

# Unha historia de aldea

## BD Debuxante e guionista artellan un álbum intenso e tenro que reborda simbolismo e realismo máxico

**N**un álbum grande, Astiberri saca á luz *El juego de la luna*, debuxado por José Luis Munuera sobre unha historia de Enrique Bonet. O primeiro trae consigo unha carreira de éxito como debuxante, entre outras cousas, da nova etapa do mítico *Spirou*, e a experiencia de ter traballado arreo no ámbito francés, onde destacan as súas colaboracións con guionistas como Joann Sfar ou Jean David Morvan. Pola súa banda, Bonet era un habitual das páxinas de *Dos Veces Breve*, entre outras, e na actualidade traballa como humorista gráfico e ilustrador. *El juego de la luna* vén dun proxecto anterior máis breve, autopublicado en 1995, refeito para esta nova e apetecible edición.

*El juego de la luna* móvese no realismo máxico e ben podería ser unha historia enraizada nas brumas galegas e escrita con letra de Cunqueiro, malia que hai que recoñecer que a súa conseguida pretensión é ser universal. Nun traballo de narración impecable, constrúe un relato iniciático do que un grupo de nenos

son protagonistas. O nome do lugar onde se ambienta xa é bastante suxestivo: Aldea trasládanos a un espazo rural de dura supervivencia e a un tempo preindustrial no que o medo, a superstición e a tradición explican a realidade. É un lugar neboento, ameazado polos perigos do bosque e violento. Mais tamén cheo do encanto das lendas e da feliz liberdade dunha nenez aldeá.

A narración divídese en dúas partes separadas por unha elipse temporal a través das cales coñecemos a infancia e mocidade dos seus protagonistas e tamén a de toda a aldea, pois cuns poucos personaxes retrátanse as complexas relacións desta sociedade que semella tan real. O peso principal recae en Artemisa e o seu irmán e atopa un complemento e un antagonista nos nenos Lambrijo e Rufo, respectivamente.

Dende o punto de vista narrativo, ambas as partes crean unha sólida e rica historia marcada por un forte simbolismo, o que o emparenta cos contos tradicionais. É imposible non ver paralelismo entre Artemi-

**El juego de la luna** ·  
Enrique Bonet, José  
Luís Munuera (il.) ·  
Astiberri, 2009 ·  
136 páx · 21 euros



sa e a Carrapuchiña, converténdose Rufo nunha sorte de lobo feroz, algo que os seus creadores recoñecen abertamente.

Xa durante a primeira parte se presentan moitos dos símbolos que se desenvolverán despois: a lúa, o pozo, a capa de Artemisa, o seu pelo cortado e o colgante do xogo serven para falar do paso da infancia ao mundo adulto, do espertar sexual e do papel que cada neno asumirá na segunda metade, a da madurez. Representan tamén a memoria e a importancia do coñecemento fronte á creenza irracional.

Canto á parte gráfica destaca a creación dun ambiente onírico e ao tempo realista. Aldea semella, tanto pola paisaxe como pola xente, cal-



Viñeta de *El juego de la luna* // J. L. Munuera

quera lugar da fronteira galego-asturiana e é irremediable a comparación. O emprego do branco e negro, e toda a escala de grises que Munuera consegue coa auga, crea un ambiente denso e evocador. Pero é o gran acerto de engadir o vermello da capa de Artemisa o que lle dá ao comic un potente impacto visual e simbólico. A cor acentúa a diferenza da nena

fronte ao resto, reforza a importancia da capa, decisiva na segunda parte, e lévanos inevitablemente a pensar no tránsito adolescente.

Por todo isto *El juego de la luna* é unha obra xenial, intensa e tenra, a un tempo violenta e poética. Unha lectura máis que recomendable, das que piden volver sobre ela unha e outra vez. // **María Lado**