

LA MAQUINACIÓ TEMERÀRIA  
EL MÓN A TRAVÉS DEL CÒMIC

---

**Jaume Salvà i Lara**

Nota editorial

Les ressenyes publicades en aquest llibre van aparèixer originalment com a articles setmanals a *L'Espira*, el suplement cultural del diari dBalears, entre els anys 2000 i 2013. D'entre totes les que Jaume Salvà va escriure durant els tretze anys de col·laboració amb el rotatiu, n'hem fet una selecció de 202.

En tot moment, per a la present edició, s'ha respectat el contingut original dels articles. Així, el lector es trobarà amb referències a temes d'actualitat en el moment de redacció de les ressenyes o amb expressions tals com "ja en xerràrem en la columna anterior" o "fa mesos ja vaig comentar", que no tenen per què coincidir en aquesta edició.

A més, totes les dates, edats i elements cronològics esmentats per Jaume Salvà als seus articles també s'han deixat congelats en el moment de la seva publicació, per no fer actualitzacions que, tanmateix, ja estarien desfasades abans que aquesta recopilació sortís al carrer.

L'única excepció és l'actualització de l'editorial i l'any de publicació de cada obra comentada, en un intent que el lector, atret per l'opinió de Salvà, estigui millor informat de quina és l'edició amb més probabilitats de trobar a les llibreries actualment. Per aquesta raó, algunes vegades l'edició més recent del còmic en qüestió no es correspon amb la que l'autor fa referència en el text.

Per finalitzar, aclarir que l'ordre dels autors a la capçalera de les ressenyes segueix el patró "guionista" i "dibuixant". En cas d'haver més d'un guionista o d'un dibuixant, les categories es separen amb un punt i coma.

Esperem que en gaudiu!

Son Sardinia, 15 de maig de 2015

Pròleg

Fins que vaig conèixer Jaume Salvà i Lara –rebert i maquetant les seves col·laboracions a *L'Espira*, el suplement cultural dels dissabtes del diari dBalears, les meves experiències en el món del còmic es limitaven als llibres de Charles Schulz, una tènue memòria dels herois hispànics anomenats Capitán Trueño, Jabato, els sospitosos Roberto Alcázar i Pedrín (i dic sospitosos perquè sempre vaig sospitar que quan acabaven les seves aventures començava el marro, entre ells), algunes revistes de l'editorial Bruguera i tots els llibres de Tintín i Astèrix. I li agraesc, a Jaume Salvà i Lara, tot el que he après amb les seves ressenyes de còmics (i els coneixements tangencials però profunds que de tant en tant m'ha fet arribar) i que aquell reduït munt de memòria còmica no s'hagi esbucacat amb cap directriu del tipus "Això és còmic per infants, o còmic tòpic, o còmic de segona..." o similars i que ara pugui veure-la, aquella memòria, més o manco com el primer esguard que fa un viatger en posar el peu sobre la platja d'un nou continent: un instant fugisser però prometedor, breu però atractiu, tan limitat com inicial.

Amb aquestes *maquinacions temeràries* (així es diu la secció que Jaume Salvà i Lara ocupà a les pàgines centrals de *L'Espira*, presentant-hi cada setmana un còmic) he après que el còmic és un continent, un dels grans i ignots continents de la cultura, alhora que he confirmat una vegada més (i van...) que el còmic dona als seus fidels, iniciats i iniciàtics, tot allò que promet: acció i pensament, i viceversa, entreteniment i distracció, energia emotiva, proteïna intel·lectual, recursos per al combat ideològic i social, elements per a comentar amb els amics i guies per aclarir aquest embolic enmig del qual vivim. I he après i confirmat, setmana rere setmana, que el còmic mereix un nom més ampli, un mot que reflecteixi que té tants gèneres com la mateixa literatura, que regala tanta divulgació històrica (inclosa la del present i la del futur previst, desitjat o temut), tant d'alliçonament polític, i tanta memòria (i desmemòria) com qualsevol altra tècnica, que posseeix (i se n'enorgulleix força) una facilitat per al relat que només és comparable a la del cinema i, de vegades, aquell encant poètic que notam a faltar (enyorant les imatges) en els versos només escrits. I ho he après, tot això, amb el còmic pur i amb el seu entorn, perquè Jaume Salvà i Lara (i ja heu comprovat que sempre el nomeno amb el nom i els dos llinatges, com m'arriben els seus correus i com apareix al diari) presenta cada còmic amb el seu entorn (paral·lel al futbol amb entorn, ras i curt): d'on surt i per què, què vol i per què, com s'ho fa per aconseguir-ho, i si ho aconsegueix, o no. Crec que manté la teoria que l'entreteniment, si no és intel·ligent, no és veritable entreteniment, sinó una mena d'adormidora perquè no ens adonem d'algunes coses que a algú li interessa que no ens adonem (en el benentès que aquesta teoria no proposa que t'hagis de fer enrere si topes amb l'entreteniment a seques), i que per això la seva visió de l'univers còmic (i de l'altre) és íntimament relacionada, com se sol dir, amb la seva visió de la realitat: la història i els que la neguen i la tergiversen, els problemes dels adolescents (que tothom envejaria tenir), les decepcions que provoca la vida moderna i temes per l'estil.

També tinc la teoria, apresada en aquestes *maquinacions temeràries*, que al còmic hi ha la mateixa intensitat, la mateixa violència i la mateixa pau, la mateixa desesperació i el mateix absurd i el mateix irrecognoscible estupor que al món real. Els que es dediquen al còmic de vegades hi reflecteixen, en les seves creacions, el món real amb un costumisme planer i eficaç, i d'altres amb un barroquisme (o el contrari: amb una economia absoluta de mitjans i de tintes, i fins i tot de paraules) que ens sobta, però són maneres de reflectir el mateix món en el que passejam cada dia. Els lectors respectius saben de sobres (i els que no ho saben, ells i elles s'ho perden) que el món de Tintín, de Jack Kirby, d'Osamu Tezuka o de Daniel Clowes han crescut i continuen creixent molt més enllà de l'elenc de personatges que hi apareixen i del repertori de paisatges on aquests tipus i els seus autors es mouen, viuen i moren. I que el novè art, com tots els altres, ni més ni manco, és més ampli i ambiciós que la realitat, en conjunt, i per descomptat que cada un dels seus gèneres: el sociològic i el bèl·lic, el de denúncia social i l'històric (com demostren *Maus* o *Todo Paracuellos*), l'irònic (de Quino, per exemple) o el poruc (tipus *Creepy*), el poètic de Mattotti o l'èpic de Robert Ervin Howard, el literari (com ara el de *La metamorfosis* de Kuper) o el metalingüístic (com palesa l'*Entender el còmic. El arte invisible*). I a més hi he descobert, a través del còmic, mons que no tenen paral·lel ni contacte de cap mena amb la realitat (amb la realitat dels qui se'n conformen amb la primera visió, vull dir), com la reproducció de Cthulhu o el terreny mental i estètic del dibuixant zombi de *Sueños sin noche*.

I tot això ho he après amb aquestes *maquinacions temeràries*. No és pagat. I a més he fet un company de contesa contra la televisió, la poesia dolenta, l'estupidesa humana i tot allò que ens limita la llibertat de pensar i d'expressar-nos com ens peti, i a favor de la llibertat, el lliurepensament, el dibuix lliure i el lliure intercanvi d'opinions i dels títols (de còmic, o del que sigui) que ens agraden.

I sé que ho compartesc amb Jaume Salvà i Lara i amb molta més gent.

**Josep Maria Llauredó**

Escriptor i director de *L'Espira*

La maquinació temerària

# Mazinger Z

Go Nagai // Norma, 2012



Tota una generació d'infants i adolescents, que ens iniciàrem a la televisió en blanc i negre i amb els dos canals VHF i UHF, vàrem introduir-nos en els dibuixos animats interessants amb dues sèries japoneses: la melodramàtica Heidi i, sobretot, Mazinger Z. Corria l'any 1978 i cada dissabte a les 15:30 hores els nins i al·lots ens arreplegàvem al voltant del televisor per rebre vint minuts d'adrenalina, que ja començava amb la capçalera i l'inoblidable música i no acabava sinó amb els títols de crèdit finals, inintel·ligibles però que mostraven unes fantàstiques seccions internes del nostre súper robot preferit. Mentre els infants sospiràvem amb noms tan exòtics com Koji Kabuto, Saiaka, professor Yumi, *Dr. Inferno* o els "pechos fuera" de la companyia de Mazinger Z, Afrodita A, les primeres onades de preocupació adultament hipòcrita començaven a fer passes per treure de la programació una sèrie que, al cap i a la fi, no era ni d'un bon tros tan violenta com els esdeveniments paral·lels durant la sacrosanta Transició. Ho aconseguiren i la sèrie no va acabar els seus capítols. Van haver de passar uns quinze o setze anys per a

què una televisió espanyola emetés la totalitat de la sèrie *Mazinger Z* i la seva seqüel·la *Gran Mazinger*. Però als anys noranta no ha estat el mateix.

Si llarga ha estat l'espera per a la sèrie de dibuixos animats, més llarga ha estat la del còmic, que sortí de forma paral·lela a Japó, avançant el que seria el plantejament multimèdia i multiformat dels productes d'entreteniment. Gairebé trenta han estat els anys que han passat des de l'edició japonesa a la traducció castellana que ha aparegut recentment. Pareix que a la fi podem veure publicats els escassos tretze episodis originals i, si són devorats pels adolescents actuals, els que tenim entre vint-i-cinc i trenta anys tendrem qualche cosa que xerrar amb ells.

L'autor, Go Nagai, llavors un jove autodidacta, agafà un gènere japonès no gaire explotat, el dels súper robots, i el llançà introduint dues novetats: apostà pel robot tripulat, donant-li humanitat, i el féu lluitar sempre contra altres. La lluita de màquines imaginatives de trenta metres d'altura, amb el típic rerefons *manga* de l'eterna lluita del bé contra el mal, i sobretot el carisma de tots i cada un dels personatges, bons i dolents, que apareixen, asseguraren un èxit sense precedents de la sèrie arreu del món.

Trenta anys després, el contingut del tebeo se'ns presenta amb un cert naïfisme indicador del temps que du a sobre. El desfassament tecnològic i estètic de la sèrie i, especialment, dels robots bons i dels monstres mecànics, és evident però s'ha de dir que la forma narrativa



ha resistit els anys amb més fortuna. L'acció obliga a girar les pàgines a un ritme frenètic (recordem que el *manga* sol tenir planxes de petites dimensions amb poques vinyetes) tot i topar-se els més tradicionals amb un petit inconvenient: l'edició espanyola respecta bastant la japonesa, i això vol dir que el llibre es comença per darrere, i que les vinyetes i els globus interiors s'han de llegir sempre de dreta a esquerra, és a dir que la línia d'indicabilitat d'aquest tebeo és a la inversa de l'occidental. Però amb voluntat tot s'arregla.



# La maquinación Voronov

## Las aventuras de Blake y Mortimer - Vol. 14

Yves Sente i André Juillard // Norma, 2000



En plena Guerra Freda, una astronau soviètica du de l'espai un bacteri extraterrestre mortal per als adults però innocu per als infants. Aquest organisme, batejat amb el nom de Bacteri Z, permet al doctor Voronov maquinari un atac biològic contra Occident. Amb aquest plantejament propi d'una pel·lícula d'espies comença el darrer àlbum dels aventurers Francis Blake i Philip Mortimer. Lògicament els herois hauran de neutralitzar les perverses intencions del científic sonat enmig d'escenaris tan pintorescs com el cosmòdrom de Baïkonour, la ciutat de Londres o Moscou, i hauran de tractar amb espies de noms tan exòtics com Nastasia Wardyuska, amb agents del KGB i, com no, amb l'etern enemic Olrik.

Aquest àlbum va sortir l'any passat a França i en poc temps va passar els 400.000 exemplars venuts, rebent a parts iguals elogis de públic i de crítica. Aquí ho ha editat enguany Norma, en una col·lecció que rescata de l'oblit la totalitat dels àlbums de Blake i Mortimer.

El creador d'aquests personatges va ser el belga Edgar Pierre Jacobs l'any 1946 amb *El Secret de l'Espadon* mentre col·laborava com a dibuixant de fons a l'estudi d'Hergé. D'ell diuen que agafa l'essència de l'estil, en el qual predomina la línia clara dins la més pura tradició de l'escola franco-belga, però sense ser mai una còpia sinó que el seu producte té una personalitat pròpia. Fins que l'autor morí a finals dels anys vuitanta, van veure la llum tan sols vuit títols guionitzats i dibuixats per ell mateix, però amb ell no es varen morir els personatges i el seu univers –com sí va



passar amb els d'Hergé– sinó que han tengut continuïtat amb altres autors. Aquest és el cas de *La maquinación Voronov*, guionitzada pel belga Yves Sente, un fan incondicional dels dos aventurers des que va llegir l'excel·lent *La marca amarilla* als nou anys, i dibuixada pel francès André Juillard, reconegut autor especialitzat en el còmic d'ambientació històrica, de l'obra del qual destaquen *Las siete vidas del Gavilán* i *Arno*.

Tot i que és el primer guió de Sente, aquest funciona de forma contundent, agafant el millor de l'estil literari jacobin, evitant oportunament alguns dels seus defectes més acusats, com ara la redundància text-imatge, però sense abandonar-ne d'altres com els globus carregadíssims de text que fan la funció de veritable filtre entre els lectors interessats i els que no.

I si el guió és magnífic, no queda enrere el dibuix del camaleònic Juillard, autor amb un estil gràfic molt personal que ha sabut

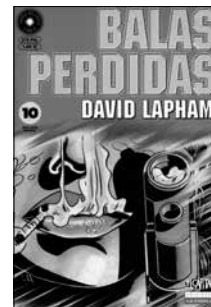
deixar de banda a l'hora d'enfrontar-se a la difícil tasca de versionar un altre estil gràfic personalíssim. I ho aconsegueix perfectament en tots els aspectes: tant en els personatges –teatral i nostàlgic– com també en el fons –rigorós amb el detall– i les onomatopeies, encertadament europees (PAN! en comptes de BANG!).

Perillava que la història, ambientada en la pel·luculera Guerra Freda, pecàs de tòpica, amb els boníssims ianquis i els dolentíssims soviètics, però no és així: els bons són Blake i Mortimer, i els dolents són dos homes: el doctor Voronov i Olrik. La URSS no surt mal parada i, de fet, els soviètics no fan precisament festa amb les maquinacions de Voronov perquè la posada en pràctica dels seus plans suposaria la tercera guerra mundial i, conseqüentment, la fi de l'espècie humana. Estam davant d'un dels millors àlbums de la saga, a l'altura del ja mencionat *La marca amarilla*, en el qual no falten ingredients per convertir-lo, ben prest i per mèrits propis, en un clàssic del novè art.



# Balas perdidas - Núm. 10

David Lapham // La Cúpula, 2000



Diu que l'edat et dóna saviesa, per la cosa d'haver viscut moltes experiències i tal, però ben segur que la mala llet ben reconduïda et dóna un punt de creativitat inusual. És el cas de l'autor de tebeo que comentarem avui, David Lapham; un jove que enguany ha complit els trenta anys i que en fa cinc que publica una de les sèries de còmic negre més importants mai editades, anomenada *Stray Bullets*. Aquesta sèrie està formada per històries autònomes de vint-i-vuit pàgines que alhora formen un entramat argumental més complex, amb continus encreuaments de personatges i escenaris, que la doten d'una certa coherència ambiental. Totes les històries giren sobre la violència, no sempre física, que ha esdevingut el pa nostre de cada dia dels EUA i estan protagonitzades per les més variades mediocritats vitals que es poden trobar. Per tant no és una sèrie amb grans personatges, ni darrere els seus fets o pensaments s'hi amaguen grans ideals ni interessos sinó les misèries de gent miserable abocada en un món més miserable encara, amb uns diàlegs i unes situacions –sobretot

unes situacions– perturbadores, directes i descarnades. I el més curiós és que David Lapham, amb aquest catàleg de mitjanies humanes, no pretén denunciar res, ni tan sols criticar la violència, encara que sigui com a excusa per recrear-s'hi.

Nascut el darrer any de la dècada dels seixanta, ha viscut la infantesa i l'adolescència en l'Amèrica de les pel·lícules polítiques (anomenades eufemísticament d'acció), del consumisme creixent, de la guerra de les galàxies (la bona i la de Reagan), la fi de la Guerra Freda, del començament d'una era capitalista desbocada, de les magnífiques hipocresies ambientals i solidàries del primer món, etc. Se suposa que pertany a una generació sense valors però de la qual s'espera qualsevol cosa que no sigui la bomba de relotgeria que ens ofereix per llegir. És exactament pel mateix motiu que *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) va despertar l'ira del puritanisme mundial que aquesta sèrie és tan brillant com molesta: exposa, sense parafernàlia pseudoreflexiva ni ideologia de

cap casta, la naturalesa humana del país més poderós del món, ple de gent inadaptada que ha vist moltes pel·lícules i que està totalment insensibilitzada, a més de no tenir cap escala de valors; gent armada immersa en un món salvatge on el més fort (és a dir qui dispara primer) sobreviu un poc més que els altres.

*Ya llega el circo* és el títol del número 10 de *Balas perdidas*, nom que pren la sèrie a Espanya, editada irregularment per La Cúpula. Com que en un número anterior Lapham ja ens havia presentat la protagonista, Amy Racecar, no dubta en obrir la història amb una espectacular persecució automobilística, amb tota casta de dispare, destrosses i explosions, per després endinsar-nos en l'adaptació d'aquesta al·lota agressiva a la força, però que se'n desfà bé sense remordiments, a la vida aparentment idíl·lica d'un poblet perdut enmig del continent americà, on no farà més que trobar-se cara a cara amb situacions que exigeixen sang freda i cap escrípol.

Les pàgines, de petit format i amb una planificació rígida de dues per quatre vinyetes en la seva major part, estan dibuixades amb un blanc i negre pur, sense trama mecànica ni grisos, amb un estil característic de l'autor que en algunes ocasions ens pot recordar a l'obra recent de David Mazzucchelli, a partir d'un guió sense concessions però tampoc amb excessos, aconseguint un equilibri que desperta una certa admiració per la seva capacitat sintètica però rica amb matisos. La saviesa pot venir, a vegades, per camins alternatius a la longitud de la vida viscuda.



# Freaks in Love

Sergio Córdoba // Astiberri, 2007

El tebeo d'aquesta setmana és d'aquelles obres que et trobes per casualitat, sense que darrere ell hi hagi ni una gran editorial ni un autor conegut o reconegut, i que et sorprenen gratament, alhora que et provoquen una certa admiració per l'artífex. El comences a llegir i no t'atures fins que l'has acabat; després, mires la portada i llegeixes un altre pic el nom de l'autor –en aquest cas l'alacantí Sergio Córdoba– depositant-lo en el racó del cervell destinat als privilegiats precisament pel poc renou que ha fet a l'hora d'impactar-te.

L'obra en si no pot ser més austera: un tebeo de format comic-book amb dues històries curtes de temàtica adolescent, realitzades amb un dibuix més precís del que pot parèixer a simple vista i recolzat per un guió de deliciosa intrascendència, com diria Josep Pla. La primera història, *Freaks in Love*, dóna nom al tebeo i agafa com a excusa l'anada dels protagonistes (adolescents normals i corrents) a una festa anònima que fa un aspirant a director de cine que s'ha posat a fer curtmetratges; amb aquests discrets elements Sergio Córdoba construeix la seva primera historieta que es va autopublicar el 1998 quan tenia 22 anys. Aquesta primera edició s'esgotà immediatament i l'editorial Subterfuge Comix en va treure una nova edició en la que va incloure una segona història de temàtica semblant. Aquesta única obra publicada li va servir a l'autor per fer-se amb el Premi Autor Revelació del Saló del Còmic de Barcelona de l'any 1999 i va passar a ser qualcú en la precària indústria del còmic espanyol. L'any 2000 aquesta edició

ja s'havia exhaurit i de cara al Saló del passat maig se'n va fer una reimpressió. Tant en una com en l'altra historieta Córdoba retrata una darrera adolescència plena de contradiccions, preguntes sense resposta i, sobretot, un univers superficial que, en alguns casos, frega l'esnobisme. Això es fa molt clar –i d'una manera extraordinàriament econòmica de mitjans literaris i gràfics– a la vinyeta que acompanya aquesta columna, l'única de *Freaks in Love* que romp la rígida planificació de les planxes de tres per tres vinyetes; en els diàlegs fragmentats que omplen l'aire del pub on té lloc la festa de l'aspirant a director apareix aquesta heterogeneïtat d'elements que maneja la gent que es mou per les pàgines del còmic i d'entre els quals sobresurt un comentari del propi Córdoba, com si ell també es trobàs allà: el que diu “Mazzucchelli es Dios”, fent referència al prestigiós, incombustible i sempre sorprenent i venerat



David Mazzucchelli, que és el mite gràfic de l'autor alacantí, cosa que no pot ni vol amagar i que, de fet, es nota en el seu grafisme, amb blancs i negres contrastats, sense trames grises, i un dibuix molt simplificat.

La segona història no té nom i és més del mateix, amb una o dues històries d'amor no correspost que s'entrecreuen enmig del desert ideològic de la joventut. Aquesta historieta està feta un any després que l'altra i ja es nota una depuració de l'estil gràfic i una planificació de les planxes més irregular que l'anterior. A l'espera de més obra d'aquest jove autor ens quedam rellegint un pic i un altre aquest tebeo, a més de les tires a color que publica a la revista Volumen, que vénen a completar aquest particular univers adolescent.

# Las mil y una noches

Jan Strnad i Richard Corben // Eurocomic, 1987

Fa poc més d'una dècada el nom de Richard Corben era reconegut amb facilitat per tot-hom que llegia tebeos dels anomenats "per a adults". Les seves dones de voluptuosa sensualitat, generoses de popes, i els seus homes musculosos i coneixedors d'algunes claus marcials omplien àlbums i àlbums amb històries fantàstiques, en un passat inexistent o en un futur improbable.

Richard Corben entrà en el món del tebeo relativament tard –als 28 anys publicà la seva primera història– i a finals dels anys 60 entrà dins el món underground sense compartir les inquietuds ideològiques del moviment, que giraven al voltant de l'atac als tabús com el sexe, les drogues, la religió i la política. Des de tot d'una va ser un artista inclassificable amb un estil inconfusible i una temàtica pròpia, que xocava tant amb els temes acceptats majoritàriament (el llavors anomenat *overground*) com les marginals: a ell només li han interessat les seves fantasies i ha estat fidel a elles fins i tot quan ha dibuixat guions d'altri, com és el cas de l'obra que ens ocupa.

*Las mil y una noches* és una de les seves obres més poc conegudes. Amb un guió de Jan Strnad, amb qui ha col·laborat des dels inicis degut a les seves avinences temàtiques, l'any 1978 va publicar-se aquest tebeo, que s'apropia d'un personatge de *Las mil i una nits*, Simbad el mariner, i conta el que li succeeix en el seu vuitè i darrer viatge, inventat per Strnad i que permet a Corben fer el que millor sap: endinsar els personatges en una magnífica ambientació de conte exòtic, poblada per



éssers fantàstics, com el geni Al Ra'Ad Al'Kasif, i indrets mítics com la ciutat en suspensió anomenada Ketra. El millor Corben és aquest: el dibuixant i el creador d'atmosferes, i en aquesta obra mostra tot el seu esplendor amb una intel·ligència inusual i, sovint, molt subtil. El tractament del color que el va fer mundialment famós, i que ningú no ha intentat emular mai, té en *Las mil y una noches* un valor especial perquè dona a cada vinyeta un aire de vell technicolor propi de les produccions hollywoodianes dels anys cinquanta, època dels pèplums i pel·lícules pseudohistoricistes.

Anant al guió, la seva construcció és sòlida, impecable, amb una introducció de vuit pàgines que t'endinsa dins el món màgic de Xahrazad i els seus contes nocturns per salvar la vida. Després, un Simbad ja madur i devot d'Alà conta a un comerciant el seu darrer

viatge, que realment és el cos del tebeo. Per tant tenim una narració (la que Simbad conta al comerciant) dins una altra narració (la que Xahrazad conta a la seva germana). Un arriscat exercici del qual Strnad en surt molt ben parat.

Per la seva banda, Corben no es queda enrere, ni de bon tros. El dibuixant està en plena forma creativa i així ho demostren totes les planxes, amb un muntatge de vinyetes heterogeni, amb enquadraments i punts de vista inusuals que en un altre autor fregarien la senzillesa estètica però que en aquesta obra són un plaer visual. Com gairebé sempre en aquest autor, el dibuix és desmanoytat, amb unes proporcions allunyades de la realitat (i no em referesc només a les dimensions mamàries de les poques dones que surten), l'entintat contribueix a aquesta aparent tosquetat perquè està fet amb traços gruixats i sense massa detall, sobretot en els paisatges, les arquitectures i les figures allunyades. Pel que fa al color, aquí també adopta una qualitat modeladora gairebé tàctil, amb uns tons càlids i vellutats que contribueixen a crear l'ambient ideal per a la història. I l'humor hi és present, com a tota l'obra d'en Corben, a través del grafisme i no del guió. És molt més graciós com ens conta la història que la història en si.

Queda pendent, a les acaballes dels anys noranta, una revisió editorial de l'obra de Corben, poc coneguda per les noves generacions de lectors de tebeos, en la qual, des del meu punt de vista, ha de tenir un lloc destacat aquesta obra considerada, tòpicament i injusta, menor dins la seva esplèndida carrera.



# Luna de guerra

Jean Van Hamme i Hermann // Norma, 2000

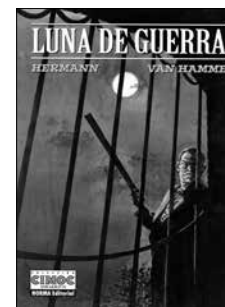
Diuen que la ignorància fa felices les persones perquè emboira la visió que es té d'un mateix i dels altres. Precisament en una època en la que es potencia una espècie d'*Spanish Way of Life*, consistent en encastellar a l'èxit efímer (o no) la més pintoresca varietat de friquis, espavilats, curtes de gambals, col·leccionistes de fracassos amorosos i cretins, molts de cretins, que viuen bastant bé, en gran part, gràcies al cas que se'ls fa en els mitjans de comunicació; en una època així, dic, un àlbum com el d'aquesta setmana no hi pega malament com a contrapunt intel·ligent, que escupa a la cara de l'estúpida militant, aquella que omple d'orgull el seu propietari i que li dona carta blanca per crear les situacions més inversemblants que construeixen el gran temple de la neciesa.

La història comença amb una anècdota verídica: fa temps, en unes noces, el pare del nuvi crida l'atenció al cuiner perquè dubta de



la qualitat de l'entrant; el cuiner li diu que li pot preparar una altra cosa però que l'hi haurà de cobrar; el pare, airadíssim, fa aixecar tots els convidats i els fa sortir a defora. L'amo del restaurant aprofita que la núvia és al lavabo i la tanca amb clau, advertint que no l'amollarà fins que qualcú pagui el banquet.

Naturalment la cosa acabà bé perquè el pare desinflà l'enrabiada de nou ric i tothom va ben dinar. Però al guionista, el talentós Jean Van Hamme (un belga amb cinc carreres universitàries amb matrícula d'honor que als trenta anys ho deixà tot per dedicar-se a la literatura) se li va ocórrer fer-se la següent pregunta: què hagués passat si el pare del novii, en comptes de rendir-se, hagués optat per posar setge al restaurant, desencadenant una espiral de violència de la qual poca gent pot sortir-ne ben parada? Amb aquest fil argumental, Van Hamme crea el guió d'un excel·lent àlbum titulat *Luna de guerra*, amb una història autoconclusiva narrada gràficament per un dibuixant també de luxe: el veterà Hermann. En la cinquantena de planes que sol durar un àlbum francès els autors ens submergeixen en l'inframón de l'encefal·lograma pla que té les butxaques plenes i, per tant, creu que tothom li ha de besar els peus. En una mescla d'orgull i prepotència, el pare del novii i el propietari de l'establiment (però sobretot el primer) obliguen tothom que té la mala sort de caure dins els seus espais vitals a ser protagonistes d'una absurda situació que no fa altra cosa que créixer fins a límits insospitats. El gran mèrit de Van Hamme és convertir en creïble

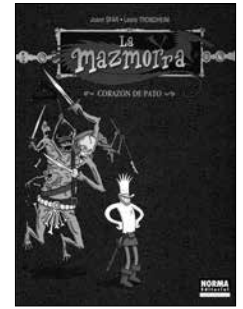


una situació com aquesta, i fer-ho amb un guió que no deixa res a la casualitat. I el mèrit de Hermann és fer de Hermann, és a dir, d'un dels dibuixants europeus que més controla les lleis de la narració i que, en aquesta petita obra d'art, maneja una vintena de personatges que entrecreuen les seves vides de forma aparentment aleatòria sense que hi degoti gens de confusió. Les històries corals són complicades de conduir: en cinema tenim *Short Cuts* (1993), de Robert Altman, i en còmic tenim *Luna de guerra*, editada l'any 2000 per Norma.

# Corazón de pato

## La Mazmorra (Zenit) - Vol. 1

Joann Sfar i Lewis Trondheim // Norma, 2000



La fantasia heroica, també anomenada d'espasa i bruixeria, té el seu principi i la seva fi en la figura de Conan de Cimmèria, un personatge *pulp* (per tant literari) que a finals dels seixanta pegà el bot definitiu a l'art seqüencial. Amb ell s'inaugurà un gènere, primer marginal i després massiu, en el qual els personatges anaven de poble en poble, cercant aventures, riqueses i dones.



L'empremta del cimmerià ha estat tan profunda que el gènere mateix no s'ha pogut desempallegar de la seva influència (homenatge, plagió o sinònims), de tal forma que en general ha fracassat perquè ha esdevingut una espècie de còpia de l'original. Una fórmula que sí ha tingut un èxit notable és la paròdia del gènere, és a dir el recurs als tòpics per provocar la hilaritat, essent l'exemple més clar el personatge Groo, creat per Sergio Aragonés.

L'any 1998 el guionista Joann Sfar i el dibuixant Lewis Trondheim replantejaren el gènere en la seva vessant humorística creant una sèrie titulada originàriament *Donjon* (nom que en francès rep la torre mestra d'un castell) de la que comentam el primer volum, *Corazón de Pato*. Sfar ens recrea un paratge de malson, una masmorra tenebrosa tan plena d'humitat com de monstres, amb un guardià que la dirigeix amb esperit empresarial per guanyar-se les sopes ell i els seus treballadors. El negoci és que aventurers de tot el món, seduïts per les infinites riqueses que els esperen en el mateix cor de la masmorra, intentin apropiarse d'una part sense que mai ningú no tenguí èxit. El negoci va tan bé que desperta la cobdícia d'una secta encaputxada, que intenta forçar la venda del castell per poder-lo comprar. A partir d'aquí, i de la necessitat que té el guardià de trobar el més valent i fort de tots els aventurers per defensar la masmorra del perill exterior, es desencadena una successió de situacions i diàlegs humorístics fruit d'una elaboració intel·ligentíssima combinada amb un coneixement bastant profund del gènere d'espasa i bruixeria, encara que la referència sigui més el joc de rol *Dungeons & Dragons* que *Conan*.

El dibuix, de tot d'una, pot crear un cert rebuig al lector adult perquè aparentment és molt infantil, però una vegada superada la primera impressió, cada vinyeta es converteix en un goig visual. Trondheim té una capacitat de síntesi molt especial que li dona una gran seguretat per abordar qualsevol situació,



personatge o paisatge creat per Sfar de forma satisfactòria; i el seu domini del color és definitiu a l'hora de recrear uns ambients coherents i deliciosos, encara que siguin soterranis putrefactes o pantans esgarrifosos. La gran troballa gràfica i argumental d'aquesta obra (i de les seves seqüeles) és la combinació d'elements adults: la morbositat d'alguns detalls sangonosos i la intel·lectualitat d'una lectura a segon nivell; amb altres elements clarament infantils: el dibuix infantiloides i el recurs constant a la caricatura (com més temible és un ésser, més grotesc és); i amb elements ambigus: l'humor, a vegades és de fàcil captació però que té tants de matisos que alguns gags requereixen una cultura, tant popular com l'altra, que no tothom té a l'abast.

# La torre

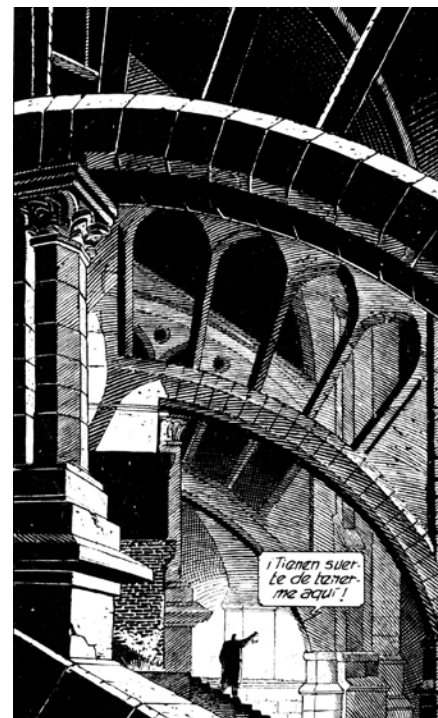
Benoît Peeters i François Schuiten // Eurocomic, 1987



En el llibre del *Gènesi* es parla d'una torre que va ser construïda per arribar al cel. Això no va agradar al déu de l'Antic Testament (aquell que sempre posava a prova els qui estaven a la seva mercè) i va confondre el seu llenguatge perquè els humans no s'entenguessin entre ells. De tan sols una vintena de retxes del primer llibre de la Bíblia se n'ha fet un mite que encara perdura. La idea de construir una torre infinita, que s'aixequi més enllà de les muntanyes i que mai no hagi estat recorreguda pels seus habitants, és el punt de partida de *La torre*, un dels àlbums que formen la sèrie *Las Ciudades Oscuras* dels franco-belgues Schuiten i Peeters. El protagonista és Giovanni Battista, un mantenidor de la torre, el lloc on ha viscut tota la vida. La seva feina consisteix en reparar els desperfectes que el temps va produint en el seu sector. La seva llar és una caseta amb un corral i el celibat al que l'obliga l'ofici no li permet tenir més companyia que les gallines i les ànneres que li serveixen d'aliment.

Després de molts d'anys de feina solitària es comença a fer algunes preguntes sobre la torre que contribueix a mantenir: mai no ha pujat ni baixat del seu nivell i la curiositat que li desperta el territori desconegut, especialment el món exterior, el fa abandonar la seguretat del seu espai vital per baixar fins al nivell de terra. A mesura que avança en el seu viatge per l'exterior de la torre, se n'adona que els altres mantenidors han desaparegut o se n'han anat, com ell, deixant que l'edifici es vagi fent malbé. A partir d'aquí comença una aventura que el durà a pujar a dalt de tot de la gran muntanya artificial, per adonar-se'n que la més gran construcció humana no és res comparat amb la grandesa de l'univers. Decebut, descendirà fins als nivells inferiors i sortirà a l'exterior, on es farà un racó a la història degut a la seva capacitat innata per dirigir exèrcits i conduir-los a una victòria tan absurda com la derrota.

Un argument així dóna molt de joc, especialment si va acompanyat, com és en aquest cas, per uns esplèndids dibuixos hereus de la més pura tradició de gravats que tenen com a fita l'obra de Gustave Doré. D'ell Schuiten aprèn a modelar les magnífiques arquitectures d'èpoques diverses que componen les distintes parts de la gran torre, a base de boscos de ratlles perfectament situades; d'ell també treu la manera de representar el cel, creuat per boires estirades i solcat per nombrosos ocells; d'ell, finalment, treu la grandiositat dels paratges per on es mou Giovanni. L'època en la qual transcorre la història és indeterminada, si bé hi ha una clara diferenciació entre els vestits dels habitants de



la torre, molt aprop d'un Renaixement tardà, i els uniformes militars dels soldats amb qui es troba el protagonista quan aconsegueix sortir de l'edifici, que recorden els napoleònics. La història no permet una interpretació unívoca perquè deixa molts d'elements a l'aire, especialment al final, per a què el lector es plantegi el sentit de tot plegat, manera que té Peeters, de fer-nos compartir per empatia la incomprensió de tot per part de Giovanni Battista.