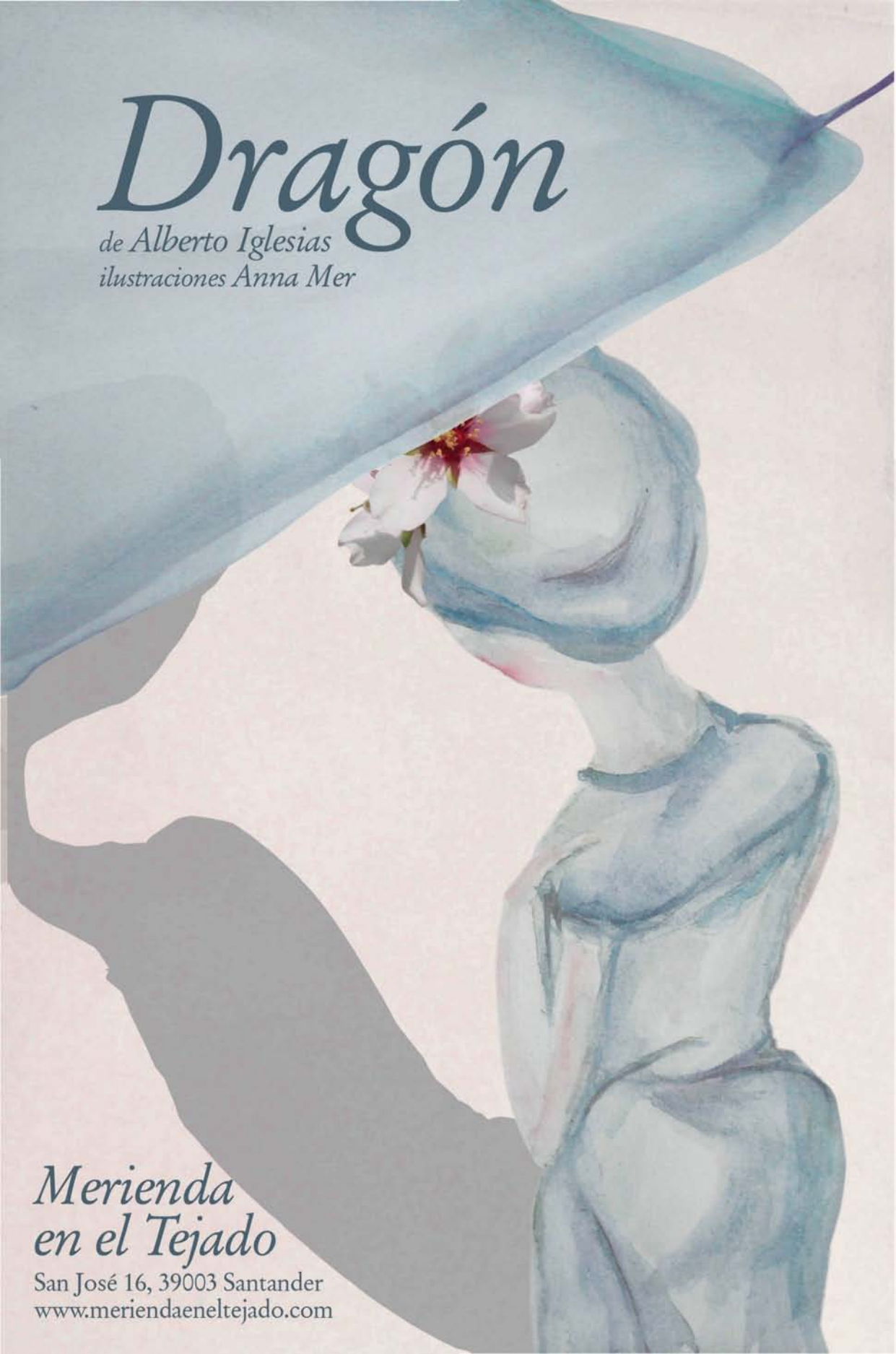
PEONZA

Revista de Literatura Infantil y Juvenil | Marzo y Junio 2009 | Precio 12 €

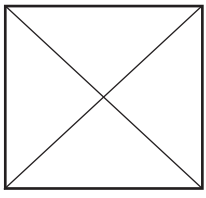
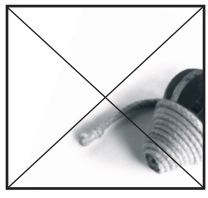
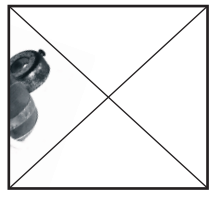
El Cómic

#88/89


Dragón
de Alberto Iglesias
ilustraciones Anna Mer
Merienda
en el Tejado
San José 16, 39003 Santander
www.meriendaeneltejado.com

PEONZA nº88/89

Revista de Literatura Infantil y Juvenil | Marzo-Junio 2009

EDITORIAL

Diez años después 02

ARTÍCULOS

Breve historia del Tebeo en España
Antonio Altarriba. 04
La historia como espejo de la sociedad
Pepe Gálvez 13
La mirada adulta de las mujeres
Ana Merino 23
El lugar en el que están enterrados los recuerdos: memoria histórica e historieta
Norman Fernández 33
La Viñeta globalizada
Yexus 43
El oficio de escribir cómics (en sus inicios)
Antoni Guiral. 53
Moebius, el señor de los mundos
Pablo Torrecilla 61
Jiro Taniguchi: la épica de las emociones
Juan Gutiérrez 69

ENTREVISTAMOS A

Román Gubern 77
Jesús Cuadrado (Yexus) 87
Max (Quim Pérez). 93

PLUMA, LÁPIZ Y PINCEL

Mario Alberti. 102
Horacio Altuna 104
Sergio Bleda 107
Quim Bou 109
Rachel Deville 111
Miguel Gallardo 114
Luis García 116
Vittorio Giardino. 118
Michael Golden. 120
Juanjo Guarnido 122
Jason (John Arne Saeteroy) . . . 124
Juan Jiménez 125
David López 127
Ivo Milazzo 129
Ana Miralles 131
Antonio Navarro 133
Rubén Pellejero. 136
Eduardo Risso 139
David Rubín 141
Víctor Santos. 144
Fermín Solís 146
Daniel Torres 148
Santiago Valenzuela 151
Enrique V. Vegas 153

ANTE EL ESPEJO

Picasso / Boudoin 156
Hugo Pratt / Ángel de la Calle . 158
Will Eisner / Keko 161
Josep Mª Beà / Jaime Martín . . . 164
Jiro Taniguchi / Paco Roca 167

MIL PALABRAS PARA UNA IMAGEN

Noches de tinta negra
José Luis Polanco 171

NUESTRA ILUSTRADORA

Ana Miralles 175

PUNTO DE VISTA

Astiberri 186
La Cúpula 187
Dibbuks. 188
Dolmen. 189
De Ponent. 190
Ediciones B 191
Glénat 192
El Jueves 193
Norma 194
Planeta 195
Ponent Mon. 196
Sins Entido 197

COMENTADO POR...

Felipe Hernández Cava 198

BIBLIOTECA 202

ENSAYOS Y ESTUDIOS . . . 237

COLOFÓN 239

GALERÍA 240

Año XX, Marzo-Junio 2009, Nº 88-89
Edita: Asociación Cultural Peonza
Apartado de Correos 2170.
39080 Santander.
Depósito Legal: SA-265-1994
ISSN: 1130-8370
Equipo de redacción:
Ainara Bezanilla Orallo,
Francisco Díaz Herrera,
Encarnación Espinosa Astillero,
Javier Flor Rebanal,
Javier García Sobrino,
Juan Gutiérrez Martínez-Conde,
Diego Gutiérrez del Valle,
Paciano Merino Merino,
José Luis Polanco Alonso.
Colaboración especial:
Yexus (Jesús García)
www.peonza.es
Correo electrónico: peonza@peonza.es
Diseño: SPR-MSH.COM
Impresión: Gráficas Calima, S.A.
Información y Suscripciones:
Gestoría Noriega (Peonza)
Jesús de Monasterio, 12, 1º
39010 Santander
Tel.: 942 37 57 17

Diez años después...

Desde hace mucho tiempo, la revista Peonza se ha interesado por el cómic, ha publicado artículos sobre algunos de sus autores más destacados, ha reseñado las novedades que han ido apareciendo y hace diez años le dedicó un número monográfico. Durante esta última década se han producido cambios de gran trascendencia en aspectos políticos, sociales, económicos y culturales en todo el mundo, al tiempo que tenía lugar una auténtica revolución con el enorme desarrollo de las nuevas tecnologías.

El mundo de la historieta no ha permanecido ajeno a esas transformaciones. El presente número monográfico de Peonza pretende ayudar al lector a comprender lo que ha ocurrido en este medio, a conocer la evolución que ha experimentado en estos últimos años y los nuevos planteamientos estéticos y temáticos que ha asumido. Algunos de estos fenómenos tienen un carácter general y afectan a la mayoría de los países, otros, sin embargo, son más específicos del nuestro. Entre estos últimos, podemos señalar que los medios de comunicación empiezan a valorar e incluir en sus suplementos culturales estas obras, que se ha creado un Premio Nacional para reconocer los méritos de sus creadores, al igual que sucede en otras disciplinas artísticas. Al tiempo, han aparecido nuevas editoriales que amplían y diversifican la oferta de comics en el mercado, ha aumentado el número de librerías especializadas y las generalistas incluyen en mayor medida estas publicaciones.

Por nuestra parte, en relación con este número monográfico que ofrecemos a los lectores, tenemos que agradecer que casi medio centenar de estudiosos, críticos, aficionados, dibujantes y guionistas hayan participado desinteresadamente ofreciendo un abanico muy amplio de enfoques y temáticas. Los diversos puntos de vista enriquecen la visión que ofrecemos y la selección del centenar de obras podrán orientar a los profesores, bibliotecarios, libreros y lectores que quieran acercarse a estas creaciones para disfrutar de la indudable calidad de las mismas.

Entre los agradecimientos tenemos que señalar la esforzada labor de nuestro amigo y crítico especializado, Yexus, que ha codirigido esta entrega de Peonza, ha conseguido la mayoría de las cola-

Danza
Il: Ana Miralles
Ed. Bancaja, 1992

boraciones, ha realizado gran número de reseñas y ha participado en las labores imprescindibles para que una publicación como ésta pueda salir adelante.

Gracias a todos ellos, y a nuestros anunciantes y suscriptores, podemos ofrecer al público interesado este número extraordinario con el que queremos reivindicar el interés artístico y humano de los tebeos que nos hicieron soñar en la infancia y que ahora nos ayudan a profundizar en el conocimiento del mundo.

#

Breve historia del Tebeo en España

El autor, conocedor y estudioso del mundo del tebeo, realiza un recorrido por su historia en España desde los orígenes hasta nuestros días. Desde la terminación de la guerra civil distingue tres ciclos historietísticos: las décadas de los cuarenta a los sesenta, con una concepción industrial del medio y una incidencia masiva en un público esencialmente infantil. La transición hacia un lector más adulto a partir de los años setenta, con un cómic de autor con aspiraciones artísticas y el tercer ciclo, iniciado a principios de siglo, que tiende a normalizar la historieta como producto cultural.

Autor

Antonio Altarriba
Catedrático de Literatura Francesa

Hubo un tiempo en el que España fue de tebeo. Las circunstancias propiciaban unos comportamientos desaforados que, sin dejar de resultar trágicos, obedecían a un pensamiento esquemático, se manifestaban con gestualidad grandilocuente y, aunque en su momento no se apreciara, con el tiempo han cobrado tintes claramente caricaturales. El triunfalismo de los vencedores en la guerra civil sólo podía sustentarse sobre un país asolado en donde los proyectos imperiales se construían con adobe y las soflamas transcendentes olían a sopa de ajo. Quienes habían contribuido a extirpar las satánicas amenazas del comunismo y la anarquía gozaban de una gloriosa consideración que los consagraba como héroes, como cruzados o como mártires. Sin embargo, esa rimbombante aureola se dibujaba con tan escasos medios y se proyectaba sobre una población tan desprovista que el espectáculo, lejos de parecer grandioso, se antojaba tétrico y, a

Hazañas Bélicas
Il: Boixcar
Ediciones Ursu, Barcelona, 1973

pesar de que estaba prohibido reír –al menos reírse de ello–, también ridículo.

Que la España de Franco y la historieta se encontraran era, por lo tanto, algo previsible, casi inevitable. Evidentemente, se trataba de un medio que se adaptaba a las posibilidades técnicas, a las infraestructuras industriales y a los niveles económicos del país. Ofrecía un vistoso teatrillo de papel al módico precio de una peseta –céntimo más o menos– que tenía la posibilidad de reproducirse y prolongarse inagotablemente con nuevas entregas. Pero su éxito se sustentaba además en una evidente coincidencia temática. España era un país de tebeo. Y lo habría sido, aunque el tebeo no hubiera estado ahí para reflejarlo en sus páginas. Pero estuvo. Y lo reflejó con profusión, variedad y mucho ingenio.

Esta conexión entre el momento histórico y las viñetas hizo que España no sólo fuera de tebeo sino también del tebeo. La avalancha de productos que ya desde los primeros años cuarenta invadió los quioscos, sólo fue la avanzadilla de un batallón mucho más nutrido que no tardaría en adueñarse del país. Hasta que la televisión viniera a destronarla, la historieta reinó de forma indiscutible. Ciertamente compartió espacio mediático con la radio, con el teatro y con el cine, pero tanto las calidades de los contenidos

La España del Tebeo
Ed. Espasa Calpe, 2001

como las cantidades de las tiradas la situaron en un lugar privilegiado, extraordinariamente influyente en la configuración del imaginario colectivo de las generaciones que se formaron en aquellos oscuros años. Los tebeos supusieron para los jóvenes españoles de los cuarenta, cincuenta y hasta bien entrados los sesenta una ventana para entender el mundo o para fugarse de él, un espacio de aprendizaje y, mucho más que un texto, un pretexto para la ensoñación fabuladora. Gracias a estos cuadernillos iluminados por las más asombrosas ficciones, el entorno parecía menos gris y, entre página y página, muchos encontraron la rendija por la que se infiltraba la risa, la emoción, la aventura...

Aunque parezcan hechos a medida para los tiempos del franquismo, España ya conocía los tebeos mucho antes de la guerra civil. De hecho, la eclosión de esta edad dorada no habría sido posible sin la rica tradición que empezó a fraguarse ya en las últimas décadas del siglo XIX. Desde 1873, fecha en la que José Luis Pellicer firma en las páginas de *Mundo Cómico* lo que se puede considerar como las primeras historietas españolas, un flujo constante de creaciones gráficas se encarga de poner a punto un auténtico lenguaje que enseguida gozará de la aceptación popular. Desde los pioneros, como el propio Pellicer o Apeles Mestres, Mecachis, Xaudaró, Atiza, Opisso, Robledano... hasta los grandes maestros surgidos a partir de los años veinte como Emilio Freixas, K-Hito, Mihura o Cabrero Arnal, el panteón de los historietistas hispanos puede exhibir un buen puñado de nombres ilustres. Ya a partir del siglo XX unas cuantas publicaciones periódicas acogen de forma, si no exclusiva, al menos preferente muchas de estas obras y algunas cabeceras emblemáticas, destinadas a desempeñar un decisivo papel en el futuro, aparecen en estas fechas. No olvidemos que el legendario *TBO* data de 1917 y el no menos legendario *Pulgarcito* de 1921. Junto con ellos y hasta la guerra civil otros títulos como *Macaco* (1928), *La risa infantil* (1929), *Jeromín* (1930), *Pocholo* (1931), *Yumbo* (1934) o *Aventurero* (1935) intentarán hacerse un hueco y captar a un público eminentemente infantil. Pero, aún siendo importante y teniendo una incidencia nada desdeñable, el impacto editorial no puede compararse con la expansión y el arraigo alcanzado a partir de la posguerra.

El *TBO* tiró trescientos cuarenta mil ejemplares en sus mejores tiempos, *Pulgarcito* superó los doscientos mil, *Roberto Alcázar y Pedrín* rozó el medio millón, *El Guerrero del Antifaz* también anduvo por esas cifras y *El Capitán Trueno*, contabilizando los cuadernillos y los extras, se aproximó al millón mensual. Para proporcionar una idea de la dimensión del fenómeno, quizá baste añadir que en los momentos en los que el mercado alcanza su techo –mediados de los sesenta– la industria española pone en circulación cer-

ca de seis millones de ejemplares mensuales. Pero es que, además, los tebeos tenían vida propia, se leían en peluquerías, salas de espera, bibliotecas y otros lugares públicos, se cambiaban en papelerías y quioscos, se prestaban entre amigos, oscilaban de cotización según las preferencias de sus lectores, funcionaban como moneda de cambio para saldar favores o compensar deudas y morían, tras largos y accidentados avatares, con la portada cubierta de una sebosa capa de suciedad y con las páginas desgarradas, repletas de manchas e inscripciones. También se comentaban, se especulaba sobre lo que ocurriría tras el frustrante "continuará" y hasta se clasificaba en bandos a los partidarios de un personaje o de otro. Se jugaba imitando las acciones de los héroes preferidos, se contaban anécdotas donde se aludía a ellos como parangón inalcanzable y también había quienes, dotados para el dibujo, copiaban las viñetas más espectaculares. La lectura de tebeos movilizaba una compleja red de estrategias, comportamientos, ritos que, más allá de la ficción que contenían, incidía en la existencia cotidiana. Generaban vínculos, establecían jerarquías y, sobre todo, fomentaban la imaginación. Todo ello se producía a partir de un producto que, a diferencia del cine o del teatro, se consumía en la más estricta intimidad. La lectura se hacía en solitario, en un cara a cara fascinado con esas páginas cargadas de fantasía, pero luego las circunstancias obligaban a compartir, a intercambiar o a negociar. Ningún otro medio ha cumplido una doble función como ésa, incidiendo tanto en lo personal como en lo social, estructurando la mente y determinando las relaciones.

Aventuras del FBI
Il: Luis Bermejo
Ed. Rollan, Madrid, 1953

Todo este aluvión de viñetas que forjaba imaginarios y cohesionaba voluntades venía producido por un sólido entramado industrial que en algunos casos llegó a alcanzar dimensiones realmente importantes. Los directores editoriales cumplieron una función decisiva en medio de un panorama donde los ritmos de producción obligaban a la explotación de unas fórmulas comerciales y de unos esquemas argumentales relativamente estrictos. Nunca se ha valorado lo suficiente la importancia de figuras como Consuelo Gil, directora de las revistas *Chicos* y *Mis chicas*, o la de José Soriano, director artístico de Editorial Valenciana –*Pumby*, *Jaimito*, *El Guerrero del Antifaz*...–, o la de Rafael González, auténtico factótum de Bruguera –*Pulgarcito*, *El DDT*, *Tío Vivo*, *El Capitán*

Torpedo
Il: Bernet
Ed. Glénat,
Barcelona, 2000

Trueno, *Sissi*...–. Ellos definieron líneas editoriales, idearon personajes, suministraron guiones y ejercieron de pilares sobre los que se sustentó este portentoso edificio. Su labor no empaña –tan sólo potencia– la de los autores, auténticos y a menudo anónimos responsables de esta vorágine de creatividad. De muchos de ellos se sabe poco. Trabajaron como forzados, encadenados al tablero de dibujo para lograr subsistir. Se integraron en una cadena de producción donde su aportación era percibida como un eslabón más dentro de unos mecanismos industriales. Apartados de los beneficios empresariales, sin derechos sobre su obra, vivieron la profesión desde una perspectiva eminentemente artesanal, al margen de cualquier pretensión artística, obedeciendo a una rutina laboral que, sin embargo, estaba sembrada de geniales destellos. Crearon auténticos iconos de la cultura de masas que llegaron a calar en las costumbres y hasta en las expresiones populares. Personajes como Carpanta, Doña Urraca, Don Pío, Zipi y Zape, Pumby, Roberto Alcázar, la familia Ulises, las hermanas Gilda formaron parte del acervo de todos los españoles. A sus autores –grandes maestros como Escobar, Peñarroya, Coll, Benejam, Cifré, Conti, Ambrós, Sanchís, Liceras, Gago, Iranzo, Vázquez...– sólo les quedó la satisfacción callada por sus éxitos.

Fiel a su vinculación con el esperpento franquista, la historieta se derrumbó con el régimen. Como si sus destinos estuvieran indefectiblemente entrelazados, la década de los setenta contempló la transición hacia la democracia y la desaparición de los tebeos más

emblemáticos. Las nuevas orientaciones ideológicas, las inquietudes sociales y los hallazgos tecnológicos incidieron decisivamente en el medio, pero no acabaron con tanta vena creativa como circulaba por las viñetas, simplemente la reorientaron. Al mismo tiempo que España alcanzaba la mayoría de edad política, la historieta también se hizo adulta o, al menos, empezó a dirigirse mayoritariamente a un público adulto. Cambió de piel, adoptó otros estilos, se recubrió con un grafismo más elaborado, exploró intrigas más complejas y reclamó el estatus de obra artística. Se la empezó a percibir de otra manera y dejó de ser el exponente –un tanto revoltoso quizá, pero en último término correcto– del pensamiento oficial para adquirir una imagen de "vanguardismo marginal", de producto "enrollado" en conexión con las inquietudes juveniles y con los afanes de cambio de la sociedad. La historieta olía a modernidad y a rebeldía y una generación de guionistas y dibujantes se incorporó al medio con voluntad innovadora, con proyectos ambiciosos, conscientes de una tradición que pretendían enriquecer con nuevas referencias artísticas y mediáticas.

La década de los ochenta conoció así una explosión de títulos que tapizó los quioscos de portadas coloristas y casi siempre efímeras. La proliferación creativa no encontró, salvo notables excepciones, un asiento industrial estable y la mayor parte de estas experiencias se saldó con un fracaso. Sin embargo, hubo tiempo para poner en circulación algunos personajes memorables y algunas historias de indiscutible calidad. Los tebeos, ahora llamados cómic, se entregaron a la experimentación, al relato intimista y a la descripción de las zonas más oscuras de la mente y también de la ciudad, interesada igualmente por la perversión y por la delincuencia. La historieta fue entonces preciosista, fantasiosa, alucinante y alucinada, exquisita y también cutre, hermética y barriobajera, sensual, a menudo exhibicionista, diversa y rica en los matices individuales que aportaba cada autor... Era una nueva historieta para unos nuevos tiempos. Los protagonistas de los relatos se reciclaron en el cinismo, en la perplejidad existencial, en la radicalidad política y en la marginalidad social. Se hicieron drogadictos, obsesos, escépticos, críticos mordaces de la actualidad, aventureros cansados o minados por la imposibilidad de la aventura y algunos acabaron de matones a sueldo o de asesinos compulsivos. Hubo de todo y para todos, pero, si se tuviera que dibujar el mapa temático por el que discurrieron sus peripecias, éste vendría delimitado por la protesta radical, la voluntad provocadora, la denuncia de las desigualdades sociales, la fantasía paracientífica, la reutilización paródica de las propias convenciones historietísticas y el humor canalla. De esta encrucijada y circulando a menudo por muchos de sus caminos surgieron o se afianzaron autores importantes –ahora ya auténticas referencias– como Bernet, Giménez, Beá, Font, Sommer, Nazario,

Gallardo, Prado, Torres, Martí, Hernández Cava, del Barrio, Pellejero... Se crearon personajes que alcanzaron notoriedad como Makoki, Torpedo, Makinavaja, Anarcoma, Roco Vargas, Dieter Lumpen, Martínez el facha... Pero, sobre todo, como soporte, casi como emblema de un período volcado en las publicaciones periódicas ha quedado el recuerdo de revistas como *Tótem* (1977-1985), *Rambla* (1982-1985), *1984* (1978-1992), *Cairo* (1981-1991), *Cimoc* (1980-1996), *Madriz* (1984-1987), *El Víbora* (1979-2004)...

La década de los noventa conoció un reajuste a la baja y, salvo excepciones como *El Jueves* (1977), desaparecieron las cabeceras que tanta gloria dieron al medio. Entre 1994 y 2001 la historieta conoció uno de los momentos más bajos de su historia y algunos profesionales llegaron a entonar el réquiem por un medio que consideraban moribundo. Sin embargo, a partir de 2002 se inicia un despegue que viene confirmándose anualmente con un significativo aumento tanto en el número de títulos publicados como en la cifra de ventas. En cualquier caso y de momento han crecido más las expectativas que la industria. Es cierto que el manga ha roto barreras y algunos títulos venden decenas de miles de ejemplares. También es verdad que autores como Spiegelman con *Maus* (1973-1991) o Marjane Satrapi con *Persépolis* (2000-2003) han logrado superar el gueto de la historieta y convertirse en referencias culturales de amplio espectro y, además, de alto nivel. Pero la producción autóctona, estabilizada en torno a un insuficiente doce por ciento del mercado, se mantiene en tiradas que rara vez superan los dos mil ejemplares. Aunque circula algo más de dinero y, sobre todo, de entusiasmo, la edición de autores españoles sigue sustentándose más en la afición y la buena voluntad que en los beneficios.

Las editoriales han desempeñado un papel importante en la actual recepción del medio, buscando nuevos formatos, ofreciendo diseños atractivos o luchando por distribuir sus productos en librerías generales y grandes superficies. Las revistas siguen existiendo y algunas han demostrado un gran nivel, funcionando como escaparate de tendencias o laboratorio de experimentación. Es el caso de *Idiota y Diminuto*, *Nosotros somos los muertos*, *Tos*, *Humo*, *Recto*, *Buen provecho*, *BD banda*, *Amaníaco*, *Dinero*, *El manglar*, *Dos veces breve*... La mayoría desaparecen tras dos o tres años, como mucho, de irregular aparición. Pero resulta evidente que la revista ya no es el núcleo de la producción sino un soporte residual. La novela gráfica se ha impuesto como formato y también como denominación ennoblecedora que facilita la aceptación comercial. Pero las variantes editoriales son tantas, tan adaptadas al producto y a la demanda que contribuyen decisivamente a la reactivación del mercado. Surgidas desde pequeñas infraestructuras pero progresiva-

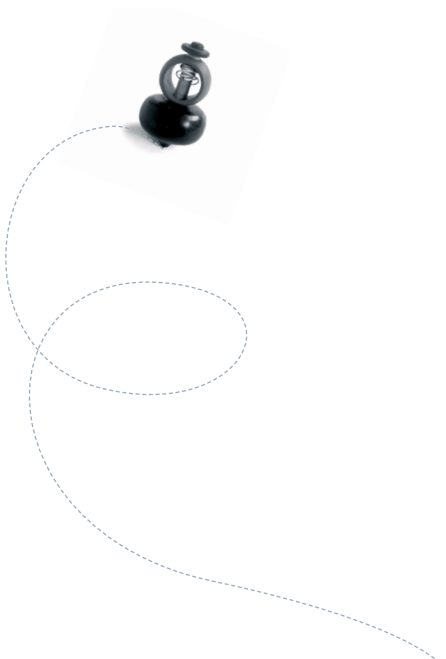
Cimoc
Il: Brian Bolland
Ed. Norma, Barcelona, 1981

mente asentadas, Aleta, Dibbuks, Dolmen, Sins Entido, De Ponent, Reservoir Books, Astiberri son algunas de las editoriales más representativas del momento. En los últimos años han logrado que la cobertura mediática mejore, incluso que algún gran grupo editorial se anime a invertir. Pero, naturalmente, nada de esto habría sido posible sin una nueva generación de autores que, superados los complejos y con un registro variado de estilos y temáticas, trabajan con gran calidad. Se llaman Alex Fito, David Rubín, Luis Durán, Miguel Brieva, Paco Alcázar, Lola Lorente, Santi Valenzuela, Juanjo el Rápido, Alberto Vázquez, Fermín Solís, Paco Roca, Juan Berrio, Pablo Auladell, Quim Bou, Miguel B. Núñez... A diferencia de sus predecesores de los años ochenta, cultivan un trazo más esquemático y expresivo, centrándose en el humor de crítica social y en las experiencias personales, en definitiva hacen un cómic más de la cotidianeidad que de la aventura. De hecho, muchos de los autores que, con trazo realista, se dedican al cómic de aventuras han acabado trabajando para otros mer-

cados como el francés, el americano, incluso el japonés. Bien situados en este ranking internacional se encuentran Juanjo Guarnido, Mateo Guerrero, Rafa Fonteriz, Carlos Pacheco, Pascual Ferry, Salvador Larroca...

Así pues, desde la guerra civil hasta hoy se han sucedido tres ciclos historietísticos. Las décadas de los cuarenta, cincuenta y sesenta responden a una concepción industrial del medio, con incidencia masiva en un público esencialmente infantil. A partir de los setenta se produce la transición hacia un lector más adulto, se hace un cómic de autor con aspiraciones artísticas y los cuadernillos, que hasta entonces constituían el soporte habitual, son sustituidos por las revistas. El tercer ciclo, iniciado a principios de siglo tras unos años de crisis, tiende a normalizar la historieta como producto cultural, presentándolo en forma de libro y despertando el interés de un número creciente de lectores. La conexión o la permeabilidad entre cada uno de estos ciclos es reducida. Ni los formatos ni los temas ni los estilos ni los autores consiguen pasar de uno a otro. Nos encontramos por lo tanto ante un producto sometido a una gran oscilación conceptual y que no consolida clásicos, excesivamente dependiente de modas y coyunturas. De hecho, aunque en los últimos años algún editor comienza a preocuparse de ello, apenas se reeditan las referencias históricas. Todo ello sugiere un medio de estatus inestable, que todavía busca su encaje sociocultural y explora sus recursos expresivos. En estos momentos parece bien situado para alcanzar nuevas cotas pero habrá que esperar los resultados de las iniciativas en curso. Aunque lo más importante es que, por ahora y como siempre, esto continuará.

#



La historia como espejo de la sociedad

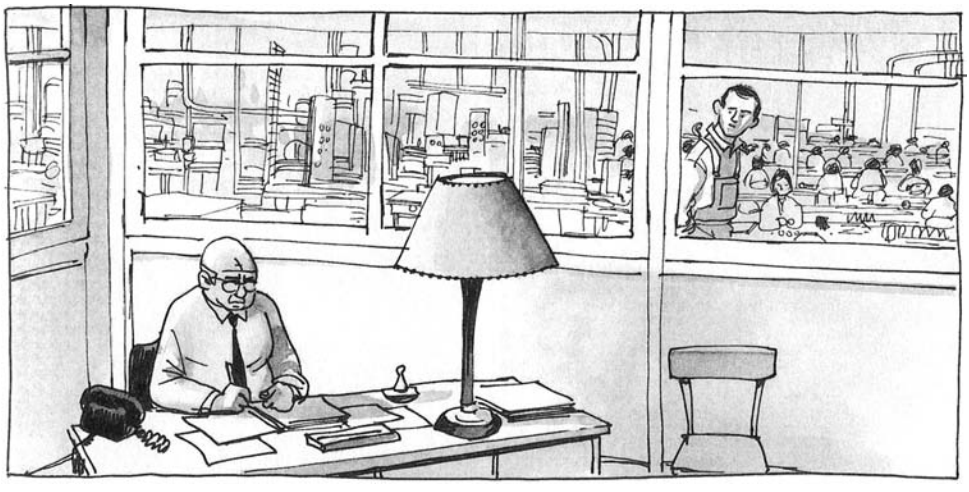
El cómic actúa como veraz reflejo de realidades sociopolíticas por su capacidad de comunicación tanto como por su condición de testigo de las circunstancias que lo generan. Algo evidente para Pepe Gálvez en este análisis que desglosa el fenómeno en base a motivaciones autorales muy diversas, como el testimonio, la propaganda, la divulgación o la autobiografía. Sin olvidar el papel de los nuevos formatos e iniciativas editoriales ni una visión de las posibilidades del medio que progresivamente se aleja de los planteamientos más tradicionales.

Autor

Pepe Gálvez
Crítico y guionista de tebeos, cómics y otras historietas

Entre el autor y el mercado

Recuerdo allá por los finales de los noventa del siglo pasado que en una charla que Alfons López y yo dimos en Santander, se nos preguntó el porqué de nuestra insistencia en tratar temáticas sociales en nuestra obra. Creo recordar que respondimos que lo raro no era nuestra insistencia en narrar cosas que suceden y tienen gran importancia en nuestra sociedad, sino en todo caso la escasa presencia de esos temas en la producción historietística. Estábamos en una fase de recesión, otro más de los agujeros negros en los que de tanto en tanto este medio de expresión cae en nuestro mercado. En esos momentos la historieta se retraía, forzada por una industria que se volvía limitativa tanto en los contenidos como en el público al que se dirigía y del que vivía, y por poco se nos muere. Y es que, al hablar de la capacidad de la historieta para reflejar los hechos sociales de cada época, hemos de tener en cuenta que es una cualidad que depende de una relación



La mala gente
Il: Etienne Davodeau
Ed. Ponent Mon, 2007

triangular entre autor, industria y público. Así, grosso modo, con sus excepciones y matizaciones, podemos decir que el sesgo de la industria hacia mercados infantiles o adolescentes, ha impuesto temáticas de evasión, mientras que han sido los movimientos críticos de los autores (léase *underground* en los USA, la revista Pilote y sus sucesores en Francia, el gekiga en el Japón…), los que han impulsado una creación y producción atenta a la realidad de su tiempo. Lo cierto es que el historietista que reclama ser autor, es decir, dueño al máximo posible de su obra, desea generalmente que esta trate de lo que le preocupa, de lo que afecta a su vida. Por el contrario, las crisis provocadas por una indigestión de comercialidad, como fue la que sufrimos en los noventa, reducen drásticamente los horizontes y el vuelo creativo.

El estado de la cosa

Dicho lo anterior, ¿dónde estamos ahora? Pues aunque desde finales de los noventa hasta aquí no se ha producido ningún cambio radical en nuestro mercado, sí se ha dado una lenta y muy pausada recuperación con más repercusión cualitativa que cuantitativa. Hemos pasado de estar desahuciados a sobrevivir con la bombona de oxígeno de la importación de obras porque el mercado tiene una demanda aún muy pequeña, o sea, un número de lectores insuficiente para cubrir las necesidades profesionales de sus creadores. Lo cual, de entrada, ya nos indica una mayor presencia de temas globales que de los estrictamente locales. Y aunque es cierto que la globalización cultural es un hecho instalado en nuestras pautas cotidianas de valoración y comportamiento, también lo es que sin el complemento de la experiencia local con-

duce a la uniformidad y a un cierto grado de extrañamiento en casa propia.

Aceptado el hecho de que jugamos un papel subalterno en el campo de la historieta (literatura gráfica) internacional, hay que pasar a constatar que en ese ámbito general se han producido en los últimos años cambios importantes en la relación del autor con su obra, equiparables en cierta forma a los que se produjeron en los años setenta y ochenta del siglo pasado. Por lo que respecta al contenido social que origina estas reflexiones, se puede advertir una mayor diversificación en los formatos y en los contenidos, así como una liberación de las codificaciones narrativas que tendían a encerrar a la historieta, como medio de expresión, en los escalones inferiores de la cultura de masas. En resumen, el autor ha empezado a tener más peso, los géneros clásicos han perdido actualidad y público y la industria, con las editoriales independientes a la cabeza, ha tenido que tender sus redes en caladeros más pequeños y a la vez más exigentes. Así, aunque no se haya dado, como en esos otros momentos de los que ya hemos hablado, un gran salto, ni cuantitativo ni cualitativo de lectores (salvo en lo que respecta a una tímida apertura al público femenino), sí se ha afirmado una tendencia aún frágil pero continua de cambio. Y todo lo anterior se ha concretado en el hecho de que hasta nosotros ha llegado un número suficientemente alto de obras singulares que han hablado de su tiempo y vida, y con ello de los conflictos individuales y colectivos que la condicionan y explican.

Testigos y testimonios

En esta florada destacaremos en primer lugar, por su novedad y por lo que significa de cambio respecto a los estereotipos narrativos a los que se venía asociando el medio, la aparición y consolidación de la historieta reportaje.

Señalemos, en primer lugar, que el reportaje no deja de ser un relato acotado por una realidad concreta actual y marcado por la proximidad temporal entre esa realidad, su conversión en relato y su lectura. Es así mismo una narración que mezcla investigación, descripción y testimonio para comunicar al lector unos hechos y las circunstancias que ayudan a comprenderlos. En este sentido, la historieta con la especificidad de su lenguaje fronterizo con la fotografía, la televisión, el cine, la ilustración y el periodismo escrito tenía mucho que aportar a esa forma tan particular de relatar. Y, de hecho, ofrece la relación permanente entre la palabra y la imagen, una imagen que expresa la forma en que ha interiorizado la historia el autor, lo que sin renunciar a la objetividad se aleja de

la asepsia. Con ello permite una lectura no inmediata y más reflexiva, ya que mantiene la conexión entre los diferentes elementos del reportaje.

En el surgimiento de este ámbito, que no pretende ser un género, ha sido clave la voluntad y el riesgo de un puñado de autores que se han arriesgado primero y obtenido después un gran eco mediático así como el interés de públicos normalmente alejados de la historieta.

Joe Sacco con *Palestina y Gorazde*, Étienne Davodeau con *Rural* (aún no publicado entre nosotros) o *Las Malas gentes*, Guibert y Didier Lefèvre con *El fotógrafo*, Guy Delisle con *Schenzen y Pyongyang*, Nicolás Wild con *Kabul disco* y Heather Roberson (junto a Harvey Pekar) con *Macedonia* han aportado un amplio abanico de tratamientos de reportaje, tanto por la variación de sujetos como por la diversidad de tratamientos. Aún así, es cierto que los conflictos bélicos, en presente, pasado o con grandes probabilidades de serlo, son gran mayoría, pero también aparecen descripciones de movimientos sociales en el caso de Davodeau, o las situaciones socio-políticas exóticas para el europeo en las que nos sumerge Delisle. El tratamiento varía desde la obra que prima la entrevista como mecanismo narrativo esencial con el que se incorpora a un más o menos amplio coro de protagonistas, hasta la que testimonia lo que sucede alrededor del autor en un terreno vecino al libro de viajes.

Divulgación y propaganda

En otro apartado debería colocarse *El informe del 11-S: Una adaptación gráfica*, la obra que sobre los atentados del 11-S Sid Jacobson y Ernie Colón realizaron, ya que se trata de una versión del informe elaborado por la Comisión Investigadora. Se trata de una obra que quiere divulgar, hacer llegar a un público muy amplio una información que, en este caso concreto, ha sido elaborada por otros. Debajo de esa voluntad divulgativa podríamos colocar un amplio grupo de obras que se mueven entre el ensayo y la obra propagandística.

En el número 31, de diciembre de 2003, de la desaparecida revista Trama, Norman Fernández en el artículo “Mensaje dentro de una viñeta” hacía un repaso a las no muy numerosas obras de autores de nuestra historieta dedicadas a apoyar “determinadas causas a través de lo que mejor saben hacer: su propio trabajo”. La casi totalidad de las obras citadas habían sido editadas por sindicatos, asociaciones o instituciones. Algunas como *Maiopolis* de Kiko da Silva o *Passafronteres*, sobre guión de Felipe Hernández y dibujo

Once Miradas
Il: Enrique Flores
en 11-M
Ed. De Ponent, 2007

de Guillem March, trataban sobre culturas organizativas como la obrera o la de la cooperación internacional. *H2OIL* era una obra del colectivo Chapapote sobre la catástrofe ecológica provocada por el hundimiento del Prestige. *La Peña de la precariedad contra los Super Siniestros*, de Alfonso López, obra aún reeditada hoy día por diferentes organizaciones de CCOO, trataba sobre la problemática de la salud laboral en los puestos de trabajo más frecuentados por los jóvenes. Mientras que Quim Bou en los tres cuadernillos que configuraban *El mes del Dragón* había elaborado una fábula sobre el endémico mal del racismo. Por último, el mismo Alfonso López de antes era el autor de *La Globalización. Pasen y vean*, que combinaba historieta, texto e ilustración para analizar el fenómeno globalizador. A este título seguirían *La pobreza no es rentable*, sobre los objetivos del milenio (editada en el 2006 por la fundación Pau y Solidaritat de CCOO de Catalunya), y en este 2008 *Cambio Climático y Sostenibilidad*, de temática explícita en el propio título, que Panini acaba de sacar al mercado. Las tres presentan una cierta coherencia tanto en su objetivo como en su estructura y podrían considerarse como parte de una misma colección.

A estas obras habría que añadir *Tenemos derechos*, del mismo dibujante y guión del que esto firma, sobre la situación de las mujeres y los currantes en Marruecos. Intermón y Educación sin Fronteras editaron por aquellos años *Trabajadores de diez años*, sobre la explotación infantil. Y retornando al tema de la Globalización, nos encontramos con *Garduño en tiempos de paz*, una obra más combativa que divulgativa, que intenta y consigue transmitir las reflexiones, sensa-

Persépolis
Il: Marjane Satrapi
Ed. Norma, 2004

ciones y experiencias de Philippe Scarzoni, su autor, sobre la condición humana del siglo XXI según Ignacio Ramonet en el prólogo, o sobre la tremenda farsa económica, social, política y cultural que ha hegemonizado nuestras vidas en los últimos decenios. Esta obra ha sido editada en España por La Oveja roja, una, intuimos, pequeña editorial que también ha publicado entre nosotros *Puta Fábrica*, una adaptación al cómic realizada por Efix de una novela del francés Jean-Pierre Levaray y que testimonia que la alienación del trabajo asalariado sigue siendo una inevitable realidad. *Adictos a la guerra*, de Joel Andreas, por su parte, se dirige a recuperar y transmitir información y provocar reflexiones sobre la hegemonía e intervencionismo militarista de los U.S.A. Y sobre y contra la última, por ahora, invasión yanqui trata el álbum *No a la guerra*, con tres historietas de Carlos Azagra, Ángel de la Calle y el dúo formado por Carles Santamaría con Pepe Farruco. De otro daño colateral de aquella guerra, por otra parte, también trata el testimonio que una amplia serie de autores dejaron en *11-M Once Miradas*, sobre los atentados producidos en Madrid en esas fechas del 2004.

Cuando el yo se hace colectivo

Para entrar en materia sobre la sensibilidad social de la autobiografía me voy a permitir la licencia de una autocita compartida y reproducir el inicio del capítulo "El Yo como reflejo del Colectivo" del

libro *Egoístas, Egocéntricos y Exhibicionistas: La autobiografía en el cómic, una aproximación*, del que somos autores Norman Fernández y este servidor: "Aunque el auge de la autobiografía remite a una posición dominante del yo, la mirada hacia atrás puede, y muchas veces así lo hace, recuperar hechos que sin dejar de ser significativos para el propio autor tienen ecos colectivos, bien porque se sitúan en un contexto socio-político de trascendencia histórica, bien porque son las propias vivencias las que adquieren valor emblemático".

En este apartado la lista es larga, especialmente en lo que se refiere al ámbito bélico o, mejor dicho, a la repercusión de las guerras contemporáneas en la población civil. Sobre este tema, aparte de algunas ya mencionadas como *El fotógrafo* o *Macedonia*, *Gorazde y Palestina*, han aparecido *Persépolis*, tetralogía en la que Marjane Satrapi describe desde sus propias vivencias la revolución iraní, la guerra Irak-Irán y el conservadurismo moral y machista del régimen de los ayatolás. La trilogía *Regards from Serbia* del serbio Aleksandar Zograf, que refleja a modo de diario la última, por ahora, guerra de los Balcanes. *El juego de las golondrinas*, en la que la libanesa Zeina Abirached nos acerca al Beirut de 1984 sacudido por la guerra civil. En fin, un nutrido grupo de obras que se puede complementar con *Casi*, en el que Manu Larcenet describe sin piedad su experiencia como soldado, que permitirían un efectivo trabajo pedagógico sobre las guerras contemporáneas, sus causas y sus consecuencias.

Por otra parte, libros como *María y yo* de Miguel y María Gallardo, *Pedro y yo* de Judd Winnick o *Píldoras azules* de Frederik Peeters, buscan hablar, transmitir información de una situación social cercada o amenazada por la exclusión o la marginación de la mayoría de la sociedad. Y lo hacen desde la proximidad del cariño paternal, del amor de compañero o del de la amistad, acercando a los lectores y lectoras a esa relación y a sus protagonistas. Sus libros son recomendables para contemplar el autismo o el Sida con una mirada desprejuiciada.

Para acabar este apartado autobiográfico, citar la historieta *Ella es Mary la menor* del recopilatorio *Vida de una niña*, de Phoebe Gloeckner, *La muñequita de papá* de Debbie Drechsler y *Por qué he matado a Pierre* (guión de Olivier Ka y dibujo de Alfred) como muestra de la denuncia de los abusos sexuales sufridos por los autores en su infancia.

Más allá de la novela gráfica

El último apartado es el más disperso y el que responde, no a la aparición de nuevos ámbitos narrativos dentro del medio, sino a

la consolidación de la autoría y sobre todo a la diversificación de productos que nos ha hecho receptores de una larga lista de obras en los que el sujeto narrativo ha sido plural y con temáticas que repercutían sobre el conjunto de la sociedad.

Por intentar ordenar el pequeño caos de referencias, empezaremos por casa con el primer tomo de *La cuenta atrás*, en el que Sergi Sanjulián ilustra con eficacia un interesante guión de Carlos Portela sobre la crisis del Chapapote y su entramado político y social. También de Galicia vino *Freda*, con guión de Kike Benlloch y dibujo de Alberto Vázquez, sobre lo que fue nuestra emigración. *Color Café*, de la que fui responsable con Alfonso López (él el dibujo, yo el guión), trataba sobre un futuro ya presente de degradación ambiental y problemas de racismo y deterioro de la democracia. Y Paco Roca es el autor completo de *Arrugas*, una equilibrada y sentida recreación de ese drama en el que se encuentran lo social y lo individual, que es el Alzheimer.

La actualidad de la reivindicación de la memoria histórica nos lleva a una gran parte de la obra de Carlos Giménez, que en los últimos diez años ha incorporado la continuación de *Paracuellos* y *Barrio*, así como *36-39 Malos tiempos*, tema este último que también ha sido tratado en Francia por Tito, hijo de emigrantes, en su obra en dos partes *Soledad*, *La Memoire Blessé* y *L'Homme Fantôme*, y por Julio Ribera (emigrante él mismo) en *Montserrat, souvenirs de la guerre civile*. También por Giardino en su espléndida trilogía *¡No Pasarán!*, títulos a los que hay que añadir la obra colectiva *Nuestra guerra civil* así como *Primavera Tricolor*, de Carles Santamaría y Pepe Farruco, y *Cuerda de presas*, de Jorge García y Fidel Martínez.

Por seguir con el criterio geográfico y en línea de proximidad, recordar que Petillón nos ha hecho reír con su visión satírica sobre el islamismo en Francia en *El asunto del velo*. Un "affaire" que tiene su relación con su particular memoria histórica de la colonización argelina y su guerra de independencia, temas sobre los que tratan *El pequeño Polio*, de Farid Boudjellal, y *El camino de América*, de Baru, quien en *La Autopista del Sur* describía los males del racismo y anticipó la rebelión de los suburbios. Por su parte Tardi, esta vez con guión de Daniel Penca, realizó en *La patada* una fábula irónica y sugerente sobre la desvergüenza ideológica del capitalismo de última hornada. El responsable de la actual crisis, vamos. Para completar el repaso ético a nuestros vecinos es recomendable la colección entera de *El Pulpo*, adaptación gráfica de varios autores de una colección literaria que en su clave de género negro va metiendo el bisturí en las partes más turbias del cuerpo social francés. Y sin salir del Mediterráneo pero ya en Italia, más con-

Vida de una niña
Il: Phoebe Gloeckner
Ed. La Cúpula, 2007

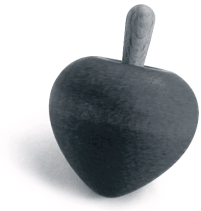
cretamente en el sur de la península, se sitúa *Brancaccio* que con guión de Giovanni di Gregorio y dibujo de Claudio Stassi retrata cómo el dominio mafioso corroe y degrada trágicamente la vida cotidiana de un pueblo. *Apuntes para una historia de guerra*, del italiano Gipi, es una ficción muy cercana a la realidad de la guerra en la antigua Yugoslavia que también es retratada en *Fábulas de Bosnia*, del esloveno Tomaz Lavric (TBC).

Ya va siendo hora de acabar esta retahíla de nombre propios y lo haremos con un salto a los U.S.A., con Art Spiegelman, que en *Sin la sombra de las torres* ofreció una versión a medias entre el relato autobiográfico y la reflexión simbólica sobre el impacto individual y el seísmo social en el que el autor se vio inmerso como consecuencia de los atentados del 11-S. No menos caótico y catastrófico es el sujeto colectivo que intenta reproducir el libro colectivo *Carne Argentina*, retrato de la conmoción provocada en aquel país por la crisis del corralito. Y, para rematar la faena, dos obras que tratan de la peculiar memoria social yanqui: *King* la impactante biografía que Ho Che Anderson realizó sobre Martín Luther King, así como *Stuck Rubber Baby* en la que Howard Cruse establece una clara relación entre homofobia y racismo dentro de la rancia sociedad sudista.

#

El pirata
GARRAPATA
en América
Juan Muñoz / Antonio Tello
en Roma
¡Al ataque!
¡MÁS FUEGO!
BOOM
MUCHO MÁS QUE CÓMICS
Más títulos:
El Pirata Garrapata en la luna
El Pirata Garrapata en el Prado
El Pirata Garrapata en Roma
sm
Don
Tirante el Blanco
LAZARILLO de TORMES
Anónimo
Guión de ENRIQUE LORENZO
Ilustraciones de ENRIQUE LORENZO
¿NO SABRÁ SI ESTÁ POR AQUÍ DON LUIS MEJÍA?
ME EXTRAÑA QUE NO HAYA VENIDO PRECISAMENTE ESTE DÍA...
PERO HAN DEBIDO DE OLVIDAR EL TRATO. YA SE VA A ACABAR EL PLAZO Y NO HA VENIDO NINGUNO.
DON JUAN TENORIO O DON LUIS MEJÍA.
ESTE HOMBRE PARECE SABER DE LO QUE HABLA...
PUES UNO VENDRÁ SEGURO. ¡PREPARA SU MESA!
Más títulos:
Don Juan Tenorio
Romeo y Julieta
La Odisea
Tirante el Blanco
MÁS VALE QUE TENGA LA MESA PREPARADA...
125223

La mirada adulta de las mujeres



En las últimas décadas, las mujeres han aportado una mirada nueva al mundo de la historieta y han tratado temas que permanecían inéditos, colaborando de esta manera al desarrollo de un cómic adulto tanto en su forma de expresión como en su contenido. Estas son algunas de las ideas que Ana Merino, estudiosa del medio –*El cómic Hispánico* (2003)–, defiende en este artículo, centrándose principalmente en la obra de algunas autoras norteamericanas.

Autor

Ana Merino

Poeta y ensayista

En estos últimos años ha habido una curiosa transformación en el ámbito de la historieta adulta. La presencia de autoras es cada vez más notable. Estos cómics para adultos realizados por mujeres encuentran su espacio no sólo en las estanterías de las tiendas especializadas sino también en las bibliotecas o librerías de ámbito general. Las editoriales que publican novelas gráficas apuestan por las historias que relatan las mujeres porque reconocen en estos trabajos un tipo de expresión creativa que incorpora nuevos personajes y tramas. En el pasado se ha tendido a asociar el cómic con las lecturas ensimismadas de la infancia y la adolescencia, estableciendo incluso escalas de valores entre los materiales que leían los niños y los que leían las niñas. Mientras que sobre todo se consolidaban los cómics de superhéroes en el mercado de consumo de los chicos adolescentes, las producciones para las chicas, ligadas a tramas de matices románticos, solían menospreciarse por el público en general. Es cierto que los personajes femeninos creados por mujeres han sido mucho más escasos y se han visto limitados a una audiencia enteramente de lectoras. Pero han existido notables guionistas y dibujantes de historietas para chicas adolescentes como la española Purita Campos (ilustradora de la historias de "Esther y su mundo") o la norteamericana Dale Messick, conocida por su personaje de la reportera Brenda Star (creada en 1940),

que aunque arrastraron los estereotipos de género de las épocas en las que les tocó vivir, mostraron gran calidad gráfica e intuición narrativa. Es decir, tenían el mismo talento para el cómic que sus colegas hombres.

Sería interesante comparar en un futuro trabajo el peso de los estereotipos de género en la memoria colectiva y la permanencia de personajes femeninos creados por hombres frente a los de las mujeres. Sin embargo, en esta ocasión quiero centrarme en la mirada adulta de las mujeres creadoras y lo que han significado para la industria del cómic que trata de consolidar sus obras en el marco de lo que llamaría 'objeto-libro'. Ahora las tiras de cómics y los cuadernillos elaborados por mujeres se recopilan y comercializan en el mercado del libro con gran éxito y aparecen además novelas gráficas que recogen diferentes temáticas. El éxito dialoga con una interesante gama de trabajos, desde las tiras de humor de prensa de la argentina Maitena, recopiladas en volúmenes, a la ficción secuencial de la británica Posy Simmonds y su libro *Gemma Bovery*, o la israelí Rutu Modan con su libro *Exit Wounds*, a las dimensiones autobiográficas de la iraní Marjane Satrapi con su *Persépolis*, o la estadounidense Alison Bechdel con su *Fun Home*, por citar algunos ejemplos. El cómic transformado o adaptado al espacio de un volumen, que se denomina 'novela gráfica', compite en los escapa-

rates de las librerías por la atención de un público lector cada vez más sofisticado que asume con naturalidad otras formas estéticas de narrar y de expresar ficciones o experiencias reales.

Por lo tanto, el auge y la canonización en los noventa de la novela gráfica de autor ha coincidido con una mayor presencia de mujeres creadoras que deciden establecerse en este medio. Sin embargo, no se podrían entender las producciones recientes sin meditar sobre lo que ha significado el papel de las mujeres dentro del contexto de los cómics para adultos. En la década de los sesenta y setenta la perspectiva del underground masculino muchas veces se regodeaba con el onanismo de sus fantasías sexuales en las que la mujer era un objeto voluptuoso de sensaciones extremas. El discurso que pretendía ser contracultural y mofarse de los valores de una sociedad conservadora a través de la provocación, caía sin darse cuenta en los viejos tópicos machistas en los que la mujer despertaba fascinaciones y odios enfermizos y terminaba siendo el símbolo sobre el que proyectaban sus frustraciones. Es lógico que, aunque estos artistas hombres tuviesen un talento gráfico incuestionable, muchas de las artistas mujeres necesitasen diferenciarse y entendiesen el discurso contracultural del underground desde otros parámetros ideológicos. Lo asombroso ha sido descubrir cómo la historia del underground femenino ha quedado relegada a un segundo plano dentro de la historia general del *comix* underground. Parece que tan sólo las voces aisladas de sus propias protagonistas han podido trazar el eco de un movimiento fundamental para entender la importancia de las mujeres en el cómic actual. La creadora Trina Robbins, una de las pioneras del movimiento, ha destacado en numerosas ocasiones la tendencia que tiene la historiografía de asumir erróneamente que el *comix* underground era la expresión contracultural y renovadora de un grupo de artistas que fueron casi en su total mayoría hombres. El *comix* underground tuvo artistas mujeres fundamentales que ofrecieron nuevas perspectivas temáticas y cuestionaron las posibilidades expresivas del medio gráfico. Trina Robbins es tal vez una de las más conocidas, porque combina su trayectoria como creadora con la de historiadora del cómic. Pero hay otros nombres igual de fundamentales como el de Diane Noomin, Aline Kominsky, Roberta Gregory o Doris Seda. Trina Robbins destaca en su libro *From Girls to Grrrlz* cómo el movimiento de liberación de la mujer de los sesenta coincidió con la época de gestación del underground. Poco tiempo después, en los setenta, surgieron una serie de publicaciones underground de corte feminista. La primera antología de cómics de mujeres lleva como nombre *It Ain't Me Babe* y aparecerá en 1970. En 1972 se creará el Colectivo de "Wimmen's Comix" compuesto por artistas mujeres que vivían la mayoría en San Francisco y que tendrán su propia publicación lla-

mada también "Wimmen's Comix". Allí se publicarán los trabajos de Dot Bucher, Trina Robbins, Clotilde, Shelby, Willie Mendes o Melinda Wentzel, entre otras. Eran en su mayoría historias autoconclusivas de varias páginas que reflexionaban sobre las relaciones íntimas con los hombres y el abuso de poder en una sociedad machista, o sobre experiencias autobiográficas marcadas por sucesos traumáticos y los esfuerzos personales por superarlos. La voz underground femenina tenía una textura más compleja y profunda que la de sus colegas hombres que se limitaban muchas veces a jugar con historietas gráficas basadas en la provocación contracultural con rasgos misóginos.

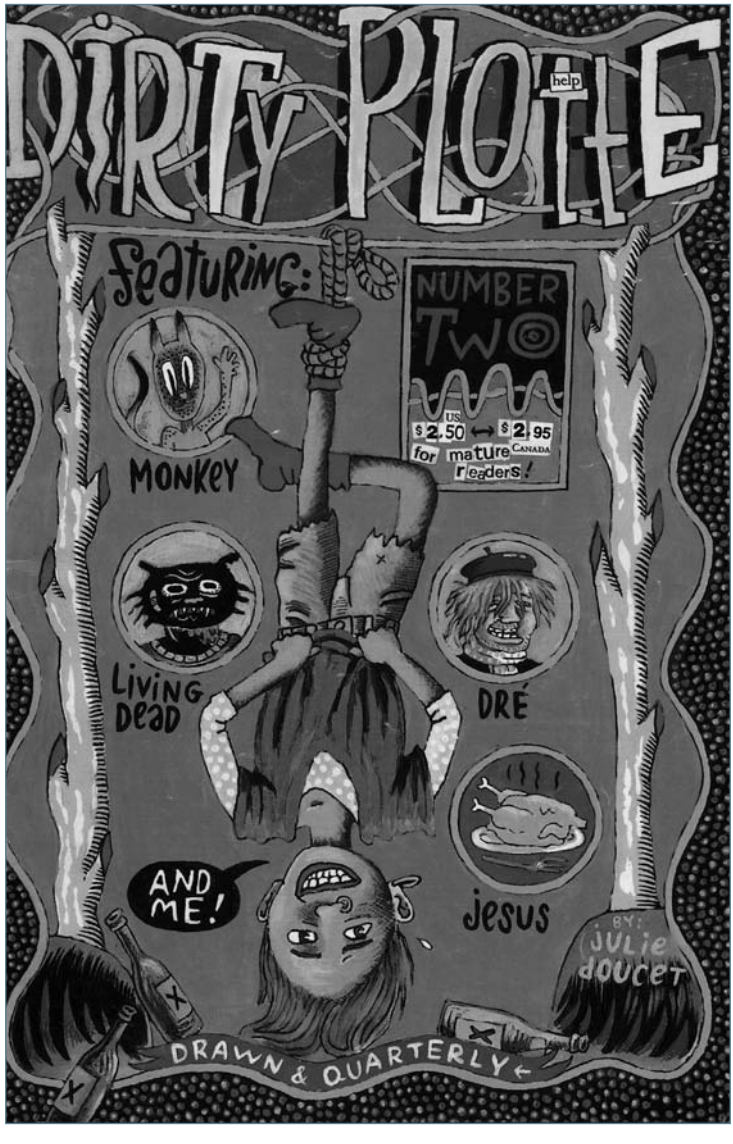
Aparte de los esfuerzos de Trina Robbins por recopilar la memoria femenina del underground, hay que mencionar la importancia que tuvieron en la década de los noventa las dos antologías de Diane Noomin para fijar algunas de las voces femeninas que participaron en dicho movimiento, a la vez que incluía a algunas de las que serían sus descendientes directas y más tarde se asentarían en el contexto del cómic alternativo como ejes del post-underground. Las dos antologías heredaron el nombre de *Twisted Sisters*, un título de un *comix* underground que comenzaron a hacer Diane Noomin y Aline Kominsky en 1976. El primer volumen apareció en 1991 publicado por Penguin Books, una prestigiosa editorial de libros que ya empezaba a ver las posibilidades del cómic en su colección de libros y llevó como subtítulo "A Collection Of Bad Girl Art". Habían pasado quince años y el poso del underground se había asentado consolidando a las artistas de entonces o inspirando a nuevas mujeres. En este primer volumen aparecen doce artistas además de la propia Diane Noomin y su amiga Aline Kominsky. Dedicado a la artista undergroud Dori Seda, fallecida en 1988 pero incluida, ofrece trabajos de mujeres que han nacido entre 1947 y 1965. Julie Doucet es la más joven. Así incluye además a Carol Lay, Penny Moran Van Horn, Phoebe Gloeckner, Krystine Kryttre, M.K. Brown, Mary Fleener, Leslie Sternbergh, Carel Moiseiwitsch, Caryn Leschen y Carol Tyler. El segundo volumen, que apareció en 1995 publicado por la editorial de cómic Kitchen Sink, es una mezcla de artistas undergrounds y post-undergrounds. Repite casi el mismo plantel, aunque no incluye a Seda ni a Doucet, añade a Carol Swain, Dame Darcy, Fiona Smith y Debbie Drechsler (a diferencia del volumen anterior éste no facilita detalles autobiográficos).

En el ámbito de la historieta gráfica las mujeres creadoras han abierto importantes espacios de reflexión existencial íntima y estas antologías nos ofrecen ejemplos que lo confirman. La vertiente del cómic autobiográfico, que se desarrolló con fuerza y humor sarcástico en el contexto del *comix* underground masculino de los

Debbie Drechsler

sesenta norteamericano, tiene una versión femenina desde la cual importantes mujeres aprendieron a representarse y narrar sus propias realidades. Algunas de las que yo llamaría hijas del underground desarrollaron la vertiente autobiográfica intimista al límite, tocando temas como el abuso infantil y el incesto, añadiendo a la sordidez y el sufrimiento de sus relatos personales calidad estética y profesionalidad gráfica. Estas autoras controlan tanto el discurso narrativo como el gráfico, son estupendas dibujantes que dominan todos los niveles expresivos del arte secuencial.

Es interesante destacar, por ejemplo, a Phoebe Gloeckner y a Debbie Drechsler como las grandes herederas de esa línea intimista inaugurada por el primer underground feminista. Por otra parte, el universo de Julie Doucet, con su trazo onírico surrealista y, por último, la dimensión narrativa de la ficción que posibilitan las viñetas en el trabajo de Carol Lay. Estas cuatro mujeres ha sido antologadas por Noomin. Doucet aparece en el primer volumen, Drechsler en el segundo, y Gloeckner y Lay en ambos. Todas representan claros ejemplos de las nuevas vertientes alternativas del post-underground y la fuerza de la territorialidad femenina en el cómic de autor.



Dirty Plotte
Il: Julie Doucet

La obra de Phoebe Gloeckner se suele circunscribir dentro del underground mismo, ya que fue testigo adolescente del movimiento en el que su madre se involucró personalmente al salir con Bob Armstrong y frecuentar la amistad de los hombres del underground entre los que destacaba Robert Crumb. El propio Robert Crumb es uno de los grandes defensores de la obra de Phoebe Gloeckner. Cuando ésta publica en 1988 su libro *A Child's Life and Other Stories*, Crumb escribe una cariñosa introducción adornada con un retrato que le hizo a finales de los setenta, en los tiempos en los que era una jovencita. Gloeckner tenía, según Crumb, la capaci-

dad de ser indestructible, porque había demostrado su habilidad para sobrevivir a una juventud que mataría a muchas personas. Los dibujos de las viñetas de Phoebe Gloeckner se caracterizan por enfocarse en los personajes. La cabeza y la cara suelen ser más grandes en proporción al resto del cuerpo para dar mayor densidad a la expresión. Las viñetas son muy densas, llenando con las figuras todo el espacio. De este modo, las posturas de los protagonistas se adaptan para ocupar totalmente la viñeta o incluso llegan a desbordarla. Gloeckner nos va enseñando los rincones de la desoladora infancia de su alter-ego Minnie Goetze. Son historias sórdidas, llenas de desaliento, pero de una calidad expresiva única.

A Debbie Drechsler (1953), otro ejemplo de autora post-underground, se la considera como a una de las artistas más conmovedoras del ámbito estadounidense. En la década de los setenta, Debbie Drechsler descubrirá las antologías de cómic underground de mujeres entre las que destaca *Wimmin's Comix*, y se dará cuenta de lo que contrasta el tono diabólico de los *comix* de hombres frente a las voces feministas de las mujeres que se atreven a expresarse con viñetas. La decisión de Debbie de convertirse en una creadora de cómics coincide con los rincones secretos de la memoria de su infancia marcada por el trauma del incesto. Para la artista la mejor terapia para superar el trauma es la creación de unos cómics que narren su propio sufrimiento. Cuando Debbie decide compartir estos cómics autobiográficos, se imagina que nadie va a interesarse por ellos porque la mayor parte de los lectores son chicos jóvenes sin preocupaciones ni traumas. Sin embargo, descubre a una audiencia entregada que lee con horror las imágenes de esos recuerdos que durante décadas habían sido borrados de su memoria como mecanismo de autodefensa para mantener la cordura. Su protagonista se llamará Lily y verá cómo su infancia es arrebatada cada noche a manos de su padre. El alter ego de Debbie es un dibujo que denuncia las vejaciones sexuales por las que tuvo que pasar de niña. Estas historias se transformaron en una novela gráfica titulada *Daddy's Girl* con la que logró exorcizar sus angustias e impresionar al público y a la crítica. Después le seguirán los cómics sobre su adolescencia recopilados en la serie *Nowhere*, además de sus historias breves que aparecieron reunidas en *Summer of Love*. El universo que nos dibuja Debbie Drechsler es descorazonador e injusto, su memoria no la salva del amargo pasado, y sus dibujos no son prueba suficiente para que se haga justicia con el monstruo verdadero de sus pesadillas.

El mundo creativo de Julie Doucet combina también elementos autobiográficos pero estos van más allá de la realidad y desarrollan universos paralelos donde anhelos existenciales y fabulaciones oníricas se transforman en el lenguaje cotidiano de cada viñe-

ta. Nacida en Montreal en 1965, creció leyendo a *Lucky Luke*, *Tintin* y *Asterix*, para luego deslizarse en su juventud universitaria por entre las páginas del cómic underground americano. Doucet comienza su aventura creadora de cómics cuando deja la escuela de arte y decide publicar su propio fanzine en solitario. Amparada por el subsidio social y con un sencillo trabajo de media jornada dos días por semana, empleará su tiempo libre en dibujar y escribir sin descanso fanzines y mini-cómics. A medida que su trabajo se va reconociendo, comienzan sus mudanzas por diferentes ciudades. Nueva York, Seattle y Berlín son el espacio urbano en donde irán madurando sus cómics. En sus historietas Julie Doucet mezcla diferentes tipos de tramas. Por un lado, desarrolla la corriente autobiográfica y, por otro, describe de manera minuciosa sus sueños. A Doucet también le gusta crear fabulaciones de corte surrealista en el contexto de su mundo cotidiano, centradas casi siempre en su pequeño apartamento y las callejuelas limítrofes. El título que Julie Doucet dio a la publicación en donde fueron apareciendo todos sus cómics es *Dirty Plotte*, nombre que surge de manera casi espontánea y que alude a los órganos sexuales femeninos, dándoles un énfasis casi grotesco. En su trabajo integra lo femenino como parte de su experiencia personal. Sus luchas internas con el cuerpo, el significado de ser mujer y las tensiones que ello originó será un motivo para reflexionar sobre una adolescencia en la que se sintió presionada a seguir una serie de normas de conducta asociadas a su género, como por ejemplo llevar sujetador o usar faldas. En una de sus historietas más intensas recrea la posibilidad de ser hombre, y desde esa perspectiva dará otro sentido a lo masculino, satirizándolo hasta convertirlo en una parodia. Julie pese a la intensidad amarga con la que representa muchas veces los aspectos sexuales, no anhela degradarlos, simplemente los incorpora con naturalidad a su mundo surrealista. Su obra como artista de cómic independiente está claramente influida en su trazo por la esencia del *comix* underground. En sus viñetas hay pocos cambios de planos, casi todos son planos medios de trazo repetitivo, donde la tensión depende muchas veces de diálogos y cartelas. El dibujo de Doucet es muy descriptivo; numerosos elementos ocupan la viñeta, saturando el espacio y creando un mosaico de objetos alrededor de los personajes. Además, le gusta jugar con tintas planas de blancos y negros, evitando los medios tonos. En la obra de Julie Doucet se condensa la tradición underground con nuevas temáticas, donde lo femenino es parte del vocabulario iconográfico. Este tratamiento del mundo femenino visto por una mujer que no se resigna a adaptarse a los códigos de conducta establecidos por una sociedad sexista hace que su trabajo marque nuevas pautas. No es sólo la cuestión del género lo que enriquece su trabajo, sino también los universos de reflexión que crean y sugieren sus historias. Doucet narra lo cotidia-

Phoebe Gloeckner

no, una cotidianeidad donde ser mujer significa tener el ciclo menstrual, sentir deseos sexuales, soñar cosas absurdas, tener odios y rabias ocultos, ser violenta, tener pesadillas y mucho miedo. Es decir, su trabajo es hijo del *comix* underground de final de los sesenta, pero con enfoques renovadores y otras temáticas esenciales en esa dialéctica del absurdo. Doucet ha sido capaz de crear universos paralelos, donde el cómic realizado por mujeres no depende de las modas sino que tiene su propia entidad, porque añade a la creación otras perspectivas con igual calidad artística y narrativa. Estos son los ingredientes de su fórmula, que hacen que haya sido una de los artistas más conocidos y leídos del cómic independiente, sin distinciones genéricas.

De este grupo clave de mujeres post-underground Carol Lay (1952) es tal vez una de las artistas del cómic actual en los Estados Unidos con mayor capacidad narrativa. Comenzó en los años setenta dibujando y escribiendo *comix* underground. Después de múltiples trabajos y colaboraciones en diferentes medios durante los ochenta, inició una etapa definitiva a comienzos de los noventa, tras un encargo de cinco páginas del "L.A Weekly" en el que creó una historieta titulada *The Thing Under the Futon*. Tras esta historieta de cinco partes surgió el cómic semanal que, como un

cuento breve, condensaba una sola narración. A esta serie de historietas cortas les dio el título de *Story Minute* y son, en mi opinión, la clave condensada de una poética del cómic que explora nuevos temas y elementos desde una perspectiva femenina muy particular que no cae en radicalismos, sino que reinventa las relaciones existentes entre los hombres y las mujeres. Carol Lay reconoce que las historias que cuenta surgen del mundo que la rodea, leyendo periódicos, revistas, escuchando cotilleos y mirando a la gente. Utiliza problemas personales o sucesos particulares que, a primera vista, nos pueden pasar a todos desapercibidos pero que con su trazo y sus palabras se transforman en una metáfora de viñetas que ocupan una sola página.

Estas mujeres son sólo algunos ejemplos de lo que ha significado la construcción de una mirada adulta femenina en el cómic. Incorporan temáticas totalmente novedosas y arriesgadas y no persiguen simplemente introducirse en el espacio comercial del cómic de autor, sino que sus trabajos ahondan en problemáticas silenciadas por los prejuicios o la doble moral de sociedades puritanas. Con ellas el cómic ha alcanzado la madurez dentro de los márgenes expresivos del intimismo grafico narrativo permitiendo a las nuevas generaciones de artistas investigar los espacios de la creación sin preocuparse por los discursos de género que marcaron a estas pioneras.

#

El lugar en el que están enterrados los recuerdos: memoria histórica e historieta

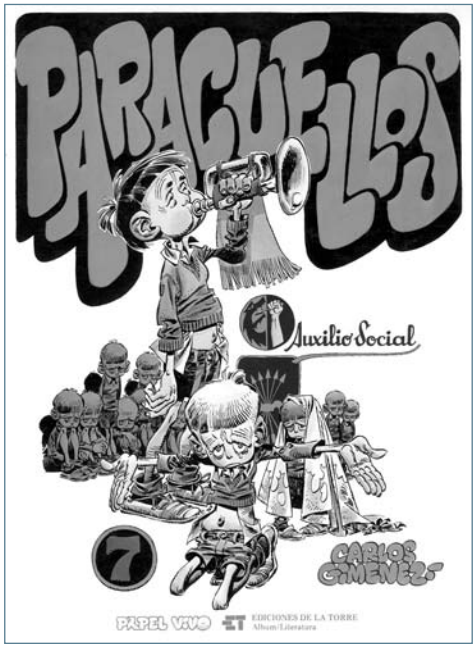
A diferencia de otros medios divulgativos, no parece que el cómic sirva a propósitos ideológicos concretos a la hora de explorar el pasado histórico inmediato sino que actúa como vehículo de las preocupaciones expresivas o creativas de sus autores. Esta es la conclusión de Norman Fernández en el presente artículo, donde analiza un tipo de historieta imprescindible, entre el testimonio y el aporte documental, cuyos referentes argumentales van desde la República hasta la transición democrática, pasando por la guerra civil y la dictadura, sin olvidar la propia memoria del medio.

Autor

Norman Fernández

Divulgador del cómic

El de la Memoria Histórica es un concepto que se ha mantenido en primera línea de la polémica dentro de la sociedad española en los últimos años. La confluencia de una serie de variados aniversarios con hechos como la creación de una Ley de Memoria Histórica, tan necesaria como (seguramente) insuficiente, o la decisión de un Juez de la Audiencia Nacional de abrir una "causa general" contra el franquismo, para luego inhibirse y, posteriormente, ser refutado en el empeño por sus colegas, han elevado a lo más candente de la actualidad una cuestión que, por desgracia, se ha convertido en arma de enfrentamiento más que político, partidista. Esta instrumentalización partidista no nos debe hacer olvidar que la Memoria Histórica es un patrimonio de la sociedad, y



Paracuellos
Il: Carlos Giménez
Ediciones de la Torre, 1979

que la nuestra parece que ha decidido, se quiera o no y de una vez por todas, librarla de parcelas ocultas. Independientemente de los posicionamientos de los poderes ejecutivo, legislativo o judicial (o a pesar de ellos, en ocasiones) la sociedad española ha iniciado el proceso de recuperar su propio pasado en una dinámica que ya no tiene marcha atrás, pese a quien pese. A ello también está contribuyendo la historieta.

La Historia es una disciplina académica y una ciencia. La Memoria es una función cerebral en algunos tipos de seres vivos. La confluencia de ambas en un solo concepto nos sirve para designar la capacidad de una sociedad de explorar su propia identidad a partir de los hechos de su pasado, explorándolos y valorándolos. Dice una célebre sentencia que "el pueblo que no conoce su historia está condenado a repetirla". En nuestra sociedad, el ocultamiento de determinados hechos que el franquismo impuso, y que la llamada Transición no pudo, supo o quiso sacar a la luz, nos ha convertido en una democracia con unos profundos déficits que no se pueden negar: para corroborarlo, basta con echar un vistazo a los informes sobre nuestro país que realiza una organización tan poco sospechosa de extremismo ideológico como es Amnistía Internacional.

Entrando ya en el campo de la historieta, una consideración general que es necesario hacer se refiere al hecho de que ésta no ha sido utilizada como vehículo de propagación de esas visiones con intereses partidistas de las que hablábamos antes (como sí sucede, por ejemplo, con otras disciplinas como pueda ser el ensayo). Tal vez porque ya no tenga el marcado carácter popular que llegó a tener en el pasado o porque en algunos estamentos se siga con una visión infantiloide de ella, la cuestión es que la historieta no ha sido considerada como herramienta de propaganda de estos "grupos de difusión ideológica" de diverso pelaje, con lo que no es descabellado concluir que el afán de explorar la Memoria Histórica en sus trabajos ha respondido, en el caso de nuestros autores de historieta, a los intereses creativos de los mismos, sin más consideraciones.

Pasando ya a nombres concretos al hablar de la conjunción de historieta y memoria es inevitable que nuestra primera parada sea en la obra de Carlos Giménez. Ya en 1976 un joven Carlos Giménez estaba realizando en las páginas del mítico semanario satírico "El

Papus" una serie de historias cortas que, escritas en colaboración con Ivá y recopiladas bajo el título genérico *España*, *Una*, *Grande y Libre*, hacían una exploración de los convulsos últimos años del franquismo y primeros de la llamada Transición, en una clave crítica bastante dispar de las abundantes versiones oficiales edulcoradas, tanto las de aquel entonces como las de hoy en día, en las que se habla de aquellos años en clave de anuncio de compresas ("a qué huelen las nubes", "cómo me gusta ser mujer"; no sé si me explico). El mero paso del tiempo ha conseguido que las posteriores recopilaciones de dicha obra en un libro (en 2003 andaba por la cuarta edición) conviertan en memoria lo que en su momento fue testimonio.

Aunque la gran obra de Carlos Giménez, desde el punto de vista de la exploración de la Memoria Histórica es, sin ningún género de dudas, *Paracuellos.* La obra, cuyo primer libro apareció en 1977 (el sexto y último de ellos vio la luz en 2003), recoge el paso del propio autor por los hogares para huérfanos y niños en acogida del Auxilio Social franquista. *Paracuellos*, gracias al profundo despliegue de sensibilidad que lleva a cabo Carlos Giménez en una doble vertiente de terapia personal y testimonio, se constituye en una obra maestra total y absoluta de la historia del cómic, sin paliativos. Es por ello, además, reseñable el hecho de que Mondadori decidiese en el año 2007 realizar una edición integral de la obra que, con un precio bastante asequible (todo hay que decirlo) y bajo el título *Todo Paracuellos*, cuenta con un prólogo del reciente (y con 15 años de retraso) Premio Cervantes Juan Marsé.

Pero no concluye con *Paracuellos* la relación entre la obra de Carlos Giménez y la Memoria Histórica. *Barrio* y *Los Profesionales* son dos obras que utilizan también el modelo autobiográfico en su concepción. La primera fue creada por Giménez a finales de 1977 y retomada en 2005, y en ella el autor narra su salida del hogar del Auxilio Social y el retorno a la casa materna y al barrio madrileño en el que residían a finales de los años 50. *Los Profesionales*, por su parte, es el reflejo de la vida del autor en sus inicios en el mundo de la historieta, ubicados en la Barcelona de los años finales del franquismo.

Finalmente, era casi inevitable que un autor en el que la Memoria Histórica ha tenido tanta presencia terminase realizando una obra sobre la guerra civil. De esta manera, en el año 2007 Carlos Giménez comienza la publicación de *36-39 Malos Tiempos*, una obra prevista en cuatro libros de los que ya han aparecido tres. En ella, Giménez huye del dato histórico para ponerse del lado de las victimas, de los que más sufrieron durante el conflicto bélico: la población civil.

La guerra del 36

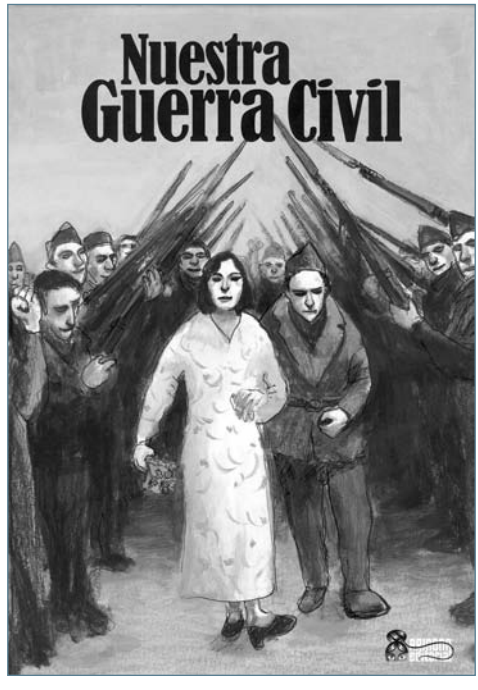
La guerra civil es sin duda la gran piedra angular sobre la que, inevitablemente, pivota nuestra Memoria Histórica. Cómo ha sido reflejada ésta por el mundo de la historieta es material para análisis más profundos de lo que permite el espacio destinado a estas líneas: y pidiendo perdón por el inciso auto-referencial, tan sólo señalar la existencia del libro centrado en tal análisis, *Historias Rotas: la guerra del 36 en el cómic*, editado en 2006 por la Semana Negra de Gijón y el Gobierno del Principado de Asturias y escrito por Pepe Gálvez y quien suscribe estas líneas. En cualquier caso, sí que debemos señalar, aunque sea brevemente, algunos casos concretos.

Un largo silencio, de Francisco y Miguel Ángel Gallardo, es el primero de estos casos que es ineludible mencionar. Editado en 1997, el libro está elaborado a partir de los escritos de Francisco Gallardo referidos a su participación en la guerra civil, en la que militó en el bando republicano. Entre estas memorias, presentadas en prosa, se alternan historietas realizadas por Miguel Gallardo, construidas a partir de las vivencias de su padre. *Un largo silencio* es, sin ningún género de dudas, uno de los más notables trabajos sobre la guerra civil que se hayan realizado jamás en formato de cómic; una obra imprescindible en cuanto a la plasmación de la Memoria Histórica en viñetas.

También existen casos en los que varios autores han unido sus esfuerzos para realizar aproximaciones colectivas a nuestra guerra más célebre. En 2008 ha visto la luz la recopilación en un libro de una de ellas: *Tormenta sobre España 1936-1939* es una obra que se elaboró coincidiendo con el 50 aniversario del inicio de la guerra y para la que se contó con un plantel de primeras figuras del mundo del dibujo de historietas (Florencí Clave, Jesús Blasco, Antonio Parras, Annie Goetzinger, José Ortiz, Víctor de la Fuente, Alfonso Font, Atilio Micheluzzi y Tha) para ilustrar los guiones de Víctor Mora. El creador del Capitán Trueno, el guionista más importante de la historia de nuestro tebeo popular, elaboró en dicha ocasión una serie de historias breves, con un tono humanista y un discurso que podría enclavarse en la justificación de la llamada reconciliación nacional.

Mucho más reciente, el año 2006 (en este caso coincidiendo con el 70 aniversario), es la realización de otra de estas obras colectivas sobre la guerra civil. *Nuestra guerra civil* es un volumen que parte de la idea de su editor de buscar a una serie de autores que ofreciesen una narración breve sobre algún evento o circunstancia relacionada con la guerra que les hubiese acontecido a ellos, a sus familias o a personas cercanas. En la obra se conjuga el traba-

jo de dos generaciones de autores: ilustres veteranos como Felipe Hernández Cava, Laura, Ángel de la Calle, Pepe Gálvez y Josep María Beroy, junto a jóvenes valores como Jorge García, Fritz y David Rubín. *Nuestra guerra civil* nos ofrece todo un mosaico de diferentes aproximaciones a la guerra civil: desde un homenaje a José Robledano (pionero de la historieta que pasó por las cárceles franquistas), al fogonazo de la represión más cruel y salvaje (a pie de cuneta) vista por los ojos más inocentes (los de los niños), pasando por la semblanza de un familiar "olvidado" por su militancia en el bando republicano, el testimonio del abuelo que fue obligado a pelear en un bando sin haber podido elegirlo o una aproximación a la polémica sobre qué se debe hacer con los documentos privados recopilados por la dictadura franquista y ubicados en el polémico archivo de Salamanca, conjugada con la historia de un minero asturiano combatiente en la revolución de octubre del 34, en la guerra civil y en el Maquis e ilustrada con la estética de los carteles republicanos de la época.



Nuestra Guerra Civil
Il: Andrés G. Leiva
Ed. Ariadna, 2006

Voces dormidas

Aunque los debates partidistas suelen centrarse casi siempre en el tema de la guerra civil, la Memoria Histórica no se circunscribe tan sólo a ella. Si bien es cierto que, por ejemplo, no abundan las historietas que hagan referencia a los eventos anteriores a 1936, existen algunas obras que deben ser mencionadas. Una de ellas sería *Barcelona al alba*, obra realizada en 1994 por Juan Antonio de Blas y Alfonso Font (en un primer momento serializada en revista bajo el título *Negras tormentas*) y recopilada en libro en 2004. La obra se desarrolla en los momentos previos al golpe de estado de Primo de Rivera de 1923, en una convulsa Barcelona en la que se enfrentan los grupos anarquistas y los pistoleros a sueldo de la patronal.

Pero la gran obra sobre el periodo anterior a la guerra civil sería *Las memorias de Amorós*, serie realizada en formato de tira diaria para el periódico *El Sol* (en su breve resurrección a comienzos de la década de los 90) por Felipe Hernández Cava y Federico del Barrio, y que posteriormente sería recopilada en cuatro libros en

Cuerda de presas
Il: Fidel Martínez
Ed. De Ponent, 2007

1993. *Las memorias de Amorós* están protagonizadas por un joven periodista (basado en la figura del periodista y escritor Eduardo de Guzmán) que desarrolla su actividad en el Madrid de los agitados años 20 y 30 del pasado siglo. También de estos mismo autores, y entrando ya en el periodo histórico del franquismo, más en concreto en plena postguerra, cabe señalar la obra *El artefacto perverso*. Editada en 1996, *El artefacto perverso* aporta una visión sobre los vencidos que debieron continuar con su vida dentro del régimen dictatorial, sobreviviendo a través del olvido o la negación de la propia identidad. Obra con una riqueza inusual y gráficamente deslumbrante, *El artefacto perverso* ofrece además otra visión, la de aquellos que utilizaron la violencia individualista en un mecanismo de incapacidad de asimilación de la derrota.

También en los primeros años del franquismo se ubica *Cuerda de presas*, obra de Jorge García y Fidel Martínez realizada en 2005. A partir de un primer episodio basado en la participación (activa) de la mujer en el bando republicano durante la guerra, *Cuerda de presas* se centra en la vida (y la muerte) de las mujeres que ingresaron en las cárceles de la dictadura, ilustrada con un grafismo

expresionista. *Cuerda de presas* vendría a ser el equivalente en historieta de la magnifica novela *La voz dormida* de Dulce Chacón. En palabras del recién mencionado Felipe Hernández Cava en el prologo de *Cuerda de presas*: "Los niños de Paracuellos de Carlos Giménez, los apuntes sobre la guerra de su padre de Miguel Gallardo, o las presas de Jorge García y Fidel Martínez (…) son imágenes hechas a prueba de olvido y de incredulidad. El lenguaje de la historieta, afortunadamente, no se ha paralizado ante un horror que los que lo vivieron no se merecen que olvidemos."

En el Madrid de 1948 se sitúa la acción de *Por Soleá*, obra realizada por Antonio Navarro inicialmente en 1995 y re-elaborada (y ampliada) en 2008. *Por Soleá* está inspirada en la canción de Joan Manuel Serrat *Romance de Curro*, *El Palmo*, y en ella podemos encontrar el racionamiento, el estraperlo asociado, la impunidad en la actuación de los cuerpos de seguridad del estado o la represión ejercida sobre la población, en general, y la etnia gitana, en particular.

Sucesos menos trágicos, pero también traumáticos muchas veces, son los que encontramos en *Freda*, obra realizada en 2003 por Kike Benlloch y Alberto Vázquez. Se trata de una de las pocas ocasiones en las que nuestro cómic se ha ocupado del fenómeno de la emigración a Europa durante las décadas de los 50, 60 y 70 del pasado siglo. Hoy en día, cuando nuestro país se ha convertido en receptor de inmigrantes y se han generado peligrosos debates ideológicos al respecto, es necesario que existan obras que nos recuerden que, en un pasado no tan lejano, nosotros éramos los que llegábamos a otros países. *Freda* lo hace además a través de un grafismo, el de Alberto Vázquez, con un estilo propio y personal, lleno de soluciones visuales originales, como las secuencias en las que las riadas de inmigrantes van llegando a las ciudades alemanas caminando sobre el humo de sus fábricas.

La memoria autorreferencial

El mundo editorial de nuestra historieta no se ha caracterizado por huir demasiado de esa desmemoria que nos ha definido como sociedad durante décadas. Salvo excepciones, los editores españoles suelen mirar bastante poco hacia atrás, a su propio pasado como medio de expresión. La mayoría de ellos parecen bastante cómodos en su papel de franquicias de material foráneo que condenan al material autóctono (tanto actual como pretérito) a un segundo plano, o directamente al ostracismo. Aunque afortunadamente existen algunas excepciones en cuanto al estudio de lo que podríamos denominar como la exploración de la historieta de

su propia memoria como medio; muchas de ellas, además, asociadas al nombre de Antoni Guiral.

Antes de los actuales trabajos de Antoni Guiral a los que nos referiremos a continuación, existen algunos precedentes que es necesario destacar. Ya en 1968 Terenci Moix había publicado su estudio *Los cómics, arte para el consumo y formas pop*, uno de los primeros libros de teoría sobre la historieta que ha sido reeditado, en una versión ampliada, en 2007 bajo el nuevo título *Historia social del cómic*; nuevo título con el que se hace hincapié en el afán del estudio por inscribir la historieta en el contexto social en el que se estaba realizando. Por su parte, *Los inventores del cómic español, 1873-1900*, libro realizado por Antonio Martín aparecido en 2000, es un trabajo imprescindible para conocer a los pioneros de nuestra historieta. Martín es uno de los más reputados estudiosos del medio, responsable de interesantes exposiciones como *El tebeo político durante la transición democrática* o *Los tebeos de la guerra civil. Niños y propaganda 1936-1939*.

Pasando ya al caso del mencionado Antoni Guiral, este guionista y crítico es en estos momentos el teórico del medio que está desarrollando la más importante labor de difusión de la historia de nuestra historieta; merced, entre otras obras, a la enciclopedia en 12 volúmenes *Del tebeo al manga, una historia de los cómics* que está desarrollando en estos mismos momentos. Guiral es, además, responsable de estudios sobre algunos de nuestros autores (Escobar, Gin, Figueras) o personajes (Mortadelo y Filemón) pretéritos, aunque las obras a las que nos hemos de referir aquí serían los libros, *Cuando los cómics se llamaban tebeos: la escuela Bruguera (1945-1963)* y *Los tebeos de nuestra infancia: la escuela Bruguera (1964-1986)*, aparecidos en 2005 y 2007, respectivamente.

Se puede considerar que *Cuando los cómics se llamaban tebeos* y *Los tebeos de nuestra infancia* conforman un todo que nos acercan a la llamada "Escuela Bruguera" (término introducido por Terenci Moix en la obra que acabamos de mencionar hace un momento), y lo hacen además bajo un texto ameno y didáctico a la par que serio y riguroso. Siempre se ha hablado en mayor o menor medida de que las obras de Bruguera suponían un fiel reflejo de la sociedad en que fueron desarrolladas, pero es con este trabajo de Guiral con el que se plasma tal premisa: entre otras maneras, a través de la presencia de una franja a pie de página en la que el autor va listando una serie de hechos que nos permiten situar las obras de las que va hablando en el contexto político y social en el que se estaban llevando a cabo. No es exagerado decir que el estudio de Antoni Guiral de la "Escuela Bruguera" conforma el trabajo de estudio y divulgación de nuestra historieta más importante que se ha realizado hasta el momento.

El artefacto perverso
Il: Hernández Cava
Ed. Planeta-DeAgostini, 1998

A modo de epílogo

Para finalizar este texto hemos dejado una obra que aúna los dos aspectos que hemos venido tratando, la exploración de la Memoria Histórica a través del cómic y la propia y específica de nuestra historieta. La obra en cuestión es *Estraperlo y tranvía* y su autor, Alfonso López, la publicó en 2007. La obra supone una actualización de una de las más célebres creaciones del cómic hispano: *La familia Ulises*; retomando una obra (concebida en 1945 por Joaquín Buigas y Marino Benejam en las páginas del mítico semanario TBO) que para generaciones enteras de lectores no pasaba de ser una referencia bibliográfica. Esta nueva aventura de la familia Ulises estaría en la misma línea de la actualización/homenaje que el propio Alfonso López, en compañía de Pepe Gálvez allí, realizó de la creación de Víctor Mora y Ambrós en *El Capitán Trueno: Silencios* un año antes.

Estraperlo y tranvía supone una mirada al pasado de nuestra historieta; no sólo a través de la presencia de la familia protagonista de la obra, sino por la aparición de algunos de los personajes más emblemáticos de la edad de oro de nuestro cómic de humor, como la malhumorada Doña Urraca o el famélico Carpanta. *Estraperlo y tranvía* supone también una mirada a nuestro pasado, a través de

Estraperlo y tranvía
Il: Alfonso López
Ediciones B., 2007

las peripecias de Ulises Higueruelo y de su familia, a la que en esta ocasión Alfonso López ubica en 1952 (año del Congreso Eucarístico en Barcelona). Como reza la contraportada del libro, en *Estraperlo y tranvía* se entremezclan un negocio de estraperlo, un comando del maquis (que pretende acabar con la vida de Franco) y problemas en la oficina en la que trabaja el cabeza de familia. Pese al tono humorístico de la obra, ésta se muestra perfectamente contextualizada, teniendo presente en todo momento la circunstancia histórica en que se desarrolla. En este sentido, son significativas las palabras con las que Alfonso López cierra el libro: "En aquel año se terminó el racionamiento de los productos básicos y el gris intenso del país lo fue un poco menos". Nosotros también podemos concluir este texto diciendo que gracias, entre otras a las aportaciones de nuestros autores de historieta, nuestra sociedad también está consiguiendo que nuestro pasado se vaya librando del halo (más que gris, negro oscuro) con el que se ha querido cubrir.

#

La viñeta globalizada

La evolución de la historieta en los últimos años no sólo implica un avance cualitativo en cuanto a forma y contenido sino que también contempla una paulatina y afortunada expansión de sus fronteras físicas. Yexus brinda un repaso al panorama actual del mercado español, donde la oferta editorial permite hoy por hoy conocer autores y obras procedentes de geografías en otro tiempo tan ajenas al lector como pudieran ser Noruega, Irán, Corea, Brasil o Sudáfrica.

Autor

Yexus

Escritor y periodista.

El desorbitado desarrollo de los medios de comunicación (a nivel informático sobre todo) y la subsiguiente globalización de los mercados internacionales ha propiciado en el mundo del cómic una progresiva expansión de autores y obras procedentes de culturas tradicionalmente ajenas al ámbito de la viñeta. O, al menos, habitualmente alejadas del mercado y el lector español.

Sucede que la paulatina popularización de la historieta como medio de expresión en muchos países, sumada a la emigración laboral o física de creadores centroeuropeos, africanos, asiáticos y latinoamericanos hacia pastos económicamente más verdes (léase Francia o Estados Unidos), converge con la creciente curiosidad del público tradicionalmente consumidor de cómic (o del lector de nuevo cuño) por conocer otras realidades o sensibilidades artísticas. Pero también con el interés del editor habitual e incluso del que se incorpora a esta industria, aunque fuere por diferentes motivos: los independientes, por ensayar diferentes opciones y explorar posibilidades expresivas o argumentales quizá desconocidas hasta esa fecha; las grandes compañías, por importar nuevos y a menudo rentables dibujantes procedentes de mercados sin explotar a gran escala, tanto como por renovar fórmulas comerciales en muchos casos fatigadas por la endogamia o la pura inercia creativa.

Como quiera que España se nutre en gran medida de la producción norteamericana y europea, a la vez que progresivamente indaga e importa material de países hasta hace poco inexplorados en relación con el noveno arte, ocurre que a lo largo de los últimos años el aficionado tiene acceso a una oferta inusitadamente amplia en cuanto a su variedad étnica, cultural y geográfica. Bien es cierto que los gustos lectores de la mayoría se decantan por la historieta más convencional y procedente de países asociados a la producción de cómics durante décadas. Y también que la creciente presencia de material foráneo en los catálogos de las editoriales españolas no beneficia en exceso al autor nacional. Pero estas cuestiones son objeto de otro debate y no invalidan el hecho que motiva estos párrafos: hoy por hoy existe en las librerías especializadas una disponibilidad (aún relativa) de material procedente de muchas partes del mundo que sin duda enriquece el panorama cultural y artístico del medio en una medida quizá impensable solo algunos años atrás.

Un panorama cambiante

El mercado español tiene conocimiento del cómic norteamericano desde que se tradujeron sus tiras de prensa más famosas, allá durante las primeras décadas del siglo XX. Después vendrían las series francobelgas y también personajes procedentes de Inglaterra e Italia. Algunos creadores de otros países europeos sólo se dejarían ver con el advenimiento del llamado *boom del cómic* de los 80, caso puntual de los alemanes Matthias Schulteiss y Ralf König, los holandeses Dick Matena y Joost Swarte o, más exóticos aún, el yugoslavo Enki Bilal y el polaco Grezgor Rosinski, por ejemplo, si bien estos últimos sólo aparecían aquí tras haberse dado a conocer en la industria francesa. Anecdóticamente, el lector español también tendría la oportunidad de conocer durante los años 70 el trabajo de numerosos dibujantes filipinos a través de los productos de la editorial Marvel, que contrató a muchos de ellos por aquel entonces debido a su excelente relación calidad/precio. Y con respecto a Latinoamérica, de Argentina procedían casi exclusivamente la mayoría de autores conocidos en nuestro país; en parte, por la cantidad y calidad de su producción, históricamente hablando; y en parte por la emigración a España y al resto de Europa de algunos de sus mejores representantes durante los años 70 y 80, como José Muñoz, Carlos Sampayo, Horacio Altuna o Juan Giménez. Hubo que esperar hasta la década de los 90, por otra parte, para que irrumpiera el manga japonés (con el popular *Dragon Ball* y las series animadas como punta de lanza) y su presencia tomara carta de naturaleza hasta el presente.

Nemi
Il: Lyse Myhre
Ed. Norma, 2008

A punto de finalizar la primera década del nuevo siglo, sin embargo, las posibilidades son tan amplias como alentadoras: el radio geográfico de acción se expande paulatina y significativamente. La Europa menos cercana ya es accesible, entendiendo por tal los llamados *países del Este* y los de latitudes nórdicas. Asia ya no se limita en exclusiva al mercado nipón e incluso algunas historietas de autores africanos terminan por arribar a nuestros lares. Y América, en fin, tampoco significa ya solo Estados Unidos o Argentina: otros países del Centro y del Cono Sur ven publicadas aquí sus viñetas.

La otra Europa

En el viejo continente llama poderosamente la atención el quehacer de los creadores procedentes de la antigua Yugoslavia, zona que nunca se había distinguido por su producción o consumo de historietas. Algunos han exportado su talento a la industria norteamericana, aportando nuevos enfoques gráficos o narrativos a géneros y personajes más o menos tradicionales. De Croacia proceden el guionista Darko Makan y el fallecido dibujante Edwin Biukovic, que han trabajado en la franquicia de *Star Wars* y en el personaje de culto *Grendel*. También Danijel Zezjl, que para la línea Vertigo de DC Comics ha asumido el apartado gráfico de dos westerns crepusculares y renovadores: *Loveless* y una nueva versión del antiguo personaje conocido como *El Diablo*. Su paisano Esad Ribic ha dibujado para Marvel con su atractivo estilo pictórico las novelas gráficas *Loki* y *Silver Surfer. Réquiem*. Mientras que Igor Kordey ha intervenido en los populares *X-Men* además de realizar el violento thriller de espionaje *Smoke* para Vertigo y dos álbumes para la espectacular serie francesa *La historia oculta*.

El nº 73304-23-4153-6-96-8
Il: Thomas Ott
Ed. La Cúpula, 2008

Mayor interés sociológico revisten, claro está, aquellas obras directa o colateralmente ligadas al origen y la idiosincrasia de estos autores. El ejemplo más representativo al respecto es Aleksander Zograf con su serie *Regards from Serbia*, quien, primero en internet y después en papel impreso, reflejó la realidad que vivía cotidianamente, aportando su propia visión del conflicto de Kosovo en monográficos que se han publicado con títulos tan significativos como *¿Vida en los Balcanes?* y *Cómo fui bombardeado por el mundo libre*. El otro representante es sin duda el esloveno Tomaz Lavric, que a menudo firma como TBC. En *Fábulas de Bosnia* reflexiona sobre el terrible absurdo de la guerra y la violencia, sobre todo en la población civil, mientras que con *Evropa* y *La fuga de Lagarto* se adentra en el género negro con historias centradas en las mafias del Este y su expansión por el occidente europeo. Igualmente reveladoras son otras dos de sus obras: *Alerta Roja*, donde se remonta a su propia juventud para recordar las dificultades de mantener un grupo de punk-rock con un gobierno comu-

nista, y *Tiempos nuevos*, colección de relatos breves sobre los duros días que sucedieron a la caída de dicho régimen en su país natal.

Los países escandinavos también son grandes desconocidos en muchos aspectos pero algunos de sus autores más destacados acceden paulatinamente a los mercados internacionales. Desde Noruega llega Jason (seudónimo de John Arne Saeteroy), con cinco títulos publicados en castellano. Tanto *Chhht!* como *¡Espera!* o incluso *¿Por qué haces esto?* (que en principio acude a recursos propios del género negro) plantean universos cerrados y melancólicos, de personajes intencionadamente inexpresivos y prisioneros de sus propias carencias emocionales. Mientras que, sin renunciar a estas premisas, *No me dejes nunca*, *Yo maté a Adolf Hitler* y *El último mosquetero* se internan por senderos argumentales más sorprendentes. El primero plantea un París imaginario de los años 20 por el que se pasean Hemingway, Joyce, Scott Fitzgerald o Gertrude Stein… convertidos en dibujantes de cómic. El segundo propone un arriesgado juego con el viaje en el tiempo y las irresolubles paradojas que implica. Y el tercero combina, entre el homenaje y la nostalgia, los folletines de Dumas con los añejos seriales cinematográficos de *Flash Gordon*. Del mismo país procede Lyse Myhre, la popular creadora de *Nemi*, una joven afín a la estética gótica y al más punzante sarcasmo cuyas peripecias se publican en forma de tiras de prensa. Y en el mismo soporte pero desde Suecia, desarrolla Martin Kellerman las hilarantes aventuras urbanas de *Rocky*, un veinteañero egoísta, perezoso y patéticamente asocial. De Finlandia, en fin, procede Matti Hagelberg, autor de rígida escritura visual e irónico surrealismo.

Respecto al resto de Europa, cabe resaltar la presencia de autores llegados a través del mercado francobelga desde un país tan escasamente permeable a la cultura de la historieta como Suiza. De allí procede Frederik Peeters, el aclamado creador de la tetralogía *Lupus*, un viaje de autodescubrimiento en clave de ciencia-ficción, y, sobre todo, de *Píldoras azules*, una lúcida reflexión sobre la convivencia con una pareja seropositiva. Igualmente es responsable de *Constellation*, de la serie de fantasía infantil *Koma* y de una incursión en el género negro más realista, *R. G.*, basado en la experiencia de un agente del servicio secreto francés. Suizo también es Thomas Ott, artífice de perturbadores relatos teñidos de una ironía negrísima que revelan el lado menos tranquilizador del ser humano: *Hellville*, *Cinema Panopticum*, *Breakdown* y *El nº 73304-23-4153-6-96-8* son los ejemplos más destacados. Siempre sin palabras y en base a una técnica inusual consistente en dibujar con blanco sobre fondo negro. Ello sin contar a Zep, autor del famoso e irreverente *Titeuf*, o a Helge Reumann, M. S. Bastian e Isabelle L., procedentes de la escena alternativa.

La presencia de Alemania, por otra parte, ya no es solo testimonial, generalizándose paulatinamente la presencia de nombres con voces muy personales. Como Ulf K., con un tono intimista y poético que mezcla la cotidianidad con la fantasía en *Primera estrella* o *Hyeronimus B*; como Matz Mainka, que recrea tiempos previos, coetáneos y posteriores al nazismo en *1928*, *La sospecha* y *El retorno a Novogorod*; como Max Andersson, que describe un terrible mundo de infantes mecanizados en *Car Boy*; o como Anke Feuchtenberger, con sus oníricas visiones de universos femeninos cargadas de un crudo lirismo. Sin olvidar las novedosas aportaciones de Reinhardt Kleist (*Cash. I see a Darkness*), Sascha Homer (*Insekt*), Joscha Saber (*Ni puta gracia*) y Mawil (*Siempre podemos ser amigos*). Ni de Hendrik Dorgathen, Jens Harder, Henning Wagenbreth o Markus Huber, de todos los cuales han podido contemplarse muestras en publicaciones independientes de vanguardia como *Nosotros somos los Muertos*. La reciente aparición de *Los hijos de octubre*, en fin, nos permite contemplar el valioso trabajo testimonial del único dibujante ruso conocido en nuestro país hasta la fecha.

Oriente próximo y ¿lejano?

Asimilada y canalizada en su justa medida la oleada japonesa, sin duda es el cómic coreano o *manhwa* el que mayor impulso ha cobrado a la hora de ocupar las estanterías de las librerías españolas. Al igual que viene ocurriendo en el terreno cinematográfico, no faltan novedosas ni sorprendentes ideas en las propuestas creativas procedentes de dicho país. Mayoritariamente, con todo, se han prodigado las series de consumo popular que, a semejanza del manga, se publican por entregas durante largos meses. En este sentido, cabe citar títulos como *Kill me-Kiss me*, *Angel Shop*, *Model*, *Tarot Café*, *Las Mil y una noches*, *Cynical Orange*, *Banya*, *Fever* o *Say Love*, entre otros.

Pero también existen historias marcadamente personales, a menudo autoconclusivas, aunque a veces recopilen piezas breves o se prolonguen en diversos capítulos. Por ejemplo, aquellas que entremezclan costumbrismo y drama como *Gallo de pelea*, de Oh Se-Young, o *La bicicleta roja* e *Historias color tierra*, ambas de Kim Dong-Hwa. El factor historicista es un elemento añadido en *La luna entre las nubes*, de Park Heun-Yung, que relata el duro aprendizaje de un aspirante a espadachín en la Corea del siglo XVII; o en *El pabellón del ala oeste*, de Sun Jiayu y Guo Guo, que adapta con suma delicadeza un clásico del antiguo teatro chino. Mientras que la memoria inmediata queda de manifiesto en *La historia de mi madre*, de Kim Eun-Sung, donde el carácter autobiográfico se fun-

La historia de mi madre
Il: Kim Eun-Sung
Ed. Sins Entido, 2008

de con la propia historia de Corea durante el último medio siglo. En entornos urbanos contemporáneos se desarrollan, en cambio, *¡Corre, Bon-Gu!*, de Byun Byung-Jun, y *Ecosistema de la ciénaga*, de Choi Kyu-Sok: el primero, un relato cargado de lírica melancolía sobre los vaivenes emocionales de un niño en la gran ciudad; y el segundo, un vistazo a la convivencia de un grupo de estudiantes en un apartamento compartido, experiencia impregnada de un hilarante *nonsense*. A los cuales cabe sumar *El Demonio*, impactante muestra del ciberpunk más espectacular mezclado con ingredientes de política-ficción, obra de Seok Jeong-Hyun.

Aunque, sin duda, el acercamiento más fidedigno a la cultura y el talante social de este país se materializa en el volumen titulado *Corea vista por 12 autores*, donde otros tantos creadores aportan su visión personalizada de la realidad concreta que supone hoy por hoy.

La presencia de China, por el contrario, es virtualmente anecdótica, aunque no por ello carente de interés. Por ahora se limita al trabajo de Chaiko en *Love Fragments*, historias de amor entrelazadas como breves ráfagas con el Shangai actual como telón de fondo, plasmadas con un grafismo de diseño sofisticado y decorativista. Y también del autor de Hong-Kong Craig Au Yeung, cuyas inclasificables historias, de sintética puesta en escena, pueden rastrearse en páginas tan escasas como dispersas.

El propio manga, incluso, muestra progresivamente su faceta menos convencional en forma de historias intimistas o experimentales que a menudo proceden del ámbito independiente, cuando no directamente underground. Es el caso, por ejemplo, de Suehiro Maruo con su terror escatológico y transgresor (*La sonrisa del vampiro*, *La pequeña Midori*) o del realismo social de Yoshihiro Tatsumi

(*Infierno*, *Mujeres*, *Goodbye*), Hideo Azumi (*Diario de una desaparición*) o Kazuichi Hanawa (*En la prisión*). Ello además del movimiento autodenominado *nouvelle manga*, que pretende mezclar las virtudes del cómic japonés con el álbum europeo; se nutre esencialmente de jóvenes valores, con acusado protagonismo del género femenino: Kan Takahama, Kiriko Nananan y Oda Hideji son nombres a destacar.

El Oriente Próximo, por otra parte, no demuestra un especial interés por la historieta como medio expresivo y sólo puntuales autores encuentran eco más allá de sus fronteras. La iraní Parsua Bashi traza en *Nylon Road* una semblanza autobiográfica de la vida en su tierra natal y su posterior emigración a Suiza. Pero es sobre todo Marjane Satrapi quien ha suscitado la atención del público y los medios con la publicación de *Persépolis*, donde refleja sus agitadas memorias de infancia y adolescencia mientras ofrece una perspectiva histórica de los acontecimientos que han sacudido a su país durante las últimas décadas. El costumbrismo y la crónica social caracterizan asimismo el resto de sus obras aparecidas: *Ajdar*, *Bordados* y *Pollo con ciruelas*.

Israel también se asoma tímidamente a la escena española con el trabajo de Rutu Modam, autora de *Metralla* y del recopilatorio *Jamilti*, obras donde la peripecia emocional de sus protagonistas a menudo asimila la violencia como un elemento cotidiano más. *Pizzería Kamikaze*, en cambio, aborda una odisea intimista y surreal ambientada en un mundo habitado por suicidas. Está dibujada por Asaf Hanuka y escrita por el novelista Edgar Keret. Mientras que de Beirut llega *El juego de las golondrinas*, un libro de Zeina Abirached basado en las vivencias de la propia protagonista y su familia durante la guerra del Líbano.

Distintos continentes, nuevas realidades

Como cabe imaginar, son escasas las historietas procedentes de África que alcanzan a publicarse en España. Karlien de Villiers, de Ciudad del Cabo, narra en *Mi madre era una mujer hermosa* su propia infancia con la conflictiva Sudáfrica de los años 80 como telón de fondo. Marguerite Abouet, por su parte, mediante los dibujos de Clémet Oubrerie ofrece en *Aya de Yopougon* una vitalista visión de la vida en un barrio de tres bellas y despreocupadas adolescentes, basada en su propia experiencia juvenil en Abidjan, ciudad de Costa de Marfil. Y aunque nacido en Tolon, se puede mencionar además al argelino Farid Boudjellal, que rememora en *El pequeño Polio* su niñez en una ciudad del Sur de Francia: hijo de inmigrantes y aquejado de poliomielitis, observa con asombro el enfrenta-

Tierra de historias
Il: Flavio Colin
Ed. De Ponent, 2006

miento que surge cuando la Guerra de Argelia divide a amigos y vecinos en *extranjeros* o *patriotas*.

En cuanto a América Latina, siguen siendo nombres argentinos los que aparecen con mayor asiduidad en las publicaciones españolas, si bien actualmente se puede contemplar el trabajo de numerosos autores independientes o ajenos a las corrientes mayoritarias. Como ejemplos, valga mencionar a Feliciano G. Zecchin (*Rail King*), El Marinero Turco (*La verdadera leyenda de Billy the Kid*), Max Cachimba (*Un cuarto de pollo. Llueve*) o Ángel Mosquito (*Morón Suburbio*), además de Mariana Chiesa, Laura Vázquez, Dante Ginevra, María Delia Lozupone o María Alcobre. De Brasil se encuentran apenas un par de títulos: *Tierra de historias*, un duro relato ambientado en el *sertao* de los *cangaçeiros* y los terratenientes, de las leyendas y la crueldad de los poderosos, obra de Flavio Colin y Wellington Srbek; y *Yendo a buscar*, una fábula costumbrista de Lelis pautada por dosis de fantasía ligeramente surrealista. De México conocemos *John Caronte* y *El cadáver y el sofá*, ambas realizadas por Tony Sandoval; la primera está protagonizada por un detective zombie en una ciudad de muertos vivientes, mientras que la segunda desarrolla una inquietante alegoría sobre el tránsito adolescente mediante una relación sentimental pautada por experiencias macabras. A todo lo cual hay que sumar los cuatro libros de la serie *ConSecuencias* editados por el Injuve, valiosos catálogos coordinados por Felipe Hernández Cava que ofrecen infor-

mación y muestras del quehacer de los más sobresalientes autores radicados en Argentina, Brasil, Uruguay y México.

Casi es meramente circunstancial la presencia del neozelandés Roger Langridge con algunas páginas de *El Payaso Fred* en la revista "Buen Provecho" pero sí que debe recordarse la existencia de Portugal, tan cerca y tan lejos, donde destaca poderosamente la obra de Jose Carlos Fernandes. Su serie *La peor banda del mundo* y monográficos como *Tratado de Umbrografía* o *La última obra maestra de Aaron Slobodj* demuestran una capacidad fabuladora que entremezcla el *nonsense* con una ironía teñida de cierto lirismo, sin dejar de plantearse el juego con las convenciones narrativas, la ruptura de códigos e incluso el experimento metalingüístico.

Por lo demás, señalar que si bien la autoría canadiense reviste gran importancia, su producción es mayoritariamente una extensión de la industria norteamericana alternativa, por lo que Seth, Dave Cooper o Julie Doucet se pueden englobar en dicho entramado editorial. Pero la repercusión en España del mismo es objeto de otro tema y excede con amplitud el objeto de estas líneas.

Como colofón, y sin salir del mercado estadounidense, sí se puede constatar un hecho significativo: a causa de la absorción de nuevos autores por parte de las grandes compañías, como se apuntó al principio, gran parte de los países hasta ahora mencionados se encuentran representados en las viñetas de cualquier cómic de superhéroes publicado en nuestro país. Ya que, efectivamente, los productos de Marvel y DC Comics conforman hoy por hoy un curioso crisol de influencias y culturas absolutamente dispar. Un repaso a algunos nombres habituales en cabeceras de ambas editoriales resulta revelador: Alex Maalev, Jimmy Cheung, Goran Parlov, Billy Tan, Marco Djurdjevic, Carlo Pagulayan, José Omar Ladronn, Teddy Kristiansen, Mike Deodato, Adi Granov o Greg Pak, que a menudo aportan novedosas perspectivas aunque se encuentren obviamente mediatizados por los parámetros de un género muy concreto. Lo que no deja de ser, en realidad, una irónica metáfora de la globalización a la que aludimos al principio. Aunque en este caso la internacionalización de mercados implique la homogeneización del producto.

#

El oficio de escribir cómics (en sus inicios)

La figura del guionista de cómic apenas ha sido reconocida como tal tras un largo y duro proceso. Siendo un elemento esencial en el acto creativo, no sólo no existió durante años sino que a menudo ha vivido eclipsada por la sombra del dibujante o considerada meramente una parte accesoria del proceso productivo. El estudio de Antoni Guiral desvela las claves de estos hechos remontándose a los orígenes del medio en la industria norteamericana, además de perfilar los planteamientos básicos del mercado español.

Autor

Antoni Guiral
Periodista y divulgador del cómic

¿Quedaría mal si digo, de entrada, que la aparición de la actividad –más que profesión, luego veremos el porqué– de guionista de cómics es fruto de una necesidad industrial? Intentemos revisar el origen de esta "necesidad" para evaluar hasta qué punto puedo estar divagando.

Si los datos no me fallan, y salvo excepciones muy determinadas –que las hay, seguro, porque cuando uno cree saber más de cómics, descubre que es un ignaro casi total en la materia–, entre, pongamos, finales del siglo XIX y la década de los años treinta del siglo XX, la figura del guionista de historietas, como tal, casi no existe. A falta, digo, de datos que me contradigan, los primeros en actuar como "historietistas" –básicamente, ilustradores y humoristas– pensaban las historias que dibujaban –y digo "pensaban" porque la escritura de un guión técnico, como tal, no existía–; no hay más que revisar la historia de aquellas páginas aparecidas en revistas satíricas y de actualidad del postrer siglo XIX para eviden-

Agente Secreto X-9
Guión: Dashiell Hammett
Ed. B.O., 1979

ciar esta afirmación. Cuando la historieta empieza a tomar cuerpo industrial, o sea, cuando se descubre que este medio artístico tiene una función que le es propia y que sirve para vender revistas y periódicos, son de nuevo ilustradores y humoristas los encargados de dar vida a personajes que, primero tímidamente, luego como función de una producción en cadena, aparecen regularmente, generando una industria, hecho que podríamos situar en la prensa norteamericana de principios del siglo XX. Hasta entonces, y todavía durante casi treinta años más, los géneros favoritos de aquellos pioneros del cómic eran la sátira, el humor o la cotidianeidad, reflejados casi siempre –Winsor McCay sería una de las excepciones tanto a nivel de forma como de contenido– en un grafismo caricaturesco, lo que reforzaría la teoría que abunda en que fue en las revistas satíricas donde se regularizó la aparición de las primeras historietas. En estos tres primeros decenios del siglo XX, en la prensa diaria norteamericana y en las revistas periódicas europeas, emerge la profesión de historietista ya como oficio, no siempre exclusivo, pero sí reconocible; es una forma, aunque en muchos casos suplementaria, de ganarse la vida.

La aparición, visible al menos, acreditada quiero decir, de la figura del guionista de historietas coincide, y seguro que no por casualidad, con la publicación de las primeras series de grafismo realista, adscritas a géneros como la aventura, la ciencia-ficción o el policiaco, aparecidas a partir de 1929 en la prensa diaria norteamericana. De alguna manera, estamos ante una evolución natural del medio; la creciente demanda de tiras de prensa, por un lado, la mayor producción de películas cinematográficas de género "realista", por otro, y el éxito de los relatos populares de las revistas *pulp*, herederos directos del folletín decimonónico, alientan una nueva perspectiva, abren un nuevo mercado a la historieta.

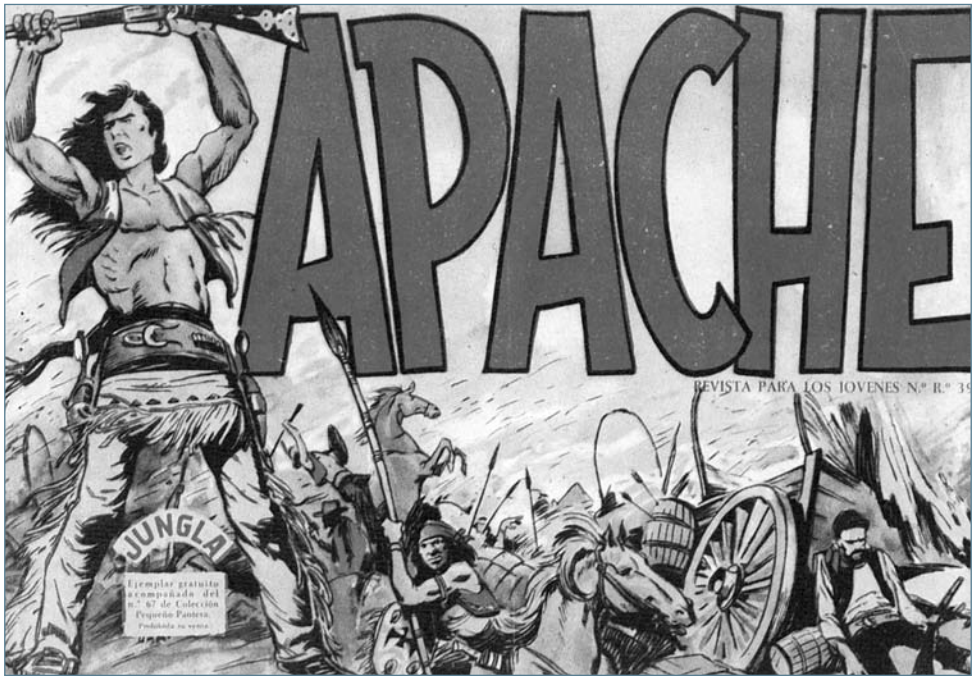
Pero, ¿por qué surgen en aquel momento escritores de literatura popular reconvertidos a guionistas de cómics? ¿Para liberar a un dibujante realista que, podríamos suponer, invierte más tiempo en su trabajo? Evidentemente no, ya que la complejidad del estilo no se mide por su apariencia figurativa. ¿Para asegurar la impresionante producción que supone realizar una tira diaria y una página dominical? Tampoco, porque hasta entonces eran muchos los historietistas capaces de abordar con garantías –aunque con ayudantes gráficos, claro está– una serie regular en la prensa. ¿Porque aquellos autores de historieta más "caricaturesca", de guiones más próximos al humor o a la sátira, eran incapaces de escribir cómics de géneros realistas? Tal vez, pero la palabra no sería "incapaces"; es más probable que los productores de tiras, los *syndicates*, confiaran en aquellas plumas que con sus relatos *pulp* dominaban la estructura dramática de una historia más extensa –pocas eran, hasta entonces, las series de cómics con espíritu de "relato" largo–, que conocían los entresijos para generar expectación y sabían dotar de sentido a la evolución argumental en sus propuestas narrativas. El caso es que dos de las primeras series de prensa "realista" estaban basadas en relatos de la literatura popular: *Buck Rogers*, inspirada en un relato de la revista *pulp* "Amazing Stories" escrito por Philip Nowlan en 1929, y *Tarzán*, personaje creado por Edgar Rice Burroughs para "All-Story Magazine" en 1912. La primera supone la acreditación de Nowlan como guionista de la serie en la prensa –dibujada por Dick Calkins–, mientras que la segunda, ilustrada por Hal Foster, era en realidad una reproducción gráfica fragmentada del relato de Burroughs. Salvo, insisto, alguna excepción que desconozco, fue pues en 1929 cuando apareció la figura del guionista de cómics, al menos consagrada con su firma junto a la del dibujante.

Firmas reconocibles

Las tiras de género realista, por llamarlo de alguna manera, funcionaron. Abierta la veda, los *syndicates* se aprestaron a buscar

material humano para sus hasta entonces insólitas producciones, y ahí fue donde, reconocidos o en la sombra, algunos hasta entonces literatos del moderno folletín popular descubrieron una nueva fórmula narrativa; su oficio, solitario, individual, se convirtió en la primera fase de una estructura algo más compleja, en un terreno en el que la palabra quedaba limitada por el espacio y por las verdaderas necesidades narrativas de un medio nuevo para ellos, un medio que estaba acotando sus propias esencias, en el que la fase descriptiva tenía sus límites, y en el que debía prevalecer la imagen pero, sobre todo, la síntesis. A nombres como los de Philip Nowlan, Dashiell Hammett (el ya prestigioso escritor de serie negra, que escribiría *Agente Secreto X-9*), Zane Grey (reconocido novelista *western*, con *King of the Royal Mounted*), Frank Striker (el creador de *El Llanero Solitario*) o Walt Disney (que escribió algunas tiras de *Mickey Mouse*), firmas de mayor o menor envergadura en la literatura popular, el cine y la radio, se unieron pronto otros como Brandon Walsh (*Little Annie Rooney* o *Ming-Foo*), Don Moore (editor de revistas *pulp* y guionista de *Flash Gordon*), Al Capp (autor de *Li'l Abner*, que escribió la serie *Abbie & Slats*) o Lee Falk, que desde 1934, con *Mandrake el mago* –y desde 1936 con *El Hombre Enmascarado*– emergería como la primera firma estelar en su calidad de guionista, convirtiéndose en una figura reconocible que, de alguna manera, vendría a prestigiar el oficio de guionista de cómics. Con ellos, y con otros profesionales de la escritura, muchos de ellos anónimos colaboradores en plantilla de *syndicates* como "King Features" o "Chicago Tribune", aparece la figura del argumentista y del guionista técnico, ya que conviene aclarar que, mientras algunos describían en varios folios el argumento detallado de la historia –posteriormente adaptado al formato de historieta por el dibujante–, otros detallaban el contenido de cada viñeta y escribían todos los diálogos.

Una segunda e inmediata generación de guionistas tomó forma cuando aquel nuevo formato creado en 1933, el *comic-book*, descubrió que además de reeditar tiras de prensa era posible, e incluso comercialmente necesario, generar historietas inéditas pensadas para su publicación original. Aproximadamente desde 1937, primero con la aparición de *Detective Comics* –exclusivamente habitado por material de nueva forja–, y luego a causa de la creciente demanda de nuevos títulos en formato de *comic-book* –que originaron la creación de estudios de historietistas que trabajaban para varias editoriales–, los guionistas se hicieron necesarios; claramente, para poder desarrollar una ingente producción que impuso un desarrollo estajanovista del trabajo, dividido entre el guionista, el dibujante de lápiz y el entintador. Por aquel entonces los autores de *comic-book* no disfrutaban del prestigio de los creadores de tiras de prensa, y sólo en contadas ocasiones el nombre del guionista



Apache
Guión: Pedro Quesada
Ed. Málaga, 1956

estaba debidamente acreditado –como, de hecho, ocurría con el del dibujante–, por lo que resulta mucho más complejo establecer una nómina bien definida de estos "escribidores de historietas", pero el tiempo, y los estudios de varios expertos, han determinado la aparición de figuras como las de Will Eisner (posteriormente, creador de *The Spirit*), Jerry Siegel (guionista de *Superman*), Gardner Fox (figura esencial en la *Golden Age* del *comic-book*) o Joe Simon (co-creador del *Capitán América* junto a Jack Kirby). Con el tiempo, y sobre todo a partir de la década de los años cincuenta, la firma conjunta entre guionista y dibujante fue ampliamente reconocida tanto en la prensa diaria como en el *comic-book*, incluso en series de grafismo caricaturesco y espíritu crítico. Eso sí, muchos de aquellos guionistas compaginaban la escritura de viñetas con cargos técnicos editoriales, editores sobre todo, en una constante que permanece todavía muy activa en nuestros días

España: otro mundo

Las mismas condiciones, aunque en otro formato, que favorecieron la presencia y forjaron la necesidad de la figura del guionista en EE UU se repitieron en España. Sólo que, convengamos, en una base industrial mucho más precaria, no ya sólo por nuestros condicionantes históricos, sino también por la ínfima considera-

ción social existente hacia la profesión de historietista en nuestro país. Y si ser dibujante significaba doblegarse a condiciones de trabajo muy inestables –bajos precios por página o viñeta, nulo reconocimiento de derechos de autor, contratos, cuando los había, leoninos–, figurar como guionista implicaba, de entrada, ahuyentar la ambición de dedicarse exclusivamente a ello, por lo que nuestros primeros guionistas "oficiales" –y los que vinieron después, por cierto– compartían tareas con la escritura de novelas populares o la dirección o coordinación de líneas editoriales. Fue, también, a partir de los años treinta, con la aparición de revistas periódicas que incluían historietas de géneros tales como la aventura, la fantasía, la ciencia-ficción o el policiaco, cuando aparecieron nombres como los de José María Canellas Casals o José María Huertas Ventosa; "aparecieron" posteriormente, claro, fruto de estudios pormenorizados, ya que en su momento aquellas firmas eran invisibles para los lectores.

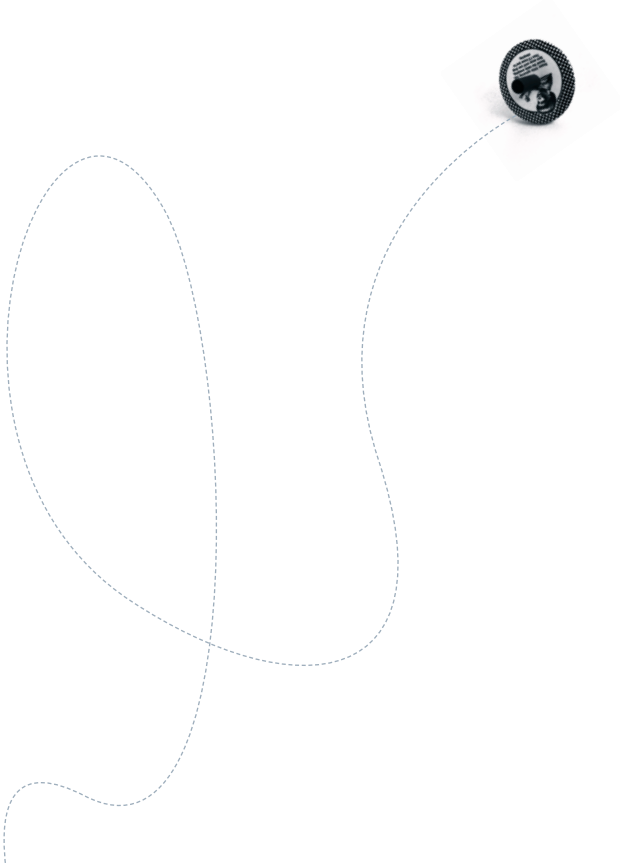
La implantación del formato del cuadernillo apaisado en nuestro mercado, a partir de 1940, favoreció la presencia de más literatos de la historieta, como Jordán Jover, Federico Amorós, Pedro Quesada o Pablo Gago, a los que se unirían otros como Rafael González, Víctor Mora, Francisco González Ledesma o José Antonio Vidal Sales. Todos ellos aprendieron el oficio in situ, escribiendo y describiendo miles de viñetas, trabajando en condiciones muy desfavorables y a precios irrisorios; de hecho, el guionista estaba considerado como una "necesidad coyuntural"; sólo si el dibujante era incapaz de escribir sus propias historias, por falta de imaginación o de tiempo, se recurría a la presencia no molesta pero sí complementaria de un señor o señora que, como mal menor, tenía que aportar su granito de arena a una obligatoria y voluminosa producción, ya que los títulos de cuadernillos semanales se contaban por centenares entre los años cuarenta y los sesenta. El crecimiento de la oferta que supuso la creación de diversas agencias de historietistas que trabajaban para mercados foráneos, apenas incidió entre los guionistas, ya que la mayoría de aquellos guiones llegaban directamente de países como Inglaterra, Francia, Italia, EE UU o Alemania; a pesar de ello, hubo un cierto movimiento profesional, ya que las propias agencias produjeron series de encargo para diversos países, firmadas por creadores como Víctor Mora, Miquel Cussó, Josep Toutain, Mariano Hispano, Enrique Sánchez Pascual, Francisco Pérez Navarro, Andreu Martín, Enrique Sánchez Abulí o Manuel Medina. Al menos, eso sí, hasta principios de los años ochenta.

En el apartado del tebeo humorístico la norma aplicada a España no difiere en exceso de la ya comentada en EE UU. Hasta la década de los años setenta del siglo XX los humoristas solían concebir

tradicionalmente sus propios guiones, salvo contadas pero destacadas excepciones, como la de Joaquín Buigas –creador y guionista de *La familia Ulises*–, Carles Bech –escritor de la serie *La familia Ulises* durante muchos años– o Rafael González –inspirador de varias series de Bruguera y corrector de sus diálogos–. Por supuesto, su firma no aparecía por ningún lado, pero esa costumbre, curiosamente, fue conmutada por Editorial Bruguera, que en los años setenta, movida seguramente por la necesidad de producir más páginas para sus decenas de cabeceras, reconoció en sus series de humor la autoría de, entre otros, Julio Fernández, Andreu Martín, Montse Vives, Armando Matías Guiu, Francisco Pérez Navarro, Jaime Ribera o Jesús de Cos.

En general, la revalidación y el reconocimiento de la figura del guionista fue un hecho sobre todo a partir de la década de los años cincuenta en EE UU, Francia, Bélgica, Italia y Japón, hasta el punto de que algunos de ellos, íntimamente ligados a ciertas series o personajes, encabezan el elenco artístico por encima del o los dibujantes –como Neil Gaiman, Alan Moore, René Goscinny o Jean Van Hamme–. El "caso español" es, para variar, sutilmente distinto. Pero esa, ya saben, es otra historia.

#



CON LOS LIBROS PODRÁS
LEER
ADMIRAR
RECORDAR
CONOCER
INVESTIGAR
DESCUBRIR
DISFRUTAR
CONSULTAR
DIVERTIR
FASCINAR
GUIAR
APRENDER
INSTRUIR
JUGAR
ENTRETENER
ESTUDIAR
IMAGINAR
SOÑAR
Librerías
ESTVDIO
SANTANDER
Calvo Sotelo, 21 - San Francisco,22
Calle Burgos, 5
Avda. de los Castros, 53-C
Centro Comercial Valle Real
Teléfono: 942 374 950 - Fax 942 374 814
e-mail: librerias@estvdio.com
Y NO OLVIDES NUESTROS
SÁBADOS DE CUENTO

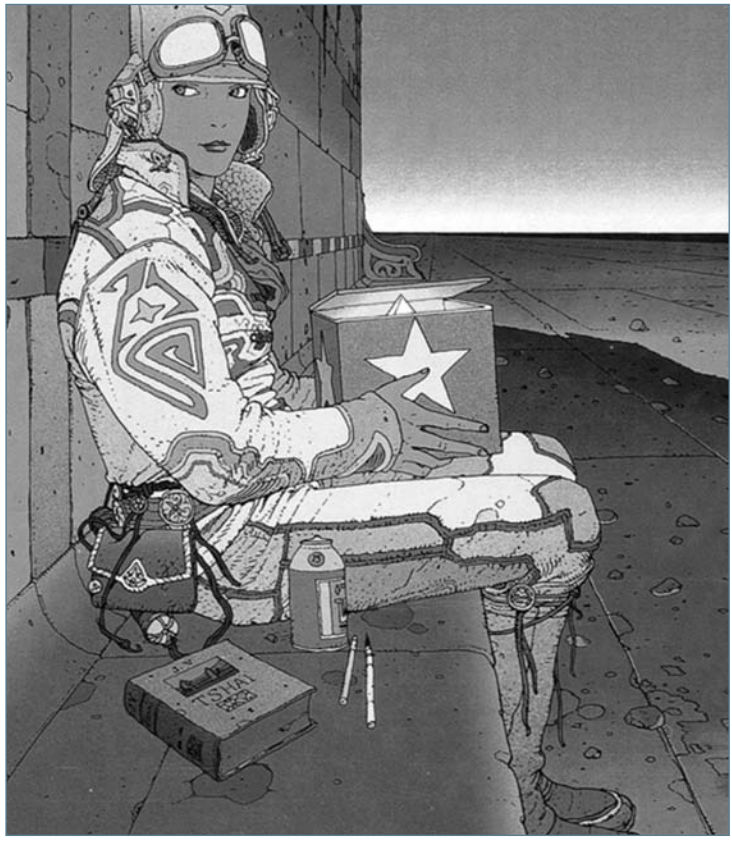
Moebius, el señor de los mundos

El autor de este artículo nos transmite la admiración que siente por uno de los creadores de cómic más importantes que ha habido y nos describe cómo le hizo descubrir otra dimensión de este medio, al tiempo que realiza un recorrido a través de su obra, de la que nos ofrece su visión personal. Se trata de una apasionada invitación a la lectura de las historietas de este genial creador que no deja indiferente a nadie.

Autor

Pablo Torrecilla
Ilustrador

No puedo hablar sobre él con imparcialidad, y se me va a notar, porque la influencia que ha ejercido sobre mí va más allá de lo profesional. Me reconozco aún en el adolescente frágil y soñador que pasaba las noches de verano buscando los mundos de Moebius más allá de la Nube de Ort. Lo que hubiera dado entonces por ser grumete del Cigurí y poder viajar tres veces más rápido que la luz para alcanzar el corazón-luz de la galaxia. En aquella época imaginaba la cama de mi habitación como una cápsula de hipersueño; las paredes, el armario y el escritorio aparecían como un decorado virtual, una impostura creada por el ordenador central de mi nave para que no me sintiera tan solo y alejado de mi hogar, porque en realidad era un navegante espacial con la misión de catalogar las maravillas del Universo. Por eso, porque me salvó del horror de un hogar en descomposición y, a pesar de no conocerle personalmente, el cariño que me inspira Moebius es similar al que siento por mis familiares y amigos más cercanos. Cada vez que tengo noticias suyas me alegro por su salud, o por haber publicado tal o cual nueva obra. Su último gran éxito ha sido una incursión en esa nueva versión del mito de Burne, que supone la serie *XIII*, y ahora está preparando sus memorias gráficas: *Inside Moebius* se llaman. Las disfrutaremos. No puedo hablar sobre él con



Starwatcher
Il: Moebius
Ed. Norma,
Barcelona, 1986

imparcialidad, decía; no soy experto en su obra –ni en nada–, y tampoco colecciono sus libros. Tengo algunos y a menudo disfruto con su contemplación, pero la influencia que en su tiempo ejerció sobre mí fue tan profunda que ya no necesito ver más, ni saber más, ni tener más. Porque su obra es de tal potencia, sus mundos son tan de él, que quien se acerca demasiado al resplandor de su genio queda fulminado como la polilla ante la incandescencia de la bombilla.

Hace un par de años, en La Feria del Libro de Bolonia, me topé con una bellísima edición de *El paraíso* de *La divina comedia*, de Dante, ilustrada por Moebius y publicada por *Nuages*. En aquella ocasión no me sorprendió verle sacar los pies del tiesto y dejar el cómic para ilustrar un libro, porque algunos años antes ya había visto una edición de *El alquimista*, de Paulo Coelho, ilustrada por él y editada por Harper Collins –acuarelas realizadas con la simplicidad y el desapego de sí mismo de los que sólo los más grandes son capaces–. No fue una sorpresa verle ilustrar un libro, pero sí me admiró la evolución de su obra hacia una sustancia tan sutil,

tan espiritual, tan alejada de las ciudades futuristas y los coches voladores. Era puro vaho; láminas cuajadas de ángeles y querubines –no podía ser de otro modo tratándose de *El Paraíso* en las que Moebius daba rienda suelta a su idea de un Universo en el que materia, energía y espíritu son uno. "Ya no es de este mundo", pensé. Porque su obra más reciente –al menos la que yo conozco– se está despojando de todo lastre inútil, ha logrado la consecución del objetivo final de todo arte: contar lo máximo con lo mínimo. Pero para llegar hasta ese punto, el camino fue largo.
Jean Giraud, verdadero nombre de este prodigioso dibujante, nació en Fontenay-sous-Bois (Paris), en 1938, y se había hecho famoso dibujando para la revista Pilote las aventuras del *Teniente Blueberry*, un *western* hiperrealista, muy a la europea, que recordaba bastante a las producciones cinematográficas de Sergio Leone. El éxito de aquella obra lo había mantenido ocupado dibujando la serie durante años. A mediados de los setenta había asistido como socio fundador al nacimiento del grupo *Les Humanoïdes Associés* y su mítica revista "Metal Hurlant", en la que comenzó a publicar sus historias de ciencia ficción bajo el seudónimo de Moebius, identidad con la que ya firmaba sus creaciones fantásticas desde 1963. Con el tiempo aquel sobrenombre fagocitaría su verdadera identidad, y Jean Giraud pasaría a vivir retirado en el más íntimo y protegido de sus universos paralelos.

Jamás olvidaré el día que contemplé por primera vez *El garaje hermético*; tenía catorce años. Eran los primeros años ochenta y Madrid mudaba la piel, pero yo no me enteraba de nada, o casi nada, porque vivía en un barrio olvidado de la mano de Dios que estaba condenado a deshacerse ladrillo a ladrillo al margen de un ferrocarril suburbano cuyos trenes pasaban de largo con las noticias de la historia. Los chicos del barrio no leíamos cómic, leíamos tebeos... Lo más parecido a un cómic que habíamos visto hasta ese momento había sido la revista "El Víbora" que *el Rata* trajo un día a clase para dejarnos boquiabiertos al descubrir que lo que todos, más o menos, teníamos entre las piernas servía para algo más que para hacer pis. En aquel contexto de desoladora ignorancia, las mañanas de los sábados en el estudio de José Ramón Sánchez eran toda una revelación.

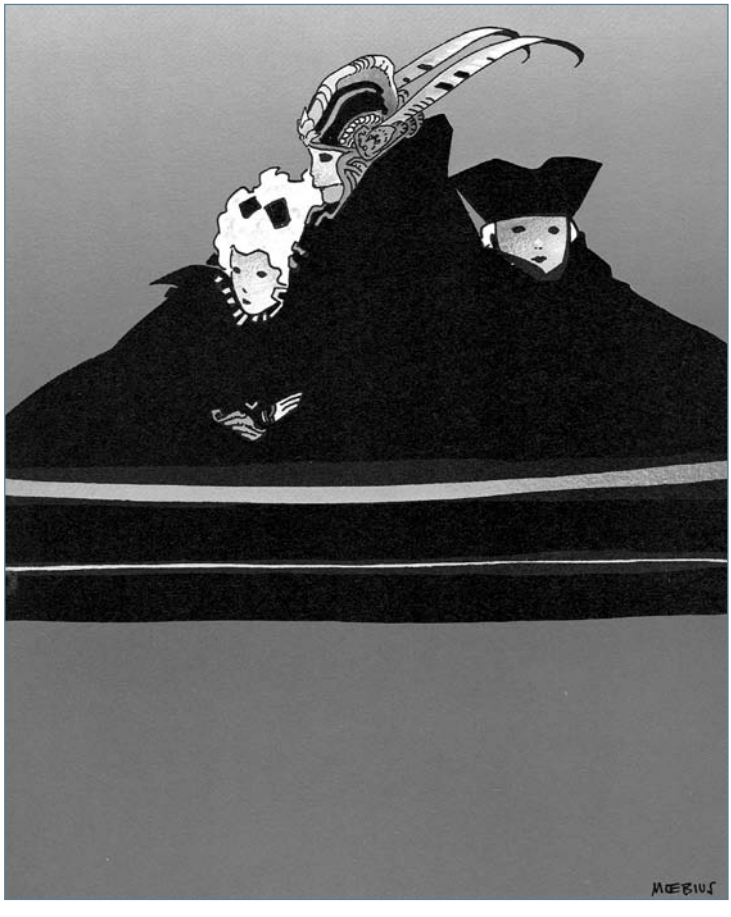
El *Maestro*, como yo le llamaba, trabajaba en un pequeño estudio sobre la azotea de su casa; un cuarto demasiado pequeño para un pintor o demasiado grande para un ilustrador, según se mire. En aquel estudio había una librería alta hasta el techo, llena hasta el cielo de Arte. No es que fuera muy grande, pero los libros que contenía representaban lo más significativo del Arte universal. Algunos sábados por la mañana iba a visitarle, y mientras él pintaba yo me asomaba a la estantería buscando inspiración. Aquel

día, entre un libro de Picasso y otro con grabados de Goya, encontré un pequeño libro con una cubierta muy curiosa; una especie de cazador de elefantes victoriano sentado con el fusil en su regazo y un monstruo galáctico abatido a su espalda. *El garaje hermético* se titulaba, y al abrirlo caí en la cuenta de que era un tebeo, pero muy distinto a los que había visto hasta entonces. Mientras lo ojeaba pregunté al *Maestro* por su autor y la respuesta que me dio sonó como las campanas de una catedral llamando a rebato:

–Es la obra maestra de Moebius –me dijo–, un tipo que dibuja como los del Renacimiento italiano, pero ha tenido la desgracia de nacer en el siglo XX. Ya verás que con el tiempo será considerado un gran artista, a pesar de que pierde el tiempo dibujando tebeos.

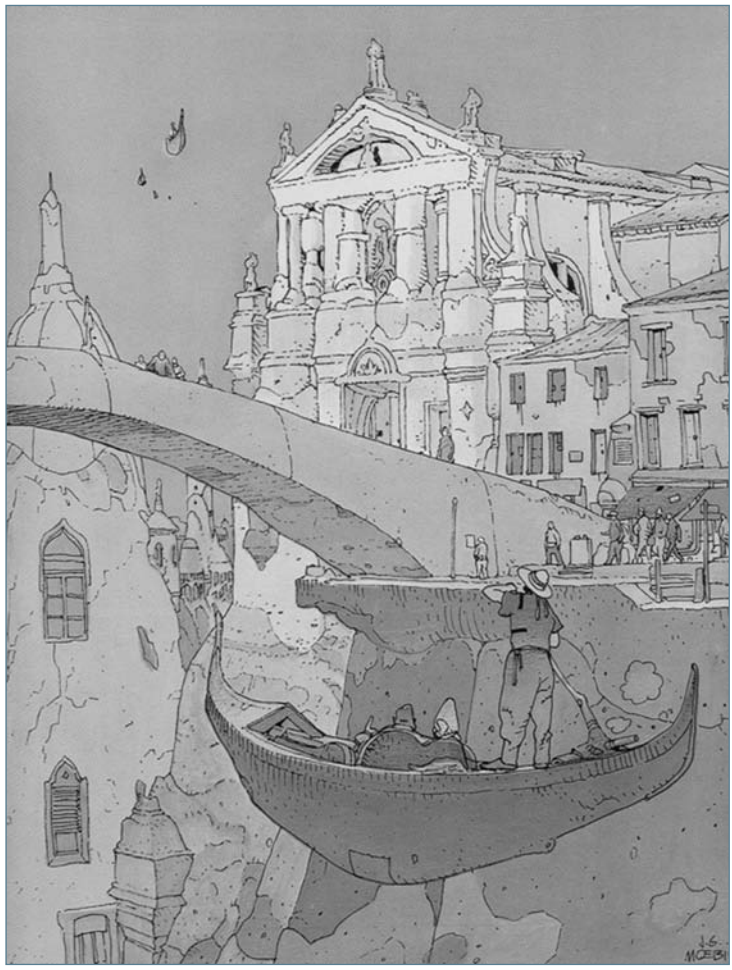
Aquello era algo más que un tebeo, al menos no se parecía en nada a los tebeos que yo conocía. Los dibujos eran de una rara belleza, diáfanos, de una línea limpia y decidida, pura poesía, pero la historia que contaban, los personajes y los entornos por los que se movían, no guardaban relación con la realidad de este mundo. En aquel universo las cosas ocurrían porque sí, y el placer consistía en asistir a lo sucedido, a la sorpresa de lo inesperado. Los protagonistas evolucionaban por planos temporales con más pliegues que la túnica de un Fariseo. Al final, costaba seguir el hilo de la historia, si es que tal hilo existió en algún momento. Pero daba igual, las viñetas eran tan hermosas que no importaba si el guionista había abusado de la hierba. Era como entrar en un café y avanzar entre las mesas escuchando fragmentos de conversaciones; asistir a un instante de las vidas de unos desconocidos para después abandonarles a su suerte. Algo así pasaba con los personajes de *El garaje hermético*. Lo que yo no podía saber entonces era que aquella visión multidimensional del tiempo y del espacio, con infinitas puertas a universos paralelos estaba estrechamente vinculada a las nuevas teorías de la física relativista y de partículas. Pero de eso, como de tantas otras cosas ignoradas en mi adolescencia, yo no había de tener noticia hasta muchos años después.

Durante los años setenta, ochenta y noventa, Moebius coqueteó con el cine, colaborando en el diseño de producciones como *Alien*, *Tron*, *Blade Runner*, o *El quinto elemento*, en las que su genio creador de mundos aportaría atmósferas de recuerdo indeleble. Fue durante la preproducción de un fallido proyecto para *Dune* cuando conoció al poliédrico autor Alejandro Jodorowsky. Aquel encuentro fue, quizá, lo mejor de su irregular paso por los estudios de Hollywood. Juntos iniciaron una colaboración de varios años sobre la saga *El Incal*, obra finalmente publicada en España en 1983 por la revista “Metal Hurlant” y que había de cambiar para siempre el rumbo de su obra.



Venecia Celeste
Il: Moebius
Ed. Norma,
Barcelona, 1984

Me topé con *El Incal* una tarde en la que deambulaba por la Casa del Libro de Madrid y, al ojearlo, mi primera impresión fue bastante fría. "No es el mismo Moebius, ha descuidado la línea, y le sobra el color" pensé. A pesar de ello, compré de un golpe los cuatro libros en los que entonces estaba dividido; era de Moebius y con eso bastaba. Después, al volver a verlos con más calma, comprobé que era cierto, que su manera de dibujar había cambiado, pero lo importante no era la línea ni el color, lo importante era la evolución de ambas a lo largo de la historia, siempre al servicio de lo narrado. Así como *El garaje hermético* era poesía puramente visual y lo narrado estaba al servicio de la experiencia plástica, *El Incal* mostraba distintos planos de lectura. *El Incal*, ambientado en un futuro inconcreto, en una ciudad enterrada de un mundo lejano, narra la historia de un detective privado de medio pelo, que por aparente azar encuentra el Incal, un enigmático objeto piramidal, del que depende el destino del Universo. Con él, John Difool comenzará un extraño viaje desde su oscuro despacho de



Venecia Celeste
Il: Moebius
Ed. Norma,
Barcelona, 1984

la Ciudad Rosa hasta un alejado rincón de la galaxia donde se decidirá la eterna lucha entre el bien y el mal, entre la luz y las sombras. Y en paralelo a la historia, evolucionando con ella, la línea que definía los dibujos sufría también una transformación. No es que Moebius hubiera descuidado la línea, sino que la había purificado. Los rayados de trama, tan abundantes en los primeros capítulos, iban desapareciendo a medida que avanzaba la historia; las líneas se hacían más austeras, los contornos más rectos, más propios de un delineante que de un dibujante. Cabía especular si Moebius había llegado a aquella solución por premura en las entregas o atendiendo al espíritu de la obra. En aquel momento me inclinaba por lo segundo, y el tiempo había de darme la razón.

Un año más tarde, con la aparición de, *Venecia Celeste*, Norma Editorial comenzó a publicar varios monográficos sobre la obra

de Moebius. *Starwatcher*, *Made in Los Ángeles*, *Caos*, *Crónicas Metálicas*... Cada uno de ellos recogía una selección con lo más íntimo de su obra; instantáneas de los *multiuniversos* creados por Moebius. El proceso de "purificación" aún no había terminado, pero ya era evidente que el viaje espiritual iniciado por Moebius durante la colaboración con Jodorowsky no tenía billete de retorno. En un curioso proceso *paralelo-inverso*, la influencia sobre las artes, especialmente el cine, el diseño y la moda, de la iconografía y la estética creada por Moebius fue creciendo exponencialmente, al tiempo que él se sumergía en una simplicidad, en una austeridad, en una renuncia a todo lo prescindible, como si la única forma de no sucumbir al ciclón del éxito fuera adoptar la actitud de un monje Zen.

"Creo que se puede hacer volar muy alto cualquier cosa; incluso toneladas de metal, si están unidas a un principio. Si permaneces unido a un principio, harás que todo vuele", decía Moebius en su libro *Venecia celeste*. Y desde luego, sus mundos eran territorio vedado a las leyes de Newton. Era parte de su encanto. Surgidos en el ocaso de la guerra fría y el pánico nuclear, los mundos de Moebius fueron la esperanza, el refugio, para los jóvenes de una generación que quería creer que un mundo mejor era posible. En su búsqueda partió, a mediados de los años setenta, a bordo de su nave *Galatee*, y de aquella singladura nos llegaron inolvidables crónicas en una serie llamada *Las maravillas del Universo*, una especie de cuaderno de bitácora con imágenes tomadas "del natural" por su alter ego: *le dissinateur-reporter Gir*, otra más de sus infinitas identidades. En aquella primera época, los mundos del joven Moebius estaban habitados, generalmente, por alienígenas hambrientos poco exigentes con el menú. Eran mundos de humor cartilaginoso en los que olvidar la guerra fría y el futuro, que pintaba fatal; el hombre tecnológico cavaba la tumba del planeta y nuestra especie parecía no merecer otro final que servir de *antipasto* al invasor verdoso. Pero, con el tiempo, las cosas fueron cambiando. Los mundos sin esperanza de los setenta fueron dando paso a otros muy distintos, mundos de góndolas voladoras y ciudades de cimientos abisales en las que los hombres convivían sin espanto frente a lo improbable. Mundos de seres atravesados por la luz del Creador, que aguardaban nuestra evolución hacia un estado de conciencia superior. Si Moebius está en lo cierto, quizá al otro lado de la galaxia haya lugares más pródigos para la vida.

NOVEDADES 2009

SERIE AZUL
DESDE 12 AÑOS

SERIE ROJA
DESDE 14 AÑOS

ALFAGUARA
JUVENIL

Jiro Taniguchi: la épica de las emociones

El autor de este artículo pretende acercar la figura del creador japonés tanto a lectores adultos como a jóvenes, por el gran valor estético de sus ilustraciones y por la variedad e interés humano de sus historias, que se desarrollan en un amplio abanico de escenarios que van desde la vida cotidiana hasta la aventura en medio de la naturaleza salvaje. Además, presenta una amplia gama de emociones y sentimientos a través de las vivencias de sus diversos personajes.

Autor

Juan Gutiérrez Martínez-Conde
Maestro

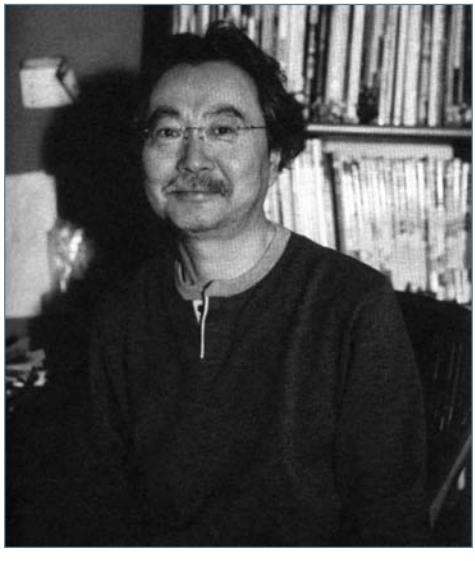
"Papá lee el periódico tomándose un café, mamá se toma un café hojeando catálogos, Colombe toma café escuchando France Inter y yo, yo tomo chocolate leyendo mangas. Ahora estoy leyendo mangas de Taniguchi, un genio con el que aprendo un montón de cosas sobre los hombres."

(Muriel Barbery: *La elegancia del erizo*)

I. Emociones

Jiro Taniguchi nacido en Tottori, Japón, en 1948, es uno de los creadores de historietas más importantes del mundo, aunque no tenga entre nosotros la misma popularidad que otros autores de su talla. Este artículo pretende animar a los que no conozcan su obra a leerla, porque estoy seguro de que disfrutarán de una aventura intelectual y emocional apasionante.

En las historias de este autor japonés, el lector, siguiendo a sus personajes, se desplaza por diferentes espacios y a través del tiem-



po. A lo largo de este peregrinaje va experimentando diversas emociones, que tienen una función catártica, de liberación personal. A la vez que lleva a cabo este recorrido experimenta un proceso de aprendizaje mediante el conocimiento de los protagonistas y de sí mismo a través de las emociones que va sintiendo. La historieta, al colocar al protagonista y al lector en una situación extrema o de indefensión física y sentimental, se convierte en un medio que favorece la exploración interior.

Felipe Hernández Cava compara la manera como transcurre el tiempo en las obras de nuestro autor y en las películas de Yakuhiro Ozu. Tal vez también se pudiese establecer otra comparación con el cine de John Ford en el tratamiento de las emociones, ambos autores tienen elementos en común. Curiosamente, Taniguchi puede ser el más occidental de los creadores de mangas, ha trabajado con autores europeos como Moebius y algunas de sus obras transcurren en Norteamérica o en ellas aparecen autores como Jack London.

El olmo del Cáucaso
Il: Jiro Taniguchi
Ponent Mon, 2004

¿Cómo se produce la emoción? En *El olmo del Cáucaso*[1] hay una historieta titulada "Reencuentro" en la que un padre acude, en otra ciudad, a visitar una exposición de pintura de una hija a la que no ha vuelto a ver desde que era muy pequeña. Observa los cuadros, habla con la artista, que no le reconoce, la felicita, se despiden y al salir de la sala intercambia una mirada con su antigua esposa y se va. Cuando vemos después al padre llorar, ya nos hemos identificado con él, hemos conocido su historia y nos conmueve. Lloramos con él porque compartimos sus sentimientos y, también, porque admiramos la maestría del dibujante que emplea los recursos del cómic de la manera más adecuada para conseguir un fin, transmitirnos emociones, que además son positivas y dignifican al mismo tiempo al personaje de ficción y al lector de la historieta.

II. Infancia y adolescencia

Uno de los destinos de los viajes que emprenden los personajes de Taniguchi es su infancia. En *El almanaque de mi padre*[2], el protagonista se ve obligado a abandonar una gran ciudad para volver a

[1] Taniguchi, Jiro: *El olmo del Caúcaso.* Ponent Mon, Tarragona, 2004.

[2] Taniguchi, Jiro: *El almanaque de mi padre*. Planeta, Barcelona, 2001.

su pueblo natal y enterrar a su padre. Después de veinte años se reencuentra con sus familiares y amigos, con los rituales funerarios, y mientras vela a su padre y escucha a los demás personajes, recupera su infancia. Reinterpreta lo que ocurrió en aquellos años, descubre una nueva imagen de su padre, comprende los motivos del comportamiento de su madre y la separación de ambos. Se reconcilia con su pasado y reafirma su identidad.

El almanaque de mi padre. Tomo 3
Il: Jiro Taniguchi
Planeta DeAgostini, 1994

Esta historia está narrada en tres volúmenes. En el primero, "Aquel suelo inundado de sol", al inicio aparece una viñeta en la que vemos a un niño jugando en el suelo de una barbería mientras el peluquero, su padre, le corta el pelo a un cliente. El último volumen, cientos de viñetas después, termina con esta misma imagen, pero con una iluminación diferente, ahora hay mucha más claridad, todos los detalles se aprecian con gran nitidez. Esta ilustración es una metáfora de todo el relato. Estos pequeños detalles, estas sutilezas son frecuentes en la obra de nuestro autor. Tal vez el lector no sea consciente de ellas, pero influyen en la lectura y en los sentimientos que se desprenden de ella. No es una historia estrictamente autobiográfica, pero hay muchos aspectos personales y, desde luego, hay un viaje a su pueblo, el incendio que lo arrasó casi por completo y muchas otras cosas.

En los dos volúmenes de *Barrio lejano*[3], también encontramos experiencias personales de la vida cotidiana del autor. En este caso recurre a un pretexto fantástico para iniciar un relato con algunas similitudes con el anterior, pero centrado en la adolescencia del protagonista. Éste es un hombre de negocios con resaca que, en vez de tomar el tren de regreso a Tokio, se sube a otro que le lleva a su pueblo natal. Cuando llega a su destino se da cuenta de que tiene catorce años y que vuelve a revivir la vida familiar y escolar de su niñez, pero con la conciencia de una persona mayor.

El protagonista tiene cuarenta y ocho años, los mismos que tenía su madre cuando murió y regresa al pasado el mismo año en que su padre desapareció de casa. Sabe lo que va a ocurrir, qué les sucederá a sus compañeros y quiere cambiar los acontecimientos.

[3] Taniguchi, Jiro: *Barrio lejano.* Ponent Mon, Alicante, 2003.

Barrio lejano
Il: Jiro Taniguchi
Ponent Mon, 2003

Al mismo tiempo es consciente de que su familia está esperando su regreso.

III. La vida cotidiana

La palabra *épica* del título parecería inapropiada para este apartado en el que las cosas más elementales y las anécdotas más sencillas se convierten en protagonistas. Sin embargo, enfrentarse con los problemas de la vida diaria y con las relaciones personales y superarlas dignamente requieren un esfuerzo y una entrega similar a escalar una gran montaña o a seguir el rastro de un puma durante días por el bosque. Al menos para Taniguchi parece que las cosas son así.

El volumen titulado *El caminante*[4] recopila dieciocho historias de ocho páginas cada una en las que se relatan anécdotas aparentemente insignificantes, sin apenas diálogo. Está dibujado con un estilo minucioso, reposado, que invita a la contemplación de las hermosas panorámicas y de los detalles meticulosos. Es todo lo contrario de un tebeo convencional, no hay acción ni aventura. Taniguchi invita al lector a que imite al protagonista: a vagar por callejas o por el extrarradio, a contemplar un paisaje urbano, un cielo o el vuelo de un pájaro, "a disfrutar de los instantes en que nada sucede y sólo se vive." Como el propio autor declara: "La idea era ir transmitiendo los sentimientos y pensamientos del protagonista a través de los paisajes que se muestran.[5]"

El lector actúa como el protagonista, se recrea con el dibujo de Taniguchi, con las tramas precisas y claras, recorre todos los detalles y encuentra placer en ello al contrastar esta lectura con la vida acelerada y la contemplación pasiva de la gran cantidad de imágenes que le asaltan en la calle, al ver la televisión o al hojear la prensa escrita. En palabras de Juan Manuel Díaz de Guereñu, "son dibujos que invitan al sosiego, a la contemplación tranquila, a dar un paseo por sus escenas para descubrir la magia de cada instante.[6]" O en palabras del poeta Jaime Siles[7]:

[4] Jiro Taniguchi: *El caminante*. Ponent Mon, Tarragona, 2004.

[5] *Trama* nº 35, Bilbao, 2004. Entrevista págs. 4-16.

[6] Juan Manuel Díaz de Guereñu: *Trama* nº 38, Bilbao, 2004.

[7] Jaime Siles: *Himnos tardíos*. Visor, Madrid, 1999.

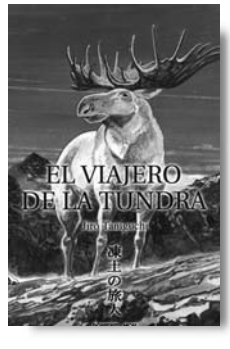
"Vivir al otro lado del poema
y no en la realidad, que es su reflejo.
Cruzar por esas calles
que están al otro lado de la vida.
Mirar sus parques y sus plazas
llenas de luz en las mañanas ebrias.
Sentir el movimiento de las hojas
dentro de un aire inmóvil, circular.
Ver el destello de las aguas
de un río que discurre sin principio ni fin.
Ignorar lo que sé,
pensar que ya no existo."

En *Tierra de sueños*[8], encargo de la revista "Morning", aparecen cinco historietas en las que se relatan anécdotas cotidianas y muchas tienen que ver con animales domésticos. En una de ellas, "Tener un perro", que refiere una historia verídica casi en su totalidad, el protagonista acompaña a este animal en los momentos finales a lo largo de la enfermedad, la agonía y la muerte. Con suma delicadeza y demostrando grandes dotes de observación, Taniguchi muestra gráficamente todo el proceso describiendo las posturas y los gestos del animal que se comunica y recibe el cariño de su dueño. Esta historieta debería ser de obligatoria lectura para todas las personas que decidan convivir con un animal doméstico.

Tierra de sueños
Il: Jiro Taniguchi
Ponent Mon, 2004

IV. La vida salvaje

En contraste con los cómics que acabamos de comentar hay otros en los que la acción se desarrolla en la naturaleza salvaje y virgen. En *El viajero de la tundra*[9] se agrupan seis historias en las que el hombre se ve asediado por lobos o tiene que vivir soportando bajas temperaturas y un clima hostil. Aunque, a veces, son los propios seres humanos el peor enemigo. El aroma literario de la escritura de Jack London y el propio autor aparecen en estas páginas.



El viajero de la Tundra
Il: Jiro Taniguchi
Ponent Mon, 2006

La serie *Seton*[10], de la que en España se han publicado cuatro volúmenes, recrea la biografía del naturalista del mismo nombre. Cada volumen tiene unidad y se centra en un episodio de su vida o en un animal concreto. Son álbumes extensos y sorprende la capacidad del autor para mantener la atención del lector cuando dedica

[8] Jiro Taniguchi: *Tierra de sueños.* Ponent Mon, Tarragona, 2004.

[9] Jiro Taniguchi: *El viajero de la tundra.* Ponent Mon, Tarragona, 2006.

[10] Jiro Taniguchi: *Seton. El naturalista viajero.* Ponent Mon, Tarragona, 2007.

Seton. El naturalista viajero
Il: Jiro Taniguchi
Ponent Mon, 2007

decenas de páginas a describir las incursiones del joven naturalista en el bosque o cómo unos niños aguardan atemorizados en una cabaña perdida el ataque de un lince.

Como el mismo autor afirma: "La relación entre humanos y animales, o la naturaleza, es un tema que me preocupa mucho, ha sido un tema central dentro de mi obra… llevo mucho tiempo dibujando obras con la naturaleza y los animales como protagonistas *Blanka*, *Kami no inu* (El perro de los dioses.)[11]" Además, sobre el naturalista canadiense ya había trabajado con anterioridad, dibujando por encargo de Eiji Fujiwara cuatro volúmenes de *Diarios manga sobre el estudio de animales de Seton*.

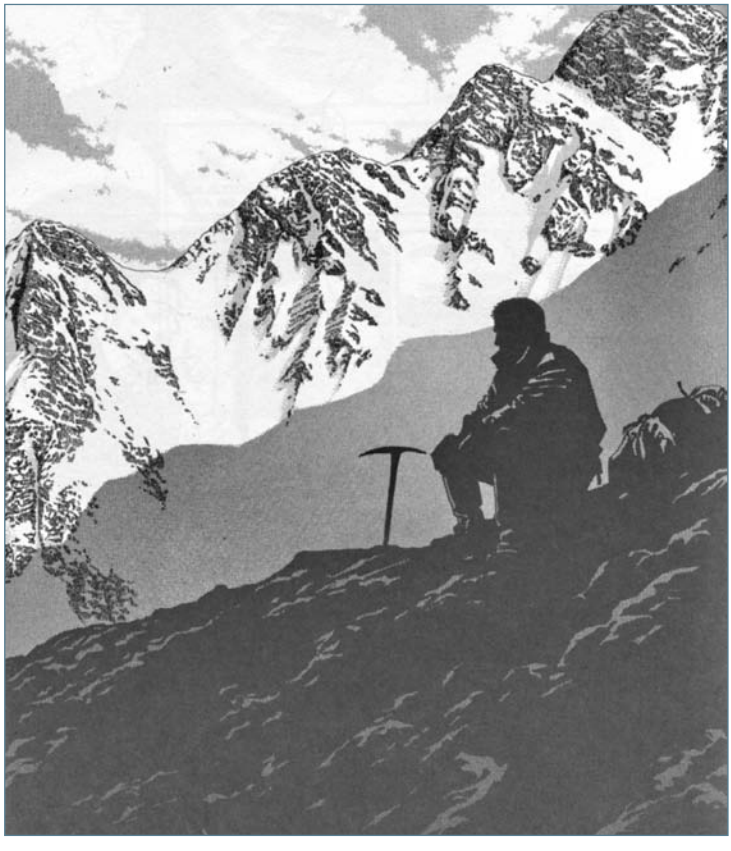
V. La cumbre de los dioses

En la serie que lleva este título, Taniguchi se centra en el tema del alpinismo y la lucha por la conquista del Everest. En ella los protagonistas buscan el límite en el aspecto geográfico y personal. Ponen a prueba su capacidad de resistencia física y mental hasta el máximo posible poniendo en peligro su propia supervivencia. En esa situación extrema, en soledad, en medio de la nieve y el hielo, con unas temperaturas casi insoportables, falta de oxígeno y peligro de congelación, los protagonistas de esta historia se plantean el sentido de su esfuerzo y de sus propias vidas. Entonces, les asedian las alucinaciones y los sueños, casi al final de la escalada y al borde de sus fuerzas, animales míticos se les aparecen, están penetrando en el territorio de la Divinidad.

En esta obra se nos muestra la fuerza de la naturaleza en colisión con la fuerza de voluntad y la obstinación de los hombres. Lo inesperado de la tragedia en el lugar menos peligroso. La belleza de la nieve bajo el sol y el cielo azul, por la que camina un hombre solitario, que de improviso se torna en una furia irracional de rocas y hielo que estallan como la lava de un volcán helado, enfurecido y despiadado, que sacrifica la vida de un ser humano vulnerable que inmola su juventud ante el misterio.

Quizá sea en esta obra en la que nuestro autor alcance los momentos de máxima tensión y consiga sorprendernos aún todavía más con el virtuosismo de su dibujo para recrear la espectacularidad de los escenarios y con su capacidad para planificar unas secuencias en las que los únicos protagonistas son un hombre, la montaña, la nieve, el viento y la niebla. Lo importante es el duelo entre el hombre y la naturaleza, pero también hay un misterio, una tra-

[11] *Trama* nº 35, Bilbao, 2004. Entrevista págs. 4-16.



La Cumbre de Dioses
Il: Jiro Taniguchi
Ponent Mon, 2007

ma amorosa, amistad y la descripción de la arquitectura y los habitantes de los pueblos de Bután y del Tibet.

El rastreador[12] es una historia en un único volumen y ambientada en la ciudad, aunque el protagonista sea un alpinista que escala un rascacielos para intentar liberar a una adolescente secuestrada. Es una obra muy apropiada para iniciar a los jóvenes en la lectura de este autor, porque plantea muchos de sus problemas en un contexto japonés, pero que a ellos les puede resultar muy cercano.

VI. En el estudio

En el mundo del cómic existen diversas formas de trabajar. Hay autores que son responsables ellos solos de toda la obra: guión, dibujo, entintado, color… otros prefieren trabajar con historias ajenas. Taniguchi, como ocurre con algunos creadores, tiene un

[12] Jiro Taniguchi: *El rastreador.* Ponent Mon, Tarragona, 2006.

estudio en el que trabaja conjuntamente con sus ayudantes. Él se encarga del argumento en muchas ocasiones, pero también le apetece trabajar con escritores y con otros dibujantes. Le gusta documentarse a fondo mediante revistas, libros, fotos o películas, su planificación es muy cinematográfica. Después establece las secuencias, organiza las viñetas y realiza los dibujos a lápiz. Sus asistentes se encargan de realizar los fondos, de las tramas y del entintado. No usa el ordenador.

El ritmo de lectura de sus obras es pausado, pero no monótono, mantiene el interés y sorprende continuamente al lector que se sumerge fácilmente en sus historias, que resultan envolventes. Tiene gran libertad para el uso de la elipsis y cuando lo necesita adapta los recursos del lenguaje del cómic o los inventa. Utiliza bocadillos circulares dobles y transparentes para indicar que se habla por teléfono en lugar de los tradicionales de línea quebrada, con aristas, que simulan el sonido metálico y estridente del aparato. De esta manera consigue transmitir sosiego y armonía. A veces, el fondo se transforma, como si se tratase de un encadenado cinematográfico, en el lugar que el personaje imagina, añora o desea.

También utiliza bocadillos circulares, realizados con pequeños trazos paralelos, para indicar que el que habla no está presente, pero se reproduce lo que dirá cuando se entere de la conversación que mantienen los personajes que aparecen dibujados. Así logra la concentración de una situación presente y otra futura en una misma viñeta y que se intensifique la acción ya que vivimos dos experiencias al mismo tiempo. En ocasiones desaparecen los márgenes laterales de la viñeta con lo que el espacio se hace ilimitado. Utiliza recursos del manga y los dibujos animados que pueden chocar al lector occidental, principalmente las líneas cinéticas expresionistas, para indicar un movimiento acelerado y, en ocasiones, dibujos algo caricaturescos de los personajes que contrastan con el hiperrealismo del paisaje.

Taniguchi es un gran narrador, capaz de adaptar su estilo a diferentes temáticas. Aquí sólo nos hemos referido a una parte muy reducida de su obra, la publicada en España a excepción de *La Montaña Mágica*[13] y *La época de Botchan*[14], una larga serie que recrea el ambiente artístico y literario de esa época. Casi siempre trata los temas de manera profunda y crea personajes complejos y de gran humanidad, que adoptan comportamientos ejemplares y tienen sentimientos nobles. Su lectura constituye un auténtico placer para los sentidos y para la mente.

[13] Jiro Taniguchi: *La montaña mágica*. Ponent Mon, Tarragona, 2009

[14] Jiro Taniguchi: *La época de Botchan.* Ponent Mon, Tarragona, 2005.

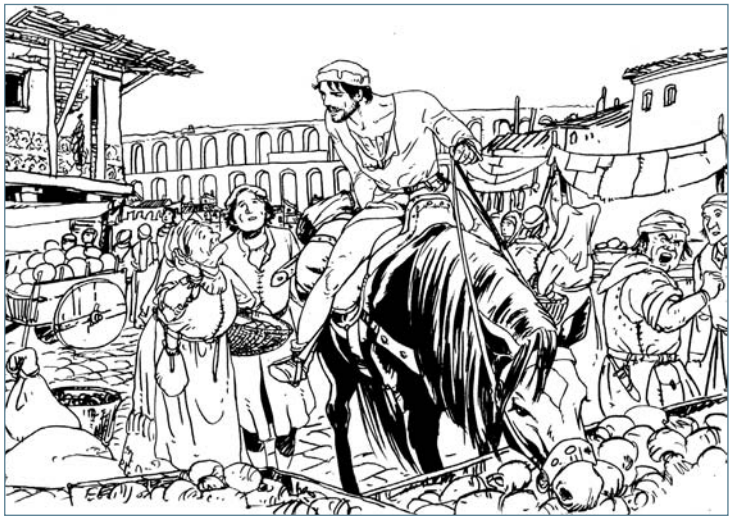
Román Gubern

Un día de verano, en el que Román Gubern se acercó a Cantabria para participar en un encuentro sobre cine y literatura organizado por la Fundación Comillas, accedió a charlar con Peonza sobre cómics. La conversación derivó hacia temas intimistas relacionados con la infancia y sus primeras experiencias laborales en la editorial Bruguera. Con un tono cálido y cercano nos demostró su cariño por este medio de comunicación al que ha dedicado múltiples ensayos. En ellos se puede constatar su mirada aguda, sus originales pensamientos y la capacidad de aplicar sus densos conocimientos a explicar diversos fenómenos de masas de manera clara y precisa.

¿Cuál es su último proyecto?

Con Luis Gasca ya había escrito un libro titulado *El discurso del cómic* en 1988. Recientemente me comentó que había cedido a la Fundación Koldo Michelena su magnífica colección de cómics que, si no es la mejor, es una de las mejores de Europa y vaciando su estudio apareció una caja que contenía más de mil viñetas recortadas que contenían onomatopeyas. Me llamó, me lo contó y decidimos hacer una enciclopedia del tema. Me pasó el material ordenado alfabéticamente y yo escribí un prólogo explicando cuestiones del origen del lenguaje, que probablemente en sus orígenes fue onomatopéyico.

No hay mucha documentación, no hay un corpus doctrinal académico específico sobre onomatopeyas. Las mencionan Saussure y algunos otros, pero poco más. Escribí una introducción titula-



da "De la onomatopeya como una bella arte". Contiene cerca de mil onomatopeyas y mil ochocientas viñetas. Se ha publicado por Cátedra en un formato mayor del habitual y en color, con explicaciones de cada uno de los ejemplos propuestos. Una gran parte de las onomatopeyas son verbos o sustantivos fonosimbólicos del inglés: *splash*, que es salpicar; *bang*, que significa explotar; *knock*, que es golpear a la puerta, etc.

En busca del unicornio
Il: Ana Miralles
Ed. Glénat, 1997

En América emplean también lo que yo llamo indicadores semánticos de función: un perro con un globo en el que pone *bark*, porque *to bark* es un verbo inglés que significa ladrar. Va a ser un libro muy novedoso porque todos los lingüistas con los que he hablado me dicen que no hay ninguna monografía sobre las onomatopeyas. Además, el cómic ha sido un campo por excelencia de la invención y experimentación de la onomatopeya. La realización del *Diccionario de onomatopeyas* ha sido laboriosa, he tenido que trabajar con diccionarios de *slang*, que no es idéntico en el inglés británico y en el norteamericano. Yo sé inglés, pero una cosa es saber el idioma y otra es conocer las raíces de las palabras y ciertos giros dialectales. Me siento realmente satisfecho de este libro.

Diccionario de onomatopeyas del cómic
Ed. Catedra, 2008

¿Cómo surgió su interés por los cómics?

El lenguaje de los cómics fue fruto de una serie de artículos que publiqué en la revista barcelonesa "Imagen y sonido", que después revisé y compilé en forma de libro en 1971. Fue traducido a varios idiomas. Este interés surgió en los años sesenta, cuando se estaba redescubriendo la semiótica, una disciplina asociada a la medicina que se remonta a los griegos. Para ellos era el estudio de los

síntomas corporales, de los signos del cuerpo. En esta época se despierta un gran interés por la cultura de masas, principalmente en Italia y en Francia, donde aparecen los estudios de Roland Barthes, Umberto Eco, Gillo Dorfles y, también, en América con Marshall McLuhan. Sus obras me interesaron y llegué a conocer a algunos personalmente.

Me interesa una lectura crítica de los fenómenos de masas, especialmente del cómic, que tiene una larga prehistoria, pero nace al mismo tiempo que el cine. En esos años yo frecuentaba mucho a un dibujante de cómics que se llama Enric Sió, que ya murió. Nos veíamos mucho y tratamos de poner orden en esa práctica artística sobre la que casi no se había reflexionado, no tenía detrás un apoyo teórico.

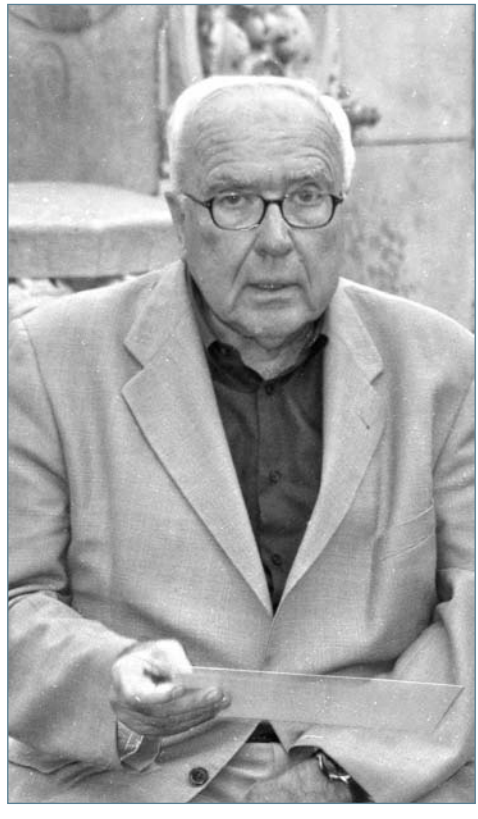
Lo único que había habido fue, en 1967, una exposición muy importante en el Museo de Artes Decorativas de París, que fue realmente llamativa y que se denominó *Cómic y figuración narrativa*. Con este motivo se publicó un catálogo espléndido, que aún conservo. Es lo único que había en aquel momento. *El lenguaje de los cómics* está dedicado a Sió porque fue su inspirador y posiblemente José María Castellet, responsable de Ediciones Península, propuso la publicación en forma de libro. Fue pionero, pero hoy en día está superado porque se ha escrito mucho después, tanto en Europa como en América. Véanse los importantes trabajos semióticos del francés Pierre Fresnault-Deruelle.

Sin embargo, continuó esta línea de investigación.

El segundo libro fue *El discurso del cómic*, en colaboración con Luis Gasca, de 1988, que nació igual que el de las onomatopeyas. Él preparó la parte gráfica y yo escribí la reflexión teórica. El siguiente fue *Los cómics en Hollywood*, que escribí con Javier Coma. Entre medio he ido publicando artículos en revistas como "Bang!", "La Oca", etc. Tengo bastante obra dispersa sobre los cómics, simultánea a los artículos de cine. Ambos medios son primos hermanos, hay muchas tangencias e influjos. Difícilmente uno puede profundizar en el mundo del cine sin tener en cuenta la otra forma de figuración narrativa que es el cómic, que le acompaña prestándole procedimientos narrativos, figuras retóricas y personajes.

Máscaras de la ficción
Ed. Anagrama, 2002

Dando una conferencia en México se me acercó alguien de la audiencia y me regaló un libro sobre el cómic en el que aparecía un ensayo mío sobre *Flash Gordon*, que yo mismo no recordaba. Era más extenso que el que aparece en *Máscaras de la Ficción* y hacía un análisis mucho más pormenorizado de sus personajes y de sus relaciones interpersonales. Se me había olvidado, pero sos-



pecho que ese artículo se publicó inicialmente en una revista mexicana que se llamaba "Cuadernos de comunicación" y de ahí lo tomaron. El cómic constituye uno de mis centros de interés, no diré que permanente, porque he escrito mucho sobre televisión, sobre mitos de la cultura de masas, sobre cartelismo, sobre literatura… tengo una obra prolífica, con más de cuarenta libros publicados, pero ha sido una constante que nunca he abandonado.

¿Cómo se inició su afición por la lectura?

Como soy un niño de la Guerra Civil parte de mi infancia pasó en el exilio en Francia. La guerra fue una tragedia para todos y mi familia quedó divida en dos, una parte republicana y otra franquista. En Cataluña fue muy frecuente que, por las acciones incontroladas de los anarquistas, muchas familias de la burguesía se refugiaran en Francia. Aprendí a leer en ese país, mis primeras lecturas son francesas. En concreto, había un personaje que figura en las enciclopedias de cómics, el Profesor Nimbus, un sabio distraído que metía la pata continuamente, y creo que fue mi primera lectura de cómics. Nació en el papel en 1934 y esto hace que seamos estrictamente contemporáneos. Recuerdo que mi abuelo compraba el diario y nos pasaba las tiras dibujadas y, como todos los niños de mi generación, he sido un lector de cómics. Tanto cómics festivos como de aventuras, de origen americano, porque los cómics épicos procedían principalmente de este país: *El hombre enmascarado*, *Flash Gordon*, *Jorge y Fernando*, *El mago Merlín (Mandrake)*.

No sólo he sido lector de cómics, he de añadir que también me gustaba dibujar. Tempranamente tuve habilidad para el dibujo caricaturesco, no el naturalista, y me influyó bastante la revista "Pulgarcito" porque fue una publicación muy importante, que tenía una cierta mirada crítica, en la medida en la que ésta se podía introducir en aquella época de severa censura. Se trataba del hambre en *Carpanta*, salía el tema de la precariedad laboral con el empleado *Tribulete*, que siempre pedía aumento de sueldo y se lo denegaban. Pese a la vigilante censura, se colaba en las viñetas una mirada crítica, no conformista, como en las *Hermanas Gilda*, unas solteronas amargadas, reprimidas sexualmente. Era un mundo en

el que, bajo la influencia de *Pulgarcito*, empecé a dibujar e incluso llevé a cabo durante un verano una iniciativa, que se conserva, la publicación, con mi hermano y con un primo, de una revista satírica ilustrada, aunque yo era el promotor del proyecto.

¿En qué consistió esta ocurrencia?

Decidimos confeccionar una revista, que se hacía artesanalmente, y yo realizaba los dibujos. Era una revista humorística, de viñetas, crucigramas y de chistes. Se llamaba "El Pitillón", título derivado de pitillo. Nos regalaron nuestros padres un sistema de reproducción con gelatina, que lo hacía con bastante mala calidad. Hacíamos una tirada de unos doce números que vendíamos a los familiares, naturalmente, a 20 céntimos. Hace algunos años conseguí una colección completa porque mi madre los guardaba en una carpeta, unos ocho o nueve números, que se publicaron a lo largo de un verano.

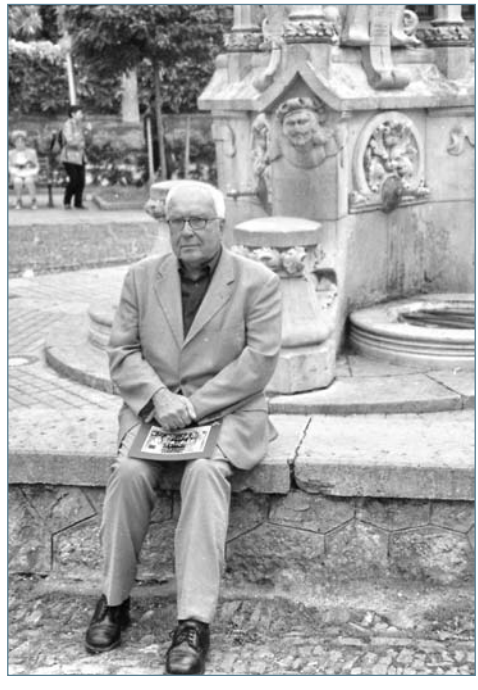
La inspiración era la escuela Bruguera y señaladamente un dibujante de "Pulgarcito" que se llamaba Cifré y que me parecía muy bueno. Debo añadir que más tarde quiso el destino, el azar o lo que fuera, que mi primer trabajo retribuido y estable en España fuera en esa editorial. De regreso de París, después de hacer una de esas fugas de jóvenes que quieren ver el mundo y que me alegro mucho de haber hecho, porque me fue my útil y aprendí mucho.

De vuelta de París no tenía trabajo y fui a Bruguera, porque trabajaba un primo segundo mío que llevaba la sección literaria y estaba vacante o por crear la dirección de la sección de cromos, así que diseñé *Historia del vestido*, *Historias del armamento*, *Cantantes famosos*… ya ni me acuerdo y creo que la última colección que edité fue cuando empezaban a serializarse películas americanas importantes como *La conquista del Oeste*. Me pasaron cientos de diapositivas de esta película y el guión en inglés. Yo no conocía la película, porque todavía no se había estrenado. Tuve que secuenciar las fotos, que no es poco trabajo, y colocar los textos correspondientes. Ese fue mi primer contacto profesional con la industria de la imagen. Tenía que elegir dibujantes, indicarles lo que debían reproducir, diseñar la secuencia de la colección, el orden de los cromos, los álbumes, etc.

¿Recuerda alguna anécdota de aquella época?

Yo tenía el despacho al lado de uno de los jefes de portadistas. Bruguera publicaba novelas populares del oeste, de aventuras, la serie rosa de Corín Tellado, etc. Cuando llegaban los dibujantes con sus portadas pintadas en láminas muy grandes, se quedaba mirándo-

las atentamente y les decía:"añade un poco de amarillo y me lo traes de nuevo". A todos les decía lo mismo y un día no me pude aguantar y le pregunté por qué siempre les pedía más amarillo y me comentó que el señor Bruguera tenía la teoría de que el amarillo es el color que más destaca en los quioscos, en su mosaico polícromo de revistas. Es posible que estuviera acertado, el amarillo es el color del oro.



Así aprendí bastantes cosas empíricas como esta, que el amarillo es el color que más destaca a la vista, y me han servido después. Es una etapa que recuerdo, no diré con cariño, pero ciertamente mi aprendizaje de la cultura de la imagen debe mucho a estos años. Yo siempre defiendo lo que llamaba Béla Balázs "el teórico con manos". Yo he sido así, he escrito guiones de cine, de televisión, he dirigido cortos. No he sido sólo un teórico, me he ensuciado las manos con la producción y eso es muy bueno porque la práctica te ilumina la teoría y la teoría te ayuda a trabajar en la práctica.

¿Cree que el cómic ha sido asumido por el público adulto?

Yo viví el nacimiento del cómic adulto en Francia, con Barbarella, Jodelle, Pravda, la italiana Valentina, de Guido Crepax, las heroínas *fantaeróticas* así llamadas porque eran aventureras y con un físico muy atractivo. Una parte del interés de la intelectualidad europea hacia este medio vino ligada al hecho de que el cómic en Europa había sido tradicionalmente coto de lectura infantil, lo que no había ocurrido en Estados Unidos, donde el cómic era más transversal: el padre compraba el dominical y lo leía toda la familia. En cambio, en Europa estaba más ligado a la prensa estrictamente infantil. Desde 1968 irrumpió en Francia e Italia un nuevo cómic adulto, formalmente muy sofisticado, que tuvo su apoyo en revistas como la italiana "Linus".

Luego vino el cómic *underground*, que yo viví en Estados Unidos desde 1971, cuando fui con una beca de la Fundación Juan March al Instituto Tecnológico de Massachusetts. Allí viví la experiencia americana, que se prolongó hasta el final del franquismo. Vi nacer el cómic *underground* que capitaneó Robert Crumb, con *El Gato Fritz*, que era un cómic irreverente, transgresor, con un grafismo agresivo que luego llegó aquí con "El Víbora", "Star" y otras revis-

tas que se oponían a la línea clara de "Cairo". Ese es el cómic como forma de protesta que yo viví en California. Primero estuve viviendo en el Este y después me fui a California para dar clases de historia del cine en dos universidades.

El underground era una nebulosa contestataria que incluía la música, Jimi Hendrix, etc. que yo veía con asombro, con estupor, porque aquí en España yo no había visto nada de esto. Tuvo dos vertientes, la romántica hippie y la político-revolucionaria, cuyo aniversario conmemoramos este año. El cómic tuvo esta deriva adulta de protesta, transgresora, del feísmo, que tampoco lo inventa el cómic, ya estaba en Tolousse Lautrec, en los alemanes Georg Gross y Max Beckman, en los expresionistas. Pero no en el cómic, que era una propuesta aparentemente conformista, balsámica. Se aprovecha del capital simbólico, gráfico, que viene del expresionismo alemán, del grafismo de las paredes, etc. Vivió un apogeo y luego un declive. Ha sido muy importante, coincidió con movimientos de liberación, fundamentalmente el sexual y el feminista. En la actualidad la sociedad ha asimilado estas reivindicaciones sociales, que entonces parecían tan radicales.

¿Cuál es el estado actual del cómic?

El cómic tiene un problema muy serio, que deriva de la competencia multimedia, desde los videojuegos, que son una forma del cine o del cómic, pero interactiva y participativa. Interactuar con la imagen virtual es muy complicado para el cómic. Sin embargo, ayer mismo estuve en Valencia en la entrega de unos premios y uno de los premiados fue Carlos Giménez, el autor de *Paracuellos*, que yo conocía desde hace años, y me comentó con cierta tristeza el declive del mundo del cómic frente a la competencia de la televisión, los DVD, los videojuegos… La iconosfera se ha hecho muy densa y va arrinconándolos, pero siguen activos y están para quedarse.

Nos hemos dejado la escuela franco-belga que en Francia sigue siendo una realidad, con autores como Moebius, con artistas de mucho fuste. Los cómics, salvo los *manga* japoneses, no tienen la centralidad que tuvieron hace cincuenta años en la cultura de masas, pero siguen siendo un referente. La prueba es que estamos viviendo una masiva adaptación de personajes del cómic al cine; Batman, Superman, Hulk, Spiderman y muchísimos más. Estamos viviendo un fenómeno de *intermedialidad*, de préstamo, y te digo una cosa, que es verdad que se han hecho algunas excelentes versiones en cine, Tim Burton con *Batman*, o algunas de *Spiderman*, pero también es verdad que la plástica del cómic, con la imagen inmóvil, tiene un plus de plasticidad. No es lo mismo lo instantáneo de un determinado gesto que el movimiento continuo.

Los superhéroes del cómic que están tan de moda en el cine y la televisión demuestran que hay una fuerza originaria, una semilla que sigue viva y sigue alimentando ese dialogo *intermedial* en el que *El señor de los anillos* acaba siendo un videojuego, pero Lara Croft, que nace en un videojuego se encarna en el cuerpo de Angelina Jolie. Por tanto, estamos viviendo lo determinante de la cultura moderna que es esa *intermedialidad*, esa interconexión en sentido múltiple, que es la savia del imaginario colectivo contemporáneo.

Eva Medusa
Il: Ana Miralles
Ed. Glénat, 1993

Otra línea muy importante es la del cómic intimista o autobiográfico. Umberto Eco ha publicado una novela recientemente, *La misteriosa llama de la reina Loana* (Lumen, 2005), que es la historia de una persona que ha perdido la memoria y va recuperando sus recuerdos a partir de las lecturas de cómics de la infancia, especialmente de la revista "Corriere dei Piccoli". Somos hijos de esta cultura y no podemos evitarlo, seguiremos con ella hasta que nos muramos. Hay signos esperanzadores también con el reconocimiento institucional del cómic al incluirlo en los Premios Nacionales que otorgan la Generalitat de Cataluña y el Ministerio de Cultura.

Para finalizar la entrevista incluimos unos fragmentos, de dos de sus libros, en los que se analiza con profundidad e interés el éxito de los personajes de Disney y los superhéroes surgidos en la época de la gran depresión, como Superman.

Patologías de la imagen
Ed. Anagrama, 2004

"En el mito de Superman convergen numerosos ecos de los textos bíblicos enfeudados en el subconsciente occidental, que van más allá de la similitud con el Moisés infantil salvado de las aguas, por analogía con el lanzamiento del niño en un vehículo espacial para procurar su supervivencia, o su vulnerabilidad a la kriptonita asimilada a la cabellera de Sansón, que acabó castrado simbólicamente por Dalila, o su capacidad de volar como los ángeles. Al igual que Cristo, enviado por el Cielo, Superman tiene un origen extraterráqueo. Llega a su nuevo destino huyendo, en su estado infantil, de un cataclismo similar a la matanza de Herodes. Tiene una doble personalidad, como hijo de un padre lejano y superior y de otro terráqueo. Irrumpe, en efecto, en el hogar de un matrimonio modesto e íntegro, pero sin hijos. En su condición de hijo del padre extraterrestre, ya en su infancia efectúa prodigios en su pueblo de adopción, que maravillan a sus habi-

tantes. Tras la muerte de su padre adoptivo abandona su hogar, se retira a meditar en soledad en un paraje deshabitado y se lanza luego a la vida pública. Aceptando la Tierra como su nuevo hábitat se dedica a ayudar a los necesitados y a defender a los oprimidos, sin pedir contrapartidas por ello. Es célibe y casto, a pesar de las tentaciones mundanas. Efectúa prodigios sobrenaturales, debido a su identificación con el padre extraterrestre. En pocas palabras, Superman es una figura crística, un dios hecho hombre, que anda entre los hombres en forma mortal, para cumplir su misión redentora en la Tierra"[1].

"El discurso disneyano constituye una propuesta, técnicamente muy elaborada y competente, de hedonismo prelibidinal, basado en la ley del mínimo esfuerzo perceptivo, psicológico e intelectual. Los eficaces instrumentos estéticos de este discurso han convergido, a través del empirismo de la prueba y el error, con muchos postulados de la Psicología de la Gestalt: uso de colores preferentemente cálidos, planos, saturados y brillantes; formas perfectas, cerradas y homogéneas; insistencia en las líneas curvas y formas redondeadas; rechazo de los ángulos muy agudos (salvo para connotar negativamente a un personaje, como ocurre con la nariz de la bruja de Blancanieves); atmósfera limpia y transparente. Estas constantes, rigurosamente controladas, permiten crear un universo perceptivo de gran simplicidad, impacto y pregnancia expresiva"[2].

#

[1] Gubern, Román. *Máscaras de la ficción*. Editorial: Anagrama, Barcelona, 2002 (pág. 287-288).

[2] Gubern, Román. *Patologías de la imagen*. Editorial: Anagrama, Barcelona, 2004 (Pág. 31).

Román Gubern nace en Barcelona en 1934 y es catedrático de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha sido presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine. Es miembro de la Academia de Bellas Artes de San Fernando, del New York Academy of Sciences, de la American Association for the Advancement of Science y del Comité de Honor de la International Association for Visual Semiotics. Ha trabajado como investigador en el Massachusetts Institute of Technology y como profesor de Historia del Cine en la University of Southern California. Fue Premio de ensayo de Fundesco 1986 y ha sido director del Instituto Cervantes en Roma.

A sus 75 años muestra una gran vitalidad y un enorme interés por todos los eventos culturales o sociales de la actualidad. Con sorprendente lucidez intelectual, lo mismo analiza las elecciones norteamericanas que las imágenes de una iglesia románica o la influencia de los medios audiovisuales en el pensamiento de hombre contemporáneo.

Selección Bibliográfica fundamental sobre el cómic:
La bibliografía de Román Gubern es muy extensa y se encuentra disponible en Internet visitando su página web oficial (www.romangubern.com). En ella se detallan los libros, los innumerables artículos, los guiones, etc. También se pueden consultar su biografía y su historial académico.

El lenguaje de los cómics. Península, Barcelona, 1972.
La literatura de la imagen. Salvat, Barcelona, 1974.
El discurso del cómic. (En colaboración con Luis Gasca) Cátedra, Madrid, 1988.
Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo xx. (En colaboración con Javier Coma) Plaza y Janés, Barcelona, 1988.
Máscaras de la ficción. Anagrama, Barcelona, 2002.
Patologías de la imagen Anagrama, Barcelona, 2004.
Diccionario de onomatopeyas del cómic. (En colaboración con Luis Gasca) Cátedra, Madrid, 2008.

Jesús Cuadrado

La opinión de un experto en el medio, con más de tres décadas de experiencia en diversas áreas, resulta tan imprescindible como esclarecedora. Lejos de tópicos al uso o de triunfalismos vacuos, Jesús Cuadrado examina la coyuntura actual del cómic en España, un panorama donde todavía existen suficientes cuestiones sin resolver como para propiciar el debate. A lo largo de la siguiente conversación, en consecuencia, el autor del primer diccionario de la historieta española reflexiona con lucidez sobre la evolución del medio en los últimos años, su normalización ante el gran público, el problema de la memoria documental y el papel de las instituciones o la propia situación de la industria en la actualidad.

Autor

Yexus

Escritor y periodista

En la evolución que ha experimentado la Historieta española durante los últimos diez años, ¿qué destacaría como positivo y cuál sería el efecto más negativo que ha sufrido?

La aparición de nuevos sellos. Lo de "nuevos" es licencia literaria, claro; digo "nuevos" en el concepto de irrupción. Porque nuevos, es decir, innovadores con respecto a los "establecidos" en la corriente "convencional"… los hubo siempre. Recuérdese, por ejemplo, las labores de Calleja o de Haro, o el más cercano Complot, por citar alguno. Esta actitud, la de "innovar", conlleva, obvio es, un tratamiento especial de la dirección de los contenidos y su tratamiento: más respeto por el autor (incluyo el concepto de la traducción), más riesgo en el diseño gráfico (la geometría de lo aparencial), un planteamiento diferente al seleccionar un público determinado…

Ahora bien, los resultados son muy leves en el cambio. Sigue habiendo losas de formato, por así decir, a la antigua: la distribución es poco efectiva (a veces, incluso, irrespetuosa; o, sin más, malintencionada, con tintes de sabotaje; lo mafioso); los autores son considerados por su propia aparición (a veces, por su rescate), pero no recuperan, en su globalidad, el concepto autoral; ni en el respeto por la personalidad creativa ni en la retribución económica. Además, el público es minoritario, cuando no desinformado; o en paralelo. Y en cuanto a lo peor… no hay que citarlo: lo inamovible. Todos sabemos de qué hablamos: el desconocimiento absoluto de lo que es el medio en sí mismo.

De la Historieta y su uso 1873-2001
Ed. Sins Entido, 2001

¿Qué papel ha jugado la proliferación de pequeñas editoriales, independientes o alternativas?

Ya dije: la búsqueda. A veces, el rescate (la recuperación de *La Diosa Sumergida*, una obra de Calatayud que retomó el sello Dibbuks, es labor tan informativa como formativa; pero no hay público en réplica; otro ejemplo al azar: *Pip*, de Micharmut, en el sello De Ponent). Por lo demás lo independiente no es siempre alternativo; y a la viceversa. Y toda esa labor se complica porque, además, aparecen los intrusos o sellos generalistas que se acercan a la Historieta casi como con un capricho; el lector de "Peonza", si bucea en el listado siguiente (editoras que se ocupaban de la Historieta en 2007 y en 2008) podrá deducir por su propio análisis… quién está donde debe estar (o estaba) y/o quién arriba al mercado en según qué intereses. El listado es (en efecto: alguno me faltará):

Alberto Santos/Imágica; Aleta; Alfaguara; Almuzara; Amaníaco; Apa-Apa Còmics; Ariadna; Astiberri; Azake; B; Balboa; Bang; Banzai Cómics; Barbara Fiore Editora; BD Banda; Berenice; Borobiltxo Libros; Blur; Cantero y Cuho; Cabezabajo; Camacuc; Columna; Cornoque (Mala Vida), Craviñetas; De la Tempestad; De Ponent; Diábolo; Dibbuks; Discmedi; Dolmen; Drakul; Dreamers; Edelvives; El Jueves; El Patito Editorial; Empresa Activa; Exitmedia; Ezten Kultur Taldea; Faktoría K de Libros; Filabo; Fulgencio Pimentel; Funambulista; FX Gràfic; Glènat España; Groc Comics; Hikari; Hotel Papel; Ice Lands; IMHO; Imposibles; Inrevés; IO; Ivrea; Kraken Comics; La Abadía de Montserrat; La Biblioteca del Laberinto; La Cúpula; La Oveja Roja; Libro de Notas; Lóguez; Los Libros del Zorro Rojo; Lidsa; LP (La Parada); Mangaline; Medea / Megara; Mondadori; Nausicaä;

Nonstop Comics; Norma; Nuevas Fronteras del Arte; Odeonia; Odisea; Oniro; Otakuland; Panini España; Parnass; Planeta-DeAgostini; Pocas Páginas; Polaqia; Ponent Mon; Puzzle, Q'i-tomer; RBA (Molino), Recerca; Rey Lear; Rossell Comics; Salvat; Saturno; Saure; Selecta Visión; Sexto Piso; Sinsentido; SM; Tomoshibi/Taj-Mahal; Viaje a Bizancio; Zendrera Zariquiey; Zeta Bolsillo.

Todo esto, este nutrido (a veces, nutriente) panal depende de una docena de libreros y de doscientos tenderos.

¿Opina que la Historieta ya se ha normalizado en la sociedad y la cultura española o sólo es un espejismo producido por algunos hechos concretos? ¿En qué medida ha cambiado el público lector?

Como es habitual (y facilón), se me etiquetará con lo de pesimista, pero no: ni hay normalización ni cambio; ni en el público ni en los media. El público es libre en su albedrío; los media, no: tienen la obligación "social" de saber de qué y cómo y para quién informan. Pero también ocurre con el Cine; y del Teatro, ni les cuento. La posición analfabeta se instaló en casi todo; y en casi todos. Y hace tiempo, que no es de ahora el asunto.

En este sentido, ¿qué le parece el Premio Nacional de Historieta, instituido por el Ministerio de Cultura?

Un accidente; uno más. Ahí tiene a una de las "artífices": en el Ministerio de Defensa.

A menudo ha sido usted amigo de interrelacionar la Historieta con otros medios, ¿no?, (la poesía o la literatura, por ejemplo) ¿Es un afán de experimentar o de demostrar una equivalencia expresiva o artística?

El trasvase de la mirada (la revisita) existe desde siempre. En nuestro occidente…, qué sé yo, desde Esquilo. El concepto "adaptación" es tan amplio como el de la creación original. Mientras se haga con el respeto estético que se merece el creador primigenio…, todo es lícito. Porque todo enriquece. En 1997 ya dijimos: "adaptar es volver a mirar"; y establecimos tres de la inamovibles cuestiones, una en contra y dos a favor:

a) la adaptación no interesa porque desvirtúa la riqueza del original;

b) la adaptación sí interesa porque ayuda a la asimilación global del original;

c) la adaptación sí interesa porque plantea una mirada alternativa.

Entiendo que usted encuentra en la Historieta las mismas inquietudes o valores que, por ejemplo, en la cinematografía, la novela o la pintura. ¿Es así?

Si no están esas inquietudes, que sí lo están (para bien y para mal), debieran estar. Otra cosa es que, según qué épocas, qué circunstancias sociales, qué intereses de quiénes… se arremeta contra la Historieta para salvar otras manifestaciones. Y se confunda todo en un alegre saco del todo vale, y yo dicto y demás respaldos del bla, bla, bla. Pero en la realidad de lo español sí le digo: la Historieta, desde casi siempre y en su conjunto, se devoró al Cine. Así de simple (yo soy muy simple…). Y le insisto (de nuevo, un ejemplo al azar): un trabajo diario como el de Del Barrio (bajo la firma grupal Caín) está muy por encima de muchos de nuestros actuales artistas "plásticos" (un grueso de ellos son eso: de plástico).

Plagio de encantes
Il: Max
Ed. Sins Entido, 2004

Usted siempre se ha preocupado por la memoria histórica, ¿no? Por la conservación, la datografía documental, el trabajo de hemeroteca…

Sí, porque no sé cómo vamos a hacer historia del medio si no tenemos agrupados (como sea; aun con errores.. que los tengo; y a decenas) todos los datos que conformaron esa historia… No me ha servido de mucho…, en general. Si no se lee casi nada de nada…, ya me dirá de/para qué/quiénes sirve un libro con detenciones premeditadas en lo datográfico. En lo personal, sí me ha servido, claro es: hay un reconocimiento desde algún rincón. Me basta. Con independencia de la propia disciplina, la obligación social de la que antes hablé. Y está, además, la labor comunicacional del "placer" grupal: dirigir publicaciones o colecciones como "Sin Palabras" (del sello Sinsentido… que tiene todo el sentido) fue un trabajo duro, bien que lo sé, pero me siento arropado (en este caso, por el Colectivo Lápiz de Tinta); inventar en familia… me rejuvenece.

¿Resulta fundamental en este capítulo la ayuda de las instituciones?

Así debiera ser. A mí me fue bien en algún momento: se me "respetó". En otros momentos…, no. Pero todo esto es muy serio para aligerarlo… en una entrevista… semiurgente; me refiero a lo de las Fundaciones y/o los Ministerios. Como en otras manifestacio-

nes de lo cultural… lo del funambulismo se mantiene. A un lado están los que inventan; al otro, quienes deciden qué utilidad tiene proteger al que inventa y lo que inventa…

También ha reivindicado a determinados autores minoritarios o incomprendidos. ¿Cree que son ellos los que hacen avanzar al medio como lenguaje (a nivel formal o narrativo) frente a otros más populares que sin embargo atraen la atención del público y los media?

Los dos grupos son para respetar; lo que ocurre es, de nuevo, simple: si hay un grupo (numeroso) de firmas que defienden lo conocido y/o establecido… yo me pongo del lado del "débil". No por deporte: por conciencia. Por lo demás…, la Historia es la que contempla: Van Gogh es más decisivo que Picasso; de aquí a Lima.

¿Piensa que el sector infantil está poco atendido, siendo un colectivo tan fundamental a la hora de crear nuevas generaciones de lectores?

Es batalla perdida; lo de que nuestros niños lean tebeos. Llevo años con el casi axioma. Es muy cansado retornar al tema. Hay mucho ruido de imagen, si se me permite, en una videocinta que se ha reutilizado más de lo… conveniente; y que está apunto de quebrarse. Opinan los lectores, opinan los autores, opinamos los críticos… fíjese que ¡hasta opinan los ministros! Ya le digo: muy, pero que muy cansado.

¿Qué opina de Internet como foro de expresión, información e intercambio de ideas?

Muchas variantes me parecen. ¿En relación con la Historieta, dice usted? ¿Con la Historieta española? Expresión, ¿cuál, cómo y de quién? Información: ¿para qué?, ¿por qué? Intercambio: ¿como suma?, ¿como repetición? La Red internal, lo dijo Eco, es una gigantesca biblioteca… desordenada. Y es, también, un feroz Patio de Monipodio. ¿Eso es bueno? ¿Es malo? ¿Es… regular? Tan sólo es. Es decir, está.

¿Qué futuro prevé para la Historieta española a medio o corto plazo? Tanto a nivel industrial como creativo.

En corto plazo será como ahora: un futuro indeciso, del barullo. A un medio plazo… desaparecerá. No ocurrirá nada grave; nadie la echará en falta. Es un medio que se desliza –temblequeante, siempre; hoy, renqueante– por entre más de una liana. Y pronto no habrá lianas… porque ya no habrá selvas. Literalmente.

#

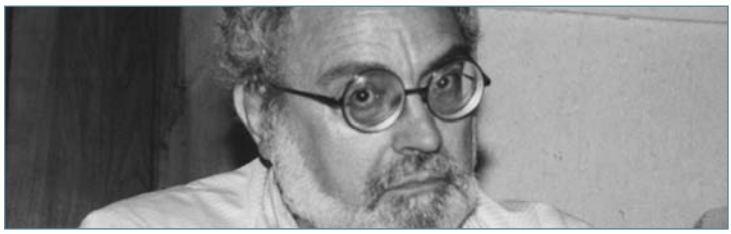


Foto: Yexus

Director escénico, cineasta, escritor y poeta, **Jesús Cuadrado** (Palencia, 1946) desarrolla desde los años 70 una intensa actividad relacionada con la historieta en muy diversos campos. Además de formar parte de la redacción de la ya mítica revista "Bang!", pionera en el estudio del medio, realiza en 1974 el documental titulado *Los Tebeos*. Durante los años 80 y 90 dirige varias publicaciones sobre divulgación y crítica de historieta, como "Tribulete", "Grafito" o "BloKes", además de colaborar en numerosas cabeceras, tanto especializadas como generalistas: entre las primeras se encuentran "Krazy Comics", "El Maquinista", "Cómic Independiente", "De Tebeos", "Viñetas", "Imágenes", "Idiota y Diminuto", "Sbrindolin" o "Dentro de la Viñeta"; y entre las segundas, "Leer", "Diario 16", "El Observador" o "La Gaceta del Libro". A lo largo de estas décadas, Cuadrado también actúa como comisario de exposiciones para diferentes instituciones, siendo responsable de las muestras *Viñetas Imaginarias*, *Museo Vivo*, *España en viñetas* y *Una historieta democrática*.

Entrado el siglo XXI, publica el libro *Psicopatología de la viñeta cotidiana* con la editorial Glénat y coordina proyectos tan relevantes como el volumen *De Madrid a los tebeos. Una mirada gráfica a la Historieta madrileña* para el Ayuntamiento de Madrid, la antología de historietas *Lanza en astillero* para la Junta de Castilla-La Mancha, celebrando el cuarto centenario de *El Quijote*, y la colección de monografías teóricas *Sin Palabras*, editada por el sello Sins Entido y que cuenta con 17 títulos. Esta última editorial, además, ha publicado los álbumes *Tapa Roja* y *Plagio de Encantes*, que ofrecen interpretaciones dibujadas de su obra poética.

El proyecto más ambicioso y trascendente de este autor, con todo, es su *Diccionario de Uso de la Historieta española*, *1873-1996* (Compañía Literaria, 1997), que recibió, entre otros, el premio José Camón Aznar de la Asociación Madrileña de Críticos de Arte. Tras su excelente acogida, el libro fue corregido y ampliado hasta volver a publicarse en 2001 como parte del *Atlas Español de la Cultura Popular* en que trabaja Cuadrado; se materializó en dos volúmenes de 700 páginas editados por Sins Entido titulados *De la Historieta y su uso,1873-2000*, una obra de referencia indispensable para la historia del medio.

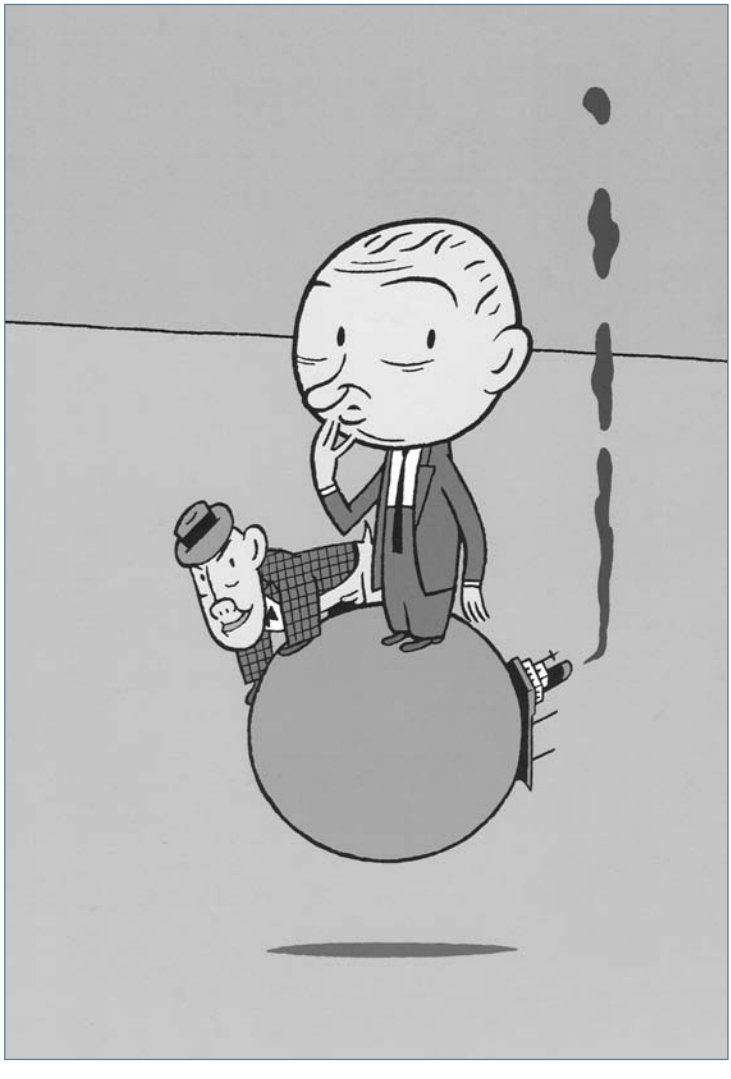
Max

En Noviembre de 2007 se falló el primer Premio Nacional de Cómic, que recayó en *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista* (La Cúpula, 2007) de Francesc Capdevila, más conocido en el mundo del cómic como Max.
Según el parecer del jurado, "se trata de un cómic gráficamente deslumbrante, con un guión original y repleto de referencias literarias, filosóficas y cinematográficas y que marcará un antes y un después en la historieta española". En el Saló Internacional del Còmic de Barcelona del 2007. Este álbum obtuvo una cosecha inmejorable cuando recogió los de Mejor Obra, Mejor Guión y Mejor Dibujo. Aprovechando el reconocimiento público a su obra conversamos con el padre de la criatura.

Autor
Quim Pérez
Crítico de cómics

La edición de Bardín *en 2006 ya nació con buena estrella, en tanto que se publicó simultáneamente en España, Francia, Estados Unidos y Holanda. Después han llegado ediciones en italiano, alemán y catalán. ¿Cómo surge* Bardín*?*

A finales de los ochenta, después de hacer el tercer álbum de la trilogía de *Peter Pank*, me alejé del cómic, en parte por agotamiento –había estado publicando cómics mensualmente en "El Víbora" durante diez años–, pero sobre todo para centrarme en la ilustración, bastante más ágil y agradecida económicamente. Cuando, unos años después, quise volver a hacer historietas, me di cuenta de que había perdido a una gran parte de los lectores de los ochenta. Entonces, llegué a la conclusión de que necesitaba un personaje para atraer a nuevos lectores. Parece que el medio del cómic funcione, al parecer, bajo esta premisa. El lector de cómics es esencialmente conservador, lo que le gusta lo quiere una y mil veces seguidas. ¿Te acuerdas del escándalo que



Bardín el superrealista
Il. Max
Ed. La Cúpula, 2006

se montó cuando Hergé cambió el modelo de pantalones de Tintín? Bien, yo quería hacer cómics, y también quería tener lectores. Por tanto, era necesario crear un personaje que enganchase al lector. Pero aquí se me presentaba un gran problema porque, por mis experiencias previas con Gustavo y con Peter Pank, sabía que al final esto se volvería en mi contra, que yo acabaría siendo un prisionero del personaje, de su carisma, condenado a repetir sus gestos, sus tics, hasta la extenuación. Los personajes son así. Tienen una personalidad potente, muy marcada, actúan siempre según los mismos códigos, incluso visten siempre igual. Así es como consiguen la familiaridad con el lector. Y me dije: ni hablar de volver a pasar por lo mismo, ahora voy a experimentar. ¿Será

Bardín el superrealista
Il. Max
Ed. La Cúpula, 2006

posible crear un personaje sin personalidad? Un personaje vacío, sin ideas preestablecidas sobre las cosas, un tipo que va por la vida abierto a cualquier tipo de experiencia, que no reacciona siempre igual, una sorpresa constante. Quería que lo importante fuese lo que le pasa, no él mismo. Me quería dejar el campo abierto: un personaje que me permitiese hacer historias de cualquier tema, en cualquier género, en cualquier tono. Que me sirviese igual para una historia poética como para hacer una burrada delirante de humor negro. Así nació Bardín, en 1995 exactamente, un tipo vulgar y anodino; su única característica remarcable es su cabezón, en la línea de los personajes de la escuela Bruguera.

¿Entonces, sus vivencias debían ser discontinuas?

A la fuerza. Imaginé unas líneas generales de desarrollo: sueños, tertulias *coñacqueras* en el bar de la esquina, encuentros con seres de la dimensión mística… y fui tirando, poco a poco, inseguro, porque no sabía hacia dónde me conduciría, incluso ni si funcionaría artísticamente, y todavía menos si funcionaría comercialmente… Pero la lentitud como manera de trabajar me interesa. Las escarolas no crecen en un día. Yo planto un Bardín en un huerto abonado, y lo voy regando, pero no le pongo fertilizantes abusivos, lo dejo que se tome su tiempo, que se vaya desarrollando a su ritmo. Yo soy el primero que tiene curiosidad en ver qué forma va tomando. Con este sistema he ido ensayando temáticas y estilos gráficos diversos a través de historias cortas de Bardín, y aguardando a ver cómo iba decantándose todo... Esperando a ver si el personaje tenía recorrido o no.

¿Quién es Bardín?

Un tipo corriente a quien nada le parece extraordinario. No es alguien que destaque por ninguna cosa en concreto, pero se le ocurren unas reflexiones y unas conclusiones bastante originales. Habla de la realidad palpable sumergiéndose en mundos oníricos e imaginarios.

¿Después de todo este tiempo con Bardín, puedes afirmar que lo conoces más o menos?

Lo voy conociendo, naturalmente, pero estoy todavía lejos de conocerlo del todo. De hecho, esto es lo que quiero, que siempre sea una sorpresa para mí mismo. El día que ya lo tenga completamente controlado, me empezaré a aburrir. Y el lector también.

No es demasiado habitual que un cómic en castellano se traduzca al catalán. Bien, de hecho, tampoco lo es que se publiquen cómics en catalán, tal vez exceptuando los últimos dos años, si no se trata de cómic infantil o de manga.

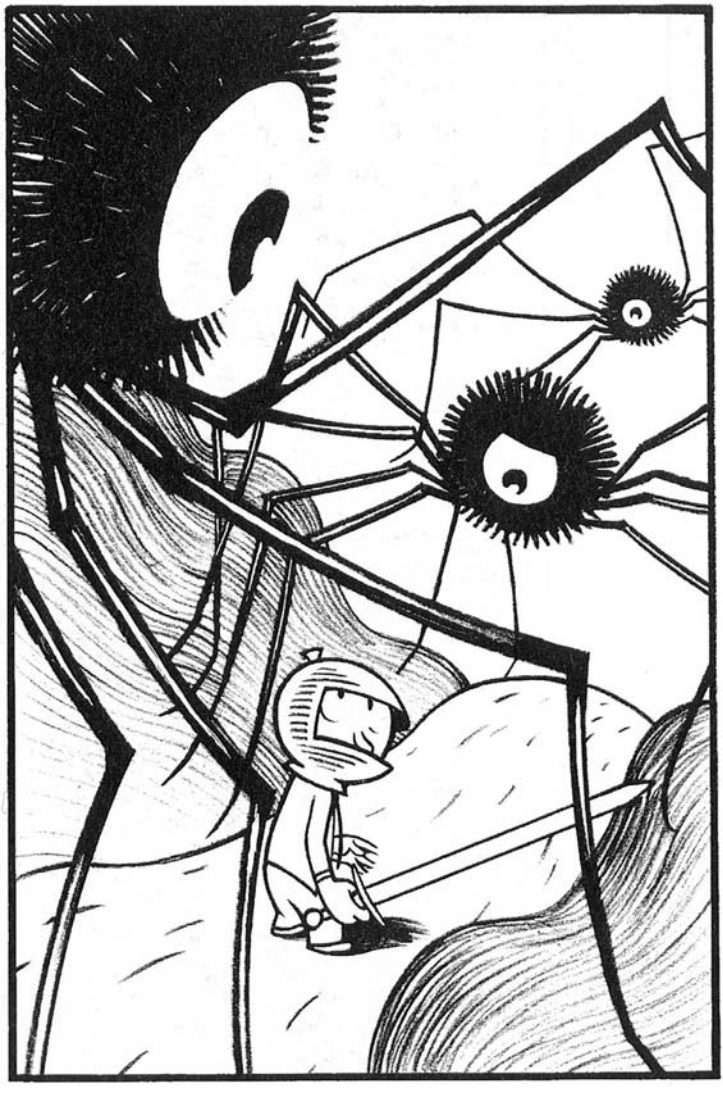
Cuando me dieron los tres premios en el Saló, esa misma noche –los entregaba el *conseller* de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Joan Manuel Tresserras–, fue lo primero que me vino a la cabeza. De repente, me dije: "¡Ostia!, tengo cincuenta años y todavía no he podido publicar ninguno de mis putos cómics en mi puta lengua. ¿Cómo es posible?". Se ve que lo llevaba desde hace años en el subconsciente como una carga. Al día siguiente se lo planteé a mi editor y me dijo: adelante.

¿Qué hay de Max en Bardín o, de otra manera, qué hay de Bardín en Max? ¿Se pueden confundir o parecer en alguna cosa creador y personaje?

Ni sí, ni no. Por supuesto que los temas de las historias los he escogido yo porque me interesan a mí personalmente, pero las reacciones de Bardín no tienen por qué ser las mías. A veces me siento cerca y otras no tengo nada que ver con ellas. Bardín es autónomo, quiero decir que no es una máscara que yo me haya buscado para expresar lo que yo siento bajo un cierto anonimato "autoral". Ya he dicho que yo quiero ser el primer sorprendido en ver cómo se toma las cosas este hombrecillo.

Siempre has tenido el apoyo del público y de la crítica y ahora has tenido una nueva prueba de ello con la concesión del primer Premio Nacional de Cómic. ¿Cómo lo has vivido?

Ha sido una gran satisfacción y un reconocimiento a mi trabajo. A pesar de lo cual pienso que lo que importa de verdad es que por



primera vez se reconoce oficialmente el cómic como un arte equiparable a todo el resto de artes. Creo que el premio ayudará mucho a la sociedad a cambiar su visión tradicional de la historieta como un entretenimiento exclusivamente infantil o adolescente. En el cómic actual hay obras de todo tipo y para todo tipo de lectores.

Bardín el superrealista
Il. Max
Ed. La Cúpula, 2006

¿Todavía hay Bardín para rato o ya es una etapa cerrada?

Tengo el guión acabado para un nuevo libro de Bardín. Y no será una simple secuela sino todo un reto, ya que no se parecerá al

anterior por lo que respecta a la estructura y tampoco por lo que se refiere a la temática. Será una única historia larga tejida con cuatro historias que se desarrollarán en paralelo, interactuando entre ellas. Y hasta aquí puedo explicar...

#

Bardín el superrealista
Il. Max
Ed. La Cúpula, 2006

Foto: Yexus

Un repaso bastante general a la trayectoria de **Max** (Barcelona, 1956) no puede evitar hablar de sus inicios ligados al cómic underground barcelonés de los años setenta, ni de su larga colaboración en las páginas de la revista "El Víbora" en la que vería la luz el combativo *Gustavo* tanto como su personaje más carismático y conocido: Peter Pank. Max ha sido un historietista siempre insatisfecho con sus logros artísticos y, a la vez, siempre al acecho de nuevos estilos narrativos y de dibujo. Fruto de esta inquietud y de una búsqueda constante en la que siempre anda enfrascado, ha absorbido influencias de autores como Ever Meulen, Yves Chaland, Chris Ware, Disney o de la escuela Bruguera para ir tejiendo un estilo propio.

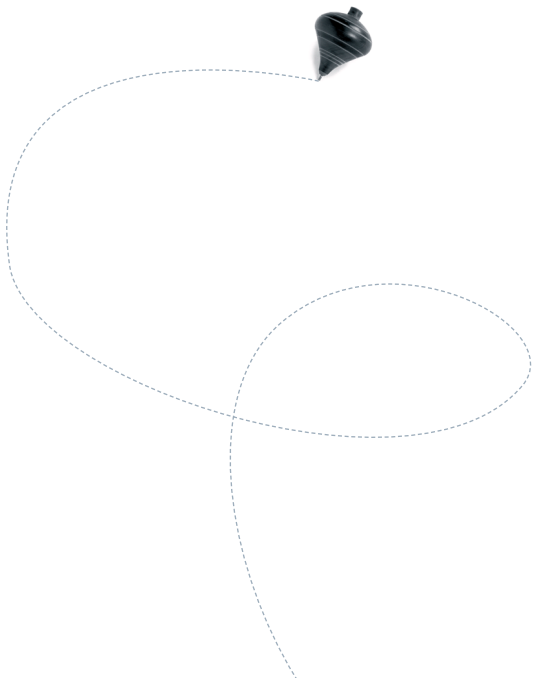
Entre su extensa producción cabe destacar títulos como *El beso secreto*, *El canto del gallo*, *Monólogo y alucinación del Gigante Blanco*, *La biblioteca de Turpín*, *Órficas* o *El prolongado sueño del señor T*. Por añadidura, en los últimos tres lustros Max también ha impulsado

una de las publicaciones nacionales más relevantes, revolucionarias y estimulantes: "Nosotros Somos Los Muertos".

El autor ha recibido galardones como el Premio Nacional de Ilustración, el Ignatz Award, el Premio Junceda y diversos reconocimientos del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, incluido el Gran Premio del Salón en el año 2000.

En Palma de Mallorca, durante junio de 2008, hubo una buena oportunidad para hacer balance de su carrera artística en una gran exposición llamada "Hipnotopía" que, tras recalar en Ibiza, ha iniciado un periplo que la llevará hasta Menorca, Cádiz, Sevilla y La Coruña.

Sus trabajos más recientes incluyen la historieta protagonizada por Bardín para la exposición "*¡Viaje con Nosotros!*" (celebrada en La Casa Encendida de Madrid) así como el álbum *El piano rojo*, una obra que recrea y complementa el particular universo musical de Pascal Comelade.



Pluma, lápiz y pincel

Veinticuatro dibujantes de diferentes generaciones y de diversos países de Europa y América nos ofrecen la visión que tienen del cómic, qué supone para ellos este medio, qué posibilidades expresivas ofrece y por qué han decidido dedicar sus vidas a crear nuevos mundos imaginarios en los que suceden maravillosas y emotivas historias.

Todos ellos, poseedores de un estilo muy personal, han tenido la generosidad de ofrecernos una reflexión o de compartir un recuerdo, para que les podamos conocer un poco mejor y comprobemos su pasión por la historieta.

Mario Alberti

La narración ante todo

Una de las características más importantes del cómic es la inmediatez: un buen autor o un buen equipo de dibujante y guionista pueden contar una historia sin recurrir a la palabra. Ciertamente, el diálogo servirá para definir mejor las situaciones y los personajes pero el dibujo en sí mismo es suficiente, porque el lector es capaz de sumergirse rápidamente en la historia. Tanto es así que gran parte de mi generación, incluido yo, ha aprendido a leer con Mickey Mouse: primero siguiendo las aventuras sólo a través de los dibujos y, poco a poco, empezando a entender las palabras contenidas en los bocadillos.

Morgana. El secreto de los Krritt
Il: Mario Alberti
Ed. Norma, 2004

Por añadidura, la posibilidad de publicar a un coste razonable hace del cómic la narrativa popular por excelencia, lo cual ha propiciado una difusión tan amplia.

Pero el potencial expresivo de la historieta no se limita a su carácter *popular* –en tanto que a menudo se asocia dicho término al significado contrario de *culto* (desafortunadamente)– y muchos autores han elegido este lenguaje para contar historias introspectivas o también aventuras muy elaboradas en las que el diálogo asume una mayor importancia. Sin que por ello pierda protagonismo el dibujo: porque permanece siempre la inmediatez del trazo, la posibilidad de experimentar una emoción con un solo vistazo.

No por nada los niños exploran en primer lugar la posibilidad comunicativa del dibujo. Es la representación más inmediata de la realidad circundante con medios sencillos y al alcance de todos, además de no estar sujeto a las estructuras mentales o lógicas de otros lenguajes más elaborados y codificados. El dibujo permite con gran inmediatez plasmar un sentimiento y, cuando se hace con autenticidad, llegar a tocar el corazón del lector.

Yo siempre he practicado la historieta popular; he buscado, por tanto, contar historias, más o menos complejas, dirigiéndome a un público idealmente muy amplio. Bajo esta opción he alcanzado diversos "compromisos" creativos, el primero de todos, la legibilidad y la inmediatez del relato: la construcción de la página y la elección del encuadre siempre deben privilegiar la función narrativa del dibujo. Dicho en otras palabras: primero siempre está la historia, que debe ser perfectamente comprensible para el mayor número posible de personas.

Por lo tanto, he intentado desarrollar un estilo que, sin renunciar a la búsqueda de la elegancia o a las soluciones innovadoras, mantenga en primer plano el interés del relato. Creo que el potencial expresivo del cómic, del dibujo, es enorme pero "debajo" siempre debe haber una buena historia que contar y el dibujo debe someterse a las reglas de la narrativa, renunciando a la búsqueda del resultado artístico como un fin en sí mismo. Será por esto que prefiero considerarme un artesano.

Mario Alberti (1965, Trieste, Italia)

Horacio Altuna

La problemática laboral del autor español

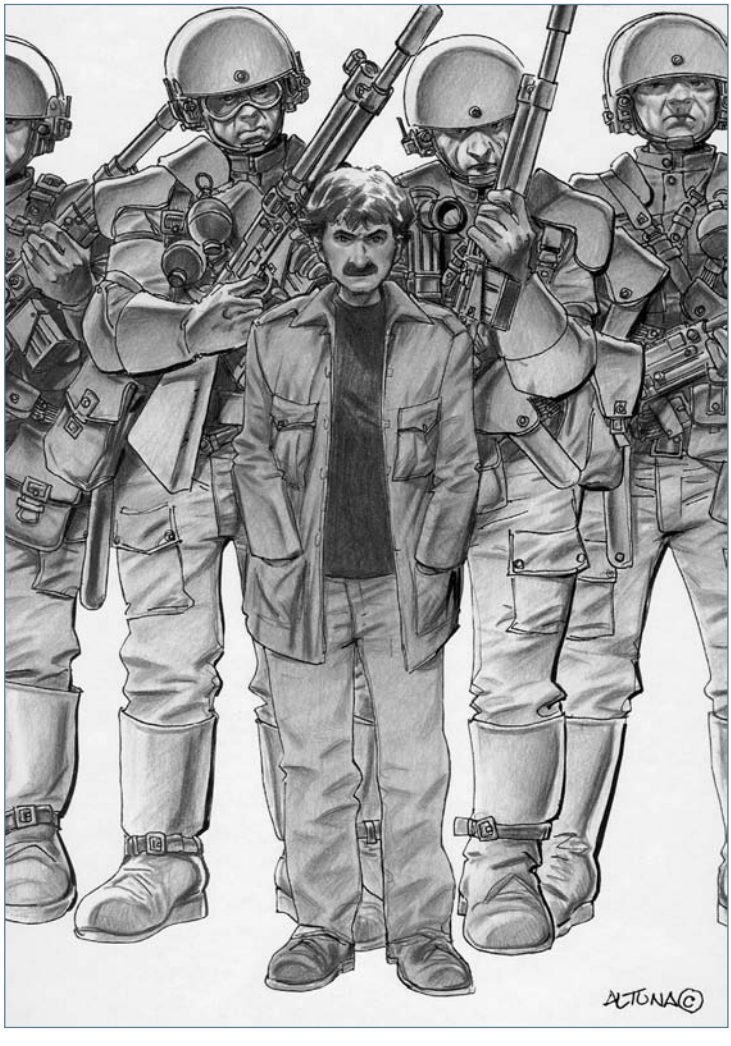
Del pasado y del presente de la historieta en España se puede hablar, y se habla, con suficiencia y orgullo. El prestigio indiscutible y bien ganado viene desde hace más de un siglo, con autores de una gran calidad, con productos firmemente insertados en la cultura popular y con una vitalidad que no cesa de realimentarse.

El cómic, además, en estos momentos, se encuentra con una actividad editorial sensiblemente en auge, con una presencia mediática también en alza y con un desembarco en librerías generalistas antes desconocido. A todo esto se suma el hecho importante y nuevo de que nunca en el pasado el lector de cómic había tenido una oferta tan extensa y variada para elegir.

Todo lo dicho abonaría una visión optimista del sector, esperanzada incluso en su continuidad y expansión. Pero de los tres soportes en los que se afirma la historieta en España –el autor, el lector y la industria editorial–, el primero se encuentra en una situación a todas luces crítica y poco estimulante en cuanto a su futuro. Es una incongruencia de difícil justificación.

Seguramente, para llegar a este agravio comparativo, habrá culpas compartidas y no es éste el espacio destinado para su análisis. Lo que sí creo es que, en este momento ilusionante que está viviendo

El último recreo
Il: Horacio Altuna
Ed. Toutain, 1989



Ficcionario
Il: Horacio Altuna
Ed. Norma, 2005

aquí nuestro arte narrativo, se deberían sentar bases y propuestas para terminar con el atraso en el que estamos situados los autores en este panorama alentador que nos rodea y que disfrutamos.

Los hechos son claros: más del 90% de lo que se edita en España no es de producción nacional. Nos encontramos con que mientras Francia, Estados Unidos y Japón nos venden sus culturas, costumbres, tradiciones e historias y sus visiones de la vida y del mundo, aquí parece que no tenemos nada que decir ni que aportar. Salvo ese restante 10% testimonial, de autoría local, sólo somos receptáculos, compradores de otras realidades y sensibilidades. El tema se transforma, si se reflexiona, en un problema de identidad cultural. No es posible continuar así.

Esta ausencia de material nacional en las ediciones del país obliga al éxodo laboral, a la deslocalización de autores, que deben buscar en el exterior las posibilidades para publicar y ejercer su oficio y vocación. Con una contradicción añadida: a veces, lo publicado por ellos fuera es adquirido por editoriales de aquí, estableciendo la extraña y paradójica ruta de salir primero para después poder entrar en el marcado editorial español.

A los autores se nos suma además un deterioro económico que se sufre y que va en aumento desde los años 80. Hoy, las pocas revistas que existen pagan por página menos que hace quince años. Pero sumemos a la peripecia autoral, encima, las condiciones contractuales habitualmente ofrecidas por las casas editoriales. Tienen cláusulas que, a menudo, son de difícil explicación y consistencia como, por ejemplo, desde larguísimos plazos de caducidad (15 años) a cesiones de derechos de venta universales y para todos los soportes, inclusive, como dicen algunos contratos, "los que puedan crearse en el futuro".

La contradicción radica en que el editor, también agente a partir de la firma del contrato, rara vez hace uso de las cláusulas por él exigidas, convirtiéndolas al no aplicarlas en inútiles porque, salvo alguna excepción, no vende al exterior ni comercializa en otros soportes y termina convirtiendo en material cautivo el trabajo cedido por los autores por el lapso de vigencia contractual.

Seguramente hay una cantidad de detalles en esta aproximación a la problemática del autor que desde este punto de vista no están contemplados. Habría que conocer y contemplar visiones desde los otros sectores para llegar a un adecuado y exhaustivo conocimiento de las cuestiones generales del cómic en España. Como autor, pienso que debería considerarse la situación de desigualdad que existe en este momento estimulante de la historieta en el país para encontrar los medios que la modifiquen, para hacerla más justa, aunando esfuerzos, ideas y propósitos y sin que nadie pierda ni menoscabe sus posibilidades de futuro.

Si lo pensamos, está en juego una industria editorial pujante y en crecimiento, un colectivo autoral valiosísimo y desatendido, obligado al éxodo. Y también, como decía más arriba, una identidad cultural en entredicho y que hay que defender.

Deberíamos unir voluntades y objetivos.

Horacio Altuna (1941, Córdoba, Argentina)

Sergio Bleda

Un vínculo muy particular

El potencial expresivo del cómic es algo que nadie puede negar. La capacidad del cómic de expresar o comunicar ideas o transmitir sentimientos al lector es igualable, sin ninguna duda, a la de medios como el cine, la pintura o la literatura.

Claro que, a veces, a los autores no les interesa expresar nada o, simplemente, no tienen nada que expresar, ni tienen por qué; de hecho, la historieta sobrevive, sobre todo, porque es una parte de la industria del entretenimiento puro y duro, porque a millones de lectores en todo el mundo les divierte y les emociona leer cómics.

Como autor no me considero "en la obligación" de expresar nada, aunque muchas veces lo haya hecho.

Duérmete, niña
Il: Sergio Bleda
Ed. Dolmen, 2003

Siempre me ha resultado mucho más sencillo explicarle algo a los demás con unos cuantos dibujos y algo de texto que de viva voz.

Ya saben lo que se dice, ¿verdad?, eso de que una imagen vale más que mil palabras. Pues el lenguaje del cómic tiene a su disposición ambas cosas. ¿Qué más se puede pedir?

Cuando me siento en un avión lo primero que me viene a la cabeza es que en la funda del respaldo del asiento que tengo justo en frente de mí hay (además de una bolsa para vomitar, una lista de precios y una revista llena de frivolidades para pasar el rato) una pequeña historieta que me explica dónde están las salidas de emergencia y cómo utilizar el chaleco salvavidas.

Dentro de las cajas de preservativos también hay unas viñetas que nos dicen cómo utilizar correctamente el producto.

Además de salvarnos la vida en caso de accidente aéreo, de ayudarnos a mejorar nuestras relaciones sexuales y de hacernos la vida

más divertida, los tebeos, las historietas, son un vehículo estupendo para que las ideas, experiencias, anhelos, temores, etc. del autor alcancen la mente y el corazón del lector de una manera muy particular que, a veces, raya lo visceral.

El hecho de que los tebeos continúen siendo a día de hoy un arte popular y de masas hace que, en algunos casos, incluso, pueda llegar a ser considerado por según qué sectores de la sociedad como algo tan "peligroso" como cualquier medio de comunicación capaz de llegar a la gente, y hasta de hacerlos reflexionar sobre algunos temas, digamos, peliagudos (como prueban las muchas sentencias judiciales que ha sufrido el colectivo de los historietistas en nuestro país a lo largo de toda su historia, y cuyo caso más sonado y reciente es el secuestro, el pasado año, de un número de la revista "El Jueves").

Para hacer llegar su mensaje los cómics tienen un lenguaje tan rico como característico. Tanto visual como narrativamente.

La forma de las viñetas, el espacio entre las mismas, el modo en que están dibujados los bocadillos (o globos de texto), la líneas cinéticas, los recursos expresivos (como esas gotitas de sudor que se sitúan sobre la cabeza del personaje) y estilísticos, el tipo de línea que utiliza el dibujante, los trazos, las manchas, el contraste del blanco y negro, el uso del color, el tipo de rotulado, la composición de la viñeta, de la página, la narrativa elíptica, la capacidad de síntesis...

Mi experiencia personal me dice que todos esos recursos, y muchos más, bien utilizados pueden hacer que entre autor y lector se cree un vínculo de trasmisión, una conexión, que difícilmente podría crearse con otros medios de expresión artística.

Los que amamos el cómic lo sabemos.

Sergio Bleda (1974, Albacete, España)

Quim Bou

La universal atracción de un buen relato

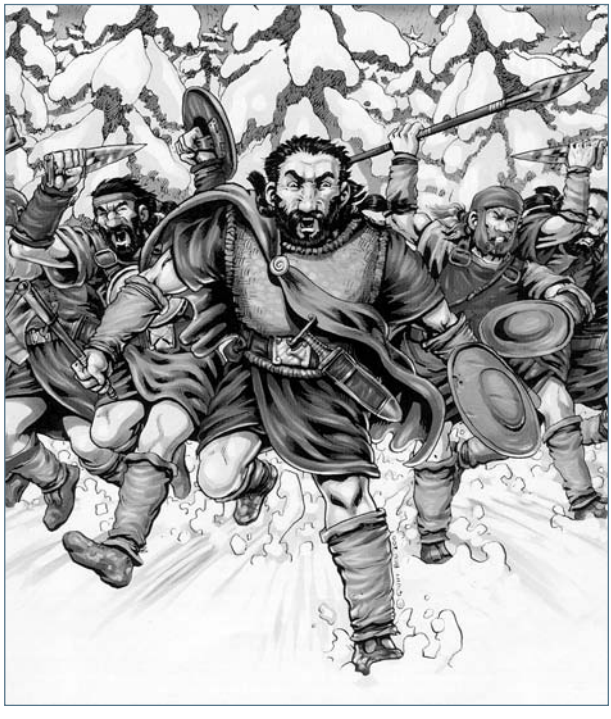
Una de las experiencias más curiosas de ser dibujante de cómic es comprobar el diferente impacto que causa mi profesión según la edad del interlocutor. A los niños pequeños se les abren los ojos, sorprendidos, como si ser autor de cómic fuera una profesión más mágica que real. En los pre-adolescentes, se pierde este impacto y, en general, se sustituye por una mezcla de sorpresa y curiosidad. A partir de esa edad, cuando uno da a conocer su profesión, el pensamiento del interlocutor, como un relámpago incontrolado, sería algo así como: "Ah, pero ¿se puede vivir, de eso?".

Creo que esta evolución va ligada a muchos aspectos, pero muy especialmente al concepto que se tiene sobre el dibujo en general. El dibujo es algo infantil. Así que, cuanto menos dibujo y más texto haya, más adulto es el resultado final. El dibujo, la abstracción hecha trazo, impacta directamente sobre nuestras mentes. Para interpretar un dibujo hace falta un mínimo esfuerzo y tener una mínima base cultural determinada. Pocas cosas hay tan directas y sencillas. Como resultado, el cómic, que utiliza el dibujo como base, es algo "directo y sencillo". Poco intelectual, poco adulto. Por lo tanto, parece algo extraño que un adulto dedique su profesión a algo relacionado con el dibujo.

Sin embargo, este mismo dibujo, adaptado a otro medio, por ejemplo, a la pintura, se eleva a "intelectual y adulto".

Sean cuales sean las razones de esta simplificación, el cómic usa el dibujo, la escritura hecha imagen, como base para narrar historias. El potencial del cómic es algo que aún no ha llegado a su máxima expresión.

Primero, su producción. Seguramente es el *mass media* más barato. Podríamos decir que la función expresiva de un cómic puede hacerla una sola persona editando su propio fanzine a base de fotocopias o publicándolo en internet. Esta misma facilidad hace que este arte pueda servir de expresión a creadores sin una industria que lo apoye. Como "producto", el cómic no puede competir en espectacularidad con el cine u otros productos audiovisuales, pero a mi parecer compensa este hecho con la accesibilidad de creación.



Oro Rojo
Il: Quim Bou
Ed. Dude, 2002

Segundo, como ya he dicho antes, el hecho de que el cómic utilice como base el dibujo para expresarse, lo hace un arte directo e instantáneo. Seguramente, de aquí el éxito del cómic infantil o juvenil (que, de rebote, ha reforzado el prejuicio de que todo cómic es infantil).

Además, en un dibujo, la realidad pasa primero por el filtro del autor y luego por el filtro del lector. Las posibilidades de crear diferentes estilos/ideas son tantas como creadores hay. Y cada uno de estos impacta de manera diferente en cada lector.

Tercero, el cómic es un arte narrativo. La historia, ficción o no, está impregnada en nuestra manera de ser. Desde los cuentos infantiles a la literatura más críptica, parecemos diseñados para narrar y escuchar historias. El cómic, del que podríamos decir que sus raíces son el dibujo, se eleva como un árbol y se ramifica según las historias que explicamos y sus diferentes interpretaciones y niveles. La atracción que sentimos los humanos por una buena historia, bien narrada, es algo constante desde siempre.

Y cuarto, la esencia del cómic es ser reproducido masivamente y, por tanto, tener un impacto en muchos lectores. Impactar y emocionar (o dejar indiferente) a un número de gente muy superior al responsable de su creación. El impacto de un buen cómic puede dejar la misma huella que el impacto de un buen libro. En el sector del cómic infantil, bastante normalizado, uno se da cuenta perfectamente. A cada generación nos vienen a la cabeza unos cuantos personajes de cómic.

Así que, por si os había pasado la pregunta por la cabeza, sí, se puede vivir de esto. De hecho, creo que, lejos de los mensajes catastrofistas, el cómic es un medio de comunicación destinado a expandirse.

Quim Bou (1971, Girona, España)

Rachel Deville

Hablar del potencial expresivo del cómic significa para mí regresar a una época remota de mi infancia. Nací en Francia en los años 70; vivía en una torre de hormigón, fría e inhóspita, pero en su planta baja había una biblioteca. Bajaba a menudo a ese lugar mucho más acogedor y paseaba por entre los laberintos de libros hasta la sección de cómics. Estaban depositados dentro de unos cubos grandes y podía buscar dentro de esas cajas los libros cuyas imágenes me invitaban a disfrutar de una lectura casi instantánea y siempre placentera. Al abrirlos, me asaltaban estas imágenes: podía entrar enseguida en el mundo del autor. Elegía varios ejemplares y me los llevaba a casa.

Lobas
Il: Rachel Deville
Ed. Sins Entido, 2007

También me gustaba leer novelas pero el lenguaje de la historieta me resultó muy familiar enseguida, dado que las palabras siempre me parecieron equívocas y bastante complejas. En el cómic, en cambio, el lenguaje resultaba ser esa justa combinación de palabras e imágenes que lo convertía en algo directo y bastante sencillo.

Esta capacidad para la narración inmediata y, en general, bastante comprensible siempre me ha llamado la atención. Me parece que la fuerza de la historieta reside en dicha sencillez, lo que no significa necesariamente vacuidad o debilidad. Una sencillez que también es aplicable a los medios que se utilizan para crearla. Siempre me acordaré de un amigo, estudiante de cine, que se quedó impactado tras contemplar una libreta mía conteniendo varias historietas. Exclamo: "¡Qué suerte tienes! Es una herramienta muy potente, porque puedes crear historias sólo con un bolígrafo y un papel mientras que yo tendría que encontrar dinero y reunir a todo un equipo."

Si nos detenemos un momento en la "historia" del cómic siempre está presente tal idea de sencillez. Para mí, el cómic siempre ha existido, de una manera u otra. Varios murales de Giotto, por ejemplo, relatan la vida de unos santos, organizando las pinturas a modo de escenas, en viñetas que los representan en distintos momentos de su existencia. Estos murales, entre otras cosas, permitían la lectura de la Biblia a muchos analfabetos; pero también se podría hacer un paralelismo con la aparición del cómic en la prensa, el primer gran medio de comunicación en Estados Unidos a principios del siglo XX, porque también permitía su lectura a una gran parte de la población inmigrante. Es decir, era un lenguaje muy claro que servía para reflejar opiniones políticas o sociales.

Al margen de las mencionadas cualidades, para mí la historieta es, además, un lenguaje altamente artístico que combina varias herramientas creativas: técnica, composición, relación dibujo-texto…. Semejante interrelación forma-contenido también es muy potente y conlleva una gran riqueza. Me gusta esta frase de José Muñoz:"Para mí, una viñeta de cómic sigue siendo una pequeña pintura, un pequeño ensayo crítico". Puede ser un mundo dentro de un mundo, puede gustar un simple detalle tanto como una página entera. La historieta es como un puzzle cuyas piezas crean un significado, donde cada autor (al igual que en el cine) puede hacer un montaje con estas pequeñas pinturas.

Desde hace unos años, por otra parte, una gran cantidad de autores hablan de su vida, sus experiencias y su percepción de la sociedad en la que nos desarrollamos. El cómic también es, a mi parecer, una muy buena herramienta sociológica. ¿Cuál puede ser mejor para hablar claramente de lo que nos rodea?

Quizás yo también haya llegado a este medio movida por esa necesidad de comunicarme, de ilustrar de manera sencilla mis emociones u opiniones: cada vez me apetece más utilizarlo como un pequeño teatro, un espejismo de esta sociedad en la que vivimos. Para mí, crear una historieta es una forma de abrirme y, de hecho, el cómic, como libro que es, se abre; y se ojea, con detenimiento o no. Siempre me ha gustado dibujar. Un dibujo en sí puede contar mucho pero me fascina la fuerza que puede surgir de varios dibujos relacionados entre sí. Dicha relación (dibujo con dibujo, dibujo con texto) me parece igualmente muy poderosa, dado que origina una nueva lectura.

Últimamente me intereso mucho por el trabajo de Escher, donde la mirada se queda detenida en un detalle, un extraño detalle que nos llama la atención y nos traslada a otro mundo. Igual ocu-

rre en el cómic. Hace falta entrar y se puede descubrir mucho: puede haber varias cajas dentro de esas cajas mágicas construidas con viñetas.

Rachel Deville (1972, Saint-Etienne, Francia)

Lobas
Il: Rachel Deville
Ed. Sins Entido, 2007

Miguel Gallardo

Menos es más

El potencial expresivo del cómic es su capacidad como medio para contar historias, así como la variedad de recursos tanto gráficos como literarios con los que cuenta. A pesar de que mucha gente lo hermana con el cine, yo tiendo más a emparejarlo con la literatura. El cómic es un medio para consumir individualmente. El autor y el lector tienen que compartir una serie de códigos establecidos hace ya muchos años; pero, partiendo de ahí, como en la literatura o incluso en la música, el autor tiende los hilos de su historia que cada lector debe recoger e interpretar en base a su experiencia particular. No es la habilidad del autor para dibujar viñetas, a mi entender, lo que importa en este medio sino su capacidad para crear un mundo que se desarrolla no sólo dentro de las viñetas sino en el espacio que existe entre ellas. Es así que nos hallamos en un medio parecido a los mapas de la antigüedad, con todos esos espacios en blanco por rellenar todavía: aún no hemos explorado ni un 20% de su capacidad para comunicar y expresar. En ese camino contamos con la capacidad fabuladora del lector, nosotros le proporcionamos las señales indicadoras para irse moviendo pero le toca a él reunir todos los datos para construir la historia.

En lo tocante a mi experiencia particular, ésta pasó por atenerse al principio a las reglas y a los códigos, como una forma de aprendizaje, para luego jugar con ellas subvirtiéndolas igual que los músicos de jazz al desarrollar una melodía estándar. Si al principio mi preocupación era llenar de información la página para proporcionar toda clase de datos y guiños al lector (como forma de buscar una complicidad), al final, y siguiendo la máxima de "menos es más", llegué a la conclusión de que había que darle la información justa, tanto grafica como escrita, para que él fuera el encargado de construir la historia. Siempre dentro de los límites de juego que tú impusieras. En el libro de *María y yo* he intentado no sólo jugar con los límites del medio en sí (algunas páginas eran sólo de texto, otras, texto acompañado de imágenes y algunas otras, las menos, con viñetas, intentando enfocar la historia desde ángulos diferentes), sino hacer además un tratamiento gráfico mínimo que me permitiera hablar de sentimientos y emociones muy difíciles de transmitir con un dibujo más acabado y con mayor información.

Creo que mi experimento ha llegado a buen puerto. La respuesta que he tenido de los lectores ha sido la acertada, es un cómic

no sólo para los que leen y entienden el código sino para cualquier clase de edades y ámbitos culturales. Simplificando el primer nivel de lectura, el gráfico, he conseguido ampliar la profundidad del resto de los niveles. Por medio de dibujos a veces simplemente icónicos y de llevar la historia como si de un mapa se tratara, he conseguido que los lectores me siguieran por un camino difícil de transitar, un camino que cuanto más realista hubiera sido, menos verosimilitud hubiera conseguido. A veces sólo nos podemos

Un largo silencio
Il: Miguel Gallardo
Ed. De Ponent, 1997

enfrentar a las emociones y a las situaciones reales utilizando el instinto y la imaginación, reelaborando la realidad, el material del que parto. Ajustándolo a la historia que quiero contar, al final consigo el objetivo de sacar sentimientos auténticos de los lectores, extraídos directamente de su experiencia personal. Quizás aquí puesto sobre el papel parezca un poco complicado: si hubiera hecho una historieta lo habría explicado mejor y más rápido. Eso es parte del enorme potencial del cómic, la capacidad de explicar historias que, partiendo a veces de una experiencia personal, con un lenguaje limitado y sin gran despliegue de medios, se pueden convertir en historias universales capaces de ser compartidas y sentidas por gentes de diferentes culturas y lenguas.

Miguel Gallardo (1955, Lleida, España)

Luis García

Siempre nos hipnotiza la imagen

Lo primero y más urgente es constatar que el cómic es un arte de lenguaje gráfico compuesto por dos factores encontrados: la creación artística y la producción industrial. Así pues, la suma de los dos factores hace posible el arte del cómic.

Sobre la creación artística hablaré de la imagen, de la grafía de los dibujos o pinturas, que es lo primero que vemos al ojear un cómic, lenguaje que se orienta primero al sentido de la vista.

Nova
Il: Luis García
Ed. Glénat, 2004

"El lenguaje creado para la vista debe ocuparse ante todo de satisfacerla. Lo que no le impide desarrollar luego plenamente su efecto intelectual en todos los niveles y en todas las direcciones." La frase, de Antonin Artaud, sirve para el grafismo *minimalista-cinético* de *Krazy Kat* de George Herriman; el *tachismo-figurativo* de Hugo Pratt; el *expresionismo* de Alberto Breccia; el *puntillismo-eróticobizarro* de Robert Crumb; el *puntillismo-metafísico* de Moebius; el *situacionismo-pop art* de la primera época de El Cubri (Saturio Alonso, dibujante); el *realismo* de Manuel Rodrigo; el *op art-simbólico* de Dave McKean; y para la *nueva objetividad* de Joann Sfar y de Ángel de la Calle, entre otros estilos y autores. Esa gran variedad de estilos que el medio del cómic contiene, genera una satisfacción visual y nos produce una emoción interesada gracias a las imágenes antes de que entremos en la historia que nos narran. Esa potencia emocional y el gozo que sentimos al mirarlas, nos atrapan y nos

introducen en la historia narrada por los textos que se complementan con las imágenes. Siempre nos hipnotiza la imagen, aunque posteriormente veamos que, en algunos casos, el guión supera al grafismo en el resultado final de la obra. En ocasiones, hemos de superar cierto rechazo al grafismo para entrar en la historia.

Por ser un arte híbrido que se inspira en el cine, la fotografía, la literatura, la pintura, la ilustración, la publicidad, el dibujo, el grabado, la caricatura…, es un medio de una gran latitud expresiva, que sirve de inspiración y referencia a los otros medios en los que se inspiró con anterioridad.

Por lo tanto, la capacidad o potencia del cómic y sus límites están en la diversidad del talento de los autores, en las posibilidades del soporte industrial y los medios técnicos de reproducción, y en el contexto de la cultura generalizada de cada época. El arte del cómic siempre será un producto de su tiempo, formado por ese incesante movimiento de incubación que establece un ritmo individual, una selección intuitiva y una realización reflexiva, que hacen que nuestras ideas salgan a la superficie de la percepción.

Como considero que cuando generalizamos, en realidad, estamos hablando de nosotros mismos, sirve lo escrito anteriormente para explicar la capacidad o potencia que, para mí, como autor, tiene el cómic.

Luís García (1946, Ciudad Real, España)

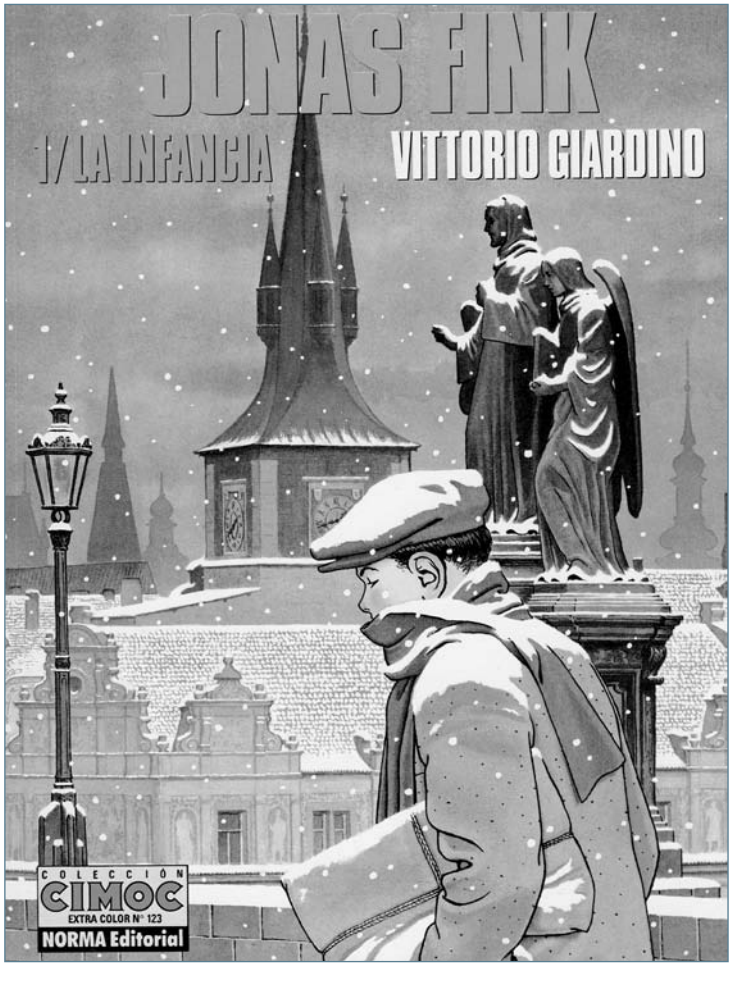
Las crónicas del Sin Nombre
Il: Luis García
Ed. Toutain, 1978

Vittorio Giardino

Por qué creo en la historieta

La historieta es uno de los lenguajes más libres y anárquicos que podamos imaginar, un lenguaje muy complejo que se expresa con medios muy pobres.

Para realizar un cómic solamente se necesita papel, lápiz y pluma o pincel: unos materiales realmente baratos. Además, naturalmente, del talento (¡y el tiempo!) del autor. Pero, igual que la literatura, no requiere grandes medios económicos, al contrario que los



« **Jonas Fink. La infancia**
Il: Vittorio Giardino
Ed. Norma, 1995

lenguajes audiovisuales. Estos últimos tal vez resultan más seductores y ciertamente gozan de mayor difusión pero son infinitamente más caros. Incluso aunque la informática tienda a reducir el coste, están bastante lejos de la simplicidad de medios del cómic. Además, el trabajo audiovisual necesita un equipo para ser realizado, con todos los problemas que ello puede comportar para la libertad artística; mientras que la historieta, como la literatura o la pintura, es básicamente una labor individual, lo que garantiza la libertad de expresión más absoluta.

A diferencia de la literatura, el cómic se sirve de imágenes, aunque también utilice las palabras. Descifrar las imágenes es mucho más inmediato y directo: diría que casi es instintivo. El lenguaje de las imágenes depende mucho menos de un aparato cultural que el de las palabras, que pueden variar de una lengua a otra y necesitan ser traducidas para su comprensión en diferentes sitios. Mientras que las imágenes constituyen un lenguaje universal, por lo que, en ese sentido, son un medio incluso más eficaz que la literatura.

A veces, en la era de la informática y de la televisión, la historieta puede parecer un medio de expresión superado, quizá en vías de desaparición: suplantado por las nuevas maravillas de la electrónica. Por el contrario, yo creo que no va a desaparecer. Porque cualquier persona privada de medios pero rica en imaginación podrá siempre realizar un cómic sin pedirle nada a nadie. Podrá expresarse sin condicionamientos de ningún tipo, dependiendo únicamente de su propia inspiración y aceptando como límite sólo la medida de su propio talento. Nadie, más que él mismo, podrá impedirle terminar su manuscrito y con ello la realización de su obra.

Naturalmente, cuando se decida a publicarlo deberá dirigirse al mundo de las editoriales y entonces los condicionamientos no van a faltarle.

Pero eso ya es otra historia.

Vittorio Giardino (1946, Bolonia, Italia)

Michael Golden

Simplemente, contar historias

Existen los *comic-books* y la narrativa gráfica. Los *comic-books* son narrativa gráfica, desde luego, pero invariablemente se les relaciona con la literatura infantil o juvenil. Sin embargo, la propia narrativa gráfica es la que contiene el mayor potencial de este medio. Es la forma de acceder a una audiencia más amplia, más adulta y multicultural. Porque narrar historias mediante imágenes, si se hace correctamente, es accesible prácticamente para cualquiera, independientemente de lo que se cuente, del escenario, de la cultura... Todos pueden entenderlo. Esta es la potencia y la capacidad del medio. Por añadidura, puedes contar todo tipo de historias, a diferencia del cine donde, incluso con los efectos especiales por ordenador, generalmente es demasiado caro. Se puede imaginar una increíble nave espacial que en una película costaría miles de dólares: en el cómic no hay más que dibujarla en una viñeta.

Si hablamos de mi propia experiencia, yo he crecido en la industria norteamericana contando sobre todo historias de superhéroes pero también las he hecho de ciencia-ficción, de guerra y de otros géneros. Y a cualquier parte que voy, Inglaterra, España, Francia…, veo que la gente lee mis historias; es decir, no sé qué tal estarán traducidas pero las imágenes son siempre las mismas y la gente puede disfrutarlas de igual forma.

A la hora de la creación, necesitas una buena historia: con un principio, un punto medio y un desenlace. Y los tres tienen que ser verosímiles. He trabajado como editor y también con algunos de los mejores guionistas de la industria por lo que creo saber cómo se gesta un relato. Necesita una introducción que presente el argumento y a los personajes, haciéndolos creíbles; después, una línea argumental que desarrolle la historia, mostrando al lector hacia dónde se encamina; tiene que tener un clímax, la razón de ser de todo ello; y, finalmente, un desenlace. Y me refiero a un desenlace que atrape al lector y que tenga sentido. Todo esto es prioritario.

A partir de aquí es cuando decido cómo realizar el dibujo. Si la historia exige que sea realista, como un fotorreportaje, o si me permite ser más artístico y estilizado e incluso si me pide un estilo caricaturesco, de animales antropomórficos, como el que utilicé en

Vietnam
Il: Michael Golden
Ed. Forum, 1988

Bucky O'Hare. Depende del objeto del relato o de cómo necesite ser expresado.

Y la tercera prioridad es cómo contar ese relato. Si se trata de superhéroes, por ejemplo, emplearé grandes viñetas, mucha acción y escenarios espectaculares. Mientras que si hablamos de una historia detectivesca, todo será oscuro y atmosférico, a la vez que habrá que manejar las viñetas en orden a potenciar el misterio. A obligar al lector a que pase la página. Y todo ello antes de comenzar propiamente con el dibujo.

La realización del dibujo requiere saber qué es lo que se debe mostrar, qué es lo que se debe ofrecer al lector, las sensaciones y los elementos que le hagan participar en la historia. Entonces ya sólo es cuestión de sentarse y empezar a trabajar.

No tengo preferencias temáticas. Yo llegué a esta industria desde el campo del diseño comercial y tiendo a pensar que ello me proporcionó la voluntad de dar siempre lo mejor de mí mismo, sea cual fuere el encargo. Y lo cierto es que cuando realizo mis propias obras tampoco me inclino necesariamente por un tipo de tema concreto. Me gusta simplemente contar historias y siempre intento hacerlo lo mejor que puedo: por aquellos que van a leerlas, a disfrutarlas o a sentir miedo con ellas. Sea cual fuere el propósito de la historieta en cuestión, mi intención es esta.

Michael Golden (1955, Estados Unidos)

Juanjo Guarnido

Mis tebeos

Por muchas razones, no puedo ser imparcial cuando se trata de hablar de tebeos. La primera es, evidentemente, el amor entrañable que por ellos he tenido siempre, desde que recuerdo; mi padre dice que aprendí a leer muy pronto (me enseño él) y es quizá por eso que no alcanzo a rememorar un tiempo de mi vida desligado de la lectura y, por consiguiente, de los tebeos.

De los primeros fueron aquellos álbumes de la colección "Dumbo", con el trazo sublime de Carl Barks desfigurado por las manazas de algún desalmado a falta de la voluntad de invertir cuatro perras más en unos medios de reproducción decentes... Divina sorpresa, el descubrimiento de las mismas páginas, años después, en el Don Miki y otros soportes más dignos...

Junto a Mortadelo, Zipi y Zape (uno de los retratos tragicómicos más geniales que se hayan hecho jamás de la sociedad española), Carpanta (otra de lo mismo... qué genio el Maestro Escobar, capaz

« **Brujeando**
Il: Juanjo Guarnido
Ed. Norma, 2008

de hacer reír a un país que había conocido el hambre tan recientemente con su propia desventura), Sir Tim, Gordito relleno, Pumby, el TBO y tantos otros, mi debilidad era el Cole-Cole. Muchos años después, Pérez-Navarro, casi sorprendido de que aún lo recordara, me contó cómo se ventilaban la revista enterita entre Jan y él... Los tebeos de Vértice que escondíamos porque decía en la portada "novelas graficas para adultos" fueron mi lugar de encuentro con un hombre-araña que, quizás por esa tan temprana complicidad, sigue siendo otra de mis debilidades... Un poco más tarde vino el contacto con el tebeo Franco-Belga, que tuvo lugar en la Biblioteca de mi pueblillo, que atesoraba las ediciones de tapa dura, demasiado caras para nuestro bolsillo, de Tintín (o cómo viajar por el ancho mundo y más allá sin mover el trasero del asiento) y Astérix (o cómo diablos puede dibujar así un tío ¿¡!?).

Así transcurrió mi infancia, hasta que llegó a mis manos "Hom" de Carlos Giménez. Desde entonces, la Historieta ha sido una fuente permanente de alegría y asombro, lo que la emparentaría con la Magia, como oportunamente expuso mi amigo Miguel Ángel Puga "Magomigue" en la divertida presentación que hizo de "Brujeando" el año pasado...

Asombrosos tebeos. Una de las cosas que hacen que me gusten tanto es que se han vuelto indefinibles. Las posibilidades expresivas de este fantástico medio son tantas y tan imaginativamente explotadas por sus autores (no daré ejemplos porque sería tan injusto hacer una selección como temerario pretender cubrir el espectro y las ramificaciones de su variedad) que cualquier descripción sería reductora.

En cualquier caso, la lectura de tebeos de todos los géneros me ha procurado experiencias intelectuales, sensaciones y emociones de una intensidad insospechada para mucha gente que, sin embargo, no espera otra cosa que un regalo acertado que les abra las puertas de este fascinante universo.

Y es esa otra razón por la que no puedo abordar imparcialmente el tema de la historieta. Porque la inmensa satisfacción que me regala constantemente el descubrir, redescubrir, explorar y explotar los ríos, meandros y lagos de este medio, borra casi completamente la noción de trabajo en lo que hago...

Porque, para colmo, me pagan por ello. Qué indecencia, caray.

Juanjo Guarnido (1967, Salobreña)

Jason (John Arne Saeteroy)

Cuestión de improvisación

Para mi el cómic es una forma de contar historias. Y es una manera mucho más barata que el cine, porque únicamente se necesita papel, lápiz y tinta. Lo cierto es que la historieta me atrajo desde niño: lo hizo hasta tal punto que acabé dibujándolas yo mismo.

Por lo que se refiere al proceso creativo, primero necesito tener una historia breve, de cuatro o cinco páginas, y cuando comienzo a dibujarlas el argumento continúa por sí mismo a partir de ellas. Es decir, en gran parte es una cuestión de improvisación, no suelo realizar guiones completos ni abocetar la obra previamente porque me resulta un poco aburrido. Prefiero dejar que la historia fluya por sí sola, prefiero irla descubriendo a medida que voy trabajando en ella. Y, de hecho, no siempre conozco el desenlace, solo algunas veces: quizás hacia la mitad comienzo a vislumbrarlo.

Personalmente prefiero un tipo de cómic más bien caricaturesco, el estilo realista no me atrae demasiado. Me parece que todos esos cómics de estilo realista y con colores informáticos normalmente intentan competir con el cine, algo que realmente no se puede conseguir, porque el cine tiene movimiento y esa misma historia contada en forma de película siempre será mucho más excitante. Por tal razón prefiero un estilo gráfico humorístico y por ello entre mis favoritos están series como *Tintin* o *Charlie Brown*, así como los personajes creados por Lewis Trondheim o por Dupuy y Berberian.

Jason (1965, Molde, Noruega)

« **¡Chhht!**
Il: Jason
Ed. Astiberri, 2002

Juan Jiménez

Compartiendo Mundos Muy Lejanos

El espacio sideral, repleto de galaxias compuestas por billones de estrellas y, a su vez, por otro tanto de planetas habitados, fue uno de los motivos que me empujaron a dibujar contando historias que hoy se llaman de ciencia ficción a través de la historieta.

Supongo que cuando era un niño y empecé a conocer el mundo que me rodeaba, fue para mí casi primordial escaparme de él utilizando los elementos que mas cerca tenía a mano, o sea, lápiz y papel, con los que podía materializar, aunque sólo fuera con el grafito, aquellos lejanos mundos que deseaba descubrir y conocer. Eso sí, llenos de alienígenas peligrosos acompañados de aventuras espectaculares, pero menos nocivas que la realidad circundante.

Mas tarde, estas imágenes se hicieron más sofisticadas, acompañando relatos o guiones publicados en revistas y libros. Fueron pasando a ser mensajes que, lanzados al azar, pudieran ser detectados por algún alma gemela, con los que ella (el alma) también podría conocer y descubrir aquellos mundos cargados de aventuras que yo, en el fondo, estaba deseando compartir.

El individuo recibe estas imágenes, correlacionadas secuencialmente y apoyando un texto que amplía lo que el dibujo no alcanza a expresar, que invitan a participar de una forma directa en la historia que se muestra ante sus ojos.

Este juego de interrelación imaginativa sólo se da muy especialmente en la Literatura y en el Cómic, sin olvidar los actuales medios de entretenimiento interactivos como son las videoconsolas o videojuegos.

Puedo asegurar que me hubiera sido particularmente menos pesado aprender las reglas ortográficas para poder expresar una idea o pensamiento mediante la escritura, más aún si estas reglas hubieran estado ilustradas con viñetas.

No sólo hubiera sido más divertido, habría sido más rápida su comprensión y su puesta en practica. Esta misma nota, por ejemplo, sería un poco más afortunada si estuviera ilustrada con dibujos secuenciales y seguramente tendría más adeptos a ser leída.

El cuarto poder
Il: Juan Jiménez
Ed. Norma, 1999

La capacidad de captación que tiene la historieta es tal que no es necesario que el dibujo sea perfecto, académicamente hablando, sólo requiere que sea expresivo y su guión igualmente breve y claro.

Por lo tanto, la potencialidad del cómic contando historias, transmitiendo emociones, ideas, conceptos y opiniones, es casi infinita.

Por último, teniendo en cuenta la actualidad climatológica, tiene el privilegio de que su lectura y visionado no necesite complemento electrónico o de energía alguna. Por lo tanto, es más barata en todos los sentidos, ecológicamente hablando, ya que su soporte esencial sigue siendo el papel.

Juan Giménez (1943, Mendoza, Argentina)

David López

Catwoman
Il: David López
Ed. Planeta DeAgostini, 2007

¿Me entiendes o te hago un croquis?

"¿Me entiendes o te hago un croquis?" Tiene un cierto punto insultante, pero es así: donde no llegan las palabras llega la imagen. Por suerte, tenemos un medio híbrido, mitad imagen fija, mitad palabra escrita. Su poder de comunicación, inmenso.

Cuenta con la claridad de la palabra (todo lo que se puede contar con palabras se puede contar en cómic) y tiene la fuerza de la ilustración (todo lo que se puede dibujar cabe en un cómic). Pero no sólo eso. La grandeza de la sinergia, podemos usar muchos de los recursos del lenguaje del cine o de las artes escénicas. Contamos con la secuencia, con la repetición de planos, con los efectos de luz… Y, lo que es más maravilloso, tiene recursos propios como la estructura de página o las onomatopeyas. Todo ello al ritmo de lectura del lector: ¿que no me entero bien?, vuelvo atrás, ¿que lo dejo ahora?, ya lo cogeré luego. Igual que un libro.

Un lenguaje poderoso, enorme, que, por si fuera poco, puede manejar una sola persona por un precio irrisorio.

¿Qué hacer con él? ¿Para qué utilizarlo? Para lo que se quiera. Lo dicho, el potencial es ilimitado.

Personalmente, me encuentro en un momento estupendo para escribir estas letras; escribo este texto en vez de empezar un tebeo de amor en el que llevo pensando varios meses y quiero hacerlo bien por una vez. Por eso me estoy replanteando mi manera de trabajar completamente, desde el principio…

En el guión, por una vez quiero tener el final cerrado antes de empezar a trabajar, usaré la clásica estructura en tres actos que tan bien funciona. Usaré un narrador, probablemente integrado en la historia y haré que los personajes hablen con el lector directamente, casi seguro. Hasta aquí todo muy literario.

Adaptaré mi manera de dibujar al tono de la historia, tendré que alejarme de tipos musculosos y acabados realistas; quiero algo moderno y expresivo, un punto de síntesis y de caricatura ya tendrá. Lenguaje de ilustración, publicitaria además; hay que adaptarse al público.

El ritmo visual tiene que ser muy dinámico si quieres hacer una comedia de amor: o el ritmo es rápido o el lector se aburre y pierde el interés. Lenguaje cinematográfico.

Para las escenas más emocionales me gusta romper las estructuras convencionales de la viñeta, hacer montajes marcianos, viñetas dentro de otras viñetas, personajes que entran y salen de los planos… no lo sé explicar, ¿te lo dibujo? Recursos propios del cómic.

Tengo el reto de mostrar el ambiente de bares y discotecas… sin usar sonido, el único punto débil del cómic. Pero es un medio muy versátil; tendré que encontrar nuevos recursos.

Y todo esto lo haré solito desde mi casa.

Es maravilloso, podré contar lo que quiero contar a una audiencia potencialmente ilimitada y exactamente como yo quiero, con el único límite de mi talento: espero que sea suficiente. Deseadme suerte.

Nos vemos, nos leemos.

David López (1975, Las Palmas de Gran Canaria, España)

Ivo Milazzo

Sobre la imagen y la palabra

La historieta ya es comúnmente reconocida como el medio de comunicación más popular, uno que consigue conjugar escritura y dibujo en una única entidad por medio de la interacción y el intercambio continuo, con la posibilidad de remitirse a otras formas culturales gracias a sus diversos niveles de lectura.

Hugo Pratt, tomando prestada la frase acuñada por Oscar Masotta para su revista argentina "Literatura dibujada", quería hacer comprender cómo las dos realidades creativas resultaban intercambiables en el acto de la comunicación narrativa, donde el dibujo se hacía escritura y la escritura imagen.

Lamentablemente, este medio lleva adherida la etiqueta de producto para niños o personas de escasa cultura, especialmente en Italia.

« **El hombre de las Filipinas**
Il: Ivo Milazzo
Ed. Norma, 1984

La imagen es indudablemente la forma primordial de comunicación, incluso más que la palabra.

Tanto que las religiones la han utilizado a menudo para seducir a sus propios fieles.

Pero hoy en día es un lenguaje adulto y sofisticado, que triunfa donde la escritura por sí sola a menudo falla.

Personalmente, como demuestran las cuatro historias de Ken Parker *Il respiro e il sogno*, creo poder comunicar emociones concretas gracias a la gestualidad, el ritmo narrativo, la atmósfera, los escenarios, la temática y la exactitud de los encuadres más eficaces para cada relato.

Como la palabra, sobre la cual los pueblos han construido su historia y que los autores de teatro han utilizado para comunicar a los espectadores la trama escrita, rellenando en cada espectáculo los vacíos entre folio y folio, entre línea y línea, así el cómic tiene la posibilidad de obtener sus resultados mediante la palabra y el dibujo, con el empeño y la capacidad de lograr completar adecuadamente los espacios entre viñeta y viñeta, entre página y página, con soluciones de continuidad y con recursos subliminales.

A la hora de la narración, el cine tiene la gran ventaja del movimiento y el sonido, con la teórica complicidad de una sala cinematográfica que aglutina personas desconocidas y distintas entre sí compartiendo una carcajada o un escalofrío.

La historieta, aunque bidimensional, lo consigue simplemente con la capacidad de sugestión generada por el talento de las partes creativas.

Ivo Milazzo (1947, Tortona, Italia)

Ana Miralles

La familia comiquera

No recuerdo bien cómo comenzó todo esto. El primer impulso para explicar las razones de por qué he dedicado mi vida al dibujo es viajar hasta los primeros recuerdos, a la primera infancia.

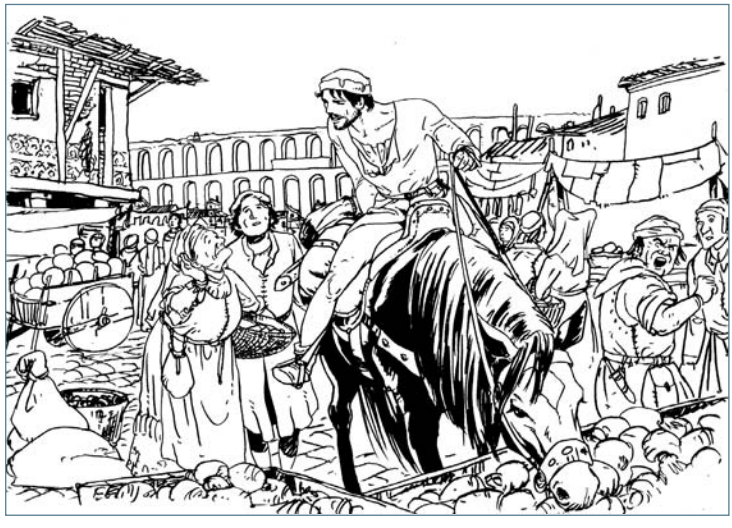
Los comienzos de los dibujantes suelen ser todos parecidos. Solíamos destacar en las clases de dibujo. Si había que esbozar algo en la pizarra se nos requería en la palestra. Hacíamos trabajos de compañeros a cambio de sus apuntes. A casi todos nos han premiado en algún concursillo, nos han halagado y reconocido.

Cuando años después te convences y manifiestas públicamente que quieres dedicarte al cómic, obedeces a un estereotipo, a una intuición pero realmente no sabes lo que dices. No puedes imaginar en esa primitiva fase de tu instinto, el tipo de vida que conlleva esa decisión. Nadie te avisa. Estás solo.

El ser dibujante de cómics es como cualquier otra profesión: a los tenistas se les desarrolla más un brazo que otro, a los futbolistas se les desarrollan las piernas, los músicos se acoplan a sus instrumentos... Un dibujante es alguien que observa, que suele llevar pegada una libreta y un lapicero a todas partes; que tiene declarada la guerra al papel en blanco y a los márgenes de los libros, formularios, periódicos, facturas... Que dibuja distraídamente en cualquier situación y circunstancia, compulsivamente. Que necesita soledad y recogimiento para reflexionar sobre su actividad, para analizar su trabajo. Es alguien que se impone su tarea día a día, por lo que aprende a ser disciplinado y celoso de su tiempo, que ha aprendido a decir que no a muchas cosas que le apetecería hacer.

Nos pasamos la vida aprendiendo a dibujar observando lo que nos rodea. Nuestra mente, nuestro pensamiento se configura en líneas dinámicas, sensibles, quebradas, en masas de color, tonos dominantes, luces y sombras. Todo aquello en lo que se deposita nuestra mirada, se analiza: un filo de luz, un objeto, una persona que camina... Todo se dibuja mentalmente.

Dibujar es una pasión. Dibujar es intentar comprender el mundo. Dibujar requiere una búsqueda constante, siendo una profesión muy satisfactoria porque no tiene techo. Siempre estás aprendien-



En busca del unicornio
Il: Ana Miralles
Ed. Glénat, 1998

do. La creatividad y el dibujo mejoran en la misma medida que el afán por superarse.

La familia *comiquera* es como una cofradía a la que todos nos sentimos pertenecientes. Compartimos un mismo estilo de vida. Aunque nuestras reuniones son escasas, sin embargo, son muy intensas. Ocurre algo similar con las parejas de los dibujantes. Suelen estar plenamente implicadas y, a su vez, se identifican entre ellas, independientemente de su sexo.

Siento un gran amor por mi profesión. Me enorgullece dedicarme a dibujar, una actividad que no ha cambiado a través del tiempo. Apenas se necesitan instrumentos. Se puede dibujar sobre cualquier soporte y con cualquier material. Cuando contemplo los dibujos de las cuevas prehistóricas cruzo mi mirada con alguien que vivió hace 20 o 30.000 años. Lo siento cercano y soy capaz de leer su mensaje: estoy aquí, solo y vivo, ¿me ves? Ellos y yo estamos haciendo lo mismo más allá de la brecha temporal que nos separa: contar historias. El dibujo es un lenguaje universal, rico en matices, que no puede cambiar porque es sencillamente perfecto.

Ana Miralles (Madrid, 1959)

Antonio Navarro

Tebeos, cómics, historietas y otros mamíferos

Empecemos por lo obvio: Las posibilidades del medio son infinitas, pero, además, están ahí, al alcance del talento del que sea capaz, por el precio de un papel y un lápiz, tan cerca o tan lejos como los sueños de cualquier narrador que quiera y sepa compartirlos, a la distancia del trazo de un pincel mojado en tinta china… Sin embargo, el propio nombre, o los nombres, con los que conocemos a este medio de expresión ya nos dan una pista de la consideración que se les ha tenido y se les tiene: tebeo, historieta, cómic… Parecen nombres destinados a denostar más que a definir.

En los tebeos encontramos obras maestras que te pueden dejar sin respiración, tramas tejidas con un humor tan fino que ningún otro medio puede siquiera soñar, historias que enseñan las miserias y las bondades del ser humano con tanta riqueza como una novela de Dostoievsky o Nabokov, y además hay imágenes. Imágenes que deberían estudiarse en las facultades de bellas artes y colgar de las paredes de los museos.

Para hacer un tebeo no hay que contratar a ningún actor, ni construir un caro decorado. No se necesita un equipo de iluminadores, ni cameraman, ni montadores. Aunque tampoco eso sea necesario en la novela; por el contrario, en nuestro medio sí hay que realizar todo ese trabajo y esta es, en parte, su grandeza.

¿Por qué, entonces, estamos donde estamos? Con frecuencia escuchamos (incluso leemos de la pluma de algún reputado crítico de cine) la expresión "*esta película es un cómic*", para expresar que su contenido es ligero, de género cutre-aventurero o aledaños, poco riguroso, o simplemente como sinónimo de cine infantil (como si también eso fuera un demérito) o violento. La creencia de que el tebeo es un género está desgraciadamente muy extendida, tanto dentro como fuera de la propia gente del cómic. Pero si es un género, ¿de qué disciplina?... ¿Acaso son del mismo género las obras de Mattotti, Gipi, Alberto Breccia, Hergé, Dave McKean, Watterson o Milton Caniff? Ya sé que se me podría decir: ¿quién no ha escuchado la expresión: esta cena o esta ropa o este coche… es "de cine"?, para expresar lo lujoso o incluso lo desmesurado de algo. Todo el mundo entiende la frase hecha y que con ella no estamos diciendo que el cine no pueda ser un medio de expresión complejo, que abarque múltiples géneros y dé cabida a diferen-

Por Soleá (2.5)
Il: Antonio Navarro
Ed. De Ponent, 2008

ciadas voces. Todos sabemos que una película puede ser un banal espectáculo hollywoodiense pero también una compleja obra que nos sobrecoja o emocione. Incluso, si tenemos suerte, puede llegar a ser ambas cosas a la vez. Pero, ¿ocurre eso con los tebeos?

También entendemos la literatura como un medio de expresión múltiple, diverso. No identificamos, por ejemplo, la novela con un único género literario. No todas las novelas son novelas policíacas o románticas o de ciencia ficción, incluso a algunas nos resulta imposible encasillarlas dentro de algún género ¿Por qué eso no ocurre con los tebeos? ¿Quizás por el origen "bastardo" de la expresión en viñetas?... Pero también comparte sus orígenes poco "académicos" con el cine y sin embargo el llamado "séptimo arte" ha conseguido más reconocimiento. ¿Le ocurre esto al cómic por puro desconocimiento del público? Quizás, aunque no exclusivamente. Creo que, como en casi todo, existe más de una razón, lo que hace del hecho una realidad más compleja.

A los tebeos se les hace tan difícil acreditarse como medio de expresión serio en muy buena parte por culpa de nosotros, los autores, y también por culpa del resto de los eslabones de la industria. La apabullante cantidad de necedades, de obras insustanciales, de paupérrima calidad, que pueblan las estanterías de las librerías "especializadas" hacen su trabajo. El público, es lo suyo, ve la oferta y, o bien deserta a otros medios, o bien se acomoda gustosamente en la estupidez, porque *"hay gente pa tó"*, que dirían en mi pueblo. ¿El argumento de que en cualquier medio hay basura, pero tienen más repercusión oficial y mediática, podría anular la reflexión anterior? Es discutible, quizás hasta la confirme.

Lo cierto es que es muy difícil hacerlo bien en los tebeos. El rigor, el conocimiento y los recursos que se requieren son tan multidisciplinares que se necesitan artistas muy completos para ejecutarlos con cierta finura.

El tiempo arrebatado
Il: Antonio Navarro
Ed. De Ponent, 2007

Un historietista es, por encima de todo, un narrador, pero también es un dibujante que debe saber plasmar las imágenes que requiere su narración. Y un grafista que haga de la lectura de sus textos e imágenes algo comprensible, legible, armonioso, atractivo y, si además quiere sobrevivir más allá de un primer libro, debe ser personal, único en la ejecución y brillante en el resultado.

Crecer como artista, llegar a los grados de excelencia necesarios, se hace muy complicado en una industria tan minoritaria y tan lumpen; tanto (ambas: complicación y lumpen) que mucha gente no lo creería. Los tebeos pertenecen a un universo poblado de diletantes, de autores que no pueden crecer lo suficiente como para hacer obras con la calidad necesaria para satisfacer a unos lectores cada vez con más exigencia: las ventas miserables no lo permiten. Muchos tienen que emigrar a otros medios o a otras latitudes y regresar de forma intermitente o desaparecer. Por desgracia, hoy apenas se pueden realizar obras sólidas, con fundamento, hechas con la inversión de tiempo necesaria.

Aún así (este es un medio de gente cabezota, romántica e insensata), en ocasiones el milagro vuelve a ocurrir y otro gran tebeo cae en nuestras manos.

Antonio Navarro (1959, Madrid, España)

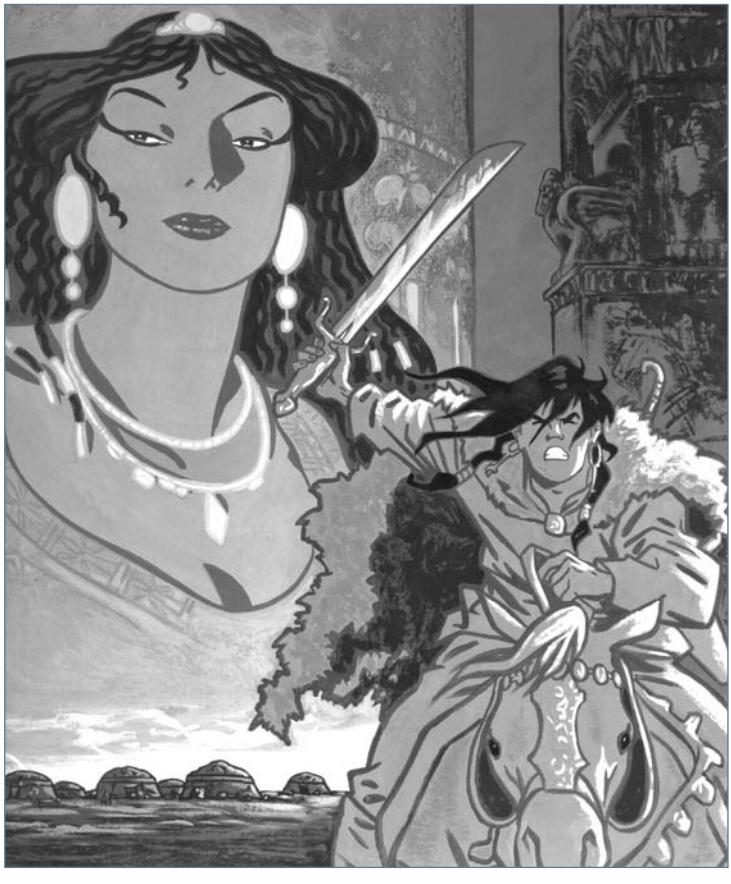
Rubén Pellejero

Profesionalidad

Siempre me he sentido atraído por la ilustración en general pero, por causas que bien podríamos llamar "fortuitas", contacté en mi juventud con el mundo de la narrativa dibujada, digámosle historieta o digámosle cómic, y desde entonces mi vida ha girado inexorablemente en torno a ella. El cómic es mi "modus vivendi" y lo hago constar así de claro ya que, por lo general, se entiende que dicha actividad deba ser por fuerza: marginal, ocasional y sin ningún futuro profesional. Reconozco que esta "profesionalidad" la he podido ejercer durante años gracias al mercado extranjero, concretamente al francés y al belga, y que seguramente mi opinión y visión sería muy diferente si mi trabajo se hubiera centrado exclusivamente en este país.

Soy un dibujante de historietas consciente de que siempre me he sentido más preocupado por la mejora de mi dibujo que por el deseo de narrar mis propias historias. Soy un autor que como muchos otros sólo pretende servir de nexo entre el que escribe las historias y el que las lee. Es en esta labor de "puente" donde yo mejor me realizo como dibujante. Necesito un relato ajeno para que mi imaginación funcione y el deseo de narrar del mejor modo posible esta historia ajena es mi mayor motivación para dibujar. Esta actitud no me aleja mucho del trabajo de "ilustración" hacia el que siempre me he sentido atraído. El texto motiva la imagen y la imagen resultante, siempre que sea acertada, hará que ese texto llegue al lector con toda su fuerza expresiva.

Esta constancia de labor "profesional" ocasiona a veces una rutina en el dibujo que no siempre puede ser beneficiosa para un temperamento artístico. En mi caso en particular, yo he tenido la suerte de colaborar con guionistas que me ofrecían historias que no siempre me procuraban una actitud cómoda ante el dibujo y ello estimulaba en mí el deseo de cambio y de superación. Dibujar lo que no te es fácil de dibujar es a menudo el mejor remedio contra esta posible monotonía profesional ya que te exige un esfuerzo extra, tanto a nivel gráfico como narrativo. No soy sólo un dibujante de historietas, también me considero "autor de historietas", indistintamente de si realizo mis propios guiones o no. Es la actitud frente al compromiso narrativo de la historia que hay que dibujar la que hace que el cómic resultante pueda ser considerado una obra de "autor" o no.



Âromm. Corazón de estepa
Il: Rubén Pellejero
Ed. Glénat, 2003

Volviendo a esa "profesionalidad", quizás hoy en día el dibujante que se inicia en la historieta se vea obligado a "versatilizar" mucho más sus posibilidades en el campo del dibujo ya que las posibilidades de vivir exclusivamente de la historieta son más limitadas. Opino que una de las mejoras sustanciales de la historieta en cuanto a su renovación y evolución ha sido la existencia de una extensa diversificación de nuevos temas a tratar, ya no tan ligados a los géneros clásicos como antaño. No citaré a ningún autor pero tanto en el mercado franco-belga como en el español existen varios ejemplos de dicha renovación. La irrupción en el mercado del nuevo formato "novela gráfica", sobre todo en este país, ha sido también un factor decisivo para poder facilitar y generar esas nuevas posibilidades temáticas que, a su vez, intentan acercar un poco más la historieta a un público nuevo que hasta ahora se mantenía reacio o bien desconocía las inmensas posibilidades narrativas de ésta.

Superados los momentos de censura propios de épocas pasadas, la historieta no tiene de por sí ninguna limitación de tipo creativo,

El vals del Gulag
Il: Rubén Pellejero
Ed. Glénat, 2005

salvo la que los mismos autores se quieran imponer. Están los evidentes límites físicos y de soporte pero incluso éstos pueden llegar con el tiempo a evolucionar si tenemos en cuenta las inmensas posibilidades que, por ejemplo, pueda dar Internet. El fenómeno de las *webcómics* y de los blogs que hablan del tema es una realidad que anticipa que en un futuro no muy lejano puede existir otro modo de leer y discutir sobre historietas.

Los analistas y estudiosos del cómic están más capacitados que yo para opinar sobre estos límites y también sobre ese futuro, pero está claro que las posibilidades que tiene la historieta como medio de comunicación son evidentes y muchas de ellas siguen estando aún por explorar: su función didáctica y educativa, de información de todo tipo, etc.

Quizás soy muy optimista en mi valoración sobre este futuro pero nunca antes como ahora la historieta había estado tan presente en los medios de comunicación y en ámbitos en los que, al menos en este país, tenía la puerta cerrada: tiras y comentarios en algunos periódicos, entrevistas por televisión, premios nacionales, etc. Sin dejar de lado la irrupción en las salas cinematográficas de films basados en personajes de cómics y, lo más importante: apuestas más que interesantes de auténticas versiones cinematográficas de cómics (*Ghost World*, *Persépolis*, etc.). Así pues, confiemos en que el futuro del cómic no haya de ser mucho peor que el futuro que deseamos para todos nosotros.

Rubén Pellejero (1952, Badalona, España)

Eduardo Risso

Permanencia, perseverancia y renovación

Para aquellos que elegimos el cómic como pasatiempo primero y luego como profesión nunca pusimos en duda su capacidad expresiva.

Y en ese camino pienso que su potencial es infinito.

Si en algún momento hubo riesgo, fue quizás frente a la aparición de nuevas tecnologías que se pensaron podían llegar a suplir dicha capacidad. De hecho, y a mi modo de ver, éstas no solo ayudaron a elevar su desempeño sino que también la fortalecieron.

Claro ejemplo de ello es el manga, que logró no solo renovarse en su expresión sino que con la incorporación de nuevos códigos se instaló entre los más y diversos jóvenes de todas partes del mundo. Eso simplemente es… ¡fantástico!

Desde luego que ello no se logra de un día para otro y también es muy cierto que la tecnología ayudó a que pudiéramos acceder a esa y muchas más expresiones.

Con el cine ocurrió algo similar. Tal vez haya sido un hecho fortuito en un principio pero hoy se ve muy entusiasta la alianza lograda entre este y los cómics, en el mercado americano, sobre todo. El dinamismo que recobró la gran pantalla en las últimas décadas, luego de superar también un periodo de duda acerca de su supervivencia, llevó a nutrirse de muchas ideas y personajes nacidos en el papel.

Finalmente, el último "monstruo" que se creía que llegaba para devastar todo lo conocido en materia de expresión y con un crecimiento inimaginable, fue el computador. Mucho podríamos decir acerca de los agoreros que no vaticinaban otra cosa que poco menos que la extinción del cómic. Y allí se lo puede aún ver, muy vivo en algunos lugares y tratando de resurgir en otros, pero siempre co-existiendo con las demás expresiones.

Humildemente, pienso que al formar parte de la cultura de los pueblos que han logrado instalarla tanto como industria o como mercado, dicha capacidad de expresión permanece viva y en continua renovación.

Batman. Black & White
Il: Eduardo Risso
Ed. Planeta DeAgostini, 2008

De modo personal y dentro de ese camino, yo también trato de renovar la forma de lo que quiero expresar.

A esta altura de mi carrera, soy consciente de que eso debe pasar más por un manejo distinto de la cámara usada en la página que por el propio dibujo. Me preocupa el no poder rejuvenecerme e ir quedándome obsoleto en una repetición permanente del lenguaje gráfico.

Y me preocupa no sólo por los lectores sino también por mí. Es ir precipitadamente hacia el aburrimiento y perder la pasión por lo que hago. Es lo último que quiero.

Sinceramente.

Eduardo Risso (1959, Córdoba, Argentina)

David Rubín

La credibilidad viste de licra y papel

El cómic es una de las formas más puras, completas y libres de narración.

El hecho de que indivisiblemente tengas que usar en combinación acertada palabras e imágenes para contar una historia, así lo ratifica. Puede haber cómic mudo, cierto, pero las imágenes que contengan sus páginas y viñetas han siempre de estar sujetas a un esquema narrativo, a una secuencia; de no ser así, serían ilustraciones sin más, postales decorativas.

Es también uno de los medios más versátiles para contar una historia –cualquier historia– ya que, a diferencia del cine, el talento del autor y no el presupuesto dictaminan el grado de monumentalidad o grandilocuencia de la historia. Puedes incluir explosiones, flotas de millones de naves alienígenas, terremotos y demás catástrofes naturales, accidentes de coche, robots gigantes... sin que te cueste ni un duro más allá de unos pocos centilitros de tinta china y papel.

Pero no solo de *Pum-Crash-Pow* vive el autor de tebeos; a su vez, el cómic permite realizar secuencias que en cine o no funcionarían o resultarían pedantes o autocomplacientes, mientras que sobre el papel se asimilan de forma natural por el lector, sea éste aventajado en el noveno arte o no. Este es el caso de, por ejemplo, poder prolongar una gota de rocío desprendiéndose de una hoja durante varias viñetas, mientras al fondo de las mismas vemos como, paulatinamente, va amaneciendo o, por otro lado, un ejemplo totalmente opuesto pero igualmente válido: la huida de Marv de la policía al comienzo de la historia (*Sin City: el largo adiós*, de Frank Miller); sobre el papel es intensidad pura y dura, espectáculo, furia, ritmo, mientras que en su versión en celuloide (*Sin City*, de Robert Rodríguez y Frank Miller) no consigues creértelo en ningún momento. Todo parece vacuo, de teatrillo. Justamente por querer ser tan fiel a su versión en papel, esa secuencia, como tantas otras en dicha película, se queda tan sólo en un mero ejercicio estético sin alma, mientras que su versión tebeística va sobrada de las virtudes de las que su "émulo" de celuloide carece.

La tetería del Oso malayo
Il: David Rubín
Ed. Astiberri, 2006

Cuaderno de tormentas
Il: David Rubín
Ed. Planeta DeAgostini, 2008

Y trato aparte merece la figura del "icono". El hecho de contar una historia plasmada en papel, dando vida a los personajes con tinta china, la hace automáticamente asimilable y entendible por el lector, el cual puede identificarse, sufrir o alegrarse por lo que le acontezca a un personaje vestido de licra azul, capa roja y con los calzoncillos por encima del pantalón. O con un pato vestido de humano. Son iconos, y el hecho de estar representados en dos dimensiones mediante una secuencia partida en viñetas permite que el lector empatice con ellos de forma natural, por muy fantásticas que sean las peripecias que a estos iconos les ocurran.

Si mostráramos algo así, tal cual, en cine y pretendiéramos que el espectador lo tomara en serio tendríamos que traicionar al icono para que no resultara ridículo o increíble, llevándolo a terrenos más "realistas". Porque lo que crea empatía en tinta y papel puede crear repulsa si es tratado del mismo modo en su versión de carne y hueso. De ahí que a Lobezno lo vistan de motorista en el cine en vez de con licra amarilla y azul, o que películas como *El Pato Howard* sean perfectamente olvidables.

El cómic permite, además, algo que ningún otro medio podría realizar de un modo natural, al menos no sin llenar buena parte del tiempo de la historia con fútiles explicaciones: el mismo personaje puede cambiar de cara, de trazo, de complexión, según el autor que lo dibuje, y al lector podrá gustarle más o menos el estilo de según quién, pero, mal que le pese, el icono funcionará. Será

entendible y fiel conductor de la historia a contar y de todo el folclore personal que acarree a sus espaldas.

Quien haya llegado en su lectura a este punto del texto se dará cuenta de que casi todos los ejemplos que he puesto son, sobre todo, aplicables al género de los tebeos de superhéroes. Y así es, pues todo este texto es una excusa para poder transmitir la última de mis apreciaciones. Hay todo tipo de géneros, como en el cine, como en la literatura, etc. dentro del cómic: desde el western a la aventura, la ciencia ficción, el romance, el terror, el suspense, el humor... pero todos ellos han sido previamente creados en otros medios y exportados mas tarde a la historieta.

No ocurre eso con el género superheroico, creado exclusivamente por y desde el cómic y llevado luego a otros medios como el cine o la literatura.

Por ello, si al principio decía que el cómic es la forma más pura y completa de narración, los superhéroes son el género más puro del cómic; el mejor conductor, por su enorme carácter icónico, para contar cualquier historia, en cualquier estilo y desde cualquier punto de vista posible.

El cine, en los últimos años, está comenzando a entender esto último. Por favor, que no se nos olvide a los que hacemos tebeos.

David Rubín (1977, Ourense, España)

Víctor Santos

Cómic, el formato infinito

He de reconocer, no sin cierta vergüenza, que a pesar de haber dibujado desde niño, cuando me acerqué al cómic de manera seria y como una vocación con la que aspirar a vivir como profesional, inicialmente lo hice desde la pobreza intelectual del complejo cultural. Tal vez contaminado por ese extraño ambiente "fuera de este mundo" de la universidad de Bellas Artes, contemplaba al arte secuencial que me había hechizado de niño y adolescente como un medio asequible a alguien con aspiraciones artísticas "elevadas" (el cine, la literatura) pero nacido en el tercermundismo de la cultura. Ay, amigo mío, qué lejos está Hollywood y qué ingenuo o arrogante se puede llegar a ser.

Una actitud común y triste, de la que somos hijos (y tal vez padres si no trabajamos en ello) que ha lastrado el medio desde casi los inicios de su historia.

"No hay sonido, no hay más movimiento que el inducido por el autor, la narración se ve lastrada por los caprichos del lector... ¿Cómo jugar con la tensión si estamos al amparo de que éste abra por la página que le dé la gana?"

Cuando uno no conoce las herramientas de un arte, sus mecanismos y resortes, piensa que no funcionan.

Pero hay sonidos que estallan en nuestra mente con la potencia gráfica de las onomatopeyas.

Y hay movimiento y velocidad inducidos por el autor (¿cómo no pude ver la grandeza en ello?) y que se oculta en el espacio entre viñetas.

Hay literatura y densidad, e introspección. Y niveles de interpretación.

Y virtuosismo, tanto académico como vanguardista.

Puede haber todo eso y puede haber diversión. Y géneros (no "el género" del cómic, sino multitud de historias nacidas de nuestro imaginario de héroes, *cowboys* y pistoleros y caballeros medievales).

Y entonces, el tipo ése arrogante con su libro de la "Nouvelle Vague" lee y descubre a los autores que revolucionaron el medio y

ve su historia expandirse ante sus ojos. El detonante en mí fue la obra de Frank Miller (irónicamente, tan cinematográfico ahora) en el uso del formato; cómo convertía lo que yo consideraba la "pantalla de segunda categoría" que era la viñeta en algo excitante y atrevido, que hermanaba todo eso que amaba del cine con la pintura y el grabado e, incluso, los formatos modernos y la iconografía pop publicitaria.

Pulp Heroes
Il: Víctor Santos
Ed. Astiberri, 2003

Perdónenme si utilizo símiles de otras artes cuando he confesado con vergüenza mi inicial complejo de inferioridad para con el medio. Porque puedo afirmar tajantemente que estas partes sumadas forman un todo mayor.

Un lenguaje nuevo y excitante que en estos tiempos de manufactura técnica elimina las barreras entre el creador de la idea y su destinatario.

Porque tras el impacto de Miller vinieron más, de todo el mundo y de todas las décadas.

Vinieron Eisner, Pratt, Muñoz, Moebius, Toth, Tezuka, Uderzo...

Y Toriyama, Giménez, Kirby, Ibáñez, Dikto...

Y ahora una nueva generación de la que estoy orgulloso (y a menudo con vergüenza por mi "oscuro pasado") de pertenecer y que acabamos de empezar pero esperamos ser los últimos con complejos.

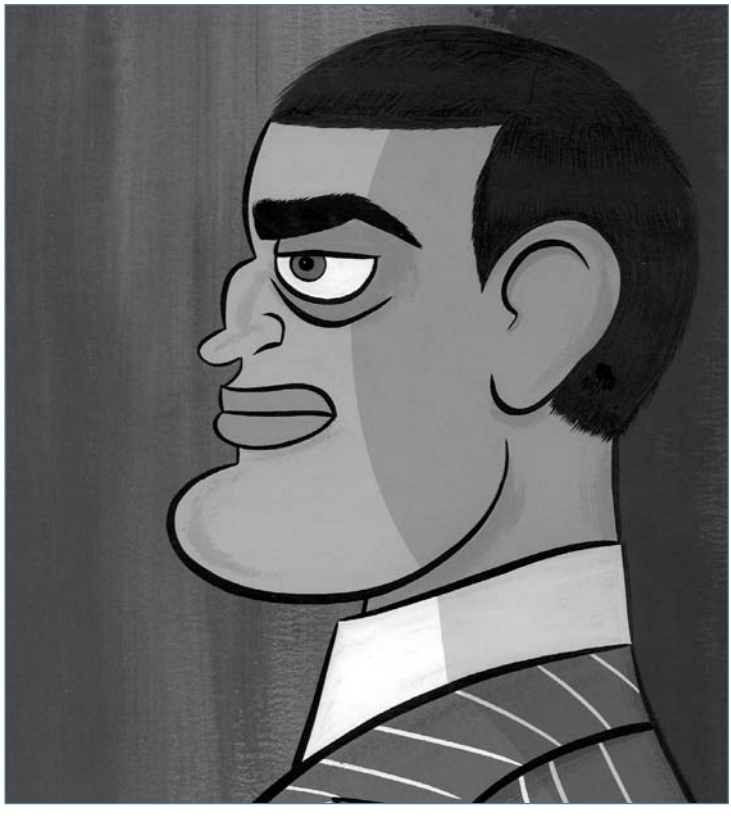
El cómic tiende al infinito. Sus posibilidades como medio artístico no tienen límite a la vista. Y apenas hemos arañado su potencial.

Víctor Santos (1977, Valencia, España)

Fermín Solís

El camino entre dos viñetas

¿Os habéis dado cuenta de que únicamente los personajes de los tebeos tienen colecciones que abarcan más de 600 números? Quiero decir que una serie de televisión puede durar unas cuantas temporadas antes de quemarse (Simpsons aparte, claro, aunque no dejan de ser dibujos), o algunas sagas cinematográficas que aguantan unas cuantas películas (ahí quizás la palma se la lleva 007). Lo mismo ocurre con las novelas. Pero colecciones como *Superman*, *Batman* o *Spiderman* pasan de los 600 números y eso sin sumar las diferentes cabeceras de cada personaje; entonces hablaríamos de más del millar de historias contadas con los mismos personajes como protagonistas a lo largo de años y años. Y siempre utilizando el mismo espacio de la página dividido en diferentes viñetas e incluyendo los textos en los globos. Porque así es



« **Buñuel en el laberinto de las tortugas**
Il: Fermín Solís
Ed. Astiberri, 2009

No te quiero, pero...
Il: Fermín Solís
Ed. Astiberri, 2004

como nos han enseñado que se hace un cómic. Nos lo han enseñado los autores que hemos leído desde pequeños, los grandes maestros del cómic desde George Herriman hasta Kirby, desde Giraud hasta Clowes. Pero, ¿está todo inventado en el arte de hacer tebeos o todavía no hemos desarrollado todo el potencial expresivo que este medio ofrece?

Yo creo que la mayor virtud del cómic reside en su capacidad de síntesis. En una película, por ejemplo, si queremos que aparezca un coche en una escena tenemos que filmar un coche real (o generar uno mediante infografía pero que parezca real para que no desentone con el resto del decorado). Sin embargo, en el cómic podemos dibujar el mismo coche de miles de maneras diferentes: desde un dibujo hiperrealista hasta un monigote con 5 líneas y dos circulitos como ruedas. Y quien dice un coche, dice una ciudad, un edificio, una casa, una habitación o una persona. Y es que el cómic tiene una magia especial. Es un misterio que se esconde en el camino que hay entre dos viñetas. Creo que para experimentar con el lenguaje del cómic hay que haber dibujado antes muchas páginas. A mí, personalmente, me encantaría hacer algo novedoso exprimiendo al máximo todos los recursos del cómic, experimentar con todo ese potencial inexplorado, pero bastante trabajo me supone ya contar historias al modo tradicional: con 6 u 8 viñetas por página, sin alardes gráficos, con un dibujo sencillo y sus globitos con las palabras que salen de las bocas de los personajes. Tal vez, algún día, cuando haya dibujado muchas, muchas páginas...

Fermín Solís (1972, Cáceres, España)

Daniel Torres

Mi sentido cómic-o de la vida

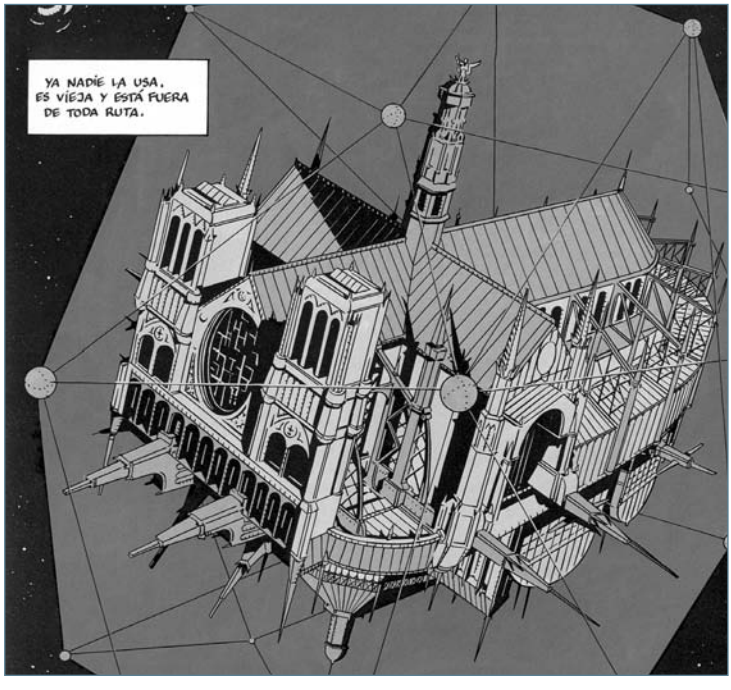
Seguramente por el hecho de haber tenido a los tebeos como mis primeras lecturas (para mí, hasta muy avanzada la infancia, el lugar natural donde debían estar las palabras era el interior de un bocadillo), he visto casi todo lo que llevo de vida a través de un prisma que descompone la existencia en secuencias, planos y viñetas. Como, además, después de la conquista de la Tierra del Tebeo llegó el descubrimiento del Planeta del Cine, aquella visión de que la narración visual era la única manera civilizada de ver la vida se afianzo en mí; casi diría que se convirtió en dogma de fe. Porque cuando de jovencito comencé mi singladura por los Mares de las Novelas, yo ya tendía a visualizar en mi cabeza –sí, en forma de planos y viñetas– lo que iba leyendo.

Y así sigo, porque debí poner tal empeño en aquella tarea, en dar lustre a aquel prisma, que me convertí en dibujante de tebeos (o autor de cómics, como diríamos ahora).

Hoy me parece de una audacia descacharrante que aquel niño de seis años que dibujaba monigotes y leía *El Príncipe Valiente* y *Flash Gordon* asegurara que de mayor no sería otra cosa que dibujante de tebeos. Pero por aquellos días –y juro que lo recuerdo perfectamente– yo veía aquel deseo no como un deseo sino como un destino que me esperaba a la vuelta de la esquina de los años.

Y fue cuando fui aprendiendo el oficio –todavía lo hago– que me di cuenta de que algo propio del lenguaje de la narración con viñetas había conseguido fascinarme tanto o más que los dibujos: la elipsis.

Este sencillo recurso del lenguaje narrativo rompe de manera tan natural el continuo espacio-temporal de los hechos cotidianos que un lector entregado no es consciente de la fractura. De modo que un lector seducido –como lo soy yo por el cine y la literatura– tiene una gran tentación de desear que todas las demás cosas de la vida también puedan regirse por esa ley del salto de un "aquí y ahora" a otro "aquí y ahora" distintos. ¿Que no te gusta hacer cola en la pescadería? Pues pasas viñeta y ¡ya estás con la merluza en la mano! ¿Que te quieres ahorrar una bronca de tus padres? Pues les dejas el bocadillo en blanco y ¡a bocadillo vacío oídos sordos! Es lo que podríamos llamar vivir dentro de un cómic. A salto de viñeta, vamos. De todas formas, igual que ocurre con cualquier



El ángel de Notre-Dame
Il: Daniel Torres
Ed. Norma, 1999

agente que altere la percepción de la realidad, hay que tener cuidado con un consumo excesivo de la elipsis. Se puede acabar atrapado en un mundo cuyas leyes sólo están en posesión del "saltador de viñetas", y terminar haciendo excentricidades.

Casi todas mis experiencias como profesional se han centrado en aprender primero y recrear después los secretos que, como el de la elipsis, rigen la narración gráfica. Asuntos como la búsqueda del dibujo que más se adecue a tu forma de narrar; o la capacidad de medir correctamente la historia que llevas entre manos para que ocupe cuarenta y seis páginas, ni cuarenta y cinco ni cuarenta y siete; o la habilidad para hacer una buena –o sea, eficaz– diagramación de página, que es decidir cómo distribuyes las viñetas en la página, ni una de más ni una de menos; o las decisiones técnicas, ¿cómo paso a tinta?, ¿cómo pongo el color?, ¿cómo rotulo? Una de las habilidades que más ha de emplear el narrador gráfico es la del buen uso de la tijera, porque cuando el autor elabora una historia o el dibujante idea un plano siempre tiene sobre la mesa más elementos de los que puede emplear, y ahí es donde una buena labor de recortar y tirar se hace imprescindible, y eso sólo lo sabe hacer un autor experimentado.

Y de esa forma, con el transcurrir de los años y de las páginas, te conviertes en un profesional y eres dueño de lo que podríamos lla-

El octavo Día II
Il: Daniel Torres
Ed. Norma, 1996

mar automatismo gráfico y narrativo, que hace que tu trabajo sea rápido y decidido y que tu estilo sea reconocible. Quizás sea en este momento cuando comienzas a añorar los tiempos en los que ibas de descubrimiento en descubrimiento, más contento que unas pascuas porque te había salido lo que pretendías hacer y porque intuías que más adelante te esperaban otros hallazgos. Para este caso yo tengo mi receta particular. Tiene que ver con lo que he contado antes sobre el "saltador de viñetas". Consiste en tomarte un nuevo cómic como si fuera la vida y en tomarte la vida como si fuera un cómic.

Daniel Torres (1958, Valencia, España)

Santiago Valenzuela

Última frontera: la propia imaginación

Al hablar de las capacidades expresivas del cómic, de su potencialidad, me parece que influye la historia personal de cada uno, primero como lector y sólo después, si acaso, como autor. Hoy día podría conjeturarse un autor de cómic que, en su iniciación al medio, es decir, en su descubrimiento de éste como lector, se hubiera encontrado con lo que hoy se entiende -mal, evidentemente- por obras "adultas", viniendo adulto a significar aquí algo así como "profundo", "serio", "intelectualmente cargado" o cualquier otra abstracción desprovista de contenido. Cuando yo empecé a leer cómics, tebeos, la situación era bien distinta, y de hecho no existían, como puede que existan ahora, lectores que llegasen a ellos ya pasada la infancia. Toda mi generación, creo, se enfrentó con el cómic desde esta perspectiva, infantil, sí, y no en un sentido peyorativo, sino en el de una disposición en absoluto contaminada por prejuicios y guiada por la más egoísta búsqueda del disfrute. Lo que leíamos eran, casi por completo, historias de género, aventura en un sentido muy amplio, y lo más cercano al realismo o a lo cotidiano que podíamos llegar a tolerar era el humor de la escuela Bruguera, pongamos por caso.

De aquí vienen, supongo, mis intereses posteriores y también mi idea de las capacidades del medio. A mi modesto entender la historieta no tiene apenas nada que aportar en el terreno del realismo, ni en el social ni menos aún en el psicológico, donde las limitaciones que presenta frente al detallismo y el libre fluir de la escritura lo condenan a la superficialidad o la redundancia. Esta es la causa, creo, de que lo que entendemos por tebeos realistas se queden casi siempre, en el fondo y en el mejor de los casos, en simplemente costumbristas, y también explica la pobreza de las adaptaciones literarias. Al igual que el cine, la historieta reduce por fuerza en sus adaptaciones el poder de sugerencia verbal de la literatura, su capacidad de seguir con la palabra escrita la corriente del pensamiento, a puro argumento, y esto es una mínima parte de lo que la literatura ofrece, esto es una mutilación, por más que sigamos tirando de tópicos como el de que una imagen vale más que mil palabras, y por más que la literatura tienda también hoy día a renunciar a sus logros y se enquiste en la obsesión por la trama.

Sociedad limitadísima
Il: Santiago Valenzuela
Ed. Ariadna, 2005

Esto en cuanto a las limitaciones. Las posibilidades, en cambio, me parece que son infinitas. Al contrario que el cine y la fotografía, la historieta no está lastrada por la realidad, puede huir de la materialidad de las cosas sin ningún esfuerzo, en el paso de una viñeta a la siguiente, y por tanto es esta disponibilidad, esta maleabilidad, esta libertad, en fin, la que pienso que habría que aprovechar. El cómic, visto así, sólo topa con un límite, el de la imaginación del autor, una vez éste ha conseguido hacerse con los rudimentos del oficio, y sólo habría que esperar a la aparición paralela de un público algo más exigente para abandonar de una vez políticas editoriales nefastas basadas en lo estereotipado y lo formulario, para que aparecieran por fin las obras maduras del medio que seguimos esperando.

Santiago Valenzuela (1971, San Sebastián, España)

Enrique V. Vegas

Algo intangible, algo especial

Hay un lector para cada cómic, y un cómic para cada lector. No sé de quién es la frase pero creo que es una gran verdad.

No importa el tema, el estilo, la duración…, un cómic –un buen cómic– siempre tendrá alguien que disfrutará con su lectura. Hay algo que, ya desde el primer tebeo que cayó en nuestras manos, hace especial a esas páginas de papel impreso. No es algo tangible, nunca lo es.

Quizás el dibujo, quizás el tema, incluso sólo la portada, o simplemente el momento en el que llega a nosotros. No importa, hay algo que lo hace diferente al resto, y quizás sea el comienzo de una afición que dure muchos años.

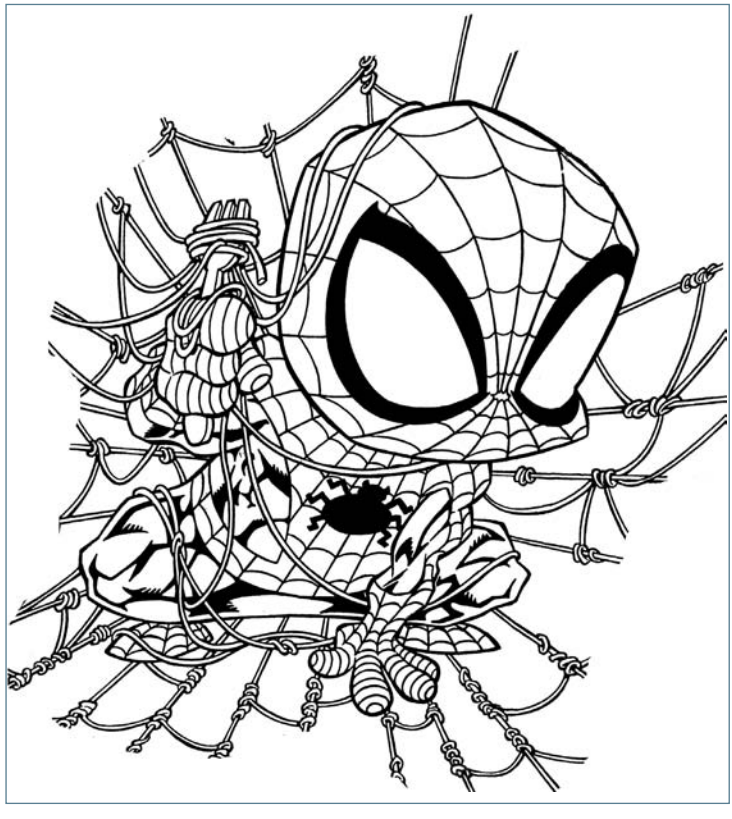
A todos los que amamos este medio, a todos los que amamos la historieta, nos sucedió. A algunos, hace mucho, a otros no tanto, pero a todos, en algún momento, nos llegó un cómic con algo especial, uno que nos interesó y nos emocionó de tal manera que su recuerdo es imborrable ya.

Y esto sigue ocurriendo. Los creadores trabajamos para que siga ocurriendo, para que nuevos lectores se acerquen a nuestro trabajo y se conviertan en algo más que lectores: se conviertan en aficionados.

Quizás en un futuro cambie la forma de llegar al público, tanto en soporte como en temas, pero estaremos siempre ahí, soy optimista en cuanto al porvenir del medio. Y lo soy porque conozco a muchos autores que, como yo, fuimos aficionados, y la pasión por el cómic es algo que llevamos muy dentro.

Y sé que entre la infinidad de estilos, el autor no siempre elige dibujar esto o aquello; igual que cuando encontramos nuestra primera historieta, puede que el estilo elija a cada autor.

Tengo la suerte de tener un público bastante amplio en cuanto a edad y me enorgullece cuando veo a un niño leer mis páginas.



Espiderman
Il: Enrique Vicente Vegas
Ed. Dude, 2002

Ellos son la semilla de lo que serán los aficionados del futuro, los que puede que no lean nada más de mi estilo pero se acercarán a otros cómics, a otros temas, crecerán y leerán historias adultas. Y esa será una buena recompensa.

Enrique V. Vegas (1967, Madrid, España)

Ante el espejo

Cinco autores, con estilos totalmente diferentes, nos presentan en esta sección a un creador que para ellos ha sido su maestro, ha influido en su formación o ha tenido una importancia muy especial en su labor creativa. En algunos casos son pintores, en otros autores de cómics. A través de las reflexiones de estos autores comprendemos mejor sus propias obras al tiempo que podemos disfrutar de la visión que estos creadores tienen de otros artistas.

Deseamos que estos artículos despierten el interés del lector por conocer la obra de los dibujantes que los han escrito y por la de los que han sido homenajeados en estas páginas.

Picasso
Baudoin

Las señoritas de Avignon
Pablo Picasso, 1912

Nací en 1942 en Niza, tenía 15 años en 1957, dibujaba todos los días. Llegar a ser artista pintor, era lo que yo quería en mis sueños. Pero en mi calle. En el mundo donde yo vivía, ser artista no era un oficio. No había que soñar. Además, las pinturas que estaban en las galerías de los barrios elegantes eran incomprensibles o sin ningún valor. Cuadrados, colores, círculos que no se parecían a nada, o bien, puestas de sol, ciervas en el fondo del bosque… ¡bah! Lo uno y lo otro, a mi parecer, eran basura. ¿Cómo encontrar uno su camino en medio de la nada? La "cabeza" de la "nada" (que se decía de la pintura abstracta) se llamaba Picasso. En mi calle. En mi mundo proletario, a Picasso, por un lado, se le admiraba porque era célebre y comunista y, por otro, no se comprendía su pintura y se hacía burla de ella.

A mí me planteaba además otras preguntas. Era rico, muy rico, era viejo. De manera que él podía estar tranquilo; nada que hacer todos esos días en un yate de lujo, por lo tanto, todos los días se ponía delante de un lienzo, lo embadurnaba, lo manchaba con algunas pinceladas dadas de cualquier forma. Así que este viejo rico estaba loco. O había algo que se me escapaba. Yo también dibujaba todos los días. Pero yo hacía dibujos que se parecían a algo y les dedicaba mucho tiempo. Porque en mi calle, en mi mundo, no te daban nada a cambio de nada, como decía mi madre. Un objeto, una pintura se valoraba en función del tiempo y esfuerzo dedicados. Picasso pintaba como los niños, divirtiéndose. A cada uno de sus bellos, caros y blancos lienzos yo le habría dedicado quince días al menos, él, este viejo asqueroso, destrozaba cuatro o cinco al día. Estas eran mis preguntas. Él disfrutaba como un niño, pero no era un niño y todos los días volvía a comenzar ese juego. ¿Qué quería decir esto? Así que he mirado más detenidamente las reproducciones de sus obras y he ido al museo D'Antibes. Poco a poco Picasso me ha enseñado la alegría

El viaje
Il. Edmond Baudoin
Ed. Astiberri, 2004

de hacer trazos sobre un papel o un lienzo. Trazos que podían no parecerse a nada. Trazos que intentaban contener "todo" como los de los antiguos pintores chinos (yo los he descubierto más tarde). Él me ha enseñado la simplicidad, la complejidad en la gran simplicidad, me ha enseñado a abrir los brazos, a dejar de lado los pensamientos mezquinos, la envidia, la obscenidad. Me ha enseñado que el arte no es obligatoriamente esfuerzo, culpabilidad, que puede ser tan bueno como beber un vaso de agua cuando se tiene sed y que se tiene sed todos los días.

Gracias, Picasso.

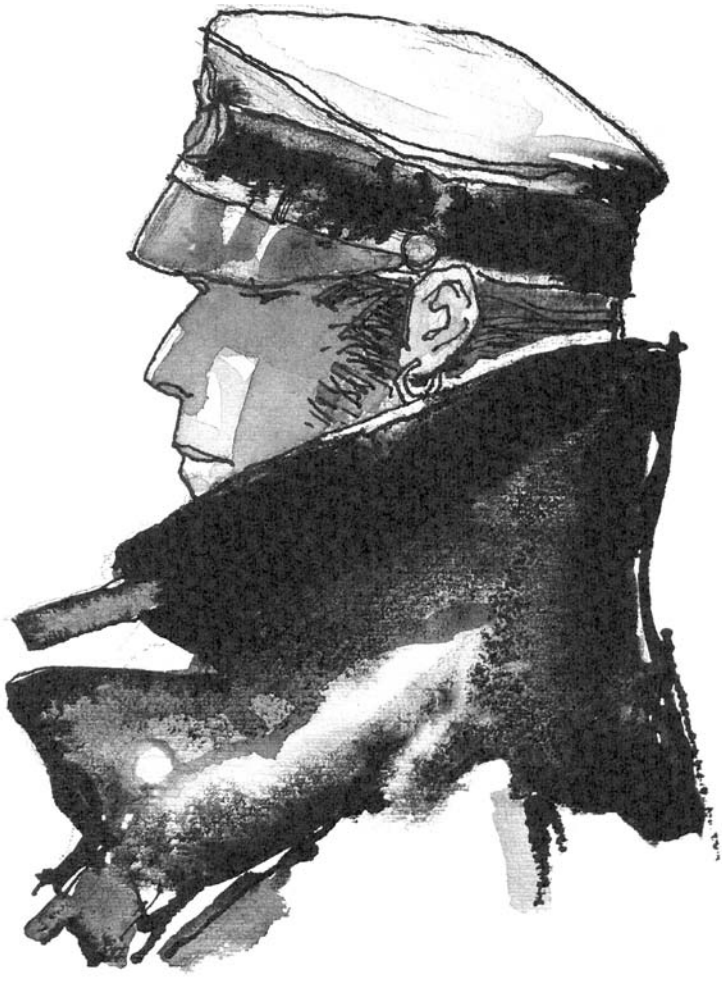
Edmond Baudoin (Niza, 1942)

Hugo Pratt

Ángel de la Calle

El autor de Malamocco es uno de los portaestandartes del cómic europeo. Creo que, junto a Hergé, es el autor que más gente conoce y cuyo personaje estrella, Corto Maltés, es ampliamente popular entre los lectores más dispares y de muy diversas clases culturales.

Para mí, desde que en 1973 ó 1974 entré en contacto con su obra (en el nº 5 de la revista "El Globo", en que se publicó el episodio



« **Corto Maltés**
Il: Hugo Pratt

Tina Modotti
Il: Ángel de la Calle
Ed. Sins Entido, 2007

de Corto, *Concierto en do menor para arpa y nitroglicerina*, y en el libro, de editorial Pala, que reproducía, coloreados, los dos primeros episodios del pirata del aro en la oreja izquierda), ha sido una fuente de aprendizaje inagotable de los recursos más importantes en el arte de narrar en imágenes y palabras.

Y sobre todo me ha funcionado como referencia, como lugar donde mirar cuando las dudas me asaltan. Dudas sobre cómo resolver la narración, sí, pero más importante aún, ha sido un faro para discernir por dónde va y a dónde nos lleva este oficio de contar historias en imágenes y texto.

La capacidad de narrador de Pratt es reconocida por escritores clásicos, best-sellers o de culto, por cineastas y pintores, por sus iguales, en definitiva. Y eso, creo, es por la claridad con que afirma en su obra la necesidad de conducir al lector a alguna parte. De nunca perder la viñeta. El autor sabe a dónde va y el lector, de su mano, nunca se pierde.

Utiliza Pratt el sistema de narración, en viñetas, cinematográfico. Aquel que, dicen, inventaron o adquirieron Noel Sieckles y Milton Caniff, los autores de las tiras de prensa *Scorchy Smith* y *Terry y los Piratas*. Es uno de los sistemas posibles para contar con viñetas. Ni el único ni el más importante. Pero es el que usaba Pratt, fiel seguidor de los dos autores citados. Y ahí, en ese tipo de planificación y encuadre que, aparentemente, simula los planos, puntos de vista e iluminación propios del cinematógrafo es donde Pratt fue desarrollando su particular manera de contar. Y lo hizo tras un largo aprendizaje, que nos dejaría títulos como *Ticonderoga*, *Ana de la Jungla* y la maravillosa *Fort Wheeling*, entre otros. Allí fatigó su pincel buscando la situación perfecta del personaje en la

viñeta, el trazo exacto y bello que definiese el paisaje; cuanto más paisaje, y más lejano, mejor.

Y todo ese saber, que acumuló durante largos años de cientos de viñetas cada mes, lo volcó en su primera obra maestra: *La balada del mar salado*. Y allí se descubrió como un contador de historias, como un creador de personajes (los inolvidables Pandora, Slutter, Tarao) y como un manejador de aquel sistema cinematográfico de la narración en viñetas portentoso. Y nadie pareció darse cuenta. Años después uno de aquellos personajes secundarios de *La balada del mar salado*, Corto Maltés, vino a sacarle de la línea de sombra y a catapultarlo a la fama internacional.

Y entonces ejerció otra maestría, además de la narrativa y gráfica. Se convirtió en Autor. Utilizó su capacidad de comunicación, su encanto y su acceso a los medios para convertirse en el primer escritor y dibujante de cómic que ejercía la autoría ante la sociedad. Y lo hizo al modo romántico, a la manera que Pablo Picasso o Ernest Hemingway lo hicieron. Reflejándose en sus historias, facilitando la confusión del autor con sus personajes. Así ganó respetabilidad para el medio.

Pratt nunca abandonó del todo la idea de artesanado del que provenía. Esa lápida de pertenencia al substrato de la cultura popular del siglo XX que el cómic arrastra y que, como toda obra de la cultura llamada de masas, tiene en el éxito de ventas el premio mayor a sus esfuerzos. Eso le hizo tener un pie en cada mundo; el del pasado del cómic del que él provenía, el mundo de la industria del entretenimiento infantil o juvenil para las clases menos dotadas culturalmente, mientras atisbaba que el futuro del cómic estaba en el mundo de la literatura más culta o del arte narrativo adulto, donde el valor no se mide por el éxito en taquilla. Y en ese otro mundo, él quería tener también algo que decir.

Tenía el trazo de pincel más cercano a la divinidad que he visto y llamaba al cómic Literatura Dibujada. Sólo por eso le hubiera seguido hasta el infierno, de las letras.

Ángel de la Calle (1958, Salamanca, España)

Will Eisner

Keko

Cuando uno se atreve a mirarse en un espejo de proporciones tan colosales como *The Spirit*, de Will Eisner, debe asumir de antemano que su reflejo se verá muy pequeño dentro de tan gigantesco marco. Por tanto, lo mejor será, para evitar traumas, pasar varias veces ante él mirando de reojo, sin detenerse demasiado ante el pulido abismo. Estos apuntes, pues, sólo son las ráfagas apresuradas tomadas tras tan tímido atrevimiento.

Ráfaga 1. La violencia de géneros

En mi opinión, *The Spirit* es el primer tebeo conscientemente referencial y que, bajo el disfraz protector del thriller, hizo un repaso a todos los géneros que estaban en boga en el cine y los cómics de los años cuarenta (bueno, y en la actualidad): la aventura exótica, el western, las historias de terror y suspense, la ciencia ficción, la comedia romántica, la sátira política, etc.; todo un mundo construido con una variedad de registros gráficos y narrativos que iban desde la parodia gamberra hasta el más rendido y sentido homenaje.

Ráfaga 2. En 7 páginas no se puede hacer una película

Siempre se ha dicho que Eisner es el Orson Wells de las historietas (o Welles el Eisner del cine, como prefieran) y el dibujante más cinematográfico de su tiempo. En apariencia sí, si nos quedamos en la superficie de ese gusto suyo por los encuadres expresionistas tan del cine negro de la época. Pero, por otra parte, el formato de historias cortas, en contraposición a lo habitual en esa época de tiras diarias y página dominical que constituían verdaderas historias-río más convencionalmente cinematográficas (el máximo ejemplo podría ser *Terry y Los Piratas* de Caniff); la teatralidad de la puesta en escena gloriosamente expresada en la siempre impresionante viñeta del título; el manejo de las elipsis y los saltos en el tiempo y los puntos de vista del narrador (Spirit no es el protagonista de *The Spirit*); todo ello hace de Eisner un investigador crucial en el lenguaje propio de la historieta y le entronca

The Spirit
Il: Will Eisner
Ed. Norma, 2005

con la vanguardia del tebeo de principios del siglo XX más que con sus contemporáneos, más aplicados en el arte del "cine para pobres" o "novela dibujada" que siempre ha sido el sambenito del Noveno Arte.

Ráfaga 3. Máscaras y Antifaces

Siempre me han fascinado los antifaces, en contraposición a las máscaras o capuchas, porque más que ocultar algo lo revelan en toda su apoteosis. Si creemos que los ojos son el espejo del alma, un antifaz es como un marco grueso que ponemos a ese espejo para realzarlo y hacerlo más notorio.

Si un héroe quisiera ocultar su identidad al mundo debería, por tanto, tapar completamente sus ojos.

Así, Spirit, más que ningún otro enmascarado de los cómics clásicos, se nos aparece como un héroe muy poco convencional, un tipo oscuro que sufre, se enamora, es presa de la ira y la violencia, y hace gala de sentido del humor y del sarcasmo. Es mucho menos misterioso que Denny Colt, su anterior encarnación o identidad secreta.

La casa del muerto
Il: Keko
Ed. De Ponent, 2006

Estos rasgos son los que veo reflejados pálidamente cuando me miro de reojo en este espejo, las trazas que han quedado tras la lectura ávida, hace ya muchos años, de los tebeos de Spirit y tras la digestión, supongo que pesada, de su legado.

Ráfaga 4. Los hay peores

Se me olvidaba, también he visto fugazmente la mirada del asesino. Supongo que se debe a haber visto recientemente el tráiler de la adaptación que de *The Spirit* ha hecho el insigne Frank Miller. ¿Quién le ha dicho a éste que *The Spirit* se puede llevar al cine como si fuera un *Sin City* cualquiera?

Keko (Madrid, España, 1963)

Josep Mª Beá

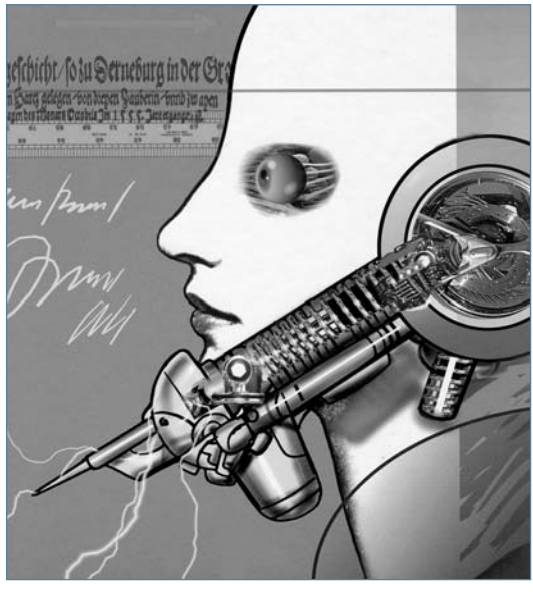
Jaime Martín

Debo empezar aclarando que nunca he sido una persona propensa a seguir un solo modelo o referencia en el campo del dibujo, ni tampoco en otros. Lo que me ha parecido interesante en una época de mi vida ha cambiado con los años y ha hecho que me fije en otras cosas a las que no había prestado la atención que se merecían.

Cuando tenía 10 años estaba casi seguro de que quería ser judoka. A los 13-14 quería ser campeón de motocross o pintor realista. A los 15 años, por fin me aclaré y supe, sin lugar a dudas, que sería dibujante de cómics.

No tengo un referente al que haya seguido con devoción, pero sí unos autores en los que he tratado de apoyarme para formarme como autor de cómic. Algunos por su trabajo como guionista, otros por su dibujo, otros por cómo ambientaron y crearon un mundo en el que sumergir al lector y otros por tener la habilidad de crear obras imperecederas. Carlos Giménez, Alex Toth, Harold Foster y Josep Mª Beà son cuatro autores que me han ayudado de una forma u otra a vivir y disfrutar de mi trabajo.

En un lugar de la mente
Il: Josep Mª Beà
Ed. Glénat, 2001



Cuando empecé a realizar mis primeras historietas siempre presté toda la atención posible al trabajo de Carlos Giménez. Para mí era un modelo de guionista a seguir. Lo que contaba, aunque fuesen historias de la posguerra española, las sentía como mías. Era alguien que narraba a partir de experiencias propias y las hacía interesantes de cara a los demás. Pero además mantenía el interés durante todo el tiempo, sin altibajos, con absoluta maestría. Leí todo lo que cayó en mis manos y siempre me resultó ameno e interesante (aparte de que siempre me interesó ese componente social que tiene su obra). He

Lo que el viento trae
Il: Jaime Martín
Ed. Norma, 2008

llegado a entender que no es tanto lo que cuentas sino cómo lo cuentas. Cuando Giménez escribe una historia está trabajando el Giménez guionista y su parte de dibujante pasa a un segundo plano. Es algo que intento tener siempre presente. Evitar que ese dibujante perezoso que a veces llevamos dentro convenza a nuestra parte de guionista para que haga escenas menos difíciles de dibujar. O justo lo contrario. A veces nuestra parte de dibujante más exhibicionista desearía incluir escenas espectaculares para poder lucirse, aún sabiendo que podrían estar fuera de lugar.

Para el dibujo pasé por todo tipo de etapas e influencias. Unas se desvanecieron, otras duraron más o menos, pero el dibujante que siempre está presente, el que hace que me pregunte, "cómo resolvería él este problema", es Alex Toth. Toth fue un dibujante superdotado. Dibujaba muy bien y hacía unas composiciones magistrales, con absoluta elegancia. Su puesta en escena era aparentemente sencilla y ahí radicaba su virtuosismo. Dibujaba y componía en su justa medida, sin tapar al guionista y haciendo que las cosas fluyesen con naturalidad. Depuró su estilo hasta la mínima expresión y, aún así, conservó todas sus virtudes. En cierto sentido es un modelo frustrante, pues es imposible alcanzar las cotas a las que llegó, pero es importante tenerlo siempre presente y tratar de aplicar sus virtudes a tu trabajo.

Si pienso en atrapar al lector y raptarlo para sumergirlo en una historia, en otros mundos, y que no pueda escapar hasta que el libro termine pienso en Harold Foster y su *Príncipe Valiente*. En mi casa, cuando era un niño, había un enorme tomo del *Príncipe*

Invisible
Il: Jaime Martín
Ed. De Ponent,
2004

Valiente lleno de garabatos de bolígrafo (hechos por mí, pues aún no sabía leer y me dedicaba a repasar las caras de los personajes). Unos años después, siendo un púber, lo volví a descubrir y, esta vez sí, lo leí (este tomo y el resto de la colección que tenía un tío mío). Pasé veranos enteros leyendo y releyendo las aventuras completas del *Príncipe Valiente*. Nunca he vuelto a tener esa sensación de que el mundo se paraliza y se desvanece mientras estás enfrascado en la lectura, mientras te transportas a esos parajes y te mueves en ese mundo, junto al resto de personajes.

Y para acabar tengo en Josep Mª Beà el ejemplo de que se pueden hacer obras que soporten heroicamente el paso del tiempo. Sus historias tienen algo de moderno, en ocasiones de extravagante, que le aportan algo especial y diferente y lo desmarca de sus coetáneos. Tiene también ese humor especial, de sello propio, que le da a toda su obra ese estilo tan personal. Si además se le conoce en persona uno se da cuenta que es el historietista definitivo: él es su obra y su obra es él. Es al conocer a la persona cuando se toma conciencia de lo honesto y auténtico de su trabajo. Es, sin duda, el autor de historieta que yo querría ser.

Jaime Martín (1966, Barcelona, España)

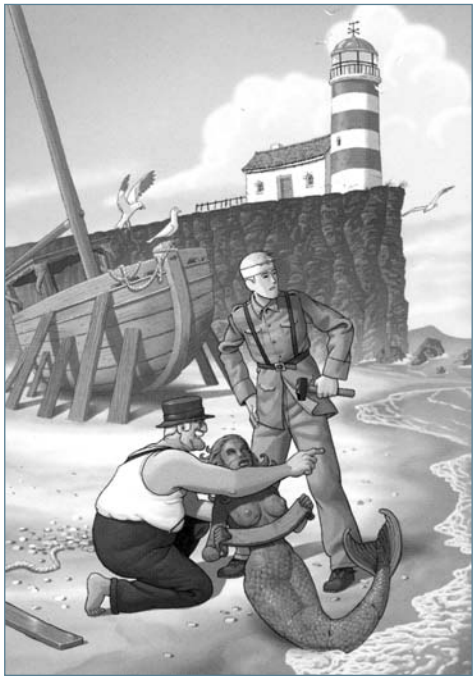
Jiro Taniguchi

Paco Roca

Barrio Lejano es uno de mis tebeos preferidos. Narra la historia de un hombre maduro que, sin saber por qué, retrocede a su infancia y vive de nuevo una época decisiva en su vida. Es uno de esos álbumes que suelo recomendar a los amigos que no son demasiado aficionados a los tebeos. No sólo lo recomiendo para que pasen un buen rato leyéndolo, sino también para demostrarles que los tebeos, al igual que otros medios de comunicación como la literatura, el cine o la música, pueden tocar cualquier tema e interesar a cualquier tipo de personas; tan sólo hay que saber buscar lo que nos interesa.

Su autor es el japonés Jiro Taniguchi, que lleva casi cuarenta años dibujando estupendos mangas. Por definir de una forma sencilla lo que es manga, se podría decir que es un tebeo creado por y para japoneses, con un formato especial y con numerosas entregas. Si buscásemos un símil con el medio audiovisual, diríamos que, si el tebeo europeo es el cine, el manga sería el equivalente a las series de televisión. Un autor de manga acostumbra a trabajar con asistentes para poder cumplir las fechas de entrega de los cientos de páginas que suelen componer todos los capítulos de una obra.

Barrio Lejano
Il: Jiro Taniguchi
Ed. Ponent Mon, 2003



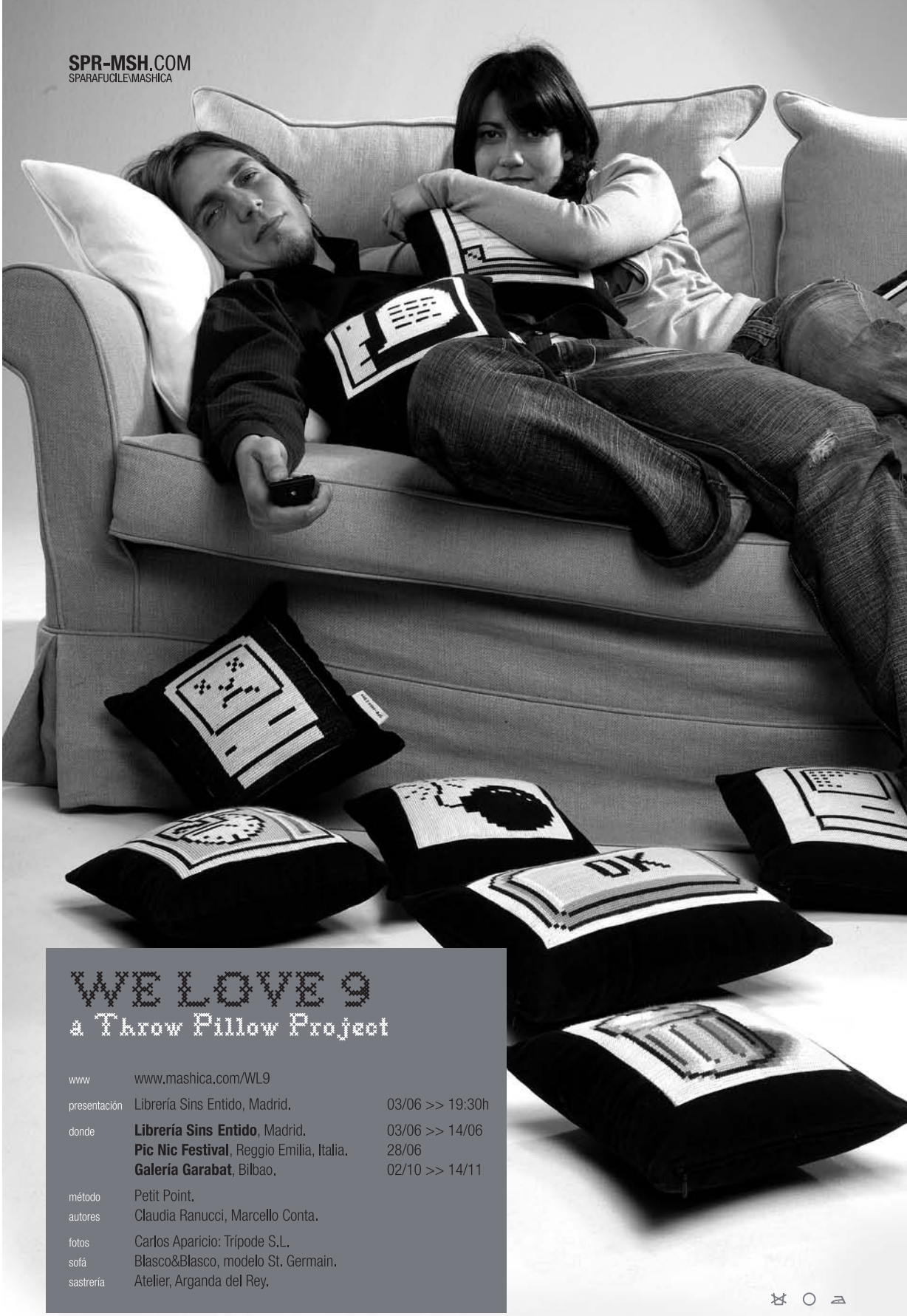
El faro
Il: Paco Roca
Ed. Astiberri, 2004

Hace poco se ha editado en España el quinto y último volumen de su serie *La Cumbre de los Dioses*. Me enganché a esta serie nada más leer las diez primeras páginas de las más de trescientas que forman cada volumen. El guión es del escritor Baku Yumemakura y el álbum tiene como punto de partida el descubrimiento de la cámara fotográfica del inglés Mallory que guarda el misterio de si este alpinista fue o no el primero en ascender al Everest. Aunque a mí nunca me ha interesado especialmente el mundo del montañismo y la escalada, el estupendo guión y el magnífico trabajo de Taniguchi han hecho que devore con pasión esta obra.

Pero, para mí, lo que hace de Taniguchi uno de mis autores favoritos son sus obras más personales como *El Almanaque de mi Padre*, *El Caminante*, *El Olmo del Cáucaso* o *Barrio Lejano*, en las que también es el creador del guión. Sus historias tienen siempre un punto nostálgico y de una gran dulzura. Aunque pertenecemos a generaciones diferentes, cuando leo sus historias siempre me evocan momentos vividos cuando yo era pequeño y, aún a pesar de que sus dibujos son en blanco y negro, veo en ellos los días calurosos y plácidos de las vacaciones escolares.

Taniguchi es un dibujante siempre correcto y muchas veces excepcional. Como narrador me parece un ejemplo de lo que es contar bien una historia. Como guionista, es capaz de emocionar al lector. Y aunque no tengo la suerte de conocerlo en persona, viendo sus obras más personales, creo que debe ser un hombre bueno, en el mejor sentido del término.

Paco Roca (1969, Valencia, España)



WE LOVE 9
a Throw Pillow Project

www	www.mashica.com/WL9	
presentación	Librería Sins Entido, Madrid.	03/06 >> 19:30h
donde	**Librería Sins Entido**, Madrid.	03/06 >> 14/06
	Pic Nic Festival, Reggio Emilia, Italia.	28/06
	Galería Garabat, Bilbao.	02/10 >> 14/11
método	Petit Point.	
autores	Claudia Ranucci, Marcello Conta.	
fotos	Carlos Aparicio: Trípode S.L.	
sofá	Blasco&Blasco, modelo St. Germain.	
sastrería	Atelier, Arganda del Rey.	

Enviar este cupón a : Texto normal
Gestoría Noriega (Peonza)
C/Jesús de Monasterio, 12-1°
39010 Santander
Tel/Fax: 942 375 717

Precios anuales:
España: 22 €
Extranjero: 30 €

Deseo suscribirme a la Revista de Literatura Infantil y Juvenil *"Peonza"*
a partir del n° .....

MIS DATOS PERSONALES

APELLIDOS .....
NOMBRE .....
CALLE ..... N° ..... PISO .....
C.P. ..... TEL. .....
POBLACIÓN ..... PROV. .....

DOMICILIACIÓN BANCARIA

TITULAR .....
CALLE ..... N° ..... PISO .....
C.P. ..... TEL. .....
POBLACIÓN ..... PROV. .....

Entidad	Oficina	D.C.	N° de cuenta corriente

ENTIDAD .....
DOMICILIO DE LA AGENCIA .....
POBLACIÓN ..... PROV. .....

Si desea recibir factura, indique el número de copias y el NIF .....

Firma: .....

Noches de tinta negra

Autor

José Luis Polanco

Maestro

"Lo esencial en un cómic –afirma Zeina Abirached, la dibujante libanesa autora de *El juego de las golondrinas*– sucede en el blanco entre las viñetas." También en el blanco de cada viñeta, cabría añadir refiriéndonos a la obra de Toppi. Es en ese blanco luminoso donde la mirada encuentra descanso y la imaginación el impulso que precisa para engarzar los diferentes elementos de la página intentando dar sentido al conjunto de imágenes que nacen unas de otras, entrelazadas por el rastro de tinta que deja la pluma.

De la misma manera que las historias de *Las mil y una noches*, que salen unas de otras como si fueran cajas contenidas en otras cajas en un juego de nunca acabar, así sucede con las ilustraciones de Sergio Toppi. Como el designio de la bella Sahrazad, ese parece ser también su designio: contar y contar, dibujar y dibujar, hasta que se acabe la tinta, hasta que concluya la noche. Y cuenta mediante unas ilustraciones marcadamente figurativas que arrastran referencias y alusiones que enriquecen la narración y convierten la lectura en una experiencia honda y gozosa para el lector sin prisas.

Las imágenes se entremezclan en un agregado de figuras de diversos tamaños, como si fueran piezas de distintos rompecabezas que es necesario ordenar. Observamos en ellas la extraordinaria maestría del artista para, de una figura central, hacer surgir, como por arte de magia, otras figuras secundarias. Así, el cabello de una mujer se transforma poco a poco en la ladera de una montaña, donde a su vez se levanta una ciudad; o de una lujosa túnica, como si fuera un bordado, escapa una bandada de pájaros hacia las montañas que se alzan en la lejanía.

Los orígenes artísticos de Toppi hay que buscarlos en el campo de la ilustración. Comienza su trayectoria como ilustrador en *L'Enciclopedia dei ragazzi*. Y, más tarde, trabaja en el *Corriere dei Piccoli*, suplemento ilustrado del *Corriere della Sera*, donde se inicia en la historieta; pasando, posteriormente, a colaborar en las más destacadas publicaciones del cómic para adultos.

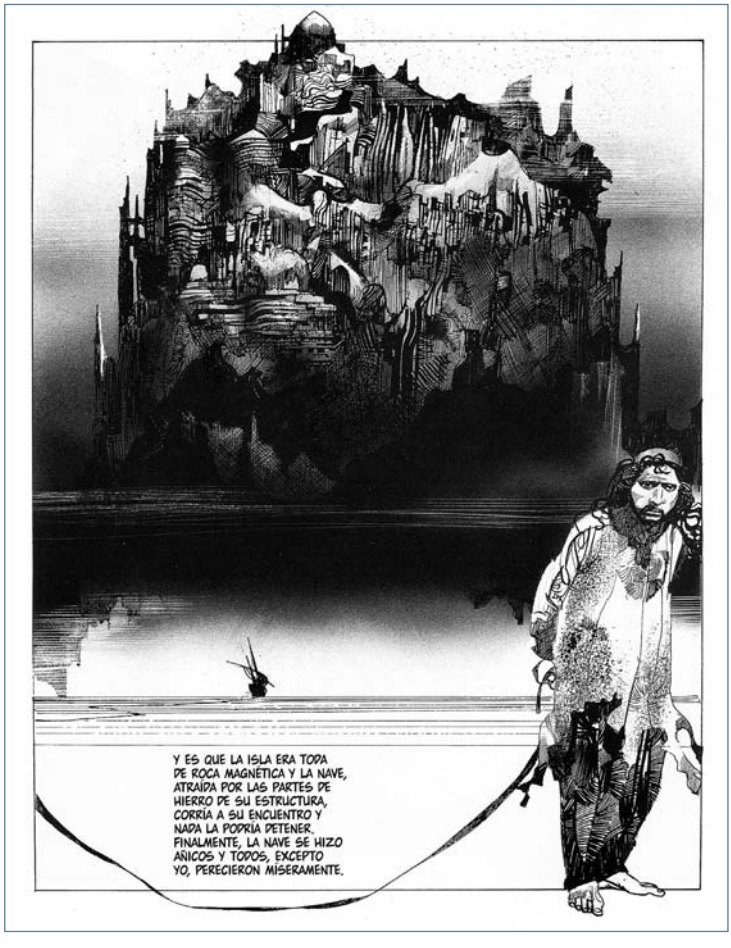
En *Sahrazad*, libro al que pertenecen estas ilustraciones y que le fue encargado en 1976, en unos momentos propicios para la experimentación dada la libertad de que disfrutaron los creadores de

Sahrazad
Il: Sergio Toppi
Planeta De Agostini, 2005

historietas, observamos cómo aúna la estética de la ilustración y la del cómic. Este rasgo se manifiesta con claridad en el cuidadoso diseño de la página, concebida como un todo con sentido en sí mismo, en la que a menudo desaparecen las clásicas viñetas que compartimentan el espacio.

La página es ahora una gran viñeta en la que hasta el texto dibujado a mano constituye una parte más del diseño. En efecto, los caracteres parecen formar parte de la trama con que el artista traza la geografía de sus paisajes, la arquitectura de ciudades y palacios, el decorado de las estancias, el suntuoso vestuario de los personajes. La búsqueda de una fusión visual de palabra e imagen resulta evidente en la confección de cada página.

El grafismo es elegante y recargado, con laboriosas tramas realizadas manualmente en las que podemos observar planos que nos



Sahrazad
Il: Sergio Toppi
Planeta De Agostini, 2005

sitúan en distintos escenarios, con referencias a los diferentes personajes y a los ambientes en que se desarrolla la historia. A menudo, las tramas concluyen con amplias zonas en negro de una rotundidad que impacta, en fuerte contraste con los espacios reservados al blanco.

Hay que destacar también el uso de arabescos y adornos cuyas curvaturas evocan los rasgos de la caligrafía árabe, tan apropiados en la adaptación de este clásico de la literatura oriental. Un velo vaporoso, agitado por el viento, se transforma en ingrávidas volutas de humo que evolucionan en torno a la figura envolviéndola en un halo misterioso, creando un ambiente de magia y encantamiento. Se pierde la mente entonces en los serpenteantes senderos del dibujo y navega libre la imaginación impulsada por el viento en las velas de tanto estímulo gráfico como la vista encuentra en cada página.

Sahrazad
Il: Sergio Toppi
Planeta de Agostini, 2005

Se percibe en estos trabajos la influencia del *art nouveau*. Encontramos también en ellos rasgos que lo vinculan a la obra de artistas como Alphonse Mucha –sus mujeres enlazadas con vegetales ocupando orlas y vitrales, por ejemplo–; o a la de algunos de los más destacados artistas de la *Secesión de Viena*, como los diseños gráficos de Kolo Moser. O con la obra de Gustav Klimt, en el gusto por la línea, la fuerza de los elementos ornamentales y el simbolismo que encierran, la acumulación de figuras en escenas abarrotadas, el uso de elementos decorativos en sus asombrosos paisajes o en los vestidos de sus figuras de mujer, tan recurrentes en algunos de sus famosos frisos.

En las historias de *Sahrazad* encontramos personajes solitarios que parecen fundirse con el paisaje deshabitado; nómadas contumaces, habitan áridos desiertos de volcánicas rocas donde se levantan ciudades fantasmales de calles laberínticas y solitarias. Es el suyo un mundo a caballo entre un medievo apocalíptico y un futuro de ciencia-ficción, frío y desnudo. El lector siente con frecuencia la desolación y la tristeza y, en ocasiones, le asalta de repente, como un escalofrío, una inquietud extraña.

Estas páginas nos hablan de las pasiones humanas, de la ambición y la crueldad, del ansia de poder y el egoísmo, de la fuerza del amor y del desgarro que el desamor provoca. También, de la fatalidad que tantas veces rige el destino de los seres humanos y que parece escrito en esos rostros de impresionante geografía que talla más que dibuja el artista. Pero, sobre todo, de hombres y mujeres cuyo destino es a menudo la soledad y la muerte, el mismo que el rey Shahriyar le tiene reservado a Sahrazad para cuando concluya la historia con la que intenta retrasar la claridad del alba. A la hermosa hija del visir la salvará, al final lo sabremos, su capacidad de fabular. A nosotros, la esperanza de que no se acabe nunca el hilo de tinta con que Sergio Toppi dibuja sus noches, la promesa de una nueva historia.

#

Ana Miralles

Foto: Emilio Ruiz

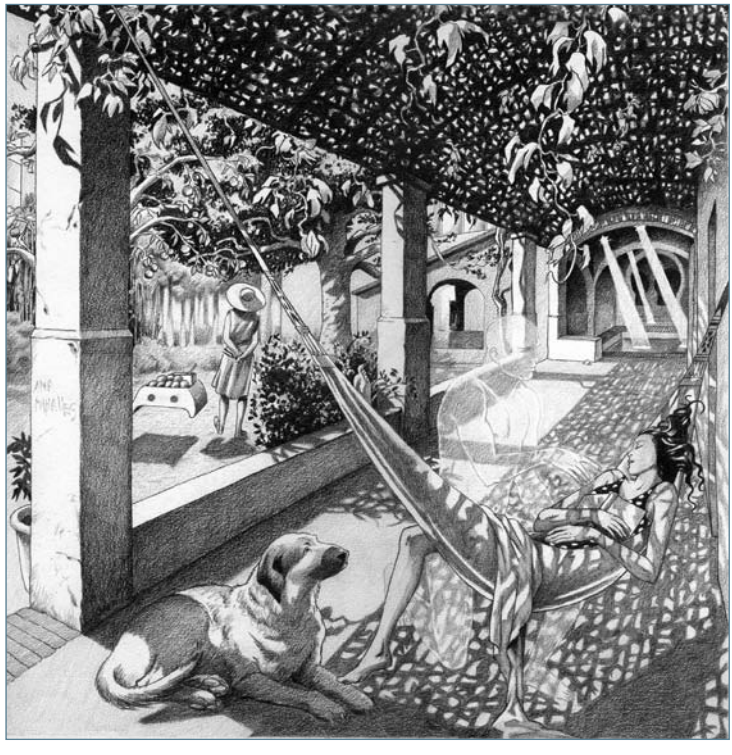
Autor

Emilio Ruiz
Guionista

Para la mayoría de las personas el dibujar de forma realista nos resulta difícil. Lo que queda sobre el papel raramente es fiel a lo que observamos. Cuanto más empeño ponemos en acabarlo, mayor es nuestra decepción. Ante nuestra incapacidad para plasmar el conjunto armónicamente nos arrojamos sobre algunos detalles llamativos, dispersos, para dar fe de notario de nuestra capacidad de observación.

A dibujar se aprende cuando uno siente una inclinación natural para ello. Luego, mediante la observación y la voluntad se puede mejorar hasta niveles insospechados. Cuando se llega a conectar el trazo con el pensamiento de forma nítida, un dibujo dice tanto o más de una persona como lo podría decir una novela, un cuadro o una sinfonía.

Este es el caso de Ana Miralles. Su talento natural para el dibujo unido a su personalidad y su incesante trabajo han dado como resultado un mapa humano de gigantescas proporciones para todo aquel que sepa descifrar su leyenda.



Senso
Il: Ana Miralles, 1998

He sido testigo durante muchos años de la ansiedad que produce su presencia en los festivales de cómic en Francia y países francófonos. Allí, las colas de aficionados jalonan los recintos, incluso de madrugada, esperando una dedicatoria de un autor preferido. La gente se acerca ilusionada a verla dibujar, a sentir la magia de materializarse un dibujo (en posición inversa, casi siempre). Muchos hacen preguntas curiosas tratando de hacer las más diversas asociaciones con su dibujo. En la época más reciente, la que ilustra la serie que está actualmente en marcha, *Djinn*, muchas personas se interesan educadamente por su vida privada, como si el dibujo tuviera la capacidad de allanar el terreno, de establecer un vínculo directo. Otros, parapetados en su labor periodística, han ido más allá: puesto que es una mujer y dibuja tan bien a las mujeres, ¿significa esto que se siente atraída quizá por ellas? Su capacidad para el detalle, la sugerencia y el movimiento de su trazo es demasiado para algunos y directamente les fríe los sesos.

El comienzo de su carrera fue bien distinto. Una vez finalizó Bellas Artes en Valencia, a primeros de los 80, presentó una historieta de 4 páginas a un concurso de Radio 3 y la seleccionaron para una exposición que se iba a celebrar en Barcelona, en la Feria del Cómic. Allá fue donde conoció a su adorado Hugo Pratt que la ani-

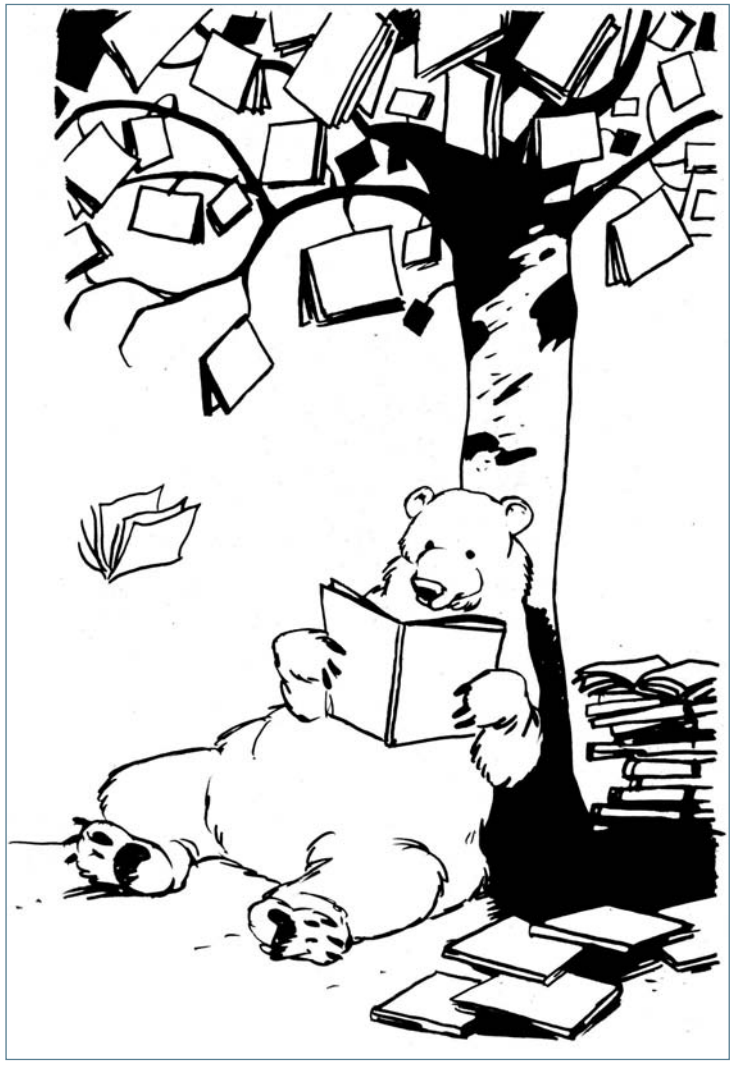
mó a continuar. Ana, por aquel entonces, escondía su talento para el detalle en un estilo suelto y dinámico que transmitía mucha fuerza. A raíz de aquello le publicaron en la revista "Rampa Rambla" un par de veces y fin de la historia del cómic, hasta ese momento. Era la época del "Madriz", la movida madrileña. La ilustración, como objetivo personal y artístico, se convirtió en su pasión.

Durante esos años Ana trabaja de noche. Acompañada de la radio, ensimismada en sus anhelos: exposiciones y colaboraciones con revistas. Era, digamos, su faceta más personal, sus proyectos. Luego, por otro lado, comenzó a desarrollar su actividad profesional ilustrando libros juveniles para editoriales locales como Gregal. Tenía un estilo sencillo y preciso, pleno de expresividad. De vez en cuando, hacía carteles para instituciones como La Feria del Libro, algún calendario para el Instituto de la Mujer y, sobre todo, trabajó para el Ayuntamiento de Valencia e instituciones sociales. Durante ese período que transcurre a mediados de los 80, hizo portadas de memorias de consejerías, de revistas, folletos para enseñar a estudiar mejor, para la integración de los gitanos... Un maremágnum gráfico donde predominaban las figuras humanas, las expresiones.

Desarrolló tanta actividad y tan diversa que llegó a sentirse atrapada. Quería pintar, quería sentir el gran formato, escapar del encargo gráfico. Estaba cansada del pequeño universo, de la disipación de esos años, sin ser consciente de que se había estado formando, experimentando para el arte más difícil y completo: el cómic.

Un dibujante de cómic al que se le dé bien dibujarlo todo no existe. Si existiera sería un tesoro. Unos prefieren los fondos, las perspectivas; otros las máquinas, raramente las figuras. Lo que más se aprecia no es que esté todo dibujado perfectamente, sino el equilibrio, que el estilo concuerde con el tipo de historia. Que el color sea expresivo, que el viñeteado sea preciso y acorde al ritmo que se pretende. Este es el motivo de que haya tantas y tan diversas historietas y estilos de calidad excepcional sin menoscabo de ninguna. Un estilo determinado o corriente gráfica no significa que ésta sea superior o inferior. Es un proceso muy complejo. El guionista debe tener en cuenta quién se acopla más a su tipo de historia. A su vez, una vez realizada, la editorial y los comerciales determinan su público potencial y ahí es donde entran las técnicas de marketing. El dibujante es una parte de una industria numerosa formada por muchos miembros. En España, país de tradición individualista, hemos considerado siempre una obligación que el autor sea una especie de hombre orquesta, aunque la actividad no invitara a ello ni fuera lo más apropiado. Es una exigencia mental absurda, una traba cultural. El trabajo en equipo no resta autoría,

» **Oso leyendo**
Il: Ana Miralles
Feria cómic,
Madrid, 2007



no parcela creatividad obligatoriamente sino que aporta y recrece talentos, junta meriendas, como diría Quevedo.

A Ana siempre le ha gustado trabajar en equipo. Por otro lado, al "equipo" siempre le ha gustado trabajar con Ana. Goza de prestigio en la profesión por ser cumplidora con los plazos y no creo que ninguno de sus guionistas nos hayamos quejado porque nos estropeara una historia. Es sencillamente un honor trabajar con una artista tan talentosa y con un trato tan razonable. Jamás impone su criterio, no tiene escrúpulos gráficos, sino, digamos, que como el escribiente Bartleby, de Melville, hay ciertas cosas que preferiría no dibujar (en su caso).

La capacidad de evitar lo que le repugna o molesta la ha dotado de gran habilidad para la elipsis gráfica. Incluso se puede llegar a ver aquello que no está. Hay un ejemplo que vemos en su primera época que consiste en esconder una mano que palpa en el interior de un armero en busca de una escopeta. La escopeta no la ha dibujado pero casi la ves.

Su vuelta al cómic finalizó con su crisis artística. Conoció a un guionista profesional. Un guionista que admiraba por sus imaginativas historias que se publicaron en la desaparecida y delirante revista "Metrópolis". Antonio Segura era un caso curioso de autor que había viajado y conocía el mercado exterior y sabía cómo se "colocaba" fuera una serie. Ahora, cuando existen tantos y tan buenos autores trabajando en el extranjero, esto suena raro. Pero hay que recordar que me estoy remontando a la época pre-fax. Al medievo de la revolución de las telecomunicaciones. A la época donde el mayor invento, aparte del teléfono y el télex, era la máquina automática expendedora de sellos.

Los negocios se hacían en las ferias porque las editoriales españolas se limitaban a comprar derechos y no producían apenas series. Los costes de la autoedición eran delirantes. Las tiradas pequeñas no eran rentables (por debajo de 25.000 ejemplares en color, no se recuperaba la inversión). El fenómeno más interesante era el fancine, publicación alternativa, las más de las veces sin tapas, en blanco y negro, muchas veces impresa en fotocopiadora o en offset. Su destino era los amigos de los autores y el olvido.

Antonio y Ana, después de alguna colaboración menor, fueron a Angulema y allí consiguieron vender un proyecto de serie a un editor francés que se interesó por producirla. La serie se llamaba *Eva Medusa* y era una interesante historia que discurría en Brasil en los años 1920. Una historia mágica donde se mezclaba una buena dosis de kandomblé, sensualidad y exotismo colonial. Esta primera historia publicada en los 90, fue lo que marcó definitivamente el devenir de su carrera.

Ana realmente no ha sentido la necesidad de dedicarse al erotismo. Si uno observa sus trabajos con detenimiento, llegará a la conclusión de que se podría haber aplicado a la ilustración infantil y juvenil. Libros como *La máquina infernal* de Josep Pla tuvieron varias reediciones. La realidad es que su talento para dibujar el cuerpo humano, su elegante visión de la anatomía y el movimiento de las figuras encaja de perlas en el cómic. *Eva Medusa* fue, como me dijo una vez Enrique Abulí, un agradable soplo de aire fresco en el panorama editorial de su época. Según todos los especialistas, su mayor logro fue crear un estilo propio, que no era otro que el suyo. No

recordaba a nadie. Era original. Si se quiere hallar alguna referencia se tendría uno que remontar a los clásicos del noveno arte, como por ejemplo Hal Foster y su Príncipe Valiente. Se aprecian algunos detalles del maestro que Ana ha incorporado a su estilo. No en vano *El Príncipe Valiente* es una de las lecturas de la infancia de Ana. Se lo conoce perfectamente, viñeta a viñeta, tanto los trazos como las historias. El cómo dibujaba Foster ha tenido una clara influencia en su estilo: la finura del trazo, la delicadeza de las figuras... Sin olvidar tampoco las mujeres de Alex Raymond o el estilo de los maestros argentinos como Breccia, entre otros.

Otra influencia más curiosa, sin embargo, ha sido su padre. Su padre era aficionado a la pintura y Ana creció entre sus dibujos. En concreto hay una colección de chicas. Unos dibujos a color, pequeños, del tamaño de una viñeta, que él hizo allá por los años 50 y que Ana luego conoció e imitó en su primera infancia. En estos dibujos se aprecia una afición por el detalle, una tendencia a la miniatura, que no le es ajeno a su estilo.

Eva Medusa salió al mercado en los primeros 90. Por aquel entonces, una pequeña editorial valenciana, La General, abría una colección erótica, de pequeño formato (quizá para que cupiera bien en los bolsillos), y propuso a Ana comenzarla. Le pareció que era una buena ocasión para experimentar y decidió hacer un álbum a lápiz. Algo que iba a tener la fuerza de una primera idea, sin calcos, sin pasadas a tinta que modificaran el dibujo. Teníamos muchas ganas de colaborar juntos. Yo trabajaba de fotógrafo y me había especializado en hacer audiovisuales de diapositivas. Para mí era un reto mayúsculo. Nos pusimos a ello y el resultado fue *El brillo de una mirada*, nuestra primera colaboración pero no la última.

Eva Medusa, mientras tanto, tropezó con la grave crisis de 1993. La editorial que la publicaba, Glénat, estuvo a punto de cerrar y la serie se convirtió a duras penas en trilogía.

Ana tuvo una segunda época de grandes cambios. Había que comenzar de nuevo, plantearse otro objetivo. Las ofertas que le llegaban de otros guionistas no le acababan de satisfacer. Le ofrecí adaptar una novela, una novela que a ella le encantaba: *En busca del unicornio*. Al principio nos parecía un sueño muy complicado. Pero como en los sueños, las barreras se levantaron y lo que parecía imposible se convirtió en realidad y logramos adaptar la novela con total libertad. Es más, el autor, Juan Eslava Galán, nos ayudó a hacerla generosamente, asesorándonos en todos los aspectos concernientes a la ambientación. Él quería que estuviera bien documentada y nos comprometimos a que así fuera. Estuvimos trabajando en este proyecto tres años.

Fiuuu
Il: Ana Miralles
Ed. E.S.E.C.P.V., 1986

Aquella experiencia fue muy positiva. La libertad creativa en el cómic es total. Al no depender de grandes presupuestos, como ocurre en el cine o la televisión, te permite crear sin cortapisas, ser más incisivo, más personal. El dinero es miedoso y se personaliza, en el mundo audiovisual, en la figura del productor ejecutivo que tiene que ser muy valiente para asumir riesgos pues un fallo puede significarle la ruina. El editor de cómics no se escapa totalmente a esta norma pero tiene algo más de margen de maniobra. Además, los autores pueden adelantar trabajo para convencerlo. Una vez que tienes el sí, adelante; lo único que tienes que hacer es cumplir con las fechas. No conozco personalmente ningún caso en el que se hayan inmiscuido en el proceso creativo gravemente. Como mucho te hacen sentir el peso y la responsabilidad de la autoría. Esta es la gran ventaja del cómic. Por supuesto tienes unos plazos para que ellos recuperen y multipliquen su inversión y no existe una actividad comercial que resista varios fracasos consecutivos. Finalmente, como en cualquier otra tarea de este tipo, es el público quien determina si puedes continuar o no.

Gracias a *En busca del Unicornio* Ana siguió colaborando con Juan Eslava. Hizo la portada de su novela *Statio Orbis* y luego colaboró en varias guías de tipo histórico. Ha recreado almazaras, mercados medievales, guerreros nazaríes y otras muchas situaciones y personajes. Cuando se observan con detenimiento estos personajes parecen estar vivos. Ana no se dedica exclusivamente a vestirlos, a disfrazarlos sino a dotarlos de vida. Pareces conocerlos, te los imaginas bostezando, acariciándose el pelo, mirándose la cinta suelta de la sandalia. Quizá sea porque compone la evolución de los personajes desde dentro y eso condiciona su actitud y su expresión.

Ana, como los buenos directores, jamás deja a sus secundarios parados como pasmarotes. Siempre les encomienda una tarea, muchas veces secreta que les lleva a actuar, a moverse. El conjunto es sorprendente pues hace que te fijes en una persona que está al fondo y te preguntes sobre ella. Es como si supiera mucho más

Foto: Emilio Ruiz

de ellos de lo que se ve. Realmente lo sabe. Se lo ha imaginado sucintamente antes de dibujarlo.

Tras finalizar *En Busca del Unicornio*, el editor trató de implicar a Ana en diversos proyectos que no lograron cuajar. Ana necesitaba reventar las viñetas. Como ya le ocurrió otras veces, la pintura le atraía con fuerza. Quería escapar a la tiranía de la tinta china y el pincel, al proceso narrativo.

Una visita al museo de Bellas Artes de Bruselas fue lo que la impulsó a coger sus acuarelas. Allí viendo a los grandes maestros flamencos, fascinada por sus bodegones, volvió a casa decidida a darse una cura en el balneario de las formas sin línea, donde el color puro es la mejor medicina.

Estuvo un año pintando del natural, en formatos pequeños, principalmente bodegones, escenas campestres. No se veía una persona en estas acuarelas. Fue un período de limpieza y de recobrar la realidad, la pintura del natural como fuente de inspiración.

Su actual serie *Djinn* significa su madurez gráfica, su profesionalidad. Esa profesionalidad que siempre trató de esquivar pero que finalmente se ha hecho con ella. Es un proceso natural. Crear es libertad. Cuando uno se siente constreñido por estilos, reglas, normas comerciales y demás cortapisas, su espíritu artístico, su primer motor, se rebela. Uno no sabe cómo pero lo que fue en principio una limitación se convierte en una opción libremente elegida y se acepta como algo natural y está libre para aceptar la siguiente. Tras

muchos años de carrera, el resultado es que uno tiene un estilo y si quiere hacerlo de otra forma, no le sale, o no está a gusto en esa línea. Finalmente se puede prever lo que va a hacer, tanto el lector como el editor. Se ha convertido en una marca.

Djinn es una marca. Tiene un público, principalmente masculino, que le gusta sentir el aire que desplazan los fantasmas: mujeres bellísimas, ociosas, que pasan sus días entre cuidados corporales, vestidos riquísimos, enjoyadas hasta el tobillo, oliendo a agua de rosas... Curiosamente también tiene un público femenino. Muchas se ven reflejadas, fuera de los estereotipos clásicos de la heroína más habitual. Ana cuida los detalles que gustan a las mujeres.

Abre la serie un guión de Jean Dufaux ambientado en el último harén turco. Un entorno donde "la carne se acaricia", como dice el guionista, y que Ana ha sabido ilustrar como nadie. Luego la trama se desplaza a África, "donde la carne se come". La aventura continúa, se hace más siniestra, fantástica e inquietante.

Jean y Ana han sabido entenderse. Jean es un aclamado guionista, con una dilatada carrera, con muchas series de éxito y que ha recibido innumerables homenajes. Su relación con sus dibujantes es cordial y familiar. De hecho no hubiera sido posible crear nueve álbumes de una serie en otras circunstancias sin desfallecer. La única expedición fuera de este universo ha sido un álbum publicado el año pasado titulado *Mano en Mano*. Una historia en la que hemos retomado nuestra colaboración y que es un viejo proyecto. Un relato actual de un billete de veinte euros desde que sale de un cajero automático hasta que acaba enmarcado y colgado en una colección particular de obras de arte sui-generis. Una ocasión para reflexionar sobre nuestra sociedad a pie de calle y una oportunidad para Ana de cambiar de aires.

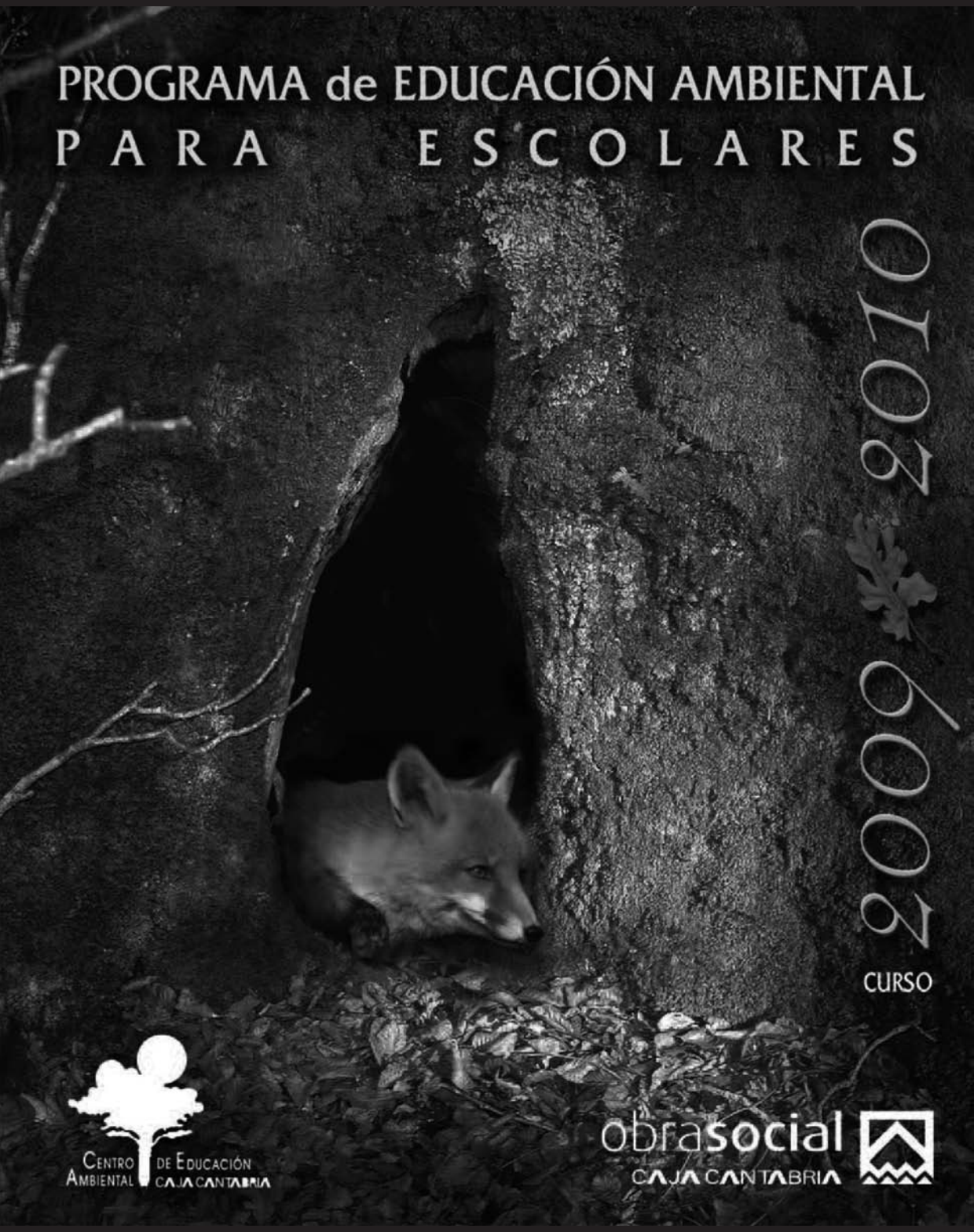
El reto para Ana es hallar tiempo para dedicarse a todo lo que le gusta. El día a día es muchas veces desalentador porque se avanza poco a costa de dedicarle muchas horas. El dibujante se reconoce en sus compañeros por el tipo de vida que hacen todos. No existen calendarios laborales, ni fines de semana. El horario es libre. Las posibilidades para dispersarse, infinitas.

Ana gusta del ceremonial diario. Evita la prisa pero no se demora. Su mesa da a una ventana donde puede alzar la vista. Su silencio está lleno de música. La música que la inspira. Le gustan los animales, disfrutarlos, verlos, estudiarlos... Adora las puestas de sol, los cielos dramáticos, el resplandor de la luna, los largos paseos, nadar; y cuando llega la primavera, el estallido de los brotes acompaña su diario acontecer. Es toda planes, proyectos... Vida de dibujante.

#

PROGRAMA de EDUCACIÓN AMBIENTAL PARA ESCOLARES

CURSO 2009 2010



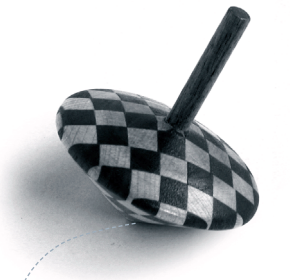
Centro de Educación Ambiental Caja Cantabria

obrasocial Caja Cantabria

Ctra. Burgos, s/n. 39220 POLIENTES • Cantabria •• Tel.: 942 77 60 00 • Fax: 942 77 60 63
centro-medioambiental@cajacantabria.com

Punto de vista

A muchos lectores de nuestra revista posiblemente les resulten desconocidas algunas de las editoriales que centran su labor en la publicación de cómics. Por este motivo, en este número extraordinario ofrecemos a una docena de ellas un espacio para que nos expliquen su trayectoria, la línea editorial que siguen y nos aconsejen uno de sus álbumes que tenga un interés especial. Muchas han aparecido en esta última década, otras ya han recorrido una larga trayectoria, entre todas han conseguido enriquecer el panorama de la historieta en nuestro país. En futuras entregas de Peonza intentaremos que otras editoriales nos presenten su trabajo.



Astiberri Ediciones
Apdo. 485
48080 Bilbao.
info@astiberri.com
http://www.astiberri.com/

Astiberri es una editorial de cómics nacida en marzo de 2001 y que mantiene una política de contenidos orientada a un público adulto independientemente de su edad, formado y no necesariamente habituado a la historieta. Ha publicado más de 200 títulos agrupados en las colecciones *Sillón orejero*, *Lecturas compulsivas*, *CMYK*, *Kili Kili*, *Bone*, *Humo*, *Gugú*, *Muda* y *Mitologika*, además de varios títulos fuera de colección.
Una de las líneas de trabajo es la edición de obras con notable peso literario por parte de autores de alcance, en ocasiones desconocidos para los lectores, y con un origen básicamente francófono o anglosajón. De esta manera, se ha apostado por Edmond Baudoin, Jason Lutes, Frederik Peeters, Craig Thompson, Lewis Trondheim, Alex Robinson, Jason, Neil Gaiman, Dave Mckean, Guy Delisle o Paul Hornschemeier, firmas que han ido calando en el público como creadores de referencia en el medio y que, en ocasiones, han despertado la curiosidad del lector habitualmente alejado de la narrativa gráfica.
Paralelamente, la editorial desarrolla una labor de promoción de autores españoles, tanto noveles como ya asentados en el medio. Fruto de esa labor son los importantes éxitos conseguidos en la exportación de las obras de dichos autores. Raquel Alzate, Javier de Isusi, Paco Roca, Fermín Solís, Lorenzo Gómez, Fidel Martínez, Jorge García, David Rubín, Alfonso Zapico, han visto sus obras publicadas en países como Francia, Italia y Portugal.

Cruz del Sur
Guión: *Luis Durán*
Dibujos: *Raquel Alzate*
Año: *2004*

Ediciones La Cúpula
Plaza Beatas, 3, Entlo.
08003 Barcelona, España
Tel: (34) 932 682 805
Fax: (34) 932 680 765
lacupula@lacupula.com
http://www.lacupula.com/web/

Ediciones La Cúpula nació en diciembre 1979 con la publicación del primer número de *El Víbora*. Su fundador, Josep Maria Berenguer, quería inicialmente publicar una revista de artes visuales pero Josep Toutain le convenció y ayudó para que crease *El Víbora*. La revista fue un fenómeno de masas sin parangón y llevó a cabo una más que notable labor de introducción de nuevos autores en España. No en vano, en *El Víbora* aparecieron los primeros mangas (Tatsumi, Taniguchi) cuando en España apenas se conocía el cómic japonés. Durante mucho tiempo ésta fue la única publicación de la editorial hasta que empezamos a publicar álbumes recopilatorios de las series más populares de la revista.
A principios de los años 90 creamos otra revista pionera, *Kiss Comix*, especializada en cómic erótico. El paulatino alejamiento del público lector de cómics de los quioscos provocó que en 2004 se cerrase *El Víbora* tras 25 años de vida y Ediciones La Cúpula inició un período de transición y transformación que la ha llevado a pasar de ser una editorial básicamente de revistas a una editorial de álbumes.
Desde el principio la línea editorial ha sido la del cómic independiente, sobre todo el americano pero también el europeo y el español. En nuestro catálogo están representados muchos de los mejores autores del medio: Robert Crumb, Gilbert Shelton, Daniel Clowes, Charles Burns, Adrian Tomine, Beto y Jaime Hernández, Max, Tanino Liberatore...
Es difícil recomendar un solo álbum, pero nos quedaríamos con toda la obra de Robert Crumb y *Bardín el Superrealista* de Max.

El Gato Fritz
Autor: *Robert Crumb*
Año: *2006*

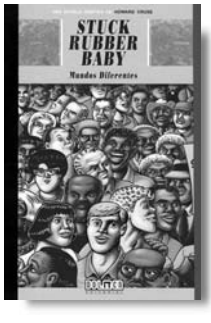
Publicaciones Dibbuks
c/ Joaquín María López, 23
28015 - Madrid
Tel.: 639.337.347 - Fax:
91.444.52.93
www.dibbuks.com
editorial@dibbuks.com

Desde hace más de treinta años llevo metido de una u otra manera en el mundo editorial, centrado en la historieta (fanzines, postales, revistas...), hasta que la necesidad de ser editor se volvió más fuerte de lo que podía imaginar. Dibbuks arrancaba con fuerza hace cinco años con la aparición de un maravilloso libro sobre pin–ups, realizado por mi amigo Fernando Vicente. Ya no pude parar y, a fecha de hoy, ya hay más de ochenta libros editados con el mismo cariño que este primero.
Al comienzo la idea era realizar un catálogo centrado en el concepto del dibujo (Dibbuks, "libros dibujados"), por ello la existencia de dos áreas diferenciadas de cuentos infantiles y de libros ilustrados. Sin embargo, rápidamente la historieta entró con mucha fuerza y el mercado empezó a solicitar más y más títulos de este tipo.
Autores extranjeros aún desconocidos o poco publicados en nuestro país comenzaron a darse la mano con autores españoles que comenzaban a despuntar o hacía falta darles un empujón. ¡Qué maravilla, descubrir estos profesionales y que los lectores aprecien este esfuerzo! La variedad de historias y de mensajes hizo que tuviéramos que configurar cuatro colecciones, separadas en el catálogo únicamente, pues el mercado no necesita, a mi juicio, que se les marque directrices, dándoles la necesidad de entrar en las obras para juzgar su compra en función de lo que ven y no de cómo se las empaquetemos. Cuatro son estas colecciones: *Aventúrate*, *Emociónate*, *Diviértete* y *Erotízate*, nombres muy evidentes de su contenido.

Nemo
Autor: *Brüno*
Año: *2008*

Dolmen Editorial
c/Guillem Massot nº7, 1º, 2ª
(07003) Palma de Mallorca
Tlf. 971 29 04 89
dolmen@dolmeneditorial.com
www.dolmeneditorial.com

La revista *Dolmen* nace como fanzine de fotocopias en abril de 1994, evolucionando poco a poco desde su segundo número. Da el paso a la imprenta en su número 6 (enero 1996) y con el tiempo va desarrollando sus contenidos y no tarda en adquirir la esencia de lo que es ahora, una revista a color que informa mes a mes de cuanto sucede en el mundo del cómic mediante artículos, reseñas, noticias y columnas de opinión.
En mayo de 2001 comienza la publicación de su línea de cómics, que se ha ido afianzando poco a poco hasta la actualidad, en la que aparecen publicados del orden de 8 a10 títulos mensuales entre revistas, libros, novelas y cómics.
A Dolmen siempre le ha motivado su amor por el cómic, es lo que la fundó y lo que la mantiene. Actualmente, es la editorial española que publica más libros y colecciones teóricas sobre autores, personajes, series y temas relacionados con el mundo de la historieta. También es la editorial que más cómics nacionales publica a través de su línea Siurell, donde destacan autores como Enrique Vegas, Víctor Santos, Kenny Ruiz o Guillem March.



Stuck Rubber Baby
Autor: *Howard Cruse*
Año: *2006*

De entre toda la producción de Dolmen, destacaría *Mundos Diferentes* (*Stuck Rubber Baby*) dentro de la línea de cómic alternativo, *Liberty Meadows* dentro de la línea de tiras de prensa cómicas, el manga *Bajo el Aire* del maestro Tezuka, y *La revolución de los Pinceles* dentro de la línea de creación propia.

Edicions De Ponent S.L.
Apartado de Correos 7207
03016 ALICANTE
Telfno/Fax.- 96/ 6146719
info@ediciondeponent.com
www.ediciondeponent.com

Edicions De Ponent es una editorial que nace en 1995 con el proyecto de dar un nuevo impulso al entonces "devaluado" mundo del cómic nacional.
A través de su emblemática colección. Mercat, comenzó su labor editorial publicando cómic y libro gráfico cuya principal característica es la calidad en cuanto a forma y contenidos. Autores consagrados y nuevas promesas del cómic nacional e internacional han contado sus historias en las diferentes colecciones de la editorial desde 1995 hasta hoy: Sento, Micharmut, Miguel Calatayud, Pere Joan, Max, Maria Colino, Ricard Castells, Santiago Valenzuela, Pep Brocal, Ana Juan, Cifré, El Cubri, Keko, Bartolomé Seguí, Flavio Colin, Wellington Sbrek, Pedro Porcel, Pablo Auladell, Luis Durán. Carlos Nine…etc.
Hacemos cómic y lo hacemos a conciencia, aplicando una independencia en la búsqueda de nuevos autores españoles sin olvidar a los grandes de nuestro país, y miramos al exterior sin ningún tipo de complejo.
Nuestro proyecto es diferente: clásico y de vanguardia, pero sobre todo de calidad.
Todo esto lo plasmamos en nuestras diferentes colecciones, todas ellas relacionadas con la imágen gráfica y el arte secuencial, con un total de 120 títulos publicados en: Colec·cio Mercat, Colección Solysombra, Colección Crepúsculo, Colección Fueraborda, Colección Seisdedos, Colec·cio Papers Grisos y Colección El Cuarto Oscuro.

Lope de Aguirre.
La Expiación
Guión: *Felipe Hernández Cava*
Dibujos: *Ricard Castells*
Año: *1998*

Lope de Aguirre. La expiación, de Ricard Castells y Felipe Hernández Cava. En esta obra encontramos la mejor de lo clásico y el riesgo de la vanguardia. Es una obra redonda, del gusto de lo que hacemos en la editorial.

Ediciones B
c/ Bailén nº 84
93 484 66 00
08009 Barcelona
www.edicionesb.com

Ediciones B nace como editorial en 1986, con la compra del fondo editorial de la extinta Editorial Bruguera efectuada por Grupo Zeta. La disponibilidad de este fondo marcará de forma significativa la línea editorial a seguir, compuesta por series y colecciones que permanecen en el imaginario colectivo.
Línea de humor: Series como *Mortadelo y Filemón*, *13 Rue del Percebe*, *Rompetechos* (Francisco Ibáñez), *Zipi y Zape*, *Carpanta* (José Escobar), *Superlópez* (Jan), *Las hermanas Gilda*, *Anacleto*, *La familia Cebolleta* (Vázquez), *Rigoberto Picaporte*, *Los señores de Alcorcón*, La Panda (Robert Segura)…
Colecciones: "Magos del humor", "Olé", "Súper Humor", "Pulgarcito", "TBO"…
Línea clásicos: *El Capitán Trueno*, *Corsario de Hierro* (Ambrós/Mora), *Jabato* (Darnís/Mora).
Colecciones: *Capitán Trueno*, *Jabato*, "Joyas literarias juveniles"…
En una etapa posterior a estos contenidos se sumarán series como *Akira* (en colaboración con Editions Glénat), *Calvin y Hobbes* y *Los Simpson*.
Un álbum destacado: Cualquier novedad de *Mortadelo y Filemón*.
Haría mención de la labor llevada a cabo de rescatar, restaurar y recopilar series populares. A lo que se uniría la apuesta de futuro por nuevos formatos y contenidos.

El gran libro de Mortadelo y Filemón
Autor: *Francisco Ibáñez*
Año: *2008*

Ediciones Glénat, S.L.
C/ Castillejos,
nº 228, 1º-2º
08013 Barcelona

Ediciones Glénat España, S.L. es una sociedad perteneciente al Grupo Glénat, fundado en 1969 y presidido por Jacques Glénat.
En España, la editorial fue creada en 1990, aunque no inició su actividad editorial hasta el año 1993, con la publicación, entre otros, de los primeros álbumes de *Sambre*, *Eva Medusa*, *Torpedo y Marco Antonio.* Desde entonces ha editado más de mil setecientos títulos (entre mangas, cómics y libros) de los que se han vendido 6 millones de ejemplares. Su director editorial, Joan Navarro, lleva veinticinco años como profesional en el mundo del cómic en diversos ámbitos, y es el verdadero artífice del éxito y la consolidación de la editorial en el mercado tras 15 años de existencia.
La actividad principal de Ediciones Glénat son los cómics, tanto de autores españoles de primera línea, como europeos y japoneses, entre los que destacan Carlos Giménez, Purita Campos, Jordi Bernet, Yves Chaland, Rumiko Takahashi y Osamu Tezuka, por citar algunos.
En los últimos años se ha consolidado la línea de manga que ya representa el 75% del volumen total de ventas y que ha convertido a Ediciones Glénat en la editorial de referencia del género, gracias a la cuidadosa selección de títulos, como *Naruto*, *Bleach*, *Inuyasha* o *Rurouni Kenshin*.
Ediciones Glénat tiene una presencia importante en todas las librerías especializadas en cómics de España, y se ha abierto paso con fuerza en grandes superficies como Fnac, El Corte Inglés, La Casa del Libro, etc.
Una de las obras más destacadas que ha publicado este año es *Lou* de Julien Neel, una historia entrañable, divertida y tierna, que narra el día a día de una madre soltera y su hija, con sus penas y alegrías pero, sobre todo, con esa envidiable complicidad que han sabido construir entre ellas.

36-39. Malos tiempos II
Autor: *Carlos Giménez*
Año: *2007*

Ediciones El Jueves, S.A.
Viladomat, 135 3ª Planta
08015 Barcelona
Tel.: 93 292 22 17
Fax: 93 237 58 24
webmaster@eljueves.es
www.eljueves.es

La revista *El Jueves* se fundó en 1977. Al principio la publicaba Ediciones Amaica, después pasó al Grupo Z y finalmente la compraron algunos dibujantes (Gin, José Luís Martín, Óscar…) y la cosa quedó en Ediciones El Jueves. Alrededor del palo principal que es el semanario *El Jueves* se han ido publicando un montón de revistas con vidas más o menos largas (*Odioso*, *Mister K*, *La Puta Mili*…), aunque lo cierto es que la única que ha aguantado estos 32 años ha sido *El Jueves*.
Hasta hace tres años había una sola colección de libros (los *Pendones del Humor*) que recopilaban los chistes de los personajes de la revista. Eran libros muy económicos para su distribución en quiosco. Dispuestos a conquistar librerías y Fnacs, últimamente hemos optado por ediciones más cuidadas, recopilaciones en tapa dura, los *Magnums* (libros de gran formato sobre temas o autores) y las ediciones de bolsillo, que alargan la vida de las obras.

El Jueves
Autores: *Varios*
Año: *2007*

El Jueves es básicamente una revista de actualidad y costumbrismo en la que se prima el chiste por encima del virtuosismo. Los personajes son el eje principal de la revista y algunos, como *Maki Navaja* o *Martínez el Facha* están casi en el subconsciente colectivo del país. Si hubiera que recomendar un libro, seguramente sería el Mágnum que hicimos conmemorando el 30 aniversario de *El Jueves*. Risas e historia reciente, ¿se puede pedir más?

Norma Editorial
Passeig de Sant Joan 7
08010 Barcelona
Tel. (34) 93 303 68 20
Fax: (34) 93 303 68 31
norma@normaeditorial.com
www.normaeditorial.com

NORMA Editorial es una empresa independiente fundada en 1977 por Rafael Martínez. Un equipo de más de 60 personas se encarga de editar más de 300 títulos al año, con un tiraje cercano a los 2 millones de ejemplares.
Norma Editorial se inició como agencia de representación de autores, realizando portadas para novelas, películas y páginas de humor para clientes de todo el mundo. Hoy día este departamento representa a autores de la talla de Victoria Francés, Koveck, Miguelanxo Prado, Daniel Torres, Alfonso Azpiri o Luis Royo.
La empresa comenzó muy pronto a editar sus primeras obras y poco a poco consiguió crear un catálogo de cómic que reunía a los principales autores europeos: Enki Bilal, Bourgeon, Giardino, Van Hamme, Jodorowsky, Milo Manara, Moebius, Hugo Pratt, Rosinski o Tardi, entre otros.
Al mismo tiempo se producían obras de autores españoles, gracias al soporte de revistas mensuales como *Cairo* o *Cimoc*, que marcaron la época dorada de los autores españoles en los años 80. Autores de la talla de Abulí, Azpiri, Beroy, Font, Prado, Segrelles, Rubio o Torres pasaron por sus páginas.
En los años 90 incorporó a su catálogo algunos de los mejores autores norteamericanos, siendo el buque insignia la obra del maestro Will Eisner, al que han seguido grandes como John Byrne, Neil Gaiman, Frank Miller, Mike Mignola o Alan Moore.

El Maqués de Anaon
Guión: *Fabien Vehlmann*
Dibujos: *Mathieu Bonhomme*
Traductor: *Manel Domínguez*
Año: *2008*

Planeta DeAgostini Cómics
Avda. Diagonal 662 - 664
08034 Barcelona (España)
http://www.planetadeagostinicomics.com/

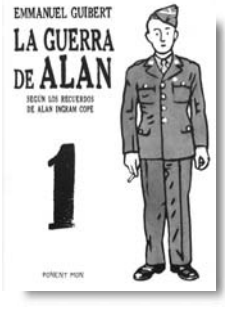
Desde 1982 la editorial se dedica a la publicación de cómics, empezando, en ese mismo año con la edición de *La espada salvaje de Conan*, a la que pronto se añadieron diversos títulos de superhéroes. Unos años más tarde, Planeta DeAgostini Cómics se abrió a nuevos mercados, como el japonés, que empezó, con gran éxito, con la colección *Dragon Ball* y al que no han parado de sumarse títulos y nuevas líneas editoriales como el manhwa coreano.
Las líneas editoriales de Planeta DeAgostini Cómics, en estos momentos, son: Colección BD, Biblioteca Grandes del Cómic, DC Cómics, Producción Propia, Vertigo, Fantasía Heroica, Manga, Biblioteca Pachinco, Disney y Valhalla.
En estos últimos años, Planeta DeAgostini Cómics está apostando por la producción propia. El objetivo de esta nueva línea editorial es impulsar estas obras para situar a nuestros autores a nivel de los mejores autores europeos. Para ello las obras se publican, simultáneamente, en España e Italia. En este nuevo sello editorial contamos con autores consagrados como Horacio Altuna, Alfonso Azpiri o Cels Piñol y también jóvenes promesas como David Rubín, Víctor Santos, Juan Rubí o Àlex López, entre otros, configurando entre todos uno de los mejores catálogos de autores con "denominación de origen".

Porquinho
Autor: *Álex López*
Año: *2008*

Porquinho, de Àlex López. Un magnífico cómic sobre los secretos del deporte rey, sobre cómo viven y se relacionan los aspirantes a estrellas del fútbol, con sus rencillas, envidias, pero sobre todo con el valor de una amistad bestial. Ambientado en el mundo animal, Porquinho, un cerdo con un exquisito toque de balón, sale de la imaginación y los lápices de Àlex Lòpez, un joven autor de Sabadell (Barcelona) con una amplia carrera como dibujante.

Ponent Mon
Crta. Perello s/n
43513 Rasquera
www.ponentmon.com
info@ponentmon.com

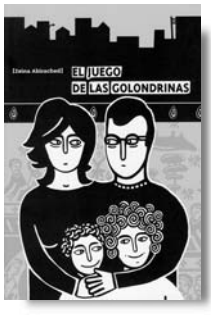
Ponent Mon comenzó como un proyecto dentro de la editorial Edicions De Ponent, con el objetivo de traer a España los títulos de la nueva corriente *nouvelle manga* y otras obras japonesas de calidad como las firmadas por Jiro Taniguchi. Al poco, Ponent Mon adquirió entidad propia y ha madurado en una editorial que apuesta por una amplia oferta de cómic, independientemente de su origen, pero que ofrece una lectura satisfactoria para un público exigente.
La línea editorial de Ponent Mon se divide claramente en tres grandes bloques: manga, bd y cómic alternativo americano.
El primer grupo engloba las creaciones de Jiro Taniguchi, autor de *Barrio lejano* (que pronto será adaptada al cine), *La época de Botchan*, *La Cumbre de los dioses* y *Seton*, obras todas ellas en las que el nipón indaga en la esencia humana y su innata fragilidad respecto al mundo que la rodea.
Ponent Mon se enorgullece de contar en su línea de bd, con obras de autores franceses. Se trata de reconocidos artistas como Étienne Davodeu, Nicolás de Crécy, Émile Bravo, Emmanuel Guibert y Blutch, entre otros.
Finalmente, Ponent Mon también publica títulos del mercado estadounidense procedentes de las editoriales denominadas "alternativas". Son las que tienen la audacia de mostrar al público las personalísimas creaciones de Chester Brown (*El Playboy*), Miriam Katin (*Por nuestra cuenta*) y Dave Sim (*Judenhass*).



La Guerra de Alan
Autor: *Emmanuel Guibert*
Traducción: *E. S. Abulí*
Año: *2004*

Espacio Sins Entido
C/ Válgame Dios, 6
28004 Madrid
Tel: +34 91 521 06 63
Fax:+34 91 521 22 94
comunicacion@sinsentido.es

La editorial nace en 1999 con el afán de dar a conocer lo mejor del Cómic y La Novela Gráfica. Publica actualmente alrededor de 20 títulos al año, cuenta con un fondo de más de 160 libros y es conocida por su apuesta por la novela gráfica y la calidad de sus publicaciones. Castells, David B., Isidro Ferrer, Joann Sfar, Ángel de la Calle, Rutu Modan, Sonia Pulido, Gipi y Zeina Abirached, son algunos de los autores de prestigio que han confiado en Sins Entido para editar sus obras.
Los libros de Sins Entido se acercan mucho a la literatura: no son sólo dibujo y diseño, forma y fondo; remiten al lector a las grandes convenciones literarias como la novela, la poesía, el cuento o, incluso, el ensayo.



El juego de las golondrinas
Autora: *Zeina Abirached*
Traducción:
Lucía Bermúdez Carballo
Año: *2008*

El juego de las golondrinas narra una noche en el Beyrouth de los años 1980, en la que los habitantes de un edificio situado en la línea de demarcación se encuentran encerrados por los bombardeos. Una galería de retratos pintorescos, teñida de gravedad y de humor, que permite a la autora contar la historia de su propia familia.

Comentado por…

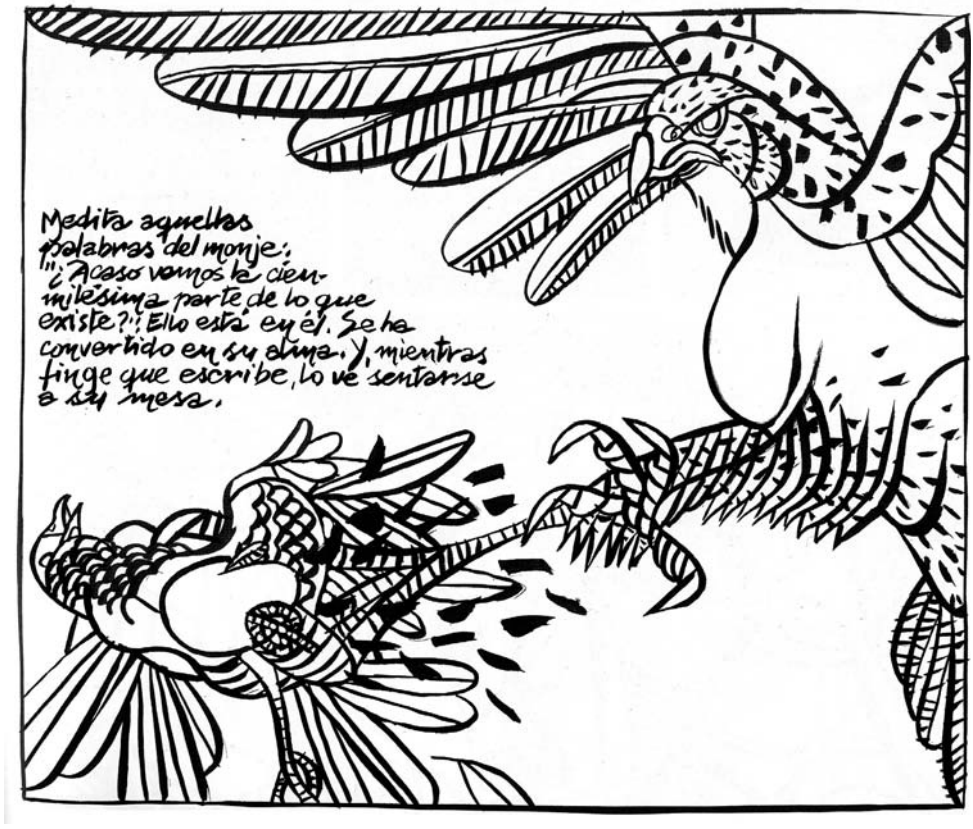
Felipe Hernández Cava

El hombre descuadernado
Guión: *Felipe H. Cava*
Dibujos: *Sanyú*
Editorial: *De Ponent*, *Alicante*, *2009*

Asun Balzola me había prevenido: "cuando pierdas a tu madre, te sucederá como a mí: sentirás que te sobreviene un sentimiento de orfandad que te dejará desarbolado". Y ahora, pese a las advertencias, estaba empezando a comprobarlo, contemplándola atada a una cama, apenas un espectro al que cada día era más difícil alimentar, con el solo falso magro de un enorme tumor que nacía en los ovarios y ascendía por el abdomen, corroyéndola con parsimonia, y una mente a la que el Alzheimer iba poblando de lagunas. Pasaba los días, las semanas, y los meses confiando en la benevolencia de que la mano de nieve se dignara al fin acariciarla y pusiera fin a aquella agonía en la que yo me miraba como en un espejo negro. Buscaba consuelo donde podía (Spinoza servía para recordarme que lo que debemos meditar, mientras respiramos, es la vida y no la muerte), pero todo me resultaba magro auxilio. Estaban, eso sí, los buenos amigos, y a dos de ellos (Ana Juan y Keko) se debe la ocurrencia de crear una serie de álbumes sobre algunos aspectos míticos del terror para encontrarme en esa ocupación el paliativo a un examen tan directo del viaje interpuesto hacia el no ser.

Yo era consciente, por mi modo de comportarme, de que tendría complicaciones más adelante, cuando mi conciencia tuviera que convivir con el duelo y asumir que mi madre ya no existiría más en el aquí y en el ahora, que pasaría a residir en eso que calificamos el recuerdo, y, un poco como homenaje a quien no sólo me había engendrado, sino que me había enseñado a amar el cine y los tebeos como dos muletas con las que sortear los días de excesivo rigor de la realidad, y un poco también como catarsis terapéutica, me dio por pensar en el relato fantástico que más me había estremecido. Era "El Horla" de Guy de Maupassant, que había leído en la traducción que hiciera para Alianza Esther Benítez, mi querida Tereto, que, junto a su marido, Isaac Montero, los dos ya fallecidos, me acogieron tantas noches en su casa de la calle Ayala.

Las desventuras de ese individuo que va perdiendo el juicio a causa de la presen-



El hombre descuadernado
Il: Sanyú
Ed. De Ponent, 2009

cia en su hogar de un ser maligno, que es su propio doble, iba a ser uno de mis pretextos para sobrellevar aquellos temores que zarandeaban mi vida y mis sueños recordándome la temporalidad del ser. Pero quise ir un poco más allá, y traicionando el parecer de los críticos que han sostenido que Maupassant no escribió ninguna de las dos versiones de esa historia asaltado por el presagio del mal que acabaría acarreándole la sífilis que había contraído, me serví también de él para colocarle ante ese irremediable destino. Dispuse que hablara con algunos muertos (Flaubert o Nerval), que oliera las secreciones de su cuerpo corrompiéndose… y dispuse también concederle, concederme, algunos instantes de alivio para apartarle del sufrimiento y dejar que aflorara también su sensibilidad para captar algo de la magia de la verdad a la que en algunos momentos accedemos pese al lastre de nuestro cuerpo, ese cuerpo que a la pobre y querida Balzola le pesaba hasta hacer que se sintiera como una ballena varada.

A medida que me iba despidiendo de mi madre, con la

que pronto dejé de tener posibilidades de comunicación, yo iba escribiendo el guión de aquel relato, que a veces me parecía formado por eslabones inconexos, pero que respondían en su cadencia a lo experimentado cada una de esas tardes que pasaba en la residencia: una sonrisa entrevista en el demacrado rostro de mi madre, una mirada mientras la peinaba o le aplicaba algo de colonia a su rala cabellera, un aguijonazo en el pecho cuando creía vislumbrar una mueca de dolor o una respiración que denotaba hartazgo…

De esta manera, se iba conformando un puzzle de difícil encaje que luego, en casa, ante la pantalla del ordenador, se transformaba en una imagen: Maupassant dialogaba con un doctor metidos ambos en una bañera, el protagonista de su cuento regresaba a casa aterrorizado de un paseo, Maupassant lamía las paredes del cuarto en el que el doctor Blanche le había encerrado, el protagonista de su cuento y su doble se reconciliaban durante unos segundos entre las sábanas revueltas de la cama…

« **El hombre descuadernado**
Il: Sanyú
Ed. De Ponent, 2009

Ahora bien, yo sabía que necesitaba el auxilio de un dibujante para sacar adelante todo aquello que, por igual, me sanaba y me pulverizaba. Estoy cansado de ver historietas con un contenido dramático que se sirven de una estética líquida e ingenua que anula, a mi entender, la fuerza de lo narrado, historietas donde la ética y la estética se contradicen viñeta a viñeta sin que el lector sepa dónde empieza la solemnidad que algunos asuntos requieren y dónde la puerilidad para nombrarlos. Me temo que es un mal de nuestra época al que tendremos que acostumbrarnos como parte del paisaje que nos envuelve y no ha lugar en este texto para recordar a aquellos dibujantes, como Alberto Breccia, que parecían conocer el secreto lenguaje de cada ficción.

Pensé entonces en mi amigo Sanyú, que aceptó enseguida colaborar en esta alucinación y que se tomó su tiempo hasta decidir el grado de claustrofobia que el guión requería para que todos aquellos interrogantes que yo me hacía fluyeran armónicamente. Al fin, conseguí terminar su escritura el mismo día en que mi madre expiró, pero a él le llevó casi cinco años cristalizarlo y, en eso confío, salir indemne de la empatía que puso en esta suerte de morir viviendo.

El hombre descuadernado, gracias a él, habla de la carnalidad del tiempo con una potencia que ni siquiera yo, en aquellos días, llegué a presentir.

#

Cien por cien cómics

La selección de historietas que comentamos en esta sección de Biblioteca pretende responder a la solicitud de orientación e información que desde colegios, bibliotecas públicas e institutos se nos ha transmitido a los miembros de la redacción de Peonza.

Entre los títulos seleccionados no aparece ninguno de los ochenta que ya fueron reseñados en el monográfico que esta revista dedicó al cómic hace diez años (número 41, actualmente descatalogado pero que es posible consultar en el portal Cervantes Virtual que ofrece una versión digitalizada de Peonza; se puede acceder a través de nuestra página web, www.peonza.es, yendo a la sección "*revista*" y pinchando en el enlace "*hemeroteca*"). Nos hemos centrado en las novedades que han aparecido en esta última década, incluyendo algunas reediciones de gran calidad que, en algunos casos, aportan prólogos, estudios y notas sobre las obras o sus autores.

Teniendo en cuenta que nos dirigimos, principalmente, a profesionales que trabajan con niños y jóvenes no hemos incluido aquellos álbumes dirigidos explícitamente al lector adulto o que por su contenido no nos han parecido adecuados para el público infantil y juvenil. Por este mismo motivo hemos intentado que apareciese el mayor número posible de historietas dirigidas a los primeros lectores, tarea nada fácil.

En cualquier caso, creemos que la selección puede ser de interés, demuestra que hay un número importante de obras de calidad que merecen estar en las bibliotecas escolares y públicas y sentimos que por motivo de espacio no hayamos podido incluir otras obras de similar valor que lamentablemente han sido excluidas.

Adolf (5 volúmenes)
Guión y dibujos: *Osamu Tezuka*
Traducción: *Jesús Pece*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 1999.*

Gran patriarca del cómic japonés, Tezuka aborda en los cinco tomos y centenares de páginas de *Adolf* una historia densa, emotiva. Arranca en Alemania, años 30, durante el ascenso al poder de Hitler. Pero hay otros dos Adolf: un judío y un hijo de alemán y japonesa, amigos desde niños. Su descubrimiento de un supuesto documento que prueba la ascendencia judía del Führer origina un relato torrencial que aúna historia y ficción para mostrar la tragedia del totalitarismo desde la perspectiva de la alta política y también a escala humana. Obra de madurez, muestra cómo el manga es capaz de abordar cualquier tema sin abandonar sus constantes expresivas. *(D.G.V.)*

Edad: ★★★★★

El Anillo del Nibelungo
Guión y dibujos: *P. Craig Russell*
Traducción: *Óscar Estefanía*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2003.*

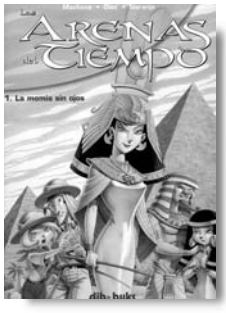
La tetralogía operística de Wagner es puesta en imágenes con gran fuerza dramática e intensidad expresiva en este proyecto en el que el autor pretende hacer una traslación de la música y sus claves al lenguaje del cómic, al tiempo que narra las luchas que mantienen los héroes y los dioses de la mitología germánica. Se pueden leer estos cuatro volúmenes como una narración de aventuras y amores trágicos y, también, puede servir para facilitar un primer acercamiento de los jóvenes al mundo de la lírica y de la obra en particular de uno de sus máximos representantes. *(J.G.M.C)*

Edad: ★★★★

Antoine de las Tormentas
Guión y dibujos: *Luis Durán*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2003.*

Las obras de Durán acontecen en épocas lejanas, la Edad Media en *Atravesado por la flecha* o el siglo XVIII en *Antoine de las Tormentas*, pero no para alejar sus historias de la realidad sino para conseguir un tono metafórico. *Antoine de las Tormentas* es una obra excelente, con un tono narrativo envolvente desde la primera página, que se va enriqueciendo con los cuentos intercalados de la madre del protagonista y que alcanza su mayor dramatismo en el desenlace final. La expresión gráfica supera su obra anterior y responde a la originalidad de su autor al elegir un punto de vista novedoso para contar sus historias. *(J.G.M.C.)*

Edad: ★★★★★



Las Arenas del Tiempo. La momia sin ojos

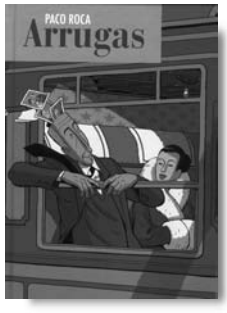
Guión: *Lorenzo F. Díaz y Francisco Naranjo*

Dibujos: *Ricardo Machuca*

Editorial: *Dibbuks*, *Madrid*, *2006*.

Inicio de una serie que combina con acierto la intriga, la aventura exótica y la ambientación historicista. El descubrimiento de una momia singular desencadena un misterio que el lector desentraña mediante dos narraciones en paralelo: la de una excavación en el Valle de los Reyes en 1932 y la de la corte faraónica de 1250 a.C. Se entremezclan, así, los hijos de Ramsés II con la historiadora Minerva Williams y su esposo en una historia dibujada con trazo estilizado y atractivo, donde la cuidadosa documentación ambiental no excluye la mágica fascinación por un mítico pasado enterrado bajo el polvo de los siglos. (*Yexus*)

Edad: *****



Arrugas

Guión y dibujos: *Paco Roca*

Editorial: *Astiberri*, *Bilbao*, *2007*.

Relato sobre la vejez que tiene como protagonista a Emilio, antiguo ejecutivo bancario al que su familia ingresa en una residencia geriátrica ante el progresivo avance del Alzheimer y sus síntomas devastadores. Conocemos así la vida de los ancianos que residen en el geriátrico: la rutina, la tristeza, la soledad, la enfermedad. Una historia conmovedora que nos permite sentir la impotencia de los familiares ante una enfermedad que aniquila la personalidad del ser querido. Delicadeza en el tratamiento de un tema difícil, expresividad del dibujo e inteligente uso de los recursos gráficos son algunos valores que la hicieron merecedora del Premio Nacional del Cómic 2008. *(J.L.P.)*

Edad: *****

La Ascensión del Gran Mal (6 vol.)

Guión y dibujos: *David B.*

Traducción: *Lorenzo Díaz*

Editorial: *Sins Entido*, *Madrid*, *2002*.

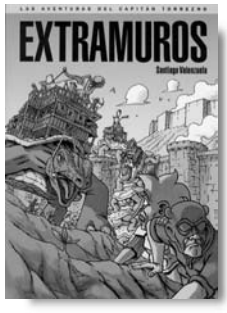
En este relato autobiográfico David B. nos cuenta la relación con su hermano mayor que sufre ataques epilépticos y la odisea de su familia a través de diversos médicos y terapias para intentar solucionar el problema. Mediante una barroca y portentosa iconografía, el autor nos transmite sus pesadillas y angustias ante la enfermedad al tiempo que reconstruye la historia de su familia en el contexto de la historia reciente de su país. El dibujo esquemático, con la fuerza de los fondos negros y el uso de símbolos, sirve para dar forma visual a los miedos, las amenazas, el dolor o el sufrimiento. *(J.G.M.C)*

Edad: *****

Astro valiente explorador
Guión y dibujos: *Javier Olivares*
Editorial: *Faktoría K de libros, Pontevedra, 2005.*

El presente álbum recoge una serie de pequeñas historietas protagonizadas por Astro, un valiente explorador del espacio sideral que nunca sale de su cohete. En sus correrías estelares, Astro soluciona todos y cada uno de los retos que se le presentan, y siempre con un fino sentido del humor. La estética del personaje y su mundo es un homenaje a Los Supersónicos (años 50 y 60) y a su idea del futuro. Destaca el humorismo que destilan los personajes y los ambientes creados con línea negra muy definida y coloreados digitalmente. *(Nicolás Santoveña)*

Edad: **



Las aventuras del Capitán Torrezno (6 volúmenes)
Guión y dibujos: *Santiago Valenzuela*
Editorial: *De Ponent, Alicante, 2001-2006.*

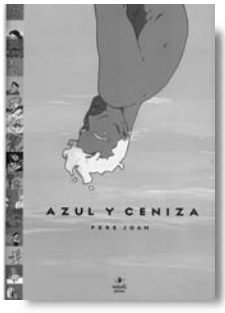
De lo cutre a lo sublime: de la barra del bar a un fantástico imperio de bolsillo durante cerca de 800 páginas. Alcohólico, genial y prosaico, Torrezno aparece en medio de una guerra santa de proporciones épicas para cambiar las reglas de un mundo insólito que no le pertenece. El espectáculo colosalista se alterna con la comedia bufa, con la aventura sobrecogedora y aún con episodios introspectivos en esta enciclopédica obra. Valenzuela describe con minucioso grafismo un universo compacto y verosímil en sus increíbles propuestas: una amalgama de culturas y épocas donde nada es lo que parece aunque todo resulte extrañamente familiar. (*Yexus*)

Edad: *****

Aya de Yopougon 1 y 2
Guión: *Marguerite Abouet*
Dibujos: *Clément Oubrerie*
Traducción: *Manel Domínguez*
Editorial: *Norma, Barcelona 2007.*

Porque no todo en África es guerra y desolación, porque existen espacios en los que Aya, Adjoua y Bintou pueden tener una vida en la que preocuparse cada una por lo suyo. Porque como todas las jóvenes de su edad, se plantean aspectos dispares, porque tienen ganas de hacer cosas, ya sea estudiar medicina, salir con chicos o bailar. Y porque todo ello nos acerca a Yopougon, un barrio popular de Costa de Marfil, que no dista demasiado de los nuestros y nos permite ver más allá de los conflictos bélicos que empañan la imagen que desde Europa poseemos del continente africano. (*A.B.*)

Edad: *****

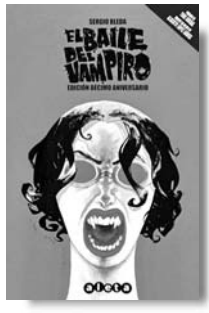


Azul y ceniza
Guión y dibujo: *Pere Joan*
Editorial: *Inrevés*, *Palma de Mallorca*, *2004*.

Una propuesta realmente innovadora en cuanto a formato y proporciones, cuyo protagonista indaga sobre las motivaciones del caos y las pulsiones de muerte mediante el testimonio de insólitos casos personales, a menudo verídicos.

Con su trazo definido y elegante, Pere Joan entremezcla la realidad con paisajes del subconsciente que personifica en objetos animados y extraños homúnculos. El guión se ramifica en el tiempo y el espacio con historias contenidas en otras que implican distintas aproximaciones narrativas y gráficas. Todo un cúmulo de sensaciones contradictorias, en suma, que a la postre serán arrastradas por una gran marea azul, tan lenta como inexorable. (Yexus)

Edad: *****

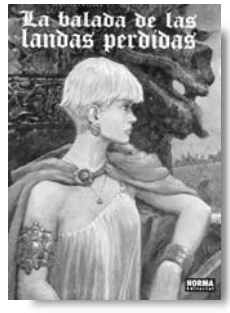


El baile del vampiro
Guión y dibujos: *Sergio Bleda*
Editorial: *Aleta*, *Valencia*, *2008*.

Lejos del consabido ambiente gótico, los vampiros de Sergio Bleda se desenvuelven en discotecas, institutos o bares de moda. Sustituyen castillos y criptas por las calles o las cloacas de una ciudad como Barcelona. Viven entre nosotros, en suma: unos son depredadores mientras otros sólo son víctimas de las circunstancias. Como es el caso de Inés, de Jacob o de Ana… y del Vampiro Blanco. La obra contiene acción, una trama policial y una historia de amor pero la presencia de la xenofobia, el fanatismo y la violencia machista demuestran que los monstruos no siempre tienen colmillos. (*Yexus*)

Edad: *****

*	3 a 6 años
**	A partir de 6 años
***	A partir de 9 años
****	A partir de 12 años
*****	Juvenil



La balada de las landas perdidas
Guión: *Grzegorz Rosinski*
Dibujos: *Jean Dufaux*
Traducción: *Lidia Fernández*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2004. 35 €.*

Con un estilo clásico y vigoroso Rosinski, responsable gráfico de la extensa serie *Thorgal*, recrea el mundo medieval de Eruin Duela y el enfrentamiento de los clanes que pueblan estas tierras. Jean Dufaux, experimentado guionista de series como *Djinn*, *Giacomo C.* o *Rapaces*, estructura en cuatro tiempos esta saga de resonancias míticas que nos seduce desde los títulos de los capítulos: "Sioban", "Blackmore", "Dama Gerfaut" y "Kyle de Klanach". Hay una corriente subterránea a lo largo de la narración que desasosiega al lector y le hace comprender la complejidad de los comportamientos humanos y las múltiples razones ocultas que los explican. *(J.G.M.C)*

Edad: *****

Bardín el superrealista
Guión y dibujos: *Max*
Editorial: *La Cúpula*, *Barcelona*, *2007.*

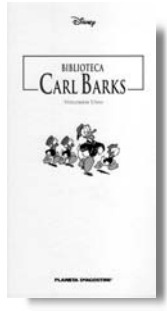
Bardín se supone un tipo normal, un tipo normal que no se extraña con diálogos teológicos, ni con perros andaluces. Que no diferencia, ni le interesa diferenciar, entre la realidad y lo que está por encima o por debajo de ella porque ¿acaso es distinto? Si lo percibes ¿no es realidad todo ello? Exquisito relato que rescata y reivindica el término Superrealismo como traducción real del Surréalisme francés, permitiendo así un análisis casi freudiano de los estadios de la conciencia. Cuestiona, de un sutil e inocente modo, el dejarse llevar de la sociedad actual desde aspectos tan dispares y al tiempo tan complementarios como la religión, la cultura, el capitalismo salvaje y las propias aspiraciones oníricas nocturnas. *(A.B.)*

Edad: ★★★★★

Belo Horizonte
Guión y dibujos: *Miguelanxo Prado*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2007.*

Miguelanxo Prado, uno de nuestros mejores dibujantes, ha publicado una gran variedad de historietas en las que aborda diferentes géneros. Su inquietud artística le lleva a experimentar con diversas técnicas y a cambiar frecuentemente de estilo. La obra que comentamos es una mezcla de relato de misterio y de libro de viajes. El protagonista, un ingeniero técnico de minas, decide abandonar su monótona vida y acepta un trabajo en Belo Horizonte, la capital del estado brasileño de Minas Gerais. Tras su llegada a la ciudad irá descubriendo su arquitectura, su vegetación, algunos personajes que la habitan, pero también aspectos invisibles como los fantasmas de su pasado. *(J.G.M.C)*

Edad: ★★★★



Biblioteca Carl Barks
Guión y dibujos: *Carl Barks*
Traducción: *Alfons Moliné*
Editorial: *Planeta DeAgostini*, *Barcelona*, *2008.*

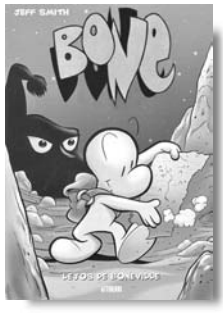
La firma de Walt Disney ocultaba la autoría de los numerosos dibujantes que se encargaban de dar vida a unos personajes que han tenido un éxito de público universal. Con el paso del tiempo algunos han sido conocidos por sus lectores y han recibido el reconocimiento que se merecían. Este es el caso de Carl Barks, que colaboró en las versiones animadas del Pato Donald y fue su mejor guionista y dibujante en las adaptaciones al cómic. Fue el creador también de sus mejores secundarios. Gracias a esta excelente edición y a los artículos de Alfons Moliné que la acompañan, podemos recuperar a este gran creador. *(J.G.M.C)*

Edad: ★★

Blacksad
Guión: *Juan Díaz Canales*
Dibujos: *Juanjo Guarnido*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2000*.

Este álbum inaugura una excelente serie de género negro de la que ya se han publicado tres títulos. Los protagonistas son animales antropomórficos y cada especie responde a un tipo bien definido: policía, matón, mujer fatal, etc. Los excelentes guiones son puestos en imágenes con el dibujo de Guarnido, minucioso en la descripción de escenarios y en el retrato de los personajes. La planificación es dinámica y variada y el color favorece la creación de ambientes, facilita los saltos en el tiempo y contribuye a dar unidad al relato. Temáticamente, plantea la dificultad de armonizar lo legal y lo moral en un mundo que se asemeja a la jungla. *(J.G.M.C)*

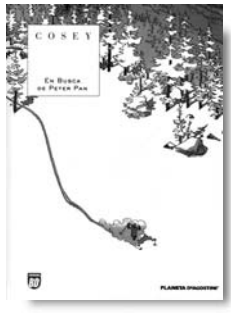
Edad: ★★★★★



Bone
Guión y dibujos: *Jeff Smith*
Traducción:
Enrique Sánchez Abulí
Editorial: *Astiberri*, *Bilbao*, *2006-2009*.

Smith entremezcla en esta suerte de novela-río la comedia con el drama, mientras presenta la fantasía heroica con una estética deudora del mejor dibujo animado. Es la odisea de los tres primos Bone: el idealista Fone, el ambicioso Phoney y el despreocupado Smiley. Pero también de la deliciosa Thorn, el valiente Lucius y la misteriosa abuela Ben. Sin olvidar a las terribles Mostrorratas, el formidable dragón rojo o el escalofriante Señor de las Langostas. Es una historia épica que no excluye la ternura, plena de personajes entrañables, de sueños, de secretos y reinos olvidados, que además está narrada con absoluta maestría. (*Yexus*)

Edad: ★★★★



En busca de Peter Pan
Autor e ilustrador: *Cosey*
Traducción: *Mireia Rué*
Editorial: *Planeta DeAgostini*, *Barcelona*, *2007*.

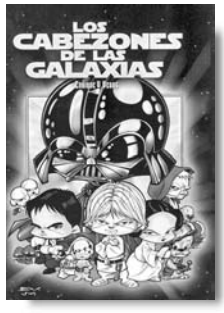
Esta deliciosa historieta nos traslada a los espectaculares paisajes nevados de los Alpes suizos, a la región de Valais, que permaneció aislada durante siglos conservando su forma de vida hasta época reciente. En estos escenarios, en los años treinta del pasado siglo, el escritor Melvin Woodworth busca inspiración para su novela. Es el mismo lugar donde murió su hermano Dragan, un misterioso pianista al que admiraba desde niño. El descubrimiento de su verdadera historia se verá acompañado de otras sorpresas, como la aparición de una inesperada amistad o la irrupción del amor. La extensión del relato, el doble de lo habitual, permite un *tempo* más pausado y un mayor desarrollo del argumento que transcurre con gran fluidez gracias a la oportuna planificación de Cosey. (*J.G.M.C*)

Edad: ★★★★★

4 botas
Guión y dibujos: *Keko*
Editorial: *De Ponent*, *Alicante*, *2002*.

El empleado de una editorial dedicada a la cultura popular se obsesiona con la caza de brujas de la Norteamérica de los años 50. Cree descubrir algo importante de aquella época y mientras tanto, la realidad le acusa de ser el asesino de su esposa. El grafismo de los claroscuros, protagonizado por el rojo y el negro, crea la atmósfera perfecta para desarrollar esta historia de intrigas, misterio, mentiras, y muerte. La narración camina entre la realidad y la fantasía con toda naturalidad. Su creador ha dado a la historia una moda gráfica muy cultivada desde entonces. *(Nicolás Santoveña)*

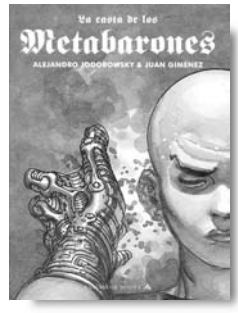
Edad: *****



Los Cabezones de las Galaxias
Guión y dibujos: *Enrique Vicente Vegas*
Editorial: *Dolmen*, *Palma de Mallorca*, *2007*.

Experto en la parodia de series fílmicas y dibujadas, quizá la más popular de todas ellas sea esta particular interpretación de *Star Wars*. Lucas Eskaywalker, Han Cholo y la princesa Celia Osgana protagonizan la trilogía de George Lucas pasada por el filtro caricaturesco de Vegas. Son versiones en formato "cabezón" de los argumentos inmortalizados por el celuloide repletas de un humor desquiciado y de ingeniosas referencias multimedia que reflejan las filias y fobias del propio autor. Diversión en estado puro cuyos diferentes niveles de lectura garantizan su disfrute tanto a espectadores adultos como a los más jóvenes. (*Yexus*)

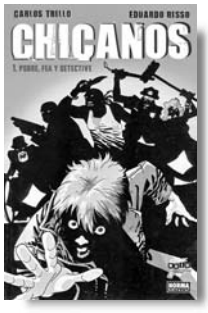
Edad: ****



La Casta de los Metabarones
Guión: *Alejandro Jodorowsky*
Dibujos: *Juan Giménez*
Editorial: *Mondadori*, *Barcelona*, *2007*.

Procedente de la mítica serie *El Incal*, el visionario guionista y cineasta chileno recupera al carismático personaje del Metabarón para narrar el origen ancestral de esta estirpe de asesinos galácticos. Su portentosa imaginación desvela los secretos de las sucesivas generaciones, plasmando grandilocuentes historias que, entre la ironía y la metafísica, se diseminan a lo largo y ancho del cosmos. La espectacular puesta en escena de Giménez materializa todo tipo de mundos imaginarios con su maestría en el diseño, la planificación y el color, para obtener una obra iconoclasta y renovadora pero a la vez deudora de la ciencia-ficción más clásica. (*Yexus*)

Edad: *****



Chicanos
Guión: *Carlos Trillo*
Dibujos: *Eduardo Risso*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2005-2006.*

"Pobre, fea y detective" reza el subtítulo del primer álbum y que define con triste certeza a la protagonista. Efectivamente, Alejandrina Yolanda Jalisco es investigadora privada porque de puro insignificante pasa siempre desapercibida. Tan amargo sentido de la ironía, sin embargo, no desvirtúa el enfoque de género negro, reforzado por una vigorosa estética basada en el contraste. Ni tampoco es óbice para el acento crítico, centrado en el *american way of life* en particular y en la naturaleza humana en general. Hay suspense, violencia y corrupción a todos los niveles, viniendo a subrayar el eterno conflicto entre los poderosos y los desposeídos. (*Yexus*)

Edad: *****

Cielo XX.com (4 álbumes)
Guión y dibujos: *Yslaire*
Traducción: Manel Domínguez y E.S. Abulí
Editorial: *Norma, Barcelona, 2000-2007.*

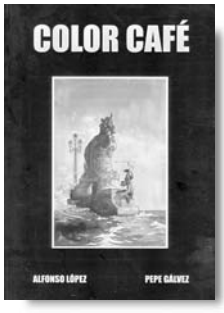
Fruto de un experimento conceptual en Internet nace esta tetralogía que pretende capturar la esencia del siglo XX mediante imágenes y recuerdos. Imágenes emblemáticas que forman una conciencia colectiva, en una obra protagonizada por una psicoanalista nacida con el siglo y a punto de perecer con él. Un día comienza a recibir mensajes anónimos por e-mail y, a partir de entonces, la memoria de un hermano irreal que atraviesa las décadas como simbólico testigo de una época planea sobre este relato complejo y visualmente vanguardista gracias a la tecnología informática. El autor se pregunta: ¿existe un ángel que representa el alma del siglo XX? (*Yexus*)

Edad: *****

Los cinco narradores de Bagdag
Guión: *Fabien Vehlmann*
Dibujos: *Frantz Duchazeau*
Traducción: *Pedro Almeida*
Editorial: *Faktoría K de libros, Vigo, 2008.*

Este cómic es un auténtico tratado sobre la narración. Con una estructura original en la que las historias se entrelazan, se encierran unas en otras, se explican entre sí o se contradicen, el guionista lleva al lector en un viaje alrededor del mundo en compañía de los cinco protagonistas en el que, al igual que ellos, al final del mismo descubre que también ha sufrido un cambio. Ha experimentado una experiencia estética agradable y ha descubierto las múltiples dobleces del cuento, su complejidad, que es un reflejo de la riqueza de la vida y del mundo interior de cada ser humano. *(J.G.M.C.)*

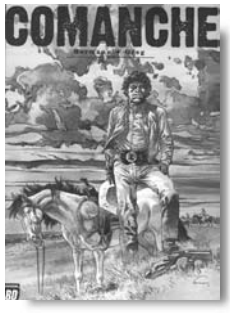
Edad: ****



Color café
Guión: *Pepe Gálvez*
Dibujos: *Alfonso López*
Editorial: *De Ponent*, *Alicante*, *2006*.

De nuevo la especulación con el futuro próximo se demuestra eficaz a la hora de cuestionar los problemas del presente. Aunque la preocupación de los autores por el cambio climático, la xenofobia o la prepotencia mediática no son óbice para el desarrollo de una trepidante aventura en la Barcelona del 2020 inundada por las aguas del Mediterráneo. Grupos radicales, policías privatizados, guetos raciales, periodismo independiente, un atentado imprevisible y la ascensión política de un magnate de la televisión son algunos ingredientes de este thriller en clave de política-ficción. Y en medio de todo, el confundido protagonista y una seductora muchacha de piel color café… (*Yexus*)

Edad: *****



Comanche
Guión: *Greg*
Dibujos: Hermann
Traducción: *Víctor Llobet*
Editorial: *Planeta DeAgostini*, *Barcelona*, *2008*.

El guionista Greg y el dibujante Hermann, que realizaron conjuntamente los catorce volúmenes de *Bernard Prince*, vuelven a unir sus fuerzas y en 1969 comienzan la publicación de este cómic realista en la famosa revista "Tintin". Ahora la editorial Planeta reedita la serie. En esta primera entrega aparecen cinco episodios y en un amplio prólogo se sitúa a sus creadores y se analizan algunos aspectos interesantes de la obra. Los protagonistas de estas aventuras son variopintos y, en gran medida, marginados, lo cual da un interés especial a este western. Se trata de una mujer, un joven de pasado desconocido, un anciano, un negro y un adolescente. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Los combates cotidianos
Guión y dibujos: *Manu Larcenet*
Traducción: *Enrique. S. Abulí*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2004*.

Esta obra fue premiada como mejor álbum en el Festival del Cómic de Angoulême en el año 2004. Hasta este momento se han publicado cuatro entregas en nuestro país en las que podemos seguir la vida cotidiana de su protagonista, Marco, un fotógrafo de guerra que se retira al campo. Como el título indica, el enfrentarse a la vida ordinaria, a las relaciones familiares o de pareja, a la convivencia, a los recuerdos de la infancia o a los vecinos constituye una tremenda lucha, difícil de vencer con su inseguridad y los múltiples complejos que le asedian, pero Marco no se rinde. *(J.G.M.C)*

Edad: ****

La Cosa del Pantano
Guión: *Len Wein*
Dibujos: *Berni Wrightson*
Traducción: *Raquel Adanero*
Editorial: *Planeta*,
Barcelona, *2006*.

Todo un clásico del horror de los años 70, esta serie reveló a Berni Wrightson como un dibujante llamado a convertirse en autor de culto. Narra la tragedia de Alec Holland, el científico transformado en un patético monstruo que deambula por los pantanos recordando a su amada. El barroco grafismo recrea ominosos y evocadores ambientes con un decidido gusto por lo macabro y un hálito de romanticismo que impregna a los mitos más recurrentes del género: brujas, licántropos, el monstruo de Frankenstein y otros seres de pesadilla, menos marcados por el mal que por la desdicha y el aciago destino. (*Yexus*)

Edad: ****

El día que cambié a mi padre por dos peces de colores
Guión: *Neil Gaiman*
Dibujos: Dave McKean
Traducción: *Ernest Riera*
Editorial: *Norma*,
Barcelona, *2002*.

Dos de los más destacados autores de cómics del presente coinciden en esta historia en la que se juega con las fantasías que los niños tienen sobre sus padres. El tono de humor crea un cierto distanciamiento, pero no resta importancia al tema y puede ayudar al niño a relativizar la gravedad de algunos de sus deseos socialmente inconfesables. Las excelentes e innovadoras ilustraciones de McKean, en las que se mezclan el dibujo y la pintura con todo tipo de objetos y texturas, recrean el ambiente de ensoñación y fantasía en que vive el niño protagonista de este recomendable relato. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Djinn
Dibujos: *Jean Dufaux*
Dibujos: *Ana Miralles*
Traducción: *Varios autores*
Editorial: *Norma*,
Barcelona, *2002-2008*.

La aventura y el viaje a través del Imperio Otomano, la India y el África Negra, junto al exotismo, la sensualidad y los más hermosos paisajes son algunos de los ingredientes de esta cautivadora serie de la que ya se han publicado ocho volúmenes. El protagonismo femenino y la alternancia de los acontecimientos ocurridos en el pasado y el presente, son otros de los rasgos de esta obra escrita por Jean Dufaux, uno de los guionistas más conocidos de Europa, y dibujada por Ana Miralles, una excelente artista capaz de recrear la magia y el misterio de los diferentes escenarios en los que transcurre la acción. (*J.G.M.C*)

Edad: *****

Emigrantes
Autor: *Shaun Tan*
Editorial: *Barbara Fiore, Arco de la Frontera, 2007.*

Los avatares de un emigrante que busca la prosperidad lejos de su país: la despedida de su familia, el viaje, el conocimiento de la nueva ciudad, la búsqueda de trabajo, la nostalgia, el reencuentro. Lujosamente editado con imágenes a toda página y a doble página; en ocasiones, una sola página incluye hasta treinta viñetas que se detienen en los más pequeños detalles. Escenarios claustrofóbicos e imágenes surrealistas para presentar los objetos del nuevo mundo, con artefactos imposibles y animales desconocidos que remiten a las películas de ciencia-ficción. Magníficas imágenes cargadas de simbolismo que hablan de desarraigo y soledad, también de esperanza. *(J.L.P.)*

Edad: ***

El escorpión
Guión: *Stephen Desberg*
Dibujos: *Enrico Marini*
Traducción: *Enrique. S. Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2001.*

En una Roma dieciochesca, muy bien recreada por el dibujo de Marini, en la que aparecen las nuevas ideas de la Ilustración y se presiente la revolución política y social que cambiará Europa, se desarrollan estas aventuras. El protagonista de la serie lleva tatuado un escorpión en la espalda y es perseguido por un misterioso alto cargo de la jerarquía eclesiástica. El ritmo rápido, las acciones paralelas, algún toque de humor, un leve erotismo, una cuidada ambientación, un dibujo realista y un color cálido son los elementos principales de este álbum que presenta unos personajes atractivos y desarrolla en siete volúmenes, de momento, una emocionante trama. *(J.G.M.C)*

Edad: ****

La espada de cristal
Guión: *Goupil*
Dibujos: *Crissé*
Traducción: *Lorenzo Díaz*
Editorial: *Norma, Barcelona, 1995.*

El bien y el mal de nuevo enfrentados. Este último representado por un poderoso y cruel señor de una tribu que mercadea con los pecados capitales. A mucha distancia, la hermosa amazona Zorya recibe de la moribunda Aneith el encargo de encontrar a los señores de los cinco sentidos para reunirlos y reconstruir la estructura del pentáculo. Si la joven consigue su objetivo se convertirá en la nueva guardiana de este símbolo que impide que los humanos, los Anthonomos, pierdan la razón y lo destruyan todo. El dibujo caricaturesco, de línea fina y dinámica, recrea el mundo fantástico en el que se desarrolla esta historia en cuatro volúmenes. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Espiral. Polaroids
Guión y dibujos: *David López*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2002.*

Espiral es una serie que ofrece un vistazo desenfadado y veraz al universo femenino. Concretamente, a dos amigas que comparten piso, cuyas peripecias oscilan entre lo cotidiano y lo imprevisible. Ana y Alicia, tan opuestas como inseparables: racional y sensible la una, frívola e impetuosa la otra. Sin olvidar al tercer vértice del triángulo, el atlético Jordi, un justiciero urbano con camiseta del Barça. Con un dibujo naturalista y atractivo, el autor desarrolla esta historia de amor y amistad sazonada con algún que otro sobresalto, donde destaca tanto la espontaneidad de los personajes como la verosimilitud de los diálogos. (*Yexus*)

Edad: *****

El Eternauta
Guión: *H. G. Oesterheld*
Dibujos: *F. Solano López*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2008.*

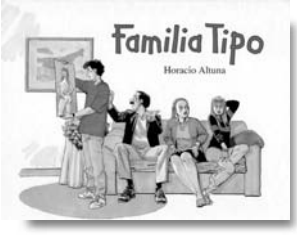
H.G.O.: Hector German Oesterheld (1929-¿1978?: "desaparecido" por la dictadura argentina), un guionista excepcional que supo dar a sus personajes vida más allá de los dibujos. *El eternauta* es su obra cumbre, un clásico universal, donde los protagonistas viven una invasión extraterrestre en la ciudad de Buenos Aires. Una extraña nevada lleva la muerte a todo ser vivo que tocan sus copos blancos; tras ella están unos seres -los "Ellos"- que conquistan la Tierra a pesar de heroicas defensas por calles, plazas y estadios de fútbol porteños. Una historia que atrapa, sobrecoge y abre una puerta *eternáutica* a la Humanidad. (J.F.R.)

Edad: ****

Fagín el Judío
Guión y dibujos: *Will Eisner*
Traducción: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2003.*

Una vuelta de tuerca al *Oliver Twist* de Dickens, porque este Fagín el judío que acoge bajo su tutela a Oliver no viene de la nada. Él también tiene una historia a sus espaldas que merece la pena contar, porque él también fue un niño huérfano que aprende, a base de golpes (físicos y emocionales), a buscarse la vida de la mejor forma que sabe, y convertirse así en el Rey de los ladrones consiguiendo una parcela en la que desarrolla su vida, abriéndose paso a empujones entre los arrestos, los amores frustrados y el odio racista que despierta su origen judío. (*A.B.)*

Edad: ****



Familia tipo
Guión y dibujos: *Horacio Altuna*
Editorial: *Ediciones B, Barcelona, 2008.*

Recopilación de las tiras publicadas en "El Periódico de Catalunya", donde el maestro argentino acude a la comedia de situación para trazar un retrato social de actualidad. Con ironía inteligente, recurre al protagonismo de un núcleo familiar prototípico: la madre, práctica y sensible; el padre, preocupado por el rumbo que toma su vida y por la incomprensión de sus hijos adolescentes, la coqueta Bea y el perezoso Gus… Amén de los numerosos personajes secundarios. Humor con acento crítico para una sátira costumbrista que analiza con tono incisivo el día a día de una familia reconocible dentro de nuestra propia cotidianidad. (*Yexus*)

Edad: *****

El Fotógrafo
Guión y dibujos: *E. Guibert*
Fotografías: *Didier Lefèbre*
Color: *Lemercier*
Traducción: *Aliénor Benoist*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2005.*

Las fotografías se alternan con gran naturalidad con las viñetas dibujadas para contarnos las vicisitudes que tienen que superar los miembros de las asociaciones humanitarias para realizar su labor. En este caso, Médicos Sin Fronteras en Afganistán, durante la guerra entre los mujahidines y el ejército ruso. El guión y los dibujos de línea clara, realistas y minuciosamente documentados, de Guibert, las fotografías de Didier Lefébre, que retratan los rostros y la vida cotidiana en las áridas montañas y el color de Lemercier se armonizan integrando una narración compacta que se lee con la emoción de un relato de aventuras. *(J.G.M.C)*

Edad: ****

Freddy Lombard
Guión: *Y. Lepennetenier e Y. Chaland*
Dibujos: *Yves Chaland*
Editorial: *Glénat, Barcelon, 2007.*

Yves Chaland, prematura y trágicamente fallecido a los treinta y tres años, fue un dibujante de gran personalidad que consiguió renovar el tebeo europeo de línea clara y ejercer una gran influencia en autores posteriores. La imagen nueva que ofrecen sus obras se basa en sus maestros a los que homenajea, pero inicia una vía nueva que lleva al cómic hacia la postmodernidad, tanto en el aspecto estético como en el tratamiento de los contenidos. La editorial Glénat ha iniciado la publicación de sus obras completas con dos volúmenes que recopilan las historias de Freddy Lombard, algunas inéditas en nuestro país. (*J.G.M.C*)

Edad: ****

El grito del pueblo
(4 volúmenes)
Guión: *Jean Vautrin*
Dibujos: *Jacques Tardi*
Traducción: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2002-2006.*

Tardi adapta con maestría la novela de Jean Vautrin sobre la Comuna de París, utópico intento de justicia social que apenas perduró dos meses en 1871. Con ejemplar uso del blanco y negro recrea personajes, lugares y hechos, entremezclando con habilidad la gran Historia con la vivencia personal. El formato panorámico de la edición potencia la descripción de los escenarios y el movimiento de masas en una epopeya popular protagonizada por individuos como el policía Grondin, el cerrajero Fil-de-Fer, la sensual Caf´Conc´ o el capitán Tarpagnan, todos de carne y hueso, inolvidables personajes en un intenso relato. (*Yexus*)

Edad: *****

Haxtur
Guión y dibujos:
Víctor de la Fuente
Editorial: *Glénat*, *Barcelona*, *2008.*

Cuando en 1971 se empezó a publicar en la revista "Trinca" la obra que comentamos, su novedad constituyó una auténtica sorpresa. Al año siguiente obtuvo un gran éxito internacional, recibió varios premios y se vendió a doce países. Sin embargo, desde entonces no se había vuelto a reeditar hasta ahora, que se ofrece coloreada digitalmente bajo la supervisión de su autor. Haxtur recrea el delirio de un moribundo, por eso se alternan escenarios realistas con otros oníricos y la actitud del héroe es dubitativa. La calidad gráfica de la obra es excelente al igual que el dibujo del cuerpo humano y la narración basada en las imágenes. *(J.G.M.C)*

Edad: ****

Hellboy.
Semilla de destrucción
Guión y dibujos: *Mike Mignola*
Traducción: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2002.*

Convertido en icono multimedia, es uno de los más originales y carismáticos personajes de los últimos años. Nació en el averno pero combate a las fuerzas del mal, enfrentándose a todo tipo de amenazas ultraterrenas con su carácter expeditivo y burlón. Las aventuras sobrenaturales de *Hellboy* permiten al dibujante recrear escenografías irreales de tenebrosa imaginería gótica, labor que materializa con un dibujo sintético y elegante basado en el equilibrio de las masas negras. Mignola entremezcla leyendas y folclore popular con olvidadas mitologías o cultos arcanos de su invención para construir un esotérico universo que convive con el mundo real. (*Yexus*)

Edad: ****

Historias color tierra
Guión y dibujos:
Kim Dong-Hwa
Traducción: *An Hyeonboy y Julio José Martínez Piérola*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2008.*

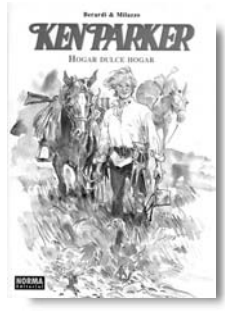
Iowa vive con su madre en una pequeña aldea coreana, se va a enfrentar por primera vez al mundo: va a conocer el amor, la amistad y las malas intenciones de los vecinos, en un ambiente de respeto y cariño creado por su madre y en una estrecha relación con la naturaleza. Los diálogos son sencillos y el diseño de las páginas es muy libre: en él se combinan las viñetas pequeñas, cuando da a conocer la vida de los personajes, con ilustraciones de página completa para reflejar la importancia de la naturaleza. Es una historia de crecimiento contada con un tono poético y emotivo. (*E.E.A.*)

Edad: ****

La isla de la mano
Guión y dibujos: *Quim Bou*
Editorial: *Dolmen, Palma de Mallorca, 2008.*

El joven Gorne bebe demasiado licor de setas elaborado por él mismo y se despierta al día siguiente de celebrar una fiesta sin recordar la terrible afirmación que ha pronunciado la noche anterior. Para salvarse de la muerte tiene que enfrentarse a un terrible dragón que ha aparecido en el valle. Esta es la quinta entrega de una serie de género fantástico que transcurre en el Continente de Môm, escrita y dibujada por Quim Bou con un tono irónico muy personal que se aleja de otras creaciones habituales de éste género tanto en el planteamiento de la aventura como en la resolución gráfica de la misma. (*J.G.M.C*)

Edad: ****



Ken Parker
Guión: *Giancarlo Berardi*
Dibujos: *Ivo Milazzo*
Traducción: *Estudio Fénix*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2002.*

La aportación de Europa al género del western ha sido muy importante y original. Entre los personajes más interesantes no podíamos olvidar a Ken Parker, creado en 1974 por Giancarlo Berardi y dibujado por Ivo Milazzo. El rostro del protagonista tiene los rasgos de Robert Redford y está dotado de gran humanidad. Tras la guerra de Secesión, Parker recorre las montañas y los espacios salvajes y toma partido por los explotados y los más débiles. El dibujo suelto y ágil de Milazzo, en el que el trazo y las texturas tienen más importancia que la minuciosidad realista, aporta un aire nuevo y fresco al género del oeste. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

El ladrón de pesadillas

Guión y dibujos: *Ángel Puigmiquel*

Editorial: *Glénat, Barcelona, 2006.*

El ladrón de pesadillas es la recopilación de tres historias escritas por Ángel Puigmiquel en los años cuarenta en una edición muy cuidada y bien documentada por la editorial Glénat. En las dos primeras, "S.O.S.! en el museo diabólico" y "Los crímenes del gramófono", Pepe Carte, un niño detective y sus amigos tienen que resolver diferentes misterios, están contadas con gran sentido del humor parodiando las películas de detectives. En la tercera, que da título al libro, nos encontramos con una historia casi surrealista en la que también hay un misterio que resolver. En estas historietas podemos apreciar el buen trabajo de Ángel Puigmiquel tanto en su forma de contar como de tratar al lector. (*E.E.A.*)

Edad: ***

Lance

Guión y dibujos: *Warren Tufts*

Restauración: *Manuel Caldas*

Traducción: *Rafael Marín*

Editorial: *Manuel Caldas, Braga, 2008.*

Warren Tufts es el creador de uno de los westerns más importantes, para algunos el mejor, *Casey Ruggles* (1949-1954). Ahora, el editor portugués Manuel Caldas, después de iniciar una espléndida edición en blanco y negro del *Príncipe Valiente*, recupera esta obra, ambientada en el oeste norteamericano. Fue publicada originariamente en la prensa entre 1955 y 1960. En esta primera entrega se puede disfrutar, junto a las aventuras del impetuoso segundo teniente Lance, del magnífico dibujo realista y de la espectacularidad de los paisajes y del color, meticulosamente restaurado para esta modélica edición. En el prólogo, el editor nos presenta la obra y nos explica la labor de restauración realizada. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Lobas

Guión y dibujos: *Rachel Deville*

Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2007.*

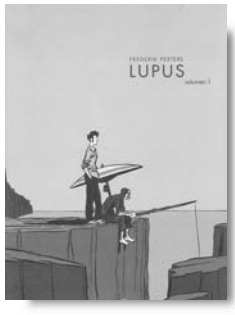
Son dos hermanas idénticas, distintas y lobas, muy lobas. Este cómic narra en blanco y negro el largo recorrido de dos hermanas gemelas por encontrar su lugar en el mundo, de localizar su otredad y verse más allá del reflejo del par. Muestra su relación con la ambigüedad que el amor conlleva en situaciones límites, se pelean, se aman, se destruyen la una a la otra, autodestruyéndose al tiempo sin dejarse caer del todo y despertando a su paso la curiosidad colectiva sobre lo doble. El lenguaje propio que desarrollan las hará más fuertes como hermanas, pero quizás se convierta en el reflejo de su pérdida de fortaleza individual. (*A.B.)*

Edad: *****

El Lobo Solitario y su cachorro (20 tomos)
Guión: *Kazuo Koike*
Dibujos: *Goseki Kojima*
Traducción: *Geni Bigas y Sayuri Suzuki*
Editorial: *Planeta, Barcelona, 2003-2005.*

Se trata de un clásico indiscutible del *manga*, perteneciente al género de samuráis. Desarrolla la trágica historia de Itto Ogami quien, traicionado por un clan rival, pierde a su esposa y se convierte en un fugitivo que deambula con su pequeño hijo Daigoro, viviendo como un asesino a sueldo mientras busca vengarse de sus enemigos y recuperar el honor ante el emperador. Con estilo expresionista y narrativa muy cinematográfica, brinda una fiel semblanza de la época y las costumbres del Japón feudal. Por expreso deseo de sus autores, la edición ha sido realizada respetando el sentido de lectura del original japonés. (*Yexus*)

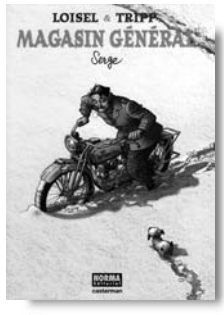
Edad: ****



Lupus 1, 2, 3, y 4
Guión y dibujos: *Frederick Peeters*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2005-2007.*

Road movie espacial que presenta a dos amigos en una especie de viaje iniciático en el cual no dudan en experimentar con cuanta droga de nueva generación se sitúe a su alcance y les permita pescar de vez en cuando. Lo que se puede presentar como una historia banal y sin sorpresas existenciales pronto pasa a un plano más profundo que les acompaña en un crecimiento interior que marca cada uno de los volúmenes de la serie. Convirtiéndose así cada uno de ellos en una expresión de las pruebas del oráculo a las cuales nos enfrentamos a lo largo de nuestra vida. (*A.B.)*

Edad: *****



Magasin Général
Guión y dibujos: *Régis Loisel y Jean-Louis Tripp*
Traducción: *Manel Domínguez*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2006.*

Historia que narra la vida en un pueblecito de la provincia de Québec (Canadá) durante los años veinte del pasado siglo. El título hace referencia a la tienda generalista que abastece a los parroquianos de Nôtre-Dame-des-Lacs, lugar donde transcurren los acontecimientos. El dueño de la misma, que muere al comienzo, es el narrador. Marie, su viuda, decide continuar con el negocio y a través de la relación con ella vamos conociendo los personajes, las relaciones que los unen, los trabajos, fiestas y costumbres del lugar. Páginas llenas de vida y personajes magníficamente perfilados en una historia dinámica y atractiva. (*J.L.P.)*

Edad: *****

Mi mamá está en América y ha conocido a Buffalo Bill
Dibujos: *Emile Bravo*
Traducción: *Sergio España y Paco Rodríguez*
Editorial: *Ponent Mon, Tarragona, 2008.*

Si algo define este cómic es el color, el color se convierte en el protagonista dando la pauta para el estado de ánimo y las situaciones que le acontecen al pequeño Jean. A través de sus ojos conocemos su existencia, y a partir de la interactuación con los adultos que le rodean conocemos su realidad. Conocemos a una madre siempre presente pero nunca físicamente, conocemos sus herramientas y mecanismos de supervivencia. Porque Jean no se resigna a un mundo gris, en el que la ausencia de la madre podría teñirlo todo, sino que se reinventa a sí mismo consiguiendo así salvaguardarse y regar su vida con color. (*A.B.)*

Edad: ****

María y yo
Guión y dibujos: *María Gallardo y Miguel Gallardo*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2008.*

Nos encontramos ante la descripción de la convivencia entre un padre y su hija que han aprendido a aceptarse, comunicarse y quererse por encima de todas las dificultades que la naturaleza y la sociedad les han puesto en el camino. Es una historia didáctica para el lector, al que se le permite conocer a las personas autistas desde la cotidianidad, un libro terapéutico para el autor que refleja sus miedos, sus dudas y el cariño que siente por su hija; pero sobre todo es un libro de emociones y sentimientos contados a través de unos dibujos sencillos, casi pictogramas y con un texto igual de sintético y directo. (*E.E.A.*)

Edad: ****

La Mazmorra
Guión: *Joann Sfar*
Dibujos: *Lewis Trondheim*
Traducción*:*
Enrique Sánchez Abulí
Editorial: *Norma, Barcelona, 2000.*

La Mazmorra constituye un universo ficticio estructurado en tres ciclos narrativos que se corresponden con las distintas épocas en que transcurre la acción: en el pasado, el presente y el futuro. Sus creadores son dos de las figuras más prolíficas y destacadas del cómic europeo de las últimas décadas. En 1998 iniciaron esta serie que ha tenido una excelente recepción por parte del público, tanto por la temática, muy del gusto de los lectores juveniles, como por el tono divertido y paródico que impregnan de humor estas *terroríficas* aventuras. En el aspecto gráfico, el dibujo caricaturesco se adecua perfectamente a la intención de la obra. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Metralla
Guión y dibujos: *Rutu Modan*
Traducción: *Bárbara Vigil y Eulalia Sariola*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2006.*

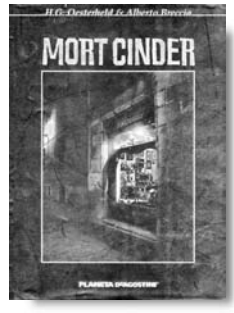
Esta novela gráfica de la israelí Rutu Modan cuenta la historia de un joven taxista que se ve obligado, por los acontecimientos y por la joven protagonista, a buscar a su padre al que no ve desde hace mucho tiempo. El conflicto de Oriente Medio es el paisaje en el que se desarrolla la obra. La narración se cuenta con imágenes de línea clara y colores cálidos. En muchas ocasiones las viñetas ofrecen una historia paralela a la trama principal. Interesante obra que aborda una parte de la vida cotidiana que sufre esta tierra en guerra. *(Nicolás Santoveña)*

Edad: *****

Morgana (4 álbumes)
Guión: *Luca Enoch y Mario Alberti*
Dibujos: *Mario Alberti*
Traducción: Mónica Moreno y Enrique S. Abulí
Editorial: *Norma. Barcelona, 2003-2008.*

Una epopeya fantástica con resonancias artúricas ambientada en tiempos indeterminados, donde la magia se funde con la tecnología y la brujería con la ciencia-ficción. Morgana es una guerrera implacable adiestrada por el androide Merlín, llamada a reunir los sagrados arcanos que forjarán un imperio. Aunque en semejante empresa haya de enfrentar sus poderes y voluntad con el ambicioso Voort, hechicero con quien comparte un extraño vínculo. A la imaginación desatada del guión corresponde un dibujo preciosista, espectacular y trepidante, capaz de recrear tanto asombrosas civilizaciones como increíbles personajes, todo potenciado por un color atmosférico y sugerente. (*Yexus*)

Edad: ****



Mort Cinder
Guión: *H. G. Oesterheld*
Dibujos: *Alberto Breccia*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2002.*

La literatura está llena de muertos vivientes, de personajes que reviven de una forma u otra. *Mort Cinder* (1962) es uno de ellos pero en distinto orden: un ser vivo que necesita morir. Su encuentro en pleno siglo XX con un anticuario inglés –tan protagonista o más de las historias que Mort– le permite ir recordando los lugares y episodios vividos en el lejano Egipto, la antigua Grecia o la I Guerra Mundial. Unos guiones precisos e inquietantes del genial Oesterheld se refuerzan por las sensaciones que transmiten los dibujos de Alberto Breccia (1919-1993), todo un disfrute de detalles. (J.F.R.)

Edad: *****

Navis. Girodouss
Guión: *Jean David Morvan*
Dibujos: *José Luis Munuera*
Traducción: *E. Sánchez Abulí*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2006*.

Navis es una criaturilla humana perdida en un extraño planeta en compañía de Nsob, un robot que se encarga de su educación. Le encanta vivir en la selva donde a la ley del más fuerte ella opone el ingenio de la especie humana. En el primer capítulo conoce a una amiga, Houyo, que se acaba de quedar huérfana y en el siguiente a Nhondin, un complejo animal que siente una pulsión destructiva. A la originalidad de los personajes y situaciones se añade la calidad visual de las imágenes y un montaje dinámico que favorece la lectura rápida y acerca esta obra al mundo cinematográfico. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Nexus
Guión: *Mike Baron*
Dibujos: Steve Rude
Traducción: Enrique S. Abulí
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2007-2009*.

La luna de Ylum es un planetoide habitado por multitud de refugiados pero también es el hogar de Nexus, el extraño justiciero cósmico que castiga a los asesinos de masas. El porqué de su misión y el origen de sus poderes son un misterio. Entre la *ópera espacial* y el género de superhéroes se desarrolla esta serie donde no cabe lo convencional. La originalidad de los guiones se corresponde con la exquisita elegancia de un grafismo perfectamente adecuado para recrear todo tipo de razas y culturas galácticas, incluyendo a secundarios tan singulares como la periodista Sundra Peale, el problemático Tyrone o el belicoso Judas Macabeo. (*Yexus*)

Edad: ****

¡No pasarán! (3 volúmenes)
Guión y dibujos: *Vittorio Giardino*
Traductores: *I. Gómez*, *F. Fernández y M. Fernández*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2000*.

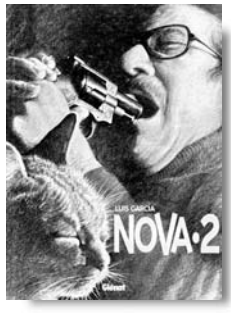
Max Fridman, el escéptico personaje de Giardino, protagonista de una serie de aventuras ambientadas en Budapest o Estambul, abandona su apacible refugio suizo para dirigirse, en esta ocasión, al infierno de la Guerra Civil española. Lo hace movido por nobles principios: encontrar y rescatar a un amigo desaparecido. El relato se despliega en una trilogía que retrata los escenarios bélicos (el Ebro, Barcelona…) con su estela de muerte y destrucción y en la que se entrelaza una trama de espionaje. Línea clara y colores luminosos al servicio de una historia turbia, de oscuros perfiles. *(D.G.V.)*

Edad: *****

No te quiero, pero...
Guión y dibujos: *Fermín Solís*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2004.*

Solís ofrece un vistazo desenfadado pero veraz a la coyuntura de las generaciones más recientes, aquellas que se debaten entre el primer empleo y la permanencia en casa paterna mientras intentan materializar sus anhelos. Gente como Martín, Isa o Mario, también como Toni, Julia, Joan… Un entramado vital planteado con divertido naturalismo, salpicado por devaneos sentimentales o sexuales y pautado por frustraciones, angustias y neuras. Con la expresividad de un trazo rotundo y sintético, el autor retrata personajes arrancados del mundo real que a menudo se quieren, se estiman, se añoran o se desean… pero no se aman. (*Yexus*)

Edad: *****



Nova-2
Guión y dibujos: *Luis García*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2004.*

Es esta la gran obra de culto de los 80, que no fue completada por su autor hasta 2004. La aventura de tres expedicionarios en pos de un extraño aerolito se transforma en la peripecia interior de un dibujante de agencia preso de una existencia mediocre. Entre lo metafísico y lo existencial, el innovador sentido del montaje traslada el argumento de un plano narrativo a otro, mientras un hiperrealismo envolvente consigue entremezclar el relato dibujado con la realidad del autor e incluso del propio lector. Un experimento casi metalingüístico, cercano a la espontaneidad y la franqueza de la escritura automática. (*Yexus*)

Edad: *****

Palestina
Guión y dibujos: *Joe Sacco*
Traducción: *Roberto Rodríguez*
Editorial: *Planeta, Barcelona, 2002.*

Siempre candente el conflicto árabe-israelí, resulta indicado acercarse a esta obra, tanto por su honestidad como por su indudable valor informativo. Sus viñetas ofrecen un auténtico reportaje de investigación, el protagonizado por el propio Sacco durante su viaje a Israel en 1991. Desde Jerusalén a Gaza, entrevista y convive con palestinos y judíos, multitud de personajes anónimos o con nombre propio que ofrecen su testimonio, propician el debate y aportan experiencias de primera mano. A la vez que un diario de viaje, se trata de periodismo dibujado. Contiene el rigor de un documental pero no excluye la fuerza del relato. (*Yexus*)

Edad: *****

La parejita. Amor, sexo y turnos de limpieza
Guión y dibujos: *Manel Fontdevila*
Editorial: *El Jueves, Barcelona, 2005.*

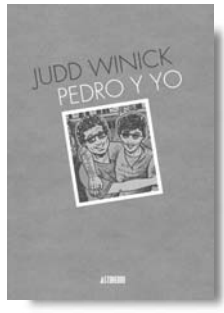
Se trata de una inteligente comedia de situación que se centra en el día a día de Emilia y Mauricio, una pareja como tantas otras, con la que se identifica fácilmente una gran parte del público lector. Es un divertido retrato social de los últimos diez años, basado en la incisiva observación de la cotidianidad y los problemas (prácticos y sentimentales) que plantea la vida en común de los dos protagonistas. Con un humor costumbrista que no excluye el tono crítico aborda temas como los celos, los parientes, los amigos, las aficiones, la economía doméstica o, en los últimos tiempos, la paternidad. (*Yexus*)

Edad: *****

Paso al noroeste
Guión y dibujos: *Scott Chantler*
Traducción: Lorenzo F. Díaz
Editorial: *La Cúpula, Barcelona, 2008.*

Esta novela gráfica de doscientas setenta páginas narra las aventuras de Charles Lord, un militar británico que participa activamente en la lucha contra los franceses por el control de las tierras de Canadá, a mediados del siglo XVIII. Sus relaciones con los indios, con los enemigos, con los compañeros y con su hijo centran el nudo emocional de la narración. La obra concluye con un interesante epílogo del autor. La parte gráfica, en blanco y negro, se caracteriza por personajes con rasgos exagerados en su morfología, convirtiéndolos en héroes ante semejante epopeya. El dinamismo de las viñetas y la variedad en los planos refuerzan el carácter trepidante de la aventura. *(Nicolás Santoveña)*

Edad: ****



Pedro y yo
Guión y dibujos: *Judd Winick*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2008.*

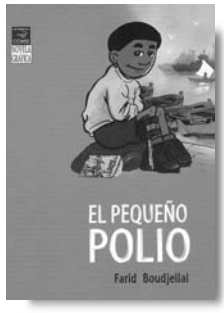
Judd Winick, el autor, participa en un programa de televisión en el que conoce a Pedro, un joven homosexual cubano seropositivo desde la adolescencia. Lo que en principio debía ser una frívola historia de la MTV toma trazos emotivamente dramáticos al convertirse en una plataforma de reivindicación social por parte de Pedro, arrastrando con su empeño y fuerza de voluntad al resto de los protagonistas. La historia se ambienta en el principio de los años 90, cuando la homosexualidad no era mediática en absoluto, y la información sobre el SIDA, escasa. Este relato se ha convertido en un precioso documento gráfico de la época y conmoción social. (*A.B.)*

Edad: *****

Pema Ling
Guión y dibujos: *Georges Bess*
Traducción: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma*,
Barcelona, *2006*.

Este es un hermoso álbum en el que la calidez del color y la delicadeza del dibujo suavizan la tragedia que vive la protagonista. Pema Ling es salvada por su tío Oku Sonan de una cruel matanza en la que perecen su padre y el resto de la familia de marionetistas y saltimbanquis. La acción transcurre en el Tíbet y la vida en el pueblo, las costumbres, los juegos de los niños, la organización social o la arquitectura están perfectamente documentados y se plasman con gran belleza en las viñetas a través de un dibujo realista y minucioso, tanto en los pequeños detalles como en los espectaculares escenarios. *(J.G.M.C)*

Edad: ***



El pequeño Polio
Guión y dibujos: *Farid Boudjellal*
Traducción: Raúl Martínez
Editorial: *La Cúpula*,
Barcelona, *2007*.

El protagonista de esta obra es Mahmoud Slimani, un niño argelino de seis años que vive en Toulon sus primeras experiencias escolares, juega en el barrio con sus amigos, está enamorado de una vecina y usa calzado ortopédico porque padece poliomielitis. Vive con una familia cariñosa y tiene tres hermanas. La historia transcurre en un año en el que descubre que es árabe, tiene un hermano y conoce a un nuevo amigo al que se le muere la madre. De las anécdotas cotidianas del niño pasamos al mundo de los adultos, la guerra de Argelia, la discriminación racial, la lucha contra las injusticias. Todo ello visto con gran ternura. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Persépolis
Guión y dibujos: *Marjane Satrapi*
Traducción: *Albert Agu*
Editorial: *Norma*,
Barcelona, *2000*.

Cómic que narra la vida de una chica iraní nacida en una familia de clase media que tiene la oportunidad de estudiar en Viena: la represión del régimen del sah, la fugaz ilusión de libertad con el ascenso de los ayatolás, la opresión de la República Islámica, la guerra Irán-Irak; y cómo todos estos acontecimientos influyen en su vida familiar y personal. La rebeldía, el humor y el deseo de expresarse a pesar de la censura y la represión prevalecen en una historia que podría haber caído en el panfleto y la moralina. Premio Autor Revelación 2001 y Mejor Guión 2002 del Salón del Cómic de Angoulême. *(J.L.P.)*

Edad: *****

Piero
Guión y dibujos: *Edmond Baudoin*
Traducción: *Javier Zalbidegoitia y Mila Boboyo*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2007*

Que múltiples gotas cayendo desde una misma nube tarden en llegar al suelo un tiempo idéntico no es lo prodigioso, sino la forma de recorrer ese irrepetible camino.

Piero recupera el universo infantil insinuando magistralmente la esencia de ciertas claves para perfilar este viaje: intensificar la ficción convirtiéndola en realidad, amar fraternalmente al límite sin esperar compensación, abrazar la creatividad desterrando la soledad, afrontar la fragilidad trasformándola en fortaleza, dejarse embriagar por la emoción vital. Y, como resultado, tras peregrinar por las sendas de ese doloroso y magnífico mundo, llegar al asfalto cual transparente, luminosa y bellísima gota. (*Yolanda Novoa*)

Edad: *****

El pirata Garrapata en América
Guión: *Juan Muñoz*
Dibujos: *Antonio Tello*
Editorial: *S.M., Madrid, 2007.*

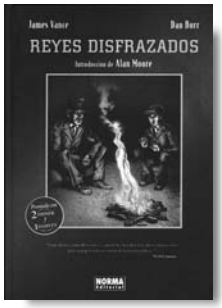
Las aventuras del Pirata Garrapata, que es uno de los personajes más populares de la literatura infantil española, aparecen ahora en formato de cómic. A través de las viñetas podemos contemplar cómo este peculiar héroe, en compañía de sus amigos Carafoca y Tocinete, se ve envuelto en situaciones insospechadas que se resuelven siempre con el humor y la parodia. Su espíritu inquieto le lleva a viajar a través del tiempo y del espacio, por lo que podemos verle embarcado en una carabela rumbo al Nuevo Mundo, con los romanos, en el Museo del Prado o viajando en una nave espacial. (*J.G.M.C*)

Edad: **

Poco (2 álbumes)
Guión y dibujos: *Ricard Castells*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 1999-2001.*

Hay muchas y variadas razones para certificar la vida: un bollo de canela y azúcar en *Chefchaouen*, un aire húmedo y fresco que eleva el rostro en Santander o un regalo para disfrutar y agradecer en *Poco*. Presenta la obra el radical cambio de estereotipo en algunos personajes clásicos (abuelita, Caperucita y el lobo…) y un sinfín de novedosas y disparatadas preguntas: ¿Por qué no puede una niña pescadora de cangrejos y paseante de cementerios tener a un vampiro por amigo? ¿Por qué una abuela no puede alimentar al amigo de su nieta con tazones de sangre de conejo? ¿Por qué un vampiro fascina por su profunda ternura? Una historia llena de arte y humanidad que se detiene en el recuerdo. *(Yolanda Novoa)*

Edad: ****



Reyes disfrazados
Guión: *James Vance*
Dibujos: *Dan Burr*
Traducción: *Ernest Riera*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2007*.

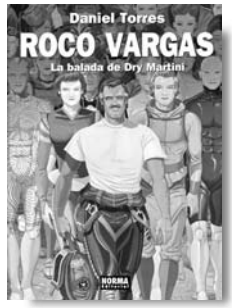
La vida errante y marginal, llena de penurias, de las víctimas de la tremenda depresión económica de los años treinta se nos presenta en esta obra a través de un adolescente que vive su proceso de maduración en unas condiciones extremas. Conoce a personajes marginales y se enfrenta a situaciones sociales dramáticas y crueles que se oponen a la visión del mundo que le habían ofrecido los seriales radiofónicos, los tebeos, las películas o las lecturas. Sin embargo, en la nueva vida que se ve obligado a asumir el joven protagonista de esta historia también conocerá la generosidad, el cariño y la solidaridad. (J.G.M.C.)

Edad: *****

Los Reyes Elfos.
Hasta los dioses mueren
Guión y dibujos: *Víctor Santos*
Editorial: *Dolmen*, *Palma de Mallorca*, *2005*.

Santos concibe un complejo universo que hunde sus raíces en mitologías reales e imaginarias, con predominio de las leyendas celtas y nórdicas. Personajes como el rey Ehren, el mortífero Jurgen Ulf, la guerrera Dreide o el Caballero Oscuro existen en un siglo incierto donde la humanidad convive con los reinos faéricos. Aquí la fantasía más espectacular cobra un tono épico mientras a las grandes batallas se contraponen oscuras pasiones y dramas personales, todo plasmado con un estilo vibrante de corte cinematográfico. El presente volumen finaliza la saga desarrollada en *El señor de Alfheim*, *La emperatriz de hielo* y *La espada de los inocentes*. (*Yexus*)

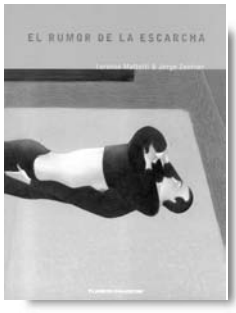
Edad: ****



Roco Vargas
Guión y dibujos: *Daniel Torres*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2007*.

Daniel Torres es uno de nuestros mejores ilustradores e historietistas, con más de dos décadas de entrega a la profesión y con el reconocimiento internacional a su excelente trabajo. Entre su amplia obra destacan los álbumes protagonizados por el piloto sideral Roco Vargas, que se oculta en la personalidad del escritor Armando Mistral. Sus cuatro primeras aventuras (1982-1986) se han agrupado en un volumen con su nombre que se acompaña de bocetos, dibujos y textos del propio autor. Con el nuevo siglo y con cambios en el estilo y la temática ha iniciado un nuevo ciclo de sus aventuras de las que ya se han publicado cuatro álbumes. *(J.G.M.C)*

Edad: ****



El rumor de la escarcha
Guión: *Jorge Zentner*
Dibujos: *Lorenzo Mattotti*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2002.*

Este relato de itinerancia y aprendizaje se basa en un interesante guión del veterano escritor Jorge Zentner, autor de excelentes historietas, y en los asombrosos y expresivos dibujos del genial Mattotti. A lo largo de cinco capítulos y un epílogo asistimos a la evolución que sufre el protagonista en el conocimiento de sí mismo.

Esta historia nos habla del miedo, de los miedos que nos acechan a todos. Sobre todo trata del miedo que nos tenemos a nosotros mismos, de lo que encerramos como el protagonista en una torre que, en cualquier momento, puede ser destruida dejando al descubierto lo que pretendíamos ocultar, enfrentándonos a nuestra realidad más profunda. (*J.G.M.C.*)

Edad: *****

S
Guión y dibujo: *Gipi*
Traducción: *Julio Reija*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2006*

Nadie dijo que vivir fuera sencillo. Ni que, después de un día fatigoso, una última e inevitable mirada hacia la luna nos reconfortará, como tantas otras veces. Porque ella evoca aventuras de infancia y juventud tan especiales que perduran siempre en la memoria: los recuerdos formados por una precisa urdimbre predestinada y entrecruzada con la trama. Alimentados por un progenitor que dice, manda, alecciona, guía, decepciona, miente, abandona y, por encima de todo, ama, transmitiendo un enorme respeto por la naturalidad y la tolerancia Así, la compañía de *S* abraza, cual tejido cálido y ligero, ayudando a reanudar y alegrar el siguiente amanecer. (*Yolanda Novoa*)

Edad: *****

Por Soleá (2.5)
Guión y dibujos: *Antonio Navarro*
Editorial: *De Ponent, Alicante, 2008.*

Nacida de la fascinación del autor por el "Romance de Curro, el Palmo", de Serrat, la obra pasó por diversos avatares editoriales hasta esta versión definitiva. Se sitúa en el Madrid de la posguerra en que la España de charanga y pandereta lo era también de miseria y humillaciones. Curro, el gitano, es su protagonista: metro y medio de palmero a sueldo en un tablao y un gigante en su corazón enamorado de Soleá, encargada de la guardarropía del local. Un historia de amor, celos, traiciones, venganza y corrupción entrecruzadas, resuelta en un final a la altura del mejor género negro. *(D.G.V.)*

Edad: *****

Saint-Exupéry. El último vuelo
Guión y dibujos: *Hugo Pratt*
Traducción: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *1995*.

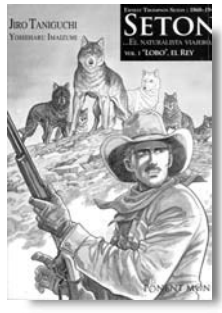
Recreación de las últimas horas de vida del escritor francés, autor de *El Principito* y *Vuelo nocturno*, cuando éste se encuentra a bordo de un avión que está a punto de estrellarse. Hugo Pratt, el conocido creador de *Corto Maltés*, rinde homenaje aquí a Antoine de Saint-Exupéry haciéndole volver a vivir algunos de los acontecimientos más señalados de su biografía: sus estancias en la Pampa argentina y en Buenos Aires, Marruecos, la Guerra Civil española, y un encuentro en las nubes con el *Principito*. Contiene un prólogo de Umberto Eco y la transcripción de una entrevista a Pratt. *(J.L.P.)*

Edad: ***

El Señor Jean (6 álbumes)
Guión y dibujos: *Dupuy y Berberian*
Traducción: *Lorenzo F. Díaz*, *Antoni Guiral y Estudio Fénix*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2000-2007*.

Pragmático, enamoradizo y devoto de una ironía muy parisina, Jean es un periodista y escritor que ronda la treintena, cuyos avatares sentimentales, creativos y laborales son el objeto de esta comedia urbana planteada con inteligente sentido del humor. Por sus páginas también desfilan los amigos y las amantes, sus conocidos y hasta sus vecinos, evolucionando el protagonista de un álbum a otro hasta llegar a afrontar en los más recientes el difícil paso de la vida en pareja e incluso la paternidad. Por añadidura, los autores escenifican a menudo sus inseguridades y conflictos subconscientes mediante ingeniosas parábolas dibujadas. (*Yexus*)

Edad:*****



Seton
Guión: *Yoshiharu Imaizumi*
Dibujos: *Jiro Taniguchi*
Traducción: *Víctor Illera Kanaya*
Editorial: *Ponent Mon*, *Barcelona*, *2007*.

Tres volúmenes han aparecido en España de esta obra, dibujada por el gran autor japonés Jiro Taniguchi, en la que se nos cuentan diversos episodios de la vida del naturalista Ernest Thompson Seton, gran defensor y estudioso de la naturaleza, fundador del Movimiento Woodcraft, escritor y pintor. Cada episodio, que tiene unidad y se puede leer independientemente, está protagonizado por un animal, un lobo, un ciervo, un lince, y recrea un momento de la vida del protagonista. Las trescientas páginas de cada entrega permiten un retrato detallado de la anécdota y una reconstrucción minuciosa de los espectaculares escenarios en que se desarrolla. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Sky Masters of the Space Force

Guión: *Dick y Dave Wood y Jack Kirby*

Dibujos: *Jack Kirby*

Entintado: *Wally Wood*

Traducción: *Mar Calpena y Bruno Rey*

Editorial: *Glénat, Barcelona, 2008.*

Cuando los Estados Unidos perdían la carrera espacial frente a la Unión Soviética, decidieron cambiar esta realidad en la ficción. Así aparecen en las tiras de la prensa diaria esta estupenda serie en la que podemos comprobar la importancia del trabajo en equipo: la creatividad de los guionistas es plasmada en las viñetas con el magnífico dibujo de Kirby que, a su vez, se enriquece con el entintado de Wally Wood. Las naves espaciales, los trajes y la vida en el espacio aparecen perfectamente documentados y son descritos con todo tipo de detalles. A su vez, esta edición restaurada ha supuesto un tremendo esfuerzo que debemos agradecer. *(J.G.M.C)*

Edad: ***

Spirou y Fantasio

Guión y dibujos: *Franquin, Greg y Roba*

Traducción: *Diego de los Santos*

Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2004.*

Como en el caso de su antecesor Tintín, los tebeos de Spirou representan la aventura en estado puro. La diferencia está en que en Spirou el vértigo de la acción no se da sólo mediante el *plot*, sino constantemente en los trazos del genial Franquin, que dotaba a sus historietas de un ritmo tan inusual para la época que logró hacer escuela. En sus historias nada se detiene para brindar a niños y jóvenes de todas las edades, la mejor aventura, siempre de la mano de un humor irreverente y generoso. (*Pablo Buján, Argentina*)

Edad: **

El sueño del monstruo

Guión y dibujos: *Enki Bilal*

Traducción: *E. Sánchez Abulí*

Editorial: *Norma, Barcelona, 1999.*

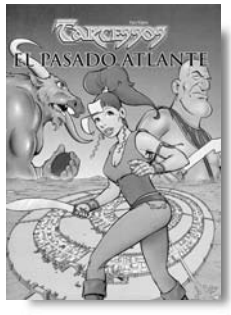
Junto con *32 de diciembre*, *Cita en París* y *¿Cuatro?*, este álbum constituye una tetralogía donde el autor reflexiona en clave de ciencia ficción sobre la identidad y la memoria pero también alerta sobre la perversión de la ciencia, el integrismo religioso y el poder de los medios de comunicación. Bilal emplea un grafismo barroco y envolvente, cercano al expresionismo, para plasmar una realidad plagada de símbolos y retazos oníricos en la historia de tres huérfanos de la guerra de Bosnia, en Sarajevo, cuyas vidas confluyen tres décadas más tarde. Cuando habrán de hacer frente al oscurantismo de una orden secreta encarnada por el genial y demente doctor Optus Warhole. (*Yexus*)

Edad: *****

Super Oso y su amigo
Guión y dibujos: *Mike Kunkel*
Traducción: *Diego García*
Editorial: *Dolmen*, *Palma de Mallorca*, *2008*.

Con sólo tres páginas, el autor de esta historieta nos presenta al pequeño Tyler y su familia, nos ofrece el tono de la narración y capta nuestro interés. En la primera reflexiona sobre la infancia y muestra la transición de las estaciones; en las dos siguientes nos muestra el entierro del abuelo del protagonista que coincide con la Navidad. Los padres heredan su casa en el campo y el niño, un oso de peluche y un reloj de bolsillo parado. En su nueva vida tiene que enfrentarse a los matones de la escuela, pero el muñeco se convertirá en Súper Oso y él, en un superhéroe infantil. *(J.G.M.C)*

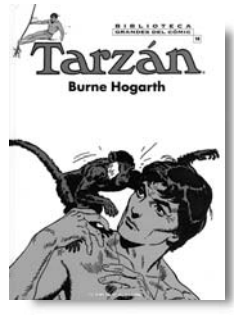
Edad: **



Tartessos. El pasado atlante
Guión y dibujos: *Francisco Nájera*
Editorial: *Almuzara*, *Córdoba*, *2008*.

Tartessos, la mítica civilización que floreció en el sur de la Península Ibérica 600 años antes de Cristo, es reconstruida en esta serie de la que ya han aparecido cuatro entregas. Partiendo de las referencias literarias que se conservan, el autor recrea una historia de aventuras con unos personajes cercanos al joven lector actual, entre los que destaca la joven hija del rey Argantonio. En los extras de este volumen se explica el proceso de creación, se informa sobre la Antártida, cuenta anécdotas simpáticas y se ilustra sobre la documentación y la localización de los escenarios. Una aventura diferente para el público juvenil. *(J.G.M.C)*

Edad: ***



Tarzán
Guión y dibujos: *Burne Hogarth*
Traducción: *Joan Josep Mussara*
Editorial: *Planeta DeAgostini*, *Barcelona*, *2008*.

Tarzán es uno de los personajes de ficción más famosos del siglo XX. Creado por Edgar Rice Burroughs, en 1912, tuvo un enorme éxito y se publicaron veintitrés secuelas. También fue llevado al cine en numerosas ocasiones, pero con unos resultados artísticos inferiores a su adaptación al cómic. La versión en viñetas apareció en la prensa estadounidense en 1929 y tuvo la fortuna de ser ilustrada por dos genios de este medio: Hal Foster (1931-1937) y Burne Hogarth (1937-1945 y 1947-1950). Estas planchas dominicales a color han sido editadas por Planeta en su totalidad, acompañadas por estudios del personaje y de la obra. *(J.G.M.C)*

Edad: **

Tentempié, Mapache y Pelusa I. El encuentro

Guión: *Brigitte Luciani*

Dibujos: *Eve Tharlet*

Traducción: *Joseph Escarré*

Editorial: *RBA Molino, Barcelona, 2006.*

Esta obra recrea en viñetas la vida en libertad de los animales del campo, con un dibujo delicado en la línea y unas acuarelas de tonos cálidos. Los protagonistas son los hermanos tejones Tentempié y Mapache que tendrán que convivir con una vivaracha zorrilla llamada Pelusa. La trama es sencilla, trata el tema de la adaptación a las nuevas situaciones y la aceptación de los que son diferentes a nosotros, nos habla de la generosidad y la convivencia. Este cómic es el primero de una serie que ha sido bien acogida por el público tanto por su contenido como por la calidad de sus viñetas. (*E.E.A.*)

Edad: **

Terry y los piratas

Guión y dibujos: *Milton Caniff*

Traducción: *Elena Iglesias*

Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2005.*

Milton Caniff es uno de los creadores más destacados del mundo del cómic, ha aportado importantes innovaciones expresivas y ha ejercido una gran influencia sobre otros autores. La editorial Planeta ha recuperado las tiras que publicó en la prensa diaria entre 1934 y 1946; hace años Norma editó las planchas dominicales a color. A lo largo de estos volúmenes el lector ve evolucionar a su joven protagonista y conoce a una serie de secundarios excepcionales como su amigo Pat Ryan, el cocinero chino Connie, la encantadora Dale Scott, Burma y tantos otros con los que comparte sus emocionantes aventuras en la China ocupada por los japoneses. *(J.G.M.C)*

Edad: ****

La tetería del oso malayo

Guión y dibujos: *David Rubín*

Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2007.*

El local que regenta el oso protagonista de estas historietas es realmente un consultorio sico-anímico camuflado de tetería. En él se refugia, tras la muerte accidental de su pequeño hijo, cuando a su amada esposa Mirian "se le murió el corazón". Con paciencia y cariño atiende a su heterogénea clientela compuesta por personajes destrozados que rehacen sus vidas o continúan la lucha para no caer completamente derrotados. El autor emplea un grafismo muy personal, que puede tener su origen en el expresionismo, pero que se aleja de las estridencias y se matiza con un trazo afectuoso acorde con el tono esperanzador del relato. *(J.G.M.C)*

Edad: *****

Tina Modotti

Guión y dibujos: *Ángel de la Calle*
Editorial: *Sins Entido, Madrid 2007.*

Comienza con el asesinato en 1929 de Julio Antonio Mella (fundador del Partido Comunista Cubano y amante de Modotti), para recorrer a partir de ahí las vivencias de la artista italiana en el convulso México de la época. Pero no se limita al campo de la biografía, sino que el propio Ángel de la Calle, como biógrafo, nos va mostrando la pauta de Modotti de su búsqueda del sentido de la vida en su compromiso con el marxismo y con todo lo que ello acarrea. A camino entre el puro documental y la autorreflexión conviven lo político, personal y onírico en perfecta armonía. (*A.B.)*

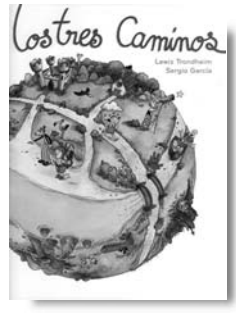
Edad: *****

Topolino, el último héroe

Guión y dibujos: *Alfons Figueras*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2006.*

El más conocido y singular personaje de Figueras para la extinta Editorial Bruguera sin duda fue *Topolino*. Creado en 1968, el presente volumen recupera una selección de sus mejores páginas, todas repletas de humor y aventuras a ritmo frenético. El protagonista es un individuo bajito y con bigote, un héroe vocacional e incomprendido, llamado a salvar al mundo de monstruos, científicos locos o marcianos invasores, amén de otras amenazas ignotas. Inspirado por la novela popular, los seriales cinematográficos, el terror de serie B y los dibujos animados, el autor consigue una obra plena de nostalgia, encanto y diversión desenfrenada. (*Yexus*)

Edad: **



Los tres caminos

Guión: *Lewis Trondheim*
Dibujos: *Sergio García*
Traducción: *L. Fdz. Díaz*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2007.*

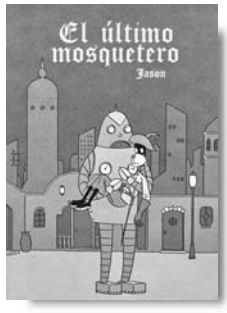
Tres son las historias y cuatro sus protagonistas En este cómic las historias se desarrollan en paralelo, los caminos se cruzan y los protagonistas se encuentran dando vueltas y rodeos imprevistos pero con algo en común: todos van buscando algo que les falta en la vida en un viaje plagado de anécdotas. Los códigos clásicos de los tebeos se desestructuran; ausencia de viñetas y un sentido de lectura aleatorio, aderezado con juegos de palabras y gags visuales periféricos. En la construcción narrativa, se puede observar cada cruce, cómo cada historia rebota a partir de un elemento textual o gráfico de la otra historia. (*Ana Real)*

Edad: **

El trío Buenaventura. La casa amarilla
Guión: *Corcal*
Dibujos: *Edith*
Traducción: *Estudio Fénix*
Editorial: *Azake*, *Barcelona*, *2005*.

Los hermanos Baltus, Benigna y Bernabé, forman un club secreto: Caballeros bajo la mesa redonda. Allí inventan las historias que el lector vive, al igual que sus personajes, como si fueran reales. Se trata de un auténtico cómic infantil, protagonizado por niños y por sus juegos y fantasías. En la casa amarilla conocen a tres ancianos, que juegan como ellos, y con los cuales viajarán a la época de su infancia. El dibujo es realista, delicado en la línea, y el color, a la acuarela, es luminoso y agradable. La planificación y las viñetas tienen una estructuración clásica y la historia fluye con naturalidad. *(J.G.M.C)*

Edad: **



El último mosquetero
Guión y dibujos: *Jason*
Traducción: *Óscar Palmer*
Editorial: *Astiberri*, *Bilbao*, *2008*.

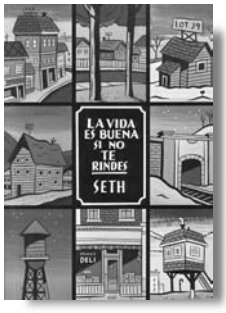
El mundo creativo de Jason es original y sorprendente. Parte de premisas insospechadas y le gusta dar una vuelta de tuerca a los géneros en que se inspira, pero el desarrollo de las historias es lógico y coherente. En este caso traslada los personajes de Dumas al futuro. Athos deambula por las tabernas de París donde sus formas y valores no son comprendidos. Aramis, por el contrario, se ha acomodado socialmente y no quiere participar en su loca defensa de la Humanidad. Los personajes son animales antropomorfos dibujados con una línea delicada y un color amable que contrasta con el ácido sentido del humor del autor. *(J.G.M.C)*

Edad: ****

El Vals del Gulag
Guión: *Denis Lapière*
Dibujos: *Rubén Pellejero*
Traducción: *Aliénor Benoist y Piedro Riera*
Editorial: *Glénat*, *Barcelona*, *2005*.

Una intensa historia de amor que supera los duros años de la II Guerra Mundial, pero es truncada por supuestos motivos políticos durante la dictadura comunista de la antigua Unión Soviética, es la protagonista de este álbum. La joven esposa separada de su marido inicia un viaje en su busca en el que irá conociendo a personas que han sufrido la soledad, el hambre y el trabajo inhumano, al tiempo que va descubriendo la crueldad de los distintos campos en los que se agrupa a los presos políticos y a los comunes, a las mujeres y a los niños. Las imágenes de Pellejero transmiten toda la emoción del relato. *(J.G.M.C)*

Edad: ****



La vida es buena si no te rindes
Guión y dibujos: *Seth*
Traducción: *Lorenzo F. Díaz*
Editorial: *Sins Entido*, *Madrid*, *2004*.

X es un joven artista inseguro al que le cuesta vivir en la realidad del presente, añora el tiempo pasado de su infancia y va buscando "señales" en los cómics que le ayuden a entender la vida. La historia trascurre con un ritmo lento, combinando las reflexiones del protagonista y la obsesión por encontrar a un antiguo dibujante grafico. El dibujo sencillo, de líneas bien definidas, nos ayuda a introducirnos en su mundo de monotonía, el ritmo narrativo refuerza el sentido de desesperanza y el color azul grisáceo nos invita a la melancolía. Esta obra es considerada por "The Comics Journal" como uno de los cien mejores cómics del siglo XX. *(E.E.A.)*

Edad: ★★★★★

Lo que el viento trae
Guión y dibujos: *Jaime Martín*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2008*.

"Pan, paz y libertad", a estos principios de la Rusia comunista en su marcha contra el Zar debemos el desarrollo de esta intrigante historia ambientada en la Rusia de 1916. El color nos envuelve, creando un hilo conductor de la historia que nos acompaña como sutil aliado. Jaime Martín transmite una atmósfera de misterio e incertidumbre, en la cual se ven mezclados aspectos del folclore tradicional más supersticioso con las desigualdades sociales evidentes. El joven e inexperto protagonista se ve abocado a una vida que desprecia y cree malograda, al tiempo que ha de abrirse camino entre sus propias limitaciones y la desconfianza que despierta. *(A.B.)*

Edad: ★★★★

Yossel. 19 de abril de 1943
Historia de la sublevación del gueto de Varsovia
Guión y dibujos: *Joe Kubert*
Traducción: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma*, *Barcelona*, *2004*.

Yossel, el hijo de un carnicero judío, forma parte de la resistencia contra los nazis y dibuja todo lo que ve. Su historia comienza con el traslado de su familia desde su pueblo al gueto de Varsovia, y se centra principalmente en la sublevación en la que él toma parte. Da cuenta también de las noticias que les llegan de otros judíos: los trabajos forzados, el hambre, la enfermedad, las cámaras de gas, los hornos crematorios. Impresionantes esbozos a lápiz, hechos con la intención de completarlos con pluma y pincel. Finalmente, Kubert decidió que se reprodujeran tal como habían quedado. *(J.L.P.)*

Edad: ★★★★★

Zits
Guión y dibujos: *Jerry Scott y Jim Borgman*
Traducción: *Óscar Estefanía*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2000.*

Sucesivas recopilaciones permiten disfrutar de esta lúcida visión del universo adolescente premiada como mejor tira humorística por la National Cartoonist Society. Las tribulaciones del quinceañero Jeremy sólo son comparables al sobresalto continuo de sus progenitores, que a diario afrontan con resignación y fatiga tal cúmulo de energía descontrolada por la torpeza, la inseguridad y las hormonas. En base a un dibujo extremadamente ágil y jocosamente fiel a la desquiciada realidad que describe, los autores saben exprimir con agudísima ironía los problemas juveniles inherentes a la pereza, la falta de motivación o los misterios del sexo opuesto. (*Yexus*)

Edad: ****

El brillo de una mirada
Il: Ana Miralles
Ed. La General, 1990

Ensayos y estudios

La bibliografía sobre el cómic: estudios, ensayos, artículos, monografías e incluso tesis doctorales es muy abundante. En estas páginas presentamos una breve muestra de algunas de las publicaciones que pueden animar a los interesados a profundizar en los temas que hemos tratado en este número extraordinario y monográfico de Peonza. Estas obras, a su vez, remitirán al lector hacia nuevos libros que le ayudarán a comprender la complejidad de este magnífico medio de expresión.

Viviane Alery (éd.): *Historias, Cómics y Tebeos españoles.* Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 2002.

Antonio Altarriba: *La España del Tebeo. La Historieta Española de 1940 a 2000.* Espasa Calpe, Madrid, 2001.

Koldo Azpitarte: *Cómics Made in Spain.* Dolmen, Mallorca, 2006.

Frederic Boilet y otros: *Little Nemo 1905-2005: un siglo de sueños.* Sins Entido, Madrid, 2005.

Jesús Cuadrado: *De la historieta y su uso. 1873-2000* (tomos I y II). Sins Entido y Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2000.

Pablo Dopico: *El cómic underground español, 1970-1980.* Cátedra, Madrid, 2005.

Will Eisner: *Shop talk. Conversaciones con Will Eisner.* Norma, Barcelona, 2005.

Michael Farr: *Tintín. El sueño y la realidad.* Zendrera Zariquey, Barcelona, 2002.

Fernando Fernández: *Memorias ilustradas.* Glénat, Barcelona, 2004.

Sergio García: *Anatomía de una historieta.* Sins Entido, Madrid, 2004.

Jorge González: *Horacio Altuna. Conversación / cuaderno de bocetos.* Sins Entido, Madrid, 2005.

Román Gubern: *Máscaras de la ficción.* Anagrama, Barcelona, 2002.

Antoni Guiral: *Cuando los cómics se llamaban tebeos. La Escuela Bruguera (1945-1963).* El Jueves, Barcelona, 2004.

Antoni Guiral: *Los tebeos de nuestra infancia. La Escuela Bruguera (1964-1986).* El Jueves, Barcelona, 2008.

Antoni Guiral: *El gran libro de Mortadelo y Filemón.* Ediciones B, Barcelona, 2008.

Francesca Lladó: *Los cómics de la transición.* Glénat, Barcelona, 2001.

Rafael Marín: *Los cómics Marvel.* La Factoría de Ideas, Madrid, 2001.

Antonio Martín: *Apuntes para una historia de los tebeos.* Glénat, Barcelona, 2000.

Joseph McCabe: *Neil Gaiman. Junto al rey del sueño.* Norma, Barcelona, 2007.

Scout McCloud: *La revolución de los cómics.* Norma, Barcelona, 2000.

Alfons Moliné: *El gran libro de los manga.* Glénat, Barcelona, 2002.

Pere Joan: *Max: conversación / sketchbook.* Sins Entido, Madrid, 2005.

Álvaro Pons, Pedro Porcel y Vicente Sorní: *Viñetas a la luna de Valencia. La historia del tebeo valenciano (1965-2006).* De Ponent, Alicante, 2007.

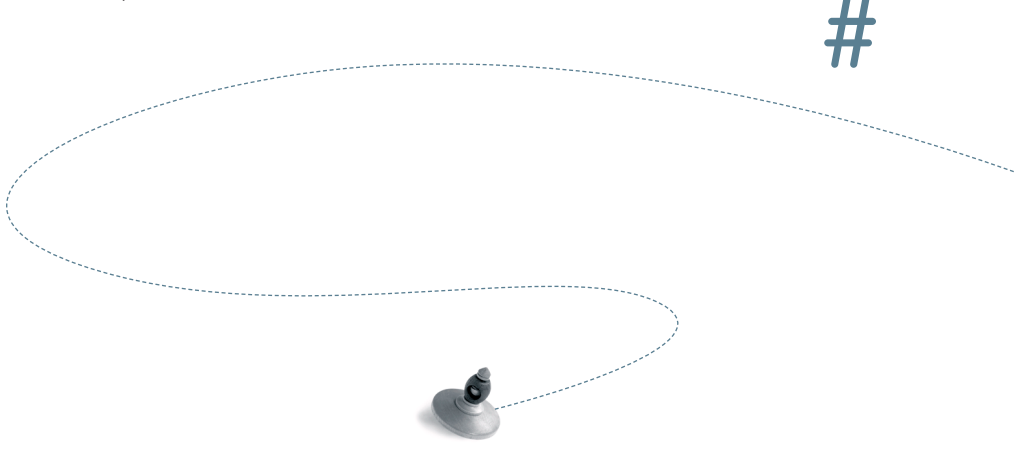
Peter Poplasky y Robert Crumb: *R. Crumb. Recuerdos y opiniones.* Global Rhythm, Barcelona, 2008.

Pedro Porcel: *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano.* De Ponent, Alicante, 2005.

Armonía Rodríguez: *El Gran libro del Capitán Trueno.* Ediciones B, Barcelona, 2006.

Salvador Vázquez de Parga: *Los tebeos de aventuras.* Glénat, Barcelona, 1999.

VV.AA.: *De Madrid a los tebeos. Una mirada gráfica a la Historieta madrileña.* Ayuntamiento de Madrid, 2004.



Colofón

« **El olor de los tebeos**
Autor:
José María Conget.
Pretextos,
Valencia, 2004

El autor de *El olor de los tebeos* afirma que el principal estímulo para su escritura fue las ganas de mostrar gratitud hacia un medio del que sólo ha recibido placeres. A lo largo de sus páginas evoca los personajes de sus lecturas de infancia y describe cómo se hizo lector de otros géneros sin abandonar las viñetas cuando se hizo mayor. Defiende la lectura de los cómics a todas las edades y el regreso nostálgico a los tebeos de la niñez, aunque fueran de baja calidad. El sugerente título de esta obra está tomado de este párrafo: "El olor de los tebeos, que emerge como un animal submarino de nuestro pasado colectivo, es el sutil, misterioso e insustituible perfume del tiempo." En el texto que reproducimos, José María Conget denuncia el abandono en que han caído estas publicaciones y los creadores responsables de las mismas.

Los cómics, despreciados o frecuentemente reducidos a un hábito pueril, han estado indefensos contra la incuria, el desgaste del roce y del polvo y las infidelidades de sus propietarios. Los monumentales errores de catalogación y los tremendos huecos en la colección de tebeos de nuestra Hemeroteca Nacional ofrecen buen testimonio del descuido en este terreno. En Estados Unidos existe desde 1967 la San Francisco Academy of Comic Art, fundada y dirigida por Bill Blackbeard, que realiza un esfuerzo constante para rescatar del olvido la historieta americana de sus comienzos; su labor no es menos rigurosa y exhaustiva que la de un filólogo erudito a la búsqueda de variantes en un texto del barroco. Por ejemplo, en el sexto volumen que recoge la obra maestra de Windsor McCay, Little Nemo, *Bill Blackbeard certifica que el equipo de su Academia trabajó cerca de diez años para localizar y ordenar todas las planchas del célebre personaje publicadas en la prensa entre 1913 y 1914. El resultado es un libro de pura maravilla que infunde un incondicional agradecimiento hacia aquellas personas que lo hicieron posible.*

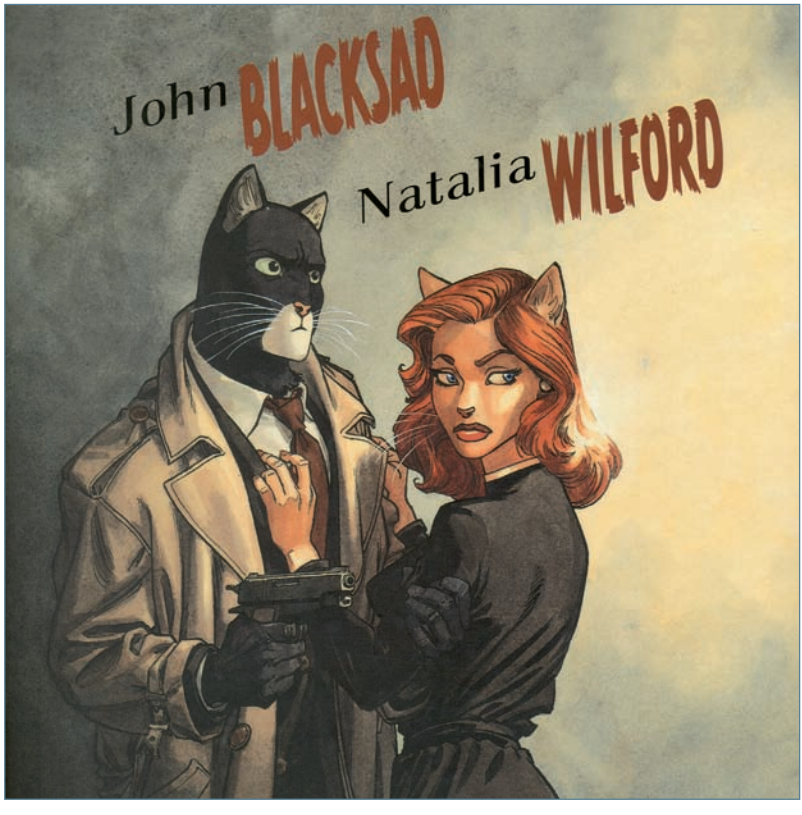
#

Galería

Las imágenes del cómic son innumerables. A lo largo de este número especial hemos intentado ofrecer un gran número de ellas, pero son muchas más las que no han podido ser seleccionadas. Como indicábamos en el editorial nos hemos centrado en las historietas publicadas o reeditadas en estos últimos diez años. En esta sección final de Galería queremos ofrecer a todo color una pequeña selección de los personajes que viven sus aventuras dentro de las viñetas.

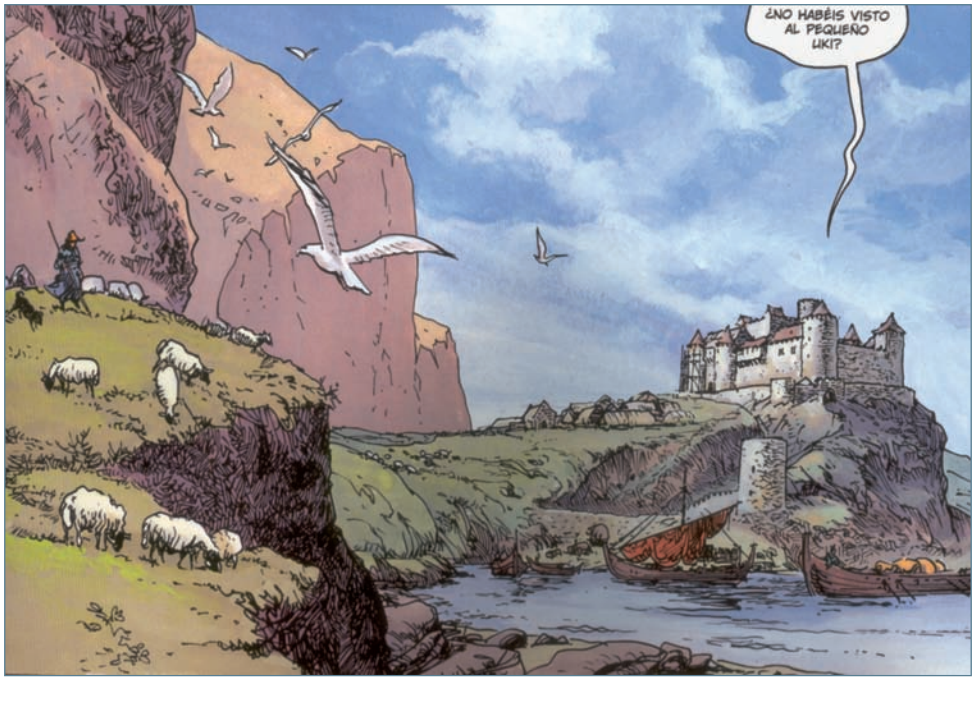
El anillo del nibelungo
P. Craig Russell

Azul y ceniza
Pere Joan



Blacksad
Juanjo Guarnido

Balada de las landas perdidas
Grzegorz Rosinski



Comanche
Hermann

El fotógrafo
Emanuel Guibert

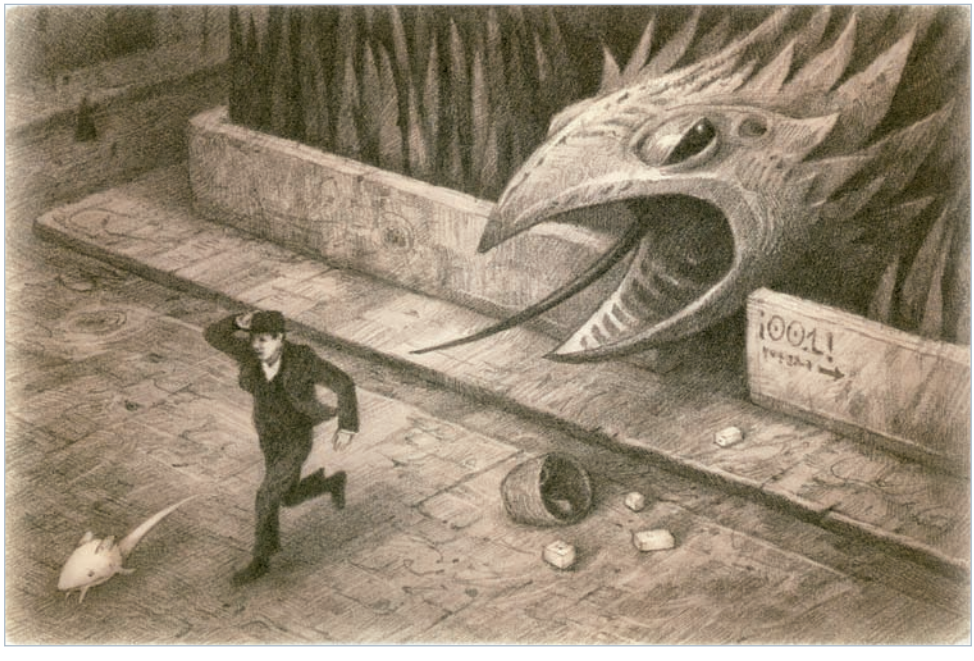
Cielo XX.com
Yslaire

Nexus
Steve Rude

Astro
Javier Olivares

El Escorpión
Enrico Marini

Emigrantes
Shaun Tan



Narradores
Frantz Duchazean

El sueño del monstruo
Enki Bilal

Lo que el viento trae
Jaime Martín

Navis
José Luis Munuera

Tentempié, Mapache y Pelusa
Eve Tharlet

El Señor Jean
Dupuy y Berberian

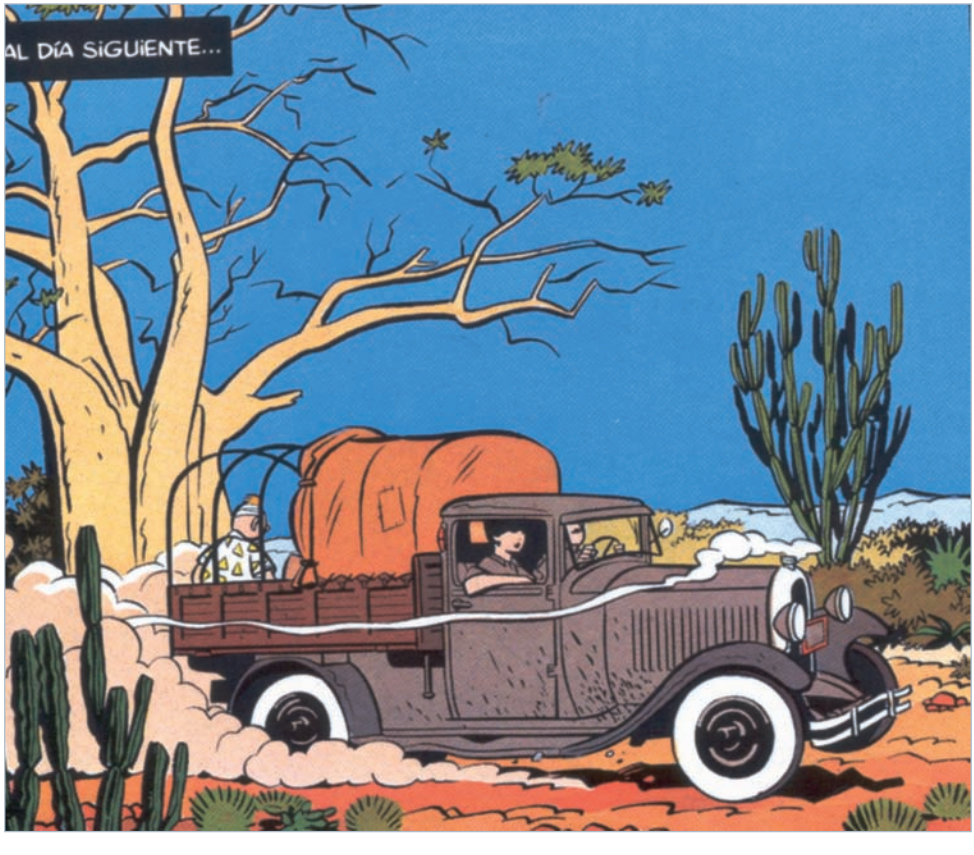
El trío Buenaventura
Edith

Pedro y el lobo
Miguelanxo Prado

Lance
Warren Tufts

Doctor Jekyll y mister Hyde
Lorenzo Mattotti

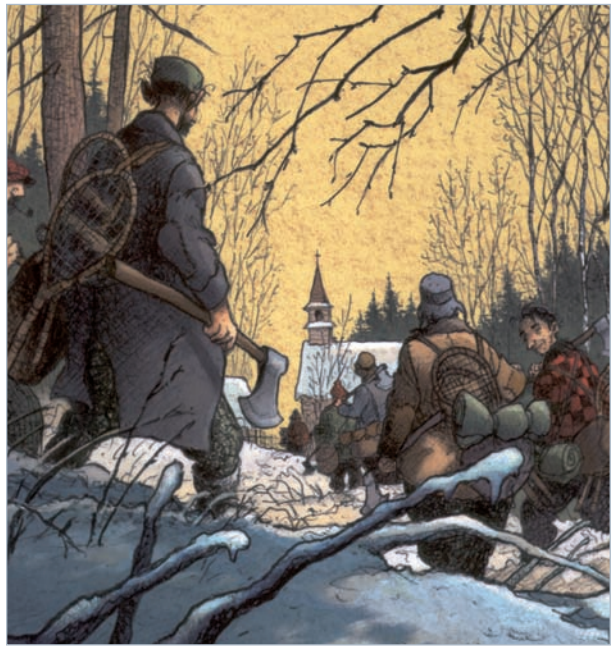
Lombard
Freddy e Yves Chaland



Historias color tierra
Kim Dong-Hwa

Haxtur
Víctor de la Fuente

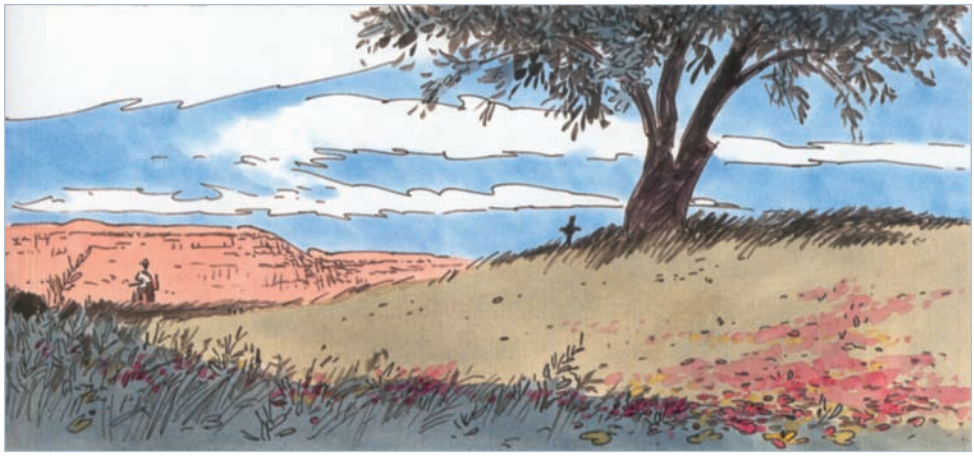
Magasin Général
Régis Loisel
y Jean-Louis Tripp



Roco Vargas
Daniel Torres

En busca de Peter Pan
Cosey

El vals del Gulag
Rubén Pellejero



Ken Parker
Ivo Milazzo

El día que cambié a mi padre por dos peces de colores
Dave McKean

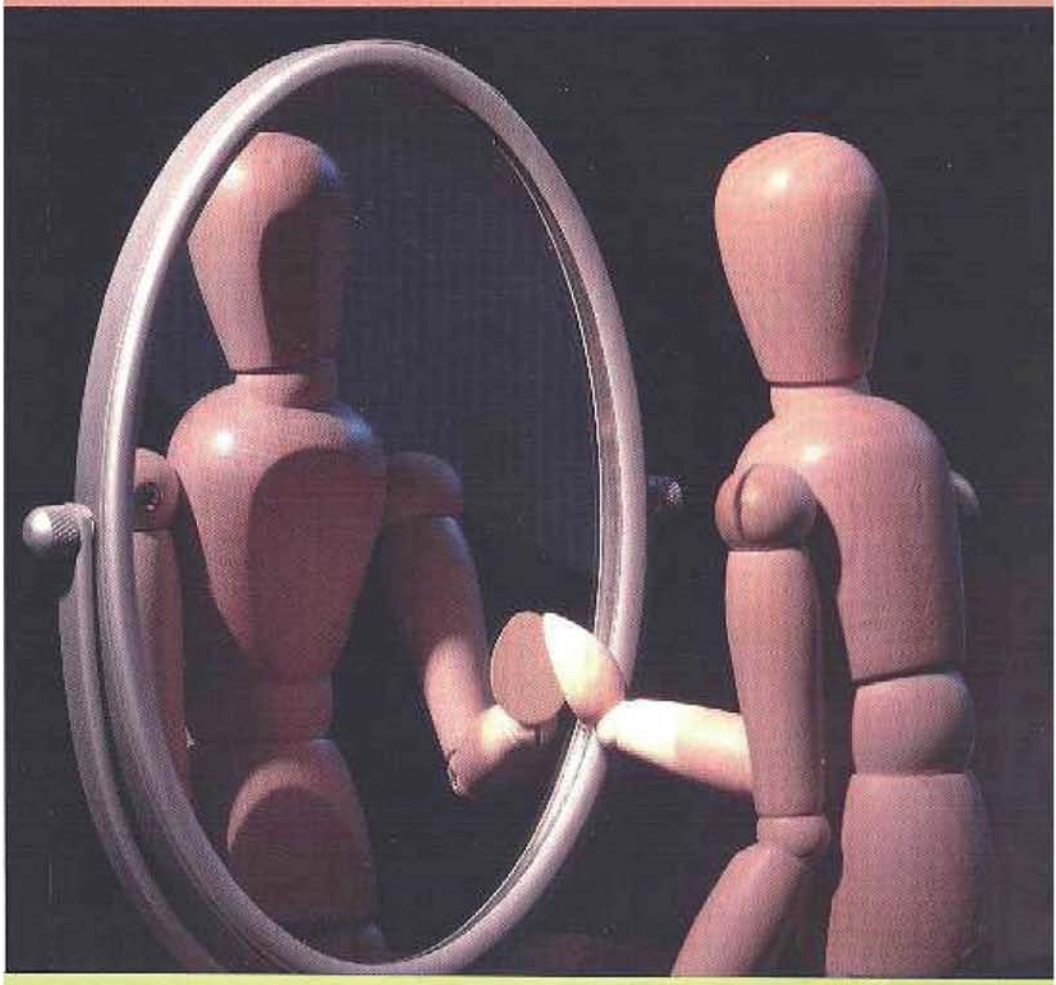
Poco
Ricard Castells

Djinn
Ana Miralles

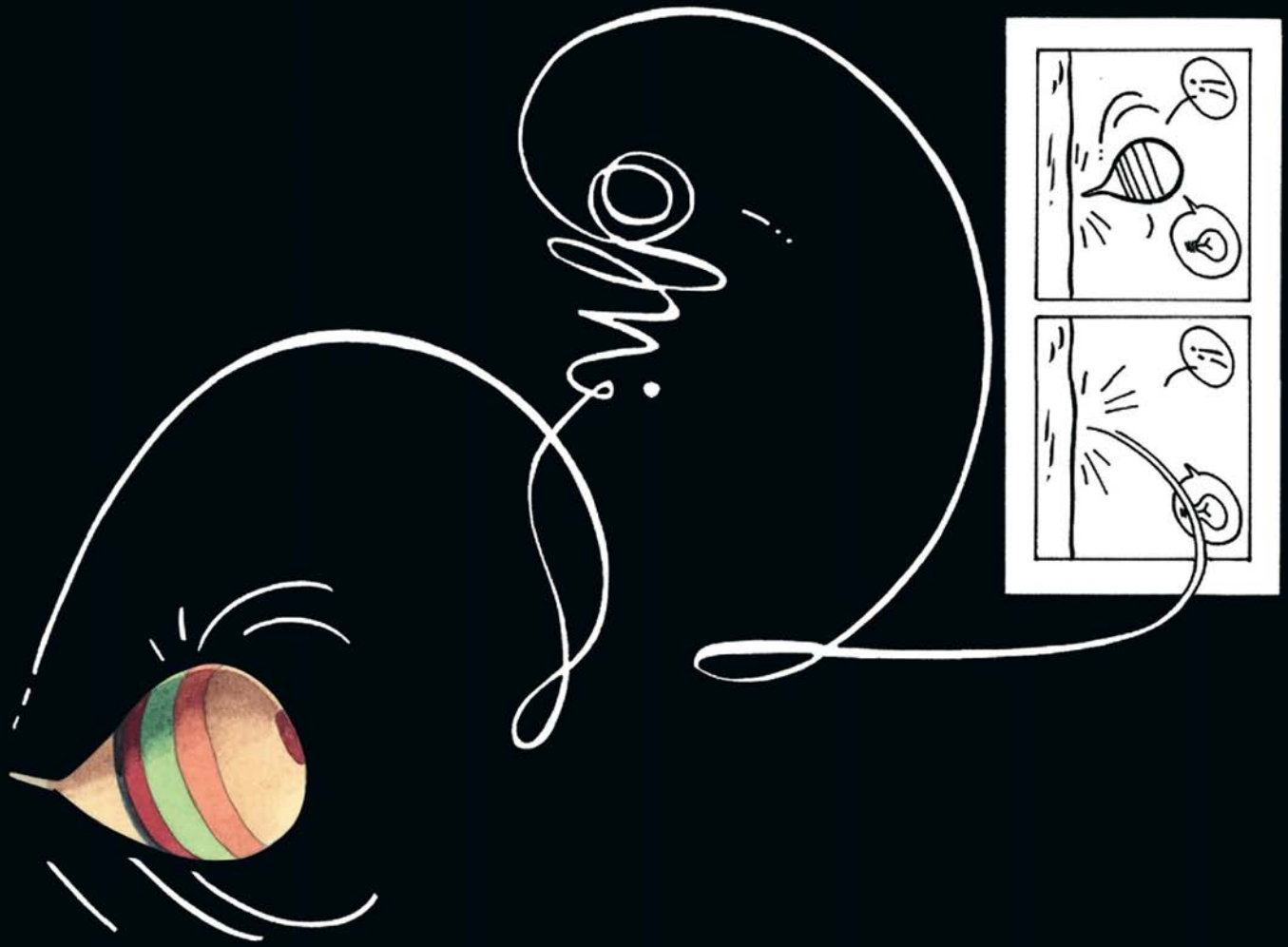
menoscuarto

Andrés Ibáñez

Memorias de un hombre de madera



PREMIO TRISTANA
de novela fantástica 2008

SANTANDER
2016 CANDIDATA CAPITAL EUROPEA DE LA CULTURA

Ilustraciones de **Ana Miralles** para **Peonza**