

# La experiencia franco-belga como cantera de reflexión en José Luis Munuera

## Franco-belgian comics as an impetus for José Luis Munuera's reflections

Santiago Martín Sánchez

Facultad de Ciencias Sociales de Liubliana, Eslovenia

[santiago.martin@fdv.uni-lj.si](mailto:santiago.martin@fdv.uni-lj.si)

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9955-529X>

**Resumen:** José Luis Munuera (Lorca, España, 1972) es un dibujante y guionista español de historieta que ha sabido abrirse camino dentro del vasto campo editorial del cómic franco-belga. Es un autor que, en cierta forma, ha sabido enriquecerse de la poética franco-belga y plasmar dicha influencia y conocimiento en su obra. Munuera también es un dibujante que ha reflexionado y teorizado sobre el proceso de creación y el oficio de hacer historietas. En el presente ensayo nos concentraremos en lo que el propio autor establece sobre su débito a la escuela franco-belga en su libro de ensayos, experiencias y reflexiones sobre la profesión: *Oficio: Dibujante* (2012). Viendo obras como *El Juego de la luna* (2009) y la saga de *Los Campbell* (2014-2018) veremos que son proyectos que tienen en común su categoría de iniciativas propias del autor, donde pone en práctica su influencia en la industria de la BD para hacer cómics, rompiendo el corsé tradicional de la tradición BD.

**Palabras clave:** José Luis Munuera, tradición franco-belga BD, *Oficio: Dibujante*, *El juego de la luna*, *Los Campbell*

**Abstract:** José Luis Munuera (Lorca, Spain, 1972) is a Spanish comic designer and scriptwriter whose inspiring and fruitful work has made him one of the most prominent figures of the huge market of the Franco-Belgian tradition. He is an author who puts into practice what he has learned working for the big industry and translates his comprehensive knowledge into his own creative work. Moreover, he is an artist who has written theoretical essays on comics and the process of creation. Hence, based on his reflections in *Oficio: Dibujante* (2012), the essay discusses the artist's account of the Franco-Belgian school. Further, the paper explores the artist's ample experience and expertise gained at the European market and his deep thoughts that are rendered in his most salient pieces of comic work, such as *El Juego de la luna* (2009) and the saga *Los Campbell* (2014-2018). In conclusion, Munuera's unique approach to creativity

fuelled by such an immense, versatile and invigorating background surpasses the traditional framework of the Franco-Belgian tradition.

**Keywords:** José Luis Munuera, Franco-Belgian tradition BD, *Oficio: dibujante, El juego de la luna, Los Campbell*

**Referencia:** MARTÍN SÁNCHEZ, S., «La experiencia franco-belga como cantera de reflexión en José Luis Munuera», *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 3, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021, pp. 79-93.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. *El juego de la luna* y *Los Campbell*. 3. Cierre.

## 1. INTRODUCCIÓN

En su libro *Las preguntas de la vida* (1999),<sup>1</sup> filosofando sobre varios conceptos como la verdad, la muerte, la razón o la belleza, el filósofo donostiarra Fernando Savater —intrigado por lo que puede ser la belleza— se pregunta por qué generalmente llamamos creadores a los artistas y no, por ejemplo, a los científicos o a los deportistas. Consciente de que el artista no crea de la nada, pues siempre (re)utiliza materiales previos, o se apoya o rechaza modelos precedentes, el filósofo admite que la obra de los artistas no se puede explicar sin ellos: «o sea que si cada uno de ellos no hubiera existido, lo que han hecho nunca hubiese llegado a ser».<sup>2</sup> Más adelante, Savater establece que «las obras de arte brotan de la personalidad misma de los artistas que las llevan a cabo [...] a su insustituible modo y manera».<sup>3</sup> Parece una perogrullada, pero —aparte de la habilidad de adquirir conocimientos (técnicas, mecanismos, saber hacer, información sobre el oficio...), nuestra predisposición al talento y el factor de la suerte<sup>4</sup>— la experiencia personal y el camino personal determinan nuestro *modus operandi* de creación. Un buen artista (re)crea a sus propios predecesores, esto lo vemos también en la literatura, si es necesario, más allá de sus fronteras geográficas. Pero, en realidad, como es de esperar, este hecho se aprecia en cualquier área de creación donde hay afán de calidad y superación artística y personal.

1 SAVATER, F., *Las preguntas de la vida*, Barcelona, Editorial Ariel, 1999.

2 *Ibidem*, p. 236. Como ejemplo, Fernando Savater comenta que, si Cristóbal Colón no hubiese descubierto el continente americano, antes o después lo habría hecho otra persona. Pero si Wolfgang Amadeus Mozart o Miguel de Cervantes hubiesen muerto antes de tiempo o no hubiesen nacido, no tendríamos hoy la ópera *La flauta mágica* o la novela del célebre caballero andante.

3 *Ibidem*, p. 237.

4 Factor clave, como veremos más adelante, que José Luis Munuera reitera en *Oficio: dibujante*, Bilbao, Astiberri, 2012. De hecho, la palabra «SUERTE» casi siempre aparece en mayúsculas.

Hablando de José Luis Munuera, entre otros motivos, debido al desolador panorama español de los tebeos en la década de los noventa del siglo XX (como explica en varias ocasiones), al autor no le quedó más remedio que probar suerte fuera del país.<sup>5</sup> Por suerte, su *dossier* era de influencia y referencia franco-belga y el joven murciano se sumerge en el oficio y con el tiempo y el esfuerzo aprende, entre muchas otras cosas, la diferencia entre «el sistema narrativo de la tradición franco-belga [...] opuesto a la tradicional eficacia gráfica del dibujo de tebeos español».<sup>6</sup>

Es un malentendido pensar que la influencia debe tener un carácter territorial y que es involuntaria.<sup>7</sup> Creemos que un buen creador (sea de libros o de historietas o de lo que sea) va en busca de sus propios modelos y de sus propias influencias. Pero, según Scott McCloud, encontrar el estilo que más le pega a uno no es tan simple como elegir un par de calcetines; hay que tener la mente abierta y salir a buscarlo.<sup>8</sup> Es un proceso consciente de búsqueda, elaboración y análisis del mismo proceso de creación donde no hay idealizaciones ni musas que valgan. Munuera, acudiendo a la sabiduría del dramaturgo y guionista norteamericano Paddy Chayefsky, lo sintetiza de la siguiente manera: «Dejad de pensar en escribir como un arte, pensad en ello como un trabajo».<sup>9</sup> Desde muy pronto, Munuera le quita el barniz idealizador al oficio de dibujante al descubrir a una edad temprana que había unos señores sentados que hacían tebeos y que era un oficio.<sup>10</sup> La importancia del oficio es una constante: recordando a los Campbell, ser pirata es un oficio, la madre alchahueta de Carapepino le inculca que debe buscarse un oficio donde pueda «robar respetablemente» (*¡Raptado!*). *Mutatis mutandis*, lo que dice el escritor y traductor colombiano Juan Gabriel Vásquez (Bogotá, 1973), refiriéndose a ciertos novelistas, también se puede aplicar a los dibujantes de historietas: «El proceso de formación [...] es una suma de incertidumbres, de

---

5 Además, en términos prácticos de supervivencia, «vivir del cómic en España no es fácil y una de las salidas más socorridas para los autores españoles es tratar de abrirse un hueco en otros países con una industria más consolidada». Citado en EL TÍO BERNI, «Entrevista con José Luis Munuera», *Entrecómics*, <https://entrecomics.com/2009/02/entrevista-a-jose-luis-munuera/> (fecha de consulta: 30-V-2021). Para un interesante y conciso repaso de la industria del cómic en España por décadas, se puede consultar VERGARA DÍAZ, P., «El cómic en España: 1977-2007», *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, julio/agosto/septiembre, 42, 2009.

6 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., pp. 37 y siguientes.

7 Véase al respecto: GABRIEL VÁSQUEZ, J., *El arte de la distorsión*, Madrid, Alfaguara, 2009, p. 65.

8 MCCLOUD, S., *Kako nastane strip*. Ljubljana, Koluta, 2010, pp. 212 y siguientes. Trabajamos aquí con la traducción eslovena de Scott McCloud: *Making Comics*, Nueva York, William Morrow Paperbacks, 2006.

9 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., p. 101.

10 *Ibidem*, pp. 26-28.

inseguridades para sobrevivir, uno debe aferrarse a algún modelo, pero debe tener mucho cuidado del modelo que escoja».<sup>11</sup> Trabajando para la industria franco-belga e inmerso en los vaivenes mercadotécnicos, Munuera, prácticamente desde el principio, es consciente de que tiene que emprender su propio camino. Había encontrado lo que buscaba: una cantera de experiencias y conocimientos para salir del nido y poder volar solo. El camino de aprendizaje ha significado un proceso muy formativo, como explica el propio Munuera, estudiando «en profundidad y en rigor los mecanismos de la BD franco-belga tradicional (con el propósito de pervertirlos). [...] Un *máster* en tebeos por el que además me han pagado».<sup>12</sup>

Por lo menos desde la escuela rusa del Formalismo, sabemos que una obra es un artefacto, un complejo sistema de sistemas, es decir, «un conjunto de *variables* interdependientes, sin que ninguno de los elementos disfrute de una posición privilegiada antes de haberse incorporado dentro del sistema apropiado».<sup>13</sup> Es un pacto entre un creador y un receptor sobre el cual Munuera ha reflexionado y tiene las ideas muy claras. Para él, el pacto es «una pericia técnica enorme para extraer tensión narrativa».<sup>14</sup> En otro momento, el dibujante opina que «crear [...] no es más que responder acertadamente a preguntas acertadas», como elegir un tempo narrativo, presentación de personajes, diálogo o acción, composición, etc. Aunque, al fin y al cabo, el proceso creativo sigue siendo un misterio.<sup>15</sup> Como tantos teóricos del noveno arte, Munuera intuye que gran parte de ese encanto y misterio se debe a la fuerza de la elipsis: «la narrativa saltarina»<sup>16</sup> entre viñetas, o como define Irit Rogoff (1998), hablando de la dinámica psíquica del espectador, el espacio donde surge «todo un mundo entero de intertextualidad donde las imágenes

11 GABRIEL VÁSQUEZ, J., *El arte ...*, op. cit., p. 71.

12 Citado en EL TÍO BERNI, «Entrevista a José Luis Munuera», *Entrecómics*, <https://entrecomics.com/2009/02/entrevista-a-jose-luis-munuera/> (fecha de consulta: 30-V-2021).

13 STEINER, P., *El formalismo ruso. Una metapoética*. Madrid: Ediciones Akal, 2001, p. 104. Véase también CARRIER, D., *The aesthetics of Comics*, Pennsylvania, Pennsylvania State University, 2000, p. 80 y ss.

14 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., p. 18.

15 Salvo, podríamos decir con Duc, si el dibujante «es un artista de verdad y sabe organizar, arreglar y combinar de una forma completamente original el material basto que de por sí no tiene ningún valor». Original en neerlandés: «[i]s een ware kunstenaar als hij het grove materiaal dat op zich geen waarde heeft, weet te organiseren, te arrangeren, op een volstrekt oorspronkelijk manier weet te combineren» (traducción propia). DUC, B., *Strips tekenen en schrijven. Deel 2 De techniek van het tekenen*, Hazerswoude-dorp, Mondria uitgevers, 1986, p. 87. Trabajamos con la traducción neerlandesa de Duc., B., *L'Art de la BD 2*, Grenoble, Glénat Éditions, 1983.

16 Original en inglés: «we construct a jumpy narrative» (traducción propia). CARRIER, D., *The Aesthetics...*, op. cit., p. 51.

[...] y los límites espaciales se interpretan [...] como un espacio donde se constituyen los significados culturales».<sup>17</sup>

La aportación de Munuera de cuatro álbumes<sup>18</sup> a la célebre serie de *Las aventuras de Spirou y Fantasio*, en colaboración con Jean-David Morvan y Yann, navega en las aguas de las grandes influencias de la escuela franco-belga, como la caracterización de los personajes, si bien con mezclas de otras tradiciones y tipologías, como puede ser el manga de los japoneses Katsuhiro Otomo (cuyo exitoso suspense de ciencia ficción *Akira* de la década de los ochenta impresionó al joven Munuera) o el trabajo del *mangaka* Hayao Miyazaki. Elaborando *Spirou*, el autor tuvo que comprender casi enseguida cómo funcionaba el sistema narrativo de la tradición franco-belga. Si bien bajo presión e inmensas luchas internas del mercado editorial, la experiencia de *Spirou y Fantasio*, sin embargo, le «supuso una inmersión en la raíz del sistema narrativo y gráfico de la BD y un estudio pormenorizado y exhaustivo de sus recursos».<sup>19</sup> Sabemos que cualquier libro teórico del noveno arte reconoce que es una tradición especial con sus peculiaridades. En el primer tomo de *Strips tekenen en schrijven* (1984),<sup>20</sup> de forma exhaustiva y con ejemplos, Duc describe características y técnicas propias del protagonista típico de la BD, el adversario, el compañero del protagonista, el montaje y tamaño de las viñetas o el punto de vista. Sin embargo, el toque personal de Munuera se refleja nada más abrir cualquiera de los cuatro cómics de la serie (ya solamente, por ejemplo, por la recuperación de algunos personajes de anteriores aventuras) siendo *Spirou en Tokio*, tal vez por el lugar donde se ambienta, el más atrevido, experimental y cercano a la poética del manga «con planos y viñetas tipo *puzzle*».<sup>21</sup> Pero, en definitiva, Munuera reconoce que haber formado parte de la maquinaria de BD, no solamente le supuso mayor fama, credibilidad y libertad para presentar proyectos personales, sino también «una inmersión en la raíz del sistema narrativo y gráfico de la BD y un estudio pormenorizado y exhaustivo de sus recursos».<sup>22</sup> Munuera cree que

---

17 Original en inglés: «an entire world of intertextuality in which images [...] and spatial delineations are read [...] as an area in which cultural meanings get constituted» (traducción propia). ROGOFF, I., «Studying visual culture», *Visual...*, *op. cit.*, p. 14.

18 *París bajo el Sena* (2004), *El hombre que no quería morir* (2005), *Spirou en Tokio* (2006) y *Los orígenes de Z.* (2008). En España se han publicado en Planeta, Barcelona.

19 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, *op. cit.*, p. 135.

20 DUC, B., *Strips tekenen en schrijven 1.*, Hazerswoude-dorp, Mondria uitgevers, 1984. Trabajamos con la traducción neerlandesa de DUC, B., *L'Art de la BD*, Grenoble, Glénat Éditions, 1982.

21 LAMASTELLE, «La casa de Té de Lamastelle-san: Spirou y Fantasio en Tokio», *Es la hora de las tortas*, <https://www.eslahoradelastortas.com/la-casa-de-te-de-lamastelle-san-spirou-y-fantasio-en-tokio/> (fecha de consulta: 28-V-2021).

22 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, *op. cit.*, p. 135.

una de sus principales aportaciones a la serie de *Spirou* ha sido «justamente la de haber abierto sustancialmente el margen de maniobra con el que los autores de la serie pueden enfrentarse ahora al personaje».<sup>23</sup>

## 2. EL JUEGO DE LA LUNA Y LOS CAMPBELL

La obra *El juego de la luna* se publica en Dargaud y Astiberri Ediciones en 2009 con el guion de Enrique Bonet (1966) y con un pequeño prólogo poético de Álex Romero, sociólogo, sobre el mito y la poética del bosque, pero el cómic también toca temas como el lado oscuro del ser humano, la perversión, la monstruosidad y el incesto (si bien leyendo entre líneas). La obra surge en un momento histórico de «tristeza cultural nuestra que compartimos bajo el nombre de España».<sup>24</sup> En uno de los capítulos de *Oficio: Dibujante*, a modo de diario entre el catorce de mayo de 2008 y el siete de mayo de 2009, entre divertidas escenas caseras, Munuera se



Fig. 1. Extracto de *El juego de la luna*, p. 55

explaya sobre el proceso de trabajo de la obra. Admite que, debido a la temática, quiere hacer un tebeo con un formato extendido y en blanco y negro porque, entre otras cosas, cree «firmemente en la necesidad de explorar vías alternativas al formato BD estándar».<sup>25</sup> Buscando una aproximación con el lector, para los personajes, el autor saca inspiración del

<sup>23</sup> Citado en EL TÍO BERNI, «Entrevista a José Luis Munuera», *op. cit.*

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 94.

<sup>25</sup> *Ibidem*, p. 92.

manga de Hayao Miyazaki [fig. 1].<sup>26</sup> Y respecto a la historia, propone un cúmulo de capas de interpretación con el afán de salirse del «corsé [...] y narrar con propiedad y según el ritmo que el propio relato impusiera».<sup>27</sup>

La evolución de la protagonista Artemisa nos lleva al plano narrativo. Es niña en la primera parte y es muchacha (años más tarde) en la segunda parte. Entre la primera y la segunda parte hay una gran elipsis que apela al pacto entre creador y lector. El periodista neerlandés Joost Pollmann, especializado en temas de cómic, compara el fenómeno de la elipsis con una zanja. Para él, la esencia del cómic es «la zanja donde transcurre el tiempo, donde hay sosiego entre dos acciones. El lector debe saltar la zanja».<sup>28</sup> Una artimaña artística de gran riesgo, diríamos, y así también se lo pregunta Munuera: «¿aceptará el lector el punto de giro de la mitad del libro, o nos abandonará por hijoputas...?».<sup>29</sup> En *El juego de la luna*, hay una evolución de ciertos personajes que sobrepasa los cánones tradicionales del tebeo BD donde el protagonista (y otros personajes) siempre es igual. ¿Qué es más importante para la construcción de un personaje, la acción o el diálogo? Recurriendo a la entrevista con Juan Díaz Canales en Vilches (2016), el guionista madrileño opina que, si bien hay que tener una idea clara previa, «lo que describe a un personaje es la acción, más que el diálogo».<sup>30</sup> Eisner, a su vez más conciso, comenta que «cada componente promete su alianza a la totalidad».<sup>31</sup> Munuera cree que hay dos formas de describir a un personaje, desde dentro (diálogo) o desde fuera (acción y aspecto), pero termina concluyendo que si bien el cómic de la tradición BD es el lugar ideal para la caracterización física y estereotipada de los personajes, en cambio en el cómic para un público más adulto, «la narrativa compensa lo gráfico» [fig. 2].<sup>32</sup>

26 Los protagonistas son prácticamente a nivel visual «un Spirou con el pelo largo y el sexo cambiado que debería significar “es la prota”» (MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., p. 89). Curiosamente, para Schodt los personajes y fondos de Miyazaki son «muy no japoneses, reminiscentes del cómic francés», SCHODT, F. L., *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*, Berkely, Stone Bridge Press, 2011, p. 278. Original en inglés: «is very non-japanese, reminiscent of French comics» (traducción propia).

27 BONET, E., «Entrevista a José Luis Munuera», *Guía del cómic*, <http://guiadelcomic.es/entrevistas/bonet/jose-luis-munuera-u03.htm> (fecha de consulta: 30-V-2021).

28 Original en neerlandés: «De essentie van de strip ligt in de goot. [...] Daar vestrijkt de tijd, daar zit de rust tussen twee acties. [...] Bij het consumeren van een stripverhaal moet de lezer als het ware slootje springen van kader naar kader» (traducción propia). POLLMANN, J., *De stripprofessor. Vijftig colleges over tekenkunst*, Antwerpen, Podium, 2016, p. 66.

29 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., p. 100.

30 VILCHES, G., *El guion de cómic*, Barcelona, Editorial Diminuta, 2016, p. 99.

31 EISNER, W., *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma Editorial, 1994, p. 123.

32 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., p. 92.



Fig. 2. Extracto de *El juego de la luna*, p. 35

En *El juego de la luna* hay diseños de página para todos los gustos: Páginas de un solo dibujo con abundancia de negro y viñetas largas y rectangulares, ralentizando la acción, creando una atmósfera de terror, planchas poéticas, reflexivas y lentas del planeo de una hoja hasta entrar en una casa, secuencias matemáticas de cuatro tiras y dieciséis viñetas milimétricamente iguales y esparcidas por la página, diversidad de puntos de vista, planos y contraplanos, *close ups* y *super close ups* de ojos, frentes, narices, manos, objetos, etc. El sentido de la lectura no es uniforme. Hay un claro intento de involucrar al lector en la acción de la historia imponiendo distintos ritmos de lectura. El llamado efecto estroboscópico (propio del tebeo de corte cómico de BD) luce por su ausencia. Reflexionando sobre su arte, Munuera se hace la pregunta: «¿aceptará el lector una historia adulta con un dibujo *pseudouderziano*»? No solamente los rostros de los personajes, apelando a la práctica de reconocimiento facial de Miyazaki (arriba mencionado), también los gestos, las miradas y los andares tienen un cierto aire de algunos romanos nobles y elegantes de *Astérix* y *Obelix*. Algunos jinetes de *El juego de la luna* nos recuerdan el estilo de cabalgar del Julio César de Goscinny y Uderzo [fig. 3]. A raíz de este posible parentesco, Munuera recuerda que, en una sesión de firmas, un *fan* le dijo que su dibujo era como «el matrimonio imposible entre Uderzo y Otomo». <sup>33</sup>

33 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., p. 125.



Fig. 3. Extracto de *El juego de la luna*, p. 71

*El Juego de la luna* (2009) y la saga de *Los Campbell* (2014-2018) — así como han sido otros proyectos por el camino, que no siempre han sido fáciles de llevar a cabo por la dificultad de encontrar el «registro gráfico adecuado»,<sup>34</sup> como el utópico *Fraternity* (2016) con guion de Juan Díaz Canales y color de Sergio Román *alias* Sedyas— son proyectos que tienen en común que son iniciativas propias donde autores y guionistas proponen una idea personal de hacer un tebeo rompiendo el molde tradicional de la BD.<sup>35</sup> Ideada principalmente para un público infantil y juvenil (guion y dibujo de Munuera; color de Sedyas), la familia pirata *Los Campell* es una divertida historia esparcida entre cinco tomos publicados por Dibbuks: *Inferno* (2014), *El temible pirata Morgan* (2015), *¡Raptado!* (2016), *El oro de San Brandamo* (2017) y *Las tres maldiciones* (2018). Para empezar, el estilo *pseudouderziano* (que arriba hemos comentado), continúa. Característica narrativa innovadora es que los álbumes están compuestos de varias breves escenas temporales que con el avance de la lectura van recobrando sentido, como un mosaico de piezas. Cada secuencia temporal va precedida de una página en blanco con una ilustración de algún personaje. Los *flash-backs* tienen un colorido más modesto —entre tonos grises y descoloridos, sepia, blanco crema y marrón café— que los distingue del relato del presente a todo color. Vamos teniendo acceso a la

34 Véase JAIRO, Á., «Reseña de *Fraternity*, de José Luis Munuera, Juan Díaz Canales y Sedyas», *La Casa de EL*, <https://www.lacasadeel.net/2016/12/resena-fraternity-jose-luis-munuera-juan-diaz-canales-sedyas.html> (fecha de consulta: 05-V-2021).

35 Reflexionando sobre los puntos fuertes y débiles de la BD, el formato tradicional de 46 páginas, para Munuera, es punto fuerte y débil a la vez. Véase: EL TÍO BERNI, «Entrevista a José Luis Munuera», *op. cit.*

información a cuentagotas, técnica folletinesca que estimula el suspense y el interés por la lectura, así lo confiesa el mismo joven Campbell en *El oro de San Brandamo*. En *El temible capitán Morgan*, por ejemplo, hay una confluencia y saltos de tiempos muy interesantes: Ítaca le pide a su hermana Génova que le hable de la madre. Acto seguido retrocedemos en el tiempo y vemos cómo Fanny y el bueno de Campbell se conocen. Dicho *flash back* se disuelve, a su vez, en otro tiempo, «veinte años después», donde el joven pirata aparece recordando el mismo relato que Génova le estaba contando a su hermanita, pero desde su propio punto de vista, ya que es imposible que la niña recordara o presenciara el romántico beso de la pareja al final de la secuencia.

Dos hermanos: uno bueno, retirado de la piratería y padrazo de las pequeñas Génova e Ítaca. Inferno, el hermano malo y amargado alias barón Inferno. Y Fanny, madre de las niñas Ítaca y Génova y el gran amor del Campbell bueno. Inmediatamente vemos, por la fisionomía, por la exageración de la caricatura —expresiva y dinámica—, quiénes son los malos y los buenos; «una forma de impresionismo», diría Will Eisner.<sup>36</sup> A medio camino entre la leyenda y el folletín, vemos que hay unos lazos (y no solamente sanguíneos) y unos destinos muy especiales entre los hermanos Campbell y Fanny. Los protagonistas llevan un pasado auestas y actúan según una determinada personalidad. Aunque es una historia con mucho drama, el humor también es muy importante. Los protagonistas se ven rodeados de múltiples personajes que enriquecen narrativa y pictóricamente la historia. Pasan la revista los tópicos de la mitológica era de la piratería: tesoros, lugares exóticos, abordajes feroces entre naves piratas, escenas de espadachines, tripulaciones de piratas que recuerdan en varios aspectos a los simpáticos y lerdos piratas de Astérix y Obélix. En *Los Campbell* prima sobre todo el código del pirata: la libertad y la masculinidad del oficio. Pero acto seguido se «ofende a la tradición tanto como a la superstición» ya que el temible pirata Morgan resulta ser Fanny (*¡Raptado!*). Los guiños de Munuera también se extienden a famosos héroes de la BD como *Lucky Luke* (el cuarteto de mercenarios vestidos con el traje de presidiario de los bandidos Dalton en *Inferno*, fig. 4); retratar en la última viñeta de una secuencia a un pirata maniatado como el bardo galo Asurancetúrix a final de (casi) cada aventura de la serie de Astérix; alusiones al cine romántico, como el nombre de Errol (Flynn), el primo de Elvira, amiga de Ítaca o el joven pirata en ciernes Tremendo Arbuckle alias Buster Keaton. Aparte de múltiples reflexiones sobre la educación y la necesidad de ir al colegio, la familia, la tolerancia, etc.,

---

36 EISNER, W., *El comic...*, op. cit., p. 151.

Munuera se permite hacer metareflexiones opinando (a través de los personajes) sobre la educación de las niñas, la emancipación, la (in)fidelidad matrimonial, el arte de la fabulación, el talento (que no es nada más que «oficio», premisa presente en los textos de *Oficio: Dibujante*), el mundo de la industria del libro y del cómic (en la librería de librero Thesaurus).<sup>37</sup> Los diálogos están repletos de anacronismos, nombres ingeniosos, juegos de palabras y expresiones coloquiales (cocodrilómetro, shopping, enamorimbelizado, Nutel-la, friki, manual *Parto para Dummies...*), discursos con acento andaluz, *running gags* (chistes recurrentes, como la repetida respuesta de Carapepino a las peroratas de su compañero pirata: «Haggins, ¡¡cállate!!»), la mayoría de las veces naufragando en pleno mar, sujetos a un pedazo de madera, de nuevo, como los piratas de Astérix y Obélix), alusiones a la literatura mundial (Shakespeare, Defoe, Walter Scott ...).



Fig. 4. Viñeta de *Inferno*, p. 29

El dibujo del autor es humorístico y caricaturesco; abundan las onomatopeyas destartaladas y generosas y las líneas cinéticas (de olas, guantazos, patinazos, ronquidos, estallidos y cañonazos, etc.) que generan un efecto vívido y fresco [fig. 5].<sup>38</sup> También la rotulación se adapta con suma

37 Parece ser una nota constante de Munuera: añadir capas a la historia para tratar de forma sutil preguntas sociales y filosóficas. También *Fraternity* (2016), basándose en hechos históricos, se hace preguntas sobre el modelo de convivencia ideal y la igualdad entre personas. Véase más detalles: JAIRO, Á., «Reseña de *Fraternity*, de José Luis Munuera, Juan Díaz Canales y Sedyas», *op. cit.*

38 El uso de líneas cinéticas ya aparecía en el dibujo dinámico de *Walter el Lobo* (2012), recordando, a menudo, las estrepitosas caídas, cortinas de polvo y atropellos de los dibujos animados de *El Coyote* y *el Correcaminos* de Chuck Jones. En LESSMANN, A. A., «I really love comics. I really, really love comics», *Comic Radio Show*, <http://www.comicradioshow.com/Article1108.html> (fecha de consulta: 21-V-2021), Munuera comenta que le encanta el trabajo del animador Tex Avery e intenta hacer algo parecido en sus tebeos.

agilidad a las emociones de los personajes, los cuales están dotados de una anatomía expresiva (lenguaje corporal, gestos, expresiones, etc.). Si bien, por lo general, el *lay-out* de la página sigue los cánones de la BD, salta a la vista la abundancia de planos de *close ups* (fragmentos de rostros, rifles, expresiones, etc.), planos de media página (de mazmorras, galeras, puestas de sol, peleas a puño limpio, paisajes exóticos de la naturaleza), planos delgados y alargados para reflejar el vuelo de una persona catapultada (*¡Raptado!*) y de viñetas de pausa y reflexión donde la acción es prácticamente nula, como la profunda introspección del Campbell malo en *¡Raptado!* O el momento de reflexión de Fanny acompañado de escenas exuberantes de la naturaleza en *El oro de San Brandamo*. En *Las tres maldiciones* abundan los ejemplos de exuberantes *splash page* (página de una sola viñeta, recurso que es común en el cómic norteamericano de superhéroes) de la exótica selva del Caribe. También hay viñetas sin recuadro creando así la ilusión de un espacio ilimitado y produciendo «el efecto de englobar un segundo plano conocido pero que no se ve».<sup>39</sup> El autor, a nuestro modo de ver, intenta evitar la llamada impersonalidad de la narrativa de la BD, como pueden ser la dimensión uniforme de las viñetas o la omnipresencia de los personajes de cuerpo entero. Cuando Carapepino se cae al abismo en *Las tres maldiciones*, la figura cubre en plano contrapicado prácticamente media página y atraviesa dos viñetas centrales de la página.

### 3. CIERRE

En definitiva, tras años de duro aprendizaje en el mercado franco-belga y curiosidad insaciable por explorar todos los medios posibles para el cómic, José Luis Munuera, además de ser una persona con mucho tesón y mucha suerte (tal y como sostiene repetidamente en *Oficio: Dibujante*), tiene una idea muy clara sobre varios asuntos relevantes sobre la profesión: la poética de la BD, las reglas y los gustos de ese mercado, las posibilidades de la historieta y la importancia de la narración. Todo este *Bildungsreise* le ha servido para perseguir con ahínco su personal forma de hacer tebeos. En el fondo, según el autor, todo puede resumirse en una frase: «para hacer un tebeo de la forma que uno quiera, solo se necesita una cosa: que uno quiera».<sup>40</sup> Y lanzarse en el momento adecuado. Como el propio autor ha reiterado en varias ocasiones, el desolador panorama comiquero español de la década de

---

39 EISNER, W., *El cómic...*, op. cit., p. 45.

40 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, op. cit., pp. 136 y 137.

los años noventa, también es uno de los golpes de suerte que lo impulsó a buscar fortuna en el mercado franco-belga.

Sin duda, trabajar para el mercado belga ha significado un trampolín para avanzar y desarrollarse como dibujante y presentar proyectos de autor. Así, Munuera, hablando de sus intentos de entrar en el mercado francés, opina que:

además de perseverancia, a un dibujante no francés se le exige más que a un francés: lo más importante es el conocimiento del mercado al que te diriges, conocer las reglas y los gustos de ese mercado. Tradicionalmente el mercado francés es tremendamente cerrado. Son muy cerrados de mollera.<sup>41</sup>

En una entrevista con Juan Díaz Canales, hablando del mercado, el guionista comenta que «se nos olvida muchas veces que detrás de todo hay una industria, cultural, pero industria, al fin y al cabo. Así que todo lo que suponga sumar, vender más, primará ante cualquier cosa».<sup>42</sup> Gracias a que ha formado parte de la cantera del mercado franco-belga, el autor murciano confiesa que existe como autor y que, por eso, «ha podido lanzar proyectos, como *El juego de la luna*, que probablemente no se hubieran producido de no haber gozado [...] de ese estatus extraño y diferenciador».<sup>43</sup>



Fig. 5. Viñeta de *El temible pirata Morgan*, p. 5

41 BONET, E., «Entrevista a José Luis Munuera», *op. cit.* Pero, al fin y al cabo, además de la perseverancia y todo lo que venimos comentando sobre la puesta en práctica del aprendizaje de Munuera, podríamos decir con Scott McCloud que «los grandes artistas siempre encuentran su camino, les diga lo que les diga la sociedad», citado en McCLOUD, S., *La revolución de los cómics*, Barcelona, Norma Editorial, 2001, p. 97.

42 MATUTE, F. G., «Entrevistando a Juan Díaz Canales: El cómic sigue estando minusvalorado en comparación con otras artes», *Jot Down*, <https://www.jotdown.es/2017/05/juan-diaz-canales-comic-sigue-estando-minusvalorado-comparacion-otras-artes/> (fecha de consulta: 18-XI-2021).

43 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, *op. cit.*, p. 92.

Para Munuera no hay que idealizar la profesión y hay que ponerse manos a la obra y trabajar. Hay que ir en busca de influencias y predecesores. En una entrevista, el dibujante comenta que tiene múltiples influencias y que es imposible saber cuál de ellas es la más dominante.<sup>44</sup> En cuanto al enfoque de la historia y el relleno de los personajes, según Munuera, deben evolucionar con los tiempos que corren. De ahí, por ejemplo, las múltiples capas de *Los Campbell*: «responde a [su] estrategia “caballo de Troya” en la que uno seduce al lector ofreciéndole algo aparentemente ligero, pero que encierra algunas cargas de profundidad».<sup>45</sup> Los personajes llevan más señas de identidad y en *Los Campbell* vemos el sustento de vida de cada uno «porque eso también los define y permite hablar de muchos temas».<sup>46</sup> También en contra de la tradición de la BD, los personajes no son ni buenos ni malos al cien por cien, ya que Munuera opina que:

el héroe monóticamente «bueno» ya es una cosa del pasado, un reducto *naïf* de la tradición historietística de antaño, que hoy resulta inverosímil. Los héroes de hoy en día tienen que tener más enjundia que la que tenían los clásicos para adaptarse a los nuevos lectores.<sup>47</sup>

Sin duda alguna, hoy día, José Luis Munuera es uno de los dibujantes de tebeos españoles más internacionales. A primera vista, del éxito siempre vemos solamente la cima del iceberg, y menos lo que hay debajo. Como Munuera ha explicado en múltiples ocasiones, varios factores han contribuido a que haya conquistado a pulso un importante lugar dentro del mapa del cómic: tesón, trabajo, talento, suerte, sacrificio, persistencia y voluntad de hierro, mucho amor y pasión por el oficio, predisposición a buscar predecesores e influencias a nivel narrativo y pictórico y —por último, pero no menos importante— una gran dosis de aprendizaje y experiencia por haber trabajado para el mercado franco-belga. Y quizá lo que es aún más importante: el autor ha sabido teorizar (de forma fría y lúdica a la vez) sobre el oficio, el propio proceso de aprendizaje y creación. Ha logrado aprovechar el cúmulo de conocimientos y experiencias en beneficio propio. Ha sido una evolución constante que lo ha llevado a crecer como dibujante y guionista llevando a buen puerto arriesgados proyectos personales y desarrollando así su poética personal del cómic rompiendo a su manera el tradicional molde de

---

44 Véase LESSMANN, A. A., «I really love comics. I really, really love comics», *op. cit.*

45 INFAME & CO, «Es preciso buscar la sorpresa para aportar algo nuevo al lector», *El Portaluco*, <https://elportaluco.com/es-preciso-buscar-la-sorpresa-para-aportar-algo-nuevo-al-lector-entrevista-a-jose-luis-munuera/> (fecha de consulta: 18-VI-2021).

46 *Ibidem.*

47 *Ibidem.*

la BD. En definitiva, la experiencia BD le ha servido a Munuera de cantera para su personal carrera y su peculiar modo de entender el cómic. No cabe duda, José Luis Munuera es un *self made man*. En busca de un desarrollo creativo y personal, el autor ha sabido encontrar un equilibrio entre el objetivo (hacer tebeos como a él le da la gana) y las presiones del poderoso mercado editorial. Luego, tanto el éxito como el fracaso «es algo arbitrario y cuestión de suerte».<sup>48</sup>

---

48 MUNUERA, J. L., *Oficio...*, *op. cit.*, p. 35.