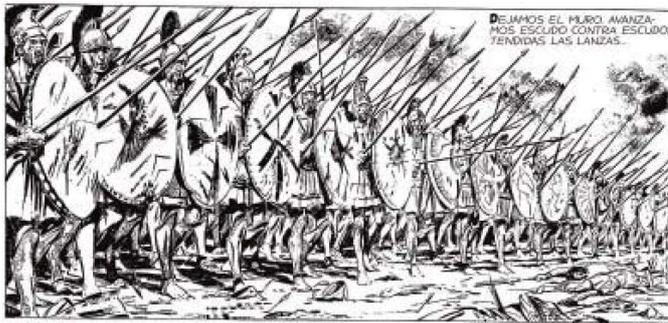


Cómic

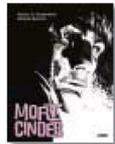


Los espartanos de Oosterheld y Breccia no tienen nada que envidiar a los de Frank Miller

Un derroche de personajes complejos y de claroscuros

Mort Cinder

Héctor G. Oosterheld /



Alberto Breccia
Astiberri,
2017
256 páginas
24 euros

to a Alberto Breccia) y este *Mort Cinder*, en el que colaboró por primera vez con Breccia y que se publicó originalmente entre 1962 y 1964 en las páginas de la revista *Misterix*.

La humanidad

Pese a un comienzo algo convencional como una historia de aventuras y misterio en la que el anciano anticuario Ezra Winston tiene que ayudar al enigmático inmortal Mort Cinder a detener a los malvados «hombres de ojos de plomo», la serie pronto encontró una identidad propia. Aprovechando las antigüedades de la tienda de Winston, Mort va contando recuerdos de sus pasadas vidas, desde la construcción de la Torre de Babel hasta una penitenciaría de Oklahoma en los años 20. Pero no se trata de típicas recreaciones históricas: lo que distingue a *Mort Cinder* es la inmensa humanidad de

los personajes de Oosterheld. Los relatos giran siempre en torno a las personas, a su carácter y a sus emociones. Ello se ve bien en la parte dedicada a la batalla de las Termópilas. Aunque las escenas de acción puedan llegar a resultar casi tan espectaculares como las del 300 de Frank Miller, lo que emociona es ver cómo el protagonista dedica momentos a recordar uno a uno a varios de sus compañeros espartanos.

Esta edición no sólo tiene el mérito de rescatar material originalmente disperso en revistas –e incluso un guión de Oosterheld que nunca se llegó a dibujar–, sino el de usar en gran medida las planchas originales. Esto permite disfrutar con gran calidad de unos dibujos imponentes. Y es que si el guión de Oosterheld es un clásico, la labor de Alberto Breccia (Montevideo, 1919-Buenos Aires, 1993) no le va a la zaga. Sin salirse nunca del blanco y negro, despliega una serie de recursos gráficos variadísimos, jugando con los claroscuros para crear efectos de inmensa expresividad.

MANUEL MUÑIZ

Antes de terminar sus días como una de las decenas de miles de víctimas de la dictadura argentina –él y sus cuatro hijas desaparecieron entre 1976 y 1977–, Héctor Germán Oosterheld (Buenos Aires, 1919) tuvo tiempo de ser el gran maestro de Hugo Pratt y de dejarnos un puñado de obras maestras del cómic. Entre ellas destacan especialmente *El eternauta* (con dibujo de Francisco Solano López y posteriormente recreada jun-

La imaginación contagiosa de Magritte

René Magritte
VV. AA.



Trad.:
Carlos Mayor
Turner,
2017
22 euros

M. M.

Los museos han visto en el cómic un buen medio para divulgar de una manera original la obra de los artistas de sus colecciones. Ejemplos son los tebeos que el Prado ha encargado a Max, Altarriba y Keko y Montesol, o la *Museo-maquia* de Santiago García y David Sánchez para el 25 aniversario del Thyssen. Fuera de nuestras fronteras también se da esta tendencia, por

ejemplo, con este encargo del Centro Pompidou de París que reúne a un puñado de autores de cómic europeos para trabajar en torno a los cuadros de René Magritte.

La labor más biográfica –y menos agradecida– le corresponde a François Olislaeger, de quien Turner ya publicó en 2015 un cómic dedicado a Marcel Duchamp. El autor belga plasma en un librito una entrevista imaginada en la que el pintor le da largas sobre sus traumas familiares y el suicidio de su madre y se esfuerza en no explicar sus cuadros. En el extremo contrario de espectacularidad se sitúan Gabriella Gandel y Breth Vandembroucke (también pintor y escultor, y quien ya jugó con el mundo del arte en su novela gráfica *White Cube*), que crean sendos pósters. La primera resume la vida de Magritte en una serie de cuadros/símbolos y el segundo usa como protagonistas a la pareja del lienzo *Los amantes*.

Por su parte, David B y Eric Lambé hacen un libro-acordeón en el que Magritte se presenta como un justiciero a lo Fantomas que usa el humor para poner en solfa un mundo terrible –de nuevo la pérdida de la madre como trasfondo–. El pintor e ilustrador Miroslav Sekulic-Struja emplea el mismo formato para dar vida a una ciudad poblada por personajes y símbolos magritianos.



Miroslav Sekulic-Struja remezcla cuadros

Creatividad gráfica y delirios coloniales

Arsène Schrauwen
Olivier Schrauwen



Trad.: A. G. Marcos,
C. Sánchez
y J. Carro
Fulgencio Pimentel,
2017
256 páginas
26,90 euros

M. M.

Parece ser que Arsène Schrauwen fue el abuelo del autor de este cómic. ¿Existió realmente? Quién sabe; es al menos tan real como el Marlow o el Kurtz de *El corazón de las tinieblas*: un hombre convertido en puro delirio febril al adentrarse en la colonia belga del Congo.

Aunque en este caso no es la violencia el quid de la cues-



Schrauwen juega de forma continua con el grafismo

tion. Los nativos aparecen un tanto desdibujados (a veces literalmente) y el proyecto en el que se ve embarcado Arsène es insensato, pero más o menos benévolo: la construcción de una ciudad utópica en me-

dio de la selva. Son las propias ignorancia e inmadurez del protagonista las que lo llevan a un laberinto de miedos insensatos y fantásticos.

Pero, ante todo, Olivier Schrauwen logra un cómic gráficamente anonadante. El dibujo oscila entre lo intrincado y lo esquemático, entre lo arquitectónico y lo onírico. Viñetas de formas cambiantes flotan en fondos que cambian de página a página. Los personajes a los que Arsène no conoce o no presta atención aparecen como monigotes o como criaturas grotes-

cas, sin rasgos. Representaciones simbólicas –como la recurrente de Arsène como un burro cada vez que se encuentra en estado de confusión y excitación sexual– se insertan en medio de viñetas realistas. Las propias líneas de texto de la narración oscilan y se deforman en ocasiones al ritmo de los pensamientos de los personajes. El conjunto es un cómic que merece la pena releer para seguir hundiendo en las tinieblas. No en las de África, sino en las de quienes creían llevar la civilización y sólo llevaban la confusión.