

# cómic tecla

**25 saló del còmic de barcelona**  
**kosmópolis tras las huellas de**  
**herman** apuntes para una  
historia de guerra **el ladrón de**  
**pesadillas** la pobreza no  
es rentable **concrete**  
**strangehaven the ultimates** el  
valle de las maravillas : cazador  
recolector **pascin** stuck rubber  
baby : mundos diferentes **color**  
**café** novedades recomendadas

21

## EL 25º SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA TENDRÁ LUGAR DEL 19 AL 22 DE ABRIL DE 2007

La edición número 25 del Saló Internacional del Còmic de Barcelona tendrá lugar del 19 al 22 de abril en el palacio número 8 de Fira Barcelona, ubicado en plaza de España. El certamen barcelonés, que celebra sus bodas de plata, está preparando un programa de actividades donde los autores invitados españoles y extranjeros, las mesas redondas y las exposiciones volverán a ser los grandes protagonistas.

El Saló tiene lugar justo antes del 23 de abril y por ello está preparando toda una serie de actividades que vinculen al cómic con la celebración del día del libro. El Comité Organizador del certamen ha encargado al dibujante e ilustrador Miguel Gallardo la creación del cartel de esta edición. Este artista de larga y ecléctica trayectoria profesional se hizo muy popular a finales de los setenta por ser el creador gráfico de Makoki. Gallardo fue el autor del cartel del primer Saló del Còmic i la Il·lustració de Barcelona, que se celebró en 1981 también en el recinto de Fira de Barcelona.

2007 es un año de celebraciones dado que se conmemoran los treinta años de la revista El Jueves y de la fundación de Norma Editorial. Además la Escuela de Cómic Joso cumple 25 años. Estas empresas del sector de la historieta realizarán diversas actividades dentro del marco del 25 Saló Internacional del Còmic de Barcelona.



## UN ENCUENTRO CON EL UNIVERSO DEL CÓMIC EN:

### KOSMOPOLIS 06

Fiesta Internacional de la Literatura  
Tercera edición

Del 18 al 22 de octubre del 2006 / Barcelona - CCCB

*Kosmopolis* es un encuentro literario bienal que sitúa la literatura en el centro de la escena, en interacción con las artes y las ciencias; un festival de última generación orientado a revisar los diversos formatos con que la literatura puede presentarse al público.

Uno de los principales temas de esta edición es: **CÓMIC, LITERATURA Y MÚSICA**, el cual propone una nueva mirada al **cómic**, el denominado *noveno arte*, ya que no siempre ha tenido el reconocimiento que merece como disciplina artística. El trabajo que viene realizando la Biblioteca Ignasi Iglesias-Can Fabra, especializada en cómic, permite un acercamiento al género sin tópicos ni prejuicios.

#### Actividades sobre el tema:

Manel Fontdevila, Max y Albert Monteys dibujarán en directo inspirándose en una novela de Haruki Murakami.

Conferencia de Paul Karasik. *Adaptaciones al cómic: gained in translation.*

Paul Karasik: *Taller de cómic y narrativa* en el espacio Pan Klub.  
( inscripción previa)

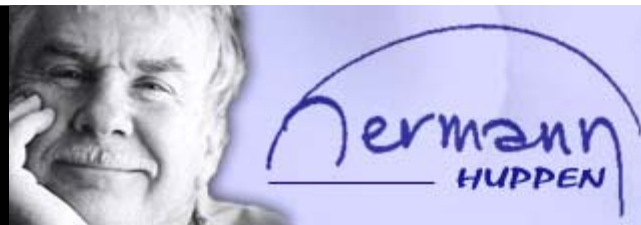
Actividades organizadas con el **Consorti de Biblioteques de Barcelona** y con la colaboración del **Consulado General de los Estados Unidos** y la **Escola Joso**.

#### :: información práctica

Entrada gratuita el día de la inauguración: 18 de octubre a las 19.00h. CCCB, Barcelona.

[www.cccb.org/kosmopolis](http://www.cccb.org/kosmopolis)

# tras las huellas de herman



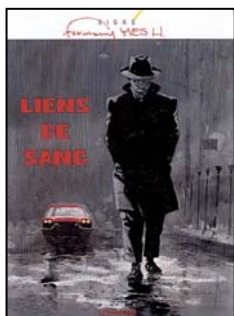
Que Herman Huppen es uno de los autores más importantes que haya dado el mundo de la historieta en toda su historia es un hecho que debería admitir poca duda. Tampoco está muy alejado de lo cierto el señalar que nos encontramos ante un autor al que los editores españoles han dispensado un trato dispar a la hora de ofrecer sus trabajos traducidos al castellano: tan solo una de sus cuatro series de largo recorrido, *Las torres de Bois-Maury* cuenta con una edición íntegra en español. Por ello no deja de ser motivo de júbilo la publicación de una nueva obra de Hermann; doble júbilo si tenemos en cuenta que dicha obra, *Tras las huellas de Drácula: Vlad, el empalador*, aparece como primer libro de una colección de Dolmen Editorial denominada Biblioteca Hermann. Esta decisión de crear una cabecera específica para las obras de Hermann por parte de los editores de Dolmen nos abre la lógica expectativa de que a partir de ahora podremos encontrarnos con una cierta regularidad con trabajos de este autor.

Porque si como decíamos antes no hemos tenido mucha suerte en cuanto a la edición de las diferentes series de Hermann, algo más hemos tenido con otros trabajos puntuales. Desde hace ya unos años, Hermann ha decidido alternar los distintos episodios de sus series con historias de un solo libro. Historias autoconclusivas con las que como decía hemos tenido más fortuna, aunque con algo de desorden toda vez que para poder ubicarlas es necesario acudir al catálogo de hasta seis editores diferentes. En referencia a estos libros unitarios, Hermann ha decidido en los últimos años realizarlos en colaboración con su hijo, Yves H., que es también el guionista del *Tras las huellas de Drácula* que aparece como génesis de este texto. Lo cierto, es que aprovechando la aparición de este libro he decidido, contando con la indulgencia de quien lea estas líneas, ampliar su reseña a un repaso a toda la producción conjunta de padre e hijo. A ello me dispongo.



Herman y su hijo Yves firmando ejemplares de sus obras

## Lazos de sangre

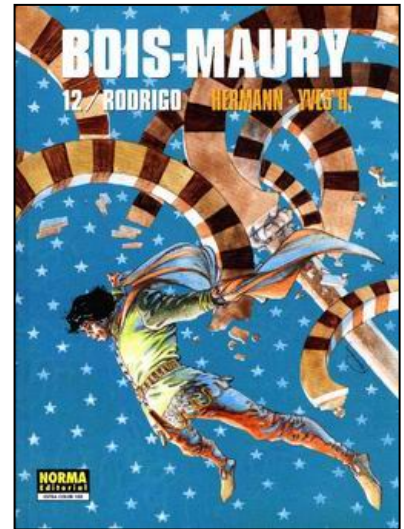


Más arriba decía que Yves H. es el guionista de los libros que, desde hace unos años, Hermann alterna con su entrega anual de *Jeremiah*. Sin embargo, la primera colaboración de Yves Huppen con su padre no respondió a este modelo ya que consistió en el auxilio de Hermann a su hijo en una obra escrita e ilustrada por éste, *Le secret de Hommes Chiens* (1995). Sería más tarde, cuando Yves decida centrarse en la realización de guiones, el momento en el que comience realmente la colaboración con su padre tal y como se mantiene en la actualidad. *Liens de sang* (lazos de sangre), aparecido en 2000, es el primer libro escrito por Yves e ilustrado por Hermann y curiosamente, su título es también aplicable a la relación entre sus autores (además de justificado por la obra, el título tal vez haya surgido también como broma privada entre los autores). Desgraciadamente se trata de una obra que no dispone aún de edición en castellano; ausencia ésta que nos devuelve al tema antes mencionado de la desigual fortuna que ha tenido la producción de Hermann en nuestro mercado. Volviendo a *Liens de Sang* y como hace mucho que descubrí que es inútil intentar explicar algo que alguien ya ha explicado mejor que tú, me permito adueñarme de las palabras sobre esta obra escritas por Jorge García en el número 15 de la revista *Trama*:

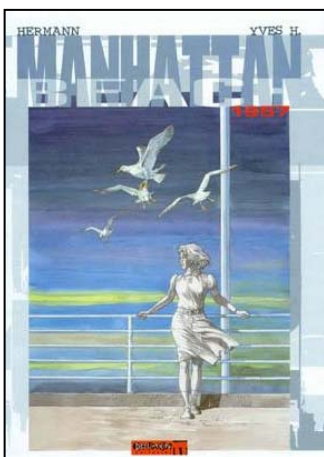
*“Construido a modo de flash-back sobre la tradición de la investigación policial, con ligeros toques de horror sobrenatural (a la manera de “El corazón del ángel”, la película de Alan Parker), y menos rica en el uso del montaje paralelo que otros títulos del dibujante, esta obra es un malsano relato en torno a las relaciones familiares en el que, más allá de su discutible originalidad, Hermann demuestra su versatilidad moviéndose en un género para el que, a priori, pudiera parecer poco dotado.”*

La segunda de este tipo de colaboraciones de Hermann e Yves constituye una de las excepciones en cuanto a lo que nos suele ofrecer su labor conjunta pues no se trata de un libro puntual sino que está incluido en una de las series de Hermann, *Las torres de Bois-Maury*: uno de los principales referentes si de cómic histórico hablamos. *Rodrigo* hace el libro 12 de la serie (segundo de su segundo ciclo) y se desarrolla en España hacia el año 1325, con ecos del enfrentamiento entre cristianos y musulmanes y haciendo hincapié en las intrigas por el poder entre los miembros de la mismas familias de la nobleza. Es difícil rastrear la influencia de Yves en este libro en comparación con los restantes de la misma serie. Si acaso, se haría notar por la tendencia que Yves muestra a escribir más textos de lo habitual en su padre: Hermann no es demasiado amigo de utilizar textos de apoyo y sus personajes son menos parlanchines que los que escribe su hijo. Por otra parte, Yves también tiene más tendencia a “maltratar” algo más a sus protagonistas que su padre: cuando no terminan directamente en el cementerio, acaban con un estado de ánimo poco envidiable. En el caso de *Rodrigo*, este hecho queda patente en las palabras del propio protagonista al final del libro:

*“Desde ahora me llamo Aymar de Bois-Maury, caballero sin tierra. No tengo más riqueza que la de saber quién soy, de dónde provengo y adónde me guían mis pasos. Sin embargo, una cuestión atormenta mi alma: ¿cómo puede Dios presenciar todas estas masacres y dejar que los hombres se maten en su nombre sin intervenir? ¿Acaso Dios no es de todos, como decía el padre Miguel?... A menudo aún se lo pregunto a las estrellas, pero como respuesta no obtengo más que silencio”.*



## Love me tender



*Manhattan Beach 1957*, editada por Dolmen Editorial en castellano, constituye la siguiente obra del dúo de apellido Huppen. Se trata de una historia de amor inconclusa desarrollada en dos momentos, uno a modo de flashback ubicado en los años 50 y otro acaecido posteriormente en 1974, que cuenta como invitado especial, e imaginario, con Elvis Presley. La principal característica de la obra es el tratamiento gráfico que Hermann lleva a cabo, ilustrando la historia más actual en color y la pretérita en tonos grises; regla que incumple para el personaje principal al que también ilustra en tonos grises en la parte de la historia en tiempo presente, consiguiendo con ello una brillante descripción del estado anímico del protagonista utilizando para ello elementos visuales.

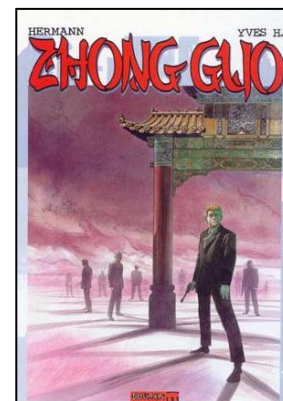
*Manhattan Beach 1957* es también la obra menos compleja en su estructura narrativa de las elaboradas hasta el momento de forma conjunta por Hermann e Yves Huppen. Sus dos autores la definen con las siguientes palabras en unas breves declaraciones que aparecen al final del libro:

*“En Manhattan Beach, el tema principal no es el policíaco que sirve de fondo. El elemento central de la historia es la relación entre dos personas, una historia de amor inacabada que impide al protagonista vivir plenamente su vida”* (Yves)

*“Este álbum está basado en una relaciones amorosas que terminan dramáticamente, pero... ¡en fin, es una constante de las novelas y de las óperas, por ejemplo! Si Romeo y Julieta hubiesen sobrevivido los hubiéramos acabado viendo en su convivencia diaria y eso no es muy estimulante...”* (Hermann)



Bastante diferente a las tres obras ya referidas se demuestra la cuarta colaboración de los Huppen, en la que los elementos emocionales de los personajes pasan a un segundo término con respecto a la acción en sí misma. *Zhong guo* es una historia de política ficción, con un toque cyber-punk, que se desarrolla, como su propio nombre indica, en China en un futuro no demasiado lejano. La obra, que goza de una edición en castellano de la mano de Dolmen, está basada en los enfrentamientos entre los servicios de inteligencia de los Estados Unidos y de China, centrándose en los avatares de varios de los peones que intervienen en la pugna oculta entre ambas naciones. Lo más curioso del libro es que Hermann e Ives lo inician utilizando un personaje como hilo conductor que, cuando pensamos que éste es el protagonista de la obra y tras el primer tercio de la misma, cede el protagonismo a otro personaje que pasará a ser ese hilo conductor hasta llegar al amargo desenlace.

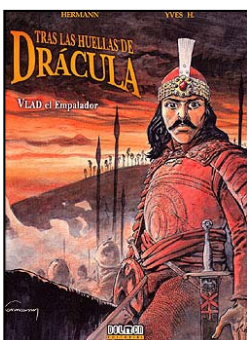


## De Los Ángeles a Los Cárpatos



*La chica de Ipanema*, publicado en España por Aleta Ediciones, es el penúltimo libro realizado por Ives y Hermann hasta el momento y constituye la más atípica de sus colaboraciones. Su particularidad reside en estar plagada de unos bloques de textos de gran extensión que la convierten por momentos en un híbrido entre la novela y el cómic. En un último ejercicio de apropiación de palabras ajenas dejó paso a lo que Yexus escribía sobre esta obra en una reseña en *El Diario Montañés*:

*“Evidente homenaje a James Ellroy y su ‘Dalia Negra’, ‘La chica de Ipanema’ se centra en la desaparición de dos jóvenes prostitutas y del único policía interesado en el caso: el teniente Ron Chávez, procesado por la muerte de un compañero. El crimen organizado e intereses políticos y económicos se combinan en un entramado de corrupción y violencia plenamente inmerso en el ambiente decadente de Hollywood y Beverly Hills. Se trata de un guión muy literario que desgrana con prolijo detalle el procedimiento policial y los diferentes cursos de acción de los diversos protagonistas, plasmado por Hermann con el áspero realismo que le caracteriza. Aquel que describe un mundo sórdido, amargo y sin esperanza posible.”*



Y llegamos finalmente a la obra que dio origen a este texto, *Tras las huellas de Drácula: Vlad, el empalador*. En realidad la obra consiste en el primer libro de una trilogía que escribirá Yves y en la que su padre solo ilustrará este primer libro, al que seguirán otro dibujando por Séra y centrado en la figura de Bram Stoker y que se cerrará con otro ilustrado por Dany que discurrirá en la Transilvania actual. Región ésta que Yves conoce con profundidad por ser el lugar del que es originaria su esposa.

Este primer libro de la trilogía *Tras las huellas de Drácula* nos ofrece la historia de Vlad Dracul soberano del pequeño reino de Valaquia, célebre históricamente por su afición a empalar a sus enemigos y popular también literariamente por haber servido de fuente de inspiración a Bram Stoker. La faceta que la obra nos revela del personaje es la de un hombre que, pese a su capacidad de decidir la vida o la muerte de muchos de sus semejantes, no es otra cosa que un peón en un juego de intereses mucho mayor dada la situación de su reino en la frontera entre el emergente imperio otomano y los dominios del emperador de Alemania y rey de Hungría. Papel éste que condicionará toda su existencia hasta su violento final.

Gráficamente el libro no se muestra tan contundente como otros trabajos de Hermann, aunque a su favor hay que señalar que nos ofrece una labor con el color estéticamente muy impresionante. Parece bastante evidente que el hecho de que Hermann haya sido elegido como el primero de los tres ilustradores que intervendrán en la obra se debe al indudable tirón que la mera aparición de su nombre en la portada de un cómic tiene entre los aficionados. Desconozco en estos momentos si tendremos la suerte de poder contar con una edición en castellano de los dos libros restantes. Un servidor, al menos, la esperará con ansiedad, se lo aseguro.



Gipi es la firma que emplea en sus historietas el ilustrador, publicista y dibujante italiano Gian Alfonso Pacinotti (Pisa, 1963), que ganó con la edición francesa de esta obra el premio Gosciny al mejor guionista joven y el premio del mejor álbum en el festival de Angoulême, el más importante de los europeos. No es poco para una primera obra editada en el país vecino. Aquí habíamos leído antes de estos *Apuntes para una historia de guerra* una recopilación de historietas breves, *Exterior noche* (Sinsentido, 2005), que dejaba ver ya la fuerza expresiva de los relatos de Gipi. El autor italiano exhibe en cada una de sus historietas un dibujo suelto y seguro, capaz de hacer que sus personajes se muevan y accionen con naturalidad, tino para crear atmósferas mediante el uso del color o de la luz, e inteligencia para crear historias creíbles, que trenzan situaciones verosímiles e interesantes.

El planteamiento de *Apuntes para una historia de guerra* es sencillo: "La guerra había llegado hasta nosotros el dieciocho de enero", cuenta Giuliano, el narrador [p. 18]. Giuliano es un adolescente que, huyendo de los bombardeos, se ha refugiado en una colina con dos amigos, Stefano, llamado Killer o Killercito, y Christian. Los nombres de los personajes y los topónimos dejan suponer que la historia se desarrolla en territorio italiano, pero a falta de fechas y de otras precisiones el lector puede imaginarse lo que guste: que se trata de una ficción de futuro apocalíptico, que el asunto apenas traslada unos centenares de kilómetros los últimos conflictos balcánicos u otras justificaciones y explicaciones. Éstas no importan gran cosa, porque, más allá de dichas circunstancias más o menos nebulosas, el relato se centra en las andanzas y las relaciones de esos tres amigos, desde que los alcanza la guerra hasta que ésta acaba y Giuliano, solo, recuerda lo que les pasó. La cuadrilla vaga recogiendo desechos para venderlos, se refugia en casas abandonadas y se esconde de la violencia hasta que los tres se encuentran la banda de milicianos capitaneados por Félix o Felice e, incitados por Stefano, deciden integrarse en ella. Félix les encarga unos cuantos trabajos que han de efectuar en la ciudad: tráfico de mercancía ilegal, cobro de deudas y demás. Luego, ya fogueados en la violencia, los alista en su banda para enviarlos a la batalla. Pero, cuando se dirigen en camiones y ya separados a un frente lejano para guerrear, Giuliano abandona la partida. Por eso lo puede contar todo para un documental y para el lector.

Gipi trama su obra con tino: Giuliano es el más retraído y el menos agresivo de los tres amigos, de modo que opera habitualmente como testigo, mientras que Killer es, como su mote indica, el más lanzado, el protagonista de buena parte de las acciones. El primero representa un estatuto intermedio entre la vida ordinaria que ha abandonado al escaparse de casa y la existencia regida exclusivamente por la ley de la fuerza a la que se encamina la cuadrilla. El segundo, huérfano y descastado, sólo cree en la fuerza, en su prestigio y su poder, y pretende hacerse valer empleándola. La guerra es para él, como para su modelo el cabecilla de bandoleros Félix, su ambiente natural. El uniforme o el patriotismo, las excusas que autorizan cualquier brutalidad.

En la relación cambiante entre los tres amigos adolescentes, Gipi descubre las ansias de pertenencia y de amistad y los sentimientos de abandono, de inseguridad, que motivan en buena medida sus comportamientos, marcados por la emulación y por la voluntad de congraciarse con los otros. Su historia, en el decorado de esa guerra inexplicada —¿no lo son acaso todas las guerras?— y hecha de anécdotas desconcertantes, trata de la marginalidad y de la integración. Uno de sus motivos recurrentes es que sus dos amigos reprochan a Giuliano que no es como ellos, porque él sí tiene una familia a la que podría recurrir en algún momento, en tanto que los otros dos sólo conocen el desamparo. El final de la historia viene a confirmar en cierto modo dicho argumento. Pero éste funciona desde un inicio como una previsión que se realiza por el sólo hecho de quedar enunciada: puesto que no es como ellos, no lo aceptan plenamente y él, claro está, no se siente aceptado y acabará por recurrir a la única escapatoria que le queda, el retorno con los suyos. El reproche y sus consecuencias son uno de los ingredientes argumentales con que Gipi dibuja la búsqueda afanosa de amistad de sus adolescentes perdidos en el campo de batalla.

Gipi traza esta historia de debilidades y de violencia con talento narrativo inusual. El relato lo constituye el testimonio de Giuliano a unos oyentes indiferentes a su drama y está mediatizado por su sentimiento de haber fallado a sus camaradas. También lo tintan los sueños tenebrosos del narrador que lo puntúan, que expresan sus miedos e incertidumbres recurrentes con respecto al mundo que vive y sus amistades. De este modo, los sentimientos primordiales de sentirse parte del grupo o excluido de éste resultan fuertemente reforzados por el punto de vista del narrador. Los diálogos son ágiles y creíbles. Y el dibujo, de línea suelta y expresiva y manchas certeras, añade resonancias y ecos a lo narrado. Pocas obras consiguen aunar de modo tan elocuente los elementos gráficos y verbales para crear una historia. La de estos *Apuntes para una historia de guerra* es la de las múltiples desolaciones que acompañan al esfuerzo por ser parte de la manada.

JUAN MANUEL DÍAZ DE GUEREÑU



**EL LADRÓN DE PESADILLAS / Àngel Puigmiquel**

Glénat. 128 p. B/N y color. Cartoné. 24 €

Tendría unos 12 años cuando vi por vez primera unas viñetas de *El ladrón de pesadillas*. Era en la *Antología del cómic español de S.F.*, elaborada por Antonio Martín y aparecida como encarte del nº 11 de la pionera revista teórica sobre Historieta *Bang!*; concretamente, se reproducía allí la tercera tira de la página 93 del álbum que ahora analizamos. Sólo eran tres viñetas, pero tres viñetas que me cautivaron y me hicieron pensar que "esto debe formar parte de una historieta buenísima". En efecto, el breve comentario que aparecía debajo de dichas viñetas calificaba a *El ladrón de pesadillas* como "un clásico insuperado".

Era la primera vez, asimismo, que oía citar el nombre de Àngel Puigmiquel. Tiempo después, mi avidez por saber más sobre la historia de la Historieta española quedó saciada al consultar obras como *Los cómics en España* de Luis Gasca, *Los cómics del franquismo* de Salvador Vázquez de Parga o la *Historia de los Cómics* editada por Toutain. Allí aprendí, en efecto, que Puigmiquel fue un genio de nuestros tebeos y uno de los pilares del legendario semanario *Chicos* en los años 40 del siglo pasado; que luego, como tantos compañeros de profesión, hubo de emigrar en busca de condiciones laborales dignas, concretamente a Venezuela, y que al regresar a la "madre patria" se consagró básicamente a la animación publicitaria para cine y T.V., sin volver, desgraciadamente, a la Historieta (a no ser muy de tarde en tarde, en alguna página aislada en *El Jueves* o *Viñetas*).

También desgraciadamente, y pese a que no pocos críticos de historieta se desvelaron por alabar las virtudes de Puigmiquel como narrador gráfico, resultaba paradójico que ningún editor tuviera el buen tono de reeditar su obra. Esto es extensible a otras grandes firmas de *Chicos*, igualmente ausentes de nuestro mercado desde hace décadas; en tanto que numerosas colecciones de cuadernos apaisados de los años 40 y 50, de indudable impacto popular en su día pero de factura más discreta, han gozado de múltiples reediciones facsimiles. Tal vacío ya ha sido finalmente compensado con el presente álbum, de la mano de Glénat España, que se presenta como primer título de la colección Patrimonio de la Historieta.

No son pocos los especialistas de nuestro país que califican a *Chicos* como el mejor tebeo de toda la historia del cómic español: el elenco de excelentes autores que logró reunir en sus páginas –Jesús Blasco y hermanos, Emilio Freixas y su hijo Carlos, Gabi, Carlos Roca, Figueras y otros, incluyendo, por supuesto, al propio Puigmiquel...- ha sido raramente superado en décadas posteriores. Y ello es aún más meritorio si se tiene en cuenta que la época dorada de *Chicos* coincidió con la posguerra; los crudos y oscuros primeros años de la dictadura franquista no lograron imponer, al parecer, un freno a la creatividad y el buen gusto de tan genial plantel de dibujantes. Se suele minusvalorar en bloque, erróneamente, toda la producción historietística española producida durante el período 1939-1975 como servilmente sumida al régimen imperante. Nada más lejos de ello: a lo largo de esos años, no pocos viñetistas libraron una oportuna rebelión contra dicho régimen a través de los tebeos, entonces considerados como un medio inocuo y libre de toda sospecha; la escuela Bruquera de los 40 y 50 es el ejemplo más recordado al respecto, pero algunos años antes le precedió la escuela de *Chicos*.

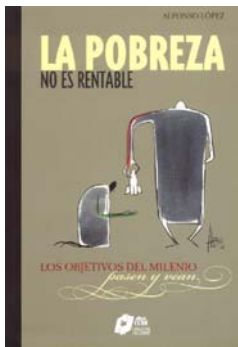
Y de esta última, Puigmiquel despunta justamente por ser un autor que se adelantó a su época: además de ser uno de los primeros historietistas en Europa en cultivar la combinación de aventura y humor desenfadado –cuando al mismo tiempo, allende los Pirineos, Franquin y otros franco-belgas que igualmente brillarían en esta disciplina, apenas estaban dando sus primeros pasos-, otros detalles exhiben a todas luces cómo su obra "rompió moldes" en su día. Los juegos de palabras, la alusión a mitos de la cultura popular de entonces –especialmente el cine, en aquellos tiempos "pre-televisión"-, los atrevidos experimentos gráficos con la planificación de escenas, la forma de las viñetas o la ruptura del esquema de estas últimas –asimilando las lecciones de Will Eisner y otros maestros yanquis- y, en especial, un notable manejo de la parodia y el *nonsense*, anticipándose unos cuantos años a los logros del equipo de *Mad*, hacen de *El ladrón de pesadillas* un goce tanto estético como lúdico. Aún leídas hoy día, ésta y otras historietas de Puigmiquel logran sorprender y emocionar al lector y hacen sentir lástima que abandonase tan prematuramente la Historieta, al igual que también hace lamentar que las altas cotas alcanzadas por él y sus coetáneos de *Chicos* apenas tuviesen continuidad –una vez desaparecido el semanario y exiliados sus mejores dibujantes del panorama tebeístico español- desde principios de los 50 en adelante.

*El ladrón de pesadillas* ofrece tres historias: la que da título al álbum (1948) –una delirante mezcla de ciencia-ficción, *thriller* y humor del absurdo, lamentablemente concluida de modo abrupto al coincidir con la marcha de su autor de *Chicos*-; y otras dos protagonizadas por uno de los más populares personajes creados por Puigmiquel para la mítica revista, el juvenil detective Pepe Carter: *S.O.S. en el museo diabólico* (1945-46) y *Los crímenes del gramófono* (1946-47). Todo ello suntuosamente reproducido en su colorido de época; un trabajo "de chinos" que ha obligado a escanear directamente las páginas a partir de ejemplares de *Chicos*, dado que originales y fotolitos se perdieron en la noche de los tiempos. El volumen se complementa con sendos documentadísimos textos de Martín, que hace una esclarecedora presentación del autor, y de Vázquez de Parga, que repasa con todo detalle su trayectoria profesional. Como guinda en el pastel, el propio Puigmiquel ofrece un "montaje del director" de *El ladrón de pesadillas*, íntegramente redibujado en blanco y negro con algunas modificaciones respecto del original.

En definitiva, un álbum perfecto al 100%, tanto a nivel de edición como de contenido (bueno, "casi" al 100%: acaso hubiera sido deseable que, en lugar de emplear una viñeta ampliada como portada, se hubiese encargado al autor, aún entre nosotros, elaborar una ilustración de cubierta inédita; pero esto no es más que una sugerencia de este humilde escritor) que viene a llenar, como ya hemos indicado, un hueco en nuestro mercado que hacía tiempo era menester rectificar, además de rendir un tardío pero merecidísimo homenaje a uno de los más venerables "dinosaurios" de nuestra Historieta, quien a sus jóvenes 84 años permanece en plena actividad.

Sólo queda esperar que esta primera entrega de Patrimonio de la Historieta disfrute de la suficiente acogida como para poder proponernos, en siguientes volúmenes, nuevas recuperaciones de tesoros del cómic español. La lista de autores históricos a rescatar es, felizmente, larga: aparte de los de la citada "escuela *Chicos*" y las tres grandes escuelas del tebeo de humor –Bruquera, TBO y Valenciana-, hay firmas como K-Hito, Jaime Tomás, C. Arnal, E. Boix, Bartolozzi, Mercè Llimona y tantísimos otros... y nos atreveríamos a asegurar, contrariamente a la opinión de algunos, que como todo buen clásico, en el supuesto de que la obra de todos ellos volviera a quioscos y librerías, si sería realmente apreciada, no sólo por los estudiosos y los nostálgicos, sino además y especialmente, por el público de hoy en día. Toquemos, pues, madera. ALFONS MOLINÉ





## LA POBREZA NO ES RENTABLE / Alfonso López

CCOO – Fundació Pau i Solidaritat. 96 p. Color. Rústica. 14 €

En los orígenes mismos de la historieta está el panfleto, definido por la Real Academia de la Lengua Española como “libelo difamatorio” u “opúsculo de carácter agresivo”. Los panfletos de siglos como el XVII o el XVIII, agresivos, irónicos y mordaces, incluían ilustraciones con intención narrativa, con pequeños globos o bocadillos en los que se reproducían diálogos de los personajes. Ya en el siglo XIX la historieta, precaria como medio, primitiva, azuzaba a políticos y esgrimía una cierta conciencia de clase, aunque la crítica social estaba concentrada en una especie de “descripción cotidiana” de la realidad. Con el tiempo, la historieta, aparte de sus intenciones más dirigidas al ocio o a la reflexión, ha sido utilizada no ya tanto como “libelo difamatorio”, pero sí como herramienta para transmitir ideología y conocimientos (a veces, palabras antagonistas). Muchas son las adaptaciones en viñetas del mensaje religioso derivado de la Biblia, o las historietas que transmiten valores marxistas, leninistas o fascistas, ideología política y social, en suma, dirigida desde la cúpula de partidos empeñados en imponer sus verdades. La historieta llamémosla “divulgativa” (muy entre paréntesis) también ha servido para tergiversar la historia (la liberación de la isla de Granada en cómics, por ejemplo), ponderar hagiografías de santos y héroes, mostrar fórmulas para la lucha antiguerrillas o diferenciar y satanizar claramente al enemigo.

Por suerte para todos, La pobreza no es rentable escapa a cualquier de esas definiciones y recrea una de nueva: la divulgación entre científica e ideológica de un hecho real y su consecuente reflexión. Alfonso López, a quien podemos definir como historietista combativo por aplicar a la mayoría de sus cómics un compromiso con su forma de ver y entender el mundo, claramente progresista, y por ir al fondo de las cuestiones utilizando la documentación y la curiosidad, la inquietud, siempre con un tono de ironía e incluso de autocritica que le aparta del simple panfleto, ya había experimentado con La globalización, pasen y vean, una fórmula distinta de explicar conceptos. En La pobreza no es rentable, López aplica diversas fórmulas, tanto de contenido como de forma, para transmitir, por un lado, su vena pedagógica y científica, de hechos contrastados, con una interpretación personal que sin esconder una cierta amargura no cierra el paso a la esperanza. Este estudio de la pobreza, que también lo es, parte de premisas documentales, de datos estadísticos contrastados, de experiencias personales, de charlas con economistas, psicobiólogos y arqueólogos, con lo que López acaba por manejar un buen número de datos que están ahí, pero que jamás entorpecen, dificultan o ralentizan la lectura del libro. Y es que López escoge una premisa dramática para tejer su historia: una mujer del Tercer Mundo visita a un detective, Felipe Marlou, para encargarle que descubra a los culpables que le han robado el dinero, la salud y la historia. A medida que avanza en su investigación, plagada de entrevistas y de un viaje “in situ” a la pobreza de ciertos países, Marlou irán documentándose de los orígenes, desarrollo e implantación de esa pobreza, en un intento de explicarse, de explicarnos, el por qué, el quién y el cómo. Todo este discurso López lo encarrila en una armoniosa mezcla de historieta, reproducción de documentos interpretados con chistes y una narración descriptiva e interpretativa de los hechos que derivan en esa pobreza, llegando incluso, y ésta es una de sus tesis, a rozar el estudio antropológico del ser humano, exponiendo la teoría de que los fundamentos genéticos y ambientales que conforman las relaciones entre los individuos cargan con más fuerza en el primer aspecto, con lo que, de alguna manera, el hombre de hoy es una pequeña sofisticación del primate del que surgió pero que, en el fondo, seguimos actuando con las tipologías habituales del concepto tribu: el pez grande se come al chico.

En su interpretación, personal pero bien documentada y, sobre todo, nada conductista (hay suficientes datos como para que el lector saque sus propias conclusiones), López no tira la toalla, no pierde la esperanza del todo en el ser humano. Hay datos que abrigan un cierto optimismo, y el autor se apoya en ellos para tirar del hilo de la esperanza, aunque sea en una medida muy determinada por la realidad incontestable que nos envuelve. O sea, López cree que hay que conocer en profundidad esos mecanismos que regulan la desigualdad y la injusticia para proceder a su corrección.

Editado con gusto, de excelente producción, La pobreza no es rentable es un libro que, además, “entra por la vista”; léase en ello que no estamos ante un tratado pseudocientífico ilustrado con recargados y aburridos dibujos, sino ante una propuesta de reflexión y de conocimiento, muy bien documentada y escrita, y dibujada con un grafismo ágil, expresionista, muy personal, de trazo sabio y limpio y de color medido para conseguir sensaciones, narrativo, dramático, nada decorativo, aunque sí muy atractivo.

ANTONI GUIRAL



## CONCRETE VOL. 1: LAS PROFUNDIDADES/ Paul Chadwick

Norma. 208 p. B/N. Rústica. 14 €

¿Qué harías si repentinamente te vieras atrapado en un cuerpo de roca maciza de 600 kg y de más de dos metros? ¿Luchar contra villanos terriblemente perversos y feos? ¿Salvar al mundo de algún peligro mortal e inminente? Pues no, lo que hará nuestro personaje son expediciones a lugares donde nunca un ser humano podría haber llegado antes, cruzar océanos a nado, ser contratado como guardaespaldas de una estrella del rock, acudir al rescate en una mina, escribir un libro, y aparecer de invitado en series como *Luz de luna*, entre otras muchas cosas.

Concrete es en realidad Ron, un escritor de vocación que trabaja redactando discursos para el senador Douglas y que se verá atrapado en un cuerpo alienígena de por vida. De innegables reminiscencias con La Cosa de los 4F, pero con intereses y aspiraciones muy dispares, nuestro héroe se pondrá a prueba constantemente hasta cuestionar los límites de su resistencia física, haciendo gala de un espíritu ecologista y noble, y una sensibilidad artística remarcable. Concrete se verá acompañado de Larry, su biógrafo, y de la doctora Maureen, asignada por el gobierno para su estudio. Con ambos trazará una amistad que funcionará como eje y subtrama de las diversas historias.

El tratamiento que se da a la presentación en sociedad de Concrete es sumamente interesante pues se convierte en el fenómeno mediático más importante de Norteamérica ,de la noche a la mañana, con todo lo que esto supone: apariciones públicas en "prime time" televisivo, campañas de imagen, explotación de merchandising, objetivo político para la obtención de votos, demagogia, dinero, intereses, etc. A pesar de todo, nuestro amigo de piedra anhela la soledad del anonimato que ya nunca más podrá recuperar. La gran paradoja de Concrete es que ahora es prácticamente invulnerable y puede hacer cosas increíbles como aguantar una hora sin respirar en el fondo del mar, pero no puede sentir el roce de una mano o oler el perfume de una flor. Dudo que nadie le quisiera cambiar los papeles.

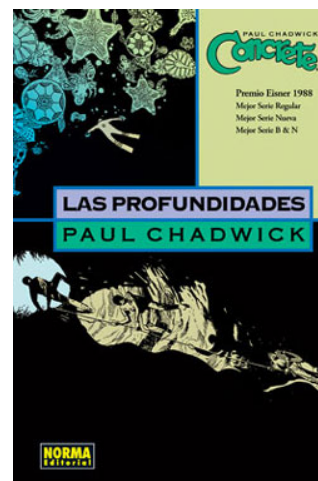
Del dibujo poco diremos: es académicamente ejemplar, en ocasiones con composiciones de páginas muy originales, y con minuciosos detalles descriptivos de la flora y la fauna que rodea a todas las localizaciones que así lo permiten.

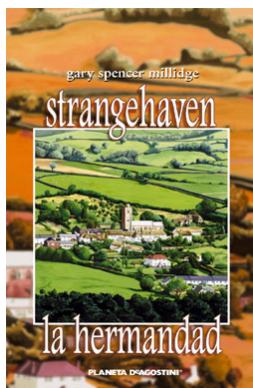
Paul Chadwick trabajó para las dos grandes compañías "mainstream" americanas, Marvel y DC, y publicó la primera historia de Concrete en 1986, dentro del sello Dark Horse, consiguiendo defender los derechos de autor sobre su obra. Con este personaje, el autor logró fusionar de manera insólita las esencias de los superhéroes con el cómic independiente y con algunos destellos que parecen autobiográficos. Quizás estamos delante de un nuevo género: ¡el supercostumbrismo! Porque en realidad, lo que hay de inherente en estas historias es la aspiración de disfrutar de lo cotidiano, de lo rutinario, a lo que Concrete tendrá que renunciar debido a su extraña armadura.

Estos tomos que publica ahora Norma recopilan las historias clásicas de Concrete complementadas con historias cortas no recopiladas hasta la fecha. *Las profundidades* es el primero de los siete tomos que han aparecido hasta la fecha en los USA.

Y para finalizar permítanme citar a Simon & Garfunkel: "*I am a rock, I am an island...*"

JAUME VILARRUBÍ





## STRANGEHAVEN / Gary Spencer Millidge

Planeta-DeAgostini. 176 p. B/N. Rústica. 8,95 €

*Strangehaven* tiene algo misterioso que hace que lo queramos. Y mucho.

Primero, hay que decir que físicamente se trata de un ejemplar que se esconde entre los montones de novedades aparecidas cada mes en las estanterías de nuestras librerías de cabecera, aspirando a asomar el lomo por el estante. En esta supuesta época de vacas gordas para el lector en la que se editan tantos títulos, casi no hay tiempo ni de dar la cara, es decir, de enseñar la portada, pues hay que ser mediático. Y *Strangehaven* no lo es. No ha hecho mucho ruido, y quizás por eso ha pasado inadvertido. Hay que ir a por él y creedme que vale la pena.

*Strangehaven* es una suerte de Twin Peaks británico, pensé al acabar el primer tomo, y por lo visto no fui el único: hasta el propio autor lo ha reconocido en alguna ocasión, así que tampoco descubro nada. Al igual que la serie de David Lynch, nos sentiremos parte integrada del pueblo, donde nos encontraremos como en casa, nos apetecerá ir a tomar una cerveza al bar, ver a los compañeros, pasear por sus calles, respirar el frío en invierno y soportar el calor en verano. De hecho, nos gustaría que el autor nos hubiera creado un personaje a medida para formar parte de ese entramado misterioso que circula entre las vidas de los habitantes del pueblo.

Ah, me olvidaba decir que si *Strangehaven* te invita a formar parte de su paisaje, tienes suerte porque podrás hacerlo pero tienes que saber que él también decidirá cuando puedes abandonarlo: tú no puedes irte del pueblo si él no quiere.

Eso es lo que le sucede a nuestro protagonista, Alex Hunter, sobre quién se podría decir que pendula toda la trama de la serie y que acabará por accidente en dicho pueblecito de la campiña inglesa, en el que descubrirá a sus encantadores personajes y se verá irremediamente ligado a ellos. A ellos y a sus fantasías más oscuras, pues *Strangehaven* esconde todo un repertorio de misterios ligados con la magia más ancestral que irán siendo desvelados con cuentagotas.

En este pintoresco pueblo también hay espacio para el amor, la amistad, la envidia, la traición... y "La orden de los caballeros de la luz dorada". Ahí es nada, a algunos les da por formar un equipo de fútbol en sus horas libres, y a otros les da por orquestar una especie de hermandad pseudo masónica con fines poco claros y bastante inquietantes que, claro está, será una pieza clave en el devenir de la acción.

El autor dosifica con equilibrio misterio, romance y humor, en un complejo mecanismo perfectamente engrasado.

Y es que en *Strangehaven* los personajes son muy creíbles, con una profundidad emocional muy coherente, y como ocurre en cualquier otra comunidad que se precie de estar un poco apartada, reafirmados en sí mismos mediante la fidelidad a sus tradiciones y folklore, como tiene que ser, y es que si la costumbre es celebrar las navidades en agosto, pues que se le va a hacer, se celebran y punto. *Strangehaven* es así.

El autor se autopublicó el primer número de la serie en 1995, continuando hasta la fecha con esta aventura empresarial mediante su pequeño sello *Abiogenesis press*, donde ha mantenido una total independencia creativa respecto a cualquier editor, hecho altamente loable y que dice mucho de la implicación en su proyecto. A día de hoy, la serie continúa saliendo en el Reino Unido sin saber cuando llegará a su fin, lo cual no es impedimento para disfrutar de ella. Mientras tanto, y según me consta, Planeta-deAgostini tiene intención de seguir fielmente su edición en nuestro país, pendiente tan solo del ritmo impuesto por su autor.

Gary Spencer Millidge vivió varios años durante su adolescencia en nuestro país y así lo muestra con algún guiño, como que en el bar de *Strangehaven* se consume entre pintas y Guinness, y a veces sin moderación, una de nuestras más conocidas marcas cerveceras.

Si bien ya hemos dejado claro el gran nivel del guión, el dibujo merece un capítulo aparte. Se nota en los inicios un comienzo titubeante, que en el segundo tomo irá puliendo con trazos y sombreados más complejos, para dar paso en la tercera entrega a un sombreado hecho con aguada o acuarela, todo en un blanco y negro impecable y con un dibujo hecho a partir de fotografías. Este tipo de dibujo, siempre dado a críticas, encaja perfectamente con el tipo de cómic que pretende hacer el autor, sin restarle mérito en absoluto y poniéndose siempre al servicio de la historia. Se le puede tachar de un poco estático pero sin duda beneficia el desarrollo de los excelentes diálogos de sus personajes.

Y para acabar os dejo con algunos pasajes de los ilustres prologuistas de los tres tomos:

Dave Sim: "-Realmente no tengo ni idea de cómo dibuja Gary Spencer Millidge".

Dave Gibbons: "-Strangehaven es algo muy británico"

Bryan Talbot: "-Consigue que la historia mantenga el nivel de sofisticación suficiente y lo esconde cuidadosamente bajo la superficie de nuestra conciencia para que nunca se introduzca en el fluir de los hechos"

Por cierto, ¿alguien se acuerda de quién es Basil Fawlt? ¡Porque también aparece por este pueblo!

JAUME VILARRUBÍ



THE ULTIMATES VOL. 1 / Mark Millar (guión) y Bryan Hitch (dibujos)

Panini. 160 p. Color. Cartoné. 17,95 €

Una industria en crisis. Una editorial en bancarrota. Personajes sobreutilizados. Un público en declive y muy poco renovado. Y un futuro negro, muy negro. Este era el desolador panorama al que se enfrentaban los dirigentes de la editorial Marvel al iniciar el año 2000. La solución a sus problemas pasaba, lógicamente, por renovar el interés por sus personajes más carismáticos y de paso atraer a nuevos lectores que permitieran el relevo generacional, aseguraran el futuro de la editorial y acercaran los cómics de superhéroes a aquel público del que nunca deberían haberse distanciado: el público infantil y juvenil.

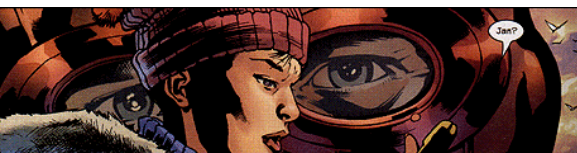
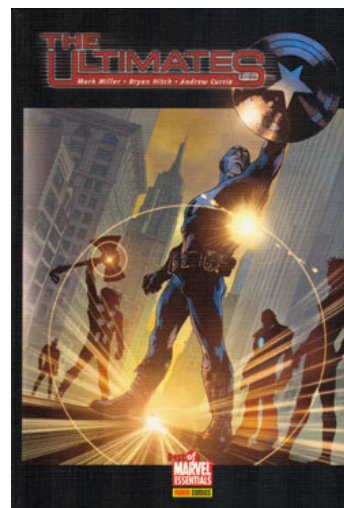
¿Pero cómo acercas al público joven personajes con treinta o cuarenta años de historia y sacrosanta continuidad? Pues de la única forma que se ha hecho siempre en la industria americana: todo el mundo grita "back to the basics!" y se ponen a trabajar. Es decir se intenta volver a la esencia de los personajes, se les limpia de polvo y paja (y de historias pasadas no muy gloriosas, para qué negarlo) y se presentan de nuevo, para un público nuevo y comenzando de cero. Esto se puede hacer de muchas formas diferentes. Se puede hacer a lo grande (ejemplo, las Crisis en Infinitas Tierras de la DC Comics de los ochenta) o se puede hacer de forma controlada y en un menor formato. Y eso es lo que hicieron desde la Marvel creando la línea Ultimate (es decir la línea "definitiva") a partir de un número muy reducido de personajes con una filosofía de desarrollo muy particular que implicaba modernizar los personajes, rejuvenecerlos (Peter Parker, Spiderman, vuelve a ser un adolescente con los típicos problemas de adolescente), plantear una continuidad interna coherente (basada sobretudo en que un grupo muy reducido de guionistas realizara todas las series) y escenificar las colecciones con una aproximación muy cinematográfica (estas colecciones tenían además que funcionar como base para futuros proyectos cinematográficos).

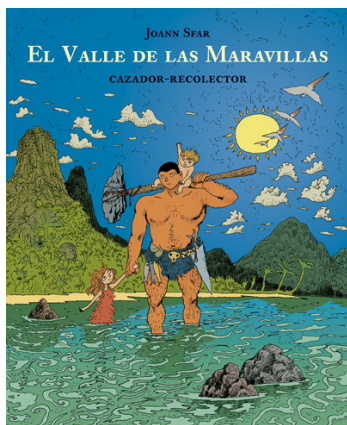
A partir de aquí se publican las primeras versiones "ultimate" de personajes tan conocidos como Spiderman y los X-Men y un poco más adelante aparecerían The Ultimates que son la versión moderna de los famosos Vengadores con sus más rutilantes figuras (Capitán América, Thor, Hulk, Iron Man,...). Y en poco tiempo la línea se convierte en una de las más exitosas de la editorial en los últimos años cumpliendo todos los objetivos planteados (sobretudo el que suponía la creación de nuevos lectores jóvenes). De entre todas ellas destaca especialmente *The Ultimates*. Primero, por los trepidantes y épicos guiones del guionista Mark Millar muy influenciados por los guiones de Warren Ellis en colecciones como *Stormwatch* y *Authority* (donde el propio Millar tuvo una muy discutida etapa) y el cine de acción actual que ha popularizado gente como Jerry Bruckheimer o Michael Bay con la diferencia de que Millar ha entendido lo que hace (vamos que sus guiones son como Pearl Harbour pero en bueno) con aventuras a nivel mundial (la Tierra es un inmenso campo de batalla) y un uso muy inteligente y más realista de la ciencia-ficción (como esa armadura de Iron Man tan lejos de la alta tecnología habitual).

Y es que por fin parece que alguien se haya dado cuenta de que los cómics forman parte de la cultura del ocio que representan el cine y los videojuegos y por lo tanto se pueden utilizar los mismos recursos (vistosidad, espectacularidad, diversión) para enganchar a los cada vez más buscados lectores. Claro que todas las buenas ideas de Millar necesitaban un dibujante capaz de estar a la altura. Y ese ha sido el inglés Brian Hitch que con gran maestría ha plasmado los espectaculares guiones de Millar aunque para ello tarde casi dos meses en finalizar cada número. Porque ese es otro punto. Esta es una obra hecha con cariño tanto por los autores que abocan en ella lo mejor de sí mismos como por parte de la editorial que se ha armado de paciencia con la irregular periodicidad de la colección concededores de la joya que tienen entre manos.

Y para finalizar una recomendación: la lectura en tomo aprovechando la nueva edición Panini, para poder disfrutar de las impresionantes "películas" de acción de Los Ultimates.

HÈCTOR CALVET



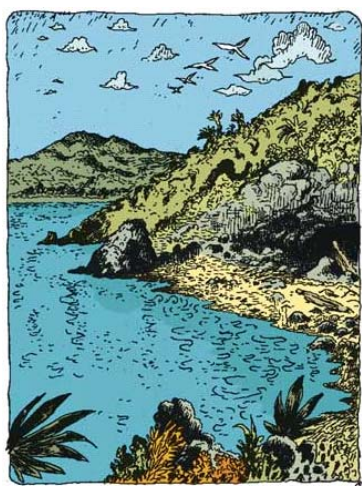


## EL VALLE DE LAS MARAVILLAS: CAZADOR RECOLECTOR / Joann Sfar

Sinsentido. 104 p. Color. Cartoné. 18 €

“*El Valle de las Maravillas* está más cerca de la fantasía prehistórica al estilo E.R. Burroughs o Flash Gordon que de *La guerra del fuego*. Vamos, que meteré lo que quiera en mi serie, ya que participará de una larga tradición de historias populares que utilizaban la prehistoria como pretexto para inventarse toda clase de fantasmadas. Aquí encontraréis tantas bobadas como las que podían verse en las páginas del *Tarzán* de Burne Hogarth”.

Son palabras del autor, de Sfar, que al final del libro, tras la historia principal, nos regala una especie de diario personal, en el que nos cuenta el por qué de esta serie, sus influencias, las reacciones de familiares, amigos y de su editor ante el argumento, sus reflexiones personales sobre la obra, el proceso de creación y, por encima de todo, nos sitúa sus influencias, que aparte de las citadas surgen desde su fijación por el museo de paleontología que visitaba de niño con su escuela hasta el *Conan* de Howard, Buscema y Milius y el *Den* de Richard Corben. Influencias y juego de referencias, con todo lo bueno y malo que conlleva lo segundo.



Joann Sfar pertenece a una generación de autores que, precisamente, asumen de buen grado y desarrollan el mundo que les inició a la cultura popular cuando niños y adolescentes: historias de género que les descubrieron nuevos mundos que, por suerte, no estaban en éste. Una afirmación que debe asumirse como parcial, incompleta, porque Sfar es bastante más que eso, pero una buena parte de su obra surge de esa fascinación por su cultura popular, una fascinación bien digerida, que le abrió la mente a la fantasía y liberó un néctar de imaginación desatada que Sfar transmite como pocos a sus lectores. *El Valle de las Maravillas* responde a ese néctar, a sus lecturas e influencias concretas referidas al mundo primitivo y a la fantasía heroica, una fantasía simple, bárbara y emocionante, que Sfar quiere recuperar recreando un mundo en el que se mezcla la teoría del buen salvaje, la magia de brujos insondables o el sabor primitivo de los mundos perdidos, posibles porque se liberan en una imaginación, la de Sfar, prodigiosa, y que encuentran su propia coherencia en la libertad del artista de mezclar aquello que le venga en gana, sin perder la verosimilitud de la fantasía más desatada. Un a veces curioso batiburrillo (al que se une la presencia del propio autor, su familia y amigos entre los protagonistas) al que pocos creadores podrían dotar de interés; Sfar, por suerte para todos, es uno de ellos.

Hay, aparte de un aire primitivo en los escenarios y los personajes, una cierta inocencia en el argumento y las relaciones entre sus protagonistas, una inocencia buscada, por supuesto, pero creíble, seguramente potenciada por el dibujo de Sfar, de trazo rápido, sencillo, casi un boceto, pero precisamente por ello fresco y expresivo. Sfar transmite su entusiasmo por la historia y por sus criaturas, hasta el punto de que te convence de páginas que se diría de diseño irrelevante, más de situación, con viñetas innecesariamente grandes que, curiosamente, no rompen el hilo de la narración. Y todo ello acompañado de un color que apoya la sensación de divertimento, de luz, de paisaje primitivo, realizado por una colorista profesional, a la que Sfar, a veces poco detallista en su dibujo, da como indicaciones: “Tiene un tono alegre, de aventura. El héroe tiene la piel naranja. Piensa en el sol, en los trópicos, en Gauguin y Matisse”. El propio Sfar reconoce que su grafismo plantea problemas a los coloristas, más en *El Valle de las Maravillas*, cuyo estilo resume así el autor: “Sí, a base de querer hacer historias de Conan, el bárbaro, al estilo de Sempé, tengo descontentos hasta a mis coloristas”.

Y es que Sfar te invita a leer y lee contigo, te lleva de la mano, te cuenta cosas, salta de un tema a otro con frescura y, al final, te deja la sensación de haber escuchado un relato narrado “in person” por un amigo de toda la vida. Eso sí, la propuesta de Sfar es muy concreta; mejor compartir algunas de sus ilusiones o influencias si quieres, como lector, disfrutar al cien por cien de la historia. Por cierto, yo leería antes de la historia el dossier final con el relato del “making of”, por llamarlo de alguna manera.

ANTONI GUIRAL



PASCIN / Joann Sfar

Ponent Mon. 192 p. B/N. Rústica. 18 €

Joann Sfar lleva unos cuantos años abarrotando los estantes de librerías y aficionados con historietas, escritas y dibujadas a solas o en colaboración con otros, en las que toca con desenvoltura y con sorna los más variados asuntos y juega con géneros o maneras. Con ese currículum, *Pascin* apenas sorprende. Viene a ser otra vuelta de tuerca al ingenio y la osadía de que hace gala el autor. Y eso que la obra no es de las habituales.

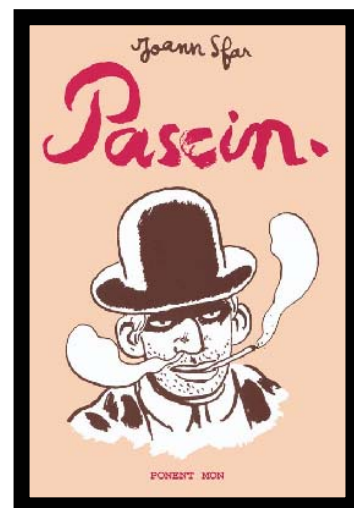
*Pascin* es el alias de Julius Mordecai Pincas, un pintor judío de origen eslavo que vive la bohemia en el París de comienzos del siglo pasado, adonde arribó, dicen, en 1905. Lo dice este *Pascin* de Sfar, algo así como un cómic biográfico, que habla de él. No puede decirse que cuente su vida, porque, aunque Sfar dota a *Pascin* de retazos de un pasado (por ejemplo, de un padre severo, Marcus Pincas, al estilo del de Kafka, aunque *Pascin* niño, para huir de él, se refugiaba en el burdel en lugar de encerrarse en sí mismo) y hasta de algunos detalles y fechas que lo sitúan (es amigo de los pintores Chagall y Soutine, por ejemplo), falta en su historietita todo atisbo de continuidad y de relato completo y concluyente. *Pascin* habla de un personaje casi arquetípico, el artista, que vive en un ambiente que han caracterizado desde hace un siglo largo multitud de historias y fábulas: el de la bohemia artística. Dicho personaje y tal ambiente son material adecuado como el que más para divagar sobre el arte, el sexo o las normas sociales, porque *Pascin*, como buen bohemio, es dibujante y pintor apasionado, follador compulsivo, dado a saltarse las normas a placer, vagabundear y trampear, impecune y muy proclive a los paraísos artificiales.

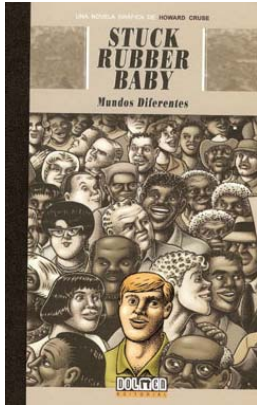
Para que su personaje sea algo más que un tipo, Sfar le inventa pormenores biográficos y le atribuye una manera de ser, petulante e irrespetuosa, y una filosofía vital cínica. Que dichos pormenores y hasta su pinta física —a mí su rostro, en particular su mirada, me recuerda mucho al de Buñuel joven— sean de prestado de pintores y artistas que han sido no tiene nada de particular. Tampoco lo tiene que *Pascin* sea judío como Sfar y que pueda compartir con él tales o cuales detalles biográficos. Lo curioso y lo notable de *Pascin* es que resulta un experimento formal creíble e interesante y supone una incursión hábil de un historietista en un ámbito temático que hasta ahora parecía reservado para estudios sesudos y relatos de artistas con pretensiones. Max Aub ya contó la vida de un pintor imaginario en su *Jusep Torres Campanals* (1959). Yo diría que Sfar ha probado —quizá hasta se propuso probar— que en la historietita también caben tales biografías fingidas de personajes imaginarios tan reales como los de verdad. Y ha aprovechado la ventaja de que, en un medio dibujado, las obras del artista no son un añadido documental, sino ingrediente del relato mismo.

Conforman *Pascin* anécdotas sueltas, escenas sin apenas trabazón argumental entre ellas, lo que da una impresión de desorden vital, de falta de finalidad, que contribuye a caracterizar al protagonista y conviene también a la apariencia genérica que Sfar ha decidido dar a estos recuerdos de y acerca del artista. El desenfado narrativo del autor francés es notorio, pero aquí parece a ratos hasta pura improvisación; llega al punto, por ejemplo, de insertar una página (la 67) explicando las características técnicas de la pistola que esgrime un personaje, información que atribuye a la cortesía de Christophe Blain. Es decir que no le preocupa ni poco ni mucho dejar en suspenso o modificar las convenciones del relato. El dibujo es también descuidado y más atento a la expresividad que a la elegancia: pasa de la línea fina al pincel grueso o a la aguada sin titubeos. Y en *La Java Bleu*, título que complementa a éste, recurre al color con la misma desenvoltura. Esta informalidad gráfica se adecua asimismo al asunto: es la de los artistas bohemios, tan poco afectos a las reglas del arte como a las de la vida social.

*Pascin* es una historietita insólita por su contenido y por los recursos con que lo tramita. No está acaso entre las mejores de Sfar ni mucho menos entre las más comerciales, pero sí se cuenta, sin duda, entre las más fascinantes.

JUAN MANUEL DÍAZ DE GUEREÑU





## STUCK RUBBER BABY: MUNDOS DIFERENTES / Howard Cruse

Dolmen. 216 p. B/N. Cartoné. 25 €

En esta novela gráfica de Howard Cruse nos encontraremos con Toland Polk, un joven americano de raza blanca que tendrá que afrontar su salida del armario en la América sureña de la era Kennedy.

Mundos muy diferentes son los que viven los blancos y los negros en una época de convulsos y profundos cambios sociales, marcados por la lucha por la igualdad racial y la abolición de las leyes segregacionistas, tiempos de implicación política, tiempos de Martin Luther King (que tan minuciosamente son explicados por Ho Che Anderson en *King*, editado por Edicions de Ponent, y que puede ser una buena lectura complementaria), y tiempos del Ku-Klux-Klan. Si algo mantenía unidas en aquellos años a las comunidades gay y negra era la implacable persecución que sufrían por parte de esta facción de la derecha más infame y radical.

Toland inicia el camino hacia su reafirmación personal desde la negación de sus instintos, motivado por el entorno ultraconservador donde se haya inmerso, hasta llegar a su propia liberación sexual e intelectual gracias a la complicidad de sus compañeros y especialmente de las dos mujeres a las que se siente más unido: su hermana Melanie y su novia Ginger. Esta última será determinante en su proceso de madurez y en la eclosión de su condición sexual, formando junto a Sammy, los dos ejes por donde Toland balanceará su pulsión amorosa.

El autor logra a lo largo de las más de 200 páginas de esta obra un bello ejercicio de exorcismo con una época controvertida y llena de contradicciones vivida en primera persona pero que como deja bien claro en la introducción, no es ni mucho menos autobiográfica conteniendo tan sólo pinceladas de hechos vividos.

Cruse hace gala de un dibujo minucioso, particular, con una manera de sombrear muy reconocible debido a sus característicos entramados.

*Stuck Rubber Baby* fue publicado originalmente en 1995, y ya en 1996 consiguió los prestigiosos premios Harvey i Eisner en el apartado de mejor novela gráfica, siendo en el 2002 premio de la crítica en el Festival de Angouleme.

Hay que felicitar a Dolmen por su ejemplar edición, con una traducción que raya la perfección. El título merece mención aparte ya que se trata de un juego de palabras del todo intraducible que ha causado multitud de quebraderos de cabeza a traductores de todo el mundo. Aquí se optó, acertadamente, por mantener el original y añadirle el subtítulo *Mundos diferentes*, que tan bien define el contenido.

No me cabe duda que esta obra debe formar parte de ese reducido grupo de títulos de gran calidad y de importante contenido social y didáctico que debemos tener en los fondos de nuestras bibliotecas, y que, por supuesto, deberían interesar también a lectores no habituales del medio. Temas como el de la orientación y definición sexual, la segregación racial, además de otros más universales como el amor, la amistad, el miedo, etc. son tratados aquí con gran acierto y sensibilidad, en una recomendabilísima obra.

Finalmente, añadir que en la web del autor podremos ver como fue el proceso de concepción de la obra, además de pasajes comentados y muchas otras curiosidades: [www.howardcruse.com](http://www.howardcruse.com)

JAUME VILARRUBÍ



**COLOR CAFÉ / Pepe Gálvez (guión) y Alfons López (dibujos)**

Edicions De Ponent. 116 p. B/N. Rústica. 16 €

Unos diez años después de su publicación original dentro de la fugaz línea Laberinto de Planeta, Edicions De Ponent nos ofrece una cuidada edición recopilando en un libro los cuatro episodios que conformaban este *Color Café*. Sus autores, Pepe Gálvez y Alfonso López, ya habían trabajado juntos anteriormente (produciendo entre otro material el libro *Asesinato en la Mezquita*) y lo han seguido haciendo de forma regular hasta este mismo año en el que ha visto la luz su libro *Capitán Trueno: Silencios*, homenaje, y a la par aportación personal, al mito creado hace 50 años por Víctor Mora y Ambrós. Volviendo al volumen que nos ocupa, *Color Café* fue concebida, como decíamos, hace unos diez años dentro de una efímera línea de edición de material de producción propia llevada a cabo por la sección de cómics de la editorial en lengua castellana más potente del mundo: si se me permite concluir este inciso a raíz de la aparición primera de *Color Café* añadiré que un servidor espera que algún día, algún historiador del medio nos explique al resto de los mortales el porqué de tan exigua apuesta, en cuanto a la producción de material propio, por parte del editor con, supuestamente, mayor capacidad económica del mercado.

Pero dejemos las disquisiciones y volvamos a lo que realmente importa aquí y ahora: el trabajo de Pepe y Alfons. *Color Café* ha sido definida como una obra de política-ficción; una historia desarrollada en cuatro capítulos, cada uno de los cuales transcurre en un día de una misma semana, y con eso que se ha dado en llamar "protagonismo coral". La historia se desarrolla durante el año 2020, en una Barcelona en la que el nivel de las aguas ha crecido debido al efecto invernadero y en la que los habitantes de la ciudad procedentes de otros países deben malvivir en barrios marginales. A su vez, los políticos con más opciones son aquellos que exponen ideas más reaccionarias a la par que dominan los grupos mediáticos, especialmente la cada vez más alienante televisión (¿les suena de algo?). Mientras tanto, los pequeños grupos que tratan de transformar las cosas, algunos de los cuales parecen pensar que la intransigencia constituye el vehículo para transformar la sociedad, se debaten en enfrentamientos estériles (¿les sigue sonando?).

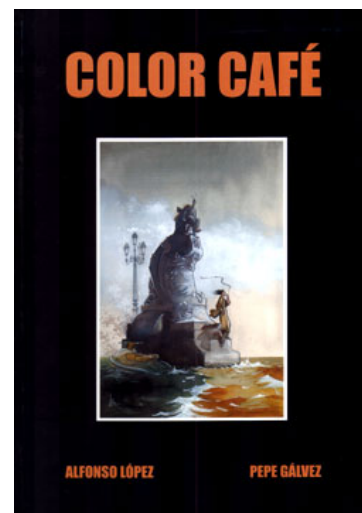
Hasta donde un servidor conoce, Pepe y Alfons trabajan a partir del debate conjunto de aquello que quieren contar, tras lo que Pepe escribe un guión que Alfons ilustra a continuación. Sea como fuera el método de trabajo, la cuestión es que el resultado que nos ofrece este *Color Café* es el de la conjunción de un guión ágil y dinámico con un agudo análisis de la realidad y una cabal extrapolación de hacia dónde nos está llevando esta realidad en la que estamos inmersos: ese cruel modelo social de relaciones humanas que ha impuesto este "nuevo orden mundial" que padecemos.

Desde el punto de vista gráfico lo que más llamará la atención a los lectores que conozcan su trabajo actual será, sin duda, la profunda evolución que ha desarrollado el trabajo de Alfons López durante los diez años transcurridos. Con esto no quiero decir que a la labor de *Color Café* se le puedan poner tildes negativos: todo lo contrario. En el apartado de lo destacable encontraríamos su dominio de la expresión, la agilidad que le confiere a su dibujo o lo bien que sabe sacarle partido al formato en el que se ha de publicar la obra. Lo que sucede es que Alfons ha ido perfeccionando su estilo hasta convertirse hoy en día en uno de los mejores dibujantes de historietas que se pueda encontrar: sin exagerar, creo que a uno le sobrarían dedos en un mano para contabilizar los dibujantes que en nuestro mercado se encuentran actualmente a su mismo nivel.

La edición de De Ponent se completa con un prólogo, que había aparecido previamente a la edición de los cuatro episodios, y con una entrevista que realiza a los autores Toni Guiral: director editorial de la línea que acogió originalmente la obra.

Estamos, por tanto, quienes ya conocimos la edición serializada, ante la excusa perfecta para recuperar su lectura, mientras quienes no conocieran la edición anterior pueden descubrir aquí la labor de dos autores que sin duda seguirán dando que hablar en un futuro cercano: digamos, que de aquí al 2020, por lo menos.

**NORMAN FERNÁNDEZ**



## Autores españoles y sudamericanos

- Beroy, Josep Maria. *Detectives audaces*. Faktoria K de Libros. 56 p. Color. Cartoné. 14 € **INFANTIL**
- Max. *¡Flipados! : los cuentos de tío Gustavo*. La Cúpula. 80 p. B/N. Rústica con solapas. 9,95 €
- Srbek, Wellington; Colin, Flavio. *Tierra de historias*. Edicions De Ponent. 152 p. B/N. Rústica. 17 €
- Usero, Adolfo. *Maese espada*. Glénat. 60 p. B/N. Cartoné. 11,95 €
- VV.AA. *Barsowia en llamas*. Dolmen. 208 p. B/N. Rústica. 12,95 €

## Autores europeos

- Aurita, Aurélia. *Fresa y chocolate*. Ponent Mon. 144 p. B/N. Rústica con solapas. 15 €
- Crécy, Nicolas de. *Período glaciár*. La Cúpula. 80 p. Color. Cartoné. 20 €
- Gosciny; Morris. *Lucky Luke vol. 22, 23, 24 y 25*. Planeta-DeAgostini. 56 p. Color. Cartoné. 7,95 € **INFANTIL**
- Gosciny; Tabary. *Iznogud vol. 15, 16, 17 y 18 (de 27)*. Planeta-DeAgostini. 56 p. Color. Cartoné. 7,95 € **INFANTIL**
- Huizenga, Kevin. *Ganges vol. 1*. Sinsentido. 32 p. B/N. Rústica. 9 €
- Mattoti, Lorenzo. *Quimera*. Sinsentido. 32 p. B/N. Rústica. 9 €
- Peeters, Frederik; Wazem, Pierre. *Koma vol. 1: la voz de las chimeneas*. Dibbuku. 48 p. Color. Cartoné. 12 € **INFANTIL**
- Peyo. *Els Barrufets vol. 1 y 2+3*. Planeta-DeAgostini. 64 p. Color. Cartoné. 2,95 € (vol. 1) y 7,95 € (2+3) (de venta sólo en Catalunya) **INFANTIL**
- Peyo. *Los Pitufos vol. 1 y 2+3*. Planeta-DeAgostini. 64 p. Color. Cartoné. 2,95 € (vol. 1) y 7,95 € (2+3) (no se vende en Catalunya) **INFANTIL**
- Sfar, Joann. *Pascin*. Ponent Mon. 192 p. B/N. Rústica. 18 €
- Tande, Leif. *Morlac*. Diábol. 152 p. B/N. Rústica con solapas. 16 €

## Autores norteamericanos e ingleses

- Abel, Jessica. *La pérdida*. Astiberri. 276 p. B/N. Cartoné. 22 €
- Brown, Chester. *Ed, el payaso feliz*. La Cúpula. 226 p. B/N. Rústica con solapas. 11,95 €
- Brown, Jeffrey. *Inverosímil*. La Cúpula. 260 p. B/N. Rústica con solapas. 12 €
- Caniff, Milton. *Biblioteca Grandes del Cómic: Terry y los piratas vol. 11, 12, 13 14 y 15 (de 16)*. Planeta-DeAgostini. 192 p. B/N. Cartoné. 9,95 €
- Clowes, Daniel. *¡Pussey!*. La Cúpula. 54 p. B/N. Rústica con solapas. 7,95 €
- Davis, Guy. *The marquis*. Norma. 296 p. B/N. Rústica. 18 €
- Doran, Colleen. *Una tierra lejana vol. 1: la reunión*. Aleta. 240 p. B/N. Rústica. 19,95 €
- Hernández, Jaime. *Locas vol. 2*. La Cúpula. 280 p. B/N. Rústica con solapas. 15 €
- Foster, Hal. *Príncipe Valiente vol. 13, 14, 15, 16 y 17 (de 26)*. Planeta-DeAgostini. 96 p. Color. Cartoné. 8,95 €
- Giffen, Keith; DeMatteis, J.M.; Maguire, Kevin. *JLA / JLE vol. 6 y 7*. Planeta-DeAgostini. 192 p. Color. Rústica. 9,95 €
- Giffen, Keith; DeMatteis, J.M.; Maguire, Kevin. *Los Defensores: les llamaban... Los Defensores*. Planeta-DeAgostini. 128 p. Color. Rústica. 10,5 €
- Groening, Matt. *El trabajo es el infierno*. Astiberri. 48 p. B/N. Rústica. 7 €
- Kirby, Jack. *Jack Kirby: cuarto mundo vol. 9 y 10 (de 10)*. Planeta-DeAgostini. 144 p. B/N. Rústica. 4,95 €
- Kirkman, Robert; Rathburn, Cliff. *Los 4 Fantásticos: enemigos*. Panini. 144 p. Color. Rústica. 9 €
- Lee, Stan; Ditko, Steve. *Spiderman vol. 1*. Panini. 320 p. Color. Cartoné. 32,95 €
- Mignola, Mike; Corben, Richard. *Hellboy: makoma*. Norma. 56 p. Color. Rústica. 6 €
- Millar, Mark; Hitch, Bryan. *The Ultimates vol. 2*. Panini. 192 p. Color. Cartoné. 19,95 €
- Milligan, Peter; Bachalo, Chris. *Shade: el hombre cambiante vol. 7*. Planeta-DeAgostini. 96 p. Color. Rústica. 7,95 €
- Morrison, Grant. *Los invisibles: el reino invisible*. Planeta-DeAgostini. 288 p. Color. Rústica. 8,95 €
- Morrison, Grant; Quitely, Frank. *Nuevos X-Men vol. 1*. Panini. 172 p. Color. Cartoné. 17,95 €

# novedades recomendadas

- Raymond, Alex. *Biblioteca Grandes del Cómic: Flash Gordon vol. 2 (de 2)*. Planeta-DeAgostini. 304 p. Color. Cartoné. 30 €
- Sala, Richard. *Peculia y los vampiros del bosque siniestro*. Recerca. 96 p. B/N. Rústica. 9,95 €
- Scott, Jerry; Borgman, Jim. *Zits vol. 7: carretera y manta*. Norma. 128 p. B/N. Rústica. 11 €
- Simonson, Walter. *Orion vol. 2, 3 y 4 (de 5)*. Planeta-DeAgostini. 128 p. Color. Rústica. 7,50 €
- Slott; Bobillo; Pelletier. *Hulka vol. 1: mujer soltera*. Panini. 144 p. Color. Rústica. 9 €
- Smith, Jeff. *Bone vol. 1: lejos de Boneville*. Astiberri. 144 p. Color. Cartoné. 15 € **INFANTIL**
- Smith, Kevin; Quesada, Joe. *Marvel Knights: Daredevil vol. 1*. Panini. 192 p. Color. Cartoné. 19,95 €
- Vaughan, Brian K.; Suduzca, Goran. *Y, el último hombre: chica con chica*. Planeta-DeAgostini. 128 p. Color. Rústica. 9,95 €
- Veitch, Rick. *El Maximortal*. Norma. 192 p. B/N. Rústica. 15 €
- Watson, Andy. *Desayuno por la tarde*. Astiberri. 208 p. B/N. Rústica con solapas. 18 €

## Autores japoneses

- Byung-Jun, Byun. *¡Corre, Bon-Gu!*. La Cúpula. 112 p. Color. Rústica con solapas. 18 €
- Hino, Hideshi. *Panorama infernal*. La Cúpula. 200 p. B/N. Rústica con solapas. 8,95 €
- Ito, Junji. *Tomie vol. 2*. La Cúpula. 256 p. B/N. Rústica con solapas. 8,95 €
- Kubo, Tite. *Bleach vol. 3, 4 y 5*. Glénat. 194 p. B/N. Rústica. 7,50 €
- Otomo, Katsuhiro. *Akira (edición en color) vol. 4 (de 6)*. Norma. 360 p. Color. Rústica con solapas. 19,95 €
- Sato, Syuho. *Say hello to Black Jack vol. 12*. Glénat. 240 p. B/N. Rústica. 8,95 €
- Shirow, Masamune. *Appressed vol. 1 (de 4)*. Planeta-DeAgostini. 192 p. B/N. Rústica con solapas. 8,95 €
- Takahashi, Rumiko. *Lamu: urusei yatsura vol. 8 (de 15)*. Glénat. 404 p. B/N. Rústica. 12 €
- Tezuka, Osamu. *Astroboy vol. 15 y 16*. Glénat. 232 p. B/N. Rústica. 7,50 € **INFANTIL**
- Toriyama.. *Bola de Drac: edició definitiva vol. 9, 10, 11, 12 y 13 (de 34)*. Planeta-DeAgostini. 228 p. B/N. Rústica. 7,95 € (de venta sólo en Catalunya)
- Toriyama.. *Dragon ball: ultimate edition vol. 9, 10, 11, 12 y 13 (de 34)*. Planeta-DeAgostini. 228 p. B/N. Rústica. 7,95 € (no se vende en Catalunya)
- Urasawa, Naoki. *20th Century boys vol. 19 y 20*. Planeta-DeAgostini. 208 p. B/N. Rústica. 7,95 €
- Yamamoto, Hideo. *Homunculus vol. 4*. Ponent Mon. 200 p. B/N. Rústica. 10 €
- Yazawa, Ai. *Nana vol. 2, 3 y 4*. Planeta-DeAgostini. 192 p. B/N. Rústica. 6,95 €



Ajuntament de L'Hospitalet



Diputació  
Barcelona  
xarxa de municipis

Àrea de Cultura  
Servei de Biblioteques