# cómic tecla

**bienvenidos al infierno: la guerra de bosnia en viñetas** v de vendetta **palomar** balas perdidas: la inocencia del nihilismo **yotsuba** iznogud **donde no alcanza la mirada...** el niño gusano **planetes** sed de noticias **totentanz** novedades recomendadas

17

# Bienvenidos al infierno:
## la guerra de Bosnia en viñetas

NORMAN FERNÁNDEZ

El pasado mes de diciembre se cumplían diez años de los Acuerdos de Dayton; acuerdos que los analistas consideran como el punto final (o un punto y aparte) de lo que se dio en llamar "desmembramiento de la antigua Yugoslavia", "Guerra de Bosnia" o "Conflicto de los Balcanes" (según el nivel de eufemismo que se quiera utilizar y la franja temporal que se desee abarcar). Aunque diez años (o casi quince, si contamos desde el inicio del conflicto armado; o cinco, si lo extendemos hasta la crisis de Kosovo y los bombardeos de la OTAN a Serbia) puedan parecer muchos, a veces pueden no ser nada cuando se trata de analizar sucesos tan complejos y complicados como aquellos que motivaron que personas supuestamente civilizadas se pusieran un buen día a masacrar a sus vecinos y vecinas, sin aparente obstáculo ético, moral o material. Sea mucho tiempo, o sea poco, lo cierto es que estos años han sido suficientes para dar a luz un interesante número de obras que, en formato de historieta, nos hablan del punto más negro de la historia europea del final del pasado siglo.

Dentro de los muchos enfoques que se pueden dar al repaso de las publicaciones que acabamos de mencionar, el que a un servidor le ha resultado más interesante consiste en dividir las obras según su origen; esto es, agruparlas según si la visión que nos ofrecen del conflicto es la externa, o si por el contrario sus autores las han realizado desde el lugar mismo del conflicto que, de una manera u otra, exponen.

### La visión externa

*Sarajevo-Tango* (1995) del belga Hermann Huppen y *Fax from Sarajevo* (1996) del norteamericano Joe Kubert, son las dos primeras obras de notoriedad internacional sobre el conflicto; notoriedad que deben, en muy buena parte, a que sus autores son dos de los más grandes creadores de la historieta del cómic contemporáneo. Ambas obras comparten además un mismo origen: la relación de amistad que ambos mantienen con el editor (hoy por hoy, esloveno) Ervin Rustemagic. Rustemagic era por aquel entonces el agente de ambos creadores y se vio "atrapado" con su familia durante 18 meses en Sarajevo, hasta que el y su familia consiguieron abandonar la ciudad gracias, en parte, a las gestiones (unas "oficiales" y otras no tanto) de una serie de creadores de historietas amigos del editor.

*Sarajevo-Tango*

*Fax from Sarajevo*

*Sarajevo-Tango*, libro de 64 páginas (editado en castellano por Planeta-De Agostini) en el que Hermann vuelca toda la rabia que le estaba generando el conflicto de los Balcanes en general, y la situación vivida por su amigo Rustemagic en particular; narra la historia de un mercenario que es contratado por la madre de una niña para que saque a su hija de Sarajevo, donde reside con su padre (y ex-marido de la contratante). Hermann nos ofrece una narración de género negro o policial, desarrollada en el caótico escenario de una ciudad y una región sitiadas por la guerra. Sin embargo, el argumento de la obra no es para el autor más que una disculpa para liquidar cuentas con quienes considera culpables o cómplices de la situación a la que se llegó: los gobiernos occidentales, los medios de comunicación, los espectadores pasivos o la ONU. Hermann no deja títere con cabeza y nos muestra, por poner unos pocos ejemplos, a los cascos azules con gorros de pitufos, a los periodistas televisivos con nariz de payaso o a un Boutros Ghali que se cree el protagonista de un film musical.

El problema de *Sarajevo-Tango* (aparte de que la implicación personal de su autor le hace deslizarse peligrosamente hacia el maniqueísmo) es que esos elementos de sátira feroz se dan de patadas en la boca (con perdón) con el tono de la narración principal y con el propio estilo como autor de Hermann. Y es, precisamente, en esa narración principal, donde verdaderamente brilla el talento narrativo de Hermann, así como su excepcional capacidad gráfica, lo que la convierte en un trabajo notable pese a sus evidentes lastres.

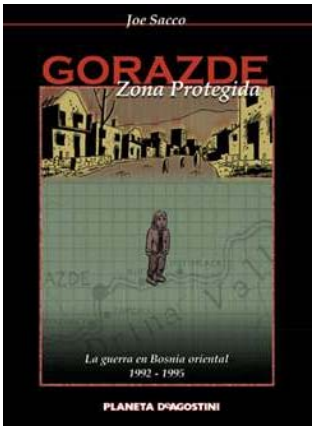
*Sarajevo - Tango*

Muchos de los elementos que acabamos de mencionar para *Sarajevo-Tango* se los podemos aplicar a *Fax from Sarajevo*: al igual que Hermann, Joe Kubert es uno de los más impresionantes dibujantes de la historia del cómic (y de los que está dejando mayor huella en generaciones posteriores). *Fax from Sarajevo* es un libro de más de 200 páginas (editado en castellano por Planeta-De Agostini) que nos cuenta la historia del propio Ervin Rustemagic y su familia, durante su estancia en Sarajevo de febrero de 1992 a septiembre de 1993, para la que se utiliza como hilo conductor los faxes que Rustemagic mandaba, cuando podía, a una serie de amigos, como la familia Kubert o el ya mencionado Hermann. En este caso, la obra también presenta elementos que lastrarán el resultado final como puedan ser una extensión excesiva, una cierta indefinición del contexto en el que se desarrolla la historia (definición que la larga extensión de la obra posibilitaba) y el mismo deslizamiento hacia el maniqueísmo que denotábamos en la obra de Hermann. Sin embrago, como reza el subtítulo del libro, *Fax from Sarajevo* es "una historia de

supervivencia", y esa visión del drama humano que supone para la población civil que la ciudad en la que vives se convierta en un frente de guerra, unida a la original idea de convertir los faxes en el hilo narrativo, la convierten en una obra notable.

El del norteamericano Joe Sacco es un nombre que se ha convertido durante los últimos años en referencia obligada a la hora de hablar de obras sobre la Guerra de Bosnia en formato de cómic. Perteneciente a lo que se puede llamar "nuevo underground" o "cómic alternativo", Sacco practica un modelo de historieta a medio camino entre la crónica periodística y el diario personal. Como ya había realizado en Palestina para realizar su primera obra de repercusión internacional (*Palestina: en la franja de Gaza*), Sacco se trasladó en diversas ocasiones a diferentes puntos de Bosnia para recoger personalmente la información que le permitiese abordar sus obras. El resultado ha sido el de una serie de trabajos sobre el tema: dos historias de extensión media que acaban de ser recopiladas en un álbum en EEUU bajo el título *War's End: profiles from Bosnia 1995-1996* y los libros *Gorazde: Zona Protegida* (2000) y *El Mediador: Una Historia Desde Sarajevo* (2003); las dos últimas editadas en castellano por Planeta-De Agostini. *Gorazde: Zona Protegida* se desarrolla en la ciudad que le presta su nombre al título y que constituía un enclave musulmán en Bosnia oriental que sería declarado zona protegida por la ONU en 1993, en previsión de evitar otra limpieza étnica; en lo que respecta a *El Mediador: Una Historia Desde Sarajevo*, es fácil saber dónde se lleva a cabo la acción. En ambos casos las obras se estructuran como una sucesión de breves capítulos que alternan las estancias de Sacco en los respectivos territorios, informaciones obtenidas de fuentes consideradas solventes (más numerosas en la primera de las obras) y los testimonios de los diferentes testigos y actores de la guerra con los que se encuentra el autor. En ambos casos, también, Sacco toma un personaje como guía del relato y será el testimonio de éste, la columna vertebral narrativa y la principal fuente del desarrollo dramático de las obras.

Sacco intenta por encima de todo mantener un cierto nivel de objetividad en la narración y para ello utiliza recursos tan curiosos como la caricaturización del personaje que le representa. Sabe que sus obras están sustentadas principalmente en testimonios: testimonios de primera mano ya que han sido recogidos por él mismo, pero que como tales tienen una fiabilidad que no puede ser absoluta. Eso parece preocuparle sobremanera lo que hace que malgaste demasiado espacio en ambas obras dándole vueltas a una fiabilidad que ya estaba concretada por definición: la que cada uno le quiera dar. A pesar de ser obras únicas en su género (ya que su género es también único) Sacco no consigue ofrecernos en sus obras construidas tras sus visitas a Bosnia, un resultado tan redondo como el que conseguía con su trabajo sobre Palestina.



*El mediador*

## Un caso especial: la producción autóctona

Los autores de historieta españoles también se han preocupado en sus obras de lo que estaba sucediendo en Croacia, Bosnia, Serbia, Eslovenia, Macedonia..., e incluso en algunos aspectos fueron de los primeros en tratar el tema. En 1993, Max realiza la historieta *Nosotros Somos Los Muertos*, historieta que además autoeditó en forma casi de fanzine, y que constituirá el embrión de la revista del mismo nombre que se crearía en 1995, y en cuyo primer número reincidirá en la temática publicando una nueva historia: *Bienvenidos Al Infierno* (ambos trabajos fueron recopilados por La Cúpula dentro del libro *Como Perros*). En ambas historias, Max trataba de expresar su frustración por aquello que estaba sucediendo y por la falta de respuesta ante ello. No pretendía hacer acusaciones con nombres y apellidos o adjudicar culpas, más bien trataba de reflexionar ante cómo uno puede ser testigo del horror y no verlo. Más que las componentes sociales y políticas de lo que estaba pasando o de lo que se debía de hacer para que dejase de pasar, al autor le interesaba el mecanismo interno del espectador que ignora el sufrimiento ajeno o, lo que es peor, no le importa.

*Nosotros somos los muertos*

*Evasión*

En una clave menos introspectiva, se sitúa *Evasión*, el trabajo de Arnal Ballester sobre la Guerra de Bosnia que, curiosamente, se publicó en los dos primeros números de la mencionada revista *Nosotros Somos Los Muertos*. Se trataba de una historia corta que adapta un relato de Milovan Djilas y otra basada en un hecho real referente a un francotirador que es capturado por aquellos a los que cazaba con su fusil. En ambos casos existe un buscado e impactante contraste entre la crudeza de las historias que nos son contadas y el amable trazo del dibujo de Ballester.

Un curioso trabajo es el cuaderno *Viaje a Bosnia*, un diario de viaje escrito, ilustrado y editado (en 2000) por Sento. Aunque no es técnicamente un cómic, la obra supone una de las esporádicas apariciones de su creador en el mundo de la edición de los últimos años. El viaje que nos describe este diario acompañado de ilustraciones es el de su autor y otros cuatro integrantes de "Ciudadanos sin Fronteras" a la zona de Mostar para transportar ayuda humanitaria en febrero de 1997. La obra, que se emparienta de alguna manera con el trabajo de Sacco, comienza con un tono que hace sospechar, injustamente, que nos encontramos ante una narración autocomplaciente, cándida y edulcorada de algún tipo de voluntariado humanitario, sin más consideraciones. Sin embargo, nada de eso ofrece la obra y, además de su originalidad en el planteamiento, el autor deja muy clara su posición con estas palabras al final de la obra: "Acaba así mi viaje, corto pero intenso, a los Balcanes. Unos días difíciles de olvidar por todo lo que hemos visto. Después de la borrachera de la guerra, la resaca es miseria, niños tartamudos de miedo, mujeres que nunca superarán las vejaciones o ancianos que se quedaron sin hijos. Los que montaron la guerra aún siguen en el poder"

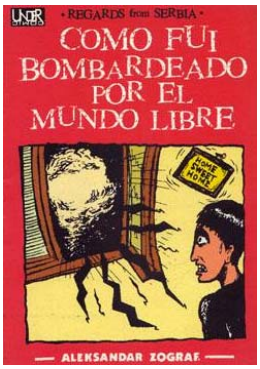
Dentro de las visiones del conflicto armado del que nos estamos ocupando, aquellas que proceden de autores que vivían (y viven) en los países inmersos en la guerra son sin duda las más interesantes. La primera a la que hay que referirse sería *Grendel: Guerra De Clanes* de los croatas Darko Macan y Edvin Biukovic, publicada entre 1994 y 1995 en EEUU y recopilada más tarde en un tomo (el mismo que Planeta-De Agostini publicó en castellano en 1999). *Grendel: Guerra De Clanes* es una historia basada en el universo de uno de los personajes más emblemáticos del cómic norteamericano contemporáneo: Grendel, creación del autor Matt Wagner. La obra de Macan y Biukovic presenta la excepcionalidad de que, cumpliendo todas las normas necesarias para inscribirse en el cómic popular norteamericano en general, y las especificas de la creación mencionada de Matt Wagner, realizaron una obra que permite una segunda lectura relacionada con lo que estaba pasando en la zona donde residían sus autores.

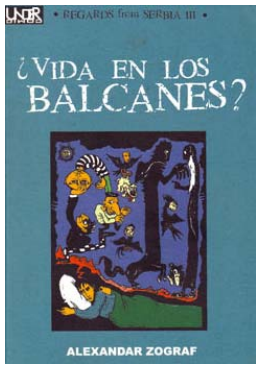
Lo que nos ofrece el argumento de la obra, en un rápido resumen, es a una serie de clanes que se dedican masacrarse unos a los otros en un ambiente de guerra continúa en el que los ejércitos "profesionales" juegan un papel bastante difuso. *Grendel: Guerra De Clanes* es una obra excepcional, escrita y dibujada de una forma impecable, que incluso me atrevo a decir que permite más lecturas, sobre todo una más universal sobre los extraños mecanismos que hacen que las personas se maten las unas a las otras, pasando del amor al odio (o de la convivencia al genocidio) sin solución de continuidad.

Otro caso que es necesario destacar es el del Serbio Aleksandar Zograf (pseudónimo de Sasa Rakezic). Zograf reside en Pancevo, una pequeña localidad al norte de Belgrado que adquirió involuntario protagonismo con los bombardeos de la OTAN a Serbia, por estar situada próxima a una refinería de petróleo muy "querida" por los mandos estadounidenses. El autor decidió, al iniciarse en 1999 los bombardeos en su país, crear una página de historieta semanal que llamó *Saludos Desde Serbia*, que difundía a través de Internet. Sus historias, recopiladas en varios tomos, tres de los cuales han sido editados en castellano por Undercomic, además de su valor de testimonio, presentan un planteamiento de gran originalidad. Zograf es un historietista anclado en el género underground, y sus

*Grendel Tales: guerra de clanes*

historietas son una especie de diarios entre intimistas y oníricos, a través de los cuáles podemos descubrir el ambiente en los que fueron creados (no hay que olvidar que aquel episodio "puso de moda" expresiones tan espantosas como "bombas inteligentes", "daños colaterales" o "acción humanitaria"): "La situación era cada vez más ridícula: con la intención de obligar al régimen serbio a que dejara de luchar cruelmente contra los independentistas albanos, la OTAN empezó a bombardear muchas ciudades serbias… multiplicando las desgracias en vez de atajarlas"




Finalmente, será a Eslovenia a donde haya que desplazarse para encontrarnos con el autor que mejor ha expuesto con su trabajo la situación acaecida en los Balcanes a finales del siglo pasado: Tomaz Lavric. *Fabulas De Bosnia* (1999), editado en castellano por Glénat, es su principal obra sobre los enfrentamientos en Los Balcanes; al menos es aquella que trata específicamente el conflicto, si bien todas sus obras nos ofrecen claves para entender lo que pasó en aquella zona de Europa. Sin ir más lejos, en el pasado *Cómic Tecla,* ya hablamos de la recién editada *Evropa*. Incluso en obras en las que, en teoría, solo se ocupa del dibujo (como su episodio de la serie *El Decálogo*), también nos está hablando de las realidades que configuraron el polvorín en que terminó convirtiéndose su región.

*Fábulas de Bosnia*

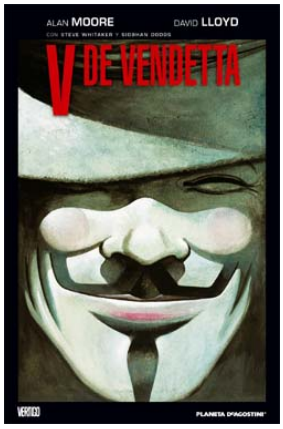
*Fabulas De Bosnia* es una obra imprescindible dentro del cómic europeo de las últimas décadas. Lavric nos habla de todos los actores y espectadores del conflicto de Bosnia: la población civil, los periodistas, las milicias, el ejército, las fuerzas armadas occidentales, los francotiradores, los niños asesinados por esos francotiradores… y lo hace además sin caer en el partidismo y sin animo de juzgar. Personalmente, creo que pese a lo dispar que parece su propuesta, el trabajo de Lavric en *Fábulas De Bosnia* con quien más se emparienta es con el que ya mencionamos de Max: ambos tienen como finalidad exponernos y reflexionar a través de esa exposición sobre el comportamiento humano, en aquel caso en el de los espectadores pasivos y en éste, en de los actuantes y testigos.

Como colofón, nada mejor que añadir las palabras del propio Lavric durante una entrevista que le realicé hace algunos años para la revista *Dentro De La Viñeta*:

"Como artista fue la única forma que tuve de reaccionar ante los trágicos sucesos que ocurrían en la antigua Yugoslavia, que estaba siendo destruida sangrientamente por una serie de envilecidas guerras étnicas. Mi república, Eslovenia, se liberó rápidamente del conflicto, así que tuve la oportunidad de contar todas estas historias desde un punto de vista de sufridor-observador. Estaba lo suficientemente cerca como para saber lo que realmente estaba sucediendo, y lo suficientemente lejos como para no ser un objetivo.

¿Resultó duro para ti realizar un álbum como ese?

Sí, lo fue. Era mi país el que se estaba desgarrando, había gente que conocía que o bien estaba luchando o huyendo de sus hogares. Lugares que conocía eran quemados y destruidos y un buen amigo resultó muerto por una granada en Sarajevo. El álbum está dedicado a él y a todas las víctimas inocentes de la Guerra."




## V DE VENDETTA / Alan Moore (guión) y David Lloyd (dibujo)

Planeta-De Agostini. 304 p. Color. Cartoné. Edición gigante. 17,95 **€**

Poco conocemos en España de cómic británico, apenas importado, pero el Reino Unido es un país de industria (como muy bien saben los muchos historietistas españoles que han trabajado para ella), de tradición y de calidad. Y *V de Vendetta* es un cómic británico. Que no nos confunda el sello Vertigo de la portada (línea de historietas para adultos de la norteamericana DC Comics), porque si la compleja historia de esta compleja historieta finaliza en EE UU es porque la casualidad (y la notoria capacidad de la industria norteamericana, por supuesto) así lo impuso. *V de Vendetta* no es sólo un cómic británico porque sus autores sean británicos, porque la acción transcurra en Inglaterra o porque fuera creada para Warrior, una revista inglesa; lo es por su esencia. En esa desconocida y casi autosuficiente industria, el cómic de trazo realista disfruta de una larga y reconocida tradición, especialmente en cuanto a ciencia-ficción y fantasía se refiere, géneros que el imaginario popular británico tiene muy bien asumidos gracias, entre otras cosas, a las excelentes series televisivas que ha fabricado en estos últimos cincuenta años (Quatermass, Dr. Who, Los Vengadores, El prisionero). El cómic fantástico británico, tal vez como fruto de esos productos televisivos, ha mantenido una presencia constante en su mercado desde el final de la II Guerra Mundial (con series y publicaciones como Dan Dare, *Eagle*, *Dr. Who*, *Zarpa de Acero, Spider, 2000 A.D.*, *Warrior…*), aportando obras de considerable raigambre popular y calidad más que apreciable, obras con las que jóvenes autores han podido foguearse y convertirse en excelente profesionales: como Alan Moore y David Lloyd.

Pero, ojo, *V de Vendetta*, Alan Moore y David Lloyd son hijos naturales del fantástico británico que recogen una tradición… para reconvertirla. En realidad, V de Vendetta es un cómic de política-ficción, en el sentido de que la acción nos lleva al futuro (1997, cuando la obra fue iniciada en 1982) y fabula una realidad social y política muy relacionada con la vertiente "visionaria" de Aldous Huxley (*Un mundo feliz*) o George Orwell (*1984*); o sea, de obras que parten de unas premisas conocidas (control dictatorial) para llegar a un extremo insólito pero perfectamente creíble. De hecho, Moore y Lloyd recogen de su tradición fantástica una figurada tercera guerra mundial de ámbito nuclear que destruye continentes y siembra el caos y la incertidumbre, hasta que, en países supervivientes como Gran Bretaña, se impone un fascismo que pacta con el capitalismo para imponer un orden único que criminaliza a caucásicos de pasado democrático y tendencias homosexuales y aplica una trágicamente reconocible "solución final" al resto de las razas. En el 1997 de *V de Vendetta* todo ello forma parte de una historia reciente, todavía viva y sangrante en la memoria de algunos, pero dormida en las mentes de una masa controlada y manipulada por un eje central, el Líder, gobernante de una compacta organización estatal cuya función se concentra en consolidar el poder único y fascista que privilegia el olvido, el falso orden y, sobre todo, el miedo que curte la indiferencia. Por tanto, Moore y Lloyd parten de una premisa ficticia para desarrollar una situación reconocible en nuestro pasado y escasamente disimulada en nuestro presente. El estado policial impuesto en la Gran Bretaña de *V de Vendetta* está muy relacionado, además, con una reflexión provocada por la llegada de Margaret Thatcher al poder (primer ministro entre 1979 y 1990), en un periodo que significó un claro retroceso en cuanto a libertades civiles se refiere, y que redujo considerablemente viejas conquistas sociales en el Reino Unido.

En este contexto, Moore, que se enfrentaba por vez primera ante una historia de larga duración, compone un mosaico de personalidades divergentes que simbolizan diversas actitudes ante una situación de riesgo. El elemento básico en el que pivota toda la acción y que desencadena el drama es V, un ser misterioso que se esconde tras una máscara y del que apenas conoceremos su condición de conejillo de indias en los pasados pero todavía recientes experimentos realizados en un campo de concentración. De entrada, Moore juega con ese elemento, proponiendo al lector un ser dual, que por un lado es capaz de salvar y acoger a una adolescente huérfana, Evey Hammond, de respetarla y cuidarla en su escondite subterráneo, la Galería de las Sombras, mientras que por otro lado asistimos a su maquiavélico plan, que parece concentrarse en la eliminación de las personas que experimentaron con él, al tiempo que traza una cuidadosa red de sabotajes que incluyen la destrucción de los principales edificios simbólicos de la ciudad. El lector puede, por tanto, identificarse con una Evey que reprueba los asesinatos de V pero asiste, al mismo tiempo, a la reeducación sentimental y política que V, como sabio maestro, ejerce sobre ella. Pero Moore destapa constantemente nuevos hilos argumentales, complicando la trama y concediendo protagonismo a personajes que trabajan para un estado controlado por el Líder y su ordenador central, Destino, y para las distintas ramificaciones del aparato político, que responden a los significativos nombres de El Ojo (control visual, cámaras), Las Orejas (control auditivo, micrófonos en todas las casas), El Dedo (agentes de intervención física) y La nariz (investigación, la policía), departamento en el que destacará la figura de Finch, un investigador, el único miembro del gobierno que reflexiona críticamente sobre los métodos dictatoriales.

A medida que avanza la acción y los personajes evolucionan (Moore controla a la perfección las entradas y salidas de sus criaturas, sus pensamientos y sus miedos, su incapacidad para controlar sus destinos), asistimos a una profunda reflexión social y política provocada por V, un protagonista que no es héroe ni antihéroe, sólo una marioneta más del destino con un fin concreto, que se traduce en el despertar de las conciencias de la masa mediante la acción directa; su teoría es forzar el caos mediante el terror para llegar al orden voluntario. Moore plantea pues dilemas morales que no intenta ni justificar ni explicar (son sus personajes quienes lo hacen), sólo exponer, para lo que utiliza una fábula, una historia dramática, ficticia, un espejo en el que reflejar todas nuestras contradicciones. De hecho, y como parte de esas contradicciones, V aboga por un concepto noble y teórico de anarquía, que ejemplifica con estas palabras: "Anarquía significa `sin líderes´, no `sin orden´. Con la anarquía llega la edad del Ordung, del orden real: es decir, del orden voluntario".

Este largo y complejo proceso dramático fue puesto en escena por, posiblemente, el dibujante más adecuado para un proyecto como éste: David Lloyd. Claro heredero del grafismo realista británico, aporta un curioso efecto fotográfico, casi hiperrealista, que busca una cierta síntesis para reforzar el efecto dramático; Lloyd juega constantemente con el contraste entre luz y mancha, creando una ambientación claustrofóbica, densa, buscando efectos especiales con el pincel seco y el rayado manual que sumergen todavía más al lector en un mundo opaco. El suyo es un estilo expresivo e impresionista a la vez, opresivo, el complemento idóneo para la historia de Moore, incluso en su versión en color. Las primeras páginas de *V de Vendetta* fueron publicadas originariamente en blanco y negro, pero las exigencias comerciales de la industria norteamericana impusieron el color. Lo que en principio podía haberse convertido en un efecto kitch confuso y desordenado, acaba por dotar todavía más de efecto dramático a la historia. Inteligentemente, Lloyd, Steve Whitaker y Siobhan Dodds, los coloristas, consiguen revalorizar el dibujo de fondo con una paleta suave que en muchas ocasiones respeta el blanco y negro, omitiendo cromatismos innecesarios y buscando siempre el matiz a partir de un color para entonar debidamente las ambientaciones de los diversos decorados.

La edición que llega ahora por fin a nuestro país acierta en el formato, bastante más grande que el del comic-book, y complementa la historia con textos de Moore y de Lloyd, bocetos, ilustraciones de cubiertas e incluso los capítulos no recogidos hasta ahora por estar considerados como de complemento. En suma, una de esas ediciones definitivas de la que podemos congratularnos.

Y no, *V de Vendetta* no es una historia "para pasar el rato". Es una brillante reflexión social y política del mundo contemporáneo, apto exclusivamente para lectores adultos. Y uno de los más intensos cómics publicados en estos últimos años.

ANTONI GUIRAL

## PALOMAR VOL 1 / Beto Hernández

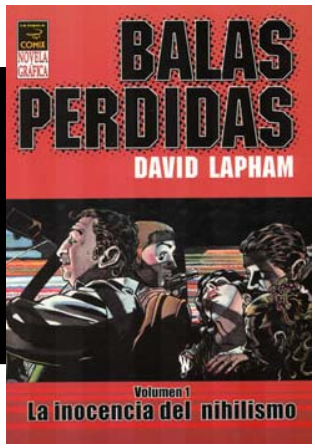
La Cúpula. 216 p. B/N. Rústica con solapas. 11,95 €

Beto Hernández es, desde los ochenta, uno de los autores paradigmáticos del cómic alternativo yanqui. Desde entonces publica junto a su hermano Jaime, y bajo el prestigioso sello Fantagraphics, la revista Love & Rockets, en la que ambos han ido desplegando con paciencia y enormes dosis de talento narrativo sus mundos personales. Señas de identidad de los Hernández han sido siempre los relatos de cotidianidad familiar salpimentada de fantasía —una especie de realismo mágico en viñetas—, el juego de drama y comedia, los personajes complejos y que cruzan sus trayectorias vitales una y otra vez, en especial las mujeres. Tanto Jaime como Beto las han creado memorables y quien lea este volumen difícilmente olvidará a Luba, Chelo o Tonantzín.

Palomar es el pueblecito latinoamericano imaginario en el que Beto ha situado durante dos décadas buena parte de sus historias y de él proceden también los protagonistas de las que tienen lugar en otros parajes. Allá cría Luba su numerosa progenie, fruto de una vida amorosa disparatada, allá vende sus babosas Tonantzín, allá juegan y se pelean hermanos de familias populosas o cuadrillas como la de Heraclio, Israel, Vicente y compañía, allá aman y odian los adultos y lo harán esos niños al crecer. El mundo de Beto Hernández es coral y fértil en peripecias, pero sobre todo rico en matices, que transparentan las acciones y los discursos complejos de sus protagonistas. El primer relato de este volumen establece el tono de leyenda local, de cuento de tristezas y alegrías que domina el conjunto: una sopa de grandes penas, como reza uno de sus títulos. Pero en Palomar irrumpen a menudo realidades ajenas al pueblo, las de nuestro tiempo. El dibujo de Beto es menos deslumbrante que el de su hermano, pero lo distingue un estilo personal definido, expresivo y eficaz, vibrante de vitalidad, como sólo han logrado los grandes maestros del medio.

A Beto Hernández le ha llegado la hora de las recopilaciones. Palomar fue título obligado para el lujoso tomo que reunió buena parte de sus historias. La edición española reduce el tamaño de la original y la calidad del papel, y la divide en dos entregas —ésta es la primera— de precio asequible. Nada de eso disminuye el valor de una obra importante, oportunidad generosa al fin para degustar un talento singular.

JUAN MANUEL DÍAZ DE GUEREÑU




## BALAS PERDIDAS VOL. 1: LA INOCENCIA DEL NIHILISMO / David Lapham

La Cúpula. 242 p. B/N. Rústica con solapas. 11,95 **€**

Merecida edición en tomo de una serie ya publicada anteriormente por La Cúpula dentro de su colección *Fuera de serie* en números de unas 30 páginas y cubiertas de cartón con grapa, que lo hacían poco recomendables para los catálogos de las bibliotecas por su patente fragilidad.

Pero situémonos un poco: dicha edición se empezó a publicar aquí en el ya lejano 1998, todavía inmersos en la crisis del cómic de los noventa y cuando el material más, digamos independiente, aún no tenia los canales de difusión que tiene hoy en día gracias a la gran labor de las pequeñas editoriales del país que apostaron por otro tipo de cómic menos comercial, demostrando que no necesariamente iban a perder dinero con ello, sino que la apuesta podía salir incluso rentable, cómo luego se demostró cuando las grandes se apuntaron al carro y abrieron sus catálogos a una diversidad de títulos y autores, que por otra parte ya no parecían tan exóticos.

La edición de esta serie en nuestro país venia precedida por un estatus de serie de culto, ganado a pulso por las críticas cosechadas en los EE.UU., donde fue auto editada por Lapham durante 1995 dentro de su sello *El Capitán*.

La serie ganó el prestigioso premio Eisner a la mejor novela grafica del año en 1997, precisamente por este tomo recopilatorio que ahora nos ocupa: *La inocencia del nihilismo*.

La Cúpula llegó a publicar 22 números en la primera edición (de los 39 publicados hasta la fecha en su país de origen) y ahora retoma su publicación mediante tomos recopilatorios que incluyen siete números de la serie cada uno. Así, calculamos que el material inédito empezará a aparecer a partir del cuarto tomo.

*Balas perdidas* no es una gran saga con un planteamiento, un nudo, y un desenlace claramente establecidos. Es más bien una cadena de pequeñas historias auto conclusivas (permite la lectura de los tomos sin estar pendiente del continuará) conectadas en algunos casos por determinados personajes y que en muchos casos, no tiene bien definido, pero si bien sugerido, el principio y el final. El autor, muchas veces nos arroja dentro de sus historias y aparecemos en acciones ya iniciadas para ir descubriendo poco a poco todas las tramas, aunque sin renunciar a dejar cosas en el aire que luego retomará, ni renunciar a un final aparente.

El propio Lapham define a su obra como una historia de género negro, con misterios, violencia, persecuciones, pasiones, sentimientos, y grandes dosis de suspense. Todo ello con una apariencia pulp, algunas veces en forma de “road movie”, otras en forma de thriller, pero siempre con la aspiración de entretener con ingenio, cosa que consigue sobradamente.

Las historias se suceden entre los primeros años de la década de los setenta y la mitad de los noventa, con la consecuente evolución de los personajes, tanto principales como secundarios, ya que muchas veces los secundarios de un episodio son protagonistas en otro, logrando así Lapham trenzar sus vidas a lo largo de toda obra: adolescentes, jugadores, amas de casa, criminales, vendedores de seguros, y toda una suerte de perdedores que vivirán situaciones límite para acabar reaccionando de la manera más inusitada.

Gráficamente nos encontramos con un autor sencillo, que dibuja en blanco y negro y que sin grandes alardes logra ser efectivo como pocos. Es evidente que el autor se siente cómodo apoyando la narración en los diálogos, usando muchos planos cortos y medios, y repitiendo la estructura de ocho viñetas por página que abandona en contadísimas excepciones.

Una característica que impregna toda la obra, y que para mí le otorga ese plus que diferencia este cómic por encima de otros muchos de su estilo, es esa especie de aura de humor, cinismo, e ironía que lo impregna todo y que a mi juicio, lo convierte en uno de los mejores cómics de género negro de la última década.

JAUME VILARRUBÍ

## YOTSUBA VOL. 1 / Kiyohiko Azuma

Norma. 232 p. B/N. Rústica. 8 €

Ya hace tiempo que los publicadores españoles han ensanchado la oferta de manga juvenil de género (shonen) o romántico (shojo) a otros componentes genéricos de la extraordinariamente amplia oferta que procede de Japón. La publicación regular de manga en España anda camino de cumplir sus tres lustros, tiempo suficiente como para que un manga más adulto (seinen, gekiga) complemente la oferta y arrope sus altos índices de popularidad y edición (algo más del 30% de lo publicado en 2004; este año, apostemos, se ha publicado más), clarifique su excepcionalmente múltiple tratamiento de géneros y provoque la pérdida de argumentos para aquellos a los que cuesta tanto ver los árboles como el bosque. Esta madurez editorial (estamos todavía en la adolescencia, quince años, pero hay síntomas de madurez), en cuanto a la edición de manga en España se refiere (no hablo de madurez en general; mejor ver los árboles y el bosque), permite disfrutar poco a poco de una todavía más generosa oferta, por la que se cuelan hasta, mira por dónde, productos dirigidos a lectores de entre 6 a 10 años. ¡Yotsuba! es uno de ellos.

Asumiendo todas las arquitecturas gráficas y narrativas del manga más comercial (dibujo sencillo y muy expresivo tendente a deformarse o a “naturalizarse” dependiendo de la situación; buena utilización de las tramas; escenarios casi hiperrealistas; uso de las onomatopeyas como función narrativa; montaje analítico; ayuda de las líneas cinéticas para concretar acciones o emociones...), Kiyohiko Azuma, su creador, es capaz de ofrecer una serie que explica la cotidianeidad de Yotsuba y su padre de forma natural, sencilla, con hasta ahora un mínimo de secundarios que, en realidad, refuerzan el potencial de la protagonista. Azuma narra el día a día de una niña de 6 o 7 años, supuestamente adoptada, que vive sola, con su padre no biológico, que es traductor, y que acaba de mudarse de barrio, con todo lo que ello conlleva para Yotsuba: conocer un mundo físico y humano absolutamente nuevo. Pero es que Yotsuba es capaz de sorprenderse con el objeto más cotidiano del mundo, como si nunca lo hubiera visto (un columpio) y, sobre todo, es capaz de divertirse con la acción más insospechada e inocente (llamar a la puerta y saludar) y de descubrir “nuevos mundos” con una intensidad insospechada aun para un niño (su visita al centro comercial). Azuma consigue transmitirnos, ni que sea parcialmente, la sensación de “maravilla”, de “sorpresa”, de Yotsuba, con lo que acompañamos su trayectoria con una media sonrisa constante en los labios. Eso, como adultos. No olvidemos que Yotsuba es un manga para niños. Y ahí, tal vez, esté la dificultad, en el sentido de encontrar a su público natural. ¡Yotsuba! se vende en librerías especializadas o grandes superficies culturales como un manga más, y teniendo en cuenta la carga “adolescente” que lleva el manga podría provocar despiste y pasar inadvertido. Tal vez mangas como éste necesiten de otro formato de edición, de una publicación “occidental” (girar las páginas, la edición actual las mantiene en sentido de lectura oriental) y de la traducción y/o adaptación de las onomatopeyas (se han dejado en japonés, sin equivalencia). Lo digo porque sería una pena que este manga fresco, original, agradable y muy bien pensado para que los niños lo disfruten, no llegue a su destinatario natural.

ANTONI GUIRAL

## IZNOGUD / René Goscinny (guión) y Jean Tabary (dibujo)

Planeta-De Agostini. 27 vol. 56p. Color. Cartoné.

Siguiendo con la recuperación de clásicos del cómic franco-belga, Planeta nos devuelve a la tercera de las grandes creaciones guionizadas por Goscinny –después de Astérix y Lucky Luke- ilustrada por Jean Tabary: *El Gran Visir Iznogud* (*Le Grand Vizir Iznogoud*, en el original).

En tiempos recientes, y como tantos héroes de papel, Iznogud ha dado el salto a la pequeña pantalla, en forma de una serie de dibujos animados actualmente emitida por Localia TV, y a la grande, en forma de un largometraje con actores que ha tenido un notable éxito de taquilla en Francia, si bien permanece inédito entre nosotros. Previsiblemente, y como sucede en la mayoría de las adaptaciones tanto animadas como en imagen real de personajes de historieta, ambas versiones poco favor han hecho al tebeo original, que tras más de cuatro décadas de haber visto la luz, sigue tan fresco y vigente como entonces, como todo buen clásico.

Cuando Goscinny y Tabary crean en 1962 las desventuras de Iznogud (publicadas inicialmente con el nombre del "bueno" de la historia, *Las aventuras del Califa Harun el Pussah*, pero con el tiempo, la creciente popularidad del pérfido visir hará que usurpe el título de la serie), ambos ya son profesionales consolidados: el primero ya estaba largamente rodado como guionista, habiendo creado tres años atrás Astérix para Pilote; Tabary, por su parte, ya estaba en activo desde finales de los 50, convertido ya en uno de los pilares del semanario Vaillant con las aventuras del adolescente Totoche y su pandilla. El origen de Iznogud se halla en uno de los relatos de *El Pequeño Nicolás* que Goscinny escribía para el ilustrador Sempé, en el cual el infantil protagonista está de vacaciones en un campamento donde uno de los monitores les cuenta a los niños la historia de un malvado visir que quería ser califa en lugar del califa. Al recibir los dos autores el encargo de crear una historieta para una nueva revista mensual editada por el grupo católico Bayard, Record (y en cuyo lanzamiento participaría Dargaud, editora de Pilote), Goscinny, deseoso de crear una serie ambientada en las Mil y una Noches, retomó su idea, y el resto es historia.

Las historias de Iznogud se desarrollan habitualmente en entregas de ocho páginas –posteriormente, se extendieron a episodios más largos de 44 páginas- siguiendo básicamente el mismo esquema: Iznogud quiere ocupar el puesto del gentil Califa Harun el Pussah; para ello, idea un plan que logre eliminar al Califa del mapa; por uno u otra circunstancia –una metedura de pata del propio Iznogud, el azar, etc.- el plan falla, generalmente volviéndose contra su creador. Pese a este esquema repetitivo, Goscinny y Tabary supieron renovarlo continuamente, sabiendo mantener en suspense al lector, que siempre sabe de antemano que Iznogud fracasará una vez más, hasta el desenlace de cada historia. Los guiones de Goscinny, en los que pudo dar rienda suelta a su pasión por el calembour o juego de palabras, aún más que en Astérix, sirven de perfecto complemento al meticuloso y de trazo nervioso dibujo de Tabary, idóneo para recrear el ambiente exótico-oriental de las historias.

En el presente primer álbum, correspondiente a los primeros años de Record (editado originalmente en 1966 por Dargaud), ya quedan impuestas las bases del éxito de la serie, con los personajes principales en sus puestos –incluyendo Dilá Lará, el fiel esbirro de nuestro visir, que siempre sabe de antemano que sus complots acabarán fallando- y otros secundarios que reaparecerán esporádicamente en entregas sucesivas, como el sultán Pullmankar o el genio que aparece al frotar unas babuchas.

Tal vez este sólido e inmutable esquema ha hecho que Iznogud, de las tres principales series escritas por Goscinny, haya sido la menos afectada por la desaparición del genial guionista al retomarla Tabary en solitario; aparte del hecho de que este último era asimismo guionista de las otras series dibujadas por él, e incluso hizo guiones para otros dibujantes. A finales de los 70, Tabary fundó su propia editorial, Éditions de la Séguinière (luego, simplemente, Éditions Tabary), dedicada a lanzar los nuevos álbumes de Iznogud, que aún hoy día escribe y dibuja.

La edición de Planeta se presenta como un coleccionable que promete recopilar todos los álbumes de la serie -27 hasta la fecha-, tras los anteriores intentos truncados de editar Iznogud en España a cargo de Bruguera y Grijalbo. Al igual que el coleccionable de Lucky Luke, la edición es cuidada y con precio popular, aunque esperemos que el traductor sepa afrontar debidamente el reto que supone transcribir los ya citados numerosos juegos de palabras que pueblan los diálogos; un reto que, por ejemplo, logró superar Víctor Mora en las anteriores versiones castellanas de Iznogud.

La saga de Iznogud es solamente una fracción de la obra de Tabary, la cual es en realidad es mucho más vasta y comprende otros personajes: Totoche, Valentin le Vagabond, Corinne et Jeannot, Grabadu et Grabaliotchou, etc., todos ellos desconocidos, o casi, en España. Sería deseable que, si el presente coleccionable obtiene la acogida esperada, ello sirva de aliciente para editar en España el resto de la producción de este insuficientemente valorado entre nosotros puntal de la historieta de humor francófona.

ALFONS MOLINÉ

## DONDE NO ALCANZA LA MIRADA / Abolin (guión) Pont (dibujo)

Planeta-De Agostini. 192 p. Color. Cartoné. 14 €

¿Es quizás el horizonte el lugar donde no alcanza la mirada? ¿Es más allá? Quizás detrás de cada horizonte nos esperan muchas otras vidas.

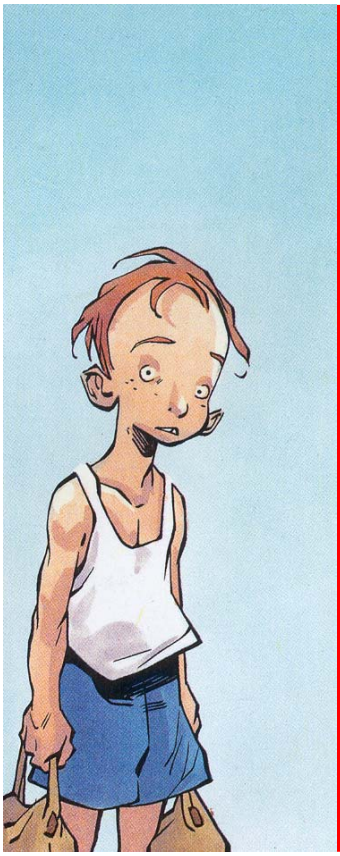
De cualquier manera, los autores juegan con este sugerente título para presentarnos una no menos sugerente historia. Tanto Abolin como Pont, amigos desde la infancia, como los protagonistas del libro, ya están habituados a trabajar juntos, especialmente en Francia y en el ámbito del álbum juvenil, que a diferencia de aquí forma parte de un mercado plenamente activo y rentable.

La historia sucede en Barellito, un pequeño pueblo al sur de Italia, donde un grupo de niños, en consonancia con un entorno idílico, disfrutan de la ternura, la amistad y la felicidad de los últimos años de la infancia. De la mágica relación entre ellos con una misteriosa piedra de símbolos desconocidos surgirá la línea argumental de la obra, claramente estructurada en dos partes: la infancia y la juventud.

Ambas partes vienen marcadas por el entorno, en la primera es el Mediterráneo el que hace sentir su brisa y su olor salado entre las primeras páginas y en la segunda son las selvas tropicales de Costa Rica con su densa vegetación y su humedad asfixiante las que marcarán el desenlace.

Oscilando entre el relato iniciático y la crónica intimista, la narración nos llevará a través de flashbacks por recuerdos de otras vidas que aflorarán en determinados momentos y circunstancias.

Abolin acude a los pinceles con un dibujo a medio camino entre una línea juvenil, desenfada y moderna que ha practicado tanto en el anteriormente mencionado mercado francés como en la factoría Disney para películas como *Atlantis*, y un dibujo más adulto, más oscuro.

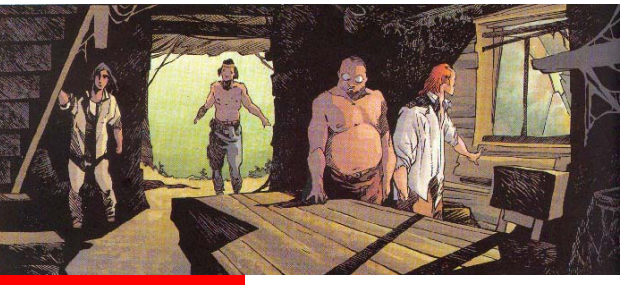


En los flashbacks nos aguardan colores rojizos y calurosos, unos mayores tramados que dan más realismo, y unas viñetas con la geometría a modo de cristales rotos que producen una mayor sensación de inquietud y desasosiego.

Es importante mencionar que la gestación de la obra duró cuatro años, con todo lo que eso conlleva y quizás, por ello, se observa un pequeño desequilibrio entre las dos partes. A mi parecer, la primera parte surge de una idea que quizás podría haber dado más juego, mientras que en la segunda la historia se precipita hacia el final a trompicones. No obstante, el conjunto de la obra deja un buen sabor de boca, y el final, con ese epílogo que ocupa las últimas seis páginas, es verdaderamente bonito.

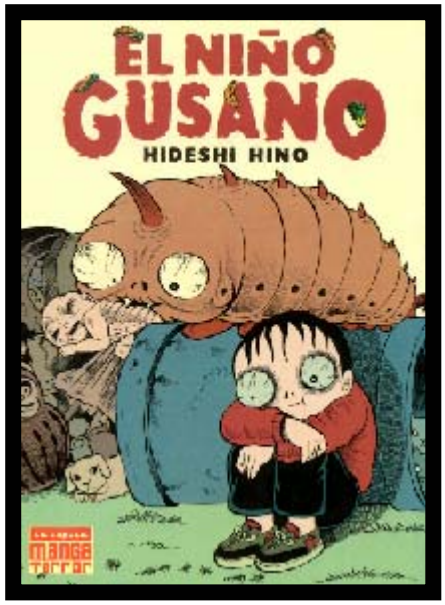
Y para donde no alcanza la mirada, si que podemos acudir a la tecnología, así que si lo deseáis podéis consultar la página web del comic: http://www.barellito.net/

JAUME VILARRUBÍ



## EL NIÑO GUSANO / Hideshi Hino

La Cúpula. 160 p. B/N. Rústica con solapas. 14 €




"¡De tanto juntarte con bichos has terminado convirtiéndote en un gusano!"... Y eso es, precisamente, lo que le sucede al protagonista de *El niño gusano*, segunda obra que se publica en España de este emblemático y polémico autor de cine y cómic que ha basado toda su obra en la muerte como eje central y del que se proyectó, allá por el año 2000, en la II Muestra de Cine Asiático de Barcelona en el CCCB y ,recientemente, en el pasado Festival Internacional de Cinema de Sitges su obra *Mermaid in a manhole*, cuarta entrega de la conmocionante y ultragore serie *Guinea Pig*, que tantos rumores y habladurías ha generado, en la que un pintor desesperado por la reciente muerte de su esposa se sirve de los fluidos multicolores del cuerpo en putrefacción de una sirena para recuperar su inspiración pictórica.

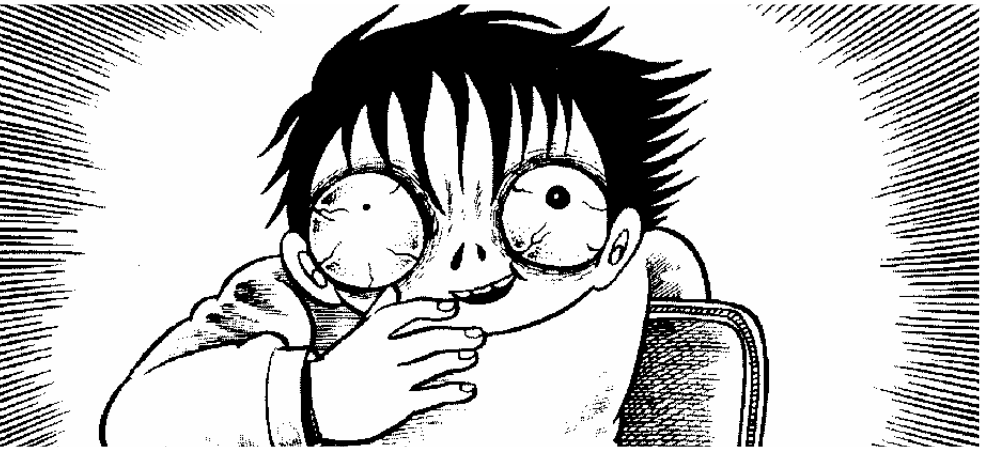
Hino, mucho menos explícito en sus tebeos que en sus películas, nos narra aquí la historia de un niño solitario y marginado en la escuela y en su familia, que tan sólo encuentra su lugar en el mundo cuando está en compañía de los animales. Un día es picado por un insecto rojo y en ese momento empieza su transformación hasta convertirse en el "niño gusano", lo que provocará que el rechazo que ya recibía por parte de su familia se acentúe hasta límites insospechados que culminan con el intento de homicidio a cargo de su propio padre.

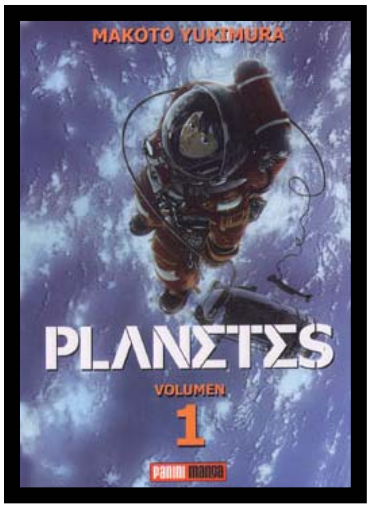
Tras el intento de su familia de matarle, huye hasta el subsuelo, donde llevará una existencia más o menos tranquila hasta que empieza a recordar sus orígenes. Recuerdos que serán el inicio de su venganza contra los humanos y que, también, serán los culpables del comienzo de su trágico final.

Y si el insecto rojo es el culpable de la transformación física, son el rechazo y la incomprensión de todo el mundo los culpables de la transformación psíquica, del paso de la ingenuidad y la inocencia a la más cruel violencia.

Una historia claramente influenciada por la *Metamorfosis* de Kafka: la deshumanización del hombre ante el rechazo de la sociedad y la transformación como respuesta ante la injusticia de los hombres. Aspectos negativos de la vida, que ya procedan de un icono de la literatura clásica universal, como de un manga recién publicado, deben de hacernos reflexionar.

CARMEN ORTEGA






## PLANETES / Makoto Yukimura

Panini 4 vol. 232, 216, 232 y 336 p. B/N. Rústica. 7,95, 8,95, 8,95 y 9,95 €

De nuevo, el manga nos sorprende. Y en positivo. No lo digo porque sea capaz de generar obras excelentes (eso ya lo sabemos) sino porque, como en este caso, descubre otras fórmulas para explicar historias, sorprendentes no por su contenido, sino por la forma en que las aborda. Por ejemplo, Planetes.

De entrada, la obra de Makoto Yukimura propone lo siguiente: estamos en el año 2074, la Tierra ha sido esquilmada y las nuevas fuentes energéticas hay que buscarlas en otros planetas. La Luna y Marte están dando sus frutos, pero la ambición terrestre no conoce límites y se prepara una expedición tripulada a Júpiter. En ese contexto, el argumento se concentra en las vidas de cuatro astronautas, cuatro personas cuya nave tiene la misión de recoger la basura espacial, los restos de naves, satélites y otros objetos que flotan por el espacio en la órbita terrestre y podrían representar un peligro para la navegación. ¿Estamos, pues, ante una historia de ciencia-ficción? No, exactamente.

Planetes es una aproximación apasionada al mundo de la astronáutica pero su objetivo, su intención última como obra dramática, está más en intentar comprender las reacciones humanas que en descifrar la operatividad de las máquinas. Yukimura, a pesar de enviar su historia al futuro, convierte Planetes (transcripción de una antigua palabra griega que significa “errante”, origen de “planeta”) en un argumento realista, bien documentado, lleno de detalles técnicos que favorecen la verosimilitud del entorno. Más creíble que realista en cuanto al escenario (al fin y al cabo, y aunque estemos en el siglo XXI, hoy todavía no hemos regularizado los viajes espaciales), pero potencialmente cotidiano y testimonial con respecto al meollo de las historias, que no es otro que las relaciones que se establecen entre los protagonistas.

Y ahí es donde Yukimura apuesta, en las ambiciones, dudas y problemas de sus criaturas y en cómo se interrelacionan entre ellas. Partiendo de personajes bien construidos que evolucionan con el tiempo, el autor se detiene en sus motivaciones y reflexiones, construyendo un elenco creíble, verdadero motor de una acción que utiliza la aventura espacial como señuelo para provocar esas reacciones. Ahí están, principalmente, los miembros de la nave recogedora de deshechos, la DS-12: Hachimaki, joven inmaduro, hijo de astronauta, ambicioso pero muy inseguro de sí mismo, que vive exclusivamente para su trabajo y que conseguirá ser elegido miembro del recién inaugurado vuelo tripulado hacia Júpiter; Yuri, un ruso tranquilo y cabal, afectado todavía por la muerte de su joven esposa, acaecida seis años atrás; Fee, la responsable de la DS-12, una norteamericana madre de familia y fumadora empedernida, lo que le provocará bastantes problemas en su profesión; o Tanabe, la joven recién incorporada al equipo, una chica inexperta con unos valores propios que anteponen la vida privada a la ambición aeronáutica. Todos ellos, y otros personajes que van acompañándoles a medida que avanza la historia (como Goro, el padre de Hachimaki, o Locksmith, el responsable del vuelo a Júpiter), componen un mosaico humano que capítulo a capítulo abre hilos argumentales paralelos que revisan actitudes y anhelos humanos; es como si Yukimura quisiera abarcar la práctica totalidad de las motivaciones que nos impelen a ser como somos. Hay en ello un cierto tono filosófico algo ingenuo, pero tanto la potencial fuerza de sus personajes como la habilidad de Yukimura para mezclar acción con reflexión evita caer en el sentimentalismo vacío.

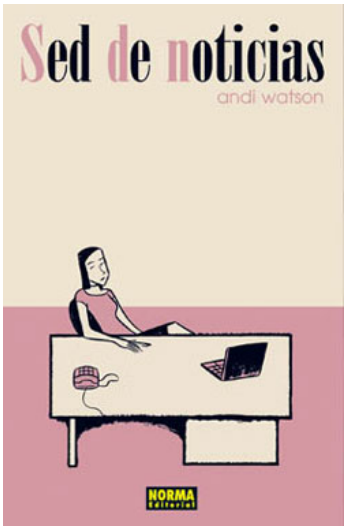
Tratándose de una primera obra, hay que destacar en este autor no sólo esos valores narrativos y dramáticos citados, sino también su particular interpretación gráfica, a caballo entre la fuerza expresiva de la caricatura y el más puro realismo, incluyendo ese virtuoso dominio de las tramas que muestran algunos autores de manga, aspecto que confiere hiperrealismo a ciertos escenarios y que dota de volumen y tonalidades a las figuras.

Planetes (el “es”, dicen, se refiere al inconsciente freudiano) ofrece otro buen ejemplo de la diversidad del manga y es buena lectura a partir de la inquieta adolescencia hasta la, se supone, reposada madurez. El añadido, para complementar y como guinda, es que en “sólo” cuatro tomos puedes leer una serie de manga completa.

ANTONI GUIRAL

## SED DE NOTICIAS / Andi Watson

Norma. 1 vol. 160 p. B/N. Rústica. 14 €




Con su segunda obra publicada en nuestro país en un muy corto espacio de tiempo y tras *Peleas de enamorados*, el británico Andi Watson da el do de pecho y empieza a dejar de ser un desconocido, como mínimo, por estas tierras.

Con un estilo gráfico influenciado por Sempé y en clara sintonía con el de Dupuy y Berberian, o incluso con el de nuestro Fermín Solís, se nos presenta ahora en España este autor en plena madurez creativa con la que es una de sus mejores obras.

La mayor parte de su trabajo destaca por tener unas características comunes: uso del blanco y negro, trazados gruesos en contraposición con manchas oscuras, minimización de las líneas hasta llegar prácticamente a la figuración, poca sensación movimiento y frialdad estática; todo ello en un ejercicio de síntesis digno de los autores más experimentados. De esta manera, el autor construye una deliciosa comedia al más puro estilo de las comedias de situación televisivas, pero de una manera inteligente, razonada y redonda.

En ella, Catherine Washington, periodista norteamericana, cruza el Atlántico para hacerse cargo del puesto de redactora en un pequeño y muy particular periódico local. Con estos ingredientes empezará una historia adobada con amistades, secretos, traiciones, amores, ambiciones, prejuicios, etc. En definitiva, con todas aquellas cosas inherentes a la convivencia humana.

Watson entra de lleno en el "Slice of life" o como decimos por aquí, en el costumbrismo o realismo (se le puede cambiar la etiqueta pero el contenido es el mismo), en el que parece que no pasa nada pero en donde no dejan de ocurrir cosas.

Se podría decir que sus obras, conceptualmente hablando, están cerca de las de autores como Seth o Alex Robinson, que espero que estén cada vez más presentes en los catálogos de nuestras bibliotecas, ya que son ideales para enganchar a lectores habituales de literatura, y que por desconocimiento o falta de obras de su interés no se han acercado al cómic.

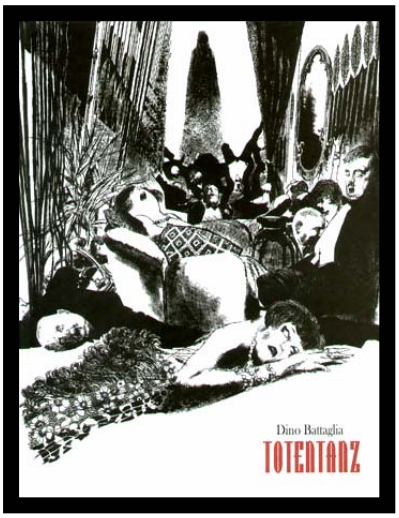
Según el propio Andi Watson ha afirmado en diversas entrevistas para medios norteamericanos para salir al paso de determinadas críticas sobre el poco dinamismo de sus personajes: *En mis obras no dejan de pasar cosas, montones de cosas, a través de gestos, miradas, etc, y aprovecho para citar a Henry James, según el cual en la literatura todo es sugerido, nada es explícito, todo está bajo la superficie*. Esta proclama del autor le sirve para reivindicar los cómics como un medio perfecto para comunicar el mundo intangible de los sentimientos del que sus obras son una buena muestra.

Mientras seguimos a la expectativa de que Norma continúe con la publicación de sus obras, recomiendo visitar la pagina web del autor: www.andiwatson.biz, donde también podremos disfrutar de sus trabajos como ilustrador.

JAUME VILARRUBÍ

## TOTENTANZ / Dino Battaglia

Astiberri. 128 p. B/N. Cartoné. 22 €




La edición española de Totentanz es un primer paso para sacarnos de dudas. La duda estaría en saber cómo cierta historieta ha llegado a ser lo que es hoy, por dónde ha pasado, quién ha concurrido espacios apuntados o experimentales para convertirlos en comunes. Hay una historieta hoy mayor, hija del experimento, que no es nueva sino deudora, deudora de un tiempo concentrado entre los años sesenta y los primeros setenta, de un momento de incertidumbre pero también de pasión y descubrimiento, de reivindicación, de respuesta a un mundo sacudido donde prácticamente todo volvió a cuestionarse; también en la historieta que, es innecesario pero justo decirlo y obligado recordarlo, responde siempre al modelo social, histórico y económico que la cobija.

La sacudida gráfica y narrativa de la historieta llega en los sesenta, tiempo de tomar el medio como estudio equiparable a otros, de la consciente reproducción de modelos sociales y de la mayoría de edad estilística de autores que no querían seguir el sendero de sus maestros, al menos hasta el final. El italiano Dino Battaglia (1923-1983) es, junto a Alberto Breccia o Hugo Pratt (por citar a dos autores parejos en cuanto a época y ambiciones), uno de esos profesionales que siguió el camino de sus maestros hasta que, seguro de sí mismo, inconformista e inquieto, inventó uno de propio. Trabajó en la historieta de género, en la escuela del buen artesano, durante muchos años, tanto en Italia como para Inglaterra, y hacia finales de los sesenta, en esa libertad generada por la historia de su país y de su historieta, que analizaba el cómo y el por qué de las viñetas al tiempo que reivindicaba viejas autorías y promovía nuevas propuestas, publicó en Linus historietas más suyas que nunca; algunas de ellas están en Totentanz.

Como recurso narrativo Battaglia escoge la adaptación de cuentos góticos, macabros, que juegan a veces con el humor negro y la sorna, cuentos de autores del siglo XIX o principios del XX, como E.T.A. Hoffmann, Edgar Allan Poe o una novela de Gustav Meyrink, una apuesta que acabará por identificarle gráficamente como narrador visual “de época” con un claro predominio por el origen literario de sus fuentes. Pero ahora, lo que aquí interesa es esta recopilación, excelente noticia por razones variadas: por editar con mimo un clásico contemporáneo; por recuperar un autor de primer orden, y por permitirnos vislumbrar una pieza del engranaje que dignifica a la historieta. La dignifica en el sentido de que esa parte de la obra de Battaglia es un reconocimiento al ansia de investigación que permite un medio relativamente nuevo; de que, como pocos, Battaglia demuestra que la edad no es igual a conformismo o placidez, que también puede ser inquietud y búsqueda. Sus muchos años como profesional son los que le permiten reflexionar sobre su trabajo para equilibrar el blanco y la mancha; para experimentar con texturas; para redefinir el concepto de página; para buscar el reflejo gráfico de lo que llevan sus personajes dentro; para conseguir subyugar o distanciar al lector; para, también y como en todo acto experimental, arriesgar y en ocasiones no conseguir el efecto deseado. Pero así es este Battaglia, un autor que asume referentes pero busca nuevas raíces y, como tal, se convierte en nuevo referente. La mención anterior de Breccia o de Pratt no era casual; con Breccia compartió Battaglia el desarrollo de ciertas técnicas gráficas y estilísticas que marcan la puesta en escena, y con Pratt, además de amistad y compañerismo, compartió Battaglia no sólo la intensidad de una evolución propia a expensas del conformismo, sino también un concepto de lenguaje intrincado, de sólida base literaria, un lenguaje todavía en formación pero que ambos supieron dotar de sentido.

Si conoces los cuentos de Poe o Hoffmann podrás disfrutar de reinterpretaciones personales que recogen sus esencias y las reinterpretan; en caso contrario, te estás perdiendo a literatos que en su momento aportaron una voz nueva, como la de Battaglia en la historieta.

ANTONI GUIRAL

## Autores españoles y sudamericanos

Aragonés, Sergio. *Groo y Rufferto: tal para cual.* Planeta-DeAgostini. 96 p. Color. Rústica. 9,95 €

Cifré, Guillem. *Artfòbia.* Ediciones Sinsentido. 150 p. B/N. Cartoné. 20 €

Dasilva, Kiko. *Fiz.* Factoría K. 70 p. Color. Cartoné. 14 € *INFANTIL*

Díaz Canales, Juan; Guarnido, Juanjo. *Blacksad vol. 3: alma roja.* Norma. 56 p. Color. Cartoné. 14 €

Durán, Luis. *La ilusión de Overlain.* Planeta-DeAgostini. 124 p. B/N. Cartoné. 15 €

Fernandes. *La peor banda del mundo vol. 5: la oficina de desechos postales*. Devir. 56 p. Color. Rústica con solapas. 8 €

Giménez, Carlos. *Barrio 2.* Glénat. 88 p. B/N. Cartoné. 15 €

López, Alfons; Roca, Xavier. *Paula.* Planeta-DeAgostini. 48 p. Color. Cartoné. 7,95 €

LuisD. *Dani & Co.* Dibbuks. 48 p. Color. Rústica. 12 € *INFANTIL*

Olivares, Javier. *Astro.* Factoría K. 56 p. Color. Cartoné. 14 € *INFANTIL*

Rodríguez, Pedro. *Omar el navegante vol. 1: Jinn-el-Rais*. Ariadna. 48 p. Color. Rústica con solapas. 12 €

Rubín, David. *El circo del desaliento*. Astiberri. 176 p. B/N. Rústica con solapas. 16 €

Sampayo, Carlos; Muñoz, José. *Alack Sinner vol. 6 (de 7): el final de un viaje.* Planeta-DeAgostini. 80 p. B/N. Rústica. 8,95

Sampayo, Carlos; Muñoz, José. *El libro.* Planeta-DeAgostini. 88 p. B/N. Rústica. 8,95 €

Sampayo, Carlos; Muñoz, José. *Historias del bar de Joe vol. 1: el bar de Joe.* Planeta-DeAgostini. 128 p. B/N. Rústica. 8,95 €

Valenzuela, Santiago. *Las aventuras del Capitán Torrezno vol. 5: capital de provincias del dolor.* Edicions De Ponent. 168 p. B/N. Rústica. 17 €

## Autores europeos

Abolin, Georges; Pont, Olivier. *Donde no alcanza la mirada.* Planeta-DeAgostini. 192 p. Color. Cartoné. 17,95 €

Barbieri, Giovanni; Giardino, Vittorio. *Eva Miranda*. Norma. 56 p. Color. Rústica. 10 €

Dégruel, Yann. *Sin familia vol. 1: Mamá Barberin.* Rossell. 32 p. Color. Cartoné. 12 € *INFANTIL*

Dupuy; Berberian. *El señor Jean vol. 5: como quien oye llover*. Norma. 56 p. Color. Rústica. 10 €

Franquin. *Spirou y Fantasio vol. 7*. Planeta-DeAgostini. 208 p. B/N. Cartoné. 15,95 €

Gipi. *Exterior noche*. Sinsentido. 112 p. Color. Rústica. 15 €

Giraud, Jean. *Blueberry vol. 45: Dust*. Norma. 72 p. Color. Cartoné. 15 €

Goscinny; Morris. *Lucky Luke vol. 6, 7, 8 y 9.* Planeta-DeAgostini. 56 p. Color. Cartoné. 7,95 € *INFANTIL*

Goscinny; Tabary. *Iznogud vol. 1, 2 y 3 (de 27)*. Planeta-DeAgostini. 56 p. Color. Cartoné. 2,95 € (vol. 1) 7,95 € (vol. 2+3) *INFANTIL*

Guibert; Lefèvre; Lemercier. *El fotográfo vol. 2.* Glénat. 80 p. Color. Cartoné. 15 €

Guillard, Anne. *Valentine vol. 1: Elladecoloración* Glénat. 48 p. Color. Cartoné. 12 €

Loustal. *Hermoso mar de la China*. Sinsentidol. 64 p. Color. Cartoné. 13 €

Marazano, Richard; Durand, Michel. *Cuervos vol. 2: sicarios de la santa coca.* Glénat. 48 p. Color. Cartoné. 12 €

Trondheim; Sfar; Larcenet. *La Mazmorra Festival vol. 3: el día de los sapos.* Norma. 32 p. Color. Rústica. 7,90 €

Trondheim; Sfar; Larcenet. *La Mazmorra Festival vol. 4: Flores y chavales.* Norma. 32 p. Color. Rústica. 7,90 €

Vautrin; Tardi. *El grito del pueblo vol. 4 (de 4): el testamento de las ruinas*. Norma. 80 p. B/N. Cartoné. 21 €

## Autores norteamericanos e ingleses

Caniff, Milton. *Biblioteca Grandes del Cómic: Terry y los piratas vol. 6 (de 12)*. Planeta-DeAgostini. 192 p. B/N. Cartoné. 9,95 €

Cooke, Darwin. *DC: The new frontier vol. 1*. Planeta-DeAgostini. 208 p. Color. Rústica. 13 €

Crumb, Robert. *Melodías animadas*. La Cúpula. 64 p. B/N. Rústica. 7,95 €

Delano, Jamie; Ridgway, John. *John Constantine Hellblazer vol. 2*. Planeta-DeAgostini. 64 p. Color. Rústica. 3,50 €

Eisner, Will. *Los archivos de The Spirit vol. 12*. Norma. 196 p. Color. Cartoné. 35 €

Giffen, Keith; DeMatteis, J.M., Maguire, Kevin. *Clásicos DC: JLA / JLE vol. 1.* Planeta-DeAgostini. 176 p. Color. Rústica. 8,95 €

Grist, Paul. *Kane vol. 5*. Dolmen. 176 p. B/N. Rústica con solapas. 10,95 €

Hernández, Beto. *Palomar vol. 2*. La Cúpula. 272 p. B/N. Rústica con solapas. 12,95 €

Hernández, Beto. *Río veneno*. La Cúpula. 192 p. B/N. Rústica con solapas. 8,95 €

Hudlin, Reginald; Romita Jr, John. *Pantera Negra: ¿Quién es Pantera Negra?*. Panini. 144 p. Color. Cartoné. 10,50 €
Kirby, Jack. *Clásicos DC: Jack Kirby: cuarto mundo vol. 2 y 3*. Planeta-DeAgostini. 176 y 144 p. B/N. Rústica. 4,95 €
Lapham, David. *Balas perdidas vol. 2: en algún lugar del oeste*. La Cúpula. 240 p. B/N. Rústica con solapas. 11,95 €
Little, Jason. *Shutterbug follies*. Planeta-DeAgostini. 160 p. Color. Cartoné. 13,95 €
Millidge, Gary Spencer. *Strangehaven vol. 1: arcadia*. Planeta-DeAgostini. 176 p. B/N. Rústica. 8,95 €
Milligan, Peter; Allred, Mike. *X-Statix vol. 5 (de 5): Vs. Los Vengadores*. Panini. 144 p. Color. Rústica. 9 €
Milligan, Peter; Bachalo, Chris. *Shade: el hombre cambiante vol. 3*. Planeta-DeAgostini. 112 p. Color. Rústica. 7,95 €
Moore, Alan; Davis, Alan. *Capitán Britania por Alan Moore*. Panini. 208 p. Color. Cartoné. 18 €
Morrison, Grant; Jiménez, Phil. *Los invisibles: besos para Mister Quimper*. Planeta-DeAgostini. 244 p. Color. Rústica. 12,95 €
Morrison, Grant; Troug, Chas; Cullins, Paris. *Animal Man: Deus ex machina*. Norma. 128 p. Color. Rústica. 8,95 €
Raymond, Alex. *Biblioteca Grandes del Cómic: Rip Kirby vol. 9*. Planeta-DeAgostini. 208 p. B/N. Cartoné. 9,95 €
Straczynski, J.M.; Anderson, Brent. *Rising Stars: acto final*. Planeta-DeAgostini. 192 p. Color. Rústica. 12,95 €
Thomas, Roy; Windsor-Smith, Barry; Kane, Gil. *Las crónicas de Conan vol. 3*. Planeta-DeAgostini. 176 p. Color. Cartoné. 15 €
VV.AA. *Biblioteca Grandes del Cómic: EC presenta vol. 5, 6 y 7 (de 7)*. Planeta-DeAgostini. 144 p. B/N. Rústica. 4,75 €
Watson, Andi. *Sed de noticias*. Norma. 160 p. B/N. Rústica. 14 €
Wolfman, Marv; Pérez, George. *Clásicos DC: Nuevos titanes vol. 2*. Planeta-DeAgostini. 128 p. Color. Rústica. 7,50 €

## Autores japoneses

Azuma, Kiyohiro. *¡Yotsuba! vol. 2*. Norma. 192 p. B/N. Rústica. 8 € *INFANTIL*
Fujio, Fujiko F. *Doraemon vol. 17 y 18 (de 18)*. Planeta-DeAgostini. 80 p. B/N. Rústica. 3,95 € *INFANTIL*
Hashiguchi, Takashi. *Amasando Ja-pan vol. 5*. Ivrea. 190 p. B/N. Rústica. 6,90 €
Kamio, Yoko. *No me lo digas con flores vol. 33, 34, 35 y 36 (de 36)*. Planeta-DeAgostini. 200 p. (aprox.) B/N. Rústica. 5,95 € *INFANTIL*
Koike, Kazuo; Ikegami, Ryoichi. *Crying freeman vol. 5 (de 5)*. Planeta-DeAgostini. 400 p. B/N. Rústica. 12,95 €
Motohashi, Nobuhiro. *Underground vol. 1 y 2 (de 2)*. Mangaline. 210 p. B/N. Rústica. 8 €
Takahashi, Rumiko. *Lamu: urusei yatsura vol. 4 (de 15)*. Glénat. 408 p. B/N. Rústica. 12 €
Takahashi, Rumiko. *Maison Ikkoku vol. 8 (de 10)*. Glénat. 340 p. B/N. Rústica. 10 €
Tezuka, Osamu. *Astroboy vol. 12*. Glénat. 224 p. B/N. Rústica. 7,20 € *INFANTIL*
Tezuka, Osamu. *El árbol que da sombra vol. 2 (de 8)*. Planeta-DeAgostini. 336 p. B/N. Rústica. 11,95 €
Urasawa, Naoki. *20th Century boys vol. 11 y 12*. Planeta-DeAgostini. 224 p. B/N. Rústica. 7,95 €
VV.AA. *Japón*. Ponent Mon. 256 p. B/N. Rústica. 16 €

## Teoría sobre el cómic

Eisner; Miller; Brownstein. *Eisner / Miller*. Norma. 352 p. B/N. Rústica. 15 €
Fernández Soto, Miguel. *El mundo de Mortadelo y Filemón*. Dolmen. 318 p. B/N. Rústica con solapas. 18
Onliyú. *Onliyú: memorias del underground barcelonés*. La Cúpula. 128 p. B/N. Rústica. 10 €

Ajuntament de L'Hospitalet
bibliotequesde l'Hospitalet Tecla Sala
Diputació Barcelona xarxa de municipis
Àrea de Cultura
Servei de Biblioteques