



ARTE

Víctor Barba: Ciudad Real en viñetas

Alfonso Castro

Al vez el adjetivo que mejor defina las cualidades profesionales y artísticas de Víctor Barba (Puertollano, 1956) sea “multidisciplinar”. Porque múltiples son las sendas plásticas en que este creador viene adentrándose sin demoras por todo el territorio español —amén de sus incursiones esporádicas allá por Méjico, Argentina, Italia o Noruega— desde hace ya dos décadas largas. Un mérito al que hay que agregar el de proyectarlo todo desde un enclave como Puertollano, tan poco vinculado a los más activos núcleos culturales del país.

En un somero vistazo al denso currículum de Víctor Barba vemos fluir como en cascada todas esas disciplinas o áreas creativas (pintura, dibujo, cómic, ilustración, diseño gráfico, escenografía, docencia artística...) en las que se han implicado en todos estos años con un tesón y una técnica que no son precisamente moneda común en los artistas de su generación. Pues no en vano, una de las constantes del artista manchego es su gran capacidad de trabajo y en consecuencia su prolífera producción.

Baste referir simplemente que hasta el momento —y sobre todo en el ámbito de Castilla-La Mancha, Madrid, Barcelona y en menor medida, en Andalucía y Valencia— Barba ha expuesto su obra individual o colectivamente al menos en veintitrés ocasiones, sus cómics se han divulgado en catorce editoriales y publicaciones, sus ilustraciones en otros diez medios y soportes varios y trabajos de diseño gráfico tiene patentados más de doscientos desde 1981.

Fijándonos en todas las piezas de su particular mosaico plástico el rastro que hallamos nos conduce sin dificultad al origen de todas ellas: el dibujo artístico, circunscrito al vasto territorio de la impronta figurativa que tantas páginas espléndidas ha dado a la Historia del Arte desde las primitivas pinturas rupestres.

Uno sospecha, sin temor a equivocarse, que Víctor Barba es de esos creadores intuitivos que comenzaron dibujando como los ángeles en su más tierna infancia. Y a base de aprender bien el oficio del trazo y la composición, practicándolo un día tras otro con placentera obligación, ha sabido situarse a un cierto nivel en el panorama artístico de la historieta nacional. Un arte éste llamémosle necesario, o utilitario, o simplemente comercial, muy alejado por tanto de lenguajes artísticos más arriesgados y excéntricos, que no hacen al caso en el pintor.

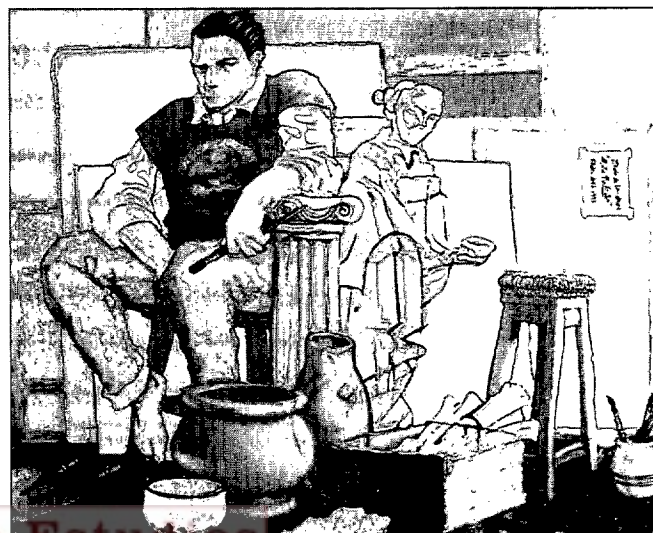
Ambicioso proyecto

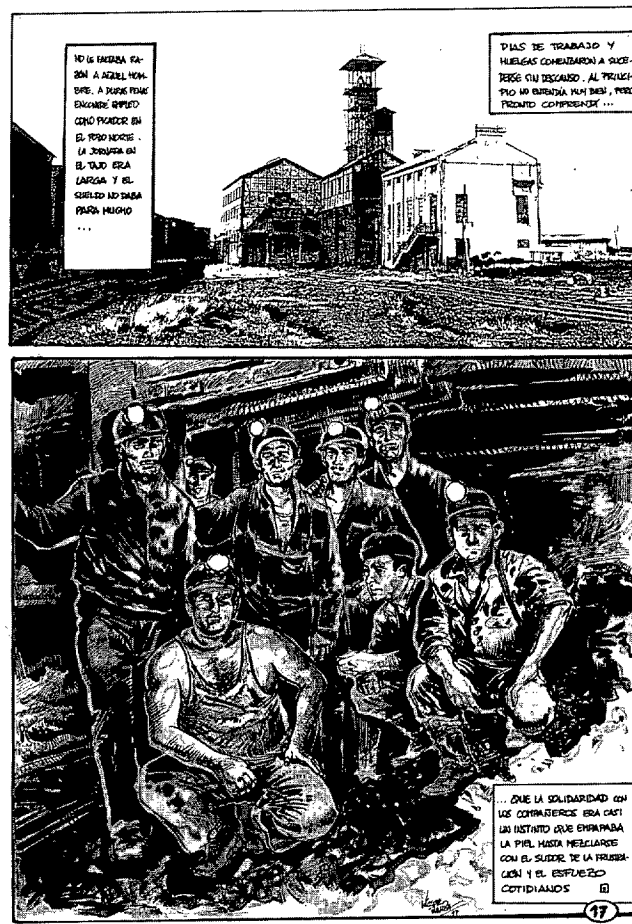
La actividad de nuestro artista atraviesa actualmente sin duda un buen momento, tanto fuera como dentro de nuestra tierra,

empezando por la culminación de uno de sus proyectos más ambiciosos. Cuál es el de la conversión al lenguaje narrativo y plástico del *cómic* de toda la Historia de la provincia de Ciudad Real. Un producto artístico inusual en nuestra Región, patrocinado por la Caja Rural ciudarrealeña, del que ha salido a la calle hace muy poco el último de los tres tomos, dedicado al siglo que se va.

Esta *Historia de la Provincia de Ciudad Real en Cómic* ha sido materializada en su conjunto a lo largo de nueve capítulos y unas doscientas páginas, con una tirada inicial nada desdeñable de 20.000 ejemplares.

Sus orígenes se remontan a la ya lejana fecha de 1984 en que Barba tras parir la idea realizó un primer guión y sus correspondientes dibujos de lo que acabaría siendo después el primer tomo, correspondiendo la recopilación de estos iniciales datos, hitos y efemérides a los historiadores José Luis Loarce y Cándido Barba.





No obstante el proyecto no llegó a cuajar por aquel entonces debido a la falta de entendimiento del artista con la Diputación Provincial, su patrocinadora originaria. Por lo que habrá que esperar a 1995 para ver salir a la luz este primer volumen, que abarca desde la Prehistoria hasta el siglo XV, umbral de la Edad Moderna.

El tomo en cuestión, al igual que el segundo, cuentan con el atractivo gancho de que sea un elemento tan representativo de la cultura manchega como el molino de viento quijotesco —revestido de rasgos humanoides— el destinado a contar los avatares históricos en primera persona, entremezclándose su discurso con los diálogos que necesariamente se establecen entre los protagonistas (ya sean anónimos o populares) de las diferentes etapas históricas.

En esta publicación primera, sin embargo, choca a primera vista su gran densidad de texto, desproporcionado para un soporte como el del cómic o tebeo en el que, como es sabido, llevan tanto o más la voz cantante el poder sugerente de la imagen y los gestos y movimientos de los personajes.

Un inconveniente que no impide que el dibujante se ajuste con fidelidad y rigor —tanto aquí como en los dos tomos siguientes— a aspectos tan esenciales como la ambientación y la indumentaria correspondientes a cada uno de los sucesivos períodos históricos reseñados.

Tal vez la lección que mejor aprendida queda de este volumen sea la referida a hechos tan incuestionables como las frecuentes pugnas fratricidas entre caballeros calatravos y cristianos monárquicos en el Medievo y la inexpugnables condición de Ciudad Real de haber sido (y en parte ser aún hoy en día) en sucesivas civilizaciones tierra de paso y territorio fron-

terizo, con los consabidos perjuicios que esta circunstancia provoca al común de sus moradores.

El segundo de los tomos, divulgado en 1996, fue elaborado según los datos históricos aportados esta vez sólo por Cándido Barba. En él el dibujante recrea muy a grandes rasgos la etapa que va desde el siglo XVI al XIX, deteniéndose particularmente en las Guerras Carlistas y en la de la Independencia. Y es precisamente en esta contienda última contra las tropas napoleónicas donde se permite alguna grata licencia humorística (muy propia, por otra parte, del género).

Más exactamente en la célebre refriega de Valdepeñas de 1808 en que dos mujeres desde un balcón se enfrentan a los gabachos lanzando macetas y con esta guasa: "Lástima de tiestos", dice la una, y la otra le contesta: "¡Mujer, si aciertas, no tanto...!"

Este tomo, que incomprensiblemente adolece de alusiones a la vida cotidiana en la Mancha cervantina del siglo de Oro, cuenta en cambio en sus viñetas finales —tal y como ocurrirá en el volumen siguiente— con un detalle de buen gusto y tan a pelo en aquellos tiempos como la incorporación de fotografías y grabados reales.

Novedades estilísticas

Finalmente en el tercer volumen, dedicado al siglo XX, la autoría de los datos históricos y del propio guión argumental corresponden a Juan Felipe Molina, que introduce la novedad estilística de contar algunos de los principales episodios del vertiginoso siglo con *feed-back*, a través del discurrir de tres generaciones de una misma familia de la zona.

En medio de esta trilogía a todo color nuestro artista publicó en idéntico formato el tebeo *Los cuentos del abuelo*, con

