

Mi vida sexual y otros relatos eróticos, de Shotaro ISHInoMORI
(Satori) Traducción de Marc Bernabé | por Juan Jiménez García



Shotaro ISHInoMORI fue el autor más prolífico de mangas de la historia, por delante incluso de Osamu Tezuka, su maestro, lo cual viene a querer decir que sus obras suman el total de 770 en 500 tomos. No hubo género por el que no pasara y en el que no haya tenido algo que decir, sin renunciar a nada. Mi vida sexual y otros relatos eróticos es una selección de sus historias con un hilo conductor evidente. Pero eso es todo. El sexo, el erotismo, son un elemento más dentro de una historias trepidantes que tienen una increíble capacidad de multiplicación. Rara vez las cosas son lo que parecen ni el género con el que empieza el relato aquel con el que acaba. Es la primera incursión de Satori,

editorial, en el terreno del manga. Y no puede ser una elección más feliz además de la promesa de grandes cosas.

Con un dibujo en principio muy influenciado por Osamu Tezuka (como escapar a este hombre), la versatilidad de ISHInoMORI es tremenda. Lo que sorprende no es que sea capaz de encontrar los recursos siempre necesarios a aquello que le pide la historia, sin encorsetarse en una fórmula (¿cómo hacerlo, por otro lado, y llevar a más de setecientas obras?), sino que los va alternando según se lo pida la propia narración. Su sentido del ritmo te atrapa (entendamos este, acertadamente o no, como la puesta en página(s) de las viñetas). Siempre encuentra esa distribución exacta para lograr expresar las necesidades de los personajes, que son muchas. Porque en estas narraciones hay mucho de necesidad, casi tanto como de pasión. Las cosas suceden casi inevitablemente, por muy disparatadas que sean. Así es lo más normal del mundo que te encuentres una mujer caída del cielo (literalmente), con orejas y cola de conejita, y acabes metido en un asunto de mundos paralelos y ciencia ficción.

Ciencia ficción que atraviesa no pocos relatos (no olvidemos que ISHInoMORI es el creador del mítico Kamen Rider). Una ciencia ficción no pocas veces disparatada que le sirve para eliminar los límites y meterse en una sorprendente montaña rusa de imprevisibles giros y consecuencias. Como ejemplo maravilloso (y volvemos a la conejita caída del cielo) *Bunny girl*, en el que nada es lo que parece, pero también *Mucho, mochi, macho* o *Más allá del fondo del armario del piso de cuatro tatamis y medio*, todas cargadas de un humor y una alegría de vivir que está presente en buena parte de todas esas historias. El hombre corriente enfrentado a sus sueños más reales (tal vez).

Y, cómo si fuera la transición entre esos universos pop y la ciencia ficción algo más oscura, tenemos relatos como *La*

habitación del mar. Transición del propio volumen hacia otro tipo de historias, que conforman una segunda mitad (y nos hablan de la versatilidad de su creador). Unas obras más instaladas en lo cotidiano, más reflexivas, igualmente llenas de recursos, sin huecos, sin espacios vacíos, siempre diciendo algo, o transmitiéndonos sensaciones. Desde las tres partes aquí incluidas de *Mi vida sexual* hasta la atormentada *El caballo azul*, pasando por la inquieta intensidad de *El carmesí de un lejano día* o, a lo Edogawa Rampo, *¡Ahí va el caballo!* Como si fuera una irónica reflexión para todo el volumen está *Utamaro* y la discusión de este con un discípulo que le reprocha que dibuje por dinero escenas de sexo. Nada más lejos de su intención, en la que está la búsqueda de algo. ¿Qué? El cuerpo de la mujer. De aquella mujer. Aquella mujer quizás universal.

Louis entre fantasmas, de Fanny Britt e Isabelle Arsenault
(Salamandra) Traducción de Regina López Muñoz | por Almudena
Muñoz



El género *young adult* ha avanzado de forma imparable en las estanterías de ficción y no ficción, en ocasiones rodeando de neblina sus fronteras con las secciones dirigidas a otras edades. Por cierto pensamiento cómodo, a los adultos les gusta definir la literatura para jóvenes como ese bloque de formas todavía infantiles (contornos no demasiado afilados, figuras reconocibles) y temas ya adentrados en la madurez. Una caja de Lego nivel *intermediate*. A los pequeños, por el contrario, coger un libro para adolescentes puede llenarles de terror: ese diario atiborrado de adhesivos simpáticos y brillantes donde alguien grita con tanta ira como la abuela cuando se tropieza su patinador sobre hielo favorito.

El afán por encontrar las formas y los discursos precisos y

aceptables para el *young adult* ha propiciado más encorsetamientos que un lenguaje liberador: tal vez el género siempre ha estado ahí, sobreviviendo en las cunetas de dos cuestiones en apariencia irreconciliables. Un chico cobarde y una chica de carácter. Unas ilustraciones agradables al ojo, conseguidas con lápices blandos, y la historia de un alcohólico. Dos padres que tanto son simpáticos y brillantes como se gritan airados. Dos adultos que se separan.

En *Jane, el zorro y yo* (2012), la escritora Fanny Britt y la ilustradora Isabelle Arsenault unieron fuerzas creativas para crear un cómic tan fuera de lo común que hasta podía dar tumbos entre las baldas del tebeo infantil y la mesa de la novela gráfica. En *Louis entre fantasmas*, las autoras vuelven a abordar una situación peliaguda, pero conocida en silencio por muchos adolescentes, con una estética de álbum ilustrado que no sólo suaviza las aristas del relato, sino que las resalta. Acostumbrados a ver el retrato fotorrealista y terrible, la representación directa de lo incómodo se nos ha hecho tan fácil de consumir como meter los pies en un par de pantuflas.

Una bochornosa borrachera, un ataque por la calle a un niño indefenso o el instante en que intuyes que tus padres han tenido una noche de sexo o bronca (los libros que se resbalan entre los límites de dos conceptos contrarios) adquieren un impacto más apabullante tras una estética amigable. El modo en que el ojo adolescente, venido de una niñez de descubrimientos optimistas, empieza a toparse con sensaciones penosas que hasta entonces nunca ha tenido que dibujar. Britt y Arsenault capturan y moldean los tres mundos en el pequeño seno de una familia: la crisis de los adultos, el candor del benjamín Truffe (quien parece muy inspirado por Gregory de *Over the garden wall*) y la expectación de Louis. La adolescencia es, ante todo, un periodo para espectadores que deben aprender a distinguir fantasmas del pasado

y proyecciones sobre su futuro, qué promesas demasiado inocentes se deben abandonar y por cuáles hay que mantener la fortaleza, a pesar de cómo se ven esas feas estampas adultas.

Si *Jane, el zorro y yo* era un excelente cómic para jóvenes acerca de dar el primer paso consciente y amable hacia uno mismo, *Louis entre fantasmas* es un compañero que camina a la par, apuntando por qué hay batallas de las que sólo podemos recoger los restos, y en cuáles hay que tomar rango de capitán, cruzar el patio y saludar a esa persona que llevamos admirando desde la distancia todo el curso.

Sólo somos fantasmas esperando a poder ocupar el lugar (o el género literario) para el que llevamos ensayando toda una eternidad.

Nejishiki, de Yoshiharu Tsuge (Gallo Nero) Traducción de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés | *por Juan Jiménez García*

NEJISHIKI

YOSHIHARU TSUGE



Parece que en nuestra relación con Yoshiharu Tsuge (siempre a través de las ediciones de Gallo Nero) sube en intensidad con cada entrega. Cuando leímos El hombre sin talento creíamos transitar por el infierno particular de su creador y de su protagonista, que venía a ser lo mismo. Pero no. Realmente estábamos en el paraíso, como ya nos demostró La mujer de al lado. Y ni tan siquiera ese era un último infierno. El infierno estaba en *Nejishiki*. Y tal vez estaba ahí porque mientras el primero transitaba para la realidad, por la vida, por la vida propia, el segundo tal vez transitaba por lo imaginado. Pero es que *Nejishiki* transita el territorio más peligroso, la caída libre, el territorio de los demonios y de los tormentos: los sueños. Sueños soñados o imaginados, poco importa. El sueño se convierte en una figura de estilo oulipiana. El disparadero para

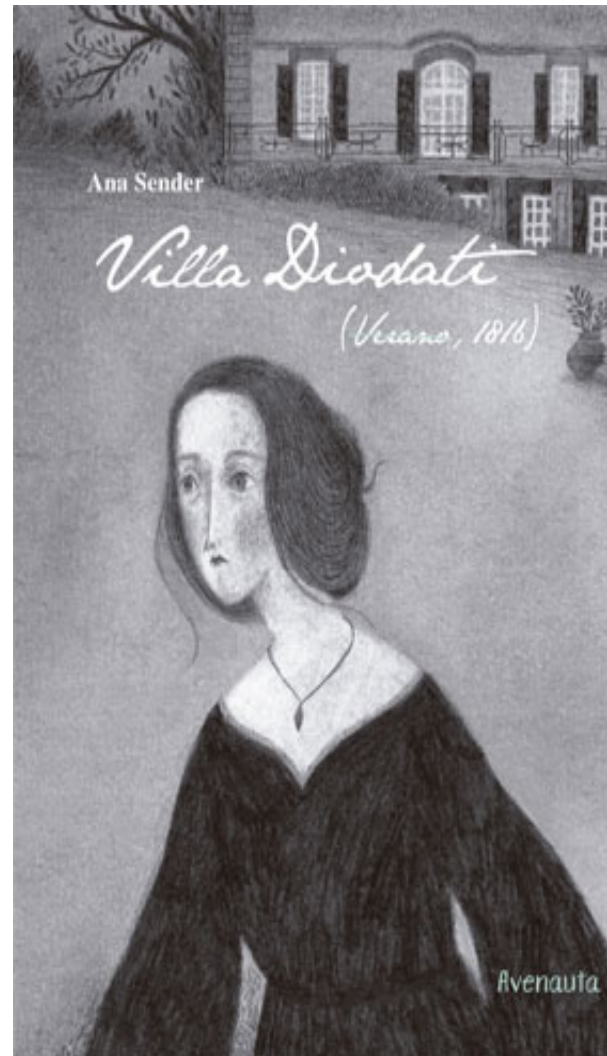
que las imágenes y las historias desborden todos los márgenes. Para que abandonen los caminos más o menos transitados y se lancen a las cunetas, a los terrenos baldíos, donde no crece nada, sino que todo muere.

Después de todo, los sueños están íntimamente ligados a la vida. Tal vez tan solo el espejo deformante en el que esta se mira, libre de ataduras morales. Pienso en Noches sin noche y algunos días sin día, de Michel Leiris. Si esto es así (y carezco de cualquier base teórica para sostenerlo, como carezco de la necesidad de tenerla o adquirirla), Tsuge debió temer aquello que esos sueños revelaban. Ya no es solo el paisaje apocalíptico en el que nos instala la primera historia, que da título al libro, tiñendo de rojo sus páginas, sino esa especie de horizonte de violencia y sexo, sin que sean dos elementos separados, sino una sola cosa, causa y efecto, efecto y causa. El elemento perturbador (que no provocador) se multiplica historia a historia, sin que Tsuge consiga (ni quiera) despertarse, sino que nosotros podamos abandonar esas páginas que nos tienen ahí, prisioneros, como un papel atrapamoscas. Escribo causa y efecto, y entre lo uno y lo otro, no hay una corriente, un flujo que los atraviese, sino una descarga eléctrica, fulminante. Entre el deseo y su materialización, no hay nada. Como en los sueños, no existe la necesidad de una razón. El sexo es la materialización del instante.

La melancolía que parece instalarse en sus obras posteriores aquí no existe. Melancolía ¿de qué? Está el furor, la rabia, la inexistencia del pasado y la imposibilidad del futuro. Aquí, ahora. Y después, la indiferencia. El despertar. El dibujo de Tsuge se calma. Unas viñetas. Mientras tanto, sus trazos son igual de agresivos que sus historias, igual de impactantes, igual de rotundos. No hay descanso. En la brevedad de sus narraciones, hay que golpear rápido. Y él no falla. La forma se acomoda. No

hay nada definitivo, tampoco el estilo. Uno llega exhausto al final. Lleno de golpes, la nariz sangrando, el estómago revuelto tras un viaje lleno de curvas, descensos y ascensos vertiginosos. Una temporada en el infierno. *Mejishiki* no puede dejar indiferente a nadie. Por lo que cuenta, por cómo lo cuenta, por el trabajo de Yishiharu Tsuge, para lograr darle una forma a todo esos instantes magnéticos, que os atraen con violencia y nos retienen con aún mayor violencia. Tras él, solo queda el vacío. Y ese cielo rojo que anunciaba una tormenta que llegó, arrasándolo todo. Lo exterior y lo interior.

Villa Diodati (Verano, 1816) de Ana Sender (Avenauta) | por
Francisca Pageo



Es verano de 1816 y en Ginebra, en los Alpes suizos, hay una villa llamada Diodati en la que se juntarán cinco escritores que en su época, y mucho más tarde, tendrán un gran peso en la literatura universal. Estos serán Mary Godwin-Shelley, Percy Shelley, Lord Byron, Claire Clairmont y John Polidori. A raíz de una reunión, ese verano, en esa villa, nacerán los seres que más tarde conoceremos como *Frankenstein* (creado por Mary Shelley) o *El vampiro* (creado por Polidori). De este modo, Ana Sender, ilustradora, creará su particular *Villa Diodati (Verano, 1986)*, en la que nos narrará de manera visual y poderosamente sugestiva esta reunión, este encuentro tan fructífero y tan lleno de inspiración y fulgor.

Villa Diodati (Verano, 1986) es un cuento para niños y adultos,

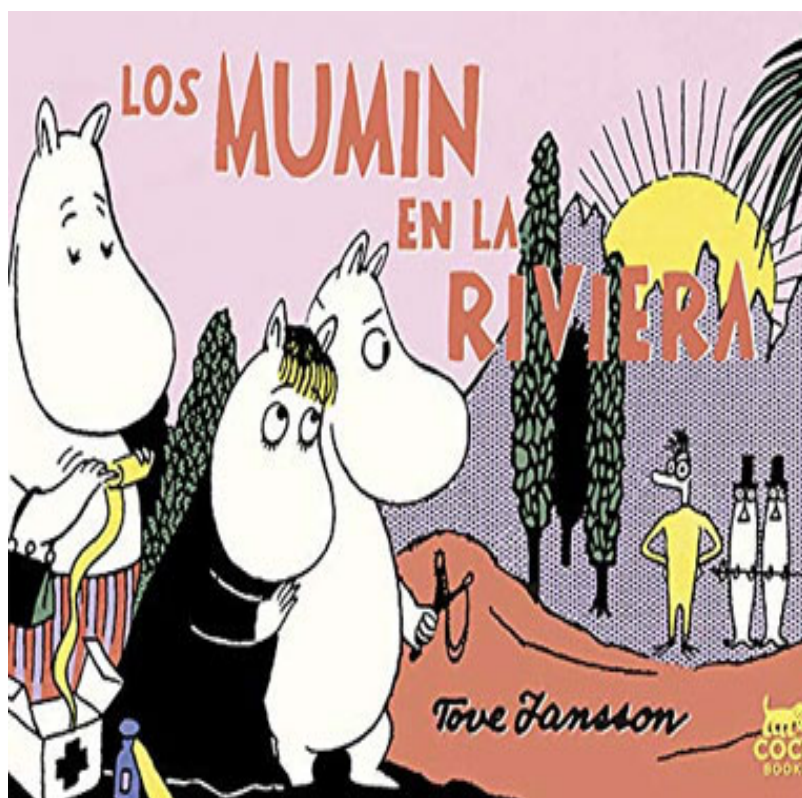
para aquellos que saben de qué trata esta historia y para los que no, para aquellos que buscan la esencia de las cosas y para los que simplemente quieren deleitarse con ella. Los protagonistas de este librito nos mostrarán sus sombras, sus miedos y deseos, y nosotros los acompañaremos como si fuéramos la escoba de una bruja y ellos la misma bruja—la bruja necesita de la escoba para volar, para ir de un sitio a otro, para cumplir sus cometidos. Nosotros, de este modo, no sólo nos convertiremos en el deseo de Ana Sender y los personajes de esta historia, sino que también nos convertiremos en los protagonistas de este cuento porque con él también aumentarán nuestros deseos, nuestros miedos, nuestras sombras más arraigadas. ¿No es acaso eso lo que buscamos en las historias de terror? Aquí el terror yace y subyace sobre todo y entre todos. Estos escritores buscarán y hallarán la manera de hacernos enmudecer, de hacernos creer en otras vidas e historias que los humanos pueden crear, de hacer que nos deleitemos con la fantasía, con lo que no conocemos, con lo bello y la elegancia de historias que vienen del fondo de los fondos más humanos y más tenebrosos.

Las imágenes aquí encontradas son bellas y persuasivas, tan bellas que lo terrorífico pareciera un sueño sacado de un cuento de hadas, pero no va de hadas la cosa, sino de monstruos; de esos monstruos tan arraigados a nuestras sombras, nuestros miedos. Ana Sender ilustra tan bien que nos quedamos con ganas de más, con ganas de que la historia no hubiera tenido un fin; o, espera, ¿acaso la literatura termina y acaba? Esta historia no lo hace, pues perdura en nosotros como de una anécdota que también nos hubiera pasado. Así mismo, Ana Sender recoge una anécdota universal, de todo nuestro mundo, para que nosotros seamos también partícipes de ella de una manera pausada y lenta, así como elegante y formal, pues así son sus ilustraciones. Esta historia, aquí a grafito, no es ni más ni menos que la esencia de la literatura de terror. Quizás yo no haya leído mucho de ella ni

sobre ella, pero con este librito me gustaría saber más, conocer más y adentrarme más en ella.

Hagamos una inmersión en *Villa Diodati* (Verano, 1986). Introduzcámonos en sus claroscuros, sus tonos grises y a veces con un toque de color, en la esencia literaria subyacente a los libros que universalmente conocemos. Seremos un poco más felices porque la belleza de la inspiración también vendrá a nosotros.

Los Mumin en la Riviera, de Tove Jansson (Coco Books) Traducido por Elena Martí i Segarra | por Almudena Muñoz



Cuando son bien conocidos los principios vitales que guían a un creador en su día a día –o agenda, ese concepto que ha pasado a usarse como invocación demoniaca–, también es común esperar una traslación directa de sus ideas a la obra, como si el aroma o

tufillo se escapase a través de la cubierta cerrada. Si los ojos son el espejo del alma, la creación artística tendrá que servir entonces como reflejo de ciertas inclinaciones o creencias. El artista ideal es quien destroza un planteamiento tan simplista agitando ligeramente los dedos: no importa cuánto se conozca al creador cuando lo que a él más le preocupa es seguir explorando zonas nuevas, contradictorias, opuestas y, por qué no, despreciables.

Siempre que es necesario ilustrar a Tove Jansson, su retrato suele aparecer coronado de flores y ramitas, con un rictus entre risueño y muy serio a punto de romperse bajo muchos chistes íntimos. Jansson lucía todo lo contrario a sus más famosas criaturas, los Mumin, tan blanquitos, de líneas simples y sin ni siquiera boca trazada. En su libro más autobiográfico, la novela Sommarboken (1974), es difícil no imaginar a Jansson como esa abuela cascada y aguerrida que entra en la casita de verano cerrada de un hombre rico y seguramente tonto, sin ningún tapujo a la hora de reventarle el cerrojo. ¿Cómo se le ocurre a Jansson hacer que sus tiernos e ingenuos Mumin, troles de campo y orilla, se acerquen hasta la Riviera francesa, un lugar donde sociedad y cinematografía son ya indistinguibles?

¡Para reventar el cerrojo! ¡Mofarse del ricachón, ocupar le la tumbona y zamparse todas sus viandas! Pensando en la personalidad –la agenda!– de Jansson, creemos que así sucederá en el álbum de cómic de Los Mumin en la Riviera, y justo es decir que en parte así sucede. Con una nota fundamental que define y hace destacar a todas las historias ilustradas y tiras cómicas de los Mumin: a Jansson no le interesa contraponer pesos como en un debate político, donde por fuerza mediática debe haber un ganador, sino como el tendero de toda la vida, que encuentra el equilibrio más perfecto entre las cosas más comunes, el metal y la harina.

Evidentemente, los Mumin no van a encajar en la Riviera. O sí. Su estilo de vida campechano y humilde no podrá acceder a la locomotora de gastos de un hotel cinco estrellas. O tal vez la ignorancia sea la mayor suerte en ese entorno. Sus nuevos vecinos lucirán tipitos, modelitos carísimos, caprichos estrafalarios y miradas de desdén. O puede que entre ellos se halle un aspirante a pintor daliniano que acaba descubriendo como los Mumin la moraleja del cuento: es muy importante mantenerse fieles a los propios principios y apetencias naturales, reconociendo que hay otros bastante comprensibles y que no están nada mal.

No resulta extraño que el álbum inspirara una película de animación de 2014, con su tempo a lo Jacques Tati y su seductor paisaje para la mofa. Leer a los Mumin a estas alturas como una denuncia del postureo y de la apertura de nuevas divisiones de clase a través de la cultura de foto de playa de Instagram sería muy plausible... Si no supiéramos ya que Jansson no esconde ninguna agenda y que el humor del cómic deja un regusto ácido pero tolerante, escandaloso (¡Papa Mumin se emborracha! ¡Mumin es un represor de la libertad femenina!), pero divertido, como sólo alcanzan los sabios.

Mary, que escribió Frankenstein, de Linda Bailey y Júlia Sardà
(Impedimenta) Traducción de Raquel Moraleja | *por Almudena Muñoz*



No hay anécdota más amada por lectores de literatura gótica y escritores que la velada en Villa Diodati. Su popularidad y repetición como epicentro de la vida (corriente y creativa) de Lord Byron, Percy Bysshe Shelley y Mary Wollstonecraft Shelley (en menor medida, el pobre Polidori) la ha convertido en una historia en sí misma más que en un evento que realmente sucediera, como tampoco hay pruebas que confirmen todos los románticos detalles.

¿Llegó el grupo de poetas a proponer un concurso de relatos de terror durante una noche de tormenta? ¿Fue el aburrimiento, la competitividad o el desdén hacia los cuentos de fantasmas que

leían? ¿Completaron sus piezas en ese rato, o se prolongaron durante varias jornadas? ¿Nació la criatura de Frankenstein, literalmente, entre truenos y rayos?

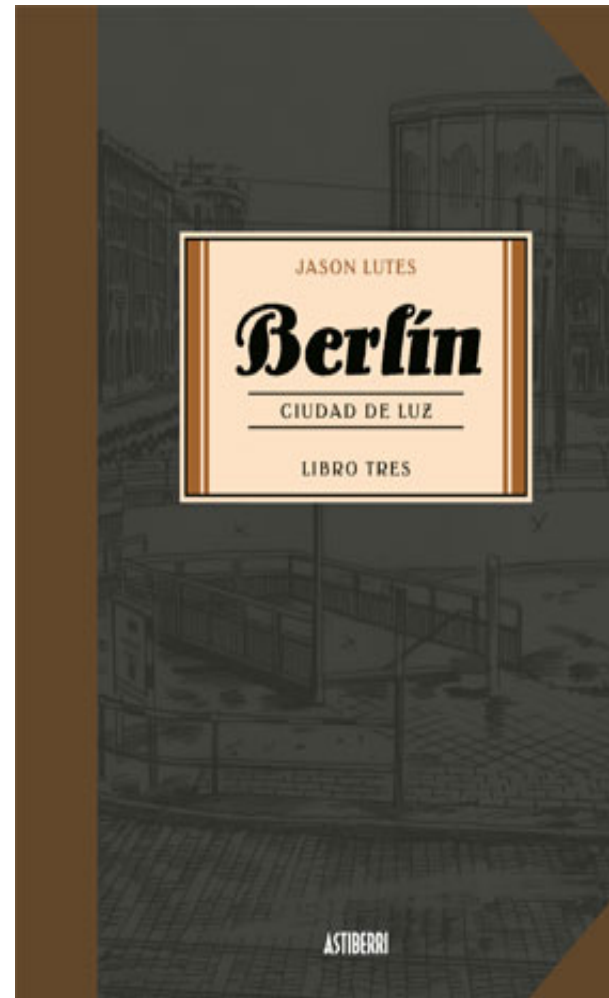
Tal vez no nos guste creer en la noche de Villa Diodati más que como una escena perfeccionada a lo largo del tiempo porque nosotros no sabemos sacar tanto provecho a un apagón eléctrico, ni seguimos creyendo que alguien de dieciocho años pueda sembrar una narración para la posteridad. Quizá, como Byron y Shelley, reaccionamos entre el desdén y la envidia, con los mismos sentimientos encontrados que siente el doctor tras revivir un cadáver. En ese sentido, ¿estamos visitando tanto Villa Diodati que ya no nos transmite admiración ni escalofríos? ¿Resucitamos demasiadas veces al monstruo en su mesa galvanizada?

Es posible, pero lo común es que esas descargas se realicen sobre una invención creada a partir del monstruo real. Las historias sobre Frankenstein, como adaptaciones del libro o como recreaciones de la vida de Mary Shelley, insisten en una versión muy diferente a la historia original, o en una atmósfera gótica que empaña lo que pretendía ser más elucubración científica o mito trágico reescrito.

Lo infrecuente es que el material de Frankenstein viaje hacia formatos más infantiles, como esta biografía ilustrada que, también, se centra en el paréntesis de Villa Diodati. No hay duda de que el trabajo visual es la estrella del libro, que trasluce la documentación en los detalles, la ruptura de la idealización de los personajes y una riqueza exquisita en composiciones y paletas. Un álbum que, como se define a sí mismo, insiste en soñar y en imaginar de forma desbocada. Puede que esa sea la única forma de crear monstruos como el de Frankenstein y de seguir recordando una noche de cuentos de fantasmas. Aplicando a la realidad todas las capas que queramos, una y otra vez, hasta

obtener el lienzo sobre el que nos gustaría vivir y ser resucitados.

Berlín. Ciudad de luz, de Jason Lutes (Astiberri) Traducción de Óscar Palmer | *por Óscar Brox*



Al comienzo de *Berlín, ciudad de luz*, una locomotora avanza por la Alemania rural en dirección a Berlín. El tren, símbolo de una modernidad empeñada en estrechar distancias entre los terrenos y conectarlos en un mismo territorio, funciona como un negro presagio de lo que está por venir; en su interior, Hitler ultima su ascenso definitivo a un poder que sumirá a Europa en el terror. En este último capítulo de su novela gráfica, Jason Lutes

expone los últimos instantes del final de una época. La república de Weimar está al borde de su desaparición. De ahí, pues, la extraña calma que destilan sus viñetas, en las que el detalle con el que describe el costumbrismo de la sociedad alemana, cada vez más dividida por la cuestión racial y las diferencias económicas, se ve paulatinamente empañado por la inquietud que provoca ese cambio histórico. Por la incertidumbre y el miedo que se filtra poco a poco en sus personajes, como ese Kurt Severing, periodista, perdido en una ciudad, en una situación, que le exige tomar una decisión que no sabe si podrá llevar a cabo.

En el Berlín de Lutes se entrecruzan varias historias que, en una suerte de escala, muestran la progresiva decadencia de la República de Weimar y sus consecuencias sobre el pueblo alemán. De un lado, la adolescente Sylvia, que huye de las simpatías familiares hacia la causa hitleriana para pelear desde lo más bajo. Una Sylvia que, sin embargo, solo encuentra comprensión en la calle, entre los parias y miserables que tratan de oponer resistencia a la trituradora antisemita. Una Sylvia que, paradójicamente, no haya ese reconocimiento en el seno de su familia de adopción, judíos que tarde o temprano tendrán que elegir entre el exilio o la deportación forzosa a los campos. Lo interesante es cómo Lutes se limita a explorar las situaciones sin poner demasiado el acento, permitiendo que los dramas individuales, la dificultad de los diferentes estratos de la sociedad alemana para encajar en un mismo molde, ofrezcan la medida exacta de ese drama que está a punto de estallar. Contra el que nada se puede hacer. Tan solo, como el propio autor parece indicar, acompañarlo silenciosamente hasta el último momento.

En otra parte de la ciudad, Marthe y Anna viven un amor clandestino, marcado por la persecución contra homosexuales y lesbianas y los débiles conatos de movimientos sufragistas para aupar a la mujer hacia una posición políticamente visible. Algo

imposible, a medida que se acerca la llegada de Hitler y se intensifica el clima de violencia, represión y orgullo de raza. En el que cada ciudadano parece expuesto a la obligación de dar cuenta, ante cualquiera, de todos sus secretos. De todo lo que, en adelante, será prohibido y perseguido como diferente.

De alguna manera, esta tercera parte de *Berlín* relata el preciso momento en el que las vidas de sus protagonistas se detienen congeladas ante una decisión que no pueden retrasar. Por eso, la deriva melancólica que persigue a la figura de Severing describe ese estado de ánimo, entre sonámbulo y frágil, que atenazó a todos aquellos ciudadanos alemanes que no pudieron oponer suficiente resistencia ante lo que se avecinaba. Tan solo, esa resistencia interior que se tradujo, según el caso, en la clandestinidad, el exilio forzoso o el suicidio. Algo, por cierto, que Lutes pone en evidencia a través de pequeños gestos. Irónicamente, resulta más violento ese monólogo del editor von Ossetzky antes de ingresar en prisión (que solo abandonaría para morir en un campo) que la violencia callejera entre facciones de diferentes partidos. Resulta más terrible el gesto de resignación de Severing cuando rechaza unirse a un partido que la tranquilidad con la que el pueblo alemán más llano gasta sus últimas horas antes de claudicar ante el régimen de Hitler. En definitiva, resulta verdaderamente dramático cómo Lutes expone que la verdad del periodismo o la belleza del arte, recogida en sus protagonistas principales, no puede hacer frente al enorme poder de seducción que ha embestido fatalmente a la República de Weimar. Y ante eso, en fin, solo cabe elegir un final.

Mientras Marthe escoge, a la fuerza, regresar a su vida rural, dejando atrás a Anna, a Severing y a todas aquellas promesas de una vida cultural plena que le condujeron hasta Berlín, el resto de personajes aguarda con tensión la llegada de esa última viñeta. Una vez fracturada la familia, institución que no puede

dejar de enseñar su fragilidad a través de la historia de Sylvia; una vez liquidada la disidencia política; una vez forzado el exilio de una comunidad judía que será brutalmente expoliada y asesinada en masa; solo queda el silencio. Esa imagen terrorífica que muestra a Severing detenido sobre el aparador de un tienda en la que se vende una pistola, presagio de las derrotas que alimentarán, desgraciadamente, la maquinaria hitleriana.

La culminación de este proyecto artístico de Jason Lutes ha tardado dos décadas. Y, sin embargo, uno lee (y observa) en este tercer libro la misma potencia, la misma meticulosidad y precisión que en sus dos entregas previas. La sensación de saber cómo trasladar a las viñetas las palabras de Döblin, la instancia moral de Brecht y los trazos de Grosz, las instantáneas de un Berlín a punto de sucumbir y los rostros preocupados de aquellos que asistieron a su eclipse. Que el autor elija a modo de cierre un montaje que muestra la evolución de Postdamer Platz desde sus ruinas hasta su imagen actual no deja de suponer una elegante reflexión sobre el destino de la memoria y sobre las ruinas de una sociedad que sirve como argamasa para la construcción de su futuro. Mientras el tren de Hitler llega a Berlín, otros tantos parten con destino incierto. Y ese, precisamente, es el que escoge Lutes. El mismo con el que se despide, en un inolvidable paseo del personaje de Marthe, de un Berlín que en breve dejará de existir.

Sócrates, de Joann Sfar y Christophe Blain (Fulgencio Pimentel)

Traducción de Joana Carro y César Sánchez | *por Óscar Brox*



Hace años, un amigo me decía que todos deberíamos ser un poco como el Glaucón que interviene en *La república* de Platón. Claro que, por aquel entonces, él estudiaba derecho y le parecía bien la idea de justicia contractualista que defendía en el diálogo. Ahora, tal vez, estaría más de moda otro personaje del microcosmos platónico, el Calicles que aparecen en *Gorgias*, tan cercano a la indiferencia contemporánea con una actitud que a veces tiende a lo moral y otras veces no... La cuestión es que, como sucede con Kant o con Descartes, no digamos ya con Aristóteles, los diálogos socráticos continúan siendo una piedra angular del pensamiento. O de la cultura. Creo que Joann Sfar siempre ha sido un artista superdotado para la ironía. O, mejor dicho, para, desde un registro irónico, desmenuzar las actitudes humanas. La clase de artista al que siempre le ha venido bien contar con el contrapeso de otro autor en su obra, ya fuese Lewis

Trondheim, Sandrina Jardel o, por qué no decirlo, aquel Gainsbourg del que glosó su vida heroica. Y, aunque en esta serie le acompaña un dibujante tan hábil como Christophe Blain, capaz de aportar el dinamismo en las líneas y cuerpos que equilibre la mala leche humanista de Sfar, es justo señalar a Platón/Sócrates como el compañero de esta aventura. El que ofrece la medida exacta de ingenio, sarcasmo y ganas de tocar las narices cuando se trata de activar los resortes básicos de la condición humana.

Pero empecemos por el principio: el Sócrates de Sfar y Blain es un perro, otro animal con conciencia dentro de la galería de personajes de Sfar. Y el perro, además, de Heracles, hijo de Zeus. Un semi-perro, como dice el pobre animal cada vez que su amo le reprocha que no sea capaz de conformarse con su condición perruna y le dé por jugar con los argumentos. Al fin y al cabo, el perro siempre está ahí. De paseo. Recogido bajo las piernas del dueño. Expectante. Si uno quiere imaginar una figura tan ubicua como la del viejo Sócrates, probablemente no haya mejor ejemplo que el del can. Y la cosa es que Sfar se entrega con gracia y vehemencia a explorar, desde esa pequeña mirada canina, las inconsistencias de esa otra mirada: la humana. En el primer capítulo, dedicado a Heracles, autor y dibujante reflexionan sobre las pasiones humanas y las direcciones vitales que apuntan; la falta de término medio cuando se trata de contrapesar el exceso con la inteligencia -y uno no sabe bien si decir que Heracles es un hijo de puta o un descerebrado- y la dificultad de armonizar lo que reclamamos a la vida con lo que realmente obtenemos de ella.

En comparación a los otros dos episodios, el de Heracles es el de carácter más introspectivo, narrado prácticamente desde los pensamientos de Sócrates, convertido en el esbozo de los atributos de un semidiós abandonado en la tierra de las pasiones humanas. Pero la cuestión es que Sfar se las apaña para hablarnos

de la prudencia, la acción, el ardor y la ausencia de medida que, al fin y al cabo, determinan la dificultad para hallar un punto de encuentro cuando lo que se trata es de hablar de lo humano. El capricho, la voluptuosidad del deseo, la violencia y la soledad. El aburrimiento y la sombra de un inconformismo mal entendido. Por eso, no es de extrañar que el siguiente paso en la historia consista en meterse en el mundo homérico, con un personaje que ha amamantado tantos mitos fundacionales como Ulises. Sfar y Blain entran como elefantes en una cacharrería arremetiendo contra todo, matando a Telémaco a las primeras de cambio, perdiéndose entre las mujeres de Corinto y satirizando ese amor masculino tan caro al mundo clásico, que en este caso desviste los caprichos y el infantilismo de un Heracles herido en su autoestima.

¿Y Sócrates? Pues con sus cuitas personales, a caballo entre una humanidad rematadamente gilipollas -o sea, demasiado humana- y una animalidad que apenas puede colmar su sed de cuestionar cada cosa que forma parte de su alrededor. Un perro que disfruta, hasta cierto punto, del libre albedrío, pero que se pregunta si no estaba mejor cuando disponía de un fin... por mucho que ese fin fuese vivir a la vera de un salvaje como Heracles. Capaz, todo sea dicho, de merendarse a una mujer de Corinto en ese preciso momento en el que el canibalismo es la única salida plausible para calmar los nervios de su estómago. Y es que la cosa es que la mayoría de mitos y personajes clásicos no resisten los envites del tiempo, sus rasgos de cartón piedra o de mascarón de falla, y hasta la mirada compasiva de un animal es suficiente para desvelar sus fragilidades humanas. O cómo, en la mayoría de ocasiones, se nos hace cuesta arriba responder a lo que se espera de nosotros.

En un mundo tan desafortunadamente machista como el contemporáneo, no deja de ser irónico que el último episodio de *Sócrates* tenga a Edipo como protagonista. A un Edipo convertido, prácticamente, en

un *gag*; en el recurso humorístico que Sfar y Blain se sacan de la manga para advertir lo ineluctable: la fuerza primitiva de lo humano. Aquello de resbalar sí o sí al pisar la piel del plátano o darse de bruces contra un muro por no ser capaz de saltarlo. Pocas veces un análisis sobre la naturaleza humana puede ser más bruto y, paradójicamente, más honesto. Una naturaleza humana más propia de algún protagonista del cine de Marco Ferreri, atenazada continuamente por sus complejos y vicisitudes. En la que, acaso cabía dudarlo, Edipo termina acostándose con su madre, cometiendo un homicidio y permitiendo así que, una vez más, la fuerza de los viejos mitos sostenga los andamiajes de nuestra realidad. Cuestión de principios.

Sócrates es una pequeña, por volumen, maravilla. Una obra maestra de nuestro tiempo y uno de los mejores destilados del talento de Joann Sfar para desnudar cada una de las inconsistencias que ayudan a definirnos como humanos. La calidez del dibujo de Christophe Blain, concentrado en dotar de fisicidad, dinamismo y acción a los mordaces pensamientos del autor de *La mazmorra*, aporta la dosis justa de humanidad al perro protagonista. Esa figura presente en cada viñeta. Solitaria como la criatura de Platón. Odiada por decir cualquier cosa menos *guau*. A quien, probablemente, pensar no le ayuda a ser más feliz. Pero que, sin embargo, le aporta justo la visión periférica necesaria para retratar no tanto lo que somos, sino, sobre todo, cómo somos. Esa actitud tantas veces detectada en los diálogos entre Sócrates y sus eventuales interlocutores. Para hablar de altas y bajas pasiones, de nuestra manera de concebir lo íntimo y la convivencia social, lo justo y lo prudente, lo masculino y lo femenino, lo moral y que se haya más allá. En definitiva, todo.

Buendía (Ponent Mon) Traducción de Fabián Rodríguez | por Óscar Brox



En los últimos meses, Ponent Mon ha rescatado en ediciones integrales a figuras sin las cuales el cómic europeo del Siglo XX perdería un poco de su relieve. De Sterne a Micheluzzi, del piloto de la Luftwaffe Adler a la espía Petra de Karlowitz, cada uno reflejaba el tiempo convulso que sacudió a una Europa marcada por la alargada sombra de la Guerra. Y, asimismo, representaba el afán del mundo del cómic por convertir esos fragmentos de la Historia reciente en munición para sus relatos de aventuras. En argumentos para fraguar en cada viñeta la tensión, el vértigo del riesgo y los pequeños mitos que se alzaban sobre el escenario para narrar lo que sucedió durante la contienda. Aunque, en ocasiones, ese final se ubicase en los límites de un gulag

siberiano u obligase a sus héroes a pagar el precio de su temeridad con el final abrupto de la aventura. Por todo ello, sería difícil entender el pasado del cómic europeo de aventuras sin las historias de Tanguy y Laverdure creadas por Albert Uderzo y Jean-Michel Charlier. Historias larvadas, prácticamente, al mismo ritmo con el que la tecnología aeronáutica llevaba a cabo un salto de calidad en la industria de los aviones de guerra. De esos aviones que caían como pájaros de fuego en los bosques de Verdún durante la Primera Guerra Mundial y que, tan solo unas pocas décadas más tarde, se transformaban en una herramienta indispensable para retomar la potencia de la aviación militar.

La aventura *classic* que han urdido Matthie Durand y Patrice Buendia -encargado de adaptar el guion original escrito por Charlier- nos traslada hasta las entrañas del aeródromo de Istres, en el que Tanguy y Laverdure prueban las prestaciones de los nuevos F1 destinados a revolucionar tecnológicamente la aviación militar. Dividida en dos partes, la historia construye varias líneas de tensión dramática: de un lado, está la nueva flota de aviones en fase de pruebas; monstruos tecnológicos que imponen un respeto a sus protagonistas, conscientes de ese sentimiento de inferioridad frente a una máquina destinada a la perfección en el combate. Por el otro, la tensión surge a través de las diferencias y el choque de caracteres entre las diversas potencias mundiales, de EE.UU. a Alemania, pasando por Italia, Holanda o Sudáfrica, involucradas en la misión de pruebas del F1. Así, Charlier, Durand y Buendia nos sitúan en un mapa todavía agitado por el celo y el individualismo con el que cada potencia calibraba el alcance de una revolución tecnología de esa magnitud y cómo afectaría a su nación en el tablero geopolítico.

Sin embargo, dibujante y guionista saben cómo introducir el elemento costumbrista, digamos el factor humano, a la hora de ejercer como contrapeso dramático. El valor, el sacrificio o la

camaradería inherentes, más allá de la nacionalidad, en los pilotos encargados de llevar al límite las prestaciones del Mirage. El riesgo y la libertad que el dibujante proyecta cada vez que pone sobre la viñeta las extraordinarias capacidades del avión. O la vida sencilla que, más allá del aeródromo de pruebas, contrasta las diferencias entre sus dos protagonistas, con un Laverdure que acumula los momentos cómicos en sus numerosas desventuras con la familia de su pretendiente.

La belleza del dibujo de Durand se encuentra en su excelente planificación del suspense, capaz de flotar en las escenas corales en las que el grupo de pilotos pone sobre el tapete sus temores frente a los problemas que parece tener el F1, y en su manera de explotar la violencia de este en alguno de los momentos más poderosos del cómic; en especial, en el accidente que cierra el primer episodio, cuando la viñeta describe el choque mortal frente al mar y toda esa perfección estilística de la aeronave echada a perder en las aguas tranquilas de Francia. Se podría decir que la de Tanguy y Laverdure es una historia de honor; de camaradería, incluso. En la que la más alta traición se da, precisamente, entre los personajes involucrados en las pruebas del avión. Entre esos pilotos acostumbrados a vivir entre las nubes, a una distancia considerable de la tierra; valientes y aventureros que, precisamente por eso, parecen compartir otra clase de código vital. De entender el mundo y sus cuitas. De ahí, como decíamos, que en un momento del cómic la acción y el suspense adopten un cariz casi íntimo; que exploren la investigación de sabotaje de la nave como algo más que una traba a la puesta en marcha de ese proyecto militar. Como si se tratase de una mancha sobre el honor de un grupo humano acostumbrado a las grandes hazañas.

En verdad, el de Durand y Buendía es un emotivo homenaje al cómic de aventuras clásico europeo, pero también un ejercicio de

actualización de ese *clasicismo*. Una puesta en forma de sus constantes estilísticas, en busca de sus secretos y de ese funcionamiento tan transparente, tan claro, que prácticamente conduce sin esfuerzo la acción del relato. Con la misma cadencia con la que Tanguy pilota su F1 por el ensimismado paisaje aéreo de Francia. A buen seguro, sería difícil entender la historia del cómic europeo sin las contribuciones de Charlier o Uderzo; sin las obras publicadas en la seminal revista *Pilote*; sin esos colores y trazos presentados en toda su majestuosidad en la viñeta. Durand y Buendía han hecho un trabajo eficaz, metamorfoseados ellos mismos en otra clase de pilotos encargados de probar las maravillas de su aeronave. Y este F1 de nombre Jean-Michel Charlier no podría tener mejor descendencia que la de la serie *classic* consagrada a Tanguy y Laverdure. En la que en cada viñeta flota el genuino espíritu de la aventura. La mayor conquista del viejo cómic europeo.

Vacaciones, de Blexbolex (Libros del Zorro Rojo) | por Francisca Pageo



BlexBolex es un ilustrador francés que se ha hecho un hueco en el mundo del cómic de manera directa y sin pausa. Con un estilo muy personal y cuidado, Libros del Zorro Rojo nos trae a España *Vacaciones*, una novelita gráfica que bebe mucho de ese mundo infantil y ligero, pero que a la vez contiene una moraleja que nos incita a buscar el trasfondo de lo que vemos e intuimos.

Vacaciones tiene una narrativa visual potente y discreta. La historia nos habla de una niña que, como el propio nombre indica, se va de vacaciones a la casa de su abuelo en el campo, en Stramhe exactamente. Lo que ella no sabe es que su abuelo tendrá otro invitado más, un pequeño elefante que buscará la travesura sin igual y con el que la niña tendrá sus más y sus menos. Cabe destacar el triunfo de la naturaleza en este libro y el uso de un

horario en el que el transcurso de los días se va dando y marcando.

Estamos ante ilustraciones cálidas, que tienen el color del sol y el aroma del campo. Que nos llevan a la esencia misma de la infancia, a ese lugar en el que todas las cosas son posibles. Y lo son porque... ¿Cómo es posible que durante nuestras vacaciones estemos acompañados de un elefante? La niña y él tendrán un poco de celos, buscarán la atención del abuelo y buscarán la vida ahí fuera, donde los demás animales y los bichos y las plantas y árboles nos incitan a jugar y a vivir con ellos.

Vacaciones no es un libro normal y corriente, sino un libro en el que buscar el fondo de las cosas sin necesidad de palabra alguna. Aquí las palabras las encontramos una vez observamos. Pero no son palabras cualquiera, sino palabras como sosiego, calma, aventura y pasión. Palabras que siempre dan lugar a aquello que siempre queremos tener y poseer. Es como un libro-deseo, un libro que está en ese mundo en el que queremos habitar pero que en el fondo ya tenemos dentro de nosotros. *Vacaciones* es nuestro mundo interior pese a sumergirse la historia, de lleno, en la naturaleza. En él están las pasiones, los impulsos, la nostalgia, el amor, el juego y la búsqueda. Es un libro que nos hace sentir sin mediar palabra alguna, que evoca lo innombrable, aquello de lo que ya no sabemos hablar.

De este modo, busquemos en nuestro interior. Leamos *Vacaciones* para adentrarnos en él. De la mano de una niña y un elefante, de la mano de aquello que hemos relegado (la mayor parte de nosotros) en nuestra vida adulta: el juego, la imaginación y la inocencia. No estamos ante un libro sólo para niños y niñas, sino también para adultos, para aquellos que buscamos más y más sea donde sea y en el lugar que menos esperamos. *Vacaciones* nos sacará de nuestro asiento y nos hará sentir nostalgia, quizá por

algo que tuvimos, quizá por algo necesitábamos.

Pescadores de medianoche, de Yoshihiro Tatsumi (Gallo Nero)

Traducción de Yoko Ogihara, Fernando Cordobés | *por Juan Jiménez García*



Yoshihiro Tatsumi ha tenido fortuna en nuestro país. Bueno, al menos ha sido publicado por editoriales como La Cúpula, Astiberri o Ponent Mon. Por eso un nuevo libro suyo, no es cualquier cosa. Y más si ahora lo publica Gallo Nero, editorial no de cómics pero si con un gusto exquisito por ellos. Y es que cada vez que

publica un manga, es una noticia. Tatsumi, que murió hace apenas un par de años, es una de las figuras más emblemáticas de otra manera de entender el manga japonés. O, para ser más exactos, el *gekiga*, término que él mismo creó para poder distinguirse, precisamente, del manga. Una distinción de su tiempo (años cincuenta) ahora no tan necesaria, fundamentada en la edad de sus lectores objetivos y un atrevimiento underground. El caso es que nuestro dibujante se aplicó a darle un sentido al término a través de su propia obra. Y *Pescadores de medianoche* es un buen ejemplo.

Pescadores de medianoche reúne un conjunto de breves historias, apuntes fugaces pero intensos, trozos de vida (de vidas a la deriva), reflejo de una época, los setenta, en la que fueron creadas. Los sueños revolucionarios de los sesenta habían pasado, la posguerra quedaba muy lejos, el futuro más lejos aún. En el relato que da título al libro, uno de los personajes se gana la vida (o la posibilidad de una muerte) lanzándose delante de los coches. En el Japón del milagro económico las posibilidades de ser un pobre desgraciado se multiplican. Como el jugador de *Bienvenido a casa, papá*, al que el destino da una nueva oportunidad, pero no por ello va a dejar de ser lo que es: un miserable. No todo es triste. También hay un lugar para el humor (y un saludo para la profesión). En *El amanecer del porno*, historieta con dibujantes que se ganan muy bien la vida, cediendo lo necesario, y otros que solo aspiran a que les dejen un lugar donde pasar unos días.

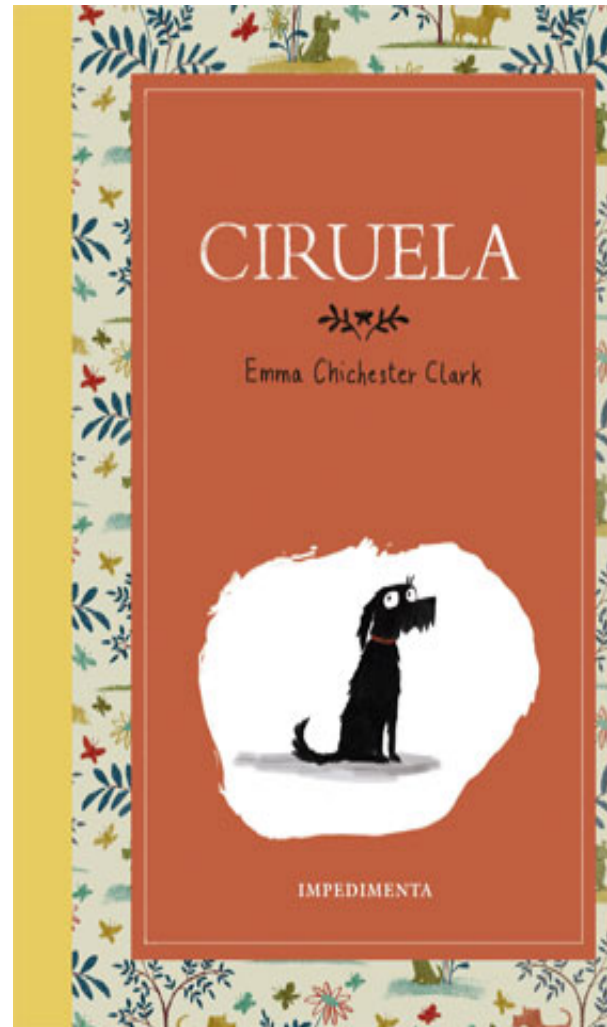
El expreso de medianoche es un irónico retrato de las nuevas tonterías sociales. Tener un lugar en el mundo al que poder retirarse para escuchar aquellos animales voladores que cantaban y de los que ya es complicado hasta recordar el nombre. Pero qué hacer con esa libertad comprada con deudas, con ese terreno de hierbajos y sueños de días por venir. Solo queda la coherencia de

Mis tetas. La de esa diva del estriptis, que se debe a su público. Visto lo visto, *El palacio de la mujer* ya no es ni tan siquiera una historia de ciencia ficción, en la que dejaremos a las personas mayores al cuidado de robots. Robots aún más ancianos que ellos. Pero, ¿quién se acuerda ya de quien? Las víctimas. Y las víctimas son tantas. Por eso, quedarse un dinero robado, como en *Apropiación indebida*, solo causa ligeros trastornos, en nada comprobables con ser alguien, finalmente. Como ese pez linterna del relato final, que muere si sube a la superficie, los personajes de Tatsumi no logran mantenerse a flote fuera del común de sus días, de esa mediocridad existente o de ese mundo de esperanzas que se han creado para intentar esconder, como bajo una alfombra, el polvo, la suciedad de sus días. Días y noches en la tierra. Una tierra que podría ser cualquier otra. Unas personas que podrían ser también otras. Ya lo decía alguien, tal vez equivocadamente (diría Tatsumi): la gente corriente no tiene nada de excepcional.

[...]

Si no quieres perderte nada, puedes suscribirte a nuestra lista de correo: [aquí](#). Es semanal y en ella recordaremos lo acontecido durante la semana.

Ciruela, de Emma Chichester Clark (Impedimenta) Traducción de Susana Rodríguez | *por Francisca Pageo*



Ciruela no estaba pensado como un libro, eso vino después. *Ciruela* eran las historietas en pequeñas tiras de cómic que Emma Chichester Clark publicaba en su blog, día tras día, sobre la perrita a la que, obviamente, nombró *Ciruela*. Ella es una perrita negra, una runiche, mezcla de Jack Russell y caniche.

Ciruela son pequeñas historias cotidianas, sencillas, leves y únicas que esta perrita tiene con ella misma, con la gente que convive, con los demás animales que va conociendo y con todas las cosas que se va encontrando. En estas historias *Ciruela* va a la estación de tren, va al río, al parque, a la peluquería y todos los sitios a los que su dueña humana la lleva. *Ciruela* tiene una hermana, Liffey, con la que jugará siempre que pueda. Y también con sus amigos Esther o Rocket. Esta perra se pregunta muchas

cosas y no deja de experimentar la vida, la cual adora con toda su alma. En sus aventuras, Ciruela viajará hasta Escocia, ¡y hasta a Francia! Relatándonos Emma Chichester cada detalle y cada anécdota curiosa de ello.

En el libro están todas las historias ocurridas a lo largo de un año, pero nos gustaría que estas historias durasen mucho más. Los dibujos son escuetos y bellos en su simpleza, y nos hacen acordarnos de aquellos años de infancia en los que bocetar era parte diaria de nuestra vida. Nos hallamos ante historias divertidas que nos hacen olvidarnos un poco de nuestro mundo y adentrarnos en el que tendría un perro. De hecho, es de agradecer el sentimiento que la autora ha volcado en este cómic, porque es pura emoción, diversión y aventura, aunque en el fondo sea lo más cotidiano del mundo. Para una perrita se torna cada día como algo nuevo y nosotros lo vemos como algo que sólo un niño conoce: el juego.

Es un libro creado a raíz del amor a los animales, del amor a ese ser que nos acompaña día tras día y que nunca se separa de nosotros a menos que nosotros se lo indiquemos. Sólo quien ha tenido un perro sabrá de lo que hablo y se reconocerá en estas viñetas, tan graciosas y tan bellas que lo único que nos sale al mirarlas y leerlas es una sonrisa. Una sonrisa de esas que se hacen tiernas, que no tienen maldad alguna, que nos hacen hasta soltar una lagrimita de la emoción que obtenemos al sonreír. ¿No os ha pasado nunca? Emoción es la única palabra que me sale al querer escribir sobre *Ciruela*, no sólo por el libro, sino por ella. Por sus vivencias, sus destrezas y aventuras, en las que la autora nos permite adentrarnos y poder conocer.

Hagamos de nosotros personas mejores y leamos *Ciruela*. ¿Por qué nos hace mejor leerla? Porque nos hace enfocarnos en los pequeños detalles del mundo, de las cosas. Nos hace querer a los animales

y nos hace concienciarnos de sus necesidades, aun sin ser ningún ensayo ni ningún texto filosófico. Estas ilustraciones nos harán ver las cosas de otro modo, con una mayor conciencia sobre el sentimiento animal y el sentimiento que tenemos nosotros con ellos.

[...]

Si no quieres perderte nada, puedes suscribirte a nuestra lista de correo: [aquí](#). Es semanal y en ella recordaremos lo acontecido durante la semana.
