

# **cómic** tecla

dossier especial **club de lectura**

**los dientes de la eternidad**

**els autors:**

jorge garcía

gustavo rico

**presentació** de jesús jiménez

**ressenya** de luis javier capote pérez

**ressenya** de santiago negro

**entrevista**

amb jorge garcía/ toni boix

**entrevista** als autors

**els guionistes**

**recomanacions** dedicades als vikings

Fitxa de l'autor a Astiberri (<https://www.astiberri.com/authors/jorge-garcia/>):

Jorge García (Salamanca, 1975) debuta como guionista en la revista *Idiota y Diminuto* (2001). Admirador de Carlos Sampayo, Felipe Hernández Cava, Alan Moore y Giancarlo Berardi, colabora con distintos dibujantes en diversas publicaciones. En 2005 se asocia con el dibujante Fidel Martínez en *Cuerda de presas*, álbum que lo da a conocer a escala nacional. Junto a Martínez, cultiva el género negro en *Hacerse nadie* (Ariadna, 2007) y homenajea al periodista Ryszard Kapuściński en la serie *Enviado especial* (2007-2008). En 2009 escribe para Carlos Maiques el álbum biográfico *Lina Ódena* (Fundació Pere Ardiaca). Ese mismo año gana junto al dibujante Pedro Rodríguez el premio Coll por el álbum *La puerta entre los mundos* (Glénat), cuya edición francesa recibe una nominación al Prix Jeunesse en el festival de Angoulême. En 2016 culmina un trabajo de diez años con la publicación de *Los dientes de la Eternidad* (Norma), obra de tema mitológico dibujada por Gustavo Rico y premiada por el Instituto Europeo de Design como mejor novela gráfica de 2016. Actualmente prepara diversos proyectos con los dibujantes Gustavo Rico, Kosta, Felipe H. Navarro, Sagar Forniés y Pablo Caballo.



<https://escolajoso.es/masterclass-gustavo-rico-jorge-garcia-entrevista/>

Gustavo Rico es un dibujante barcelonés (1977) que ha trabajado tanto como dibujante de cómics como de ilustrador de libros infantiles. Cuenta con una dilatada trayectoria como ilustrador, con experiencia en cartelería (donde ha firmado algunos de los pósters para conciertos y eventos más espectaculares de los últimos años) y publicidad, además de, como era de esperar, en el cómic. Ganador del premio Injuve de ilustración en los años 2000 y 2002, es conocido por el lector de cómics gracias a las obras *Las manos de Sophien Walder*, *Almanaque ilustrado del fin del mundo* y *Los dientes de la eternidad*. Actualmente, imparte el primer curso de Ilustración en la Escola Joso de Cómic.

Tumblr de Gustavo Rico: <https://gustavorico.tumblr.com/>

Pinterest de Gustavo Rico: <https://www.pinterest.es/gustavrichman/>



A continuació us deixem amb un fragment de l'article que trobareu al bloc de rtve.es (<https://www.rtve.es/noticias/20160920/dientes-eternidad-version-mas-espectacular-dioses-nordicos/1401601.shtml>):

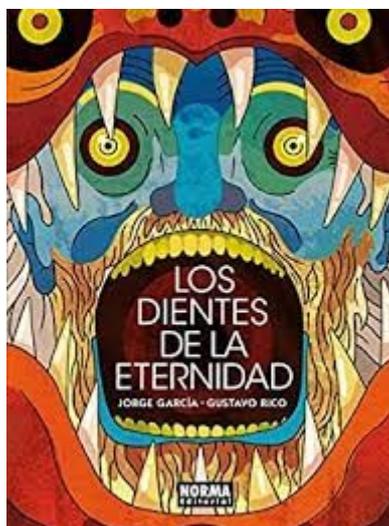
Hace cinco años, el guionista Jorge García (Salamanca, 1975) y el dibujante Gustavo Rico (Barcelona, 1977) publicaron *Los dientes de la eternidad* el primer capítulo de su díptico dedicado a narrar el Ragnarök, el ocaso de los dioses nórdicos. Una historia espectacular que han tardado diez años en completar y que ahora la editorial Norma publica en un tomo integral, con el mismo título.

**“El escenario -asegura Jorge- es Noruega a principios del siglo IX. El protagonista es un viejo vikingo llamado Gylfi que vive retirado en una aldea remota. Antaño fue un guerrero legendario que luchó a favor de los poderes locales en la guerra contra el rey Harald del Hermoso Cabello (o Harald el Peludo, según sus enemigos). Aquellas guerras culminaron con la unificación de Noruega bajo la monarquía de Harald. Gylfi ha envejecido y dejado atrás su pasado. De repente, un viejo amigo reaparece en su vida. Para mantener sus privilegios en el pueblo, Gylfi se ve obligado a traicionarlo. Purgar esa traición lo obligará a emprender un viaje al Ásgard, reino de los míticos dioses escandinavos”.**

Un cómic tan interesante como espectacular gracias al guión de Jorge y a los alucinantes dibujos de Gustavo Rico, que nos presentan unos dioses nórdicos muy distintos de los que Marvel ha popularizado con sus cómics y películas: **“Yo bebí directamente de la fuente de Snorri Sturlusson y su Edda Menor, atendiendo a la recomendación previa de Jorge -confiesa Gustavo-. En las Eddas, Thor se presenta a la vez como un guerrero supremo y como una especie de protector del devenir universal. También influye en lo relacionado con los acontecimientos climatológicos, con todo lo que ello conlleva en los países nórdicos y su rigurosidad en este aspecto. En resumidas cuentas, el Thor que quise reflejar en *Los Dientes de La Eternidad* es una suerte de fuerza de la naturaleza, el único capaz de evitar el destino fatal de los dioses en el Ragnarök”.**

### Una historia de culpa y expiación

El protagonista es Gylfi, un viejo vikingo que busca la inmortalidad y se encuentra con el fin del mundo. **“Gylfi -asegura Jorge- es el cascarón podrido de un héroe. Es un viejo vikingo que abandonó la piratería y las armas hace diez o quince años. La historia lo presenta como alguien con poderes mágicos. Incluso se sugiere que en algún momento visitó al mismísimo Odín en su mansión de Valhalla. Al comienzo de la acción lo encontramos asentado en una aldea, viviendo una vida confortable y sin sobresaltos junto a una mujer a la que quiere (o a la que está acostumbrado). Como la mayoría de nosotros, Gylfi sólo quiere vivir en paz. Y entonces tropieza con un viejo amigo suyo que se encuentra en una situación apurada y a quien acaba traicionando. La traición, entre noruegos, era un asunto muy serio. Para Gylfi es un trago indigesto. Buscando una forma de redimirse, emprende un viaje al Ásgard, viaje que tiene mucho de ajuste de cuentas simbólico con su vivencia. En el reino de los dioses (que es también el reino de los muertos), se encuentra de nuevo al amigo que traicionó. También se tropieza con el mítico "Ragnarök", ese apocalipsis nórdico que podríamos traducir por "Destino (o Crepúsculo) de los Dioses”.**



[ Continua a la pàgina següent... ]

[...Ve de la página anterior

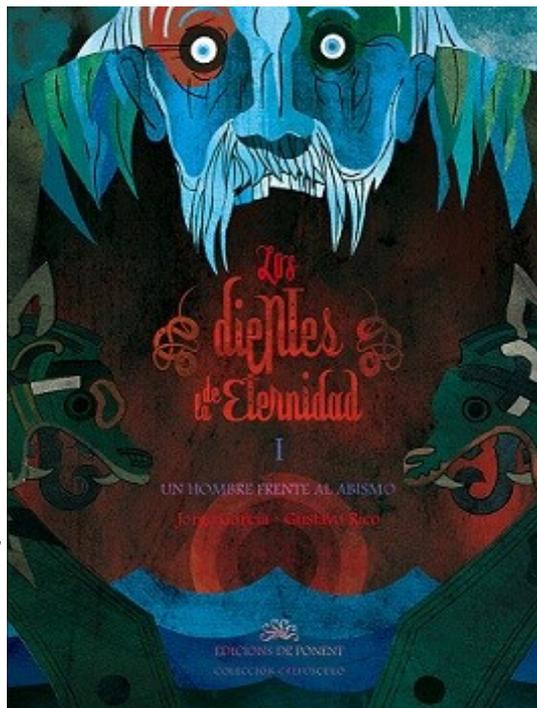
“La historia de culpa y expiación de Gylfi -continúa Jorge- se perfila sobre un telón de fondo apocalíptico. Gustavo y yo intentamos que el decorado mítico confiriese a los actos de Gylfi un carácter legendario. Su conducta lo sitúa a veces a la altura de los seres mitológicos. Las últimas ocho páginas (que considero uno de mis mejores trabajos) nos devuelven a Gylfi restaurado. No es un dios ni un héroe. Es un ser humano que ha pagado muy caro el derecho a dejar atrás su pasado”.

A pesar de su excelente trabajo de documentación, Jorge asegura que: “No tengo particular interés en los mitos germánicos. Pero soy un lector sensible al encanto poético de su mitología. Cuando Gustavo Rico y yo empezamos a hablar hace once o doce años sobre la posibilidad de acometer juntos un proyecto más ambicioso que los que hasta entonces habíamos hecho, cayó en mis manos *La alucinación de Gylfi*, un texto del escritor y jurista islandés Snorri Sturluson (espléndidamente traducido por Jorge Luis Borges y María Kodama) que resumía en un centenar de páginas la mayoría de lo que actualmente sabemos sobre el panteón escandinavo. A mí me pareció que la estética de Gustavo -de formas rotundas y poderosas- podía dar la medida de sus posibilidades en un relato de corte mítico o legendario. Entonces se me ocurrió la idea de presentar a un viejo guerrero (un trasunto envejecido del Gylfi de Snorri Sturluson) volviendo al Ásgard. La idea original era que el anciano se propusiera robar a los dioses la fruta de la juventud. Pero, por un giro del destino, el viaje en busca de la vida se convierte en una odisea fúnebre al desencadenarse el Ragnarök. Al fin y al cabo, ¿de qué sirve la inmortalidad si no tienes un mundo donde disfrutarla?”

“Una cosa llevó a la otra -continúa el guionista- y la lectura de Snorri me condujo a las sagas islandesas. Para los profanos, las sagas son biografías de hombres de Islandia escritas entre los siglos XII y XIV. En mis manos cayó la *Saga de Egil-Skalla Grimsson*, atribuida al propio Snorri y magníficamente traducida al castellano por Enrique Bernárdez (auténtica eminencia en el campo de la filología nórdica). Me impresionó la viveza de la acción, el colorido de la trama, la riqueza de los detalles, el laconismo de sus diálogos. Gylfi está cortado sobre el patrón de Egil. Es un personaje taciturno, amargo, dueño de unos poderes que lo emparentan con aquellos guerreros salvajes llamados “berserks” que combatían en estado de trance o bajo el influjo de alguna droga. Gylfi es más tierno que Egil. Más sentimental, acaso. Eso lo hace peor vikingo, pero mejor personaje de historieta”.

“A medida que escribía *Los dientes de la eternidad*, me di cuenta que estaba entrelazando dos tradiciones literarias distintas: de un lado, las sagas islandesas (con toda su carga de realidad); de otro, la mitología escandinava. Entonces surgió la idea de convertir el Ásgard en un territorio cuya solidez dependía de la fe de sus creyentes. Ante el ataque del cristianismo, el Ásgard pierde sus contornos y se difumina. De ahí que mostremos un paisaje casi irreal y unos dioses con unas figuras insólitas. En cierto modo, sucede con este Ásgard lo que ocurría con el territorio fantástico de *La historia interminable*. Cuando dejamos de creer en él, se diluye, se desmorona”.

[ Continúa a la página siguiente...]



[...Ve de la pàgina anterior

“Yo procuré ser lo más fiel posible a la mitología nórdica -añade Jorge-. Cotejé todas las traducciones disponibles de las Eddas (tanto la de Borges, como la de Luis Lerate o los textos mitológicos traducidos por Bernárdez). También releí todas las sagas que cayeron en mis manos (que no fueron muchas, dicho sea de paso). Pero quería darle un relieve mítico a los personajes, ir más allá de la imitación servil de un modelo muchas veces explotado. Por eso, para aprender cómo hacerlo, leí cuanta literatura cayó en mis manos que contuviera un tono mágico, mítico o legendario. De Borges a Carpentier, pasando por Conrad, Faulkner, Arguedas, Philip K. Dick, Poe, Dinesen, Lovecraft, *La Biblia*, el Shakespeare de *Julio César* y *Sueño de noche de verano*. También repasé los cuentos de Andersen, con esa prosa suya tan rica, tan bonita, tan literaria. Incluso recuerdo fragmentos de diálogo de *La gata de Colette*, tan alejada de los mitos germánicos como pueda estar una novela”.

“Y, sobre todo, releí furiosamente a Stephen King. Apenas leo 'best-sellers', pero creo que King rompe el molde del género gracias a la cuidadosa arquitectura de sus historias y a la profundidad psicológica que imprime a sus personajes. Para el retrato de Loki, por ejemplo, que es una especie de demonio de la perversidad, aparte de la fuente original, me inspiré en un personaje llamado Randall Flag, que King concibió para su monumental novela *Apocalipsis*. Mi versión de Loki es fiel a la que aparece en las Eddas, pero he aprovechado las lecciones del escritor de Maine para ensombrecer aún más los rasgos luciferinos de esta divinidad perversa”.

### Una historia que tiene mucho que ver con el mundo actual

A pesar de que sea una historia fantástica, *Los dientes de la eternidad* tiene mucho que ver con el mundo que vivimos actualmente. “Hunde sus raíces en la campaña electoral que dio la victoria a José Luis Rodríguez Zapatero en las elecciones del 14 de marzo de 2004 -asegura Jorge-. Por entonces, yo frecuentaba a un amigo politólogo que estaba escribiendo una tesis sobre el comportamiento de los partidos de izquierda en el estado mexicano de Chihuahua. Él acostumbraba a escribir de madrugada y solía hacerse acompañar durante aquellas largas sesiones de escritura nocturna por el sonido de la radio. Acostumbraba a escuchar tertulias políticas y a cambiar de emisora cada noche para vacunarse contra el dogmatismo. No sé si recuerdas la campaña. Inicialmente, las encuestas

daban una gran ventaja a Rajoy, pero Zapatero inició muy pronto la remontada. Supongo que unos vieron esa circunstancia como un signo de cambio y otros como una amenaza. Para el Partido Popular, sin ir más lejos, estaba en juego no tanto la victoria (que no se discutía) como la mayoría absoluta. De modo que las opiniones de los tertulianos se radicalizaron atendiendo a este juego de intereses cruzados. La tarde del 12 de marzo, al día siguiente del atentado de los trenes de Atocha, mi amigo me hizo



la observación de que, según dónde situaba el dial, tenía la impresión de vivir en el paraíso o de asistir a la llegada del fin del mundo. Esta idea, la del apocalipsis como acto cotidiano (el apocalipsis de todos los días, por así decir), arraigó con fuerza en mi cerebro y acabó germinando -completamente desplazada por los personajes y la ambientación- en esta fantasía mitológica que es *'Los dientes de la eternidad'*. Curiosamente, el primer volumen se publicó unos meses antes de que Mariano Rajoy alcanzara la presidencia en noviembre de 2011”.

[ Continúa a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

“En cuanto a los diez años transcurridos desde el inicio de la obra -continúa el guionista- es evidente que han modificado sustancialmente el resultado. Originalmente, nuestra idea consistía en publicar un álbum de unas 48 ó 56 páginas. Pero como carecíamos de un plan previo de escritura, la obra excedió pronto esas dimensiones y alcanzó otras bastante más generosas. Aparte, el tono de la obra se volvió más tortuoso hacia 2008. Comencé a atravesar una situación personal y profesional muy delicada. Uno a uno, vi derrumbarse todos los proyectos que había concebido como guionista. Tampoco prosperaron mis incipientes aspiraciones como escritor de adaptaciones y de literatura juvenil. Encima, empecé a ser dolorosamente consciente de cómo iban desapareciendo o eran relegados al olvido algunos de los mejores exponentes de mi generación. Me planteé, incluso, dejar el medio yo mismo y concebí el tramo final de *Los dientes* como mi último saludo en el escenario de historieta. En una secuencia, Gylfi abre una zanja para sepultar un cadáver. Es difícil de



explicar, pero tuve la sensación de esa tumba nos contenía a unos cuantos, que estaba dándole digna sepultura a los compañeros que habían abandonado el oficio recientemente o que parecía que no hubieran existido nunca. Se merecían, nos merecíamos, esa última muestra de respeto. Y yo necesitaba concluir el entierro para librarme de esa carga simbólica que había ido acumulando durante años”.

#### Las influencias en el guion

En cuanto a sus influencias visuales y literarias, Jorge asegura que: “En el mundo de la historieta, soy devoto de guionistas como Carlos Sampayo, Felipe Hernández Cava y Giancarlo Berardi. Pero el influjo de este trío de autores no se deja sentir demasiado en *Los dientes de la Eternidad*. Una obra de estas características requería un tratamiento operístico y espectacular. Encontré los recursos que necesitaba en el género de superhéroes y, sobre todo, en la obra de Alan Moore (en títulos como *La cosa del Pantano*, *Miracleman*, *Capitán Britania* o, ríete, *Spawn vs WildC.A.T.S.*). También estudié los primeros tebeos de Frank Miller (*Daredevil* y *Lobezno*), que eran una lección magistral de ritmo narrativo. Aparte, releí a decenas de autores: McCay, Caniff, Breccia, Pratt, Hermann, Calatayud, Foster, Jaime Hernández, Keko, Kirby, Kane, el Fred de *Historia del cuervo con bambas* y un larguísimo etcétera. En algún momento he afirmado que *Los dientes de la eternidad* es, entre otras cosas, un catálogo de mis influencias como historietista. Quizá sólo sea eso, poco más”.

“Como aficionado a la literatura -continúa el guionista-, no tengo prejuicios y leo sin orden ni concierto. No soy ningún erudito, pero releo con gusto, sobre todo, a Faulkner y a Conrad. Y disfruto por igual de Onetti, Bolaño, André Gide, Sófocles, McCarthy, Kipling, Wells, Camus, Carlyle, Shirley Jackson, Malraux, Jim Thompson, Bradbury, Philip K. Dick, Ballard, Kapuscinski, Roberto Arlt, Juan Marsé, Cervantes, Hemingway, Cortázar, Barea, Moorcock, Tolstoi, Joyce o Stephen Crane. Lo que me echen, vamos”.

[ Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

“Aparte de disfrutar con la literatura, soy un cinéfilo empedernido -añade Jorge-. Eso sí, reconozco que en los últimos años he perdido el pulso de la actualidad cinematográfica (salvo alguna curiosidad como *Whiplash*). Siento debilidad por Hitchcock, Godard, Melville, Siodmak, Camus, Coppola, Scorsese, Spielberg, Fernán Gómez, Ford, Lang, John Sayles, Boetticher, Douglas Sirk, Sydney Pollack, Keaton, Angelopoulos, Peckinpah, Billy Wilder, Anthony Mann, Campanella, el Nicholas Ray de *Hombres errantes*, Pasolini, Kurosawa, Ozu, Wenders, Carpenter, Brian de Palma, Hawks, Huston, Eastwood, Kubrick, Jack Arnold. La lista es fragmentaria e incompleta. No están todos los que son, pero son todos los que están”.

### Las influencias en el dibujo

En cuanto a las influencias del artista, Gustavo Rico confiesa que: “durante la realización de la obra y a medida que Jorge me iba pasando páginas de guion, la historia me iba llevando de una visión más expresionista a otra que, quizás a título personal, relaciono más con la cultura pop, pero que desde mi punto de vista no deja de ser interesante. Argumentalmente, la historia es una sucesión de elipsis y 'flashbacks', cada uno de ellos conforma un capítulo que leído sucesivamente puede crear la impresión en el lector de estar asistiendo a una alucinación. No en vano, el capítulo principal de la Edda Menor se titula *La Alucinación de Gylfi*. Dicho lo cual, creí conveniente trabajar bajo esta premisa. Ya conocía a autores que habían trabajado en este sentido, como Miguel Calatayud en *Los doce trabajos de Hércules* o Guy de Pellaert en *Las Aventuras de Jodelle*. También incorporé elementos estéticos tomados de cartelistas de los años 60 como Wes Wilson, Víctor Moscoso o Heinz Edelmann”.

“Por otro lado -continúa el dibujante- quería conservar el carácter primitivo, medieval y arcaico de los Dioses nórdicos. Evidentemente, aquí los creadores de iconos medievales juegan un papel determinante, véase la obra de Andrei Rublev o Teófanos el griego. Otras influencias más recurrentes son las de El Bosco, Brueghel o algunos artistas de las vanguardias históricas. Hablar de influencias podría ser infinito”.

“En cuanto al cine -finaliza Gustavo-, quería destacar el papel que el cineasta islandés Hrafn Gunnlaugsson y su trilogía vikinga jugó en cuanto a localizaciones y 'atrezzo' se refiere. En sus películas, Gunnlaugsson presenta a unos vikingos con un marcado carácter humano por encima del arquetípico de otras películas del mismo género, que creo que podrían tener cierto parentesco con los protagonistas de *Los Dientes de la Eternidad*. Recomiendo encarecidamente el visionado de *Ojo por Ojo*, *La Sombra del Cuervo* y *Vikingo Blanco*”.



[ Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

### Un artista excepcional



A pesar de todas esas influencias, Gustavo Rico nos regala un tebeo muy personal y tremendamente original, con imágenes realmente espectaculares. Y eso que han pasado diez años desde que comenzó el proyecto: **“Durante tantos años de creación -nos confiesa-, el libro sufrió, de manera más inconsciente que consciente, un cambio estilístico”**.

**“Uno -continúa el artista- va aprendiendo siempre cosas nuevas, incorporando, desechando... la evolución estilística para mí es un hecho bastante orgánico a la par que inevitable. No obstante, y de cara también al público que se hizo con el primer volumen de *Los Dientes de la Eternidad* publicado por Edicions de Ponent en 2011, quise ofrecer material nuevo en esta parte del volumen integral. Simultáneamente quise dar más cohesión gráfica a toda la obra, que la historia tuviese gráficamente un aspecto más compacto. Quizás en otra obra lo habría dejado todo tal cual, pero en *Los Dientes de la Eternidad* me pareció interesante transmitir la sensación de solidez de un retablo medieval”**.

En cuanto a su forma de trabajar, Gustavo nos comenta que: **“Mi proceso de trabajo parte de una base bastante tradicional. Jorge, además del guion escrito, me pasa unos 'story boards' que me dan una idea bastante clara de cómo va a ser cada viñeta. A partir de ahí empiezo con la realización de bocetos a lápiz, que una vez quedan lo suficientemente definidos, paso a tinta mediante pincel o 'rotring', dependiendo del tipo de línea que quiera conseguir”**.

**“Luego utilizo la mesa de luz para delimitar las zonas de claro y oscuro que quiero que tenga el dibujo, pues parto siempre de los medios tonos. Cada una de ellas en una hoja de papel aparte, como si fueran fotolitos. También en folio aparte, suelo crear texturas que incorporo al color, ya sea con acuarelas, ceras, acrílicos o cualquier textura fotográfica que pueda escanear posteriormente. El collage es una de mis técnicas favoritas, y aunque la empleo cada vez con más sutilidad, en *Los Dientes de la Eternidad* está muy presente”**.

**“Cuando tengo todas las hojas listas -concluye Gustavo- las paso por el escáner para su posterior montaje en Photoshop, que es la herramienta con la que, propiamente, aplico el color. Básicamente ese es mi proceso de trabajo, pero puede sufrir variaciones dependiendo del trabajo a realizar”**.

### Los colores tienen un significado

Destacar el acabado final de las páginas y esos colores que nos recuerdan a las obras de arte primitivas: **“El color ha ido ganando cada vez más importancia en mi obra -confiesa Gustavo-. Pasó de tener una presencia puramente testimonial a jugar un papel narrativo bastante importante. Sobretudo en *Los Dientes de la Eternidad*, donde cada color marca un ambiente espacio-temporal diferente”**.

**“Por ejemplo -continúa el dibujante-, los tonos rosas y rojizos marcan zonas de tensión o son la representación de lo puramente maligno. Los tonos azulados o grisáceos sirven para representar el mundo real, que queda fuera del mundo mitológico. Es decir, para mostrar aquello que sucede en la Noruega del siglo IX. Mientras que los amarillentos o los verdosos sirven para delimitar el espacio mitológico. Procuré que el color no fuera sólo un elemento estético, que también. Es un diálogo narrativo cuya finalidad es orientar y situar al lector”**.

La següent ressenya la podreu trobar a Zona Negativa (<https://www.zonanegativa.com/los-dientes-la-eternidad/>):

Los tebeos son medios para contar historias, pero también pueden ser medios a través de los cuales se puede contar más de una. Así, en *Los dientes de la eternidad* tenemos tanto el relato contenido en la misma como el de las aventuras y desventuras de sus autores para que viera la luz. Este tomo simboliza con su publicación la culminación del esfuerzo de largos años de trabajo en los que, por momentos, el guionista del mismo pensó que firmaría su elegía en el mundo de la viñeta.

Conocí a Jorge García hace diez años, durante la última edición del Salón Internacional del Cómic de Santa Cruz de Tenerife. En aquellos días, estaba reciente la publicación de su álbum *Cuerda de presas*, junto al dibujante Fidel Martínez. Don Jorge era un treintañero recién estrenado que había ganado el favor de la crítica con una obra que recuperaba la memoria histórica de un período especialmente oscuro de nuestra historia. Cinco años después, presentaba de la mano de Juanan Rodríguez un tebeo radicalmente distinto, durante la I Semana del Cómic de La Laguna. El primer tomo de *Los dientes de la eternidad* se había publicado en De Ponent y en ella se abordaba una nueva versión de uno de los mitos recurrentes en los tebeos: el Götterdämmerung o crepúsculo de los dioses nórdicos. Las posibilidades de que su continuación viera la luz eran, en aquel año 2011, no demasiadas pero cinco años después, Norma Editorial publicaba un tomo que recopilaba la parte editada y la que restaba para dar un fin a la historia. El anunciado crepúsculo en la carrera de García quedaba postergado, ante la aparición de nuevos proyectos en los que, presumiblemente, él y el ilustrador Gustavo Rico volverán a dar su particular versión de otros personajes y relatos clásicos de la mitología. Su historia es, en definitiva, la de muchas personas que intentan desarrollar la actividad de autoría en un sector tan atribulado e inestable como el de la viñeta en España. Al menos, en esta ocasión, el proyecto se convirtió en realidad y alcanzó el objetivo de una publicación completa.

*Los dientes de la eternidad* cuenta la historia de Gylfi «Piel de Lobo» un anciano guerrero nórdico que intenta penetrar en el Valhala, el hogar reservado por Odín a los caídos en combate. Su viaje está motivado por la causa de la redención, pues ha traicionado a su amigo Einar Uggarson, un viejo pirata. Dividido entre la lealtad al clan de su familia y la camaradería a su viejo compañero de armas, decide omitir el socorro debido a este último, por lo que permite que sea muerto en una celada. Determinado a alcanzar su objetivo, Gylfi alcanza las puertas del hogar de los Einherjer, justo en el momento en el que los signos del fin del mundo empiezan a manifestarse. El viejo vikingo verá unido su sino al de los dioses del Asgard, en un crepúsculo largamente anunciado.

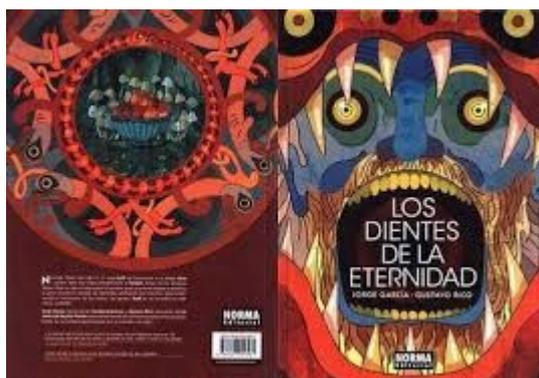


[...Ve de la pàgina anterior]

La historia de la caída de los aesires ha sido llevada a la viñeta en múltiples ocasiones. El atractivo de la mitología nórdica, tan determinista como la grecorromana, ha sido innegable para todo tipo de autores que han querido dar su versión de las deidades germánicas y sus leyendas. Desde el oropel futurista de Stan Lee y Jack Kirby al Asgard vikingo de Walter Simonson, solo por citar los ejemplos marvelianos. En esta ocasión, el tándem compuesto por García y Rico presenta una versión novedosa e impactante de este clásico atemporal. Creo que no me equivoco al decir que nunca verán ustedes ases de aspecto semejante: Tyr tiene el aspecto de un oso; Freya, el de una lechuza; Thor, el de un titán de piel azul y Odín... al padre de todo hay que verle, porque una imagen vale más que mil palabras. Una recreación única de los dioses nórdicos para una versión de la historia que resulta realmente absorbente.

Guionista y dibujante configuran una historia en la que el relato del viaje redentor de Gylfi se cruza, como los hilos de las norñas, con el destino de la creación. ¿Es el anciano guerrero un elemento inesperado o una pieza más en el juego que juega Odín? Las tonalidades azules de la Noruega altomedieval donde residen Piel de Lobo y su antiguo amigo contrastan con los rojos que tiñen al ejército de Loki y Surtr, el demonio de fuego y los ocres del palacio de los caídos. Este escenario, uno de los primeros que se presentan en el álbum, ya nos indica claramente que esta versión de la mitología no va a discurrir por los derroteros habituales. Es un Tyr plantígrado el que da la bienvenida a Gylfi a Valhala, pero este descubre que estos salones, otrora gloriosos, solo albergan cadáveres en descomposición. Asgard ya no es lo que era, porque en el S. IX después de Cristo, los seguidores de Jesús de Nazaret empiezan a imponerse a los adoradores de Odín. Con todo, el dios tuerto presentará una última batalla a las fuerzas que se han reunido para derrocarlo y llevar a los nueve reinos a la destrucción.

García y Rico han alcanzado una simbiosis que queda reflejada en la forma en la que trabajan. Así, el primero ha ido cambiando sus guiones, prolijos en textos y descripciones, por croquis y composiciones de página que el segundo aprovecha para convertir con su singular estilo en las espectaculares e irrepetibles ilustraciones que componen todos los capítulos de la historia. El resultado final ha sido una versión original y altamente recomendable del Ragnarok y la posibilidad de ver en un futuro más o menos mediato más colaboraciones de estos dos caballeros bajo el sello de Norma.



<https://www.lacasadeel.net/2016/06/resena-los-dientes-la-eternidad.html>

*Los dientes de la Eternidad* es la enésima demostración de que los vikingos nunca pasan de moda. La fascinación que ejercen estos piratas y exploradores en el imaginario popular se demuestra por la cantidad de veces que se han paseado por las pantallas o las páginas de un libro. Desde la magnífica 'Los Vikingos' de Richard Fleischer, rodada en 1958, a las actuales correrías de este belicoso pueblo con la serie *Vikingos*, basada en un personaje real de la historia vikinga, Ragnar Lodbrock.

Pero aparte de su historia, para los amantes de la épica y los mitos, ha quedado para el recuerdo su rica construcción religiosa, llena de héroes, dioses terribles, mundos imposibles y sagas que han inspirado decenas de relatos. Los que nos pasamos horas enganchados a la viñeta no podemos ignorar la importancia de la versión Marvel de Thor en nuestra mitología personal, claro está. Stan Lee rendía homenaje a la semilla primigenia de cualquier historia de superhéroes al incluir al dios del trueno en el plantel de personajes de la mítica editorial, puesto que es en estos relatos perdidos en el tiempo, de una cultura u otra, donde el ser humano imaginaba por vez primera esta batalla interminable entre seres de grandes poderes, representantes del bien y el mal.

Jorge García y Gustavo Rico nos invitan a un vistoso viaje al corazón de la legendaria Asgard, en un relato respetuoso hasta el más mínimo detalle con aquellos mitos fundacionales de este pueblo del norte de Europa. García apunta en el relato a la tradición oral, a los cuentos susurrados a la luz de las hogueras, donde se habla de la vida y de la muerte, del fin de todas las cosas, del perdón y la redención, con un poso de melancolía poética. *Los dientes de la Eternidad*, un relato repleto de dioses y demonios, al final, nos habla de un simple hombre muy lejos de la perfección, convertido en una pieza indispensable en el enorme rompecabezas cósmico de las leyendas de Asgard.

*Los dientes de la Eternidad* nos trasladan a la noruega del siglo IX. Gylfi, el protagonista de la historia, hace ya mucho que conoció sus mejores días. En su vejez, pone rumbo a la tierra mítica de Asgard, al encuentro de los dioses, para purgar la culpa por una antigua traición. Lo que Gylfi desconoce es el juego oculto de Loki, liberado de su castigo, preparado para su amarga venganza, desatando el temido crepúsculo de los dioses, el Ragnarok.

El viaje de Gylfi evoca a las grandes sagas. La búsqueda de la inmortalidad, del objeto mágico, espejo y símbolo de los grandes anhelos de la humanidad, el viaje del héroe, la transmutación en algo superior al común de los mortales. La esencia misma del relato, que dibujó los trazos básicos de nuestra cultura mítica, se convierte en el fabuloso pilar sobre el que García construye su historia, aderezado con la reflexión humanista necesaria para dar entidad a *Los dientes de la Eternidad* como narración del siglo XXI. Los límites entre la imaginación y la realidad, entre la vida y la muerte, son las fronteras que visitaremos junto a este viejo vikingo a la búsqueda de paz interior.

[ Continua a la página següent... ]



[...Ve de la pàgina anterior]

Gylfi no es el héroe al uso de estas grandes sagas vikingas. Ni siquiera es un héroe, pues sus pesares son más visibles que sus triunfos. Al final de su vida, el atormentado guerrero decide poner en orden esos asuntos, aunque para ello tenga que mirar a los ojos a los mismísimos dioses. Es el personaje perfecto para esta historia, puesto que él mismo representa la decadencia de una cultura, del fin de un tiempo y una visión del mundo, que palidecían ante la llegada del cristianismo. Los viejos dioses se perdían en el limbo de las leyendas, encaminados hacia el destino que más teme un dios: el olvido. Gylfi emprende un camino de descubrimiento, pero encharcado con la violencia y la sangre del final de los tiempos. Un viaje en el que la revelación primordial se descubre: sólo somos hombres, pero quizá perduremos más que los dioses.

El texto de Jorge García es elegante, hermoso, con el ojo puesto, precisamente, en el recargado estilo de los textos clásicos. Da identidad a cada uno de sus héroes, a pesar de la épica imperante repleta de seres a cada cual más extravagante. Gustavo Rico ilumina el viaje con un trabajo hermoso, alucinógeno e inteligente, donde no hay ningún elemento olvidado en el despliegue de luz y color en el que transforma su Ragnarok.

Rico realiza una exposición de personalidad. *Los dientes de la Eternidad* es ejemplo de intenciones y claridad. Regala la sensación continuada para el lector de tener algo único entre las manos, por su acabado, la experiencia lectora sin fisuras perpetrada por un narrador de gran sensibilidad, capaz de convertir las palabras del juglar García en un delirio visual. La paleta de colores nos sumerge en un universo de emociones, de la tristeza gris del invierno de Midgard a la sorprendente visión de la tenebrosa Asgard, sin olvidar el infierno de rojo fuego de los instigadores del fin del mundo. Rico nos sumerge en un entorno de ensueño, pues es ahí, en la niebla del universo onírico, donde nacen las leyendas. Sin duda, un trabajo de perfecta alquimia entre la elegancia de García y la capacidad artística de un dibujante especial como es Gustavo Rico, que hará las delicias del lector a la búsqueda de sensaciones distintas en las páginas de un cómic.

*Los dientes de la Eternidad* es un homenaje a nuestro pensamiento mágico, que continúa en nuestros mitos incluso en una época tan mundana como la que vivimos hoy. Es la búsqueda en las raíces, el recuerdo de lo que fuimos y espejo de lo que somos, muy a nuestro pesar en ocasiones. Los dioses duermen, pero permanecen en nuestros relatos, la única arma del ser humano contra el olvido. El relato de García y Rico es conocido por todos, sí, pero las grandes historias merecen ser escuchadas hasta la eternidad. Sobre todo, si nos las cuentan maestros en esto de la viñeta como son los autores de *Los dientes de la Eternidad*.



ME CONSIDERABA UN AUTOR "LATENTE".  
Y TUVO QUE VENIR GUSTAVO RICO A DESPERTARME DEFINITIVAMENTE

Fragment de l'entrevista que Toni Boix li va fer al guionista Jorge García i que podeu trobar sencera al bloc Zona Negativa: <https://www.zonanequivativa.com/entrevista-a-jorge-garcia-premio-josep-coll-parte-1/>

## Toni Boix– ¿Quién es Jorge García?

Jorge García– ¡Bufff, vaya preguntita! Supongo que, como cualquier hijo de vecino, soy la suma de una serie de circunstancias. Nací en Salamanca en 1975. Crecí en el barrio de San José, un suburbio obrero formado por viviendas de protección oficial en la margen izquierda del río Tormes. Era un mundo sórdido, despolitizado y conservador. Mis vecinos procedían de los pueblos de la provincia y, en un porcentaje muy alto, eran trabajadores sin cualificar que se ganaban el pan en la hostelería, la construcción y las pocas fábricas que había en un polígono industrial cercano. Sus hijos mayores formaban pandillas de adolescentes que bordeaban la delincuencia y se enfrentaban cada fin de semana con las bandas del barrio de los Pizarrales, situado al otro extremo de la ciudad. Entre esos mismos jóvenes, la heroína hacía estragos y los jardines rebosaban de cucharas, jeringuillas y limones. Como ves, no era un entorno muy estimulante, pero mi imaginación de niño lo transformaba en un patio de recreo y yo, como todos mis amigos, me dedicaba a jugar, esconderme de los adultos y destrozar la ropa que me compraban.

Mi padre era un trabajador especializado. En relación a mis vecinos, eso significaba un poco más de dinero y, por tanto, la posibilidad de estudios secundarios para mis hermanos y para mí. En verdad, muy pocos amigos de aquella época terminaron el bachillerato; la mayoría abandonó los estudios al cumplir los dieciséis. Por otra parte, mi madre y mi tía Pilar se preocuparon por inculcarme hábitos de lectura, bien con libros (como *El pequeño tren* de Graham Greene), bien con tebeos (*Asterix*, *Tintín*, las revistas de Bruguera o Disney). Fue entonces, a los seis o siete años, cuando me inocularon el veneno de la historieta. Desde entonces, esa afición ha ido creciendo hasta convertirse en uno de los ejes de mi vida.

## TB– ¿Quiénes fueron tus referentes a la hora de ver la vida y traducirla en viñetas?

JG– Ahora que lo mencionas, creo que me he pasado la vida buscando referentes o, mejor dicho, "modelos de conducta". Me explico: quiero mucho a mis padres, pero mi formación (esa formación que tanto lucharon por darme) me fue distanciando progresivamente de ellos. Yo necesitaba unos estímulos que mis padres no podían darme. En este sentido, mi tía Pilar jugó un papel determinante. Es la hermana menor de mi madre y la única de su familia con estudios universitarios. Trabaja como ATS en la unidad de Urgencias del Hospital Universitario de Salamanca. Por su edad, pertenece a esa generación de estudiantes que dinamizó la universidad española durante los años sesenta y setenta del siglo XX. Posee una combinación muy especial de integridad, sensatez e inteligencia crítica. Para mí fue un privilegio crecer a su lado. Siempre me trató como a un adulto más. Me encantaba el desorden que reinaba en su piso: los libros apilados, los recuerdos, el aroma a Ducados y la música de Serrat flotando por toda la casa. Hicimos juntos un viaje inolvidable a Santander cuando yo apenas tenía diez años; era la primera vez que viajaba sin mis padres: me llevó a restaurantes, fuimos al teatro y paseamos por aquellas playas maravillosas del Cantábrico; y todo en compañía de adultos, como si yo fuera uno más. Sí, aquella fue mi iniciación a la madurez.

[ Continúa a la página següent... ]



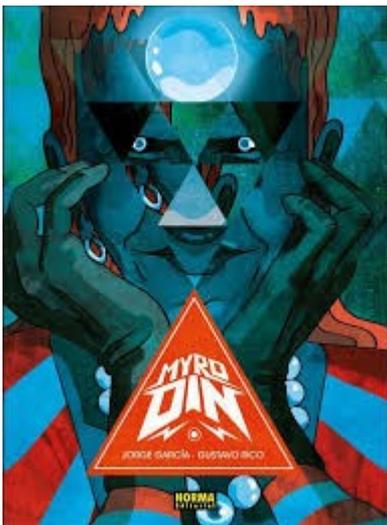
[...Ve de la pàgina anterior]

Aparte de mi tía, hay otras dos personas fundamentales en mi educación sentimental: mis maestros en la EGB Daniel e Inés. Pertenecían a la misma generación que mi tía y ambos se dejaron la piel en el colegio donde estudié. A tal punto llegaba su dedicación que eran conocidos y respetados en todo el barrio. Sus clases fueron el caldo de cultivo para una generación muy especial. Realizaban actividades que hoy serían impensables en la enseñanza pública. Para que te hagas una idea, un día nos pusieron en clase un fragmento radiado de un discurso de Felipe González relativo al referéndum de la OTAN; con ello pretendían demostrarnos el poder de seducción y manipulación que ejercían los políticos. ¡Imagínate, tendríamos once o doce años! Para mí, pasar de curso fue un verdadero trauma: la distancia entre ellos y el resto del profesorado era abrumadora, tanto en la EGB como en el bachillerato. Con Daniel e Inés aprendí, entre otras muchas cosas, a no rebajar los topes intelectuales por obtener resultados; es casi un axioma matemático: cuanto menos exiges, menos obtienes.

### TB- ¿Y cómo se desarrolló tu aprendizaje con respecto a la historieta?

JG- Muy lentamente y durante muchos años. Verás, al principio hacía mis pinitos con el dibujo: copiaba viñetas de tebeos y láminas de enciclopedias ilustradas; ese ejercicio me hacía muy feliz. Pero a los quince o dieciséis años tuve mi primer encuentro con la profesión de historietista y mis sueños de dibujante se esfumaron. Por entonces, un puñado de aficionados salmantinos nos habíamos agrupado para confeccionar un fanzine. Las reuniones se celebraban en algunos cafés y también en una sala de la iglesia del Arrabal. ¡Joder, qué frío hacía en aquella iglesia! No me extraña que, con el tiempo, nos fuésemos alejando de Dios y desplazando el lugar de reunión a cualquier bar cercano. Éramos un grupo muy variopinto. Entre otros, estaba el hoy célebre dibujante de superhéroes Manuel García (cuyo éxito es bien merecido). Sin embargo, mis “grandes esperanzas blancas” fueron los dibujantes Máximo Hierro y Tomás Sánchez “Tomás Hijo”.

Yo tenía una fe ciega en su trabajo: Maxi era estudiante de Artes y Oficios, y poseía una elegancia y un dominio del dibujo artístico como pocas veces he visto a una edad tan temprana; en cambio, Tomás era de formación autodidacta, pero había nacido para la historieta: dominaba el guión, la composición, el color, el diseño de personajes... ¡Dios, cuánto los admiraba! Maxi y Tomás desbarataron mis aspiraciones artísticas: jamás podría igualarlos. Por eso decidí dedicarme al guión de historieta, donde mi ego no tendría que sufrir aquella competencia.



Por desgracia, el proyecto de fanzine acabó de forma amarga y además me distancié de Maxi. Fue una lástima porque ambos éramos muy amigos y habíamos trabajado juntos en mi primera historieta como guionista (que, a raíz de nuestro desencuentro, quedó inconclusa). En la adolescencia los sentimientos están a flor de piel y uno debe medir sus palabras porque nunca sabe el daño que pueden causar en los demás. Por mi parte, ofendí deliberadamente a Maxi y me gané justa fama de personaje difícil e intratable. Y es que en aquella época era un capullo integral. Pasó mucho tiempo hasta que volví a trabajar con normalidad. En ese proceso, Felipe Hernández Cava jugó un papel decisivo.

[ Continúa a la pàgina següent...]

[...Ve de la página anterior]

Mi amigo Álvaro Pérez y yo lo entrevistamos en 1995 para un proyecto de fanzine que llevaba por título *Amnesia*. Era la época de *Nosotros somos los muertos* y flotaba en el aire la sensación de que el medio agonizaba llevándose consigo, entre otras cosas, la memoria de los tebeos españoles. Nosotros, con más voluntad que recursos, quisimos rescatar una parte de esa memoria a través de uno de sus protagonistas más relevantes. Aquella charla con Felipe (reproducida en la revista electrónica Tebeosfera) me abrió los ojos a un mundo nuevo. Aunque el fanzine naufragó, Felipe se convirtió para mí en ejemplo de las virtudes que debe reunir todo historietista: generosidad, curiosidad intelectual, preocupación ética... Además, sus historietas fueron una especie de curso a distancia de escritura de guión. ¿Cuántas horas habré dedicado a diseccionar, viñeta por viñeta, *Vendrán por Swinemünde* o *El artefacto perverso*?

En paralelo, me había matriculado en la carrera de Historia (después de un año calamitoso en la facultad de Ciencias Químicas) y eso amplió un poquito el espectro de mis inquietudes. Además, me integré en una pandilla con la que recuperé la sociabilidad: salía los fines de semana y me lo pasaba en grande. En el tránsito del tercer al cuarto año de carrera me convertí en un estudiante casi modélico: me pasaba el día sentado en la biblioteca sin levantar la vista del libro más que para ir a clase, al baño o a fumarme un cigarrillo. Por entonces conseguí mi primer trabajo remunerado como escritor: por un precio módico, redactaba trabajos de clase a mis compañeros de facultad; incluso se dio la paradoja de que, con aquellos trabajos, algunos compañeros obtenían más nota que yo en asignaturas comunes. Qué le vamos a hacer, gajes del oficio.



Por otra parte, y de forma esporádica, escribí dos o tres historietas que jamás llegaron a publicarse. Eran trabajos muy cortos en compañía de mi primo, el dibujante Víctor Gómez, y de Julián Espino, un estudiante de artes gráficas que estaba acabando la carrera por entonces y con quien yo sentía una sintonía que iba más allá de lo profesional. Julián era una persona culta, sensata y agradable cuya amistad ha sido uno de los mayores regalos que me ha hecho la historieta. Aunque le perdí la pista cuando regresó a Extremadura, recuperé el contacto hace poco gracias a Fermín Solís. En cierto modo, Julián fue la medida por la que luego he calibrado a los demás dibujantes con quienes he colaborado. Desde entonces, he disfrutado estableciendo una combinación de amistad y respeto con todos ellos. Si algo me gusta de este oficio es la posibilidad de estrechar lazos con gente maravillosa como Fidel Martínez, Luis García, Pedro Rodríguez o David Rubín. Antes que dibujantes son grandes amigos.

Retomando el hilo, entre los veinte y los veinticinco años me consideraba un autor "latente". Y tuvo que venir el gran dibujante Gustavo Rico a despertarme definitivamente. Gustavo era muy amigo de mi primo Víctor y, en 1999, buscaba escritor para un libro ilustrado que quería presentar a uno de esos concursos de literatura infantil y juvenil. Víctor me "recomendó" como candidato ideal al puesto y un buen día recibí una carta muy amable de Gustavo pidiéndome que colaborásemos en el proyecto. Yo acepté encantado, pero con el tiempo me di cuenta de que el encargo me desbordaba: no sabía escribir ni mantener un ritmo de trabajo. Al final, le pedí a Gustavo que aparcásemos el libro y nos concentrásemos en algo más manejable. Él ya había publicado varias historietas, primero en *Café con leche* (un fanzine autoeditado) y después en las revistas *Como vacas mirando al tren* (dirigida por Nacho Casanova) e *Idiota y diminuto* (conducida por Juanjo el Rápido). Además, Gustavo había ganado un premio en el Certamen de cómic de Injuve y yo sentía por él una envidia tremenda. Entonces realizamos tres historietas (muy mal escritas, por cierto) y decidimos presentarlas al concurso del Injuve en su edición de 2001. Naturalmente, no obtuvimos premio alguno, pero esa colaboración fue el estímulo necesario para instalarme definitivamente en el medio.

[ Continúa a la página siguiente...]

[...Ve de la pàgina anterior]

**TB– ¿Impone que Felipe Hernández Cava, uno de los mejores guionistas de cómic que ha parido España, diga que *Cuerda de presas* es “de lo mejor que ha dado jamás la historieta española”?**

JG– Resulta muy halagador, claro que sí, pero creo que Felipe se dejó llevar por el entusiasmo. Ya me gustaría a mí que *Cuerda de presas* fuera eso que él dice, pero nuestro álbum dista mucho de ser una obra maestra como sí lo es, en cambio, *La casa del muerto* de Keko. *Cuerda de presas* es mi primer libro (Fidel ya había publicado en Italia el álbum *L’uomo che staba vuoto*) y salió como salió. Pido disculpas a mis lectores porque, por entonces, aprendía a narrar casi sobre la marcha. Hoy en día sigo siendo un aprendiz de escritor, pero entonces mi torpeza resultaba aún más evidente. En realidad, siempre he creído que ese álbum respondía más a mis defectos que a mis virtudes. Me explico: cuando empecé a escribir los guiones, era incapaz de construir una historia larga y ambiciosa; me faltaba la pericia necesaria para sostener la intensidad del relato durante cincuenta o sesenta páginas; sólo sabía hacerlo en piezas cortas, que era el formato en que había trabajado hasta ese momento. Como ves, la estructura “fragmentaria” del libro es producto del miedo al fracaso. Como decía Milady en *Los tres mosqueteros*, “mi fuerza está en mi debilidad”.

A pesar de sus defectos, *Cuerda de presas* nos dio muchas satisfacciones a Fidel y a mí: recibió una cálida acogida por parte de la crítica; sirvió para que Felipe Hernández Cava nos invitase a las I Jornadas de Historieta “Memorias Dibujadas” que se celebraban en Guadalajara; convenció a Ángel de la Calle para contar con nosotros en la Semana Negra de Gijón y a la biblioteca Can Fabra de Barcelona, por medio de Juanjo Arranz, para invitarme a una charla junto a la ex presa política María Salvo; además, Astiberri vendió los derechos de reproducción a la editorial francesa Rackham; el álbum obtuvo varias nominaciones a los premios del Saló del Cómic de Barcelona; Gallardo nos dijo que el tebeo le había encantado; e incluso un admirador realizó un corto de animación basado en la primera historieta del libro. ¿Qué más podíamos pedirle a un primer álbum?



# entrevista amb els autors: kike infame

REPASÉ A LOS GRANDES AUTORES DE APOCALIPSIS CONTEMPORÁNEOS,  
DE STEPHEN KING A STEPHEN HAWKING

A continuació us deixem amb una entrevista molt extensa de Kike Infame amb els dos autors. Inicialment, la idea era oferir-vos només un fragment, però ens ha semblat tant interessant, que finalment hem decidit oferir-la sencera (<http://bilbaoho-cp149.wordpress.com/hemeroteca/index.php/de-interes-y-curiosidades/el-mundo-del-comic-con-infame-co/16672-los-dientes-de-la-eternidad-entrevista-a-jorge-garcia-y-gustavo-rico>):

**Pregunta: ¿Qué es “Los dientes de la eternidad”?**

Gustavo Rico: “Los Dientes de la Eternidad” es un cómic que transcurre en la Noruega del siglo IX por una parte y por la otra en el territorio de los dioses nórdicos, el Ásgard. Luis Martínez, nuestro editor, dijo acertadamente en alguna parte que se trataba de una historia lisérgica sobre vikingos, aunque también se traten temas con un marcado carácter humano, sobre todo a través de los protagonistas, como la redención, la pérdida de un ser querido, el amor, la amistad...

Jorge García: Es, además, un tebeo de unas 220 páginas. Cuenta la historia de un vikingo ya anciano que ha traicionado a un amigo. Roído de remordimientos, peregrina al reino de los dioses nórdicos con intención de lavar su culpa. Su viaje se convierte en una auténtica odisea.

**P.: ¿Cómo nace la obra?**

JG: De un cúmulo de circunstancias. Como explico en el epílogo del álbum, su semilla fue la campaña electoral que culminó con la victoria de José Luis Rodríguez Zapatero en marzo de 2004. Yo tenía un amigo politólogo que escribía su tesis por las noches. Para hacerse acompañar en sus largas jornadas de escritura nocturna, mi amigo oía la radio y tenía la costumbre de cambiar de emisora cada noche. En el fragor de la campaña, me hizo un comentario que llamó mi atención. Me dijo que, según cambiara la frecuencia del dial, le daba la impresión de vivir en el paraíso o de estar asistiendo al fin del mundo. Esta idea -la del apocalipsis como un hecho cotidiano- me golpeó con fuerza y se mantuvo ahí, agazapada en la memoria, durante un par de años.

En 2006, yo acababa de publicar “Cuerda de presas” y había varios editores aparentemente interesados en escuchar mis propuestas. Gustavo, en cambio, atravesaba un trance amargo. Acababa de completar todo un álbum para el que no encontraba editorial. Como llevábamos varios años colaborando juntos en historietas cortas, me pareció que podíamos aprovechar mi buena estrella editorial (en aquel momento, claro) para lanzarnos a la aventura de levantar un proyecto más ambicioso. Yo pensaba entonces -y creo que el tiempo me ha dado la razón- que el dibujo de Gustavo, tan potente, tan vigoroso, podía encontrar un cauce de expresión muy adecuado en la recreación de un espacio mítico. Casualmente, yo acababa de leer “La alucinación de Gylfi” de Snorri Sturluson. Se trata de un texto del siglo XIII cuyo autor recoge en apenas un centenar de páginas toda la mitología escandinava. Aquel texto (muy bien traducido por Jorge Luis Borges y María Kodama) me resultó muy sugerente y me dio el escenario para una historia repleta de dioses y monstruos cuyo telón de fondo es un apocalipsis legendario: el “Ragnarok” (es decir, el Destino o el Crepúsculo de los dioses”).



[ Continua a la pàgina següent... ]

[...Ve de la pàgina anterior]

**P.:** El Ragnarok es el fin del mundo tal como lo conocemos según las leyendas nórdicas. Una historia de dioses que requería una escala épica inmensa. ¿Cómo afrontáis el reto de lograr esta trascendencia?

JG: En mi caso, acopí toda la documentación a mi alcance. No era demasiada, en realidad. Casi toda la mitología escandinava está recogida en la docena de poemas de la “Edda Mayor” y en los textos en prosa de la “Edda Menor” (al que pertenecía “*La alucinación de Gylfi*”). A continuación, traté de leer todo aquello que pudiera ayudarme a conferir un tono brumoso, mítico o legendario al asunto que estábamos tratando. Al respecto, medio en broma, medio en serio, siempre digo que [repasé a los grandes autores de apocalipsis contemporáneos, de Stephen King a Stephen Hawking.](#)



GR: Por mi parte, creo, Jorge se fijó en el nivel estético de mis dibujos, en el carácter rotundo que adquieren algunas de mis figuras dibujadas (aunque también tienen cierto aire icónico medieval). No en vano siempre me gustaron artistas como Andrei Rublev o Teófanos el Griego, y el punto místico que sus pinturas alcanzan. Esto entronca directamente con la trascendencia necesaria que yo quería conferir a algunas de las páginas de este libro. Vamos, que el proyecto de dibujar un cómic sobre mitología nórdica me vino como anillo al dedo.

**P.:** En tu caso Jorge, cuidas especialmente los textos para alcanzar esta dimensión, trabajando los cartuchos de texto para mostrar la solemnidad del enfrentamiento.

JG: Sí, traté de cuidar los textos de apoyo tanto como me fue posible. No soy un gran escritor y, por tanto, me costaron lo mío. A la hora de escribirlos, hice una elección deliberada. Por fidelidad a la idea del “apocalipsis cotidiano”, conjugué los verbos de los textos de apoyo en presente de indicativo. Trataba de crear la ilusión de que el fin del mundo se desarrollaba a medida que el lector avanzaba en la historia. No sé si fue un acierto, la verdad. A medida que avanzaba en el proceso de escritura, me di cuenta de que el tiempo de las leyendas es el pasado. Es allí donde alcanzan todo su poder de sugestión. No obstante, traté de seguir fielmente la regla que me había impuesto y, pese a todo, estoy muy orgulloso del conjunto.

Aparte, procuré que los diálogos resultaran retóricos sin caer en desbordes de elocuencia. En este sentido, hay páginas de las que estoy muy contento. Especialmente, la emotiva despedida entre los dioses Heimdal y Tyr. Además, me esforcé por imprimirle a cada personaje un tono y una forma de hablar que le fueran propios. En algunos casos, fue un reto. Hay una secuencia protagonizada por las Normas, una especie de Parcas vikingas que deciden el destino de los dioses y los hombres. Las Normas son tres y se llaman respectivamente Urd, Verdandi y Skuld. O sea, “Pasado”, “Presente” y “Porvenir”. Pues bien, me obligué a que Urd hablase en pasado, Verdandi en presente y Urd en futuro. Y me obligué también a que su diálogo fuera más o menos inteligible. Espero haber alcanzado mi objetivo, como espero haberlo alcanzado también cuando, en otro momento de la trama, unos gigantes dialogan en una especie de germanía construida mediante palabras encabalgadas. Si no lo conseguí, sepa el lector disculpar mi impericia. Mi única disculpa es que quise respetar la forma en que, me parecía, debían hablar aquellas criaturas.

[ Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

**P.:** En tu caso, Gustavo, los escenarios adquieren un aire irreal que va más allá de lo que conocemos. Utilizas montajes, abstracciones para desarrollar un escenario más grande que la vida.

**GR:** Sí, aprovecho la descontextualización de las imágenes para crear ese aire de irrealidad. Es una técnica que los dadaístas utilizaron con mucha eficacia en los años 20 y 30. No obstante, me gusta mezclar la técnica del collage con otras de mayor tradición como las tintas y la acuarela. Mezclado todo ello a su vez con técnicas informáticas. Un batiburrillo bastante mixto, como puedes observar.

**P.:** En “*Los dientes de la eternidad*”, como en las grandes sagas de nuestra época, se mezcla lo cósmico con lo pequeño. El factor humano se introduce en una batalla entre dioses pudiendo afectar su resultado final.



**GR:** Esa bicefalia argumental está muy presente en toda la obra y trenzada con mucha precisión por parte de Jorge. Todo ello le confiere una profundidad a la historia que echo muchas veces en falta en el mundo de los cómics.

**JG:** Sí, todo el conflicto mítico está teñido de esa dimensión humana que comentas. Mi idea era que el Ásgard (como todos los mitos) sólo existe en la cabeza de los creyentes y, por tanto, se nutre de la fuerza de su fe (un poco como “*Peter Pan*”, donde el paso de la edad infantil a la edad adulta se salda con la pérdida de la imaginación y con la muerte de un hada; en “*La historia interminable*” de Michael Ende hay una formulación parecida de esta idea).

“*Los dientes de la eternidad*” arranca en un momento en que el culto a los dioses paganos pierde terreno frente al cristiano. Por eso, nuestra representación del Ásgard es la de un mundo imaginario, pero en disolución. Ya no es la época pujante del culto, la fe se pierde y los contornos de los dioses se desdibujan. Por eso, en nuestras páginas, las divinidades han mudado su apariencia. Tyr, dios de la guerra, tiene la figura de un oso, y Odín aparece representado en algunas viñetas con forma de globo ocular. En este sentido, la “zoomorfización” de algunos dioses acusa el influjo de “*Kamandi*” de Jack Kirby, un tebeo que yo estaba releiendo cuando empezaba con “*Los dientes de la eternidad*”.

En cuanto al combate entre dioses (que ocupa buena parte del segundo volumen), recuerdo que consulté el tratado de ajedrez de Capablanca para intentar que las acciones simultáneas estuvieran mínimamente organizadas e infundieran en el ánimo del lector la ilusión de que, tras ellas, había una cierta estrategia. Pero, de la misma forma que yo no entendí el tratado de Capablanca, es posible que haya lectores que no entiendan las reglas ocultas que guían el combate que escribí. No obstante, creo que tanto en el manual de Capablanca como en “*Los dientes de la eternidad*” queda clara la idea de que, en un juego de tablero, un peón puede decidir la partida.

[ Continúa a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

**P.:** En una historia de dioses destaca la figura de Gylfi, un viejo guerrero atormentado por la traición a un amigo.

JG: Sí, Gylfi es un guerrero ya anciano cuya época de esplendor ha pasado y que vive retirado en un rincón remoto de Noruega. No es heroico ni valiente, pero posee una moralidad muy rigurosa que lo empuja a realizar actos heroicos. O a cometerlos, según se mire. A grandes rasgos, Gylfi busca perdón por haber traicionado a un amigo. “*Los dientes de la eternidad*” cuenta el proceso de expiación de esa culpa. Una redención muy particular.



GR: Jejeje. Sí, Gylfi las pasa de todos los colores. Por una parte, quiere resolver o redimir el sentimiento de traición que tiene hacia su amigo y por el otro los dioses aprovechan este hecho para involucrarlo en sus planes sin que Gylfi sea del todo consciente de ello, claro está.

**P.:** La historia de “*Los dientes de la eternidad*” está llena de redenciones y venganzas.

GR: Sí, la verdad es que hay venganzas y ajustes de cuentas por doquier. Es un modelo de comportamiento que, según las sagas escritas, era bastante habitual entre familias o clanes de la civilización vikinga. Esto junto con el arcaísmo formal de aquellas sagas le da una notable potencia dramática a las historias. Hecho que nosotros intentamos trasladar a “*Los Dientes...*”

La venganza también se extrapola al mundo mitológico, en el que tenemos el deseo de Loki de usurpar el reinado de su propio padre. Imagínate el culebrón...

JG: La redención es un tema recurrente en mis historietas. Aparece en álbumes como “*Cuerda de presas*”, “*Hacerse nadie*” y “*Las aventuras imaginarias del joven Verne*”. Quizá lo tomase prestado originalmente de la obra de Felipe Hernández Cava. Pero, aparte de lo bien que escribe Felipe, hay una diferencia notable entre nosotros a la hora de abordar el asunto. Sus protagonistas suelen ser víctimas de una traición. Los míos suelen haberla cometido.

**P.:** En toda la obra vemos una meticulosa preparación de Odín de la gran batalla final entre los dioses, como si de una partida de ajedrez se tratase. Imagino que en algunos momentos, Jorge, te habrás sentido como Odín manejando las fichas para cuadrar un guión que funciona como un mecanismo de relojería.

JG: Ya me gustaría a mí tener el talento para la estrategia que despliega Odín en “*Los dientes de la eternidad*”. En el epílogo del libro confieso que fui armando el argumento sin un plan previo y que me costó dios y ayuda encajar las piezas del rompecabezas. La idea original era hacer un álbum de 48 páginas. El resultado, como ves, se nos fue un poco de las manos. Si, como dices, el guión aparenta un mecanismo de relojería, mentiría si dijese que fue algo premeditado. Eso sí, dediqué meses y años a intentar que la trama mantuviera la coherencia.

[Continua a la pàgina següent...]

A.

[...Ve de la pàgina anterior]

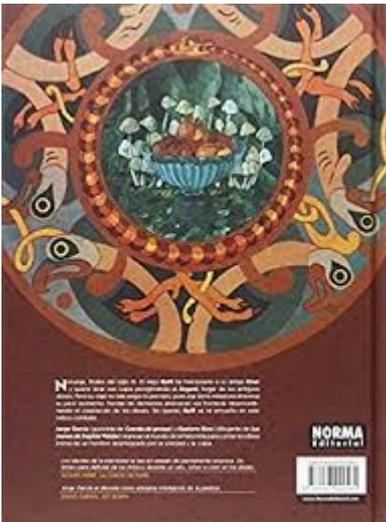
**P.:** En toda la obra se transmite una sensación de inminente cataclismo. ¿Cómo conseguís trabajar ese crescendo continuo hasta llevarlo al clímax final?

JG: A estas alturas del siglo XXI, el Ragnarok se ha convertido en un tópico literario. Su mera mención sitúa al lector ante un horizonte crepuscular e imprime un “tono” apocalíptico a cualquier relato. En “*Los dientes de la eternidad*”, las escenas se suceden, creo, con cierta fluidez a lo largo de la historia creando una maraña de acciones simultáneas que intenté que confluyeran al final. No es un recurso original. Mario Vargas Llosa se refiere a él como “vasos comunicantes”. O sea, cuando varias acciones discurren paralelas y, por la unidad del tema, reverberan unas en otras. Si uno aplica con destreza este mecanismo narrativo, el todo acaba siendo mayor que la suma de las partes. Quizá por eso, mi capítulo preferido es el último.

GR: Pues en el apartado gráfico creo que se produce un hecho que en parte podría resultar contradictorio. A medida que la historia avanzaba, recibía páginas de guión e iba viendo que yo deseaba contar ese crescendo al que te refieres lo más claramente posible. Por tanto, quizás de manera inconsciente, fui eliminando bastantes elementos accesorios o superfluos en mi dibujo. Mientras la intensidad de la historia crecía, mi dibujo cada vez se hacía más sencillo, por decirlo de alguna manera.

**P.:** En “*Los dientes de la eternidad*” trabajáis con personajes que están muy instalados en el imaginario colectivo, pero conseguís darle un nuevo punto de vista. Personajes como Odín, Thor, o Loki están muy arraigados en nuestra cultura. ¿Cómo os enfrentáis a estos mitos para encontrar un enfoque personal?

GR: En mi caso vi claro que la historia finalmente se trataba de una especie de alucinación. Como cuando un vikingo entra en trance antes de entrar en batalla. Por tanto, vi procedente acercar toda la cosmogonía nórdica a la estética pop y psicodélica de los años 60. Quizás en este sentido el enfoque es bastante personal.



**P.:** En la primera lectura del libro es imposible dejar de sorprenderse con tus espectaculares dibujos, Gustavo. Da la sensación que en esta obra has trabajado a fondo para lograr el resultado más espectacular posible.

GR: Sí, creo que el carácter de la historia lo pedía bastante. Un dibujo espectacular, pero a la vez, conseguir un tipo de belleza que transmita cierta humildad espartana. En ese sentido, la influencia de algunos dibujantes infantiles de los países del Este de los años 70 fue crucial.

*Continua a la pàgina següent...*

[...Ve de la página anterior]

**P.:** El color cobra especial importancia. Una paleta de vivos contrastes que busca las sensaciones más extremas.

GR: Creo que el color juega un papel muy importante a nivel narrativo. Tiene una funcionalidad espacial y temporal. Es decir, dependiendo del espacio y del tiempo donde se sitúa la trama juego con unas gamas de color u otras. De tal manera que, por ejemplo, utilizo gamas de colores frías (cian, azul verdoso o grises) para situar la acción en Noruega. O utilizo rojos, rosas o fucsias cuando la acción o los personajes principales en ella son Loki o los demonios del Múspel.

**P.:** ¿Cuáles han sido tus influencias? Quizás el referente más claro sea el *Hércules* de Calatayud aunque vemos la capacidad icónica de Max en figuras como Odín o la capacidad de creación de ambientes imposibles en la línea de Breccia.

GR: Hablar de influencias sería un no parar. Pero, por ejemplo, en cuanto a las influencias que citas, pues sí, son bastante claras. Max por ejemplo es un autor al que sigo prácticamente desde que me gustan los cómics. Álbumes como *“El Beso Secreto”*, *“La Muerte Húmeda”* u *“Órficas”* son libros de cabecera para mí. Aunque quizás en *“Los Dientes de la Eternidad”* su influencia se va diluyendo a medida que avanza la obra. Sobre Calatayud en *“Hércules”* o *“Peter Petrake”*, su influencia es evidente. De él tomé prestados incluso algunos diseños de personajes. También me influyeron otros artistas que trabajaron con esta estética pop, como el José Ramón Sánchez de los 70 y claro está, artistas como Heinz Edelmann, Roman Cieslewicz, Stepan Zavrel, Wes Wilson y un largo etc. En cuanto a Breccia, claro, es uno de los dibujantes más importantes del siglo XX.

**P.:** En el caso del guión, reconoces la influencia de Moore, imagino que por el milimétrico trabajo de guión, aunque también hay ecos de un Gaiman inspirado.

JG: Sobre todo me apasiona la obra de Alan Moore. Junto a Carlos Sampayo y a Felipe Hernández Cava, conforma mi panteón literario en el mundo de la historieta. Sus tebeos manifiestan un gran dominio del medio, tanto en las distancias cortas como en las largas. Sus argumentos son complejos, amenos e interesantes. Sus personajes muestran una gran profundidad psicológica. Sus diálogos destacan por la elocuencia y por la eficacia dramática. Su manejo del ritmo narrativo es soberbio. Y sus historietas, pese a sentar sus cimientos sobre material de derribo (como superhéroes, pornografía o asesinos en serie), saben ser bellas, divertidas y profundas.

A Moore lo estudié a fondo, sobre todo, por su magistral empleo de las acciones simultáneas. Aparte, en su obra, nada es accesorio. Un detalle que parece irrelevante en una viñeta cobra gran importancia decenas de páginas después. En su obra, además, el silencio es tan elocuente como la palabra. Y me gusta mucho esa especie de respetuosa irreverencia que exhibe al recrear personajes ajenos. Me refiero a obras como *“La Cosa del Pantano”*, *“Miracleman”*, *“Superman”*, *“Capitán Britania”* o *“La Liga de los Caballeros Extraordinarios”*. En ellas, se mantiene fiel a la tradición de los tebeos o las novelas originales, pero se acerca a ellas desde un punto de vista que le permite construir una obra original sin traicionar por ello el legado de los autores que lo precedieron. A la hora de acercarme a la mitología nórdica, abordé el asunto con el mismo respeto desprejuiciado que Moore muestra en su trabajo.

[Continua a la página siguiente...]



[...Ve de la página anterior]

**P.:** El color cobra especial importancia. Una paleta de vivos contrastes que busca las sensaciones más extremas.

**GR:** Creo que el color juega un papel muy importante a nivel narrativo. Tiene una funcionalidad espacial y temporal. Es decir, dependiendo del espacio y del tiempo donde se sitúa la trama juego con unas gamas de color u otras. De tal manera que, por ejemplo, utilizo gamas de colores frías (cian, azul verdoso o grises) para situar la acción en Noruega. O utilizo rojos, rosas o fucsias cuando la acción o los personajes principales en ella son Loki o los demonios del Múspel.

**P.:** ¿Cuáles han sido tus influencias? Quizás el referente más claro sea el *Hércules* de Calatayud aunque vemos la capacidad icónica de Max en figuras como Odín o la capacidad de creación de ambientes imposibles en la línea de Breccia.

**GR:** Hablar de influencias sería un no parar. Pero, por ejemplo, en cuanto a las influencias que citas, pues sí, son bastante claras. Max por ejemplo es un autor al que sigo prácticamente desde que me gustan los cómics. Álbumes como *“El Beso Secreto”*, *“La Muerte Húmeda”* u *“Órficas”* son libros de cabecera para mí. Aunque quizás en *“Los Dientes de la Eternidad”* su influencia se va diluyendo a medida que avanza la obra. Sobre Calatayud en *“Hércules”* o *“Peter Petrake”*, su influencia es evidente. De él tomé prestados incluso algunos diseños de personajes. También me influyeron otros artistas que trabajaron con esta estética pop, como el José Ramón Sánchez de los 70 y claro está, artistas como Heinz Edelmann, Roman Cieslewicz, Stepan Zavrel, Wes Wilson y un largo etc. En cuanto a Breccia, claro, es uno de los dibujantes más importantes del siglo XX.

**P.:** En el caso del guión, reconoces la influencia de Moore, imagino que por el milimétrico trabajo de guión, aunque también hay ecos de un Gaiman inspirado.

**JG:** Sobre todo me apasiona la obra de Alan Moore. Junto a Carlos Sampayo y a Felipe Hernández Cava, conforma mi panteón literario en el mundo de la historieta. Sus tebeos manifiestan un gran dominio del medio, tanto en las distancias cortas como en las largas. Sus argumentos son complejos, amenos e interesantes. Sus personajes muestran una gran profundidad psicológica. Sus diálogos destacan por la elocuencia y por la eficacia dramática. Su manejo del ritmo narrativo es soberbio. Y sus historietas, pese a sentar sus cimientos sobre material de derribo (como superhéroes, pornografía o asesinos en serie), saben ser bellas, divertidas y profundas.

A Moore lo estudié a fondo, sobre todo, por su magistral empleo de las acciones simultáneas. Aparte, en su obra, nada es accesorio. Un detalle que parece irrelevante en una viñeta cobra gran importancia decenas de páginas después. En su obra, además, el silencio es tan elocuente como la palabra. Y me gusta mucho esa especie de respetuosa irreverencia que exhibe al recrear personajes ajenos. Me refiero a obras como *“La Cosa del Pantano”*, *“Miracleman”*, *“Superman”*, *“Capitán Britania”* o *“La Liga de los Caballeros Extraordinarios”*. En ellas, se mantiene fiel a la tradición de los tebeos o las novelas originales, pero se acerca a ellas desde un punto de vista que le permite construir una obra original sin traicionar por ello el legado de los autores que lo precedieron. A la hora de acercarme a la mitología nórdica, abordé el asunto con el mismo respeto desprejuiciado que Moore muestra en su trabajo.

[Continua a la página siguiente...]



[...Ve de la pàgina anterior]

Aparte de Moore, “*Los dientes de la eternidad*” es un catálogo de nuestras influencias como historietistas: de Caniff a Pratt, pasando por Winsor McCay, Hermann, Chaland, Keko, Daniel Torres, Fred y un largo etcétera. Por mi parte, estudié con detenimiento el “*Daredevil*” y el “*Lobezno*” de Frank Miller, que me parecen soberbios en su rigor narrativo. Aparte, hay mil guiños a imágenes célebres de la historia de la historieta, desde el “*Ché*” de Alberto Breccia hasta “*Green Lantern/Green Arrow*” de Neal Adams. Creo que estas referencias están disimuladas y no estorban el proceso de lectura, pero pueden dar mucho juego de cara a una relectura.

**P.: Es curioso que hables de la influencia de Kirby en un libro en el que Thor está tan presente, quizás la visión más popular del dios actualmente.**



JG- Desde muy niño, soy lector compulsivo de la obra de Kirby. Sospecho que, en realidad, sólo se puede leer a Kirby de forma compulsiva. En mi opinión, es el último -y acaso el mejor- de los dibujantes “antiguos” de historieta. Me explico: entiendo por “antiguos” a aquellos autores cuya estética apenas variaba de una historieta a otra (frente a Alberto Breccia, por ejemplo, que graduaba su estilo en función del guión y del tema). La retórica de Kirby, sin embargo, era tan poderosa que le permitía apropiarse sin problemas del género que estuviese dibujando, ya fuera un western, un thriller o una historia de amor. Por su contundencia narrativa y por el colosalismo de sus imágenes, era el dibujante ideal para el género de superhéroes. En realidad, creo que lo desbordaba. Tengo para mí que Kirby era un género en sí mismo, como Philip K. Dick respecto a la literatura de ciencia-ficción. Sin duda, yo siempre lo preferí a otros compañeros suyos como John Buscema o John Romita Sr.

Sin embargo, el “Thor” de Kirby y Stan Lee nunca me resultó tan atractivo como otros títulos de Marvel dibujados por el Rey. Esto obedece, supongo, a que yo leí los clásicos de Marvel de una forma fragmentaria e inconexa, y los pocos tebeos de “Thor” que cayeron en mis manos estaban entintados por Vince Colleta, que deslucía con su rayado enfático el estilo de Kirby. Pero, más allá de su estética, para mí, Kirby es ante todo un grandísimo narrador. Pocos tienen su ojo a la hora de elegir el encuadre dramáticamente más acertado, pocos tienen su pulso y su brío a la hora de crear una secuencia, pocos demuestran su eficacia narrativa, pocos lo aventajan en fecundidad y en poder de sugestión. Le bastaban unas pocas viñetas para describir todo un mundo. ¡Y qué mundos los de sus tebeos! En fin, Kike, has despertado al demonio que llevo dentro. Con o sin Colleta, tendré que volver a “Thor” un día de estos.

**P.: ¿Cómo se unen materiales tan diversos como los tebeos de superhéroes, libros como “*Cujo*” o películas como “*Dos hombres y un destino*” en un solo libro?**

JG- “*Los dientes de la eternidad*” tuvo un tiempo de gestación muy largo. Durante todo ese tiempo, leí mitología, sagas islandesas, alta cultura y material de derribo. Dado que la parte mitológica del álbum requería un tratamiento espectacular, busqué recursos para conferirle a la obra una dimensión operística. Y, claro, en el mundo de los tebeos, muchos de los mejores “efectos especiales” se encuentran en el género de superhéroes. Por eso -y por gusto personal, a qué engañarnos- leí muchos tebeos de ese paño. Algunos son basura, otros tienen valor más allá de los límites del género. Entre los que más me ayudaron a la hora de escribir “*Los dientes de la eternidad*”, figuran obras maestras del medio como “*La cosa del pantano*” de Moore, Bissette y Tottleben, o el “*Daredevil*” y el “*Lobezno*” de Frank Miller (que estudié al detalle). Pero también leí una larga lista de obras que me sirvieron, incidentalmente, para visualizar un determinado “efecto especial”, como “*Doctor Extraño*” de Steve Englehart, Frank Brunner y Gene Colan, “*Manhunter*” de Archie Goodwin y Walter Simonson, o “*Green Lantern*” de John Broome y Gil Kane.

[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

Aparte de Moore, *“Los dientes de la eternidad”* es un catálogo de nuestras influencias como historietistas: de Caniff a Pratt, pasando por Winsor McCay, Hermann, Chaland, Keko, Daniel Torres, Fred y un largo etcétera. Por mi parte, estudié con detenimiento el *“Daredevil”* y el *“Lobezno”* de Frank Miller, que me parecen soberbios en su rigor narrativo. Aparte, hay mil guiños a imágenes célebres de la historia de la historieta, desde el *“Ché”* de Alberto Breccia hasta *“Green Lantern/Green Arrow”* de Neal Adams. Creo que estas referencias están disimuladas y no estorban el proceso de lectura, pero pueden dar mucho juego de cara a una relectura.



**P.: Es curioso que hables de la influencia de Kirby en un libro en el que Thor está tan presente, quizás la visión más popular del dios actualmente.**

JG- Desde muy niño, soy lector compulsivo de la obra de Kirby. Sospecho que, en realidad, sólo se puede leer a Kirby de forma compulsiva. En mi opinión, es el último -y acaso el mejor- de los dibujantes “antiguos” de historieta. Me explico: entiendo por “antiguos” a aquellos autores cuya estética apenas variaba de una historieta a otra (frente a Alberto Breccia, por ejemplo, que graduaba su estilo en función del guión y del tema). La retórica de Kirby, sin embargo, era tan poderosa que le permitía apropiarse sin problemas del género que estuviese dibujando, ya fuera un western, un thriller o una historia de amor. Por su contundencia narrativa y por el colosalismo de sus imágenes, era el dibujante ideal para el género de superhéroes. En realidad, creo que lo desbordaba. Tengo para mí que Kirby era un género en sí mismo, como Philip K. Dick respecto a la literatura de ciencia-ficción. Sin duda, yo siempre lo preferí a otros compañeros suyos como John Buscema o John Romita Sr.

Sin embargo, el “Thor” de Kirby y Stan Lee nunca me resultó tan atractivo como otros títulos de Marvel dibujados por el Rey. Esto obedece, supongo, a que yo leí los clásicos de Marvel de una forma fragmentaria e inconexa, y los pocos tebeos de “Thor” que cayeron en mis manos estaban entintados por Vince Colleta, que deslucía con su rayado enfático el estilo de Kirby. Pero, más allá de su estética, para mí, Kirby es ante todo un grandísimo narrador. Pocos tienen su ojo a la hora de elegir el encuadre dramáticamente más acertado, pocos tienen su pulso y su brío a la hora de crear una secuencia, pocos demuestran su eficacia narrativa, pocos lo aventajan en fecundidad y en poder de sugestión. Le bastaban unas pocas viñetas para describir todo un mundo. ¡Y qué mundos los de sus tebeos! En fin, Kike, has despertado al demonio que llevo dentro. Con o sin Colleta, tendré que volver a “Thor” un día de estos.

**P.: ¿Cómo se unen materiales tan diversos como los tebeos de superhéroes, libros como “Cujo” o películas como “Dos hombres y un destino” en un solo libro?**

JG- *“Los dientes de la eternidad”* tuvo un tiempo de gestación muy largo. Durante todo ese tiempo, leí mitología, sagas islandesas, alta cultura y material de derribo. Dado que la parte mitológica del álbum requería un tratamiento espectacular, busqué recursos para conferirle a la obra una dimensión operística. Y, claro, en el mundo de los tebeos, muchos de los mejores “efectos especiales” se encuentran en el género de superhéroes. Por eso -y por gusto personal, a qué engañarnos- leí muchos tebeos de ese paño. Algunos son basura, otros tienen valor más allá de los límites del género. Entre los que más me ayudaron a la hora de escribir *“Los dientes de la eternidad”*, figuran obras maestras del medio como *“La cosa del pantano”* de Moore, Bissette y Tottleben, o el *“Daredevil”* y el *“Lobezno”* de Frank Miller (que estudié al detalle). Pero también leí una larga lista de obras que me sirvieron, incidentalmente, para visualizar un determinado “efecto especial”, como *“Doctor Extraño”* de Steve Englehart, Frank Brunner y Gene Colan, *“Manhunter”* de Archie Goodwin y Walter Simonson, o *“Green Lantern”* de John Broome y Gil Kane.

[Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

Respecto a “*Cujo*”, contraí una deuda de gratitud enorme con esta y otras obras de Stephen King. Apenas leo “best-sellers”, pero la literatura de King me apasiona por la meticulosa construcción de los argumentos, por la profundidad psicológica de los personajes y por el tratamiento casi legendario que confiere a las figuras sobrenaturales que pueblan sus novelas. El carácter que imprimí a Fenrir (célebre lobo de la mitología nórdica) tiene mucho que ver con el perro rabioso que protagoniza la novela “*Cujo*”. Y la caracterización de Loki guarda una relación muy estrecha con el Randall Flagg que ejerce de antagonista absoluto en la novela “*Apocalipsis*”.

En cuanto a “*Dos hombres y un destino*”, ¿qué puedo decir? He visto esa película al menos una decena de veces. Me encanta la forma en que recrea el género del western retratando a esos dos forajidos como dos hombres cuyo tiempo ya pasó y a los que sólo les queda elegir la forma en que van a morir. El protagonista de “*Los dientes de la eternidad*” tiene algo de Butch Cassidy y de Sundance Kid. Como ellos, es un hombre desajustado con su tiempo. Y, como ellos, también tiene una escena crucial frente a un abismo.

**P.: En el epílogo del libro hablas de cómo va creciendo el tamaño de la obra a medida que os dais cuenta de sus posibilidades.**

JG: Bueno, fue creciendo porque no premedité el recorrido que la obra debía seguir. Cuando comenzamos el álbum, teníamos muy claro el inicio y el final. El desarrollo era un enigma. Al principio, la historia avanzaba a base de golpes de efecto. O, simplemente, añadiendo una escena para presentar un nuevo personaje (como el lobo Fenrir o el dios Héimdal). La historia arranca realmente en el capítulo IV de la primera parte (que es, por cierto, uno de los guiones de los que estoy más orgulloso). A partir de ese momento, el tebeo da un vuelco y gana en profundidad. Después, me pasé varios años intentando que las distintas partes que componen el libro encajasen en un todo más o menos armonioso mientras Gustavo maduraba estéticamente y me permitía, cada vez, mayores vuelos de imaginación en el guión. Hay secuencias firmadas casi al final (como el paseo de Gylfi por el lecho del fiordo o el combate que libran Thor y la serpiente del Midgard) que hubiéramos sido incapaces de concebir cuando empezamos “*Los dientes de la eternidad*”.

**P.: También en el epílogo de la obra hacéis un paralelismo entre la historia de dioses que afrontan su última batalla y la generación de autores a la que pertenecéis, unos dibujantes que ven como el suelo se abre bajo sus pies cuando quieren desarrollar un proyecto de vida en el que la historieta encuentre su hueco.**

GR: Muchos dibujantes y guionistas de nuestra generación parece que han desaparecido en la noche de los tiempos. Queríamos hacer nuestro homenaje a todos ellos. El mundo de la historieta es difícil, sin duda.

[ Continua a la pàgina següent... ]



[...Ve de la pàgina anterior]

JG: Pertenece a una generaci3n de historietistas que debió empezar a publicar en la segunda mitad de los noventa y que, enfrentada a una coyuntura econ3mica adversa, no pudo hacerlo hasta principios del nuevo milenio. Gracias, dicho sea de paso, al empuje de varias peque1as editoriales (como De Ponent, Astiberri y Sinsentido) y a la ayuda institucional que ofrecía el certamen de Injuve. Salvo contadas excepciones, la mayoría de mis compa1eros de generaci3n se dedica a otras ocupaciones para ganarse la vida y las compagina con la creaci3n de historieta en sus ratos libres. Sé que el "amateurismo" es un mal generalizado en la industria de la cultura, pero creo que mi generaci3n es, acaso, la primera que careci3 de un horizonte profesional a la hora de iniciarse en el arte (o la artesanía) de los tebeos. Si a ello sumamos los bajísimos precios por pàgina que imperan en el mercado espa1ol, nos encontramos ante el caldo de cultivo ideal para que cundan el desánimo y la deserci3n. En los últimos meses, por cierto, he coincidido con varios autores de primera línnea que me decían que estaban agotando sus últimos cartuchos y que, si la situaci3n editorial no mejoraba (o si no encontraban un sello francés dispuesto a acoger sus propuestas), se disponían a tirar la toalla. Ello no obsta para que sigan surgiendo a cada rato autores interesantes. Entre mis preferidos, Martín López Lam (que acaba de publicar el espléndido álbum "Sirio" en el sello Fulgencio Pimentel), César Sebastián (que particip3 junto a los excelentes Víctor Puchalski, René Parra y Adrián Bago en la creaci3n del álbum colectivo "Vida de los más excelentes historietistas" editado por El Nadir el a1o pasado) y Núria Tamarit (una espléndida dibujante que ya nos ha sorprendido a todos con su trabajo junto a la también dibujante Xulia Vicente en el álbum "Duerme pueblo" editado por La Cúpula, y que nos volverá a sorprender con "Avery's Blues", un álbum soberbiamente escrito por Angux).

**P.: Contrasta esta visi3n del medio con la más optimista que se transmite de la situaci3n del mundo de las viñetas.**

JG: Me temo que sí. Mientras los medios de comunicaci3n ensalzan el buen momento que atraviesa la historieta espa1ola y elogian la cantidad y calidad de sus publicaciones, a mí me da la impresi3n de estar asistiendo a un momento muy difícil para los historietistas e, incluso, a un cierto retroceso a nivel narrativo. Frente a aquellos que opinan que el auge de la "novela gràfica" ha supuesto un salto cualitativo en el horizonte de los tebeos espa1oles, yo creo que, simplemente, seguimos aplicando la gramàtica narrativa de los maestros del medio (sea McCay, Herriman o Caniff). Eso sí, hemos introducido nuevos temas que llaman la atenci3n de los lectores. Pero el asunto no debería valer por la obra. Es decir, una obra ambientada en un contexto hist3rico determinado no tiene más valor que otra circunscrita al territorio de la imaginaci3n. La elecci3n del tema no a1ade ningún valor a un tebeo. Sólo la pericia de su autor a la hora de hacer que ese tema trascienda a ojos de sus lectores. Y, en mi humilde opini3n, son muy pocos los autores espa1oles capaces de lograr esa trascendencia. Eso sí, a la hora de ocupar espacio o tiempo en los medios de comunicaci3n, siempre tendrá preferencia una obra que trate un asunto de actualidad o un tema de interés cultural que otra que aborde el Ragnarok o cualquier otro vuelo de la fantasía.



GR: Desde mi punto de vista entiendo esa visi3n optimista. Realmente se publican muchos cómics y el nivel creativo es bastante elevado. Probablemente como nunca se haya dado en este país. Por otro lado, entiendo también la visi3n pesimista, dado que las condiciones laborales del dibujante de cómics jamás han sido tan desfavorables. De tal manera que la única forma de ganarse la vida en este medio va en funci3n de si tu obra se globaliza o no, al fin y al cabo, dependiendo de a cuanta gente puedes llegar, independientemente del país donde te encuentres. Vas sumando de aquí y de allá y al final te sale más o menos rentable realizar un álbum.

[ Continua a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

En cuanto al interés de los medios de comunicación, creo que, a diferencia de Jorge, estos atienden preferentemente a aquellas obras que se convierten por sí mismas en temas de actualidad. Muchas de ellas por la temática tratada. Otras, en cambio, por el alto volumen de ventas alcanzado, independientemente del tema de que se ocupen. Simplemente creo que a veces los medios de comunicación reaccionan a posteriori del éxito que una obra pueda alcanzar. Digamos, que, en conjunto, mi visión del panorama actual es más relativista que otra cosa.

**P.: El prólogo de Pablo Auladell se convierte en toda una declaración de principios. Auladell no sólo es uno de los autores más destacados de la generación Injuve, sino que su última obra “El paraíso Perdido”, ya anticipa unos intereses comunes por narrar historias mayores que la vida.**

GR: En efecto, consideramos que hay bastantes paralelismos entre “El Paraíso Perdido” y “Los Dientes de la Eternidad”. Sobre todo, diría que nuestro posicionamiento ante este tipo de obras tan colosales es bastante similar. Las dos son obras de artesanía, realizadas con el máximo cuidado y que a la vez ofrecen cierta pausa y detenimiento al lector. El cuál puede sumergirse y recrearse con las imágenes mientras lee. No hay sensación de inmediatez. Además, Pablo es compañero de generación y amigo personal, con lo cual, era el prologuista perfecto para nuestra obra.

JG: Pablo es alguien por quien tanto Gustavo como yo sentimos un profundo respeto a nivel personal y profesional. Es uno de los mejores autores de mi generación, como demuestran “El paraíso perdido” y “Soy mi sueño”. Pero, cronológicamente, nosotros comenzamos “Los dientes de la eternidad” mucho antes de que Pablo se plantease la idea de adaptar a Milton. De hecho, la primera edición de “Los dientes de la eternidad” precedió en varios años la de “El paraíso perdido”. Pablo, incluso, fue uno de los amigos a los que -allá por 2010- enviamos muestras de “Los dientes de la eternidad” para que nos sirvieran de consultores y de correctores improvisados.

Con Pablo, eso sí, compartimos el gusto por la literatura, por la mitología y, creo, por cierto canon de belleza en la historieta. En otro orden de cosas, Pablo y yo colaboramos juntos hace muchos años en una historieta corta protagonizada por Ulises de regreso a Ítaca. Curiosamente, creo que fue la primera vez que introduje elementos fantásticos en una de mis historietas. En ese sentido, “Los dientes de la eternidad” sería el corolario de un largo proceso que inicié hace más de una década gracias a Pablo Auladell. Que sea él quien prologue la obra me produce una gran satisfacción y me lleva a pensar en el cierre de una etapa (o en el inicio de otra).



**P.: Precisamente las dificultades del medio hacen que la obra se publique en dos editoriales diferentes. ¿Cómo vivís la aventura editorial de la obra?**

GR.: Uff, fue un proceso largo y duro. “Los Dientes de la Eternidad” tienen un primer álbum publicado en Edicions de Ponent, que abarca aproximadamente la mitad de la historia. Cuando terminamos el segundo, circunstancias personales de Paco Camarasa hicieron que no pudiera hacerse cargo de la edición. Con lo cual, nos dio libertad para buscar otra casa y después de mucho buscar, apareció Norma, que se hizo con los derechos de toda la obra. Una auténtica suerte para nosotros. Dado que, aunque conseguimos el interés de algunas editoriales francesas, ninguna de ellas mostró el entusiasmo necesario de manera tan evidente e inmediato como lo hizo Norma en aquel momento. Con ellos fue una especie de llegar y besar el santo. La cuestión, a partir de ahora es seguir buscando para que la obra pueda tener cabida en otros mercados foráneos.

[ Continúa a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

JG: Como ha dicho Gustavo, fue una aventura que vivimos con desconcierto, con seria preocupación y, casi, con desesperación. Cuando, armado con razones de peso, Paco Camarasa nos dijo que no podía comprometerse a publicar la obra, se abrió para Gustavo y para mí un paréntesis muy largo que agotamos en consultar editores españoles y franceses. Creo que propusimos la obra a más de 120 editoriales. Como puedes imaginar, la recepción de 120 negativas (cuando había respuesta, claro) fue un golpe psicológico muy duro. Algunos amigos, incluso, mediaron con sus respectivos editores para intentar convencerlos de que publicasen nuestro trabajo. En este sentido, quiero agradecer sus gestiones a Pablo Auladell, Juanjo Sáez, David Rubín y Álvaro Ortiz. Pero lo tenían muy difícil ya que, al ser un álbum a color, resultaba muy caro de producir. Las editoriales interesadas no tenían dinero suficiente para reproducir el tebeo, tristemente. Al final, se produjo una feliz circunstancia: Luis Martínez empezó a trabajar como editor en Norma y -aleccionado por Sagar Forniés y por Jordi Pastor- asumió el riesgo de sacar el álbum en una edición íntegra convirtiendo ese compromiso en algo personal. Sospecho que si no llega a ser por el triángulo que formaron Luis, Sagar y Jordi, sumado a la determinación de Gustavo, a estas alturas seguiríamos buscando un editor para *“Los dientes de la eternidad”*.

**P.: En tu caso, Gustavo, la nueva edición se ha traducido, además, en una revisión e incluso redibujo de algunas de las páginas ya realizadas. ¿Cómo ha sido este trabajo?**



GR.: Pues esto creo que tiene que ver con el proceso de síntesis en mi estilo anteriormente mencionado. A medida que iba recibiendo páginas de guión de Jorge e íbamos concretando el argumento, mi intención era tratar de narrar el punto de énfasis de la historia lo más claramente posible. Prioricé el hecho de tratar el dibujo como un elemento que beneficiara la narrativa antes que tratarlo como un elemento ilustrativo más o menos espectacular de un texto.

El resultado de todo ello fue una depuración, quizás inconsciente, de mi estilo, eliminando todo elemento superfluo que pudiera entorpecer la narrativa. Y como no, producto de esta evolución, una diferencia notable de estilo entre las primeras páginas de la obra y las últimas. Así que pensé, que lo más justo era tratar de igualarlas todas, además de, por otro lado, ofrecer algo nuevo a los compradores del álbum de de Ponent. Así que me embarqué en retocar esas primeras páginas o, cuanto menos, en retocarlas. Creo que el resultado final es más redondo y agradecido.

**P.: En un proceso tan largo ¿no habéis temido que *“Los dientes de la eternidad”* se convirtiese en vuestro *Beowulf* como en el caso de Olivares?**

JG: Si alguna vez se manifestó ese miedo, fue hacia el final del primer álbum. Por entonces aún soñábamos con hacer *“Los dientes de la eternidad”* en un solo libro (que es como, curiosamente, se acabó publicando el proyecto). Pero los plazos se dilataban más y más, y hubo un momento en que Gustavo me sugirió que, por una cuestión de salud mental, dividiéramos la obra en dos partes. Según Gustavo (y yo estuve de acuerdo), la primera parte nos serviría de trampolín psicológico para lanzarnos a concluir la segunda. Por lo demás, creo que encontré un compromiso tan férreo en Gustavo que jamás me planteé la posibilidad de dejar la obra inconclusa. Habría sido una falta de respeto muy grave hacia alguien tan profundamente comprometido con su trabajo (y con el mío).

GR.: Yo tenía muy claro que tarde o temprano iba a terminar la obra. Aunque pasé los típicos momentos de inevitable bajón emocional, dibujar esta obra generalmente no se me hizo demasiado duro dado que en realidad es una profesión de la que disfruto. Tampoco me he visto agobiado por las prisas, ni por sacar la obra al mercado dentro de un calendario predefinido. Digamos que una vez acabada la obra, se editaba y punto. No importaba demasiado la fecha.

[ Continúa a la pàgina següent...]

[...Ve de la pàgina anterior]

**P.: Toda la obra respira un aire crepuscular. Un tono de elegía que transmite el fin de una época. ¿Es para vosotros un final de camino u os planteáis un nuevo comienzo en la historieta?**

GR: Sin duda para mí es un nuevo comienzo; la edición de Norma a nosotros nos ha animado mucho a continuar con otros proyectos. Tenemos mucho que ofrecer y contar. Con una voz muy personal, aunque no ausente de accesibilidad al público.

JG: Por mi parte, pensé durante años que “*Los dientes de la eternidad*” sería mi tumba como guionista de historieta. De hecho, planteé el epílogo como una especie de epitafio donde despedirme dignamente de este medio. Sin embargo, “*Los dientes de la eternidad*” se ha convertido al final en un “álbum-bisagra” que cierra una etapa y preludia otra distinta. El cariño que me han demostrado amigos como Gustavo, Pedro Rodríguez o Sagar Forniés me ha animado a seguir adelante un poco más.

**P.: ¿Cómo está siendo la reacción ante la obra?**

GR: Pues hasta donde nosotros sabemos, muy buena; no he visto crítica negativa y veo que al público le está gustando bastante.

JG: Como dice Gustavo, aún es pronto para decirlo. Pero creo que, con la debida cautela, las primeras vibraciones están siendo bastante buenas. Espero que el tebeo se venda lo suficiente como para justificar la confianza que Luis Martínez ha depositado en nosotros. Eso nos permitirá afrontar con mayor comodidad futuros desafíos.

**P.: ¿Proyectos?**

GR: En cuanto a comics se refiere tenemos un par sobrevolando la mesa de dibujo. El primero se titula “*Audun*”, es una especie de spin-off de “*Los Dientes de la Eternidad*”, pero la historia transcurre unos doscientos años más tarde. Aunque el carácter del álbum será prácticamente opuesto. Será un álbum corto, pequeño y muy sentido.

El otro proyecto “*Myrddin*” sigue más la senda marcada en “*Los Dientes...*”. Una historia épica ambientada en la mitología artúrica, pero con la ciencia ficción y el glam rock muy presentes. Hasta aquí puedo leer.

JG: Como dice Gustavo, nos traemos dos proyectos entre manos. De un lado, esa especie de cuento de aventuras titulado provisionalmente “*Audun*”. De otro, una epopeya vasta y ambiciosa llamada “*Myrddin*”. Aparte, tengo proyectos paralelos con Sagar Forniés, Pedro Rodríguez y Kosta (un autor al que descubrí en Facebook, que pertenece a la generación anterior a la mía y cuyo trabajo me deslumbró por su potencia, su dureza y su profundidad). Aparte, estoy colaborando con el espléndido dibujante Felipe H. Navarro en la realización de un par de historietas cortas que espero encuentren hueco en alguna revista y que quizá tengan su corolario en un tebeo más extenso. De momento, el porvenir se despliega mostrando un horizonte muy amplio. Todo depende de nuestra capacidad de aguante y de la respuesta que den los editores a las propuestas que estamos planteando.

[ Continúa a la pàgina següent...]



[...Ve de la página anterior]

**P.:** En “*Los Dientes de la Eternidad*” el proceso es tan apasionante como el propio resultado. ¿Podéis contarnos cómo es el trabajo de una página del libro?

JG- Yo acostumbro a escribir un guión clásico. Se divide en dos partes: técnica (donde sugiero al dibujante el número de viñetas de cada página y expongo por extenso el contenido de cada una de las imágenes) y literario (donde figuran los textos que aparecerán en cada viñeta). Con “*Los dientes de la eternidad*” tuvimos un problema. Y es que a Gustavo le costaba mucho visualizar los primeros guiones que le envié. Para salvar el escollo, empecé a dibujar unos “storyboards” cada vez más barrocos y elaborados que, pese a su nivel de detalle, agilizaron bastante el proceso de trabajo.

GR- Sí, lo cierto es que la concreción en los “storys” de Jorge ayudó bastante a poder terminar páginas con mayor celeridad. Además, hay detalles en los dibujos de Jorge que traslado, sin más, a mi propio dibujo. Sobre todo, detalles de iluminación y posición de algunos personajes. En cuanto a mi proceso de trabajo, pues quizás sea bastante particular, aunque a mí me funciona. Veamos: de los “storys” de Jorge realizo un boceto previo a lápiz, el tamaño de los originales es variable, dependiendo mucho del nivel de detalle que quiera alcanzar. A veces trato la viñeta individualmente, a veces en conjunto. Es muy relativo.

La técnica de entintado es bastante tradicional, suelo utilizar pincel. Pero, a medida que iba pensando más en color que en tinta, pasé del pincel a un rotulador 0,2mm. Las masas de color iban ganando terreno a la línea.

En cuanto a la preparación de los montajes, marco con rotulador las zonas de color en varias hojas, generalmente una hoja para los tonos oscuros y otra para los claros. Los medios tonos ya van incluidos en el original propiamente. Una vez lo tengo todo planificado procedo a la creación de texturas. Aquí sí que intervienen todo tipo de materiales, no sé, anilinas, acrílicos, aguadas, una vez escaneé directamente una bayeta sucia porque me gustaba su textura... Además, si incluyo el collage, pues preparo las zonas fotográficas aparte también. Es un proceso bastante laborioso.

Inmediatamente procedo al escaneo de cada hoja y a la unión de todo ello (Photoshop mediante), dividiéndolo y organizándolo todo por capas. Y claro está, luego viene el pertinente coloreado y retoques varios. Por último, procedo a la inclusión de bocadillos y cajas de texto. Aunque pueda parecer un proceso muy estricto y metódico, en realidad, es bastante libre y mixto en cuanto a técnica se refiere. Además, puede variar de una página a otra.



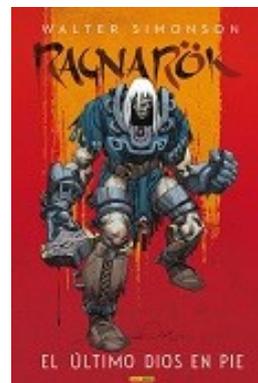
## CÒMICS RECOMANATS PELS ESPECIALISTES DE BIBLIOTEQUES LH

(dani, david, denis, jordi, jose, slvia)

**Dani: C Sim. Simonson, Walter. Ragnarok: el último dios en pie.**

Panini, 2016

Simonson da lo mejor de sí mismo aquí: espectaculares luchas propias del mejor cómic de superhéroes, una postapocalíptica y crepuscular ambientación de fantasía épica oscura, un uso intensivo de elementos de la mitología escandinava y unos muy ligeros toques de ciencia ficción. Todo ello con una soberbia narrativa que nos conduce a una lectura ágil en la que podemos además conmovernos con la tristeza de Thor, interesarnos por Brynna y su familia, o sorprendernos con secundarios como el troll Javokk.



Sergio Aguirre: <https://www.zonanegativa.com/ragnarok/>

**Denis: C Yuk. Yukimura, Makoto. Vinland Saga (16 vol.).**

Planeta, 2014-2020

Sin temor a equivocarme, puedo afirmar que *Vinland Saga* es uno de los mejores mangas que se editan actualmente, tanto en nuestro país como en su país de origen ya que sigue su curso a día de hoy. Con este título, estamos ante una serie de corte histórico y realista que está magníficamente narrada, con un dibujo limpio, detallado y hasta bonito, que nos lleva por las batallas cruentas y despiadadas que libraron los llamados vikingos. El dibujo de *Yukimura* es precioso y efectivo.

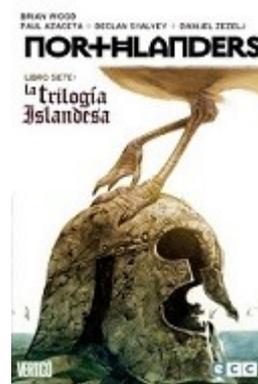


Miguel A. Aguilar: <https://www.alfabetajuega.com/noticia/no-solo-gaming-resenamos-vinland-saga-el-imprescindible-manga-de-vikingos-de-makoto-yukimura-n-57686>.

**Joan: C Woo. Wood, Brian. Northlanders (5 vol.).**

ECC, 2015-2016

Un tebeo que recupera la esencia del mejor cómic de aventuras con violencia, pasión y grandes escenas que no olvidaremos. Una historia a la altura del mito que, sin embargo, nos presenta a unos vikingos muy humanos. Ha captado estupendamente el espíritu de este pueblo (vikingos) que hizo un arte de la guerra, pero que no supo construir nada relevante. Y que estaba destinado a desaparecer en largos periodos de paz.



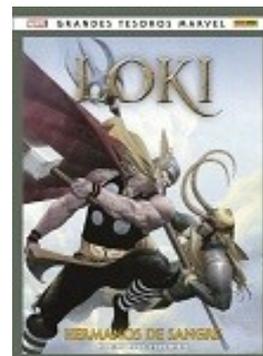
Jesús Jiménez: <https://www.rtve.es/noticias/20151019/northlanders-comic-sobre-autenticos-vikingos/1223740.shtml>

Jordi: C Rod. Rodi, Robert / Ribic, Esad. *Loki*.

Panini, 2005

“*Loki: Hermanos de Sangre*”, publicada originalmente en el año 2004 como una miniserie de cuatro números, algunos años antes del debut del Loki de Tom Hiddleston en la gran pantalla, cuenta una historia magnífica escrita por Robert Rodi e ilustrada por los espectaculares pinceles y el estilo realista del dibujante croata Esad Ribic («*Silver Surfer: Requiem*», «*Sub-Mariner: The Depths*», «*Secret Wars*», «*El Metabarrón*»,...), que ya había guiado el destino del Dios del Trueno en la etapa de Jason Aaron. La historia de Rodi perfila con brillantez a Loki, nos explica el punto de vista del villano, y nos desvela la verdad que siempre ha estado oculta.

Noren: <https://via-news.es/loki-hermanos-de-sangre-esad-ribic-y-robert-rod-panini-comics/>

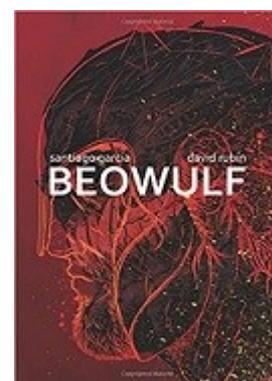


Jose: C Gar. García, Santiago / Rubín, David. *Beowulf*.

Astiberri, 2013

El trabajo de Santiago García a la hora de adaptar esta obra ha sido sublime. Tanto la estructura narrativa como su extensión son las idóneas. Esto da lugar a la creación de un cómic dinámico que nos sumergirá rápidamente en sus páginas. David Rubín utiliza innovadoras técnicas para captar la esencia del poema épico, trasladando ésta a cada viñeta.

<https://www.lacasadeel.net/2013/12/beowulf-de-santiago-garcia-y-david-rubin.html>

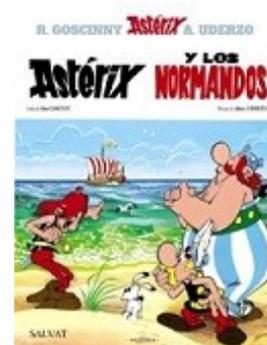


Silvia: IC Gos. Gosciny / Uderzo, Albert. *Astérix y los Normandos*

Salvat, 2006

Filatélix, el cartero, trae un mensaje para Abraracúrcix. El mensaje es de su hermano Oceanónix, quien envía a su hijo Gudúrix para convertirlo en un hombre, ya que el muchacho está acostumbrado a la buena vida de Lutecia. Por otro lado, los normandos no conocen el miedo y llegaron a los alrededores de la aldea gala para conocerlo, ya que piensan que con el miedo ellos podrán volar. Cuando ven que Gudúrix les tiene miedo, deciden secuestrarlo para que él les enseñe todo lo que sabe sobre el miedo.

[https://asterix.fandom.com/es/wiki/Ast%C3%A9rix\\_y\\_los\\_normandos](https://asterix.fandom.com/es/wiki/Ast%C3%A9rix_y_los_normandos)



Dimarts, 2 de juny - 19:00 hores

*Los dientes de la eternidad*, de Jorge García i Gustavo Rico

A càrrec de Xavier Domènech