VICEVERSA, TROTACOSMOS DE IDA Y VUELTA
(TEBEOSFERA, SANTA COLOMA DE GRAMANET, 02-XII-2013)

Autor: QUIM ZAFRA

Publicado en: TEBEOSFERA 2ª EPOCA 11

RESUMEN

Acercamiento a la serie de historietas "Viceversa, trotacosmos de ida y vuelta".

ABSTRACT

An approach to the comic series: "Viceversa, trotacosmos de ida y vuelta".

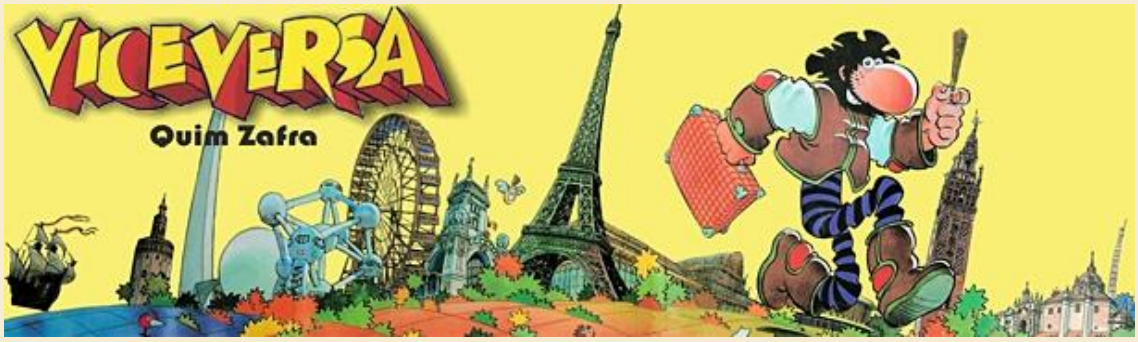
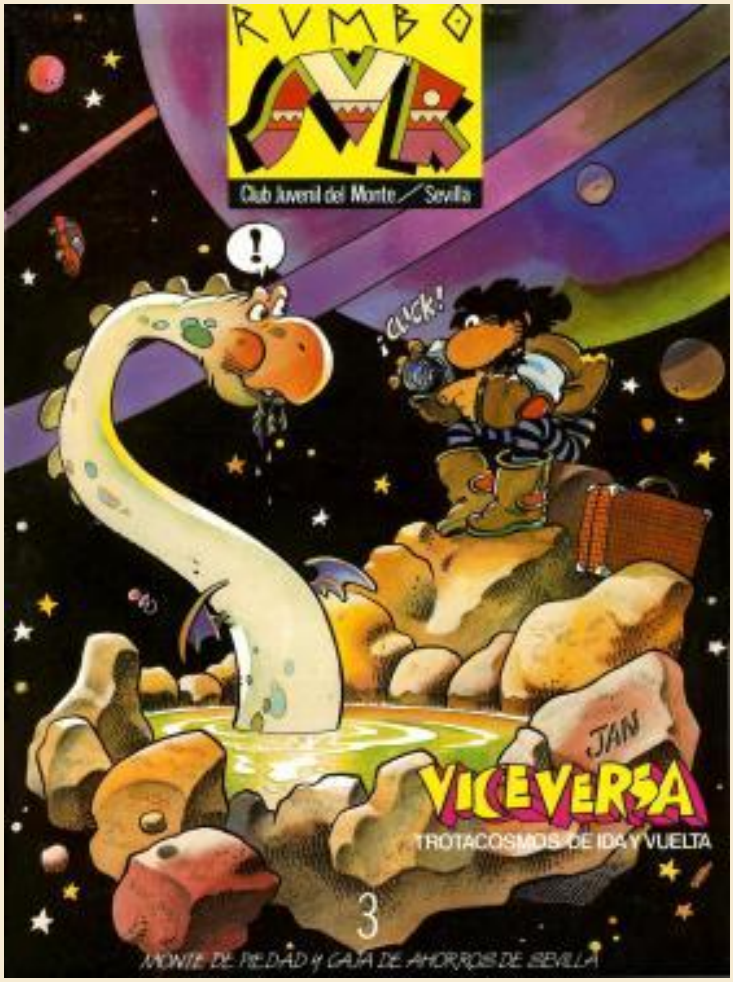


Ilustración para este artículo publicada en la portada en línea de Tebeosfera.

VICEVERSA

TROTACOSMOS DE IDA Y VUELTA



Portada para *Rumbo Sur* nº 3.

RUMBO SUR

En el año 1983, el Monte de Piedad y Caja de Ahorros de Sevilla fundó un club juvenil entre sus socios para el que apenas un año después crearía una revista llamada *RUMBO SUR*, de distribución gratuita entre los socios del mencionado club. Para ello recurrieron al editor Pedro Tabernero, que consiguió que colaborasen en ella autores de renombre dentro de la profesión entre los que se encontraban, por ejemplo: Antonio Mingote, Antonio Hernández Palacios, Miguel Calatayud, Cesc, Luis Bermejo, Raf y Jan, por mencionar solo unos cuantos. Este último ideó un nuevo personaje llamado Viceversa, el trotacosmos de ida y vuelta.

RUMBO SUR era una revista de gran tamaño, de 24,5 cm de ancho por 33 cm de alto, cuyas páginas de alto gramaje la hacían muy resistente a la par que vistosa para los lectores, en una época en la que todavía el color se hacía manualmente, pues a ese tamaño de página se podía apreciar con todo lujo de detalles los dibujos de cada una de las páginas. El diseño gráfico de los tres primeros números corrió a cargo de Manuel Gandul Guerra, para pasar en el cuarto al Grupo Pandora.

La intención original era que la revista tuviese una periodicidad trimestral, aunque no se consiguió. Con una cadencia de salida un tanto irregular, llegaron a publicarse ocho números entre noviembre de 1984 y noviembre de 1991, momento en el que dejó de editarse. Jan tuvo tiempo de realizar un total de 46 páginas de la serie *Viceversa*, más una portada, las cuales se repartieron de la siguiente forma:

Nº	Fecha	Título	Págs.
1	Nov 1984	Puestas de sol	4
2	Mar 1985	La nada piramidal	4
3	Nov 1985	El planeta en guerra	4 y portada
4	Jun 1986	Incomunicación estelar	6
5	May 1987	Cuadrículas	4
6	Oct 1988	¿Quiere comprar un garobio?	5
7	Dic 1990	La apuesta	8
8	Nov 1991	Greek	11

La diferencia en el número de páginas que Jan utilizó en cada una de las entregas posiblemente fuese debida al progresivo aumento en la foliación de cada número, pues si repasamos todos, vemos que pasaron de las treinta y seis que conformaban el número 1, a cuarenta en el número 2 y así hasta alcanzar las ciento dieciséis del número 8 y último. Solo las revistas 3 y 4 tuvieron la misma cantidad de páginas. Con el número 8 se ofreció a los socios la posibilidad de adquirir un estuche para guardar las ocho revistas sin necesidad de encuadernarlas.

LOS EPISODIOS

Episodio 1: "PUESTAS DE SOL"

Viceversa llega a un planeta viajando en un cohete, el cual guardará en su maleta después de doblarlo como si de una sábana se tratase.

Allí conoce a un grupo de trabajadores cuya única ocupación es intentar acabar de fabricar una "máquina automática para todo", pero para completarla les hace falta una pieza. Como los técnicos no se ponen de acuerdo sobre cuál es la pieza de que se trata, el protagonista se va a dar una vuelta por el bosque, donde entablará amistad con un animal de apariencia un tanto extraña y con el que disfrutará del espectáculo de las puestas de sol de los múltiples soles que tiene el planeta.

A su retorno se despide de los trabajadores y reemprende su viaje, esta vez en un transporte público similar a un metro intergaláctico.

Episodio 2: "LA NADA PIRAMIDAL"

Viceversa llega a un planeta con forma de pirámide, surcando el espacio en una bicicleta, que guarda plegada en su inseparable maleta.

La decoración de ese planeta es similar a la del antiguo Egipto, y salvo por la innumerable cantidad de gatos que rondan por todos lados, parece estar deshabitado.

El protagonista se va a dar una vuelta por el desértico lugar cuando de pronto, al abrirse un sarcófago y aparecer en su interior una momia, se sobresalta y huye despavorido, olvidando allí su "maleta de ida y vuelta". Cuando advierte que la ha perdido decide volver a buscarla, y al hacerlo descubre una infinidad de momias, las cuales le piden tabaco para combatir el aburrimiento que les produce la vida en aquel planeta.

Una momia arde, y entonces Viceversa toma la decisión de sustituir el tabaco por un montón de libros que saca de su maleta. Prosigue su viaje en la misma bicicleta en la que llegó.

Episodio 3: "EL PLANETA EN GUERRA"

Viceversa viaja plácidamente en una avioneta cuando al pasar cerca de un planeta es derribado por un proyectil disparado por un grupo de minúsculos seres que al parecer está en guerra con el resto de seres del planeta.

Sin comerlo ni beberlo se ve introducido como interlocutor para mediar en el conflicto, pero al darse cuenta de que se trata de una tarea imposible, abandona el planeta en un caballo de madera con ruedas que saca, como no podía ser de otra forma, de su maleta.

Episodio 4: "INCOMUNICACIÓN ESTELAR"

Nuestro protagonista se encuentra volando en un auto de choque, cuando al pasar a un planeta con forma de teléfono decide parar a desayunar.

Encuentra allí a una única persona, sin ocupación aparente, pero que al recibir una llamada telefónica parte raudo para hacer entrega de una carpeta. Viceversa, intrigado, le sigue, y al llegar al destino es descubierto por la persona llamante, la cual le ofrece un puesto de trabajo con una buena remuneración.

El trabajo es simple, pues consiste en esperar una llamada telefónica en la que le pedirán que realice alguna tarea, pero Viceversa se aburre y se va del lugar, fabricando un avión con una hoja gigante de papel que saca de su maleta.

Episodio 5: "CUADRÍCULAS"

Viceversa llega en un ascensor a un planeta con formas cuadriculadas. Cree estar desorientado, y al dirigirse a la persona más próxima a preguntar, descubre que tiene forma de "peón de ajedrez" y que en ese planeta cada habitante tiene forma de una ficha de ese juego y además ocupa una única parcela. Viven recelosos entre vecinos y son incapaces de hacer nada, ya que ello afectaría al vecino que tienen al lado. Asimismo, cualquier movimiento de alguno de sus vecinos condicionaría su existencia.

Viceversa intenta convencerle de que hay otras formas de hacer las cosas sin necesidad de que influya en la vida de los demás, simplemente cambiar las normas que tienen impuestas.

Ante la negatividad y el conformismo del "peón de ajedrez", Viceversa desiste y prosigue su viaje volando en un minicoche que, como siempre extrae de su maleta.

Episodio 6: "¿QUIERE COMPRAR UN GAROBIO?"

Viceversa se encuentra paseando en un coche de época por un planeta con forma de centro comercial. Al ir caminando por el interior es abordado por un vendedor que quiere venderle cualquier cosa, por inútil que parezca. Al sentirse asediado, escapa a duras penas y huye corriendo.

En su huida se encuentra con un personaje, al cual toma por otro vendedor y huye de él también sin darle opción alguna para poder explicarse, aunque ese personaje le persigue, asegurando no ser un vendedor sino un "monstruo bueno"[1]. Además parecer tener una misión que cumplir.

Viceversa infla un globo y se lo entrega al personaje y luego infla otro que utiliza para abandonar el planeta volando subido a él.

Episodio 7: "LA APUESTA"

Los reyes de los cuatro palos de una baraja de cartas española están jugando, cuando de repente Viceversa sale por azar de una de las cartas.

A petición de los reyes, Viceversa iniciará una partida contra ellos, extrayendo de su maleta cada una de sus apuestas: dedicación, cultura, libertad e imaginación contrarrestarán eficazmente todas las jugadas de cada uno de los reyes, los cuales están más interesados en procurarse su propio bienestar antes que el de los demás.

Tras derrotarlos, se aleja del planeta caminando, sin más, por el espacio.

Episodio 8: "GREEK"

La historia se inicia con Viceversa caminando de regreso al planeta centro comercial, donde llama su atención un vehículo y decide entrar a comprarlo.

Allí vuelve a encontrarse al "monstruo bueno", el cual le informa de que ha de comprar un garobio, pues es la pieza que les falta a los trabajadores del episodio 1 para finalizar la máquina y además quieren que se lo lleve él. Parece ser que comunicándole eso, finalmente el "monstruo bueno" puede completar su misión y quedar libre.

Tras comprar el garobio y ya subido en su vehículo recién estrenado, Viceversa emprende el viaje de regreso para entregarlo a los trabajadores que lo necesitan. El viaje le llevará a pasar de nuevo por el resto de planetas que había visitado en los anteriores episodios.

Así, destrozará sin intención la casilla del peón del planeta "tablero de ajedrez" y reubicará al peón en el planeta "teléfono", donde se sentirá más útil; pasará por el planeta en guerra, del que no queda ya apenas nada para destruir, y también por el planeta "pirámide", donde las momias han arrancado las páginas de los libros para fumárselas.

Por fin entregará el garobio a los trabajadores, los cuales pueden completar la "máquina automática para todo". Estos, tras acabarla de montar y quedarse sin trabajo pueden salir a disfrutar junto a Viceversa de las maravillosas puestas de sol. Además allí Viceversa se reencontrará con Greek, que es como bautizó al animal con el que hizo amistad en su primera visita al planeta.

Viceversa aparece una vez más, aunque en esta ocasión dibujado por Enrique

Ventura en su serie *10 Go to Magic*, concretamente en el episodio 6, titulado "Lo que el viento se llevó", aparecido en *RUMBO SUR* nº 7. En ella, además de Viceversa, participan todos los personajes del resto de series que aparecían en la revista. También aparece el "monstruo bueno", desempeñando una labor que le ayuda de una vez por todas a demostrar que realmente es una buena persona.

LOS VIAJES DE VICEVERSA

Aunque todos los episodios pueden ser leídos individualmente, es leyéndolos seguidos cuando se puede apreciar la relación existente entre los viajes, las situaciones y las decisiones que Viceversa toma en cada una de las ocasiones y que sin saberlo tienen un porqué y una función en el desenlace final de la historia.

Al emprender Viceversa su viaje de regreso en el episodio 8, es cuando realmente cobran sentido tanto el nombre del personaje como su coletilla, ya que realmente se trata de un viaje de ida y vuelta y además en sentido inverso. Acabando la última historia en el mismo punto que comenzó en la primera, se cierra el círculo y todo parece más perfecto.

Como se puede observar en las sinopsis, las historietas de *Viceversa* eran un tanto extrañas, en ocasiones rayando lo psicodélico, sin llegar al tono reivindicativo al que el autor nos tenía acostumbrados en sus historietas de Superlópez, pero tampoco sin llegar a abandonarlo del todo, haciendo siempre que el lector viese más allá de lo que la simple ilustración deja ver.

Gracias a su labor con este personaje, Jan recibió en 1985 los premios Haxtur en las categorías de mejor historieta corta y de mejor dibujante, en este último caso por *Viceversa* y también por *Superlópez.*

Viceversa observando cómo los seres extraños destruyen su propio planeta y esparcen sus trozos por la "irrealidad cósmica".

Cabría pensar que con el cierre de *RUMBO SUR*, a finales de 1991, finalizarían las aventuras este trotacosmos tan peculiar, pero no fue así, ya que apenas unos meses antes, concretamente en diciembre de 1990, se publicó un álbum titulado

FECHAS MÁGICAS, VIAJE POR LAS EXPOSICIONES UNIVERSALES, que no sería mostrado hasta la celebración, un par de años más tarde, de la Exposición Universal de Sevilla ("Expo '92"), evento para el que fue concebido.

FECHAS MÁGICAS, VIAJE POR LAS EXPOSICIONES UNIVERSALES

Si la revista *RUMBO SUR* era muy vistosa por su tamaño, este libro, con sus 31,5 cm de ancho por 41,5 cm de alto es, por utilizar una sola palabra, majestuoso, la publicación más grande que ha albergado una obra de Jan.

Se trata de un libro de tapa dura, encuadernado en tela y con sobrecubiertas, cuya ilustración recorre las cuatro partes de la misma. Originalmente venía guardado dentro de una caja de cartón que lo protegía de golpes.

Con un tamaño de reproducción tan grande, donde los detalles iban a saltar a la vista holgadamente, para la realización de la obra Jan utilizó papel de tamaño cercano al DIN A2, y en ocasiones dibujaba las viñetas sueltas en hojas más pequeñas, que luego recortaba y pegaba en la página final, para poder de este modo trabajar más cómodamente, al no verse obligado a manejar la hoja completa.

Caja protectora, tapas de tela y sobrecubiertas, características para una edición de lujo. En la página siguiente, constraste en

tamaño con un tebeo de formato aproximado A4.

FECHAS MÁGICAS constaba de setenta y ocho páginas, de las cuales cincuenta y dos correspondían a la historieta dibujada por Jan, que en esta ocasión, ante la magnitud de la obra y de la documentación que debía manejar, se basó en un guion de Miguel Ángel Nieto, quien además escribió los diálogos de los personajes. Igual que en la anterior ocasión, la obra fue producida por Pedro Tabernero para el Grupo Pandora. Para esta primera y única edición fueron impresos un total de 2.192 ejemplares, de los que 1.992 iban numerados en la antepenúltima página y los 200 restantes, que se dejaron sin numerar, se destinaron para su distribución entre autores, colaboradores, depósitos y difusión. El ejemplar con el número 1 fue entregado al rey Juan Carlos.

Aun tratándose del mismo personaje, el cual conserva el concepto del viajero incansable, en esta historieta hay cambios significativos en cuanto a la forma que tiene de desplazarse, ya que mientras en las historias de *RUMBO SUR,* Viceversa viajaba por las múltiples dimensiones del cosmos ayudándose de los más insospechados métodos de transporte que sacaba de una peculiar maleta que llevaba a todas partes, ahora en ningún momento abandonará la Tierra, cambiando solo de año, y viaja gracias a un portaminas mágico que le entrega una anticuaria en una tienda de Sevilla a la que le dirige una gitanilla que conoció en uno de los muchos mundos que visitó. Además, mientras antes viajaba por placer, ahora el motivo es querer recopilar objetos que hayan formado parte de las diferentes exposiciones universales que se han celebrado hasta la fecha, objetos que colecciona. ¿Y qué mejor manera de encontrar esos objetos que ir a las mismas exposiciones?

Como su vestimenta habitual es demasiado futurista, para pasar desapercibido utilizará ropa de la época que visite, que irá adquiriendo en la misma tienda de disfraces de Sevilla, antes de cada viaje, para asombro del propietario.

En uno de sus viajes conocerá a Dora, una bella mujer que también busca objetos de las exposiciones, pero de una forma un tanto menos honesta. La relación entre ellos irá madurando durante la aventura, consiguiendo narrar una preciosa historia de amor secundaria que nos mantendrá más conectados todavía con el discurrir de las páginas.

LA HISTORIA

En el desarrollo de la historia se pueden observar dos partes claramente diferenciadas por el tipo de narración utilizado.

En la primera de ellas Jan nos narra las aventuras del personaje desde el punto de vista actual, es decir, como si se viviesen en ese mismo instante.

Todo empieza cuando Viceversa llega a una casa de antigüedades de Sevilla, enviado por una gitanilla que conoció en uno de sus muchos viajes por los mundos de la irrealidad. Va buscando objetos que hayan pertenecido a las exposiciones universales, los cuales colecciona. En un principio la anticuaria lo trata como a un simple coleccionista, pero cuando Viceversa le explica de parte de quién va (para lo que el autor utiliza un "flashback"), la señora le regala un portaminas que perteneció a la exposición universal de París de 1889, asegurando que es mágico, aunque no le desvela nada más, alegando que deberá descubrir su magia por él mismo.

Viceversa marcha al parque de María Luisa, marco inmejorable donde se celebró parte de la exposición de 1929 en la capital hispalense, donde en la relativa soledad del mismo intenta descifrar el funcionamiento del portaminas, sin obtener éxito alguno.

Ofuscado al no conseguirlo y también algo cabreado, pues la anticuaria le regaló el portaminas pero sin embargo le cobró unas postales a precio de oro, escribirá en una libreta: "**¡ME HAN ESTAFADO 1937…"**

Y ahí es cuando realmente empieza la historia, ya que de repente se ve transportado en el tiempo hasta el París de 1937, en plena exposición, donde al no disponer de dinero "se adueña indebidamente" de un objeto del pabellón de la URSS.

Intuitivamente descubre que aunque podría regresar de nuevo escribiendo en la libreta la cifra 1992, la forma más rápida y sencilla de hacerlo es tachando la fecha 1937 que había escrito anteriormente. Al hacerlo, regresa al momento exacto en que inició el viaje espaciotemporal.

Al comprobar si conserva en la maleta el objeto "sustraído" y ver que sigue ahí y que realmente no ha sido un sueño, decide volver a la tienda de antigüedades para agradecérselo más efusivamente a la anticuaria, pero, sorprendido, descubre que el establecimiento ahora ya no es una tienda de antigüedades, sino una librería, cuyo propietario asegura que lleva años ahí instalada.

A continuación se produce lo que desde mi punto de vista podría tratarse de un error de continuidad, pues Viceversa, sin entender nada de lo ocurrido, y con la preocupación de no quedar como un ladrón, decide volver a 1937 y pagar el objeto del que se adueñó sin permiso (al no disponer de dinero en efectivo, dice que lo hará con unas pepitas de oro de Alfa Centauri), pero para pasar desapercibido previamente visitará una tienda de disfraces donde adquirirá un traje de época, cosa que repetirá a partir de ahora en cada una de sus idas y venidas en el tiempo, adecuándose así a la época que visite.

Tras hacerlo es cuando se produce el mencionado error, pues en lugar de regresar al París de 1937, como había dicho que haría, lo hace a Londres en 1851, olvidándose claramente de pagar el objeto.

Ya en 1851, conocerá, entre otras celebres personalidades, a Charles Dickens, y también a Dora, una bella mujer que, como él, viaja en el tiempo, aunque de forma algo diferente, pues ella dispone de las minas de carboncillo mágicas, pero no del portaminas, cosa que hace que, aunque puedas viajar en el tiempo, no te

puedas llevar contigo nada de esa época.

Dora le pide ayuda para poder hacerlo, pero como Viceversa descubre que sus intenciones son las de no pagar los objetos que se lleve, se niega a ayudarla. Ella intenta entonces apropiarse del portaminas a punta de pistola, pero Viceversa huye velozmente hasta Viena en 1873, donde, ante su sorpresa, vuelve a encontrarla, volviendo a huir, en esta ocasión hasta París en 1900.

En esa ciudad no se encuentra con Dora, pero, sin embargo, paga la entrada al recinto de la exposición con pepitas de oro, llamando así la atención de unos ladrones, que le intentan robar. Huye de ellos engañándoles al decirles que les apuntará en la libreta la dirección donde pueden encontrar más oro. Cosa que, evidentemente hace con el portaminas mágico.

En Chicago 1933 la cosa no mejora, ya que allí se encuentra con Dora, que se ha aliado con Al Capone y su banda, los cuales le quitan el portaminas. A su vez, cuando Al Capone ha conseguido su objetivo y quiere deshacerse de Dora tirándola al río, ella es salvada por Viceversa, que reduce a toda la banda él solo. Ambos escapan, aunque ella, en la huida, pierde las minas de carboncillo de recambio que tenía en su poder.

Esta situación de riesgo vivida por Dora la hace recapacitar sobre la vida de delincuencia que ha llevado hasta entonces, y tras reflexionar decide pedir a Viceversa que se separen para no arrastrarlo a él a la misma mala vida, cosa que hacen tachando ambas fechas al unísono con el mismo portaminas. Dora besa a Viceversa en el último segundo antes de separarse. Ambos se han enamorado.

En esta ocasión Viceversa vuelve a 1992, pero, extrañamente, no lo hace al mismo punto desde el que había salido, como era habitual, sino que aparece sentado en una mesa de una taberna (aunque no lo comprendamos en ese instante, después nos explicarán que ese cambio fue debido a que al separarse los protagonistas intercambiaron, sin querer, los papeles donde ambos habían escrito sus "fechas mágicas"; así, se supone que ella debió de volver al parque de María Luisa, lugar desde el que iniciaba Viceversa sus viajes).

En este punto es donde Jan cambia el registro de la narración, para a partir de ahora mostrarnos a un Viceversa sentado en la mesa de esa taberna que, mientras cena, se dirige directamente hacia el lector para explicarle en primera persona lo que ocurrió después de que Dora y él se despidiesen la última vez. Ahora, como se puede suponer, la acción ya es en pasado.

Viceversa nos narra así sus peripecias por el resto de exposiciones universales que visitó, diferenciándolas en dos grupos.

El primero de ellos, en el que le ocurrieron "cosas curiosas", que no son otra cosa que sobresaltos y sustos, debidos en mayor medida a lo caprichoso del lugar en el que apareció al transportarse en el tiempo. En ese

grupo se incluyen Bruselas 1958, París 1867, Lieja 1905, Viena 1873 y de nuevo Bruselas 1910.

En el otro grupo incluye otra tanda de exposiciones en las que, según él, se encontró con "asombros supinos", que no son ni más ni menos que grandes edificios construidos para las celebraciones. En ellas incluye a Ámsterdam 1883, Amberes 1885, Nueva York 1939, Montreal 1967, París 1889 y, como no, Barcelona y Sevilla, ambas en 1929.

Finalmente nos informa de que estando en Osaka en 1970 se le acababa la mina de carboncillo, con lo que a duras penas pudo regresar a nuestra época y así dio por concluidos sus viajes, aunque, evidentemente, no desperdicia la ocasión de visitar la de Sevilla 1992, conocida popularmente como Expo ´92, para lo cual ya no necesita ayuda mágica para hacerlo pues la tiene a un paso y puede ir caminando.

Al estar paseando por el recinto ferial, se encuentra felizmente con Dora, a la que invita a irse con él a la "irrealidad cósmica", donde ambos montarán una exposición con todos los objetos que Viceversa ha ido recopilando en sus visitas a las expos.

Es sabido que Jan, para realizar sus historietas, suele viajar a los lugares que dibuja para tomar él mismo instantáneas que posteriormente plasmará en sus guiones, pero debido a la cantidad de información que debía utilizarse en el desarrollo de este proyecto, y ante la falta de tiempo de poder viajar a todas las ciudades, por no mencionar que no podría atravesar el tiempo como su personaje, se vio obligado a utilizar documentación fotográfica e histórica para poder recrear las escenas cotidianas de cada una de las muestras universales, así como las vestimentas de los ciudadanos de cada época. Parte de dicha documentación fue incluida al final del libro.

CONCLUSIONES

Muestra del material fotográfico utilizado por el autor para la realización de esta historieta.

Al tener el ejemplar en las manos y antes de abrirlo, su tamaño y su consistencia hacen que sientas algo indescriptible por ser tan afortunado de poseer uno de los limitados ejemplares.

Precisamente de ese descomunal tamaño derivan sus dos únicos posibles inconvenientes, ya que, en primer lugar, para leerlo se necesitará una mesa con una superficie libre suficientemente grande como para que sus páginas se puedan abrir con plenitud sin necesidad de sostenerlo en las manos. No se trata, pues, de un libro que te puedas llevar a la cama para leer antes de dormir.

El segundo condicionante será escoger el sitio y la posición donde guardarlo, ya que, por el mismo motivo, se necesitará una estantería lo suficientemente alta para que nos quepa si lo queremos conservar en posición vertical, o, en su defecto, escoger un sitio donde se pueda poner plano sin que se deforme.

Cuando por fin lo abres, se nota el detallismo puesto en todas y cada una de las viñetas, si cabe más del que tiene por costumbre Jan, y el espléndido color, que hacen desbordar tus sentidos, olvidando totalmente esos "pequeños" inconvenientes descritos un par de párrafos más arriba.

Al adentrarnos en su lectura, percibimos cómo Jan nos presenta la historia de una manera muy amena, divertida e instructiva, mostrándonos desde la calidad de los trazos salidos de sus lápices infinidad de detalles concretos, como pueden ser los edificios que se construyeron con motivo de esas celebraciones, inventos que se presentaron en ellas e incluso obras de arte procedentes de muchos países que se trasladaron temporalmente para ser admiradas durante la duración de las exposiciones.

Se trata de una gran recopilación cultural, y puede decirse que, por su facilidad de lectura, es asequible a lectores de cualquier edad, desde los más pequeños, que aprenderán visualmente a relacionar todos esos emblemáticos iconos mundiales que encontraran deliciosa y fielmente reflejados en sus páginas, hasta los más adultos y ya adentrados en temas históricos, que tendrán en un solo libro gran cantidad de información relacionada con las exposiciones.

Se trata, sin duda alguna, de una obra atemporal que puede ser leída en cualquier momento sin temor a que haya quedado desfasada en el tiempo. Una manera didáctica, educativa y sobre todo muy divertida de mostrar a todo aquel que lo desconozca en qué consiste la celebración de una exposición universal.

Aunque se trataba de una obra cultural, en la que la prioridad era la de presentar al público el espíritu y el sentido de la celebración de un evento en el que confluían países de toda índole procedentes de todo el globo terráqueo, y a pesar de que Jan utilizó en todo momento un tono correctísimo durante la narración, no desperdició la ocasión para dejar una pequeña huella reivindicativa. Así, en un momento determinado, cuando Viceversa busca un objeto de recuerdo paseando por la exposición de 1937 y pasa por delante del pabellón de Alemania, presidido por la bandera con la esvástica, Jan hace que Viceversa pronuncie lo siguiente en tono despectivo y visiblemente muy enojado:

> "¡De estos no quiero ningún recuerdo!, dos años después de esta exposición atentarán contra la humanidad".

Se trata de la única connotación política que aparece en sus páginas. Apenas dos escuetas viñetas en las que se deja entrever el Jan reivindicativo; cuando por la índole de la obra las podría haber obviado, él decidió incluirlas. Al fin y al cabo, eso también formó parte de la historia, ¿verdad?

Por el despliegue de imaginación puesto por los autores y editores en el desarrollo de este ambicioso trabajo, así como en el cuidado depositado en su edición y presentación, que lo hacen una muy buena obra, posiblemente estemos ante la obra cumbre del autor de Superlópez. Una rara avis que todo aficionado al cómic debería tener en sus estanterías y que, por descontado, hoy día es una pieza codiciada por los muchísimos coleccionistas y fans de la obra de Jan, una obra que sin duda alguna debería ser reeditada para acercarla más a todo aquel lector que no tuviese en su día acceso a una de las limitadísimas copias que conformaron su primera y única edición.

NOTAS:

---

[1] Es un personaje peculiar, pues se trata de una persona bajita con gafas y bigote que había aparecido anteriormente en el capítulo 4 de la serie *10 Go to Magic*, titulado "Algo de ritmo", realizada por Ventura y Nieto, en *RUMBO SUR* nº 5. En realidad, aunque esto no lo sabe el lector, es el propio director de la revista, Pedro Tabernero, convenientemente caricaturizado en este simpático guiño de los dibujantes.

Es en una viñeta de ese capítulo donde el personaje asegura ser un *"monstruo bueno"* y, harto de que nadie le haga caso, exclama:

- -Nadie me hace caso… me voy a una historieta de Jan.

Ya en la historieta de Jan, cuando alcanza a Viceversa y antes de que este le entregue el globo, tienen entre ambos una conversación:

- Viceversa: ¡Vete a una historieta de Ventura! ¿Quieres…?
- Personaje: ¡Pero si vengo de una…! … y no me hacían maldito caso!

CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:

QUIM ZAFRA (2013): "VICEVERSA, TROTACOSMOS DE IDA Y VUELTA" en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 11, SANTA COLOMA DE GRAMANET : TEBEOSFERA. Consultado el día 02-XII-2013, disponible en línea en:

http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/viceversa_trotacosmos_de_ida_y_vuelta.html