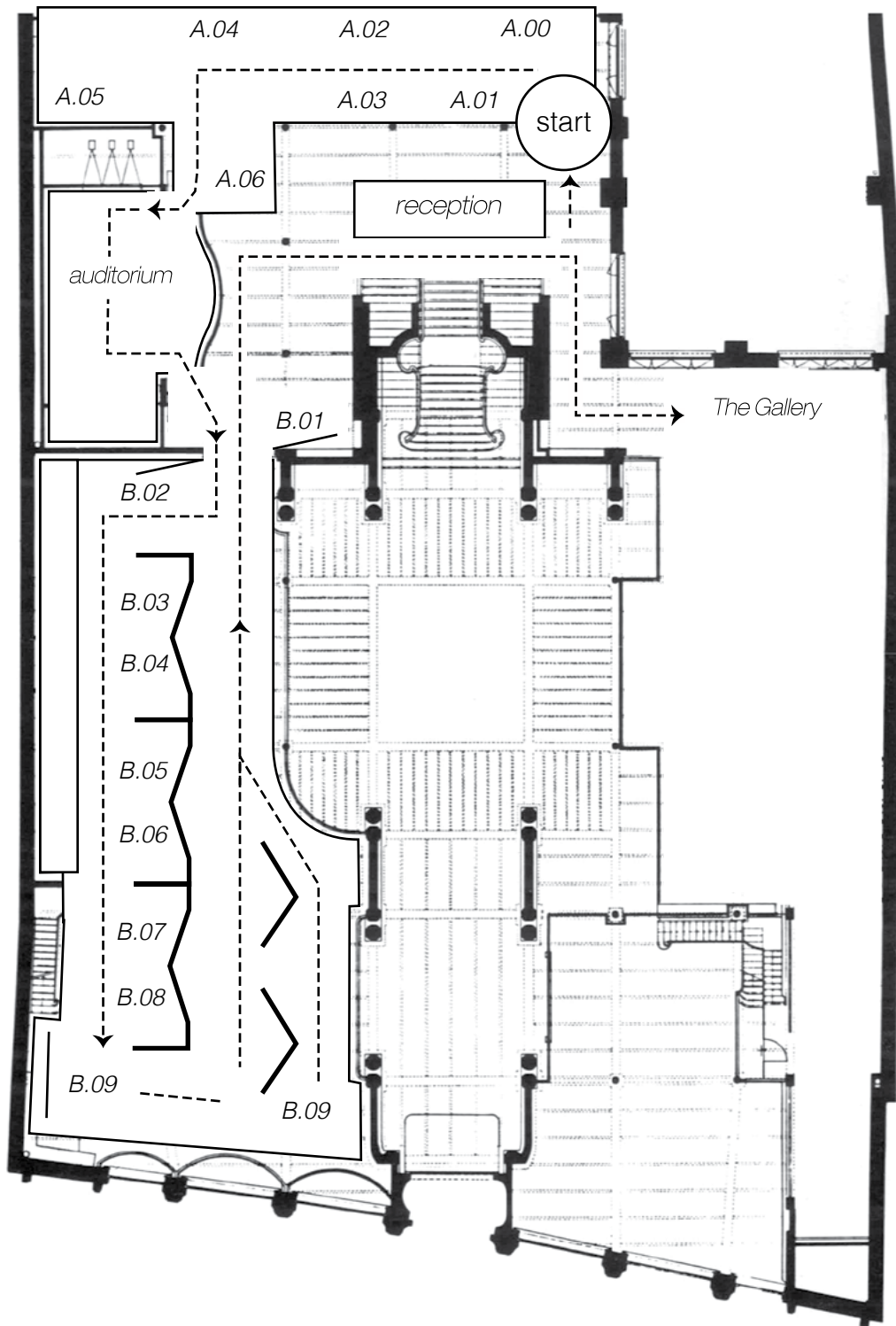


Centro Belga del Comic





La invención del Cómic

A.00

Érase una vez, hace mucho tiempo, un hombre que no sabía ni leer ni escribir. De hecho, las palabras «leer» y «escribir» no existían. Ni ninguna otra. Para expresarse, para contar, para venerar, inventó el dibujo.

Desde los más antiguos testimonios conocidos del arte rupestre hasta la competencia encarnizada de los editores de Nueva York a inicios del siglo XX, las distintas etapas de esta exposición confirman el adagio popular según el cual «nada se crea, todo se transforma».

El cómic no es fruto de un descubrimiento. Es el resultado de una complicidad cada vez mayor entre el deseo de contar y el arte de dibujar. Es la más literaria de las artes plásticas.

En este breve recorrido a través del tiempo, nos maravillaremos con el genio artístico de pintores, mosaístas, escultores, ilustradores o tejedores a la hora de interpretar un relato y de crear el movimiento. Sus obras han transformado las relaciones de los humanos con sus semejantes.

¿Cómo nace lo que hoy en día llamamos «el cómic» y cómo se define? Este es el objetivo de esta exposición que, a grandes zancadas, recorre la historia del mundo y de las civilizaciones.

Jean Auquier, CBC.

Partes de la exposición

A.01

Desde sus orígenes, el hombre se cuenta en imágenes

Desde que los humanos caminan erguidos, han contado, explicado o venerado a sus ídolos en todos los soportes posibles. A través de los siglos, los relatos que crean dan fe de la sociedad en la que se originaron, de sus creencias y de su cultura. Nunca sabremos el nombre de la mayoría de artistas que han esculpido, dibujado, pintado o incluso tejido esas obras que se han convertido en patrimonio común de la humanidad.

A.02

Los incunables inventan la gramática del cómic

En los monasterios cristianos de la Edad Media, los monjes copistas dedicaban su vida a reproducir los textos sagrados de su religión. Otros decoraban estas ediciones únicas creando ilustraciones y miniaturas venerando a su Creador.

Sin sospecharlo, inventaron la mayoría de los códigos que permiten a los dibujantes de hoy en día dar vida a un cómic: división del relato en cuadros, movimiento, primer plano, diálogos en filacterias, etc.

A.03

La imprenta permite llegar al gran público

La aparición de los grabados, los periódicos, la publicación de libros y las cromolitografías vendidas en los mercados, permitió que se llegara a un público numeroso. El inglés William Hogarth y el japonés Katsushika Hokusai, maestros en su arte, cuentan historias mediante una sucesión de grabados o de estampados. Son escalones esenciales en la historia de este arte naciente, al igual que el suizo Rodolphe Töpffer, que enseñara con maestría el movimiento a sus alumnos.

A.04

En el siglo XIX, los periódicos cuentan historias

A partir del siglo XIX, periódicos y revistas comprenden que para poder venderle publicidad a los anunciantes, había que conseguir el mayor número posible de lectores. Junto a la novela por entregas que te mantiene en vilo, surgen humoristas, caricaturistas y los primeros personajes fijos, héroes como Ally Sloper en Inglaterra o Max und Moritz en Alemania, cuyas aventuras se dividen en relatos dibujados.

A.05

El cómic se convierte en un asunto económico

En los albores del siglo XX, los editores americanos Pulitzer y Hearst llevan la lógica económica a su paroxismo. Fichaban a los mejores profesionales de la competencia, ya fueran periodistas o dibujantes. De este modo, Richard Outcault deja el periódico del primero para irse al del segundo, donde crea a Yellow Kid (1896) y luego a Buster Brown. Los medios técnicos introducidos permiten también la aparición de una primera obra maestra: Little Nemo in Slumberland (Winsor Mc Cay, 1905).

A.06

¿Qué es un cómic?

Resultado de una evolución artística tan antigua como la humanidad, alimentada y enriquecida por cada cultura... y de ciertas revoluciones tecnológicas como la aparición del papel, del color o de la imprenta, ¿qué es entonces un cómic? La respuesta cabe en pocas palabras: un cómic es una sucesión de imágenes que forman un relato y cuyo guión está integrado en las imágenes. A partir de ahí, ¡la imaginación y el talento de los autores harán el resto!

La invención del Cómic

Concepción y textos: Jean Auquier

Escenografía: Jean Serneels

Documentación: Fanny Kerrien

Traducción: Philotrans

Grafismo: Pierre Saysouk

Audiovisual: Manuel Fernandez

Reproducciones y ampliaciones: Sadocolor

Realización técnica: Jean Serneels, Michaël Cuypers y el personal del CBC.



The Gallery

Hay, cada día, nuevas obras que salen al mercado, enriqueciendo nuestro patrimonio excepcional de tiras cómicas. Son de todo género, idioma y estilo, tanto tradicionales como contemporáneas. Abarcan cuentos fantásticos, parodias de autobiografía, historias de crimen o fantasía heroica.

Este espacio, The Gallery, está dedicado a las obras que marcan la novedad y la actualidad en el mundo de los cómics. Exposiciones mensuales de dibujos originales invitan a descubrir las publicaciones más recientes. El editor nos introduce a la obra.

El arte del cómic

B.01

El cómic, al igual que otras disciplinas artísticas como la literatura o el cine, es un modo de expresión que adopta múltiples formas a través de géneros, estilos y formatos muy diferentes, para un público asimismo muy diferente.

«El arte del cómic» ofrece la posibilidad de descubrir las diferentes facetas del mundo del cómic, desde el proceso creativo hasta el amplio abanico de géneros que conforman la producción europea. En la primera parte, cada viñeta ilustra una etapa del proceso creativo —sinopsis, guion, boceto y lápiz final, entintado, color y sus diferentes técnicas hasta el uso de la paleta gráfica digital— y pone el acento en la obra de los distintos autores, guionistas y dibujantes que han aceptado que sus documentos originales y sus herramientas de trabajo sirvan como ejemplos concretos para esta exposición.

En la segunda parte, «El arte del cómic» presenta todo el espectro de géneros del cómic europeo actual, desde el cómic de autor a la novela gráfica. Al igual que en la primera parte, cada tipo de cómic irá acompañado de una selección de planchas y documentos originales que se irán actualizando con frecuencia.

B.02

El arte del guion

Un guion es una historia que un autor desarrolla en función de su imaginación, tomando como punto de partida la sinopsis: un breve resumen que recoge la esencia del relato. La siguiente etapa será el desglose en secuencias, que sirve para especificar el número de páginas dedicadas a cada una de ellas. El autor desarrollará a continuación cada secuencia dividiéndola en viñetas; luego escribirá el guion completo y definitivo y especificará viñeta a viñeta el decorado, la acción y los diálogos.

Un guionista minucioso proveerá también a su dibujante de una descripción física y psicológica de los personajes y le entregará la documentación que haya recopilado en el proceso de creación de la historia.

B.03

El arte del lápiz

El dibujante, una vez recibida la primera versión del guion, se dedica a esbozar retratos de los principales personajes y a estudiar sus costumbres, así como los decorados en los que se moverán. Es un periodo marcado por una intensa investigación documental. Si los autores se lo pueden permitir, harán una visita física al lugar de desarrollo de la acción y fotografiarán ellos mismos todo lo que consideren oportuno.

Para poder visualizar el trabajo que se va a realizar, el dibujante confecciona un storyboard y esboza en pequeño formato las planchas del futuro álbum con viñetas pequeñas y bocadillos que den una primera idea de la dinámica de cada página. Una vez que tiene toda la información, el dibujante puede por fin empezar la creación de las planchas propiamente dichas. En un primer momento, dibujará un boceto que irá modificando y mejorando hasta conseguir la escenografía ideal que luego reproducirá en detalle en el soporte definitivo.

No hay muchos originales de planchas en lápiz ya que, por definición, no están destinados a permanecer en ese estado. Sin embargo, algunos dibujantes hacen el entintado en una mesa de luz sobre un soporte nuevo, por lo que el lápiz original queda intacto.

B.04

El arte del entintado

Antes de entintar la plancha, el dibujante necesita saber cómo se va a publicar la obra. Si se trata de un álbum en color, puede simplemente repasar con tinta los trazos del lápiz. Sin embargo, si está previsto que el álbum se publique en blanco y negro, deberá tener en cuenta la iluminación, las sombras proyectadas y los contrastes, e intentar repartir las capas negras de manera equilibrada y armoniosa. El entintado es la última etapa del dibujo: permite tanto concretar un lápiz con poco ímpetu como elegir el contorno definitivo del dibujo cuando se emplea el carboncillo.

El pincel permite conseguir un aspecto muy artístico, con trazos finos y gruesos, aunque el negro sea en ocasiones algo grisáceo. La pluma posibilita un trazo más preciso y un negro con más contrastes, pero necesita de una mayor aplicación. Algunos dibujantes realizan con pluma trazos finos y gruesos para conseguir el mismo efecto de un pincel. El estilógrafo (o rotring) consigue un trazo más filiforme y con menos contrastes que la pluma, y lo utilizan muchos dibujantes porque es más cómodo de manejar. El rotulador, cuyo uso también se debe a motivos prácticos, consigue un acabado satisfactorio, aunque su conservación es más aleatoria.

B.05

El arte del color

La técnica más antigua de coloreado de cómics es el «cianotipo» o «prueba de azul». Consiste en imprimir la plancha entintada en el formato de publicación sobre un papel de dibujo y luego aplicar el color con gouache o ecoline (acuarela). El fotograbador extrae las tres láminas de colores básicos (cian, amarillo y magenta) y añade la lámina negra con los trazos: la imprenta cuenta así con las cuatro láminas necesarias para la reproducción de una página en cuatricomía.

Se puede evitar la impresión en azul de prueba si se pega la lámina con los trazos en una hoja de papel (azul Leonardo) y se aplican luego los colores a la inversa en la mesa de luz. La ventaja es que el papel no se deforma como en la lámina con los trazos; el problema es que el colorista no puede ver con nitidez el resultado obtenido mientras trabaja.

Otra solución es escanear la plancha entintada en el formato de publicación y aplicar los colores por ordenador. Esta solución, rápida y económica, puede resultar igual de satisfactoria siempre que no se abuse de los efectos artificiales, tan accesibles y tentadores.

El color directo es la solución más atractiva, pero también la que requiere de una mayor pericia. Consiste en aplicar directamente el color en la lámina con los trazos a lápiz —o, a veces, simplemente esbozada— con lo que se convierte en una especie de cuadro, con o sin las filacterias que se pueden insertar por ordenador.

B.06

El arte de lo digital

Los dibujantes recurren cada vez más al ordenador para el acabado de sus planchas. En realidad se realizan en papel y luego se escanean para corregirlas, limpiarlas o terminarlas en la pantalla. Hay autores que trabajan las viñetas por separado en papel, las escanean y luego maquetan las planchas con el ordenador.

Los dibujantes también pueden prescindir por completo del papel y usar una «paleta gráfica». Esta sofisticada herramienta informática permite dibujar en una pizarra digital conectada a una pantalla e ir completando progresivamente todas las etapas de la elaboración de una plancha en un mismo soporte. La paleta gráfica posibilita el acceso a todas las herramientas virtuales imaginables y permite borrar de un solo clic cualquier trazo no deseado. Esta extraordinaria herramienta es adecuada para cualquier estilo — desde el más sintético al más sofisticado— y no conlleva ningún tipo de restricción artística.

B.07

El arte de la cubierta

La cubierta es el cartel de un cómic. Debe ser fiel a su contenido a la vez que responder a ciertos cánones comerciales de legibilidad y originalidad, puesto que su objetivo es que el álbum destaque entre una producción profusa.

En principio, un dibujante debería elegir alguno de los momentos culminantes de la historia, aunque la portada de un álbum debe contener otra información que a veces es más importante: ¿quiénes son sus autores?, ¿forma parte de una serie o de una colección?, ¿quién es el editor? Aquí entrará en acción el diseñador gráfico.

Se encarga por lo general de la maquetación de todos los álbumes de una colección para dotarla de cierta coherencia, por lo que establecerá sus prioridades en función de las preferencias de la editorial. Dado que, por ejemplo, los héroes de cómic suelen ser más conocidos que sus creadores, se le concede menos importancia a estos últimos en el caso de las series que en las colecciones fuera de serie.

B.08

El arte de la edición

Un cómic suele nacer de la voluntad de un autor, ya sea guionista, dibujante o ambas cosas a la vez. Se le suele proponer entonces a un editor. En caso de aceptar, este lo incluirá en su catálogo y asumirá la dirección artística, así como la impresión y la distribución de los álbumes, además de la remuneración de los autores.

El catálogo de un editor se define por su política editorial. Esta le dotará de una identidad original y orientará sus opciones artísticas y sus objetivos comerciales.

El editor vende el álbum a través de una empresa distribuidora, es decir, un mayorista que se encarga de la distribución de los álbumes en los diferentes puntos de venta, librerías o grandes superficies. El editor recurre a diferentes especialistas para la promoción de sus novedades: responsable de marketing, publicista, responsable de prensa y operaciones promocionales (exposiciones, concursos, medios de comunicación), con el objetivo de conseguir una fuerza de venta que, en el terreno, estimule la compra en los puntos de venta.

B.09

Derechos derivados y derechos internacionales

Los editores más importantes del mercado cuentan con departamentos cuyo objetivo es acercarse y seducir a un público nuevo, e incluso fidelizarlo mediante objetos que les permitan sentirse más en contacto con la serie que siguen. Estos objetos derivados son fabricados por empresas que han adquirido una licencia de explotación (desde una caja de bombones a una animación para el teléfono) y pueden ser una importante fuente de ingresos. Cuando una empresa (perfumes, coches, comida rápida, etc.) quiere asociar la imagen con gancho de una serie o de un héroe de cómic a sus actividades, también recurrirá al departamento de derechos derivados.

Por su parte, el departamento de derechos internacionales intentará aumentar la difusión de una obra o de una serie en otro idioma a través de editores locales que garanticen una producción de calidad adaptada al mercado y una gestión justa y honesta de los derechos de autor.

Por último, podemos observar que la industria del cine se fija cada vez más en los cómics, en sus guiones e incluso en sus autores. Las adaptaciones de los relatos en imágenes para el cine permiten que editores y autores de cómics lleguen a un público nuevo.

B.10

Los géneros del cómic

El cómic humorístico

La risa en el cómic aparece en diversas disciplinas en función del formato adoptado. Las tiras —historias cortas en tres viñetas— necesitan de un dibujo minimalista y de un humor repetitivo. Las historias de una página permiten desarrollar situaciones con más movimiento y requieren de una escenografía dinámica. Las historias cortas concretan en pocas páginas el desarrollo del relato hasta llegar a su desenlace. Las grandes aventuras humorísticas requieren de un guion plagado de humor, articulado en una estructura dramática rigurosa.

El cómic realista

Un cómic realista es un cómic con un dibujo realista, el guion no tiene por qué serlo. Son personajes reales en escenarios reales a los que pueden sucederles aventuras inverosímiles. El dibujo realista es una disciplina llena de contrastes que requiere de una abundante documentación. En un cómic realista deberíamos ser capaces de reconocer el modelo del coche que aparece en la viñeta. El dibujante realista —como un director de cine o de series de televisión— elige el ángulo de enfoque de sus secuencias, los movimientos de la cámara y la iluminación de la escena que está rodando.

El cómic expresionista

Algunos dibujantes prefieren caricaturizar la realidad para dotar a sus historias de mayor fuerza y potencia. Esta elección les permite traducir en imágenes historias más oníricas o más angustiantes y, de este modo, conseguir un relato más «realista» que el de un dibujante realista. El expresionismo casa de maravilla con el trazo denso y de violentos contrastes del blanco y negro, aunque también llega a ejecutarse con maestría entre los adeptos del color directo.

La novela gráfica

La novela gráfica es un género de cómic más intimista y literario que las clásicas series de aventuras. Supera a menudo el centenar de páginas, por lo que adopta la forma compacta de una novela. Se suele imprimir en blanco y negro —tanto por elección artística como por motivos económicos— y su diseño gráfico ha de ser sencillo y expresivo. La novela gráfica suele ser un testimonio directo de la vida real; raramente se adopta para obras de ficción pura.

El cómic infantil

Los niños empiezan a leer de manera autónoma en torno a los 7 años, una edad perfecta para descubrir cómics de humor o de aventuras que permiten varios niveles de lectura. Existen álbumes, destinados a los más jóvenes, que exploran el universo infantil con humor y fantasía. Muchos de estos cómics son mudos, lo que los hace aún más accesibles e interactivos. Si llevan texto, se suele recurrir a los padres para que ayuden a sus hijos a acceder al maravilloso mundo de los cómics.

El cómic para adolescentes

Entre los 12 y los 14 años, niños y niñas dejan el mundo de la infancia y comienzan a ser conscientes de su sexualidad y a tener sus primeros sentimientos amorosos. Sus preocupaciones cambian, sus lecturas también. En una época en la que los editores segmentan su enorme producción en sectores específicos, este nicho de lectores y de lectoras tan concreto ha ganado muchos adeptos entre los autores de cómics más conectados con ese momento vital.

El cómic para todos los públicos

Las primeras publicaciones de historias en imágenes, destinadas a los jóvenes, estaban compuestas por producciones para niños y por adaptaciones de series pensadas para el amplio abanico de lectores de las grandes revistas estadounidenses. De esta tradición surge el cómic francobelga (también conocido como bande dessinée o BD), destinado a un público «de 7 a 77 años», como decía el famoso eslogan de la revista Tintin, una de las publicaciones semanales de cómic por entregas más importantes de Bélgica. Además de las series humorísticas o realistas, los editores belgas asientan un género híbrido «semirrealista» que conoce su apogeo en la segunda mitad del siglo XX.

La tira familiar / El cómic familiar

El cómic familiar es un género antiquísimo iniciado por La Famille Fenouillard —creada por Christophe en 1889— que representa a un grupo de individuos en el seno de su estructura familiar. Esta suele estar formada por una pareja casada con hijos, aunque también puede tratar sobre familias desestructuradas con relaciones a menudo misteriosas. El género se desarrolla en tiras, historias breves o grandes aventuras, y es un clásico del cómic para todos los públicos.

El cómic histórico

Entre la narración estricta de los hechos históricos y las intrigas noveladas con un fondo de hechos reales, el cómic histórico es un género múltiple y variado que puede tomar forma de dibujo realista, semirrealista e incluso humorístico. Todas las épocas se pueden contar, desde la leyenda de Gilgamesh hasta la Guerra del Golfo, aunque destaquen en número las obras sobre la Antigua Roma, la Edad Media o las Guerras Napoleónicas. En este género también abundan las obras de carácter biográfico.

La fantasía heroica

La fantasía heroica o épica nace como un subgénero de la literatura fantástica que reinterpreta el mundo medieval desde el prisma de la magia y la brujería. Empieza a destacar con el juego de rol Dungeons & Dragons en los años 70 y vuelve triunfalmente al mundo del cómic en 1983 con La búsqueda del Pájaro del Tiempo de Serge Le Tendre y Régis Loisel, cuyo universo gráfico inspirará a toda una generación de dibujantes que se dedican a este género desde principios de los años 90.

La ciencia ficción

Un amplio concepto que aúna universos lejanos, seres de otros mundos, brechas espaciotemporales, ucronía y anticipación... el cómic de ciencia ficción era un género netamente anglosajón antes de ser adoptado por numerosos autores europeos, en especial los francobelgas. Los guionistas más comprometidos usan a menudo este lenguaje para hablar de los problemas de la sociedad actual, llevándolos a mundos imaginarios gobernados frecuentemente por regímenes totalitarios.

El cómic antropomórfico

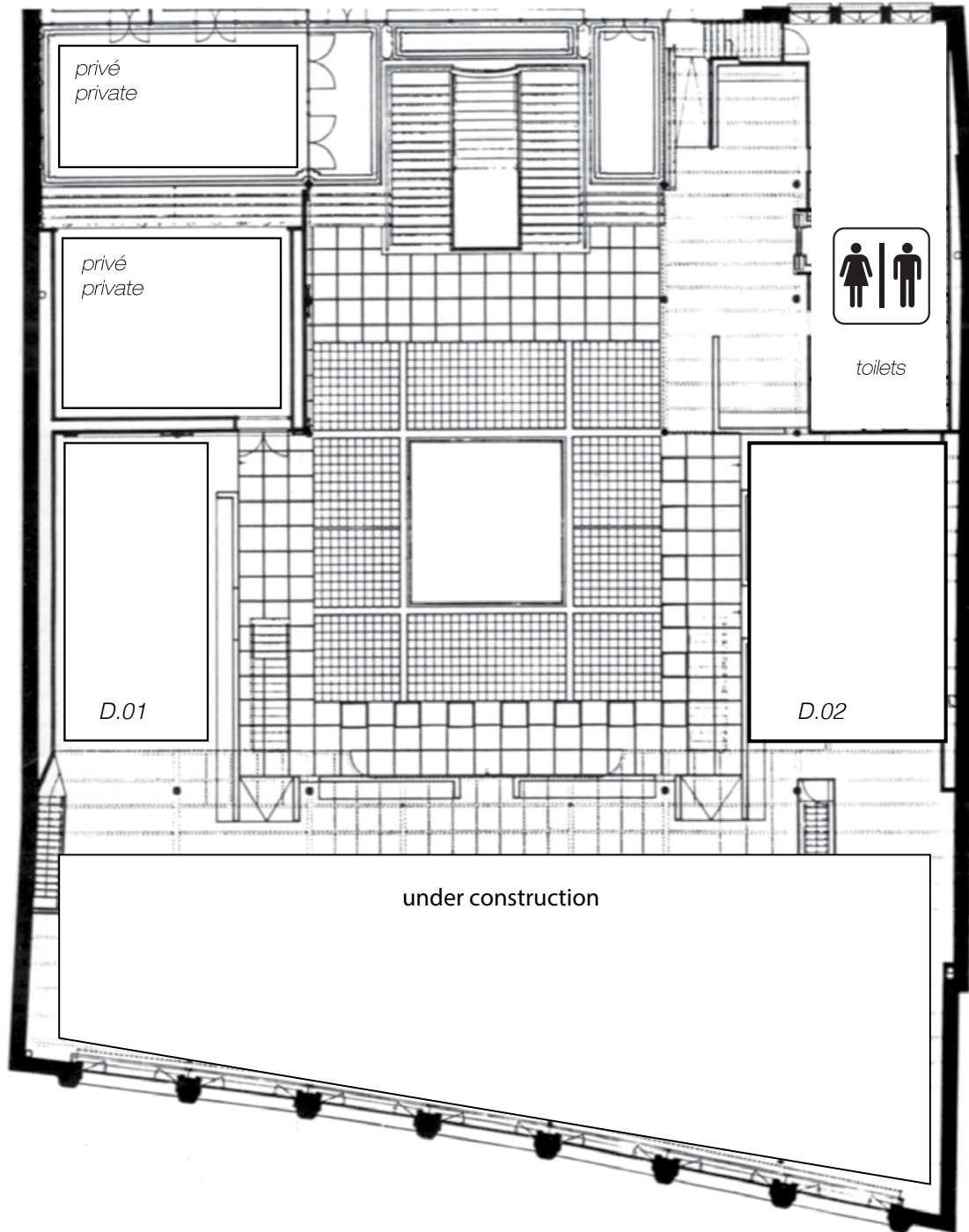
La literatura antropomórfica, conocida desde las fábulas de Esopo, es una manera indirecta de evocar la condición humana mediante la representación de animales con características humanas. Es el reino de la fábula. Este género conoce su apogeo en el lenguaje del cómic al permitir evocar la Segunda Guerra Mundial con obras como Maus o La Bête est morte, así como otros temas menos densos en los que la ficción más realista camina de la mano del humor más desatado.

El cómic didáctico

Los editores, acusados durante mucho tiempo de empobrecer intelectualmente a sus lectores, reaccionaron en un primer momento introduciendo relatos auténticos y otras historias instructivas en sus publicaciones, antes de comprender que el cómic podía ser un medio de comunicación moderno y dinámico capaz de transmitir la cultura entre el gran público. Esto explica que numerosos álbumes publicitarios tomen forma de cómics didácticos.

El dibujo en prensa

El cómic ha estado presente durante mucho tiempo en la prensa diaria en forma de viñetas o tiras humorísticas, a menudo distribuido por agencias estadounidenses a un precio que imposibilitaba cualquier atisbo de competencia europea. Pero el verdadero dibujante de prensa es un cronista que comenta la actualidad política o social de manera diaria. El uso que hace de la división de imágenes en secuencias lo sitúa en la gran familia del cómic, aunque su trabajo es esencialmente periodístico.



Horta y los Almacenes Waucquez

C.00

(Introducción)

«Era como estar en la nave central de una estación, que rodeaban las barandillas de las dos plantas, que interrumpían las escaleras colgantes, que cruzaban las pasarelas. Las escaleras de hierro de doble espiral subían en atrevidas curvas y múltiples rellanos. Las pasarelas de hierro, proyectadas sobre el vacío, lo franqueaban en línea recta, a gran altura. Y todo aquel hierro trazaba, entre la luminosa claridad de las cristaleras, una liviana arquitectura por la que se filtraba la luz; era aquélla la moderna plasmación de un palacio de ensueño...»

Emile Zola, El paraíso de las damas

Esta es la historia de un almacén de los que ya no se hacen. Con más de 100 años de vida, se trata del último edificio semindustrial diseñado por Victor Horta que sigue en uso. ¡Y qué uso! Durante sus primeros 70 años de existencia, se vendían telas y tejidos, tal y como quiso Charles Waucquez y los sucesivos propietarios de esta tienda situada en el número 20 de la Rue des Sables.

El almacén, testigo de la transformación de Bruselas, está situado en un barrio que fue sin duda el que más sufrió debido al... progreso del siglo XX. El edificio cierra sus puertas en 1970 y conoce entonces sus años más difíciles. Luego nacerán nuevas esperanzas, nuevos proyectos.

En 1984, el Estado federal compra el edificio con el objeto de instalar... un museo dedicado al cómic. El proyecto nace en torno a 1980, con el beneplácito de Hergé. Inaugurado por los reyes el 3 de octubre de 1989, el Centro Belga del Cómic (CBC) tiene por objetivo, no solo la conservación y la promoción del cómic... sino volver a dotar de sentido y de vida a las vitrinas, los arabescos, las volutas, a la luz de esta obra maestra de Victor Horta.

Jean Auquier, CBC.

C.01

Frank Pé

Con su gran talento, reconocido en la mayoría de los continentes, Frank Pé demuestra desde su primera publicación en cómic que si se deja que la naturaleza respire y que la luz tome vida, el mundo puede ser una fuente de maravillas, incluyendo a sus habitantes. Pintor de paisajes, su universo se nutre de fauna y de sueños. Con sus series Broussaille y Zoo publicadas por la editorial Dupuis, Frank Pé se ha convertido en un maestro del color.

Ilustración: Frank Pé, El 9º Arte entra en el Modernismo, CBC, 1988.

C.02

Victor Horta y el Modernismo

El largo reinado de Leopoldo II (1867-1909) es un periodo de esplendor excepcional para Bélgica. Las disciplinas artísticas conocen un extraordinario auge y aparecen nuevas técnicas en el campo de la construcción, especialmente en el uso del acero y del vidrio, que permiten abrir vastos espacios y dejar entrar la luz. El Modernismo consiste en reutilizar estas técnicas para aplicarlas a la arquitectura y dotar al mundo moderno de un rostro armonioso.

Itinerario de un genio

Tras haber estudiado arquitectura en la Academia de Gante y haber sido alumno de los arquitectos Jules Dubuysson y Alphonse Balat, autor de los Invernaderos Reales de Laeken, Victor Horta (Gante, 1861 - Bruselas, 1947) proyecta sus primeras casas a partir de 1885. Nos fijaremos aquí en la casa Autrique (1893) y en el hotel Tassel (1895), auténtico manifiesto del Modernismo o Art Nouveau. Las obras maestras se sucederán a partir de entonces: hotel Solvay (1898), casa del Pueblo (1899), su propia casa (el actual Museo Horta, 1901), los almacenes A l'Innovation (1903) y los almacenes Waucquez (1906). El arquitecto se encuentra en el apogeo de su obra.

C.03

François Schuiten

De Bruselas a Angulema, Hannover o Las Vegas, en cómics, en las paredes de las ciudades, en los metros, en exposiciones e incluso en sellos postales, François Schuiten no ha dejado de construir pasarelas entre la realidad y la ficción. Al transformar cada herramienta de comunicación en soporte de expresión artística, narra un mundo hasta donde llega la imaginación: la Utopía. Su obra en cómic está publicada por la editorial Casterman (Les Cités Obscures, con Benoît Peeters). [Las Ciudades Oscuras, Norma Editorial].

Ilustración: François Schuiten, El 9º Arte entra en el Modernismo, CBC, 1988.

C.04

El nacimiento de los Almacenes Waucquez

Cuando el siglo nacía en todo su esplendor, un mayorista de telas de Bruselas se encuentra con un arquitecto en el camino de la gloria. De su encuentro nacerá una obra maestra, símbolo ideal de la unión entre el Arte y una sociedad de consumo en pleno desarrollo. Charles Waucquez le encarga a Victor Horta un edificio para albergar su tienda mayorista de textiles. Los Almacenes Waucquez se instalan en 1906 en la Rue des Sables.

La Rue des Sables de antaño

La Rue des Sables, industrial y mercantil, cálida y alegre, contaba con numerosos conventos y con un cuartel que albergaba a tres mil soldados, desmantelado en 1905. En esta calle también nace o se desarrolla una parte fundamental de la prensa belga: L'Etoile Belge, L'Indépendance Belge, Le Peuple, La Cité, Het Laatste Nieuws, Het Nieuws van de Dag y De Nieuwe Gids, Panorama, Libelle, Mon Copain y otros.

C.05

Yslaire

Con la saga de Sambre (con Balac, 1986), Yslaire entra en el olimpo de los grandes. Creador de un universo personal intenso y trágico, forma parte de esa pequeña categoría de autores cuyos lectores son capaces de esperar siete años hasta el siguiente tomo. Si no hubiera sido un narrador de historias, se le hubiera clasificado sin duda entre los familiares de Hugo, Nerval y Dumas. Al abandonar el siglo XIX, vagabundea entre dibujo, informática y psicoanálisis (Mémoire du XXe siècle) [Cielo XX.com].

Ilustración: Yslaire, El 9º Arte entra en el Modernismo, CBC, 1988.

C.06

Vida y muerte de los Almacenes Waucquez

De venta en venta, el comercio prospera durante años antes de conocer un verdadero seísmo urbano. La construcción de la unión por ferrocarril del norte y del sur de la ciudad duró muchísimo tiempo y destruyó de cabo a rabo este barrio popular de Bruselas que llamaban 'los bajos fondos'. Los comercios fueron cerrando poco a poco y los almacenes Waucquez terminaron por echar el cerrojo final.

Etapas de una vida

A petición del propietario, en aras de desarrollar sus actividades comerciales, el arquitecto Charles Veraart construyó en 1912 y 1913 dos entreplantas en ambas partes del hall de entrada, entre la planta baja y la primera planta, respetando la arquitectura de Horta. Además, pese a conservar su nombre, la empresa fue vendida en 1923 a la sociedad Verberckt y, más tarde, en 1957, a los centros Vertex. La familia Waucquez seguiría siendo hasta el final la propietaria del edificio.

C.07

Dany

Superdotado, con un trazo ágil y elástico, a la usanza de su heroína Colombe Tiredaile, el nombre de Dany está relacionado para siempre a La Merveilleuse Odyssée d'Olivier Rameau (editorial Joker-Production), una serie superlativa creada junto al guionista Greg para la revista Tintin. Autor de una obra de facetas múltiples, desde Ça m'intéresse hasta Histoire sans héros (con Jean Van Hamme), Dany destaca tanto en el uso del humor como en el relato semirrealista.

Ilustración: Dany, Noveno Arte y Modernismo, CBC, 1998.

C.08

Metamorfosis de una obra maestra

Durante los años 70, los almacenes Waucquez fueron abandonados y dejados a su suerte. Solo resultaban atractivos para los iniciados y ciertos habitantes noctámbulos, vagabundos o ladronzuelos. En 1975, el arquitecto Jean Delhay, antiguo colaborador del Maestro, obtuvo la catalogación de los antiguos Almacenes Waucquez. Diez años después, este lugar conocerá por fin un proyecto concreto gracias a dos hombres: Guy Dessicy, amigo y antiguo coloreador de Hergé, y Jean Breydel, arquitecto que iniciara una profunda reflexión sobre la renovación del patrimonio arquitectónico de Bruselas. En 1984 nace una asociación sin ánimo de lucro con el apoyo de las asociaciones francófonas y flamencas de autores de cómic. El servicio inmobiliario del Estado belga compra el edificio deteriorado con el objetivo de instalar el Centro Belga del Cómic.

Una renovación ejemplar

Para llevar a cabo la renovación, se recurrió a un joven arquitecto, Pierre Van Aasche (Cooparch). Deliberadamente, instala elementos contemporáneos –focos de pared, pasarela, etc.- allí donde resulta indispensable, ensalzando así aún más la obra de Victor Horta. El edificio había sufrido mucho. Se contó con los mejores artesanos del país e hicieron falta dos años completos para terminar el trabajo.

C.09

Jan Bosschaert

Jan Bosschaert conservó sin duda, de sus raíces de Amberes, un gusto inequívoco por el derrocamiento de iconos. Cuando ya se había construido una sólida reputación en el ámbito de la ilustración, su encuentro con el guionista Marc Legendre llevaría a Bosschaert a realizar durante varios años las aventuras de Sam, una chica mecánica amante de los coches viejos, hermosamente dibujada, como todas las jóvenes que el autor vuelca con esmero al papel.

Ilustración: Jan Bosschaert, *Noveno Arte y Modernismo*, CBC, 1998.

C.10

La unión del Noveno Arte y del Modernismo

El 6 de octubre de 1989, tres días después de su inauguración por parte del rey y de la reina de Bélgica, los primeros visitantes descubren este templo del Modernismo dedicado al Noveno Arte. Será a la vez herramienta de promoción para el mundo del cómic, lugar de exposiciones, centro de documentación, embajada cultural... El Centro Belga del Cómic se convierte con rapidez en un gran museo con vocación internacional y en una de las atracciones más célebres de toda Bélgica. Y la filosofía del proyecto sigue vigente en esta doble afirmación: si vienes interesado por el mundo del cómic, también conocido como el Noveno Arte, saldrás con la mirada llena de Modernismo... ¡y viceversa!

Tintin y Haddock en la escalera

En 1986, el Estudio Hergé, que aún dirigía Bob De Moor, le encarga a las piezas clave del futuro CBC el dibujo reproducido en este espacio. Con este dibujo de trazo, la Fundación Hergé aporta una importante contribución a la creación del Centro Belga del Cómic... ya que permite dotarla de una imagen fuerte y simbólica.

C.11

Ferry

Recrear un mundo pasado o imaginar cómo será el mañana simplemente con una sucesión de imágenes y un guión, resulta un milagro cotidiano apreciado por los amantes del cómic. Así fue como en 1989, con guión de Yves Duval, Ferry se propuso dibujar el nacimiento del Centro Belga del Cómic. Este nativo de las llanuras de Flandes (1944) es autor de una importante obra dedicada, sobre todo, a la Historia. Empieza su carrera como autor de cómics en el diario Le Soir y luego en las revistas Pilote y Tintin. Ferry es el autor de la serie Ian Kalédine (con JL Vernal), de las Chroniques de Panchrysia y, más recientemente, adhiriéndose a la herencia de Jacques Martin, de una aventura de Alix y de un Voyage de Jhen dedicado a la ciudad donde eligió vivir: Brujas.

Dibujante y guionista, desde hace tiempo imparte clases sobre el arte del cómic en el Institut St-Luc de Gante.

C.12

Bob De Moor

Del genio burlesco de Balthazar a su larga colaboración con Hergé, del Lion des Flandres a Monsieur Barelli o Cori le Moussaillon. Bob De Moor (1925-1992) ha sabido construir una obra particularmente rica y original que se encuentra entre las más importantes del cómic europeo. Ha sido un eslabón fundamental en el desarrollo del Centro Belga del Cómic y fue el primero en aceptar (¡sin saber su importancia!) su presidencia. Así fue como recibió al rey Balduino y a la reina Fabiola cuando vinieron a inaugurar el centro el 3 de octubre de 1989. Se imaginó antes que nadie las dotaciones del futuro Centro Belga del Cómic... tal y como atestiguan estas ilustraciones inéditas. Actualmente, el Auditorio del Centro Belga del Cómic lleva su nombre.

Horta y los Almacenes Waucquez

Una exposición producida por el Centro Belga del Cómic

Concepción y textos: Jean Auquier

Selección de las ilustraciones: Fanny Kerrien, Pierre Saysouk y JA.

Documentación: Fanny Kerrien y JA.

Traducción: Tine Anthoni, Philotrans

Grafismo: Pierre Saysouk

Reproducciones y ampliaciones: Sadocolor Mounting

Realización: Jean Serneels, Mikaël Cuypers y el personal del CBC.



Exposición Hergé & Peyo

D.01

Hergé

Georges Remi nació en Bruselas en 1907.

Murió en Bruselas en 1983.

Tintín es Nadie

La cara de Tintín fue creada a partir de unos rasgos muy sencillos. Dado que es neutra y casi inexpresiva, es el recipiente ideal para las emociones vividas por los lectores.

Tintín es Cualquiera

En función de las circunstancias, Tintín puede ser joven o viejo, escandinavo o mediterráneo, africano o asiático. Es un personaje universal. Si Tintín es Cualquiera, él es también usted.

Tintín puede con todo

Tintín es el símbolo de la juventud y del vigor, del coraje y de la integridad. Él es un temerario que triunfa en todo lo que se propone... mientras sus lectores están cómodamente instalados en sus asientos.

Las mil caras de Haddock

Mientras Tintín apenas muestra emociones, éstas bullen permanentemente en el Capitán Haddock. Tanto su cara como su cuerpo demuestran que es un volcán de emociones en plena erupción. Es así el complemento ideal de Tintín.

Milú, todo un héroe

Debajo de su aspecto de compañero divertido, de perrito faldero con sentido común, Milú es un verdadero héroe. No se equivoquen, él casi siempre está a la altura de la situación.

El Profesor Tornasol, el Domador de Rayos

El profesor Tornasol a menudo proporciona la chispa que pone en marcha el motor de las aventuras de Tintín. De hecho, son sus invenciones las que hacen que el mundo del joven reportero gire. El profesor Tornasol completa un triángulo perfecto junto con Tintín y el capitán Haddock.

La persecución

Aunque en ellos se persigan ladrones de fetiches, meteoritos o la luna, los guiones de Hergé son a menudo, bastante lineales. Tan rectos como una carrera del principio al fin. Es por eso que Hergé pertenece a la misma tradición que Hitchcock.

El suspense aumenta

Para condimentar una “receta de persecuciones”, se tienen que crear situaciones impactantes. Normalmente, como último diseño de cada boceto, se sirve a nuestro héroe inmerso en una situación bastante incómoda. El lector tiene que esperar toda una semana, mordiéndose las uñas, hasta descubrir no si, sino cómo Tintín escapará de su delicada situación.

Tomémonos un descanso

Otro “truco” para evitar que el lector pierda interés es cambiar el ritmo de la historia. Esto se consigue introduciendo momentos de alivio o pausas en la persecución. Normalmente es a Hernández y Fernández a quienes se les encomiendan estos divertidos descansos.

Una historia nunca es inocente

La investigación previa y la inclusión de detalles verosímiles anclan firmemente la ficción a la realidad. La combinación de hechos reales e imaginarios permite, en ocasiones, a Hergé transmitir imperceptiblemente sus opiniones al mundo.

La red familiar

Tras sus historias rectilíneas, construidas como persecuciones, Hergé idea una nueva forma de contar las aventuras de Tintín. Él crea el rol “familia”. Encuentros accidentales de (y con) esta familia, que tienen lugar en cualquier parte del mundo, inyectarán a las tramas nuevos impulsos.

Hergé antes de Tintín

Antes de crear a Tintín, Hergé ya trabajaba como artista gráfico. Después de su creación, continuó su carrera de diseñador gráfico e ilustrador.

Hergé 1907-1983

- 1907 Georges Remi nació el 22 de mayo en el seno de una familia modesta de Bruselas.
- 1924 Firma sus dibujos bajo el pseudónimo de Hergé (RG), sus iniciales a la inversa.
- 1925 Georges Remi es contratado por el departamento de suscripciones de “Le XXe Siècle”, un periódico diario, dirigido por el sacerdote Norbert Wallez. 1928 Hergé es encargado de poner en marcha un suplemento para niños en “Le XXe Siècle”. El primer número de “Le Petit XXe” aparece el 1 de noviembre.
- 1929 El 10 de enero, nacen Tintín y Bobby en “Le Petit XXe”
- 1930 Creación de Quick y Flupke, también para “Le Petit XXe”
- 1932 Georges Remi contrae matrimonio con Germaine Kieckens, la secretaria de Wallez.
- 1934 Trabajando en “El Loto Azul”, con Tchang, un estudiante chino, éste convence a Hergé de la necesidad de construir mejor sus historias, evitando el uso de estereotipos y llevando a cabo una minuciosa investigación. Las tiras cómicas ya no son un juego. Casterman comienza a publicar los álbumes de Tintín.
- 1935 Creación de Jo, Zette y Jocko para la revista francesa “Coeurs Vaillant”.
- 1940 La invasión de Bélgica por los alemanes pone fin a “Le XXe Siècle”. Hergé continúa publicando en “Le Soir”, que se encuentra bajo el estricto control de las fuerzas ocupantes.
- 1942 A petición de Casterman, Hergé adapta las viejas historietas de Tintín para publicarlas en álbumes estándar de 64 páginas a todo color.
- 1946 El 26 de septiembre, el editor Raymond Leblanc lanza la revista “Tintin”.
- 1950 Hergé funda los “Estudios Hergé” para llevar a buen término su proyecto más ambicioso “Misión en la Luna”.
- 1958 Hergé atraviesa una crisis personal, un hecho que influencia su cómic “Tintín en el Tibet”. Esta historia podría interpretarse como un estudio sobre la lealtad.
- 1960 Hergé reduce su ritmo de trabajo. Descubre el arte moderno, desarrolla la pasión por la pintura y viaja por todo el mundo con su nueva pareja, Fanny Vlamincq.
- 1977 El 20 de mayo Georges Remi se casa en Uccle (un barrio de Bruselas) con Fanny Vlamincq
- 1983 Georges Remi, alias Hergé, fallece el día 3 de marzo en Bruselas.



Peyo

Pierre Culliford nació en Bruselas en 1928.

Murió en Bruselas en 1992.

S.01 Los inicios de Peyo

Peyo, tras abandonar el colegio a la edad de 15 años, encuentra un puesto de ayudante de proyeccionista en un cine de barrio. A continuación, es contratado por la CBA (Compagnie Belge d'Actualité), donde trabajará como colorista en películas de animación ilustradas por André Franquin, Morris y Eddy Paape, tres futuros autores de renombre de la historieta belga. En 1946, da vida a un niño indio, Pied-Tendre, y al boy scout Puce en las páginas ilustradas de L'Occident. Ese mismo año dibuja «Une enquête de l'inspecteur Pik» en Le Petit Monde y crea la página «Johan» para una historia medieval publicada en La Dernière Heure.

S.02 Pusy

En enero de 1949, Peyo crea Pusy para el diario bruselense Le Soir. Al contrario que otras historietas animalistas de la misma época, Pusy no habla y se comporta como un verdadero gato. Sus tiras, divididas en cuatro viñetas, cuentan pequeñas anécdotas de la vida cotidiana. Le Soir las publicaría hasta 1960. A partir de 1965, el semanario Spirou retomará la serie de la mano de Lucien De Gieter.

S.03 Pedrito y la lámpara mágica

Este simpático muchacho al que Peyo dio su nombre fue creado en 1960 para Bonux Boy, una revista de pequeño formato que se incluía en unos tambores de detergente. Pedrito tiene una lámpara mágica que contiene un genio. Este ya no se acuerda muy bien de sus fórmulas mágicas, lo cual provoca catástrofes y situaciones hilarantes. Las tres historias existentes fueron redibujadas para la revista mensual Schtroumpf!, que publicaría dieciséis nuevas historias entre 1990 y 1992.

Jacky y Celestin

Con el fin de sustituir a Pussy, Peyo crea este dúo de aventureros semihumorístico que sería publicado en el semanario Le Soir Illustré entre 1960 y 1965. A la inversa de en el resto de sus series, Peyo nunca se encargaría de dibujar esta, atribuyendo dicha tarea a su amigo Will, quien, a su vez, delegaría en su ayudante Joel Azara, al que sucederían Francis Bertrand con la asistencia de Roger Leloup para los decorados y, por último, François Walthéry con la ayuda de Gos para los guiones.

S.04 Valentín Acero

Este niño de Vivejoie-la-Grande, creado en 1960 en Spirou, posee una fuerza sobrehumana que lo abandona cada vez que se resfría. La serie, dibujada en un primer momento por Peyo a partir de decorados de Will, sería confiada a François Walthéry de 1966 a 1972 y, a continuación, a Albert Blesteau, que dibujaría un último episodio en 1978. La editorial Le Lombard reactivaría la serie en 1993, asumiendo su realización Pascal Garray con seis nuevos episodios a partir de guiones supervisados por Thierry Culliford.

S.05 Johan, el paje del rey

Contratado en 1952 por Spirou gracias al patrocinio de Franquin, Peyo transforma el Johan rubito del diario La Dernière Heure en un héroe más creíble que maneja con destreza la espada al servicio de su rey. El editor había impuesto que los relatos tuvieran una extensión de 44 páginas con el fin de editarlos en álbum, por lo que Peyo empieza a escribir y estructurar sus primeros verdaderos guiones. Al mismo tiempo, realiza dibujos humorísticos para las portadas de Moustique, otra revista semanal de la editorial Dupuis.

S.06 Johan y Pirluit

Peyo, que encontraba al personaje de Johan un tanto austero, le une muy pronto un valedor cómico: Pirluit. Es una especie de bufón del rey, amante de la buena comida, cuya estatura le hace parecerse a un niño travieso e imprevisible. Pirluit cobrará muy pronto gran importancia en la serie, que a partir de entonces llevará su nombre junto al de Johan. Gracias a su presencia, la serie adquiere una dimensión humorística que le garantiza un éxito considerable entre los lectores de Spirou.

S.07 Johan y Pirluit y los pitufos

En 1958, durante un episodio titulado La flauta de los seis agujeros, los dos héroes tienen que encontrar a los fabricantes de una flauta encantada dotada de poderes mágicos. El mago Homnibus los envía entonces al país de los pitufos, unos duendecillos azules con una altura de tres palmas. Hablan pitufo, una especie de lengua en clave que Pirluit entiende a duras penas. A partir de entonces, literalmente, los pitufos les robarán el protagonismo a los héroes de la serie. Volverán a aparecer en otros tres episodios de Johan y Pirluit: La guerra de las siete fuentes, El país maldito y El sortilegio de Malasombra, aunque ya contaban con sus propias aventuras.

2.08 Los primeros minirrelatos

En 1959, con motivo del número especial «Vacances» de Spirou, Peyo, con ayuda del redactor jefe Yvan Delporte, publica la primera historia totalmente protagonizada por los pitufos en un cuadernillo coleccionable, un verdadero álbum adaptado al tamaño de estos personajes. Los pitufos negros cuenta cómo, gracias a la ciencia de Papá Pitufo, los pitufos fueron salvados de una epidemia causada por la Mosca Bzz.

En total, aparecerán seis minirrelatos de los Pitufos en Spirou. Gracias a ellos, Peyo y Delporte van desarrollando la forma de vida y el entorno de los Pitufos, a veces hostil, debido a la presencia del brujo Gárgamel y de su malvado gato Azrael.

El universo de los pitufos

Los pitufos viven en la Edad Media, en la época de los brujos, la alquimia y los dragones. En un principio eran 99, pero se les incorporaron el Centésimo Pitufo (un pitufo que se desdoblaría al atravesar un espejo), Pitufina, Bebé Pitufo y Pitufo Salvaje. Viven en casas con forma de seta y les encanta la zarzaparrilla. Se parecen mucho, pero se les distingue sin dificultad. Aceptan gustosos echar una mano por el bien de la comunidad (salvo Pitufo Perezoso), pero no les gustan las misiones peligrosas. Cuando hace falta un voluntario, por lo general suele ofrecerse Papá Pitufo.

S.09 Los enemigos de los pitufos

Gárgamel

Gárgamel es un malvado brujo que intenta desesperadamente capturar a los pitufos para utilizarlos en la composición de la piedra filosofal, que transforma todos los metales en oro. Afortunadamente, como no es muy inteligente, los pitufos siempre consiguen librarse de él.

Azrael

Azrael es el gato de Gárgamel. Al igual que su dueño, intenta capturar a los pitufos, pero en su caso es para zampárselos.

La Mosca Bzz

La Mosca Bzz es una peligrosa mosca que transmite la enfermedad de los Pitufos Negros.

Los Pitufos Negros

Los Pitufos Negros son pitufos a los que les ha picado la Mosca Bzz y que se vuelven agresivos hacia los demás pitufos. Transmiten su enfermedad mordiéndoles la cola.

Gigantón

Gigantón es un gigante que siempre tiene hambre. Se pasa la mayor parte de su tiempo buscando algo de comer mientras grita: «¡¡¡TENGO HAMBRE!!!».

El KetekascoEl Ketekasco [también traducido como Cracucas o Cracoucas, según las diferentes ediciones] es una terrible amenaza para los pitufos. Este monstruoso pájaro siente un perverso placer destruyendo lo que los pitufos construyen.

Monulfo

Monulfo es un pequeño ser infame y despreciable. Un día, con ayuda de su dragón Chamusquina, capturó a toda la tribu de los pitufos para hacerlos trabajar en las minas de diamantes como esclavos.

S.10 La Aldea Pitufa

No se sabe muy bien dónde está situada la aldea de los pitufos. Lo único que se sabe es que se encuentra en un claro del bosque, en alguna parte de País Maldito. Pero no siempre fue así: cuando aparecen por primera vez los pitufos, su aldea se encuentra en mitad de un desierto de rocas y árboles muertos. Tal vez, después de que el dragón Chamusquina la hubiera destruido, los pitufos decidieron reconstruirla en el bosque...

También es sabido que nadie puede encontrar el camino si no es guiado por un pitufo. ¡Gárgamel lo ha intentado en varias ocasiones, pero en vano!

Esta pequeña aldea está compuesta por casas en forma de seta, casi todas iguales. Vistas desde fuera, solo algunos detalles permiten adivinar la identidad de sus propietarios.

La galería de pitufos

- Papá Pitufo
- Pitufina
- Pitufo Filósofo
- Pitufo Bromista
- Pitufo Carpintero
- Pitufo Vanidoso
- Pitufo Músico
- Pitufo Fortachón
- Pitufo Pastelero
- Pitufo Goloso
- Pitufo Perezoso
- Pitufo Gruñón
- Pitufo Poeta
- Pitufo Pintor
- Pitufo Labrador
- Bebé Pitufo

S.12 Los Pitufos animados

En 1945, en los estudios de animación CBA, Peyo crea sus primeros personajes para un proyecto de película de dibujos animados, *Le Cadeau à la fée* [El regalo de las hadas]. Eran pequeños elfos bailarines dotados de una pequeña cola y ataviados con corolas de flores en forma de gorros en punta. En resumidas cuentas, se trataba de una especie de pitufos que nacerían en 1959 en el estudio TVA, con un reducido equipo dirigido por Eddy Ryssack cuyo cámara era Raoul Cauvin. La animación corría a cargo de Charles Degotte. Todos ellos eran empleados de la editorial Dupuis. Se realizaron de una forma muy artesanal seis cortometrajes en blanco y negro, muy alegres y acompañados por música jazz, que se proyectarían en 1965 con el título genérico de *Las aventuras de los pitufos*.

Un poco menos artesanal sería *La flauta de seis pitufos*, un largometraje adaptado a partir del álbum de Johan y Pirluit para los estudios Belvision de Raymond Leblanc. Peyo participó muy activamente en este proyecto. Esta película, producida y realizada en Bruselas, se estrenaría en 1975 en Bélgica, Francia y Holanda. Tuvo un éxito considerable.

Pitufos «made in USA»

La aventura animada seguiría su curso en Estados Unidos, concretamente en los estudios Hanna-Barbera. Estos dibujos animados, realizados exclusivamente para la televisión y destinados a un público muy joven, fueron emitidos todos los sábados por la mañana durante una hora desde septiembre de 1981 a diciembre de 1989 en la cadena NBC, antes de invadir las pequeñas pantallas del mundo entero. Con 272 episodios, que suponían un total de 421 historias cortas, los Pitufos se convirtieron en importantes estrellas internacionales.

En el verano de 2011, el primer film «live-action» de los pitufos, producido por Sony Picture Animation, dirigido por Raja Gosnell y titulado simplemente Los Pitufos, se proyecta en las pantallas del mundo entero. Los pitufos, generados en 3D y en versión menos «cartoon», se integran en escenarios reales.

La acción tiene lugar en la actualidad. Los pitufos, perseguidos por su eterno enemigo Gárgamel (Hank Azaria), son enviados a través de un túnel del tiempo a la ciudad de Nueva York.

La película tiene una acogida favorable por parte del público y se convierte en un éxito mundial.

En la continuación, dos años más tarde, con Los Pitufos 2, cuya acción se desarrolla en París, se confirma el éxito de la primera obra.

Valentín Acero cobra vida

A finales de 2014 se proyectará en las salas de cine una adaptación del primer tomo de la serie de Valentín Acero, Los taxis rojos, producida por Lambert Productions e interpretada por el joven Léopold Huet en el papel de Valentín. El reparto cuenta con Jean Reno, Gérard Jugnot y Thierry Lhermitte. ¡El éxito está garantizado!

Uno de los grandes logros de esta película es haber sabido llevar a la pantalla toda la fuerza y el dinamismo del pequeño héroe.

