**‘Penss y los pliegues del mundo’: un cómic filosófico sobre un observador de la naturaleza**

***NORMA publica la gran obra del francés Jérémie Moreau, un relato en viñetas ambientado en la prehistoria en la línea estética de la anterior obra del autor, ‘La saga de Grimr’, ganadora al Premio a la Mejor Obra en el prestigioso Festival de Angoulême.***

Nadie sabe a ciencia cierta el nombre del primer ser humano que fue a contracorriente de la sociedad de su tiempo, pero bien pudo haber sido alguien muy parecido a Penss. El personaje creado por el dibujante francés Jérémie Moreau es el protagonista de *Penss y los pliegues del mundo*, un cómic con una importante carga poética y filosófica que habla de la importancia de observar la naturaleza y sus posibilidades, y que ve la luz ahora en España de la mano de Norma Editorial.

La historia narra la peripecia de Penss, el eslabón más débil de un clan prehistórico que habita en las montañas. A diferencia de los demás, Penss parece incapaz de cazar o de pescar: por el contrario, se pasa la vida ensimismado, absorto en la contemplación de la naturaleza, de la continua transformación del paisaje, las mutaciones de la vegetación, el paso de las nubes por el cielo o el flujo incesante de los ríos. Toda esa belleza lo tiene encandilado, pero en su interior empieza a tomar forma un sueño: poseer la capacidad de cambiar lo que le rodea.

Lo único que devuelve a la comunidad son piedras, inútiles para satisfacer las necesidades de los suyos. Cuando es abandonado por su clan, sobrevive a duras penas en una cueva con su madre. Pero esta, anciana y débil, apenas alcanza a pedirle algo antes de morir: que no dude en comérsela para garantizar su supervivencia en tan duras condiciones. Penss le hace caso, pero queda traumatizado por la experiencia. Al llegar la primavera, sin embargo, va a obtener de la tierra un secreto asombroso: todo lo que vive se desarrolla. Nuestro personaje descubre la agricultura y, con ella, un nuevo horizonte para la Humanidad.

Ya cuando disfrutaba del éxito de *La Saga de Grimr*, Fauve de Oro 2018 en el Festival de Angulema, Moreau había adelantado que su próxima obra estaría ambientada en la Prehistoria. “La idea nació tras escuchar un podcast de una conferencia disparatada de Gilles Deleuze sobre Leibniz y el pliegue”, comentaba a la cadena francesa France Info. “En él, Deleuze explicaba cómo Leibniz cambió el átomo por el pliegue para explicar la materia y el mundo. Básicamente, el mundo y todos los elementos, las nubes, el agua, el fuego, las montañas, están hechos de pliegues que se pliegan, se despliegan y se vuelven a plegar. Doy bastantes paseos por el Vercors, y después de escuchar este programa, empecé a ver pliegues por todas partes. En las líneas de la mano, en las arrugas, en el agua... Así surgió la idea de un primer filósofo de la prehistoria”.

Penss y los pliegues del mundo fue publicado en Francia en 2019 por Delcourt, y ese mismo año fue nominado entre los finalistas al Prix Bédélys 2019 en la categoría de Mejor cómic francófono. “Mi idea era recorrer la historia de la humanidad, de la relación del hombre con la naturaleza, de la ecología, de forma alegórica. Al principio, el hombre temía a la naturaleza, que es lo que representa la visión del clan. Penss es diferente, no teme a la naturaleza, admira su belleza. Y luego está el punto de inflexión, en la cueva, que le hace descubrir la crueldad del mundo. A partir de entonces, Penss se rebela y comprende que existe una lógica en este mundo. Pasa del misterio a la lógica. Una vez que lo ha entendido, intenta utilizarlo. Pasamos a la fase de la domesticación de la naturaleza, y a la concepción de Descartes de los hombres como "amos y poseedores de la naturaleza", y sus consecuencias: cultura, propiedad, luego guerras y destrucciones que llevan a tomar conciencia, en el mundo actual, de los límites de esta idea. La respuesta de Penss es volver a ponerse en marcha, retomar el camino del nomadismo”.

**Sobre el autor**

**Moreau, Jérémie**

Nació en París en 1987. Ya desde los 8 años participaba en el concurso de cómic para escolares del Festival de Angulema, que logra ganar a los 16. Tiempo después, su carrera tomará el camino de la animación, ingresando en la prestigiosa Escuela de los Gobelins, lo que influirá en su estilo. No en vano, regresará a Angulema en 2012 con su primer trabajo, El mono de Hartlepool, con guion de Wilfrid Lupano, que fue seleccionado para los Premios Esenciales y obtuvo el Premio de los Libreros. Tres años después, el mismo festival reconocerá su talento nominándolo a los mismos premios por su nueva entrega, Max Winston. Tras Tempête au Haras, un álbum juvenil en colaboración con Chris Donner, publica La saga de Grimr, su última obra. Con ella volvió una vez más a triunfar en Angulema, esta vez conquistando el premio Fauve d’Or.