



# HANGART

Trazos de ciencia ficción y fantasía  
en Guinea Ecuatorial





[www.ccebata.org](http://www.ccebata.org)  
Facebook: CCE Bata  
Twitter: @CCEBata

[www.ccemalabo.es](http://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](http://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.

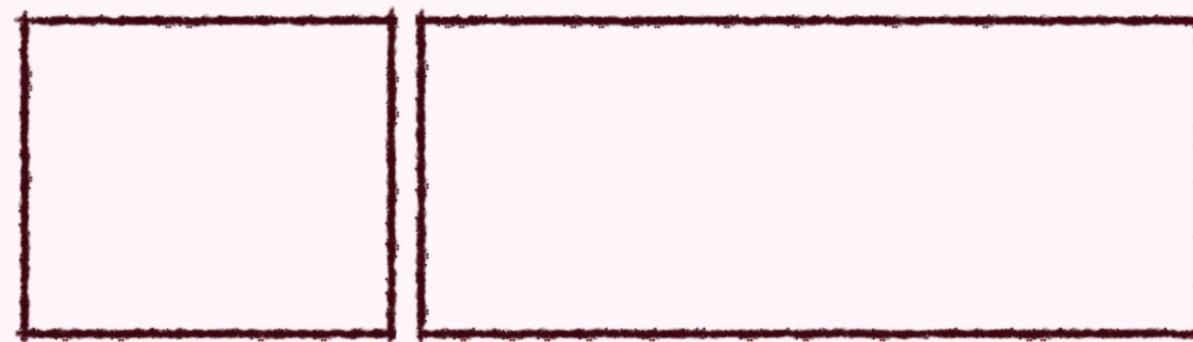
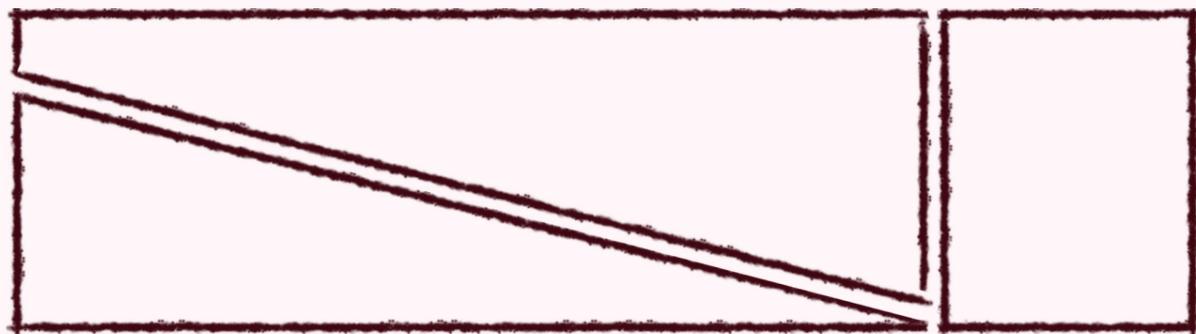
La formación en artes plásticas y dibujo es prácticamente inexistente, pero eso no impide que la creatividad y las ganas por aprender no se desarrollen y se vislumbre periódicamente. En este camino de trazos, es donde los grupos actúan como una

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).

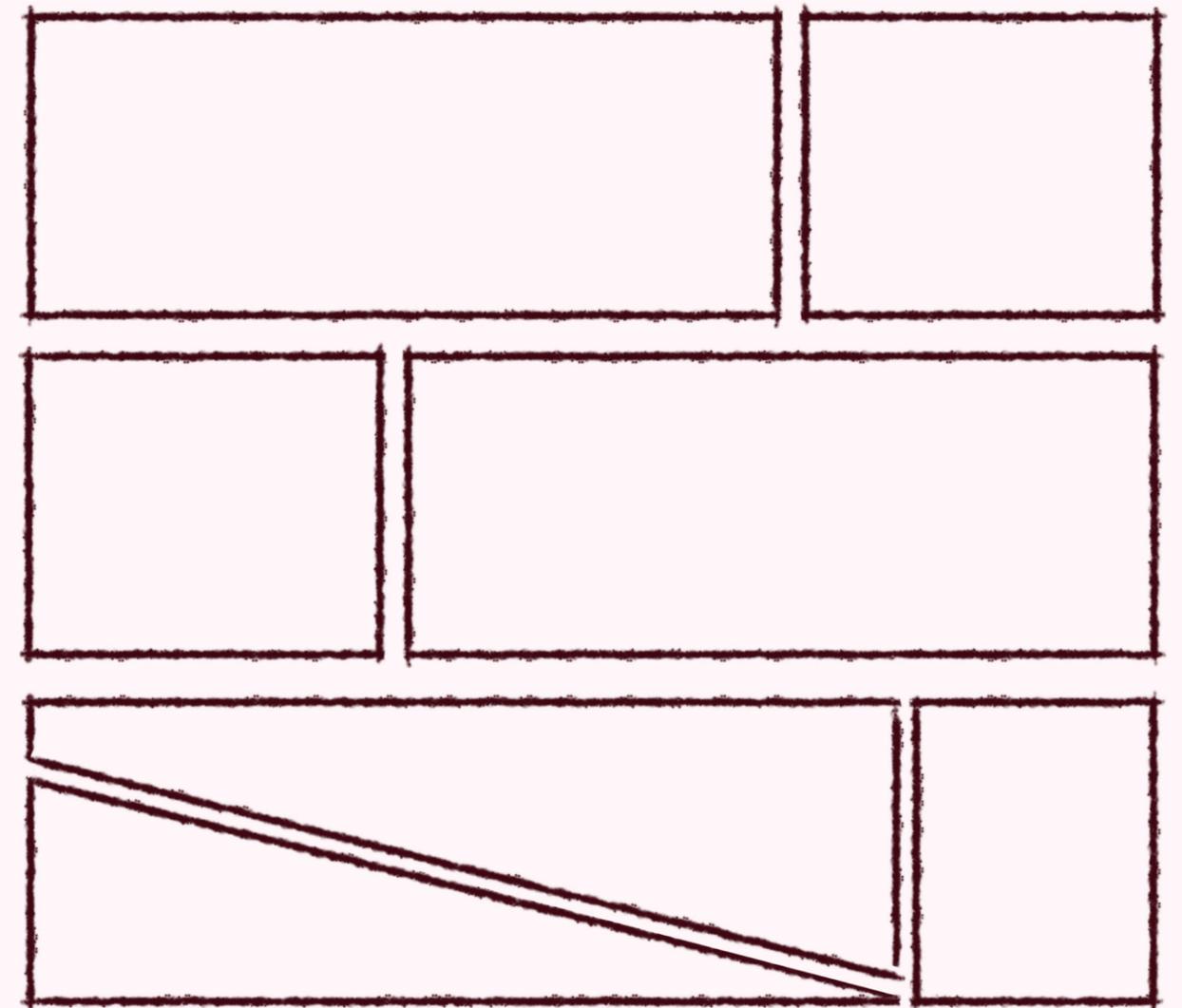
Uno de los motivos para pertenecer a una comunidad artística es la necesidad de encontrarse en un espacio cercano y agradable, donde evadirse, en algunas ocasiones, del rechazo que sus familias tienen ante esta práctica artística. Desde hace poco forman parte de la mencionada red cultural Locos Por Cultura,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



Escucha aquí la  
**entrevista a Daniel**

## 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.



Escucha aquí la  
**entrevista a Enrique**





## 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.



Pulsa para escuchar la  
**entrevista a Gertrudis**

## 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.



Pulsa para escuchar la  
**entrevista a Levi**





# 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.



Pulsa para escuchar la  
**entrevista a Kevin**

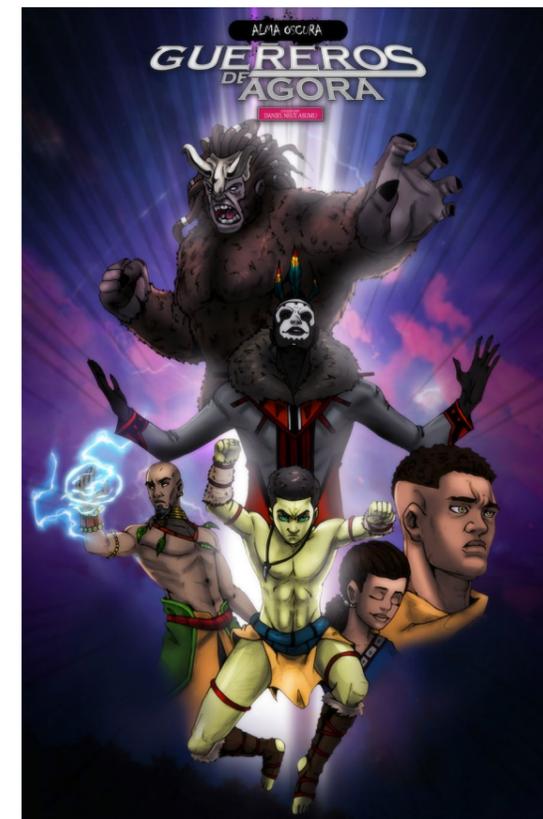
ALMA OSCURA

# GUERREROS DE AGORA

creado por DANIEL NSUE ASUMU



Pulsa para ver el  
tráiler de *Guerreros  
de Agora*



## 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 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.

Desde muy antes del descubrimiento de la escritura, mi pueblo era nómada, errantes que buscaban una mejor forma de vida

Los desplazamientos eran muy duros y arriesgados, ya que el calor nos calcinaba de día y no estuvimos lo suficientemente abrigados para el frío de la noche sin olvidar a las bestias feroces

Hubo muchos muertos en nuestras andanzas.

Pero llegamos a un lugar y nos asentamos cerca de una piedra y a este lugar lo llamamos, Akonibe.

Esta piedra no era como las demás ya que sentíamos que transmitía una energía vital inexplicable

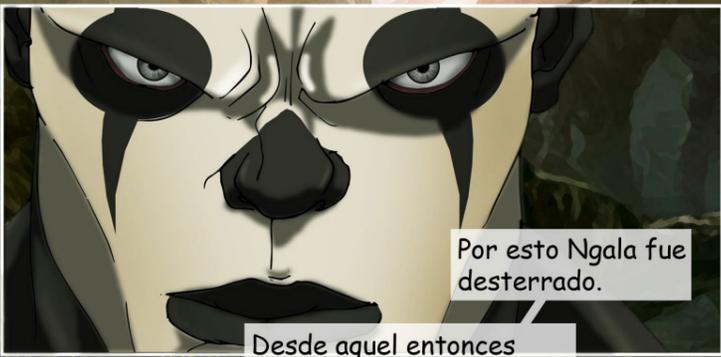
Muchos lo llamaban ETATAME.

Se seleccionaron a cuatro de nuestra tribu para estudiar el ETATAME, tras varias semanas regresaron, pero ya no eran los mismos.

Eran extraños y místicos, desde este momento, se les conocían como guardianes o curanderos.

De entre los cuatro, uno llamado NGALA, perdió a toda su familia en un trágico enfrentamiento tribal.

Él conocía los poderes del ETATAME, y se dispuso a usarlo para revivir a los suyos



Por esto Ngala fue desterrado.

Desde aquel entonces ha este acto se le conoce con el nombre de brujería

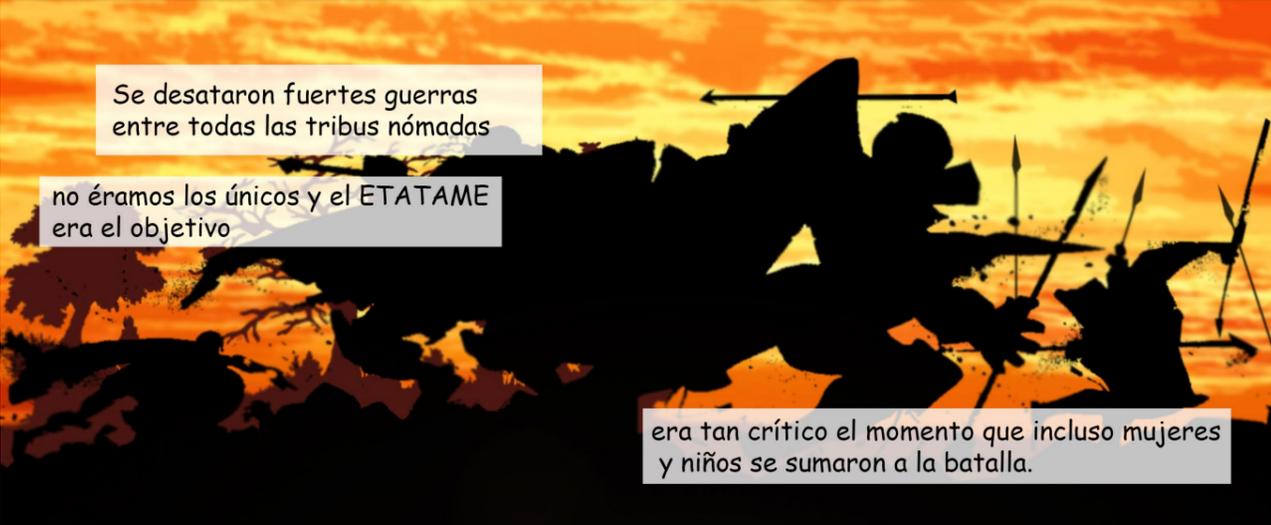
Ngala , después de ser desterrado, volvió con un gran ejército

eran despiadados, terroríficos su aspecto nunca se supo.



Se desataron fuertes guerras entre todas las tribus nómadas

no éramos los únicos y el ETATAME era el objetivo



era tan crítico el momento que incluso mujeres y niños se sumaron a la batalla.



Hubo una gran matanza, la cual el mundo nunca volvió a ver

Los muertos se contaban por miles y millares.



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



Pulsa para ver el  
tráiler de *Necro*

## 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.



ESTAMOS A MENOS DE 20 MINUTOS DE LA ZONA MARCADA, ASÍ QUE LLEGAMOS, NEUTRALIZAMOS A LOS INSURGENTES Y VOLVEMOS A CASA ANTES DE LA NOCHE.

PERO RECORDAD QUE ESTO ES PARTE DE LA ZONA CERO, POR LO QUE LOS NIVELES DE RADIACIÓN SEGURAMENTE SEGUIRÁN ELEVADOS SOBRE SUPERFICIES

ASÍ QUE NO TOQUEIS NADA

MISERABLES INSURGENTES ESTARÁN ESCONDIDOS COMO RATAS DETRÁS DE LOS ÁRBOLES. TENGO UNAS GANAS DE DARLES SU MERECIDO QUE NO VEAS

LO PEOR DE TODO ES QUE NOS HACEN VENIR HASTA ESTE SITIO, ESOS COBARDAS HAN CAVADO SU PROPIA TUMBA...

VENGA YA, DISFRUTAD DEL PAISAJE, NO TODOS LOS DÍAS SE VISITA EL YERMO,

YA BASTA "LEATHERFACE" EL CHICO FUE TRANSFERIDO DESDE LAS RESERVAS MILITARES DEL ESTADO, ELEGIDO A DEDO POR EL MISMISSIMO GENERAL, ASÍ QUE QUÉDATE TRANQUILO, ES DE LOS NUESTROS



ESCUCHA NOVATO EN TU FICHA NO APARECIAN TUS APELLIDOS, QUE QUEDE CLARO QUE NO QUEREMOS DESCENDIENTES DE ANTI-PROGRESISTAS EN NUESTRAS FILAS Y...

NI IDEA DE TODAS FORMAS NO PODEMOS RODEARLO. SEÑORES, CREO QUE DEBERÍAMOS INVESTIGAR POR AHÍ. SI LOS INSURGENTES ESTÁN ESCONDIDOS ESE ES EL MEJOR SITIO DONDE BUSCAR



LA NIEBLA PARECE MÁS DENSA AHÍ ABAJO, ¿DE DONDE SALE TANTA?

HERMOSO... SIMPLEMENTE ESPLÉNDIDO



EL CIELO...  
ESTE AROMA A DESOLACIÓN  
¿ESTÁ NEVANDO?  
¿Aquí?  
No...



...ESTO ES...

NO, NO ES NIEVE...



¿CENIZA?

SEGURAMENTE RADIOACTIVA



QUÉ RARO CAPITÁN ESPERABA LLUVIA, PERO NO ESTO ¿QUE DEBERÍAMOS HACER?



TIENES RAZÓN, DUDAR NO ES PROPIO DE NOSOTROS NOVATO, CUANDO ENCONTREMOS A LOS OBJETIVOS NO HAGAS NADA SI NO TE LO ORDENAMOS

ALTO Y CLARO

QUE OLOR MÁS RARO...

SEGUIMOS. LOS ENEMIGOS DE LA NACIÓN SIGUEN SUELTOS. NO PARAREMOS HASTA COMPLETAR LA MISION PASE LO QUE PASE REGRESAMOS A CASA CON LA CABEZA BIEN ALTA

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

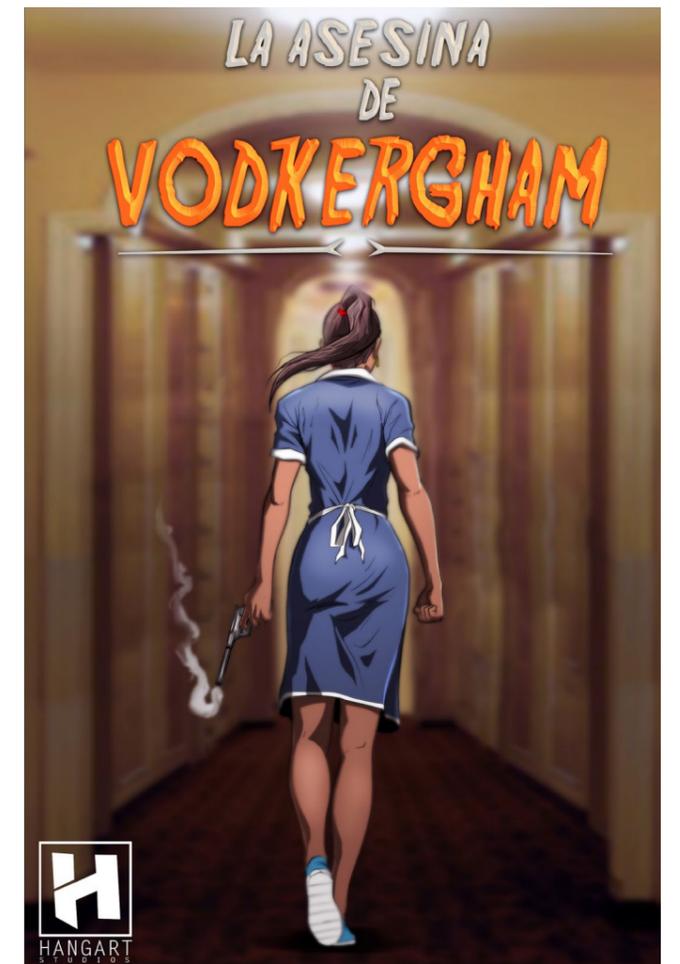
NO QUIERO QUE VAYA A PEOR  
NO QUIERO...



HANGART  
studios

# LA ASESINA DE VODKERGHAM

GERTRUDIS SUAKIN RILOHA



## 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.



BUENO...  
ES UN PLAN  
SENCILLO.



JJJJ...  
¡QUÉ LIO!

¿QUIERE QUE PROTEJA A SU HIJO?,  
NO SÉ SI SE HA DADO CUENTA,  
PERO EL NARANJA ME FAVORECE,



ESTOY CUMPLIENDO  
CONDENA,

¿ACASO QUIERE  
QUE LE PONGA EN  
MI CELDA?

BUENO, NO SERÍA  
MALA IDEA,

PERO  
NO ESTOY TAN  
DESESPERADA.



JJJJ...MUY GRACIOSA  
SEÑORITA NGUEMA,

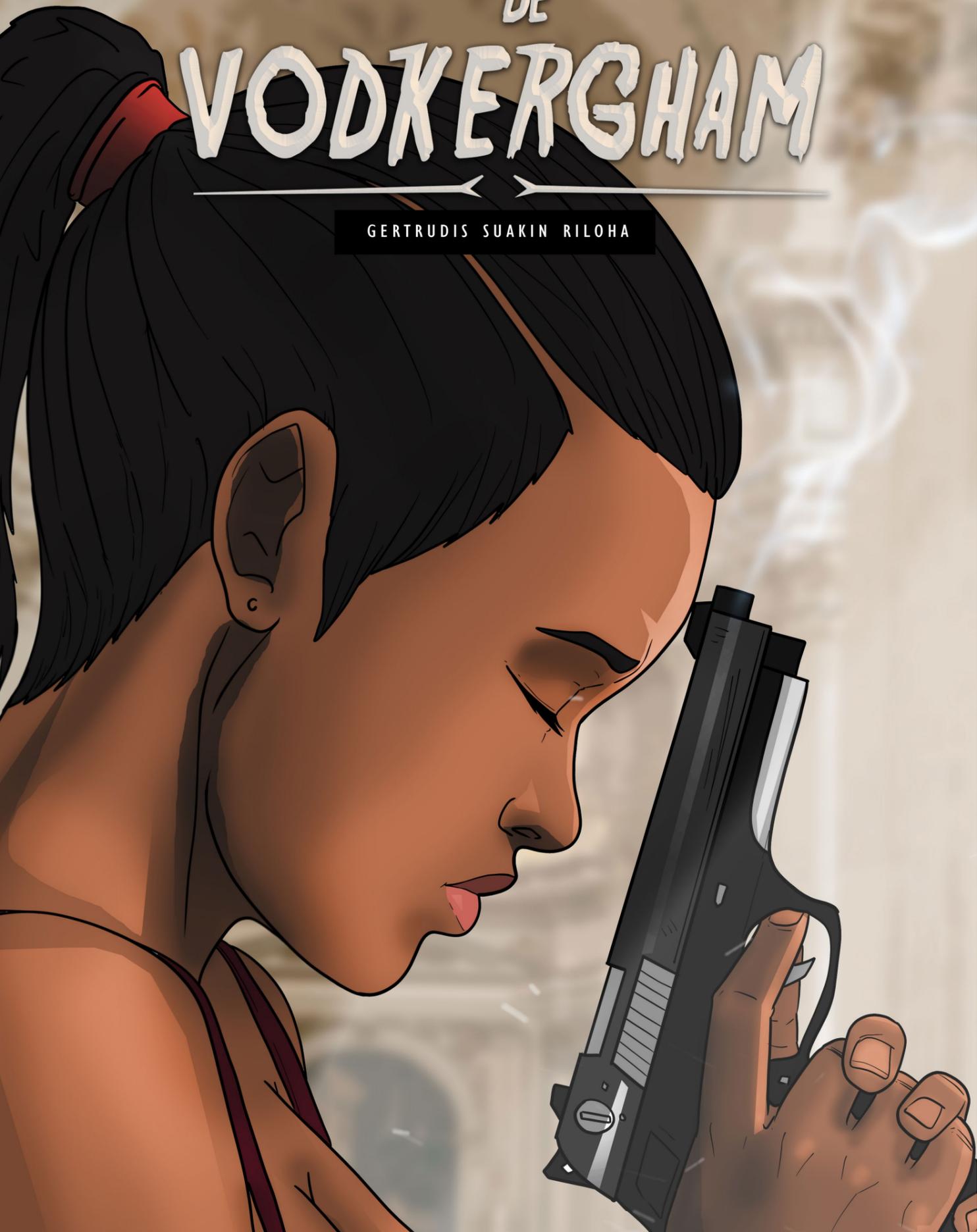


HE AQUÍ MI PROPUESTA:  
TE OFREZCO UNA LIBERTAD  
INMEDIATA, CON UNA NUEVA  
IDENTIDAD EN VODKERGHAM  
Y PARA TODOS AQUÍ SERÁS  
SOLO UN FANTASMA.

ES UN PLAN  
MUY SENCILLO.

# 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.



Los fuertes ganan  
dinero...dinero de los  
débiles.



Quién  
es?



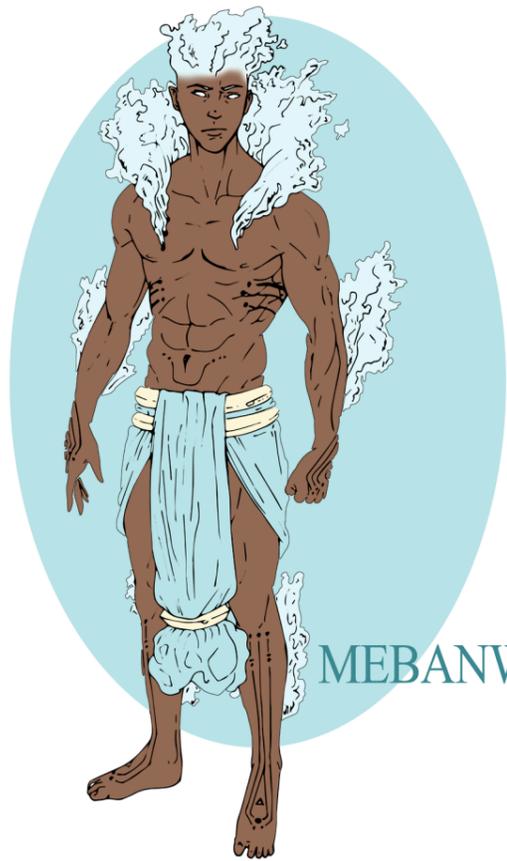
Somos  
compradores,  
venimos  
a comprartodo  
lo que has estado robando  
por un precio  
de lo más justo...  
osea ¡GRATIS!



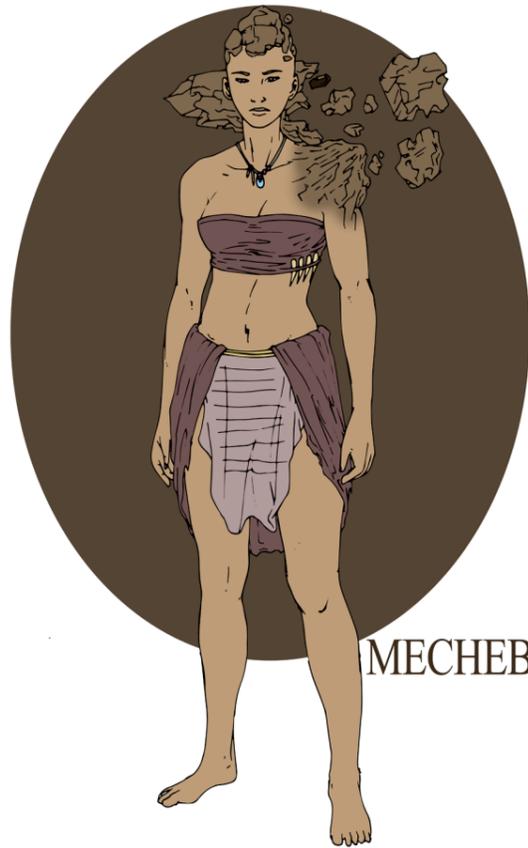
# EDÚ

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