

còmic

fòrum

Butlletí del club de lectura de còmics

Biblioteca Tecla Sala - L'H

10a Temporada

6.- *GoGo Monster*

Taiyô Matsumoto

Març 2017



Índex:

Club de Lectura: *GoGo Monster* / Taiyô Matsumoto

ECC, 2015

L'autor: Taiyô Matsumoto	1
<i>GoGo Monster</i> / Ressenya / Gerardo Vilches	1
<i>GoGo Monster</i> / Ressenya / Jesús Játiva	2
"No estaria mal ser mangaka" / Conversa / Marc Bernabé	4

Altres

Recomanacions	9
Novetats de gener / Secció Còmics d'Adults / Bib. Tecla Sala	10
Los 10 mejores tebeos españoles de 2016 / Manuel Darías	11

Notícies

44 Festival de Angoulême	12
--------------------------------	----



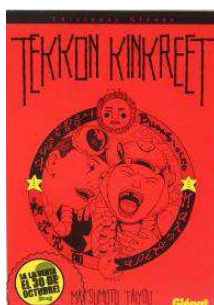
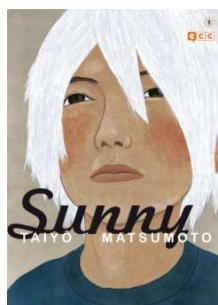
Matsumoto (Tokyo, 1967) estudió en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Wako. Con tan solo 20 años debutó como mangaka con su obra *Straight*, seleccionada para el premio de Cuatro Estaciones de la revista *Morning*.

Es famoso por obras como *Ping Pong* (<http://www.mangaland.es/2014/07/ping-pong/>), *Aoi Haru* -ambas con live action-, *Número 5* o *Tekkon Kinkreet* -esta última cuenta con una famosa adaptación al anime-. Participó en un proyecto de colaboración europea que fue publicado en cinco lenguas simultáneamente, en el que cada autor daba su punto de vista sobre Japón: *Japón visto por 17 autores*.



Ha recibido numerosas críticas positivas por su estilo poco convencional, muy influenciado por grandes autores europeos como Miguelanxo Prado, Moebius o Enki Bilal. Su estilo personal le ha convertido en uno de los autores de referencia para el manga no convencional actual.

A día de hoy, han sido publicadas en castellano sus obras *Tekkon Kinkreet* (<http://www.entrecomics.com/?p=50792>) y *Takemitsu Zamurai* (8 vols, <http://www.zonanegativa.com/takemitsu-zamurai-samurai-vendio-almal/>); *Japón visto por 17 autores* (<http://www.zonanegativa.com/japon-visto-17-autores/>), *GoGo Monster* (<http://www.akibastation.es/2016/04/manga-resena-de-gogo-monster-de-taiyo.html>) y *Sunny* (6 vols, <http://www.mangaland.es/2012/06/sunny/>).



Totes aquestes obres del Matsumoto les podeu trobar a la Biblioteca Central Tecla Sala.

GoGo Monster / Taiyô Matsumoto

Gerardo Vilches

La següent ressenya és obra del Gerardo Vilches i la trobareu a Entrecomics: <http://www.entrecomics.com/?p=109396>.

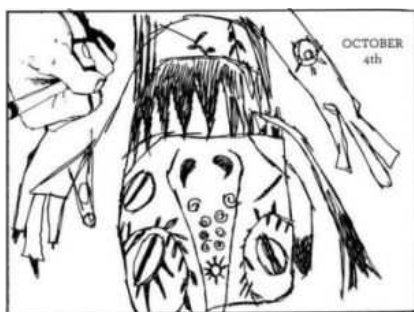


GoGo Monster (2015)
Autor: Taiyô Matsumoto
Editorial ECC
B/N
Pàgines: 455
Signatura: C Mat

Afortunadamente, cada vez se publica en España más manga que se sale de los márgenes del *shonen* de aventuras interminables. La increíble variedad del mercado japonés se va trasladando poco a poco al nuestro y, en concreto, el manga adulto está viviendo una pequeña explosión, que demuestra que no todo es Jiro Taniguchi, Suehiro Maruo o Shigeru Mizuki. En los últimos años, la labor editorial de Norma o ECC está permitiendo conocer a muchos otros autores que funcionan fuera de los estándares de lo que aquí hemos identificado siempre como manga por defecto, demostrando la enorme riqueza temática y estilística que tiene. En el caso de ECC, el terror adulto ha sido una apuesta en firme, y un autor como Taiyô Matsumoto hasta ahora prácticamente inédito en España, ha visto publicadas en castellano un puñado de obras. *GoGo Monster* es la que he podido leer recientemente, aunque en realidad la fecha de edición original es de 2000.

GoGo Monster se inserta con facilidad en el terror psicológico, un calificativo que suele incluir cualquier obra en la que no haya monstruo —humano o no— o bien aparezca sólo al final. Aquí, todo gira en torno a Tachibana, un niño que está convencido de que está en contacto con seres sobrenaturales, gobernados por algo que llama Big Star. Matsumoto sitúa la acción en el escenario de un típico colegio japonés. Todo sucede en un microuniverso en el que los padres no parecen existir, un espacio simbólico, en el que tienen lugar pequeños ritos de paso cotidianos y en el que los niños se hacen, si no adultos, sí adolescentes. Tachibana, un muchacho inteligente, está en un punto de su vida en el que se da cuenta de que está cambiando, se está «pudiendo», convirtiéndose en adulto, lo cual, en la lógica de la obra, está simbolizado por el alejamiento de esas criaturas, que ya

apenas le hablan. Incluso reconociendo que es artificioso que un niño de esa edad reflexione sobre su propia madurez con la profundidad con la que lo hace Tachibana, el recurso funciona para, a partir de esa situación, desarrollar toda una alegoría del fin de la infancia.



El estilo de dibujo de Matsumoto, alejado del agotador fotorrealismo de los fondos de muchos mangakas de éxito —Kengo Hanazawa, por ejemplo—, recrea con trazos temblorosos un mundo borroso, sin contornos definidos, donde la realidad se mezcla con lo que Tachibana ve y todo parece irreal. Los seres que percibe pueden identificarse fácilmente con los *yokai*, pero nunca llegamos a verlos; sólo en la portada, que, paradójicamente, muestra un colorido desfile de criaturas; exactamente lo opuesto a lo que encontramos en su interior.

Otros dos niños juegan un papel destacado en la obra. Suzuki es un niño *normal* que llega nuevo al colegio y traba amistad con Tachibana. Es nuestra puerta de entrada, el recurso narrativo obvio para que los lectores nos identifiquemos con él y se nos pueda dar a conocer lo que sucede, según él lo va descubriendo o preguntando. IQ, por el contrario, es un personaje en el otro extremo, un niño misterioso y excéntrico que no permite que se le vea sin su caja sobre la cabeza.

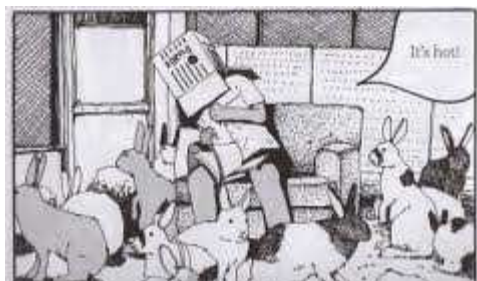
Lo más interesante de *GoGo Monster* no se encuentra en lo que se cuenta. Si atendemos sólo a eso, podríamos caer en la tentación de pensar que la historia está *estirada*. Pero ese *estiramiento* es esencial para lograr cosas

que van más allá de lo narrado, de los hechos concretos: existe un tono, un ritmo, un ambiente, que son imposibles de conseguir sin esa demora, sin esa cuidadosa atención por el detalle. Matsumoto se para, el lector acelera: todo está estudiado y puesto en escena de un modo muy *japonés*.

De hecho, incluso diría que sus influencias van más allá del manga; hay mucho del cine de terror reciente y, sobre todo, de la animación más experimental y extraña de los últimos años, lo cual no sorprende: el propio Matsumoto ha estado involucrado en la producción de anime.



El mayor logro de Matsumoto reside en la manera en la que se maneja con deliberada ambigüedad entre las posibles explicaciones a lo que sucede en el colegio; como decía antes, nunca vemos a las criaturas de las que habla Tachibana, y lo único que podemos percibir son sus visiones, los *fallos* en la realidad que sólo él percibe. La relación con Ganz, un viejo jardinero, añade más duda al misterio, y lanza una duda sombría sobre Tachibana: tal vez la única manera de no *podrirse* —y se dice explícitamente que Ganz no lo está— sea la exclusión social, condenarse a los márgenes, para no perder contacto con ese mundo sobrenatural que sólo los niños muy pequeños pueden sentir, porque es en la infancia donde la frontera entre razón y mito es más endeble. Pero, por supuesto, ésta es la explicación romántica, *fantástica*, si se quiere; Tachibana bien podría ser un enfermo, un esquizofrénico con episodios alucinatorios que le llevan a ver animales parlantes, imaginarse cosas escritas en



la pizarra o a tener ciclos de *deja vu* que recuerdan a los efectos del LSD —en una secuencia, magnífica, que transcurre en una piscina—. Sea como fuere, Tachibana se sitúa en un momento decisivo en su vida, en el que tiene que elegir entre dos opuestos, simbolizados por sus dos únicos amigos: Suzuki —integración social, *normalidad*— e IQ —excentricidad, marginación definitiva.

He disfrutado de *GoGo Monster* como se disfruta de las cosas únicas e imperfectas. Con una sensación de extrañamiento, de no saber exactamente qué está pasando y hacia dónde iba, sin expectativas, más allá de la de ver al fin esos fantasmas que, acertadamente —porque nada habría colmado esas expectativas— jamás se muestran del todo.



GoGo Monster / Taiyô Matsumoto

Jesús Játiva

Aquesta segona ressenya, obra de Jesús Játiva, es pot trobar a Zona Negativa: <http://www.zonanegativa.com/gogo-monster/>

Tenemos suerte de poder disfrutar de autores como Taiyô Matsumoto. El resurgir del manga en España ha traído un gran número de dibujantes olvidados y otros tantos que estaban inéditos y que por lo general no son demasiado fáciles de vender. La aparición de un manga distinto tiene que ser siempre bienvenida, y para bien o para mal, cuando un autor funciona, la editorial suele apostar por publicar casi todas sus obras. Es lo que hace Milky Way Ediciones con Masasumi Kakizaki y Boichi, o ECC con Junji Ito, Kazuo Koike y ahora Taiyô Matsumoto, del que han publicado *Sunny*, su obra más reciente, *GoGo Monster* y en breve publicarán *Ping Pong*, uno de los mangas que le llevó a la fama en los años noventa.



ola de mal comportamiento y vandalismo que está asolando al colegio proceda de estos fantasmas, y que su cada vez más escaso contacto con Big Star, su líder, es una prueba de que las cosas van a ir a peor.

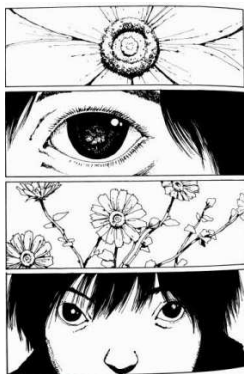
Tachibana conoce a su vez a dos estudiantes más del colegio. Makoto Suzuki es un chico normal que, al contrario que la gran mayoría de sus compañeros, no ignora ni insulta a Tachibana y desarrolla cierto interés por él y sus mundos de fantasía. Tan raro puede resultarnos el comportamiento del protagonista que Matsumoto necesita utilizar a Suzuki como recurso para acercarnos a él: es un chico del montón, sin complejos y con el que podemos empatizar. Por el contrario, IQ, otro alumno de la escuela, es un niño más extraño aún que Tachibana: lleva siempre una caja de cartón en la cabeza, con un agujero para ver por dónde va; su comportamiento es completamente analítico, y resulta un personaje indescifrable, frío y difícil de predecir. Entre los dos amigos del protagonista se establece una de las muchas polaridades que pueblan la obra: aquella entre el mundo normal y el mundo onírico de su imaginación, la integración social o la exclusión.

El mundo de fantasía al que solo pueden acceder los niños y que Tachibana está poco a poco abandonando representa claramente ese paso a la edad adulta en la que entramos al mundo real y abandonamos la fantasía, algo que el protagonista claramente rechaza, pero que se hace inevitable según pasan las páginas. Proclama que los adultos están “podridos”, y que una vez crecen su cerebro se vuelve rígido. Tachibana es consciente, tal vez demasiado para ser un niño, de ese proceso de maduración por el que está pasando y de esa infancia que está abandonando. Proclama que Ganz, el conserje de la escuela, es la única persona adulta que no está podrida, pero Ganz es un personaje solitario y triste y el único que empatiza con el niño. Matsumoto nos muestra una imagen pesimista de la edad adulta, y establece un vínculo entre la exclusión social y el mundo de fantasía de Tachibana.

Sin duda, la obra trata en gran parte sobre lo que significa hacerse adulto y sobre las imposiciones que supone. Los dos amigos de Tachibana, IQ y Suzuki, se presentan como dos extremos: la exclusión frente a la integración, y las ventajas e inconvenientes que cada cosa supone. Para representar esto, Matsumoto crea alrededor de sus personajes espacios en los que se sienten cómodos. Tachibana crea un mundo de fantasía en el colegio, y en él se siente a gusto y sabe desenvolverse; IQ, por su parte, está mucho más encerrado en su propio mundo, y la caja alrededor de su cabeza sirve de metáfora, un espacio mucho más pequeño si lo comparamos con el colegio del protagonista. Suzuki, por su parte, parece estar perfectamente adaptado e integrado en la sociedad, y podríamos decir que no necesita un espacio en el que aislarse, o que su espacio es el mundo entero, aunque disfrute de vez en cuando visitando el mundo de Tachibana. Al final de la obra, encontrándose entre estos dos personajes, tendrá que decidir qué lado tomar, si el de la normalidad o vida adulta, o el de la evasión y la fantasía.



GoGo Monster trata temas como la exclusión social que se crea alrededor de un personaje que no se adapta a la realidad que le ha tocado vivir. El tono de la obra es sombrío y casi podríamos decir que se acerca al género de terror. Es un relato con una trama difícil que sucede a lo largo de un año y que gira constantemente sobre el mismo tipo de evento: pasar el rato con Ganz, subir a la azotea, un incidente en clase, etc. La obra, al final, parece que no está contando nada, y además de un tono oscuro el resultado puede llegar a ser demasiado ambiguo y vago por momentos. La intención de Matsumoto es la de meternos en el mundo de los personajes, en sus cabezas, y tal y como los personajes están sumidos en un mar de dudas, la obra se



presenta muchas veces confusa. Pero no por ello Matsumoto es menos consciente de esto, y su técnica controlando el ritmo narrativo es apabullante. Sus páginas tienen pocos diálogos y tenemos muchas secuencias mudas en las que apenas se muestran detalles de lo que está pasando, centrándose más en el entorno: un avión que pasa volando, el jardín que Ganz está plantando. En este sentido, es espectacular la secuencia final de más de cien páginas en la que apenas hay diálogo ni se cuenta nada en concreto.

GoGo Monster es un cómic imperfecto pero con muchas lecturas, muchos matices y un nivel de trabajo espectacular. Un cómic denso y del que nunca se llega a saber todo lo que pasa: ni Matsumoto lo pretende contar ni es necesario saberlo, y es que el viaje merece la pena por sí solo.

“No estaría mal ser mangaka”

Marc Bernabé

Durant el Saló del Manga de 2010, el Marc Bernabé va reunir el Matsumoto, el Ken Niimura i d'altres autors i editors de manga, els quals van mantenir una conversa que, posteriorment, el Marc va penjar a la seva web, en aquestes dues entrades: <http://www.mangaland.es/2010/02/taiyoniimura1/> i <http://www.mangaland.es/2010/02/taiyoniimura2/>. Nosaltres, a continuació, us deixem un extracte d'aquesta conversa:



Aparte de Taiyō Matsumoto (TM) y Ken Niimura (KN), en la conversación participaron también el guionista Issei Eifuku (IE) y el editor de la revista *Big Comic Spirits* Yasuki Hori, además de servidor, Marc Bernabé (MB) como moderador.

MB: Podemos empezar por la pregunta más obvia: ¿cuál fue el motivo por el que decidisteis dedicaros a dibujar cómics?

TM: Cuando tenía catorce años, mi sueño era llegar a ser jugador de fútbol, pero un día mi equipo perdió por 14-0. A los cinco minutos ya tenía claro que no podría cumplir mi sueño, así que me pasé el resto del partido pensando en qué me gustaría hacer. Y luego pensé en mi primo, Santa Inoue (*Tokyo Tribe*), que en ese momento ya se estaba esforzando mucho por ser dibujante y se me ocurrió... “Vaya, pues no estaría mal ser mangaka”.

IE: Fuimos a la misma universidad, la Wakō, a la facultad de Humanidades. Allí hay un departamento dedicado a las Bellas Artes; es una sección pequeña. En el caso de Taiyō, él solo estudió un año, puesto que enseguida debutó como dibujante profesional. Ninguno de los dos llegamos a terminar la carrera, aunque la verdad es que las clases resultaban bastante interesantes...

KN: En las facultades de Bellas Artes de por aquí no hay asignaturas de cómic, por lo que si quieres aprender solo puedes conseguirlo practicando tú mismo.

TM: Sí, pero si examinas el cómic europeo descubres que cada dibujante tiene su propio estilo. Si la gente aprendiera en escuelas y academias, se podría aprender las técnicas perfectamente, pero en general todo se parecería mucho más. Desaparecerían los estilos propios y eso es algo que no estaría nada bien. Aunque también es cierto que si tienes un estilo muy marcado pueden pasar dos cosas: o no cae en gracia a los lectores, o el editor decide no publicar tus trabajos, lo que resulta fatal...

MB: Claro, si uno se pasa de particular es el riesgo que corre.

TM: A menudo los editores exigen a los dibujantes que “encuentren su propio estilo”, pero una vez lo hacen la respuesta que obtienen es “¿pero tú te crees que esto puede gustar a nadie?” (risas). Así que, en realidad, el “estilo propio” que cada dibujante debe encontrar tiene que ser uno que guste a mucha gente.

IE: Fíjate por ejemplo en los títulos como *Naruto*, es decir, los de la revista *Shōnen Jump*, que son los que más se venden. Estos siempre se apoyan en las mismas premisas, como por ejemplo el uso de líneas cinéticas para indicar velocidad. En este sentido, el formato que tienen está muy definido técnicamente hablando. En el caso de las revistas *seinen*, eso no es así; se te exige que dibujes tal como tú prefieras; en este sentido hay más libertad. Y en los guiones es lo mismo: en los manga *shōnen* y los cómics americanos de Marvel o DC, más o menos se utilizan siempre los mismos patrones de “el bien contra el



Tekkon Kinkreet

JOE KELLY + JIM KEN NIIMURA

SOY UNA MATA GIGANTES



Soy una mata gigantes, de Ken Niimura, disponible a La Tecla

tomo. Aparte de esto solo te queda dibujar fanzines (como en mi caso) y enseñárselos a los editores...

MB: O bien dibujar un tomo entero y llevárselo a una editorial, ¿verdad?

KN: Sí, eso también. En mi caso, dibujé una obra entera y, una vez la hube terminado, la llevé a una editorial para ver si me lo publicaban. Aparte de eso, la única alternativa es trabajar para el extranjero. No son pocos los autores españoles que trabajan para Francia o los Estados Unidos, pero claro, es el caso de autores que dibujan o bien superhéroes o bien cómics de estilo francobelga. En definitiva, no hay un “camino” marcado al igual que lo tenéis en Japón, y es una lástima.

MB: Es cierto que “imitar” a otros autores no es el camino a seguir, pero estar “influenciado” es perfectamente lícito y hasta recomendable, ¿verdad? ¿Cómo fue en vuestro caso? ¿Qué influencias tenéis?

TM: En mi caso, fue Katsuhiro Ōtomo quien primero me impactó...

KN: ¿Eh? ¿Desde joven?

TM: Bueno, desde el instituto, en bachillerato.

IE: Yo, si quieres te hago un recorrido muy “a saco” por la historia del manga. Primero tenemos a Osamu Tezuka, considerado “el dios del manga”. Fueron muchísimos los que siguieron su estilo, y es un autor aún muy respetado. A continuación, el siguiente dibujante más influyente, al menos en nuestra generación, fue Ōtomo-san; al igual que ocurrió en su momento con Tezuka, todos los jóvenes de esa época nos volvimos locos con él...



Akira, de Katsuhiro Ōtomo, disponible, juntament amb moltes més obres seves, a La Tecla

KN: A mí me da la sensación que, desde Ōtomo, no ha habido ningún otro mangaka que haya ejercido una influencia tan fuerte como él. Al menos en Japón.

YH: Antes hemos hablado sobre Ōtomo y sobre los concursos, ¿recordáis? Es muy curioso ver cómo, en cada edición, predomina un tipo de dibujo en concreto. Por ejemplo, en la época en la que Ōtomo estaba tan de moda, nos llegaban montones de obras de “estilo Ōtomo”. El caso es que, desde hace un par de años, el estilo que más predomina es el “estilo Taiyō Matsumoto”.

MB / KN: ¿En serio?

YH: Sí, sí, vienen muchas obras así.

TM: Aunque claro, lo mío no tiene absolutamente nada que ver con el “big bang” que protagonizó Ōtomo...

MB: Por cierto, Taiyō, algunas de tus obras se han publicado en el extranjero, por



GoGo Monster

libro. Estoy orgulloso de ella, aunque el guión no sea mío.

TM: Pues yo recomendaría *Takemitsu Zamurai*, porque es la obra en la que más y mejor puedo mostrar mi estilo.

KN: A mí me impresiona el dibujo de *Takemitsu*. Cuando lo veo, pienso invariablemente “¿pero cómo lo hace?”

MB: Yo tengo una pequeña anécdota de algo que me ha pasado esta mañana. Le he enseñado el libro de *Takemitsu* a un amigo y le he dicho “mira este cómic, es una pasada”. Él lo ha ojeado y lo que me ha dicho es “vaya birria de dibujo”.

KN: ¿En serio?

MB: Supongo que no ha leído mucho manga, porque si no, no diría eso. La verdad es que me he enfadado un poco con él y le he dicho que no tenía razón, que el dibujo de *Takemitsu* es especial y tiene una “atmósfera” propia.



Takemitsu Zamurai, de Matsumoto

IE: Claro, es que si estás acostumbrado al tipo de dibujo de *Naruto* y similares, resulta complicado entrar en *Takemitsu*. Hay que tener cierta “educación” para apreciarlo, ya que es difícil. Por cierto, sabes que a menudo, en las entrevistas que hemos estado haciendo, nos comentan por qué el estilo de dibujo de *Tekkon* es tan distinto del de *Takemitsu*...

MB: Es verdad. ¿A qué se debe?

IE: Bueno, es que entre las dos hay 15 años de diferencia. Pero esa no es la cuestión. La cuestión es que todas las obras de Taiyō, sin excepción, están hechas con un estilo distinto de dibujo, ya que él solo se dedica a una sola serie cada vez.

MB: Qué interesante. La lástima es que en España solo tenemos estas dos disponibles.

IE: Cuando un autor cambia de repente de estilo de dibujo resulta sorprendente, pero Taiyō consigue hacerlo cada vez. Quería dejarlo claro, nada más.



KN: Es verdad, yo cada vez que abro una nueva obra de Taiyō pienso “a ver cómo nos sorprenderá esta vez”, e invariablemente me quedo alucinado, totalmente rendido.

YH: A mí de hecho me pasa un poco lo mismo. Cada vez que tenemos que pensar una nueva obra, decidimos el argumento y tal y luego siempre acabo preguntándome “a ver con qué dibujo lo hará esta vez”

KN: ¿Cómo trabajas? ¿Haciendo primero bocetos?

TM: No, trabajo bastante limpio; hago dibujos bastante detallados y luego los trazo...

MB: Taiyō, ¿te alivia el hecho de no tener que encargarte de pensar la historia?

TM: Sí, es que yo tiendo a cansarme de mis propias obras, ¿sabes? Las acabo aborreciendo. Así que si otro piensa el argumento por mí evito caer en esta trampa, y es que me parece que siempre acabo repitiéndome a mí mismo y recurriendo a los mismos patrones.

MB: Cambiando de tema, a mí el estilo de dibujo de *Takemitsu Zamurai* me recuerda, en cierto sentido, a la obra *Sarusuberī* de Hinako Sugiura, la que cuenta la vida del pintor de ukiyo-e Hokusai Katsushika.

TM: Sí, vamos en líneas parecidas, pero lo mío no se puede comparar con lo suyo. Es una pena que no pueda leer *Takemitsu* y corregirme si me equivoco.

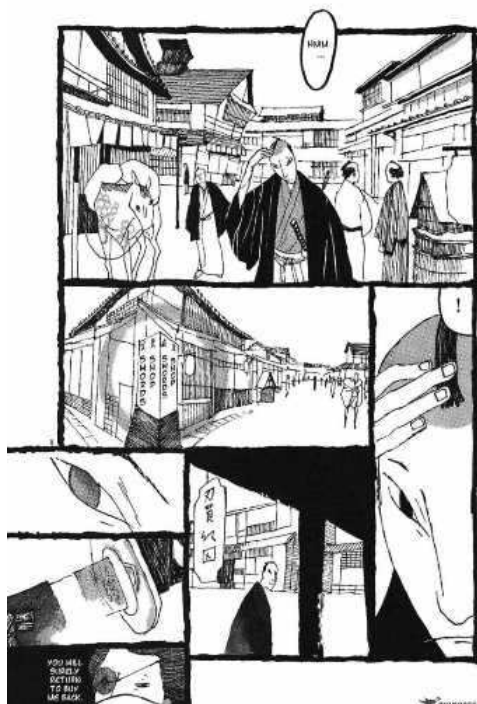
MB: Me pareció un manga muy interesante, aunque tuve que leerlo dos veces. La primera no me enteré de nada.

TM: A mí me llama la atención tu estilo, Ken, es muy particular.

KN: Bueno, piensa que soy de padre japonés y madre española, por lo que no soy ni 100% japonés ni 100% español, y eso se refleja en mi estilo, creo. En enero de este año hicieron un pequeño artículo sobre mí en el periódico *Asahi*, y recuerdo que destacaron que mi estilo recordaba al manga japonés, pero que también tenía claras influencias del cómic francobelga y del americano. En Francia, sin embargo, siempre destacan mi estilo “más bien manga” o hasta incluso “más bien americano”. Y así siempre igual.



Sunny, de Matsumoto



TM: Supongo que a ti te pasa lo mismo, Ken, pero es que cuando yo me pongo a trabajar lo hago sin pensar. Es decir, no pienso “voy a hacer cómic francobelga” o “voy a hacer cómic americano”.

IE: Claro, no se puede separar.

TM: Sí, y lo gracioso es que cuando salgo de mi país me dicen “oye, lo que tú haces no es manga, ¿no?” Y es cierto, realmente no es “manga” en el sentido en el que la gente lo entiende, aunque yo no lo hago adrede.

KN: Es que el problema es que lo que los occidentales entienden como “manga” es un poco distinto a lo que entienden los japoneses. En mi caso, al ser medio japonés, a menudo me dicen que lo que hago es “manga”, pero yo no lo entiendo como tal. Si estoy en España, hago “tebeos”, y en Francia hago “bande dessinée”. Pero en el fondo es lo mismo: historias expresadas con una mezcla de dibujo ordenado en viñetas, y texto colocado en bocadillos. Y eso es lo que hago yo, simplemente. Pero claro, la gente se empeña en poner etiquetas.

KN: Me impresiona que, con la larga carrera que tienes, Taiyō, te hayas atrevido a



dibujar un manga como *Takemitsu Zamurai*; creo que es algo que requiere agallas. Cuando un mangaka se vuelve famoso, tiende a caer en los mismos tópicos y fórmulas y repetir siempre lo mismo. Me parece increíble que, con cada obra, seas capaz de reinventarte a ti mismo. Leer tus obras me hace cobrar energía para seguir adelante.

TM: Gracias. Es que mi problema es que me aburro rápido de las cosas. Tengo que ir probándome a mí mismo.

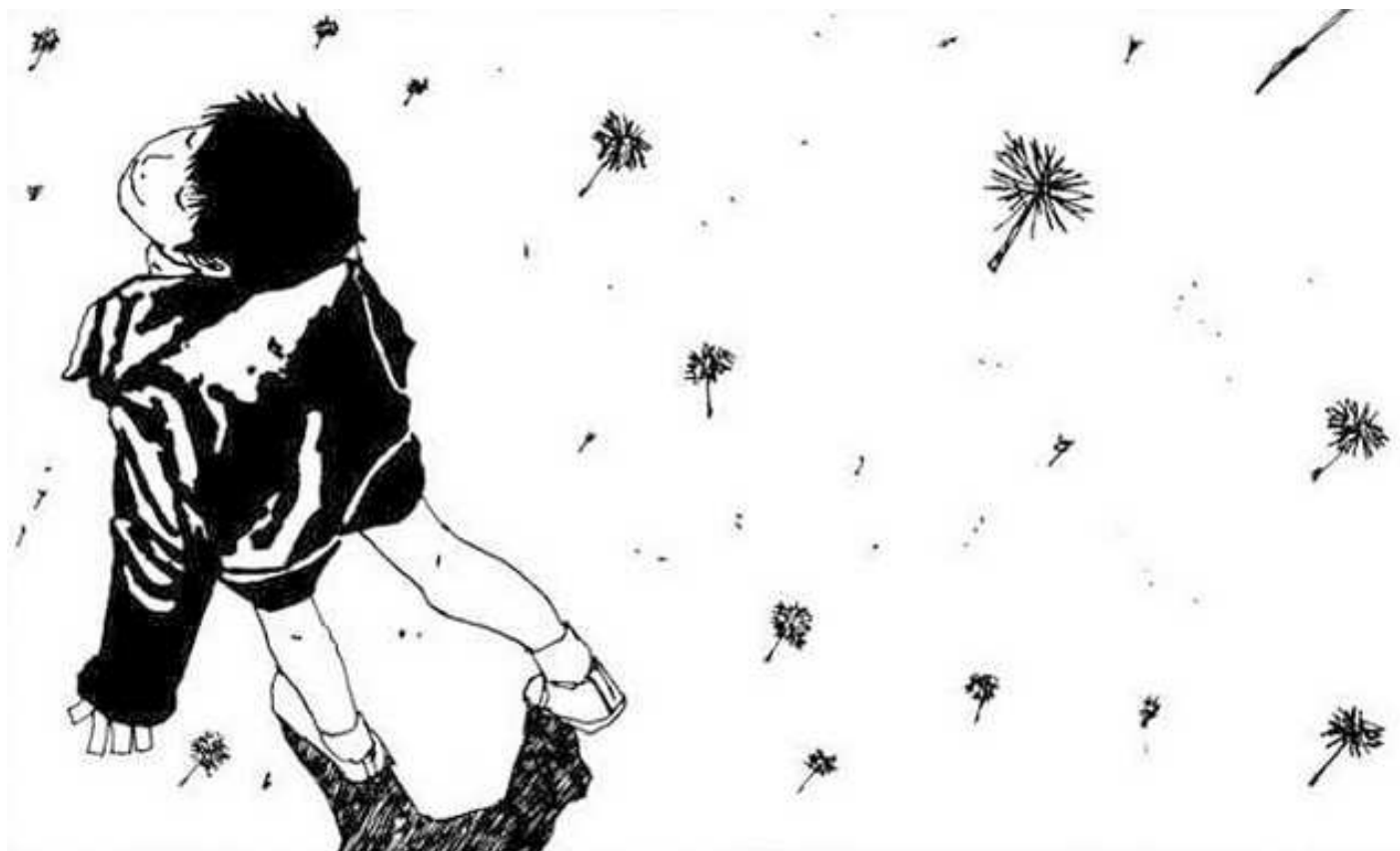
MB: Sí, es verdad que las obras de Taiyō son todas bastante cortas... *Takemitsu* es la más larga, ¿verdad? Será un total de 8 tomos.

TM: Sí, y no creo que vuelva a hacer una obra tan larga nunca más (risas). Una cosa, Ken, a ver qué opinas tú. Yo opino que el

punto fuerte del manga japonés no está en el dibujo en sí, sino en los guiones. El dibujo es la herramienta que permite avanzar la historia, y tiene la virtud de no cansar al lector. Cuando el dibujo es muy elaborado, creo que aplica cierto “estrés” sobre el lector. Ayer estuve en una librería y encontré un cómic impresionante. Quería traértelo para que lo vieras, pero me lo he olvidado (risas). El caso es que el estilo de dibujo es muy interesante, pero claro, si la obra tuviera ocho tomos estoy seguro de que la gente se hartaría de ella.

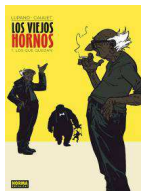
MB: ¿Tenéis algún consejo para los jóvenes que sueñan con ser dibujantes de cómic?

TM: Yo creo que principalmente hay que tener mucha fuerza de voluntad para seguir adelante. Es una profesión muy dura, por lo que es muy fácil rendirse. Es fácil quedarte sin fuerzas, sobre todo si encima critican tu dibujo o tus guiones.



- Dani: C Lup. Lupano, Wilfried / Cauuet, Paul. *Los viejos hornos* (2 vol.). Norma, 2015.
- David: C Can. Cantin, Samuel. *Vil y miserable: una historia lamentable de Lucien Vil*. La Cúpula, 2015.
- Joan: C Mor. Morrison, Grant / Case, Richard. *La Patrulla Condenada #1: Desde las cenizas*. ECC, 2016.
- Jordi: C Lee. King, Tom / Hernández, Gabriel. *La Visión #1: Visiones del futuro*. Panini, 2016.
- Jose: C Sim. Eddy, Simon / Gomont, Pierre-Henry. *Rojo karma*. Norma, 2016.
- Silvia: C Jou. Jourdy, Camille. *Juliette: los fantasmas regresan en primavera*. La Cúpula, 2016.

Títol: *Los viejos hornos*
Guió: Wilfried Lupano
Dibuix: Paul Cauuet
 Norma, 2015

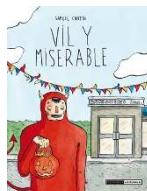


Con apenas unas pinceladas, sus autores, Wilfried Lupano (*El hombre al que no le gustaban las armas de fuego*) y Paul Cauuet (con un fabuloso dibujo que mezcla la naturalidad con la caricatura), consiguen crear unos personajes inolvidables, casi de carne y hueso. Y que simpaticemos con sus sueños de que el mundo puede ser algo mejor y que hay que intentar luchar para cambiarlo.

Jesús Jiménez

<http://www.rtve.es/rte/20160203/dos-comics-premiados-angouleme-2015/1295701.shtml>

Títol: *Vil y miserable: una historia lamentable de Lucien Vil*
Autor: Samuel Cantin
 La Cúpula, 2015



Realista o fantástico, costumbrista o esperpéntico, *Vil y miserable* es un relato que funciona en todas las lecturas posibles, y por ello cualquiera que se atreva a sumergirse en sus páginas se ilusionará con que el subtítulo de "Una historia lamentable de Lucien Vil", que presenta en su portada interior, sea algo más que una promesa de nuevas aventuras protagonizadas por tan memorable personaje.

Fran J. Ortiz

<http://abandonadotodaesperanza.blogspot.com.es/2015/11/vil-y-miserable-un-demonio-llamado.html>

Títol: *La Patrulla Condenada #1: Desde las cenizas*
Guió: Grant Morrison
Dibuix: Richard Case
 Planeta, 2016.



Una nueva experiencia sensorial donde la narrativa de Richard Case y la imaginación desbordada de Morrison son los maestros de ceremonias de una obra destinada a romper moldes, remodelar nuestras mentes y permitirnos descubrir que nuestro mundo real está plagado de arrugas en las que acecha la locura.

Gustavo Higuero

<http://www.zonanegativa.com/la-patrulla-condenada-grant-morrison-libro-01-desde-las-cenizas/>

Títol: *La Visión #1: Visiones del futuro*
Guió: Tom King
Dibuix: Gabriel Hernández
 Panini, 2016



King es una joven promesa y aquí lo vuelve a demostrar con la forma en la que cuenta la historia, con un manejo excelente del ritmo o por el fantástico uso que hace del narrador omnisciente. Cuando un cómic realmente funciona es porque todos los engranajes se mueven armoniosamente, colaborando entre ellos, y éste no es una excepción. Gabriel Hernández Walta se compenetra perfectamente con King y el genial resultado final no se podría explicar sin la incalculable ayuda que le ofrece Walta, quien sabe perfectamente cómo distribuir las viñetas.

Adrià Medeiros

<http://blogdesuperheroes.es/resenas-100-marvel-la-vision-1-visiones-del-futuro>

Títol: *Rojo karma*
Guió: Simon Eddy
Dibuix: Pierre-Henry Gomont
 Norma, 2016



Ganadora del Premio al mejor cómic de género negro en la edición del Festival de Angoulême de 2015, 'Rojo Karma' es de esas lecturas del género que cumplen su propósito desde la primera página, esto es, atrapar al lector de forma irremisible planteando un misterio al que resulta imposible poder anticiparse,

Sergio Benítez

<http://www.fancueva.com/comic/rojo-karma-perdida-en-la-india/>

Títol: *Juliette: los fantasmas regresan en primavera*
Autor: Camille Jourdy
 La Cúpula, 2016

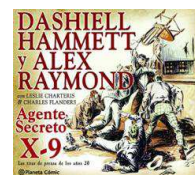


Es una comedia dramática donde las preguntas son respuestas. Una fascinante novela gráfica en la que Camille Jourdy mantiene el altísimo nivel gráfico y narrativo que ha hecho de ella uno de los nombres más atractivos del último cómic francés.

Natalia Mosquera

<http://edicioneslacupula.blogspot.com.es/2016/10/juliette-el-esperado-regreso-de-camille.html>

- ♦ C Aar. Aaron, Jason. **Scalped #2**. ECC, 2016.
- ♦ C Alv. Álvarez, Sergi. **Cuentas pendientes**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Cal. Calpurnio. **Mundo Plasma**. Reservoir Books, 2016.
- ♦ C Cec. Ceccotti, Lorenzo. **Golem**. Saprísti, 2016.
- ♦ C Cor. Cornellà, Joan. **Sot**. Fail Better, 2016.
- ♦ C Fin. Findakly, Brigitte / Trondheim, Lewis. **Las amapolas de Irak**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Ham. Hammett, Dashiell & Raymond, Alex. **Agente secreto X-9. Las tiras de prensa de los años 30**. Planeta, 2016.
- ♦ C Han. Hanakuma, Yusaku. **Tokyo Zombie**. Autsaider còmics, 2016.
- ♦ C Hit. Hitos, Antonio. **Materia**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Hop. Hopeless, Dennis / Rodríguez, Javier. **100 % Marvel. Spiderwoman #3: Cambio de marcha**. Panini, 2016.
- ♦ C Irr. Irra. **Palos de ciego**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Jou. Jourdy, Camille. **Juliette. Los fantasmas regresan en primavera**. La Cúpula, 2016.
- ♦ C Kei. Keiji, Nakazawa. **Pies descalzos #4**. Debolsillo, 2016.
- ♦ C Le H. Le Henánff, Fabrice / Seksis, Laurent. **Modigliani**. Norma, 2016.
- ♦ C Lem. Lemire, Jeff / Nguyen, Dustin. **Descender #2: Luna máquina**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Loz. Lozano, Javier. **Welcome**. Belleza infinita, 2016.
- ♦ C Mar. Martín, Jaime. **Jamás tendré veinte años**. Norma, 2016.
- ♦ C Moo. Moore, Alan. **Miracleman #3. Olimpo**. Panini, 2015.
- ♦ C Mor. Morrison, Grant. **La patrulla condenada #1. Desde las cenizas**. ECC, 2016.
- ♦ C Ort. Ortiz, Álvaro. **Viajes: desventuras ilustradas de Álvaro Ortiz**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Per. Pérez, Laura. **Náufragos**. Salamandra, 2016.
- ♦ C Per. Peru, Olivier. **Elfos #2. Elfo blanco, corazón negro**. Yermo, 2016.
- ♦ C Pri. Prior, Marcos & Rubín, David. **Gran hotel abismo**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Qui. Quintanilha, Marcello. **Talco de vidrio**. La Cúpula, 2016.
- ♦ C Qui. Quino. **Simplemente Quino**. Lumen, 2016.
- ♦ C Rau. Raúl. **Contra Raúl**. Ponent Mon, 2016.
- ♦ C Rob. Robinson, Alex. **Nuestro universo en expansión**. Astiberri, 2016.
- ♦ C Rob. Robledo / Toledano. **Tebori #2**. Diábolo, 2016.
- ♦ C Sac. Sacco, Joe. **Historias de Bosnia**. Planeta, 2016.
- ♦ C Sen. Sento. **Vencedor y vencido**. Vicent Llobell Bisbal, 2016.
- ♦ CE Spa. VVAA. **Spanish fever**. Fantagraphics, 2016
- ♦ C Ter. Terrer, David / Azagra, Carlos. **El ultimo aragonés vivo**. GP, 2014.
- ♦ C Ver. Vera, Pedro. **Ranciofacts 3. Rancio no, lo siguiente**. ¡Caramba!, 2016.
- ♦ C Vey. Veys, Pierre / Puerta, Carlos. **Barón Rojo #1: El baile de las ametralladoras**. Norma, 2016.
- ♦ C Vey. Veys, Pierre / Puerta, Carlos. **Barón Rojo #2: Lluvia de sangre**. Norma, 2016.
- ♦ C Xca. Xcar / Azagra / Revuelta. **Sigo siendo un cocinicas**. Editorial Cornoque 2015.



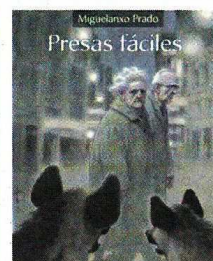
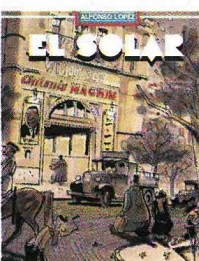
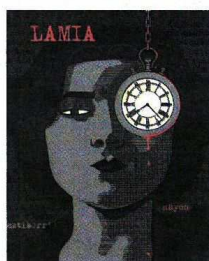
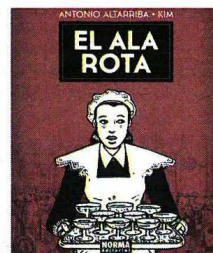
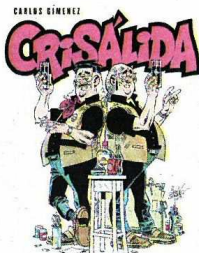
- ♦ C 741.5 Com. Bergado, Roberto. *Còmics, manual de instruccions*. Astiberri, 2016.
- ♦ C 741.5 Mat. VVAA. *Els matins il·lustrats*. Efadós, 2016.
- ♦ C 92(Mun) Mar. Marras, Giorgia. *Munch, una biografia*. Saprísti, 2016.



COORDINADO POR
MANUEL DARIAS

TIEMPOLIBRE da 89
Domingo, 5 de febrero de 2017

HISTORIETA



“GARCIA”
Segundo y último tomo de esta trepidante novela gráfica editada por Astiberri, escrita por Santiago García (Madrid, 1968) y realizada gráficamente por Luis Bustos (Madrid, 1973). García, el superhéroe franquista esfumado misteriosamente en 1961, renace en un recinto oculto del Valle de los Caídos. La confluencia de un pasado periclitado con la tecnología actual, se convierte en un enredo de complicada resolución para nuestro anacrónico agente especial.

“TEBORI”
Primera entrega de esta trilogía editada por Diábolo y realizada por Marcial Toledano (Talavera de la Reina, 1980) y José Robledo (Madrid, 1979), los creadores de *Ken Games*. Para rescatarlo de una violenta cuadrilla de motoristas, el abuelo de Yoshi pide a un maestro tatuador que instruya a su nieto en el oficio tradicional del Tebori. Pero el anciano tiene clientes que pertenecen a la yakuza. Nuestro joven amigo está en peligro.

“CRISÁLIDA”
Editado por Reservoir Books, *Crisolida* es un conmovedor tebeo realizado por Carlos Giménez (Madrid, 1941), en el que el lector se encuentra con dos protagonistas que se confían sus angustias a la vez que hablan sobre los itinerarios de sus existencias, ya en el ocaso y abocadas a la muerte. Se trata de una estremecedora historieta, en la que el autor habla de la vejez, una etapa vital que, en ocasiones, culmina en la soledad, la depresión o el suicidio.

“QUE NO, QUE NO ME MUERO”
Publicado por Modernito Books, el

Los 10 mejores tebeos españoles de 2016

guion del cómic es de María Hernández Martí (Las Palmas, 1970) y los dibujos de Javi de Castro (León, 1990). Se trata de una novela gráfica protagonizada por Lupe, alter ego de la autora, que es operada de cáncer de mama para pasar luego por distintas etapas de quimioterapia y radioterapia. María Hernández cuenta su traumática experiencia mediante 27 capítulos que conforman la estructura de este emotivo libro.

“EL ALA ROTA”
Editada por Edicions de Ponent, *El ala rota* es la segunda parte de *El arte de volar*, novela gráfica escrita por Antonio Altarriba (Zaragoza, 1952) y dibujada por Joaquim Aubert Kim (Barcelona, 1941), que gana el Premio Nacional del Cómic de 2010. El tebeo es una biografía de Petra, madre de Altarriba, que este elabora a partir de “acontecimientos históricos, de testimonios familiares y de recuerdos personales”, convirtiéndose finalmente en un fresco de la historia de la España de aquella época.

“LAMIA”
Rayco Pulido (Telde, 1978) es el autor de esta obra personal, editada por Astiberri, que el historietista grancaño realizó en la Casa de los Autores de Angulema. *Lamia* es un

thriller, protagonizado por Laia, una huérfana treintañera, casada, embarazada y que trabaja como guionista de *El consultorio de Elena Bosch*, un exitoso programa de Radio Barcelona. En esos momentos, un despiadado asesino en serie siembra el terror en la Ciudad Condal. El desenlace de este tebeo de misterio resulta sorprendente.

“ORLANDO Y EL JUEGO”
Los heraldos de la lluvia es el tercer libro de *Orlando y el juego*, proyectada tetralogía de Luis Durán (Oriate, 1967), editada por Diábolo, en la que el dibujante narra las aventuras de un especialista que ha sido facultado para detener a un violador de las leyes del Universo Fractal. En esta nueva entrega de la serie, Orlando viaja a diversos lugares y épocas mediante historias cortas e independientes, pero que a la vez hilvanan una trama principal a la que siempre se hace referencia.

“EL SOLAR”
El solar, de Alfonso López (Lérida, 1950), editado por La Cúpula es, a mi juicio, una obra maestra del tebeo de humor español, un cómic único e irrepetible, colosal y redondo, imposible de superar. El protagonista de esta historieta es Pepe Gazusa, un personaje sospe-

chosamente parecido a Carpana. Cuando luego aparecen personajes como Prosapio Pérez (Protasio), la criada Petro (Petra) y su señora Patricia (Doña Patro), está claro que la obra es un singular homenaje a José Escobar en particular y a la Escuela Bruguera en general.

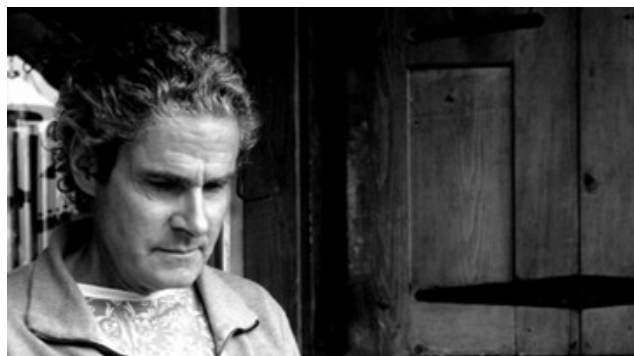
“JAMÁS TENDRÉ 20 AÑOS”
Editado por Norma, Jaime Martín (L'Hospitalet, Barcelona, 1966) nos presenta un álbum biográfico-familiar basado en la juventud de sus abuelos. El relato arranca en marzo de 1936, en Melilla, ciudad en la que vivía su abuela Isabel, que entonces tenía 19 años. Poco después se produce el alzamiento nacional y la joven militante de la CNT huye hacia Barcelona, en donde se enamora de Jaime, artillero del Ejército Republicano. Cuando finaliza la contienda caínita, el joven matrimonio deberá emprender una ardua lucha de supervivencia.

“PRESAS FÁCILES”
Con el telón de fondo de “distracciones nominalistas” tales como: acciones, preferentes, valores preferenciales y cláusulas suelo, entre otras, Miguelanxo Prado (La Coruña, 1958) estructura este tebeo, editado por Norma, como una dura denuncia en contra de los bancos que han querido “hacerse una gran tajada de los ingresos de los que tuviesen una nómina, por exigua que fuese”. Y mezcla la acusación con un potente relato negro que enfrenta a la inspectora Tabares y al inspector Sotillo con un asesino en serie, que perpetra sus crímenes matando a personas que trabajan en diversas entidades bancarias. Como siempre, el Gallego de Oro está fantástico.

44 Festival de Angoulême

Angulema corona al suizo Cosey con el Gran Premio

Anna Abella

<http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/festival-comic-angulema-premio-guibert-5764841>


Albert Cosey

La 44ª edición del festival de Angulema (Francia), cita imprescindible del cómic, tuvo lugar el pasado mes de enero, del 26 al 29. El Gran Premio, que reconoce la carrera de un artista del noveno arte se lo llevó el suizo Cosey, que superó a los otros dos finalistas, el francés Manu Larcenet y el estadounidense Chris Ware. Aunque en la terna final también figuraba el británico Alan Moore, que, como en anteriores ediciones, previamente había declinado la nominación aludiendo a su rechazo a participar en la “vida pública del cómic”.

Angulema, meca obligada para editores, autores y aficionados, tenía el objetivo de dejar atrás la polémica sexista que ensombreció la pasada edición cuando triunfó el boicot lanzado por una asociación de autoras francesa denunciando que de entre los 30 finalistas al Gran Premio no había ninguna mujer, un guante que recogieron un buen número de los autores preseleccionados que figuraban en la lista, como Chris Ware, Milo Manara y Charles Burns. El debate llevó a la organización a retirar la lista y a cambiar la dinámica de la votación del galardón, que este año ha consistido en una elección abierta y sin listas previas.

Además, el marco del festival ha servido también para el relanzamiento del premio Goscinny, que ha reconocido a Emmanuel Guibert (París, 1964), autor de celebradas obras como 'La guerra de Alan' y 'La infancia de Alan' (sobre la vida de un soldado americano), 'El fotógrafo' (innovadora fusión de dibujo y fotografía en un reportaje sobre Médicos Sin Fronteras en Afganistán, junto al desaparecido Didier Lefèvre y Lémériçier) o 'Un viaje entre gitanos'. El jurado ha valorado la diversidad de su obra, su capacidad de renovar continuamente y la inteligencia y la sensibilidad con las que aborda las vidas de sus personajes.



Emmanuel Guibert

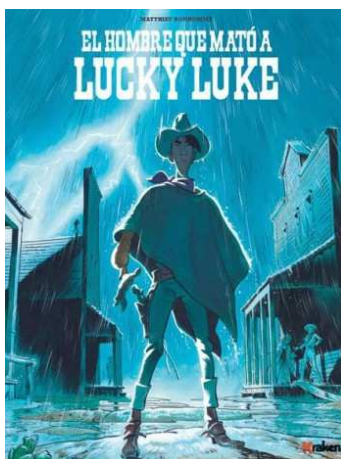
El palmarés de Angoulême

<http://www.13millonesdenaves.com/web/el-palmares-de-angouleme-2017/>

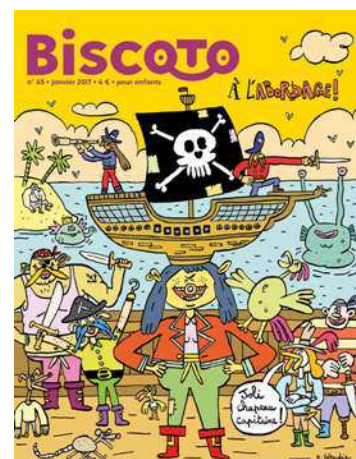
Premio Fauve d'Or al mejor cómic:
Paysage après la Bataille (Philippe de Pierpont & Eric Lambé)



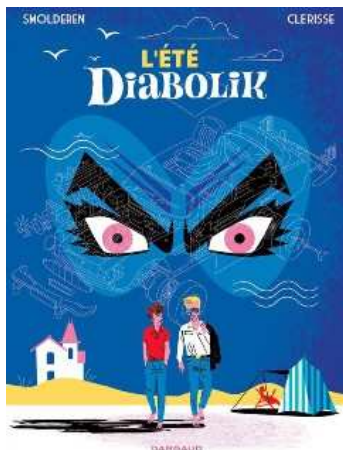
Premio del Público: **El Hombre que mató a Lucky Luke** (Matthieu Bonhome)



Premio al Cómic Alternativo:
Biscoto (publicación mensual infantil)



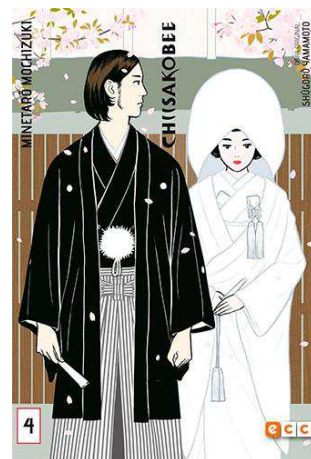
Premio al Còmic políciaco SNCF:
L'été Diabolik (Smolderen – Clerisse)



Premio Revelación: **Les Mauvaises Filles** (Ancco)



Premio a la Mejor Serie:
Chiisakobee (MINETARÔ MOCHIZUKI)



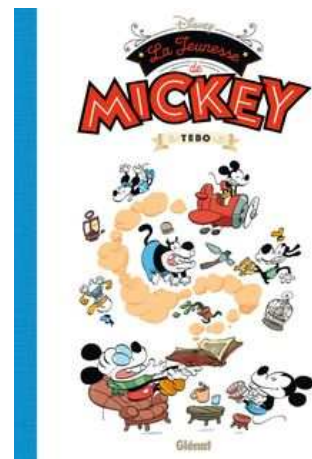
Premio "Patrimoine": **Le Club des divorcés I** (Kazuo Kamimura)



Premio Especial del Jurado: **Ce qu'il faut de terre à l'homme** (Martin Veyron)



Premio Juventud: **La Jeunesse de Mickey** (Tébo)



Propera trobada del club de lectura:

Dimarts, 07 de març – 19:00
GoGo Monster,
De Taiyô Matsumoto



**Diputació
Barcelona**

*Xarxa de Biblioteques
Municipals*