



## MÁS ALLÁ DE LA PUERTA

ANTES DEL ESTRENO DE SU ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA, UNO DE LOS LIBROS MÁS CONOCIDOS DE NEIL GAIMAN PASA, CON AYUDA DE P. CRAIG RUSSELL, AL CÓMIC, OTRO DE LOS TERRENOS QUE DOMINA EL AUTOR DE «SANDMAN»

**CORALINE**  
P. CRAIG RUSSELL / NEIL GAIMAN  
TRADUCCIÓN DE CAROL ISERN  
ROCA EDITORIAL, BARCELONA, 2009  
186 PÁGINAS, 18 EUROS



**LUIS ALBERTO DE CUENCA**  
Quien quiera saber más de Neil Gaiman no tiene más que visitar la página de Internet [www.mousecircus.com](http://www.mousecircus.com). Yo me he ocupado de él en más de una ocasión en las páginas de este suplemento. Es un narrador excelente. Su novela *Los hijos de Anansi* me parece una de las más innovadoras de las últimas décadas. Con menos de cincuenta años, ha sido seleccionado como

uno de los diez mejores escritores vivos por el prestigioso *Dictionary of Literary Biography*. En su condición de guionista de cómics, es el creador de *Sandman*. Como guionista de cine, adaptó para la pantalla su propia novela *Stardust*, publicada también por Roca Editorial, y redactó el *script* de *Beowulf*, un reciente filme basado en el famoso cantar de gesta anglosajón.

**DIBUJANTE PRECIOSISTA.** El 26 de junio de 2009 se estrenará en España *Coraline*, película de dibujos animados con muñecos basada en una espléndida *nouvelle* del mismo Gaiman, publicada en inglés en 2002 y en español en 2003 (Salamandra), que ahora, merced a los

oficios de Philip Craig Russell, más conocido como P. Craig Russell, se ha convertido en una apasionante novela gráfica.

De P. Craig Russell podrían escribirse libros enteros. Nació en Wellsville, Ohio, en 1951, y lleva treinta y cinco años dibujando para las principales compañías -Marvel, DC- del cómic norteamericano. Personajes tan emblemáticos como Batman, Elric de Melniboné, Conan el Bárbaro o Sandman; sagas como *Star Wars*; adaptaciones de óperas como *La flauta mágica* de Mozart o *El anillo del Nibelungo* de Wagner; series basadas en *El libro de la selva* de Kipling o en los cuentos de Wilde..., todo eso y mucho más ha sido objeto de los lápices pro-

digiosos de este gran ilustrador y dibujante estadounidense. Su estilo es preciosista y muy expresivo, con una especial predisposición para lo fantástico.

**UNA FUSIÓN CABAL.** No me extraña que se haya producido una vez más la perfecta simbiosis (Russell había colaborado antes con Gaiman en cuatro ocasiones) entre el narrador y poeta británico y el artista plástico de Ohio, porque a mí me parece que ambos genios comparten muchos puntos de vista estéticos. Así, parece lógico que la novela gráfica de Russell reproduzca con una fidelidad extraordinaria la *nouvelle* original de Gaiman, produciéndose el milagro de la fu-



**LOS ENTRESIJOS DE LA CREACIÓN DE UNO DE LOS GRANDES CLÁSICOS DEL CÓMIC**

## Héroes de carne y hueso

**WATCHING THE WATCHMEN**  
D. GIBBONS / C. KIDD / M. ESSL  
TRADUCCIÓN DE SERGIO COLOMINO  
NORMA, BARCELONA, 2009  
280 PÁGINAS, 29'50 EUROS

### JAVIER MESÓN

La publicación de *Watchmen* en nuestro país (Zinco, 1987), supuso una nueva forma de entender el mundo del cómic para toda una generación de lectores. Una maxi-serie de 12 números creada por Alan Moore y Dave Gibbons para DC, con la que consiguieron crear uno de los grandes clásicos de la historieta. Ambientada en una realidad alternativa en el año 1985, con la Guerra Fría y la posibilidad de una guerra nuclear entre Estados Unidos y la Unión Soviética; Norteamérica permanecía aún liderada por Nixon, y los superhéroes, anteriormente respetados, ahora se encontraban al margen de la ley. Hasta que los acontecimientos se precipitan con la muerte de uno de ellos; será el comienzo de la tragedia.

Veintitrés años después de su creación y ante el inminente estreno de la adaptación al cine (dirigida por Zack Snyder), Norma ha publicado uno de los grandes libros de la temporada sobre la creación y gestación de esta obra: *Watching the Watchmen*, a cargo del propio dibujante, Dave Gibbons, y con Chip Kidd y Mike Essl como diseñadores del libro. En él, podremos ser testigos del primer encuentro entre Moore y Gibbons, sus inicios en DC, el proceso de realización, desarrollo de personajes, bocetos, preliminares, incluyendo toda clase de dibujos y diseños rescatados del archivo personal de Gibbons, junto con páginas originales del guión de Alan Moore, que conforman un despliegue testimonial sin igual.

En ellos se desgana, capítulo a capítulo, todo lo relacionado con esta magna obra: la importancia del color de John Higgins a la hora de planificar la historia, la estructura de nueve viñetas, las anécdotas que dan respuesta a algunas incógnitas sobre los personajes o las primeras reacciones de los compañeros de profesión. Además de mostrarnos las diferentes ediciones y todo tipo de *merchandising*. Una espectacular obra, que la editorial complementa con otros dos lanzamientos sobre el mito de *Watchmen*: *El libro de la película* y *El arte de Watchmen* (obras ambas de Peter Aperlo), en donde se dan todo tipo de detalles, fotos, diseños de producción, atrezzo, decorados y actores de uno de los grandes estrenos del año.

Personajes como Rorschach, Búho Nocturno, El Comediante, Espectro de Seda, el Dr. Manhattan y Ozymandias, forman por derecho propio parte de nuestras vidas como lectores. Dispónganse a descubrir sus secretos, en compañía de sus creadores. ■

ERA LA MANO DERECHA DE LA OTRA MADRE.



sión cabal entre lenguaje literario y viñetas, cosa siempre difícil de lograr.

Coraline (no Caroline, como la llama el viejo loco del enorme mostacho que vive en el piso de arriba) es una niña de doce o trece años que se ha ido a vivir con sus padres a una casa nueva muy antigua y muy grande, con un desván y un sótano misteriosos y un jardín muy tupido con unos árboles gigantes. La familia de Coraline no vive sola en esa casa. En el piso de abajo viven dos señoritas viejas y gordas que responden al nombre de Miss Spink y Miss Forcible y que habían sido actrices en su juventud, y en el de arriba el señor Bobo, que entrena un circo de ratones.

Coraline es una niña muy aventurera. Le gusta muchísimo explorar. De manera que, al día siguiente de la mudanza, recorre todo el edificio y hace un inventario de lo que contiene: una caldera dentro de un armario, veintiuna ventanas, catorce puertas... De las catorce puertas sólo trece se abren y se cierran. La decimocuarta se halla al fondo del salón, y es una puerta grande y oscura que permanece cerrada.

Aparentemente, esa puerta no da a ninguna parte, pues está tapiada con un muro de ladrillos.

**ÁNGELES Y CALAVERAS.** Sin embargo, la audaz exploradora no se resigna y logra atravesar, tal vez en sueños, el umbral de esa puerta. Al otro lado hay una casa parecida a la suya, pero mejor: la comida que hay en el frigorífico es más sabrosa, y el cajón de los juguetes rebosa de angelitos de papel que vuelan solos y de calaveras de dinosaurios que se arrastran haciendo castañetear los dientes. En esa casa viven su otra madre y su otro padre, sustancialmente iguales a los suyos, pero con unos botones cosidos a la piel en vez de ojos. (Parecerá una tontería,

**NO EXTRAÑA QUE UNA VEZ MÁS SE HAYA PRODUCIDO UNA PERFECTA SIMBIOSIS ENTRE LOS DOS AUTORES, PORQUE AMBOS GENIOS COMPARTEN MUCHOS PUNTOS DE VISTA ESTÉTICOS**

pero eso de los botones en lugar de los ojos adquiere una dimensión especialmente terrorífica en el curso del relato, erigiéndose en *leitmotiv* de la narración). Esos padres apócrifos dicen querer mucho a Coraline y la instan a que se quede con ellos para siempre, jugando con las ratas negras y los repugnantes bichos que pululan por allí. La niña tendrá que desarrollar todo su ingenio y utilizar ciertos talismanes benéficos —un gato, una bola de nieve, la piedra con un agujero en el centro que le habían proporcionado las señoritas Spink y Forcible— para escapar del mundo paralelo en que se encuentra y volver al mundo normal.

*Coraline* es un cuento de hadas de terror, en la estela de *Alicia en el país de las maravillas*, que tampoco es un libro manco a la hora de inocular dosis abundantes de inquietante extrañeza en el lector. Craig Russell lo ha traducido en imágenes con un poder de sugestión y convicción apabullantes y una gran inteligencia narrativa. A *Coraline*, en su gloriosa ruta de adaptaciones gráficas y filmicas, sólo le falta ser llevada a la pantalla con personajes reales, de carne y hueso. Todo se andará. ■

### EN EL PAÍS DE LAS PESADILLAS.

A LA IZQUIERDA, CUATRO IMÁGENES DE LOS PELIGROS QUE AMENAZAN A CORALINE