

VIÑETAS AL SOL

TEREIXA CONSTENLA
En el último libro de Martín Romero (Xión, A Coruña, 1981) hay un árbol que ve pasar recuerdos enterrados a lo largo de su vida mientras es talado por un operario para que el cemento siga conquistando espacios que fueron verdes. La historieta se titula *Memorias de un árbol*. En ella se suceden evocaciones luminosas, amargas, crueles y sabias. Los claroscuros de la vida. En el fondo las obras de Romero hablan de eso, de sueños y decepciones, de preguntas sin respuesta, de pasiones turbias y amores huidizos, de infancias más complejas que la atrapada en los anuncios de ropa, de la pérdida del paraíso.

Toda esta dosis de realidad, sin embargo, acaba siendo llevadera porque Romero la viste de irrealidad. En *Días de vino y rosas* se aman un lobo y una luna llena. *El pantano* está protagonizado por un humanoide verde de buenos sentimientos que habita en aguas estancadas. Historias cortas que pertenecen a *Episodios Lunares* (Reino de Cordelia y Vidas de papel), el último álbum de Martín Romero, donde encadena ocho relatos unidos por el influjo de la luna. Líricos, extraños, macabros, donde lo mismo se encuentran efluvios góticos que zombies de paseo.

Martín Romero llegó tarde al cómic y pronto al mercado. "Dibujaba de pequeño, pero no demasiado. En el instituto lo dejé totalmente de lado y lo retomé en serio a los 23 años, a raíz de leer cómics alternativos. Fue como una revolución mental. Empecé a investigar en esa línea y a descubrir autores y llegó un momento en el que deseé hacer mis propias historias", recuerda por teléfono desde A Coruña, pocos días después de la clausura de Viñetas desde o Atlántico, el salón del cómic que dirige Miguelanxo Prado donde se ha montado una exposición con los trabajos del dibujante que probó suerte sin fortuna con la educación física y el diseño gráfico.

En 2006 Romero creó su propio fanzine, *Cabezudo*, para publicar sus tebeos. "No había estudiado Bellas Artes ni conocía a nadie del mundillo hasta que empecé a contactar con otros autores de fanzines". La autoedición no salva vidas, pero da aliento. "Es una plataforma para dar a conocer el trabajo, a veces es la única. Al mismo tiempo, al ser tú quien controlas todo el proceso, tienes toda la libertad del mun-

Martín Romero llegó tarde y acertó pronto con la fantasía y la crudeza de 'Las fabulosas crónicas del ratón taciturno'

El dibujante de muchas lunas

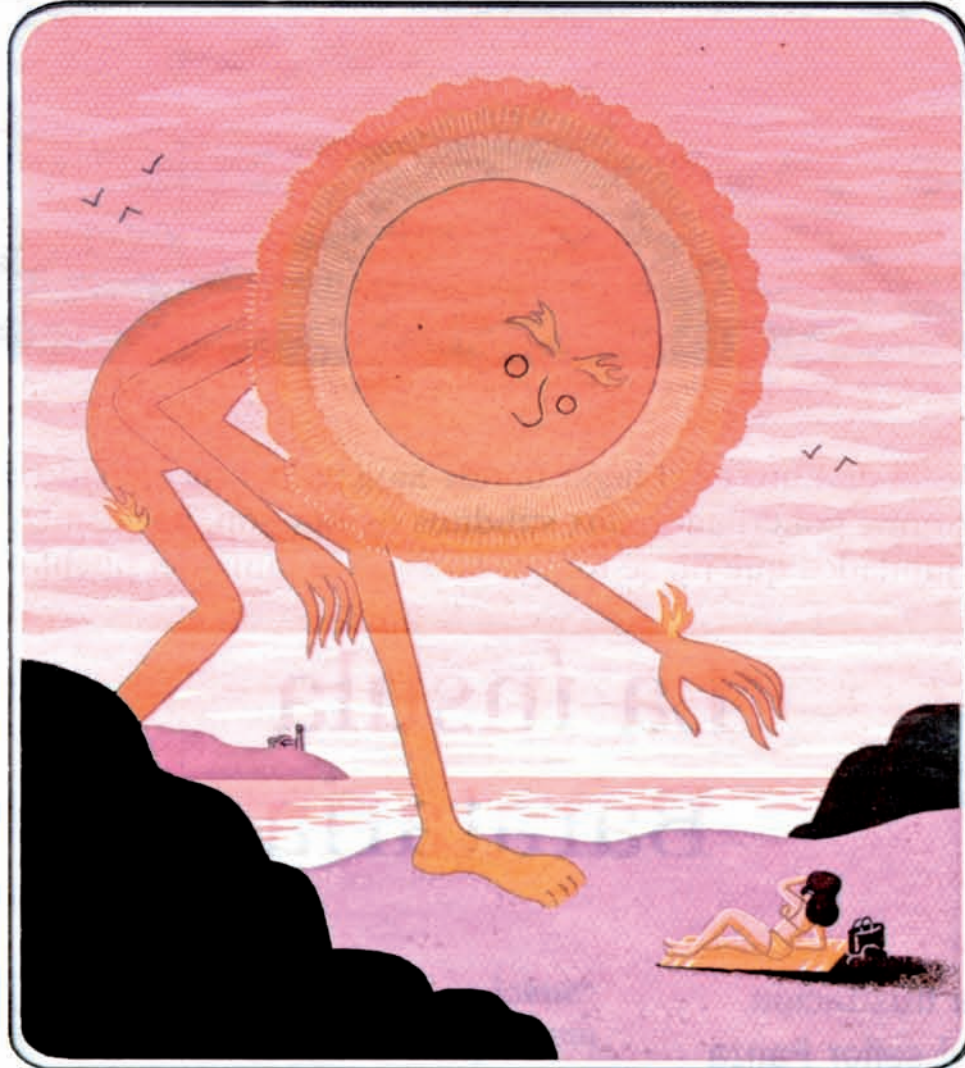


Ilustración de Martín Romero.

Notas biográficas

Martín Romero (Xión, A Coruña, 1981). Probó con la Educación Física y el Diseño Gráfico sin éxito. Los cómics alternativos le abrieron los ojos. Después de fanzines, su primer libro, *Las fabulosas crónicas del ratón taciturno*, se publicó en 2011.

do, sin nadie que te diga lo que tienes que hacer, y por otro lado, te ayuda a conocerte a ti mismo y a experimentar".

Son los años de exploración creativa y trabajos alimenticios en Barcelona (camarero, dependiente...) hasta que un buen día se ordenó a sí

mismo probar fortuna con el cómic. Regresó a Galicia. Se estableció en Santiago. "Barcelona es una ciudad cara y yo no quería tener que coger cualquier trabajo para vivir". Se presentó a la beca de La Alhóndiga de Bilbao, que financiaba una residencia anual en Angulema (Francia) para llevar a cabo una novela gráfica, y bingo.

Durante 2010 vivió en "la burbuja" de Angulema, donde las calles tienen nombres de dibujantes y donde acaso deambulen más autores de cómic por metro cuadrado del mundo. "Estás aislado de la vida real. Vas con una beca, despreocupado de todo, solo centrado en el trabajo. Evolucionas a pasos agigantados", reflexiona. En ese año puso en pie su primera novela gráfica, *Las fabulosas crónicas del ratón taciturno* (Apa Apa y Sins Entido), en la que reciclaba *La Ratonera*, una historieta de fanzine y la elevaba a terrenos superiores de la mano de niños en plena despedida de la infancia. De nuevo, atmósferas mágicas y acontecimientos cotidianos. "Me gusta la fantasía. Habla de los personajes. En vez de usar palabras, el imaginario o la fantasía puede representar de forma gráfica aspectos psicológicos", expone el historietista.

Película de animación

Sus seres de aventuras reconocibles tienen aspectos extraños. Objetos, animales o máscaras distorsionan a menudo la naturaleza humana de sus protagonistas. "Da más fuerza a las historias, las hace más potentes que si fuesen un personaje normal", sostiene.

Ese universo irreal se acentúa en *Lost Horizon*, un cómic mudo de un centenar de páginas que le encargó una editorial de Montreal y que está poblado por insectos gigantes y humanos que viven en un mundo posapocalíptico. Quizás a modo de contrapeso, su próxima novela gráfica, *El compromiso*, está más sujeta a las reglas del realismo, con un perdedor acuciado por algunas deudas como protagonista. Este año, además, se ha estrenado en el cine y ha participado en el filme de animación *Psiconautas*, de Alberto Vázquez, que se estrena en el Festival de Cine de San Sebastián. Gracias a una nueva beca (VEGAP y Espacio Z) sigue afeerrado en su día a día a las viñetas, incluidos fanzines como *La confusión del señor Mustachi*. Un guiño a los orígenes.

FUERA DE SERIE

Los cerebros ocultos

NATALIA MARCOS

Recuerda Brett Martin en el libro *Hombres fuera de serie* (*Difficult Men* en versión original), editado en España por Ariel, que cuando la cadena AMC empezó a promocionar *Mad Men*, el lema que utilizaron fue "Del productor ejecutivo de *Los Soprano*". Matthew Weiner había formado parte del equipo de guionistas de la quinta y sexta temporadas de la serie sobre mafiosos creada por David Chase, su mentor y del que aprendió el oficio (y las maneras) de *showrunner*.

La decisión de AMC da una idea

Los famosos 'showrunners' son la clave de la tercera edad dorada de la tele

de la importancia que han tenido en esta tercera edad dorada de la televisión los creadores de las series, los responsables de tantas horas robadas al sueño. Los nombres de Alan Ball, Vince Gilligan, David Simon, Aaron Sorkin, Terence Winter, David Milch o Shawn Ryan son inseparables de sus creaciones. En el libro, imprescindible para cualquier seriéfilo, Martin retrata a esos "hombres difíciles" que se convirtieron de la noche a la mañana en estrellas televisivas, adoradas y odiadas por millones de personas. David Chase, que antes de crear *Los Soprano* rene-

gaba de la televisión ("Lo hice por dinero. Es la única vez que lo he hecho", dijo sobre su paso como *showrunner* por *Doctor en Alaska*) y cuya obsesión era triunfar en el cine, llegó a HBO para cambiar el mundo de las series. Después de *Los Soprano*, nada volvió a ser lo mismo.

No se tomaba ninguna decisión importante sin que Chase hubiera dado su visto bueno antes. Su firmeza fue posible gracias también a una cadena que no tenía nada que perder y que le daba libertad para hacer y deshacer a su gusto. Solo le pusieron dos objeciones a lo largo de toda la serie, pero Chase terminó saliéndose con la suya en las dos ocasiones: el título, por perfecto que nos pueda parecer hoy, no les convencía; y el quinto capítulo, en el que Tony asesina con

sus propias manos y ante la cámara a un hombre mientras visita universidades con su hija, era, dijeron, demasiado brutal. Pero así es *Los Soprano*: muertes ante nuestras narices y sangre que salpica al televisor.

Ser el máximo responsable de una serie no siempre es sencillo. Que se lo digan a Damon Lindelof, uno de los cerebros detrás de *Perdidos*, que incluso desapareció de Twitter harto de aguantar las quejas de los seguidores de la serie por su ya mítico final.

Los *showrunners* serán hombres complicados, pero no queda más remedio que rendirse ante los genios que nos han regalado *Los Soprano*, *Mad Men*, *A dos metros bajo tierra*, *Breaking Bad*, *The Wire*, *El ala oeste de la Casa Blanca*, *Boardwalk Empire*, *Deadwood* o *The Shield*. A sus pies.