

■ Dos maestros del cómic actual: Carlos Giménez y Miguel Ángel Martín

Marc Montijano Canelas

Estas líneas proponen un paseo razonado por la vida y la obra de dos magníficos dibujantes, de la mano de quien, quizás, mejor puede trazarlo, ellos mismos. Carlos Giménez y Miguel Ángel Martín pertenecen a dos generaciones diferentes del mundo del cómic. Podría decirse que el primero abrió camino en los años sesenta y setenta y el segundo lo ha desgarrado en los noventa. En definitiva, nos encontramos ante dos genios indiscutibles del cómic español que se analizan en este trabajo.

Carlos Giménez and Miguel Ángel Martín can be considered two real geniuses of the contemporary Spanish comic. These lines propose an approach to life and work of both artists, belonging to two different generations in the creative universe and history of comic. While the first one made the way in the 60's and 70's, the second caused a total breaking in the 90's.

Este artículo lo constituyen dos apartados, uno dedicado a Carlos Giménez y otro a Miguel Ángel Martín. Dos historias independientes que nada tienen que ver entre ellas, salvo que sus protagonistas comparten profesión y talento. El texto ha sido elaborado, casi exclusivamente, asentando nuestras opiniones, sobre los comentarios y explicaciones que nos han hecho directamente los propios dibujantes¹. Dos artistas muy heterogéneos con los que hemos tenido el placer de conversar acerca de su vida y su obra, palabras que no han sido transcritas pero que han inspirado y guiado impagablemente este breve ensayo.

En un principio pensamos incluir en este trabajo a un tercer dibujante, Fernando de Felipe, pero finalmente, y pese a haberle realizado la entrevista, por razones de espacio y de tiempo no ha podido ser. Paradójicamente fue una maravillosa obra suya, una joya del humor negro llamada *Museum*, la que nos empujó en su día a plantear nuestras investigaciones sobre el cómic, a las cuales sirven de adelanto las presentes reflexiones.

MONTIJANO CANELLAS, Marc: "Dos maestros del cómic actual: Carlos Giménez y Miguel Ángel Martín", en *Boletín de Arte* nº 23, Universidad de Málaga, 2002, págs. 515-532.

CARLOS GIMÉNEZ

Dos años después de que terminara la Guerra Civil, en el barrio madrileño de Lavapiés, nació el 6 de marzo de 1941 Carlos Giménez. Carlos era el menor de tres hermanos, su padre, Vicente, murió² cuando él tenía poco más de un año, y su madre³, tras fracasar en varios negocios en el intento desesperado de sacar adelante a su familia, enfermó de tuberculosis, no mucho tiempo después. La madre tuvo que ingresar en un sanatorio y, por tanto, los tres hijos se quedaron sin familia. Su hermano Antonio, el mediano, y Carlos fueron a parar a un colegio de Auxilio Social y su hermano mayor fue acogido por unos parientes de Tomelloso. Carlos Giménez no había cumplido todavía los seis años cuando entró en el colegio Bibona, que estaba en el Puente de Vallecas. A partir de ahí, a través de sus cómics, empieza Carlos Giménez a narrarnos toda su vida, páginas que emocionan o hacen reír, páginas que nos llenan de rabia e impotencia o que despiertan la nostalgia, incluso a quienes no vivimos ese tiempo. Brillante reconstrucción en imágenes de una época, una vida sobre el papel recreada magistralmente en viñetas.

La producción de este autor, con sus más de cuarenta años dedicados al cómic, es extensísima⁴. Por razones lógicas de espacio vamos a centrarnos en sólo una parte de su trabajo, las obras autobiográficas⁵. La serie *Paracuellos* (FIG. 1), de la cual ahora está dibujando el sexto álbum; *Barrio*, publicada en un solo álbum; *Los profesionales*, que aunque actualmente se publica en un solo tomo, son tres álbumes reunidos en él, y por último *Rambla arriba*, *Rambla abajo*, que sería la continuación cronológica de *Los Profesionales*, pero no su cuarto álbum, como se ha afirmado erróneamente muchas veces.

En los años cuarenta, se acababa definitivamente la Guerra Civil. Fueron años muy difíciles, se habían roto, absurdamente como en todas las guerras, muchos

¹ El 9 de febrero del 2002, entrevisté a Miguel Ángel Martín, en su casa de Madrid y el 4 de marzo, de este mismo año, a Carlos Giménez.

² Vicente murió muy joven de una trepanación de oído. Él era de Tomelloso y había venido a Madrid a montar un taller de soldadura junto con otros socios.

³ La madre de Carlos se llamaba Marcelina, era una mujer de un pueblo de Ávila, Santa Cruz del Valle. Viuda y con tres hijos (Vicente, Antonio y Carlos), intentó, lo mejor que pudo, mantener a su familia. Pero tras ingenuamente malvender el taller, montó varios negocios que vio fracasar uno tras otro.

⁴ Ha desarrollado en sus páginas un amplio abanico temático, con cómics de ciencia-ficción y fantasía, de aventuras, autobiográficos, sociales, humorísticos, etc. Representados en obras que ya son clásicos de nuestro noveno arte, como: *Hom*, *Dani Futuro*, *Koolau El Leproso*, *Barrio*, *Bandolero*, *Delta 99*, *España una*, *Grande y Libre*, *Paracuellos*, *Gringo*, *Sabor a menta*, *Romances de andar por casa*, *Érase una vez el futuro*, *Los Profesionales* y un largo etcétera.

⁵ Hay que aclarar que ninguna obra suya es estrictamente autobiográfica. No pretende trazar su biografía, sino simplemente contar historias que han ocurrido en su entorno en distintas etapas de su vida, tanto propias como ajenas.



1. Cuatro viñetas de la página 29 del primer álbum de *Paracuellos*. Carlos Giménez recuerda un angustioso castigo que da título a esta historia, *El Reloj*. La utilización de una cuadrícula de viñetas pequeñas, veinte por página, permiten contar la historia de un modo más matizado, prescindiendo de los decorados y centrándose únicamente en los elementos importantes

hogares. Los colegios de Auxilio Social⁶, fueron unas instituciones creadas para acoger a todos esos niños, que, por la barbarie de sus mayores, acababan de perder su infancia. Eran colegios de caridad, de corte falangista, donde la educación se basaba en dos pilares propios de la época: mucha religión y mucha instrucción militar. Los niños del Auxilio Social pasaban conforme iban creciendo de un colegio a otro. Carlos Giménez estuvo, en consecuencia, en varios hogares, desde que entró a los seis años hasta que salió a los catorce. En el *Hogar Bibona*, y en el *Colegio General Mola*, ambos en Madrid, luego en los hogares *Batalla del Jarama*, en Paracuellos y *Joaquín García Morato*, en Barajas.

Esta etapa de la vida de Carlos Giménez esta reflejada en uno de sus mejores trabajos, *Paracuellos*⁷. Una obra dura y amarga, a la vez que entrañable, realizada por Giménez para dar a conocer al mundo la realidad que vivieron muchos niños de la posguerra en estos hogares. Unos colegios terribles, producto de una sociedad

⁶ Mercedes Sanz Bachiller, viuda de Onésimo Redondo, crea en octubre de 1936, en Valladolid, con la ayuda de Martínez Bedoya, el Auxilio de Invierno. Éste era transposición literal del *Hinter-Hilfe* nazi, del que tomó su nombre, la imagen y el logotipo, así como buena parte de la filosofía inicial. Durante los tres años de guerra civil se falangizó el nombre, cambiando lo de *invierno por social*, para acabar en *Obra de Auxilio Social*. (MARTÍN A.: "La Obra Nacional del Auxilio Social", en GIMÉNEZ, C.: *Paracuellos*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2001, págs. 3-5).

⁷ Serie realizada en dos etapas, la primera de ellas, a finales de los años setenta y primeros ochenta, se compone de 28 episodios y un total de 90 páginas recogidas en dos álbumes: *Paracuellos* y *Paracuellos 2*. La segunda etapa, iniciada en 1997 y actualmente en curso, consta de cuatro álbumes: *Paracuellos 3* y *Paracuellos 4*, en el mercado, *Paracuellos 5* a punto de salir



2. Dos viñetas de la página 43 de *Paracuellos 2*, que pertenecen a una historia llamada *Hombrecitos*, segundo álbum de Carlos Giménez. Al reducir el número de viñetas por página, resulta una obra menos abigarrada y opresiva, en consonancia con la menor dureza de los temas tratados en ella

igualmente terrible en la que la violencia estaba instalada con normalidad en la vida diaria⁸. No vamos a repetir ahora las penurias, injusticias y carencias que se narran en esta obra, para ello está *Paracuellos* (FIG. 2). Por contra, queremos aferrarnos ahora a lo positivo, a lo poco enriquecedor que el autor pudo extraer de sus años en los hogares, los tebeos. En estas pequeñas cárceles los niños no tenían propiedades, prácticamente no había nada, no había juegos, no había balones, no había radio, los libros estaban prohibidos. Lo único que entraba, de vez en cuando, y generalmente los domingos por la tarde cuando algún padre iba de visita, eran los tebeos. *El Guerrero del Antifaz*, *Purk el Hombre de Piedra*, *El Espadachín Enmascarado*, *El Cachorro*, etc. Páginas que leía y releía con ansiedad y que le sirvieron como distracción, evasión y como fuente de conocimientos, pues la enseñanza que recibía era muy precaria. Páginas que se sabía de memoria y que servían como moneda de cambio entre los niños del hogar. Y entre todos esos tebeos, los de *El Cachorro*, la mítica obra de Irazo, fueron sus preferidos. Historias perfectamente narradas, con una tremenda fuerza.

a la venta y un sexto álbum en curso. La primera publicación de esta obra fue en 1977 por Ediciones Hamaika. Actualmente están los cuatro álbumes disponibles en Ediciones Glénat. Con *Paracuellos 3* fue doblemente premiado, mejor obra y mejor guión, en el Salón del Cómic de Barcelona del año 2000.

⁸Mención obligada debe hacerse, tristemente, al hecho de que en los Hogares también se les pegaba, pero no era una práctica extraordinaria en esa época. El maestro pegaba a sus alumnos, el sargento golpeaba a sus soldados, el dueño del taller a su aprendiz, el marido a la mujer, los padres a sus hijos, etc.

Carlos Giménez tenía una especie de necesidad de contar aquel capítulo de la posguerra española que había vivido. En los años setenta, cuando hubo ocasión de contar las cosas con libertad,⁹ él quiso hacerlo, esa fue la razón principal por la que dibujó el primer *Paracuellos*. En un principio iba muy directamente a la anécdota de la institución, ya con el tiempo se lo ha ido tomando de una forma más literaria, para dejar constancia en sus obras, más o menos, de lo que fueron aquellos hogares, con la frialdad y la perspectiva que da verlo desde lejos y sin rencor.

Como continuación cronológica de *Paracuellos*, Carlos Giménez, vuelve a reflejar sus vivencias personales en otra serie autobiográfica. Entre 1977 y 1978 realiza las historietas que componen *Barrio*¹⁰.

Al salir del Auxilio Social, en torno a 1956, vuelve a casa, en edad de trabajar, junto a su madre, que tras mejorar de su enfermedad, intentó reunir de nuevo a sus hijos. Ahora, con catorce años, vive de nuevo con su familia en Madrid y se reintegra, como puede, a la vida diaria de los años cincuenta españoles. La ciudad ha cambiado mucho, y el propio Carlos también. El niño que en *Paracuellos* leía y copiaba apasionadamente los dibujos de *El Cachorro* es ahora ya, en *Barrio* (FIG. 3), un adolescente que copia y dibuja *El Capitán Trueno*. *Barrio* es una obra sutil, donde pequeños detalles como éste la hacen grande. Es un estudio muy concienzudo y pormenorizado de una época, en el que Carlos Giménez no escatima detalle.

Al volver a casa comenzó a trabajar, por cinco pesetas diarias, como aprendiz en un taller de restauración y decoración de porcelana en pleno rastro madrileño. Era fundamentalmente el chico de los recados en una ciudad que desconocía y que le parecía desmesuradamente grande, tras haber pasado toda su infancia encerrado entre muros. Su primer contacto con la historieta fue, en esta época, a raíz de conocer a Manuel López Blanco, autor que dibujaba *Las Aventuras del F.B.I* para la editorial Rollán¹¹. Con López Blanco aprendió mucho de la profesión, fue una persona muy importante y un maestro para la vida. Después de permanecer como ayudante suyo algo más de un año, le proporcionó un trabajo en la agencia Ibergraf¹², su primera ocupación en solitario.

⁹ Este trabajo lo inició en 1977, el año en que se celebraron en España las primeras elecciones democráticas tras la muerte de Franco.

¹⁰ Obra autobiográfica compuesta por 20 episodios que suman 46 páginas. La primera publicación corrió a cargo de la revista *El Pápus*, en 1977. En 1978 Ediciones de la Torre publica este material en formato álbum con el título *Barrio*. Actualmente se publica en Ediciones Glénat.

¹¹ Carlos Giménez conoció a Manolo Rollán, el hijo del dueño de la editorial, a través del padre de un amigo suyo del barrio, que trabajaba allí. En la editorial le dijeron que fuera al estudio de López Blanco, quien lo contrató como ayudante.

¹² López Blanco montó con un socio una agencia de tiras de prensa llamada Ibergraf y le proporcionó a Carlos Giménez, la realización de unas ilustraciones sobre curiosidades.



3. Una viñeta de la página 17 del álbum *Barrio*, obra en la que Carlos Giménez analiza el Madrid de los años cincuenta a través de sus vivencias y recuerdos. En primer término el señor Sarmiento, dueño del taller de decoración y restauración de porcelana, donde trabaja, como aprendiz o niño de los recados, Carlitos García García, en segundo término y alter ego del propio autor

Carlos Giménez rehuye los trabajos que requieren excesiva documentación, procura siempre que la información que necesita, para su obra, proceda de su bagaje cultural. Cuando ha hecho humor la documentación no es muy precisa, porque se puede dibujar caricaturizando, y cuando ha partido de su propia biografía, no la necesita. Recuerda muy bien cómo fue su infancia, sus colegios, su barrio, se sirve principalmente de su memoria para revivir esa época sobre el papel. En todos sus trabajos, no sólo en los cómics más biográficos, utiliza sus experiencias para generar historias. Las situaciones que ha vivido, sus amores o amoríos, amigos, familia, compañeros de trabajo. Configura una serie de listas de personajes que ha conocido a lo largo de su vida e intenta ver cuáles son convertibles en una anécdota o una historia. Luego, a partir de la historia que quiere hacer desarrolla un pequeño guión. Comenzó a trabajar con sus propios guiones a principios de los setenta, nunca le ha dedicado demasiado empeño al guión debido a no haber dispuesto de tiempo para realizarlo, el ritmo que le imponen para entregar el trabajo a las publicaciones es rápido e imposibilita desarrollar literariamente un guión. A la hora

de dibujar lo primero que lleva a cabo son unos bocetos aparte, y aquellos que le gustan los pasa a limpio. Aboceta la página¹³ y antes de terminar el dibujo a lápiz rotula para que el texto ocupe su dimensión real. Una vez que ha rotulado las letras, procede a ultimar el dibujo a lápiz, que luego, finalmente, pasa a tinta con plumilla.

En 1981 Carlos Giménez realiza las historietas de la serie *Los Profesionales*¹⁴. El chico de *Barrio* ha crecido y se marcha a Barcelona a trabajar en una agencia de dibujantes llamada *Creaciones Ilustradas*¹⁵. En este trabajo el medio se convierte en fin, tableros de dibujo, lapiceros y carpetas, páginas dibujadas dentro de la página dibujada¹⁶. Carlos Giménez trabajaba desde Madrid para Barcelona, pero la distancia era muy problemática y enseguida se hizo evidente que debía residir en esa ciudad, allí radicaban las editoriales, las agencias, y, sobre todo, allí estaban los otros profesionales de los que podía aprender. Así, hacia 1965, se fue a vivir a Barcelona. Primero estuvo en una pensión y luego varios dibujantes¹⁷ y él se fueron a La Floresta, un pueblo de las afueras de Barcelona, donde alquilaron una casa que convirtieron en una mezcla de estudio y comuna *hippie*. *Selecciones Ilustradas* fue un buen caldo de cultivo para romper las primeras lanzas en la profesión, pero a la vez Toutain no toleraba que los dibujantes desarrollaran su trabajo con libertad, existían demasiados condicionantes, sobre todo económicos, lo cual resultaba muy castrante.

Todas las anécdotas contadas en *Los Profesionales* (FIG. 4), son situaciones reales que sucedieron durante esta etapa de su vida, aunque lo que no siempre es real es el personaje al que le ocurrió. Es una obra muy divertida que provoca que el lector se meta de lleno en el mundo de los dibujantes españoles de los sesenta y setenta, con su música, los grises, las porras, las primeras manifestaciones. Cada álbum, partiendo de la orientación general de la serie, tiene un enfoque distinto. En el primero y en el segundo cuenta anécdotas muy gamberras de los dibujantes y en el tercero, que se llama *Gente Tierna*, se centra más en las historias personales de cada uno. Para materializar esta serie Carlos Giménez empezó escribiendo algunos guiones con pequeñas anécdotas que él recordaba, pero el grueso de la información

¹³ El tamaño habitual de mancha de su página, es de 31 x 42 cm.

¹⁴ Serie compuesta por 23 episodios y un epílogo que suman un total de 135 páginas distribuidas en 3 álbumes: *Los Profesionales I*, *Los Profesionales II. ¡Son como niños!* y *Los Profesionales III. Gente tierna*. Empieza a publicar este material en España la revista *Rambla* en 1981, como álbumes fueron publicados por De la Torre, en 1983, 1984 y 1985. En esta época la serie aparece en la revista de Toutain, *Comix Internacional*. Recientemente han sido reeditadas estas historias por Glénat en un único tomo que reúne los tres álbumes.

¹⁵ Nombre ficticio que parodia la verdadera agencia en la que trabajó Carlos Giménez en Barcelona, *Selecciones Ilustradas*. Agencia que estaba dirigida por el mítico Josep Toutain y en la que entró Giménez gracias al guionista Manuel Medina.

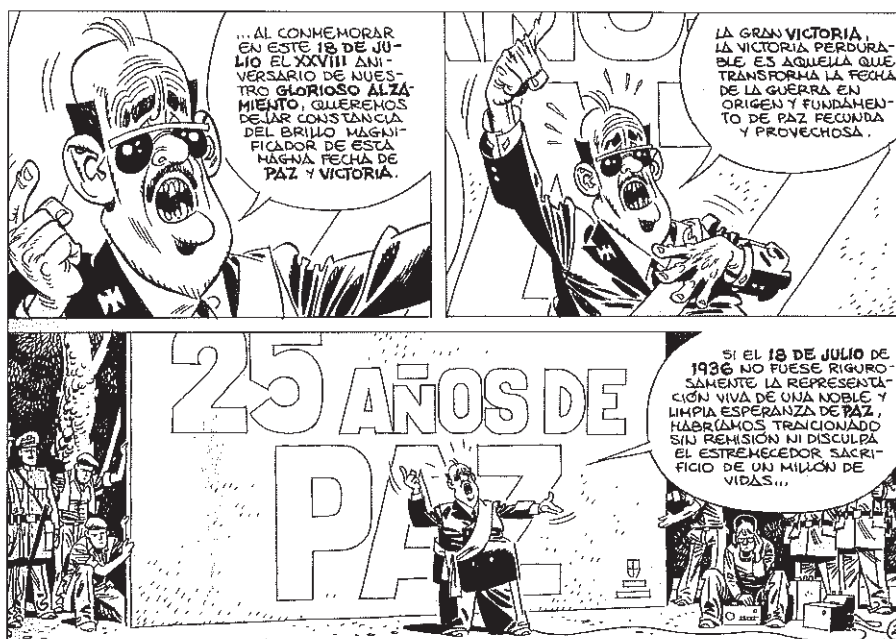
¹⁶ LLADÓ, F.: *Los Cómic de la transición. El boom del cómic adulto 1975-1984*. Ediciones Glénat, Barcelona, 2001, pág 93.

¹⁷ Adolfo Usero, Esteban Maroto, Luis García, Suso Peña.



4. Dibujo realizado por Carlos Giménez, en 1981, que ilustra la portada de *Los Profesionales*. El dibujante reflexionando sobre su propia condición, a menudo no demasiado esperanzadora

fue fruto de una reunión que convocó Carlos Giménez con sus antiguos compañeros y amigos de *Selecciones Ilustradas*, en torno a una botella de whisky y un plato de almendras. Conversación que fue grabada y que ha nutrido numerosas historias de la serie *Los Profesionales*, los cuales aún pueden dar mucho juego, pues Carlos Giménez se está replanteando en la actualidad retomar la serie.



5. Un contradictorio panel con tres viñetas de la página 25 del álbum *Rambla arriba, Rambla abajo*. Carlos Giménez nos narra una serie de acontecimientos vividos durante una noche de 1964 en Las Ramblas de Barcelona

La última obra a la que vamos a referirnos en este breve estudio sobre Carlos Giménez es *Rambla arriba, Rambla abajo*¹⁸. Curiosamente este trabajo lo comenzó a dibujar cuando ya no vivía en Barcelona, ya que regresa a Madrid en 1983. Este álbum gira alrededor de Las Ramblas de Barcelona, la protagonista indiscutible de este trabajo, y comparte varios personajes con *Los Profesionales*, pero no forma parte de esa serie. Entre ellos Pablo García García¹⁹, su amigo Adolfo M. Carrillo²⁰ y, por referencias, Jorge Filstrup²¹. *Rambla Arriba, Rambla Abajo* (FIG. 5), iba a ser en un principio la historia de un lígüe de Pablo, pero le salió muy extensa, unas veinte o treinta páginas, así que ya no le servía para un episodio de *Los Profesionales*. Entonces decidió incluir alguna circunstancia más y hacer un álbum aparte de la

¹⁸ Trabajo compuesto por 70 páginas que inició Carlos Giménez en 1985. Año que se publica por episodios en la revista *Comix Internacional*, y más tarde e incompleto en *Fluide Glacial*. En 1986 aparece editado en álbum por De la Torre y en el 2001 ha sido reeditado por Glénat.

¹⁹ Personaje que representa al propio Carlos Giménez.

²⁰ Personaje que representa a Adolfo Usero, dibujante al que conoció en uno de los hogares a los ocho años y desde entonces ha sido su mejor amigo.

²¹ Personaje que representa a Josep Toutain.

serie. Mezclada con la historia del ligue, introdujo pequeñas historias que van relatando como son las Ramblas, como es esa ciudad en la que se desarrolla este relato tan extraordinario que transcurre en una sola noche.

MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

Quien conozca su obra sabrá que existe toda una leyenda en torno a su persona. Justificada, tal vez, por la temática de algunos de sus trabajos en los que explora el lado más oscuro del ser humano con títulos como *Snuff 2000*²², *Psychopathia Sexualis*²³ o *Anal Core*²⁴. Obras que bucean en la otra verdad, la que todos sonrientemente ignoramos, una sociedad macabra y cruel, que en ocasiones sale a la luz en periódicos y noticieros de televisión, pero que generalmente es cómodamente desoída y que él nos retrata aséptica y crudamente. Pero no debemos equivocarnos, no todo es sexo y ultra violencia en su trabajo, Miguel Ángel Martín es capaz de enfrentarse a cualquier género, e incluso, a lo que es más difícil, a cualquier público²⁵. Sus trabajos imposibles de encasillar, abarcan amplios registros como, por ejemplo, en *Kyrie* o *Ice Freak*, desternillantes series, donde nos disecciona, explorando con acidez y un grafismo voluntariamente más amable, una realidad tristemente estúpida, vanidosa e hipócrita, la nuestra, que realmente todos cultivamos. Trabajos, todos ellos, plasmados sobre todo con mucha personalidad, enraizados profundamente en nuestro tiempo²⁶. Un espejo en el cual, de vez en cuando, viene muy bien mirarse.

Nacido en León en 1960, vivió en esta ciudad hasta los veintisiete años²⁷, desde pequeño estuvo en contacto con el cómic, aunque, únicamente, como lector²⁸. Cuenta Miguel Ángel Martín que cuando su hermano²⁹ y él eran pequeños, con cua-

²² En septiembre de 1993, en el nº 100 de la revista *Rockdelux*, sorprendió a todos con dos páginas de lo que después sería su impactante álbum *Snuff 2000*, publicado en 1998 por *La Factoría de Ideas*.

²³ Publicadas por *Tótem* (Toutain Editor) a partir de 1991 y recopiladas en álbum por *Arrebato/Camaleón* en 1992.

²⁴ *Anal Core*, sale a la luz a la vez que *Psychopathia Sexualis* en la revista *Tótem*, alternando unas historias con otras. Fue publicado como álbum en 1999 por *La Factoría de Ideas*.

²⁵ Ejemplo de ello es *Días Felices*. Página a color para el suplemento infantil *Gente menuda del Diario 16*. Magnífico y desconcertante trabajo que le encargó este periódico en 1990.

²⁶ Incluso en sus obras más futuristas como *The Space Between* o *Rubber Flesh*, Miguel Ángel Martín no hace más que estar informado de los avances de nuestra sociedad y trabajar con ellos.

²⁷ En septiembre de 1987 fue a vivir a Madrid, hasta la actualidad en que sigue residiendo en esta ciudad.

²⁸ De pequeño no era muy buen dibujante, en el colegio aprobaba dibujo porque, según sus palabras, *como en esa asignatura aprobaban a todo el mundo, pues, me la aprobaban*. Pero no fue especialmente bueno en dibujo e incluso en dibujo técnico, a partir de quinto y sexto de EGB, confiesa que fue un desastre.

tro o cinco años, su padre siempre les compraba, al salir de misa un cómic a cada uno que leían y luego se intercambiaban. *El Pato Donald*, *Mickey Mouse*, *Mortadelo y Filemón*, fueron compañeros de su primera infancia, y unos pocos años después, con ocho o nueve años, *El Capitán Trueno* a él y *El Jabato* a su hermano. Sigrid, Crispín, Goliat y el propio Capitán Trueno le acompañaron hasta la adolescencia e hicieron, junto a los demás personajes de los tebeos de su juventud, despertar en él una pasión por este medio que se mantiene hasta la actualidad. Pero Miguel Ángel Martín hasta muy tarde no supo que quería dedicarse profesionalmente al cómic, esta gran afición por los tebeos nunca se la planteó como profesión, él quería ser fiscal. Y con la intención de materializar esta idea empezó a estudiar Derecho en León. Pero en el ecuador de la carrera²⁹, desencantado y aburrido por el ambiente universitario, le comenzó a apetecer más dedicarse profesionalmente al dibujo³¹. Pronto se dio cuenta que no se podían compatibilizar ambas profesiones, así que cambió el rumbo de su vida abandonando la Universidad por el mundo del cómic.

Sus primeros pasos fueron a través de colaboraciones con los periódicos de León³², primero con *El Diario*, luego con *La Crónica*. Su primer gran trabajo fue *Keibol Black*³³, iniciado a finales de 1987, para *La Crónica* de León. Fue una serie de tiras diarias que duró hasta que inició *Kyrie* para el mismo periódico. *Keibol Black*, ya apuntaba maneras, aunque el estilo de Miguel Ángel Martín no está todavía totalmente pulido. Su siguiente trabajo fue *The Space Between*³⁴. Es una obra mucho

²⁹ Tiene un hermano que es un poco más pequeño que él, capitán de la marina mercante. Y una hermana que es bibliotecaria.

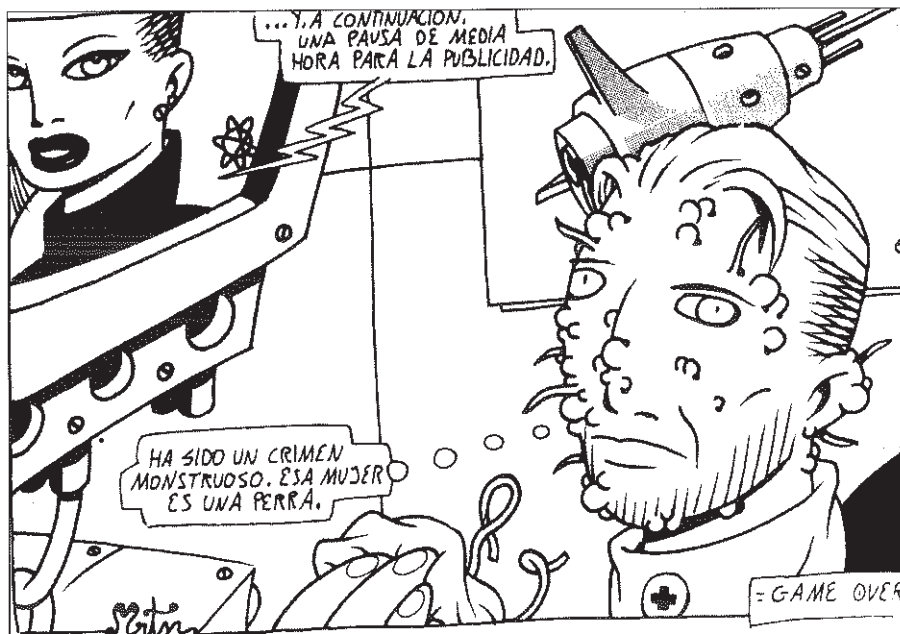
³⁰ Los dos primeros cursos los sacó bien, pero estando ya en tercero empezó a entrar en contacto con grupos de rock, se implicó en ese ambiente y comenzó a hacer portadas para algunos discos, casetes, muchos carteles para actuaciones de grupos de rock en León y, por tanto, a dejar ya muy de lado la carrera. Consecuencia de todo ello, dejó Derecho al año siguiente, se matriculó de cuarto con parte de tercero, pero ese año no fue por clase. A pesar de todo, Miguel Ángel Martín reconoce aun ahora que le interesaba Derecho.

³¹ Con veinte, veintiún años, empezaba a acometer algún proyecto profesional. Hizo una exposición en un pub en el centro de León, en el barrio Húmedo que ya no existe. Casualmente la vio un periodista del *Diario de León* y le encantó realizándole una entrevista para el periódico. A las pocas semanas conoció a otro dibujante de León, Antonio Benavides, ilustrador habitual de *El Mundo* y uno de los mejores ilustradores de la actualidad en España. Su carrera estaba despegando.

³² En 1984 empieza a colaborar con la prensa de un modo más habitual haciendo chistes, tiras, ilustraciones.

³³ Estas tiras, protagonizadas por un investigador frío y violento, vestido de negro, que trabaja para el servicio de inteligencia, fueron recopiladas en *comic book* por Ediciones Camaleón, y más tarde *La Factoría de Ideas* reeditó este trabajo en tomos.

³⁴ Realizado para la revista *Zona-84* a partir de 1990, aparece del número 57 al 67 de dicha publicación. Como curiosidad apuntar que el encargo le surgió cuando, en 1988, quedó segundo en un concurso, organizado por el editor Josep Toutain, con una historietita que le había sido rechazada en la misma editorial. Posteriormente se editó en cuatro álbumes incluyendo cada uno material nuevo del autor e ilustraciones de J. Olivares, F. De Felipe, Mauro Estriado y Mónica y Bea. Por último ha sido editado en tomo por *La Factoría de Ideas*.



6. Viñeta que cierra la historia *The Space Man* dentro del álbum *The Space Between*. Miguel Ángel Martín relata la historia de la desintegración, miembro por miembro, de una fría y deshumanizada familia, los Chambers

más conseguida técnicamente y rompedora para su tiempo. Con una estética muy similar a la de su anterior trabajo, y que será constante en todas sus realizaciones posteriores, *The Space Between* (FIG. 6) es una gran obra en la que Martín nos despliega su insensible mundo con todo lujo de detalles, definiendo su iconografía característica y demostrando que ya domina su propio estilo. Un verdadero descenso a los infiernos o una salida a pie de calle, según se mire.

Antes de proseguir con este breve y rápido, aunque intenso, recorrido, por la obra y la persona de Miguel Ángel Martín, se imponen ciertas precisiones. Tarde o temprano, al leer sus cómics nos asalta la duda de por qué hace un uso tan frecuente del inglés en sus páginas. Las historias de Miguel Ángel Martín, se desarrollan rodeadas de vocablos y expresiones como: *Biggest Crime*, *New Dark Age*, *Rubber Core*, *Pain Fuckers*, *Suture obsession*, *Live Attack*, y un largo etcétera. Tal rasgo está motivado no por un capricho, sino principalmente, según el propio autor explica, por tres causas. En primer lugar, el entorno cultural en que se basa su obra es anglosajón, fruto del propio entorno en el que vivimos y del cual se inspira. En segundo lugar, cuando Miguel Ángel Martín comenzaba a dibujar historietas⁸⁵ se basaba en títulos de canciones de grupos industriales o en conceptos pornográficos



7. Tira editada en el tomo IV de la serie *Kyrie*, nuevo europeo por La Factoría de Ideas. Miguel Ángel Martín verifica mediante los demoledores comentarios de *Kyrie* y su sobrino, Jody, un repaso corrosivo a los principales problemas de la sociedad actual

que o bien no tienen traducción fácil al español o su traducción no es del todo satisfactoria o resulta confusa. Y por último, en esa época, a mediados de los ochenta, en España no circulaban muchos *fanzines* y los editores españoles no estaban interesados en su trabajo. Sería entonces en Inglaterra donde le empezaron a publicar en los *fanzines* de un grupo de música electrónica extrema llamado *White House*. Sus trabajos los realizaba consciente de que iban a ser editados en el mercado inglés. En consecuencia, y pese a que los textos del cómic, muy pocos por cierto, estaban escritos en español, los titulares los hacía directamente en inglés. Esta tendencia que surgió en los inicios como una necesidad de mercado la generalizó y extendió a sus posteriores trabajos.

A finales de los ochenta *La Crónica de León* se asoció con *El Mundo*³⁵ y pasó a ser *La Crónica del Mundo*. Ante el cambio de imagen, el director pidió a Miguel Ángel Martín una nueva tira más amable, con menos violencia que *Keibol Black*. Fruto de este nuevo encargo, nació *Kyrie*, nuevo europeo (Fig. 7), una tira de humor ácido con *funny animals*, animales antropomorfos, en la que desarrolla, sobre todo, temas sociales teniendo como base una empresa de informática, donde todos los personajes se reúnen alrededor de la máquina de café para charlar y holgazanear.

Muy semejante a *Kyrie* es *Barny, empresas personas... o lo que sean*³⁷, se trata de una tira de encargo hecha para la revista mensual *Training & Development*, que

³⁵ En concreto las de *Psychopathia Sexualis* fueron de las primeras realizadas ya con una línea coherente.

³⁶ Son empresas periodísticas distintas que mantienen un acuerdo para publicar el periódico conjuntamente en León con la cabecera de *El Mundo*.

³⁷ El primer, y único hasta el momento, tomo de *Barny* ha sido editado por Griker en el 2001. Las tiras a color son las que se publican en la revista y las de blanco y negro se las encarga a



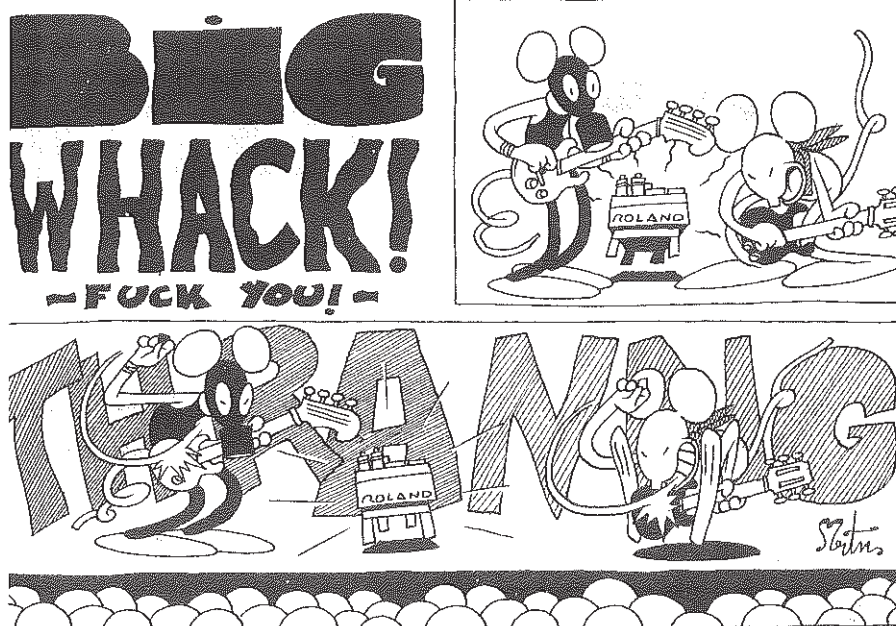
8. Viñeta de Barney. Empresas personas... o lo que sean, realizada para la edición de Grikor por Miguel Ángel Martín. Los paralelismos formales con Kyrie, nuevo europeo son muy evidentes, incluso Barney, el personaje protagonista de la serie homónima, es una transposición con ligeros retoques de Philip, uno de los personajes principales de la serie Kyrie

es la versión española de una revista americana sobre recursos humanos para la formación de ejecutivos. El director de esta revista, un antiguo dibujante de cómics al que le gustaba bastante *Kyrie*, le pidió a Miguel Ángel Martín que ejecutase una tira para su revista centrada en los recursos humanos. Uno de los personajes de *Kyrie* lo cambió levemente y así surgió *Barney* (FIG. 8), como ramificación de *Kyrie* pero no tan agresivo socialmente y más centrada en recursos humanos.

Otra serie brotada de las páginas de *Kyrie* es la arrasadora *Big Whack!*³⁸. Sus protagonistas, dos ratones, forman junto a Roland, una caja de ritmos, un grupo tecno metal, o *ultra noise house* llamado *Big Whack!* (FIG. 9). De ser unos personajes

parte el editor de la revista para completar un tomo. Miguel Ángel Martín entrega al editor una tira a color para la revista y dos en blanco y negro que guarda para cuando haya suficiente material sacar otro tomo.

³⁸ Desde enero de 1994 hasta octubre de 1998, desarrolló los personajes de *Big Whack!* en la revista *Factory*. Hace relativamente muy poco se han recopilado estas historias y otras que publicó en *fancines* (*Idiota Diminuto*, sobre todo) sobre *Big Whack!*, en un álbum publicado por



9. Dos viñetas de la serie *Big Whack!*. En este trabajo, Miguel Ángel Martín se centra en temas musicales de la mano de un trío irreverente y provocador. Un grupo que no se casa con nadie, como demuestra la expresión inglesa que da título a esta página

que aparecían ocasionalmente dentro de la tira *Kyrie*, nuevo europeo, pasaron a ser una página para *Factory*³⁹, centrada en temas más específicos de música. Estos ratones están inspirados en el grupo americano *Big Black*, el pequeño homenaje de Miguel Ángel Martín al mítico grupo tecno-hardcore de Chicago⁴⁰. A raíz de *Big Whack!*, en *Rockdeluxe* quisieron empezar a publicar una tira de cómic, y le solicitaron a Miguel Ángel Martín, ya que estaba trabajando para *Factory*, que hiciera algo para su revista pero distinto a *Big Whack!*. Este nuevo trabajo lo centró en la música electrónica y las drogas químicas y así nació *Ice Freak*⁴¹.

La Factoría de Ideas, en el 2001. Este álbum incluye, al final, cinco páginas sobre la tira *Ice Freak*, de la que a continuación hablaremos.

³⁹ Difunta revista de rock alternativo de aparición trimestral, de la misma editorial de *Rockdeluxe*. *Big Whack!* apareció en esta publicación durante los veinte primeros números.

⁴⁰ CARRILLO, S.: "Cartoons about fucking", en MARTÍN, M.A.: *Big Whack!*, *La Factoría de Ideas*, Madrid, 2001, págs. 3-4.

⁴¹ *Ice Freak*, apareció publicado en *Rockdeluxe* desde junio de 1996 hasta febrero de 1998. Sus dos personajes hacen tambalear al mundo con sus comentarios agudos, mordientes y demoledores.

La gran pregunta que surge, inevitablemente, al ver sus obras es de dónde obtiene Miguel Ángel Martín tanta información. La explicación reside principalmente, en que posee un buen archivo de documentación sobre temas a tratar⁴² y permanece muy atento a lo que sucede en el mundo. Pero, hay que aclarar, y esto es importante pues determina el resultado de su trabajo, que él dibuja de memoria, no maneja documentación gráfica. El mundo que ha creado, con su dibujo ágil y fresco, no requiere una exactitud precisa con la realidad. Por tanto, a diferencia de muchos dibujantes, él no copia la realidad a través de un archivo gráfico, sino que la recrea basándose en la memoria, su principal fuente de información. Incluso si alguna vez tiene que copiar con exactitud algún objeto, la falta de costumbre le juega malas pasadas y el resultado queda tenso y torpe. Su dibujo es eminentemente línea, abstrae la configuración básica de los objetos con trazos espontáneos y limpios. Como principal ventaja, su forma de dibujar le permite, trabajar con rapidez. Mientras por ejemplo, Charles Burns⁴³ dibuja una viñeta Miguel Ángel Martín ha hecho dos páginas.

Los personajes de Miguel Ángel Martín nunca se agotan, vienen y van dependiendo de las exigencias de los editores ya que habitualmente trabaja por encargo. Normalmente una vez que tiene unos personajes hechos, las historias las va construyendo sobre la marcha. La base de la narración se la suele dar una palabra, una expresión o una situación que tiene pensada con unos diálogos y en torno a la cual estructura el resto de la historieta. Por ejemplo, escucha una canción y eso le da pie para desarrollar unas cuantas páginas. Una vez que tiene la historia clara, empieza a dibujar a lápiz las viñetas, aunque más o menos las tiene pensadas las va improvisando, coloca los diálogos y luego entinta. Finalmente le aplica el color, para pintar usa unas anilinas denominadas *Ecoline*. Estas tintas planas de colores luminosos se las recomendó precisamente hace unos diez años, Fernando de Felipe.

Retomando el hilo cronológico, en 1990, el mismo año que inició *Días Felices*, dibujó el cómic *Atolladero Texas*⁴⁵ con guión de Oscar Aibar, para la revista *Makoki*, y comienza también la publicación de Brian the *Brain en Krazy Comics*, serie que continuó al año siguiente en *Makoki*⁴⁶. Las historias de Brian, un chico cuya cabeza

⁴² Vive rodeado de libros, revistas y numerosos discos que usa para inspirarse. Una colección de biografías de asesinos, libros de robótica, psicología, tecnología, etc.

⁴³ Es el dibujante de cómics preferido de Miguel Ángel Martín. Charles Burns (n. 1955), es un artista estadounidense que realiza obras con un acabado muy perfeccionista. Posee una estética que recuerda a la de las películas de los años cincuenta y desarrolla unas historias muy opresivas.

⁴⁴ No hace primero un guión, la historia la retiene en la memoria. La estructura mentalmente, incluyendo diálogos, y a medida que empieza a dibujar, desarrolla sobre el papel este esqueleto básico, aunque siempre improvisando un tanto.

⁴⁵ *Atolladero Texas*, ha sido recopilado por Glénat en un *comic book*, y fue llevado a la pantalla grande por Oscar Aibar.

⁴⁶ FRATTINI, E.; PALMER, O.: *Guía Básica del cómic*, Nuer Ediciones, Madrid, 1999, pág. 125.

ha adquirido la forma de su cerebro, comenzaron a reeditarse en 1994, junto a abundante material inédito, en su propio *comic book*⁴⁷. Este paso vino motivado por la incorporación de Martín a la revista *El Víbora*, en cuyas páginas llevaba publicando desde 1989 *Rubber Flesh*⁴⁸. También para *El Víbora* creó, a finales de 1996, a *Cyberfreak*, un niño con piernas metálicas cuya vida transcurría en una gasolinera situada junto a una autopista, y en 1998 inició en la misma revista la serie *Surfing On The Third Wave*⁴⁹.

Miguel Ángel Martín es un dibujante trasgresor por definición, no vive rodeado de escándalos pero sus obras le han acarreado algún que otro incidente con la justicia⁵⁰, de los que ha salido siempre bien parado. Realmente estas acusaciones no han hecho más que promocionar enormemente su obra y catapultar a su autor a la categoría de dibujante de culto. La causa de tanto revuelo siempre ha sido su interés por todo tipo de asuntos y especialmente por los temas duros. Temática que tal vez ahora es más tratada, pero que cuando Miguel Ángel Martín empezó a trabajar, por ejemplo, en *Psychopathia Sexualis*, a primeros de los noventa, no había nadie abordando.

Es un dibujante muy coherente con su tiempo, que nada tiene que ver con la imagen que se puede extraer de él a través de sus trabajos. Galardonado con el premio Autor Revelación del Salón Internacional del Cómic de Barcelona 1992, y con el prestigioso *Yellow Kid*, al mejor autor extranjero en el Salón de Roma de 1999, vive compaginando el cómic, con la ilustración y la publicidad, y realizando, entre tanto, algún que otro guión para cine y televisión. Ha creado la imagen de *Subterfuge*, la discográfica independiente más importante de España, y la mascota de *Festimad*; realizó el cartel de la película de Jess Franco *Killer Barbys* y las ilustraciones del press-book de *La Lengua Asesina*; ha colaborado con *El País*, *Marie Claire*, *Maxim*,

⁴⁷ *Brian the Brain* ha sido editado en siete pequeños álbumes, en blanco y negro, por *Vibora Comix*, Ediciones La Cúpula.

⁴⁸ Trabajo publicado en tres álbumes, editados por *Vibora Comix*, Ediciones La Cúpula. El tercer tomo ha salido al mercado en el 2001.

⁴⁹ FRATTINI, E.; PALMER, O., *op. cit.*, pág 125.

⁵⁰ Su trabajo, en Italia es editado por *Topolin Edizioni*. Esta editorial, y su editor Jorge Vacca en concreto, ha sufrido varios reveses de la justicia a causa de la obra de Miguel Ángel Martín. *Psychopathia Sexualis*, no pudo ni salir de la imprenta, fue secuestrada por la justicia. La policía judicial precintó toda la tirada, se celebró el juicio pero el caso se sobreesayó. A la semana siguiente, de oficio, se apela la sentencia acusándole del delito de instigación al suicidio, homicidio y pedofilia. Sale el juicio y lo gana el editor, luego se apela y lo pierde. El editor y él apelan, después de casi cinco años de procesos, en marzo de 2001, el Tribunal Supremo absuelve a su editor y queda sobreesada la causa, *Psychopathia* ya puede venderse en Italia. Entre estos incidentes hubo un segundo secuestro, por iniciativa privada. Un ciudadano particular denunció, en Milán, a su editor por instigación a la pedofilia, por la obra *Brian the Brain*. Se llevaron todo lo que había de Miguel Ángel Martín, incluyendo originales. Ese juicio no ha salido, pero la posibilidad de perderlo es nula.

Leer, CQ, Rolling Stone o Primera Línea, entre otras. Miguel Ángel Martín trabaja permanentemente escuchando música, considera al amplificador su electrodoméstico favorito. La música es su pasión, y de hecho, muchas de las páginas que ha dibujado están basadas o inspiradas en la música que iba oyendo. Le gusta pasear callejeando con su minidisc, por cualquier ciudad, con una mirada *voyeur*, examinando, como todo artista, el mundo que le rodea, analizando gestos, miradas y situaciones. En definitiva, recabando información, de la que nutrirá a sus nuevas historias.

¡GAME OVER!