

Banda Deseñada

O outono da memoria

Paco Roca achégase en *Arrugas* a un terreo pouco traballado no cómic: a loita inevitábel contra a vellez

Arrugas · Paco Roca ·
Astiberri, 2007 ·
100 páx · 15 euros



Precedido pola grande expectación do seu éxito en Francia chega, da man da editorial Astiberri, o novo traballo do valenciano Paco Roca. En *Arrugas*, suxestivo título desta nova historia, Paco afronta un tema nada usual no mundo do cómic: a solitaria loita contra a vellez. Para centrarse, máis polo miúdo, na loita contra a perda da propia identidade, representada principalmente na enfermidade do Alzheimer que sofre o protagonista.

O traballo de Paco parte de experiencias coñecidas por el mesmo, así como dun proceso de documentación previo que o levou a visitar varios centros xeriátricos. Deste xeito consegue ser unha ollada chea de sinceridade a que o autor dirixe cara a aqueles que camiñan polo treito final dos seus días en tempos coma os nosos. Digamos, pois, que nun mundo que se resiste a envellecer e que non deixa moito lugar a aqueles que o fan, esta é unha mirada non exenta de certa valentía.

Arrugas conta a historia de Emilio, en tempos director dunha sucursal bancaria, que é trasladado pola súa familia a unha residencia de anciáns despois de pasar unha repetida crise de Alzheimer. A partir dese momento Emilio terá que afacerse á súa nova vida: os compañeiros, as horas mortas e idénticas que atravesan os reloxos da residencia e a soidade. Pero o máis difícil será facerse consciente da súa enfermidade e loitar contra o esquezo. Esta loita represéntase no cómic a través dos intentos de Emilio por evitar ser levado ao piso de arriba, onde volven hospedar aqueles que non poden xa valer por si mesmos. Para afrontar todos estes

cambios contará coa compañía de Miguel, home sen familia, embusteiro e negociante con quen ha de compartir habitación e outras moitas pequenas experiencias que alterarán a pálida actividade da residencia.

A narración complementase cun bo feixe de personaxes secundarios, deliciosamente tratados, que reforzan o realismo e o carácter entrañable da historia. Entre eles atopamos algúns como a muller que ten medo a quedar soa por se a levan os extraterrestres, aquela que rouba pequenos e inútiles obxectos para regalar-

llos despois aos seus familiares ou o home que leva sempre consigo os recortes dos xornais que falan das súas fazañas deportivas... Toda unha galería de xente que Paco fai parecer tan real como de feito é a vellez.

Hai na historia de *Arrugas* un enfoque realista e mesmo certa distancia co narrado. Aínda así, será difícil para moitos lectores non sentirse preto dela. A isto contribúen tamén outros elementos do cómic. A escolla da cor, baseada en tons marróns e cálidos, consegue un ambiente outonizo, cargado dunha profunda sen-

sación de perda que envolve toda a obra. Así mesmo o tempo na historia esvaécese, leva a parsimonia propia dos días que se repiten iguais sen ter moita conciencia do seu paso. E por se iso non fora abondo para situarse no lugar do outro, aínda hai recursos narrativos a través dos cales consegue achegar o punto de vista de Emilio e mostrar a realidade tal e como el a percibe. Trátase, en fin, de asomarse á vellez e deterse uns minutos a reflexionar.

// **María Lado**

Os fantasmas de Crécy

BD Unha reflexión profunda sobre a creatividade

Diario de un fantasma ·
Nicolas de Crécy ·
Ponent Mon, 2007 ·
228 páx · 18 euros



En *Diario de un fantasma*, última obra de Nicolas de Crécy que vén de publicar Ponent Mon, atopamos o que a primeira vista podería parecer un relato de viaxes. Estructurado en tres partes, cada unha delas correspóndese cun lugar do globo ben distinto: Xapón, Brasil e París. Pero non se trata dunha bitácora ao uso. Aproveitando a viaxe como fío condutor, Crécy tece unha reflexión profunda sobre as motivacións da creación, neste caso abordada dende o punto de vista do artista gráfico, sobre os medos e as inseguridades deste e, aínda máis, sobre o que o debuxo pensa do seu creador e de si propio. Trátase polo tanto dunha viaxe interior, que por veces se diría unha longa conversa do autor consigo

mesmo. É tamén, e sobre todo, un cómic no que De Crécy se pregunta sobre o feito de facer cómics.

Ese matiz autobiográfico permítelle ao autor establecer pontes con obras anteriores. Nese sentido, o primeiro destino, Xapón, remítenos ás páxinas da colaboración de De Crécy no álbum colectivo *Xapón, visto por 17 autores* –que despois tería a súa secuela na experiencia coreana–. Neste caso atopámonos ante unha narración en primeira persoa na que o propio debuxo conta os seus días no país, a onde chega acompañado do seu representante co obxectivo de atopar inspiración para un logotipo. Inevitablemente as experiencias vividas polo pequeno e desleixado ser acabarán por transformalo.

Na segunda parte, que se inicia durante o voo de volta, prodúcese un cambio notable na narración. O pasaxeiro sentado á beira do debuxo establece unha conversa con el, sendo este personaxe un trasunto do propio De Crécy. O seu medo

a voar parece a xustificación perfecta para que o pasaxeiro relate a súa viaxe a Brasil, a cal non é outra que a realizada por De Crécy á Recife, con motivo de elaborar unha reportaxe para a revista Geo. Esta longa conversa sérvelle ao autor para preguntarse polos seus propios medos e fantasmas, –o temor a voar, á morte, a inseguridade creativa...– ao tempo que se transita entre as xentes e lugares que poboan a viaxe.

Finalmente a conversa remata coa aterraxe en París, destino final, onde ambos se despiden levando aínda moitas preguntas sen resposta. Non son preguntas sinxelas, talvez por iso en *Diario de un fantasma* a choiva cae de forma constante dificultando a visión. Malia iso, a sensación que lle queda a un na maleta resulta moi positiva. É a de ter feito unha viaxe ao interior da creación, ese complexo e intricado lugar, moito máis que calquera terminal de aeroporto.

// **M. L.**