

3. La construcción de universos en *Las aventuras del capitán Torrezno* de Santiago Valenzuela

Lieve Behiels³⁴,
KU Leuven
lieve.behiels@kuleuven.be

Sumario

Introducción
Macromundo y micromundo
Urbicanda
Coda: The Silence of Ani de Francis Alÿs (2015)
Bibliografía

3.1. Introducción

El primer volumen de *Las aventuras del capitán Torrezno Horizontes lejanos*, empieza cuando el personaje epónimo se despierta con una jaqueca espantosa en un paisaje desértico sin saber cómo llegó allí, cuando sus últimos recuerdos conscientes le sitúan frente a la tele en su casa (HL 11)³⁵. Ya tenemos frente a frente los dos espacios presentes en el venerable esquema mítico de la aventura del héroe: el cotidiano y familiar y el mundo desconocido en el que el héroe se verá sometido a varias pruebas³⁶. En la serie de Valenzuela, el mundo conocido es un barrio popular de Madrid, cuyo epicentro es un bar llamado Denver, desde el que se accede a un universo alternativo fantástico. Cómo atravesó el umbral que separa ambos mundos, es decir cómo llegó al mundo fantástico en el que se desarrollan sus aventuras, seguirá siendo un enigma para Torrezno hasta el tomo 11 de la serie, titulado *Anamnesis* (2023).

Lo que nos proponemos es presentar cómo se enfoca la creación de universos en el primer episodio, *Horizontes lejanos* (2002) y el séptimo, *Plaza Elíptica* (2010, Premio Nacional del Cómic), porque son los volúmenes en los que esta temática es

³⁴ Nota de la editora: Ver la interesantísima primera colaboración de la profesora Behiels en una de las sesiones telemáticas del laboratorio “Locuras en la plana fija”, liderado por las profesoras Diana Castilleja, y Tania Pérez. Agradecemos especialmente a Diana que nos pusiera en contacto con esta magnífica y generosa mentora. Canal Proyecto Claroscuros (2023) Lieve Behiels expone “La literatura mundial en la novela gráfica española actual” 2023, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hwZu8Yw7uR4>

³⁵ A fin de no multiplicar las referencias, referimos a *Horizontes lejanos* mediante la abreviatura HL y a *Plaza Elíptica* con PE, añadiendo la(s) página(s).

³⁶ El estudio pionero en la materia es *The Hero with a Thousand Faces* de Joseph Campbell (1949).

más prominente³⁷. Esta ponencia seguirá un recorrido personal y asociativo. La presencia en la serie de Torrezno de la imaginaria ciudad de Urbicanda nos permite relacionar el cosmos de Valenzuela con el de *Les cités obscures* (1983-2023) de los belgas Benoît Peeters y François Schuiten, de modo que en un segundo movimiento intentaremos destacar con más nitidez las características de la serie de Valenzuela gracias a la comparación.

Para terminar, observamos cómo la fascinación por el declive de antiguas arquitecturas no solo inspira a los historietistas, sino también a artistas visuales como Francis Alÿs en *The Silence of Ani* (2015) sobre la ciudad abandonada de Ani en la frontera entre Turquía y Armenia.

3.2. Macromundo y micromundo

La creación de mundos alternativos es un ingrediente fundamental de la ficción de fantasía y cuenta con casos famosos como *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll y no cabe ninguna duda de que en este como en otros casos, como el de *Los viajes de Gulliver* de Swift, se realiza la conexión con el mundo real al modo alegórico y satírico (Hunt & Lenz 2001: 24). Aunque a la hora de poner etiquetas genéricas a los cómics siempre es recomendable cierta reserva, se podría aparentar la serie de Torrezno no solo a la categoría de los cómics de superhéroes sino también a la de los cómics de mundos paralelos (Lefèvre, 2003: 13). La creación de geografías alternativas es común en los universos superheroicos, tanto en el cine como en el cómic, y a veces da lugar a obras «de referencia» como el *Marvel Atlas* (Hoskin 2008) y el *Marvel Atlas Project* en la red, que no solo informan sobre los lugares «existentes» donde han tenido lugar las aventuras y de donde son originarios los personajes sino también sobre los lugares surgidos de la imaginación de los guionistas (Dittmer, 2014: 17). De entrada ya podemos afirmar que la distinción entre lugares reales e inventados no es una prioridad en la serie de Valenzuela.

En el primer álbum de la serie, Torrezno se encuentra de repente en un mundo que no entiende, que no consigue situar ni en el espacio ni en el tiempo, aunque esté conectado a lo que recuerda de su entorno madrileño, entre otros gracias a unos objetos sobredimensionados como un billete de cien pesetas tamaño bandera (*HL*, 21) una mesa destartalada con una pata mal reparada que recibe el nombre de ‘columna sesgada’ (*HL* 61), o la imagen proyectada de un carné de identidad a nombre de un tal José Hilario Viñeiredo (*HL*, 113), venerado como un dios en la ciudad de Deneim adonde Torrezno se encuentra transportado. El propio Torrezno tiene flashes de recuerdos a sus pasos por un bar popular llamado Denver. Además, la narración alterna viñetas situadas en el mundo de la aventura con otras de la calle del bar Denver, lo que conecta ambos mundos (*HL*, 110-113).

³⁷ En el segundo episodio, *Escala Real*, el tema de la creación del mundo es evocado en una página (Valenzuela 2023: 238). El tercero y el cuarto, *Limbo sin fin* y *Extramuros*, hacen hincapié en las propias aventuras de Torrezno. Al final de *Capital de provincias del dolor* figura otro relato de creación. *Los años oscuros* se centra alrededor de la figura de Torrezno, evocado por su pandilla.

Pero para conocer el origen del mundo fantástico tenemos que esperar el capítulo 4 que contiene el apartado titulado «Génesis», en el que vemos cómo el funcionario de Obras Públicas José Hilario Viñeiredo crea un mundo en miniatura en un sótano. De entrada queda claro el abismo entre sus ambiciones («¡El jardín terrenal! O el jardín del Edén, si prefieres. Pero no me voy a quedar ahí, tengo ya en mente una torre de Babel, el templo de Salomón, las pirámides... ¡La historia del mundo en ...», *HL*, 124) y su realización en la práctica, teniendo en cuenta su gusto mediocre y sus muy relativas habilidades para el bricolaje. Aun así, talla en un bloque de madera dos muñequitos que figuran la primera pareja y que, para su mayor extrañeza, cobran vida. El creador no aguanta el afán de autonomía de sus criaturas y termina por abandonarlos a su suerte. Pero en su ausencia el mundo que creó continuó desarrollándose. Años después vuelve a asomarse al sótano y descubre que se han creado varias ciudades pobladas por seres mínimos. Cuando se asoma a la ciudad en miniatura de Deneim, los habitantes reconocen en su figura gigantesca a su creador cuya imagen (en un gigantesco carné de identidad) figura en su templo. Decide volver a ocuparse de su mundo a fin de proporcionarle una edad de oro, pero su inmueble queda destrozado por una explosión de gas. José Hilario se desmaya y pierde la memoria. El álbum termina con la frase: «It's the end of the microworld as we know it» (*HL*, 162). Estamos, pues, en presencia de una recreación paródica del libro bíblico de la Génesis.

En *Plaza elíptica* el narrador introduce un plano más, en un nivel extradiegético, al inicio del álbum. Se trata de una discusión entre un maestro y un discípulo, llamado Estavante, en un apartado titulado «El cosmos, la gnosis, el logos», y que empieza así: «– ¿Qué forma tiene el mundo, maestro? – El mundo, según enseña la Gnosis, es cúbico (*PE*, 5). El diálogo que surge de esta tesis inicial ocupa 27 de las 50 primeras páginas del álbum. De la cosmogonía gnóstica se presta la distinción entre el verdadero dios escondido y el demiurgo que ha creado el universo físico. En el caso presente, José Hilario sería el demiurgo del mundo habitado por el maestro y el discípulo y pero a su vez creación de un ser superior, tal vez creado por otro por su parte. La creación sería una sucesión «de cubos concéntricos» (*PE*, 9). Continuando la serie hasta el infinito, el demiurgo José Hilario sería el último de la fila y «[su] mundo el último peldaño de lo existente» (*PE* 10). En la conversación desfilan las diferentes variantes sobre la cosmogonía gnóstica que se han dado en la historia de las religiones. Aunque no se pueda negar cierta coherencia a la argumentación seguida por el maestro, la seriedad del propósito queda socavada por la grandilocuencia excesiva y por la relación entre texto e imagen.

En efecto, debemos tener presente que maestro y discípulo no se dibujan, son meras voces. No llegamos a saber gran cosa sobre ellos: se encuentran en una celda en un monasterio sin especificar (*PE*, 46). Sus palabras no se insertan en las típicas burbujas sino en marcos rectangulares y la rotulación consiste en caracteres de imprenta en cursiva. La impresión que tiene el lector es que los cuadros de texto resultan como «pegados» encima de los dibujos, que concretizan las abstracciones del diálogo. No suele haber más de dos viñetas por página, lo que permite enseñar la actividad de los demiurgos en los distintos mundos cúbicos encastrados unos en otros. Así, los «peldaños de lo existente» no son meras metáforas, sino que se presentan como los peldaños de una escalera de piedra,

dibujados a plena página. La evocación grandiosa de las teorías cosmogónicas queda puesta en entredicho por el dibujo de una escalera empinada en cuyos peldaños vemos objetos banales sobredimensionados: un paquete de cigarrillos, un casete, un afilalápices, un lápiz, una goma, y abajo del todo un demiurgo sentado al lado de una minúscula torre de Babel al lado de un botón, con una cerilla y un sujetapapeles que sobrenadan en un charco (PE, 10).

Conforme avanza el diálogo, el razonamiento sigue meandros en los que todo lo que se ha afirmado vuelve a negarse. Se abandona la idea de que el mundo que comparten maestro y discípulo sea el último en la cadena del ser, ahora sería más bien «uno intermedio en esa serie infinita de fantasmagorías, uno cualquiera» (PE, 16). La representación gráfica ofrece una especie de sección transversal de un inmueble ruinoso con diversas plantas interconectadas por una escalera y una amenazadora serpiente, y debajo del nivel donde figura la torre de Babel se encuentra una especie de gigantesco sótano abovedado. Acto seguido se presenta otra cosmovisión según la cual existen siete niveles de realidad y Dios reside en el superior. Esta teoría queda ilustrada de dos maneras: una primera viñeta presenta una especie de pirámide azteca constituida de libros y otros objetos en la cima de la cual figura el personaje asimilado a Dios en el cómic. Y en una segunda representación vemos una construcción similar de piedra, rodeada de edificios modernos en cuya cúspide este mismo personaje se está tomando el aperitivo acostado en una tumbona (PE, 16-17).

El tema siguiente abordado en el diálogo es la suerte de las almas, lo que conduce a la teoría de la metempsicosis (PE, 18). El «portal místico» al que llegan las almas después de morir, la «ventana o abertura que nos da noticia de las cosas superiores» (PE, 19), no es más que el ventanuco rectangular que el lector de la serie conoce desde el primer álbum, y que conecta el sótano de José Hilario con la calle. Para atravesarlo las almas deben conocer el «verdadero nombre y contraseña de Dios» (PE, 21), de lo cual se ocupa la cabalística. La búsqueda del nombre de Dios queda ironizada por la figura de José Hilario buscando en la guía de teléfonos e intentando formar el nombre a partir de un montón de letras de madera que lo rodean (PE, 20-21).

Resulta que el maestro ha acabado por perder el interés en las disquisiciones cosmogónicas y confiesa que le tiene simpatía al demiurgo porque está solo:

Está perdido en un mundo que desconoce, pues solo el orbe minúsculo y plagario que ha creado con torpes manos es fruto de su vanidad o de su desesperación. La ancha habitación del Cosmos que habita, en cambio, le es tan ajena como a nosotros, pues no es obra suya, ni le pertenece en mayor medida que a ti o a mí. Vive sumido en el infinito juego de espejos del ser, y lo único que lo diferencia de nosotros es el tamaño, la escala. Y la diferencia de escala, como bien sabes, no es diferencia. No hay diferencia, en fin, porque el Demiurgo somos todos nosotros; igual que todos los mundos son el mundo y todos los estratos del ser son el Ser, pues el devenir es ciclo, y el tiempo simultáneo (PE, 34-35).

Este fragmento constituye un movimiento autorreflexivo en el que el cómic habla de su propia estructura. La segunda frase de la cita es una descripción apropiada

del mundo surgido del bricolaje de José Hilario. El macrocosmos y el microcosmos se mandan reflejos continuos a lo largo de la serie. Puesto que la diferencia de escala no es diferencia, el microcosmos y el macrocosmos se equivalen. No por nada el segundo álbum se titula, irónicamente, *Escala real*: en la cubierta aparece Torrezno montado encima de un camaleón entre hierbajos inmensos frente a una botella de ron que le supera en tamaño. El tiempo es simultáneo, sobre todo en el microcosmos en el cual los diferentes periodos históricos (Antigüedad, Edad Media, Renacimiento, etc.) y sus tecnologías coexisten alegremente. Concluye el maestro que frente al río de la Vida y de la Muerte, lo que nos conviene es zambullirnos en él y nadar a la otra orilla. Esto es exactamente lo que hace Torrezno. Esta parodia de superhéroe se vale de su sentido común y de algunas habilidades técnicas básicas del siglo XX occidental, para sobrevivir y contribuir a la salvación de la fantástica ciudad de Deneim.

La imagen que acompaña la larga cita anterior muestra a José Hilario de pie, una serpiente amenazante enroscándose alrededor de su cuerpo. Este reptil, ya presente en viñetas anteriores, puede relacionarse con la serpiente del libro de Génesis y, de ahí, con la cosmogonía gnóstica. Lo que empieza como una segunda serpiente es el en fondo un farol que en vez de contener una lámpara, contiene un pequeño globo terráqueo, referencia a la creación de mundos central en la serie. Este farol queda asociado desde el inicio de la serie a la calle del bar Denver y al personaje que hace de Dios. La escena queda iluminada desde arriba por una pequeña bombilla, que constituye desde el primer álbum de la serie la única fuente de luz del micromundo. El personaje está con los pies en el agua, desde la cual se levantan unos seres anfibios, mitad humanos mitad animales, que no dejan de evocar las almas condenadas de las pinturas de El Bosco y sus seguidores. Al crecer, estas figuras se transforman en hombres y mujeres cada vez más altos, y que presentan todo tipo de fisonomías más o menos espantadas. Esta imagen compleja también figura en la cubierta de *Plaza Elíptica*. A continuación la narración nos lleva a una consulta psiquiátrica en un hospital cerca de la Plaza Elíptica, en la cual José Hilario intenta en vano recordar algo de su pasado.

El diálogo filosófico llega a su fin cuando el maestro explica que «todas las teorías sobre la naturaleza son meras aproximaciones» y que tanto vale pensar que «la condición primera del Ser es la inmutabilidad, la eternidad» como creer «que el cambio es todo», lo cual no es más que la tradicional oposición entre la teoría de la inmovilidad de Parménides y el «Panta rei» adscrito a Heráclito. El maestro concluye que la condición primera del Ser «es una mentira que esconde dentro de sí una verdad, como una caja dentro de otra más grande [...] O como los mismos cubos de los que empezamos hablando, los estratos sucesivos de lo creado» (*PE*, 49). Y así volvemos al principio. La serpiente se muerde la cola. La conclusión vuelve a ser otro comentario autorreflexivo sobre la serie:

Es, en fin, una verdad ficticia, o una ficción verdadera, una historia que se esconde dentro de otra, un relato en el que caben otros relatos, y nunca se llega a saber dónde empiezan unos y acaban otros, ni en cuál de ellos está la clave para comprender el conjunto. La solución, sin embargo, es sencilla: la clave está en

todos, simultáneamente, y en ninguno, porque no hay claves. No hay enigmas ocultos ni sentidos ulteriores. El sentido es siempre visible (PE, 50).

Se nos da aquí la clave de lectura de la serie: las historias se imbrican unas dentro de otras y no se trata de separarlas. No hay claves porque el sentido es siempre visible. Es la ventaja que tiene el cómic sobre el relato únicamente textual: la imagen puede representar sin tener que significar³⁸. La demostración de que los mundos narrativos se solapan se nos da en la imagen: la viñeta superior de la página con el texto que acabamos de citar muestra una inmensa cabeza-paisaje, con una ciudad en la punta superior del cráneo. Vemos cómo se desliza un avión que termina estrellándose en un campo, en la viñeta de abajo. Volvemos al micromundo que nos presentará el relato de un compañero de armas de Torrezno, el alférez Rainiero Rilke, Ramiro para los amigos³⁹. En un capítulo titulado «Muñecas rusas», como no podía ser menos.

3.3. Urbicanda

La geografía del micromundo de Valenzuela es ancha y variada: una mezcla alegre de lugares existentes e inventados. La toponimia parodia la de los atlas tradicionales y muchos ríos, mares, ciudades, países y desiertos con nombres a primera vista familiares no se encuentran en el mapa allí donde los esperaríamos. Cuanto mayores los conocimientos geográfico-históricos del lector, más diversión.

La ciudad de Urbicanda que será tomada pacíficamente, en el álbum *Plaza Elíptica*, por las tropas de Torrezno, entretanto promovido al rango de coronel, es ficticia. Para los amantes del cómic belga, el nombre remite a otra ciudad fantástica, surgida del trabajo del guionista Benoît Peeters y el dibujante François Schuiten, *La fièvre d'Urbicande* (1985), el segundo volumen de la serie de *Les cités obscures*⁴⁰, en la cual la arquitectura y el urbanismo desempeñan un papel mayor. Estimamos que Valenzuela da una pista intertextual cierta cuando el gobernador de su Urbicanda declara: «Es una suerte que la ciudad no haya tenido que sufrir los rigores de un asedio. Si hay algo de lo que los urbicandios nos enorgullecemos es de nuestra arquitectura ancestral» (PE, 124).

³⁸ «[...] la mixité semble être le principe premier de la bande dessinée: entre écrit et image, rationnel et affectif, réalisme et fantastique. Le mélange des linéarités (scripturale et iconique) semble ici engendrer des vertus phantasmatiques intenses, peut-être parce qu'entre écrit et image, la bande dessinée porte inscrite au plus profond de son potentiel expressif la trace de la liberté totale de la représentation iconique, liberté qui culmine avec l'abstraction, à savoir la capacité à *représenter* sans pour autant signifier de manière hégémonique et monolithique» (Gabilliet 2003: 10). Traducción nuestra: «El carácter mixto parece ser el principio primero del cómic: entre el texto y la imagen, lo racional y lo afectivo, el realismo y lo fantástico. La mezcla de las linealidades (escritural e icónica) parece engendrar aquí virtudes fantasmáticas intensas, tal vez porque entre texto e imagen, el cómic lleva en lo más profundo de su potencial expresivo el rastro de su libertad total de la representación icónica, libertad que culmina con la abstracción, a saber la capacidad de *representar* sin por tanto significar de modo hegemónico y monolítico».

³⁹ El nombre del personaje es un guiño al poeta austrohúngaro Rainer María Rilke (1875-1926).

⁴⁰ Existe traducción española: *La fiebre de Urbicanda* (Eurocomic, 1985, Colección Negra n°23.)

El universo de *Les cités obscures* va más allá de la serie de cómics, el último de los cuales acaba de publicarse (*Le retour du Capitaine Némó*, 2023)⁴¹. Al igual del Atlas Marvel, existe una guía, *Le guide des cités* (2011), con mapas, datos prácticos, apartados dedicados a las grandes ciudades y a los personajes ilustres. Se ha creado un extenso sitio web llamado Alta Plana en tres idiomas que se describe como «la imposible e infinita enciclopedia del mundo de *Las ciudades oscuras*» (<https://www.altaplana.be/en/start>). Además de dedicarse al cómic, el dúo Peeters y Schuiten desempeña un papel activo en la reivindicación del patrimonio arquitectónico «art nouveau», iniciando la restauración de la Maison Autrique de Victor Horta, a la que dedicaron un libro en 2004: *La Maison Autrique. Métamorphoses d'une maison Art Nouveau*. La casa es ahora un museo cuyos espacios albergan una escenografía realizada por ambos artistas.

Aunque tanto las *Aventuras del Capitán Torrezno* como *Las ciudades oscuras* constituyen series, el aspecto «serial» es muy diferente en ambos casos. Santiago Valenzuela elabora su serie en una continuidad y es necesario conocer al menos la construcción básica del micromundo y el del macromundo instalada en el primer álbum antes de poder abordar los demás. Los diferentes tomos de *Las ciudades oscuras*, por su parte, tienen algunos personajes recurrentes, pero no es necesario leerlos en el orden de su publicación para disfrutarlos.

Una diferencia fundamental se destaca de los mismos títulos: *Las aventuras del Capitán Torrezno* se centran en un personaje (aunque en *Plaza Elíptica* solo aparece en la segunda mitad), mientras que en *Las ciudades oscuras* el protagonismo les corresponde a los espacios. Aunque a veces llevan un nombre que suena familiar, como por ejemplo *Brüsel* (1992) que tiene una conexión obvia con la ciudad de Bruselas, se trata de ciudades ficticias. Otra diferencia mayor concierne las temporalidades. Mientras el macromundo de Valenzuela se sitúa más o menos en la época contemporánea, y el micromundo carece de temporalidad definida, mezclando elementos de ciudades-estado de diferentes épocas con reminiscencias materiales al siglo xx, *Las ciudades oscuras* se sitúan en una edad indefinida que evoca las décadas finales del siglo xix y las primeras del xx, lo que corresponde en la historia del arte con el «art nouveau» y el «art deco».

Esto nos lleva al estilo gráfico de las series. *Las aventuras del Capitán Torrezno* constituyen una parodia de los cómics de superhéroes, con raíces en el cómic «underground» y en el «punk». La caracterización del protagonista lo aleja del superhéroe al uso alto, guapo, fuerte y musculoso: Torrezno es bajito, tiene arrugas y su nariz desproporcionadamente larga y puntiaguda lo aleja definitivamente de los cánones de la belleza masculina. El dibujo es expresivo, caricaturesco a veces. El macromundo es el entorno de un bar en un barrio popular madrileño, el micromundo presenta un urbanismo fantástico elaborado con materiales de desecho de la sociedad de consumo, como por ejemplo los jardines colgantes de Antioquía que resultan ser unas plantas de interior en inmensas macetas (*PE*, 133). A lo largo de la serie se observa un interés creciente por amplios y detallados panoramas de las ciudades fantásticas. Al contrario, el estilo de François Schuiten

⁴¹ La obra de referencia sobre el universo de *Les cités obscures* es Baetens 2020.

se caracteriza por el virtuosismo, tanto en el dibujo de los personajes como en la representación de los espacios urbanos, que evocan los grabados del siglo XIX. Mientras en la serie de Valenzuela se observa un contraste entre el lenguaje neutro, hasta grandilocuente de los que mandan en el micromundo y el lenguaje castizo y popular de Torrezno importado del barrio madrileño, en *Las ciudades oscuras* el lenguaje está a tono con el universo estético creado. Las referencias visuales pertenecen a la alta cultura.

En cuanto a la configuración de los personajes, llama la atención la ausencia de mujeres como fuerzas motoras para la intriga en la serie de Valenzuela. No están presentes en las escenas de combate y tampoco en las deliberaciones de la cúpula clerico-militar de Deneim en la que se decide la estrategia a seguir. En *Las ciudades oscuras*, en cambio, figuran personajes femeninos que adoptan un papel activo sexual y político, como Sophie en *La fièvre d'Urbicande* y Tina en *Brüsel*.

Ambas series pueden leerse como una crítica de la «hibris» o la arrogancia y el orgullo desmesurados. Es peligroso jugar a crear mundos porque las creaciones escapan al control de su creador, como comprueba José Hilario. En *Las ciudades oscuras*, la planificación urbanística rigurosa, por mucho que obedezca a criterios racionales de modernización, lleva a consecuencias indeseadas, como la demolición del entorno vital de miles de personas. Es lo que ocurre en *Brüsel*, y aquí la crítica de la destrucción del centro de la auténtica ciudad de Bruselas a manos de políticos y promotores inmobiliarios es evidente. En *La fièvre d'Urbicande*, la petición del protagonista, el «urbatecto» (urbanista y arquitecto), de conectar la ribera norte de la ciudad con la ribera sur mediante un tercer puente, queda rechazada por las autoridades de Urbicanda, pero se lleva a cabo al modo fantástico por una estructura compuesta por las aristas de un cubo, que crece hasta alcanzar proporciones cósmicas y que escapa totalmente al control. En este sentido, ambas series constituyen una llamada a la modestia y al respeto por lo existente, aunque imperfecto.

La crítica política es más explícita en *Las aventuras del capitán Torrezno*. El primer álbum se puede leer como una sátira de la España de la transición y, más en general, como una crítica del capitalismo tardío y del fanatismo religioso. Pero la crítica política también se eleva a un nivel más general: en *Plaza Elíptica*, por ejemplo, se analiza detalladamente, en los diálogos entre Juan Agustín Goratz y Rainiero Rilke, el proceso de las intrigas entre las diferentes fuerzas clericales y militares elitarias de Deneim que conducen a una guerra expansionista que se lleva por delante miles de personas y causa la destrucción de varias ciudades, por motivos supuestamente religiosos. El lector tiene libertad para establecer conexiones con conflictos internacionales pasados y presentes.

3.4. Coda: *The Silence of Ani* de Francis Alÿs (2015)

Tanto en la serie de Valenzuela como en la de Peeters y Schuiten figura una nostalgia hacia la belleza urbanística del pasado, al modo fantástico. Sus personajes tienen que convivir con la destrucción de su entorno, debido a la especulación – *Brüsel* – o a la violencia guerrera – Deneim o Maraaksar (PE, 99). Pero el arte también puede

revivir las ciudades muertas. Es la aventura emprendida por Francis Alÿs (1959), un artista belga residente en México. Organiza performances, acciones públicas documentadas en vídeo. En la última década, los niños y los adolescentes ocupan un lugar central en su producción. *The Silence of Ani* (2015) combina una serie de instrumentos de viento armenios llamados *duduks*, aptos para llamar a los pájaros, y un vídeo de unos 13 minutos, grabado en Ani, una antigua ciudad armenia al lado de la frontera de Turquía. El recuerdo del genocidio de los armenios hace cien años se entrelaza entre las intenciones de Alÿs. La película en blanco y negro nos lleva a través de las ruinas de Ani. Los jóvenes del lugar reaniman la ciudad recorriendo el espacio, tocando los *duduks* y jugando al escondite. Terminan cansados y dormidos. La película concluye con una reconstrucción dibujada de la ciudad y el relato de su destrucción por el invasor seleúcida que no deja de evocar las ciudades fantásticas de Santiago Valenzuela.

Es evidente que, en lo que antecede, no hemos podido hacer más que tocar algunos aspectos del universo creado por Santiago Valenzuela. La serie es una mina de referencias intertextuales a la cultura universal, no todas obvias. Esperamos haber sugerido, a través de este trayecto, el interés de una aproximación estética asociativa a su obra.

3.5. Bibliografía

- ALTA PLANA (s. f.) (fecha de consulta 02.04.2024)
<https://www.altaplana.be/en/start>
- ALÿS, Francis (2015) *The Silence of Ani*. (fecha de consulta 02.04.2024)
<https://francisalys.com/the-silence-of-ani/>
- BAETENS, Jan (2020) *Rebuilding Story Worlds. The Obscure Cities by Schuiten and Peeters*. New Brunswick, Rutgers University Press.
- DITTMER, Jason (2014) «Introduction to Comic Book Geographies» en *Comic Book Geographies* (ed. Jason Dittmer), Stuttgart, Franz Steiner Verlag, pp. 15-24.
- GABILLIET, Jean-Paul (2003) «Introduction» en BAETENS, Jan & GABILLIET, Jean-Paul, *Fantastique et bande dessinée*, Paris, Kimé, pp. 5-10 (Otrante: art et littérature fantastiques, 13).
- HOSKIN, Michael (2008) *Marvel Atlas*. New York, Marvel Comics Group.
- HUNT, Peter & LENZ, Millicent (2001) *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. London, Continuum.
- LEFÈVRE, Pascal (2003) «Le fantastique, un genre indéfinissable» en BAETENS, Jan & GABILLIET, Jean-Paul, *Fantastique et bande dessinée*, Paris, Kimé, pp. 13-20 (Otrante: art et littérature fantastiques, 13).
- MARVEL ATLAS PROJECT (s. f.) (fecha de consulta 02.04.2024)
https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=109aBRDR_Jtd1lu_gD8zrjSAuySQ&hl=en_US&ll=40.74322558108516%2C-73.96148325235595&z=12
- SCHUITEN, François & PEETERS, Benoît (1992) *Brüssel*. Bruselas, Casterman.
- (s. f.) *La Maison Autrique. Métamorphoses d'une maison Art Nouveau*. Bruselas, Les éditeurs singuliers.
- (2009) *La fièvre d'Urbicande*. Bruselas, Casterman.

- (2011) *Le guide des cités*. Bruselas, Casterman.
- VALENZUELA, Santiago (2010) *Plaza Elíptica*. Alicante, Edicions de Ponent.
- (2023) *Las aventuras del Capitán Torrezno. Vol. 1*. Bilbao, Astiberri. Incluye *Horizontes lejanos* (2001) y *Escala real* (2003).



Ilustración 7. Fotografía de la sesión del laboratorio Claroscuros del cómic español en la Facultad (nueva) de Psicología y Logopedia de la Universidad de Málaga.

Nota de la editora: Esta sesión se celebró el lunes 11 de diciembre de 2023, en el marco del Primer Congreso Internacional y Festival Claroscuros del arte pop contemporáneo español. De izquierda a derecha: Dermis León y Lieve Behiels (a la izquierda, debajo de la pantalla color violeta), Daniel Romero Benguigui (de pie, hablando), Diana Castilleja (sentada de frente, al lado derecho de Daniel), Nacho Belda Mercado y Miguel Peña Méndez (sentados de costado y de espaldas), y Franquy Antequera (con la cámara de vídeo). Autoría de la imagen: Colectivo Claroscuros.