

ANDREU MARTIN



Es un novelista, guionista de cómic y de cine español (nació en Barcelona; 9 de mayo de 1949), considerado como uno de los maestros de la novela negra española. Comenzó a escribir guiones de tebeos desde muy joven, continuando esta labor en las editoriales Bruguera y Grijalbo tras licenciarse en Psicología en 1971. A lo largo de su carrera, además de guiones para tebeos, ha escrito teatro, guiones de televisión y cine, ha trabajado como director cinematográfico y ha colaborado en numerosos periódicos y revistas como por ejemplo Destino, Cambio 16 y El Jueves entre otras. Es bien conocido por su personaje Flanagan, en sus publicaciones de novelas policíacas juveniles escritas en colaboración con Jaime Ribera. Es autor de novelas policíacas para jóvenes y adultos. En 2001 obtuvo el premio La sonrisa vertical con Espera, ponte así y en 2002 fue el ganador del XXXIV Premio Ateneo de Sevilla por su novela Bellísimas personas

Detective Esquius

(Esquius 01) Con los muertos no se juega:

Se puede jugar con el corazón de una pobre niña rica pidiéndole dinero para comprar libros y utilizándolo para pagarse a un par de profesionales del sexo...Se puede jugar con el miedo de una famosa modelo y actriz de cine, y asediarla con llamadas telefónicas y amenazas hasta hacerla enloquecer...Se puede jugar al escondite con un traficante de drogas, metiéndose en su discoteca y destrozándolo todo sólo para llamar la atención...Se puede jugar con las palabras y elaborar teorías literarias, revolucionarias e iconoclastas sobre autores clásicos de toda la vida y sus detectives de ficción, con la

única intención de ligar...Se puede jugar con cueros y cadenas y mordazas y látigos...Se puede jugar en casa y en la calle, en el hospital, en el aparcamiento, en el asilo de ancianos, en el restaurante y hasta en casa de tu hijo, en compañía de nuera y nietos...Se puede jugar a policías y ladrones, y a investigadores privados, como los de las películas, y al ajedrez, y al parchís, y al póquer, y al mus, y hasta a la ruleta rusa...Pero con los muertos, no, eso sí que no:

(Esquius 02) La clave de las llaves:

Ángel Esquius y sus compañeros de la agencia de detectives se las prometen muy felices cuando entra en su oficina una mujer cargada de billetes, madre de una prostituta de lujo muerta en extrañas circunstancias. La mujer sólo exige una compensación digna para su nieta, ahora huérfana, pero el caso se complica cuando se hace evidente la identidad del principal implicado. Al mismo tiempo, Ángel tiene que vérselas con un jefe irresponsable, un aspirante a suegro, la policía y unos tipos que parecen surgidos de una película de terror. El detective ya tiene suficientes problemas personales, pero su instinto le obliga a seguir adelante hasta desvelar todas las claves ocultas del juego. El protagonista de Con los muertos no se juega regresa con una trepidante y divertida aventura policíaca en la que se mezclan política, sexo, religión, fútbol, justicia y, cómo no, mucho dinero.

(Esquius 03) La monja que perdió la cabeza:

Algunos casos te dan dolor de cabeza. Por ejemplo, el de una religiosa secuestrada en un convento de clausura, o el de un hombre al que no le gustan los negros buscando a su hija negra. También hay casos que te pueden hacer perder la cabeza, como el robo de un famoso cuadro en el que el principal sospechoso es el hombre de blanco que manda en el Vaticano. Y situaciones que te traen de cabeza, como el tener una prostituta kosovar durmiendo en tu casa... sin haberla invitado. El detective ángel Esquius puede hacer frente a eso y todo más. Pero esta vez, si quiere salir vivo del embrollo en que se ha metido, primero tiene que encontrar a una monja muy especial... la monja que perdió la cabeza.La

tercera aventura del estrafalario y siempre apurado detective Esquius, protagonista de *Con los muertos no se juega* y *La clave de las llaves*, vuelve cargada de intriga, acción y ácido sentido del humor.

(Esquius 04) Si hay que matar, ¡se mata:

No es habitual en la moderna novela negra, la localización principal en terrenos extraurbanos. Podríamos decir que la ciudad le va bien a la intriga criminal. Sin embargo, como excepción que confirma la regla, Andreu Martín y Jaume Ribera, nos llevan de excursión a la montaña pirenaica, a un pueblo perdido donde una femme fatale, Sara Artigues, precisa de los servicios de la agencia de detectives del atrabiliario y parlanchín señor Biosca, en Barcelona. El detective Ángel Esquius es encargado por la agencia para arrojar luz sobre tan oscura trama. Esta joven viuda, de ojos color esmeralda y largas piernas bien torneadas, se manifiesta aterrada por temor a sufrir un chantaje. Todo ello explicado en un intrincado dialecto local y con profusión de frases textuales extraídas del cine. Entre los móviles de tal presagio, el dinero, mucho dinero. Su fallecido marido le ha dejado una herencia importante, entre cuyos frutos hay tierras extensas, susceptibles de ser recalificadas en campos de golf. Las intrigas típicas del mundo rural son aquí un material espléndido para localizar la acción: las envidias, los ataques de cuernos, las disputas por los terrenos, los celos, las herencias justicieras, la promiscuidad en todos los ámbitos, la carencia de intimidad y anonimato, los odios genealógicos, las recalificaciones del suelo y las teorizaciones ecológicas. También hay dos muertos, por si faltara algo.