeos en hogueras públicas; interrogatorios (retransmitidos por televisión) realizados por comisiones del senado; políticos ávidos de fama que impulse sus carreras; implantación de un durísimo código de autocensura; quiebra de numerosas editoriales; el despido de cientos de autores que ya no regresarían al cómic; freno a la evolución gráfica y temática de un medio en expansión; conflicto generacional; *best sellers* escritos por psiquiatras alarmistas; amarillismo mediático... La historia, tan absorbente como inconcebible, la explica con brío y agilidad el periodista David Hajdu en el libro *La plaga de los cómics* que, una década después de su publicación, por fin tiene edición española gracias a Es Pop Ediciones. Fruto de un apabullante trabajo de investigación, en sus páginas se recorre el nacimiento, auge y caída de la industria del *comic book* precode (es decir, anterior a la implantación del código de autocensura).

El boom del comic book

El término *comic books* da nombre en Estados Unidos a los cómics editados en su forma más popular: los cuadernos de historietas de 24 o 32 páginas grapadas, de 17 × 26 cm y papel barato impreso en cuatricromía, es decir, combinando cuatro colores (cian, magenta, amarillo y negro). Este formato estándar, el más barato de producir para la industria editorial, es muy similar al de nuestros tebeos tradicionales, los de toda la vida. De hecho, su aparición en Estados Unidos fue más tardía que en Europa, donde las publicaciones satíricas marcaron un modelo que luego seguirían las destinadas al público infantil o juvenil. Si aquí la revista *TBO* (a cuya popularidad debemos el término tebeo) nació en 1917, lo que vendría a ser el émulo estadounidense no llegaría hasta 1934 con la aparición de *Famous Funnies*, la primera publicación periódica que contenía historietas originales

y no tiras diarias o páginas dominicales recicladas de los periódicos (hasta entonces el hogar de los cómics en Estados Unidos).

El nuevo formato tuvo buena acogida, pero el estallido que lo convirtió en un fenómeno de masas sin parangón fue la eclosión de los superhéroes en 1938. El género nació con Superman, cuya primera aparición se produjo ese año en las páginas de una nueva revista, *Action Comics*, que en solo dos años superaría el millón de ejemplares vendidos al mes. Este éxito arrollador provocó un aluvión de personajes similares, o directamente imitaciones, e infinidad de nuevos sellos editoriales. En muchos casos, se trataba de editores de revistas *pulp* dispuestos a exprimir el nuevo mercado aplicando las dinámicas a las que estaban acostumbrados: copiar a mansalva y sin contemplaciones todo éxito ajeno o temática de moda, a poder ser con mayores dosis de sexo y violencia. Las primeras críticas y voces de alarma datan de esa primera época, pero pronto fueron silenciadas por la Segunda Guerra Mundial. Los superhéroes, que en muchos casos habían empezado a luchar contra los nazis meses antes de que Estados Unidos se sumara al conflicto, pronto demostraron su potencial para mantener alta la moral patriótica tanto de la población civil como de los soldados enviados al frente y que, en muchos casos, se convirtieron en ávidos lectores de tebeos.

Crimen y castigo

Con el fin de la guerra también llegó el declive de los superhéroes. Durante los años que duró su reinado, la oferta de *comic books* también incluía cuentos y personajes infantiles, géneros tradicionales como el western y alguna rareza como las *jungle girls* (tan escasas de ropa como generosas en curvas). De todos ellos, los únicos capaces de rivalizar en ventas y popularidad con los superhéroes fueron los tebeos de crímenes.

La familia de temáticas diversas que, en algún momento, se pusieron de moda en las revistas *pulp* incluye las denominadas *True Crime*, donde se narraban crímenes reales de manera truculenta y escaso respeto por los hechos verdaderos. El subgénero sirvió de inspiración y modelo a Charles Biro para lanzar *Crime Does Not Pay* (el crimen no sale a cuenta) en 1942. El *comic book* se componía de historietas autoconclusivas protagonizadas por delincuentes o asesinos reales cuya trayectoria se

contaba con explícita violencia y un final donde pagaban el precio de los crímenes, casi siempre reservando la última viñeta a mostrar como morían ejecutados en la horca o la silla eléctrica. La fórmula, que se completaba con una portada de contundente y diáfana violencia, llegó a vender casi un millón de ejemplares mensuales en 1948 y fue imitada a destajo por el resto de editoriales. Solo en ese año, por ejemplo, aparecieron más de treinta colecciones diferentes dedicadas al género, la mayoría luciendo a gran tamaño la palabra *crime* en el título.

Este enjambre de portadas que saturó el mercado con promesas de violencia sórdida marca el punto de inflexión. Fue entonces cuando se desató el pánico y comenzó en serio la cruzada contra los *comic books*. Aunque las historietas de horror aca-paran el protagonismo de todo lo que sucedió, en realidad la epidemia se desencadenó con los tebeos de crímenes. El género de terror tuvo una presencia anecdótica hasta la aparición de *Tales from the Crypt* a finales de 1950; pero dos años antes ya proliferaban las recolectas, puerta a puerta, de *comic books* que luego ardían en la plaza del pueblo. Es en 1948 cuando el tsunami emerge y se hace visible desde la costa: se ha extendido el dogma de que los tebeos son los responsables del aumento de la violencia juvenil; la legión civil de guardianes de la moral ha declarado la guerra sin opción a tregua; proliferan los políticos y gobernantes que tienen como prioridad acabar con la depravación que asola los hogares norteamericanos; y la prensa ha activado el botón del sensacionalismo.

Tras el fin de la guerra, la revista *Ladies' Home Journal* acuñó el lema “No subestimes el poder de una mujer” para concienciar a sus lectoras de que debían liderar activamente la consecución del sueño americano, ideal que tenía en ellas su esencia y motor principal como madres, esposas y amas de casa. La publicación, que entonces vendía más de cinco millones de ejemplares al mes, dedicó cinco páginas del número de marzo de 1948 a un reportaje donde alertaba del peligroso y nocivo efecto que provocaba en los niños la lectura de *comic books*. Titulado “Horror in the nursery” (horror en la guardería) e ilustrado con fotos de fingidos juegos sádicos entre chavales, el texto se hacía eco de los estudios realizados por el prestigioso psiquiatra Fredric Wertham para dar una sólida base científica a la denuncia.

El Dr. Wertham se ha convertido en el gran malvado de la historia del cómic, y es difícil discutir sus

méritos para ocupar ese lugar. Lo que sí conviene precisar es que su cruzada contra los tebeos no guarda ninguna relación con la paranoia anticomunista de la caza de brujas emprendida por el senador McCarthy, por mucho que ambas sucedieran a la vez. Wertham, que había llegado a Estados Unidos en 1922, procedente de Alemania y ya cumplidos los veintisiete años de edad, tenía mentalidad socialdemócrata, talante progresista y, al margen de su trabajo como experto en conductas criminales, dedicaba dos días de la semana a tratar pacientes pobres de raza negra en una clínica de Harlem. Curiosamente, el epicentro de su batalla eran los superhéroes porque, según él, inculcaban ideologías fascistas en sus jóvenes lectores, y eso los hacía tan o más perjudiciales que los cómics de crímenes o de terror. La aversión del psiquiatra alemán hacia los superhéroes tenía como principal influencia la corriente filosófica de la Escuela de Frankfurt, impulsada por Max Horkheimer y Theodor Adorno, y su teoría sobre la importancia que tuvo la cultura popular para la propagación del nazismo. Aunque los métodos científicos de Wertham fueron muy cuestionados y afirmaciones como “comparado con la industria del cómic, Hitler era un principiante” son propias de un enajenado, su libro *La seducción del inocente* fue un éxito de ventas en 1954.

Pesadillas en el Sueño Americano

Exprimidos y puestos en la picota, los *Crime Comics* iniciaron su declive en 1950, mientras los puestos de venta empezaban a llenarse de una nueva moda cuya temática no podía ser más diferente: las historietas románticas. No parece que ese viraje hacia territorios de color rosa (en marzo de 1952 convivían sesenta y seis colecciones diferentes) buscara apaciguar la ira de los guardianes de la moral y, de ser así, resultó un fracaso. Una de las cosas que sorprende de los tebeos románticos de esa época, que además fueron los primeros del género, es que se alejan mucho de la ñoñez edulcorada y mojigata que se impondría años después. Aunque parezca mentira, abundan las historias sobre chicas que se escapan de casa o huyen de entornos rurales, las parejas que se casan en secreto sin permiso de los padres, los embarazos no deseados, los secretos del pasado que enturbian amoríos rosas, los escándalos familiares, las fiestas de besuqueo adolescente y, sobre todo, dos aspectos muy interesantes: que las protagonistas (ellas) son las que llevan la iniciativa y que, en ocasiones, quienes lloran por amor



no correspondido son los chicos. Hacia el final de esta etapa anterior a la censura, algunas portadas comenzaron a mostrar mujeres fumando bajo farolas que sonríen a señores con traje (y sombrero) que pasan por ahí. Más allá de la escasa sutilidad de estas escenas, que prometían mucho más de lo que luego se daba en sus páginas, era la deriva de unos tebeos románticos que también tenían un nicho para lectores masculinos.

La última moda previa a la implantación de la censura fueron los celeberrimos cómics de terror. Su auge comienza en 1952, año y medio después de que la mítica editorial EC apostara con éxito por el género y el instinto depredador de los sellos rivales se activara. Solo Atlas, la editorial que hoy conocemos como Marvel, llegó a publicar dieciocho títulos en un solo mes. A finales de 1953, más de noventa colecciones diferentes competían entre sí en un mercado que se llenó de muertos vivientes, vampiros, brujas, maldiciones vudú y todo tipo de monstruos imaginable. La fórmula de todas estas historias era similar, con el final sorpresa como traca final, pero el tono podía ir desde el cuento gótico de fantasmas sin demasiados sobresaltos al *grand guignol* más gore y grotesco. Con este tremebundo paisaje de fondo se desarrollaron, en 1954, las audiencias del Senado para investigar la relación entre los tebeos y la delincuencia juvenil.

Los políticos populistas no son un fenómeno del siglo XXI. En 1950 el comité del Senado de Estados Unidos contra el crimen organizado citó a importantes capos mafiosos (con Willie Moretti, Joe

Adonis y Frank Costello como figuras destacadas) para que prestaran declaración sobre sus actividades presuntamente delictivas, algunos de ellos. Estas audiencias tuvieron la peculiaridad de ser las primeras televisadas a nivel nacional (si bien la señal no cubría todo el territorio) en un momento en que la mitad de los hogares estadounidenses acababan de estrenar aparato de televisión. El senador que presidía el comité, el demócrata Estes Kefauver, se convirtió en el primer político que experimentó, en primera persona, lo que suponía salir en la tele en términos de fama y popularidad. Ambicioso y populachero, comprendió que ese poder mediático podía ser una autopista hacia la Casa Blanca, y que debía aprovechar la ventaja. No debió resultar difícil poner los *comic book* en el punto de mira: una industria cultural de tercera división, en el ojo del huracán, acusada de fomentar la delincuencia juvenil, que atentaba contra los valores de la nación y cuyos lectores carecían de peso electoral.

Aunque el subcomité del Senado impulsado por Kefauver tenía como objeto la delincuencia juvenil, la industria de los tebeos fue la única encausada. No puede decirse que el subcomité llegara a ningún resultado concluyente y, por lo que hace al asunto investigado en sí, tuvo escaso éxito, por no decir nulo. Ahora bien, como espectáculo mediático sí tuvo efectos para sus protagonistas. Como trampolín de populismo político, Kefauver casi se salió con la suya: en 1956 fue candidato a la vicepresidencia en unas elecciones que ganó el republicano Eisenhower de manera clamorosa. Para

la industria de los tebeos el mazazo fue demoleedor. Mientras la declaración del Dr. Wertham, que también fue citado, permitió al psiquiatra difundir su mensaje y, de paso, promocionar su libro; para William Gaines, el editor de EC, que acudió a declarar por iniciativa propia, supuso un suplicio por la dureza del interrogatorio al que fue sometido; también comportó un daño de imagen tremendo: todos los espectadores pudieron ver como un editor de cómics se sentaba en el mismo banquillo que, en 1950, había ocupado un mafioso como Frank Costello.

Hasta ese momento, el mundo del *comic book* había vivido ajeno a todo lo que sucedía a su alrededor, pero las señales que anunciaban el apocalipsis ya estaban demasiado a la vista para escapar de ellas. A los autores les incomoda decir que se ganaban la vida dibujando tebeos por el rechazo que eso provocaba, algo que también afectaba a sus familias; para las editoriales el paisaje comenzaba a ser desolador. Los estados y ciudades que todavía no habían prohibido la venta de determinados tebeos estaban en proceso de hacerlo, y como las leyes iban dirigidas a los vendedores, muchos retiraban del escaparate cualquier tipo de cómic para no correr riesgo.

Aunque casi todos los editores habían seguido la dinámica de apuntarse a las sucesivas temáticas de moda (superhéroes, crimen, romance, horror), los que recurrían a subir las dosis de violencia y erotismo representaban un reducto más minoritario; pero todos sufrían las consecuencias. Con la sensación de que estaban abocados a la extinción, la mayoría llegó a la conclusión de que había que hacer algo para sobrevivir, y lo que hicieron fue nefasto, tanto que solo unos pocos sobrevivieron.

En 1954, veintisiete editoriales del gremio impulsaron una asociación que les representara y delegaron en esta la elaboración de un código (el Comics Code) que regulara los contenidos a partir de una lista de temas y tratamientos que no eran admisibles. A continuación, se creó una entidad independiente (la Comic Code Authority) encargada de supervisar que los contenidos cumplieran con lo establecido en el código y, si efectivamente era así, estampaban en la portada un sello garantizando la pulcritud moral del tebeo. Los guardianes de la moral cantaron victoria y los padres respiraron tranquilos (por poco tiempo, el *rock and roll* estaba a la vuelta de la esquina). Muy pronto, las edito-

riales que no se habían sometido al Comics Code descubrieron que se habían quedado sin puntos de venta.

El problema es que la industria del *comic book* creyó que una regulación propia era preferible a una que les llegara del estado; probablemente no hubiera sido así, entre otras cosas porque el Comics Code se les fue de las manos. La detallada lista de prohibiciones que ellos mismos se impusieron era de una dureza extrema, los tebeos perdieron la esencia que los hacía algo especial y diferente. Todo en ellos se hizo ñoño y los lectores se aburrían porque quienes los hacían también se aburrían y eso sucedía justo en el momento en que la televisión entraba en todos los hogares. Por si fuera poco, en 1956 la principal empresa de distribución de prensa y publicaciones a nivel nacional fue acusada de prácticas monopolísticas y suspendió pagos. El grueso de las editoriales de tebeos desapareció, centenares de autores perdieron su trabajo y muchos de ellos ya no dibujarían cómics nunca más.

Efecto contagio

La cruzada contra los *comic books* que azotó la sociedad estadounidense a mitad del siglo xx no fue un incidente aislado sino que forma parte de un fenómeno de alcance global. Aún así, no hay duda que lo sucedido en Estados Unidos (el estallido de pánico, la virulencia desplegada por los guardianes de la moral estadounidenses, las consecuencias que tuvo para la industria y, todo hay que decirlo, el contenido radical de algunas publicaciones) alcanzó unas dimensiones que superan, de largo, cualquier otro caso y lo convierten, probablemente, en el epicentro de la onda expansiva. Conviene recordar, además, que allí donde había soldados estadounidenses había *comic books*.

La ira contra los cómics tuvo su manifestación más salvaje en las hogueras y quemas públicas, y hay constancia que también las hubo en lugares como Holanda (1948) o Japón (1955), aunque fueron puntuales. La reacción más habitual no llegó a estos extremos y, en general, la respuesta ante el peligro que, supuestamente, representaban los tebeos para los cómics fue la elaboración de leyes o decretos donde se regulaba el contenido de las publicaciones infantiles o juveniles, casi siempre precedidas de alguna polémica o protesta aparecida en la prensa. No siempre era así: en Italia se

discutió el tema pero el asunto no prosperó legislativamente, mientras que en Japón, donde el debate sí fue considerable, lo que hubo fue un libro blanco sobre la situación del manga, publicado por el Sindicato del Libro de Yamanashi en 1959, que no tenía carácter gubernamental y cuyas normas no parece que afectaran, afortunadamente, a la industria del manga ni su precoz evolución hacia contenidos adultos.

La ley canadiense data de 1948, y su precocidad buscó, y consiguió, poner en cuarentena una “epidemia” que, hasta entonces, cruzaba con facilidad las fronteras y de la que era, en cierta forma, mercado editorial subsidiario por proximidad. Las leyes francesa (1949) y británica (1955) tuvieron un curioso elemento común en su desarrollo y es que ambas fueron impulsadas y pusieron de acuerdo a los parlamentarios situados más a la derecha y a la izquierda del arco parlamentario. Cada uno tenía sus motivos: acabar con un contenido ofensivo para la moral y las buenas costumbres o evitar la entrada de lo que no era sino propaganda imperialista estadounidense. Conviene añadir que en el caso francés las presiones procedentes del sector católico querían eliminar la competencia que los cómics estadounidenses representaban para un sector, el de los semanarios infantiles y juveniles, que hasta entonces era de su propiedad. Consiguieron prohibir la publicación de personajes como Tarzán o Superman durante una década y, visto ahora, dio alas a los tebeos franco-belgas. En España no hubo debate ni nada, la dictadura franquista vio que todo el mundo sacaba leyes al respecto e hizo lo propio en 1955 con una mezcla entre la ley francesa (tebeos foráneos) y el Comics Code (lista de cosas prohibidas) que redujo, por ejemplo, la violencia hasta entonces permitida sin problemas en tebeos como *El guerrero del antifaz* o *El inspector Dan*.

¿Había para tanto?

Una vez dibujado el mapa de todo lo que sucedió en Estados Unidos hace setenta años, es necesario matizar algunos aspectos del estallido de pánico. Uno de ellos es el argumento esgrimido alrededor de la juventud de los lectores. Las pocas estadísti-

cas existentes señalan que, en realidad, los niños representaban un 48 % del mercado de consumidores de *comic books*, el resto eran adultos menores de treinta años que se habían aficionado siendo soldados o desde que se produjo el *boom* de los superhéroes en 1938. Dos públicos diferentes que se repartían una oferta que los puntos de venta mezclaban sin ton ni son, poniendo al alcance de los niños publicaciones que no eran para ellos.

Respecto a la delincuencia juvenil, no hace falta decir mucho. Las causas del fenómeno poca relación guardaban con la lectura de tebeos más allá de que estos reflejaban el imparable cambio social que se estaba produciendo desde el fin de la Segunda Guerra Mundial y que traía consigo un conflicto generacional que estallaría definitivamente con la llegada del *rock and roll*. Todo eso, además, en un marco de Guerra Fría y paranoia atómica. La verdadera amenaza de los *comic books* estaba en el desafío que representaban para el Sueño Americano. Ponían al descubierto que de idílico tenía más bien poco. Los tardíos cómics de crímenes de la EC, muy diferentes a las historias sobre delincuentes de *Crime Does Not Pay* y sus imitadores, casi siempre giraban alrededor de la violencia doméstica y estaban protagonizadas por matrimonios donde uno de los cónyuges (como mínimo) tenía intención de asesinar al otro, y no eran más que el reflejo de una sociedad donde el número de divorcios se había duplicado en solo una década. A su vez, los tebeos románticos describían una juventud cuya rebeldía estaba a punto de estallar. La lista de mensajes subversivos presentes en aquellas viñetas es amplia y, en muchos casos, era mérito del sello EC: la escasa épica de las historietas bélicas (donde las hazañas brillaban por su ausencia), alegatos antirracistas en historias de ciencia ficción o de suspense o burlas a la autoridad en revistas como *MAD*. También había editoriales que recurrían a la violencia desmesurada y a los bajos instintos, pero eran una minoría. Todo eso se fue al garete y truncó la evolución hacia temáticas más adultas de un medio que, entonces, iba disparado hacia esos territorios. También conviene recordar todo esto porque la cultura popular, cómics incluidos, sufre todavía la cruzada de los guardianes de la moral.

DESEOS PERMITIDOS, DESEOS PROHIBIDOS

Elisa McCausland

Este artículo surge de atisbar una suerte de coincidencia en el mercado editorial español, donde se están dando cita ediciones de autoras y autores clásicos del manga de distintas épocas, así como propuestas más recientes con el cuestionamiento de ciertas constricciones de género heredadas por bandera. Ello nos ha empujado a reflexionar sobre los deseos y su relación con la creación de imaginarios; una cuestión que ha de abordarse desde el análisis crítico y la comprensión de los distintos contextos que dieron cabida a las expresiones creativas que tanto han fascinado a crítica y público.

Es importante conocer que el Japón de principios del siglo xx hizo todo lo posible para deshacerse de la *vergonzosa* etiqueta —a ojos de ingleses y estadounidenses— de «land of nudity, rudity and crudity», y entrar en el capitalismo a costa de ciertas pruebas de sumisión. Entre ellas, la censura en torno a las representaciones del cuerpo, siendo la ley de 1918 —relativa a la representación del vello púbico— una norma con una lectura que trasciende los cuerpos, pues habla del Estado como administrador de lo público, de lo que es legítimo, de lo que se puede ver y cómo. Japón codifica ante Gran Bretaña pero, sobre todo, ante Estados Unidos una parte de la anatomía que, hasta la fecha, nunca había sido tildada de obscena en la cultura nipona. ¿Qué dice este sometimiento? Nos habla de un Japón dispuesto a todo para entrar en el juego capitalista, y de un Estados Unidos que teme el potencial económico del archipiélago, sí, pero también el *descontrol* de sus cuerpos.

Este dato nos permite comprender, entre otras muchas cuestiones, qué implican las políticas de la visibilidad y cómo estas regulan los cuerpos, en el ámbito de la representación y en la realidad cotidiana, lo que equivale a regular los roles de género y las identidades en pos de un objetivo. ¿La mirada occidental, heteropatriarcal y burguesa colonizando la mirada nipona por el bien de la economía? Tras la II Guerra Mundial, su colofón para Japón —dos bombas atómicas arrojadas en Hiroshima y Nagasaki—, y la Constitución impuesta en 1947, las leyes que codificaron lo obsceno no solo no queda-

ron abolidas, sino que el capitalismo de posguerra, aquel que explica las formas de producción y consumo actuales del país asiático, convirtió la censura en «calibradora del espacio público», que diría el filósofo Paul B. Preciado; de la ideología del trabajo sustentada por las instituciones políticas y las fuerzas económicas. Esto tiene su expresión directa en la total sumisión del estudiante a la autoridad, lo que tendrá su reflejo también en la ficción. La generación de posguerra, y posteriores, es educada en el trabajo duro con el objetivo de lograr la mejor formación posible, y así hacer honor al otro gran sacrificio, el del padre y el de la madre para que los hijos puedan acceder a una clase social «digna». El padre desde el espacio público, empresarial, y la madre desde el privado, convierten el hogar en una extensión del aparato educativo que garantizará el futuro económico de la familia y del país.

Con todo esto en mente, es más sencillo comprender por qué una actividad artística como la que relata Rokudenashiko (alias de Megumi Igarashi) en su cómic *Obscenidad* (Astiberri) es algo que controlar. La representación de una vulva para todos los públicos supone *hackear* todo un sistema de control —de la mirada, de producción— en el que la madre es para el niño, para el estudiante, una autoridad blanda de la que determinados productos culturales ayudan a escapar; productos culturales como el *ero manga*, que permiten la fuga y el divertimento en espacios de transición ajenos al estudio y el trabajo —sea este el transporte público o el sótano de la vivienda—, eso sí, con genitales difuminados



Obscenidad © Rokudenashiko, Astiberri Ediciones



o pixelados. «No es normal que lo que debería ser simplemente un órgano que poseen todas las personas denominadas como mujeres al nacer merezca un desprecio tan insistente y reciba un tratamiento tan especial. Bien pensado, incluso pronunciar *manko* (vulva) era un tabú y estaba absolutamente prohibido desde que era niña, y yo había acabado respetando las convenciones arcaicas en contra de esa palabra, a pesar de mí misma» apunta Rokudenashiko en las páginas de *Obscenidad*, escuchada en un discurso aparentemente naif que tiene mucho más de revolucionario, en el contexto en el que es ejercitado, de lo que pudiera parecer.

Algo parecido ocurre con el manga *Mi experiencia lesbiana con la soledad*, de la autora Kabi Nagata (Fandogamia), autoficción de tintes terapéuticos que narra cómo una potencial dibujante de manga encuentra salida a sus bloqueos emocionales en el encuentro con una acompañante sexual de pago; una cuestión más normalizada en Japón de lo que pudiera imaginarse desde otras perspectivas, y que también es abordado por el manga *Pink* (Ponent Mon), de Kyoko Okazaki, una autora nacida en los sesenta que ya en 1989 concibió desde una perspectiva bastante pragmática a Yumiko, una chica que ejerce la prostitución como complemento económico con el que alimentar a su mascota, un

cocodrilo, que bien puede leerse como metáfora de una promesa de libertad para las nuevas generaciones que no termina de llegar. Problematisa las relaciones entre madre e hija, las expectativas depositadas en el relevo, y hace suya la frase del director y crítico de cine Jean-Luc Godard que reza «todo trabajo es prostitución».

Fugas desde las viñetas

En el marco de las recientes iniciativas editoriales de recuperación de autores y autoras de la historia del manga, encontramos en la editorial literaria Satori el trabajo del conocido como «rey del manga», Shōtarō Ishinomori (1938-1998). Un autor capital para entender el medio, inédito en España hasta la publicación de *Mi vida sexual y otros relatos eróticos*, recopilación de historias cortas publicadas en revistas que comparten afinidad temática —*Playboy*, *Big Comic* o *Young Comic*— entre 1969 y 1976. Como bien apunta en este volumen Hideki Kon, editor de manga, «se puede decir sin miedo a exagerar que seguir la carrera de Ishinomori equivale a conocer la historia del cómic japonés». No obstante, es cuanto menos reseñable que la editorial haya decidido estrenarse en la publicación de manga con una colección de «explosiones de creatividad destinadas al público



adulto seleccionadas con la única condición de que fueran obras con componentes eróticos, grotescos, sorprendentes o directamente absurdos».

Una publicación que contrasta —o complementa— la selección de historias cortas de Moto Hagio llevada a cabo por la editorial de manga Tomodomo. Autora perteneciente, junto a Keiko Takemiya y Riyoko Ikeda (entre otras), al Grupo del 24 —una generación de autoras nacidas en torno al año 24 del periodo Showa, es decir, 1949—, Hagio nos ofrece en *Catarsis* estrategias de fuga para otro tipo de público, las adolescentes lectoras de revistas como *Seventeen*, *Petit Flower* o *Big Gold*. Entre críticas a *lo madre* y al sistema de producción y consumo en clave fantástica o costumbrista, encontramos romances entre chicos, lo que terminará convirtiéndose gracias a autoras como Moto Hagio o Keiko Takemiya, autora de *La balada del viento y los árboles* (Milky Way), en una de las vertientes del *shōjo* manga favoritas de las adolescentes japonesas: el *shōnen-ai/yaoi*.

Sobre esta cuestión, tomando esta última obra como ejemplo de toda una corriente, el crítico Diego Salgado puntualiza en *Las mangakas de la modernidad*: «Takemiya se abandona en *La balada del viento y los árboles* a todo tipo de cavilaciones sobre el abandono, la naturaleza del mal, las esperanzas depositadas en el amor, y la posibilidad de superar lo que nos ha marcado en la infancia. Todo ello con un envoltorio en el que homosexualidad, pederastia o drogadicción son plasmados con una explicitud que hace más perturbador un estilo suntuoso y elegante».

Otra(s) época(s)

Como apuntábamos en nuestra introducción, es importante conocer, y comprender, el contexto

de producción, pero también nos interesan las reflexiones hechas desde la ficción sobre otras épocas. Ese es el caso de *Miss Hokusai*, obra de la autora Hinako Sugiura (1958-2005), conocida por haber debutado como mangaka en la mítica revista *Garō*, pionera del manga adulto. Editada por Ponent Mon en nuestro país, *Miss Hokusai* es una obra trascendente, originalmente publicada entre 1983 y 1987, un manga histórico que recupera la figura de Katsushika Oei, artista que trabajaba a la sombra de su padre, el pintor y grabador japonés, adscrito a la escuela Ukiyo-e del periodo Edo, Katsushika Hokusai. Como estudiosa de esta época, Sugiura nos sumerge desde el rigor histórico en la vida cotidiana de Oei, una mujer libre con una concepción del sexo anterior a las sumisiones culturales y económicas que trajeron consigo ingleses y estadounidenses, lo que no resta espacio a la crítica de la figura paterna así como la reivindicación de su figura histórica como artista.

En esta misma línea, cabe citar *Una mujer de la era Showa* (1977), manga del autor Kazuo Kamimura (1940-1986), de quien se han editado en nuestro país *Historia de una geisha* (ECC, 2016) y *El club del divorcio* (ECC, 2017). Junto al mangaka y novelista Ikki Kajiwara, Kamimura aborda las tensiones de una época, la II Guerra Mundial, y sus consecuencias en el día a día de aquellas mujeres que sobrevivieron, se adaptaron, resistieron. La historia de Shōko Takano, hija de una geisha del barrio de Yanagibashi y de un opositor político, es la historia de un país herido, pero también responsable de estampar sus perversiones, fugas y sublimaciones en una ficción que, como bien apunta la antropóloga feminista Anne Allison, es juego y deseo, y ambos están estrechamente relacionados con las formas en que una comunidad crea su entorno vital y se desplaza de la infancia a la madurez; de la rebelión a la sumisión.

OBRA TEÓRICA SOBRE CÓMIC PUBLICADA EN 2018

- Cómic. La vida en viñetas* (*Claves de Razón Práctica*, n.º 256), de A. de la Iglesia, A. Pons, F. Hernández Cava, R. Gubern y C. Puigdevall (Prisa Revistas).
- Cómics de los 80. La década que lo cambió todo*, de M. González (Ed. Robinbook SL).
- Cómics Esenciales 2017. Un anuario de ACDCómic & Jot Down*, de VV. AA. (Jot Down Books).
- Con capa y antifaz. La ideología de los superhéroes* (Colección Mayor n.º 661), de J. Embid (Los Libros de la Catarata).
- CuCo. Cuadernos de Cómic*, n.º 10-11 (digital), de G. Vilches, O. Beares (coords.) y VV. AA. (CuCo).
- Del Boom al Crack. La explosión del cómic adulto en España (1977-1995)*, de G. Vilches (coord.) y VV. AA. (Diminuta Ed.).
- Derrumbando estereotipos. La subjetividad femenina en el cómic*, de N. Fernández (coord.) y M. Vila (Semana Negra).
- Dolmen*, n.º 270-281, de VV. AA. (Dolmen Ed.).
- Donaz, un grabense pionero de la historieta* (Tebeos de oro, n.º 2), de D. Platel, J. Campo (Taula Ed., Biblioteca de Cabra).
- El cómic sobre la Guerra Civil* (*Signo e imagen*, n.º 179), de M. Matly (Ed. Cátedra).
- El gran libro de Superlópez*, de A. Guiral (Penguin Random House G. Ed., S.A.U. Bruguera -PRH-).
- El Inspector Dan Tomo I-II* (Cuadernos de la historieta española No. 17-18), de F. Bernabón (Vallatebeo Ed.).
- Falemos de caricatura* (Librox n.º 22), de F. Caballero y S. López (Ed. Xerais de Galicia, S.A.).
- Figuras del Cómic. Forma, tiempo y narración secuencial* (Aldea Global n.º 37), de I. Pintor (Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions).
- Hugo Pratt. La mano de dios*, de A. de la Calle (Dolmen Ed., S.L.).
- La historieta en el mundo moderno*, de O. Massota (Ed. Marmotilla).
- Las caras de la guerra. La Guerra Civil a través de los personajes de las viñetas* (Bocadillos de Tebeosfera n.º 2), de T. Ortega (Asociación Cultural Tebeosfera, ACYT Ed.).
- Las chicas son guerreras. El cómic femenino de los 70 y 80*, de R. Bernárdex (Dolmen Ed., S.L.).
- Las claves de The Spirit. Will Eisner. De pionero a clásico* (Grafikalismos, n.º 4), de E. Martínez Pinna (Servicio de Publicaciones de la Universidad de León / EOLAS Ed.).
- La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos* (Es pop Ensayo n.º 15), de D. Hajdu (Es Pop Ed.).
- Memòria i vinyetes. La memòria històrica a l'aula a través del còmic* (Eines de Memòria n.º 8), de D. Fernández de Arriba (coord.), G. Vilches, P. Gálvez y E. Masarah (Memorial Democràtic).
- ¡Mil rayos!* n.º 7, de N. Paredes, D. Baker -Xifort, A. Martínez Turégano, J. Luis Povo y A. Altarriba (Mil Rayos Asociación tintinófila de habla hispana).
- Mundos de papel. Documentos e investigaciones sobre el tebeo español*, n.º 3, de VV. AA. (Mundos de papel, Colectivo D.Tebeos).
- Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*, de A. Asion, J. A. Gracia Lana (coords.) y VV. AA. (Ed. Prensas Universitarias de Zaragoza).
- Ocultes i il·lustrades. Creixement i èxit de les il·lustradores a València*, de A. Cortijo, A. Pons, C. Berrocal, C. Chumillas, D. Heras, E. McCausland, MacDiego, M. Lleonart, P. Bonet y P. Porcel (Servei de Publicacions de la Universitat de València).
- Redescubriendo a Bluff. 1903-1940: El dibujante que se enfrentó al fascismo*, de L. Ortiz Torrero (Olé Libros).
- Revista Tebeosfera. Tercera época, n.º 6. Cómic y feminismo (digital)*, de E. McCausland (coord.) y VV. AA. (Asociación Cultural Tebeosfera).
- Revista Tebeosfera. Tercera época, n.º 7. La traducción del cómic (digital)*, de P. Rodríguez, S. España (coords.) y VV. AA. (Asociación Cultural Tebeosfera).
- Revista Tebeosfera. Tercera época, n.º 8. Historieta chilena (digital)*, de C. Aguilera, F. Sáez de Adana (coords.) y VV. AA. (Asociación Cultural Tebeosfera).
- Revista Tebeosfera. Tercera época, n.º 9. Medicina y cómic (digital)*, de B. Mayor Serrano (coord.) y VV. AA. (Asociación Cultural Tebeosfera).
- Superhéroes y vigilantes. Ideologías tras la máscara*, de A. Rodríguez de Austria, J.J. Vargas y J. J. Rodríguez (Ed. Doble J).
- Tebeolandia* n.º 13 (Segunda Época), de D. Cara (coord.) y VV. AA. (Colectivo D. Tebeos).
- Tomos y Grapas Magazine (digital)*, n.º 2-5, de VV. AA. (Tomos y Grapas).
- Tomos y Grapas Magazine* n.º 1-2, de VV. AA. (Illuminatis de Hydra).
- Toutain: Un editor adelantado a su tiempo* (Cuad. Continuará n.º 3), de A. Marcet (Trilita Ed.).
- Trueno* n.º 11, de VV. AA. (Asociación de Amigos del Capitán Trueno).
- Wonder Woman: bondage y feminismo* (Colección Embryo n.º 2), de N. Berlatsky (Gamask Ed.).
- Xaquín Marín. Arte e compromiso no humor gráfico ga-lego*, de F. Caballero (Ed. Galaxia).
- Z*, vol.5 n.º 58-69, de VV. AA. (Laukatu Ed.).
- Zona Negativa. La revista (digital)* n.º 4, de VV. AA. (Zona Negativa)

Ilustración de portada:

Natacha Bustos y Albert Monteys

Primera edición: abril, 2019

© 2019, Todos los derechos reservados

© 2019, Wabi Sabi Investments, S.C.

www.jotdown.es

Barcelona/Sevilla

Printed in Spain – Impreso en España

ISSN: 2530-6251

Depósito Legal: SE 501-2017

Edición: Iván Galiano

Diseño Gráfico: Palabra de apache

Fotografía Entrevista: Edu Bayer

Impresión: Gráficas Águila

ANDY. UNA FÁBULA REAL
 ASTRO BOY
 ATELIER OF WITCH HAT
 BEASTARS
 BELLEZA
 BERLÍN LIBRO 3. CIUDAD DE LUZ
 BLACK DOG
 BLACK JACK
 BRITANNIA 2. LOS QUE VAN A MORIR
 CANCIÓN DE NAVIDAD
 CAOS Y OTRAS HISTORIAS FANTÁSTICAS
 CATASTASIS
 CENIT
 CUÉNTALO
 ¡CUIDADO QUE TE ASESINASI!
 DESASTRE
 DRAMA
 EL DÍA 3
 EL ETERNAUTA. EDICIÓN REMASTERIZADA
 EL HOMBRE GARABATEADO
 EL INMORTAL HULK
 EL MÉTODO GEMINI
 EL PRÍNCIPE Y LA MODISTA
 EL SEÑOR JEAN. EDICIÓN INTEGRAL
 EL SHOW DE ALBERT MONTEYS
 EL TESORO DEL CISNE NEGRO
 EL VAGABUNDO DEL MANGA
 EN LA COCINA CON KAFKA
 ESCLAVOS DEL TRABAJO
 GASOLINA
 GUANTÁNAMO KID. LA HISTORIA VERDADERA
 DE MOHAMMED EL-GORANI
 GUIRAO CÓMICS
 GUS 4. HAPPY CLEM
 HIP HOP FAMILY TREE 1970S-1981

INNOCENT
 JOSELITO
 LA ABUELA METI
 LA BALADA DEL VIENTO Y LOS ÁRBOLES
 LA BLUSA
 LA DANZA DE LOS MUERTOS
 LA GRAN NOVELA DE LA PATRULLA-X
 LA INCREÍBLE MASACRE-GWEN
 LA JOVEN FRANCES
 LA MUJER LEOPARDO
 LA PEQUEÑA FORASTERA: SIÜIL, A RÚN
 LA SOCIEDAD DE LOS DRAGONES DE TÉ
 LA TIERRA DE LOS HIJOS
 LAS AVENTURAS DEL CAPITÁN TORREZNO:
 LA ÚLTIMA CURDA
 LAS SERPIENTES CIEGAS
 LÍNEA EDITORIAL
 LO MEJOR DE SIR TIM O'THEO
 LO QUE MÁS ME GUSTA SON LOS MONSTRUOS
 LOS DOCE NACIMIENTOS DE MIGUEL MÁRMOL
 LOS PICAPIEDRA (INTEGRAL)
 LOS PUENTES DE MOSCÚ
 MÁCULAS
 MARCH
 MARTHA Y ALAN
 MI EXPERIENCIA LESBIANA CON LA SOLEDAD
 MI PEQUEÑO
 MI VIDA SEXUAL Y OTROS RELATOS ERÓTICOS
 MISS HOKUSAI
 MONSTRESS
 MR. MILAGRO
 NEJISHIKI
 NIEVE EN LOS BOLSILLOS. ALEMANIA 1963
 O PUÑO E A LETRA
 OBSCENIDAD

ORLANDO Y EL JUEGO. VOL. 4. LA DANZA
 DE LOS ERRANTES
 PACO MIKO, EL CIENTISIMIO
 PANTERA
 PESCADORES DE MEDIANOCHE
 PICASSO EN LA GUERRA CIVIL
 POOCHYTOWN
 POULOU Y EL RESTO DE MI FAMILIA
 PULSE ENTER PARA CONTINUAR
 RANMA 1/2
 RARITOS
 REY CARBÓN
 RÖHNER
 SAINT COLE
 SEÑORA
 SIETE SITIOS SIN TI
 SÓCRATES
 SOLOS
 SONÁMBULO Y OTRAS HISTORIAS
 SUPERPATATA
 THE BLACK HOLES
 THE FADE OUT
 THE LEGEND OF KHAZ
 THE PRIVATE EYE
 THE PROMISED NEVERLAND
 THOR, DIOSA DEL TRUENO
 TIEMPO QUE DURA ESTA CLARIDAD
 TODO LO QUE PUDIMOS
 UNA MUJER DE LA ERA SHŌWA
 ¡UNIVERSO!
 WAHCOMMO
 XERXES. LA CAÍDA DE LA CASA DE DARIO
 Y EL ASCENSO DE ALEJANDRO
 YO, LOCO

CON UNA ENTREVISTA A NATACHA BUSTOS Y ALBERT MONTEYS

