



HANGART

Trazos de ciencia ficción y fantasía
en Guinea Ecuatorial





www.ccebata.org

Facebook: [CCE Bata](#)

Twitter: [@CCEBata](#)

www.ccemalabo.es

Facebook: [CCE Malabo](#)

Twitter: [@CCEMalabo](#)

EXPOSICIÓN

ORGANIZADORES

Centros Culturales de España en Bata y Malabo

CURADURÍA

María Pardo y Priscilla Llacza

MONTAJE VIRTUAL

Priscilla Llacza

ARTISTAS PARTICIPANTES

Daniel Nsue Asumu Nacuombi

Enrique Madiba Valle

Francisco Masie Nnegue

Gertrudis Suakin Riloha

Levi Martín Olivera Márquez

AGRADECIMIENTOS

Comunidad EG Pencil

Comunidad Hangart

Enrique Madiba Valle

Eusebio Nsue Nsue Asue

Gertrudis Suakin Riloha

Junior Esono Sota (JES)

Manuel Mothó Nkulu Oyana (Melky)

Miguel Ángel Abaga Nsono

CATÁLOGO

DERECHOS

EDICIÓN Y TEXTOS

Centros Culturales de España en Bata y Malabo

IMÁGENES

Sus respectivos autores

CRÉDITOS

COORDINACIÓN DE LA PUBLICACIÓN

María Pardo y Priscilla Llacza

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

María Pardo

Biblioteca Digital de la AECID (BIDA):

bibliotecadigital.aecid.es

ISBN: 978-84-09-19934-1

Esta publicación ha sido posible gracias a la Cooperación Española a través de los Centros Culturales de España en Bata y Malabo dependientes de la Agencia de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID). El contenido de la misma no refleja necesariamente la postura de la AECID.

HANGART: TRAZOS DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA EN GUINEA ECUATORIAL

Detrás de la ficción se encuentra realmente la vida, para transmitirla lo hacemos mediante el cómic.

El cómic y la ilustración en la actualidad de Guinea Ecuatorial

Una generación prometedora e insistente

En la actualidad, al hablar del cómic en Guinea Ecuatorial es inevitable evidenciar la palabra *comunidad*. El ilustrador o el dibujante de cómic necesita de su entorno, de su colectividad para florecer en un género en el que la narrativa, el estilo, y sus propios creadores son cambiantes. Otra palabra que no podemos omitir es *juventud*, los autores actuales de este género son creadores que inusualmente sobrepasan la treintena.

La idiosincrasia de Guinea Ecuatorial, dividida en dos regiones como son la continental y la insular, nos hace poner especial atención a dos ciudades, Malabo y Bata, donde el grafito de los lapiceros y la tinta de los bolígrafos son las herramientas inseparables de un ingente número de jóvenes dibujantes.

La formación en artes plásticas y dibujo es prácticamente inexistente, pero eso no impide que la creatividad y las ganas por aprender no se desarrollen y se vislumbre periódicamente. En este camino de trazos, es donde los grupos actúan como una

gran herramienta para estos jóvenes, convirtiéndose en un verdadero invernadero creativo. En ellos surge una hermandad que no solo se materializa en una complicidad artística, sino que va más allá; son considerados verdaderas escuelas de arte donde el aprendizaje es de ida y vuelta, en el que intercambian conocimiento y donde reciben y expresan sus primeras críticas para perfeccionar su técnica y sus textos, llegando a generar historias en las que adentrarse y perderse durante su relato.

De estos historietistas emergentes destaca sobre todo su técnica, cuyos conocimientos no han sido aprendidos en grandes academias de arte, sino que su aliado ha sido el gigante de internet, Youtube, fuente desde la que muchos de ellos extraen sus tutoriales y que revisan una y otra vez para pulir sus trazos. Sus mentores son otros adolescentes que al igual que ellos y ellas no empezaron hace mucho en este género, pero que año tras año han ido adquiriendo una madurez plástica que les ha convertido en referentes de esta nueva generación de dibujantes guineoecuatorianos.

Muchos son los ilustradores que están en activo en ambas ciudades, pero existe una representación menor en cuanto a dibujantes de cómics. A ambos les caracteriza que su trabajo no se vea influenciado por las demandas del mercado artístico, generando así una gran libertad en su proceso creativo. Sin embargo, habitualmente sus creaciones no son expuestas fuera de su círculo debido a varios factores externos, como los escasos espacios expositivos, la carencia de editoriales especializadas en el sector, o la falta de materiales que no permiten la finalización de algunos trabajos ya iniciados. Por esta misma razón, el unirse a un grupo o una comunidad artística les permite la posibilidad de crear sinergias con las que buscar objetivos en común, como la creación de muestras colectivas o la búsqueda de financiación para la publicación de sus cómics.

En cuanto a estas comunidades creativas, varios son los grupos efímeros que han nacido en el último periodo, como, por ejemplo, Unigraf (Bata) o EG Inspirart (Malabo). Pero existen otros, que parece que han venido para quedarse y convertirse en el nido de una nueva generación de dibujantes, como Hangart o EG Pencil. En el caso de Hangart, es la primera comunidad durante el último decenio que aglutina a integrantes interesados en el cómic. En alguna ocasión, estos grupos han confluído



gracias a la mediación del colectivo cultural y artístico Locos Por Cultura (LPC), con encuentros entre creadores de ambas ciudades.

Durante este ejercicio de aproximación a esta nueva generación, algunos dibujantes han resaltado de ella su «insistencia», «su carácter prometedor» y su «facilidad para la transformación y el cambio».

Una transformación que en los diez años no solo se ha visto reflejada en sus trazos o en su narrativa, sino también en sus herramientas de trabajo. Han pasado del dibujo a mano alzada a utilizar programas de diseño y edición, y en algunos casos, se han trasladado a la tableta digital.

Hangar del arte

Si escuchamos la palabra hangar, esta nos lleva a imaginarnos un espacio de grandes dimensiones donde se guardan, arman, y pernoctan los aviones. En este caso, la función del vocablo hangar se encarga de almacenar, procesar y aunar el talento de la actual generación de jóvenes del dibujo y del cómic. Hangart, hangar del arte, viene a permanecer en el sustrato artístico de Guinea Ecuatorial, siendo la morada donde se está engendrando, seguramente, la nueva generación de ilustradores y artistas plásticos del país.

Esta colectividad acoge a dibujantes, escritores, guionistas e ilustradores, en la que se comparten ideas, críticas artísticas, y en la cual la motivación es la principal protagonista, siendo la generación de historias el fin último. Su origen se remonta al 12 de agosto de 2012, como una idea que surgió de Daniel Nsue, y que se consolidó con el apoyo de los dibujantes Alfonso Eburi Oyo (Pepa), Eduardo Santos Engonga (Edward) y Jerónimo Asumu (James).

La tenacidad y liderazgo de estos jóvenes ha hecho que Hangart haya crecido y actualmente cuenten con aproximadamente treinta y cinco miembros. Hoy en día, los integrantes que tienen trabajos en proceso son: Alfonso Eburi Oyo (Pepa), Daniel Nsue Asumu (Dany), Enrique Madiba Valle (Quique), Francisco Masie Nngue (Kevin), Froilán Oyono Avomo, Gertrudis Suakin Riloha, José Franco Suakin Riloha (Franco),

Levi Martín Olivera Márquez (Levi), y Miguel Ángel Abaga Esono (Maan).

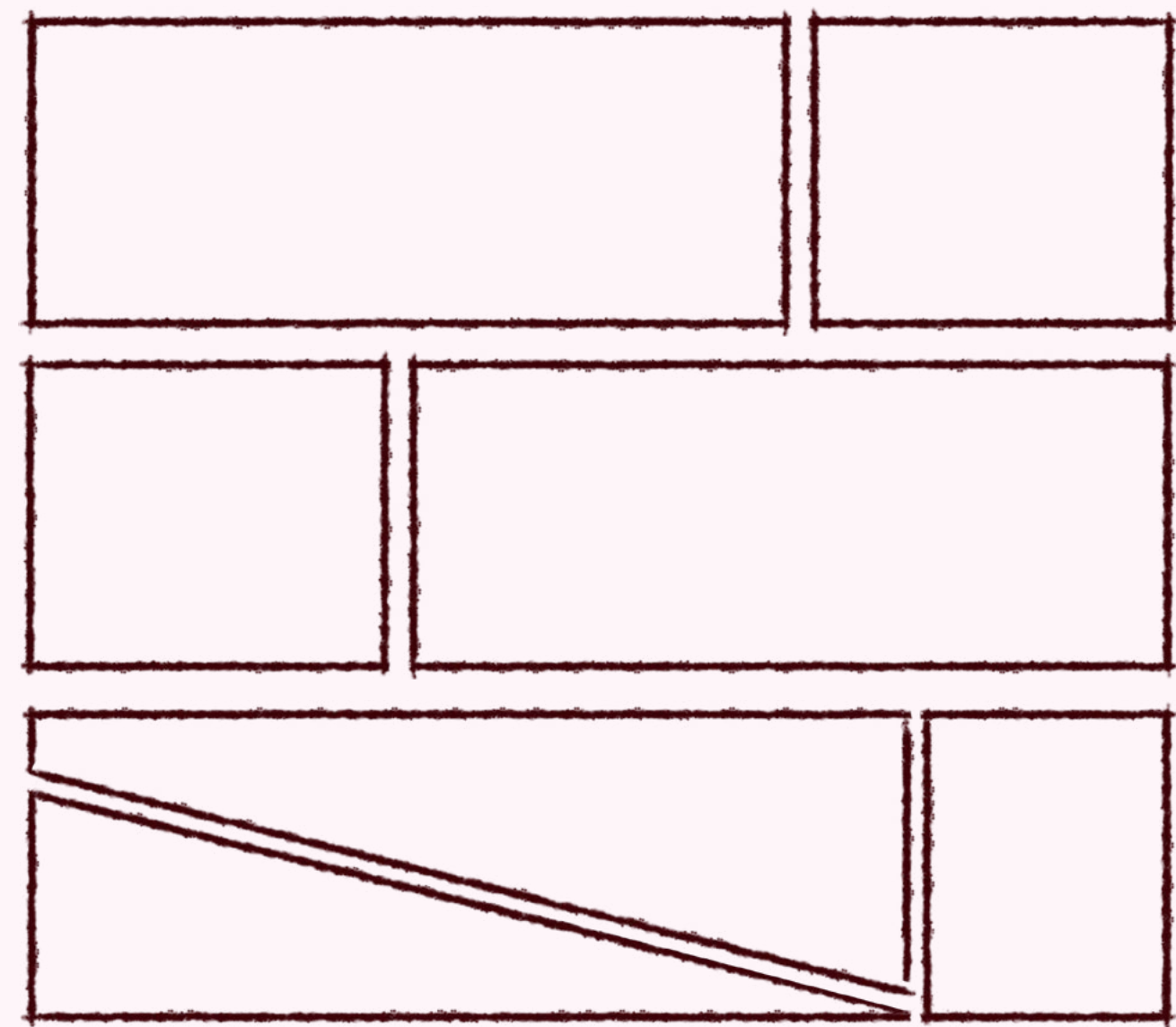
Uno de los motivos para pertenecer a una comunidad artística es la necesidad de encontrarse en un espacio cercano y agradable, donde evadirse, en algunas ocasiones, del rechazo que sus familias tienen ante esta práctica artística. Desde hace poco forman parte de la mencionada red cultural Locos Por Cultura, comunidad que les apoya y motiva aún más a continuar con sus actividades.

Trazos de ciencia ficción y fantasía

Los dibujos que mostramos nos recuerdan a esas caricaturas asiáticas tan características del manga y del anime (Toei Animation), y de las grandes industrias norteamericanas, con reminiscencias a DC, Marvel, o Image, entre otros. Sin embargo, las tramas y los nombres de varios de sus personajes nos trasladan a Guinea Ecuatorial, incluyendo en las historias sus costumbres, tradiciones y formas de vida de las diferentes culturas del país, denotando así la influencia de su comunidad étnica y de sus raíces. A través de la fantasía, un denominador común de estos cinco cómics, nos sumergen en sus conflictos más internos, en esa lucha constante con su entorno y su realidad, basado en muchos casos en las vivencias personales y sociales de sus autores.

Anteriormente no hemos mencionado el papel de las mujeres en este género; su participación es menor que la de los hombres, pero sí existe representación femenina. En esta ocasión, nos acompaña una de las jóvenes que destaca no solo por su talento literario sino por su inquietud en realizar, posiblemente, una de las primeras novelas gráficas.

Tras este camino de palabras sobre el cómic actual en Guinea Ecuatorial, os dejamos con sus protagonistas y sus historietas.





DANIEL NSUE ASUMU NACUOMBI

1996, Bata, Guinea Ecuatorial

DANIEL dibuja desde que tiene uso de razón. Desde pequeño le ha apasionado crear historias y darles forma a través del dibujo, lo que le ha animado a ser autodidacta. Aunque al principio no era un problema, cuando decidió dedicarse a ello de forma profesional tuvo que enfrentarse al rechazo inicial de su familia, que finalmente cambió de idea. En 2012 se puso en contacto con varios amigos con las mismas inquietudes y fundaron Hangart, con la ilusión de compartir conocimientos y apoyarse mutuamente. Actualmente es diseñador gráfico y aspira a estudiar ciencias computacionales. Desde que existe Hangart ha trabajado en varios proyectos, pero el más importante es *Guerreros de Agora*, al que se dedica desde 2015 y que hoy presentamos aquí.

ENRIQUE MADIBA VALLE

1987, Malabo, Guinea Ecuatorial

ENRIQUE ha realizado sus estudios en Malabo, Madrid y Changchun (China), donde estudió la carrera e hizo un Máster en Telecomunicaciones. Poco después de su regreso a Guinea Ecuatorial, en 2016, se unió a Hangart por recomendación de uno de sus fundadores. En estos cuatro años se ha dedicado a trabajar su escritura, explorar diferentes ideas y estilos y pulir su técnica de dibujo. Es cuando ha dominado el dibujo digital que se ha animado a crear la serie de cómics que presentamos hoy, *Necro*, su proyecto más maduro hasta la fecha. Pero no es el único, tiene otras ideas en las que le gustaría involucrarse en el futuro. Entre ellas destaca *Yuca*, una comedia adolescente donde también tienen cabida la ciencia ficción y la fantasía.





GERTRUDIS SUAKIN RILOHA

1996, Malabo, Guinea Ecuatorial

GERTRUDIS ha estudiado en Malabo, donde después de cursar bachillerato, obtuvo un diploma de Recursos Humanos. Sin embargo, desde pequeña le ha apasionado la escritura. En 2017 publicó en la plataforma Wattpad el relato autobiográfico *El mundo de Gertrudis*, donde ya se reconoce uno de los principales rasgos de sus historias: el reflejo de sus propias vivencias. Más adelante comenzó a perfilar la idea de la novela *La asesina de Vodkergham*, aunque su llegada a Hangart en 2018 dio un vuelco a este proyecto y lo hizo crecer hasta lo que es en la actualidad: los primeros pasos de una novela gráfica donde las imágenes acompañarán el texto original.

LEVI MARTÍN OLIVERA MÁRQUEZ

1998, Malabo, Guinea Ecuatorial

LEVI ha estudiado en diferentes centros educativos de Malabo, donde actualmente cursa el último año de bachillerato. Sus primeras nociones de dibujo las adquirió en el Centro Cultural Ecuatoguineano de Malabo, donde participó en el curso del profesor Zacarías Arsamandi en 2013 y tuvo la oportunidad de exponer su obra como parte del proyecto final del taller. Continuó su aprendizaje de forma autodidacta hasta 2015, cuando tuvo la oportunidad de tomar otro curso de dibujo, esta vez en el Centro Cultural de España en Malabo, de la mano de Jerónimo Asumu. Así es como conoció Hangart y pasó a formar parte de la comunidad. Desde 2016 trabaja en *Worldvert*, el proyecto que forma parte de esta exposición y que no sería lo que es hoy sin el apoyo de sus compañeros y de su familia.





FRANCISCO MASIE NNEGUE (KEVIN)

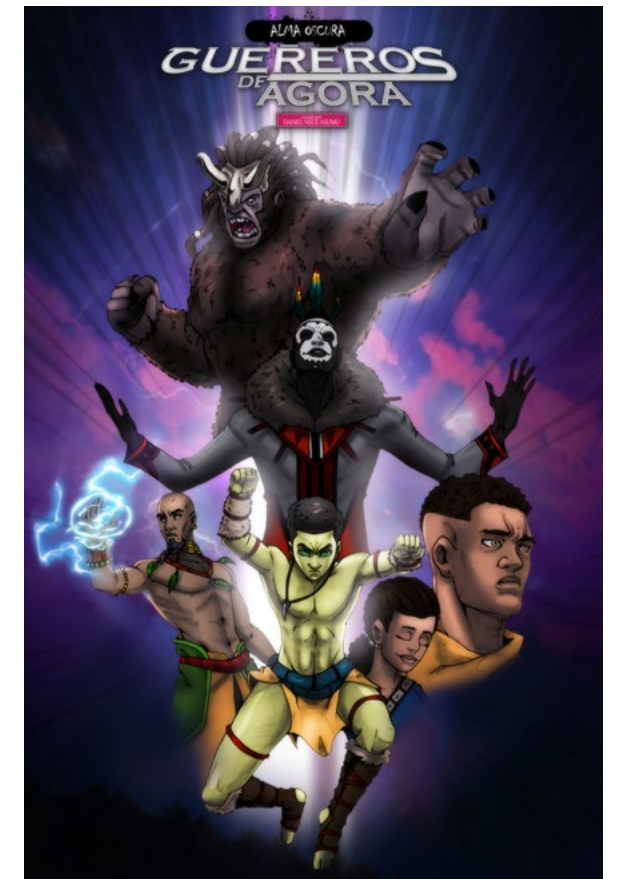
1998, Malabo, Guinea Ecuatorial

KEVIN se inició como dibujante a los 14 años, cuando se unió a un pequeño grupo de amigos, Afro Anime, donde sus miembros aprendían a dibujar copiando los diseños de otros artistas. Evolucionaron juntos hasta que su técnica creció y les permitió crear sus propias historias. Más tarde, Kevin abandonó Afro Anime para unirse a Hangart, donde comenzó a desarrollar *Edú*, el proyecto en el que trabaja desde hace un año y medio. Aunque la estética manga es clara, las tramas de la obra de Kevin tienen un origen más local: las historias que su abuela le contaba de pequeño.

ALMA OSCURA

GUERREROS DE AGORA

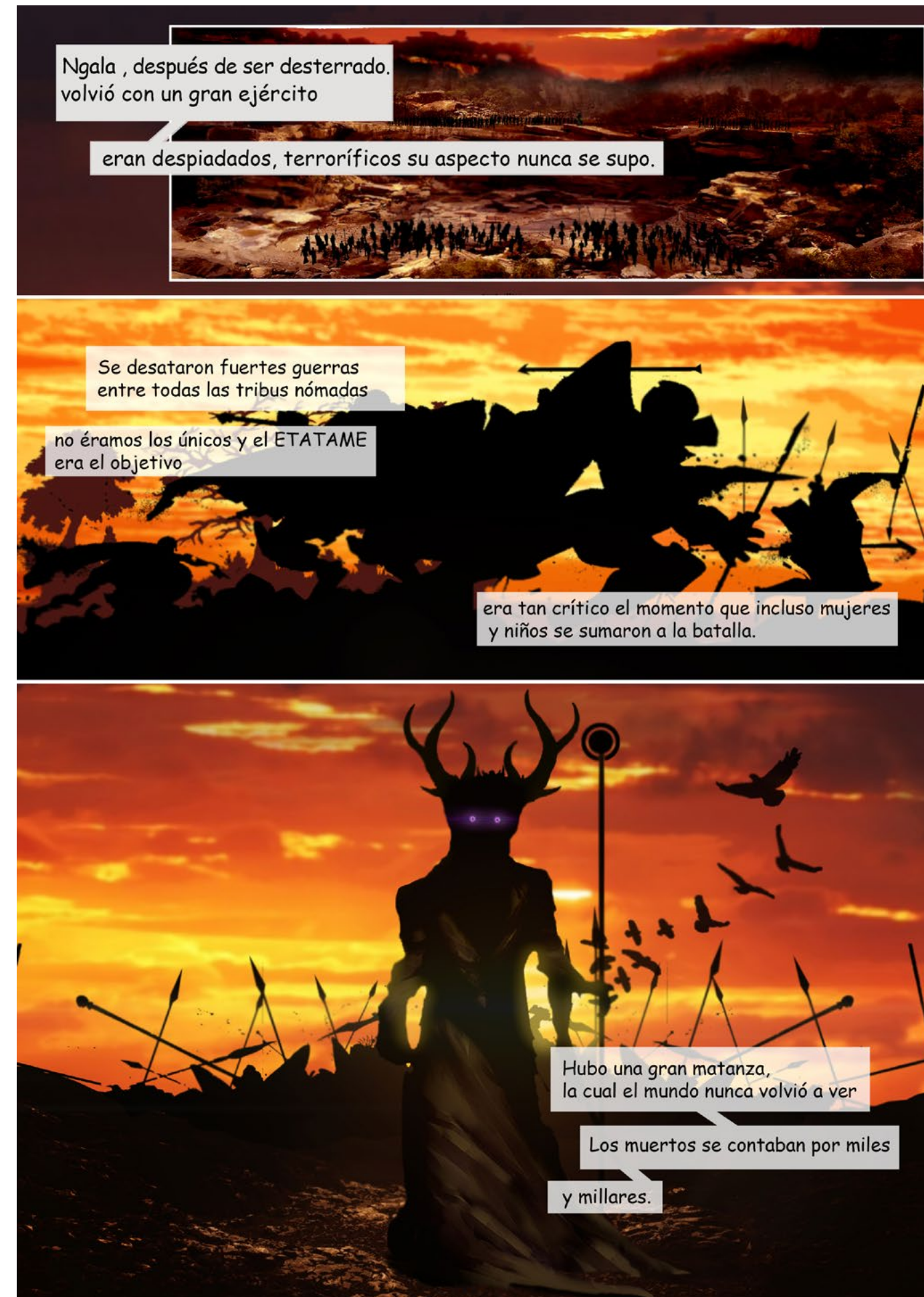
creado por
DANIEL NSUE ASUMU



GUERREROS DE AGORA

Daniel Nsue. Ciencia ficción y fantasía

GUERREROS DE AGORA es una saga de ciencia ficción y fantasía donde, a través de varias temporadas, nos adentramos en la historia de un grupo de legendarios guerreros ecuatoguineanos que luchan por la paz y la seguridad de sus tribus. Todos ellos pertenecen a la civilización evuhe y comparten la misma lengua, el evhutu ("buen espíritu"), pero forman parte también de una de las cinco grandes etnias de Guinea Ecuatorial: los combes, los bubis, los annoboneses, los bisíos y los fang; cada una de ellas con su propia cultura y un guardián particular. La trama inicia con el descubrimiento de una roca de la que emanaba una sustancia desconocida, a la que se denominó Etatame. Muchos creyeron entonces que se trataba de un regalo de los dioses, pero no podían imaginar que este descubrimiento cambiaría el transcurso de la historia.





Puede que todo
naciese en África, pero
no todo se quedó aquí

Y esta historia nunca se redactó.



Cuando terminó la guerra,
mi nombre se perdió entre
las lanzas, los escudos,
la magia y las flechas.

Pero la leyenda me conoce
con el nombre de

AYETEBE EFIRI



NECRO

Enrique Madiba. Post apocalíptico, terror, ciencia ficción

NECRO transita entre el terror cósmico, la acción y el drama para trasladarnos a un mundo post apocalíptico asolado por la guerra nuclear. Un mundo donde la radiactividad es una amenaza, pero no el peor horror al que debe enfrentarse una civilización debilitada que lucha por sobrevivir. En esta sociedad, cada individuo debe ejercer una actividad concreta por el bien común. *Necro* es la historia de algunos individuos, cuya vida da un vuelco cuando deben hacer frente a una amenaza de proporciones inimaginables.



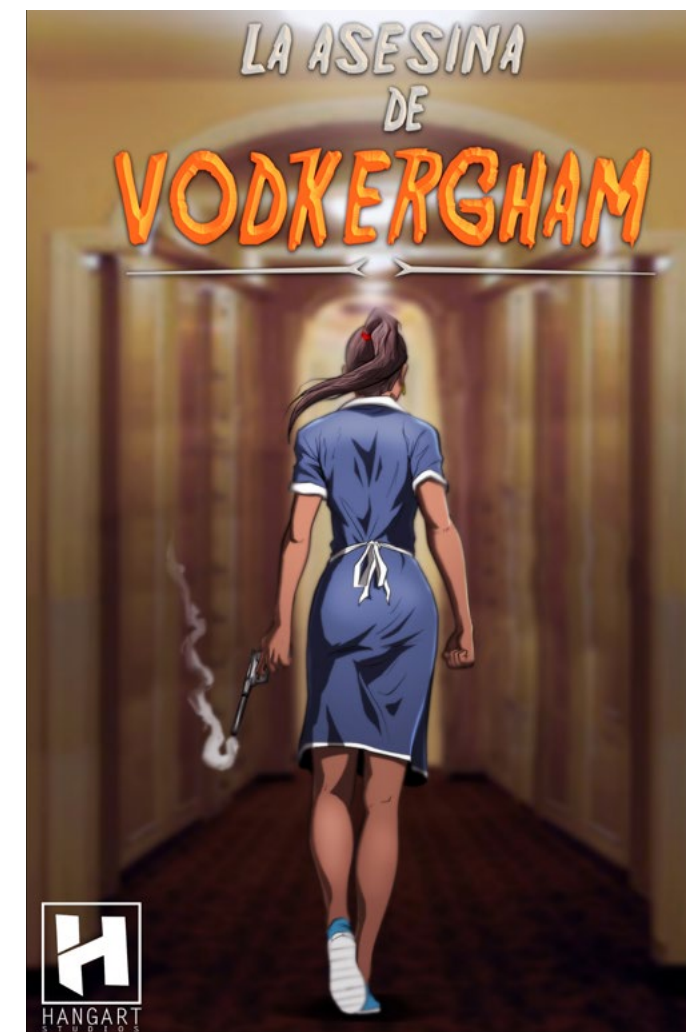
No...

NO PUEDE HABER SIDO
OTRA PESADILLA, TODO
PARECÍA TAN REAL...

ESA CRIATURA...LA HE VISTO
ANTES...

CREO QUE DEBERÍA HABLARLO
CON PADRE, YA VAN TRES ESTÁ
SEMANA, ESTOY COMENZANDO A
PREOCUPARME

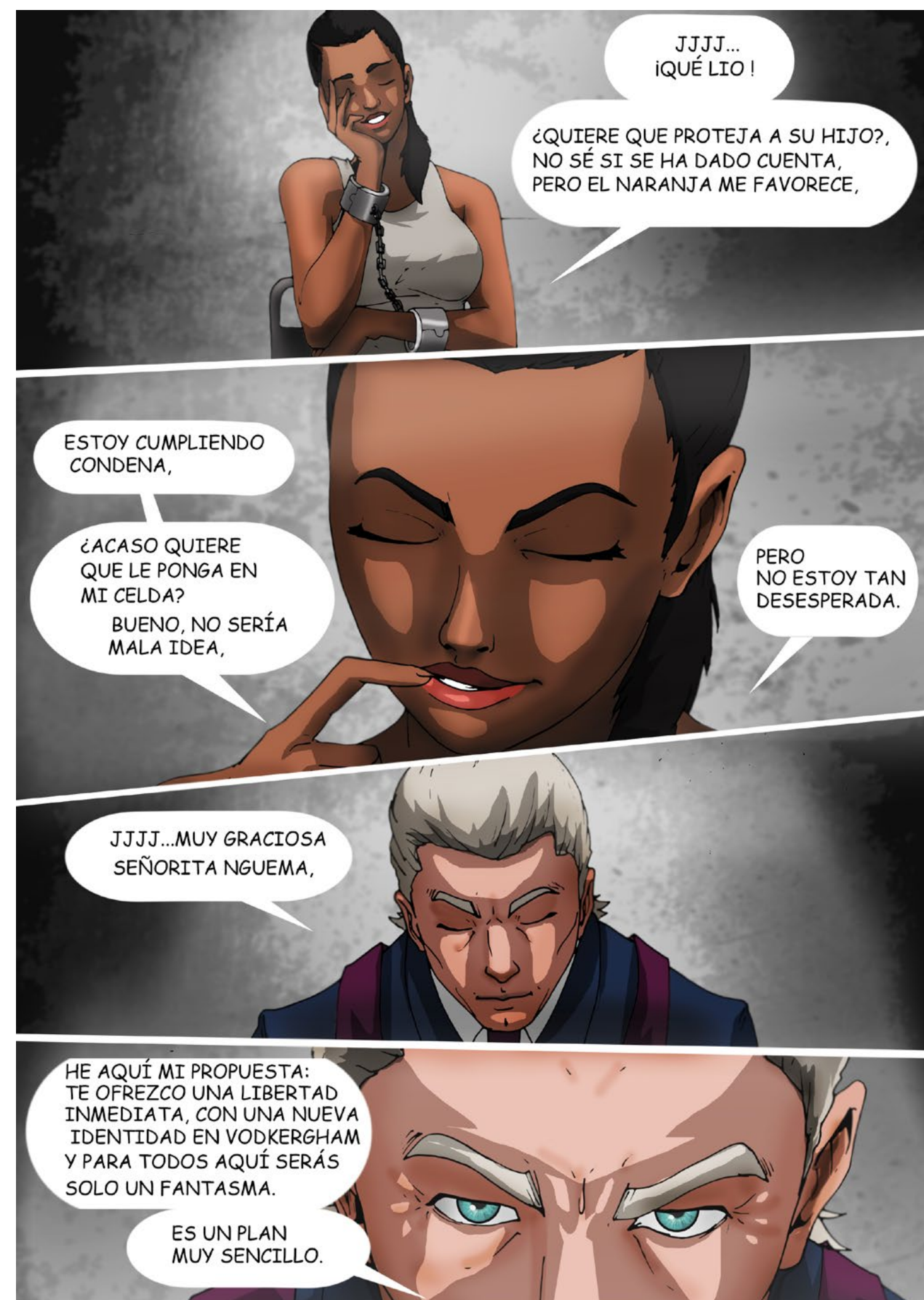
NO QUIERO QUE VAYA A PEOR
NO QUIERO...



LA ASESINA DE VODKERGHAM

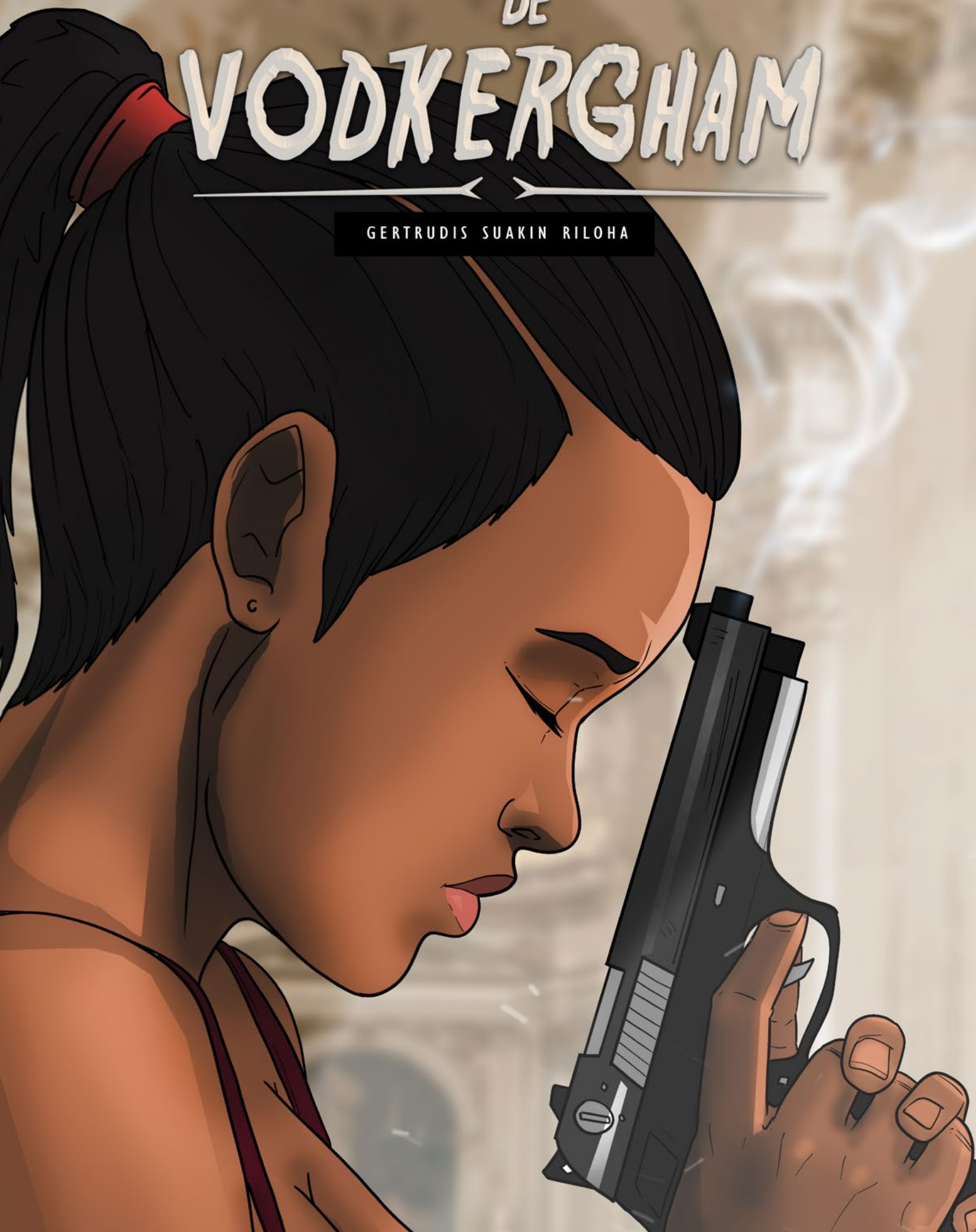
Gertrudis Suakin. Acción, drama, suspense

LA ASESINA DE VODKERGHAM es una serie de cómics de acción, drama y suspense que gira en torno a la historia de Camila Nguema, una joven ecuatoguineana cuya infancia se ve truncada tras la pérdida de sus padres y los frecuentes traslados entre familias de acogida en la capital de España. Es en Madrid donde recibe entrenamiento militar, y también es esta ciudad la que la ve nacer como asesina a sueldo. Pero sus pasos la llevan de vuelta a Guinea Ecuatorial cuando, junto con su pareja, recibe un trabajo en Luba que le hará tomar decisiones trascendentales para la vida de ambos.



LA ASESINA DE VODKERGHAM

GERTRUDIS SUAKIN RILOHA





WORLDVERT



WORLDVERT

Levi Martín. Acción, aventura

WORLDVERT pertenece al género de la acción y la aventura. A lo largo de sus páginas, nos invita a adentrarnos en la historia de dos poderosas naciones enfrentadas: Vert, una tierra fértil y rica en recursos naturales, cuyos habitantes han desarrollado poderosas habilidades desde la última guerra con sus vecinos; y World, que no cuenta con esta ventaja, pero sí con una tecnología muy avanzada. A través de los ojos del joven O. Bob, habitante de Vert, y de sus amigos, nos adentraremos en lo más profundo del nuevo conflicto que se cierne sobre las dos civilizaciones.

PUEBLO
KENCHI

En una mañana como cualquier otra,
unos jóvenes van a una misión.

Bosque:
Buluma

Ya casi
estamos

Bien...

¡Chicos!
encontramos
su escondite.

je je

Bien, es la hora
de repartir
a lo bestia.





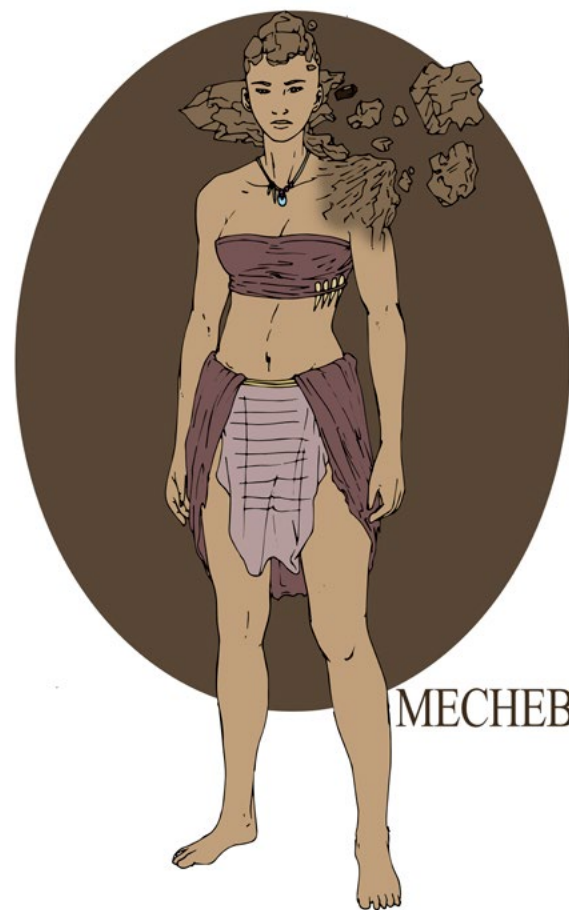
EDÚ

Francisco Masie (Kevin). Fantasía, aventura

LA ACCIÓN de *Edú* se sitúa en la isla de Ceiba, donde se custodia la Gema Espiritual que determina el ciclo del espíritu de los seres humanos. Ciclo que se ha roto por el afán de los habitantes de Ceiba por consumir los recursos de su isla, provocando la ira de los espíritus. Tras décadas de disputas, nace el joven Edú Babasasa, destinado a poner fin a las interminables guerras entre humanos y espíritus. Para ello necesitará la ayuda de la historia, el mar, la tierra y el bosque, ya que la conexión de estos elementos con la Gema Espiritual será la clave para detener el conflicto. En Edú no faltarán las dosis de acción, aventura, magia y fantasía.



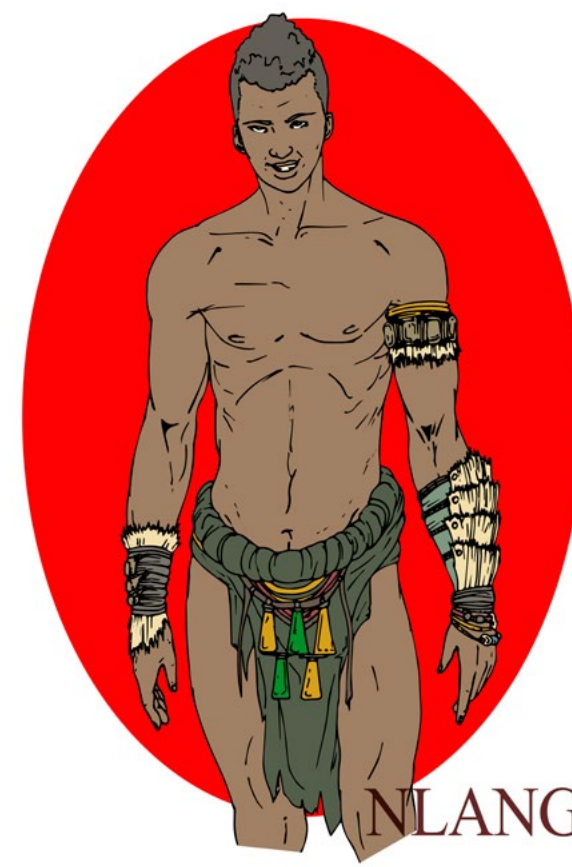
MEBANWEL



MECHEBA



MOKA



NLANG



Cooperación
Española
CULTURA

BATA
MALABO



HANGART
studios