PEONZA

Revista de Literatura Infantil y Juvenil | Octubre 2014 | Precio 10 €

La vuelta al mundo en 90 novelas gráficas

110

Emociones, experimentos,
creatividad, imaginación…
¡Vaya jardín!

el jardín
de los libros

Un plan lector con el que los más pequeños aprenderán, disfrutarán y se formarán como lectores

¡Y este jardín no es un jardín cualquiera!

El Jardín de los Libros se compone de seis colecciones de lecturas y recursos destinados a la integración de padres, profesores y mediadores en el proceso de socialización de la lectura de los niños.

el jardín de Alethea

el jardín del arte

el jardín de la ciencia

el jardín de las emociones

el jardín de los cuentos

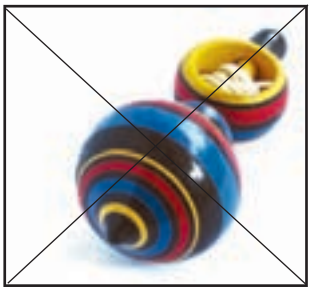
el jardín de los álbumes

¿Y tú, con cuál te quedas?

La vuelta al mundo en 90 novelas gráficas

PEONZA nº110

Revista de Literatura Infantil y Juvenil | Octubre 2014



EDITORIAL

Auge de la novela gráfica 4

ARTÍCULOS

Una introducción al cómic español del siglo XXI
Yexus 7
La novela gráfica o el cómic de autor contemporáneo
Gerardo Vilches. 17
La vuelta al mundo en noventa novelas gráficas
Juan Gutiérrez Martínez-Conde . 27

LA VUELTA AL MUNDO EN 90 NOVELAS GRÁFICAS

El fotógrafo
Afganistán 34
Berlín
Alemania 36
Endurance
Antártida 38
Saud, el Leopardo
Arabia Saudí 40
Al nordeste de Arzew
Argelia. 42
El Eternauta
Argentina 44
Wáluk
Ártico 46
Emigrantes
Australia 48
Egon Schiele
Austria. 50
Miércoles
Barrio 52
La teoría del grano de arena
Bélgica. 54
Crónicas birmanas
Birmania 56
Gorazde: Zona protegida
Bosnia 58
Tierra de historias
Brasil. 60
El año del conejo
Camboya. 62
¡Puta Guerra!
Campo de batalla. 64
Maus: relato de un superviviente
Campo de concentración 66
Magasin Général
Canadá 68
Mañana, mañana
Chabolas 70
Reportajes. Guerra de Chechenia
Chechenia 72
Kafka
Chequia 74
Las lágrimas del asesino
Chile 76
Una vida en China
China 78
Señal y ruido
Cine 80
Contrato con Dios
Ciudad 82
El sabor de la tierra
Colombia 84
Kongo
Congo 86
Pyongyang
Corea del Norte 88
Historias color tierra
Corea del Sur 90
Aya de Yopougon
Costa de Marfil 92
Adiós, muchachos
Cuba 94
El cuaderno rojo
Dinamarca 96
Ciudad de barro
Egipto 98
La Chelita
El Salvador 100
Laika
Espacio exterior 102
El arte de volar
España 104
Asterios Polyp
Estados Unidos 106
La máquina de Efrén
Etiopía 108
Los Combates Cotidianos
Francia 110
Rebétiko. La mala hierba
Grecia 112
Groenlandia–Manhattan
Groenlandia 114
Fugitivo
Guayana Francesa 116
El Vals del Gulag
Gulag 118
Rembrandt
Holanda 120
Bhimayana
India 122
Casa-Bábili
Irak 124
El paraíso de Zahra
Irán 126
Dublinés
Irlanda 128
Névé
Isla Reunión 130
Metralla
Israel 132
Brancaccio
Italia 134
Autobiografía
Japón 136
El juego de las golondrinas
Líbano 138

Reportajes. Los indeseables
Malta 140
R97-Los hombres en tierra
Mar 142
Khalid
Marruecos 144
Derecho de suelo
Mayotte 146
El polvo de los antepasados
México 148
Marcinelle 1956
Mundo subterráneo 150
La cumbre de los dioses
Nepal 152
Ometepe
Nicaragua 154
Cinco mil kilómetros por segundo
Noruega 156
Hicksville
Nueva Zelanda 158
Lobo de lluvia
Oeste 160
Alicia en Sunderland
País de las maravillas 162
Peter Pan
País de Nunca Jamás 164
Notas al pie de Gaza
Palestina 166
Donde la tierra arde
Paquistán 168
El paraíso perdido
Paraíso 170
Plagio
Perú 172
Marzi
Polonia 174
Portugal
Portugal 176
Tamara Drewe
Reino Unido 178
Deogratias
Ruanda 180
Los hijos de Octubre
Rusia 182
Amarga patria
Senegal 184
Miguel. 15 años en la calle
Submundo 186
Mi madre era una mujer hermosa
Sudáfrica 188
Sudd
Sudán 190
Frances
Suecia 192
En busca de Peter Pan
Suiza 194
Nacida en cualquier parte
Taiwán 196
Pema Ling
Tíbet 198
La gran catástrofe
Turquía 200
Cuadernos ucranianos
Ucrania 202
Aloha
Uruguay 204
Fraternity
Utopía 206
Vietnamérica
Vietnam 208
El coche de Intisar
Yemen 210

BIOGRAFÍAS DE LOS COLABORADORES 212

MIL PALABRAS PARA UNA IMAGEN
Un silencio elocuente
José Luis Polanco 218

LEEMOS PARA QUE LEAN
Esto no es una novela gráfica, es una pipa
Olalla Hernández Ranz 221

ENTREVISTAMOS A
Rubén Pellejero
Juan Gutiérrez Martínez-Conde y Yexus 223

GALERÍA 237

Esta revista recibió una ayuda a la edición del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en 2013.

Año XXVIII, Octubre 2014, Nº 110
Edita: Asociación Cultural Peonza
Apartado de Correos 2170
39080 Santander

Depósito Legal: SA-265-1994
ISSN: 1130-8370

Equipo de redacción:
Ainara Bezanilla Orallo,
Encarnación Espinosa Astillero,
Javier Flor Rebanal,
Javier García Sobrino,
Juan Gutiérrez Martínez-Conde,
Diego Gutiérrez del Valle,
Paciano Merino Merino,
José Luis Polanco Alonso,
Alberto Sebastián Gutiérrez.

Colaboradores:
Francisco Díaz Herrera,
Joaquín Martínez Cano,
Yexus.

www.peonza.es
Correo electrónico: peonza@peonza.es
Diseño: SPR-MSH.COM
Impresión: Gráficas Calima, S.A.

Auge de la novela gráfica

Independientemente de la polémica por su denominación, la novela gráfica es uno de los fenómenos editoriales más relevantes de las últimas décadas. Su importancia no radica solo en una mayor presencia en los medios de comunicación y en las librerías, ni en el aumento de estudios y publicaciones sobre la misma, sino en la cantidad y la calidad de las obras que se están editando en los últimos años.

Este florecimiento se caracteriza por una gran variedad temática y estilística. La mayoría de los problemas y conflictos sociales, políticos y personales de nuestro tiempo y del pasado son retratados en sus páginas. La manera de presentarlos al lector puede ir del reportaje periodístico a la investigación histórica y de las cró-

Aprendiz de detective
Il. Rubén Pellejero
Ed. Vicens Vives, 1998

nicas autobiográficas a las reconstrucciones colectivas. Los planteamientos subjetivos y personales se alternan con las investigaciones que buscan la objetividad, y los acercamientos realistas conviven con aquellos en los que predomina la fantasía.

La diversidad de los asuntos tratados y la diferente forma de afrontarlos favorece la pluralidad de estilos y de propuestas estéticas, no todas acertadas, pero en muchos casos innovadoras. La experimentación y la búsqueda de nuevas formas son más fáciles en este medio que en otras manifestaciones artísticas análogas, como el cine, porque los gastos de producción son muy pequeños, pero el riesgo de que no se publique la obra lo asumen, en este caso, los creadores. La responsabilidad de los editores consiste en tener buen criterio para promocionar las creaciones que tengan un mayor interés humano y artístico.

La expansión a nivel mundial de la novela gráfica y la gran difusión de estas obras se puede comprobar en este número extraordinario de Peonza en el que se comentan casi un centenar de obras creadas o ambientadas en países diferentes de los cinco continentes. Esperamos que esta selección de buenas lecturas que proponemos sea de interés para los centros escolares y las bibliotecas, así como para cualquier lector deseoso de descubrir un medio en gran medida aún desconocido.

#

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Enviar este cupón a :
Apartado de correos 2170, 39080 Santander
e-mail: peonza@peonza.es

Precios anuales IVA y portes incluidos:
España: 26 €
Extranjero: 37 €

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. .....
E-MAIL .....

DOMICILIACIÓN BANCARIA

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

IBAN	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: .....

Una introducción al cómic español del siglo XXI

A partir de un formidable conocimiento de la materia y apoyado en su habitual capacidad de análisis y claridad expositiva, el autor de este artículo describe la evolución reciente del cómic en nuestro país desde múltiples perspectivas: las del artista, el lector, las empresas editoriales, la consideración cultural del medio, los canales de venta, los formatos o la repercusión en los medios de comunicación. La situación presente apunta al contraste entre la pujanza artística y la debilidad de la industria. Finalmente, señala la aparición de nuevos retos e incógnitas que condicionarán las posibilidades de futuro del cómic español.

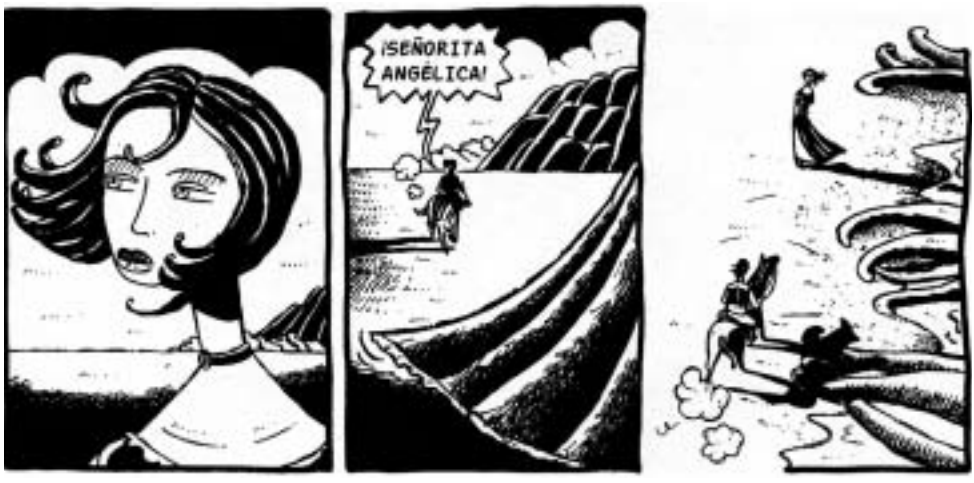
Autor

Yexus
Especialista y crítico de cómic

Superado y asumido el cambio de siglo, se puede afirmar que el cómic goza de una salud envidiable como medio, abierto a novedosos rumbos expresivos y estructurales mientras cimenta y reivindica sus centenarias raíces.

Centrándonos en la realidad española, el saldo arroja una situación óptima desde el punto de vista creativo, esperanzadora en el ámbito sociocultural y precaria en el capítulo industrial, salvo puntuales excepciones. En este sentido, quizás un sencillo ejercicio de perspectiva ayude a trazar un mapa más ajustado de la coyuntura presente.

El panorama de la historieta en España (que arranca en las postrimerías del siglo XIX) pasa por la prensa satírica y los semanarios



Nuestro verdadero nombre
Il. Luis Durán
Ed. De Ponent, 2005

de humor y aventuras hasta la Guerra Civil y los largos años de la dictadura franquista, donde los estragos de la censura limitaron el medio a coordenadas infantiles y juveniles que se apoyaban en el humor costumbrista o blanco y en los populares tebeos de "continuará". Solo tras la llegada de la democracia y la libertad de prensa puede aspirar el cómic a recuperar su natural estado como medio de expresión adulto.

A lo largo de tres décadas

La consecuencia lógica y directa de la nueva situación es que, durante la Transición de la segunda mitad de los 70, se van a producir tres hechos significativos: la apresurada recuperación del cómic adulto producido en Europa y Latinoamérica durante los últimos 40 años, o al menos del más representativo; la reivindicación de los clásicos de la prensa norteamericana, a semejanza de lo ocurrido en Francia en la década previa; y, lo más importante, el comienzo de una producción propia, una historieta española de autor realizada sin trabas en el afán de alcanzar la madurez como medio.

Llegados los años 80, tiene lugar un fenómeno que se dará en llamar el *boom del cómic*, una suerte de euforia que a nivel de publicaciones se traduce en una inusitada cantidad de revistas mensuales (cerca de 20 títulos hasta 1990), amén de la aparición del álbum de lujo e incluso la edición de portafolios dedicados a señalados creadores. Es un hecho el impacto social del cómic, que se convierte en un objeto de moda capaz de suscitar el estudio y la atención mediática. En estos años surge la crítica del medio y las pri-

meras librerías especializadas, auténtico sancta sanctorum del aficionado. También aparecen y proliferan en poco tiempo los fanzines o publicaciones hechas por aficionados y todo lo antedicho se ve refrendado por la celebración de numerosos eventos culturales a lo largo y ancho del estado: jornadas, convenciones, exposiciones y, especialmente, el primer Salón Internacional del Cómic, ubicado en Barcelona. Por añadidura, la historieta se convierte en un fenómeno cultural que entronca directamente con la postmodernidad y *La movida*, esa explosión creativa que interrelacionó con tanta frescura y originalidad cine, música y cómic.

En este contexto, las viñetas españolas conocen un fervor creativo nunca visto hasta esa fecha. Gráfica y temáticamente, convive el intimismo con el experimento y la crítica sociopolítica con el diseño de vanguardia, sin olvidar el escapismo que suscitan los géneros y ese realismo sucio procedente del underground que se dio en llamar *línea chunga*.

Pero a mitad de la década, la burbuja se deshincha. Existen demasiadas publicaciones para un público finalmente limitado. También lo hace por la falta de profesionalización de algunos editores y la carencia de infraestructuras industriales; por la falta de visión de futuro, en realidad.

Como consecuencia, van desapareciendo las revistas y solo sobreviven las más populares, caso de *Cimoc* o *El Víbora*. Es el momento en que vuelven los superhéroes norteamericanos al mercado español, donde van a conocer un gran auge, coincidiendo con una clara etapa de renovación en su país de origen.

La llegada de los años 90 marcará la irrupción del manga en España, un tipo de historieta que llega para quedarse. También adquieren carta de naturaleza las librerías especializadas en todo el país, espacios imprescindibles cuyo espacio se reparten los álbumes europeos y españoles, el *comic-book* norteamericano y los tomos recopilatorios japoneses. Por añadidura, se va a dar una inusitada presencia de publicaciones teóricas, a la vez que se multiplica la importancia del fanzine. De hecho, algunos de ellos evolucionan hasta convertirse en revistas, gracias al perfeccionamiento de las técnicas de impresión y diseño, los nuevos canales de distribución y la ocasional ayuda que suponen algunas subvenciones institucionales.

Es en esta década cuando surgen una serie de pequeñas editoriales independientes y alternativas, esenciales para renovar el panorama creativo del medio. E igualmente, se impone el *comic-book* como formato mayoritario de edición, es decir, el cuaderno con grapas de aparición periódica, a semejanza del habitual soporte de

publicación de los superhéroes. Adoptado por editoriales grandes, medianas y pequeñas, va a ser casi la única vía para el dibujante español no consagrado; su contenido se divide entre los que imitan a los norteamericanos, los que mimetizan a los japoneses y los que proponen contenidos de creación propia, capítulo en el que proliferan autores con novedosas propuestas gráficas y argumentales. Todo lo cual va a suponer, sobre todo, una eficaz pista de pruebas para la nueva generación, aquella que despunta en los 90 y se afianza con la llegada del siglo XXI.

Otros fenómenos puntuales propios de los 90 son la llamada *Línea Tremenda*, un desvergonzado y lúdico homenaje a la "serie B" y la cultura basura, y, en el otro extremo, el experimento estético, narrativo y conceptual que supone la aparición de algunas publicaciones minoritarias, tan efímeras como exquisitas.

A pesar de todo lo antedicho, sin embargo, la palabra que más se escucha estos años es "crisis". Se da una gran desproporción entre el cómic importado y el producido en España, por lo que la supervivencia de los nuevos autores pasa por simultanear la historieta con la dedicación a otros medios. O bien emigrar laboralmente a otros países, algo que solo consiguen determinados talentos.

Es así como llega el cambio de siglo y de milenio.

Nuevos paradigmas

Lo cierto es que durante los años 2000 se publican más cómics que nunca (aunque las tiradas no sean necesariamente mayores). Es decir, existe una gran diversificación en la oferta, en tanto que se puede encontrar material de casi todos los países, géneros, estilos y épocas. Sin embargo, desaparecen las escasas revistas veteranas que se mantenían, grave pérdida por lo que suponía este soporte como espacio de ensayo de nuevas tendencias, rodaje de nuevos autores, prepublicación de proyectos extensos y órgano de comunicación con el lector. Se van a dar, no obstante, algunos intentos efímeros de carácter claramente alternativo y siempre lejano a la popularidad de los años 80, revistas de periodicidad trimestral o cuatrimestral como *El Manglar*; *TOS* y *Humo*; e incluso de periodicidad indefinida, caso de *2 Veces Breve*. Eso sí, persisten con relativa salud las de contenido erótico (*Kiss Comics*) a la vez que surge *Claro que sí*, de orientación gay.

Un hecho significativo es la progresiva incorporación de la mujer, tanto a nivel de lectora (en gran parte, gracias al manga) como, sobre todo, de autora. Esta última tendencia se había generado

en los 90 y ahora se materializa con más fuerza; la presencia femenina sigue siendo comparativamente minoritaria pero va en aumento continuo, a la vez que cualitativamente se normaliza progresivamente su aportación en tanto que sus obras apuntan al mismo tipo de público que las del autor masculino, si bien aporta una sensibilidad diferente.

Sansamba
Il. Susanna Martín
Ed. Norma, 2014

Aunque quizá el hecho más significativo de estos tiempos sea la imposición de la novela gráfica como formato mayoritario. No es el único, ciertamente, ya que permanecen todos los anteriormente mencionados, pero sí va a ser el más representativo, sobre todo como identificador del medio fuera de su propio ámbito. En realidad, la novela gráfica cuenta con varias décadas de existencia pero su actual popularidad ofrece una serie de ventajas evidentes: una mayor relevancia social (por asociación con la literatura), la introducción en librerías generalistas y la mayor incidencia en los medios de comunicación. Aunque a veces solo sea una mera etiqueta para reconvertir productos nacidos en otros soportes, lo cierto es que se publicarán grandes obras de origen europeo y americano, a la vez que surge material de todo tipo producido en España, tanto por nuevos autores como por los veteranos.

A nivel editorial, desaparecen la mayoría de los pequeños sellos alternativos de los 90 aunque persisten las grandes y medianas empresas, a menudo más industrializadas, con objetivos claramente comerciales y capaces de importar franquicias y material extranjero de éxito, como Planeta, Norma, Panini o, posteriormente, ECC. A la vez, surge un puñado de editoriales independientes más sólidas y profesionales que las de la década anterior, caso de Sins Entido, De Ponent y, sobre todo, Astiberri, cuyas pequeñas estructuras y bajas tiradas permiten la diversificación y minimizar las pérdidas. En general, asumen un mayor riesgo conceptual y estético, mientras dan salida a productos foráneos y de autoría española, descubriendo nuevos nombres pero acudiendo también a los ya consolidados.

En un terreno intermedio quedan editoriales veteranas como Glénat (después EDT) y La Cúpula, conviviendo con otras de nuevo cuño que alternan el cómic comercial y *de autor* de diversa proce-

Vapor
Il. Max
Ed. La Cúpula, 2012

dencia; son Aleta, Dolmen, Diabolo, Ponent Mon, Dibbuks y 001, además de la reciente incorporación de Yermo y Ninth Comics.

Algunos de los antedichos colaboran ocasionalmente con instituciones culturales y todos buscan salir del ámbito de la librería especializada para buscar al lector común y corriente.

A día de hoy, a decir verdad, no todos han sobrevivido a los estragos de la crisis pero, a cambio, han venido surgiendo durante los últimos años un puñado de pequeños francotiradores, proyectos con escasa infraestructura pero la firme decisión de romper esquemas: Apa-Apa, Fulgencio Pimentel, Caramba y Entrecomics son los más recientes.

Por añadidura y para completar el panorama, es importante señalar que diversas editoriales generalistas también deciden adentrarse en el mercado del cómic, quizás atraídas por el prestigio o la moda impuesta por la novela gráfica pero que a la postre captan la atención de un público diferente. Hablamos de sellos como Mondadori, Anaya, Alfaguara, SM, Roca Editorial, Periférica, Tusquets, Salamandra o Luces de Gálibo y de un nuevo tipo de lector más cultivado, normalmente curioso y quizá de mayor poder adquisitivo.

La existencia de ese nuevo lector (de momento minoritario y no necesariamente aficionado al cómic) queda reforzada por factores como la distribución en centros comerciales y librerías de las mencionadas novelas gráficas, el aumento de la atención mediática, la popularidad de las adaptaciones cinematográficas, la aceptación de diversos sectores intelectuales o artísticos y la adquisición de un prestigio social creciente. Prueba de esto último es su presen-

cia en bibliotecas y museos, los numerosos salones y certámenes celebrados en distintos puntos del país, los concursos internacionales de novela gráfica promovidos por diversas editoriales y organismos y, sobre todo, el Premio Nacional de Cómic otorgado por el Ministerio de Cultura.

La coyuntura presente

Todo lo antedicho, sin embargo, no es óbice para admitir que el mercado de la historieta nacional sigue siendo muy débil y las tiradas y ventas demasiado reducidas. Lo cierto es que durante muchos años la historieta realizada en España no rebasa la décima parte del material publicado en el país. Además, los precios por página son muy bajos, por lo que sigue siendo imposible vivir del cómic para el autor español, que debe recurrir al trabajo en campos como la ilustración, la animación, la publicidad o el diseño, amén de otros medios ajenos al terreno creativo. O bien publicar simultáneamente en el mercado europeo cualquier proyecto producido en España. Únicamente sobreviven con cierta holgura los muy consagrados o aquellos que trabajan directamente para Europa o Estados Unidos.

Si hubiera que mencionar nombres propios, cabe trazar la siguiente y muy somera panorámica del cómic de autoría española de principios del siglo XXI.

Primeramente, se encuentran una serie de autores mayoritarios y para todos los públicos, a menudo marcados por su carácter industrial, encabezados por superventas como Francisco Ibáñez o creadores de probada popularidad como Jan. También hay que destacar el semanario satírico *El Jueves*, cuyo éxito se mantiene desde 1977, aunque permanezca un tanto alejado de la industria del cómic y sus lectores habituales. Dentro del cómic adulto más personal, por otra parte, sobresalen diversos autores ya consagrados desde los años 80, maestros contemporáneos como Carlos Giménez, Miguelanxo Prado, Miguel Gallardo, Daniel Torres, Hernández Cava, Bartolomé Seguí o Max. Autores más o menos en activo, cuyas novedades no siempre se prodigan porque a menudo se vuelcan en otros proyectos, cuando no en otros medios. En esta distinción también se incluyen otros como Alfonso Font, Rubén Pellejero o Ana Miralles, totalmente centrados en la historieta aunque su actividad básica incida en el ámbito europeo desde hace años.

Pasando a las nuevas y actuales generaciones, hay que constatar la existencia de varias decenas de profesionales trabajando para el gran mercado norteamericano del *comic-book*, especialmente

La ciudad de Ys
Ed. Astiberri, 2013

para Marvel y DC Comics: David López, Daniel Acuña, Manuel García, David Aja, Jesús Saiz, Emma Ríos y Víctor Santos son algunos de los más recientes. Igualmente, hay otro puñado que ha sabido integrarse en la potente industria de la *bande desinée* francobelga, caso de Juanjo Guarnido, Kenny Ruiz, Raule, Gabor, Roger Ibáñez, Pau, José Luis Munuera o Raquel Alzate, entre otros.

En cuanto a los autores que producen o desarrollan su trabajo en España (independientemente de su proyección internacional), destacan hoy por hoy los nombres de Paco Roca, David Rubín y Santiago Valenzuela. Aunque vayan seguidos de sólidos creadores como Luis Durán, Sonia Pulido, Fermín Solís, Ángel de la Calle, Javier de Isusi, Carlos Vermut, Alberto Vázquez, Nacho Casanova, Pepo Pérez, Esteban Hernández o Cristina Durán y Miguel Ángel Giner, entre una larga lista. Y, por citar a los más recientes, afloran los nombres de Pere Mejan, Susanna Martín, Álvaro Ortiz, Luci Gutiérrez, David Sánchez, José Domingo, Carla Berrocal, Nadar y un dilatado y fructífero etcétera.

En definitiva, se puede afirmar que el cómic español del nuevo siglo contiene un capital creativo sobresaliente, pero también es cierto que hay que gestionarlo con eficacia mientras se potencia y solidifica la industria, se buscan mercados ajenos al cerrado mundo del cómic y se crean productos para captar a las nuevas generaciones. Igualmente es necesario revalidar sus propias virtudes más allá del capítulo argumental o estético que comparte con otros medios; es decir, explotar y explorar al máximo aquellos mecanismos que le caracterizan como lenguaje y no resultan transferibles a otros soportes, para poder competir con ellos con la máxima ventaja.

Todo ello sin descuidar las nuevas tecnologías, por supuesto, ya que el formato electrónico todavía no tiene gran implantación en España y supone una incógnita de futuro pero progresivamente surgen editoriales y autores que trabajan on-line directamente (y a veces exclusivamente), lo cual abre posibilidades a nuevos mercados a la vez que les independiza un tanto de la presión o manipulación mediática. Es obvio que la publicación de su trabajo en internet puede servir a algunos creadores para dar a conocer su obra, cuando no conduce finalmente a la edición impresa. Otra cuestión es la descarga de cómics editados en papel previamente, algo que sin duda abarata el precio final pero también plantea incógnitas sobre los derechos y beneficios de los autores. E igualmente cabe reflexionar en el hecho de que la producción de nuevas historietas pensadas para el formato digital conllevará modos de expresión diferentes a los del papel impreso.

Arrugas
Il. Paco Roca
Ed. Astiberri, 2007

Finalmente, la existencia de internet también ha propiciado el nacimiento de nuevas fórmulas de financiación y edición como es el llamado *crowdfunding*, también conocido como "micromecenazgo", que permite promocionar un proyecto entre sus lectores potenciales para ser publicado mediante una suerte de suscripción colectiva que conlleva un sistema de "recompensas" y "extras" para los participantes. La ventaja del sistema para los autores reside en la respuesta directa e inmediata del público y en la supresión de los intermediarios aunque, a cambio, elimine la capacidad de promoción y distribución que aporta un editor competente.

El esbozo que suponen estos últimos párrafos, en fin, marca las características del cómic español contemporáneo pero también apunta sus debilidades y los retos que debe asumir para avanzar hacia el futuro inmediato. Por el momento, cabe disfrutar de un momento álgido y repleto de perspectivas excitantes: de un medio capaz de integrar los logros generados por un siglo de evolución constante con las insospechadas posibilidades del porvenir.

#

PROHIBIDO LEER A LEWIS CARROLL

PREMIO NACIONAL
DE LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL 2014

•

WHITE RAVENS, 2014 · PREMIO FUNDACIÓN CUATROGATOS, 2014
MEJOR LIBRO INFANTIL (6 A 12 AÑOS) DEL 2013, *BABELIA*
PREMIO LAZARILLO, 2012

Prestigioso matrimonio de Manhattan, Nueva York, precisa urgentemente INSTITUTRIZ FRANCESA para su única hija. Se requiere SERIEDAD, también BUENAS REFERENCIAS, sin duda BUENA EDUCACIÓN y, muy importante, imprescindible, CAPACIDAD PARA MENTIR (tanto en inglés como en francés).

¿Qué tienen en común una institutriz, un huevo gigante, un hombre trepaparedes y *Alicia en el País de las Maravillas*? Os lo diríamos con gusto, pero no podemos.
Está prohibido.

«Sumergirá al lector en un universo que desafía con humor toda lógica cartesiana». *El Cultural*

«Un relato disparatado y muy divertido, escrito con gracia y agilidad». *CLIJ*

LEE EL PRIMER CAPÍTULO

Síguenos en

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com

La novela gráfica o el cómic de autor contemporáneo

El término novela gráfica despierta cierta controversia en el medio entre quienes discuten el valor de la novedad que realmente incorpora y los que lo señalan como un indicador de una revolución en el panorama del cómic, más allá de un mero cambio de nomenclatura. En este artículo se aclara el sentido de la denominación desde un punto de vista expresivo y la sitúa en el contexto de la evolución de la industria, desde una perspectiva histórica. Aporta, además, una amplia nómina de los autores más relevantes del fenómeno e indaga con lucidez en las expectativas de futuro del género.

Autor

Gerardo Vilches
Especialista y crítico de Cómic

En los últimos años la expresión "novela gráfica" se ha ido haciendo cada vez más popular. Puede verse en los catálogos de las editoriales, en la prensa y en las estanterías de las grandes superficies. Como ha señalado Pepo Pérez, el término es simplemente una convención[1]; no es equivalente a una novela literaria, ni lleva implícita valoración alguna acerca de su calidad. La novela gráfica, lo vamos a decir antes de entrar en pormenores, es cómic y no algo diferente, pero al mismo tiempo tiene su propia identidad dentro de la (breve) historia del medio. A continuación intentaremos explicar esa identidad para comprender mejor de qué hablamos cuando hablamos de novela gráfica.

[1] Pérez, Pepo. "Términos convencionales y algunas preguntas", en *Es muy de cómic*, 2009. Disponible *on line* en http://pepoperez.blogspot.com.es/2009/12/terminos-convencionales-y-algunas.html [consultado el 21 de mayo de 2014]

María y yo
Il. Miguel Gallardo
Ed. Astiberri, 2007

El cómic como medio de masas

La historieta nació a mediados del siglo XIX y se consolidó en el seno de la prensa escrita a finales del mismo. Entonces funcionaba como crítica o propaganda política, pero también como reclamo visual para el lector adulto.

Pero pronto la gran industria del entretenimiento descubrió al consumidor infantil y el cómic, en un proceso relativamente rápido, acabó destinado casi en su totalidad a éste. Para ello se crearon nuevos formatos específicos que dotaban de independencia al medio, como el *comic-book* norteamericano o la revista francobelga.

Por tanto la sociedad asumió que el cómic era un producto infantil y juvenil cuyo valor no era artístico, sino puramente lúdico. Y debido a esa percepción durante los años cincuenta aparecieron en los principales países productores de historieta códigos de censura que regulaban sus contenidos y protegían a sus destinatarios de lo que se consideraban malas influencias. Pero pese a estar cuestionados por gobernantes y educadores, los tebeos se convirtieron en el principal pasatiempo de varias generaciones de niños y adolescentes y los ejemplares vendidos se contaban por millones gracias a la ausencia de otras opciones de ocio barato, pero también a la explosión de la natalidad en Europa y EE.UU. tras la segunda guerra mundial.

Este sistema de publicación se apoyaba en una enorme maquinaria editorial. Las productoras de cómics eran verdaderas fábricas de papel de pulpa impreso, donde lo importante era abastecer los puntos de venta, kioscos principalmente, del material que demandaban los lectores. Todas estas empresas, con las lógicas peculiaridades locales, respondían a un modelo de producción con unas reglas férreas y claras, basado exclusivamente en los géneros clásicos –de aventuras, ciencia-ficción, policíaco, romántico, de superhéroes– y en la creación de personajes reconocibles por los lectores, como Superman, Tintín, Capitán Trueno o Astro Boy, todos ellos convertidos en iconos aprovechables comercialmente. Los cuadernos y revistas que se publicaban eran productos baratísimos y de mala calidad, concebidos como un entretenimiento fungible. La iniciativa estaba casi exclusivamente en manos de las propias editoriales, que decidían contenidos, impulsaban o descartaban determinados géneros, personajes y estilos gráficos y modificaban sin demasiados escrúpulos el trabajo original de los casi siempre mal pagados dibujantes y guionistas, que pasaba a pertenecer a la editorial para ser usado múltiples veces, incluso en todo tipo de productos de mercadotecnia, series de televisión o películas. Los derechos de autor sencillamente no se aplicaban en buena parte de los casos y, de hecho, en algunas épocas en la industria americana ni siquiera se acreditaba a los autores.

La conclusión lógica es que el arte en este negocio no era un factor importante hasta hace pocas décadas. Tampoco lo era para los profesionales que se ocupaban de los aspectos creativos de las historietas: prácticamente ninguno se consideraba a sí mismo un artista. Eran trabajadores, artesanos, una pieza más en una gigantesca industria del entretenimiento, pese a lo cual, por descontado, se produjeron y se producen muchos cómics excelentes dentro de este paradigma, pese a que hoy lleva décadas sumido en una crisis profunda de la que sólo parecen escapar Japón y el mercado francobelga, y que ha supuesto la práctica desaparición de los mercados menos potentes. Es una situación provocada por muchos factores pero, sobre todo, por la multiplicación de la oferta de ocio infantil y juvenil, contra la que el cómic no pudo competir.

El camino a la novela gráfica

Las cosas comienzan a cambiar en los años sesenta, como sucede con tantas otras cuestiones de nuestra historia reciente. El teórico Santiago García ha estudiado el surgimiento y evolución del cómic adulto de autor en un libro titulado, precisamente, *La novela gráfica*. En él explica cómo desde iniciativas al margen de la industria convencional como el *comix underground* americano, o

dentro de ella, como fue el caso del colectivo de Les Humanoïdes Associés en Francia, muchos autores que no se acomodaban a la rigidez del cómic comercial, comienzan a cambiar de mentalidad. Están interesados en el medio como un vehículo de expresión personal y realización artística, no sólo como un mero oficio. Es también la época de las primeras reivindicaciones en materia de derechos de autor. Robert Crumb, Will Eisner, Moebius o Carlos Giménez son algunos de los pioneros que marcaron el camino a seguir para aquellos cuya inquietud no les permitía conformarse con lo que la gran industria les ofrecía.

En un primer momento los autores imitan las mecánicas existentes y lanzan sus propias series con personajes fijos y utilizan los géneros tradicionales, pero pronto se dan cuenta de que no tienen por qué ceñirse a eso y van rompiendo los corsés creativos que limitaban las temáticas, contenidos y estilos en la historieta infantil. Posiblemente la piedra de toque de esta nueva realidad, el cómic que mostró definitivamente a todos, creadores y lectores, que no había que aceptar barreras artificiales, fue *Maus*, de Art Spiegelman, serializado durante los ochenta en la revista *RAW* y publicado después en sendos tomos aparecidos en 1986 y 1991 respectivamente. En *Maus* el autor se sumergía en la memoria familiar y narraba la historia de su padre, un judío que conoció el horror de los campos de concentración y sobrevivió para contarlo. Spiegelman mostró lo que se suponía que no podía mostrarse en un cómic y su impacto lo demuestra el gran número de autores que reconocen su influencia y relatan que *Maus* los animó a contar su propia historia personal.

La novela gráfica hoy

La clave que diferencia a la vieja industria y a la novela gráfica es la libertad creativa. Es un nuevo espacio ganado por los autores durante las últimas décadas, en el que las reglas del juego han cambiado. Ahora las obras son iniciativa de sus propios creadores, que las realizan controlando el proceso y decidiendo su extensión, estilo y contenido. Por supuesto, ellos son los propietarios de los derechos de sus cómics, que ya no son meros trabajos de encargo. En cierta forma, el cómic adulto se ha acercado a la dinámica de la creación literaria, como también parece señalar la adopción del libro como formato predilecto, aunque no sea el único. Dicho de otro modo: el foco de atención se ha desplazado de los personajes, géneros y sellos editoriales a los autores y a las obras concretas.

En cuanto a las temáticas tratadas, es normal que se destaquen siempre aquellas que pueden considerarse nuevas dentro del medio, como la biografía, la memoria personal, el ensayo, el

George Sprott
Il. Seth
Ed. Random House Mondadori, 2009

reportaje periodístico o el costumbrismo, pero en la novela gráfica también tienen cabida la ciencia ficción, la fantasía, el humor… Lo que al autor le apetezca o le parezca oportuno, hasta donde su talento e imaginación lo lleven.

La novela gráfica puede desarrollarse en canales de producción y distribución distintos. Aunque el mercado tradicional no ha sido impermeable a las nuevas corrientes del cómic de autor, éste ha encontrado su lugar por una vía diferente, a través primero de la autoedición, a la que se han sumado pequeñas editoriales independientes y recientemente grandes editoriales literarias como Random House/Mondadori. En consecuencia, el hábitat natural de la novela gráfica no es sólo la librería especializada en cómics, sino también, y cada vez más, las librerías generalistas o los grandes supermercados culturales. Todo esto implica necesariamente que las novelas gráficas no sean productos desechables de consumo rápido. Los editores se preocupan de dotarlas de formatos duraderos y de que su recorrido comercial se prolongue tanto como sea posible, para lo cual las reeditan cuando es necesario.

Agujero Negro
Ed. La Cúpula, 2011

La novela gráfica también está consiguiendo una repercusión que transciende los círculos de coleccionistas. Se está llegando a un público que no tenía el hábito de leer cómics, o que puede que lo tuviera en su infancia pero lo abandonara al hacerse mayor al no disponer de demasiados cómics adecuados para la edad adulta. Hoy es habitual encontrar artículos y entrevistas con autores en la prensa, trabajos académicos sobre cómic y todo tipo de exposiciones, congresos y jornadas dedicadas a él. Es signo de la revalorización cultural que está experimentando el medio, cada vez más cerca de las otras artes, algo que, opiniones personales al margen, es necesario para que se mantenga vivo tras la debacle del antiguo modelo de producción. Cambiar o morir. Como escribió Art Spiegelman: "si los cómics han de sobrevivir otro siglo, cuando ya no sean parte de la cultura de masas, tienen que redefinirse como arte o morirán".[2]

Novelistas gráficos

Llegados a este punto suponemos que el lector de estas líneas se estará preguntando, dado el énfasis que estamos poniendo en los autores, cuándo vamos a hablar de ellos. Ha llegado el momento de hacerlo, pero antes tenemos que insistir en algo muy presente en esta revista: la internacionalidad del fenómeno de la novela gráfica. Ha trascendido las barreras de las antiguas escuelas nacionales, que se habían mantenido hasta fechas recientes bastante herméticas. Y no sólo eso, sino que ha revitalizado el cómic en países que tuvieron una larga tradición pero cuyos mercados se habían extinguido casi por completo, como es el caso de España o Argentina, e incluso ha permitido la aparición de autores importantes en países sin demasiada tradición previa.

Empecemos por EE. UU., donde coinciden actualmente varias generaciones de autores. Robert Crumb, el viejo maestro del *underground*, continúa publicando sus trabajos, al igual que lo hacen los hermanos Gilbert y Jaime Hernández, pioneros del cómic independiente autopublicado en los ochenta. Las consagradas figuras de Charles Burns y Daniel Clowes completan un *star system* del que hoy es referencia insoslayable Chris Ware, posiblemente el autor que más ha aportado a la evolución del lenguaje del medio en los últimos veinte años.
Joe Sacco, con sus trabajos periodísticos en países en conflicto bélico, es otro de los más influyentes de la actualidad. Alison Bechdel también introduce la realidad en sus novelas gráficas, al igual

[2] Spiegelman, Art: *Metamaus*. Random House, Barcelona, 2012. P. 203. Traducción de Rodríguez Juiz, Cruz.

Mis circunstancias
Il. Lewis Trondheim
Ed. Astiberri, 2002

que hacen los canadienses (pero publicados por la editorial estadounidense Drawn & Quarterly) Chester Brown y Seth.

En el mercado francobelga el título de maestro del cómic adulto se reparte entre el ya fallecido Jean Giraud, alias Moebius, y Jacques Tardi, cuyos libros sobre la primera guerra mundial y su firme compromiso antibelicista lo convierten en una figura ineludible.

La generación de autores que empezó a publicar en los años noventa bajo el paraguas de *L'Association*, una pequeña editorial independiente, es quizás la más decisiva en la implantación de la sensibilidad de la novela gráfica en un mercado tan rígido como el francés. Joann Sfar, Lewis Trondheim, David B. y Emmanuel Guibert son algunos de los más relevantes de este grupo, que se mueve entre la reformulación de formatos y géneros clásicos de la BD (*bande dessinée*) y las nuevas temáticas. En esta misma editorial publicó la iraní Marjane Satrapi su seminal *Persépolis*, uno de los tres o cuatro cómics más influyentes de la novela gráfica internacional.

También en este mercado aparecen constantemente nuevos nombres, como Bastien Vivès, el suizo Frederik Peeters o el canadiense afincado en Francia Guy Delisle.

Algunos de los autores mencionados ya permiten formarse una idea acerca de la disolución de fronteras en la novela gráfica, que ha permitido que en los últimos quince años hayan aparecido por toda Europa autores que la enriquecen aún más, entre ellos el noruego Jason, el italiano Gipi y la israelí Rutu Modan.

En España conviven también varias generaciones. Carlos Giménez, pionero del cómic adulto, sigue en activo, al igual que dos de

Ciudadano Rex
Il. Gilbert Hernández
Ed. La Cúpula, 2011

los maestros de los ochenta, Max y Miguel Gallardo. La novela gráfica *María y yo*, de éste último, supuso el definitivo impulso para el cómic español contemporáneo junto a *Arrugas*, de Paco Roca, posiblemente el autor de novela gráfica más exitoso de la actualidad. Dos veteranos como Antonio Altarriba y Kim sumaron fuerzas en *El arte de volar* para pintar un duro retrato de nuestro siglo XX. En la autobiografía y el costumbrismo suele moverse la producción de autores como Cristina Durán y Miguel Ángel Giner, Juan Berrio, Ramón Boldú o Fermín Solís. Otros autores, desde estilos profundamente personales, reinterpretan viejos géneros y desarrollan mundos propios, como puede ser el caso de David Rubín, José Domingo, Santiago Valenzuela, David Sánchez o Mireia Pérez. No podemos olvidar el humor adulto de Manel Fontdevila, Paco Alcázar o Juanjo Sáez, ni a la última hornada de jóvenes e inclasificables dibujantes, por ejemplo Ana Galván, Irkus M. Zeberio o Sergi Puyol. Todos ellos y muchos otros protagonizan el renacimiento que ha seguido a la crisis que finiquitó el mercado durante los años noventa. En una situación parecida se encuentran varios países latinoamericanos, como atestiguan las obras de la colombiana Power Paola o el argentino Berliac.

En el caso de Japón es controvertido hablar de novela gráfica, porque la evolución del manga ha funcionado con sus propias reglas y

el cómic dedicado a adultos ha estado integrado desde hace décadas en su entramado industrial, pero hay una serie de autores cuya intención los emparenta con los novelistas gráficos occidentales. Es el caso, sin duda, de veteranos maestros como Shigeru Mizuki, famoso por sus obras autobiográficas, o Yoshihiro Tatsumi, padre del *gekiga* o manga adulto de los años cincuenta. Jiro Taniguchi es uno de los japoneses más exitosos en Occidente. Suehiro Maruo y sus perversos mangas de horror y erotismo son otro buen ejemplo, como también lo es el extraño y experimental Shintaro Kago, la última sensación llegada a nuestro mercado desde Oriente.

El futuro

Aunque es cierto que muchas editoriales tradicionales usan el término para designar simplemente un formato de publicación determinado, aquí hemos considerado las cualidades de la novela gráfica como una nueva forma de hacer cómics y como movimiento artístico, tal y como la consideran Santiago García y otros autores que han definido los rasgos del cómic de autor contemporáneo, una tendencia que revaloriza el medio y lo rescata del olvido al que parecía estar condenado hace tres décadas.

Este cambio de paradigma no significa en modo alguno el olvido o el desprecio del pasado; nunca el cómic clásico ha sido tan reeditado, estudiado y reivindicado como ahora, en parte gracias a muchos autores de novela gráfica que se nutren del mismo. "Esta tradición de la novela gráfica reconoce a las otras tradiciones y las integra en su ADN, pero en muchos sentidos es completamente nueva, pues no se había visto nada parecido hasta hace veinte o treinta años".[3]

Pero sobre todo, la novela gráfica mira a la actualidad y al futuro. No se alimenta de la nostalgia del aficionado ni se debe a los coleccionistas, sino que aspira a llegar al público general que está empezando a descubrir un medio de expresión vivo y tan relevante como cualquier otro. Este camino abierto hace décadas parece que nos lleva definitivamente a la madurez del cómic como lenguaje artístico y su plena integración en la cultura contemporánea, ya sea bajo esta forma u otra nueva, porque como arte viva que es está en permanente evolución. De hecho, ya están apareciendo movimientos nuevos que cuestionan algunos planteamientos de la novela gráfica y vuelven a formas en desuso, o evitan los grandes relatos. Pero hay algo que parece ya irrevocable: la libertad creativa que la novela gráfica ha conquistado. Lo demás lo veremos a su debido tiempo. #

[3] García, Santiago: *La novela gráfica.* Astiberri, Bilbao, 2010. P. 267.

EDICIONES ekaré

Otros libros, otros acentos,
nuevas colecciones.

www.ekare.es

Ilustración de Rocío Martínez, tomada de *Escarabajo en compañía* de Ediciones Ekaré.

La vuelta al mundo en noventa novelas gráficas

El autor del artículo expone el contenido de este número especial de Peonza y justifica la decisión del equipo de redacción de dedicar este espacio a un fenómeno tan significativo como el florecimiento de la novela gráfica en el siglo XXI. Señala también algunos de los territorios elegidos de los cinco continentes y muchos de los variados e interesantes temas que se abordan en estas publicaciones comentadas por los mejores especialistas del género.

Autor

Juan Gutiérrez Martínez-Conde
Equipo Peonza

La revista Peonza nació en Santander, pero siempre ha tenido la mirada puesta en lo que ocurría en España y más allá de nuestras fronteras. En este número doble ha decidido proponer a sus lectores dar una vuelta alrededor de nuestro planeta a través de noventa novelas gráficas. Peonza no solo ha estado atenta a lo que ocurría allende nuestro territorio sino que se ha interesado por otras publicaciones destinadas a niños y jóvenes diferentes de los tradicionales géneros literarios: la poesía, la narración y el teatro. Entre estas publicaciones están las pertenecientes al llamado noveno arte al que ha dedicado habitualmente reseñas, secciones como "Entre viñetas" y tres números monográficos especiales con distintos nombres: La historieta, El cómic y La novela gráfica. Esta diferencia terminológica responde al desarrollo de este medio de comunicación y a la evolución de la recepción del mismo por parte de los que hacemos esta revista a lo largo de casi treinta años.

En otros artículos de este número se comenta la evolución del cómic en los últimos años en nuestro país y su desarrollo actual con la denominación de novela gráfica. En éste trataremos de justificar y

Barcelona
Il. Rubén Pellejero
Metrópoli. Ayto.
Barcelona, 1989

explicar nuestra propuesta. Es indiscutible el auge de la edición de novelas gráficas, su mayor presencia en los medios de comunicación, el aumento de librerías especializadas y del espacio dedicado a estas publicaciones en las generalistas. También el creciente interés que despiertan por las temáticas que abordan y por la manera de hacerlo, preocupándose por la originalidad de su presentación gráfica basada, en ocasiones, en innovadoras propuestas estéticas.

En este número de Peonza el lector se encontrará con una selección de casi un centenar de cómics que no pretende ser un canon, sino una pequeña representación de las historietas que se publican en países de todas partes del mundo o se ambientan en ellos y han sido editadas en España. Las obras seleccionadas pertenecen a los cinco continentes y a un total de setenta y siete naciones. Además incluimos trece lugares especiales porque en nuestro recorrido es imposible no encontrarse con un *campo de batalla* o recordar los *campos de concentración* nazis y el *gulag* comunista. Tenemos que surcar *el mar* o caminar mirando *el espacio* pisando un camino bajo el cual se oculta *el mundo subterráneo* de la mina. También atravesamos la vida cotidiana del *barrio* y bordeando el territorio de *las chabolas* nos adentramos en las grandes colmenas humanas, fruto de la modernidad, que son *las ciudades*. En ellas pasa desapercibido *el submundo* de los sin techo, de los que viven y duermen en la calle, pero que podemos conocer gracias a que uno de ellos nos cuenta su trágica experiencia en viñetas desgarradas. Por contraste nos asomamos al sin lugar de *la utopía* o *el paraíso*, aunque sea perdido, y al *País de las Maravillas* o al *de Nunca Jamás*.

Creemos que es un viaje apasionante en el que descubriremos algunas de las mil caras de África: la vida natural en Sudán a principios del siglo pasado antes de que sus hombres tuvieran que marchar a luchar a Europa, los problemas de los adolescentes en nuestros días en Costa de Marfil, la emigración de los jóvenes marroquíes a España, las consecuencias en un niño del genocidio de Ruanda, el agobio del calor y los mosquitos navegando por el río Congo con Joseph Conrad, el viaje en coche con una mujer musulmana en Yemen o la vida monótona de un funcionario egipcio que se inventa un mundo imaginario.

Al recorrer Asia, conoceremos la evolución de la dictadura maoísta a través de los ojos de niño, joven y adulto, sucesivamente, de un gran dibujante comunista chino. También viviremos las relaciones afectivas de una madre y su hija a lo largo de varios años en una aldea de Corea del Sur. Incluso nos introduciremos en un país tan hermético como Corea del Norte con una forma de vida que nos sorprenderá. Volveremos a vivir con algunos autores momentos tan dramáticos como cuando tuvieron que abandonar Camboya huyendo de los Jemeres Rojos o salir de Vietnam, al terminar la guerra, para refugiarse en los EE.UU. Regresaremos con ellos para redescubrir una infancia perdida en Taiwán, observar la vida cotidiana en Birmania o reconstruir la historia del Japón del siglo XX.

Inevitablemente tendremos que recorrer territorios hostiles que han presenciado crueldades como el genocidio armenio, guerras como la de Bosnia, persecuciones como las sufridas por los chechenos, o que viven en continua tensión como Israel y Palestina. En algún momento sentiremos el desasosiego, el desarraigo y la nostalgia de los emigrantes de Shaun Tan, pero también la inquietud provocada por los seres extraños que invaden Argentina o la de los que intentan colarse en el *paraíso europeo* a través de Malta huyendo de un África esquilmada. Para alejarnos de tanto sufrimiento podremos relajarnos en Isla Reunión, disfrutar de las aventuras de Pena Lin en el Tíbet o de Saud el leopardo en Arabia, ascender a *la Cumbre de los Dioses* en Nepal o acompañar a Shackleton en su expedición a la Antártida.

El recorrido por Europa nos plantea varios problemas. Por una parte, tiene una gran tradición respecto al cómic, creó una escuela denominada franco-belga, tiene una industria muy potente, muchísimos lectores, valora el cómic y lo reconoce con su presencia en las bibliotecas y con los museos que se centran en esta manifestación artística como el magnífico dedicado a Hergé en Lovaina. ¿Cómo seleccionar una sola historieta para representar a Francia, que alberga en Angoulême al prestigioso festival internacional del cómic? Por otra parte, Europa puede parecernos más cercana y conocida y por lo tanto despertar menos interés.

Lumpen
New York
Il. Rubén Pellejero
Inédito, 1994

Para compensar la limitación de presentar una sola obra por país hemos seleccionado veinte novelas gráficas referidas a otras tantas naciones europeas que nos reservan múltiples sorpresas y convierten a nuestro continente en un territorio tan atractivo como otros más lejanos y exóticos. En algunas ocasiones los artistas harán de anfitriones: pintores como Egon Schiele, Austria, o Rembrandt, Holanda; escritores como Kafka, Checoslovaquia,

Joyce, Irlanda, y otros menos conocidos de Dinamarca e Inglaterra. En otras, cada país ofrecerá una peculiaridad: Grecia aporta la música con el *rebétiko*; Alemania, un retrato de su compleja sociedad en la época en la que se gesta el nazismo; Francia, los combates de la vida cotidiana; España, su guerra y su posguerra franquista; Suiza, la recuperación de la infancia en la nieve; Italia, la mafia; Bélgica, una arquitectura fantástica e inquietante; Polonia, la visión que una niña tiene de la vida bajo la dictadura comunista; Portugal, el reencuentro con la inspiración; Rusia, el alcoholismo en la inhóspita Siberia y Ucrania, los recuerdos y las cicatrices del pasado estalinista. Una Europa heterogénea, dividida, con diferentes intereses y tradiciones en busca de su identidad y su destino tras la resaca de un cruel siglo XX que arrasó su territorio.

Más variado y extenso es el continente americano que abarca desde los osos polares y los hielos del Ártico hasta la Tierra de Fuego en el sur. Iniciando el recorrido en Canadá nos encontramos con una deliciosa comunidad rural de los años veinte del pasado siglo en la que nos gustaría quedarnos a vivir. Si continuamos el viaje, EE.UU nos ofrece la modernidad y la sofisticación de *Asterios Polip*. En Centroamérica nos encontramos con las leyendas de Nicaragua, los conflictos sociales y políticos de El Salvador y el deslumbramiento de un país tan portentoso y sorprendente como el México atravesado por el laberinto de la soledad que tan bien describió Octavio Paz.

A través de las novelas gráficas ambientadas en América podemos sentirnos prófugos huyendo por los pantanos de la Guayana Francesa, comprender las lágrimas del asesino en Chile, sufrir un secuestro en Perú o acompañar a dos dibujantes que regalan retratos a las mujeres, los niños y los campesinos colombianos que comparten con ellos el mejor recuerdo de sus vidas. Por otra parte, la pequeña isla de Cuba y el inmenso Brasil, *tierra de historias*, nos ofrecen sendas muestras de la diversidad geográfica y cultural de América.

El viaje que proponemos llevará al lector a lugares tan lejanos como Nueva Zelanda y a otros de los que posiblemente nunca haya oído hablar como Mayote, en el que podrá descubrir los restos del colonialismo europeo en África. En muchas ocasiones las obras ofrecen recorridos por el propio territorio que representan; en otras, la acción puede transcurrir en diferentes países. Como decíamos al principio, no hemos pretendido hacer una selección de las mejores novelas gráficas, pero sí consideramos que todas las obras comentadas tienen una gran calidad artística e indudable interés humano.

Malka
Il. Rubén Pellejero
Estudio color

Creemos también que los cuatro aspectos del recorrido propuesto geográfico, temporal, temático y estético serán de interés para nuestros lectores y ofrecerán sugerencias interesantes para completar los fondos de las bibliotecas públicas y escolares, al tiempo que podrán ser un recurso didáctico útil para documentar, completar o ampliar temas que se trabajen en el ámbito académico.

Como en otras ocasiones, la revista Peonza quiere dar una visión lo más amplia y variada posible de los temas que aborda. Por este motivo ha pedido la colaboración de una treintena de los mayores especialistas en el estudio y análisis del cómic en nuestro país, a los que agradecemos su desinteresada participación en este proyecto que se enriquece con sus textos.

Además de los artículos de fondo y los comentarios de las novelas gráficas, incluimos una breve bibliografía para los que quieran profundizar en el tema y también los índices de autores, obras y temas. La intención es facilitar la lectura de este número extraordinario de Peonza con el que queremos homenajear a un medio de comunicación y expresión que ha hecho disfrutar a tantos lectores y ha descubierto a muchos de ellos el placer de la lectura.

#

La vuelta al mundo en 90 novelas gráficas

El fotógrafo

Ficha técnica

Guion y fotografías: *Didier Lefèvre*
Dibujos: *Emmanuel Guibert*
Traducción: *Alienor Benoist y Pedro Riera*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2011*

El fotógrafo narra el extraordinario viaje que realizó en 1986 el fotógrafo Didier Lefèvre con un equipo de Médicos sin Fronteras que se internó en el Afganistán ocupado por los soviéticos para montar un pequeño hospital.

Una obra maestra, con un guion impecable, en el que nada es gratuito. Cada frase, cada diálogo tiene una intención. Y todo está en su sitio. Con aparente sencillez, Guibert y Lefèvre nos van envolviendo con la tela de araña de su narración. Nos cuentan la llegada a Pakistán del fotógrafo, nos muestran cómo se va familiarizando con sus compañeros de MSF, cómo se va adaptando a las costumbres locales, le vemos deambular por las calles de Peshawar, matando el tiempo, asistimos a encuentros con personajes pintorescos... Y para cuando el equipo inicia la larga y penosa marcha a pie por las áridas montañas de Afganistán, ya sentimos que formamos parte de la expedición. Casi podemos notar el dolor de pies.

A partir de ahí, la historia no deja de ganar en intensidad y profundidad. Paulatinamente, el fotógrafo deja de ser un mero observador para adquirir más protagonismo. Le vemos crecer, madurar. La transformación culmina cuando decide regresar solo a Pakistán y se embarca en un calamitoso e increíble viaje que pone la piel de gallina y que está a punto de costarle la vida. Todo contado con una honestidad y una modestia encomiables.

En el apartado gráfico, la combinación de fotografía y dibujo desconcierta de entrada, pero cuando te acostumbras, el recurso armoniza a la perfección con la historia. Las fotografías, convertidas en viñetas mudas, nos permiten admirar el trabajo de Lefèvre, pero también están ahí para recordarnos que lo que nos están contando es muy real.

Por su parte, el trabajo de Guibert con el dibujo y de Lemercier con el color es impecable, hasta el punto de que son capaces de crear una atmósfera que, a ratos, nos resulta más real que la que muestran las propias fotografías.

El fotógrafo nos habla del Afganistán de los años ochenta, de los muyahidin, del coraje de un grupo de médicos excepcionales que no dudaron en arriesgar sus vidas para llevar un poco de alivio a una población castigada por la guerra, de la superación personal de un hombre, el fotógrafo. Una historia conmovedora y llena de humanidad que sabe captar como pocas la esencia de lo que es un Gran Viaje. Imprescindible. (*Pedro Riera y Nacho Casanova*)

Biografías

Didier Lefèvre nació en Francia en 1957 y murió en 2007. Fue fotógrafo profesional y sus trabajos se publicaron en L'Express y Éditions Ouest France.
Emmanuel Guibert, guionista y dibujante, nació en París en 1964. Debutó con *Brune* en 1992 (De Ponent, 2006) que trata del ascenso del nazismo en Alemania. Destaca su trilogía *La guerra de Alan* (De Ponent) que continúa con *La infancia de Alan* (Sins Entido, 2013). Ha colaborado con Joann Sfar en *La hija del profesor* (Astiberri) y la trilogía *Las olivas negras* (Kraken) y con David B. en *El capitán escarlata* (Glénat).

Berlín

Ficha técnica

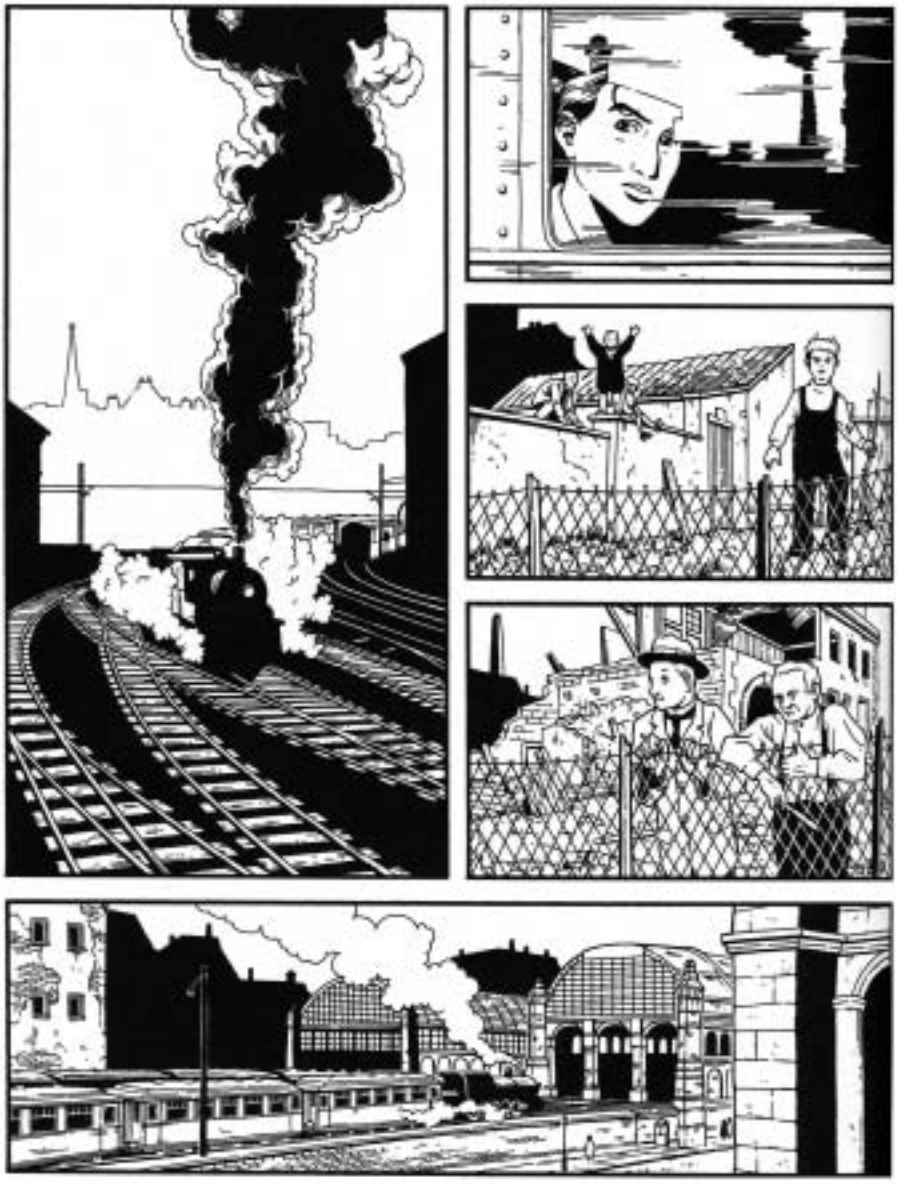
Guion y dibujos: *Jason Lutes*
Traductor: *Kike Benlloch*
Editorial: *Astiberri Ediciones SL. Bilbao, 2005 y 2008*

Para la realización de un estudio somero de una obra tan compleja como *Berlín*, esta debe acreditarse como cómic imprescindible e inacabado que avanza con un ritmo exasperantemente lento. Publicado inicialmente por la canadiense Black Eyes en formato *comic book* (cuatro entregas entre abril de 1996 y febrero de 1998), pasa a ser editada entre la quinta y la dieciocho y última hasta el momento, por la también canadiense Drawn and Quarterly entre diciembre de 1998 y enero de 2012. Esta primera edición aporta sustrato para futuras reediciones en volúmenes integrados por ocho *comic book* cada uno a falta de un tercero y definitivo.

Berlín es además un cómic ambicioso no solo por su complejo argumento, sino por su documentada realización. Una ambientación exhaustiva, puntillosa, tan detallada, que a veces entorpece el ritmo narrativo al presentar la historia con un tono documental algo frío que interfiere con el interesante entramado de ficción montado por Jason Lutes. La acción se desarrolla en el Berlín anterior a la subida al poder de Hitler, en la fase final de la República de Weimar. Un hervidero de cambios sociales, culturales y políticos que caracterizan esta época convulsa antes de la toma del poder por Adolf Hitler. Tiempos de divulgación cultural que afectan al cine con autores del calibre de Fritz Lang o F. W. Murnau, en que Walter Gropius funda el movimiento arquitectónico Bahaus y escritores de la envergadura de Bertold Brecht, Thomas Mann, Erich Maria Remarque o Stefan Zweig, están en sus cúspides creativas. Un marco histórico que retrata una época apasionante que la narrativa de Jason Lutes, mitad documental, mitad ficción, trasfiere al papel casi sin esfuerzo.

La trama narra el devenir de una serie de ciudadanos anónimos cuyas vidas se entremezclan unas con otras. Una narración pausada, de protagonismo coral en un enclave argumental único. El devenir de una joven artista, un maduro periodista cínico y apolítico, un muchacho judío y una adolescente idealista hija de un jerarca nazi. Un estilo gráfico tan geométrico y armónico que emparenta al innovador Lutes con el clasicismo europeo representado por referentes tan carismáticos como Hergé o Vittorio Giardino.

Berlín, pese a ser obra de narrativa compleja, presenta un discurso que transita con fluidez adaptándose con holgura al lenguaje del cómic. Una obra con el empuje suficiente para avalar la capacidad de un autor tan solvente como Jason Lutes. (*Eduardo Martínez-Pinna*)



Biografía

Jason Lutes nace en Nueva Jersey en 1967. Su primera obra de importancia, *Jar of Fools*, editada por Black Eyes en 1994, es una historia de desahucio emocional, protagonizada por un mago y otros personajes en el límite de la cordura y la ternura. Su origen es una serie de viñetas (a modo de *strips*) publicadas en el semanario de Seattle *The Stranger*, revista en la que llega a ocupar puesto de redactor jefe de arte. Su experiencia en el mercado más comercial le lleva a dibujar un complejo guión de Ed Brubaker, *The Fall*, publicado por Dark Horse en 2001.

Endurance

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Luis Bustos*

Editorial: *Planeta De Agostini, Madrid, 2009*

Endurance es la historia épica de un fracaso. "Se buscan hombres para viaje peligroso. Sueldo bajo. Frío extremo, largos meses de completa oscuridad. Peligro constante. No se asegura retorno con vida. Honor y reconocimiento en caso de éxito". Este fue el contenido del anuncio que se publicó en el *London Times* el 29 de diciembre de 1913, con el que Ernest Shackleton pensaba reclutar la tripulación del *Endurance*. El objetivo era navegar hasta las proximidades de la Antártida para, finalmente, cruzar por primera vez a pie el continente antártico.

La aventura, desde luego, es de una épica extraordinaria. A medida que avanzamos en la lectura y vemos que, a las dificultades extremas en las que viven los protagonistas, se unen nuevos problemas todavía más difíciles de resolver o desafíos más complicados de superar, nuestra congoja aumenta… Y eso, a pesar de saber de antemano que acabará bien. Porque, aunque se trate de una misión fracasada, el hecho de que todos los tripulantes regresasen al punto de partida, sin perder la vida, se sigue considerando un hecho casi milagroso y una hazaña sin parangón. Casi dos años permaneció la tripulación atrapada en los hielos australes, sometida a una precaria y casi imposible supervivencia, mientras el mundo se estremecía con el estallido y desarrollo de la Primera Guerra Mundial.

El trabajo de conversión de una aventura límite e increíble en una novela gráfica no parece sencillo. Hablamos de dibujar hechos reales. El blanco y negro le sienta bien a este relato, pues así fue la historia verdadera: blanca por el decorado continuo en el que vivieron y sobrevivieron y negra por la incertidumbre y los presagios oscuros con los que tuvieron que lidiar, hasta la finalización de su extraordinaria epopeya. El autor está muy acertado en cómo transmitir con el dibujo esas situaciones de extremo riesgo: el miedo generalizado, la posibilidad de rotura del témpano de hielo donde van a la deriva, el zozobrar de las frágiles embarcaciones ante la violencia de las tormentas australes; el agotamiento; el frío y las congelaciones; la escasez de víveres; el aislamiento y la imposibilidad de comunicarse… Primeros planos expresivos, onomatopeyas frecuentes, cambio de las disposiciones físicas de las viñetas y de su forma; variedad en la composición de las páginas… Todo ello contribuye a crear una atmósfera de expectación constante, porque cada nuevo desafío parece más duro e imposible que el que acaban de superar. (*Mariano Coronas Cabrero*)

Biografía

Luis Bustos nació en Madrid en 1973. Se define a sí mismo como ilustrador, grafista y dibujante de cómics. Además de esta obra que comentamos, *Endurance*, es autor de otros trabajos como la serie infantil-juvenil *Zorgo* (para la revista *Mister K* y luego *El Manglar*, recopilada parcialmente en un álbum por Dibbuks); *Espop!* (tiras cómicas sobre el mundo de la música, publicadas en RockdeLux), *Rayos y Centellas* (Camaleón Ediciones) *U, el hijo de Urich*, *Más Libros* o *Volumen Uno*. Ha sido colaborador gráfico en revistas como *RockdeLux* o *Nosotros somos los muertos* y en diversos periódicos de tirada nacional.

Saud, el Leopardo

Ficha técnica

Guion adaptado: *Pepe Caldelas*
Dibujos: *Paco Díaz*
Tinta: *Guillermo Ortego*
Color: *Tomeu Morey*
Editorial: *Panini España, Torroella de Montgrí, 2010*

La novela gráfica *Saud, el Leopardo* es la primera adaptación en este formato de una novela del conocido autor Alberto Vázquez Figueroa, que sí había disfrutado con anterioridad de varias y exitosas adaptaciones en cine. Publicada en 2008, el escritor recupera su estilo característico de mestizaje entre la aventura, lo exótico, lo desconocido y, sobre todo, lo épico. En esta ocasión se inspira en hechos reales para narrar la historia de Abdul-Aziz Ibn Saud (1876-1953), primogénito de la casa de Saud, quien al frente de treinta hombres se lanzó, en la primavera de 1901, a la reconquista del reino que el omnipotente imperio otomano había arrebatado a su familia. Sus hazañas resultarían increíbles de no ser porque se encuentran documentadas, ya que algunas de sus batallas fueron de las primeras que aparecieron en los noticieros cinematográficos de la época. Para entender la importancia de este monarca tan solo hay que destacar el hecho de que la nación lleve su propio apellido.

Caldelas realiza una correcta adaptación del texto original, manteniendo un ritmo narrativo adecuado, con un discurso comprensible a pesar de la complejidad que supone narrar el nacimiento de una nación en 80 páginas gráficas. Aún así disminuye notablemente las explicaciones y las conversaciones en numerosas viñetas gracias a la potencia de las ilustraciones de Paco Díaz (y a su equipo gráfico, rotulación y color), que dota de una presencia imponente al protagonista y consigue dar dinamismo a las numerosas escenas de acción del relato, además de mostrar el desierto de una forma muy verosímil. Pero no nos confundamos, lo que nos impedirá apartarnos de la lectura es la perseverancia del protagonista, sus continuas demostraciones de buen estratega y de liderazgo y la forma en que va consiguiendo cada uno de sus logros. Saud es un líder cercano al pueblo, respetuoso con los adversarios y protector de su gente, con profundas convicciones religiosas hasta el punto de confiarse en ocasiones a "la voluntad de Alá".

La novela gráfica contiene como material adicional el romance popular "Saud el Leopardo", varias páginas con ilustraciones del diseño de los personajes (bocetos a lápiz de Paco Díaz), y finalmente un artículo sobre la vida y obra de Vázquez-Figueroa acompañada de varias fotografías del escritor. (*Jordi Ojeda*)

Biografías

Pepe Caldelas se presenta como escritor, fotógrafo, director de cortos, agente y organizador de eventos. Con un estilo alejado del de Saud, publica también para la editorial Panini Comics diferentes títulos en clave de parodia: *Big Ban Power*, *¿Dónde está la crisis?*, los cuatro volúmenes de *La Saga Crepuscolón* y *TV héroes vs Zombies*.

Paco Díaz ilustra la novela gráfica de *Saud* después de que en 2006 orientara su carrera hacia el mercado americano, centrándose en los superhéroes, trabajando para Marvel y DC en personajes tan conocidos como *X-Men*, *Wolverine*, *Hawkeye*, *Wonder Woman*, *Flash* o *Nightwing*.

Al nordeste de Arzew

Ficha técnica

Guion: *Paco Sales y Alain Bonet*
Dibujos: *Paco Sales y Carlos Maiques*
Editorial: *Edicions de Ponent, Alicante, 2011*

Basándose parcialmente en un libro de Alain Bonet, Paco Sales construye una historia sobre los *pies negros*, aquellos colonos franceses a quienes Argelia acogió y les salvó del hambre. Pero también es la historia de una guerra no declarada que los atrapó entre dos fuegos, mientras los odios y la política sembraban el terror y, sobre todo, la incomprensión entre vecinos y amigos de diferentes etnias.

Al nordeste de Arzew focaliza la historia en tres niños: Pierre, Paul y Bachir, cristiano, judío y musulmán. Tres razas y tres credos, cuya amistad representa la armonía entre las familias argelinas de aquella época. La fecha es 1954 y el escenario el pueblo de Saint Denis de Sig. La infancia es un delicioso retrato costumbrista que describe el veraneo, la escuela, los juegos y el discurrir de unos días repletos de diversión, anhelos y fantasía. Donde la *madre patria* es un país tan lejano como desconocido, allá en Europa.

Pero el devenir de los años 50 conlleva cambios y transformación: en las vidas de los protagonistas, en sus propios cuerpos y en el ámbito que les rodea. Crecer es un doloroso proceso de aprendizaje. Tras los primeros brotes nacionalistas llega la entrada del ejército, aparecen el temor y las semillas de la desconfianza. Después llegan los atentados, la represión y el fin de la convivencia. Mil novecientos sesenta coincide con la pubertad, tras unas vacaciones en Francia, donde los muchachos son llamados "los africanos", mientras el enfrentamiento alcanza su clímax con las atrocidades del FLN y de la OAS. El argumento concluirá en 1962 con el doloroso éxodo de los colonos hacia la incierta tierra francesa.

Tal odisea física y emocional es fruto de un guion meditado que sabe dosificar los diálogos tanto como las descripciones visuales; que acierta a planificar el montaje y el tiempo narrativo para caracterizar personajes y ambientes, alternando la plácida cotidianidad con la tensión dramática. Sales practica un trazo espontáneo, cercano a la vitalidad del boceto, que concede un enorme protagonismo al color. Las acuarelas de Maiques evocan ambientes, sensaciones y, sobre todo, luz. La calidez del Mediterráneo, el polvo del desierto, el cielo y el mar… pero también el fogonazo de las explosiones y la sangre sobre la arena.

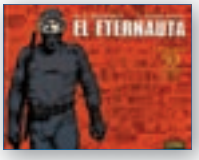
Es esta una obra que trata del fin de la infancia y la inocencia en el marco de una tragedia colectiva eclipsada por los implacables engranajes de la historia. (*Yexus*)

Biografías

Paco Sales realiza en 2010 la novela gráfica *No callaré*, que entremezcla textos, ilustración y cómic. A partir de un capítulo del libro de **Alain Bonet** *Tout conte fait, ou la perte des racines* (publicado en Francia en 2010 por Éditions Bénévent) idea el guion de *Al nordeste de Arzew* junto con el propio Alain, ocupándose también del dibujo. Completa el cuadro creativo.

Carlos Maiques (1971), que aporta el color, un dibujante que ha firmado monográficos como *Gracias por su visita* (Sins Entido, 2000) y *Lina Odena* (Fundación Pere Ardiaca, 2009), además de participar en diversas publicaciones.

El Eternauta



Ficha técnica

Guion: *Héctor Germán Oesterheld*
Dibujos: *Francisco Solano López*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2008*

Sumergirse en *El Eternauta* es entrar en una pesadilla que pareciera nunca acabar. Algo de eso debió ocurrir cuando el 4 de septiembre de 1957 se inició en la revista porteña *Hora Cero Semanal* una serie sobre un personaje que se retrataba a sí mismo como un "navegante del tiempo, viajero de la eternidad", con una "triste y desolada condición de peregrino de los siglos". Era y es Juan Salvo, un padre de familia que todas las semanas jugaba al truco con tres amigos suyos en la buhardilla de su casa de Vicente López (una localidad bonaerense limítrofe con la Capital Federal) y al que una extraña nevada fosforescente que mata a todo ser vivo le cambia la vida y lo lleva a una lucha contra invasores llegados de otros mundos. Todo transcurre en un recorrido por los escenarios más significativos de la ciudad de Buenos Aires, lugar de batallas y explosiones atómicas, hasta la sorpresa final de verse el protagonista convertido en superviviente casi único, transformándose en un Eternauta, un viajero a través del tiempo, pasado y futuro.

Esta pesadilla de ciencia-ficción termina –después de 105 semanas– el miércoles 9 de septiembre de 1959 en siete páginas finales que cierran una historia inquietante: en cualquier momento podemos ver nuestro planeta Tierra sojuzgado por poderes universales. En *El Eternauta*, los "Ellos" son el poder: "Ellos son el odio. El odio cósmico… Ellos quieren para sí el universo todo… Ellos nos obligan a destruir y a matar…". Sus armas son letales, convirtiendo a los hombres en robots o incrustando en seres extraterrestres la glándula del terror. Y en medio, un grupo de argentinos que dominan el terreno y saben sacar partido del estadio del River Plate o de la Plaza del Congreso, de su subte y sus bulevares. Héroes colectivos que van sorteando problemas y que hacen de sus andanzas algo verosímil dentro del caos de edificios destruidos y calles irreconocibles. Para Oesterheld no existe el héroe solitario y por ello, en las 366 páginas de esta edición conmemorativa, van sucediéndose los personajes heroicos.

Un guion que era todo un desafío y en cuyas expresivas viñetas un entonces joven dibujante supo plasmar el ambiente opresivo de los invasores, los detalles de una ciudad en cambio y unos rostros que reflejaban a la perfección la pesadilla que estaban viviendo. Buenos Aires quedó inmortalizada eternáuticamente para disfrute de muchas generaciones. (*Javier Flor Rebanal*)

Biografías

Héctor G. Oesterheld (Buenos Aires 1919 - ¿? 1978) es el guionista argentino más conocido en el mundo desde que en 1951 escribió sus primeros guiones y cuentos breves. Hugo Pratt, Breccia, Freixas o Altuna fueron algunos de los artistas que pusieron imágenes a sus historias. *El Eternauta* (1957-1959), su obra cumbre, es la más explicativa de su estilo y filosofía. Murió "desaparecido" por la dictadura militar argentina.
Francisco Solano López (Buenos Aires 1928 - 2011) es un historietista y dibujante argentino que comenzó a trabajar en 1953 para dos años más tarde conocer a Oesterheld. Sus colaboraciones son clásicos.

Wáluk

Ficha técnica

Guion: *Emilio Ruiz*
Dibujos: *Ana Miralles*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2011*

Wáluk es la historia de un pequeño oso polar abandonado por su madre que lucha por sobrevivir en las frías y áridas tierras del Ártico. Wáluk es un oso valiente, decidido e inteligente, no tiene miedo a la soledad ni a los peligros del mundo exterior. Por ello necesita que un adulto le enseñe a cazar, le hable de las tradiciones, le advierta de los peligros que acechan a los osos y, sobre todo, que le proteja con su cariño. Un día conoce a Esquimo, un viejo oso solitario que ha perdido su olfato, sus fuerzas y su habilidad para cazar, pero que atesora la experiencia de los años.

Desde ese momento ambos animales se hacen inseparables, se hacen compañía, se quieren y se ayudan mutuamente. A través de las aventuras de Wáluk y Esquimo los lectores van conociendo la vida de los osos polares, la relación de solidaridad y noble competencia entre ellos, al mismo tiempo que podemos pasear por el sobrecogedor paisaje del Ártico y reconocer la acción destructiva de los hombres en la naturaleza.

Una historia de afectos entre Wáluk y Esquimo que permite al lector reflexionar tanto sobre hechos puramente ecológicos como sobre valores humanos como la amistad, la solidaridad, el compañerismo, la soledad, el esfuerzo… sin que por parte de los autores exista una intención moralista.

El guión de Emilio Ruiz está escrito con sencillez, claridad y de forma muy didáctica. De sus diálogos se desprende un gran conocimiento de la vida de los osos, al mismo tiempo que transmite el cariño y respeto que siente por estos animales, cosa que confiesa desde las primeras páginas del prólogo.

Ana Miralles se ha encargado de los dibujos con gran maestría y sensibilidad, creando unos personajes tiernos y fuertes a la vez, recreando el paisaje del Ártico de forma sencilla utilizando diversidad de planos, formas naturales y un uso muy acertado del color.

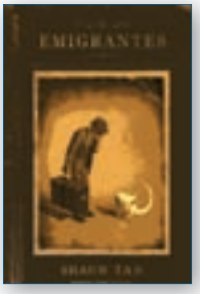
A ambos, Emilio Ruiz y Ana Miralles, les tenemos que agradecer el haber creado un cómic homogéneo y de calidad dirigido a los lectores más pequeños, a los que les gusta este tipo de literatura pero que rara vez pueden encontrar un cómic apropiado para sus edades y nivel lector. (*Encarna Espinosa*)

Biografías

Ana Miralles (Madrid, 1959) estudió Bellas Artes, comenzando pronto en el mundo del cómic publicando en fanzines y revistas. En 2009 recibió el Gran Premio del Salón del Cómic de Barcelona por su trayectoria artística. Es la autora de la trilogía *Eva Medusa*, *Djinn* y *En busca del unicornio.*

Emilio Ruiz (Santander, 1960) estudió Bellas Artes, especializándose en la realización de audiovisuales. Ha trabajado como documentalista, diseñador gráfico y fotógrafo. Junto a Ana Miralles ha publicado *Muraqqa.*

Emigrantes



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Shaun Tan*
Editorial: *Barbara Fiore, Granada, 2007*

The Arrival fue publicado originalmente en 2006 por Hodders Children's Books, un sello hoy propiedad de Hachette Australia. Barbara Fiore Editora lo editó en español, en 2007, con el título *Emigrantes*. El éxito de esta novela gráfica fue de tal calibre en todo el mundo –incluido el lectorado de España, tan especial, ya se sabe, para esto de valorar como literatura la narrada mediante imágenes–, que las ediciones y reimpresiones se sucedieron en una suerte de aclamación global a su autor, Shaun Tan (1974): merecido fue aquel reconocimiento a una obra de impecable ejecución formal, un relato secuencial de prodigiosa dinámica narrativa, nutrido de rigor histórico y documental pero también pleno de sentido metafórico, que habla de pertenencia y extrañamiento, de la experiencia de *ser de fuera*, de sentirse fuera, de frustraciones y quimeras.

La novela traslada al lector –conmovido y atrapado desde las guardas– a las primeras décadas del siglo XX, a la vieja Europa empobrecida y, desde ella, a la atmósfera de la isla de Ellis (Nueva York), lugar de acogida de los barcos repletos de emigrantes – http://www.ellisisland.org/genealogy/ellis_island_history.asp-. A partir de la llegada, todo será nuevo para el migrado, quien deberá descubrir las claves simbólicas y materiales para una segunda vida y, quizás, para el reagrupamiento con los suyos, mientras va transcurriendo el tiempo –el tiempo sepia, del olvido y la añoranza–.

Se han escrito y publicado tantas reseñas críticas sobre esta obra que –para conocer más de su planteamiento visual– casi lo mejor es escuchar al autor: "Una secuencia visual más larga, más fragmentada y sin palabras capturaría mejor ese sentimiento de incerteza y de descubrimiento que absorbí durante mi investigación. También se me ocurrió la idea de inventar un "idioma" a partir de viejos archivos de imágenes y álbumes de fotos familiares que había visto, caracterizados por su claridad documental y ese enigmático silencio de tonos sepia. Pensé que los álbumes de fotos no dejan de ser otro tipo de álbum ilustrado que todo el mundo es capaz de crear y de leer, una serie de imágenes cronológicas que ilustran la historia de la vida de alguien." – http://www.shauntan.es/index.php/shauntan/albumes/category/emigrantes/ –.

Un consejo: en una primera lectura no trate de analizar cada viñeta, deje que su vista y su imaginación vuelen, capte el sentido del relato, que tiempo habrá para volver a él, fijarse en los detalles, y evocar, evocar. (*Luis Arizaleta*)

Biografía

Shaun Tan nació en Perth (Australia), de padre chino y madre anglo-australiana. Ha trabajado como diseñador para compañías teatrales y en films de animación. En 2007 recibió el *World Fantasy Best Artist Award*, y en 2011 el *Astrid Lindgren Memorial Award* y el *Oscar al Mejor Cortometraje de Animación* por la adaptación de *La cosa perdida*. Otro de sus siempre poéticos trabajos narrativos es *Cuentos de la periferia* –ambos editados por Barbara Fiore–. En el sitio web *The Bird King* –http://thebirdking.blogspot.com.au/– se puede contemplar el progreso de sus trabajos pictóricos actuales. Vive en Melbourne.

Egon Schiele

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Xavier Coste*
Traductora: *Amaiur Fernández*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2014*

La Viena de principios del siglo XX es el sugerente escenario donde tiene lugar el apunte biográfico del protagonista de esta obra. Una ciudad secular y decadente para un joven artista deseoso de romper con la tradición. Egon Schiele no fue el único pintor, desde luego, que traspasó los límites establecidos en aquel lugar y momento, pero seguramente fue de los más conflictivos, dentro y fuera de su devenir artístico. Xavier Coste también es un joven historietista y quizás se siente identificado con la rebeldía del autor vienés.

Gustav Klimt fue su maestro, protector y amigo. Ya era un artista de prestigio y, aunque rupturista y único, sus cuadros eran plásticamente atractivos sin renunciar al buen gusto, al contrario que Schiele. Ya que el escándalo parecía acompañar a la crudeza de sus imágenes, máxime cuando tenían relación con el sexo. Coste lo describe como un ser caprichoso y genial, eternamente insatisfecho. Era descarado y egoísta, capaz de manejar a sus distintas amantes a su antojo. También orgulloso, presumido y mordaz. Las viñetas de este libro demuestran que vivía su pintura con extrema intensidad, pero también que estaba muy cerca del desengaño y la amargura. Es más, su sentido trágico de la vida se extendía a la consideración de su propia circunstancia, rozando a menudo la exageración.

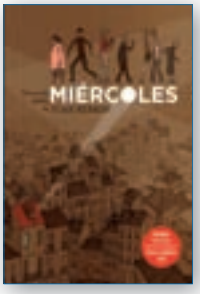
Coste describe con maestría la capital austriaca, la vida de sus gentes y el espíritu del momento. Con trazo elegante, practica un atractivo realismo basado en su pincel intuitivo y ágil, utilizando los colores de manera casi pictórica, con una paleta entonada mayoritariamente en la gama de los ocres. Inicia su relato con la expulsión de Schiele de la Academia de Bellas Artes por lo heterodoxo de sus planteamientos y la miopía de sus profesores, pero también por su actitud insolente. Y a lo largo de 64 páginas desgrana los hechos más significativos de su agitada trayectoria, hasta llegar a su inesperada y trágica muerte.

El autor recrea con precisión la difícil relación con su familia, su nefasta vida sentimental y social y la incomprensión o desprecio de sus contemporáneos. Igualmente narra con sensibilidad y rigor su breve estancia en la cárcel, la traumática muerte de Klimt o su pintoresca participación en la I Guerra Mundial. Viena es un personaje más en la semblanza de este artista, un espíritu libre que apuró la vida sin renunciar a sus principios y se extinguió demasiado pronto. (*Yexus*)

Biografía

Xavier Coste nació en Bayeux (Normandía) en 1989. Estudió en la prestigiosa escuela de artes gráficas Penninghen, en París, antes de lanzarse de lleno al mundo de la ilustración y de la pintura. Realiza portadas y dibujos para diversos medios, además de colaborar en revistas como *Le Monde Diplomatique* o en proyectos on-line como el colectivo Café Salé. El álbum *Egon Schiele* ha sido editado en 2012 y constituye el debut de este autor en el terreno del cómic. Con similar contenido autobiográfico también ha publicado otro en 2013, titulado *Rimbaud, l'indésirable*.

Miércoles



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Juan Berrio*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2012*

Para viajar no hace falta más que empezar a dar pasos, para vivir aventuras no hace falta adentrarse en lo desconocido. *Miércoles* relata los viajes cotidianos y las aventuras diarias de un variopinto grupo de personajes que tan sólo tienen en común el vivir en un indeterminado edificio de una ciudad cualquiera, entre árboles domesticados, aceras, cafeterías, asfalto y césped.

Miércoles es una obra coral, en la que se narran tantas historias como personajes asoman por sus viñetas; en la que los pasos de éstos entretejen sus caminos casi sin querer, un poco al modo en que las cerezas se enredan entre sí cuando tratas de coger una de un cesto. Así, la pareja joven de la buhardilla, el señor solitario del segundo, el matrimonio mayor del primero, la portera del bajo se despiertan unos a otros quizás sin pretenderlo y comienzan su danza de rutinas (desayuno, afeitado, noticiario…) que les lleva a la calle o a recibir visitas, a saludarse, a toparse con quiosqueras que viven su profesión, con empollones que no van a clase, con perros que pasean a sus amos.

La soledad y sus disfraces, la vecindad y sus rivalidades, el amor y sus espejismos, la vida y sus edades transcurren con naturalidad en este *Miércoles* durante el que los espiamos, y son mecidos y tal vez cambiados por ese viento de los días variables, con nubes y claros y riesgo de precipitaciones, que dibuja con líneas amables caminos caprichosos por los que sólo andan las dudas, las palabras y las hojas (escritas y no).

Miércoles es un muestrario de la belleza de las pequeñas cosas: silencios entre enamorados, carteles que se colocan para dar buenas noticias, bromas entre colegas que se convierten en tradiciones celebradas, casualidades a las que se pone lugar y hora. También, una prueba de que lo que se observa con detenimiento se magnifica, como le ocurre al crimen en cadena cuya definitiva resolución quedará, quizá, para un *jueves* siguiente.

Y todo ello contado con un trazo (sólo aparentemente) sencillo, con una economía de líneas y un diseño de página sin alardes puestos al servicio de una(s) historia(s) pintada(s) con los tonos sepia de los recuerdos que sirven para refrendar, una vez más, dos máximas no por manidas menos ciertas: que todos los días son una aventura y que, como dijo la canción, “No hay dos días iguales. Y todos los días igual”. (*Juan Esteban*)

Biografía

Juan Berrio, historietista e ilustrador nacido en 1964. Su obra se centra en historias intimistas y cercanas, de tono costumbrista y de un humor sutil. Ha publicado tanto en medios independientes (*Tos*, *Dos veces breve*, *Humo*) como de mayor difusión (*El Periódico*). Sus historietas se han recopilado en títulos como *A saltos* (Undercómic), *Dentro de nada*, *Aritmética ilustrada*, *Calles contadas* (todas en Astiberri) o *La tirita* (Dibbuks). *Miércoles* es su primera novela gráfica y fue la obra ganadora del Premio Internacional Fnac-Sins Entido de Novela Gráfica en 2012.

La teoría del grano de arena

Ficha técnica

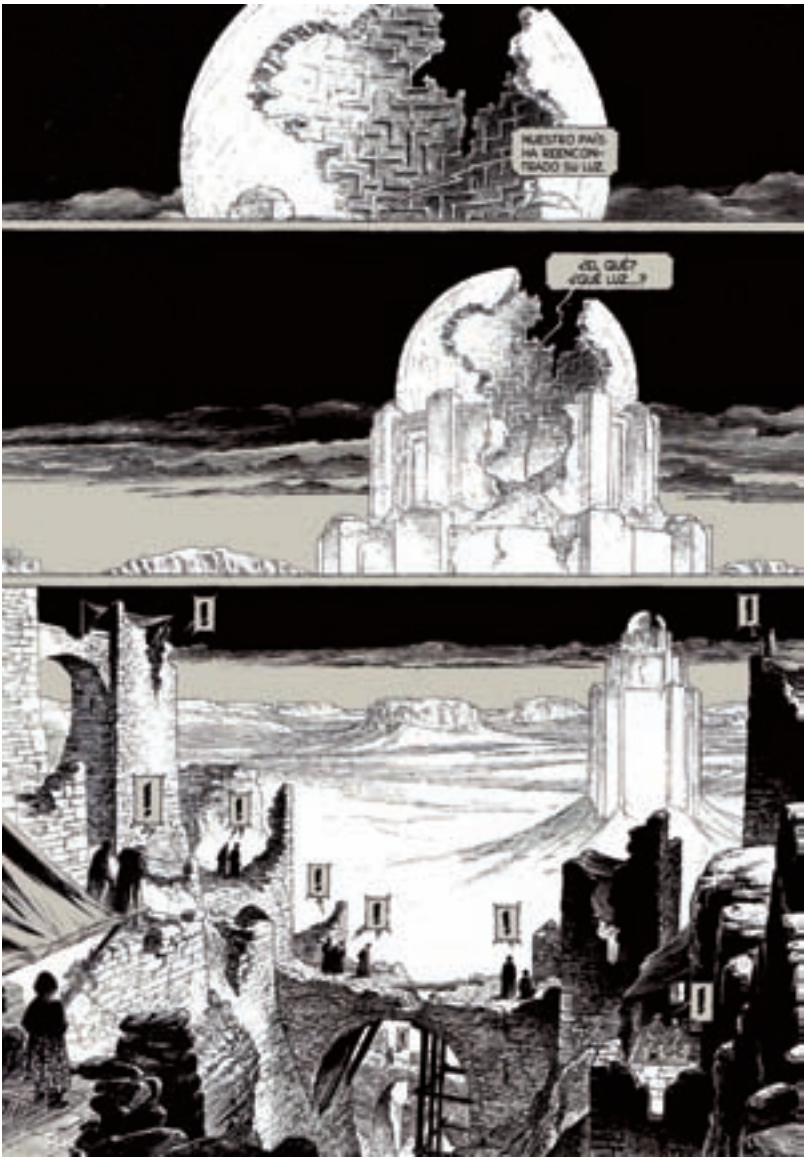
Guion: *Benoît Peeters*
Dibujos: *François Schuiten*
Traductora: *Carmen Gros*
Editorial: *Norma Editorial, Barcelona, 2010*

La literatura fantástica tiene una gran tradición en Bélgica, al menos desde que los escritores simbolistas borraron los límites entre la realidad y la ficción. En ese contexto hay que situar novelas como *Brujas la muerta*, de George Rodenbach, y ya en siglo XX a autores como Jean Ray o Henri Vernes, creador del personaje de Bob Morane.

Bélgica es también un país fundamental para el cómic. La llamada "línea clara" nace de Hergé y llega hasta nuestros días tras haber conocido su período clásico en revistas como *Tintín* o *Spirou*.

De esas dos tradiciones se alimenta la serie de *Las ciudades oscuras*, a la que pertenece *La teoría del grano de arena*. Lo fantástico empieza a partir de situaciones banales, como en tantas obras del maestro Hergé. En una ciudad llamada Brüsel, –y que es como un espejo deformado en el que se reflejara una Bruselas retrofuturista, con edificios Art Nouveau comunicados por túneles aéreos–, comienzan a suceder hechos extraños. Un apartamento se llena de piedras que no se sabe de dónde salen, y cuyo peso es siempre el mismo: 6793 gramos. En otro apartamento, y de manera no menos misteriosa, se acumula la arena, para desesperación de un ama de casa y alegría de sus hijos. En un restaurante, un cocinero descubre que pierde peso sin adelgazar. Un guerrero de una tribu lejana ha llegado a Brüsel para vender joyas, pero lo que atrae el interés de la compradora es un extraño símbolo… Para investigar estos hechos, una mujer llamada Mary Von Rathen llega desde otra ciudad, no lejana a Brüsel, llamada Pâhry.

Los dibujos son expresivos, realistas, -herencia de la línea clara- pero se trata de un realismo que viene del mundo de los sueños. Los autores han escogido la esencialidad el blanco y negro, lo cual le da a la obra un aspecto fantasmal, especialmente conseguido mediante el contraste con un tercer color, un blanco puro que envuelve a algunos personajes en un aura de irrealidad. Este tercer color destaca en algunas escenas clave, de forma que la dialéctica entre lo real y lo irreal se va adueñando de la obra según transcurre la acción. La viñeta grande, a menudo apaisada, contribuye a esa limpieza y esa facilidad de lectura que han hecho del cómic belga un producto universalmente apreciado. *(Miguel Ibáñez)*



Biografías

François Schuiten nació en 1956 en Bruselas. En 2002 recibió el Gran Premio de la ciudad de Angoulême, y fue nombrado barón por el rey Alberto II. Comenzó dibujando para la revista *Pilote* y continuó su carrera en publicaciones como *Métal hurlant* y *À suivre*. Actualmente es uno de los dibujantes belgas más consagrados.
Benoît Peeters nació en París en 1956. Estudió Filosofía en La Sorbona, y ha publicado novelas y ensayos. En su obra se advierte la influencia de autores como Borges o Derrida. Ha colaborado como guionista con varios dibujantes, con François Schuiten comenzó a trabajar en 1983.

Crónicas birmanas

Ficha técnica

Guion y dibujos:
Guy Delisle
Traductor:
Laureano Domínguez
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2008*

Crónicas birmanas fue la tercera obra en la que Guy Delisle contaba en forma de cómic alguna de sus largas temporadas en el extranjero. A diferencia de las anteriores, el motivo del viaje no era su trabajo en el mundo de la animación, sino que acompañaba a su mujer, trabajadora de la organización Médicos sin Fronteras y que había recibido un nuevo destino. Delisle dedicó el año que estuvieron en Myanmar, antigua Birmania, a cuidar de su hijo y a observar las costumbres del país.

Sin duda la experiencia adquirida en *Shenzen* y *Pyonyang*, donde contaba sus viajes a China y Corea del Norte respectivamente, fue de gran ayuda a la hora de embarcarse en este nuevo proyecto porque la cantidad de anécdotas y observaciones, de historias y retratos de personajes que pasan por las páginas de *Crónicas birmanas* es enorme y sólo podía conseguirse con una capacidad de síntesis expositiva y de claridad de ideas. Delisle se muestra en esta obra más seguro y con una madurez evidente.

El autor va narrando con cierta ironía, a lo largo de más de doscientas páginas, las diferencias de costumbres y retratando a las diversas personas con las que trataron en forma de pequeños capítulos, tratando temas de lo más banal a lo más serio, de los problemas con el aire acondicionado a la situación política y la represión, de los enchufes a la censura. Así, el origen del viaje, el traslado, el supermercado, la estación de las lluvias o encuentros con dibujantes locales se van desgranando en relatos breves de muy pocas páginas, a veces de una sola. El resultado, aparte de muy variado y entretenido y de ser una novela gráfica que se devora, permite al lector hacerse una idea muy clara de muchos elementos diferentes de la vida en Myanmar, fruto de la capacidad de observación del autor. ¿Saben aquello de *instruir deleitando*? Pues esta novela gráfica es un buen ejemplo de ello.

El estilo gráfico de Guy Delisle es muy sencillo pero terriblemente eficaz y expresivo, con un trazo esquemático, con sólo los detalles imprescindibles, y apoyado únicamente en algunos grises para dar una cierta sensación de volumen al resultado final. Al autor le interesa contar su historia de la forma más clara posible y lo consigue con creces. (*Jaume Vaquer*)

Biografía

Guy Delisle nació en Quebec (Canadá) en 1966. Estudió Artes Plásticas antes de trabajar en 1986 en animación para un estudio de Toronto. Cuando éste cierra, comienza a colaborar en estudios de Alemania y Francia donde reside desde hace años. En 1994 dirige un cortometraje infantil y en 1996 publica su primer álbum. Sus obras autobiográficas sobre viajes (*Shenzen*, *Pyonyang*, *Crónicas birmanas*, *Crónicas de Jerusalén*) fueron las que le dieron a conocer. Sus últimas obras son las dos partes de *Guía del mal padre*, cómics autobiográficos y humorísticos. Otros títulos: *Cómo no hacer nada* y *Luis va a la playa*.

Gorazde: Zona protegida

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Joe Sacco*
Traductor: *Roberto Rodríguez*
Editorial: *Planeta de Agostini, Barcelona, 2001*

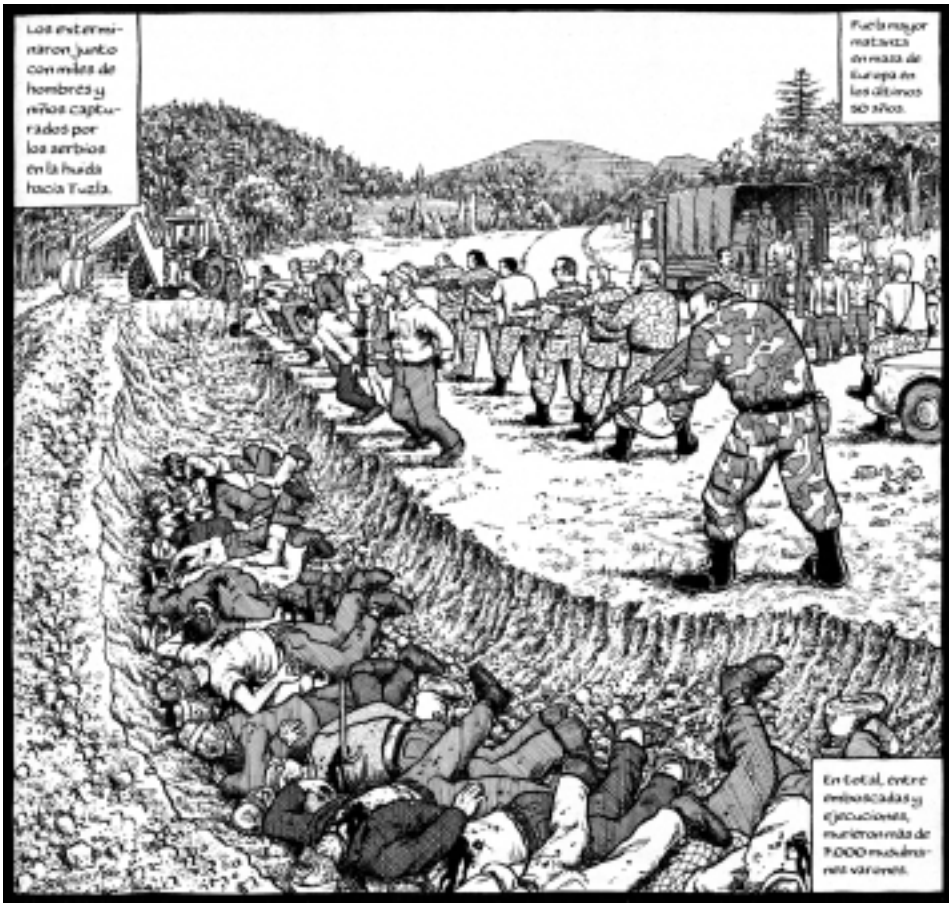
Gorazde es una población bosnia habitada en mayor medida por musulmanes que fue declarada zona protegida por las Naciones Unidas. *Gorazde: Zona protegida* es la historia de esos habitantes sitiados, de esa vergüenza internacional que debiéramos tener y del abandono de un pueblo frente a la injusticia de los crímenes arbitrarios que avalaban la limpieza étnica que tuvo como resultado la creación de un estado artificial como Bosnia-Herzegovina.

Entre 1992 y 1995 Bosnia vive una guerra nacida del pulso nacionalista de serbios que perseguían la reunificación de sus compatriotas repartidos por el territorio. Todo esto sazonado con diferencias religiosas, con la incierta implicación de la comunidad internacional que tuvo como triste desenlace la muerte de cien mil personas y dos millones de desplazados. Unas cifras que esconden personas a las que Sacco da voz con un interesante matiz reportero en el cual todas las historias personales de desesperanza, abandono, impotencia e injusticia se convierten en una voz unánime que parece clamar: las consecuencias somos nosotros, son nuestros hijos que carecen de recursos para crecer en paz, nuestras casas destruidas y todo (y todos) lo perdido en esta estúpida contienda.

Una situación de posguerra que queremos olvidar, que refleja una zona protegida como la mayor falacia en la cual se produjo una vergonzosa limpieza étnica bajo la atenta mirada de la ONU.

Las conversaciones de Sacco con los habitantes nos dan una idea de lo que allí se vivió y reconstruye una historia que jamás debió acontecer, un pueblo que quedó aislado durante más de tres años, que debió ser refugio para la población musulmana pero que se convirtió en un campo de concentración sitiado por los serbios que habían sido sus vecinos y que los disparaban desde las colinas cercanas aún habiéndolos conocido como iguales. La retirada de las tropas de las Naciones Unidas y el temor consecuente de ser aniquilados. El primer contacto con el exterior fue a través de la apertura de los corredores y la llegada de los reporteros, como Sacco, que pudieron dar testimonio de lo que allí estaba sucediendo.

Un estilo claro y sencillo, en tinta negra, casi tratando de acompañar el rigor histórico que precisa tamaña desvergüenza. Si bien las ilustraciones obvian la violencia que las palabras relatan no esconden ni un ápice del dramatismo de una población que trata de seguir hacia delante, sin poder, irremediablemente, sentir que el pasado está demasiado presente. *(Ainara Bezanilla)*



Biografía

Joe Sacco nació en Malta en 1960, reside en Estados Unidos desde su adolescencia. Posee un estilo intermedio entre la crónica periodística y el cómic independiente que lo han llevado a relatar historias de conflicto internacional como *Palestina: en la franja de Gaza* y la novela gráfica que nos ocupa. Su carrera comenzó como periodista, pronto se cansó de un trabajo que no le satisfacía plenamente y decidió abandonarlo viajando por el mundo y realizando crónicas ilustradas que derivaron en los trabajos que conocemos. Sacco realiza entrevistas y fotografías que luego traslada a sus historias considerándose "filtro y lupa de la historia".

Tierra de historias

Ficha técnica
Guion: *Wellington Srbek*
Dibujos: *Flavio Colin*
Traductora: *Carolina de Oliveira Fernandes*
Editorial: *Edicions de Ponent S.L., Alicante, 2006*

Tierra de historias fue publicado en Brasil en el año 2001, ganó los Premios nacionales de Mejor Novela Gráfica, Mejor Guion y Mejor Diseño. Nos presenta un relato de un gran rigor histórico alrededor del paisaje de la región de Minas, el interior de Brasil, en los años veinte. En él, dos grupos de bandoleros se encuentran enfrentados por el control de la zona, tanto de la población que allí intenta sobrevivir, como de las tierras que ocupan.

Una suerte de historia central que entrelaza las personales de cada protagonista donde la aventura se empasta con el fino humor que despliega, la poesía de los diálogos contenidos, el temor en las situaciones más límite aderezado con el oportuno dramatismo que se trasluce pero no colapsa la lectura.

Un delicado equilibrio difícil de alcanzar pero que consigue con una historia que atrapa casi desde su inicio pues posee todos los elementos de la novela clásica de aventuras, hasta de caballerías, que acompañada de una gran dosis de sátira y de las diferentes voces de sus personajes frente a una misma situación nos ayuda a componer una imagen del complicado Brasil de la época.

Diferentes enfoques, puntos de vista y reacciones frente a una misma historia que los une. Hombres rudos que han de sobrevivir por encima de todo, que deben mantener la compostura en las situaciones más críticas y que el sutil trabajo de Srbek y Colin nos permite conocer desde su interior.

Casi sorprende la dimensión humana que adquieren los personajes bajo el expresionismo de su estilo, el uso de la tinta negra como un protagonista más y una composición de las viñetas que nos sitúan en medio de la escena, no como meros espectadores sino como parte implicada en la historia que se nos revela como desgarrada, intensa y llena de matices enriquecedores. Nada sobra, nada falta. (*Ainara Bezanilla*)

Biografías

Flavio Colin nació en Río de Janeiro en 1930 y falleció en 2002. Autor prolijo y de reconocido prestigio en Brasil. Publicó diferentes géneros dentro del mundo del cómic: humor, terror, erotismo e historia. Un gran defensor del cómic brasileño frente a lo que él consideraba “el cómic gringo”.
Wellington Srbek nació en Belo Horizonte en 1974. Autor e historiador que comenzó su carrera en el ámbito independiente y que desde los doce años publica historias de modo continuo. Su rigor histórico y la gran investigación que lo acompaña llamó la atención de Colin y lo invitó a trabajar en conjunto.

El año del conejo

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Tian*
Traductora: *Regina López Muñoz*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2012*

Camboya sufrió entre 1975 y 1979 una de las revoluciones más sangrientas del siglo XX protagonizada por los Jemeres Rojos que asesinaron a dos millones de personas, el veinte por ciento de la población, en su intento de conseguir "la primera sociedad completamente comunista y agraria del mundo." Las víctimas de este genocidio, enterradas en diecinueve mil fosas comunes, fueron empresarios, extranjeros, intelectuales, profesionales, artistas, religiosos, discapacitados, ancianos, jóvenes enfermos y cualquier persona que se considerara sospechosa. La destrucción se extendió a empresas, fábricas, escuelas y hospitales. Se pretendía eliminar cualquier vestigio del sistema anterior, lazos familiares, creencias, sentimientos, valores e incluso la noción misma de individualidad.

Con el nuevo milenio algunos supervivientes han querido recuperar aquellas atrocidades, han buscado las imágenes del pasado y como no las encontraron las han creado ellos mismos basándose en sus recuerdos o los de sus seres queridos. Este es el caso del cineasta Rity Panh (1964), autor del prólogo del libro que comentamos, responsable de la trilogía: *S-21. La máquina roja de matar* (2003), *Duch, el maestro de la forjas del infierno* (2011) y *La imagen perdida* (2014). En esta última película reconstruye los terribles acontecimientos de su infancia mediante figuras de arcilla que se convierten en metáfora de las miles de vidas exterminadas.

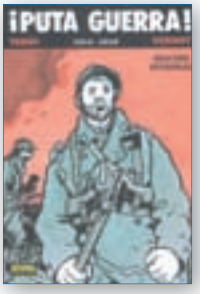
También de forma autobiográfica y mediante el distanciamiento del dibujo, Tian nos cuenta su experiencia del horror en otra trilogía, *El año del conejo*, de la que solo se ha publicado la primera entrega *Adiós, Phnom Penh*. En ella nos narra su nacimiento en una choza tres días después de la toma del poder por los Jemeres Rojos durante la evacuación de la ciudad de Phnom Penh. La familia huye en medio de la confusión tratando de evitar las represalias y enfrentándose a las más diversas situaciones que ponen a prueba el ingenio de las personas para sobrevivir.

La narración se acompaña con gráficos que explican el itinerario que sigue la familia, el nuevo valor de las mercancías que la población se ve obligada a intercambiar o la lista de objetos que pueden costar la vida si se llevan encima, entre otros, el reloj, las gafas o un libro. El relato mantiene el interés y transmite la intensidad de las emociones que experimentan los protagonistas. El dibujo de trazo rápido y realista consigue una gran expresividad y retrata con viveza los escenarios tanto urbanos como rurales.
(*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Tian nació en Camboya en 1975 y viajó con sus padres en 1980 a Francia para vivir con ellos en Lyon hasta que se trasladó a Estrasburgo para estudiar en la Escuela de Artes Decorativas. En 2001 regresa a Camboya para impartir clases de dibujo como parte de un proyecto humanitario que concibe con una ONG. Posteriormente trabaja en la prensa juvenil para el grupo Bayard y la publicación mensual *Capsule Cosmique*. Forma parte de colectivos como Institut Pacôme, imparte clases de artes plásticas y practica el grabado y la serigrafía.

¡Puta Guerra!



Ficha técnica

Dibujos: *Jacques Tardi*
Guion: *Jean-Pierre Verney*
Traductor: *Enrique Sánchez Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2010*

Diez millones de muertos y veintiún millones de heridos son cifras que resumen groseramente la Gran Guerra; se trata de datos que a fuerza de repetirlos terminan inmunizando las conciencias. Pero cuando el dibujante pone cara y sentimientos a esas víctimas, cuando reproduce las condiciones infrahumanas (trincheras claustrofóbicas, frío, barro, ratas) o cuando plasma el terror y la muerte rondando por doquier, el lector se conmueve, se estremece, se horroriza y se rebela.

Las viñetas, grandes (tres por página), despliegan imágenes de gran vigor expresivo, y en conjunto Jacques Tardi muestra una enorme destreza para recrear situaciones dramáticas de un realismo perturbador. La voz narrativa en primera persona y en boca del combatiente añade intensidad al relato y coloca a la conciencia del lector en el centro de la tragedia. La historia se presenta así cercana, emotiva, efectiva y cinematográfica.

El ágil dibujo en trazo grueso se desentiende del detalle en general pero resalta los detalles particulares que interesan al autor. Porque de lo que se trata aquí es de subrayar las angustias personales de un puñado de protagonistas con nombre propio. Por eso el dibujante destaca las tribulaciones del campesino, del obrero o del comerciante (padre, novio o hijo) que se han visto arrebatados de su humilde vida para formar parte de un paisaje infernal que no cesa de rugir; paisaje en el que no hay buenos y malos, sino víctimas y responsables, muertes inútiles y mandos ineptos.

El alegre colorido de las primeras viñetas va cediendo paso a los grises, negros y oscuras gamas de azul o verde. Es lo que demandaba el desarrollo de la historia inaugurada en 1914 por los entusiastas clarines que convocaban a la defensa de la nación y clausurada en 1919 por las fúnebres campanadas recordando a tantos muertos. Dicha sobriedad cromática es salpicada ocasionalmente por alguna mancha roja para la sangre, las banderas o las insignias de algún general.

Estamos pues ante una obra intensa, apasionada, envolvente y sobrecogedora que nos arrastra a la esencia de la guerra y que apela a las emociones, a la indignación y a la piedad; una obra que muestra en toda su crudeza el sufrimiento, el espanto y la desesperanza de unos pobres infelices que se vieron arrollados por las ambiciones políticas, las fiebres patrióticas y la incompetencia militar. Tras la historieta, Jean-Pierre Verney firma un breve, ágil y desenfadado dossier sobre el desarrollo del conflicto. *(Paciano Merino)*

Biografías

Jacques Tardi (Valence, 1946) dibujó su primera obra antimilitarista *Adiós Brindavoine* en 1972. Dos años más tarde publicó *Polonius*, historia con tintes existencialistas, ambientada en la antigua Roma y en 1976 *Adèle Blanc-Sec*, heroína feminista en el París anterior a la I Guerra Mundial. También ha adaptado al cómic las novelas policíacas de Léo Malet, pero su aportación fundamental es la mirada crítica sobre la memoria histórica de las guerras recientes en Francia.

Jean Pierre Verney (1946) documentalista, ha sido comisario de diversas exposiciones sobre la Gran Guerra y es autor de numerosas obras sobre el tema.

Maus: relato de un superviviente

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Art Spiegelman*
Traductor: *Roberto Rodríguez*
Editorial: *Planeta de Agostini, 2001*

La historia que se nos cuenta en *Maus*, *relato de un superviviente* comienza en Nueva York. Vladek Spiegelman es un anciano judío que, en los años treinta, llevaba una vida acomodada en Polonia. Tras la invasión nazi, tanto él como su familia sufrieron el acoso y exterminio de la población judía, incluida su reclusión en Auschwitz. Finalizada la guerra, Vladek y Anja, su esposa, pudieron huir a los Estados Unidos y rehacer su vida.

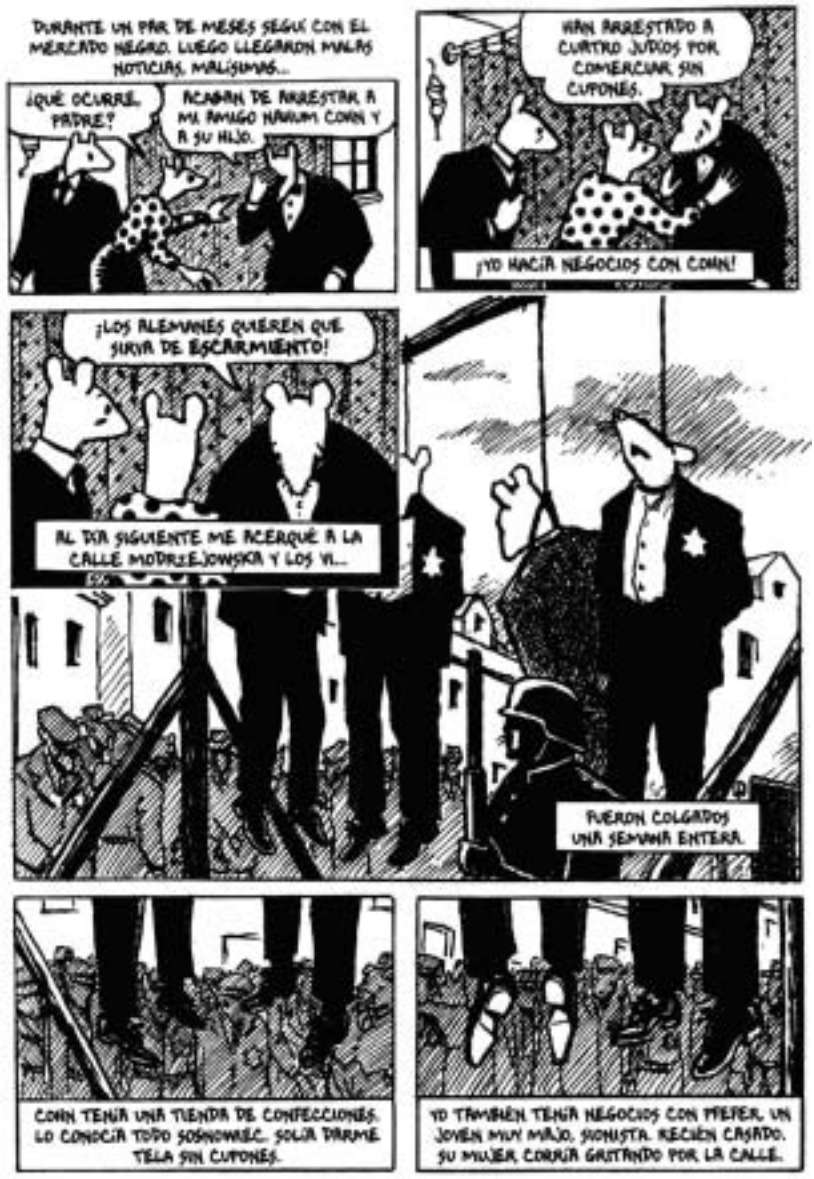
Su hijo Art, el autor del libro, es dibujante de cómics y desea contar en un álbum la historia de sus padres. Como su madre ha muerto, Art visita con frecuencia a su padre y, para documentarse, mantiene largas conversaciones con él.

Todo el álbum se desarrolla en dos niveles temporales continuamente interrelacionados. En el primer nivel, el anciano Vladek le cuenta a su hijo la historia del matrimonio: desde que Anja y él se conocieron hasta su internamiento en el campo de concentración de Auschwitz. En un duro ejercicio de memoria, el padre relata la crueldad de la represión nazi y los angustiosos episodios que vivieron.

En el segundo nivel, asistimos a las difíciles relaciones padre-hijo y a sus desencuentros ideológicos y vitales. Porque Art no retrata a su padre como una persona intachable, sino que resalta sus defectos y sus insufribles manías. Y todavía podríamos sumar un tercer nivel, en el que Art reflexiona sobre el cómic que está creando y los problemas éticos que le plantea.

Podría pensarse que estamos ante otra historia más de nazis y judíos. Pero no es así, porque la originalidad de *Maus* reside en el tratamiento que Art Spiegelman hace de este material narrativo. El autor busca provocar un distanciamiento emocional que nos obligue a "leer" de un modo diferente. Para ello, convierte a los personajes en animales humanizados, pero deja inalterado todo lo demás. Unos animales que están fuertemente connotados: los judíos son ratas, los nazis son gatos y los polacos no judíos son cerdos.

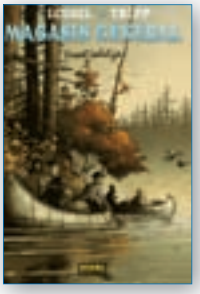
Esta propuesta podría haber caído en el ridículo o en la caricatura, pero no es así. La extrañeza del lector desaparece a las pocas páginas, pues la intensidad de la historia, la cuidada planificación de las páginas, la autenticidad de los diálogos y la lograda expresividad de las imágenes nos convencen de que esa era la única forma de contar una historia así. En resumen, un álbum memorable, imposible de olvidar. (*Agustín Fernández Paz*)



Biografía

Art Spiegelman (Estocolmo, 1948), aunque nació en Suecia, creció y desarrolló su vida en EE.UU. Desde muy joven, orientó su actividad al mundo de los cómics, en su vertiente underground. En 1980, él y su mujer, Françoise Mouly, fundan la revista *Raw*, referente imprescindible del cómic experimental en EE.UU. En *Raw* comienza a publicar *Maus*, en forma serializada. La primera parte, *Mi padre sangra historia*, apareció en forma de libro en 1986. Cinco años más tarde, se publicó la segunda, *Y allí empezaron mis problemas*. La edición completa recibió el Premio Pulitzer en 1992.

Magasin Général



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Régis Loisel y Jean Louis Tripp*
Traductor: *Manel Domínguez*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2006-2014*

Magasin Général es una de mis obras favoritas porque es diferente, retrata un mundo perdido, pero plantea problemas de siempre y las emociones que más nos interesan. Transcurre en el ámbito rural, en Notre-Dame-des-Lacs en la provincia canadiense de Quebec, en los años veinte del siglo pasado. Nos la cuenta, en parte, un muerto, Felix Ducharme, el marido de la protagonista Marie Contu. La viuda decide quedarse con la tienda almacén que abastece a la localidad cuando llega Serge Brouillet, veterinario y veterano de la Primera Guerra Mundial, que altera sus sentimientos y la vida del pueblo en general. Además de la intensa y emotiva relación que se establece entre estos dos protagonistas, durante la lectura, más de dos docenas de personajes van tomando vida y tejiendo una red de relaciones que constituyen la vida en esta localidad.

El medio natural en el que se desarrolla la acción tiene una importancia fundamental, el paso de las estaciones marca las labores agrícolas y otras actividades como la caza, el regreso de los hombres del bosque o las fiestas. Los animales salvajes y domésticos juegan un papel esencial en la supervivencia de estas gentes y les acompañan en la vida cotidiana. A veces desempeñan funciones simbólicas y facilitan la narración.

A lo largo de los ocho volúmenes ya publicados hasta ahora, vamos conociendo la humanidad y los buenos sentimientos de unos seres que con sus limitaciones intentan salir adelante y ayudarse. Destacan la figura del joven cura Rejean que entabla una gran amistad con Nöel, un señor gordo, barbudo y ateo, empeñado en construir un barco de madera, y Gaëtan, un joven "inocente" y alegre. También Ti-Guy, el herrero; Alice, la maestra, y su marido Réal; el Sr. Isaac Bernabé que se quedó ciego en la Gran Guerra; las ancianas señoras Gladu, tres beatas que se escandalizan de todas las novedades, o Alcide el zapatero jorobado enamorado de la joven Eloïse.

El dibujo de trazo amable y los colores cálidos contribuyen a crear el tono cordial de la narración. Esta armonía se establece también entre los autores, Régis Loisel y Jean Louis Tripp que comparten guion, diálogos y dibujos. El primero aboceta las viñetas y el segundo completa el proceso con un dibujo atento al detalle. Finalmente Françoise Lapierre da color a las imágenes. (*Juan Gutiérrez Martínez-Conde*)

Biografías

Regis Loisel nació en Saint-Maixent-L'École en Francia el año 1951. Su biografía aparece en la entrada correspondiente al país de Nunca Jamás.

Jean-Louis Tripp nació en Montauban en 1958. Estudió pintura y escultura y es profesor de la Universidad de Quebec. Ha recibido el Premio de la Crítica (ACBD) en el Festival Internacional del Cómic de Angoulême en 1987. En colaboración con Marc Barceló ha publicado: *Le Boeuf moda n'était pas*, 1978; *Le pari*, 1982; *Peau de banane, 1982; Dinghys dinghys*, 1984; *L'autre idiot* y la serie *Una aventura de Jacques Gallard*. Con Loisel ha publicado la serie *The Next*.

Mañana, mañana

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Laurent Maffre*
Traductora: *Regina López Muñoz*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2013*

Magasin Général es una de mis obras favoritas porque es diferente, retrata un mundo perdido, pero plantea problemas de siempre y las emociones que más nos interesan. Transcurre en el ámbito rural, en Notre-Dame-Des-Lacs en la provincia canadiense de Quebec, en los años veinte del siglo pasado. Nos la cuenta, en parte, un muerto, Felix Ducharme, el marido de la protagonista Marie Contu. La viuda decide quedarse con la tienda almacén que abastece a la localidad cuando llega Serge Brouillet, veterinario y veterano de la Primera Guerra Mundial, que altera sus sentimientos y la vida del pueblo en general. Además de la intensa y emotiva relación que se establece entre estos dos protagonistas, durante la lectura, más de dos docenas de personajes van tomando vida y tejiendo una red de relaciones que constituyen la vida en esta localidad.

El medio natural en el que se desarrolla la acción tiene una importancia fundamental, el paso de las estaciones marca las labores agrícolas y otras actividades como la caza, el regreso de los hombres del bosque o las fiestas. Los animales salvajes y domésticos juegan un papel esencial en la supervivencia de estas gentes y les acompañan en la vida cotidiana. A veces desempeñan funciones simbólicas y facilitan la narración.

A lo largo de los ocho volúmenes ya publicados hasta ahora, vamos conociendo la humanidad y los buenos sentimientos de unos seres que con sus limitaciones intentan salir adelante y ayudarse. Destacan la figura del joven cura Rejean que entabla una gran amistad con Nöel, un señor gordo, barbudo y ateo, empeñado en construir un barco de madera, y Gaëtan, un joven "inocente" y alegre. También Ti-Guy, el herrero; Alice, la maestra, y su marido Réal; el Sr. Isaac Bernabé que se quedó ciego en la Gran Guerra; las ancianas señoras Gladu, tres beatas que se escandalizan de todas las novedades, o Alcide el zapatero jorobado enamorado de la joven Eloïse.

El dibujo de trazo amable y los colores cálidos contribuyen a crear el tono cordial de la narración. Esta armonía se establece también entre los autores, Régis Loisel y Jean Louis Tripp que comparten guion, diálogos y dibujos. El primero aboceta las viñetas y el segundo completa el proceso con un dibujo atento al detalle. Finalmente Françoise Lapierre da color a las imágenes. (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Laurent Maffre nació en 1966 en Francia y es profesor de dibujo. Ha publicado tres cómics *Les Chambres de Cerveau* (2008), *Mañana, mañana* (2012) y *Fugitivo* (2006). Este último está incluido también en esta publicación representando a La Guayana francesa. Si comparamos su estilo gráfico en esta obra con el que emplea en *Mañana, mañana* comprobaremos que no parece del mismo autor. Maffre se adapta perfectamente a la historia que cuenta y utiliza un trazo, un tipo de línea y una serie de recursos que le permite adoptar el tono narrativo más apropiado para transmitirnos su interés y cariño por unos personajes.

Reportajes. Guerra de Chechenia

Ficha técnica

Guion y dibujos:
Joe Sacco
Traductor:
Marc Viaplana
Editorial: *Mondadori, Barcelona, 2012*

Al nombrar Chechenia, automáticamente nos viene a todos a la cabeza una serie de sucesos extremadamente graves que nos estremecen y apenan. Quisiéramos cambiar de tema, mirar para otro lado, pero el testimonio de la barbarie sufrida por sus habitantes en las dos guerras que han vivido en tan corto espacio de tiempo exige ser contado. En la actualidad, es una república plenamente incorporada en la Federación Rusa que se está reconstruyendo a marchas forzadas. De vez en cuando, surge en alguna noticia vinculada al terrorismo, como la de los atentados en la maratón de Boston en abril de 2013. Reconozco que es difícil explicar esta obra de Joe Sacco sin acercarse a la historia de los pueblos que habitan el Cáucaso Norte. Este es otro motivo para leerla. Sacco sabe como nadie entresacar la información primordial y exponerla de manera brillante, con gran economía y maestría narrativa.

Si evitar cualquier sesgo resulta misión imposible a la hora de narrar un acontecimiento histórico, debo decir que él ha sabido ponerse del lado de los más débiles: de las mujeres, de los niños y adolescentes, de los ancianos, de todos aquellos que sufren espantosamente mientras militares en sus cuarteles, y políticos en sus despachos, diseñan ofensivas para salvaguardar honores y valores de índole estratégica que nada tienen que ver con el bienestar de las personas que habitan esos territorios.

Como es habitual en Joe Sacco, aparece en sus propias historias como un personaje serio, autorizado y bien documentado, que en este caso viaja a la vecina Ingusetia, donde se encuentra con los refugiados chechenos que le ofrecen su testimonio (en la segunda guerra de Chechenia, Putin se encargó de que no hubiera periodistas, aprendiendo de lo acaecido en la primera en la que sí que hubo un discreto acceso a la información). Sacco se dibuja siempre en sus cómics en un segundo plano, con un reflejo en sus gafas que nos impide ver sus ojos. Tiene algo de periodista comprometido, de notario que da fe de lo que acontece, de observador de Amnistía Internacional... Se juega la vida para hacer este trabajo, prueba de ello es que le acompañan tres guardaespaldas que él evita a toda costa, dado que espantan y atemorizan a quienes pretende dar voz. Gracias a esta importante obra, seremos capaces de comprender un poco mejor el mundo en que vivimos. (*Emilio Ruiz*)

Biografía

Joe Sacco, Malta 1960. Pasa su primera infancia en Australia y posteriormente se afinca en EEUU. Allí se gradúa en periodismo sin tener mucha suerte con el trabajo. Esta decepción le hace aferrarse a su pasión, el cómic, donde encuentra un terreno creativo. Artista inquieto y viajero, al principio su trabajo es rechazado sistemáticamente en las editoriales hasta que publica su serie *Palestina*, con el que gana el American Book Award (1996). En el año 2000 publica la emocionante *Gorazde: Zona protegida*. Acaba de publicar *La gran Guerra*, donde se narra la batalla del Somme en 1916.

Kafka

Ficha técnica

Guion: *David Zane Mairowitz*
Dibujos: *Robert Crumb*
Traductor: *Leandro Wolfson*
Editorial: *La Cúpula, Barcelona, 2010*

La novela gráfica *Kafka*, con dibujos de Robert Crumb y textos de David Zane Mairowitz, en su edición original llevaba el aclaratorio nombre de *Introducing Kafka* (la primera edición en Argentina del libro tenía el título de *Kafka para principiantes)*. Podemos emplazar *Kafka* en el apartado de novela gráfica, pero no es un cómic al uso. Los autores nos proponen un interesante producto híbrido entre la biografía ilustrada del escritor checo, junto con capítulos dedicados a interpretar gráficamente sus relatos más conocidos y también algunas leyendas de origen judío. Este ensayo está ilustrado con potentes imágenes o con historietas según las necesidades narrativas. El texto de David Zane nos da una buena panorámica de la vida, del contexto histórico y de los relatos de Kafka. La obra del escritor está considerada una de las cimas de la literatura universal: sus relatos son complejos, imaginativos y abiertos a muchas interpretaciones. Zane se suma con su ensayo a las miles de tesis y ensayos que existen en el mundo y que interpretan a Kafka.

La aportación más interesante que hace este libro es su parte gráfica. El estilo potente y expresionista de Robert Crumb parece que ha nacido para dar vida a este estudio. La posibilidad que da el cómic para exagerar narrativamente algunas expresiones de los protagonistas o situaciones, en un momento determinado, es usada de manera magistral por Crumb. El historietista americano ha comentado en una reciente entrevista que antes de empezar el libro sobre Kafka no conocía su obra, pero a medida que se documentaba "me sentí con un cercano parentesco a Kafka. Fue muy extraño. Me empecé a sentir profundamente conectado con él de alguna manera, algo que no esperaba en absoluto". El escritor checo muestra a través de la ficción los sentimientos de sumisión a todo tipo de poder y su fijación en la humillación aceptada. Su relación ambivalente con todo lo material, corpóreo y sexual, su lucha con la identidad judía, su continua necesidad de auto humillación y la difícil relación con su padre son retratadas perfectamente en la novela gráfica.

Uno de los temas centrales del libro es la relación de Kafka (1883-1924), un germano parlante, con la ciudad en que nació y donde transcurrió la mayor parte de su vida. Praga, perteneciente durante casi toda la vida del escritor al imperio austro- húngaro, pasó a ser capital de la Checoslovaquia independiente en 1918. El barrio judío de Praga, uno de los grandes centros de cultura de la época, sería masacrado durante la ocupación alemana y los familiares que sobrevivieron al escritor morirían en los campos de concentración nazis. (*Jordi Riera Pujal*)

Biografías

Robert Crumb (1943) es uno de los creadores más reputados en el mundo del cómic. Su estilo, basado en el de los historietistas de los años veinte y treinta, ha influido a muchos dibujantes de generaciones posteriores. Es un autor con un mundo propio, en el que abunda un gran listado de obsesiones que no ha dudado en reflejar en sus comics.

David Zane Mairowitz comparte con Crumb su fecha de nacimiento y el ser los dos americanos que viven en el sur de Francia desde hace décadas. Zane es escritor y ha trabajado en la adaptación de grandes novelas al teatro radiofónico.

Las lágrimas del asesino

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Thierry Murat*
Traductora: *Ana Mª Navarrete Curbelo*
Editorial: *Edelvives, Zaragoza, 2012*

Las lágrimas del asesino narra la historia de Paolo Poloverdo, un niño que vive con sus padres en un lugar inhóspito del extremo sur de Chile, adonde es muy raro que se acerquen viajeros, salvo algún aventurero o científico en busca de piedras o estrellas. La llegada de Ángel Alegría, un prófugo de la justicia, que mata arbitrariamente a los padres de Paolo para quedarse con la casa y utilizarla como escondite, hace que su vida quede ligada a él en adelante.

La convivencia entre un niño de seis o siete años (ni él sabe la edad que tiene) y el asesino de sus padres está trabada por el miedo y la necesidad. Esa relación se ve alterada repentinamente por la aparición de Luis Secunda, un poeta soñador que convierte la historia dual en un triángulo de difícil armonía. Paolo tendrá que aprender a vivir entre ambos. De uno y de otro aprende cuestiones esenciales para su existencia. Al final, la escritura redime a Paolo, que aprendió a leer y escribir con Luis, pero aprendió los rudimentos de la vida con Ángel Alegría.

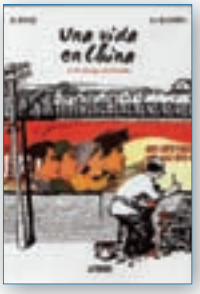
El libro está basado en la novela homónima de Anne-Laure Bondoux, publicada en 2005, pero aun siendo la misma historia, la novela gráfica es el resultado de una lectura personal del guionista y dibujante, de la recreación que él hace hasta convertirla en una obra independiente. “Oía mi voz, pero se había convertido en la suya, y la historia había crecido, se había enriquecido”, afirma Anne-Laure Bondoux en la introducción de la novela gráfica.

Las lágrimas del asesino es una historia perturbadora que sucede en medio de un paisaje deshabitado. Es una obra de silencios más que de diálogos. Las palabras en ese remoto lugar son tan escasas como la vegetación o el agua. Los sentimientos son igualmente austeros e invisibles. Personajes y paisaje se igualan, se funden. Esa desolación es resaltada por los trazos del dibujante y el uso de colores sepias, negros, marrones, grises y rojos que acentúan la sobriedad expresiva de los personajes y la hostilidad del entorno. Allí todo es extremo. El viento ruge enfurecido, la noche es inquietante, la soledad y el silencio pesan, el desierto invade nuestro corazón. En ese pedregal despoblado, donde sobrevivir es una proeza diaria, tiene lugar sin embargo el aprendizaje más importante, el de la vida. (*Andrea Villarrubia*)

Biografía

Thierry Murat nació en 1966 en Francia. Estudió Artes Aplicadas y se dedicó muy pronto a su gran pasión: la ilustración. Ha realizado diseño gráfico, ilustraciones para la prensa, literatura infantil, cómics y novelas ilustradas. Él mismo se ha definido como escritor de imágenes, no como un dibujante en sentido estricto. Ha creado las imágenes y la puesta en escena de la adaptación gráfica de la novela *Elle ne pleure pas, elle chante*, de Amélie Sarn, junto al guionista Éric Corbeyran. Ha publicado asimismo *Le poisson-chat*, con guion de Arnaud Floc'h, y *Au vent mauvais*, con texto de Rascal. Es autor también de *Woody Guthrie*, con guion propio.

Una vida en China



Ficha técnica
Guion: *Philippe Ôtié*
Dibujos: *Li Kunwu*
Traductoras: *Lucía Bermúdez Carballo y Ana Sánchez*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2010-2011*

El protagonista de nuestra historia es el propio dibujante, Li Kunwu, hijo de un funcionario del Partido Comunista. A lo largo de sus páginas, nos cuenta los acontecimientos más importantes de su vida (su entrada en el Partido, su primer amor, el reencuentro con su padre...) retratando así, los cambios en la mentalidad y la sociedad china en la última mitad del siglo XX.

El primer volumen de la obra nos presenta a un Li adolescente durante el período de gobierno de Mao, en el que el país sufrió el llamado, y fracasado, Gran Salto Adelante (un plan para industrializar rápidamente China y que originó una hambruna que mató a unos treinta millones de personas) y la Gran Revolución Cultural Proletaria (una gran campaña propagandística destinada a desacreditar a ciertos sectores del Partido y reforzar el poder del propio Mao prolongándose hasta la muerte del mismo).

El segundo tomo continúa la historia justo tras la muerte de Mao y es, posiblemente, el más autobiográfico de los tres que conforman la obra, el más intimista, puesto que narra la lucha de nuestro protagonista por alcanzar sus sueños (encontrar un puesto en el Partido) y de su cambio de mentalidad tras conseguir un puesto como dibujante en el departamento de Propaganda y descubrir la disonancia entre lo que el Estado predica y lo que realiza.

Para terminar, el tercero y último, nos sitúa en 1980 con Li recién casado y trabajando para el periódico Yunnan Ribao. Aquí, Li ya alcanza su madurez intelectual y eso se refleja en sus decisiones, transformando el Partido desde un ente ideal en una institución con sus luces y sombras. En este tramo final, asistimos a la pavorosa transformación de China en el monstruo que conocemos actualmente, después de los desastres del Gran Salto Adelante y la Revolución Cultural.

Esta obra, escrita como un ejercicio periodístico para mostrar la realidad china (sin crítica pero también sin alabanza), es un libro muy útil para que los alumnos puedan llegar a comprender el mundo actual y los cambios que ocurrieron hasta llegar a él. Sin embargo, y debido tanto al choque cultural como al desconocimiento que Occidente posee sobre el Oriente Asiático, sería necesario adoptar un enfoque más explicativo en el aula, con abundantes sesiones en las que exponer los datos históricos necesarios para que los alumnos lleguen a entenderla. *(Ignacio Ruiz)*

Biografías

Philippe Ôtié y **Li Kunwu** son la pareja creativa de esta obra. El primero, francés (1964), ha vivido durante muchos años en Oriente Medio y ésta es su primera obra. Por el contrario, Li Kunwu (China, 1955) ha publicado más de treinta obras a lo largo de su trayectoria profesional, llegando a aparecer en las revistas más importantes de su país como *Lianhua Huabao* o *Humo Dashi*. Otro cómic de este autor que merece la pena es *Los pies vendados*. Narra la vida de la joven Chunxiu, ejemplificando el sufrimiento del pueblo en los vendajes de sus pies.

Señal y ruido

Ficha técnica

Guion: *Neil Gaiman*
Dibujos: *Dave Mckean*
Traductor: *Santiago García*
Editorial: *Astiberri, 2008*

En el Londres de finales de siglo XX, un director de cine da forma a una última película en su cabeza mientras muere de cáncer. Reúne actores y prepara planos pero no está escribiendo nada: la compone en su cerebro moribundo. La película trata del *apocalipsis* que nunca tuvo lugar al final del último milenio. El director ve sus caras ricas, pobres, viejas, gordas y locas de miedo porque van a morir y piensa que es difícil enfrentarse a la muerte; y piensa en cómo se le da sentido a la vida, en qué es señal y qué ruido.

Un director de casi cincuenta años proyecta una última película en su cabeza y al final logra escribir el guión. A su vez, Neil Gaiman y Dave Mckean crean un escenario interior en el que la intimidad de un cineasta se ve descubierta ante los ojos del lector. Los autores de este libro se introducen en la mente obsesiva de un personaje a punto de morir para desentramar su proceso creativo y vital. Ambos desnudan su último aliento. En este escenario, el cineasta recrea la mente de sus personajes, retratando un miedo que le es propio. El director reta al destino con la esperanza de que la muerte no le llegue, como no les llegó a los habitantes de aquella aldea en el año 999. Hace entonces casi mil años. Casi.

El director de cine saquea rostros que encuentra por la calle, esculpe recuerdos, inventa y siente el miedo a desaparecer, a la soledad y al dolor. Ese mundo mental y un deseo de perpetuidad se abren paso entre las páginas de esta novela gráfica. Gaiman dibuja en palabras una gran historia en la que se mezclan voces y emociones de padre, hija y personajes de ficción; Mckean escribe en imágenes congeladas en secuencia una novela fenomenal. Mckean recrea el monólogo interior de un director de cine, sus personajes y su hija.

La película se llamará, si es que se llama, *Apocatástasis* y significará restauración, renovación, cierre y comienzo. El ruido corrompe la potencia de la señal. El ruido en la mente humana es confusión pero sobre todo miedo. El miedo es difícil de trascender pero no imposible. Trasmitir decibelios en papel también es difícil pero no es imposible. Piensen y lean. (*Olalla Hernández Ranz*)

Biografías

Neil Gaiman es británico; guionista, novelista y un visionario de la ficción de nuestro tiempo. Su obra ha sido reconocida por el público y la crítica. Gaiman tiene en su haber diecinueve premios Eisner por sus guiones de cómic.

Dave Mckean es británico; ilustrador y artista experimental. Es un buscador de la forma a la hora de contar en papel. Ambos autores han colaborado en la creación de numerosas historias: *Mr Punch* (2001), *El día que cambié a mi padre por dos peces de colores* (2002), *Casos violentos* (2003), *Los lobos de la pared* (2004) y *Orquídea negra* (2005).

Contrato con Dios

Ficha técnica

Guion y dibujo: *Will Eisner*
Traductor: *Raúl Sastre*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2007*

Con más de sesenta años cumplidos y la vida ya resuelta, Will Eisner retomó su carrera historietística asumiendo el reto de hacer una obra que pudiera ser leída y disfrutada por un público adulto. Era *Contrato con Dios*, una antología de historias ambientadas en la Avenida Dropsie, un barrio imaginario del Bronx. Es probable que la cercana muerte de su hija hubiera dejado un profundo hueco en su corazón y que esa pequeña novela gráfica le ayudara a exorcizar su dolor, pero casi sin proponérselo inauguró una nueva era en la historia del cómic: una era en la que los niños dejaban de ser el único público posible para pasar a ser uno más.

Testigo privilegiado de una época que ya es historia para las siguientes generaciones, la aguda mirada de Eisner narra la vida de esa primera generación de inmigrantes que se asentaron en una Nueva York en pleno crecimiento. El desarraigo, los sueños rotos, los cambios sociales y hasta urbanísticos son ofrecidos al lector de una manera clara y directa, con un expresionismo teatral que usa la exageración como atajo, pero nunca cae en el tópico o la parodia.

De las tres obras recogidas en la presente antología, *Avenida Dropsie* es sin duda la más ambiciosa y lograda. Narrar la historia de un barrio durante todo un siglo requiere transformar un espacio geográfico en el personaje protagonista y Eisner triunfa en el difícil empeño de mostrarnos la construcción y progresiva degeneración de ese territorio. Puede parecer que estamos hablando de un barrio concreto de Nueva York, pero los hechos narrados son fácilmente extrapolables a la evolución urbanística de la mayor parte de nuestras ciudades, lo que provoca en el lector un profundo cambio en la forma de mirar su propio entorno.

Si el Will Eisner de los años cuarenta y cincuenta creaba anécdotas a partir de las que asombrarnos con su interminable pirotecnia visual, el Eisner de los setenta en adelante subordina su dibujo a la historia que desea contar.

Desde la perspectiva de un hombre maduro (nos atreveríamos incluso a decir de un anciano si esa palabra no estuviera cargada de negatividad), *Contrato con Dios* se erige en un certero retrato de la evolución de la vida urbana del siglo XX y de aquellos que abandonaron sus raíces buscando un lugar mejor para sus hijos. Esos inmigrantes a los que algunos miran con recelo son los responsables del mundo tal cual lo conocemos hoy. Conociéndolos, entenderemos nuestra propia sociedad algo mejor. (*Koldo Azpitarte*)

Biografía

Will Eisner nació en Nueva York en 1917 y dicha ciudad ha sido la protagonista de buena parte de sus historias de un modo directo o indirecto. Hubiera pasado a la historia del cómic por ser el creador de *The Spirit*, una de la series de prensa más revolucionarias de los años 40 y 50, pero tras un periodo realizando cómics educativos para el ejército, volvió a la historieta en 1978 con la obra *Contrato con Dios*. Permaneció en activo hasta su muerte en 2005, dejando obras maestras como *El Soñador*, *Viaje al Corazón de la Tormenta* o *Las Reglas del Juego*.

El sabor de la tierra

Ficha técnica

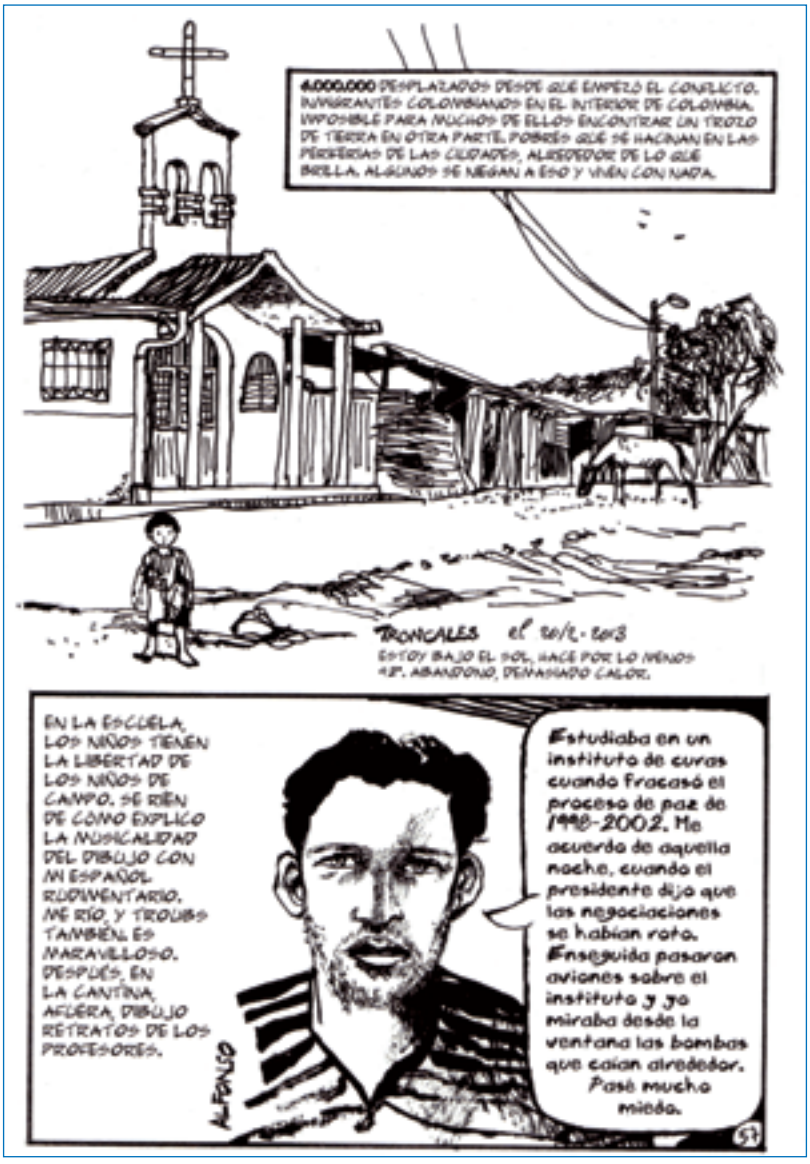
Guion y dibujos: *Baudoin y Troubs*
Traductora: *Ana Sánchez*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2013*

Baudoin y Troubs iniciaron en la obra anterior *Viva la vida. Los sueños de Ciudad Juárez* un proyecto original en el mundo del cómic. No era exactamente un libro de viajes ni un proyecto sociológico o antropológico, sino más bien una experiencia vital conviviendo en un país distinto del suyo con gente de la calle a la que proponía cambiar un retrato por un sueño. En México conocieron a una pareja de jóvenes colombianos que les propusieron repetir la experiencia en su país, pero en esta ocasión ofreciendo hacer un retrato a cambio del recuerdo más valioso.

Mediante este recurso conocen a gente de diferente edad, posición social, etnia, cultura o ideología política. Los testimonios que recogen son muy variados, pero en la mayoría aparece la violencia tanto del ejército como de las FARC, de los paramilitares o de los traficantes. El sueño o el mayor de deseo de estos seres es poder vivir en paz. Las entrevistas tuvieron lugar al tiempo que se mantenían en Cuba conversaciones entre el ejército y la guerrilla para terminar con el conflicto y con el recuerdo del último intento fallido de llegar a un acuerdo.

Los artistas franceses van escribiendo y dibujando el libro sobre la marcha, sin saber qué va a ocurrir el día siguiente ni cuál va ser el desenlace final. Sin embargo, el conjunto transmite coherencia y consigue una fluidez narrativa que lleva al lector de manera natural de un personaje a otro y a través de los pueblos y la selva donde se van encontrando con personas que tienen un gran interés humano. Baudoin y Troubs trabajan conjuntamente y sus dibujos se alternan, los del primero más expresivos y líricos y los del segundo, enmarcados en viñetas regulares, más caricaturescos y narrativos. Predominan los primeros planos de los retratados contándonos sus trágicas experiencias y mirándonos con intensidad.

No se nos ofrece el punto de vista de los militares o de los políticos quizá porque romperían el tono de la narración que se aleja del reportaje periodístico cediendo la voz a la gente humilde, a las víctimas o los que no suelen ser protagonistas en los medios de comunicación y suelen ser olvidados por la Historia. (*Juan Gutiérrez*)



Biografías

Edmon Baudoin nació en Niza en 1942. Tiene una amplia bibliografía que ha recibido varios galardones. En el prestigioso Festival Internacional del Cómic de Angoulême le han premiado en 1992, *Couma acó*, Mejor Álbum; en 1997, *Le Voyage*, Mejor Guion y en 2001, *Les quatre fleuves*, Mejor Guion.

Jean-Marc Troubet, Troubs, nació en Pessac, Francia, en 1969. Estudió Bellas Artes en Toulouse y posteriormente en Angoulême. En su obra, predominantemente autobiográfica, nos cuenta sus experiencias de vida en Francia y sus viajes por el mundo: Australia, *Walkatju* o Madagascar, *Manao Sary*. Son muy interesantes sus cuadernos de viajes.

Kongo

Ficha técnica

Guion:
Christian Perrisin.
Dibujos:
Perrisin y Tirabosco.
Traductor:
Diego Álvarez.
Editorial: *Dibbuks, Madrid, 2014*

Estamos en 1890. Son tiempos de aventuras, de explorar los confines del mundo, de ser el primero en descubrir algo que los demás sólo podrían imaginar en sueños. Pero también del incipiente desarrollo económico, de las materias primas, de la exportación sangrante del marfil africano, de los esclavos tratados como animales en una tierra donde la ley se impone con la sinrazón del látigo.

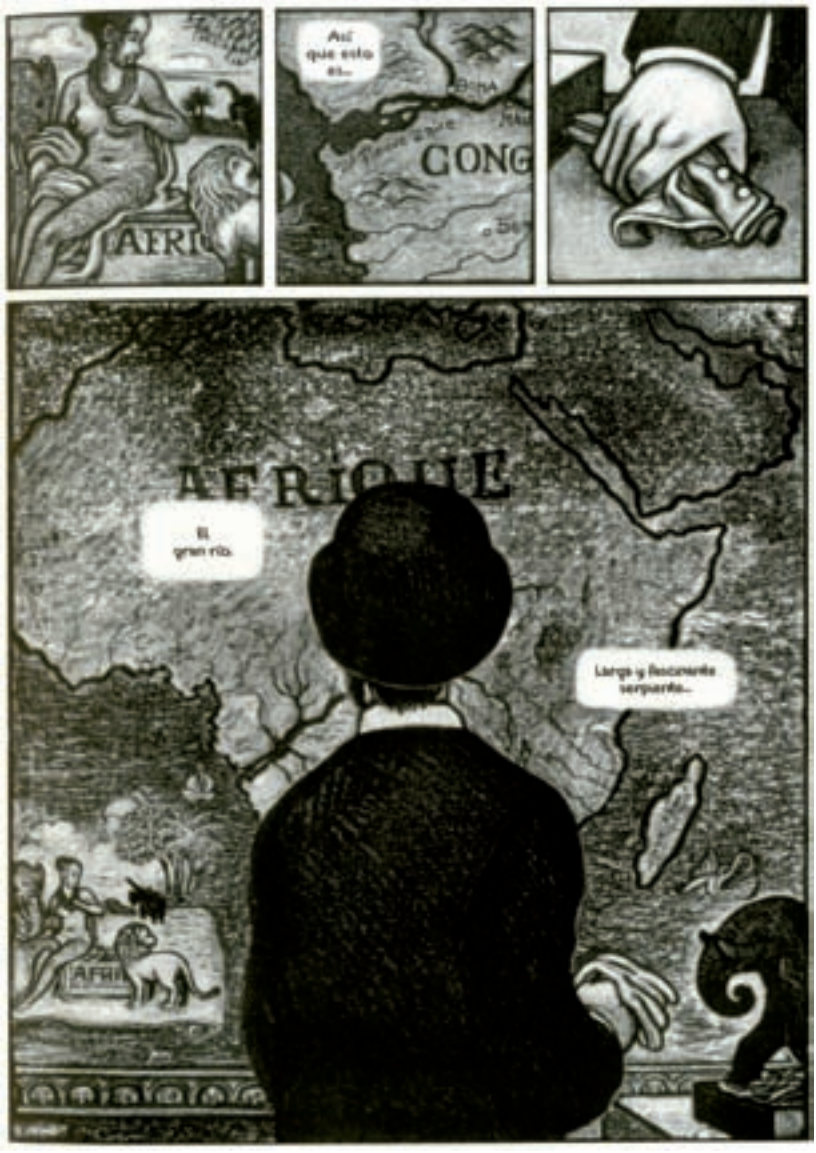
El polaco Józef Teodor Konrad Korzeniowski, vivió todos aquellos despropósitos cuando aquel año desembarcó en el Congo. Soñaba con ser capitán de un barco, pero acabó conduciendo un pequeño vapor a través del Gran Río en busca de un comerciante llamado Klein, a quien era necesario repatriar. Venerado por sus hombres, enfermo y delirante, Klein había adquirido fama por la crueldad de sus métodos. Descontrolado y agonizante, confesaba estar poseído por la jungla, que lo había hecho protagonista de crueldades indescriptibles.

En aquella época, el continente africano estaba de moda en Europa. La épica de las aventuras de Henry Stanley en su búsqueda de Livingstone o las peripecias de Burton y Speke por llegar a las fuentes del Nilo, eran sólo dos ejemplos de las historias que fascinaban a los lectores de periódicos de aquellos días.

Pero la explotación de un terreno virgen atrajo también a los comerciantes. Finalmente instaurado como una de las propiedades del rey Leopoldo II de Bélgica, el Congo fue explotado hasta los límites de lo racional. Convertido casi en su jardín exclusivo –que nunca llegó a pisar– Leopoldo hizo una increíble fortuna importando marfil y caucho. Los métodos de cómo se conseguían, le traían sin cuidado.

Algunos años después de su aventura, Józef, ya rebautizado como Joseph Conrad y con nacionalidad inglesa, contó aquella historia en su libro *El corazón de las tinieblas.*

Christian Perrisin y Tom Tirabosco se han basado en aquellos meses en el Congo del, por entonces, futuro escritor, para construir un cómic magnífico, tenso y crepuscular sobre las vivencias que inspiraron a Conrad a escribir su novela. Optando por la técnica de la linotipia, para conseguir un blanco y negro difuminado y rugoso que refleja las duras condiciones de la jungla, y matizando el carácter de los personajes, atrapados por sus propios demonios interiores, los dos autores han conseguido narrar la épica de la historia y el trauma de Conrad, sabiéndose abandonado por sus compañeros, enfermo y, finalmente, una herramienta más de la codicia de sus jefes. (*Gabriel Abril*)



Biografías

Christian Perrisin escogió el camino de la historieta en 1990 después de dedicarse a los guiones televisivos. Ha realizado las siete entregas de *El niño* y participado en *Barbe-Rouge*. En el 2008 empezó a publicarse la trilogía *Martha Jane Cannary*, la biografía de la heroína del oeste americano Calamity Jane.

Tom Tirabosco nació en Roma en 1966, es ilustrador de libros infantiles, protagonista de numerosas exposiciones y licenciado en Artes Visuales. Su incursión en el mundo de la novela gráfica comenzó en el 2008 con obras como *El fin del mundo* (La Cúpula), *Monroe* o *Sous-sols*, todas junto al guionista suizo Wazem.

Pyongyang

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Guy Delisle*
Traductor: *Laureano Domínguez*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2007*

Pyongyang es el relato del viaje que realizó su autor, el dibujante canadiense Guy Delisle, a la capital de Corea del Norte para colaborar con el SEK (Scientific Educational Korea), un programa de realización de dibujos animados con un marcado carácter político y pseudoeducativo. Sin embargo, el cómic es más que un simple diario de peripecias laborales o personales en un país extraño. De hecho, es mucho más: es una historia de lo absurdo de los totalitarismos, contada con una ironía y un deje de humor que transforma lo que podría ser un relato escalofriante y demencial, en un texto ameno, a veces incluso divertido y atractivo para el público.

Encontramos, en esta obra, crítica política y social, evidentemente. Pero Delisle prefiere emplear en ella técnicas sutiles en lugar de reflexiones categóricas, limitándose a contar los acontecimientos con los que se encuentra en un determinado momento del día. Eso sí, esas situaciones son muchas veces de lo más chocantes e increíbles. Así, por ejemplo, presencia cómo un "voluntario" siega con una pequeña hoz los bordes de hierba de una ilógica autopista que sólo lleva al Museo de las Amistades; o tiene una experiencia delirante con uno de los omnipresentes retratos de los líderes (ese dueto surrealista padre-hijo) y un espejo. Delisle afronta muchas de las vicisitudes por las que pasa con la incredulidad propia de un extranjero, de alguien completamente ajeno a ese mundo de mentalidad tan cerrada. Aprovechando la compañía obligada y con dedicación casi absoluta de sus dos "guardianes" (el guía y el intérprete) plantea cuestiones que se antojan curiosas e inocentes y que sin embargo, por las respuestas de aquellos, se convierten en absurdas cuando no en peligrosas. Como cuando pregunta por qué no ha visto a ningún minusválido. La respuesta, mecánica y programada, no puede ser más aterradora: "porque todos los norcoreanos nacen fuertes, inteligentes y saludables".

En el aspecto gráfico, los dibujos de Delisle son sencillos, pero suficientemente expresivos. Aunque lo que más llama la atención en este apartado es el apabullante predominio del gris, el color con el que el autor deja clara su visión del país, de la ciudad y de sus moradores. Como dice en el propio texto: "Pyongyang: ciudad fantasma en un país ermitaño".

Unánimemente reconocido por crítica y público, el cómic fue nominado a los premios Eisner en 2006, en sus categorías de mejor obra de no ficción y mejor autor. *(Isabel Martín Echegaray)*

Biografía

Guy Delisle (1966) es un escritor de cómic canadiense. Tras viajar a China y a Corea del Norte por motivos laborales, plasma sus experiencias en dos obras: *Shenzhen* (2000) y *Pyongyang* (2003). A estas les sigue *Crónicas birmanas* (2008) y *Crónicas de Jerusalén* (2011), en las que describe sus andanzas acompañando a su mujer (miembro de Médicos sin Fronteras) por aquellos países. Con *Crónicas de Jerusalén* llega además el premio al Mejor Álbum en el Festival de Angoulême de 2012. Actualmente se decanta por un divertimento titulado *Guía del mal padre*, que nos muestra a un Delisle más gamberro.

Historias color tierra

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Kim Dong-Hwa*
Traductores: *An Hyeonbog y Julio Martínez-Piérola*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Madrid, 2008*

Kim Dong-Hwa es guionista y dibujante de *Historias color tierra*, título genérico de la trilogía publicada originalmente en 2003 y editada en España en 2008. Con el subtítulo de *Los pequeños cuentos de mi madre*, cada volumen recoge 10 historias con un hilo conductor, las figuras de Ihwa y Namwon, su madre.

A lo largo de las 30 pequeñas piezas del conjunto, se narra el crecimiento de Ihwa, desde su infancia hasta convertirse en mujer adulta. Declara Kim Dong-Hwa que con esta obra se propuso recrear la infancia y adolescencia de su madre, imaginar su paso de niña a mujer. Esta mirada al pasado en dos generaciones cuenta el cambio físico y mental que experimenta Ihwa, su desarrollo corporal, sus emociones y las relaciones con su madre, viuda que regenta una taberna. Justamente esa taberna sirve para retratar la sociedad machista que rodea a las protagonistas, poblada de hombres que asisten como espectadores al proceso de crecimiento de la niña, alcahuetes acechantes de sexualidad insatisfecha.

La estructura del relato es lineal, sigue en orden cronológico la evolución de Ihwa. La narración avanza a través del diálogo que los personajes entablan entre sí y consigo mismos. La propuesta formal modula el ritmo en estrecha relación con el texto, jugando con la forma y disposición de las viñetas, cuadradas o rectangulares, horizontales unas y verticales otras, enmarcadas o a sangre; este dinamismo imprime distintas velocidades al relato y acerca o distancia al lector, emocionándolo y haciéndole reflexionar en paralelo a los personajes, o despertando a veces su sonrisa con los toques de humor que salpican el texto.

Los personajes centrales son las dos protagonistas femeninas, la madre, un atractivo combinado de fuerza y sensibilidad, de responsabilidad y sensualidad, y la hija de inocente pero aguda mirada, que descubre su condición de mujer y despierta al amor y la sexualidad. La relación de complicidad entre ellas, su compartir secretos y emociones, imprime fuerza al relato y es uno de los grandes atractivos.
La narración es simple en el tono pero está cargada de elocuentes metáforas y símbolos estrechamente vinculados a la naturaleza, a las flores, la lluvia y los animales, que alimentan su carácter poético. El dibujo sencillo, de trazo y línea fina, se complementa con retratos minuciosos de escenas y paisajes que recuerdan la estética de la estampa oriental de tinta y acuarela. Una curiosa simbiosis entre erotismo, costumbrismo y tradición, a través de textos e imágenes plenamente integrados entre sí. *(Luis Miguel Cencerrado Malmierca)*

Biografía

Kim Dong-Hwa, pionero en la creación del manga para mujeres, es especialista en sunjeong, cómic romántico coreano dirigido al público femenino. Nacido en 1950 en la República Democrática de Corea, este guionista y dibujante aporta al manga elementos personales por su particular modo de abordar los personajes femeninos, la ternura de sus historias y la expresividad de su trazo. Su dibujo responde inicialmente a la corriente manga, personajes contorneados sobre un fondo blanco poco profuso en detalles de contexto. La propuesta gráfica resulta a la vez dinámica y equilibrada, con una marcada tendencia a la búsqueda de la belleza formal y la claridad narrativa.

Aya de Yopougon

Ficha técnica

Guion:
Marguerite Abouet
Dibujos:
Clément Oubrerie
Traductor:
Manel Domínguez
Editorial: *Norma, Barcelona, 2007-2011*

Aya de Yopougon nos narra, sin artificios, ni recursos lacrimógenos, una historia ambientada a finales de los años setenta, que gira en torno a Aya, una chica de 19 años, inteligente, madura, con carácter, y que se preocupa por el bienestar de su familia y amigos. Aya y sus dos amigas, Adjoua y Bintou, junto a sus familias viven en Yopougon, que es un barrio popular de Abidjan, principal ciudad de Costa de Marfil donde parecen coexistir las tradiciones ancestrales, como el vender a las hijas a cambio de ganado o que medie el jefe de la tribu ante conflictos, junto a la modernidad, industrialización, o las modas juveniles occidentales.

Marguerite Abouet, con ayuda de los coloristas y expresivos dibujos de Clément Oubrerie, nos relata una serie de tremendas situaciones que con otro estilo nos pondría la piel de gallina, y que aquí se tratan con una ironía y humor inigualables. No muestra un África salvaje como escenario, sino un lugar civilizado en el que existen diferentes escalas sociales, y donde, por desgracia, siempre hay depredadores y aprovechados que se enriquecen a costa de los débiles e inocentes.

Muestra una sociedad machista, que no acepta la homosexualidad, y en la que las mujeres tienen pocas opciones de desarrollo personal, aspirando a estudiar peluquería, costura o cazar un marido con fortuna; aunque sean ellas, las mujeres, las madres fuertes, las que luchan por sus familias y quienes levanten el país. Encontramos personajes muy diferentes: desde los que quieren triunfar y tener dinero sin importar cómo conseguirlo, hasta las chicas que trabajan para mantener a la familia, pasando por el homosexual que se marcha a Francia soñando con una nueva vida, o el millonario empresario y su hijo, entre otros.

Al final de cada volumen, los autores nos regalan unos "extras" que permiten profundizar en algunos temas, como la problemática de las nuevas iglesias y sus falsos predicadores, embaucadores que se aprovechan de las debilidades de los inocentes; o lo complicado que era conseguir un visado, entre otros. Además, nos da recetas tradicionales de Costa de Marfil con un toque muy especial, algunas como biekosseu, allocos en su salsa, puré de pescado al igname, o soukoya. Completando así un mosaico lleno de color, calidez y cotidianeidad que engancha más y más con cada nuevo volumen. (*Antonia D. Hermosilla*)

Biografías

Marguerite Abouet (Abidjan, Costa de Marfil, 1971) creció en Yopougon, y con 12 años la enviaron a París con su tío. Allí descubre y se apasiona por las bibliotecas y los libros, y decide dedicarse a la escritura. Actualmente crea historias para diferentes medios, y trabaja en su fundación *Livres pour tous*.

Clément Oubrerie nace en París en 1966 y tras unos años estudiando artes gráficas, se marcha a Estados Unidos, donde publica su primera obra. De vuelta a Francia, ilustra obras juveniles y se inicia en el mundo de la animación, donde crea una serie televisiva de éxito. Es cofundadora de Autochenille Production.

Adiós, muchachos

Ficha técnica
Guion: *Matz*
Dibujos: *Paolo Bacilieri*
Traductor: *Enrique S. Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2013*

Matz y Bacilieri adaptan una novela por la que Daniel Chavarría obtuvo el Premio Edgar Allan Poe en 2002. Es una obra ambientada en La Habana fascinante y anacrónica del presente, donde el siglo XXI pugna por sobreponerse a esa urbe que vivió su esplendor hace ya tantas décadas. Se trata, pues, de un trasfondo muy real y plenamente reconocible, ya que el dibujante transcribe a la perfección el sabor y el color de sus típicos barrios: La Habana Centro, el Vedado y el Malecón, sus características arquitecturas, sus ampulosos automóviles americanos e incluso su gastronomía. También sus aguas límpidas y su cielo azul, aunque nada sea transparente en esta historia.

Los protagonistas son un cúmulo de personajes inteligentes, enredados en una madeja de mentiras que se nutre de la ausencia de escrúpulos y la imaginación más fecunda para conseguir los objetivos previstos. Alicia es una *jinetera* encubierta, mujer explosiva, imprevisible y con clase; Juanito es un atractivo magnate que mantiene negocios con el gobierno cubano; Jan Van Dongen es su socio holandés… Ello sin olvidar a secundarios como la pragmática madre de Alicia o Rieks Groote, el director de la compañía donde opera Juanito. Todos practican un juego de apariencias y calculadas actitudes pautado por inversiones arriesgadas, engaños mutuos, placeres atípicos y negocios de beneficios insospechados.

El argumento arranca con acontecimientos cotidianos que derivan hacia situaciones paulatinamente anómalas mientras se desvelan algunos misterios solo para dar paso a otras incógnitas. Nada resulta ser lo que parece. Hasta que la casualidad hace acto de presencia de manera tan aciaga como irónica y se desmorona el castillo de naipes.

La trama avanza con ritmo pausado pero tensión creciente, con las dosis justas de sarcasmo y violencia, para encarar la recta final con un estilo deudor del más genuino género negro. Sin nada que envidiar a los clásicos: hay personajes conflictivos, un cadáver, varios millones de dólares y una intriga criminal inserta en un contexto socialmente desestabilizado. Y todo aderezado por un erotismo nada sutil; algo lógico, asumiendo que el sexo es el motor que mueve a casi todos los personajes, además de la ambición.

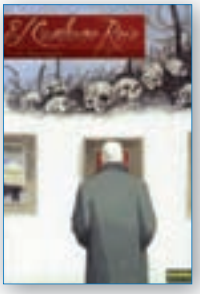
Bacilieri emplea un realismo pulcro y efectivo, de línea muy definida y colores tenues que eluden el tópico de la luminosidad de los trópicos. Lo elaborado del montaje y el diseño de página completan el atractivo de una obra cuya relectura demuestra con qué precisión encajan sus piezas. (*Yexus*)

Biografías

Bacilieri (Verona, 1965) debuta en 1986 en las revistas *À Suivre* y *Corto Maltese* antes de crear al personaje *Barokko*. En 1999 comienza a trabajar en series de la editorial Bonelli como *Napoleone*, *Jan Dix*, *Dampyr* y el monográfico *Sul pianeta perduto*. Otras obras publicadas durante los últimos años son *La magnifica desolazione*, *Canzoni in A4*, *Adiós, muchachos* y *La vida soñada del capitán Salgari*. Nacido en Rouen en 1967.

Matz (Alexis Nolent) nació en Rouen en 1967. Es escritor de novelas y guionista de cómic, televisión y videojuegos. Ha firmado desde 1990 más de 25 álbumes con dibujantes como Luc Jacamon, Dominique Bertrail, Myles Himan o Fabien Bedouel.

El cuaderno rojo



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Teddy Kristiansen*
Traductora: *Marion Carrière*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2008*

La obra más personal de Kristiansen ofrece tres momentos argumentales bien diferenciados, de los que queda constancia en tres cuadernos con tapas de diferentes colores: verde, azul y rojo. El primero se sitúa en el presente, donde el escritor británico especializado en biografías, William Ackoyd, aborda la del poeta William Miller. Ackoyd perdió a su mujer un año atrás en un accidente de tráfico y su ausencia lo ha sumido en una profunda depresión de la que espera salir afrontando dicha biografía. Mientras investiga en la vida de Miller aparece una bifurcación mucho más interesante: Philip Marnham, un pintor amigo de Miller, sobre el que planean bastantes sombras.

El segundo momento ocupa la mayor parte de la obra y condensa todo el horror y el sufrimiento que implicó la ya centenaria Primera Guerra Mundial. El soldado Philip Marnham sufre en propia carne el frío, la angustia y la destrucción de los campos de batalla de Francia. Kristiansen hace una excursión a un momento histórico que Jacques Tardi ha retratado en los mismos términos en sus historietas.

El tercer y último instante empieza en París en 1910 con la llegada de Philip Marnham a la ciudad en la que todo pintor quería estar. Marnham se abre camino en el mundo de la pintura y logra hacer fortuna con la ayuda de un galerista. En esta relación se intuyen visos de un pacto mefistofélico. Marnham rompe dicho pacto y huye despavorido a Londres, donde tampoco se sentirá seguro y acabará alistándose en el ejército británico.

De la intersección de los tres momentos anteriores surgen reflexiones sobre la muerte, sobre el arte, sobre la superación del dolor, sobre el horror de la contienda bélica y sobre la necesidad de perseguir la verdad cuando ésta se nos oculta. Kristiansen arma el relato con una omnipresente voz en *off* en la que se alternan Ackoyd y Miller, pero su punto fuerte son las ilustraciones. Las influencias gráficas del historietista danés son más pictóricas que tebeísticas: Hammershøi, Vermeer o los impresionistas. Además, es un artista dotado de un estilo dúctil y diverso; de tal manera, que podemos afirmar que hay varios Kristiansen dentro del propio Kristiansen. Además, las viñetas grandes permiten lucir muy bien su uso exquisito y expresivo del color directo basado en tonos pastel. Toda una delicia para los ojos. (*Quim Pérez*)

Biografía

Teddy Kristiansen nació en Dinamarca en 1964 y su formación fue básicamente autodidacta. Saltó a la fama en 1990 al publicar la primera historia original de Superman editada fuera de los EUA, *Superman y la bomba de la paz*, junto al guionista Niels Sondergaard. En el ámbito de los *comic books* ha adquirido fama colaborando en las series *House of Secrets*, *Sandman Mistery Theatre* y *Grendel: Four Devils*. De toda su producción destaca *Es un pájaro...*; una versión muy pero que muy personal de Superman, escrita por Steve T. Seagle en 2004.

Ciudad de barro

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Milan Hulsing*
Traductora: *María Rosich Andreu*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2012*

Cualquiera que haya visitado El Cairo se habrá quedado, más allá de las imágenes de postal, con la caótica visión de esa megalópolis que parece a medio hacer, con bloques de edificios que se amontonan con sus fachadas sin enlucir, en permanente estado de provisionalidad, con ese color terroso omnipresente que se fija tanto a las retinas, como el esmog de la contaminación se incrusta en los poros de la piel.

Hulsing llegó en 2006 a El Cairo, y puesto a adaptar a viñetas el relato del escritor egipcio Mohamed El Bisatie, no pudo sustraerse a ese primer impacto visual, que se convierte gracias a su dibujo de ecos expresionistas, en la mejor plasmación del asfixiante ambiente de una sociedad corrompida, a punto de desembocar en una primavera árabe, que no ha dado los frutos que muchos anhelábamos.

La única motivación de Salem, el gris funcionario protagonista de la historia, es la codicia. Su creatividad sólo se espolea ante la perspectiva del enriquecimiento ilícito, y a partir de él, va moldeando un mundo paralelo en barro, que cual Golem desbocado amenaza con engullirlo. El fango de la burocracia como caldo de cultivo para un mundo corrompido, del que sólo pueden brotar pesadillas, como las que tan de cerca estamos viviendo todos. La máxima ironía de toda la historia es que una mente pequeñoburguesa y mezquina, como la del protagonista, se confunda con la de un espíritu artístico por obra y gracia del fraude y del delito.

No deja de resultar paradójico, que un concepto tan tristemente actual como el de la contabilidad creativa, sea la excusa para una historia tan sugerente y evocadora. Y es ahí precisamente donde está el mérito de Hulsing, en despegarse de una mera ilustración del relato original, para convertirlo en sensaciones visuales a través de unas viñetas barridas por la arena. En su capacidad para transmitir toda la claustrofobia que provoca la inmensidad del desierto azotado por el viento. Ese mismo viento que desde hace siglos amenaza con sepultar la grandeza de las pirámides; que pese a todo, resisten impresionantes frente a los turbios y patéticos esfuerzos de los hombres por medrar. *(Vicente Funes* y *Antonia D. Hermosilla)*

Biografías

Milan Hulsing nace en Ámsterdam en 1973 y, tras estudiar en la Academia de Arte de Rotterdam, publica sus primeros cómics en *Incógnito* y en *The Fridge*. Crea para *Zone 5300* y *Lapin*, entre otras publicaciones. Colabora con otros autores como escritor y como dibujante, y crea una colección de cuentos en 2004 *Wat Fred Niet Wist*. Ha ilustrado revistas y creado animaciones cinematográficas para Paul Verhoeven. Desde 2006 vive en El Cairo y su novela gráfica *Ciudad de barro* es adaptación de una novela de Mohamed El-Bisatie.

La Chelita

Ficha técnica

Guion: *Charo Borreguero*
Dibujos: *Ruma Barbero*
Editorial: *Dolmen, Palma de Mallorca, 2013*

El Salvador es un país muy pequeño de Centroamérica que obtuvo una gran notoriedad en los años ochenta debido a la guerra que tuvo lugar en su territorio. A España llegaban noticias de las matanzas del ejército y los grupos paramilitares y de las acciones violentas de la guerrilla. Gran repercusión tuvieron los acontecimientos protagonizados por religiosos españoles como Ignacio Ellacuría y otros cinco jesuitas asesinados en la Universidad o el obispo Óscar Romero al que mataron mientras denunciaba los crímenes que se estaban cometiendo.

De nuestro país marcharon muchos jóvenes cuando se iniciaba el proceso de pacificación con la intención de ayudar a la gente que tanto había sufrido en la lucha contra la tiranía. Entre ellos se encontraba la psicóloga salmantina Charo Borreguero. Esta novela gráfica se basa en sus experiencias en tierras americanas en distintos campos, pero sobre todo realizando informes en la organización pro derechos humanos *Madelaine Legadec* para la Comisión de la Verdad para El Salvador de Naciones Unidas. Estas investigaciones le llevaron a entrevistarse con campesinos que le relataron las crueldades sufridas.

En la narración se entremezclan sus experiencias personales, sus temores e inseguridades, con la contundencia de unos trágicos acontecimientos cuyas consecuencias se mantienen vivas en la sociedad que ella conoce. La violencia, el miedo, el deseo de justicia, el acomodamiento de los jefes guerrilleros integrados en el sistema, el olvido de las víctimas o la miseria de los campesinos son algunos de los temas que van apareciendo en las páginas de este cómic. Ruma Barbero inicia la narración con un resumen de la historia de El Salvador que contextualiza los acontecimientos violentos de los años anteriores a la llegada de Charo. Después es ella, en primera persona, la que nos cuenta todo lo que vio y experimentó en este país.

El volumen se cierra con un viaje que los autores hicieron a Navarra en 2012 para ver a Carmen, una compañera de Charo, y escuchar las historias de Marcello, campesino que se integró en la guerrilla, y Chapona, médico de Navarra que colaboró con Médicos del Mundo durante el conflicto armado y creó la organización Madelaine Legadec, enfermera torturada y asesinada por los militares por cuidar de sus enfermos. El libro incluye bibliografía, filmografía y un listado de páginas web para acceder a documentales de televisión o programas de radio, informes y todo tipo de documentos sobre la lucha en El Salvador. (*Juan Gutiérrez*)

Biografías

Charo Borreguero nació en Salamanca en 1967 y se formó como psicóloga y terapeuta familiar. Ha trabajado en el campo social y educativo y ha participado en distintas asociaciones. Su espíritu viajero la ha llevado a residir en Valladolid, Perú, Tapia de Casariego, Gijón y El Salvador.

Ruma Barbero de Diego nació en Gijón y se licenció en Bellas Artes en la Universidad de Salamanca. Colaboró con tiras de humor gráfico, cómics y fotonovelas en diversos periódicos y revistas. También ha ilustrado libros de texto. Entre sus cómics destacan los *comic-books* de *Los Aguarones*, el álbum *Manzajú* y *Aguantando cachones*, editorial Tierra Mar, 2013.

Laika

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Nick Abadzis*
Color: *Hilary Sycamore*
Traductora: *Mar Calpena*
Editorial: *Glénat España, Barcelona, 2009*

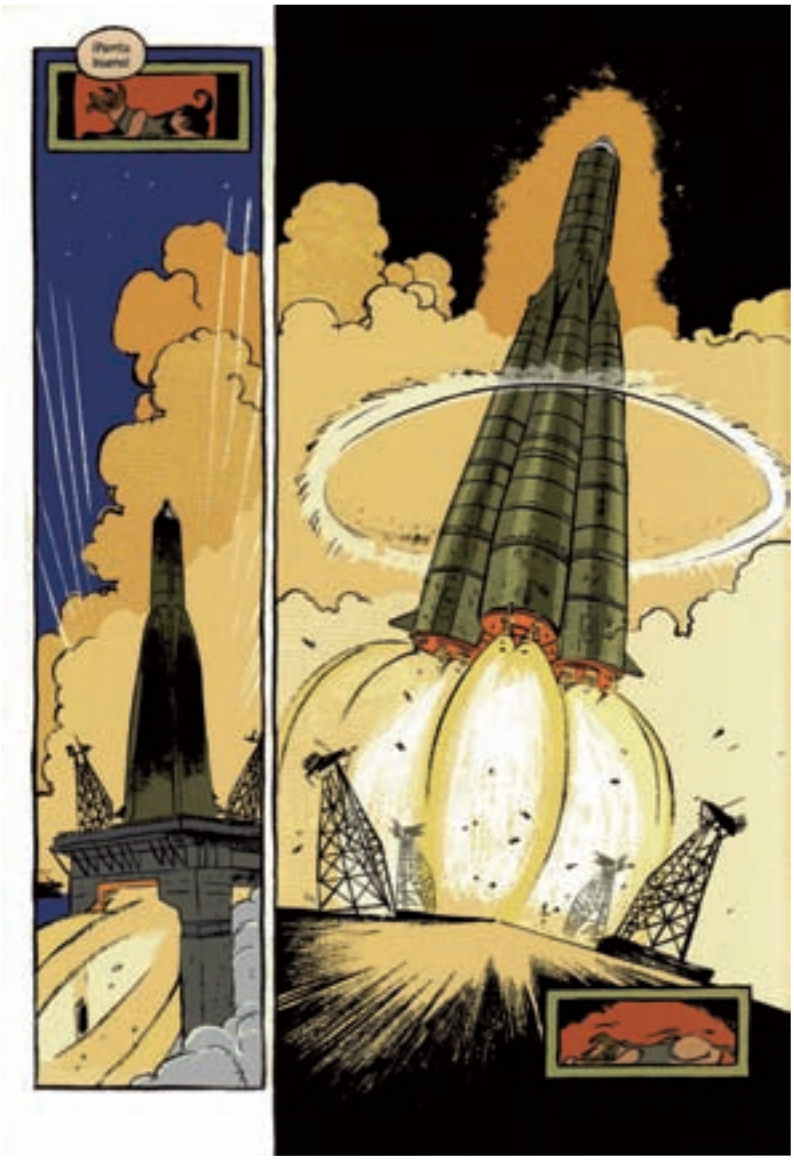
Comenzar una novela gráfica de 200 páginas con la biografía de una perrita de la que todos conocemos su trágico destino es *a priori* una apuesta arriesgada. El resultado final de la lectura, como siempre, dependerá de la forma en que esté explicado. En *Laika* el autor consigue que nos impliquemos en el devenir de los acontecimientos, entendamos por qué se tomaron las decisiones que se tomaron, y nos haga cómplices de los cuidadores de *Laika* hasta el punto de sentir tristeza y admiración por la protagonista de la historia.

Abadzis lo consigue mezclando ficción y realidad, ficción especialmente en los primeros meses de vida de la perra, presentándola como una superviviente ante todos los infortunios que le acontecen, y realidad en su involuntaria participación en el lanzamiento espacial, una parte narrada a partir de los datos recogidos en una exhaustiva investigación del autor sobre la documentación disponible de uno de los momentos más importantes del siglo XX.

La historia de la carrera espacial pertenece a la cultura popular. Sin necesidad de tener grandes conocimientos científicos o históricos, todos sabemos que el Sputnik fue el primer satélite soviético en dar la vuelta a la Tierra; lanzado el 4 de octubre de 1957, se adelantaba a EEUU cuyo primer satélite lo enviaría apenas unos meses después. El reconocimiento mundial del logro propició que el presidente soviético, Nikita Khruschev, propusiera aprovechar el tirón mediático y alargarlo durante el mes que faltaba para el 7 de noviembre de 1957, fecha en que se cumpliría el cuadragésimo aniversario de la revolución de Octubre. Era una buena oportunidad de volver a liderar la guerra propagandística.

Con tan solo un mes para preparar el nuevo lanzamiento y el objetivo de hacer un logro nuevo y diferente, la propuesta elegida fue la más fácil: enviar un ser vivo sin opción a retorno. El resultado mediático no fue el deseado, no se tuvo en cuenta a priori el efecto *Laika*: las felicitaciones se convirtieron en críticas por el sacrificio de un ser vivo.

A pesar de conocer el desenlace desde el inicio, el autor consigue mantenernos en tensión jugando con el ritmo del relato, logrando en ocasiones ralentizar el tiempo con el diseño de las páginas y el tamaño de las viñetas y utilizando los silencios en unos dibujos sencillos pero con una gran expresividad. (*Jordi Ojeda*)



Biografía

Nick Abadzis (1965) nació en Suecia de padres griegos e ingleses y se crió en Suiza e Inglaterra. Guionista y dibujante de novelas gráficas, tiene una extensa carrera en publicaciones infantiles y para adultos en editoriales como Eaglemoss Publications, HarperCollins, Harcourt Education, Scholastic, Orchard Books, DC Comics, Marvel Comics y 2000AD. Destaca su trabajo en revistas infantiles como consultor editorial. Con *Laika* consiguió numerosos premios, entre ellos en 2008 el Premio Eisner a la mejor novela gráfica infantil y la nominación al mejor trabajo basado en hechos reales. Podéis consultar su página oficial www.nickabadzis.com.

El arte de volar

Ficha técnica
Guion: *Antonio Altarriba*
Dibujos: *Kim*
Editorial: *De Ponent. Alicante, 2009*

Mi padre se suicidó el 4 de mayo de 2001. Ahí terminó todo para él. Para mí empezó un infierno. Así comienza el postfacio de este cómic, amargo y duro, que narra la historia de un fracaso. El autor narra la vida de su padre, una de tantas personas que durante el franquismo tuvieron que abandonar sueños e ideales y ceñirse a una realidad aplastante y triste.

Un largo camino, desde una infancia de trabajo y miseria en un pequeño pueblo de Zaragoza hasta el final en una residencia de la tercera edad cerca de Logroño, que abarca casi todo el siglo XX en España. La Guerra Civil en el bando republicano, el exilio en Francia, los campos de trabajo y la colaboración con la Resistencia, el regreso a España como vencido teniendo que agachar la cabeza y aceptar sin rechistar un país hecho a medida para los vencedores. Una España donde el placer era pecado, la realidad resultaba inclemente y el protagonista tuvo que *enterrar la dignidad y los ideales* para sobrevivir. Es una narración que termina en un último acto de rebeldía, el vuelo desde un cuarto piso que puso fin a una vida que merecía ser contada.

El arte de volar es también un ajuste de cuentas personal. Después de que su padre se suicidara estando ingresado en la enfermería de la residencia, el autor recibe una carta exigiéndole los 34 euros que éste había dejado a deber al morir el día 4 del mes. Ahí dio comienzo un proceso en el que pudo constatar lo inhumana que puede resultar en ocasiones la administración. Esta novela gráfica es producto de esa batalla, de esa injusticia. Altarriba decide contar la historia de dignidad de su padre para contrarrestar un acto de indignidad. Precisamente esa cantidad (34 euros) es el precio que decidieron cobrar por la primera edición de la obra limitada a 1.000 ejemplares.

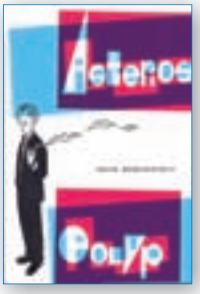
Una vez escrito el guión, contactó con Kim, quien aceptó dibujar la historia utilizando con maestría el blanco y negro para una historia llena de grises. Minucioso y detallista, el dibujante se documentó exhaustivamente para plasmar con enorme realismo los diversos paisajes y ambientes en los que discurre la historia. El resultado es una obra que ha recibido los más importantes premios de nuestro país y ha comenzado con éxito su andadura internacional. Una obra enorme y compleja, Premio Nacional de Cómic en 2009. (*Alberto Sebastián*)

Biografías

Antonio Altarriba. Zaragoza, 1952. Novelista y guionista. Premio Euskadi de Literatura en 2003. Ha escrito guiones para Luis Royo, Laura o Kim. Los ensayos *Comicsarías. Ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*, *La España del tebeo*, *la historieta española de 1940 a 2000*, *Los tebeos de la transición*.

Joaquim Aubert Puig-Arnau, Kim. Barcelona, 1941. Miembro fundador de la revista *El Jueves* en 1977 y autor desde su primer número hasta la actualidad de *Martínez el facha*. Colaboró con publicaciones emblemáticas del cómic español como *Por favor*, *Rambla*, *El Víbora y Makoki*. Premio del Salón del Cómic de Barcelona en 1995.

Asterios Polyp



Ficha técnica
Guion y dibujos: *David Mazzucchelli*
Traductor: *Lorenzo Díaz*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2010.*

Asterios en griego significa astro. Y realmente el destino de este personaje depende de fuerzas celestes. Su peripecia comienza cuando un rayo cae en su casa y el fuego le deja con lo puesto. Sólo es la culminación de una crisis (sentimental, personal, profesional) que, al final, estalla en llamas. A partir de ahí inicia un proceso de cambio que le llevará a conectar con valores más auténticos, al menos más cálidos, que los pretenciosamente intelectuales que le habían guiado. Pero, cuando se dispone a disfrutar de esta profunda transformación, un asteroide surca el cielo y se dirige hacia su nuevo hogar para destruirlo. La vida de Asterios Polyp adquiere así un cariz meteorológico (entre un meteoro y otro) y el libro la dimensión de un cosmicómic. Como contrapartida, los esfuerzos humanos se antojan ridículos ante la indiferente dinámica del universo o ante el insondable capricho de los dioses.

Porque los dioses, los griegos, están ahí. Griegos son los orígenes familiares de Asterios que, además, vive en la ciudad de Ithaca y afronta aventuras comparables a la Odisea de Ulises o al descenso a los infiernos de Orfeo. Todo ello mientras, como profesor de arquitectura, intenta superar la lección, prácticamente definitiva, que ofrece el Partenón. Y en esta trayectoria tan astral, entre el Olimpo y las estrellas, Asterios contará con la ayuda inestimable de Ursula Major, la Osa mayor.

La historia está contada por una voz insólita, por no decir imposible, el hermano gemelo de Asterios, muerto al nacer. Se llama Ignazio, el nacido del fuego, y a veces parece extraordinariamente vivo. Es más, ¿el proceso de cambio emprendido por el protagonista, no es el que le lleva a dejar de ser Asterios para convertirse en Ignazio? La dualidad, por no decir la *gemeleidad*, está en la base de todos los razonamientos, las alternativas y los juegos posibles.

Asterios es azul y geométrico. Hana, su novia, roja y hecha de tramas. Así cada personaje obedece a una técnica gráfica en función de su carácter o del momento en el que se encuentra. Y los bocadillos en los que se expresa también ofrecen tipografías diferenciadas en función del que habla. Ningún otro cómic utiliza tan exhaustivamente los recursos gráficos, implicando desde la sobrecubierta, que adelanta los juegos cromáticos del argumento, hasta las guardas, el lomo o la última de las viñetas. *(Antonio Altarriba)*

Biografía

David Mazzuchelli nace en Estados Unidos en 1960. A diferencia de Spiegelman, Ware, Burns o Clowes es un autor innovador que proviene del cómic mainstream. Obtiene celebridad por sus desarrollos de Batman o de Daredevil. En 1994 con la adaptación de *Ciudad de Cristal* de Paul Auster demuestra su voluntad de explorar narrativas gráficas menos convencionales. En 2009, precisamente cuando alcanza la edad crítica del protagonista, publica *Asterios Polyp*. La ajustada integración de elementos gráficos y narrativos determina un contrato larguísimo de cesión de derechos donde se contemplan desde las tipografías hasta el código de pantone de los colores.

La máquina de Efrén

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Cristina Durán y Miguel A. Giner Bou*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2012*

La Europa medieval soñaba con un imperio africano más allá de la tierra de los moros, una tierra que ellos llamaban Abisinia, poblada por hombres de piel oscura, un lugar rico en oro, y cristiano, gracias a las leyendas difusas y muy extendidas del Preste Juan, símbolo de la universalidad del cristianismo. Cuando en el siglo XV, los portugueses llegaron al Cuerno de África y se toparon con un reino cristiano en Etiopía, creyeron haberlo descubierto. Etiopía nunca fue un lugar fácil, solo cabe observar el tajo que cruza la cara del explorador inglés Richard F. Burton, jabeque que se ganó en una de sus batallas con las belicosas tribus que poblaban aquellas remotas tierras. Burton, además del traductor que dio a conocer en occidente las *Mil y una noches*, fue el primer europeo en hollar la ciudad prohibida de Harar en 1854. Rimbaud visitó aquellos parajes años después.

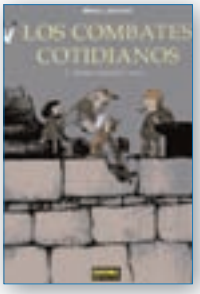
La máquina de Efrén nos acerca a Etiopía de forma actualizada. Se podría enmarcar dentro del grupo de novelas gráficas con vocación y conciencia social, novelas que resultan, además, muy útiles por la maestría con la que están realizadas. Es una lectura que resulta didáctica además de entretenida. Es sin duda un cómic "idóneo" utilizando la terminología de las adopciones, tema que trata, para descubrir la Etiopía con la que se encuentra el viajero europeo actual. Un paisaje seco, pobre, abandonado, pero alegre y muy orgulloso. Nos habla de sus infraestructuras deficientes, de su abandono, de su pasado ligado a Italia, de su pobreza endémica que va unida a una inquebrantable dignidad.

Los autores han escogido un tono coloquial, una voz clara y directa. Utilizan con habilidad el dibujo y el color, esquemáticos y expresivos. También utiliza cierta ironía para explicar lo inexplicable, la alegoría y la fantasía para transmitir complejas emociones que llegan con claridad al lector: los personajes que se tornan animales cuando pierden su humanidad, o el concepto clásico de laberinto para ahorrarnos mil páginas de inconvenientes; o cuando los protagonistas se quedan literalmente desnudos ante los exhaustivos interrogatorios. No trata de ser un cómic de acción y su ritmo no es impostado para hacernos trepidar en falso, sino que resulta tremendamente realista, lo que no evita que su lectura sea apasionante, sincera, hasta dejar una honda emoción en el lector. (*Emilio Ruiz*)

Biografías

Cristina Durán (Valencia,1970) y **Miguel A. Giner Bou** (Benetússer, 1969) son licenciados por la Facultad de Bellas Artes de Valencia en la especialidad de Dibujo. Ambos fueron becados: Cristina realizó el último curso de carrera en la Middlesex University de Londres y Miguel A. los dos últimos años en la asignatura de Sistemas de Representación Espacial. Han desarrollado su actividad profesional en el mundo de la animación y en *LaGRUAestudio*, donde trabajan desde entonces centrándose en el mundo de la ilustración y el cómic. Entre sus publicaciones destaca la novela gráfica *Una posibilidad entre mil* (2009) y la primera parte de *La máquina de Efrén* (2012).

Los Combates Cotidianos



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Manu Larcenet*
Traductor: *Enrique Sanchez Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2004-2008*

Madurar, admitir nuestra propia naturaleza mortal, saldar cuentas con nuestro pasado, transitar de hijos a padres... todo ello es parte fundamental de nuestra existencia y, sin embargo, nadie nos enseña cómo afrontar el que tal vez sea el momento más importante de nuestras vidas: el paso a la edad adulta.

Manu Larcenet comienza *Los Combates Cotidianos* con un engañoso tono humorístico. Su protagonista, Marco, es un fotógrafo de guerra que sufre ataques de ansiedad. Su ansiedad no es sino el síntoma de una necesidad de asumir su lugar en el mundo, de madurar, en definitiva. Para ello, Marco vuelve a sus orígenes en un pueblo de la campiña francesa y allí inicia la reconciliación con su pasado (el proyecto fotográfico de los astilleros donde trabajó su padre), con la figura de su progenitor y finalmente con su propia paternidad.

A pesar de que Marco es un personaje urbano en un entorno rural, la obra no profundiza demasiado en dicho contraste. Aquí lo rural tiene que ver más con las raíces que con la geografía y es mucho más un viaje interior que una oda a la vida campestre. Sin embargo, cabe destacar cómo en su camino a la madurez, el protagonista aprende a distinguir lo sustancial de lo accesorio, encontrando en la engañosa sencillez de la naturaleza su ansiada paz interior.

Pese a la indudable profundidad de los temas tratados y a la concurrencia de momentos tristes e incluso dramáticos en el desarrollo de la obra, *Los Combates Cotidianos* nunca abandona ese tono alegre y aparentemente ligero con el que el lector es capaz de identificarse con Marco, incluso en sus momentos más negativos.

Afortunadamente, no estamos ante una absurda obra New Age de crecimiento personal llena de obviedades y frases hechas, sino frente a una obra de ficción que llega al corazón con intención de quedarse y formar parte del lector. Es la esencia de lo que se ha venido en llamar la novela gráfica, una narración eminentemente literaria desde la cual la historieta reivindica su capacidad de elaborar ficciones de gran calado. *(Koldo Azpitarte)*

Biografía

Manu Larcenet (Issy-les-Moulineaux, 1969) es uno de los más brillantes historietistas franceses de su generación. Colaborador de *Fluide Glacial* y de *Spirou*, su talento para el humor no pasa desapercibido para Dargaud, con quien publica varios álbumes de tono paródico. Paralelamente los creadores de *La Mazmorra* reclutan sus servicios y realiza cuatro brillantes álbumes para ellos, la ratificación de que su talento ha encontrado un hueco en el mercado. Ha realizado junto a Jean Claude Ferri *Regreso a la Tierra* y acaba de finalizar la serie *Blast* (4 volúmenes), todas ellas muestra de su enorme talento y versatilidad.

Rebétiko. La mala hierba

Ficha técnica

Guion y dibujos: *David Prudhomme*
Traductora: *Lucía Bermúdez Carballo*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2010*

Imposible no evocar con amplio orgullo la canción *Los delincuentes* de Veneno para sintetizar de qué va *Rebétiko*. Imposible también no citar *Luces de bohemia* de Valle-Inclán; o hacer referencia al montón de cómic-biografías recientes sobre músicos geniales con comportamientos autodestructivos (Fats Waller, Billie Holliday o Chet Baker) que tienen en *Rebétiko* su *respuesta europea*.

Atenas, 1936. Una dictadura militar dirigida por el general Metaxás se instala con mano dura en la península griega y pone en su punto de mira represivo a los *rebetes* (músicos de rebétiko, una música que proviene de los griegos que regresaron de Turquía y a la que se considera el *blues griego*), imponiendo la censura sobre las letras de sus canciones. El cómic explica un día, de sol a sol, en la vida de cinco *rebetes*. Empieza en la puerta de la prisión de la que sale un colega que acaba condena e inicia un recorrido por los tugurios de los barrios bajos de Atenas para tocar y bailar en ellos. Los *rebetes* son una suerte de pendencieros, vividores, calaveras, pícaros, y seres marginales, que pasan sus días entre francachelas y fanfarronadas. Pero su redención la logran por ser artistas y exprimir la vida hasta la última gota con encanto y pasión. Prudhomme, al levantar este paisaje moral, artístico y humano, consigue un cómic de gran belleza, verdad e intensidad.

Apuntamos aquí que Prudhomme toca con mucho acierto algunos temas relacionados con el papel siempre discutido del *artista*: su enfrentamiento a la sociedad, su función de visionario social y vanguardia revolucionaria, su resistencia a cualquier tipo de poder (político, judicial, pero también al del mercado musical), su autosuficiencia al encontrar la felicidad con y en su arte, la estrecha relación entre arte y droga, o su comportamiento ajeno a la moral predominante. La reflexión que lleva implícita este cómic sobre el estatus del artista daría para llenar varios folios debido a su amplitud y profundidad.

Imposible no reconocerle a Prudhomme un peldaño gráfico escalado respecto a su álbum anterior: *La virgen de plástico*. La incorporación de texturas grasas en el color y la reducción del tamaño de las viñetas juegan a su favor. Aun así, ante sus páginas acabadas siempre se tiene la sensación de que los dibujos iniciales eran mucho mejores que el resultado final.

La vida es un fantástico regalo envenenado, dice un personaje de *Rebétiko*; resulta imposible no definir igual a este soberbio tebeo que debe leerse con la banda sonora de *rebétiko* de telón de fondo. (*Quim Pérez*)

Biografía

David Prudhomme nació en Burdeos en 1969, donde reside en la actualidad. Estudió Bellas Artes, especializándose en la sección de cómic de la escuela de Angoulême. En 2006 y en 2007 dibujó las dos partes de *La virgen de plástico* con guion de Pascal Rabaté. Con *Rebétiko* alcanzó en el 2009 la consagración como autor. Entre los muchos galardones recibidos por dicha obra se encuentra el Premio *Una mirada al mundo* del Festival de Angoulême. *La travesía del Louvre*, publicada originalmente en el 2012, es su última obra editada en nuestro país.

Groenlandia-Manhattan

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Chloé Cruchaudet*
Traductor: *Francesc Magrinyá*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2011*

Esta obra que obtuvo el Premio Goscinny en 2008 se basa en una historia real. En la expedición a Groenlandia dirigida en 1897 por el comandante Peary, que comienza como una novela de aventuras decimonónica y termina como una reflexión sobre la paradójica naturaleza del hombre.

La llegada del comandante a los hielos polares permite apreciar la extrañeza mutua del explorador y de los esquimales, que el lector percibe gracias al enfoque bidireccional que la autora concede a estas escenas. Por lo que el viaje de regreso a Manhattan con una familia de inuits a bordo y su permanencia en la gran ciudad supone un enorme impacto cultural para sus protagonistas, descrito por Cruchaudet con acierto, atendiendo a los mil detalles que bombardean sus sentidos.

El contraste entre su cultura primitiva y la sociedad del maquinismo es brutal. El hombre blanco tiene hacia ellos una actitud amigable pero indudablemente paternalista, francamente convencido de su superioridad, observándolos entre el frío interés del antropólogo y el asombro ante el fenómeno de feria. De hecho, su inadaptación es tal que conduce a la muerte sucesiva de todos ellos, con excepción del pequeño Minik, convertido así en el protagonista de esta obra.

La autora describe con igual maestría las heladas llanuras del Ártico que las calles del Nueva York finisecular, ambos parajes grandiosos para quien los contempla por primera vez. Su pincelada es muy ágil pero cede protagonismo a un color matérico y rico en texturas, entonado en tonos ocres, verdes y violáceos que expresan gelidez, extrañeza y otredad, pero, sobre todo, la continua melancolía que invade a los protagonistas.

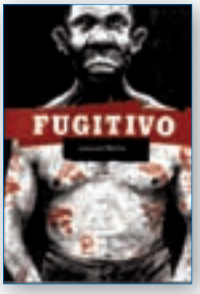
En definitiva, el pequeño esquimal crece, desdichado e incomprendido, en la *tierra de las oportunidades*, mientras el comandante Peary lucha inútilmente por seguir buscando el Polo Norte. El uno y el otro, finalmente, son dos seres infelices pugnando por sobrevivir fuera de su hábitat natural: el uno en un desierto de hielo mortal y el otro en una jungla urbana que lo traumatiza. Cuando cada uno regresa a su país y se encuentran en pleno océano, resulta significativo y elocuente el cruce de miradas. ¿Han vuelto al lugar al que pertenecen? Ahora Minik es un extraño en su propia tierra mientras que el viejo marino languidece bajo la nieve de Nueva York.

Groenlandia-Manhattan es una novela gráfica sobre la contaminación cultural, lo relativo de la civilización y la capacidad de adaptación del ser humano. (*Yexus*)

Biografía

Chloé Cruchaudet (Lyon, 1976) comienza a trabajar en series animadas como *L'âne trotro* o *Atomic Betty* y sus inicios en el cómic datan de 2006, cuando participa en proyectos como *Louise Attaque en BD* o una adaptación de las fábulas de La Fontaine, además de realizar un álbum sobre la figura de Josephine Baker. En 2008 publica *Groenlandia-Manhattan* y participa en *Les enfants sauvés*. Un año después comienza la serie *Ida* mientras toma parte en *Les Autres Gens*, un proyecto colectivo escrito por Thomas Cadène. Con la novela gráfica *Degenerado* obtiene numerosos premios, incluido el del Festival de Angoulême 2014.

Fugitivo



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Laurent Maffre*
Traductor: *Lorenzo F. Díaz*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2008*

Maffre ha adaptado al cómic un libro de uno de los periodistas franceses más célebres de principios del siglo XX: Albert Londres. Se trata de *Au bagne* (*En presidio*). Londres retrata y denuncia las deplorables e inhumanas condiciones de vida en los presidios de las colonias de la Guayana Francesa. Lo hace a través de la odisea de Camille-Eugene Dieudonné, un condenado a muerte acusado injustamente de pertenecer a la famosa banda de atracadores anarquistas de Bonnot. Tan evidente era que Dieudonné había sido víctima de un montaje de la policía que el presidente de la República, Raymond Poincaré, le conmutó la pena por falta de pruebas y se le envió a cumplir cadena perpetua al trópico. Tras once años de reclusión y dos intentos de fuga, al tercero fue la vencida.

Lo que allí se encuentra es justo lo contrario de los valores republicanos. Condiciones insalubres, castigos dignos de Sísifo, un territorio al margen de la legalidad de la metrópolis, y un confinamiento que lo que pretende no es purgar un delito sino ser un martirio para el preso. Londres, anticipándose de largo a la filosofía de Michel Foucault pero siguiendo la misma senda, realiza una crítica demoledora del colonialismo. Allí, los presos han sido despojados de su humanidad para adoptar el disfraz de bestias y las leyes que rigen son inhumanas. No son reglamentos basados en la libertad (*la bella*, como la denominan los presidiarios) sino en la venganza que ejecuta el propio Estado; en este caso, el francés, pero dicha *sinrazón de estado* fue patrimonio de todas las potencias colonizadoras.

Maffre ilustra esta historieta de evasión y denuncia con un dibujo de raíz caricaturesca en blanco y negro y que se centra en la línea por encima de la mancha. De emparentarlo con alguien lo podríamos hacer con el de Honoré Daumier. *Fugitivo* tiene un mucho de otro caso célebre, el de *Sacco y Vanzetti*, y otro mucho de la novela y película *Papillon*; aunque el segundo mucho es más extenso que el primero. *Fugitivo* es la narración pormenorizada de una fuga larga, llena de obstáculos, de peligros y que parece no alcanzar jamás el éxito. Sólo hay tres *personajes* principales: Dieudonné, la máquina apisonadora del Estado y la naturaleza indomable y peligrosa del trópico. Albert Londres sólo es la oreja que escucha el relato y lo consigna en su reportaje. (*Quim Pérez*)

Biografías

Laurent Maffre nació en París en 1966. Es profesor asociado de artes aplicadas. Ya adaptó otro libro de Albert Londres en 2004: *L'Alibi*. Su última obra es *Mañana, mañana* sobre la inmigración argelina de los sesenta a Francia.

Albert Londres fue uno de los grandes nombres del periodismo francés. El principal premio de reporterismo de Francia lleva su nombre. Londres escribió sobre casi todo, desde la trata de blancas a las aldeas judías en el Este de Europa exterminadas por los nazis. Sus dos principales características como reportero fueron la denuncia de las injusticias y ejercer su oficio sobre el terreno.

El Vals del Gulag

Ficha técnica

Guion: *Denis Lapière*
Dibujos: *Rubén Pellejero*
Traductores: *Aliénor Benoist y Pedro Riera*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2005*

Una de las maneras más eficientes de mantener el terror en regímenes totalitarios se basa en la práctica metódica del crimen contra la humanidad. El estado ejerce terror sobre la población. Una sevicia salvaje que utiliza medios tan espurios como favorecer la delación hacia otros ciudadanos, acusarles de crímenes absurdos, juzgarlos sin los principios del derecho, separarles de su entorno geográfico, social o familiar para hacerles vulnerables y, finalmente, hacinarlos en campos de trabajo, tortura o muerte llamados, en el caso de la URSS, *gulags*.

Este cómic narra una historia de amor nostálgica y desesperada de una pareja a lo largo del tiempo, desde que se conocen y se hacen novios hasta la formación de una familia. Una familia que se rompe al ingresar el padre y marido en un *gulag* siberiano, prisión frecuente de los tiempos del estalinismo. Una delación artera, una acusación chusca y una condena en un campo de trabajo durante diez años con el fin de reinsertarse en la sociedad como un buen proletario. Una reinserción que se destapará como imposible porque la vida en el *gulag* convierte a los hombres en bestias.

El refinamiento final de la deshumanización es el llamado "vals del gulag", una suerte de premio grotesco consistente en la práctica de dos horas de un sexo nutricio y visceral practicado en una sórdida barraca comunitaria. Un instante de aparente felicidad plena de sonrisas vergonzosas, fluidos y, solo a veces, amor. Una traba para los condenados –según la autoridad, trabajadores en proceso de reeducación- que afianza la separación de las familias al vincular emocionalmente al preso con otras condenadas para formar familias integradas por dos aplicados obreros en un campo de trabajo. Un premio envenenado que sirve de acicate para los trabajadores más motivados en incrementar la absurda producción de un *gulag*. La cara aterradora de una URSS promocionada como paraíso obrero y paradigma de la fraternidad.

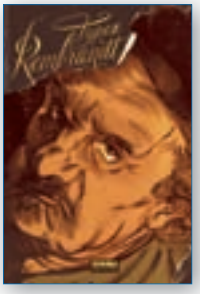
El arte lánguido de un sorprendente Pellejero se condensa en un extraordinario uso del color que ilumina la crudeza triste que enmascara la sobrecogedora historia de amor entre el reo Vitor y su entregada esposa y madre de sus hijos, Yulia. Un amor inmenso y tolerante que se interrumpe por los lazos afectivos de Vitor hacia una prisionera generados tras la práctica del vals del gulag. Una historia en la que la tolerancia de Yulia corona de esperanza la vida rota de Vitor. (*Eduardo Martínez-Pinna*)

Biografía

Dennis Lapière es un guionista belga nacido en 1958, sociólogo por la universidad católica de Lovaina y librero en la ciudad de Charleroi. Es escritor de cómics a partir de 1987.

Rubén Pellejero (Badalona 1952) ha intervenido en otras dos obras también editadas por Dupuis. *Un poco de humo azul*, que narra un amor desahuciado por la tortura, consecuencia de la represión dictatorial de Checoeslovaquia en la década de 1960; y *Un verano insolente*, historia ambientada en el México de los años veinte que narra la pasión húmeda entre el fotógrafo estadounidense Edward Weston y la mejicana Tina Modotti.

Rembrandt



Ficha técnica
Guion y dibujos: *Typex (Raymond Koot)*
Traductora: *María Rosich Andreu*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2013*

La ronda de noche de Rembrandt, en realidad, transcurre de día. Fueron los siglos y la suciedad, los que hicieron que el día se tornase noche; y sólo tras varias limpiezas, se descubrió que la tropa abandona lo umbrío de un patio para exponerse al sol. Y desde ese tránsito de lo luminoso a lo oscuro, es desde donde Typex, afronta el encargo de adaptar una biografía del maestro flamenco. Los claroscuros de una personalidad tan inabarcable no admitían medias tintas, y Typex, consciente de ello, se lanza con desmesura barroca ofreciéndonos una obra fascinante.

Si Rembrandt en un momento dado de su carrera sacrificó la precisión en el trazo a favor de la fuerza y el sentimiento ("pintó retratos con una capa de pintura tan gruesa que se podía coger el cuadro del suelo tirando de la nariz"), el retrato de Typex adquiere textura gracias a unos dibujos que evocan la pintura de Rembrandt, sin aspirar ni por un segundo a emularla.

La pintura holandesa del XVII se distinguió por su interés por los temas cotidianos, y eso es precisamente lo que esta novela gráfica consigue transmitirnos: la cotidianidad de un artista. Si Rembrandt aspiraba a representar el espíritu a través de la carne, el relato de sus últimos años se hace tangible en las viñetas de Typex, que no nos ahorra ni un detalle de lo bello, patético, lúgubre y dionisíaco de un tiempo, y de una ciudad. Nada es fortuito en esta obra: el dibujo respira, se agita, pasa de lo grotesco a lo sutil, de la carnosidad de las composiciones a la elegancia en formas y colores; de la exuberancia caricaturescamente costumbrista a la estilización del boceto.

Todo ello en un diálogo entre viñetas, capítulos y estructura de páginas, que no podían encontrar mejor acomodo que una edición de lujo. Sólo hay que ver la bellísima representación de la muerte de Rembrandt, para darse cuenta del amor con que Typex abordó este trabajo. Pocas veces un lenguaje creativo estigmatizado como baja cultura, había resultado tan brillante a la hora de abordar la figura de un ilustre representante de la alta cultura. Y es que, afortunadamente, sea cual sea la categoría cultural en la que quieran reprimir a un arte, el talento siempre termina por saltarse las barreras. *(Vicente Funes)*

Biografía

Typex (Ámsterdam, 1966) es el seudónimo de *Raymond Koot*. Tras estudiar en la Escuela de las Artes de Ámsterdam, ha estado creando desde 1982 multitud de cómics e ilustraciones para diferentes publicaciones y libros infantiles. Inició su andadura publicando su primera tira cómica en la revista *De Balloen*, participando en *Playboy*, *Taptoe*, *Zone 5300*, o *Eisner* entre otras publicaciones. Entre los años 2000 y 2003 publicó *Chorizo*, una obra dividida en tres tomos y que contiene historias cortas. Y en 2013 creó *Rembrandt*, su primera novela gráfica de gran volumen, en colaboración con el Rijksmuseum de Ámsterdam.

Bhimayana

Ficha técnica

Textos: *Srividya Natarajab y S. Anand*
Dibujos: *Subhash Vyam y Durgabai Vyam*
Traductora: *Paula Cifuentes*
Editorial: *Sexto Piso, Madrid, 2013*

El número de estatuas dedicadas a Bhimrao Ramji Ambedkar (1891-1956) en la India es superior al de las dedicadas a Gandhi o Nehru, pero muy pocos conocen su vida y su obra, por este motivo este libro pretende difundir la figura de este pensador y activista, padre de la constitución de su país. Desde niño sufrió las consecuencias de pertenecer a la casta de los intocables, se sentaba separado de sus compañeros y no podía jugar con ellos. A pesar de su origen pudo estudiar leyes y economía en Inglaterra y Estados Unidos, pero al regresar a su país encontró una situación social que seguía marginando a los de su casta, por eso dedicó su vida a cambiarla escribiendo artículos, creando asociaciones y organizando protestas.

Gráficamente este hermoso libro es muy sorprendente al distanciarse de las convenciones tradicionales del cómic, que son sustituidas por las técnicas del arte Pardhan Gond que el matrimonio Vyam emplea y que John Berger y S. Anand nos explican en sus interesantes artículos. Los Pardhan Gond son un clan de una comunidad tribal muy importante de la India central encargados de mantener la herencia cultural y los linajes de su pueblo recordando genealogías familiares y transmitiendo leyendas, ritos sagrados y cuentos tradicionales a través de canciones. Posteriormente empiezan a pintar estos temas en papeles, lienzos y paredes.

El matrimonio de iletrados Vyam tiene una importancia excepcional en esta obra ya que introducen elementos narrativos, situaciones y personajes que no estaban en el guion. El cuarenta por ciento del texto se cambia para adaptarse a sus dibujos. El arte Pardhan Gond no representa, sino que significa. Para indicar la felicidad aparece un pavo real, o un hombre sediento se dibuja como pez.

Para acercar los planteamientos estéticos de este arte indú al cómic se emplean de manera diferente elementos que le son característicos. Las *dignas*, franjas estrechas con diversa decoración, sirven para separar los dibujos en originales viñetas. Los globos que encierran los diálogos modifican su forma y adaptan los rabos: los que indican pensamientos contienen "los ojos de la mente", los que corresponden a personajes amorosos o a las víctimas toman la forma de pájaros porque hablan como ellos, los de seres malignos se convierten en aguijones.

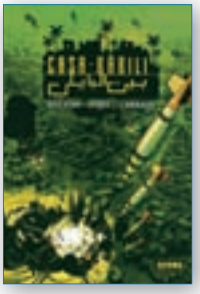
La lectura de esta obra, que como dice John Berger "reemplaza el escenario de la Historia con el cuerpo de una comunidad", no decepcionará. (*Juan Gutiérrez*)

Biografías

Subhash Vyam y **Durgabai Vyam** son un matrimonio de artistas que practican el arte Pardhan Gond y son los responsables gráficos y, en parte, del contenido de *Bhimayana*. Ellos fueron los que descubrieron el uso de las *dignas*, que se empleaban en suelos y murales, como elemento separador de los dibujos en viñetas y de las modificaciones de los globos de diálogo. Su hija Roshni, de catorce años, es la autora de la tipografía de peces de los comienzos de cada capítulo.

John Berger es uno de los ensayistas de arte más influyente de las últimas décadas a nivel mundial.

Casa-Bábili



Ficha técnica

Guion: *Lutfiya Duleimi y Sara Rojo*
Dibujos: *Javier Carbajo*
Color: *Sara Rojo*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2013*

En las clases del instituto nos hablaban de Mesopotamia, de los sumerios, que crearon la ciudades-estado, canalizaron los ríos Éufrates y Tigris, inventaron la rueda, el ladrillo, el arado y el sistema sexagesimal, construyeron zigurats, fueron los primeros astrónomos y astrólogos de la historia, inventaron la escritura cuneiforme e iniciaron los estudios de medicina. Este imperio fue destruido por invasores del sur que, a su vez, fueron derrotados por tribus del norte unificadas por la dinastía Hammurabi, que nos dejó el famoso código de leyes. A estos territorios llegaron los peligrosos asirios de los que tal vez recordemos a su último emperador Asurbanipal que impulsó las artes y las letras. También vinieron los caldeos, con Nabucodonosor, constructores de la impresionante Puerta de Ishtar que podemos visitar en el museo de Pérgamo en Berlín. Más adelante los persas al mando de Ciro dominaron la región hasta que su sucesor fue derrotado por Alejandro Magno.

Inesperadamente, hace unos años, estas tierras, que ahora se llaman Irak, vuelven a aparecer en nuestra vida: en las pantallas de televisión nos ofrecen imágenes del bombardeo de sus ciudades. La historia lejana de la infancia se convierte en nuestra propia historia. Hayat Bábili, la protagonista de la novela gráfica *Casa-Bábili*, es nuestra contemporánea y nos identificamos con ella y con su sufrimiento, que simboliza el de todo un pueblo nuevamente invadido, aunque los soldados ahora vienen de más lejos.

Hayat, una periodista de treinta años, se refugia del bombardeo de su ciudad en el sótano de su casa y recuerda la historia de sus antepasados que su padre le contaba. Esta joven sufre la separación de su familia, de su novio Nayi, y convive con otras mujeres como Rawiya, que sufre una decepción amorosa, o Hala, torturada y violada.

Casa-Bábili es una adaptación de una novela de la escritora Lutfiya Duleimi llevada a cabo por ella misma y por Sara Rojo, y dibujada por Javier Carbajo. Sus imágenes nos ayudan a ver desde dentro las consecuencias de un conflicto bélico que sólo conocemos a través de los medios de comunicación. Para completar la información sobre la situación del país trece artículos a doble página, firmados por diferentes especialistas, resumen la historia del país, la invasión, la ocupación, la resistencia, la destrucción del patrimonio, el sufrimiento de la mujer, la situación de la infancia; e incluyen también notas más agradables sobre su gastronomía y su música. (*Juan Gutiérrez*)

Biografías

Lutfiya Duleimi (Diyala, Irak) ha publicado diez libros de ficción, cinco obras de teatro y tres libros de ensayo. Ha traducido cuatro libros del inglés al árabe. Actualmente vive en Jordania.

Sara Rojo (Madrid, 1973) es licenciada en Bellas Artes. Ha ilustrado libros infantiles. Es la autora de la serie *Esmeralda*, uno de los pocos tebeos que se publican para los primeros lectores.

Javier Carbajo es un conocido caricaturista premiado tres veces en World Press Cartoon. También ha ilustrado series juveniles como *Antibarbies*, *EmiE-Max* o *Sr. Pla*.

El paraíso de Zahra

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Amir & Khalil*
Traductora: *Norma Editorial*
Editorial: *Norma Editorial, Barcelona, 2011*

Al terminar la lectura de *El paraíso de Zahra*, uno no sabe qué es más importante, si las imágenes y los diálogos, es decir, la historieta en sí, o el postfacio que la acompaña, pues tanto se aprende con una parte como con otra.

El paraíso de Zahra narra la historia de la búsqueda de un joven desaparecido en Teherán tras las protestas contra los resultados de las elecciones presidenciales de junio de 2009, ganadas fraudulentamente por Mahmud Ahmadineyad. En los días siguientes a las elecciones se sucedieron en Teherán y otras ciudades iraníes masivas manifestaciones de ciudadanos indignados, que fueron reprimidos con extrema brutalidad por la policía y grupos paramilitares, con el resultado de decenas de muertos y centenares de desaparecidos. *El paraíso de Zahra* se centra precisamente en la búsqueda de un desaparecido, Mehdi, de 19 años, un personaje de ficción que condensa muy bien decenas de historias reales.

La búsqueda de Mehdi por parte de su madre y su hermano permite a los autores, Amir y Khalil, seudónimos que resguardan la identidad de los verdaderos autores, hacer un recorrido por la espesura del régimen de los ayatolás iraníes, donde van a encontrar corrupción, mentiras, asesinatos, opresión, inmoralidad… Pero también van a descubrir en ese itinerario signos de valentía, resistencia, riesgo, dignidad, libertad... Los lectores tienen así la ocasión de conocer, gracias a la ficción, las sombras de un régimen dictatorial y teocrático. Es esa una de las cualidades de las grandes obras literarias y artísticas: dar cuenta del tiempo histórico en que son realizadas, crear conocimiento, hacer más conscientes de la realidad a quienes se acercan a ellas.

El paraíso de Zahra se lee con la emoción de saber que se está recibiendo un retrato de nuestros días y que ese ofrecimiento aún supone un peligro para sus autores, a pesar de vivir a muchos kilómetros de Irán. Y el lector se siente agradecido. Lee una ficción, una historia de perseverancia y valor, aunque en verdad está leyendo un fragmento de Historia. El postfacio que ocupa la última parte del libro está compuesto de datos históricos, que no son sino complementos de la misma historia (es estremecedora la lista final de las miles de víctimas del tenebroso régimen iraní). O podríamos decir que en realidad es la misma historia contada con un lenguaje diferente. Poseen continuidad con las imágenes y los diálogos precedentes. Historia e historieta se abrazan, se reflejan mutuamente. (*Juan Mata*)

Biografías

Amir & Khalil son los seudónimos de los autores de *El paraíso de Zahra*, que ocultan sus verdaderos nombres por temor a represalias contra ellos mismos, aunque viven fuera de Irán, o contra algunos de sus familiares que residen en países islámicos.

Dublinés

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Alfonso Zapico*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2011*

Lo más inteligente que Alfonso Zapico hizo en *Dublinés* fue no ceder a la tentación, que seguramente la tuvo, de jugar a ser Joyce, no intentar hacer una trasposición de los experimentos literarios del autor irlandés. Prefirió abordar su biografía desde una narración tradicional, minuciosa y ordenada, y todos ganamos con ello.

Dublinés es la biografía de James Joyce, y por tanto es también retrato de un tiempo y de una Europa, retrato de una serie de personajes públicos y de su influencia no ya en la vida del biografiado, que también, sino en la vida literaria y política de su época.

Es una novela histórica, y es también un libro de viajes que sigue a su protagonista en sus diferentes exilios. Es todo eso, y es además una reflexión impagable sobre el oficio de crear y la obsesión por hacerlo con honradez.

Zapico no hace una hagiografía, no es blando en su retrato de Joyce: sus manías, sus miserias, sus traiciones, está todo en sus páginas. Sin embargo, consigue la empatía del lector, y eso dice mucho de su talento como narrador.

Un talento que, además, y sirva esto como nota al margen, generó otro libro en paralelo, *La ruta Joyce*, que cuenta en primera persona el proceso de creación de *Dublinés*, y que debe leerse como complemento de éste para tener una visión de conjunto cabal de su trabajo. (*Francisco Naranjo*)

Biografía

Alfonso Zapico nació en 1981 en Blimea (Asturias). Estudió Artes Plásticas y Diseño en la Escuela de Arte de Oviedo, y a día de hoy vive en Francia, ligado a la *Maison des Auteurs* de *Angoulême*. Ha trabajado como ilustrador para la prensa asturiana y ha colaborado en distintos proyectos educativos e institucionales. Además, es autor de *La guerra del profesor Bertenev* (Dolmen, 2006), *Café Budapest* (Astiberri, 2008), *La ruta Joyce* (Astiberri, 2011), *El otro mar* (Astiberri, 2013). Entre los premios que ha recibido está el Nacional de Cómic, otorgado por el Ministerio de Educación y Cultura, precisamente por *Dublinés*.

Névé

Ficha técnica
Guion: *Dieter*
Dibujos: *Emmanuel Lepage*
Traductores: *Pedro Riera y Aliénor Benoist*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2011*

La Isla de la Reunión, en realidad, solo es uno de los cinco álbumes que dan forma a la aventura del protagonista. Cinco capítulos de una gran novela gráfica donde cada uno de ellos no solo representa un color sino un lugar del mundo y una etapa vital en el proceso de madurez del joven Névé.

El primer álbum se ubica en Argentina, en las paredes del Aconcagua, donde se plantea el drama: en una familia de escaladores, la obsesión y el egoísmo conducen a la desaparición del padre tras una caída mortal. El resultado, un niño traumatizado, su tía en un estado psíquico precario y su primo convertido en su tutor legal.

El segundo álbum es el que se desarrolla en la Isla de la Reunión, un cálido contraste con los helados parajes del anterior. Es allí donde Névé debe superar una dura prueba pero también donde aprende a valorar la amistad, mientras se despliega un panorama marcado por la pobreza, la superstición y una manera más sencilla de entender la vida.

El tercer álbum tiene lugar en un agreste rincón de la vieja Irlanda, un lugar donde el protagonista, ya en plena adolescencia, va a conocer el amor y experimentar el sexo. Con una abadía en ruinas como climático escenario, descubre un oscuro secreto familiar y se encara de nuevo con la muerte. En el cuarto, Névé viaja con su tía al Nepal para vivir la meditación y la espiritualidad en un templo budista ¿O es solo una farsa para viajeros occidentales? De nuevo intenta buscar la felicidad, pero esta se empeña en eludirle. El quinto álbum, en fin, le encuentra convertido en adulto y trabajando como guía turístico cerca de los Alpes. En ese entorno es donde se plantea la verdad definitiva sobre su identidad y sus deseos. Y la respuesta puede llegar a sorprenderle.

Es esta una historia sobre el duro tránsito hacia el mundo de los adultos, pautado por la superación constante, la culpabilidad y el poder de los sueños.

El dibujante exhibe un realismo pulcro, cuidadosamente documentado, con un trazo minucioso pero cálido y convincente. La narración se apoya en ocasiones en la pura fuerza de la imagen, siendo el color esencial para determinar geografías, espacios y climatología. E igualmente relevante es el papel de los grandilocuentes paisajes, ya que la imponente fuerza de la naturaleza es un crudo reflejo de las emociones de los personajes. (*Yexus*)

Biografías

Emmanuel Lepage (Saint-Brieuc, 1966) debuta en 1984 con *La fin du monde aura-t-elle lieu?* Después comienza *Les aventures de Kelvin*, en 1991 dibuja la serie *Névé* con el guionista Dieter y posteriormente colabora con la novelista Anne Sibrain en *La Terre sans mal*. A continuación viene *Alex Clement ha muerto*, el inicio en 2004 de la multipremiada *Muchacho*, *Un printemps à Tchernobyl* y *Oh les filles!*, escrito por Sophie Michel.
Dieter (Didier Teste) nace en 1958 y desde mediados de los 80 escribe para dibujantes como Rossi, Poïvet, Lepage, Étienne Le Roux, Guillaume Sorel o Emmanuel Moynot.

Metralla

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Rutu Modan*
Traductoras: *Eulália Sariola y Bárbara Virgil*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2006*

Metralla es una novela gráfica que, sin adscribirse por completo a ningún género, bebe de muchos ellos, ya que en sus páginas se entremezclan el thriller, la comedia, el romanticismo y el retrato cotidiano. La joven de buena familia Numi se pone en contacto con el taxista Kobi para alertarle de que su padre, de quien se ha distanciado hace tiempo, puede ser la víctima sin identificar en un reciente atentado. Juntos emprenden la búsqueda del padre de Kobi y amante de Numi y, por el camino, además de conocerse mutuamente, van descubriendo aspectos ignorados del padre.

Con un dibujo claro y reminiscente de la línea clara impulsada por Hergé, con fuerte base fotográfica, Rutu Modan pinta un fresco de la sociedad israelí actual, alejándose de manidos tópicos y de posturas ideológicas dogmáticas. En sus páginas, los frecuentes atentados no solo carecen de dramatismo, sino que son banalizados e incluso convertidos en motivo de chanza por la población israelí, mostrando la insensibilización que produce la barbarie continuada. Así, mientras el tema político no pasa de ser un telón de fondo (como suele suceder en la vida de la mayor parte de los mortales), la autora se centra en temas como la familia, sus relaciones y sus secretos, asunto que volverá a explorar en su trabajo más reciente, *La propiedad*.

Para narrar su historia, la dibujante ha optado por un alejamiento y un estilo gráfico que confieren veracidad a lo narrado y que se escapan del maniqueísmo y la sensiblería, trabajando los diálogos para que suenen creíbles y construyendo las personalidades de sus personajes –incluso aquellos que no llegamos a ver, como el padre de Kobi– de forma elíptica y circunstancial. Del mismo modo, el crisol de secundarios, que abarca personajes de clase alta y baja, empleados de limpieza, enfermeras, camareras o pequeños comerciantes, aporta una riqueza que sirve al lector para imaginar una Israel compleja poblada por seres humanos, antes que por víctimas y verdugos.

Además de todo esto, destaca la capacidad de la autora para transmitir una gran cantidad de información codificada y no del todo explícita, tanto en los detalles de las ambientaciones como en pequeñas frases o apuntes menos inocentes de lo que parecen en una lectura superficial. *Metralla* es una obra de lectura fluida y casi amable que, sin embargo, encierra la complejidad de una familia, una sociedad y un país. (*Alberto Gª Marcos*)

Biografía

Rutu Modan (Ramat Gan, 1966) es ilustradora y autora de cómic, fundadora en 1995 del colectivo artístico Actus Tragicus. Aunque la autora ya había recibido importantes premios en su país, su nombre saltó a la fama con la edición internacional de su primera novela gráfica, *Metralla*. El libro *Jamilti* (Sins Entido, 2008) recoge varios de sus cómics de corta extensión, y su último cómic largo hasta el momento es *La propiedad* (Sins Entido, 2013). Además, Modan ilustra libros infantiles y ha colaborado con The New York Times Magazine, serializando la historia titulada *The Murder of the Terminal Patient* (2008).

Brancaccio

Ficha técnica

Guion: Giovanni di Gregorio
Dibujos: Claudio Stassi
Traductoras: María Paz López y Alba Mayol Curci
Editorial: Norma, Barcelona, 2008

Brancaccio es un barrio de Palermo, de bloques de hormigón, partido por el ferrocarril, al que muchas veces no llega el agua. Un lugar asfixiado por el tráfico, sin "ni siquiera un pequeño jardín para jugar a la pelota"; donde para sobrevivir, hay que aprender a callar y a resignarse. Y además, a pegar. Por eso Nino sueña con un tren que lo lleve lejos. Y por eso también, para escapar, acude a las extraescolares de Marco, desde las que escribe a la única persona de la que se fía, "porque quería al barrio": el Padre Pino Puglisi, asesinado por la mafia un año antes.

La mafia lo impregna todo y forzará a Pietro, su padre, a ejercer de correo en sus turbios negocios. La noche, la lluvia y la inquietud generada por este sometimiento, por esta colaboración, provocarán el fatal accidente que arruinará su futuro y que ni siquiera podrán detener la fe y las oraciones de Angelina, la madre. Las vidas cruzadas de Nino y sus padres ejemplifican la tragedia de una sociedad resignada a la violencia, a la ilegalidad y a la corrupción.

Los retazos del rostro de la mafia en la vida cotidiana de un rincón de Palermo con que esta historia se construye, nos desazonan porque nos es fácil reconocerlos, reconocernos. Y porque en ellos subyace una terrible acusación que nos hace, de alguna forma, responsables del destino de Nino. Pero, sobre todo, porque en Brancaccio apenas queda más resquicio que la huida, que escapar en el tren para no volver más.

El blanco y negro y los grises de la acuarela de Claudio Stassi no sólo construyen los personajes y la trama del guión de Giovanni di Gregorio, sino que también retratan eficazmente en paralelo al otro protagonista importante de esta historia, el barrio. El barrio como un espacio urbano duro y difícil, plagado de callejones oscuros, bloques de hormigón y pasos a nivel. Pero también el lugar en el que transcurre la vida, escondida en las viñetas en forma de tendales, vendedores ambulantes o procesiones. Brancaccio nos ha recordado a Gipi, al Saviano de Gomorra y a la Gomorra de Garrone. La fuerza de la denuncia, esta vez la fuerza del cómic, como única y verdadera vía de salida. (*María Rodríguez del Castillo*)

Biografías

Giovanni di Gregorio nació en Palermo, Italia, en 1973. Estudió Química en Francia y se doctoró con un trabajo sobre mecánica cuántica. También hizo un master sobre Cooperación Internacional en España. Ha trabajado en diferentes periódicos y revistas y ha colaborado en series como *Dylan Dog* y *Dampyr*.

Claudio Stassi nació también en Palermo en 1978, pero vive y dibuja en Barcelona. Su trabajo en *Brancaccio* ha sido galardonado con el Premio Micheluzzi y el Premio Boscarato. Ha trabajado con Sergio Bonelli en series como *Dampyr*. Otras obras destacadas son *Por eso me llamo Giovanni* y *Para toda la vida*.

Autobiografía

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Shigeru Mizuki*
Traductor: *Alberto Sakai*
Editorial: *Astiberri*
Bilbao, 2013/2014

Resulta llamativo que la mayor parte de las obras de Shigeru Mizuki que se han traducido al español tengan un fuerte componente autobiográfico, siendo su carrera tan larga y la industria japonesa del cómic tan poco dada, en general, a la expresión individual y personal. Así, no sorprende descubrir, en la lectura de los seis volúmenes en los que se ha dividido esta *Autobiografía*, elementos que ya aparecían en esas otras obras (*NonNonBa* y *Operación Muerte*), reelaborados y abordados desde otra mirada.

Creador tardío (comenzará su carrera bien entrado en la treintena), Mizuki es ya una institución en Japón cuando se embarca en esta *Autobiografía*. Lo ha hecho todo y lo ha ganado todo: premios, dinero, fama, honores. Y, sin embargo, trabaja con sinceridad y un punto de ironía más que refrescantes, creando una suerte de comedia bufa que pasa como de puntillas por los momentos más dramáticos de su vida, sin por ello eludirlos.

En estas páginas se habla de la creación de una industria (la del manga) y de la precariedad con que en ella se trabajó durante años, pero es también un canto de amor a la labor del creador. Hay multitud de personajes reales, autores que trabajaron con Mizuki, caricaturizados con trazo rápido y certero, pleno de humanidad. Y hay, sobre todo, una lección de cómo construir un relato (auto)biográfico utilizando recursos de la ficción, de manera que el protagonista, que es el propio autor, transita a menudo por los paisajes fantasmales que caracterizan algunos de sus trabajos más conocidos como uno más de sus personajes, en una pirueta que, contra lo que cabría esperar, otorga veracidad y peso emocional al conjunto.

En lo gráfico, poco se puede decir. Shigeru Mizuki recurre a todo lo que ha aprendido durante sus años en el oficio: mezcla la caricatura y el trazo liviano a la hora de caracterizar a los personajes con el minucioso realismo de los fondos y decorados, en los que incluso utiliza fotografías manipuladas, y el resultado es perfectamente coherente e inequívocamente japonés. (*Francisco Naranjo*)

Biografía

Shigeru Mizuki nació en Kohama, Japón, en 1922, y es uno de los nombres más importantes del manga. Parte de su imaginario personal tiene sus raíces en su infancia y en las narraciones fantásticas del folclore tradicional de su tierra; de ahí nace su personaje más conocido: Kitaro. Su experiencia bélica supone otro componente fundamental de su posterior trabajo. Durante muchos años trabajó en las condiciones extenuantes de una industria feroz, pero el éxito acabó por llegarle, y con él premios, honores y reconocimiento público. Entre sus trabajos publicados en español, cabe destacar *Hitler: la novela gráfica* (Glénat, 2009), y *NonNonBa*, *Operación Muerte*, *Kitaro 1* y *3*, *calle de los misterios*, editados por Astiberri en 2010 y 2011.

El juego de las golondrinas

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Zeina Abirached*
Traductora: *Lucía Bermúdez Carballo*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2008*

El juego de las golondrinas nos presenta una historia llena de matices, de silencios y miedos de una población asolada por el conflicto bélico de Beirut en 1984. Zeina Abirached se vale del molde de la autobiografía para tamizar la angustia que la guerra produce siempre en la población civil. No es una autobiografía sin más; existe una suerte de retórica de la simplicidad que vuelve realmente efectiva la narración. Se puede ver, en primer lugar, una concentración en el espacio narrado: todo sucede en un piso de un inmueble desde el que se escuchan los bombardeos. Allí se concentra una pequeña comunidad de vecinos que habla del caos en las calles.

Frente a esa violencia evocada del exterior, la obra opta por centrarse en una serie de diálogos con una apariencia cotidiana, una gestualidad muy contenida y una escenificación en la que parece que estamos viendo un retablo continuo: los personajes están prácticamente mirando al frente de manera ininterrumpida.

Los fondos apenas si existen y la utilización del negro crea un contrapunto cromático que recuerda algo de la imaginería más expresionista. Bajo esa apariencia pacífica se escamotean punzantes episodios en que vemos a los personajes sufrir: la pérdida de un hermano gemelo, el miedo a que los padres no vuelvan, la desaparición de un padre que había anunciado su regreso inminente, el anhelo por dar a luz un hijo en un lugar alejado de aquella pesadilla son realidades sentidas o recordadas desde ese punto mínimo de aquel primer piso de un inmueble en el que vivía la protagonista. A pesar de esa aparente concepción claustrofóbica la viñeta parece convertirse en un escenario suficiente para entender aquella ciudad, aquella guerra y, en definitiva, el mundo asolado por todas las guerras.

Existen formas de apertura narrativa que nos permiten salir de aquellas paredes: la voz de la narradora sirve para ahondar en el pasado de los personajes creando así un marco contextual en el que entender cada uno de los personajes. Si todo sucede en un espacio y un tiempo muy reducidos, esa voz narrativa dota de una mayor amplitud el relato de suerte que el lector parece asistir a un día más en la vida de esas personas, ese *tranche de vie* que busca lo cotidiano tan típico de ciertas novelas gráficas, sin renunciar a un fuerte lirismo que cristaliza en el final de la obra y venía perfectamente ahormado en un lenguaje icónico muy sintético: otra forma de la simplicidad tan desarbolante de esta obra. (*José Manuel Trabado*)

Biografía

Zeina Abirached nació en Beirut en 1981. Estudió en la Academia Libanesa de Bellas Artes y en 2004 se traslada a París para estudiar el lenguaje de la animación en L´École Nationale de Arts Décoratifs. La editorial Cambourakis publica en 2006 su *Beyrouth-Catharsis* y *38, rue Youssef Semaani*. La misma editorial publica en 2008 *El juego de las golondrinas* y en 2009 *Me acuerdo*, en el que adapta la estructura de la obra de Brainard a su propia circunstancia vital y al lenguaje gráfico del cómic. También ha creado el corto de animación *Mouton* que ha tenido también una versión impresa.

Reportajes. Los indeseables

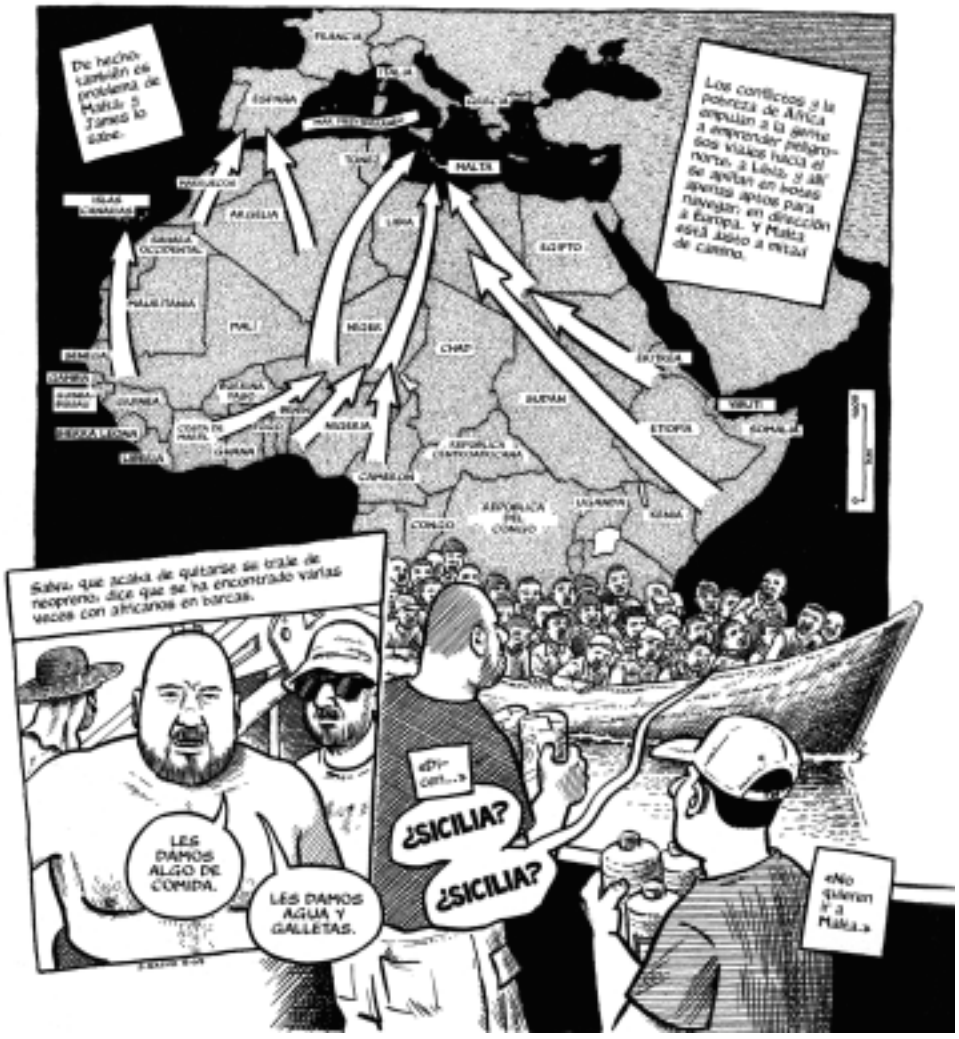
Ficha técnica
Guion y dibujos: *Joe Sacco*
Traductor: *Marc Viaplana*
Editorial: *Mondadori, Barcelona, 2012*

En este viaje alrededor del mundo hemos acudido a Joe Sacco a la hora de hablar de territorios que sufrían guerras, enfrentamientos políticos, represión e injusticias. En esta ocasión hemos seleccionado un cómic suyo para hablar de Malta, su país de origen. Sin embargo, el tema que tratamos es universal y sus protagonistas son los *indeseables*, los seres humanos, hombres, mujeres y niños, ancianos y bebés que no son bien recibidos en los países en los que quieren asentarse para llevar una vida digna. Son personas que abandonan su lugar de nacimiento huyendo del hambre, de la persecución política, religiosa y étnica o simplemente de la falta de libertad.

Como suele hacer Joe Sacco en otros reportajes, aunque se sienta más cercano a una parte de la población o del conflicto también escucha a sus oponentes. Los emigrantes protagonistas de estas historias proceden de los países africanos más deprimidos; en general, subsaharianos. Buscan *la tierra prometida* en *el paraíso europeo* al que pretenden acceder a través de España, Italia o poniendo un pie en la pequeña isla de Malta. Suelen despertar el rechazo de la población que se siente amenazada por enfermedades, la superpoblación, la diferencia religiosa, la dificultad para comunicarse, la suciedad o la seguridad ciudadana y teme perder su bienestar social y económico.

Sacco entrevista a ciudadanos de la calle que le transmiten sus preocupaciones y a líderes segregacionistas como Norman Lowell cuyos mensajes han calado en radicales que han incendiado casas y propiedades de los simpatizantes de los inmigrantes: periodistas, jesuitas y un abogado. También cede la palabra a Mifsud Bonnici, ministro de Justicia y de Interior, que se queja del desentendimiento del resto de Europa. Otros personajes son el padre Joseph Cassar, director del servicio jesuita para tareas de apoyo y de asesoramiento legal a los refugiados que son más del cincuenta por ciento de los detenidos. También Ahmed Bugri, que dirige el centro abierto de Marsa, que explica las tensiones raciales y los comportamientos delictivos entre los acogidos.

Una parte muy extensa del relato la protagoniza el *eritreo* que relata su odisea, desde su inicio en las protestas estudiantiles y encarcelación, que le lleva, pagando a traficantes de seres humanos, a través de diferentes países donde es perseguido, maltratado o explotado, hasta llegar a Malta. Su historia personaliza y humaniza la figura anónima del emigrante que no suele ser escuchada por los medios de comunicación. (*Juan Gutiérrez*)



Biografía

Joe Sacco. Su biografía se puede leer en el apartado dedicado a Palestina. *Los indeseables* es una de las historietas reunidas en el volumen titulado *Reportajes*, que recopila trabajos realizados entre 1998 y 2010 para *Harper´s Magazine*, *The Guardian* o *New York Times Magazine* entre otras publicaciones. Otros reportajes están ambientados en lugares frecuentados por él como Palestina o los Balcanes, pero también otros nuevos como Irak, *La indolencia mata*, en donde se denuncian las torturas, o la India. Este último, titulado *Kushinagar*, se centra en la vida de los *intocables*.

R97-Los hombres en tierra

Ficha técnica

Guion:
Bernard Giraudeau
Dibujos:
Christian Cailleaux
Traductor:
Diego Álvarez
Editorial: *Dibbuks, Madrid, 2011*

Es la primera novela gráfica que realizaron conjuntamente Cailleaux y Giraudeau. La propuesta surgió de Cailleaux y Giraudeau le recomendó la lectura de su primer libro *Le Marin à l'ancre* (2001). De su lectura surgió la génesis de *R-97*, que es el nombre del crucero portahelicópteros Jeanne d'Arc (R97), botado en 1964 y desguazado en 2010, dedicándose en las últimas décadas a servir como buque escuela de oficiales de la marina. Giraudeau publicaría en 2004 *Les Hommes à terre* que de nuevo sirve de inspiración para la novela gráfica, recopilando siempre historias relacionadas con el mar y sus gentes, con la aventura, el amor y la forja de las personas a través de la navegación.

En ese sentido, *R97-Los hombres en tierra* muestra toda esa esencia a través de las vivencias de un joven de diecisiete años que se embarca durante meses en una travesía que le llevará a dar la vuelta al mundo, pero sobre todo le llevará a conocer en la práctica los valores de navegar. El comportamiento peculiar de la gente de mar configura una fuente de identidad y de diferenciación propia, específicos de esta comunidad, un comportamiento seguramente influenciado por las condiciones en las que se desarrolla su actividad.

La percepción global del conjunto de sus experiencias la suelen expresar en una visión particular del mundo: transmiten una visión utópica de las fronteras y de los límites, que no son necesariamente las de la gente de tierra, situándose más cercanos a los aspectos cualitativos que no a los materiales, lo que le da un amplio sentido de libertad y de aventura. La oportunidad de acompañar a un joven en su periplo alrededor del mundo nos permite descubrir los códigos de los marinos, su forma de vida y su forma de actuar, el propio personaje lo expresa en las primeras páginas: "Al subir a bordo, empujaba las fronteras de lo imposible. Iba a explorar el gran libro de los hombres y haría mías sus páginas".

El dibujo minimalista y depurado característico del dibujante nos ayuda en ese proceso de exploración transportándonos a los numerosos escenarios que participan de la trama: el interior y exterior del barco, los diferentes puertos y ciudades donde atracan, así como las personas y lugares del mundo visitados. (*Jordi Ojeda*)

Biografías

Bernard Giraudeau (1947-2010) era un actor, realizador, productor, guionista y escritor francés. Autor de una decena de libros, realizó el guión de dos novelas gráficas, las dos con Cailleaux, publicándose de forma póstuma la segunda: *Les longues traversées* (Dupuis, 2011).

Christian Cailleaux nace en París en 1967. Ilustrador de prensa y revistas, amante de los largos viajes, recaló una temporada en África que le inspiró en varias de sus obras. Es autor de *Los impostores* y *Masala Chai*, *monólogo en hindi*, editadas por Dibbuks, y de *Piscina Molitor*, *la vida swing de Boris Vian*, con guión de Hervé Bourhis, publicado por Impedimenta.

Khalid

Ficha técnica

Guion: Damián
Dibujos: Jordi Pastor
Editorial: Norma. Barcelona, 2013

Khalid narra la historia de dos mundos -tan cercanos y tan lejanos a la vez- a través de los ojos de dos hermanos marroquíes: Rachid y Khalid. Un barrio de Barcelona y un lugar indeterminado de Marruecos. El choque con una realidad difícil se entremezcla con la esperanza de una vida mejor al otro lado del Estrecho.

Rachid, hermano mayor y orgullo de la familia por el hecho de haber llegado a España, disfraza su situación real –de exclusión– en las cartas que envía a su familia. Su historia nos presenta la realidad de los centros de acogida de menores, nos habla de la inadaptación de los chicos a la nueva sociedad y del consumo de drogas como vía de escape al "fracaso personal en un proyecto que no ha salido como esperaban", en palabras del propio guionista. Pero, además, su relato nos introduce en el mundo de los educadores sociales, trabajadores que, a pesar de la incomprensión de algunos vecinos, el abandono de las autoridades públicas y la desazón de no lograr siempre los resultados esperados con los chicos, continúan desarrollando su trabajo, haciendo muestra de un compromiso que va más allá de la mera profesionalidad.

Khalid, por su parte, representa la esperanza, el sueño de alcanzar unas condiciones de vida mejores al lado de su hermano mayor. Su relato es el de un viaje de incertidumbre y penurias. La historia de miles de marroquíes –y subsaharianos– que intentan, por todos los medios, cruzar la línea que les separa de Europa. Las imágenes del niño nos remiten a las páginas de los periódicos y los telediarios, y le ponen rostro humano al actual debate sobre las medidas para bloquear la entrada de inmigrantes en España.

Unas ilustraciones de trazo sencillo dibujan eficazmente la dureza de la situación. Las imágenes referidas a Khalid, en tonos ocre, llenas de luz, contrastan con las de la Barcelona de Rachid, en un color azulado, mucho más sombrío.

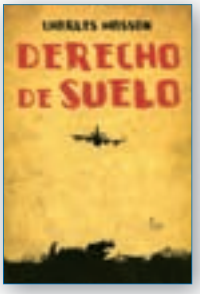
El juez de menores, Emilio Calatayud, conocido por dictar sentencias ejemplares vinculadas a la educación más que al castigo, firma el prólogo del libro. Conocedor de historias como la de Rachid y Khalid, no duda en subrayar "el poder de los tebeos" como "puerta de entrada a la lectura". Sus palabras nos ayudan a entender la complejidad de las diferentes situaciones de los chicos que viven en centros de acogida. (*Ana Polanco*)

Biografías

Damián conoce bien la realidad que relata, pues trabaja como educador social. Como guionista, ganó el Premio a la Mejor Obra por votación popular en el Salón del Cómic de Barcelona 2012, por su adaptación de *Lágrimas en la lluvia*, novela de Rosa Montero. Ha recibido el premio "Antoine de Caunes Coup de Coeur" (magazine VSD), por el álbum *Blechkoller*.

Jordi Pastor dota de vida a unos personajes llenos de matices. Autor de varios títulos (*Padre*, *Reacción*, *Encuentro* y *Vaquero*), ha adaptado al cómic obras literarias (*Hadyi Murad*, Tolstoi; *Cándido*, Voltaire). Cofundador de la productora SIS92, también dirige cortometrajes.

Derecho de suelo



Ficha técnica
Guion y dibujos: *Charles Masson*
Traductores: *Diego Álvarez y Marisa Muñoz*
Editorial: *Diábolo, Barcelona, 2013*

Derecho de suelo es la traducción de *Ius soli*, expresión latina que en uso jurídico define la nacionalidad de una persona por el lugar en el que nace. Se contrapone a *Ius Sanguinis*, *derecho de sangre*, en la que la persona hereda la nacionalidad de sus progenitores. Los estados suelen regular le preferencia de un modelo sobre otro. En la obra de Charles Masson la expresión viene al caso por la temática de la misma y para ello nos sitúa en la isla de Mayotte, archipiélago de Las Comoras, en el Canal de Mozambique: un pedazo de territorio francés en plena África.

En *Derecho de suelo* Masson construye una narración de 440 páginas cuyo embrión está en su viaje a Mayotte, donde conoció la historia que narran las cuatro últimas páginas del libro, y la indignación que le provocó generó la obra como fruto; como él mismo explica en la introducción: "Ahora que el libro está acabado, me gustaría que tú, Lector, cuando termines de leerlo, estés indignado y te levantes. Te entrego mi cólera. Me gustaría que no fuese un libro que se guarda en la estantería, pásalo".

Es una obra coral, con cuatro personajes, franceses europeos, que entrelazan sus destinos entre ellos, y con los habitantes de la isla. Habitantes tanto "legales", como "ilegales", ya que un pedazo de Europa en plena África funciona como un imán para las pateras. Lo que subyace detrás de las peripecias que narra la obra es una lúcida reflexión sobre la política de inmigración de Francia, y, por extensión de Europa, haciendo hincapié en la lamentable evolución de dichas políticas en los últimos tiempos.

La obra está enriquecida además por una cualidad propia de Masson como autor: la empatía, que le lleva a intentar comprender a todos sus personajes, mostrando además las diferencias a la hora de encarar la vida misma entre los habitantes del primer mundo y del tercero. Una comparación en la que no necesariamente los que más tienen son más felices. En la historieta actual no abundan las obras de las que se pueda decir que son tan brillantes como necesarias. A esa categoría pertenecerían tanto *Derecho de suelo*, como otra de las obras de Charles Masson, *Sopa Fría*. Así que hagan caso al autor, búsquenlas, léanlas y, después, pásenlas. (*Norman Fernández*)

Biografía

Charles Masson es otorrinolaringólogo, alternando dicha actividad con el cómic, en donde suele abordar temáticas con un fuerte componente social. Su proyección a nivel internacional llega en 2008 con una obra inesperada y sobresaliente: *Sopa Fría*, la historia de un indigente, enfermo de un cáncer de garganta terminal, que abandona la casa de acogida en la que se encuentra internado cuando le sirven frío el plato de sopa de la cena. Además ha publicado *Obsesión* (2011, con guion de Chloé von Arx) y *La última mujer* (2012), más centradas en la exploración de las relaciones sentimentales.

El polvo de los antepasados

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Felix Pestemer*
Traductora: *Lola Pérez Pablos*
Editorial: *La Cúpula, Barcelona, 2012*

La muerte es la protagonista de esta novela gráfica. Muerte muy presente en la vida del pueblo mexicano, recordada con frecuencia en multitud de manifestaciones cotidianas y conmemorada el Día de los Muertos. El alemán Félix Pestemer realiza una aproximación a este fenómeno cultural después de su estadía en el país gracias a una beca de investigación. Máscaras, esqueletos, altares… son algunas de las representaciones que sirven al autor para acercarse a una forma de entender la muerte anclada en las viejas tradiciones indígenas y combinadas con la idea medieval que los conquistadores llevaron allí.

Siete historias de siete personas integrantes de la familia Rojas conforman el cuerpo narrativo de la obra. Además de los acontecimientos que cada personaje vivió antes de su muerte, se desarrolla una historia paralela en el Museo de Máscaras, que termina quemado, y otra en la que los personajes están juntos como esqueletos viviendo ese día de celebración. Los muertos siguen vivos mientras existan personas que los recuerden, por eso la familia Rojas celebra junta el Día de los Muertos, en una vida después de esta.

Pestemer tiene un dibujo realista, detallado, lleno de matices y sombras. Utiliza el blanco y negro para narrar las historias de los personajes antes de su fallecimiento y el color lo reserva para el momento presente. Para el tercer nivel narrativo, la reunión de los esqueletos, usa el color pero los personajes se mueven en un espacio casi vacío y dominado por el negro de los fondos. Estas claves cromáticas son imprescindibles para comprender una historia que en 2008 nació muda, sin textos, y que hasta 2011 no tuvo palabras.

El ritmo de las narraciones es lento y las viñetas representan momentos muy cercanos en el tiempo, no hay grandes elipsis. Por otro lado, los personajes se definen con nitidez y sus sentimientos afloran con claridad gracias a la expresividad que el autor les da; aunque en muchos momentos parece que sus rostros se hacen más hieráticos, como si supieran lo que les espera. Estas dos características le otorgan a la obra un tempo personal, pausado, como de otro mundo, como si el futuro pudiera esperar.

Esta novela gráfica consigue un acercamiento fiel y respetuoso a una forma de vivir la muerte muy peculiar y atractiva como es la del país azteca. *(Javier Sobrino)*

Biografía

Felix Pestemer (Braunschweig, Alemania, 1974) estudió Bellas Artes en Berlín y luego Ilustración en Barcelona. Creó con María Guitart "Puttbill" un espacio *web* para mostrar sus libros ilustrados. Sus obras están repletas de metáforas y tienen muchas capas de significados. También ilustra álbumes donde los personajes afrontan los problemas vitales con valentía y determinación. Entre sus obras destacan: *Nihilit the Tick*, *Monster Botany*, *Elvis and the Crocodile* o *20 Incredible Circus Act*. Puede verse su obra en: http://www.puttbill.com/en/home.html

Marcinelle 1956

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Sergio Salma*
Traductora: *Teresa Benítez*
Editorial: *Diábolo, Madrid, 2013*

El 8 de agosto de 1956 es una fecha señalada en las tragedias mineras, ese día en la mina de carbón del Bois du Cazier en Marcinelle, una vagoneta mal encajada y un malentendido entre el interior de la mina y la superficie causó la muerte de 262 hombres. *Marcinelle 1956* no es solo el relato de un accidente, ni un reportaje de en qué condiciones se trabajaba en la mina. Es el relato de la situación económica de un continente en los años posteriores a la segunda guerra mundial, donde la esperanza de un trabajo estable propiciaba importantes movimientos migratorios que a la larga ha comportado el mestizaje de culturas en toda Europa.

El malentendido de dos trabajadores sobre si activar o no uno de los elevadores es una primera indicación de la realidad del momento: el operario belga en la superficie hablando en francés con un trabajador italiano en el fondo de la mina.

Y es precisamente un italiano el protagonista de la novela gráfica, de una historia imaginaria que pretende mostrar la realidad de la comunidad italiana que trabajaba en la mina, unos emigrantes que viven permanentemente con la ilusión de volver algún día a su país de origen. Si bien la historia sucede en Bélgica, el relato es universal: cada país tiene sus inmigrantes y a lo largo del siglo XX ha habido diversas llamadas de mano de obra.

Sergio Salma es un buen ejemplo de ello. Nació en Charleroi en 1960 y es descendiente de padres italianos. Siempre quiso realizar su particular homenaje al accidente y el desencadenante de la novela gráfica se produjo en 1986, en el trigésimo aniversario del accidente, cuando tuvo la oportunidad de conocer a uno de los capataces supervivientes, Angelo Galvan, que llegó a tener una fama efímera como uno de los rescatistas del incendio. El encuentro le sirvió para plantar una semilla creativa que culminaría en 2012 con la publicación de la novela gráfica.

El blanco y negro de las páginas impregna de fuerza a la descripción de la época, al relato costumbrista de la familia, al trabajo en la mina y sobre todo al relato de una catástrofe que puso a Marcinelle en la historia por la desgracia de las muertes y por destapar las condiciones infrahumanas de los trabajadores en la mina. (*Jordi Ojeda*)

*Atención, no pasar entre los carros.

Biografía

Sergio Salma firma el final de *Marcinelle 1956* con las fechas 1986-2012, reconociendo la dedicación de veinticinco años a un proyecto muy personal. Su infancia está forzosamente ligada a la memoria de las minas y aunque nace cuatro años después del accidente, la mina está presente de forma constante en el territorio. Se entiende mejor el concepto de "proyecto personal" si repasamos su obra en las últimas décadas: desde 1992 trabaja en el personaje humorístico *Nathalie* publicado por Casterman. De esta joven heroína apasionada por la cultura de los diferentes países del mundo lleva ya publicados veinte álbumes.

La cumbre de los dioses

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Jiro Taniguchi*
Traductor: *Víctor Illera Kanaya*
Editorial: *Ponent Mon, Rasquera, 2008*

La cumbre de los dioses es *Moby Dick*; más aún, es *Moby Dick* al cuadrado; al cubo. Si la novela de Melville supone uno de los paradigmas del tema de la obsesión en la literatura, *La cumbre de los dioses* vendría a ser su equivalente en el campo del cómic; corregido y aumentado, porque si la ejemplificación de esa obsesión es la célebre ballena blanca en la novela del escritor estadounidense, su correlación en el manga de Jiro Taniguchi es la montaña más alta del mundo.

Traslación al manga de un ciclo de novelas del escritor Yumemakura Baku, la obra es la historia de una doble obsesión: la de un fotógrafo especializado en temas de alpinismo con uno de los montañeros más importantes de la historia de ese deporte (al que encuentra tras muchos años desaparecido, haciendo de simple guía) y la de este último con el Everest: con conseguir llegar a la cumbre por una vía no utilizada aún.

¿Justifica esa premisa cinco tomos de más de 300 páginas? Evidentemente sí, porque la obra ofrece mucho más. Para empezar, una descripción del Nepal, de sus paisajes, de la vida de sus habitantes, fascinante. Pero sobre todo ofrece la exploración de dos personajes, igual de fascinantes. Al acompañarlos durante todas esas páginas descubrimos que lo que buscan realmente no difiere de lo que todos buscamos de una manera u otra, a nosotros mismos, nuestro lugar en el mundo.

Cada creador, por el mero hecho de serlo (y salvo que practique el plagio y no la creación), ya posee un componente genuino, propio. Podrá ser más o menos original, más o menos convencional, innovador o tradicional. Sin embargo, existen algunos autores que tienen algo indefinible, algo que les hace únicos, algo que va más allá de una dosis determinada de genialidad o talento, algo que tienen solo ellos. Sería el caso de Antonio Vega en el campo de la música o el de Carlos Saura en el mundo del cine. A esa categoría pertenece también Jiro Taniguchi. El propio Yumemakura Baku parece ser de esa opinión como explica en su introducción al primer tomo: “Las montañas de Jiro Taniguchi son apabullantes. La sensación de altura da vértigo. Cuando el lector tenga el placer de disfrutar de *La cumbre de los dioses* en versión de Jiro Taniguchi, tengo la certeza de que le embargará el estupor ante su prodigioso trabajo.” (*Norman Fernández*)

Biografía

Jiro Taniguchi (Tottori, Japón, 1947) inicia su carrera en 1970, aunque es a partir de la década de los 90, cuando su trabajo adquiere notoriedad a nivel internacional, al comenzar a publicarse en occidente. Alejado de los estándares mayoritarios del manga, con un estilo realista, un trazo limpio y una sensibilidad desbordante, en su extenso currículo se encuentran obras maestras del cómic mundial de las últimas décadas como *El almanaque de mi padre*, *Barrio Lejano*, *La época de Botchan* o *El caminante*. Taniguchi es uno de los autores japoneses que más ha influido en creadores de cómic de todo el mundo.

Ometepe

Ficha técnica

Guion: *Luciano Saracino*
Dibujos: *Javier de Isusi*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2012*

Ometepe es una isla. Una isla lacustre situada en el lago Cocibolca de Nicaragua. Está formada por dos volcanes de más de mil metros de altitud (el Concepción y el Maderas), unidos por un istmo. En sus aguas dulces rondan tiburones.

Lo que, de entrada, podría parecer un panfleto turístico, es en manos de Saracino y de Isusi una historia, varias historias, la esencia del alma de Ometepe que transita entre viñetas. *Ometepe* nos revela algunos de los secretos de un enclave mágico, de una fuente de leyendas casi creíbles, perfectamente verídicas en manos de estos dos autores. A partir de diversas narraciones inspiradas en el folclore local, entrelazadas entre sí con inteligencia y sensibilidad, Saracino consigue transmitir personajes creíbles que parecen asumir que la poesía y la magia se dan la mano en un enclave que podría parecer paradisiaco, pero que encierra las entretelas del teatro de la vida. Por medio de las historias, entendidas aquí como entidades básicas para comprender el mundo, conocemos del amor y del odio, de la amistad, de la duda, de la curiosidad y de un profundo sentimiento de pertenencia.

De Isusi, autor de la tetralogía *Los viajes de Juan Sin Tierra* (que aparece referenciada en *Ometepe*), rompe con su estética de mancha y luz puras para abrirse a un mundo de color. Trastoca la faz de su estilo, aquí más abocetado, más libre, casi más natural, como si se hubiera dedicado a trasladar sus apuntes a las viñetas, en un "rompimiento" que ayuda a situarse, a integrarse en el mundo narrativo en el que se mueve *Ometepe*, irreal por un lado, vaporoso por otro, y siempre fascinante. Las tonalidades de su cuatricromía no son solo evocadoras, también son narrativas y expresivas, sus pigmentos narran y ayudan al lector a sumergirse en la frondosidad de unas semblanzas que rememoran el realismo mágico, aportándole rostros, enclaves y color.

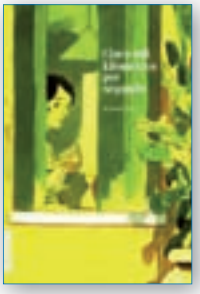
Como los propios autores aseguran, "la isla de Ometepe es uno de esos lugares donde los límites entre lo real y lo imposible parecen no existir". Saracino y de Isusi han sabido transmitir esa sensación con sus formas narrativas y gráficas, transformando este libro en una pequeña joya de la historieta, donde nada es lo que parece pero todo tiene un sentido. (*Antoni Guiral*)

Biografías

Luciano Saracino nació en Buenos Aires (Argentina) en 1978. Ha ejercido de periodista, conductor de programas de radio, letrista de canciones, guionista y escritor. Como guionista de historietas sus obras se han publicado en revistas como *Fierro*, *Comiqueando*, *Comic.ar* o *Dos Veces Breve*, aparte de publicar diversos libros en España, Francia y Argentina.

Javier de Isusi (Bilbao, 1972), tras un largo viaje por Latinoamérica, decidió que se dedicaría a lo que más le gustaba, contar historias en viñetas. En 2004 empezó a publicar *Los viajes de Juan Sin Tierra*, una tetralogía inspirada en su periplo personal. Su última novela gráfica es *He visto ballenas*, una historia política ambientada en el País Vasco.

Cinco mil kilómetros por segundo



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Manuele Fior*
Traductor: *Julio Reija*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2011*

Cinco mil kilómetros por segundo es un libro sorprendente que narra una historia de amor a tres prolongada en el tiempo, desde la adolescencia de los protagonistas hasta ya bien entrada su madurez.

Manuele Fior utiliza una estructura fragmentaria para construir la narración en torno a sucesivos momentos en la vida de los personajes, avanzando en el tiempo y variando los escenarios, lo que otorga al conjunto una sensación de ligereza que le va bien al tono melancólico general, acentuado, además, por un uso del color nada naturalista y muy emotivo.

El estilo de dibujo, sintético y muy atractivo, elegante, expresivo, atrapa enseguida.

El tono de la obra, está ya dicho, es melancólico, pero sin estridencias. *Cinco mil kilómetros por segundo* habla de sentimientos, de fidelidad, de amistad, de decepción. Del paso del tiempo; también, del aturdimiento de enfrentarse a la vida sin brújula, sin libro de instrucciones.

Fior firma un trabajo valiente en la forma (ese colorido ya desde la cubierta llama mucho la atención); y de lectura fácil, que sorprende por igual, y para bien, al lector habitual de cómic y al que se adentra en el medio por vez primera, y eso es decir mucho. (*Francisco Naranjo*)

Biografía

Manuele Fior, que nació en Cesena (Italia) en 1975, ha vivido también en Berlín, en París y en Venecia, donde se licenció en Arquitectura, y ha trabajado como ilustrador para distintos diarios y revistas de ámbito internacional. De sus cuatro novelas gráficas, tres se han publicado en España: *La señorita Else*, adaptación de la obra de Arthur Schnitzler, *Cinco mil kilómetros por segundo* (que ha recibido varios premios), ambas editadas por Sins Entido, y *La entrevista*, editada por Salamandra Graphic. Permanece inédito su primer trabajo, *Rosso oltremare*.

Hicksville

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Dylan Horrocks*
Traductor: *Óscar Palmer*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2010*

Hicksville, del neozelandés Dylan Horrocks, es un canto de amor a la historieta que consigue representar, como muy pocas otras obras, la evolución del medio hacia la madurez producida en los últimos decenios del siglo XX.

Dos son los elementos que destacan en este libro: la compleja construcción narrativa y el papel del cómic dentro del relato. El primero se basa en una imaginativa interrelación de diferentes niveles narrativos, como un juego reversible de cajas chinas, de forma que historias diversas en el tiempo, el espacio y en la ficción, y articuladas con diferentes códigos de género, se van engranando en un ajustado y seductor equilibrio alrededor del eje argumental. Este intríngulis de diferentes relatos y de plurales personajes es una construcción que adquiere sentido a medida que aparece el auténtico protagonista: la historieta.

El escenario inventado por el autor para representar esta clase de alegoría se llama Hicksville, un pequeño pueblo de Nueva Zelanda hacia al que confluyen las diferentes narraciones. Esta pequeña población representa la síntesis, no siempre pacífica, de lo local y lo global, de lo comercial y lo creativo, de la renovación y la valoración de su historia que define la línea de supervivencia y desarrollo del cómic. Este pueblo, en el que la historieta es un medio conocido, disfrutado, valorado y criticado por la totalidad de sus habitantes, posee una biblioteca pública que recoge todo lo que se produce en el mundo de la narración gráfica, además de otra secreta que guarda todo aquello que los creadores de este medio han querido crear al margen de la industria.

La irrealidad de esta población, aislada del mundo pero en contacto con él y especialmente con todo lo que tiene referencia con la historieta, ofrece la atmósfera adecuada para representar la ambivalencia entre magia y miseria de la historieta. En ese mundo utópico, pequeño y a la vez sin límites se escenifican la fragilidad y fortaleza del lenguaje de las viñetas, su capacidad de crear universos volátiles pero arraigados en el imaginario colectivo. Su decadencia como producto cultural que se compra y se vende aunque poco valorado por los propietarios de su industria y sus comerciantes. Su resurgir de la mano de obras tan ambiciosas y modestas como este *Hicksville* que muchos hemos soñado, soñamos y seguiremos soñando conocer. (*Pepe Gálvez*)

Biografía

Dylan Horrocks nació en Auckland, Nueva Zelanda, en 1966. A los 14 años, ya hacía una tira mensual de *Zap Zoney of the Space patrol*, para una revista destinada a los niños. Ha dibujado cómics para libros, *comics-books* y revistas en Nueva Zelanda, Australia, Inglaterra, Estados Unidos, Francia y Canadá. También ha escrito guiones de *Hunter: The Age of Magic*, *Batgirl* y *Legends of the Dark Knight* para DC Comics y Vértigo. Es así mismo autor de *Atlas*, publicado por Drawn and Quaterly. Actualmente desarrolla sus trabajos en hicksvillecomics.com

Lobo de lluvia

Ficha técnica
Guion: *Jean Dufaux*
Dibujos: *Rubén Pellejero*
Traductora: *Ana Sánchez*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2014*

Un tiroteo en una ciudad ignota va a desencadenar una serie de acontecimientos imprevisibles. Muere un pendenciero cowboy a manos de un orgulloso piel roja y el mecanismo de la venganza se pone en marcha para entrecruzar caprichosamente los destinos de un magnate del ferrocarril, un indio valiente, una familia de asesinos, dos jóvenes enamorados, una mujer indómita y un viejo fantasma de la pradera. Son personajes bien trazados, a quienes mueven afanes tan dispares como la intolerancia racial, los celos, el honor o viejos odios familiares, pero también el amor, la amistad e incluso la caza del mítico bisonte blanco. El argumento de Dufaux contiene todos los ingredientes propios del género, a los que añade cierto aliento lírico y algunos apuntes esotéricos de naturaleza chamánica.

El dibujo de Pellejero es plenamente naturalista, minucioso pero nunca recargado, con una capacidad para ambientar lugares y épocas que va más allá de la impecable documentación: realmente captura la atmósfera del *saloon* y los poblados indios, de la construcción de la vía férrea o de un rancho abandonado bajo la lluvia.

Gráficamente, muestra un interesante contraste entre el tratamiento de los personajes y de los fondos. Estos últimos están descritos mediante trabajadas texturas mientras que el dibujo de los personajes exhibe la elegancia de una síntesis depurada sabiamente con el paso de los años, en virtud de un trazo rotundo que trasluce la esencia de las emociones y las personalidades. Todo ello matizado por el uso de un color que no solo define objetos y contextos sino que cautiva con los juegos de luz que señalan momentos del día, estaciones y latitudes e incluso definen psicologías y enfatizan episodios dramáticos.

Por añadidura, el dibujante concede gran importancia a los espacios naturales: interminables praderas, frondosos bosques, lagos a la luz de la luna, áridos peñascos y cañones abruptos, a menudo plasmados con evocadores planos panorámicos que remiten al cinemascope. Se encuentra aquí la huella de John Ford, William Wyler y Howard Hawks pero también la de Sergio Leone. Es una cálida reconstrucción del viejo Oeste que también rinde homenaje a las ilustraciones de N. C. Wyeth tanto como a los lienzos de Frederic Remington y Charles M. Russell.

La obra transpira un sentido épico de tono crepuscular y conserva todo el sabor del western clásico, ese territorio de la imaginación magnificado por el cine y el cómic hoy relegado al territorio de la leyenda. (*Yexus*)

Biografía

Rubén Pellejero (Badalona, 1952) publica sus primeros cómics a partir de 1981: *Historias de una Barcelona* y, con Jorge Zentner, *Las memorias de Monsieur Griffaton*, *Historias en FM* y *Dieter Lumpen*. El éxito de *El silencio de Malka* (con el mismo guionista) le abre las puertas del mercado francés, donde también publicará posteriormente *Tabú* y *Âromm*. A partir de 2002 inicia una nueva trayectoria con Denis Lapière, de la que surgen obras como *Un poco de humo azul*, *El Vals del Gulag Un verano insolente*. En 2010 publica *En carne viva* con guion de Frank Giroud y Florent Germaine. Entre 2012 y 2013 dibuja *Lobo de lluvia*, esta vez con el veterano guionista Jean Dufaux.

Alicia en Sunderland

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Bryan Talbot*
Traductor: *Raúl Sastre*
Editorial: *Random House Mondadori, Barcelona, 2010*

Del mismo modo que se adjudica a Will Eisner la popularización del término novela gráfica, bien se podría atribuir a Bryan Talbot la creación de un nuevo género dentro del cómic: el de la enciclopedia gráfica. Su *Alicia en Sunderland* es un libro que rompe los moldes de la historieta: por su temática, los recursos narrativos empleados y el novedoso tratamiento gráfico. Podríamos definirlo como un monumental ensayo sobre Lewis Carroll, *Alicia*, su creación más universal, y Sunderland, la ciudad de residencia de Talbot. Sobre estos tres ejes temáticos, el autor traza una intrincada red de relaciones a partir de una documentación apabullante. Sunderland, una localidad industrial costera del nordeste de Inglaterra con una historia muy rica, es un lugar importante en la vida de Carroll y, según se nos muestra, en la concepción de sus dos obras capitales: *Alice in Wonderland* (véase el juego de palabras contenido en el título del libro que comentamos) y *A través del espejo*.

Alicia en Sunderland se plantea como un espectáculo de variedades que se representa en el teatro local *Empire* a cargo de un solo actor y para un único espectador (ambos son trasuntos del propio Talbot que, además, se presenta encarnado en sí mismo para completar la tripleta de protagonistas). Se abre el telón y comienza un alucinado recorrido por los caminos estrechamente entrelazados de la ciudad y su comarca, Lewis Carroll, su musa Alice Liddell y la Alicia literaria. Según transcurre la narración se suceden las historias, anécdotas, leyendas, curiosidades, coincidencias, sorprendentes paralelismos y reflexiones existenciales. El libro contiene, además, interesantes consideraciones sobre la creación artística, la compleja comunicación autor-lector y las posibilidades expresivas del cómic como medio. El humor, la parodia y el nonsense ocupan un lugar destacado en toda la obra.

Talbot despliega un apabullante dominio de la pluralidad de estilos y recursos gráficos que emplea: dibujo en blanco y negro y a color, fotografías y documentos de diferentes épocas. Somete a los materiales a un tratamiento informático exhaustivo para crear páginas abigarradas de imágenes que se superponen en barrocos collages. Con frecuencia desaparece la estructura clásica de viñetas.

La lectura del grueso tomo, admirablemente editado en su traducción española, representa un esfuerzo exigente por la densa carga de contenido textual y de imágenes y por lo tupido de un relato que, a veces, puede parecer enmarañado. La experiencia, en cualquier caso, compensará al lector capaz de completar el prodigioso recorrido propuesto por el genial Talbot. (*Diego Gutiérrez*)

Biografía

Bryan Talbot (Wigan, Reino Unido, 1952) es una de las grandes figuras del cómic europeo, con una carrera jalonada de premios como el *Eisner* por *Historia de una rata mala* o el *Haxtur* por *Alicia en Sunderland*. Sus inicios se sitúan en el terreno del underground y en 1978 comienza a publicar *Las Aventuras de Luther Arkwright*, una serie que incorporó importantes innovaciones técnicas y narrativas. El carácter complejo de esta *Alicia*, una obra inclasificable de ardua lectura, supuso que Talbot tuviera serias dificultades para editarla. El éxito en ventas, críticas favorables y traducciones, vino a culminar el descomunal empeño.

Peter Pan

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Loisel*
Traductor: *Albert Agut*
Editorial: *Glénat. Barcelona, 2004*

El País de Nunca Jamás se ha representado en obras de teatro, en musicales, en películas, en cómics, pero si se desea encontrar el originario hay que buscarlo en la obra de James Matthew Barrie que se va gestando desde el inicio de siglo y toma forma definitiva en *Peter Pan y Wendy* publicada en 1911. Esta novela es una de las más importantes y representativas de la narrativa del siglo XX y su protagonista una de las figuras de ficción más fascinantes y sugerentes que se han inventado en la época moderna.

La demostración de las afirmaciones anteriores y de su vigencia está en la cantidad de manifestaciones artísticas que han aparecido desde su creación. La más conocida es la versión de sus aventuras en dibujos animados que dirigió Hamilton Luke para los estudios Walt Disney. La visión que ofrece esta película es la que ha quedado en el imaginario colectivo de varias generaciones. Incluso ha influido en las versiones en cómic, tanto las fieles a su estética como las transgresoras. Este último es el caso del *Peter Pank* de Max.

Sin embargo, el *Peter Pan* que Loisel ha dibujado desde 1990, a lo largo de catorce años, se basa en la versión literaria originaria y, aunque esté "libremente inspirada en los personajes" del escritor escocés, es la adaptación al cómic más ambiciosa y que mejor ha sabido captar la complejidad y el sentido profundo de la obra. La relación de amor de Peter con su madre imaginaria, idealizada, y de odio con la auténtica, una mujer degradada, abandonada por el padre de su hijo, alcoholizada y prostituida, determina todo el desarrollo de la historia que imagina el dibujante francés y se corresponde con la frustración que Barrie tuvo para conseguir el cariño de su progenitora.

Gráficamente, los seis álbumes de este *Peter Pan* son deslumbrantes por su colorido y porque Loisel no solo es un excelente dibujante sino que, además, es un magnífico narrador. Describe magistralmente los barrios miserables del Londres decimonónico en los que vive Peter y los niños huérfanos que escuchan sus historias, las calles por las que deambula Jack el Destripador, pero también las selvas habitadas por centauros, sátiros, elfos, gnomos, hadas y los korrigans. Retrata magistralmente la crueldad y debilidad del Capitán Garfio, los indios, las sirenas, la sensual y celosa Campanilla y un Peter Pan caprichoso, amoral, violento y tierno, valiente y atormentado. *(Juan Gutiérrez)*

Biografía

Régis Loisel nació en Saint-Maixent, Francia, en 1851. Con guion de Patrick Cothias dibujó *Captain Kergenec* en 1975, pero la serie que más fama le ha dado ha sido *La búsqueda del pájaro del tiempo* escrita por Serge Le Tendre, de la que se han editado siete volúmenes. Otra serie larga, además de *Peter Pan*, es *Magasin Général*, comentada en el apartado dedicado a Canadá. En ellas se puede comprobar su gran habilidad para el dibujo y el guion, cuando trabaja solo, y su flexibilidad para colaborar con otros colegas. Ha recibido el Grand Prix de la ciudad de Angoulême en 2002.

Notas al pie de Gaza

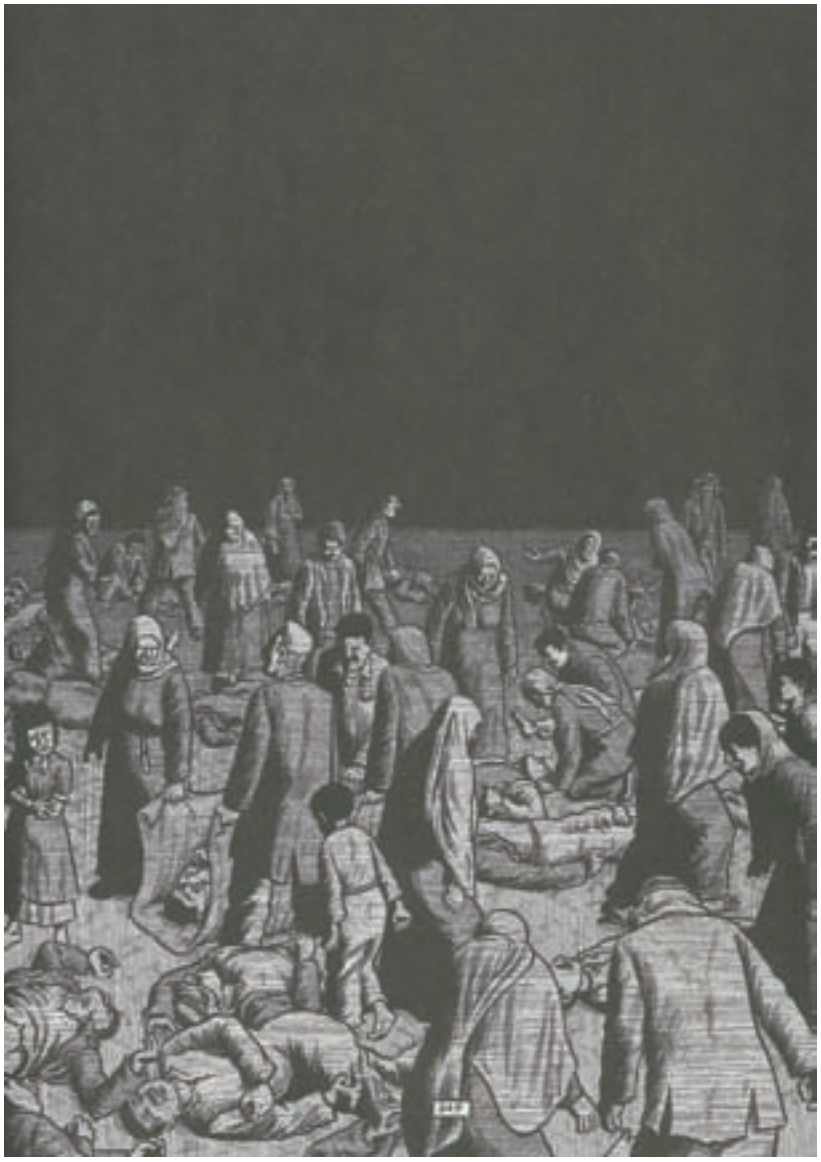
Ficha técnica
Guion y dibujos: *Joe Sacco*
Traductor: *Marc Viaplana*
Editorial: *Mondadori. Reservoir Books. Barcelona, 2010*

La Historia se atraganta con sucesos recientes y relega las notas a pie de página. Es lo que sucede con los ataques y contraataques en la frontera de Gaza, entre guerrillas palestinas y fuerzas militares israelíes, que comenzaron con la guerra en 1956, la incursión del ejército israelí y las matanzas de civiles en Khan Younis y Rafah. Estos sucesos pasaron desapercibidos internacionalmente, quedando relegados a la condición de *notas a pie de página*, incidentes secundarios de una guerra olvidada.

Es, al menos, lo que piensa Joe Sacco y lo que le empuja a convertir estos trágicos sucesos en el tema central de una novela gráfica que ayuda a entender una cuestión de mayor calado: la historia de los palestinos que, con la fundación de Israel, perdieron su tierra y sus hogares y se encontraron errando por las arenas de Gaza. Lo que en estas páginas nos cuenta Sacco es un fragmento de un conflicto mayor: el de dos pueblos en lucha por una misma tierra.

Acompañado de Abed, su guía, el cronista visita estas ciudades y conoce de primera mano la difícil vida de sus habitantes. Observa con sus propios ojos la demolición de casas, pasea entre edificios en ruinas, se topa con niños hambrientos y hombres en paro, se entera de ataques suicidas, escucha el ruido de los helicópteros y las ráfagas de disparos, es testigo de las explosiones, contempla la sangre de los heridos, el traslado de los cadáveres, los cortejos fúnebres. Para conocer lo que sucedió, se entrevista con los familiares de las víctimas y recoge testimonios de testigos oculares. Lo mismo habla con antiguos guerrilleros palestinos que con militares israelíes; consulta informes de la ONU, documentos oficiales y hemerotecas.

Su cámara fotográfica, su grabadora y sus lápices despiertan recelos allí donde va. Las historias que le cuentan, las que él mismo vive y dibuja, tienen nombre propio y rostros concretos de las personas que viven en el mayor campo de refugiados del mundo, encerrados entre el mar y la alambrada que les separa de Israel y Egipto. La frialdad de las noticias de prensa y los números abstractos de víctimas adquieren un valor más humano, más trágico. Por eso, consiguen implicar al lector, que siente los problemas ajenos como si fueran propios. (*José Luis Polanco*)



Biografía

Joe Sacco (Malta, 1960), destacado cronista, sus historias tienen como escenario los puntos más conflictivos: Palestina, Irak, Srebrenica, Chechenia. Sus libros han obtenido importantes premios. *Palestina*, el American Book. *Gorazde: zona protegida*, el Guggenheim Fellowship y el Eisner; y fue considerada por *New York Times* uno de los mejores en 2000, la revista *Time* lo eligió como mejor cómic. *Notas al pie de Gaza* fue considerado por *The Observer* mejor novela gráfica en 2009. Sus poderosas viñetas no evitan la crudeza ni el horror. Con lenguaje directo, sus afilados lápices dan la palabra a los que no tienen voz.

Donde la tierra arde

Ficha técnica

Guion: *Giuseppe Galeani*
Dibujos: *Paola Cannatella*
Traductora: *Gema Moraleda*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2012*

En noviembre de 2001, varios periodistas fueron asesinados en la carretera que une Jalalabad con Kabul. Entre ellos, Maria Grazia Cutuli, reportera del *Corriere della Sera*, y Julio Fuentes, corresponsal de *El Mundo*.

Pero es la periodista italiana quien acapara la atención de esta obra.

El argumento comienza un mes antes de los terribles sucesos y desgrana los días con sus agitados acontecimientos, mientras interrumpe la crónica con diversos flashbacks que remiten a momentos significativos en su trayectoria personal y profesional. El relato está narrado en primera persona por Maria Grazia, una historia por la que desfilan lugares, personajes y eventos durante la tensa coyuntura geopolítica que sobrevino tras los atentados a las Torres Gemelas. Se describen las largas y tensas esperas en los hoteles destinados a los periodistas o la confraternización entre los profesionales de diversos medios pero también la búsqueda de información in situ o la necesidad de trasladarse a primera línea de fuego.

La personalidad de la protagonista queda eficazmente perfilada por sus actos pero también por los retazos de memoria que se le ofrecen al lector periódicamente; son ráfagas que dejan claro su afán de independencia, su pasión por escribir pero también por conocer el mundo, la competencia laboral lastrada por su condición femenina y la vacuidad de la vida en su país natal frente a la necesidad de volver a las naciones en conflicto.

El relato es denso, con abundancia de información suministrada mediante descripciones, textos en off o los diálogos de los personajes. Se advierte una clara intención divulgativa que pretende esclarecer los complicados factores sociales, geográficos, políticos, étnicos y religiosos que definen la compleja realidad de Paquistán y la vecina Afganistán.

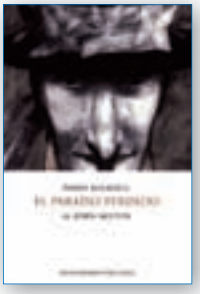
Galeani desarrolla una narrativa pausada y prolija, aunque la tensión es creciente hasta desembocar en el trágico desenlace. Cannatella emplea un blanco y negro hiperrealista, matizado por suaves grises que lo acercan más al ámbito de la fotografía (¿la fotografía de prensa?). De igual forma que los reportajes, captura la realidad de la manera más literal posible, sin idealizarla ni subrayar los elementos dramáticos. Solo una coloración rojiza marca el inicio y el final del álbum con la misma escena, un arco de la memoria que va desde 1992, en Camboya, cuando Maria Grazia decide ser una corresponsal, y enlaza con el momento de su muerte, un mes después de cumplir los 39. Los deseos se materializan pero el precio a pagar es alto. (*Yexus*)

Biografías

Giuseppe Galeani es doctor en Literatura Latina y profesor de Humanidades además de guionista de cómics.

Paola Cannatella, esposa del anterior, obtiene en 2002 el primer premio en la Trienal de Milano y después publica las novelas gráficas *Inchiostro di Jack* (2007) y *Prospettive* (2009), además de diversos minicomics. Sus trabajos más recientes son *La Lorena su di noi*, el minicómic *Caro Prof* y la novela gráfica *Donde la tierra arde*, los tres escritos por Galeani. También ha colaborado con la corresponsal Laura Silvia Battaglia, especializada en conflictos en Oriente Medio, para realizar el web-cómic *Battgirl*.

El paraíso perdido



Ficha técnica

Autor: *John Milton*
Guion y dibujos: *Pablo Auladell*
Editorial: *Huacanamo, Barcelona, 2012*

El paraíso perdido es una epopeya sobre el tema bíblico de Adán y Eva, escrita en un largo poema narrativo sin rima de más de diez mil versos, dividido en diez libros, durante el s. XVII por el autor inglés John Milton (1608-1674), publicada en 1667, y considerada un clásico de la literatura inglesa.

En el siglo pasado, el compositor polaco Krzysztof Penderecki, bajo libreto de Christopher Fry, la trasladó a una ópera homónima, en dos actos, por encargo del gobierno norteamericano con motivo de la celebración del bicentenario de los Estados Unidos, en 1976, imaginamos que porque los escritos políticos del autor inglés fueron consultados, entre otros, para la redacción de la Constitución de este país.

Otros artistas, antes que Pablo Auladell, han entrado en sus versos para trasladarlos a dibujos o viñetas. Gustave Doré realizó cuarenta y seis grabados, y otras ediciones posteriores contaron con las ilustraciones de Sir John Baptist Medina, Willian Blake y Henry Fuseli.

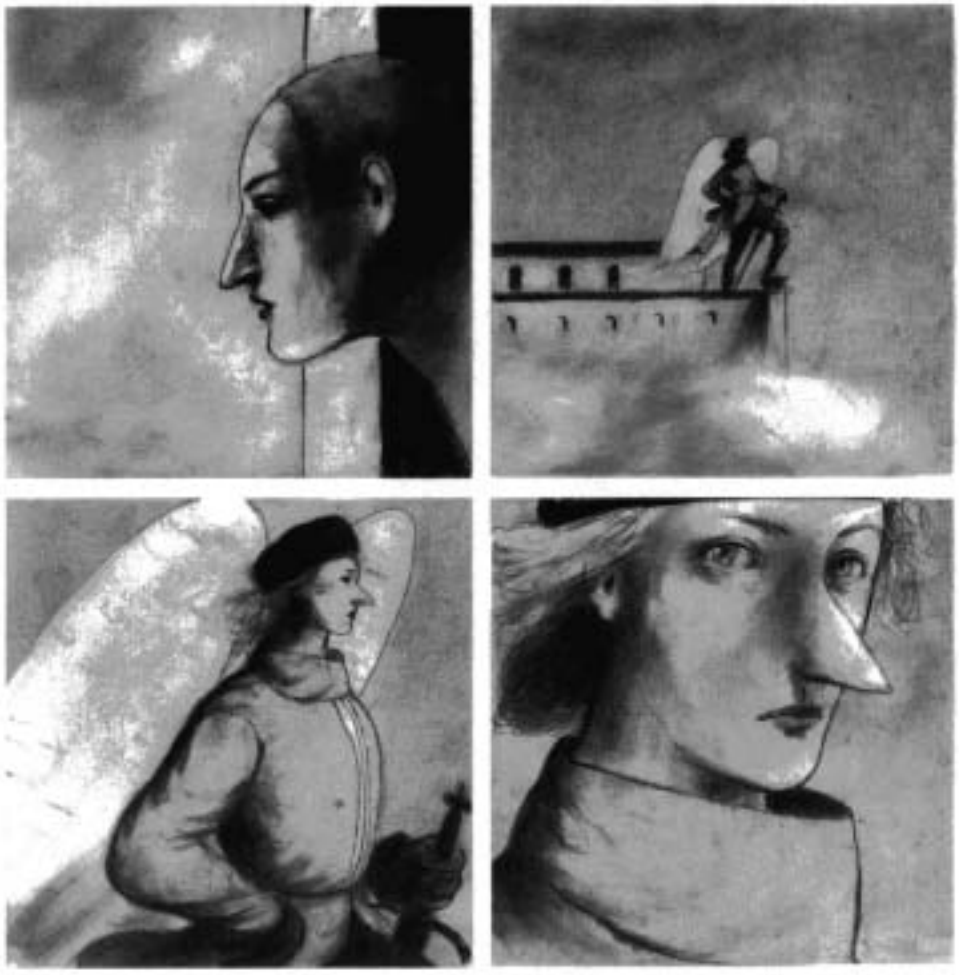
Ya en este siglo, los dibujantes Philippe Xavier y Alberto Varnada, con guion de Ange, publicaron este largo poema en cuatro tomos, correspondientes cada uno a los escenarios en los que transcurre la epopeya: infierno, purgatorio, paraíso y tierra.

Hasta donde yo sé, es la primera vez que un creador acomete en solitario la realización de este clásico, sobre la traducción de Juan Escóiquiz, y es éste el primero de los volúmenes de los que constará la obra, y recoge los libros I y II de *El paraíso perdido*.

Sin duda, sea en el ámbito del cómic o de la ilustración es el trabajo más ambicioso de este excelente ilustrador.

Auladell ya ha demostrado en varias obras de este género su capacidad gráfica y su inteligencia conceptual, dos cualidades que no se dan fácilmente en un creador. Su universo plástico es de una gran riqueza visual y de una enorme cualidad estética, pero antes y, casi me atrevería a decir sobre todo, sorprende su mirada: la elección premeditada de unos y no otros pasajes, la definición de los escenarios, el acercamiento a los personajes, la secuenciación eficaz de los acontecimientos, la planificación rigurosa y metódica de las páginas, el diálogo entre las viñetas, y la progresión en el desarrollo de la peripecia.

Si he de quedarme con alguna de las señas de identidad de su discurso gráfico, elegiría esas páginas vacías, pero llenas de una atmósfera inquietante, de trazos, de viento o de agua o de nubes, en las que la propia gráfica es el objeto mismo de esas composiciones. (*Antonio Ventura*)



Biografía

Pablo Auladell nació en Alicante en 1972. Consigue el Premio Nacional de Cómic Injuve 2000, iniciando así su carrera profesional en este formato; destaca entre su producción *El camino del titiritero* y *La Torre Blanca*. Paralelamente ha desarrollado también su carrera como ilustrador participando en varios relatos de *El bosque de los sueños* (Antonio Rodríguez Almodóvar, 2004) y ocupándose de uno de los volúmenes de los *Cuentos completos* de Hans Christian Andersen (2004). En 2008 obtuvo el Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil como ilustrador de *Lo único que queda es el amor* de Agustín Fernández Paz.

Plagio

Ficha técnica
Guion: *Hernán Migoya*
Dibujos: *Joan Marín*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2012*

Plagio es un coloquialismo utilizado en Perú para definir el rapto, ya que esta obra narra la peripecia real de Melina Ramírez, una joven limeña que permaneció tres días secuestrada mientras su familia intentaba reunir el dinero solicitado para el rescate. El argumento tiene lugar desde el momento de su secuestro en un taxi, cuando acudía a la universidad, hasta la detención y proceso de los culpables. El guionista, sin embargo, evita una visión simplista de los hechos, ya que muestra el punto de vista de todos los personajes implicados: la familia, la policía, los secuestradores y, por supuesto, la propia Melina. Migoya elude, por tanto, cualquier tipo de moraleja fácil para adentrarse en la complejidad y las contradicciones de los múltiples participantes.

Aunque la obra contiene muchos de los ingredientes que definen al género negro, va más allá al penetrar en el análisis del tejido social e incluso político de la ciudad de Lima; sus habitantes aparecen definidos por sus hechos tanto como por sus diálogos y, en este sentido, el apunte costumbrista que destila toda la obra adquiere un particular verismo con el empleo del habla local, de sus modismos, aun convenientemente adaptados para resultar accesibles al lector castellano.

Por supuesto, la ciudad adquiere protagonismo por derecho propio. Lima aparece como una urbe con una vitalidad impensable, con un ritmo de vida acelerado y extraño para los ojos del llamado primer mundo; es una colmena bulliciosa y caótica perfectamente descrita tras un intenso trabajo de documentación, que incluyó los datos proporcionados por la familia tanto como el viaje a Lima del propio dibujante para tomar fotografías.

Marín dibuja con un áspero blanco y negro este drama denso y prolijo. También es fotógrafo, lo que se refleja en la exactitud visual y el rigor de la puesta en escena, si bien sabe despojar a sus imágenes de cualquier estatismo formal para insuflar alma y expresividad a personajes y ambientes. Su excelente narrativa gráfica se apoya menos en el impacto que en la efectividad, empleando siempre el espacio adecuado para cada escena, el encuadre justo, el flashback, los silencios…

Cabe concluir diciendo que los criminales solo permanecieron seis años en la cárcel, por lo que Melina decidió trasladarse a Europa y allí conoció a quien hoy es su esposo: el escritor, cineasta y guionista de cómic Hernán Migoya. Es decir, el artífice de esta novela gráfica que relata su traumática experiencia. (*Yexus*)

Biografías

Hernán Migoya (León, 1971) ha escrito guiones para diversos dibujantes desde principios de los 90. *Desalmado*, *Hedonistas*, *El hombre con miedo*, *Kung Fu Kiyo*, *Arsesino*, *Julito, el cantante cojito*, *Ari*, *Olimpita*, *Plagio*, *Todas putas* y sus populares *Nuevas Hazañas Bélicas* son algunos de los títulos más relevantes.

Joan Marín (Valencia, 1975) es fotógrafo además de dibujante. En esta última actividad, es responsable de *Olimpita* (2009), *Con los pies por delante* (2011) y *Latinópolis* (2009-2010), las tres con guion de Migoya. También de los monográficos *Martín* y *Romance*, además de colaboraciones en revistas como Buen Provecho, Dos Veces Breve o Camacuc.

Marzi

Ficha técnica
Guion: *Marzena Sowa*
Dibujos: *Sylvain Savoia*
Traductor: *Arnau París Rousset*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2010*

Es inevitable trazar un paralelismo entre esta obra y *Persépolis*, de Marjane Satrapi. En los dos casos estamos ante ejercicios autobiográficos protagonizados por niñas que reflejan su contexto social y familiar a través de episodios significativos y anécdotas aparentemente triviales. Ambos relatos se desarrollan en momentos históricos cruciales para sus países: en *Persépolis*, la revolución islámica iraní de 1979; en *Marzi*, la caída del régimen comunista, diez años después.

Marzi, subtitulado *La Polonia comunista vista por una niña*, se ha publicado en España en dos volúmenes: el primero abarca el período 1984-1987 y el segundo se centra en el año clave de 1989. Los dos libros reúnen un total de cincuenta y dos breves episodios, de entre una y nueve páginas, más un anexo con material gráfico y un diario de viaje de la autora sobre su regreso a Polonia. Cada capítulo tiene entidad en sí mismo y en la sucesión de historias no hay un vínculo cronológico definido, si bien se aprecia la progresión en el paso del tiempo.

Sorprende la minuciosa precisión con que Marzena Sowa hace memoria de su infancia. Sus recuerdos recuperan asuntos comunes a los niños de cualquier país: los juegos, los amigos, las travesuras, los miedos, la dificultad de crecer, la escuela, los conflictos con el mundo de los adultos o los problemas familiares. Por otra parte, la Polonia de los años ochenta tiene una presencia capital en la obra. Así, se nos muestra el racionamiento, las interminables colas para acceder a productos de dudosa calidad, la falta de libertades y la represión, la omnipresencia de la religión católica o las huelgas y protestas lideradas por el sindicato Solidarnosc. Personajes históricos como Juan Pablo II, Lech Walesa o el general Jaruzelski se asoman a las viñetas de forma recurrente. En los relatos hay humor, nostalgia, felicidad y cariño hacia una forma de vida perdida en el irremisible pasado; también tristeza y rencor por las injusticias y limitaciones vitales padecidas.

Savoia utiliza una paleta de colores restringida: blanco y negro, grises y la gama de los rojos. Elige una estructura fija de seis viñetas de tamaño uniforme por página que utiliza con eficacia para narrar cada una de las historias. El personaje protagonista aparece dotado de unos grandes ojos, como de personaje de manga: con ellos Marzi mira para contar; en ellos se refleja con detalle un mundo en transformación: el de su interior y el de su alrededor. (*Diego Gutiérrez del Valle*)

Biografías

Marzena Sowa (Stalowa Wola, Polonia, 1979) es la responsable de los guiones de *Marzi*, inspirados en sus recuerdos de infancia durante el período 1984-1989.

Sylvain Savoia (Reims, Francia, 1969), su pareja, es el autor de los dibujos. En contraste con su amplia trayectoria en el cómic como dibujante (las series *Nomad* y *Al'Togo*, con guiones de Jean-David Morvan), Sowa, filóloga de formación, desconocía por completo el medio cuando se embarcaron en el proyecto de trasladar sus memorias infantiles a la historieta. La obra se publicó originalmente por entregas en el *Journal de Spirou*, antes de editarse en forma de libro.

Portugal

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Cyril Pedrosa*
Color: *Cyril Pedrosa y Ruby*
Traductor: *Manel Domínguez*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2012*

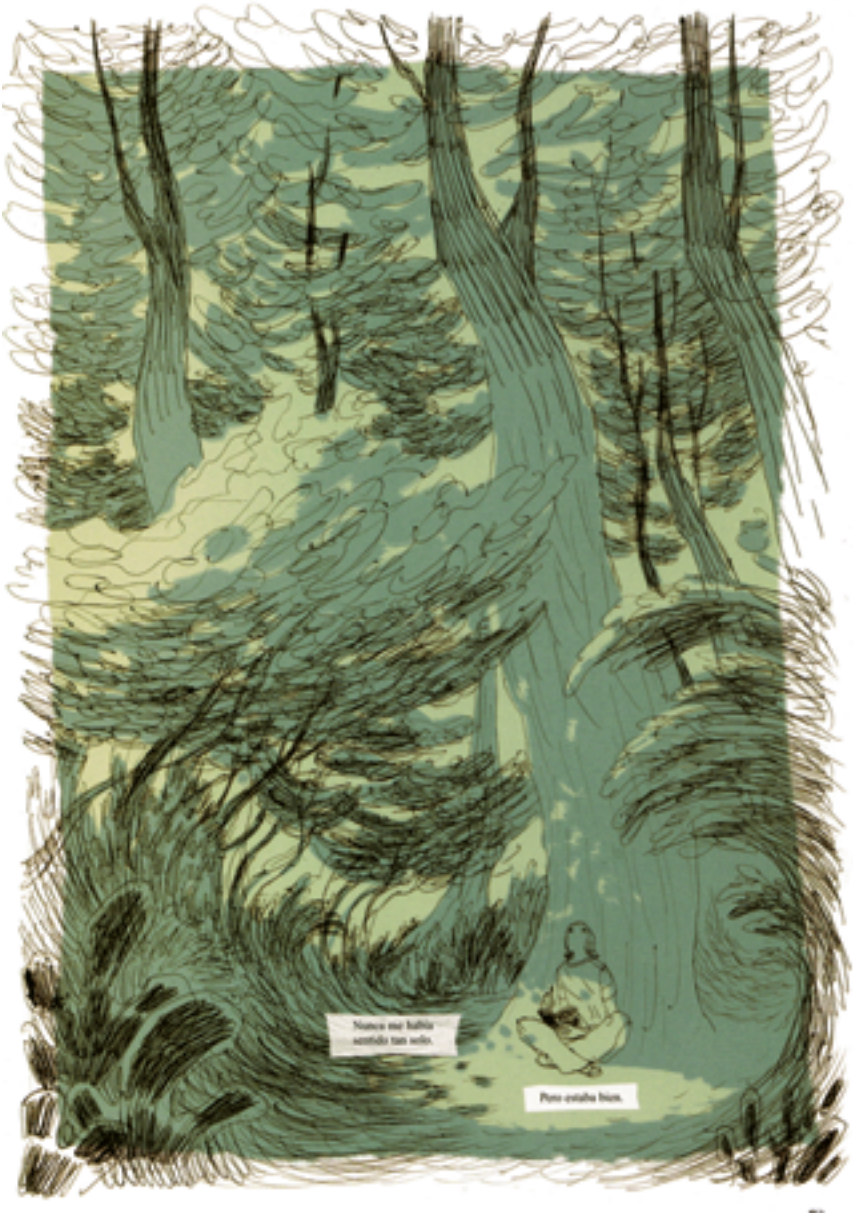
La *opera magna* de Cyril Pedrosa es, aunque presenta un formato más propio de álbum francés *cuatriple*, no cabe duda, una genuina novela gráfica. Además, brota de la exquisita colección de Dupuis *Aire Libre*, y en el 2012 arrasó merecidamente con casi todos los premios mayores; como el Premio FNAC al mejor cómic de Angoulême o el del Saló del Còmic de Barcelona.

Estamos ante un relato con aparentes mimbres autobiográficos. Simon Muchat es un joven historietista francés que sufre un bloqueo de órdago al afrontar su siguiente libro, lo que también deriva en el naufragio de su relación de pareja. A Simon le falta un proyecto en que implicarse, carece de aliento vital, está desinflado. De este pozo sin fondo existencial comenzará a salir al asistir a un modesto festival de cómic en Portugal, país del que era originario su abuelo. A partir de aquí va realizando calas en su infancia, en su familia portuguesa, y en su familia emigrada a Francia. La relación con la familia durante una boda francesa de varios días y su regreso a sus orígenes lusos ocupan buena parte de la trama.

El tono es remansado y amable. Pedrosa se empapa de cotidianidad en su relato, sin alzar la voz (en este sentido, cómo aborda el tema de la emigración es un buen ejemplo), como dejando discurrir el tiempo de lejos, sentado al borde del camino. La moraleja de *Portugal* parece ser: debes saber de dónde vienes para intuir hacia dónde podrás dirigirte.

Tanta cotidianeidad (pareja, familia, trabajo) se le puede atragantar a más de un lector. Además, está servida con un *tempo lento*, en ocasiones moroso, perfecto para que el lector entre en la *atmósfera* que propone el historietista. Pero Pedrosa alcanza la magia de hacerla trascendente y significativa. Los polvos mágicos empleados para lograrlo consisten en un dibujo en completo estado de gracia.

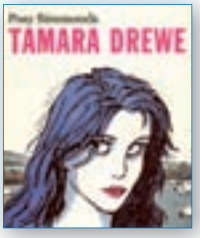
El dibujo de Cyril Pedrosa es p-o-r-t-e-n-t-o-s-o. El trazo es fino, tortuoso y abundante. El color es de acuarela con múltiples transparencias, tonos imposibles e ilustraciones repletas de pigmentos. Todo ello parece no guardar ningún parentesco, ¿verdad? Pues el resultado es una simbiosis magnífica de todos los elementos. El dibujo es de una plasticidad arrebatadora, presenta un aspecto muy realista, con excursiones a la caricatura, con variaciones de estilo cercanas a la ilustración infantil y con un efecto *fantasmal* pero lleno de realidad. Y para disfrutarlo, ¡más de doscientas cincuenta páginas! (*Quim Pérez*)



Biografía

Cyril Pedrosa nació en Poitiers en 1972. Comenzó trabajando como asistente de animación para Disney. En el campo del cómic ha publicado la serie de cuatro volúmenes *Ring Circus* junto con el guionista David Chauvel. En 2007 publica *Tres sombras*, con la que consigue el galardón Esenciales de Angoulême del 2008. Desde ese año publica en la revista de humor francesa *Fluide Glacial* un cómic autobiográfico titulado *Autobio*. Todos ellos están publicados en nuestro país por la misma editorial que *Portugal*.

Tamara Drewe



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Posy Simmonds*
Traductor: *Lorenzo F. Díaz*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2009*

Si la anterior obra de Posy Simmonds, *Gemma Bovery*, era una traslación del clásico literario de Flaubert a la actualidad, *Tamara Drewe* hace lo mismo, de manera muy libre, con *Lejos del mundanal ruido*, de Thomas Hardy.

La historia se sitúa en la campiña inglesa, principalmente en una casa de campo destinada a funcionar como refugio de escritores, un agroturismo destinado en parte a seminarios literarios y en parte a dar la tranquilidad necesaria para la creación. La casa es propiedad de un escritor de best-sellers y su mujer. Pronto llega la bella protagonista a una casa cercana y todo se revoluciona: las hormonas masculinas y las envidias femeninas, principalmente. El escritor adúltero, su esposa infeliz, el profesor enamorado, el antiguo novio, el novio actual, las adolescentes aburridas, todos verán sus vidas cambiadas. Sus mentiras, sus secretos, sus engaños acabarán afectando a todos los personajes, a veces con resultados dramáticos.

Como en *Gemma Bovery*, Simmonds da una visión actual del arquetipo de personaje femenino de las novelas de los siglos XVIII y XIX. La protagonista es una antigua habitante del pueblo que ha triunfado escribiendo una columna en los periódicos desde que se fue del pueblo y se operó la nariz. Es una mujer bella, seductora y exitosa profesionalmente pero que no acaba de ser feliz. La actitud burlona e irónica con la que trata a Tamara se acaba extendiendo a todos los personajes, todos con sus miserias e inseguridades. La apacible y bella campiña inglesa en realidad es un sitio turbulento lleno de gente aburrida, cotilla y frustrada.

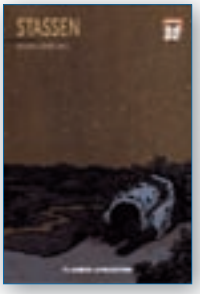
La narrativa de *Tamara Drewe* es poco usual ya que combina páginas o escenas de cómic, con ilustraciones y abundantes textos, normalmente en la misma página, en un conjunto algo anárquico pero que permite a la autora contar lo que quiere empleando el medio que considera más oportuno en cada momento. Mención especial para el color, realizado con acuarelas, por su importante función narrativa al usarse para diferenciar momentos del pasado o acentuar la atmósfera de cada escena.

El resultado final es una lectura absorbente, con unos personajes definidos y verosímiles, donde Simmonds ironiza sobre las relaciones sentimentales, las debilidades humanas y lo mucho que engañan las apariencias. (*Jaume Vaquer*)

Biografía

Posy Simmonds nació en 1945 en Berkshire. Tras unos estudios artísticos empezó a trabajar en 1969 con una tira diaria, *Bear*, para el diario *The Sun*. Tras colaborar con ilustraciones humorísticas para otros periódicos comenzó a dibujar para *The Guardian* en 1972. Allí serializó sus dos obras más importantes: *Gemma Bovery* (2000) y *Tamara Drewe* (2005-2006). Antes ya había publicado la extensa *The Silent Three of St Botolph's* entre 1977 y los últimos años 80, recogida en varios tomos. Aparte de colaboraciones con ilustraciones, humorísticas normalmente, Simmonds ha escrito diversos libros infantiles y ha guionizado varios programas de televisión.

Deogratias



Ficha técnica
Guion y dibujos: *Stassen*
Traductora: *Olga Marín*
Editorial: *Planeta DeAgostini, Barcelona, 2008*

Hace veinte años en Ruanda tuvo lugar en medio de una guerra civil un terrible genocidio en el que se produjeron entre medio millón y un millón de víctimas cruelmente asesinadas. La mayor parte de las muertes se produjeron entre el 7 de abril y 15 de julio de 1994, a raíz del asesinato del presidente del país. La población ruandesa estaba compuesta por dos etnias principales, los hutus 85% y los tutsis 14%, cuyas rivalidades se remontan a la Edad Media. Los tutsis, ganaderos, habían ejercido tradicionalmente el poder sobre los hutus, agricultores. El genocidio fue planificado y llevado a cabo por los hutus que exterminaron al 75% de la etnia enemiga. Debe tenerse en cuenta que en 1972 fueron asesinados 350.000 hutus en Burundi.

Hoy quedan muy lejanas las noticias de estos trágicos acontecimientos recordados hace unos años por la película *Hotel Ruanda*. La novela gráfica que comentamos, publicada en Francia en el año 2.000, nos acerca aquella lejana realidad. *Deogratias* fue escrita y dibujada por el belga Jean-Philippe Stassen, gran conocedor del continente africano tras haber viajado por diecisiete de sus países. Su protagonista es un joven de la etnia hutu que vive bajo la protección de unos misioneros y que convive con personas tutsis e incluso está enamorado de la hermosa Apollinaire y coquetea con su hermana Benigne, ambas hijas de Vedette que se prostituye para sacarlas adelante.

La historia ambientada después de ocurrido el genocidio alterna la narración en el presente con saltos en el tiempo para explicar el comportamiento del protagonista. Deogratias está alcoholizado y sufre alucinaciones en las que se ve a sí mismo convertido en un perro. En su demencia solo busca vengarse de aquellos que le han obligado a realizar unas atrocidades que le han denigrado como ser humano. Las viñetas de este cómic no describen explícitamente las crueldades cometidas, pero sí reflejan la angustia y el terror de las víctimas, la crueldad de los asesinos y los distintos comportamientos de personas pertenecientes a diferentes estratos sociales.

Deogratias, víctima y verdugo, se convierte en una metáfora de su país; preso de los remordimientos, intenta hacer justicia vengándose. Parece difícil perdonarle. El dibujo presenta la dualidad del personaje, un adolescente atormentado que nos inspira lástima y un monstruo asesino, mezcla de humano y de perro. La lectura del libro es sosegada; al cerrar sus páginas, sentimos la desazón y una gran tristeza. (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Jean-Philippe Stassen, hijo de padre flamenco y madre judía, nació en Lieja, Bélgica, en 1966. A los diecisiete años entró a formar parte de la revista *L'Écho des Savanes*. Debutó con los álbumes *Bahamas*, 1988, y *Bullwhite*, 1989, escritos por Denis Lapière. Otras obras posteriores fueron: *Le bar du vieux français*, 1992, *Louis le portugais*, 1998, *Thérèse*, 1999, y *Les enfants*, 2004, estas dos últimas ambientadas en África. También: *Chronique des monts de la lune*, 2002, *Coeur des ténèbres*, 2006, y *Les visiteurs de Gibraltar*, 2008. Ha recibido el Premio René Goscinny y el France Info Prize.

Los hijos de Octubre

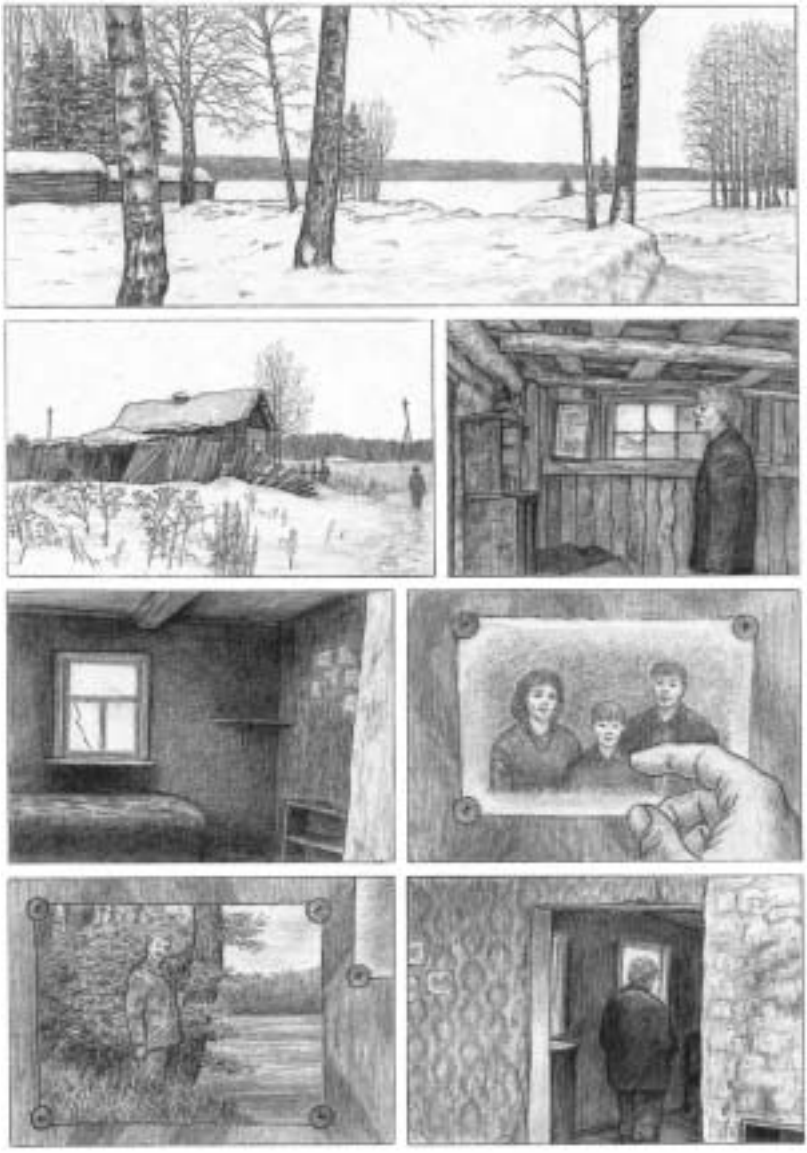
Ficha técnica
Guion y dibujos: *Nikolai Maslov*
Traductoras: *Ruth Fernández y María Ferrer*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2009*

Este es un fresco compuesto de visiones fragmentarias sobre la Rusia postcomunista. Son ocho episodios, diversos en el tono narrativo pero con un elemento común: retratar los efectos devastadores que produjo el régimen soviético y su descomposición. "¡Por todas partes ruina, miseria y destrucción!". La frase aparece en *El espía*, probablemente de inspiración autobiográfica, donde el protagonista regresa a su aldea natal para encontrarse, en medio de un paisaje tan bello como en sus recuerdos de infancia, con un mundo en disolución.

El embrutecimiento que provoca el alcohol atraviesa el libro. Aparece en *La partida de mi colega*, una historia chusca que destila un humor amargo, en *Una noche*, en la que un vigilante nocturno recorre en estado de embriaguez los almacenes en que trabaja a la búsqueda desesperada de un trago de vodka y en *Un hijo*, cuyo personaje acude a la llamada de su madre moribunda y es retenido por sucesivos grupos de amigos para beber incansablemente; cuando, finalmente, llega a la casa es demasiado tarde. A esta historia le sigue, como un espejo, *La hija*: una mujer vuelve a su hogar familiar y se ocupa de su madre enferma y también de una anciana vecina que vive completamente sola. El relato refleja un sentimiento profundo de compasión y solidaridad que aflora también en *Dos tipos de la tierra*. "Ellos han destruido al enemigo" traza una parábola terrible, de potente carga simbólica, sobre el militarismo soviético. Por fin, *El barine del bosque* es un relato profundamente triste y de gran lirismo sobre un padre que en un paraje de intensa belleza recuerda al hijo muerto.

El lápiz de Maslov traza unas imágenes de un blanco y negro nítido que muestran a la perfección los vastos paisajes nevados y que se tiñen de un gris emborronado cuando retratan imágenes nocturnas o de interior. La delicadeza en la representación de la naturaleza –los bosques de pinos y abedules, la blanca llanura infinita– contrasta con el dibujo de los seres humanos, su trazo más abocetado, con rostros toscos, a veces, primitivos, borrosos como máscaras y hasta animalizados.

Por encima de cierta ingenuidad en el guion y en los dibujos, el autor demuestra maestría en su sentido de la narración gráfica: una sucesión cuidadosamente planificada de viñetas mudas o apoyadas en textos muy sintéticos. Con semejante economía de medios consigue crear en el lector emoción y empatías auténticas hacia unos personajes desdichados, fieramente humanos. (*Diego Gutiérrez del Valle*)



Biografía

Nikolai Maslov nació en Siberia en 1953. En 2000, cuando trabajaba como vigilante nocturno, acudió a la librería Pangloss de Moscú para enseñarle a su dueño, el editor de cómics francés Emmanuel Durand, una carpeta con sus trabajos. Durand le financió con 200 dólares mensuales durante tres años para que completara la obra. Así surgió *Une jeunesse soviétique*, al que siguió *Los hijos de Octubre*, libros que marcaron el nacimiento del cómic ruso, a decir de los expertos. Dos impresionantes testimonios de las consecuencias de 70 años de comunismo sobre la población de los vastos territorios de la Unión Soviética.

Amarga patria

Ficha técnica
Guion: *Lax*
Dibujos: *Blier*
Color: *Meephe Versaevel*
Traductor: *Enrique Sánchez Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2013*

El colonialismo europeo en África y la Primera Guerra Mundial son los dos temas fundamentales que trata este cómic a través de las historias de dos jóvenes nacidos a miles de kilómetros, en países completamente diferentes, que se encuentran en el campo de batalla. Jean Gadoix vive en la campiña francesa, es rebelde y aficionado a la caza furtiva de conejos. Ousmane Dioum vive en un poblado senegalés a orillas del mar y le gusta pescar con su pelícano. La infancia y juventud de ambos se nos ofrece con un montaje paralelo que nos lleva con naturalidad de una situación a otra.

La obra está estructurada en dos partes. En la primera se nos presentan los personajes fundamentales, los protagonistas, sus amigos y enemigos y las mujeres de las que están enamorados. En la segunda, la guerra es el escenario de la muerte, el sufrimiento, la venganza, pero también de la amistad y el amor. Finalizado el conflicto se mantiene el racismo de la metrópoli y las injustas decisiones de los tribunales militares. Aún en nuestros días en los que se cumplen los cien años del inicio de la contienda no se ha solucionado este tema y está pendiente la restitución del honor de muchas víctimas.

El aspecto gráfico de este álbum es de gran belleza y colorido, con el predominio de los tonos cálidos. El dibujo es delicado, con un trazo fino que retrata con afecto los personajes y los paisajes que les acogen. Incluso en las escenas bélicas, que no evitan la crudeza, parece que el impulso de la vida y los buenos sentimientos de los protagonistas triunfan sobre el absurdo de la guerra y la maldad de algunas personas.

Otro acercamiento a este país en la actualidad y relacionándolo con el nuestro nos lo ofrece *Sansamba* (Norma, 2014), una novela gráfica autobiográfica en la que se nos relata la relación de la guionista con un joven emigrante senegalés y el posterior viaje que ambos hicieron al pequeño pueblo de este país africano en el que había nacido.

Además de contarnos las peripecias del joven Baala en Barcelona y el viaje a Sansamba, se intercalan en el relato dos capítulos titulados *Apuntes de viajes*, *Dakar* y *Apuntes de viajes*, *Sansamba* que constituyen sendos tratados de etnografía, gastronomía, costumbres, curiosidades y detalles de la vida doméstica. Esta obra tiene un formato más reducido, emplea el bitono y utiliza un dibujo más esquemático y caricaturesco. (*Juan Gutiérrez*)

Biografías

Chistian Lacroix, **Lax**, nació en Lyon en 1949. Estudió Bellas Artes en Saint-Étienne. Con texto de Michel Aubrun realizó la serie *Hector le Castor* y su primer álbum *Ennui Mortel*, Glénat, 1982. Con Patrick Cothias publicó entre 1986 y 1989 la serie histórica *La Marquise des Lumières*. Es profesor de arte en Émile Cohl School en Lyon.
Frédéric Blier es un excelente dibujante, nacido en Francia en 1977.

Miguel. 15 años en la calle

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Miguel Fuster*
Editorial: *Glénat-EDT, Barcelona, 2010-2012*

Miguel. 15 años en la calle conforma una trilogía tan desgarradora como de obligada lectura para toda persona con un mínimo de sensibilidad social. Y no es una lectura fácil, aviso ya. Es una de esas obras que te encoge el corazón, una lectura dura, sin concesiones, un ejercicio doloroso para el lector, pero que no por ello debe abandonarse. Mirar para otro lado no es la solución. Si acaso, es lo más cómodo, lo más fácil, lo que menos duele y, también, lo más cobarde. Aunque si la lectura puede resultar difícil, no puedo imaginarme lo que le debió suponer al autor realizar la obra.

Miguel. 15 años en la calle, *Llorarás cuando nadie te vea* y *Barcelona sin mí* son los tres libros que hasta el momento Miguel Fuster ha realizado sobre la década y media que se pasó viviendo en la calle, presa del alcoholismo, padeciendo la indiferencia, cuando no el maltrato, por parte de sus congéneres; también alguna ocasional ayuda, como la de los chicos de la Arrels Fundació, cuyo interés por ayudarle le dio fuerzas para decidirse no solo a reconducir su vida, sino también a plasmar después todas sus experiencias en el papel.

La obra alterna historias breves en cómic, con otras narradas en prosa y acompañadas de ilustraciones, en las que Miguel relata en primera persona episodios de su experiencia. El resultado es conmovedor, sobrecogedor por momentos, y con chispas de solidaridad en alguna ocasión; las menos. Los años, las penurias, el alcohol, no han acabado con el talento de Fuster, que resuelve la obra con un estilo gráfico abigarrado, lleno de líneas que describen un mundo turbio, oscuro, enmarañado, en el que apenas penetra la luz, ya sea la del sol o la de la esperanza.

"Me llamo Miquel Fuster. Soy profesional del cómic y pintor y he pasado 15 años de mi vida en la calle. Quiero volver a ganarme la vida pintando y espero que este blog me ayude a ello". Estas son las palabras con las que Miguel Fuster se presenta en su blog, que ha bautizado con el mismo título que su obra, y en el que sigue ofreciendo ocasionales trabajos del mismo tipo que los ofrecidos en sus libros, además de una labor de difusión de la problemática de las personas que hoy en día siguen llenando nuestras calles, sin ningún otro sitio en el que vivir. (*Norman Fernández*)

Biografía

Miguel Fuster pertenece a una generación que inició su carrera en el mundo de la historieta de la mano de los estudios que creaban las agencias y las editoriales para realizar material para publicaciones foráneas, principalmente. Su dominio del dibujo y su estilo limpio, de trazo amable, hizo que se especializase en historietas de corte romántico. De regreso de su infierno personal, con la ayuda de los activistas de la Arrels Fundació, retomaría la actividad en el año 2010 realizando la trilogía basada en su propia experiencia, volviendo también a los campos de la ilustración y la pintura.

Mi madre era una mujer hermosa

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Karlien de Villiers*
Traductoras: *Danie Marais y Mar Calpena*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2007*

Las narraciones autobiográficas son uno de los temas principales que abordan las novelas gráficas. En muchas ocasiones con gran valentía y sinceridad. La obra que comentamos sigue esta línea y tiene la peculiaridad de desarrollarse en Sudáfrica. Su interés es doble ya que a las peripecias personales de la protagonista se une la curiosidad por conocer cómo influyen en la vida cotidiana y en una niña los acontecimientos políticos que tuvieron lugar durante la época del apartheid.

La historia se estructura en ocho capítulos. En el primero asistimos a la visita que la protagonista, a los veinticinco años, hace a su hermana mayor que vive miserablemente después de haberse gastado la herencia de su madre en drogas. Después regresamos a la época de la infancia, que se cuenta de manera cronológica. El relato finaliza con un último encuentro o, más bien, desencuentro con su padre y su segunda esposa. En medio de estos amargos episodios se intercala la mayor parte del relato en el que se nos explican los antecedentes de este triste desenlace.

La protagonista y su hermana viven en su pequeño mundo de juegos que se va ampliando cuando se relacionan con otros niños y con los adultos. La realidad que les rodea es agresiva: sus primos les rompen los juguetes, los compañeros de escuela mayores les amenazan, las peleas mixtas entre chicos y chicas son frecuentes. El temor impregna las relaciones sociales. La protagonista tiene miedo del demonio Toklosh que según la empleada de hogar se esconde bajo la cama, de los atentados terroristas y los disturbios que ve en la televisión, de los peligros de la droga y de la guerrilla comunista que según los profesores amenazan al país. En la escuela se imparte la asignatura de defensa juvenil y se inculca la desconfianza generalizada.

En el ámbito doméstico, la separación de los padres, la enfermedad y muerte de la madre determinan los sucesivos cambios de escuela y de residencia. El descubrimiento del mundo adulto está lleno de dolor y son pocas las experiencias positivas o las manifestaciones de cariño. Sin embargo, la autora no emplea un estilo áspero, busca la delicadeza en el trazo, que es un poco tosco, pero evita la agresividad. Su mirada que es la de una niña, pero también la de una mujer adulta, transmite cierta ternura y pena por unas vidas que han tenido que desarrollarse en un entorno hostil. (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Karlien de Villiers nació en Ciudad del Cabo, Sudáfrica, en 1975. Estudió Diseño Gráfico e Ilustración en la Universidad de Stellenbosch entre 1994 y 1997. Trabajó y viajó por Europa y América visitando museos y dibujando. Regresó a su país en el año 2000 para hacer un máster en la Universidad de Pretoria y empezó a dibujar *Mi madre era una mujer hermosa*, en la que bajo el aspecto colorista e ingenuo de su dibujo se ocultan preocupaciones más profundas sobre las relaciones humanas, la sexualidad y la violencia. Desde 2006 trabaja en el departamento de Artes Visuales de la Universidad de Stellenbosch.

Sudd

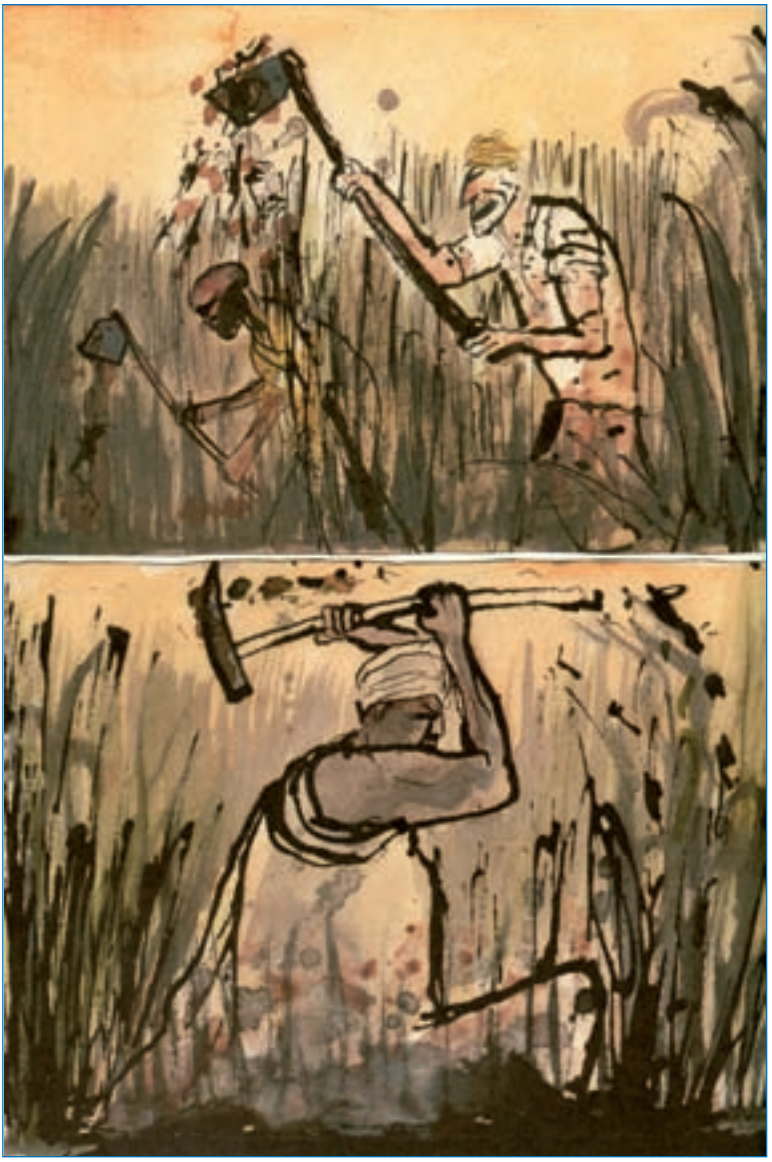
Ficha técnica
Guion y dibujos: *Gabi Martínez y Tyto Alba*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2011*

Tras una cruenta guerra que duró más de 20 años y se cobró más de dos millones de muertos, en Sudán se declara una tregua. Una compañía petrolera organiza una expedición por el Nilo Blanco como símbolo de concordia, en la que viajan representantes de las distitnas facciones en conflicto –sangrientos mercenarios, reyezuelos–, periodistas, investigadores científicos y empresarios. La amalgama de personalidades de distintas nacionalidades y con distintos intereses se entrecruza en la figura de un traductor que se convierte en la piedra angular de este relato. La tensión generada durante el viaje acaba por estallar cuando el barco se adentra en el impracticable Sudd, una zona pantanosa y cambiante que amenaza con dar al traste con el viaje.

Este es, a grandes rasgos, el argumento de *Sudd*, la novela de Gabi Martínez, y de su adaptación al cómic, dibujada por Tyto Alba. Se trata al tiempo de un libro de viajes en el aspecto geográfico y de un libro de viajes al interior del alma humana, retratando las contradicciones que mueven al ser humano. Porque, como dice uno de los personajes, "los peligros de verdad están dentro de los hombres, estos son los que hacen daño". Al leer *Sudd*, es inevitable recordar la novela de Joseph Conrad, *El corazón de las tinieblas*, o establecer una comparación con *Aguirre, la cólera de Dios*, la película de Werner Herzog. El poliédrico reparto de personajes, con sus odios e intereses particulares, chocan de plano con el teóricamente altruista objetivo de la misión. Afortunadamente, entre tanta mezquindad, el guionista no olvida los matices, redimiendo a algunos de los personajes y apelando al valor de la solidaridad como una esperanza para la salvación.

En el aspecto gráfico, el versátil Tyto Alba realiza un trabajo extraordinario, con unas acuarelas que tratan de capturar la luz africana y al tiempo transmitir la sensación de opresión de unos personajes atrapados en un barco y rodeados de "enemigos". Su dibujo se torna expresionista cuando así lo requiere la historia, y es capaz de dotar de fluidez y de un hilo narrativo plástico a una historia donde el texto, por su abundancia, se podría haber hecho con todo el protagonismo.

Como en todos los buenos relatos de viajes, el lector asiste al descubrimiento de parajes remotos y desconocidos y a las circunstancias sociales que conforman la historia del lugar. Y, tal vez más importante aún, a las características universales del ser humano que lo convierten en capaz de las más brutales infamias y de los más excelsos actos de altruismo y amor. (*Alberto Gª Marcos*)



Biografías

Gabi Martínez (Barcelona, 1971) es escritor, especialmente interesado en la literatura de viajes. Es autor, entre otras, de las novelas *Sudd* (2007), *Los mares de Wang* (2008), *Solo para gigantes* (2011) y *Voy* (2014), todas ellas publicadas por Alfaguara.

Tyto Alba (Barcelona, 1975), que se encargó del apartado gráfico, adaptó al cómic dos de sus novelas, *Sudd* y *Sólo para gigantes* (Astiberri, 2012). Alba también fue coguionista de *Santo Cristo* (Glénat, 2009) y dibujante de *El hijo* (Glénat, 2009), con guion de Mario Torrecillas. Como autor completo, Alba ha realizado *Dos espíritus* (Astiberri, 2013) y *Los niños invisibles* (2013), merecedor del Premio Divina Pastora de Novela Gráfica Social.

Frances

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Joanna Hellgren*
Traductor: *Raúl Martínez*
Editorial: *La Cúpula, Barcelona, 2013*

La novela gráfica actual no solo pretende identificarse con la novela tradicional abordando todo tipo de temáticas y tratándolas con mayor extensión, sino también asumiendo sus técnicas narrativas. En *Frances* no encontramos una historia lineal sino que hay continuos saltos en el tiempo y la acción pasa de unas personas a otras sin ningún tipo de aviso. Este recurso expresa la continuidad de los hechos del pasado en el presente y expresa cómo influyen entre sí las acciones que realizan los diferentes personajes.

Frances es una niña que es acogida por su tía Ada cuando muere el hermano de ésta, August, que la niña considera su padre. Ada cuida también de su propio padre que ha perdido la razón y tiene que soportar a su hermana, al marido de ésta y a las dos bellas y malvadas hijas de ambos. Al mismo tiempo mantiene una relación homosexual con una vecina. La vida de estos personajes en el presente se alterna con acciones del pasado que narran episodios de la vida de Esther, madre de Frances, y su relación con August o recuerdos de Ada.

La técnica fragmentaria y la ruptura temporal y espacial fuerzan al lector a adoptar una actitud más activa para recomponer la historia. De esta manera, tiene que observar las viñetas con más atención y dar más vueltas a lo leído para captar todos los pequeños detalles.

La historia transcurre en escenarios invernales que favorecen la soledad. El medio social es hostil con las personas diferentes o creativas que tienen que luchar contra los que se oponen a que se produzcan innovaciones. La autora no juzga a los personajes, está interesada en conocer sus motivaciones y, sobre todo, sus sentimientos que se expresan fundamentalmente en los momentos de silencio que abundan a lo largo de las casi trecientas páginas del libro.

Las ilustraciones a lápiz ponen de manifiesto una creación lenta pendiente de los detalles que evita los grandes contrastes prefiriendo los diversos matices del gris. Esta técnica transmite calor y hace más evidente la creación manual y humana de las imágenes. Los silencios con imágenes sin palabras y los saltos en el tiempo resultan evocadores y sugerentes e implican al lector que va reconstruyendo la historia según sus percepciones y su imaginación. Todo ello propicia una lectura reflexiva que permanece en la mente del lector después de haber terminado la narración. (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Joanna Hellgren nació en Estocolmo en 1981. Estudió arte en Suecia y después se fue a vivir varios años a París. En 2006 se autoedita *Mon frère nocturne*, la historia de un niño que crece a la sombra de su hermano muerto. Entre 2009 y 2012 publica la trilogía *Frances*, que en su primera entrega recibió el Premio Urhunden al mejor cómic sueco. Publica sus ilustraciones en varias revistas y también escribe para jóvenes.

En busca de Peter Pan

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Cosey*
Traductora: *Mireia Rué*
Editorial: *Planeta de Agostini, Barcelona, 2007*

Lo he rescatado de la estantería con un leve recuerdo a lectura precipitada y algo decepcionante, pero tras esta nueva oportunidad ha sido definitivamente rehabilitado y pasará a engrosar mi listado de cómics recomendables.

Cosey es un autor convencional, sí, pero también es lo contrario: no rompe con la tradición del cómic europeo en cuanto a estilo de dibujo y guion, aunque introduce un sello muy personal que transpira y late en cada una de las viñetas y páginas.

Sus trabajos más representativos (*Saigon-Hanoi*, *Viaje a Italia*, etc.), siempre muy bien escritos y enmarcados en aventuras en lugares atractivos y exóticos, tienen argumentos sencillos pero de gran poso literario, que persiguen el sentido de la vida en las relaciones humanas y con el entorno. También así es la obra que nos ocupa, *En busca de Peter Pan*, la historia de un escritor de éxito que en un cantón de la Suiza de los años 30 busca inspiración, el reencuentro con su pasado y, sobre todo, el reencuentro con el pasado de su hermano mayor, Dragan. Se enriquece con referencias literales de la obra de J. M. Barrie, que no sólo proceden e ilustran la trama, sino que además se convierten en una atractiva invitación a la lectura del autor escocés.

Situamos así a nuestro escritor, de origen centroeuropeo y nombre yanqui, en un pueblo suizo de montaña amenazado por el crujido de un glaciar omnipresente. Está siguiendo la pista de un hermano al que conoce únicamente por las cartas que éste enviaba junto a importantes cantidades de dinero: cartas exultantes, con relatos del éxito de su música y de sus giras por toda Europa. Relatos que tal y como sospechaba nuestro protagonista y como poco a poco irá descubriendo, no se ajustaron siempre a la realidad…

No faltan, hasta el final de la trama, policías con bigote, viejos contrabandistas, música de piano, persecuciones por la nieve…, ni tampoco una preciosa mujer. Y todo ello contado a través de un dibujo de gran detalle y corte realista, con un diseño de página que demuestra que Cosey sabe lucirse en el manejo de las herramientas que permite el lenguaje del cómic, con viñetas y enfoques ciertamente memorables.

Pero no desvelaremos más secretos de esta hermosa historia de búsquedas, con la esperanza de que esta breve reseña haya abierto un hueco en el rincón de su curiosidad. (*Miguel Pons Renedo*)

Biografía

Bernard Cosendai, Cosey (Lausana, 1950) comenzó trabajando de aprendiz para Derib, fundamentalmente como colorista. En 1969 ganó el tercer premio de un concurso de la revista *Spirou* y cuatro años más tarde publicó, con guión de Jacques Ralf, *Un shampooing pour la couronne*. En 1975 comienza su serie más reconocida, *Jonathan*, que ha intercalado con álbumes más personales siempre enmarcados en universos de aventuras en entornos naturales y exóticos, con una característica perspectiva de búsqueda y reflexión personal. Destacan *En busca de Peter Pan*, *Viaje a Italia*, *Saigon-Hano*i o *Zeche*. Sin olvidar colaboraciones en obras como *L'enfant Bouddha*, o *Zelie Nord-Sud*.

Nacida en cualquier parte

Ficha técnica

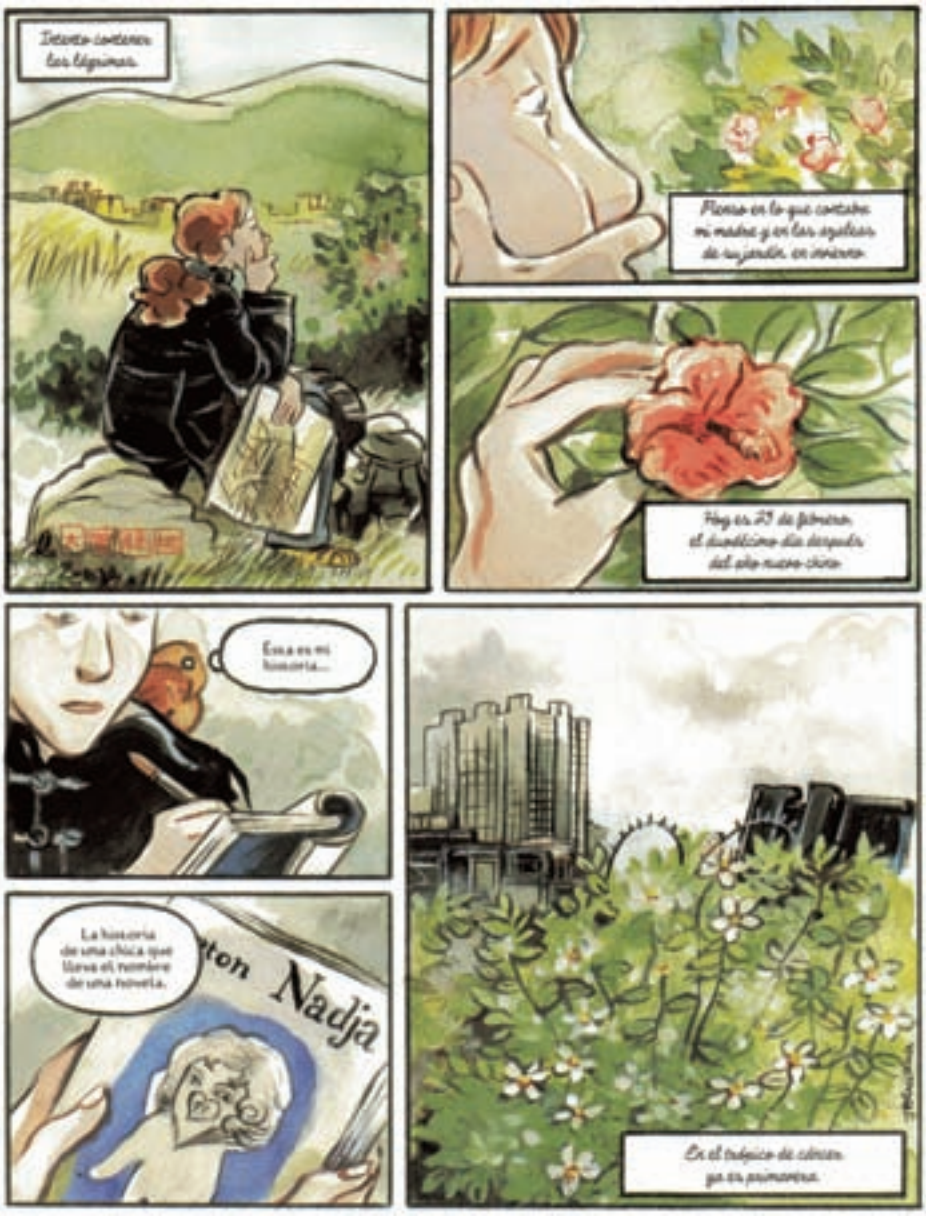
Guion y dibujos: *Johanna*
Traductores: *Aliénor Benoist y Pedro Riera*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2007*

Taiwán es el destino de un viaje que inicia la joven Nadja en busca de los recuerdos de los primeros años de su infancia antes de que su familia regresara a Francia. Sus padres habían marchado a este país cuando su madre estaba embarazada de su hermana mayor y su padre quería realizar sus investigaciones antropológicas estudiando las manifestaciones culturales de esta civilización tan diferente a la occidental. Realmente no sabe cuál es el motivo de sus indagaciones ni qué es lo que va a descubrir, pero no puede resistirse a descubrirlo.

A medida que va recorriendo la isla en busca de los lugares en que vivió, la casa de sus padres, los templos a los que acudían, las zonas a las que se desplazaba su padre para realizar su trabajo, va reconstruyendo la vida de su familia y su relación con ellos. En palabras de la protagonista: "como una arqueóloga de mi país interior, exhumo todo un universo de mi memoria." En esa recuperación son esenciales los olores, los colores, el calor húmedo, la vegetación, los sonidos, todo un mundo sensorial diferente que le evoca un pasado olvidado que, visto con ojos de adulta, se ofrece a una nueva interpretación.

A la joven protagonista de esta historia le pusieron el nombre de Najie que significa "celebración de la primavera" en chino. Por su parecido lo transforman en Nadja que a su vez es el título de un libro de André Breton que ella lee durante la visita a su país de origen y que parece describir lo que le ocurre. Nadja se deja llevar por su intuición, deambula por las calles, se mezcla con la población y deja que fluyan los recuerdos, las imágenes, los relatos que ha escuchado de niña.

Para que el lector que acompaña a Nadja en su búsqueda pueda identificarse con ella más fácilmente Johanna dibuja con un trazo amable y colores cálidos los escenarios, los sueños, los recuerdos, pero también incluye elementos que completan la historia: una hoja de un calendario chino, una carta antigua, un plano del metro, objetos rituales, etiquetas de productos o dibujos del parte meteorológico. El libro incluye apéndices con notas sobre la historia y cultura del país y *Extractos de la libreta de Nadja* con los apuntes de la propia autora sobre arquitecturas y decoraciones, los personajes, paisajes, vegetación y toda una serie de detalles que completan la ambientación. (*Juan Gutiérrez*)



Biografía

Johanna nació en Taiwán, antigua Formosa, en 1967. Estudió en la Escuela Superior de la Imagen en Angoulême. En *Nacida en cualquier parte* podemos comprobar su habilidad para el dibujo, con un trazo amable, y su destreza con las acuarelas para captar el exótico colorido de la isla en que vivió parte de su infancia. Su trabajo es meticuloso como podemos observar en las pruebas de color, para recrear cada ambiente, que aparecen en su libreta de apuntes.

Pema Ling

Ficha técnica

Autor e ilustrador: *Georges Bess*
Traductor: *Enrique Sánchez Abulí*
Editorial: *Norma, Barcelona 2007*

El Tíbet es un territorio asiático que siempre ha despertado la curiosidad de viajeros y de lectores. Los autores de cómics, de Hergé a Cosey, también se han interesado por sus extraordinarios paisajes y por su exótica cultura. Entre todos ellos quizá destaque el gran dibujante Georges Bess, responsable gráfico de la famosa serie *El Lama Blanco*, escrita por Jodorowsky. En estos mismos escenarios ambientará años más tarde la serie que comentamos en estas páginas.

Pema Ling es una obra de gran belleza en la que la calidez del color y la delicadeza del dibujo contrastan con la tragedia que vive la protagonista. La niña 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. El reyezuelo del territorio en el que actúan los comediantes no acepta las críticas y las chanzas de los artistas y decide terminar con ellos por medio de la fuerza.

La acción transcurre en el Tíbet partiendo del momento en el que Pema Ling se hace pasar por un chico para poder ser aceptada en el monasterio en el que vive otro tío suyo. Éste la protege e intenta enseñarle a leer y escribir, pero ella permanece muda mientras ayuda en las labores domésticas, cuida las cabras y va conociendo todas las estancias del monasterio y los alrededores.

A lo largo del relato se intercalan saltos en el tiempo hacia el pasado para ir conociendo detalles de la vida de la protagonista. La vida en el pueblo, las costumbres, los juegos de los niños, la organización social o la arquitectura están perfectamente documentadas y se plasman con gran delicadeza en las viñetas a través de un dibujo realista y minucioso en los detalles y con cuidados encuadres que destacan la espectacularidad de los escenarios o se acercan a los pequeños detalles significativos.

La narración discurre con fluidez y amenidad gracias a un guion que dosifica las informaciones, alternando los momentos dramáticos con aquellos que nos presentan los sentimientos positivos de los personajes, que son retratados con todos sus matices resaltando la variedad y complejidad de los mismos, alejados de los estereotipos. Hasta la fecha se han publicado cinco volúmenes en España en los que hemos podido seguir el proceso de aprendizaje de esta valiente aventurera que ha dejado de ser una niña. (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Georges Bess nació en Francia en 1950 y se convirtió en uno de los mejores y más apasionados dibujantes de historietas del mundo. A lo largo de cuatro décadas se ha dedicado con entrega a esta profesión. Durante diez años dibujó la serie *Phantom*, *El Hombre Enmascarado*. En 1987 inicia con Jodorowsky la serie *El Lama Blanco* y también *Los Gemelos Mágicos*. Entre 1995 y 1999 publica los cuatro volúmenes de *Juan Solo*. Como autor de los guiones y los dibujos ha publicado *Escondida*, *Leela et Krishna* y la serie *Pema Ling*, entre otros trabajos.

La gran catástrofe

Ficha técnica
Guion y dibujos: *Paolo Cossi*
Traductora: *Elia Maqueda López*
Editorial: *Ponent Mon, Tarragona, 2009*

En 1915 se cumplirá el centenario del primer genocidio del siglo XX llevado a cabo por el ejército otomano contra el pueblo armenio. La masacre y persecución de esta minoría se denominó *Medz Yeghern* (*La gran catástrofe*), título que adopta la novela gráfica que comentamos y cuyo prólogo nos recuerda que "los supervivientes se dispersaron por el mundo y hoy el mundo los ignora."

La presencia de los armenios en la Península de Anatolia se remonta al final de la era precristiana, religión a la que se convirtieron en el siglo IV. En el siglo XIV fueron asimilados al incipiente imperio otomano. Cuatro siglos más tarde (entre 1895 y 1897) trescientos mil armenios fueron víctimas de la persecución decretada por el sultán Abdul Hamid II. Con el cambio de siglo (primavera de 1908) el movimiento nacionalista republicano de los Jóvenes Turcos impulsó un golpe de estado que abolió la monarquía imperial e instauró un triunvirato dictatorial.

Bajo este gobierno se planificó la eliminación de los armenios que se llevará a cabo en tres fases dentro de la vorágine de la Primera Guerra Mundial: depuración del ejército y la administración (abril y mayo de 1915); supresión de los partidos armenios, deportación de las figuras locales más notables y de los hombres en edad de alistarse en el ejército (mayo y junio de 1915); expulsión de un millón de armenios. Estas matanzas sistemáticas, expropiaciones y deportaciones masivas se prolongaron hasta 1918 en lo que se conoce históricamente como el *Genocidio Armenio*.

La gran catástofe sintetiza esta tragedia en tres motivos históricos. El primero de ellos, la historia del soldado alemán Armin T. Wegner testigo del asesinato de los soldados armenios que luchaban con los turcos y otras atrocidades, que fotografía para denunciar a la comunidad internacional jugándose la vida y arriesgándose a ser considerado un traidor. El segundo motivo es la tentativa de resistencia Armenia denominada "los cuarenta días del Mussa Dagh." El tercero es el asesinato del bajá Mehmet Talât, ministro del Interior entre 1913 y 1917 y Gran Visir, a manos del superviviente armenio Soghomon Tehlirian.

El estilo empleado por Cossi varía del realismo limpio, para ennoblecer a las figuras de mayor dignidad, a la caricatura y los rasgos grotescos para retratar a los verdugos y sus crueldades. Cuando muestra las fotografías de las víctimas se torna pictórico por respeto hacia ellas, con la intención de dignificar su imagen. (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Paolo Cossi nació en Pordenone, Italia, en 1980. Tuvo una infancia enfermiza y se dedicó a dibujar desde pequeño. Estudió con distintos dibujantes hasta que en 2002 gana un concurso que le permite estudiar un año en la Escuela del Cómic de Milán. Con veintidós años publicó su primer cómic, *Corona. El hombre del bosque de Erto*, que tuvo un gran éxito. En el 2004 gana el Premio Albertarelli de *A.N.A.F.I.* como mejor dibujante joven italiano. En 2005 publica *El caso Unabomber*, en 2007 *La gran catástrofe* y entre 2009 y 2012 publica una biografía de Hugo Pratt en tres volúmenes.

Cuadernos ucranianos

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Igort*
Traductor: *Julio Reija*
Editorial: *Sins Entido, Madrid, 2011*

Puede decirse que la visita a Ucrania que hizo Igort en 2008 fue uno de esos viajes que cambian la vida. Hay un antes y un después en la carrera de este italiano de ascendentes rusos, desde la ficción esteticista de su obra previa hasta el territorio del documental y la crudísima realidad de *Cuadernos ucranianos*, y todo se debió a los testimonios que oyó en ese viaje. "Fue para mí una experiencia muy, muy fuerte. Tan fuerte, que por primera vez en mi vida decidí contar lo que estaba viendo", declaraba en 2011 a *Entrecomics.com*.

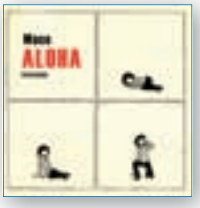
Para dar forma a las historias del libro, el autor alterna con pericia distintos recursos gráficos según las diferentes fuentes –memoria oral, textos históricos– y tiempos del relato. La huella del maestro del cómic periodístico Joe Sacco es evidente, pero al mismo tiempo Igort se lleva el reportaje a su terreno al aplicarle toda la retórica visual de su obra anterior. El resultado es un monumental fresco sobre Ucrania en los tiempos de la URSS con la textura de la intrahistoria y la vida vivida. Hay varios temas recurrentes, todos reveladores sobre la difícil y paradójica relación Ucrania-Rusia, cuyo reciente conflicto ha dado una nueva relevancia a este libro. Desde el *Holodomor*, un genocidio planificado por las autoridades soviéticas para colectivizar la Ucrania de los años treinta, ejecutado a través de purgas, deportaciones y una hambruna provocada con millones de víctimas, hasta la ocupación nazi. Sin olvidar la era Brézhnev, donde "había buena comida y costaba poco", una época recordada con nostalgia por contraste con la crisis de la Ucrania post-URSS, una crisis económica y de identidad cultural que nos remite a la dialéctica del amo y el esclavo.

El recuerdo subjetivo de unas vidas trágicas relatadas en primera persona se contrapone brillantemente con documentos históricos "objetivos", o lo que es lo mismo, la máquina implacable de la Historia –las decisiones políticas sobre las masas– frente a sus horribles consecuencias en los individuos. "El canibalismo se convirtió en una actividad muy extendida. Lo recuerdo como si hubiese sido ayer. 1932 fue el año más terrible de mi vida", cuenta una anciana de 80 años. Algo después, Igort cita un informe soviético de 1933: "En las aldeas aquejadas de canibalismo, cada día que pasa se consolida más entre la gente la idea de que consumir carne humana es algo aceptable. Esta opinión está especialmente difundida entre los famélicos y los niños". (*Pepo Pérez*)

Biografía

Igort (Igor Tuveri, Cagliari, 1958) fue uno de los fundadores del grupo Valvoline, desde el que participó en la vanguardia italiana de los ochenta. Durante los noventa trabajó regularmente para la editorial japonesa Kodansha, y en 2000 fundó la editorial Coconino Press. Sus últimos trabajos han sido editados en numerosos países, entre ellos España: *5 el número perfecto* (2002), una revisión de la mitología de la mafia desde la perspectiva italiana, *Fats Waller* (2004), una biografía poética con guion de Carlos Sampayo, o *Cuadernos rusos. La guerra olvidada del Cáucaso* (2012), la segunda parte de su trilogía del Este.

Aloha



Ficha técnica

Guion y dibujos: *Maco*
Editorial: *Periférica, Cáceres, 2012*

Uruguay es en esta ocasión el país que representa la autora de esta obra original, desenfadada y muy cercana al proverbial soplo de aire fresco. Sin rebasar la treintena, esta dibujante de Montevideo se revela como una de las creadoras más destacables del nuevo cómic latinoamericano.

Aloha es un adolescente andrógino, despreocupado y vivaz cuyas peripecias comienzan por lo anecdótico y se acercan a lo imposible. Recorre campos y montañas, explora cavernas y construcciones, visita ciudades del presente, del pasado y del futuro… Conoce a seres alados, charla con la mismísima muerte y le acompaña un diminuto ratón paradójicamente llamado Máximo. Se mueve constantemente y la curiosidad es su motor vital.

Es este un personaje que deambula por el mundo y por la propia página, transitando por lugares "reales" pero también por el espacio físico creado por la autora en el acto de dibujar. Y es consciente de ello. Existe, por tanto, un claro componente metalingüístico que Maco desarrolla con total desparpajo y clara intención lúdica. Forma y contenido se mezclan: la historia es el grafismo y viceversa. De manera que, asimilando las enseñanzas de maestros del cómic tan dispares como Alain Saint-Ogan, Windsor McCay, Fred o Will Eisner, la acumulación de viñetas proporciona la altura a una montaña y la estructura de una casa viene definida por el diseño de la página; igualmente, la protagonista puede ahogarse en el espacio de una viñeta inundada o incluso la propia viñeta le puede caer encima. La autora, en fin, juega con las proporciones, la perspectiva y los vacíos, a la vez que altera el orden de lectura en función del recorrido físico de Aloha.

Maco se expresa con un blanco y negro puro donde predomina por completo la línea. Su dibujo es ligero y fluido como el propio personaje y su trazo es tan sencillo como efectivo.

Aloha es un experimento que triunfa por la escasez de pretensiones. Con un humor suave, prácticamente silencioso, destila un mensaje optimista, una sensación de desenfado e ingenuidad ante la vida que recuerda que todo está por descubrir. Flota en sus páginas una sensación de irrealidad que no incomoda. De hecho, el relato comienza y termina con un sueño. ¿Puede ser una aventura onírica? Tanto da; lo importante es disfrutar de la experiencia, sea real o ficticia, de ese espacio imposible únicamente limitado por las fronteras de la imaginación. (*Yexus*)

Biografía

Maco (María Concepción Algorta), nacida en Montevideo, 1987, autoedita su primera historieta en 2011 y ese es el año en que se ponen en marcha todos sus proyectos. Además de crear en su blog la serie *Radiobujada*, comienza a publicar *Fedra*, una tira que aparece semanalmente en la web del colectivo *Marche un cuadrito*, donde participan artistas de Uruguay y de Argentina. El mismo año participa también en el proyecto uruguayo Bandas Orientales con *El Encargo* y, por añadidura, es cuando aparece *Aloha*, su primer álbum, publicado conjuntamente por las editoriales Belerofonte de Uruguay y Loco rabia de Argentina.

Fraternity

Ficha técnica

Guion: *Juan Díaz Canales*
Dibujos: *José Luis Munuera*
Color: *Sedyas*
Editorial: *Astiberri, Bilbao, 2011*

Robert McCornan es un anciano enfermo. Su utópico proyecto de comuna, creado años atrás en New Fraternity, está en peligro ante la falta de alimentos y las intrigas existentes entre los principales dirigentes de la misma. El exterior está en plena Guerra de Secesión americana (1861-1865) y algunos soldados se han instalado en la comuna.

Además, la recogida de un niño abandonado y de una bestia del bosque generaliza la inquietud entre los vecinos de Fraternity. Los acontecimientos se precipitan y la comuna se sume en el caos, desmoronándose ante la impotencia de los que quieren salvarla. Al final, una de las protagonistas funda otra comuna en otro lugar más al norte.

El estupendo guion de Juan Díaz Canales no solo ha creado una historia por sí misma sino que se ha inspirado en un hecho real sucedido en Estados Unidos: se trata de una comuna que fundó Robert Owen en Indiana en 1825, a la que llamó New Harmony y que duró solo tres años. Su experiencia de sociedad comunitaria fracasó en palabras de su fundador por "el egoísmo de los hombres".

Los dibujos de José Luis Munuera son minuciosos, sobrios y con un fuerte carácter realista. El dinamismo de las viñetas se incrementa cuando la acción se acelera y los acontecimientos se precipitan. Para ello crea páginas con viñetas continuadas que forman una sola escena y las combina con otras de momentos diferentes. Esto produce un efecto de movimiento claro y eficaz. Los encuadres son muy variados, sobre todo en los momentos de tensión narrativa. Cuando la historia es más descriptiva los encuadres son más semejantes.

El color de Sedyas dota a la parte gráfica de una fuerte personalidad y narratividad al usar determinados tonos para todas las viñetas que corresponden a los distintos momentos de la aventura de Fraternity. El sepia es el color principal, mientras que azules y naranjas completan la paleta cromática.

Magnífica obra la creada por este equipo de artistas que se publicó en Francia en dos volúmenes. *(Javier Sobrino)*

Biografías

Juan Díaz Canales (Madrid, 1972) es guionista de cómic y director de películas de animación. En 1996 funda, con otros tres artistas, la compañía *Tridente Animation*. Ha escrito numerosos guiones, entre los que destaca la serie *Blacksad* junto con el dibujante Juanjo Guarnido. Entre los premios recibidos sobresale el Eisner del Comic-Con de San Diego, 2013.

José Luis Munuera (Lorca, Murcia, 1972) estudió Bellas Artes en Granada y a mediados de los noventa comenzó a trabajar con editores franceses con los que ha publicado más de una veintena de álbumes. Entre sus trabajos destacan cuatro libros de la serie *Spirou y Fantasio* y cinco álbumes de la serie *Navis*, todos con guiones de Morvan. http://casamunuera.blogspot.com.es/

Vietnamérica

Ficha técnica

Guion y dibujos: *Gia-Bao Tran*
Traductor: *Raúl Sastre*
Editorial: *Norma, Barcelona, 2011*

El título de esta novela gráfica *Vietnamérica* sintetiza el contenido de la misma al unir en una palabra dos países, dos culturas que en un momento histórico terminan enfrentándose en una de las guerras más crueles de la segunda mitad del siglo XX.

El recuerdo de este conflicto sigue estando muy presente en la actualidad por la repercusión que ha tenido a través de la cantidad de novelas, cómics y, sobre todo, películas que la han abordado en sus múltiples facetas: el enfrentamiento bélico, el regreso de los soldados americanos a su país, la lucha de los movimientos pacifistas y los traumas individuales y sociales que sucedieron a la guerra. En la mayoría de los casos los testimonios que se han difundido en nuestro entorno expresan el punto de vista occidental.

El cómic que comentamos aporta un aspecto original al ser protagonizado por vietnamitas que huyen de su país cuando se produce el triunfo comunista y se refugian en Estados Unidos. El título completo de la obra incluye el epígrafe *El viaje de una familia*, que en realidad es doble. La historia va alternando el viaje de regreso de la familia a su tierra de origen, en el presente, con los recuerdos de la vida en Vietnam en el pasado que terminan con otro periplo en sentido opuesto.

Este viaje no solo es espacial, sino temporal, como hemos indicado, y, además, de iniciación para el protagonista que es el autor de la obra. Tran nos ofrece un relato autobiográfico en el que se nos presenta a los treinta años como un joven nacido en Norteamérica que vive en un mundo completamente diferente al de sus padres, con otras preocupaciones, que van creando una barrera generacional que le distancia de su familia y especialmente de su padre que tenía su misma edad cuando salió de Vietnam y nació él.

El contacto con el país asiático, la relación que mantiene con los familiares que viven en él, las costumbres sociales, los ritos funerarios, el recuerdo de los abuelos, el descubrimiento de la juventud de su padre y otra serie de experiencias le van ayudando a recomponer su propia historia y la de sus orígenes. Al final entenderá el sentido de la sentencia de Confucio que aparece en el libro *La Guerra de Vietnam* que le ha regalado su padre: "Un hombre sin pasado es un país sin raíces". (*Juan Gutiérrez*)

Biografía

Gia-Bao Tran nació en Carolina del Sur (Estados Unidos) en 1976, un año después de que sus padres salieran de Vietnam. Antes de aparecer *Vietnamérica* en 2011 ya había publicado *Contenido* en 2002 y *Burn Negativo* en 2005. En la actualidad está trabajando en un proyecto sobre el genocidio ocurrido en Ruanda, que también es abordado en uno de los comentarios reunidos en este número de *Peonza*.

El coche de Intisar

Ficha técnica

Guion: *Pedro Riera*
Dibujos: *Nacho Casanova*
Editorial: *Glénat, Barcelona, 2011*

Un coche en Yemen puede ser algo más que un medio de locomoción o un signo de lujo, puede ser para Intisar una particular zona de libertad, un espacio en movimiento en el que bajo la cobertura anónima del hiyab recupera parcelas de igualdad frente a los hombres. El coche es una referencia de modernidad que destaca el anacronismo en el que vive la protagonista, es un símbolo de liviandad que nos introduce de forma ligera en una situación dramática.

El coche de Intisar es una novela gráfica que fluye engranando situaciones y anécdotas significativas de la sociedad yemení y en concreto de la situación de la mujer. La narración se estructura sobre la descripción del devenir cotidiano de Intisar. De esta manera conocemos una sociedad lastrada por muchas reminiscencias feudales, muy alejada de los parámetros europeos, incluso con recortes. En esas secuencias los autores, en un envidiable ejercicio de empatía dan la palabra a Intisar para que establezca con nosotros un diálogo unidireccional en el que nos explica directamente lo que los ojos no pueden ver: lo que siente y piensa. Nos cuenta cómo se concreta en ella una situación general de clara y hasta brutal discriminación de las mujeres. La acompañamos en su continua resistencia frente a imposiciones, en su rebeldía, sus pequeños éxitos, sus derrotas, sus frustraciones, su frágil fortaleza. Su historia, es la de una mujer de familia rica, con formación universitaria: anestesista de profesión. Una mujer que debe realizar gran parte de su vida cotidiana en la clandestinidad: "La libertad para nosotras es todo lo que podemos hacer sin que mi padre se entere"; que se ve amenazada por la inseguridad: "Odio estar a disposición de los hombres"; que sufre, en fin, la negación de la autonomía como persona: "Aquí, a las mujeres nos tratan como si fuéramos siempre menores de edad".

Es un relato cargado de vitalidad que escenifica de forma sencilla la barbarie que comporta la exclusión de la mitad de la sociedad, que ejemplifica qué significan en concreto valores como libertad e igualdad y por ello es una obra que tiene un gran potencial pedagógico. El guion se basa tanto en una oportuna selección de anécdotas como en el acierto en la definición del personaje de Intisar, con la credibilidad de la coherencia y verosimilitud. El dibujo ligero, sensual y sintético, describe y comunica con gran eficacia y proximidad. (*Pepe Gálvez*)

Biografías

Nacho Casanova nació en Zaragoza en 1972. Con un estilo muy personal ha tocado varios géneros con obras propias como la trilogía de su *Autobiografía no autorizada*, *Un día* o *Pornográfica*. Asimismo ha dibujado, además de *El coche de Intisar*, *Mistigri* y *Te diré quién eres*, con guiones respectivos de Stygril y Cristina Rubio.

Pedro Riera, nacido en Barcelona en 1965, es autor entre otras de las novelas *Heridas de guerra*, *Un alto en el campo de los Mirlos*, *Hombre lobo*... El guion de *El coche de Intisar* se basa en su estancia en Yemen.

Biografías de los colaboradores

Gabriel Abril

Desde la prestigiosa revista Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil viene desarrollando a lo largo de muchos años una labor crítica muy importante, dirigida a padres, bibliotecarios y profesores, reseñando y analizando cómics de calidad e interés. Sería muy útil que este trabajo se recopilara en un volumen para facilitar su consulta y difusión.

Antonio Altarriba

Nació en Zaragoza en 1952 y es catedrático de Literatura Francesa en la Universidad del País Vasco. Ha escrito novelas, relatos, ensayos y guiones para historietas. Ha recibido el Premio Nacional del Cómic por la novela gráfica *Aprendiendo a volar* en la que reconstruye la biografía de su padre en la guerra civil, el exilio y el posterior regreso a España.

Luis Arizaleta

Pamplona, 1960. Comenzó a leer el *Roberto Alcázar y Pedrín* que leía su tío Eduardo; luego, tebeos, volúmenes de *Asterix* regalados por su madre cuando sacaba buenas notas, *Tintin* en la biblioteca del colegio. Responsable literario de la colección digital *Akobloom* –http://www.leer-e.es/ebooks/generos/akobloom–, imparte formación sobre lectura. En 2003, Anaya publicó su libro *La lectura, ¿afición o hábito?*, y en 2009, Octaedro *Circunvalación. Una mirada a la educación literaria*.

Koldo Azpitarte

Bilbao, 1970. Lleva más de 15 años escribiendo sobre cómics en diversas publicaciones especializadas como *Trama* o *Dolmen* y actualmente dirige Z (revista de la asociación de librerías especializadas Zona Cómic). También es autor de los libros *Comics Made in Spain* y *Senderos*, así como guionista de los álbumes *Reliques* y *Face d'Ange*.

Nacho Casanova

Es un historietista e ilustrador nacido en Zaragoza en 1972. Estudió Bellas Artes en Valencia y ha publicado su *Autobiografía no autorizada* en tres volúmenes Bang, 2007 y Diábolo Ediciones 2008 y 2010. También es autor de *Un día* (Dolmen, 2008) y de *Mistigri* (De Ponent, 2009) que narra la infancia del guionista de la obra, Chris Stygryt, en Burdeos.

Luis Miguel Cencerrado Malmierca

Bibliotecario-Documentalista especializado en asesoría y formación en bibliotecas infantiles y escolares, promoción de la lectura y selección de materiales de lectura para niños y jóvenes.

Mariano Coronas Cabrero

Es maestro de Primaria y bibliotecario escolar voluntario. Primer Premio Nacional de Bibliotecas Escolares 2006. Dirige la revista trimestral *El Gurrión* de

Labuerda (Huesca), desde 1980. Lee, escribe, sueña, escribe cartas, camina y hace fotografías. Lo puedes ver en: http://macoca.org y http://gurrion.blogia.com

Juan Esteban

Santanderino nacido en Burgos en 1973, miembro de la Asociación Manicómic, con quien publicaba sus historietas. Obtuvo un accésit en el Certamen de Cómic organizado por el Injuve en 1999 y actualmente es miembro de la Asociación Cultural Amigos de la Narración Gráfica.

Norman Fernández

Avilés, 1966. Ha publicado estudios sobre cómic en países como Argentina, Brasil, Cuba y Croacia. Es autor con Pepe Gálvez de los libros *Nosotros somos los muertos: el arte de la resistencia* e *Historias rotas: La guerra del 36 en cómic*, en solitario, ha publicado *Hermann; La pasión de narrar*, *Enrique Breccia; La línea de sombra*, *Tex habla español* y *José Muñoz*.

Vicente Funes y Antonia D. Hermosilla

Son diplomados en Biblioteconomía, y licenciados en Documentación por la Universidad de Murcia. Durante los últimos quince años como técnicos de la Biblioteca Regional de Murcia desempeñan diversas funciones, entre las que se encuentra la gestión de la sección de Comicteca. Ésta, desde su inauguración en 2003, se ha convertido en un referente a nivel nacional e internacional en la organización y gestión de este tipo de servicios.

Publicaciones como las Brújulas para tebeos, críticas en diversos medios, la participación en diferentes foros dentro y fuera de España (Proyecto Comicteca en Colombia, Bedeteca de Lisboa, stand en el Salón del Cómic de Barcelona, etc) son algunas de las actuaciones que, en pro de la promoción del cómic, han ido desarrollando.

Pepe Gálvez

Fuentes Claras, 1950. Ha colaborado en revistas especializadas como *EMM*, *Krazy Comics*, *Slumberland*, *U*, *Volumen*, *Zona Cómic* o el diario *Avui*. Con Norman Fernández ha escrito los libros *Nosotros somos los muertos: el arte de la resistencia*, *100 Balas. Guía de lectura* e *Historias rotas: La guerra del 36 en cómic*.

Alberto García Marcos

Bilbao, 1973. Fundador de la web de información www.entrecomics.com, donde ha desarrollado labores de crítica y divulgación. Colabora en diversos medios escritos y es traductor y editor de cómic en las editoriales Fulgencio Pimentel y Entrecomics Comics, de la que también es fundador.

Antoni Guiral

Barcelona, 1959. Guionista, editor y crítico de historieta, destacando entre sus últimas monografías *100 años de Bruguera*, *By Vázquez* y *Jordi Bernet. 50 años de Viñetas*. También ha dirigido y escrito en su mayor parte la colección de libros *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*. En 2007 recibió el premio a la Mejor Labor Divulgativa en el Salón Internacional de Barcelona.

Olalla Hernández

Estudió Filología y trabajó en el Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Es autora de un álbum ilustrado y guionista de varias historietas. Como ensayista ha publicado dos obras de gran interés sobre la novela gráfica que se comentan en este número de Peonza.

Miguel Ibáñez

Nació en Puente Viesgo, Cantabria, en 1960. Es profesor de Secundaria y un excelente poeta. Aparece en todas la antologías, pero no se prodiga en publicaciones. Entre éstas: *Historias de dos ciudades* (2004). Acaba de recibir el Premio Alegría. Es un gran lector, aficionado a la novela negra y al cómic.

Isabel Martín Echegaray

Nació en Bilbao en 1971 y aunque se licenció en Derecho, pronto descubrió su vocación bibliotecaria, que ejerce en la Biblioteca de la Universidad de Cantabria. No se pierde un concierto de rock, pero lo que le apasiona de verdad es la lectura. Actualmente vive enganchada a La Comicteca.

Eduardo Martínez-Pinna

Divulgador y ensayista de la historieta. Licenciado en Veterinaria por la Universidad Complutense de Madrid. Colaborador en *Tebeosfera*, en otras revistas como *Mundaiz*, *Dentro de la viñeta* o *Rumble* y en obras diversas como *Del tebeo al manga*. Su primer libro en solitario es *El rescate emocional de un clásico: Prince Valiant, la obra cumbre de Hal Foster* (Libros de Papel, 2013).

Juan Mata

Es profesor de la Universidad de Granada. Sus campos de investigación son la pedagogía de la lectura y la escritura, las bibliotecas escolares, la educación literaria y la literatura infantil y juvenil, cuestiones sobre las que ha escrito libros y artículos en revistas especializadas.

Jordi Ojeda Rodríguez

Es doctor ingeniero Industrial y trabaja como profesor asociado en la Universidad de Barcelona en el Departamento de Economía y Organización de Empresas. Es un gran aficionado al cómic, ámbito en el que ha publicado libros y artículos, ha dirigido proyectos de investigación y ha sido comisario de varias exposiciones.

Pepo Pérez

Málaga, 1969. Licenciado en Derecho y doctor en Bellas Artes; ha sido *visiting scholar* en la School of Visual Arts de Nueva York y dibujante residente en la Maison des Auteurs de Angulema. Dibuja cómics desde los años 90, destacando las novelas gráficas *El Vecino*, realizadas junto a Santiago García. Como crítico ha escrito en revistas académicas y medios como *El Periódico*, *U*, *Rockdelux* o *Esquire*, entre otros.

Quim Pérez

Santa Coloma de Gramenet, 1971. Licenciado en Filosofía, lleva ejerciendo la crítica de cómics con regularidad en diversas cabeceras (*Lateral*, *Trama*, *Mondosonoro*, *Batonga!*, *Benzina*) desde hace más de veinte años. Actualmente lo hace en la revista *Dolmen*. También ha ejercido de crítico literario y de guionista de cómics de manera ocasional.

Ana Polanco

Ha trabajado en la Dirección General de Asuntos Europeos y Cooperación al Desarrollo del Gobierno de Cantabria, AECID de Guatemala, Ethical TV de Edimburgo, Área de Cooperación de la Universidad de Cantabria y AECID y PNUD de Marruecos.

Miguel Pons Renedo

Tuvo una infancia repleta de chistes y tebeos de Bruguera, pero luego lo abandonó por desconocimiento, para retomarlo de nuevo de forma obsesiva desde el 2004. Tiene 39 años, es licenciado en Derecho, está casado y tiene tres hijos. Y sobre todo, lee cómics sin parar.

Jordi Riera Pujal

Es un estudioso y divulgador del mundo del cómic. Ha publicado *El còmic en català. Catàleg d'àlbums i publicacions (1939-2011)* y ha colaborado en diversos libros. Actualmente codirige la revista cultural *Tentacles*. http://elcomicencatala.blogspot.com.es/

Pedro Riera

Nació en Barcelona en 1965 y es licenciado en Ciencias de la Información y ha trabajado en cine, televisión y publicidad. Ha escrito dos novelas para adultos basadas en su experiencia en el conflicto de los Balcanes y varias para jóvenes que han recibido importantes premios. Ha escrito el guion de la novela gráfica *El coche de Intisar* premiada en Francia y España.

María Rodríguez del Castillo

Nació en Santander en 1967. Leyó muchos Mortadelo y mucho Jabato de pequeña pensando que no era bueno. No volvió a tocar un cómic hasta que tuvo que ponerse manos a la obra con La Comicteca de Industriales (BUC). Y ahora ya sabe a ciencia cierta que leer cómics sí que es muy bueno.

Emilio Ruiz

Es un excelente fotógrafo y escritor. Ha adaptado al cómic la novela *En busca del unicornio*, premio Planeta, de su amigo Juan Eslava Galán, dibujada por Ana Miralles. Para esta extraordinaria dibujante ha escrito los guiones de la serie *Muraqqà*, *Wáluk;* y, afortunadamente para los lectores, siguen colaborando.

Ignacio Ruiz

Diseñador gráfico de Cantabria, estudió Publicidad y RRPP y, posteriormente, el Máster de Profesorado de Secundaria, donde se especializó en la implantación de los videojuegos como método educativo. Además, ha impartido cursos en el CEP de Santander sobre la aplicación del cómic en la enseñanza. (www.nachoruiz.net)

José Manuel Trabado

León, 1971. Profesor de Teoría de la Literatura en la Universidad de León y director de los cursos de verano sobre cómic, ilustración y animación. Además de colaborar en diversos blogs y publicaciones digitales, ha publicado *Antes de la novela gráfica* (Cátedra) y *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (Arco/Libros).

Jaume Vaquer

Palma de Mallorca, 1966. Farmacéutico. Tras diversas colaboraciones editoriales fue uno de los fundadores de la revista de información *Dolmen*. Aparte de sus blogs, *Carne de papel y tinta* y *Neuras y paranoias*, dedica su tiempo a comisariar exposiciones ya que es uno de los mayores coleccionistas de originales de España.

Antonio Ventura

Nació en Madrid en 1954, es maestro, editor y escritor. Fundó la revista Babar de literatura infantil y juvenil y dirigió la colección Sopa de libros de la editorial Anaya. Ha publicado novelas para jóvenes y adultos y, sobre todo, álbumes ilustrados que han sido premiados y valorados positivamente por la crítica.

Gerardo Vilches

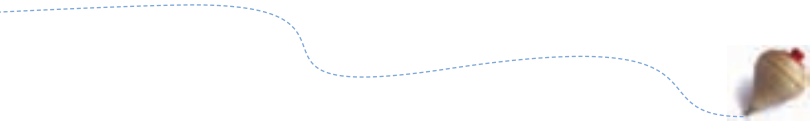
Madrid, 1980. Licenciado en Historia. Colabora en el blog *Entrecomics* y en la revista *Rockdelux*. También codirige con Octavio Beares la revista *CuCo*, *Cuadernos de cómic*, habiendo participado en *Radiografías de una explosión* (Modernito Books) y *Panorama* (Astiberri). Acaba de publicar *Breve historia del cómic* (Nowtilus).

Andrea Villarrubia

Como profesora de educación secundaria, especialidad de Lengua y Literatura, ha hablado en las aulas y fuera de ellas incansablemente de libros y ha puesto voz a poetas de todo el mundo. Ha hecho de la lectura en voz alta un modo de ofrecer la literatura a todo tipo de personas.

Yexus

Nació en Santander en 1962, es periodista, escritor y crítico de cómics. Ha colaborado con varias revistas y publicaciones de ámbito nacional. Ha llevado a cabo numerosas iniciativas como la edición de *Viñetas de Ayer y de Hoy*, ha sido comisario de exposiciones y ha dictado numerosas conferencias. Es autor de monografías sobre Max, Berni Wrightson y Sergio Toppi.



«Nunca tengas miedo a volar»

Federico Delicado nos muestra
la sutil frontera entre la realidad y la fantasía.

www.kalandraka.com

Un silencio elocuente

Autor

José Luis Polanco
Equipo Peonza

Intentar comprender el mundo en el que vivimos e interesarnos por lo que sucede a nuestro alrededor. Qué menos nos podemos exigir a nosotros mismos. Y, sin embargo, la tarea no es sencilla. El escritor peruano Julio Ramón Ribeyro escribe: "Nunca he podido comprender el mundo y me iré de él llevándome una imagen confusa. Otros pudieron o creyeron armar el rompecabezas de la realidad y lograron distinguir la figura escondida, pero yo viví entreverado con las piezas dispersas, sin saber dónde colocarlas."

Esta es, creo, la tarea de los creadores -ya sean estos escritores, artistas, pensadores, poetas-, escrutar el misterio de nuestro ser, ordenar las piezas dispersas del complicado puzle, ayudarnos a entender el mundo y a nosotros mismos. Esto es lo que intenta, y consigue, Ribeyro, aunque su acendrado pesimismo le lleve a concluir que lo que ha escrito no ha sido más que *una tentativa vana*.

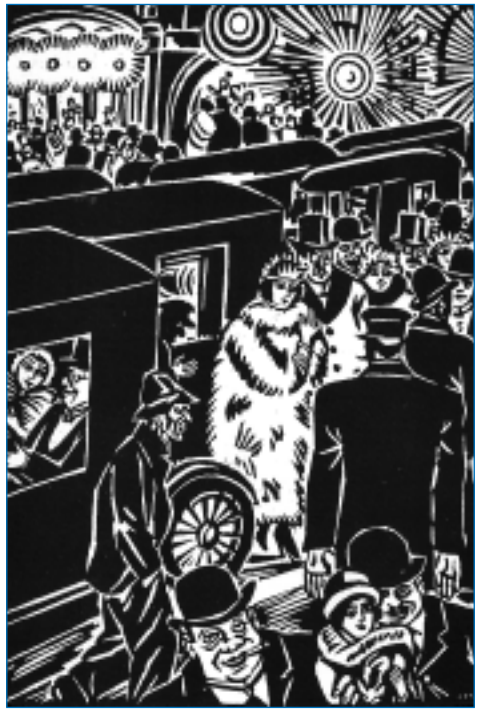
La ciudad
Il. Frans Masereel
Ed. Nórdica, 2012

No sé por qué las imágenes que estaba mirando en *La ciudad* (1925), de Masereel, me recordaron el libro de Ribeyro y sus reflexiones, siempre lúcidas. Tal vez porque también las escenas del artista belga, como el diario personal del peruano, son una indagación acerca de ese gran enigma que es el ser humano y su naturaleza.

Pero volvamos al libro de Masereel. "Esta es la ciudad, y yo soy uno de los ciudadanos. Lo que interesa a los demás me interesa a mí…". Estas palabras de Walt Whitman encabezan el libro de Frans Masereel (1889-1972), y son las únicas que en él encontramos, si exceptuamos, claro, el título. La cita es toda una declaración de intenciones del autor de esta novela en imágenes, realizada con grabados en madera, que nos lleva a los años veinte del pasado siglo, un tiempo con bastantes similitudes, por cierto, con este nuestro en

el que crece la pobreza y la exclusión y se agranda la brecha de la desigualdad.

El libro es un viaje por la ciudad, que se inicia con el propio autor sentado en un altozano: se ha quitado el sombrero, y, quizá, toma notas o reflexiona mientras contempla la gran urbe, que parece asfixiarse envuelta en el humo de las fábricas y los trenes. Continúa luego con un centenar de imágenes que, como escenas de una película de cine mudo, o de un documental en blanco y negro, nos hablan sin necesidad de palabras. Basta y sobra el talento del creador plasmado en estas secuencias de lugares y escenas de la vida cotidiana.



La ciudad
Il. Frans Masereel
Ed. Nórdica, 2012

Acompañamos en ellas al artista en su paseo por calles y plazas, visitamos teatros y museos, nos asomamos al interior de patios y alcobas. Conocemos la ostentación de las zonas ricas y el impudor con que se exhibe el dinero. Los grandes edificios e ingenios industriales, el denso tráfico de las avenidas, el trasiego de las estaciones, el bullicio de los centros comerciales, la agitación de las calles atestadas de gente. El enardecimiento de la fuerza en los desfiles militares. El delirio patriota. El fervor de los mítines políticos. Las manifestaciones ciudadanas. Los fastuosos acontecimientos sociales. La exaltación de la opulencia y el lujo.

Pero, Masereel está empeñado en que sepamos también de la sórdida negrura de la miseria, las secuelas que dejó la Gran Guerra. El hacinamiento y la promiscuidad en habitaciones exiguas. La pesadumbre de los tullidos y veteranos de guerra arrastrándose por las calles. El trabajo extenuante en las grandes industrias. El drama de los accidentes laborales. La frialdad de las salas de hospital. La mugre de los tugurios de arrabal y los prostíbulos. La pasión sexual y el crimen. La violencia de las reyertas callejeras.

De la estirpe de Durero y Brueghel, de la de Goya y Daumier; contemporáneo de Otto Dix y George Grosz, Masereel nos muestra, como ellos, la verdad del mundo. Esto es lo que somos, parece decirnos. Tú también formas parte del tinglado; también tú vas de fiesta, como ese que camina con rostro demudado, no se sabe muy bien si cantando o gimiendo; eres uno más entre el gentío que se pierde en la lejanía.

La ciudad
Il. Frans Masereel
Ed. Nórdica, 2012

Los grabados a página completa de este maestro de la xilografía son de una aparente sencillez, pero poseen una gran fuerza expresiva. Las formas de las figuras son sobrias, y se adivina en ellas la influencia tanto del cubismo como del expresionismo. Llama la atención el detalle con que están construidos los escenarios, la composición de cada página, la distribución de los blancos y los negros. Es admirable, también, la habilidad con que expresa las emociones en el rostro de los personajes: la exaltación y el abatimiento, el entusiasmo y la frustración, la valentía y el miedo, el gozo y el dolor. La desesperación, la cobardía, la pena. Cuesta poco imaginar los entresijos de estas vidas, tan deseosos parecen todos de contarle su historia a quien mira a través de la ventana indiscreta que es cada página.

Caricaturista político, militante pacifista, artista comprometido, Masereel se implicó, tanto en su obra como en diversas iniciativas ciudadanas, en la lucha contra el fascismo cuando los nazis empezaban a quemar las obras del *arte degenerado*. Elogiado por los críticos de su época, contó con la admiración de escritores como Thomas Mann o Stefan Zweig. Historietistas como Will Eisner o Art Spiegelman, entre otros, lo consideran su precursor y contemplan su obra como el antecedente de la actual novela gráfica.

Sincero y honesto. Sin estridencias ni gritos. Crítico carente de fanatismo, Masereel dibuja lo que ve, el ser humano y sus pasiones. No larga discursos ni sermones, ni pretende dar lecciones de nada. Nos pide, eso sí, que abramos los ojos y miremos en silencio, con altura e indulgencia. Son sus personajes quienes nos interpelan con su fuerza muda.

En la escena que cierra el libro, vemos al artista asomado a la ventana de su buhardilla sobre los tejados de la ciudad. Tiene la cabeza apoyada en las manos, y contempla un cielo cuajado de estrellas. Imagino que está soñando un mundo mejor que el que ha visto y nos ha mostrado.

#

Esto no es una novela gráfica, es una pipa

Esto no es una novela gráfica, es una pipa
Autora: *Olalla Hernández Ranz*
Editorial: *Pantalia Publicaciones, Zaragoza, 2014*

Esta tercera entrega de la colección Cuadernos Exágono analiza las novelas gráficas encuadrándolas dentro de la narración gráfica, que es un fenómeno más amplio, y señalando que en su inmensa mayoría son cómics. Son consecuencias del progreso que "trae consigo, además de un arte distinto del antiguo, una nueva percepción del mismo." El volumen finaliza con una invitación a disfrutar de la lectura polifónica de estas obras que adquieren los rasgos propios de la cultura en que se desarrollan: "ese carácter ecléctico y fragmentario de la época en que vivimos."

Olalla Hernández Ranz, que ha colaborado con nuestra revista, es licenciada en Filología, ha trabajado en la Fundación Germán Sánchez Ruipérez y desarrolla una labor de promoción de la lectura que compatibiliza con la coordinación de una colección de cómics y Ciencia Ficción para Thule Ediciones. Alterna su actividad creativa, el álbum ilustrado *La hierba más verde* (A Buen Paso, 2012) y una historieta de *En el parque* (Thule, 2012), con la investigación y publicación de ensayos como el que comentamos. Anteriores estudios suyos se acercaron al cómic autobiográfico, "Viñetas del artista como un joven adolescente. Retórica de una coincidencia" en *Literatura infantil y matices* (Zaragoza, 2009), en esta ocasión se centra en el análisis de la novela gráfica y lo hace de una manera ordenada con claridad y profundidad. Las relaciones espacio-temporales en el cómic, la continuidad entre viñetas, el diseño de la página, las elipsis y demás elementos del código de este medio son estudiados sistemáticamente.

Esta colección de ensayos es novedosa y atractiva. No son demasiado extensos, sesenta páginas, y el tono de la autora se aleja del impersonal académico para dirigirse directamente al lector implicándole en la lectura. La presentación incluye subrayados y notas al margen que hacen la lectura más ágil y amena. La lectura de este ensayo puede aclarar muchas dudas sobre el debate establecido acerca de la denominada novela gráfica. *(Juan Gutiérrez)*

Imagen: La montaña, Elisa Turkowski.

LIBROS DEL ZORRO ROJO

EL ARTE DE EDITAR

www.librosdelzorrorojo.com

LIBROS DEL ZORRO ROJO 10 AÑOS

Rubén Pellejero

Rubén Pellejero, uno de los mejores dibujantes europeos, además de un buen amigo de Peonza, es el autor más indicado para ilustrar este número especial de nuestra revista dedicado a la novela gráfica porque las historietas que ha dibujado se ambientan en numerosos países de Europa, Asia y América. Sus obras abordan distintas temáticas y se inscriben en diferentes géneros narrativos. Sus trabajos incluyen también la ilustración infantil. En esta entrevista intentaremos reconstruir su personal vuelta al mundo a través de sus viñetas.

Autores

Juan Gutiérrez Martínez-Conde y Yexus

¿Cómo se produjo de niño el descubrimiento del dibujo? ¿Cuáles fueron los primeros autores que despertaron tu interés?

De niño, no lo recuerdo muy bien, la verdad, imagino que estaría siempre dibujando cualquier cosa. Sí recuerdo y con mucha nitidez la revista *Florita*, *revista para niñas*, decía en su cabecera, que coleccionaba mi madre. Ella las tenía todas encuadernadas y eran de lectura casi obligada en los días en que estábamos enfermos (en aquellos años estábamos muy a menudo con resfriados y cosas así). Nos encantaba leerlas y releerlas. Descubrí allí a dibujantes como Vicente Roso, J. Buixadé, un J. Bielsa incipiente, *El reyecito* de O. Soglow, que me encantaba, entre otros. Todo eso mezclado con muchas cursiladas propias de ese tipo de revistas de la época. También los tebeos de *Hazañas Bélicas* y *Pulgarcito* y demás. Más tarde, el descubrimiento de *Luky Luke* y de *El fantasma justiciero* de Jean Lezard (primer álbum de cómic que me compré) fueron los que despertaron quizás mi interés por la ilustración en general y básicamente por el dibujo en clave de humor aunque parezca eso algo difícil de creer, vista mi evolución posterior.

Tu formación se llevó a cabo en la escuela de Artes y Oficios Artísticos y en el taller de Joan Boix. ¿Qué recuerdos tienes de esos momentos iniciales de tu carrera?

Rubén Pellejero en su estudio

La etapa de aprendizaje en la Escuela de Artes y Oficios la recuerdo más que nada a nivel personal y de recuerdos propios de la juventud, ya que tenía que desplazarme a Barcelona, y eso ya era en sí toda una aventura para mí, debido al hecho de tener que desplazarme cada día en tren desde Badalona donde vivía. No puedo decir lo mismo a nivel artístico ya que no creo que supiera aprovechar mucho aquellos estudios. Por aquel entonces, no tenía muy claro hacia dónde ir, como es natural a esa edad. Quería ser dibujante de publicidad (antes se llamaba así a la carrera de diseño gráfico) y a la vez me fascinaban los que iban a clase del natural por libre y pintaban cuadros al óleo. Pero, bueno, me apunté a cursos comunes para hacer la especialidad, pero más que nada me harté de dibujar al carbón estatuas en yeso y poca cosa más. Más interesante y crucial fue el poder entrar, por casualidad, todo hay que decirlo (gracias a uno de esos extraños anuncios en revista que hoy en día sería impensable ver aparecer: *Se buscan dibujantes de publicidad y de cómic*) en el estudio de Joan Boix, dibujante de la antigua Bruguera y que trabajaba mucho para editores extranjeros. Fue allí donde de hecho empecé a nutrirme de los cómics y conocer la obra de muchos autores. Allí empecé un aprendizaje mucho más visual y práctico que teórico.

¿Qué autores clásicos de cómic admiras y te influyeron más en esos primeros momentos y en la actualidad?

Admirar, muchísimos, por supuesto, pero destacaría principalmente la gran influencia de Alex Raymond y Alberto Breccia durante una primera etapa. Más tarde, añadiría la de Alex Toth, Frank Robins, Caniff; y, dentro del género humorístico, sobre todo, a Ronald Searle, autor que influyó muchísimo en mi primera etapa

como dibujante, si bien en pequeñas colaboraciones que hacía por mi parte en la revista *Matarratos* y que dirigía por aquel entonces el entrañable dibujante Carlos Conti. Compaginaba por entonces mis colaboraciones en *Matarratos* y *Primeras Noticias* con el trabajo en el estudio de J. Boix. Ya en época más cercana, nombraría indiscutiblemente a Ivo Milazzo, Bernet, Tardi, Pratt, Comés y un largo etcétera. Cabría remarcar que mis influencias provienen de diversos campos y no sólo del mundo del cómic. En ilustración, Robert Fawcett y en pintura, Edward Hopper, por citar sólo un par de ejemplos de los muchos que podría citar.

Aprendiz de detective
Il. Pellejero
Ed. Vicens Vives, 2000

¿En qué medida ha estimulado tu trabajo la compañía *de otros autores españoles de generaciones próximas y de tendencias estéticas cercanas como Daniel Torres, Mique Beltrán, Ana Miralles, Miguelanxo Prado o Alfonso Font, entre otros?*

Es cierto que ver lo que otros autores hacen siempre es estimulante y te hace superarte. Esta sana envidia la he tenido muchas veces y aún la tengo, por supuesto. Compartir cabecera con alguno de esos autores por un lado era ilusionante, pero por otro siempre tenía la sensación de que yo me encontraba bastante al margen de sus tendencias o estilos. Quiero decir que no me sentía integrado en ningún tipo de escuela ni grupo artístico. Me considero un poco como un eslabón perdido entre dos generaciones. Sobre todo, en ese campo del dibujo realista.

A lo largo de tu obra se producen cambios estilísticos que ya se constatan en obras iniciales y próximas como Las aventuras de M. Griffaton *y* FM, en Frecuencia Modulada. *¿Qué determina esta evolución constante?*

Mi historieta tiene un componente en algunos aspectos más cercano a la ilustración. Me refiero al hecho de variar de temática y estilo. En ello, encuentro mi interés. Eso me estimula sobremanera. Las propias historias, al igual que en un libro ilustrado, me plantean el modo en que debo realizarlas y nunca pienso en el estilo anterior que hice y en tener que respetarlo. Eso ha sido seguramente el gran causante de que no tenga un estilo, digamos, muy definido gráficamente, muy reconocible. No me ha interesado nunca establecerme en un modo fijo de dibujar y de hacer las cosas. Prefiero que se me reconozca como un autor que en cada obra busca el mejor modo de dibujarla y de plantearla, en beneficio de la obra y no del puro reconocimiento del propio estilo.

Blues et autres récits en couleur
Ed. Casterman, 1999

Como dibujante, ¿prefieres recrear un ámbito que te resulte más cercano o accesible como Memorias de una Barcelona *o un entorno totalmente extraño o exótico?*

No necesito especialmente una cercanía ambiental o emotiva para generar mi interés para dibujar. Sí que ha habido ocasiones en las que necesitaba un poco sentirme *arraigado* a algún tipo de historia que me tocase más de cerca, pero son muchos años dibujando y por el motivo que antes comentaba de no repetirme en los estilos. Lo mismo me ocurre con los lugares en los que transcurren las historias que recreo. El hecho de trabajar con guiones ajenos es también lo que te lleva a pluralizar tus obras. Si tú dibujas tus propios guiones, es mucho más fácil caer en la reiteración temática o ambiental. No ocurre siempre, claro.

En Dieter Lumpen *se estabiliza una línea delicada, limpia y suelta, muy apropiada para la acción, y un color luminoso que varía y se adapta a los diferentes y exóticos escenarios. ¿Cómo llegaste a definir ese estilo? ¿Qué dificultades tuviste?*

En *FM en Frecuencia Modulada*,y después de un gran esfuerzo, empecé a quitarme de encima la influencia del estilo que tenía de Joan Boix. Yo quería abandonar el pincel y el uso de los medios tonos con el pincel que daban un gris que no me interesaba. Deseaba una línea más simple y definida, sin trucos dados por el propio estilo. Yo lo veía como la búsqueda de una *sinceridad* en el trazo. Sin florituras gratuitas, rayitas inútiles, etc. Para mí, ese fue el inicio de toda una *fórmula*. Me interesó mucho lo que hacía Muñoz, por ejemplo, o Comés, el propio Tardi, Milazzo; la síntesis, tanto en la línea como en el manchado. A partir de entonces, intenté profundizar mucho más en la obra de muchos autores nuevos, dejando un poco atrás, ya en muchos aspectos, a los grandes clásicos que me influenciaron mucho en una primera etapa.

¿Tener que ambientar cada episodio en un país o varios diferentes no es una aventura más excitante que las que vive el propio protagonista?

Una aventura en el papel, ¡seguro! Yo reconozco, y no creo ser el único en sentirlo así, que dibujar cómic te permite vivir de un modo muy especial lo que tú dibujas. Me explico: la ilustración te puede permitir otro tipo de búsquedas o experiencias. Yo las definiría como más *conceptuales*, más *creativas*, más *plásticas;* pero, el cómic te marca una continuidad que te hace deambular por los lugares que estás dibujando o bien poniéndote en el papel muchas veces de los personajes y situaciones que dibujas de un modo más sentido, podríamos decir. La ilustración pretende subyugar al observador y cautivarlo sobre todo visualmente, pero el cómic hace que el autor viva en primera persona lo que está narrando sin importar a veces su destinatario y eso luego es percibido por el lector de un modo especial también.

Loup de pluie
Il. Rubén Pellejero
Ed. Dargaud
Estudio Digital,
2012

¿El factor geográfico de los escenarios condiciona la técnica o el empleo del color?

La técnica no es necesaria que sea cambiante, pero el color sí que lo debe ser y tiene que dar el tono adecuado en cuanto a luz en cada momento y en cada lugar. En *Dieter Lumpen* esto era fundamental porque cada país tiene su luz especial. Esto sería en el género aventurero, claro está, que tiene que definir perfectamente el lugar donde transcurren las aventuras del protagonista. En otro tipo de historias más fuera de género, o más dramáticas podríamos decir, el paisaje debe ir más en función del espíritu de lo contado que del propio realismo del lugar.

¿Cómo se consigue crear no solo la bella imagen de un antihéroe como Dieter, sino convertirlo en un icono y que seduzca al lector?

Esto no es nunca previsible, por supuesto. Es el lector al fin y al cabo el que decide si ese personaje seduce o no. Sí que pienso que para que un personaje seduzca es imprescindible, sobre todo, que su mirada genere cierto atractivo. Las miradas son muy importantes en el cómic. Lo que pueden transmitir unos ojos es básico para la interacción con el lector. El rostro de Dieter Lumpen lo creé en un principio basándome en imágenes del actor alemán Bruno Ganz

de joven, que luego fueron evolucionando hasta apartarse ya totalmente de los primeros bocetos. En cuanto a un icono, es únicamente el paso del tiempo y los lectores quienes lo van a definir así.

En un determinado momento, el aventurero y viajero Dieter Lumpen recobra el conocimiento en una calle de Venecia y pregunta: ¿Soy Marco Polo? Todos los que le rodean se ríen de él. ¿Cuál es tu relación afectiva y sentimental con este personaje?

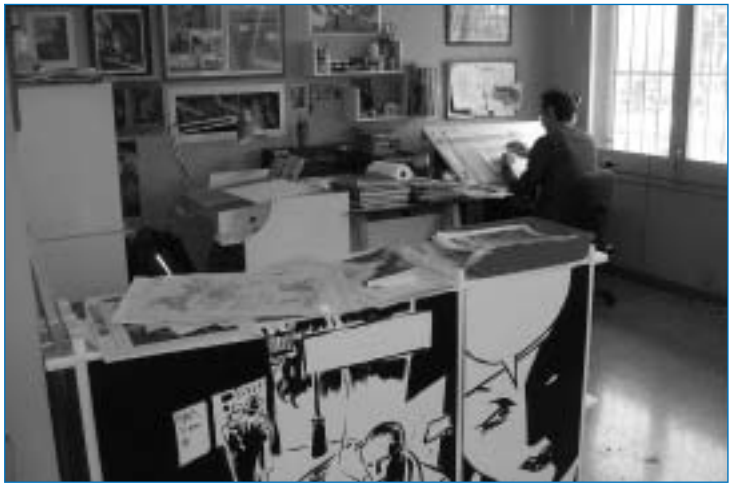
Dieter es el único personaje que he dibujado como protagonista de una serie. Y sencillamente lo definiría como aquel amigo que está lejos y que algún día volverá para visitarnos. Cada día lo veo enmarcado en el pasillo de mi casa. Es mucho más que un trabajo realizado en su momento. Dieter es para mí un poco como si en realidad hubiera existido. En parte, él compensaba mi frustración de no ser un viajero. En ocasiones, el viajero construye mentalmente su propio viaje antes de iniciarlo e incluso en ocasiones valora mucho más lo imaginado que la propia realidad que encuentra. En ese punto de facilitarme lo imaginado radica mi agradecimiento al personaje.

En Argentina acontecen dos historias completamente distintas con estilos opuestos. ¿Cómo se construye un ambiente tan especial como el que se respira en El silencio de Malka*?*

El silencio de Malka marcó un cambio bastante radical en mi modo de dibujar. Yo quería abandonar la pluma y el pincel y acercarme a un modo de dibujo más visceral, no tan suave ni elegante como *Dieter Lumpen*. La ilustración estaba muy en mente por aquel entonces. Me gustaban los trabajos de autores como Breccia en su etapa negra, o Mattotti por su uso del color (su álbum *Fuegos* me impresionó realmente). Así pues me lancé a buscar un modo en el que la línea se volviera gruesa, casi como las xilografías, para así potenciar mejor los sentimientos más que las descripciones detalladas de los lugares y ambientes. Las texturas producidas por la mezcla del gouache con las ceras le dan un toque *plástico* que funciona perfectamente para describir con pocos trazos la magnitud de la Pampa. El propio Jorge Zentner, su guionista, fue gratamente sorprendido por ese cambio en mi estilo. Él dudaba en un principio de que yo fuese el autor ideal para dibujar su historia. Creía que un autor que fuese argentino y conociera mejor el lugar podría ser el más indicado para ello. Pero no le decepcioné: *El silencio de Malka* ganó el premio Alph-Art en Angoulême, el año 1997, a la mejor BD extranjera traducida al francés (queda un poco raro la denominación del premio hoy en día, pero era así).

En Tabú *por el contrario predomina el ambiente urbano, el tema se oscurece, las sombras tienen mucha fuerza y utilizas el pincel seco para*

Dieter Lumpen
Il. Pellejero
Ed. Astiberri, 2014



lograr grises muy expresivos. ¿Cómo se consigue saltar del estilo de Malka *al de* Tabú*?*

Después de *Malka* tuve necesidad de descansar un poco del color y dar un poco de ligereza a mi trazo. Todo lo que había aprendido con *Malka*, y su uso del pincel grueso, intenté aplicarlo a una historia en la que el sentimiento, la magia y el misterio estaban por encima de una realidad concreta. En *Tabú* no existe un lugar definido, así pues la apuesta era crear una atmósfera que a la vez fuese opresiva, decadente y misteriosa. El pincel y la mancha volvieron a mi interés al cabo de los años, pero con unos planteamientos muy diferentes de mis primeras etapas como dibujante. Un blanco y negro más radical influenciado un poco por el grafismo de autores que admiraba en aquel momento, como Mazzuchelli o Mignola.

A la hora de describir un escenario físico real, ¿te sientes más cómodo trabajando a color o en blanco y negro?

De las dos maneras, la verdad. El blanco y negro es más contundente. Puedes dar rienda suelta a la espontaneidad, y cubre más el dibujo por lo que te permite otro tipo de planteamientos a nivel de composición; y en el color, puedes utilizar la luz como elemento tanto descriptivo como emocional. Los dos modos me interesan.

En tu obra se produce la recuperación de la aventura en el tebeo español, pero con mayores exigencias temáticas y estéticas. ¿Qué supuso para ti, dentro de este género, dibujar Âromm, *ambientada en una época y espacio geográfico lejanos?*

Un verano insolente
Il. Rubén Pellejero
Ed. Astiberri, 2011

Âromm es el fruto de un momento en que Jorge y yo no sabíamos mucho hacia donde dirigir nuestros pasos. Íbamos un poco como dando palos de ciego, podríamos decir. Él, en la elección de sus temáticas y yo, en una eterna duda de por dónde encauzar mi estilo. Ya he dicho anteriormente que la búsqueda de un estilo no es lo que más me importa; pero, aun así, siempre he tenido mis dudas de si estaba en lo correcto o no con mi planteamiento sobre ese tema. En *Âromm* vuelve a haber una búsqueda que posteriormente me ha servido para muchas otras cosas: el uso del color plano más cercano a la animación que al cómic, la propia línea del dibujo hecha en color, ambientes donde el paisaje tiene una vital importancia… Estoy muy satisfecho con *Âromm* en ese aspecto.

La mayor parte de las obras que has dibujado las ha escrito Jorge Zentner. ¿Cómo ha sido la relación con él a lo largo de tantos años? ¿Qué margen de libertad creativa ofrecen sus guiones?

Simplificando mucho diría que nuestra relación ha sido siempre muy amistosa y sobre todo tranquila. Los dos empezamos al mismo tiempo a publicar aquí en revistas (mi etapa anterior de aprendizaje no la contabilizo). Yo no estaba acomplejado por el hecho de trabajar con guionista; de hecho, nunca lo he estado. Los dos aprendimos, vivimos y sufrimos juntos los vaivenes de este oficio. Nos reuníamos solamente para discutir los guiones y ya está. Yo pienso que esta cierta lejanía personal favoreció nuestra obra y la continuidad en ella. Jorge no ha sido nunca un guionista estricto, ni de los que te lo tienen que dar todo mascado. El diálogo previo siempre era un requisito antes de decidir qué historia contaríamos; y, de esas discusiones, surgían posibles ideas a las que él lograba dar

una forma final. La pregunta *Rubén, ¿qué te apetecería dibujar?* era un clásico para él y el inicio de muchos de los guiones futuros.

Con Un poco de humo azul *se inicia el siglo XXI y la colaboración con un nuevo guionista. ¿Cómo ha sido el trabajo con Denis Lapière? ¿Qué diferencia has encontrado entre sus guiones y los de Zentner?*

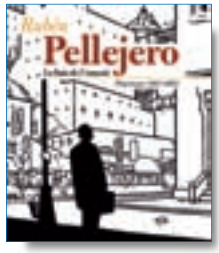
Ha sido muy cómodo trabajar con Denis. Siempre ha estado abierto a mis sugerencias. Es un tipo muy afable y educado. La diferencia de trabajar con él a trabajar con Jorge radica principalmente en que con Jorge la búsqueda a nivel de construcción de las historias era siempre constante; con Denis, sin embargo, el funcionamiento es como más clásico en estructura. Denis me escogió a mí por mi modo de narrar más que por mi modo de dibujar; y se mantuvo, al menos en su colaboración conmigo, en un tipo de historias, digamos intimistas, en las que el drama tenía mucha importancia. Eso me dio una cierta estabilidad de estilo ya que al menos durante un tiempo me permitió alejarme de la búsqueda constante de cambio estilístico que me producían los guiones de Jorge.

¿Qué sentimientos despertó en ti el acercamiento a un tema tan dramático y poco tratado en el cómic como el que aborda una obra tan emotiva como El Vals del Gulag*?*

Yo había leído un poco el libro de *El archipiélago Gulag* de Alexandr Soljenitsin y el tema me interesó ya desde un principio. Pero la historia que me comentó Denis era muy impactante y la desconocía totalmente. Ese aspecto de tanta humanidad en un entorno tan cruel fue bastante difícil de visualizar en un primer momento. Dudaba incluso de poder expresar gráficamente lo que se desprendía de la lectura de la sinopsis inicial. Poco a poco fui dejándome llevar por el hilo de la historia y sintiéndome seguro con lo que hacía. Es una historia que leída después de haberla dibujado y con la perspectiva del tiempo cobra mucha más fuerza emotiva para mí. En Francia actualmente este álbum (en francés, *Le tour de valse*) se representa en diferentes manifestaciones de tipo cultural, en un espectáculo video-musical interpretado en directo por músicos y con proyección en pantalla de todas las imágenes del álbum. Realmente impresionante.

La mayoría de tus obras están directamente ligadas a contextos geográficos muy determinantes. ¿Es casualidad? ¿Es una afinidad personal? ¿De qué depende?

Es cierto que las cosas a veces vienen dadas por un cúmulo de casualidades. Diríamos que el azar interviene en muchas ocasiones. La afinidad más bien la podríamos buscar en que los guionistas han bus-



La línea de la emoción
Il. Pellejero
Ed. Casal Solleric, 2004

cado en mí un ilustrador de sus historias a las que les podía dar un ambiente particular, tomando mucho cuidado en la representación de los estados de ánimo de los personajes. Esto no es fácil de hacer y eso ha hecho que haya en muchos de mis trabajos ciertas afinidades de ese tipo. Personalmente, no tengo una especial predilección por los temas tratados *a priori*. Cuando el guionista me los propone, empiezo a generar interés por ellos. A ellos les debo el poder haberlos descubierto y haberme servido para enriquecer mi conocimiento sobre hechos o lugares que hasta entonces desconocía.

El cautivo
Ed. Planeta
Agostini, 1992

En el México de principios del siglo XX transcurre Un verano insolente. *¿Has sentido una fascinación especial por este país y por los acontecimientos de esos años?*

Ya sentía interés por la obra de Diego Rivera como pintor mucho antes de conocer la historia. A Tina Modotti la descubrí gracias al libro de Ángel de la Calle *Modotti, una mujer del siglo XX*. Fue allí cuando me empezó a fascinar el personaje. Cuando Denis me ofreció la historia, dije que sí porque ya estaba pillado, en parte por su biografía y por el mundo del México posrevolucionario. El color de México, las fotos de Tina, todo ello acabó de convencerme y le empecé a ver posibilidades interesantes para dibujar. Además este guion, debido a la cantidad de aspectos históricos, políticos, y al sinfín de personajes que existieron…; en realidad, fue como un curso intensivo sobre esos años de la historia de México.

Tu última obra, Lobo de lluvia, *supone un acercamiento a un género tan mítico como el western, y de la mano de un guionista nuevo, Jean Dufaux. ¿Se inicia con esta obra una nueva etapa? ¿Qué ha aportado a tu trayectoria este nuevo giro?*

No creo que se pueda hablar de una nueva etapa ya que con Dufaux no hay nada más previsto. Sí que me han entrado ganas de volver a la aventura con mayúsculas y acercarme a historias un poco más *ligeras* y me refiero al hecho de no dejar que las emociones estén presentes con tanto énfasis en ellas. Diríamos que tengo actualmente ganas de bajar un poco el registro en ese aspecto. No me refiero a vulgarizar mi trabajo, sino a dibujar un tipo de historias que no me sean tan intensas a nivel emocional. En ese aspecto, hacer este western me ha servido mucho.

¿Cómo valoras el panorama del cómic en el momento actual en España, y a nivel mundial?

En mi opinión, estamos en un momento fascinante para el aficionado, si su bolsillo lo permite, debido a la cantidad de novedades y reediciones de todo tipo que salen a menudo. Otra cosa son los

El Vals del Gulag
Il. Rubén Pellejero
Boceto

autores que tienen aún que ingeniárselas todavía mucho para poder estar presentes en el mercado, o tan sólo para poder llegar a publicar. Y publicar es una cosa y dedicarte a ello es otra. Por lo general, esto no preocupa al autor que compagina ilustración, publicidad y otros trabajos; pero sí al que quiere hacer de ello una profesión con una cierta regularidad. Ello te obliga a tener que buscar nuevos mercados. Eso ocurre sobre todo en el contexto del dibujo realista en el que la apuesta es más dura por lo general y tienes que buscar alternativas y precios que compensen ese tiempo de esfuerzo. En el formato novela gráfica se han producido fenómenos interesantes que han abierto nuevos caminos y posibles nuevas fórmulas para reactivar la situación: coedición de obras con editoriales extranjeras es un claro ejemplo de ello o bien venta de derechos en vez de compra, que es lo más habitual. De todos modos, a nivel de reconocimiento cultural, sí es cierto que el nuevo apelativo de *novela gráfica* ha hecho posible un acercamiento más intenso a un tipo de lector que antes desconocía o se acercaba con cierto prejuicio al medio, además de captar un nuevo público interesado por historias mucho más cercanas a su universo. Sin embargo, eso no ha hecho posible que los precios para el autor mejoren y sí que algunos tengan que producir con más rapidez sus obras para poder estar presentes en el mercado. A nivel mundial no es que estemos en un buen momento precisamente: las ventas han descendido enormemente en Francia y en Bélgica (desconozco el mercado de EEUU), comparadas con años anteriores, salvo excepciones, claro está. Resumiendo: muchísimos autores, muchísimo talento, pero pocos lectores –en comparación– para poder absorber toda esa efervescencia autoral.

Un peu de fumée bleue
Serigrafía,
Il. Rubén Pellejero
Ed. Dupuis, 2000

¿Qué proyectos a corto o medio plazo tienes entre manos o entre pinceles?

Actualmente estoy con varias cosas a la vez, tal vez demasiadas; pero así me han llegado a coincidir en las manos. Son dos proyectos en los que colaboro conjuntamente con otros dos dibujantes. Yo me ocupo de los lápices y podríamos decir algo así también como de la "dirección artística" del proyecto. Es una experiencia nueva para mí, que me ilusiona, la verdad. Y, también, más tarde, un proyecto en el que vuelvo a la aventura con mayúsculas, pero eso aún es pronto para darlo a conocer.

#

Rubén Pellejero nació en Badalona en 1952 y estudió en la escuela de Artes y Oficios Artísticos al tiempo que trabajaba en el estudio del dibujante Joan Boix. A través de agencias como Selecciones Ilustradas o Bardon Art realiza ilustraciones infantiles y otros encargos para Suecia, Inglaterra e Italia. Posteriormente empieza a publicar en la revista *Cimoc* historietas que serán recopiladas en álbumes.

Sus primeras obras son *Historias de una Barcelona* (1982), *Las aventuras de M. Griffaton* (1983), *FM, en Frecuencia Modulada* (1984). En 1985 la revista *Cairo* empieza a publicar las aventuras de Dieter Lumpen que se desarrollan a lo largo de cinco volúmenes recientemente agrupados en un excelente álbum integral. Editadas inicialmente en blanco y negro en el segundo álbum adquieren el luminoso color que las caracteriza. Se ambientan en lugares tan exóticos y atractivos como Estambul, Atenas, Haifa, India, Ceylán, París, Brasil, El Magreb, Colombia, Italia, China y Estados Unidos. Solo la enumeración de tantos países nos ayuda a hacernos una idea de la compleja documentación que ha tenido que manejar el autor para reconstruir los bellos escenarios que aparecen en sus viñetas.

La mayor parte de sus obras han sido escritas por el guionista argentino Jorge Zentner. Además de las señaladas destacan *El Cautivo* (1992), con motivo del V Centenario del descubrimiento de América, *El silencio de Malka* (1995), sobre el mundo mítico de los judíos emigrados a Argentina. En este país transcurren también *Tabú* y *Buenos Aires* (1999). *Blues et autres récits en couleur* (Casterman, 1999), inédito en España, y los dos volúmenes de *Âromm*: *Destino nómada* (2002) y *Corazón de estepa* (2003) también han sido realizadas conjuntamente.

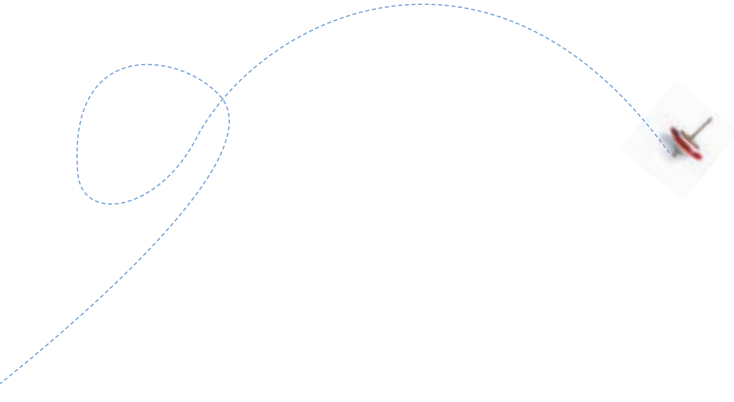
En el año 2000 aparece en el mercado francés *Un poco de humo azul*, obra con la que inicia su colaboración con el guionista Denis Lapière. Con este autor ha dibujado *El Vals del Gulag* (Glénat, 2005), una emotiva historia de amor que tiene como fondo la cruel represión comunista en la Rusia de los años treinta y *Un verano insolente* (2009 y 2010), ambientado en el México postrevolucionario, publicado en España por Astiberri en 2011 como un solo volumen. En Francia, con Germaine y Giroud ha publicado los dos volúmenes de *En carne viva* (2006 y 2007) que en España ha editado Astiberri

en un volumen. El protagonista es un pintor maldito que vive la época tormentosa del París de finales del siglo XIX.

Su última obra publicada en España *Lobo de lluvia* (2014) supone otro cambio en su trayectoria al abordar un western, género que no había tratado con anterioridad. Lo hace también con un nuevo guionista, Jean Dufaux, responsable de varias de las series más importantes del cómic europeo.

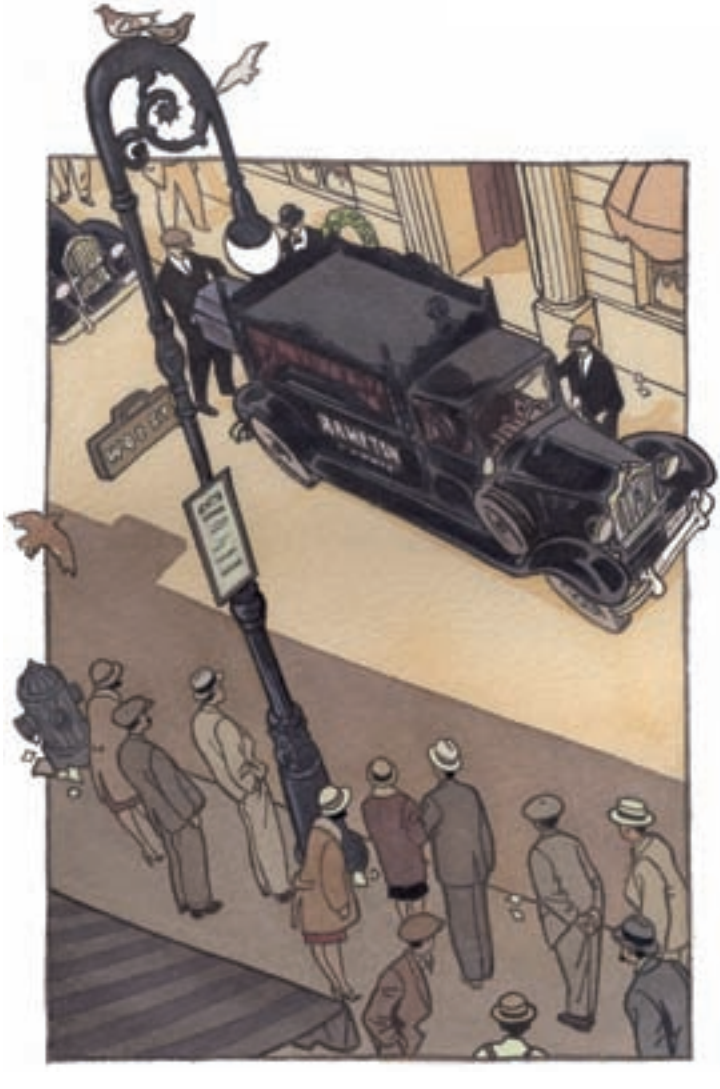
Selección bibliográfica

–*Historias de una Barcelona* con Jorge Zentner. Norma, 1982.
–*Las aventuras de M. Griffaton* con Jorge Zentner. Norma, 1983.
–*FM, en Frecuencia Modulada* con Jorge Zentner. Norma, 1984.
–*El Cautivo* con Jorge Zentner. Planeta, 1992.
–*El silencio de Malka* con Jorge Zentner. Glénat, 1995.
–*Tabú* con Jorge Zentner. Glénat, 1999.
–*Buenos Aires* con Jorge Zentner. Semana Negra de Gijón, 1999.
–*Blues et autres récits en couleur* con Jorge Zentner. Casterman, 1999.
–*Un poco de humo azul* con Denis Lapière 2000.
–*Âromm*: *Destino nómada* con Jorge Zentner. Glénat, 2002.
–*Âromm: Corazón de estepa* con Jorge Zentner. Glénat, 2003.
–*El Vals del Gulag* con Denis Lapière, Glénat, 2005.
–*En carne viva* con Germaine y Giroud, Astiberri, 2010.
–*Un verano insolente* con Denis Lapière, Astiberri, 2011.
–*Lobo de lluvia* con Jean Dufaux, Astiberri, 2014.
–*Dieter Lumpen* (Integral) con Jorge Zentner, Astiberri, 2014.



Galería

Rubén Pellejero



Un robo muy costoso
Ed. Vicens Vives, 1998

Âromm
Inédito

Cubierta Integral L'Ecorché
Ed. Dupuis, 2012

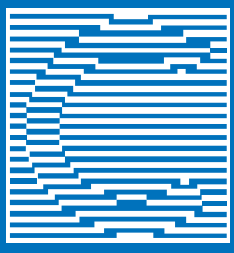
Ex libris L'impertinence d'un été
2009

Ilustración Víctimas tsunami
Inédito, 2011

Barcelona Metrópoli
Ayuntamiento de Barcelona, 1989

Tabou. Ex-libris
1999

La dama del alba
Ed. Vicens Vives, 1996



Gráficas **CALIMA**

Ilustraciones de **Rubén Pellejero** para **Peonza**