

La pluralidad del cómic en Oriente Próximo

Existe una generación de jóvenes árabes de gran creatividad y con influencias variadas, locales e internacionales, iconos de la parte más rompedora de la sociedad árabe.

Pedro Rojo

El reconocimiento y aumento de la difusión vivido por el cómic en los últimos años a nivel internacional, ha tenido su propio episodio en el mundo árabe, con un florecimiento de producciones arriesgadas de gran calidad que han logrado sobrepasar el límite de las revistas de tebeos para niños, que parecía la frontera del noveno arte en esta región. La presencia de los tebeos en lengua árabe no es un fenómeno espontáneo, sino un complicado proceso de mezcla de producciones de autores locales con influencias de las grandes escuelas internacionales, básicamente americana y europea, y más tarde también del manga japonés.

La primera revista para niños en árabe, *Al Madrasa*, se creó en Egipto en 1893, con una orientación más educativa que divulgativa. Este tipo de revistas se reprodujeron en distintos países árabes, pero en ninguna aparecían tiras de dibujos con diálogo. Volvió a ser Egipto la pionera al publicar, en 1952, la revista *Sindbad*, aunque no introdujeron los bocadillos con texto hasta entrados varios números. En *Sindbad*, considerada la primera revista de cómic en el mundo árabe, publicaron sus primeros dibujos algunos de los artistas egipcios que marcarían esa época como Hiyazi o Mohieddine al Labbad. A las historias de *Sindbad* pronto le salieron otros competidores, como la también egipcia *Samir* (1955), que seguía el mismo modelo de revista para niños gracias al que se ha mantenido en el mercado hasta hoy. El contenido es una suma de historietas en forma de tebeos, sobre todo de autores árabes, pero también se incluyen textos divulgativos, cuentos ilustrados, pasatiempos, lecciones históricas y religiosas adaptadas, etcétera. En los años sesenta y setenta aparecen en otros puntos del mundo árabe propuestas similares como la revista siria *Usama*, de trasfondo socialista, o la libanesa *Bisat al Rih*.

En los años setenta llegan las traducciones al árabe de los cómics americanos de las editoriales Marvel o DC Cómics con sus superhéroes como *Superman* o *Batman*. También llegan traducciones al árabe de la escuela franco-belga como *Tintín* o *Asterix y Obe-*

lix. Estas dos corrientes serán las principales influencias para una nueva generación de dibujantes que, a su vez, tendrán que luchar precisamente con estos titanes de la industria del cómic mundial para mantener el espacio de las historias árabes en el mercado del tebeo árabe. Esta competencia elevó el listón de la producción árabe, que ha conseguido mantener fiel a su público gracias, sobre todo, a revistas periódicas como *Samir*, *Mayed*, *Basem* o *Aladín*. Si bien estas revistas han sobrevivido hasta hoy, adaptándose a las temáticas que exige el público, las traducciones de superhéroes o de cómic europeo prácticamente desaparecieron en los años ochenta, quizá desplazados por la irrupción de las series de animación en televisión, no solo de estos mismos superhéroes, sino también del manga japonés. La desaparición de las traducciones de cómics extranjeros coincide con iniciativas como la revista *Tosh Fish* (1975) o *Jad Workshop* en Líbano, que dinamizaron la creación del cómic árabe y su introducción en distintos ámbitos.

Superhéroes árabes

A pesar de la escasa producción de tebeos árabes en los años noventa, el trabajo de los dibujantes en las revistas para niños crea un tejido de experimentados artistas que en los primeros años de este siglo empiezan a generar obras en distintos formatos. Uno de ellos será la creación de superhéroes siguiendo el modelo americano, pero intentando añadir una impronta árabe. La mayoría de estos proyectos responde a un interés personal de jóvenes creadores que han crecido leyendo este tipo de aventuras y desean crear su propio proyecto.

En 2004, nace la empresa egipcia AK Comics, con la idea de hacerse con este nicho de mercado. AK Comics es responsable de títulos como *Zein, el último faraón* o *La princesa de la oscuridad*, cuya protagonista, Aya, no se diferencia mucho de las voluptuosas superheroínas occidentales y no aporta nada específicamente árabe a la trama, por otro lado poco origi-

Pedro Rojo Pérez, arabista, es presidente de la Fundación Al Fanar.

nal. Ninguno de estos dos productos consiguió mantenerse en el mercado más de seis números. Su fracaso, como el de otros muchos proyectos similares en la región, se debe seguramente a factores intrínsecos, como el problema de originalidad, pero también a otros estructurales del sector como la extremadamente débil red de distribución a nivel panárabe y el fragmentado mundo de los lectores de cómic en la región.

Algo similar le ocurrió al jordano Suleiman Bajit, que en 2006 fundó Aranim, una empresa de cómics y juegos *online*. A pesar de un primer éxito con juegos para redes sociales de temática árabe y unas propuestas novedosas e implementadas con gran calidad técnica, como el personaje Nar, la empresa dejó de funcionar en 2011. Otra iniciativa personal carente de continuidad ha sido el personaje Jinn Rise, creado en febrero de 2012 por Sohaib Awan con la idea de aunar lo mejor de Occidente y de Oriente Próximo. Gold Ring, creado por el emiratí Qais Sedki y dibujado por el japonés Akira Himekawa, fue el primer manga producido en el mundo árabe. Las aventuras de Sultán, un joven emiratí y su halcón, a pesar de la gran cobertura mediática y la historia atractiva disponible en inglés y árabe, solo ha logrado sacar dos números entre 2009 y marzo de 2012. El mismo carácter perecedero tuvo *Sarab.co*, el primer cómic árabe interactivo, donde sus aproximadamente 2.000 lectores decidían cómo debía continuar la historia.

Pero también hay historias de éxito y perseverancia, como por ejemplo la heroína Malaak, creación de la libanesa Yumana Medlech, que desde su aparición en 2006 ya ha publicado en internet su quinta entrega. Disponible en inglés y francés, la autora ofrece una serie de contenidos extras para versiones impresas y de pago en formato de libro electrónico. Otra joven artista que ha conseguido mantener su producto utilizando las nuevas vías de explotación que ofrece internet es el manga para adolescentes *Grey is...* de la jordana Diana M. al Abbadi.

Pero, sin duda, el gran éxito del mundo del cómic árabe ha sido la serie *Los 99*, creada por el psicólogo kuwaití Naif al Mutaway. Sus personajes, de 99 nacionalidades distintas, se basan en los 99 nombres de Allah, y ha conseguido en menos de una década crear una franquicia que no solo produce tebeos a un ritmo estable (en árabe e inglés), sino también una serie de dibujos animados que en la actualidad se ve en más de 70 países. Algunos de los elementos que explican el éxito de este proyecto han sido su originalidad, haber encontrado el



Extracto de la serie de "The educator", de la revista *Samandal*.

/SAMANDAL

punto medio entre exotismo y credibilidad en sus personajes, y haber contado con profesionales veteranos en el mundo de los superhéroes, como Fabian Nicieza o Stuart Mooreel.

Novelas gráficas y cómic alternativo

Más allá de los superhéroes o del manga, hay un productivo espectro de artistas creando novelas gráficas, historias cortas de cómic, proyectos comunes como revistas, fanzines o trabajos en internet que son el reflejo de una nueva generación de jóvenes árabes bien formados técnicamente, de gran

creatividad y con influencias muy variadas. Todo ello se refleja en el riquísimo universo de estas nuevas creaciones, cuyos dos principales polos son Beirut y El Cairo.

En 2007 aparece en Líbano la revista *Samandal*, deudora del trabajo de *Jad Workshop*. Pero las influencias son tan variadas como las trayectorias personales de cada uno de los autores. Una de sus fundadoras, Lena Merhech, es lectora asidua de la escuela francesa, como se puede apreciar en sus historias que han dado lugar a una novela gráfica en 2011 titulada *Murraba wa lavan au keif asbahat ummi lubnaniya*. Otro de sus fundadores, Fuad Mezher, asegura que para él sus principales influencias vienen igualmente de más allá del mar, Europa y Estados Unidos, pero también del trabajo en red con artistas locales e internacionales. Su contribución en *Samandal* con la serie “The Educator”, basado en un estilo claro de blancos y negros con pocas concesiones a los grises, ha sido una de las mejor recibidas por los lectores. La revista comenzó como un medio para compartir historias en Beirut, pero rápidamente se extendió y cuenta en sus 15 números publicados hasta ahora con colaboradores de lugares tan distintos como Egipto, Emiratos Árabes Unidos, Jordania, Alemania, Bélgica o Brasil. El proyecto de *Samandal* es más que una revista, pues también realizan actividades educativas relacionadas con el mundo del cómic y la creatividad.

Un producto parecido, pero de carácter genuinamente egipcio y con menos aspiraciones literarias, es la revista *Tok Tok*. Su número cero salió a la calle durante el principio de la revolución egipcia en enero de 2011, aunque el proyecto ya llevaba más de un año fraguándose. Su fundador y actual coordinador, Mohamed Shennawy, se confiesa poco interesado en los cómics de superhéroes, y más influenciado por trabajos de dibujantes egipcios, como Mishel Maaluf y Fawaz, que marcaron los años ochenta. La gama de influencia en esta generación de jóvenes es más amplia pues, gracias a internet, tienen más fácil acceso a viajar hacia obras más diversas. Tras el triunfo de la revolución egipcia, Shennawy asegura que “trabajamos con un mayor espíritu de libertad, creíamos que con la revolución podíamos decir cualquier cosa con nuestra revista, pero finalmente decidimos ir subiendo poco a poco el listón del atrevimiento para comprobar la respuesta de nuestros lectores”. La experiencia es positiva, pues la temática se ha ido ampliando en sus ocho números, incluyendo cuestiones más políticas, historietas con sexo, drogas e, incluso, algún escarceo con la religión.

La autocensura o el miedo a la represión social, más que institucional, también ha sido un aspecto debatido en la redacción de *Samandal*, que número tras número ha ido provocando con cierto tiento sin que de momento haya tenido problemas. El público al que se dirige es muy específico, todavía marginal

en las sociedades árabes, la mayoría expuesto ya a producciones internacionales que tratan todo tipo de temas.

Estas iniciativas han inspirado otras de diversa calidad como las también egipcias *Jarich al Saitara*, *Autoestrad* o el fancine *Zine el Arab* editado desde Jordania, pero respaldado por el grafitero egipcio Ganzeer.

En este marco creativo han surgido proyectos personales de mayor extensión, como el mencionado libro de Lena Merhech, o la catalogada como primera novela gráfica árabe *Metro*, del egipcio Megdi al Shafaai. *Metro* fue prohibida cuando salió en 2007, con la excusa de que contiene una escena de sexo, pero su verdadero peligro para el régimen de Hosni Mubarak era el despiadado retrato que hacía de la corrupción del país.

Las únicas dos novelas gráficas árabes traducidas al español son las obras de la libanesa Zeina Abirached, *Me acuerdo* y *El juego de las golondrinas*. Abirached usa un lenguaje visual muy geométrico, en blanco y negro, con cierta similitud a la autora de *Persépolis*, por lo que en alguna ocasión ha sido apodada la *Satrapi* árabe. Más onírico es el libro *Ana wa Ana* de Mishel Hana y Rania Amín, compuesto por una serie de ensayos literarios ilustrados. También de una dibujante egipcia, A.S. Selim, es *18 yauman*, escrito por Ramy Habib, en el que se narran, con guion pobre pero dibujos interesantes de inspiración manga, los 18 días que tardó el presidente Mubarak en dimitir tras el comienzo de la revolución egipcia. Desde Líbano se han presentado en 2013 dos novelas gráficas que tienen como epicentro Beirut: una es *Beyrouth* de Barrack Rima y la segunda *Ikht hal balad: chou b7ebbo* de Zina Mufarrich, ampliación de su exitoso blog sobre la sociedad libanesa que refleja la historia de amor y odio de su autora con la ciudad.

Estos ejemplos de productos culturales minoritarios se enmarcan dentro de una corriente más amplia de artistas árabes que están impulsando todo tipo de proyectos novedosos para sus entornos, desde músicas como el *hip hop* a libros ilustrados, dibujos animados, grafitis, etcétera. Este grupo de creadores es el icono de la parte más rompedora de la joven sociedad árabe, pero no desde una perspectiva de negación de su propia idiosincrasia, sino desde la mezcla y la interrelación con otras partes del mundo. ■