

## COMICS



### Unos días en Francia

VV. AA.  
Diábolo (★ ★ ★)

Una nueva muestra de esa serie de álbumes colectivos en los que dibujantes de dos nacionalidades diferentes dan su visión sobre la cultura de un país. En este caso se juega el partido de vuelta entre Corea y Francia, con los orientales convirtiendo el territorio galo en objeto de su *manhwa* de autor. Con las aportaciones de Gabrielle Piquet, Anne Simon, Doha, Kim Dong-Hwa, Suk Jung-Hyun... **L. J. M.**



### 3''

Marc-Antoine Mathieu  
Sins Entido (★ ★ ★ ★)

La presentación de Mathieu en nuestro país es un curiosísimo artefacto que expande las posibilidades narrativas del cómic, un relato policíaco construido a partir de un zoom en apariencia infinito, pero que en realidad tiene una duración muy concreta: esos tres segundos a los que se hace referencia en el título. **L.J.M.**



### Antología American Splendor. Vol 3

Harvey Pekar  
La Cúpula (★ ★ ★ ★ ★)

Imprescindible tercer volumen de las historias autobiográficas del malogrado Harvey Pekar (1939-2010) y nueva oportunidad de disfrutar con la colaboración de diversos dibujantes. En un extremo, el excelente trabajo de Sacco en "Candor" y, en el opuesto, Gerry Sharmay y su experimento para "Waiting For A Jump". **Joan S. Luna**



### Hijos de la Alhambra

Paco Roca  
Planeta DeAgostini (★ ★ ★)

El merecido éxito del que está gozando Paco Roca justifica la reedición de una de sus obras menores, un documentado (sobre todo en lo gráfico) compendio de su pasión por el género de aventuras, la historia y las leyendas de corte paranormal, en este caso situando la acción en la Granada de la post invasión napoleónica. Tal vez sea su álbum más francés, esto es, el menos personal. **L.J.M.**



### Pasolini

Daide Toffolo  
451 Editores (★ ★ ★)

Toffolo abandona el tono juvenil de su obra previa (inédita en España) para completar una compleja novela gráfica, a caballo del thriller y la ciencia ficción, construida a partir de escritos y declaraciones de Pier Paolo Pasolini y fiel a la estética manga característica del italiano. Lo mejor, su encaje en el contexto social presente. **L.J.M.**



### Cuarentón

Joe Ollman  
La Cúpula (★ ★ ★)

John, alter ego del autor, y su admirada Sherri se enfrentan a la vida como pueden, pero el futuro les depara conocerse y con ello tomar aire. Ollman narra bien, dibuja con un gracejo salpicado, aunque quizás la exageración con la que retrata los cuarenta (Joe, son cuarenta, no sesenta) acaba entorpeciendo algo el disfrute del cómic. **Ernesto Bruno**



### Mundos inexplorados

Steve Ditko  
Diábolo (★ ★ ★ ★)

A Steve Ditko le corresponde un pedazo de gloria en el "invento" de los superhéroes. Pero antes de revolucionar el noveno arte de la mano de Stan Lee, el dibujante norteamericano pasó su particular "mili" en Charlton Comics, preñando de talento unas páginas producidas a destajo a partir de guiones delirantes a caballo de lo pulp y lo fantástico. **L.J.M.**



### Yeah!

Peter Bagge y Beto Hernández  
La Cúpula (★ ★ ★ ★)

No es uno de los cómics más conocidos de Bagge y Hernández (su única colaboración hasta la fecha) pero sí el que merece una reivindicación más urgente. "Yeah!" viene a ser una versión alucinada y rabiosamente pop de la serie de dibujos animados "Josie y las Melódicas". A descubrir. **Xavi Sánchez Pons**

## LIBROS



Stewart Home Foto Marc Atkins

### STEWART HOME

## UN LOCO CON UN MARTILLO

Artista, ensayista, escritor y, sobre todo, azote del mundo artístico londinense. Stewart Home es una de las mayores joyas del underground británico, pero hasta la fecha nadie se había atrevido a publicar su obra de ficción en España.



**Memphis Underground**  
Stewart Home  
Alpha Decay, 2012

Si uno se detiene a repasar su carrera, resulta increíble que "Memphis Underground" sea la primera obra de ficción del británico Stewart Home que ha sido traducida al castellano, idioma en el que sí pueden encontrarse dos de sus ensayos: "El asalto a la cultura", sobre los movimientos vanguardistas utópicos, y "Acelerados al máximo", su respuesta a Greil Marcus y demás intelectuales que han querido ver en el punk un lazo directo con esas mismas vanguardias. "Eso es simplemente una idea ridícula: el rock'n'roll es otra cosa", comenta Home, a su vez artista vinculado a Neoísmo. De hecho, su relación con el mundo del arte y la literatura es uno de los cientos de temas sobre los que se articula esta novela, aunque también están el control social, la muerte, la celebridad y los

viajes en tren. "Definiría mi relación con el mundo del arte como problemática, aunque a la vez estoy bien conectado con el ambiente, especialmente en Londres, así que también formo parte de él. Me diferencio del resto en que soy muy crítico con la cultura acomodaticia". Algo que hay que añadir a la influencia del pensamiento comunista, en el que todos somos artistas en algún momento del día. En todo caso, la densidad de temas en "Memphis Underground" encaja a la perfección con los trucos de Home como narrador: de hecho, habla habitualmente de sus libros como anti-novelas, "la literatura actual está completamente pasada de moda", y usa todo tipo de trucos en sus narraciones, dejando a algunos de nuestros supuestos innovadores a la altura de becarios. Y, además, le encanta cabrear a la gente (especialmente a Salman Rushdie). "Mis libros están escritos para gente con sentido del humor y me encanta cuando los que se toman demasiado en serio el arte, la literatura y la música se cabrean. De hecho, tiendo a gritar cuando escribo y me alegra saber que algunos de mis lectores se ríen cuando me leen. Los intelectuales son unos tipos bastante lamentables, así que no creo que les vaya mi prosa". ■ Joan Cabot

## VIDEOJUEGOS

### Sniper Elite V2

PS3, X360 y PC  
505 Games

★ ★ ★ ★ ★

Un nuevo juego de la saga "Sinper Elite" basado en la Segunda Guerra Mundial y en el que tu misión principal como francotirador es acabar con la guerra. ¿Cómo? Pues abriéndote paso entre tus enemigos hasta llegar a matar a Hitler. Con este argumento ya tiene ganados muchos puntos, pero súmenle además una calidad gráfica impresionante, unas vistas de los disparos muy logradas, un modo de juego pausado y muy realista al tener que medir la velocidad del viento, el pulso... Lleno de acción en tercera persona y con un modo multijugador cooperativo. A tener en cuenta. ■ A. M.



### DiRT Showdown

Ps3, X360, y PC  
Codemasters

★ ★ ★ ★

Un trepidante juego de coches en el cual no solamente debemos acabar primeros sino que principalmente debemos destruir a los oponentes antes que ellos a nosotros. Busca el punto débil de tu contrincante y atácale ahí, no dejes más que un montón de chatarra a tu paso. Prepárate para destruir o ser destruido. Mucha acción al volante, grandes choques multitudinarios y unos gráficos dignos de alabanzas. Una gran noticia para los fans del género de la destrucción de coches. ■ Albert Miró

