



El juego de la luna

Guión: Enrique Bonet
Dibujos: José Luis Munuera
Astiberri Ediciones. Bilbao, 2009
Color y blanco y negro. Cartoné.
136 páginas. Tamaño 23,5 x 31 cm. 21 euros
Colección Sillón Orejero
ISBN: 978-84-92769-17-9

A la venta el 25 de septiembre

De Spirou a El juego de la luna

José Luis Munuera pone en imágenes un guión de Enrique Bonet tras haber vendido un millón de ejemplares de sus diversas obras

José Luis Munuera, un dibujante de éxito internacional que ya había mostrado su genialidad en prestigiosas series como Spirou a lo largo de cuatro álbumes, y Enrique Bonet, un contrastado guionista e ilustrador que trabaja tanto en el ámbito nacional como para el extranjero, han unido esfuerzos creativos impulsados por una amistad compartida de muchos años para convertir *El juego de la luna* en un relato fantástico, negro y fascinante, una obra tierna y crepuscular.

En 136 páginas divididas en dos actos, *El juego de la luna* despliega los encantos conjugados de un mundo onírico, del relato iniciático y de la aventura, que toman cuerpo en Aldea, un pueblo impregnado de leyendas y supersticiones. El blanco y negro trabajado a la aguada, salpicada de sugerentes tonos rojos a lo largo de parte de sus páginas, sirve de maravilla a este relato intemporal, que se mueve también en un ambiente brumoso propio a las ensoñaciones, pero también a los peligros....

Aldea es una región aislada y perdida, sus habitantes están anclados en los miedos y las creencias de un mundo ancestral. Con el telón de fondo de un bosque inmenso, Artemisa, junto a su hermano pequeño, se verá en el corazón de un drama que cambiará su existencia y la enfrentará a sus dos mayores obsesiones: la luna y su belleza hipnótica, y el niño que ve cada noche en sus pesadillas...

Y es que Aldea es un espacio inventado, un lugar inexistente en el que el tiempo parece haberse detenido. Un mundo perdido y casi inexpugnable, anclado en su propia historia, ajeno al progreso y a los avances tecnológicos, que no ha abandonado los modos de vida de la sociedad rural tradicional. Un mundo premoderno, en el que el pensamiento racionalista no ha llegado a asentarse y en el que la magia, la leyenda y la tradición explican el mundo tanto como el sufrimiento diario y la lucha por la supervivencia.

La gestación de *El juego de la luna* había comenzado 13 años antes en las habituales charlas de bares y cafeterías, que acabaron tomando forma en un tebeo de 24 páginas que Enrique Bonet realizó y autoeditó en 1995, con una tirada muy pequeña repartida entre amigos, editores y aficionados que se lo pidieron. Uno de esos amigos era José Luis Munuera.

Pasaron los años y, tal y como recuerda Enrique *“al parecer la luna, el pozo y el mundo de Aldea también tenían atrapados a José Luis desde entonces”*. Tanto es así que Munuera le propuso convertir aquel tebeo de 24 páginas en un álbum. Dicho y hecho: Empezaron a desarrollar los personajes, a fortalecer sus relaciones y sus motivaciones, a crear nuevos conflictos y giros dramáticos... *“en definitiva, le dimos cuerpo y materia a lo que antes era simple sugerencia”*, confiesa Bonet, dando lugar a un cómic donde las pretendidas 46 páginas originales, acabaron multiplicándose por tres para sacar todo el partido que sentían sus autores que poseía la historia que les tenía fascinados.

Jose 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. El volumen de ejemplares vendidos de su producción ronda el millón. En 2008 se lanza a la ejecución de *El juego de la luna*, con Enrique Bonet, ambos residentes en la ciudad de Granada. Es éste un proyecto largamente acariciado, que él considera su obra más personal, donde acumula los intereses narrativos y visuales que circulan a lo largo de su extensa producción en un conjunto coherente. Para más información sobre *El juego de la luna*, se puede visitar ya <http://lesignedelalune.dargaud.com>

Enrique Bonet (Málaga, 1966) publicó sus primeros trabajos en fanzines granadinos de finales de los años 80 (*Jarabe de Palo*, *Segunda Sonrisa*, *Qué Mal teveo*) y desde entonces no ha dejado de participar en cuantos proyectos soñadores se le han puesto por delante. Fue colaborador habitual de *El Batracio Amarillo* (bajo cuyo sello publicó dos recopilatorios: *Pláginas Amarillas* y *Sólo para inútiles*) y participó en el nacimiento y desaparición de revistas como *Dibucómics*, *Mister K y U*. También ha publicado diversas historias cortas –de registro más “serio” e intimista– en la revista *Dos veces breve*. Actualmente es humorista gráfico en el diario *La Opinión de Granada*, colabora con la revista *Amaniacos*, coordina y participa activamente en la web de humor *Irreverendos.com* y trabaja como ilustrador y dibujante de cómics en libros educativos para la editorial sueca Liber. En 1995 se autoeditó *El juego de la luna*, un tebeo de 24 páginas que, gracias al empeño de José Luis Munuera, ha reescrito y reelaborado por completo para convertirlo en el álbum que ahora sale a la luz.

ASTIBERRI



