



Fraternity

Guión: Juan Díaz Canales

Dibujos: José Luis Munuera

Color: Sedyas

Astiberri Ediciones. Bilbao, 2011

Color. Cartoné.

112 páginas. Tamaño 19,7 x 26 cm. 20 euros

Colección Sillón Orejero

ISBN: 978-84-15163-37-4

A la venta el 28 de octubre

Aventuras entre lo fantástico y la utopía política

Díaz Canales, guionista de Blacksad, y Munuera, dibujante de El juego de la luna, unen sus talentos para la creación de Fraternity

Desde la noche de los tiempos, el hombre ha buscado sin éxito un modelo de sociedad perfecto. Robert McCorman, un rico idealista, cree que ha llegado el momento y funda la colonia de New Fraternity en pleno corazón de los Estados Unidos. Pero corren malos tiempos para la utopía, ya que el país se desangra en la fratricida guerra de Secesión (1861-1865). Emilio, un niño salvaje recogido en el bosque y educado en la colonia, vivirá de primera mano los dramáticos acontecimientos que tendrán su punto álgido con la aparición en el bosque de una asombrosa criatura.

La realización a lo largo de tres años de *Fraternity* “que recoge los dos volúmenes publicados en Francia que componen la serie” no ha sido fácil, tal y como reconoce José Luis Munuera, una obra

que el dibujante murciano ubica dentro del subgénero específico de “aventura ideológica” que han transitado con brillo Oesterheld, Muñoz y Sampayo, Pierre Christin o Felipe Hernández Cava. “El tebeo navega entre aguas muy diferentes, del fantástico a la utopía política, del discurso ético al drama, y estaba además el elemento romántico. Meter todo eso en un mismo saco y que se sostuviese con la necesaria unidad orgánica fue un quebradero de cabeza tremendo”, asegura el dibujante de *El juego de la luna*.

Juan Díaz Canales, inmerso en la búsqueda de un marco histórico convincente y a la vez atractivo para situar el guión que tratara preguntas sobre si es posible la convivencia en igualdad de condiciones, deberes y derechos o si es posible que el ser humano alcance un modelo social que garantice la igualdad, dio con la historia de “New Harmony”, una comuna creada y financiada por el socialista utópico Robert Owen en 1825 en Indiana: “Nuestra New Fraternity es un trasunto un poco anacrónico de aquella experiencia y gran parte de los personajes de nuestra historia son reflejos más o menos deformados de algunos de los actores de aquella aventura utópica”, confiesa el también guionista de *Blacksad*.

Encontrar el registro gráfico adecuado fue efectivamente todo un reto, tanto por la dificultad que planteaba el jugoso guión del madrileño Díaz Canales con un tempo, que de lo contemplativo, de lo relajado, va acelerándose hasta el clímax final, como por la necesidad “de tratar de controlar –añade Munuera– mi tendencia al *cartoon* muy sobreactuado para que los personajes no chirriasen”. El entendimiento, también creativo, entre guionista, dibujante y colorista –cuidado trabajo del baracaldés Sedyas–, y la pasión volcada por todos ellos para dar con el tono adecuado, se ven refrendados por la solidez del resultado.

“Díaz Canales ha escrito una historia de ambientes opresivos no exenta de elementos poéticos. Munuera sobresale por su sentido del encuadre, una dinámica puesta en escena y un trazo maduro, realista. (...) El relato se consolida con los colores sombríos delicadamente utilizados por Sedyas”.
Actua BD

Juan Díaz Canales (Madrid, 1972) se aficiona a la historieta desde pequeño. A los 18 años comienza a trabajar en un estudio de dibujos animados llamado Lápis Azul, donde conoce a Juanjo Guarnido, con el que enseguida traba una gran amistad. Juan permanece en España, mientras que Juanjo es contratado por el nuevo estudio que Disney ha abierto en París. A pesar de la distancia, ambos autores empiezan a realizar un proyecto común de fulgurante éxito: *Blacksad* (Norma, 4 tomos, 2000-2010).

Durante ese tiempo, Canales cursa estudios de Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid, hasta que en 1996 decide fundar junto a Teresa Valero y otros dos compañeros la sociedad Tridente Animación. Desde entonces, su actividad profesional se reparte entre su faceta de dibujante de preproducción para series de televisión y largometrajes de animación, y la de guionista de cómic, que incluye también el tomo *Los Patricios*, con dibujo de Gabor (Dibbuks, 2010).

José Luis Munuera (Lorca, 1972) comienza a publicar sus tebeos a mediados de la década de los 90. Un golpe de la fortuna (y la escasa respuesta de los editores locales) le lleva al salón de cómic galo de Angoulême, donde coincide con un por entonces jovencísimo Joann Sfar: juntos publicarán en Delcourt *Les Potamoks*. Desde entonces hasta hoy, Munuera desarrolla su carrera profesional para el mercado francófono, acumulando ya más de veinte títulos publicados de sus diversas series, siempre con guionista francés: *Merlin* (con Sfar y Morvan), *Sir Pyle* (con Jean David Morvan), *Nävis* (con Buchet y Morvan), *Spirou* (con Morvan y Yann), *La Route d'Eldorado* (en solitario), entre otros. Sus cómics se han traducido a la mayoría de las lenguas europeas, e incluso a alguna de cierto exotismo, como el chino cantonés. Buscando ámbitos creativos más personales, realiza *El juego de la luna* (Astiberri, 2009), con guión de Enrique Bonet, apuesta que ahora tiene continuidad en *Fraternity*.

Sergio Román (Barakaldo, 1976), más conocido en el medio como **Sedyas**. A los 18 años comenzó su trayectoria profesional como animador tradicional 2D, desempeñada en cine, televisión y publicidad. Actualmente compagina ilustración, cómic, concept art, animación flash, pixel art y color de cómic para editoriales de Francia y Bélgica principalmente, como Dargaud (*Fraternity*), Dupuis (*Les Campbell*, revista *Spirou*) o Ankama (*Remington*, *Boufbowl*). También es el creador de la comunidad artBOX (<http://www.artboxforum.com>) y parte del recién inaugurado estudio artboxINK (<http://www.artboxink.com>).



