

LA RANA

Revista de estudios sobre cómic #1



En portada
MIKE RATERA

Artículos

MANUEL BARRERO

JAVIER ALCÁZAR

JAVIER MORA

JIBA MOLEI ANDERSON

El cómic didáctico

MAREK BENNETT

El Estafador

JAVIRROYO, JUANJO SÁEZ,

MIREIA PÉREZ Y PEPO PÉREZ

MIKE
RATERA.06

&

MAX

Ha pasado más de un año desde que el número 0 de LaRAÑA de Sevilla vio la luz como un simple fanzine dedicado a jóvenes promesas del cómic sevillano. Aunque ya despuntaba a otros lares con contenidos como una entrevista al Premio Nacional de Cómic 2007 MAX (Francesc Capdevila), una página de Adri Ortiz (Adrik, autor de *La batalla de Montjüic REDUX*) o una portada del autor de "WC Warrior", en los últimos número de la fenecida *El Víbora*, Antonio Hitos.

Este número 1 remodela formato y contenidos para ofrecer algo que, aunque existente en nuestro país, nunca está de más recalcar con otras opiniones, títulos y cabeceras.

La nueva encarnación de LaRAÑA de Sevilla nace tanto como homenaje a desaparecidas revistas de divulgación y reseñas (*BANG!*, *Krazy Comics*, *Trama*), como admiradora de las indispensables publicaciones que hoy día se ofrecen en nuestro país (*Tebeosfera*, *Mundos de Papel*, *CHT*, la revista del club de amigos de El Capitán Trueno, *El Wendigo*, *El Boletín*, *Dolmen*, así como la labor de Bernabón, Yexus, Tadeo Juan, el gran Antonio Martín o blogs como el del Tío Berni o Joan Navarro; por mostrar algunos excelentes modelos a seguir y esperando no haber olvidado a mucha gente a la que pedimos perdón desde ya por nuestra mala memoria).

LaRAÑA de Sevilla se articula como una publicación anual, como un proyecto personal de la Dirección y como un sueño que lleva gestándose muchos meses (y que esperamos no muera en este primer ejemplar); todo ello en la forma de una publicación híbrida, abierta a la investigación, a la divulgación, a la crítica, a las reseñas, a las opiniones personales más dispares y, por qué no, con una pequeña "viñeta" abierta a la creación.

LaRAÑA de Sevilla pretende ser también un modelo a seguir por aquellos proyectos que nazcan en el futuro; quiere contribuir al panorama teórico-divulgativo complementando lo que ya hay y aprendiendo de las publicaciones primas y hermanas mayores que gozan de buena salud, así como las desaparecidas revistas que, como abuelos que cuentan sus hermosas batallitas, nos enseñan con su experiencia, testimonio y sabiduría heredada.

Quizá la mayor novedad (pero que desconocemos si alguien más hace, pedimos de antemano disculpas por nuestra falta de información, pues somos jóvenes en esto) que ofrece LaRAÑA de Sevilla es que, siendo una publicación NO VENAL, se distribuirá gratuitamente su edición impresa a tantas universidades, bibliotecas y entidades culturales (tanto públicas como privadas) que lo soliciten, haciendo que desde sus fondos bibliográficos, LaRAÑA de Sevilla llegue a cuanto más público, mejor.

LaRAÑA de Sevilla es un sueño. Un sueño que puede hacerse realidad. Y esperamos contar con vosotros para ellos.

GRACIAS.

Rafael Ruiz Dávila
Director Editorial

LaRAÑA de Sevilla #1

Director editorial

Rafael Ruiz Dávila

Directora artística

Elisa Seoane Domínguez

Imprime

SERVIRAPID

Maqueta

AÑO1design.com

Patrocina: Aula de Cultura de

G^aeH^a - Universidad de Sevilla

Marzo de 2010

DL: SE1281-2010

ISSN: 1887-4045

<http://revista-larana.blogspot.com>

laranadesevilla@gmail.com

SUMARIO

ARTÍCULOS

Doc Pastor
Lombilla
Javier Mora
Jiba Molei Anderson
Miguel Angel Pérez
Bartolomé Fernández

TRANSVERSALES

Manuel Barrero
Fede González
F

PORTFOLIO

Mike Ratera

CRÍTICA y RESEÑAS

Miguel Angel Pérez
Javier Alcázar

ENTREVISTA

Kenny Ruiz

CREACIÓN

Marek Bennett
M. Díaz
Javirroyo
Juanjo Sáez
Mireia Pérez
Pepo Pérez
Cristina Durán/MA Giner

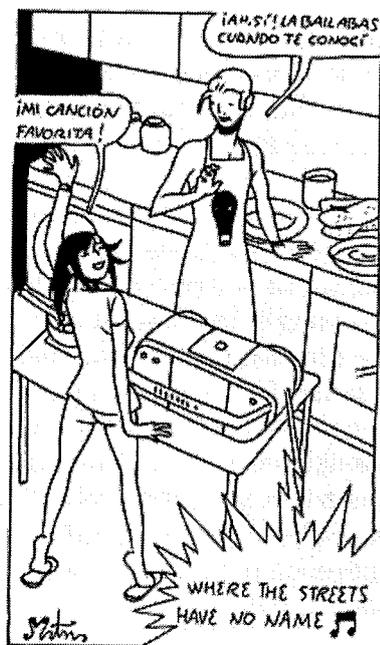
El valor de la crónica en la obra de

Miguel Ángel Martín

Miguel Ángel Pérez Gómez es estudiante de Doctorado en el Departamento de Comunicación Audiovisual, Literatura y Publicidad en la Facultad de CC de la Universidad de Sevilla. Está especializado en el fenómeno *fandom*.

Bien conocida es la tendencia de Miguel Ángel Martín de utilizar en sus obras los aspectos más extremos y sucios de nuestra sociedad ya sean parafilias sexuales, los asesinos en serie, la violencia, el gore, el porno más extremo o la música industrial. Sin embargo a partir de la publicación en *El Víbora* de *Surfing on the Third Wave*, que arranca en 1998, empieza a diluirse esos aspectos ocultos que él de buen grado saca a la luz, para empezar a inscribirse en una corriente que poco a poco va tomando fuerza dentro de su trabajo: la crónica. A pesar esto en la obra del autor no deja de haber trabajos dedicados a la música, una de sus pasiones reconocidas, como es el caso de *Sicotronic Records* (Subterfuge) o la pornografía en *Hard On* (La Factoría).

Dentro de este grupo de obras agrupadas bajo la denominación de crónica tenemos la anteriormente mencionada *Surfing on the Third Wave*, *Bitch* (publicada en *El Víbora* de 2002 a 2004 y recopilado en un tomo en 2008), *Jelly Beans* (Publicada en *El Víbora* en 2004), *Neuroworld* (historia corta publicada en el último número de *El Víbora*) y *PlayLove* (Editado por ReyLear en 2008). Dentro de este grupo tampoco podemos olvidarnos de *Brian, The Brain*, publicada por La Cúpula desde 1995 a 2003, una de las obras más reconocidas y populares del autor y quizás una



de las más hostiles que ha publicado hasta el momento, en el que se incluían las historietas de *Life Fading*, sobre temas de eutanasia e inseminación artificial.

En la primera de estas obras el autor se centra en un grupo de jóvenes que son producto de la fiebre del año 2000, sus padres intentaron ser los primeros en tener un hijo con la entrada del nuevo milenio. A partir de este momento *Surfing...* se convertirá en un referente para el resto de sus historietas, incluso *Brian The Brain* que es de anterior aparición lo va amoldando número a número a este futuro. En esta obra Martín pone de manifiesto su capacidad de crear un universo compacto en el que desarrollar sus creaciones, que ira ampliando con las obras mencionadas anteriormente. Se trata de un futuro de pasado mañana en el que lo único que ha evolucionado es la tecnología, ya que las necesidades de las personas que lo pueblan no distan mucho de las que tenemos en este momento, marcar esta pequeña distancia temporal le permite al autor establecer un discurso crítico sobre la actualidad pero siempre con la distancia que le ha caracterizado como narrador. Sin embargo en este último periodo el historietista ha abandonado por completo el discurso expositivo que le caracterizaba en sus primeras obras, véase *Psychopathia Sexualis* (La Factoría), para incluso abandonarlo al menos en una ocasión en el caso de *Neuroworld*, trabajo en el que el autor aparece como narrador para manifestar su desagrado por la sociedad actual y la uniformidad en la que esta está sumida.

Como ejemplo de utilización de es futuro cercano tenemos *Bitch*, una obra contemporánea a la segunda guerra de Irak y que pone de manifiesto la capacidad del cómic como un elemento de crítica a los sistemas de valores imperantes. En este trabajo encontramos personajes que se mueven en el ambiente de los antiglobalización, inmigrantes,

terroristas suicidas, miembros del black block, un artista del body modification, un contexto totalmente alternativo a la norma pero tan real como la vida misma, y lo que es una rareza hasta el momento en la obra de Miguel Ángel Martín, una familia normal y corriente, de los que ven Gran Hermano, y otros programas carroñeros por el estilo, y el fútbol, como centro angular de su vida "intelectual", y que están más preocupados por que su hija Leni, para nosotros *Bitch* (nombre con el que firma sus graffitis) salga con un chico, se case y deje de salir por ahí con inmigrantes y gente rara. La protagonista de *Bitch* vive en una casa social autogestionada con Amín, un inmigrante saharauí que hace de DJ y Blondi vegana y defensora de los derechos de los animales.

Con este punto de partida Martín nos propone un futuro que por desgracia es demasiado similar a nuestro presente, donde las teorías de la conspiración y las ideologías extremas están a la orden del día y en que los únicos valores reales son la violencia y la intolerancia, de unos hacia otros y en el que el campo de batalla esta en el monopolio de la memoria histórica y en la gestión de la misma.



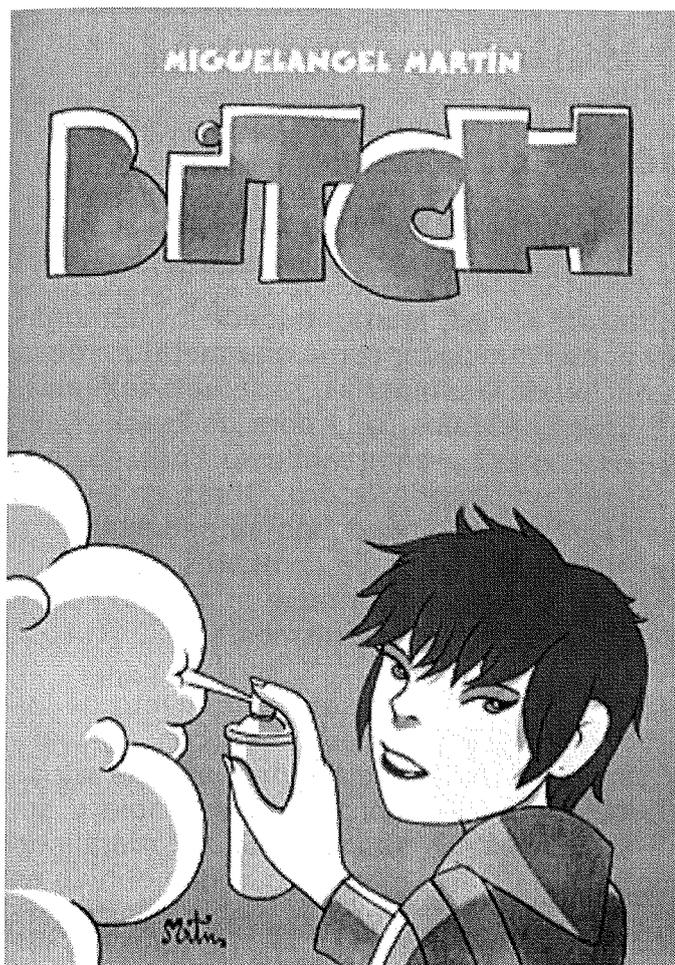
Otro aspecto mostrado a lo largo de la obra es el ver como se ha impuesto el pensamiento conservador en la sociedad actual, de hay la utilización de la familia de la protagonista y dentro de esta la figura de la hermana de *Bitch*, una chica con tan solo dos intereses: Gran Hermano y los hombres. Esta encarna a la nueva juventud conservadora que busca dos cosas una pareja que le de status, ya sea social o económico y búsqueda de la fama sin ningún tipo de esfuerzo.

Sin embargo no se nos muestran ni buenos ni malos, las elecciones vitales que hace *Bitch* a lo largo de su vida tampoco son muy acertadas, su mejor amiga resulta ser la hija de alguien muy influyente, esta le había explicado una triste historia a *Bitch* sobre su pasado que resulta no ser cierta, unos amigos músicos de origen palestino resultan ser unos terroristas-suicidas y el chico con el que acaba saliendo resulta ser un nazi que pertenece al Black Block. En *Bitch* se critica tanto la cultura oficial como la contracultura, de manera muy inteligente muestra los valores que estos defienden, sin embargo también muestra a las personas, a los seres humanos como animales egoístas que en algunos casos tan solo han evolucionado físicamente.

En *Bitch* las nuevas tecnologías han perdido protagonismo con respecto a otras obras el autor y no es que las deje de lado, lo que sucede es que al igual que en la vida real están forman parte de nuestras vidas y de nuestro contexto cultural. Esto mismo sucede pero de manera más acentuada en *Playlove*, la última obra por el momento del autor. En esta historia las tecnologías solo juegan un papel instrumental a lo largo de la narración.

En *Playlove* el autor se deja arrastrar por la historia ya que el contexto representado lo conocemos de sobras ya que por primera vez Miguel Ángel Martín hace una aproximación contemporánea a los aspectos sociales de hoy. De hecho parece que en estos últimos diez años lo que ha ido haciendo poco a poco es hacer un viaje hacia atrás desde los futuros planteados en *The Space Between* o *Rubber Flesh* hasta una actualidad más o menos contemporánea de *Bitch* o *Playlove*, de hecho en esta última obra aparecen por primera vez en mucho tiempo coches con ruedas.

En *Playlove* Martín se centra en dos personajes y de su interrelación con el mundo, esta vez no hay freaks, no hay violencia, ni siquiera pornografía, esta



vez la realidad se presenta tan aterradora como es; en las primeras treinta páginas de la historia Ari, la protagonista, pierde el trabajo y le deja su novio, y cae en manos de lo que podríamos denominar un depredador emocional, nuestro protagonista Dani es lo que se conoce como un macho alpha, un seductor nato cuyo único leit motiv en su vida es vivirla, para él el sentido de la vida se resume con una palabra: "follar". Lo más terrorífico de este cómic es el deseo de intentar evitar lo inevitable, de buscar lo deseado y conformarse con lo que uno no quiere; Ari no quiere alguien que la trate bien, quiere alguien que le haga sentirse bien consigo misma por encima de todo, quiere mirarse en un espejo, que en este caso es Dani.

Sin embargo a diferencia del resto de la obra de Martín en *Playlove* tenemos como personaje central a un hombre, un ser complejo que manifiesta su personalidad en dos vertientes; por un lado la social, que se pone de relieve en la ropa, los restaurantes y las discotecas, esto es un tipo a primera vista brillante, un rey de la selva que no duda echar de su territorio a aquellos otros machos, más débiles, que pretenden salir con Ari, en este caso Soni

un chico con cáncer. Sin embargo al ver el apartamiento del protagonista este se nos revela como un personaje huraño con un sentido de la vida muy particular aunque eso sí con las cosas muy claras.

Hay que valorar el echo de que este último trabajo de Martín sea una novela gráfica, una obra cerrada, que ha diferencia del resto de sus trabajos nos permite disfrutar de una historia con unos personajes mucho más cerrados incluso los secundarios, personajes más humanos en el sentido que son capaces de tomar sus decisiones de manera independiente, que aprenden de sus errores, el ejemplo contrario es *Bitch* una obra en la que los protagonistas se dejan llevar por el ambiente y cuyo axioma vital es la acción-reacción. La protagonista perfectamente puede haberse ido de casa reaccionando que lo que ve no le gusta y se va al lado totalmente contrario, no como una elección vital.

En definitiva el trabajo de Martín siempre reconocido por lo extremo de sus propuestas converge en estos momentos hacia algo mucho más peligroso, pero quizás no tan vistoso ni provocativo, la crítica revestida de crónica, la exposición de hechos dejando como siempre que el lector decida por sí mismo. Si bien en el primer caso expuesto se incide sobre formas de vida ligadas a ciertas tendencias políticas en el segundo se centra en como las decisiones personales perfilan una vida y de cómo esta se va acomodando de una manera o de otra a la sociedad.

Bitch

editado por La Cúpula en Octubre de 2008.

Playlove

editado por Rey Lear en Mayo 2008.