

FRAN
20
10



AGOSTO 2013 NÚM. 24

EL
FIN DE LA
inocencia

“El cómic es algo demasiado amplio. No puedes decir que un tipo o género de comic es mejor que otro. Puedes decirlo de modo subjetivo, pero decirlo como si fuera algo objetivo es incorrecto. Es moralmente incorrecto, porque dejaría fuera cosas que valen la pena.”

ted rall

“No recuerdo exactamente cuándo fue que leí mi primera historieta, pero sí recuerdo con exactitud qué tan liberado y subversivo me sentí al hacerlo.”

edward w. said

“Sócrates tendría que haber escrito cómics.”

mark waid



AGOSTO 2013 **REVISTA EXEGESIS**

portada del número 24 por franki
edición de blas bigatti y marc roca
diseño gráfico de jordi mestre
gestión y diseño web de jesús perez y antonio hg
gestión de comunidad por aitor gascón

NUMERO 24

Todos los contenidos incluidos en la revista son propiedad de sus respectivos autores y están publicados con su permiso bajo la licencia Creative Commons, reconocimiento no comercial, sin obras derivadas 3.0.



editorial	4
'el fin de la inocencia', por blas bigatti	
'con fuego en la mirada', por marc roca	
la fábrica	6
por franki	
cacería ibérica	10
por josé luis tejero	
juego de niños	18
por blas bigatti y lobato	
el faro	20
por cris collado sanz	
reichkameraden	28
por guillermo martínez y gastón 'allmanzor' martino	
él viene	34
por p.a.q.a.r.o.	
medellín ciudad dibujada	36
por altaís	
observatorio de webcómic	41
'ja', por jonás aguilar y ángela cuéllar	
depósito de miseria (i)	42
por hermés piqué y juan romera	
entrevista	55
juan romera	
el lingüista ilustrado	58
por neil cohn	
pensando viñetas	61
por julio César iglesias	
la baulera	67
gustavo sala, por andrés accorsi	
'little nemo', por álvaro pons	
apuntes a vuelapluma	74
'cómo colorear lápiz con photoshop', por antonio hg	
colapso, capítulo 18	75
por jaime ruiz y franki	
el exégeta del mes	80
'allmanzor'	



el fin de la inocencia

Creí que el niño de cabellos de oro habría vuelto a las estrellas. Después de todo, debía cuidar de su rosa. Yo pensaba en él, en su asteroide. Pensaba en su frágil y opresiva rosa de cuatro espinas y en la cabra que yo mismo le había dibujado. Pensaba en su viaje a través del espacio mórbido y vacío, montado en la cola de un cometa. Pensaba en las estrellas, sus estrellas. Y disfrutaba viéndolas reír como un millón de cascabeles. Yo miraba y oía las estrellas. Cada día y cada noche. Desde que él se fue, no había podido quitar mi vista de su resplandor.

Pero entonces ocurrió. Oscuramente comprendí lo que en mi desconsuelo me había negado a admitir. Que el niño de cabellos de oro no logró volver a su asteroide. Que cayó muerto, las manos y las piernas tumefactas por la mordida tóxica que embotó sus venas y paralizó su sangre; su delicada humanidad arrebatada por las hienas carroñeras del desierto; su carne desgarrada, sus huesos roídos, sus restos hurtados y esparcidos en obscenas madrigueras. La podredumbre impregnándolo todo.

Está muerto. ¿Qué hago yo, entonces, que no quito los ojos de las estrellas?

Me obligo a bajar la vista. Tanteo con ojos entreabiertos el mundo que me rodea. El mundo me sonríe. Observo sus contornos, sus matices, la magia de una realidad luminosa y fantástica como la risa de un millón de cascabeles. Piso el suelo con firmeza y oigo las voces mitológicas del mundo. Me llega insistente una misma y única palabra, una palabra que me habla al unísono de estrellas y de sueños profanos, de tecnología y de magia primitiva, de futuro pero también de presente y pasado. Una palabra que oculta en su interior la clave de un mundo de trazos e historias dibujadas. Un mundo que el niño de cabellos de oro hubiese sabido apreciar, aunque sin comprenderlo. Porque aquel niño amaba los dibujos, pero en su inocencia aún perseguía las estrellas. Para nosotros en cambio, las estrellas no son más una frontera. El niño ha muerto. Es tiempo de crecer.

Bienvenidos a un mundo sin fronteras.
Bienvenidos a una nueva 'Exégesis'.



con fuego en la mirada

'Exégesis' se moría. La publicación de narrativa gráfica online más longeva del mundo de habla hispana había llevado al límite su exploración de la ciencia ficción y no tenía fuerzas para seguir su viaje. Varados en el espacio, los supervivientes del equipo editorial barajamos la posibilidad de abandonar la nave y poner fin a la aventura que había unido nuestros caminos los últimos años. Una época tan apasionante y satisfactoria que nos ha impulsado a seguir adelante una vez más. Pero como no se trata de sobrevivir, sino de insuflar la más vigorosa vitalidad a la revista, hemos descartado las medias tintas. El resultado lo tenéis en vuestras pantallas.

En la nueva etapa de la revista habrá buenas historietas, como siempre y sobre todo. La ficción en viñetas seguirá siendo el eje de la revista, en adelante sin la restricción de un género en concreto. Las historias que presentaremos abordarán todo tipo de géneros, temáticas e inquietudes, con el único común denominador de la calidad artística que les exigiremos. Pero también nos preguntaremos cómo se hacen las buenas historietas y en qué consiste este lenguaje a base de viñetas que tanto nos apasiona. Contaremos con

una sección dedicada al análisis de la narración visual en la que os presentaremos firmas con visiones agudas sobre el cómic y sus circunstancias. Entre otras muchas novedades, también tendremos reseñas de obras clásicas, entrevistas con nuestros autores, un aparador para aquellos webcómic que nos parezcan más sugerentes y series temáticas de ilustraciones a cargo de dibujantes con mucho que trazar sobre el papel.

Elevar el estándar de calidad de la revista, mejorar su presentación y reforzar su presencia en la red son otros ejes fundamentales del cambio en 'Exégesis', desde ya más revista y más en línea que nunca. Atendiendo a una regularidad mensual, nuestra renovada web se centrará en ofrecer la descarga de cada nuevo número junto a otras colecciones monográficas y nuestra actividad cotidiana se vehiculará a través de las redes sociales, donde confiamos encontrar vuestra mano tendida para pisar firme los terrenos desconocidos en los que nos aventuramos.

'Exégesis' ha muerto, pero no ha sido grave. Ha renacido de sus cenizas y hay fuego en su mirada.

marc roca

LA FÁBRICA

"HOLA, BUENOS DÍAS. MI NOMBRE ES ARTURO. SON LAS SIETE DE LA MAÑANA Y VOY A TRABAJAR."



"COMO TODOS LOS DE POR AQUÍ, TRABAJO EN LA FÁBRICA."

"ESTE ES MANOLO. UN TIPO SALUDABLE Y DEPORTISTA. UNA ACTITUD ADMIRABLE EN ESTOS TIEMPOS QUE CORREN."

HOLA, ARTURITO. ¿QUÉ BUEN DÍA TENEMOS HOY, EH?



SI. ¡QUIZÁ HASTA SALGA EL SOL Y TODO!

¿EL SOL? PERO QUE CACHONDO ERES ARTURITO.

"TAMBIÉN TRABAJA EN LA FÁBRICA. EN MANTENIMIENTO."

...SUERTE TIENES DE VER TAN SIQUIERA.

PUEDES HACERTE A LA IDEA DE QUE NO VAS A VER LUZ DE SOL DIRECTA, AL MENOS EN LOS PRÓXIMOS NUEVE MESES.

TRÁS EL ÚLTIMO GRAN ACCIDENTE...



"LLEVO SEIS AÑOS EN LA FÁBRICA Y UN ENCARGADO ME HA SOPLADO QUE IGUAL ME RENUEVAN POR OTROS SEIS (MESES, CLARO)."

¡EY, ARTURITO, CARÍÑO! ¿QUÉ SUERTE HE TENIDO DE ENCONTRARTE! ¿SABES?

"EN FIN, HABRÁ QUE ESPERAR."



¿EH? AH! HO-HOLA PURITA... ¿QUÉ SE TE OF...FRECE?

ME HAS DE HACER UN PEQUEÑO FAVOR, ARTURITO...

UN FAVOR DE AMIGO, ¿VALE?

¿VES AQUELLOS SEÑORES DE ALLÍ, ¿VERDAD?

MIRA. ME HAN OFRECIDO UN BUEN DINERO POR HACERLES UN TRABAJITO. NADA ESPECIAL. UNA SUPLENCIA. YA SABES.

PERO NECESITO QUE ALGUIEN SE OCUPE DE LOS NIÑOS EL PAR DE HORAS QUE...

P-PERO YO NO... YO NO PU-PUEDO PURITA, ES QUE ENTRA A...AHORA A TRABAJAR...



¡EH, TÚ, ZORRA! ¿VIENES YA O TENEMOS QUE IR A BUSCARTE?



¡YA VOY,
HOSTIAS,
YA VOY!!

¡ESTOY
HABLANDO CON
UN VIEJO AMIGO!
¿VALE?

¡POR DIOS,
ARTURITO...!

LO SIENTO.
NO PUEDO.

"UNA CONFESIÓN: PURITA
ES MI AMOR SECRETO."

No es
que mi
hermana
se cague
donde le
plazca.

Es que
mi hermana
padece de
incontinencia
intestinal.

"MUCHAS SON LAS NOCHES EN QUE
SUEÑO CON QUE LE CONFIESO LA PROFUNDA
PASIÓN QUE POR ELLA SIENTO."

Porque
abusaron de su
fresca inocencia
demasiado pronto y
ahora no puede
contenerse.

"PERO A LA LUZ DEL DÍA, EN CUANTO
ESCUCHO SU VOZ O NOTO SU SOLA
PRESENCIA...
ME AVERGUEZO TOTALMENTE."

"ME INVADE UNA EXTRAÑA ANGUSTIA, UN
MIEDO O UN NOSEQUÉ... PERO EL CASO
ES QUE ME PONGO A TARTAMUDEAR
IRREMEDIABLEMENTE."

En fin.
Veréis como
estos heteros no se
conforman sólo
con la vieja.

"Y ES AQUÍ CUANDO IRRUMPE EN MI
ROSTRO EL DELATOR SONROJO."

"Y ENTONCES, NI A MIRARLE
A LOS OJOS ME ATREVO."

¡Ajá! ¡Lo
dije! ¡ya
están aquí!

¡JiiiEK!

A ver
a quién
eligen...

"POR OTRO LADO, LAS MALAS
LENGUAS DICEN QUE PURITA NO ES UNA
MUJER MUY DECENTE."

"TAMBIÉN
YO LO SÉ."

"PERO LA VIDA NO ES
FÁCIL PARA UNA CHICA
SOLA Y CON DOS
CRIATURAS A SU CARGO."

¡A Ella!
¡Sí lo veía
venir!

No sé
que tendrán
ellas que no
tenga yo.

Aparte de SIDA
y todo ese amplio
abanico de
enfermedades de
transmisión
sexual!

¡son
gilipollas
estos
heteros!

"YO PIENSO QUE
PURITA NO HA
TENIDO SUERTE.
ESO ES TODO."

"¡ANDA LA OSA! SI ESTÁ AHÍ EL EXCELENTÍSIMO SEÑOR MARTÍNEZ!"

"EL SEÑOR MARTÍNEZ ES EL JEFE DE PERSONAL. UN GRAN TIPO..."

¡BUENOS DÍAS, SEÑOR MARTÍNEZ! ¿QUÉ TAL SU SEÑORA?

MIERDA.

¿Y LOS NIÑOS?

QUE TE DEN POR EL CULO, SUBNORMAL.

"...Y TODO UN CARACTER."

"PERO COMO SUELE OCURRIR EN TODA DEMOCRACIA CIVILIZADA Y MODERNA, NO TODO EL MONTE ES ORÉGANO. POR EJEMPLO, ESE DE AHÍ SENTADO ES EL ONOFRE."

"EL ONOFRE TAN SOLO TIENE 27 AÑOS Y EL MUY PÁJARO YA SE HA COGIDO LA JUBILACIÓN ANTICIPADA."

"COMO BIEN DIRÍA NUESTRO SIMPÁTICO ALCALDE: ¿ASÍ ES CÓMO PIENSAN ESTOS FACINEROSOS ROBAPERAS DELEVANTAR EL PAÍS?"

BUEN DÍA. ¿EH, ONOFRE?

GÑÑÑ....
PFFF...FF...
PRENNÑ~

"¡NI ME CONTESTA! ¡SERÁ GROSE-RO EL TÍO!"

"¿Y EL PEOR DE TODOS LOS PARÁSITOS SOCIALES? ESE MARIQUITA QUE ESTÁ AHÍ: EL NICOLÁS."

"PASA LAS HORAS MUERTAS DE AQUÍ PARA ALLÁ. JUGUETEANDO CON LAS FLORECILLAS Y LOS ANIMALES PORQUE ESTÁ EN EL PARO OBRERO."

"Y ESTÁ EN EL PUTO PARO PORQUE ES DEL SINDICATO OPOSITOR."

"YA SABÉIS. UN REVOLUCIONARIO ECOLÓGISTA DE ESOS QUE SIEMPRE SE ESTABA QUEJANDO."

"¡UN PUTO VAGO Y UN TERRORISTA DE MIERDA ES LO QUE ES!"

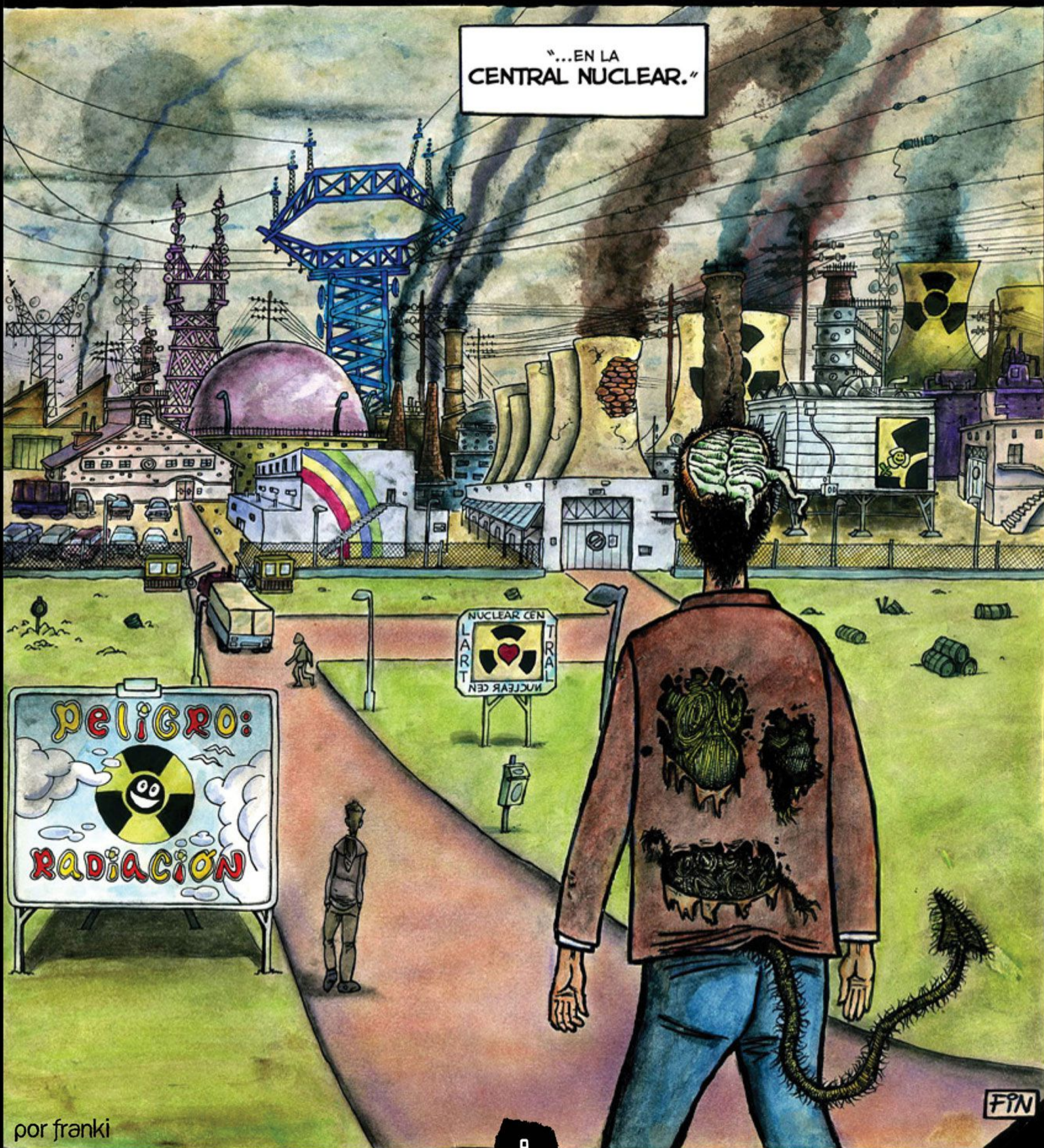
"YO NO LE HABLO."

"DIGAN LO QUE DIGAN
ESOS ECOLOGISTAS Y
ESOS
SINDICALISTAS..."

"...YO, AL MENOS,
TENGO UN TRABAJO..."

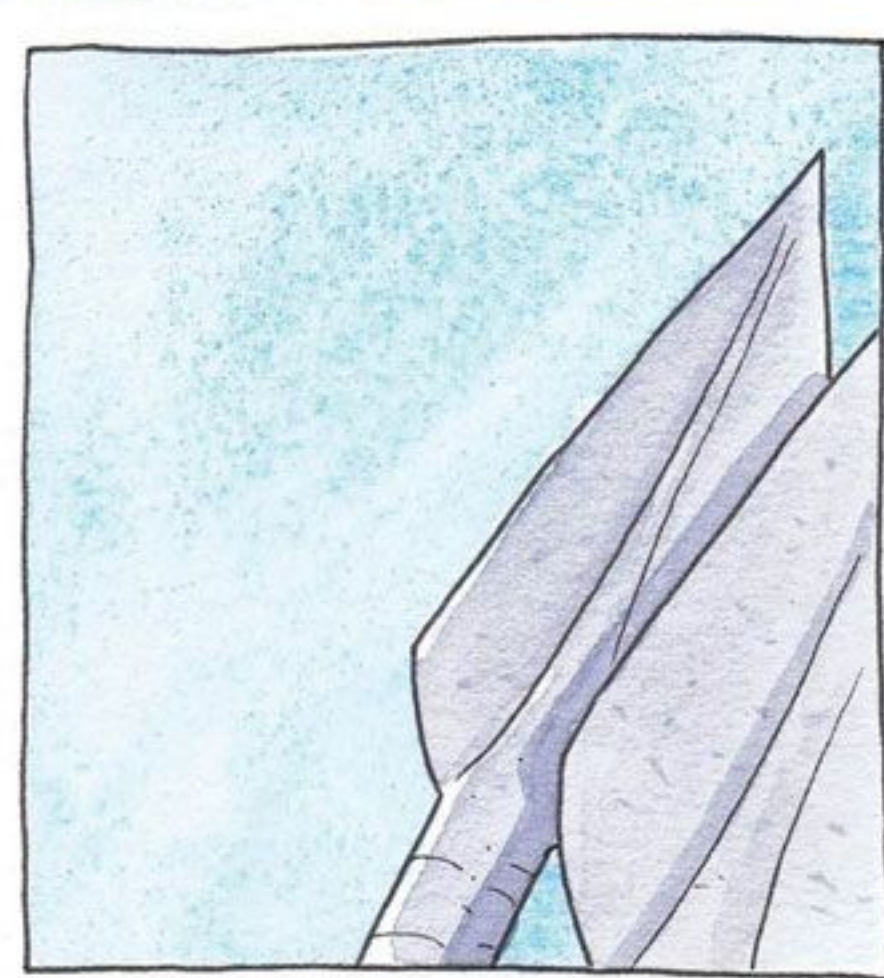
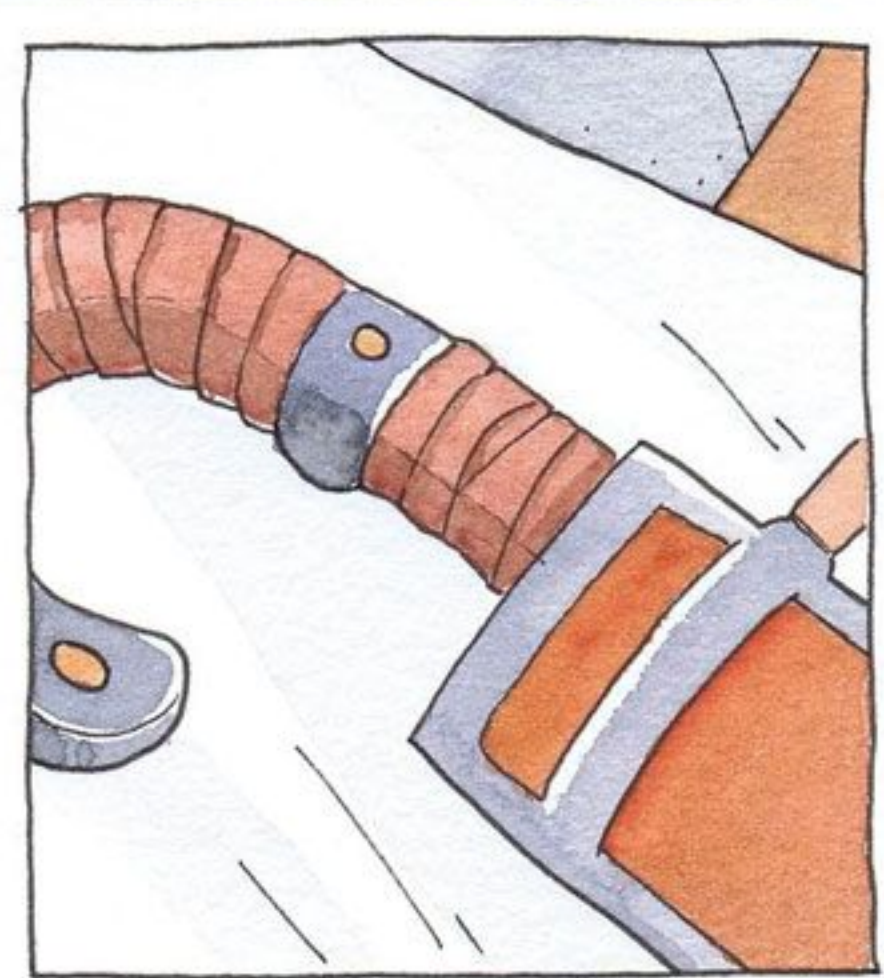
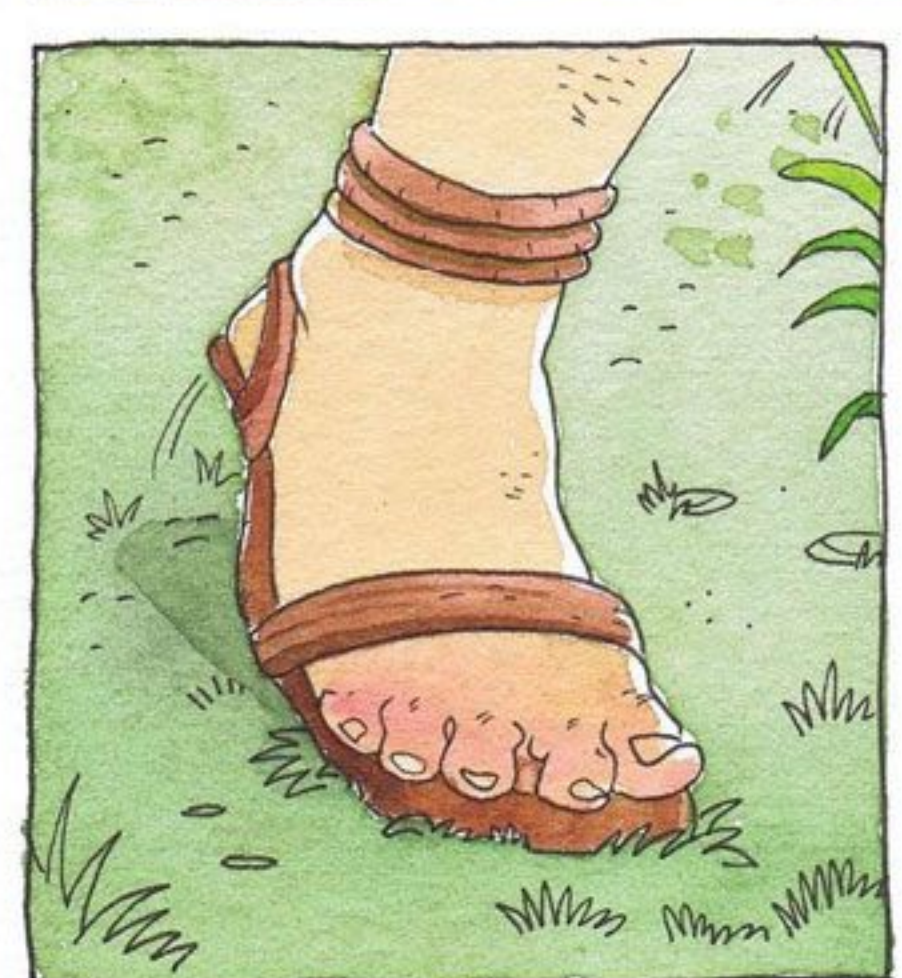
"...Y UN FUTURO..."

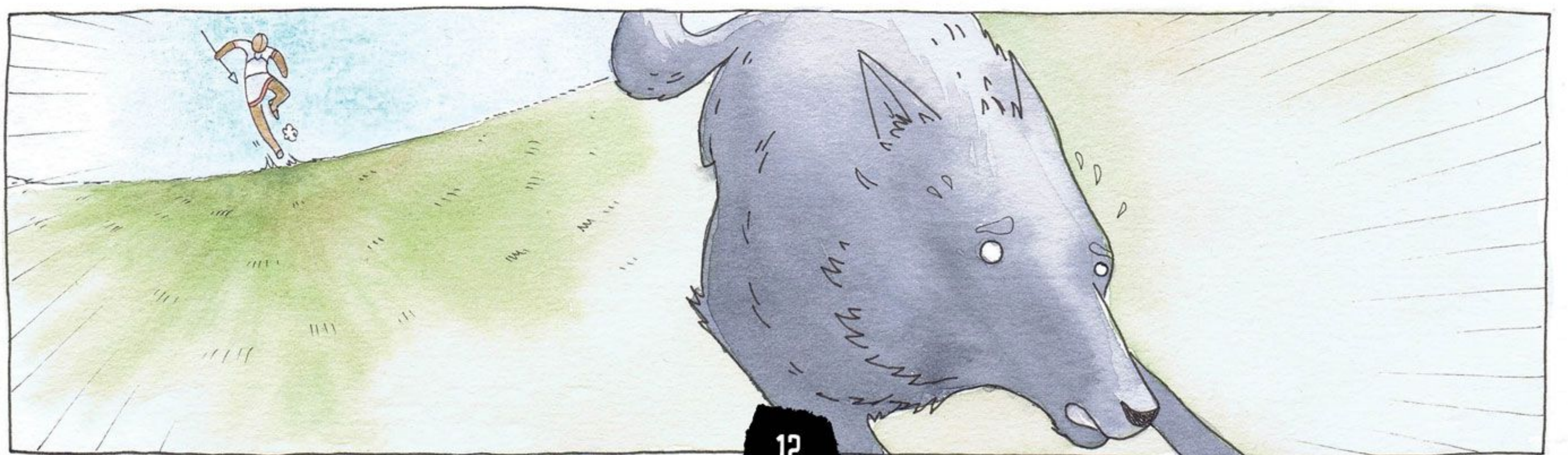
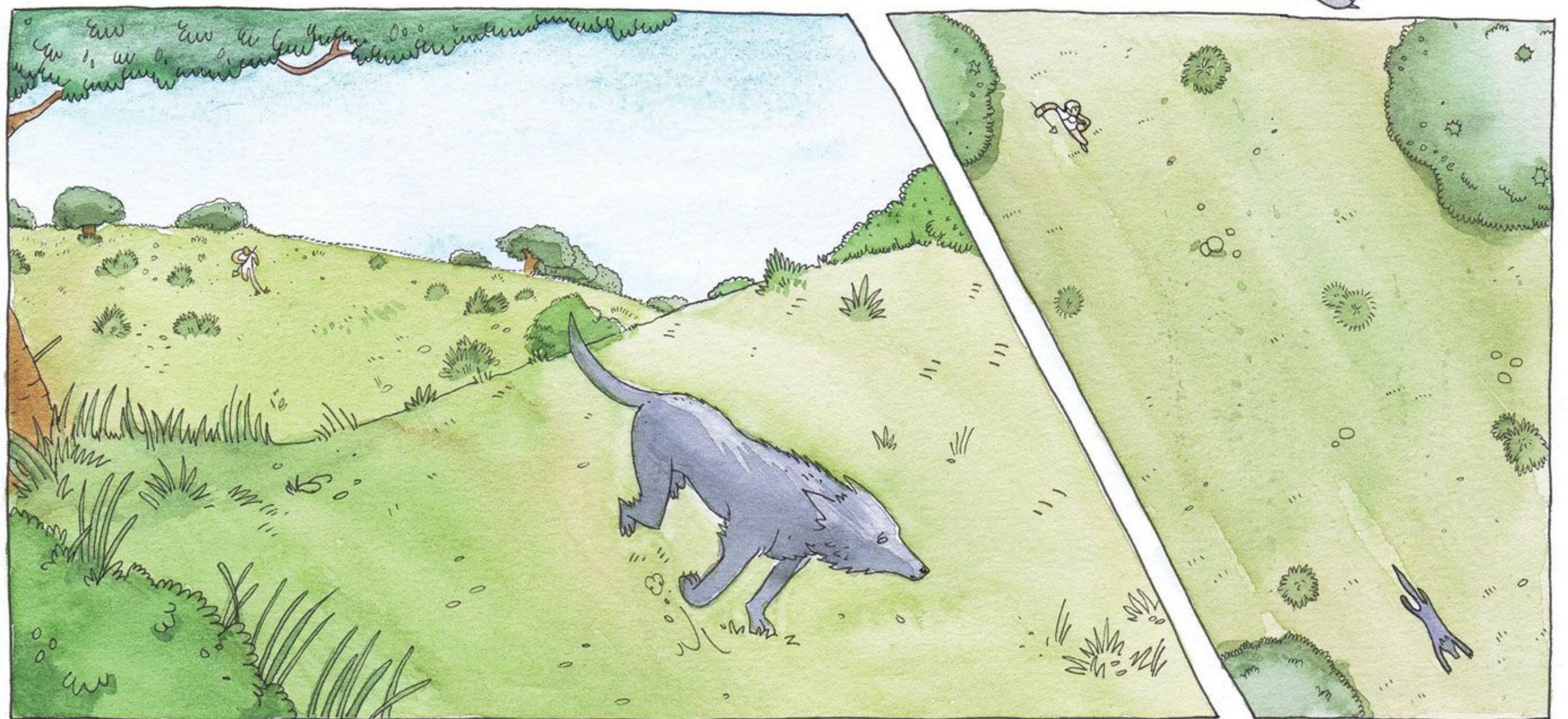
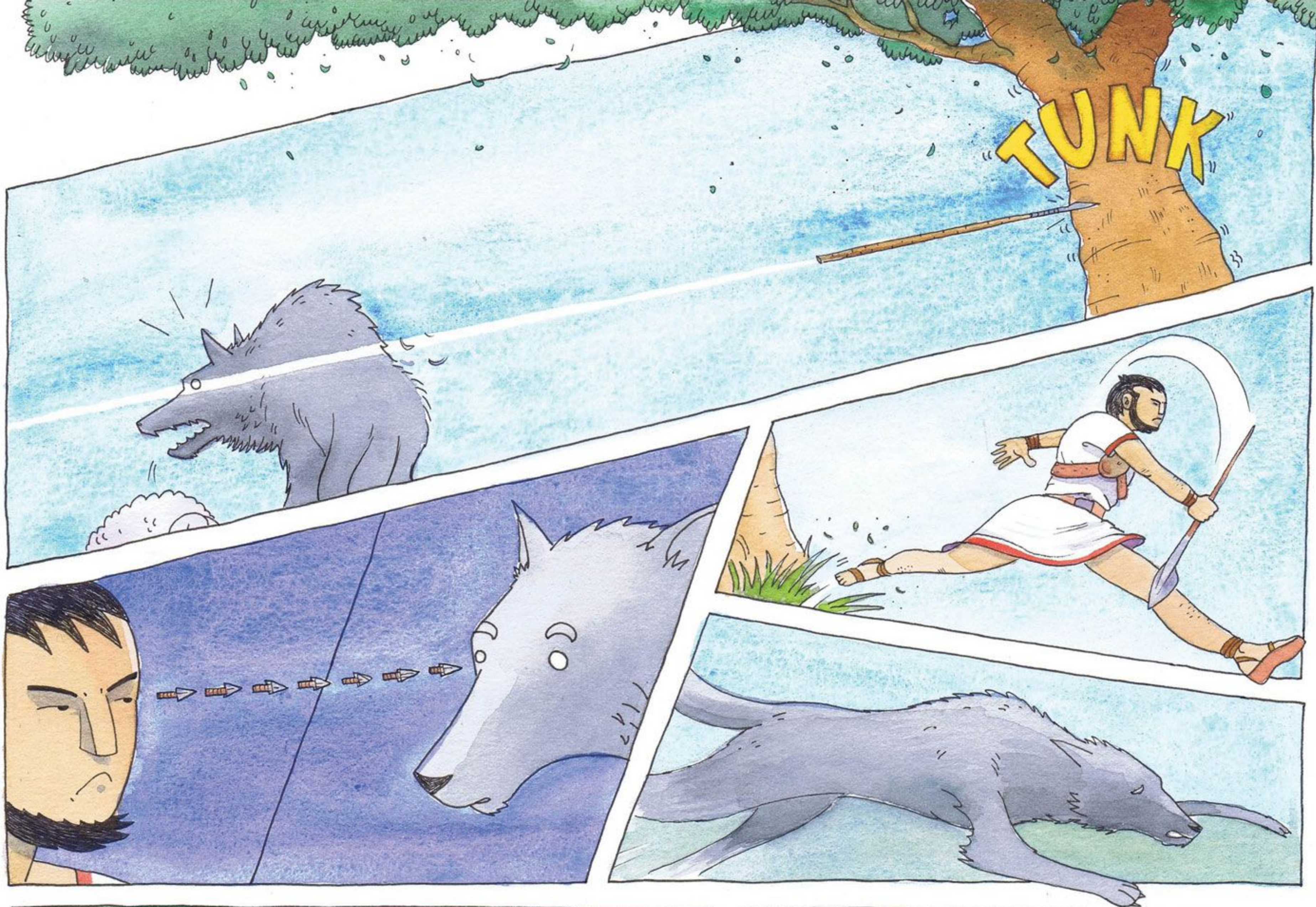
"...EN LA
CENTRAL NUCLEAR."

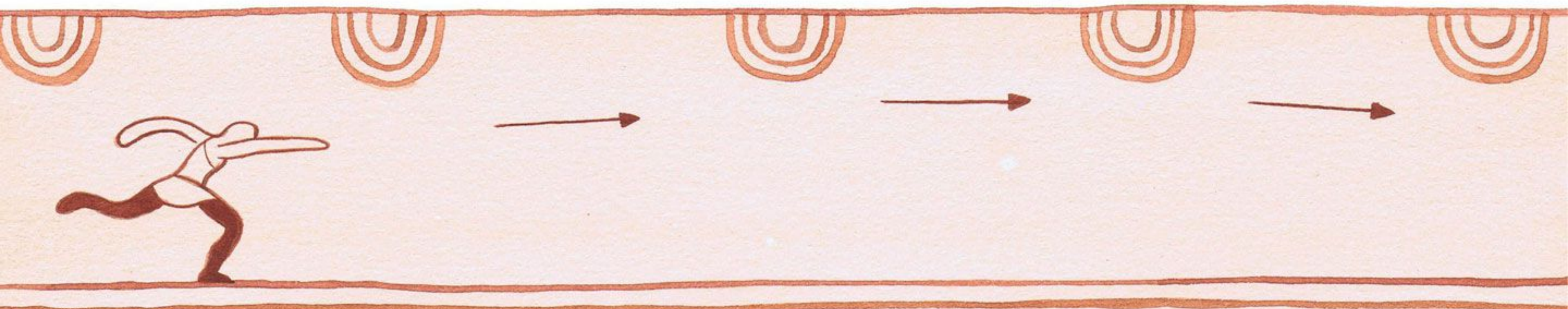
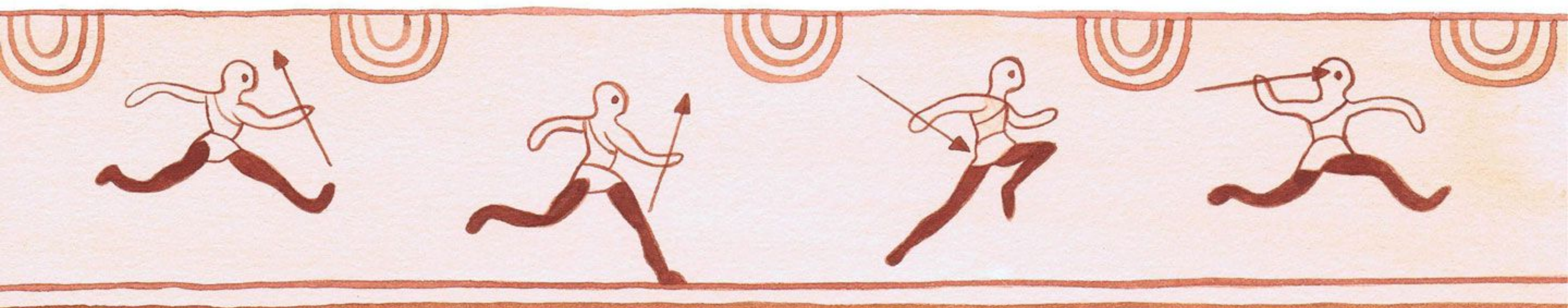
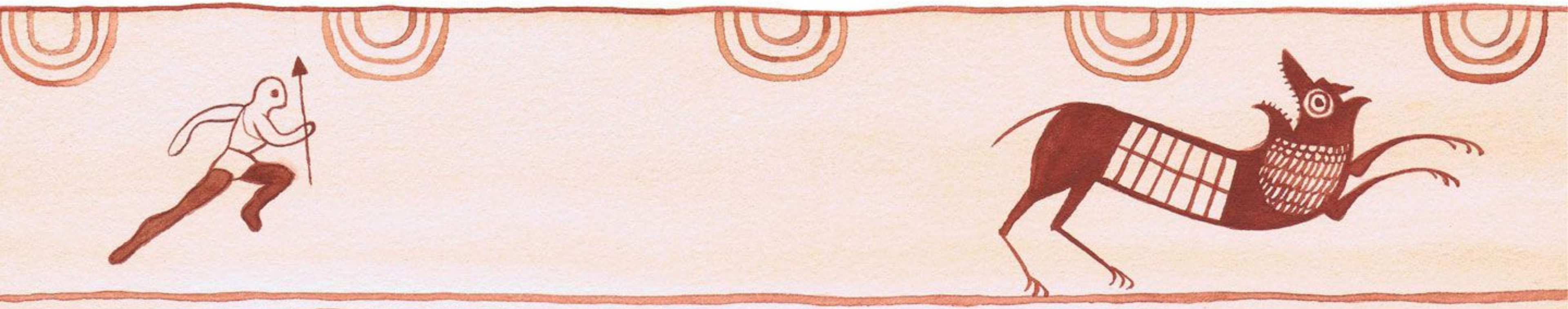
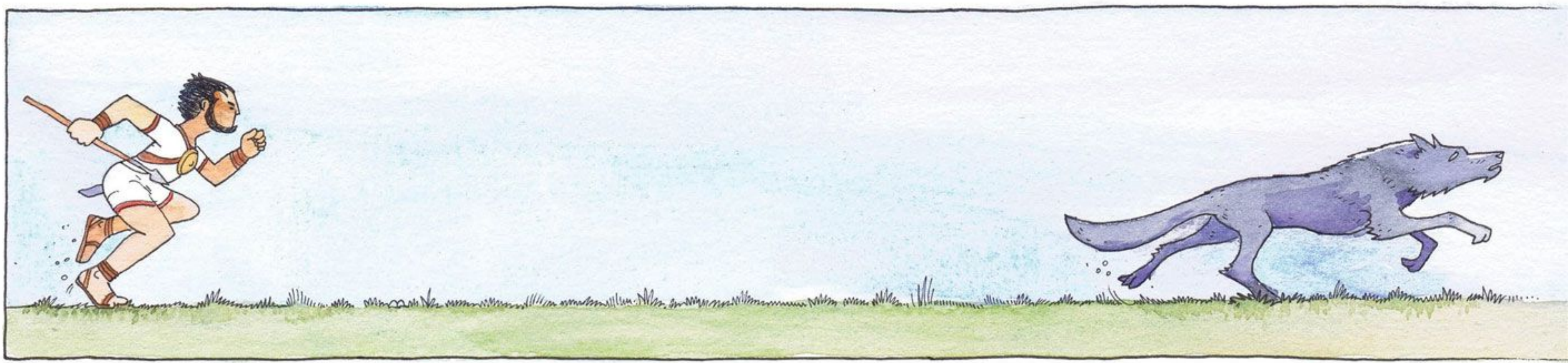


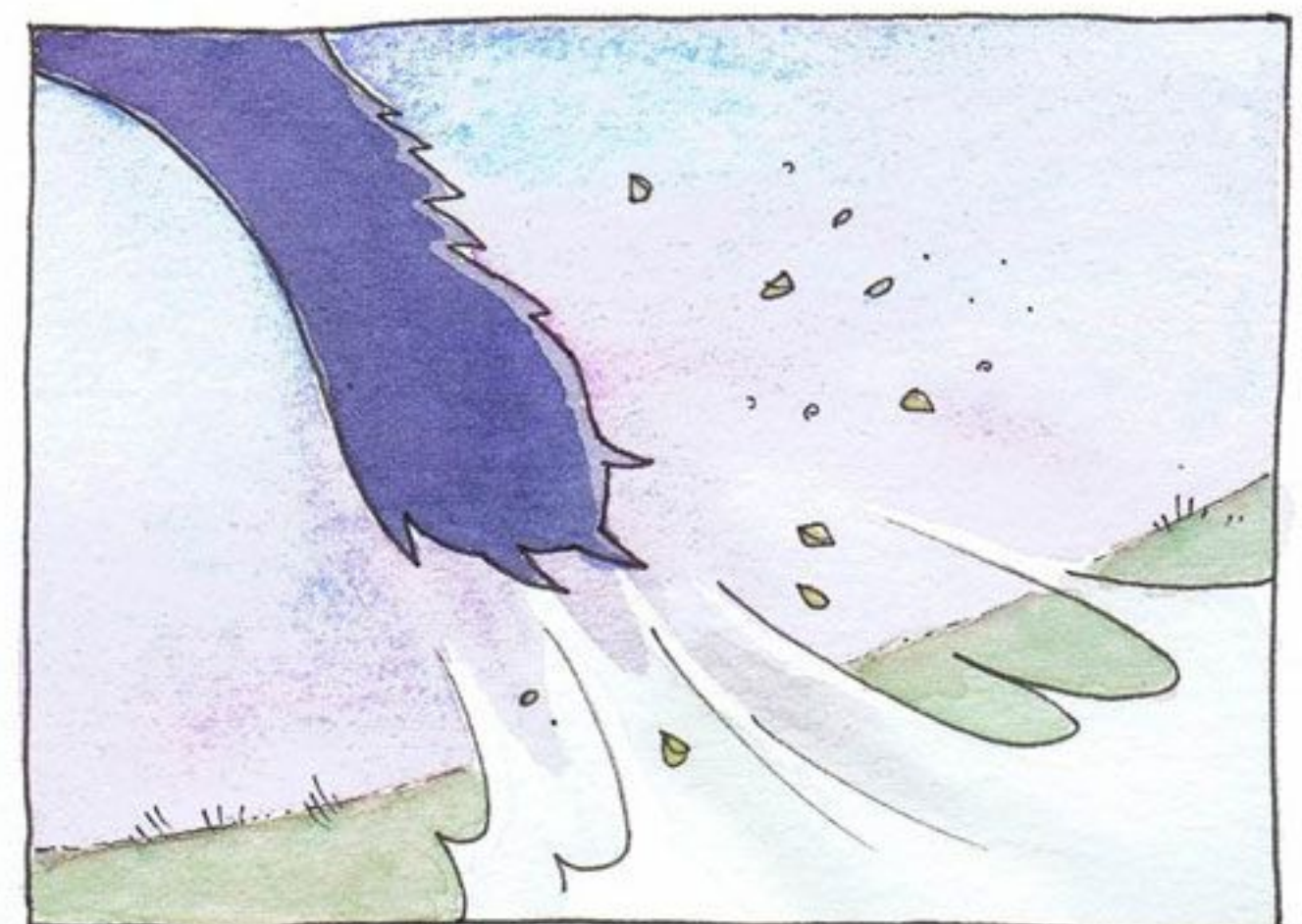
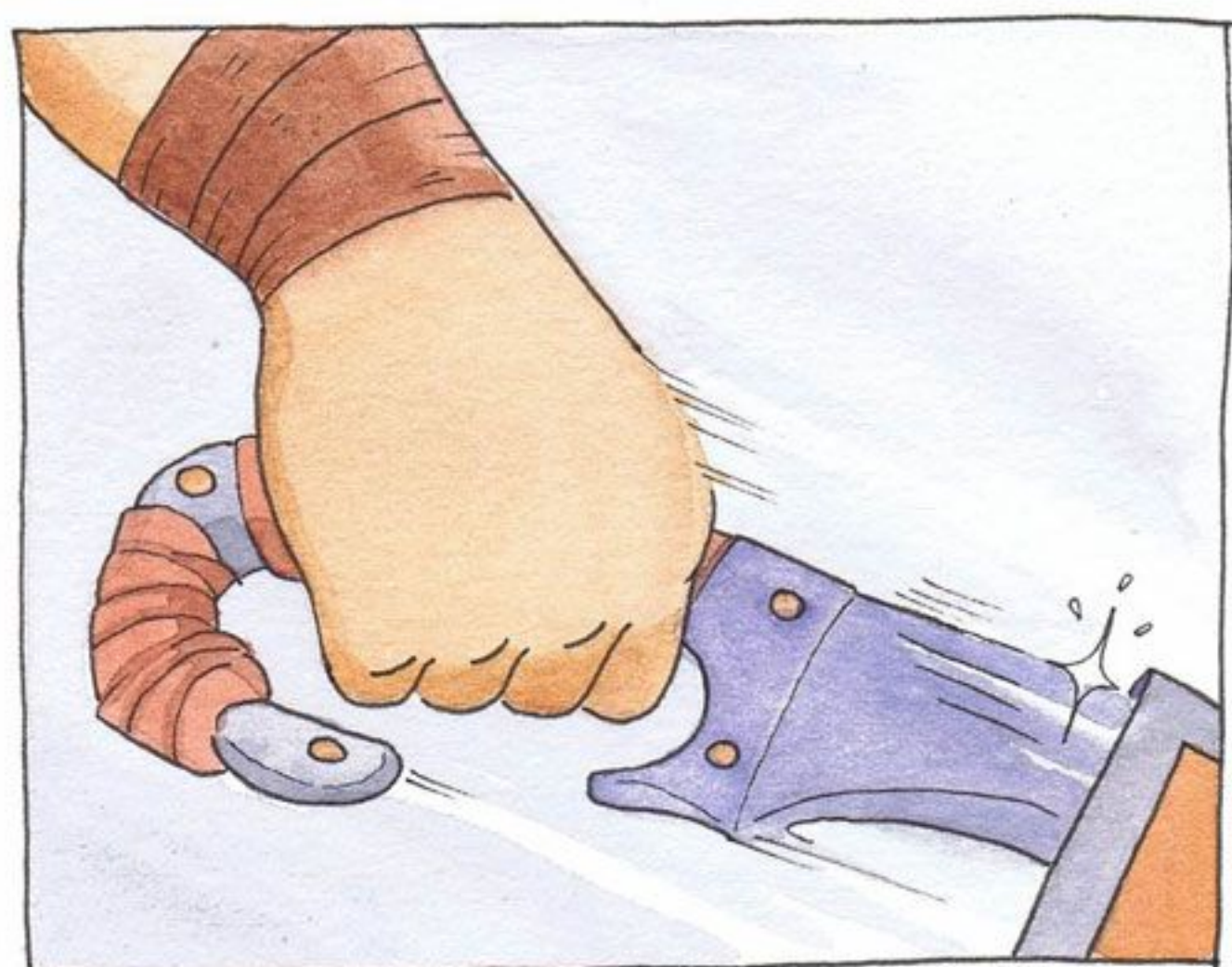
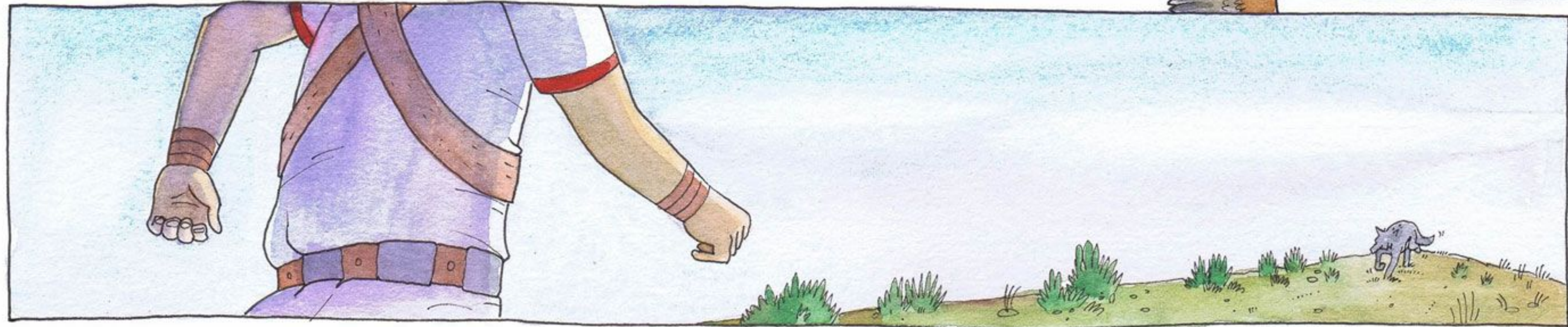
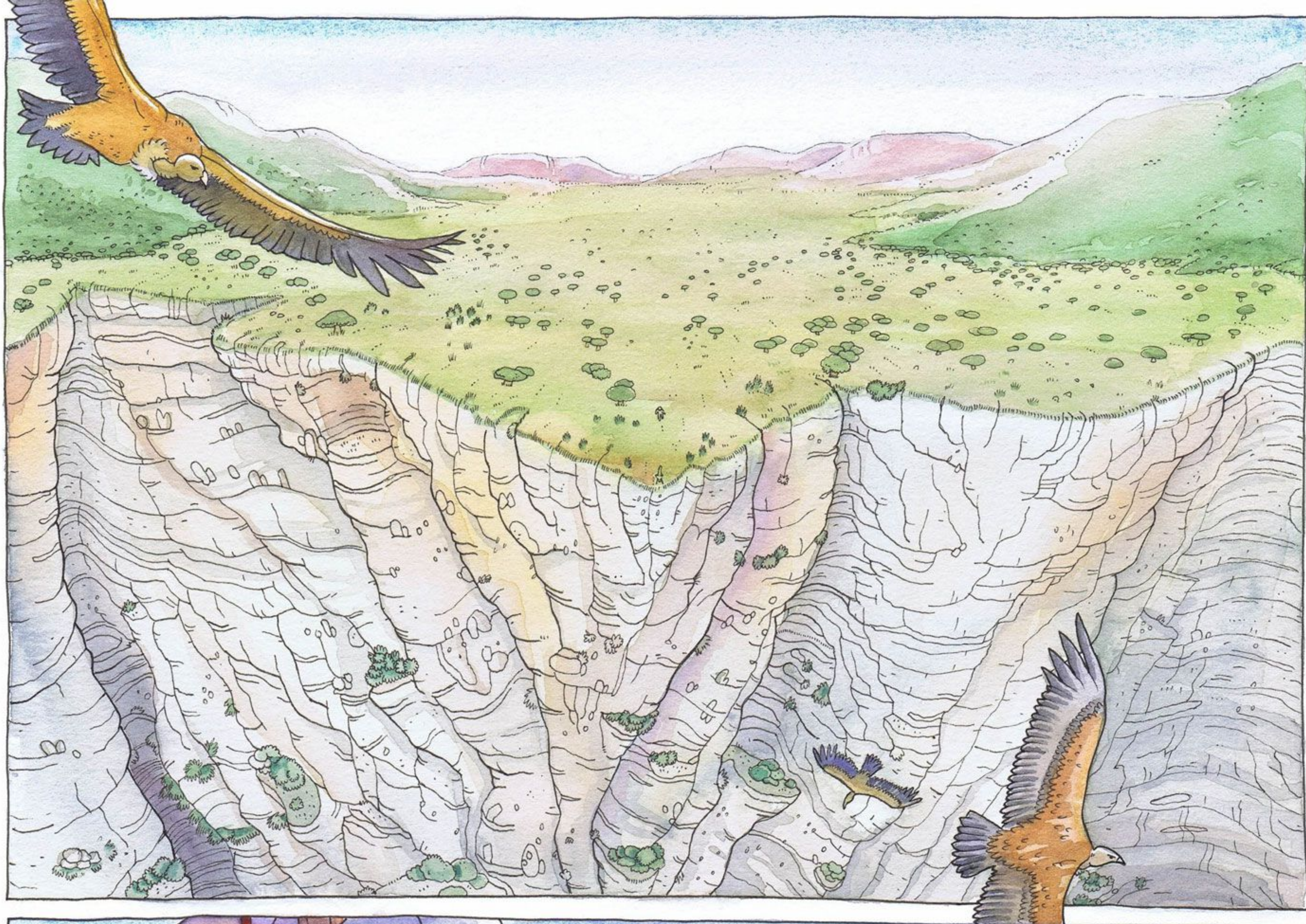
por franki

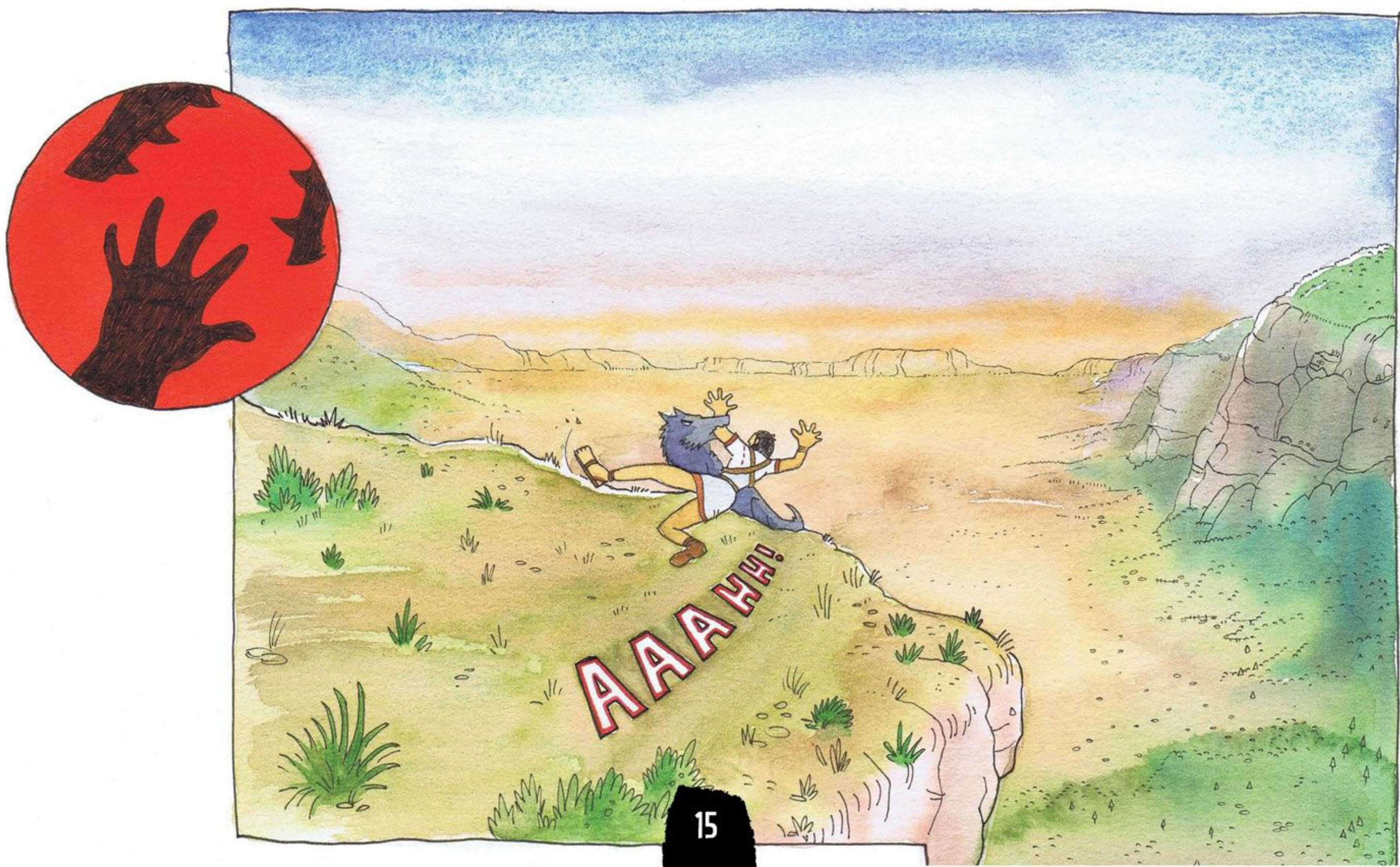
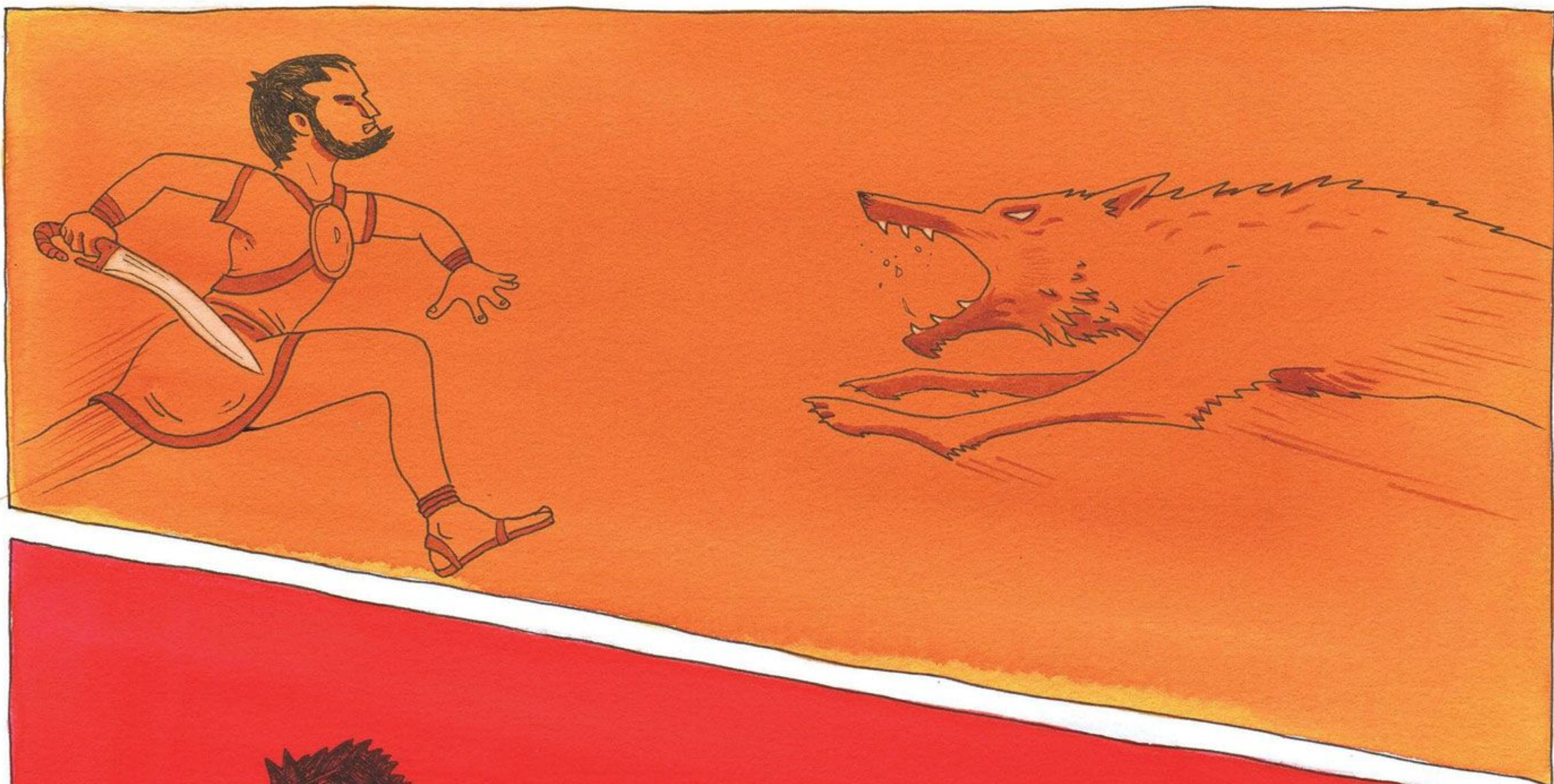


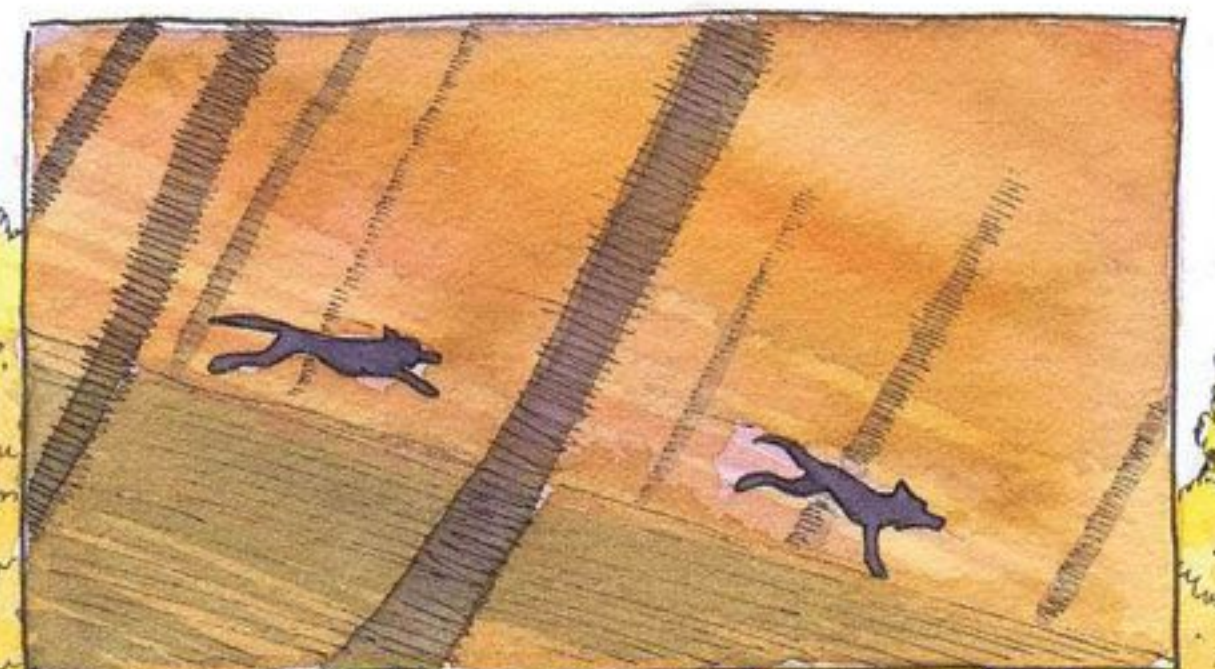
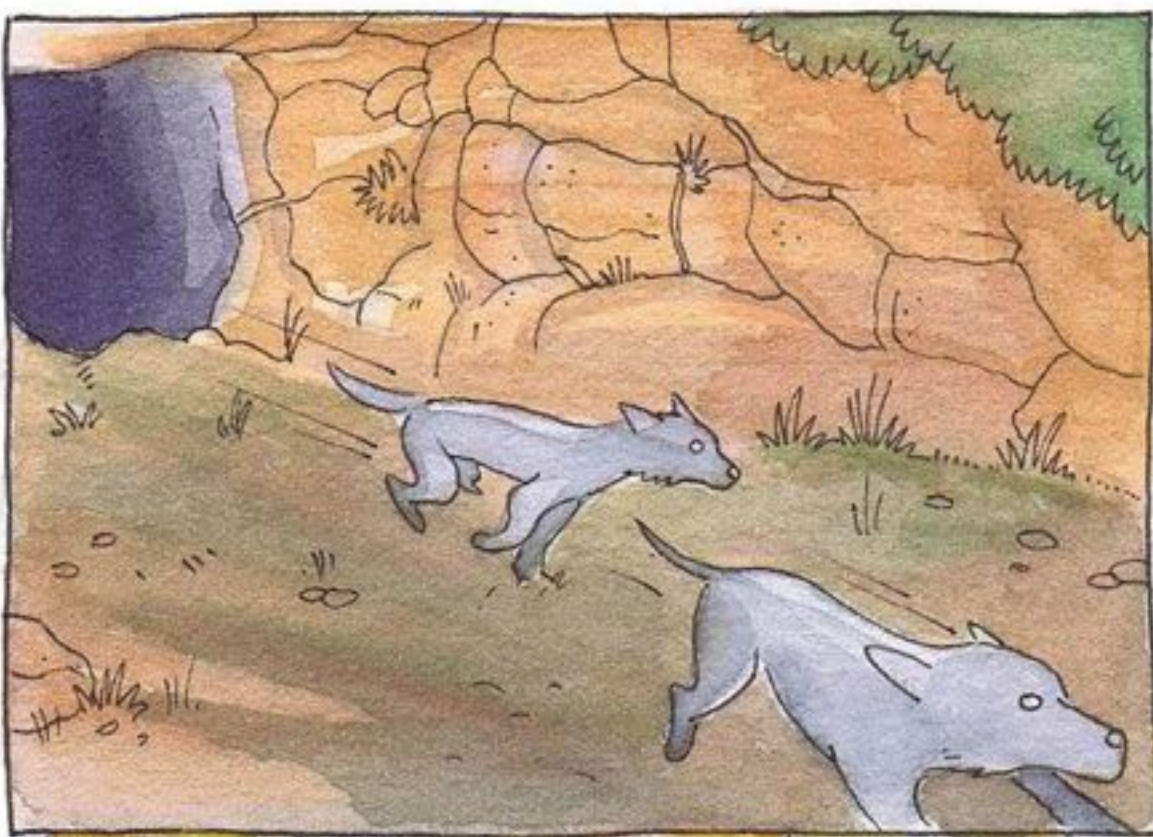
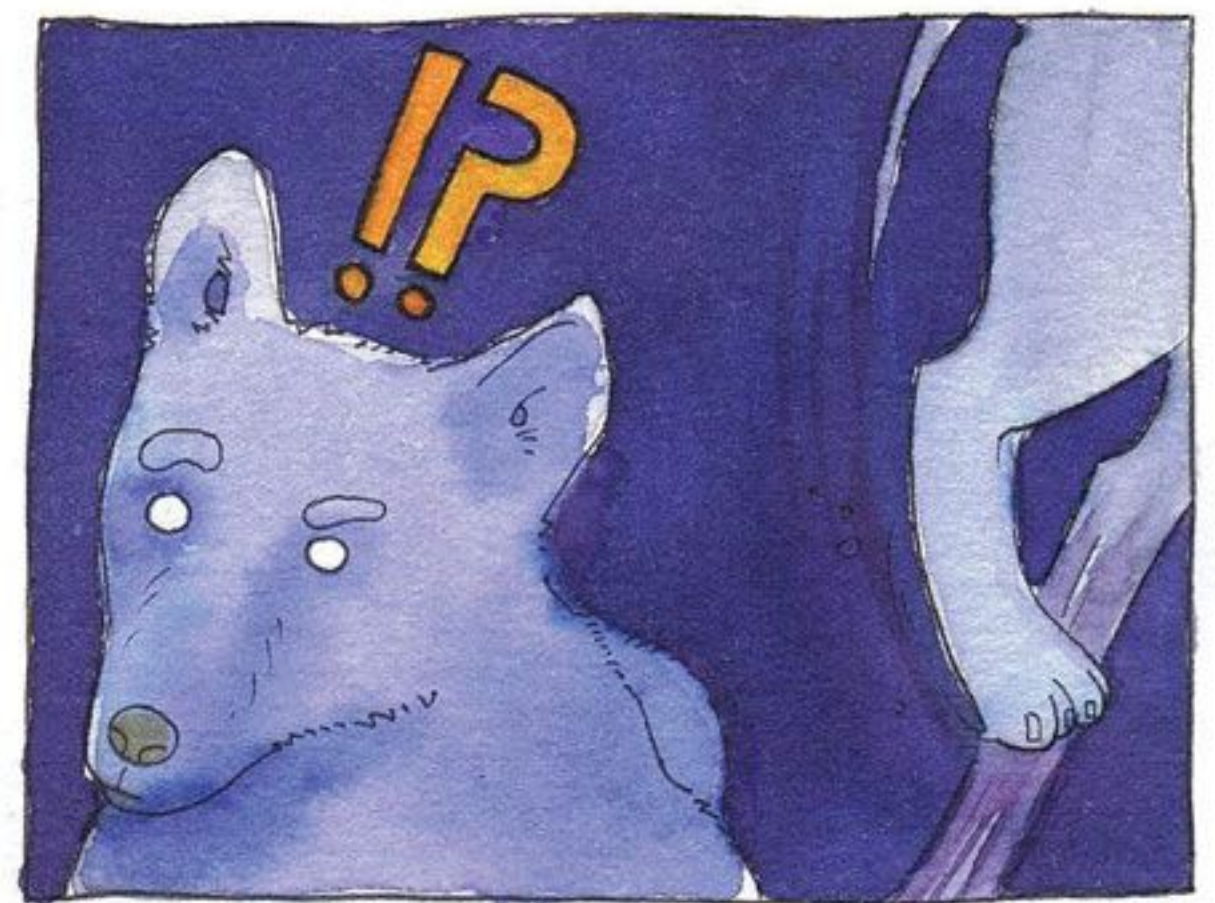
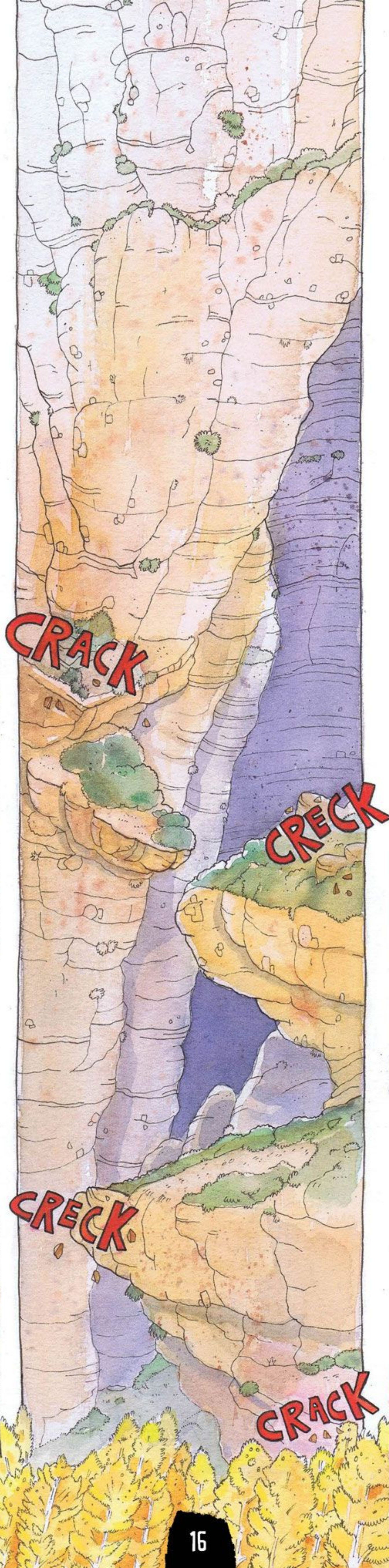
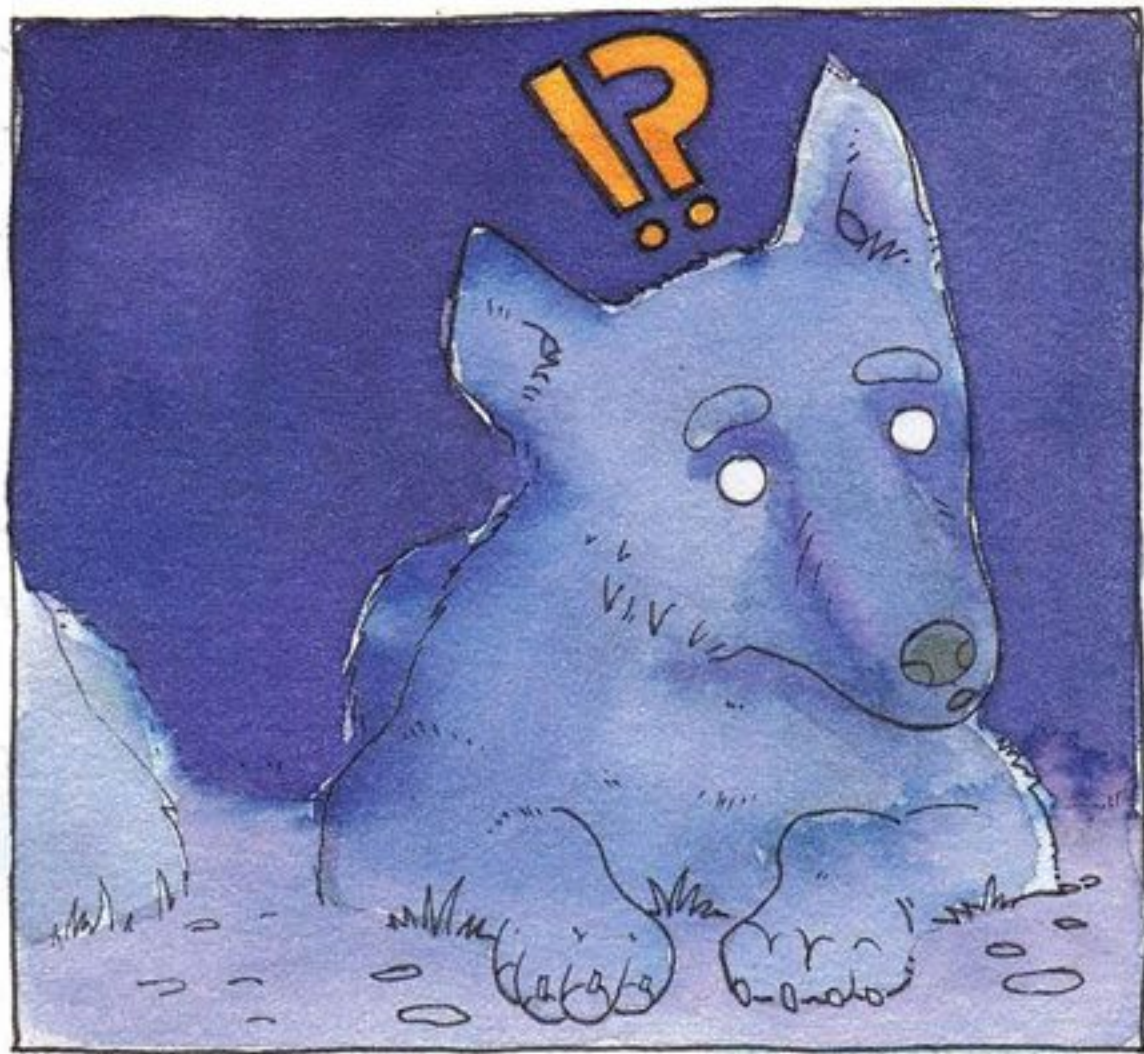


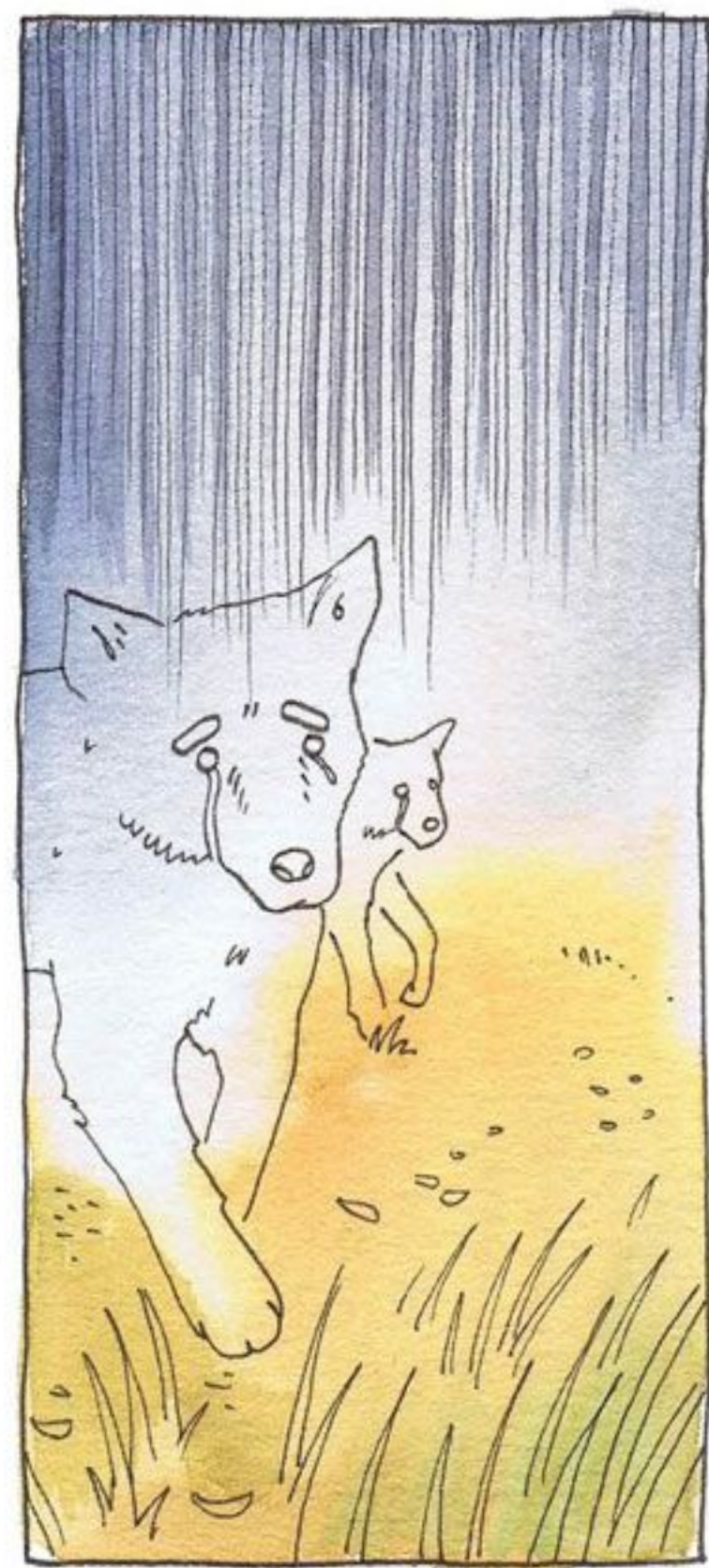
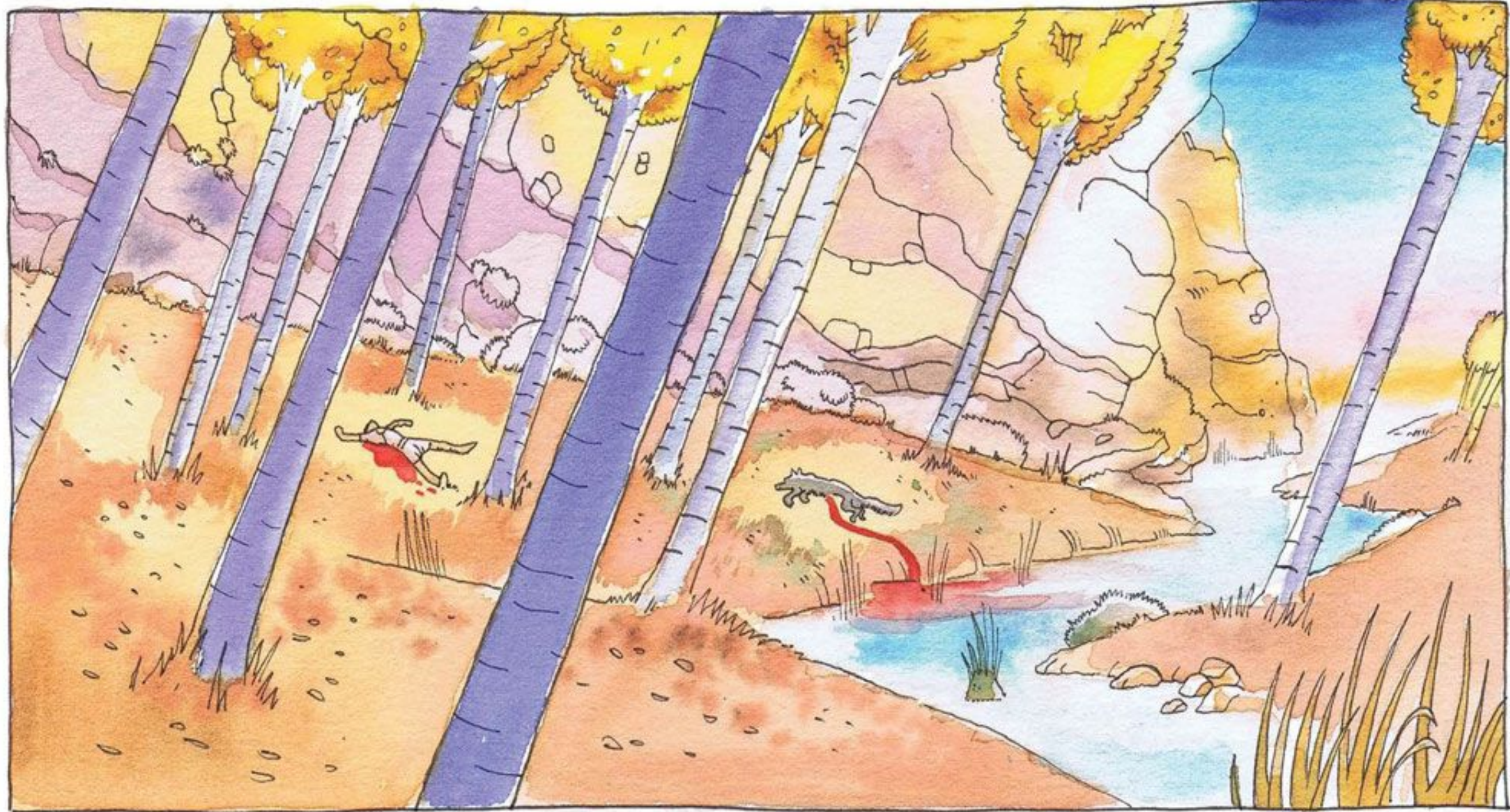
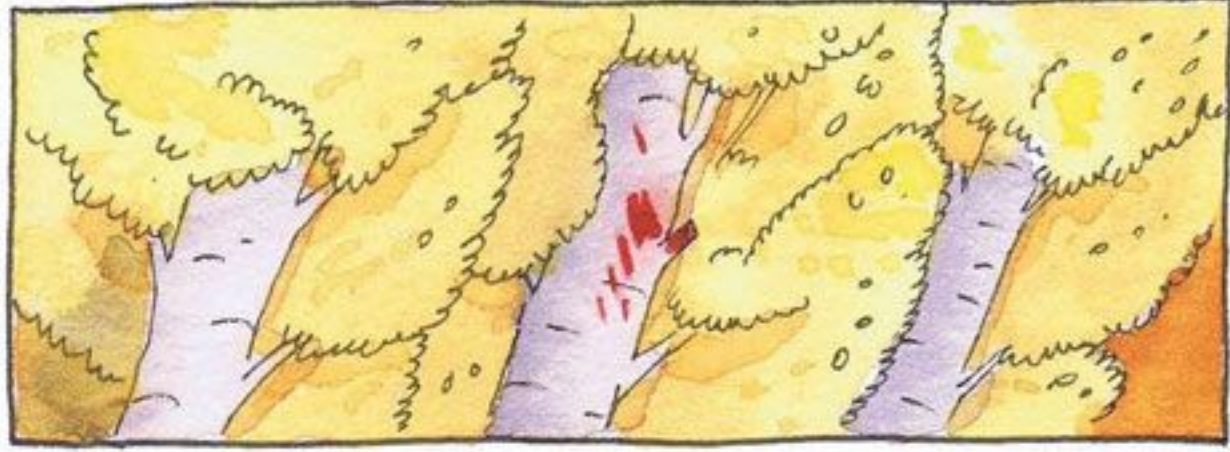
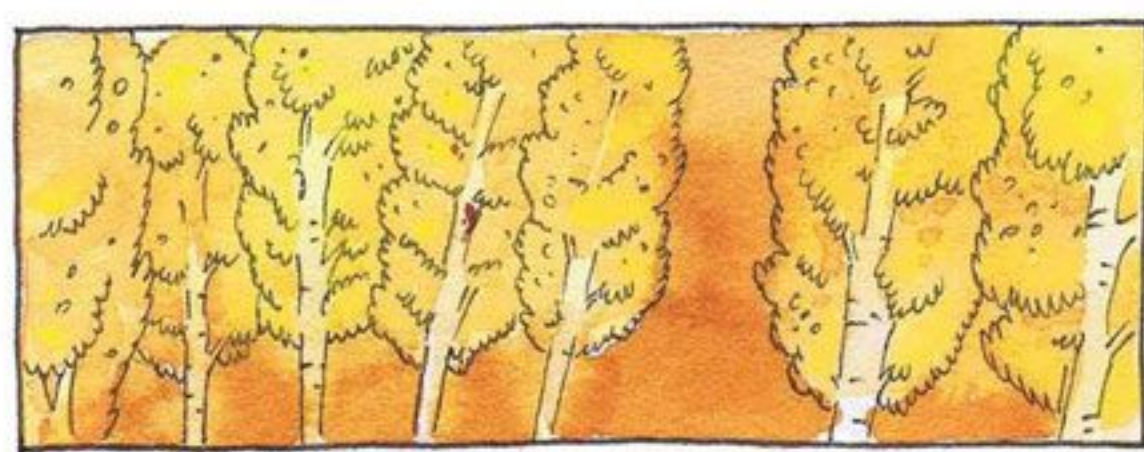






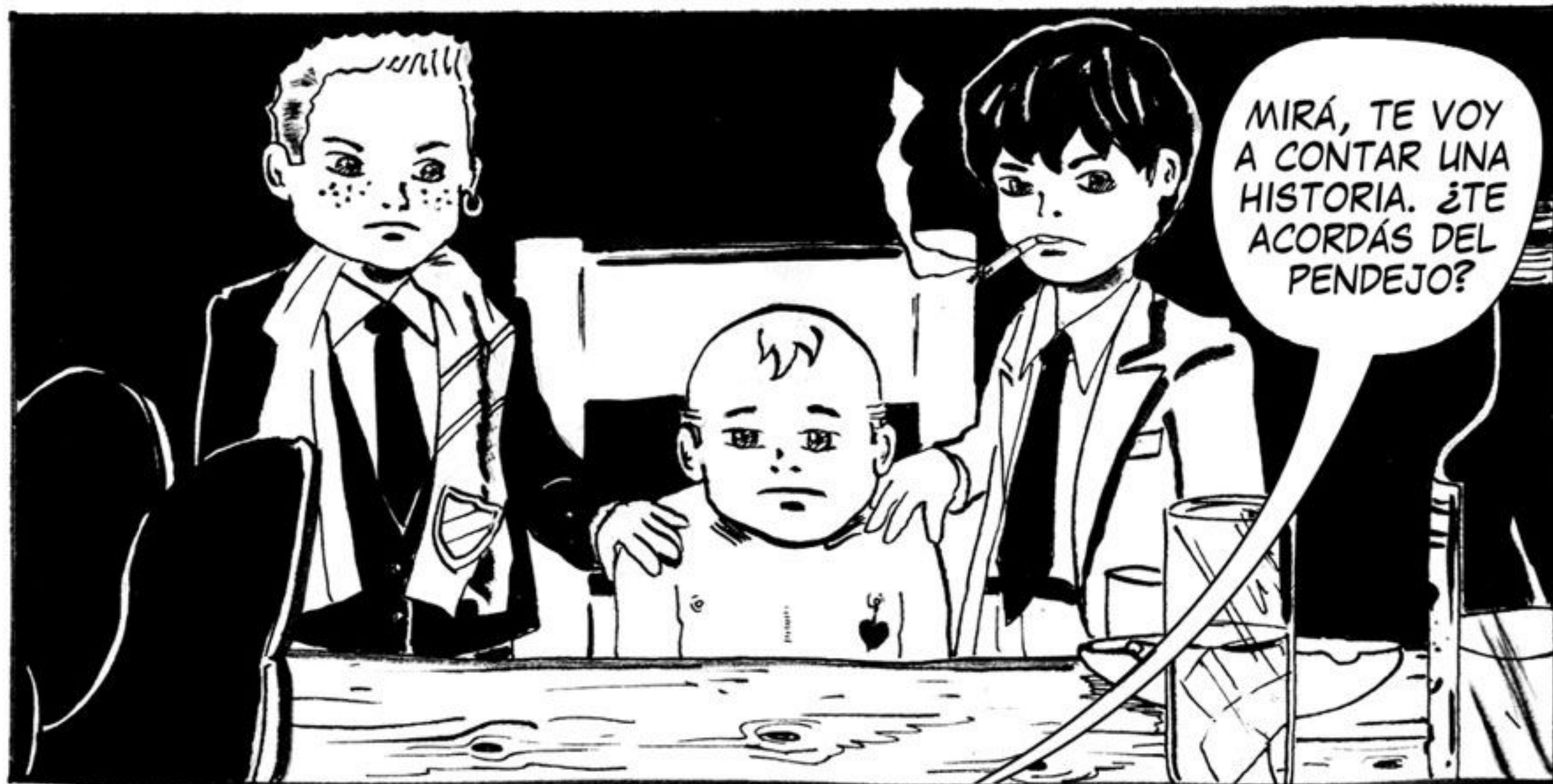


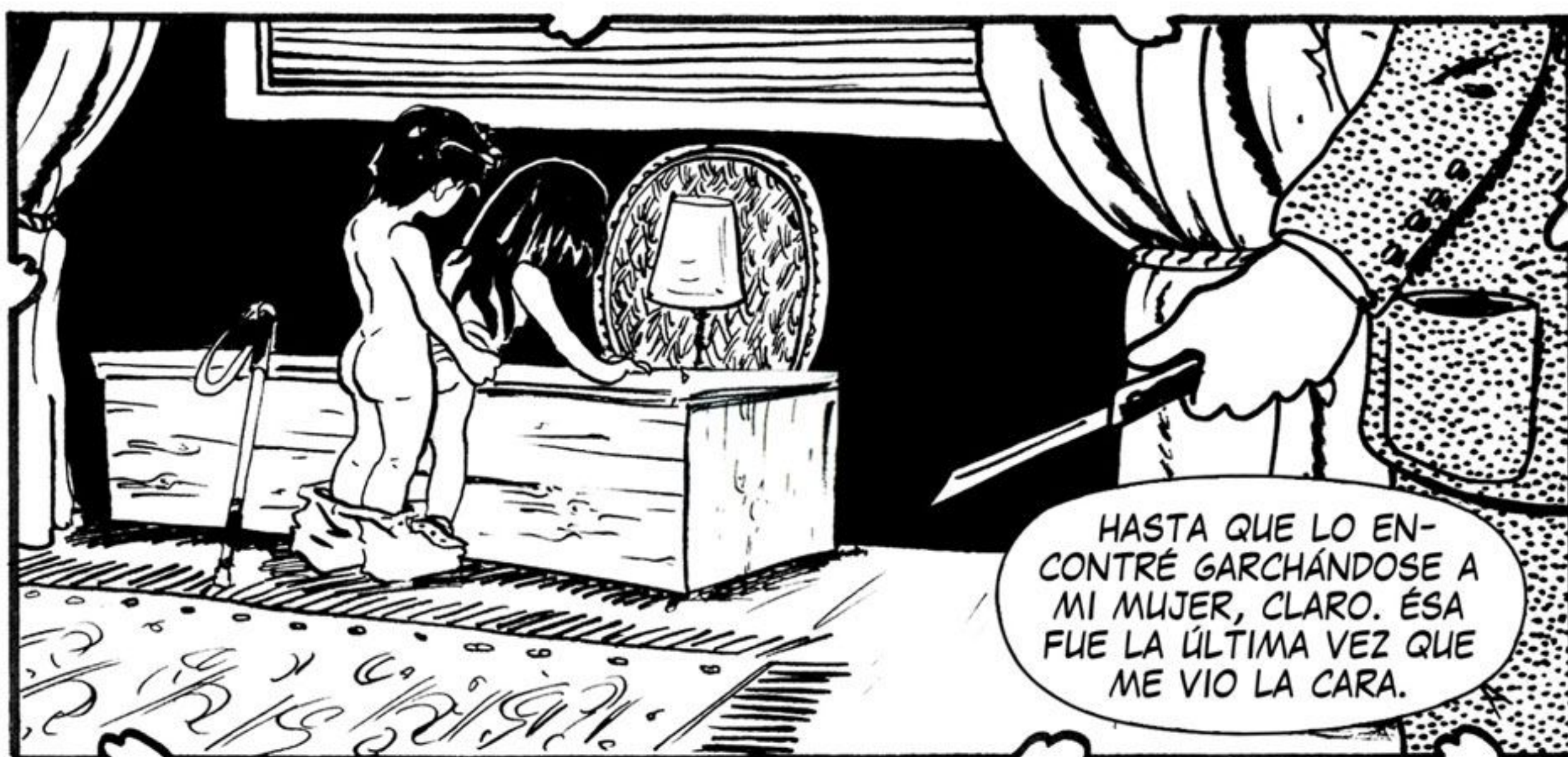




A U U U U

FIN





HASTA QUE LO EN-
CONTRÉ GARCHÁNDOSE A
MI MUJER, CLARO. ÉSA
FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE
ME VIO LA CARA.



PE... PERO ESTA MAÑANA LO VI,
EN LA ESQUINA DE SIEMPRE.



¿TE PONE ALEGRE HABERLO
VISTO, PELADO?

DECIME...



¿ÉL TE VIO?



AHORA EL PENDEJO VENDE
CARTONES DE LOTERÍA,
PERO EN SERIO.

¡JI, JI, JI!

¡JA,
JA,
JA!

Y TUVO QUE DEJAR
EL DEPO PARA JUGAR EN
LOS MURCIÉLAGOS.



VOS SOS
STRIPPER ¿NO
PELADO?

¿A QUE NO
SABÉS POR DÓNDE
VOY A EMPEZAR?



¡NO, LOS
HUEVOS NO!

¡YO NUNCA TE CAGUÉ UNA
MINA! ¡FUE PLATA NADA MÁS!

MUCHO PEOR,
PELADO. MUCHO
PEOR.

A VER SI
ASÍ APRENDÉS
QUE ESTO NO
ES UN JUEGO
DE NIÑOS.

FIN

ESTE ES MI MUNDO...

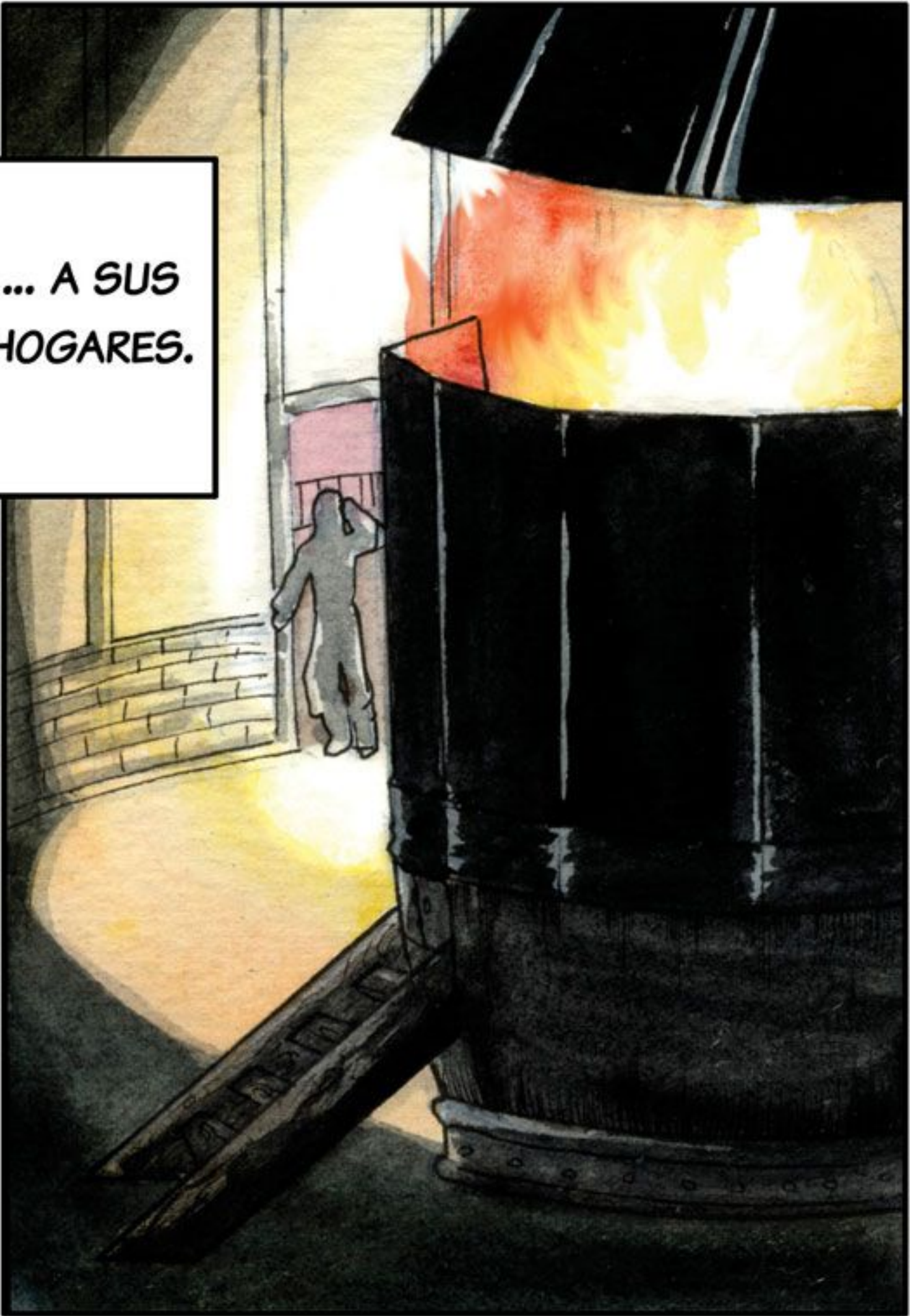
NACÍ Y FUI
CRIADO
JUNTO AL
MAR.

DESDE QUE
TENGO
MEMORIA....

...HE VIVIDO
EN ESTE
FARO.

YO SOY LA LUZ EN LA NOCHE...

LA LUZ
QUE GUÍA
A LOS
BARCOS...



... A SUS
HOGARES.



ESTOY
ORGULLOSO
DE ELLO,
Y...



... AUNQUE LA
SOLEDAD A VECES
ME ABRUMA...



LA OSCURIDAD DE MI CORAZÓN
NO ES MAYOR A LA QUE SE
ENFRENTARÍAN LOS BARCOS...



...SIN MIS GUARDIAS.

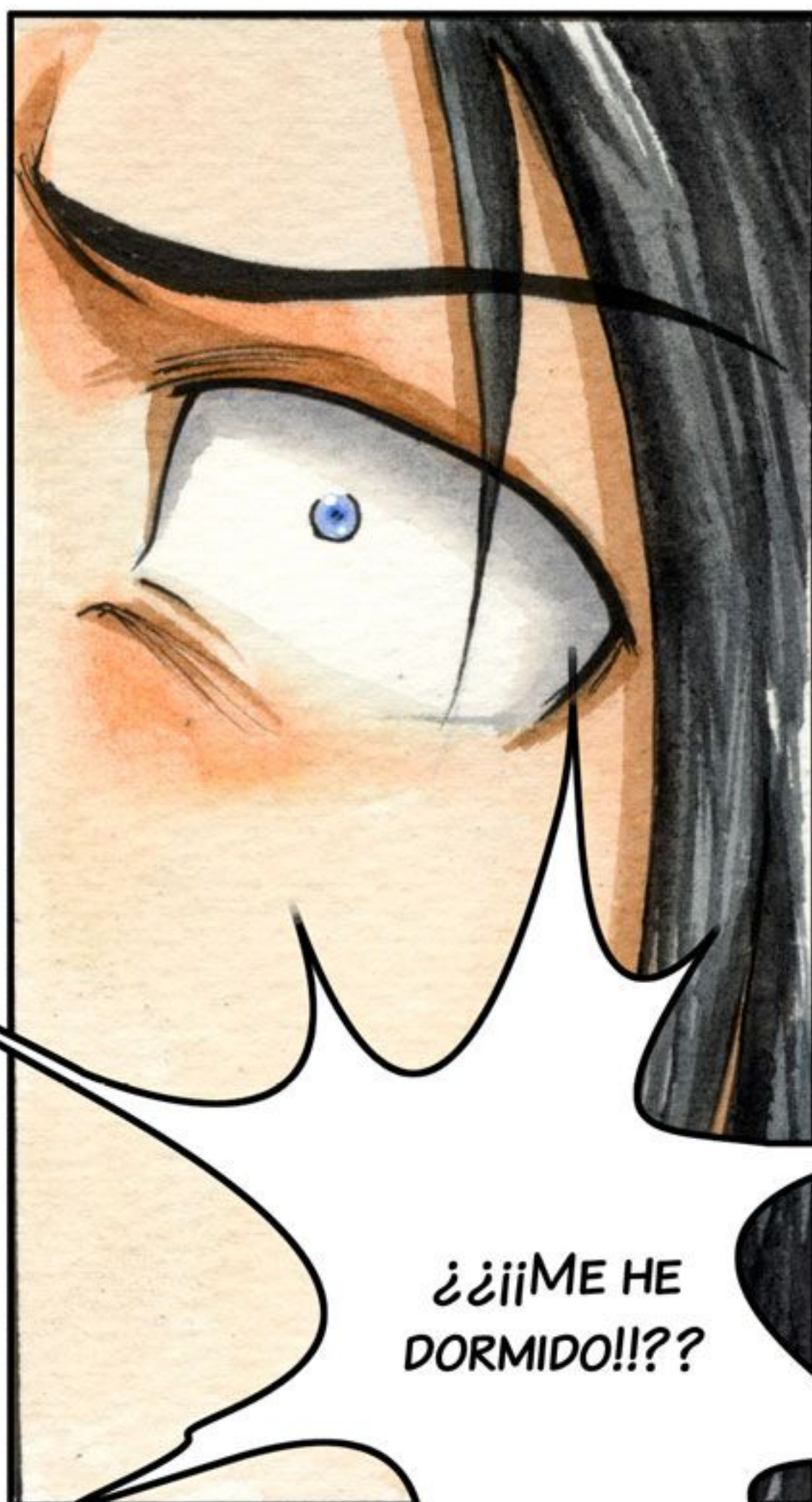
ATRAVIESO LOS
INVERNALES
CAMPOS DE LOS
SUEÑOS, DE
VUELTA.

LA
PARPADEAN-
TE LUZ DE LA
MAÑANA
COMIENZA A
DESPERTAR-
ME...



QUÉ PESADILLA...

LA LUZ
DEL FARO
SE HA
APAGADO.



¿¿¿ME HE
DORMIDO!!??



NO HA HABIDO
NADA PARA
GUIARLOS ESTA
NOCHE. ¡MIS
BARCOS, SOLOS
EN MEDIO DE LA
OSCURIDAD!

POR FAVOR,
POR FAVOR...

¡DIME QUE TODO
ESTÁ BIEN!!

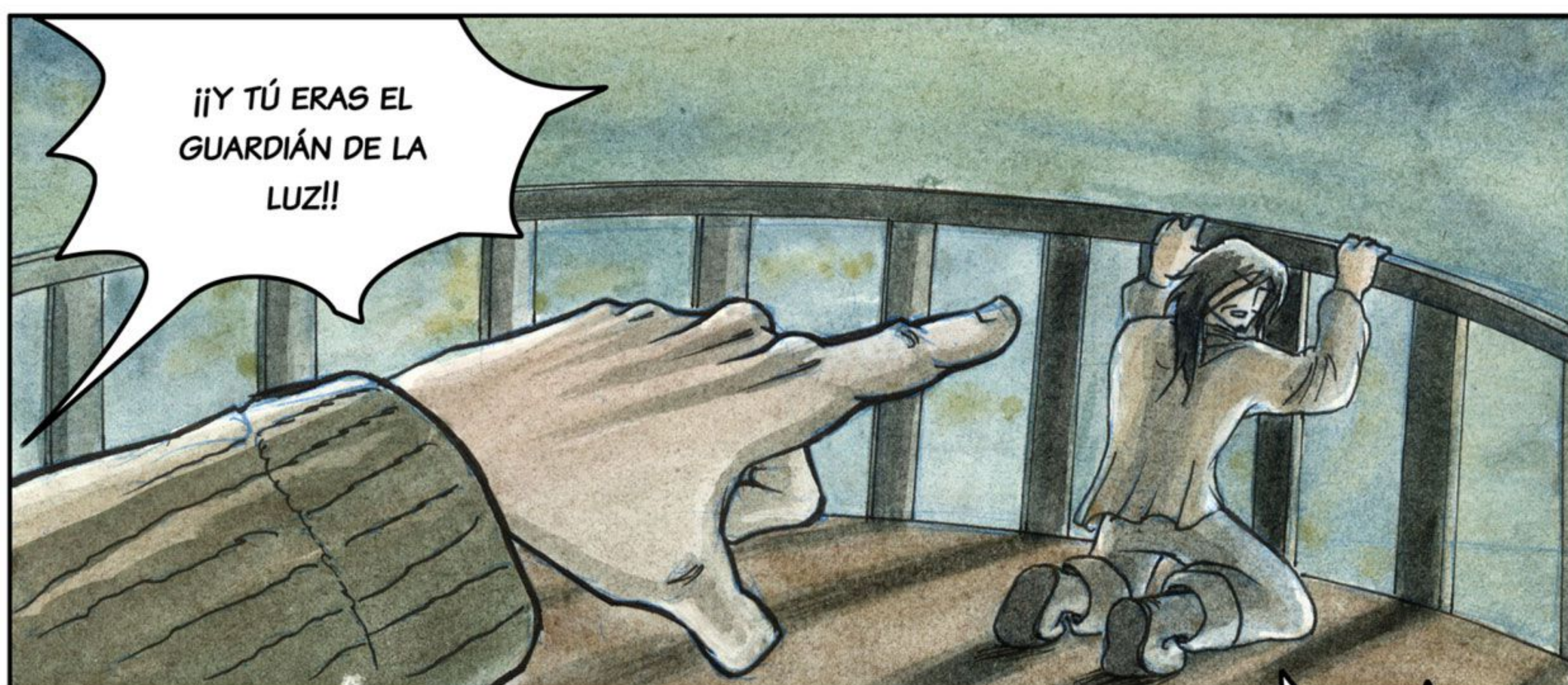
¡SOLOS EN
MEDIO DE
LA NOCHE!

REZO PORQUE LA LUNA
LOS HAYA GUIADO.

iiiNNooooo

!!!OOOOO

MI GRITO ROMPIÓ EL SILENCIO...





LAS
AFILADAS
ROCA SE
LLEVARON
SUS VIDAS.



¿CÓMO
PODRÍA
PERDONÁR-
MELO?

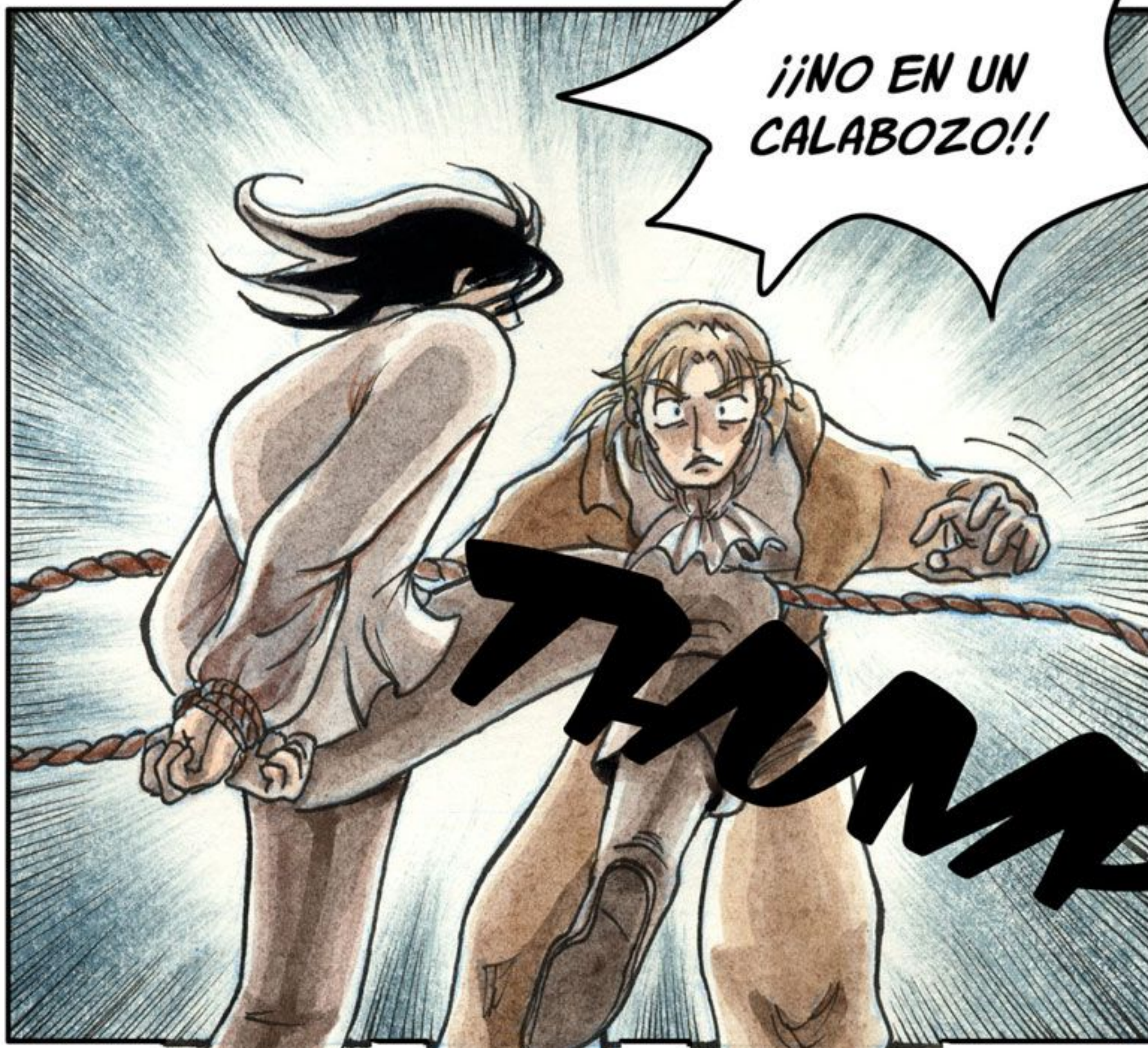


NADIE QUIERE
TENER ENTRE
NOSOTROS AL
HOMBRE QUE
NOS FALLÓ.

Y YO QUIERO
PAGAR MI
ERROR.

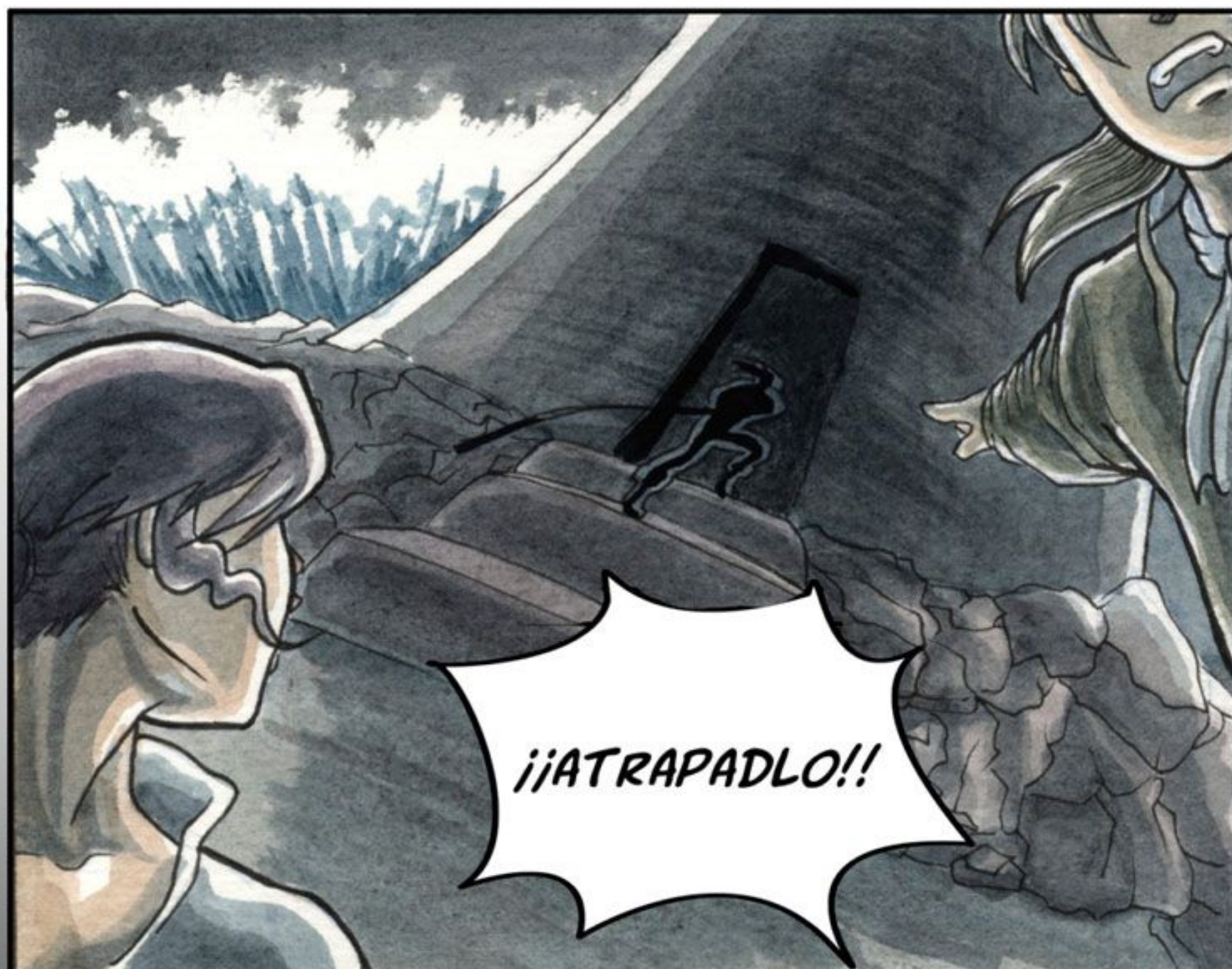


PERO...



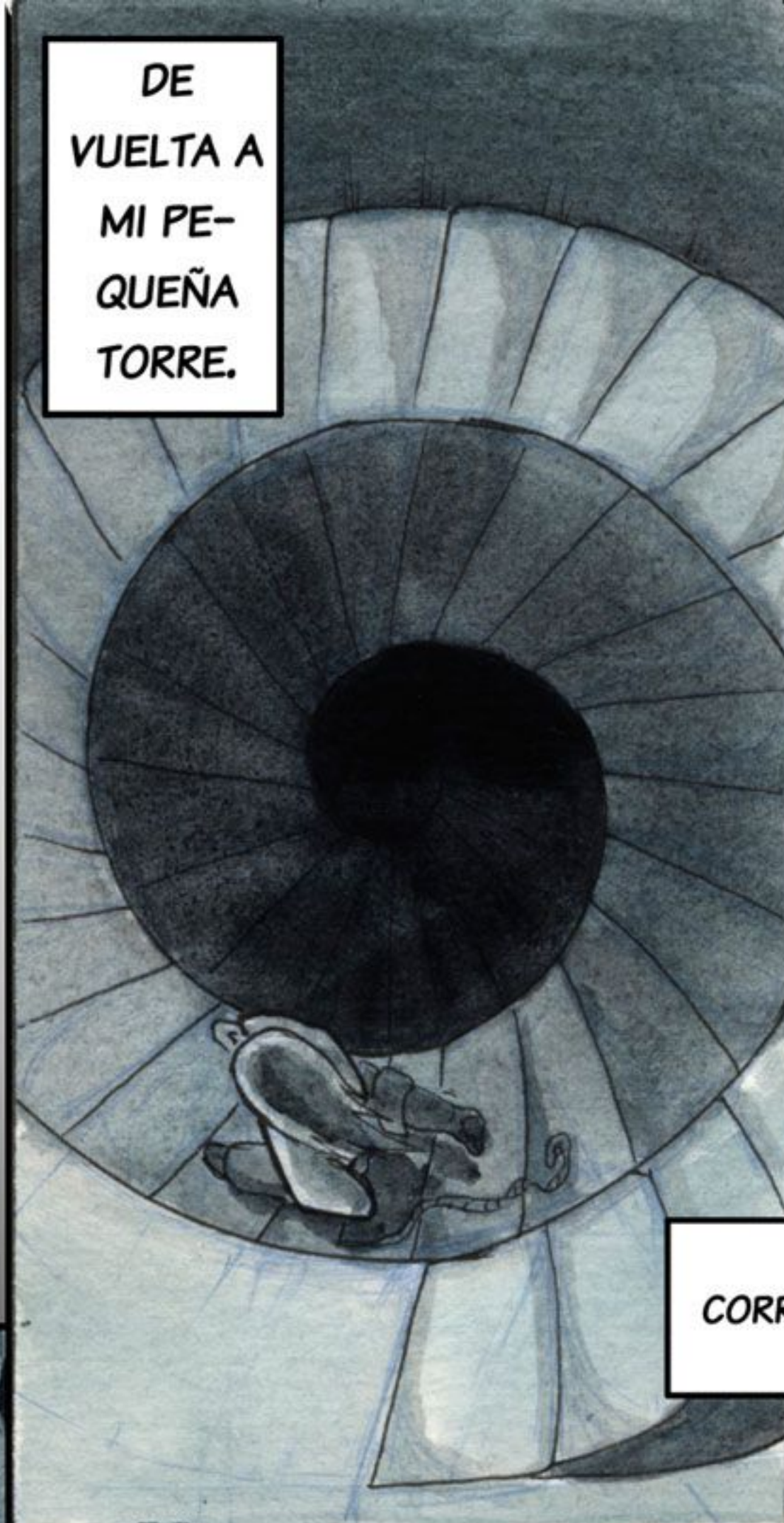
¡¡NO EN UN
CALABOZO!!

THUMP



¡¡ATRAPADLO!!

DE
VUELTA A
MI PE-
QUEÑA
TORRE.



CORRE...CORRE!

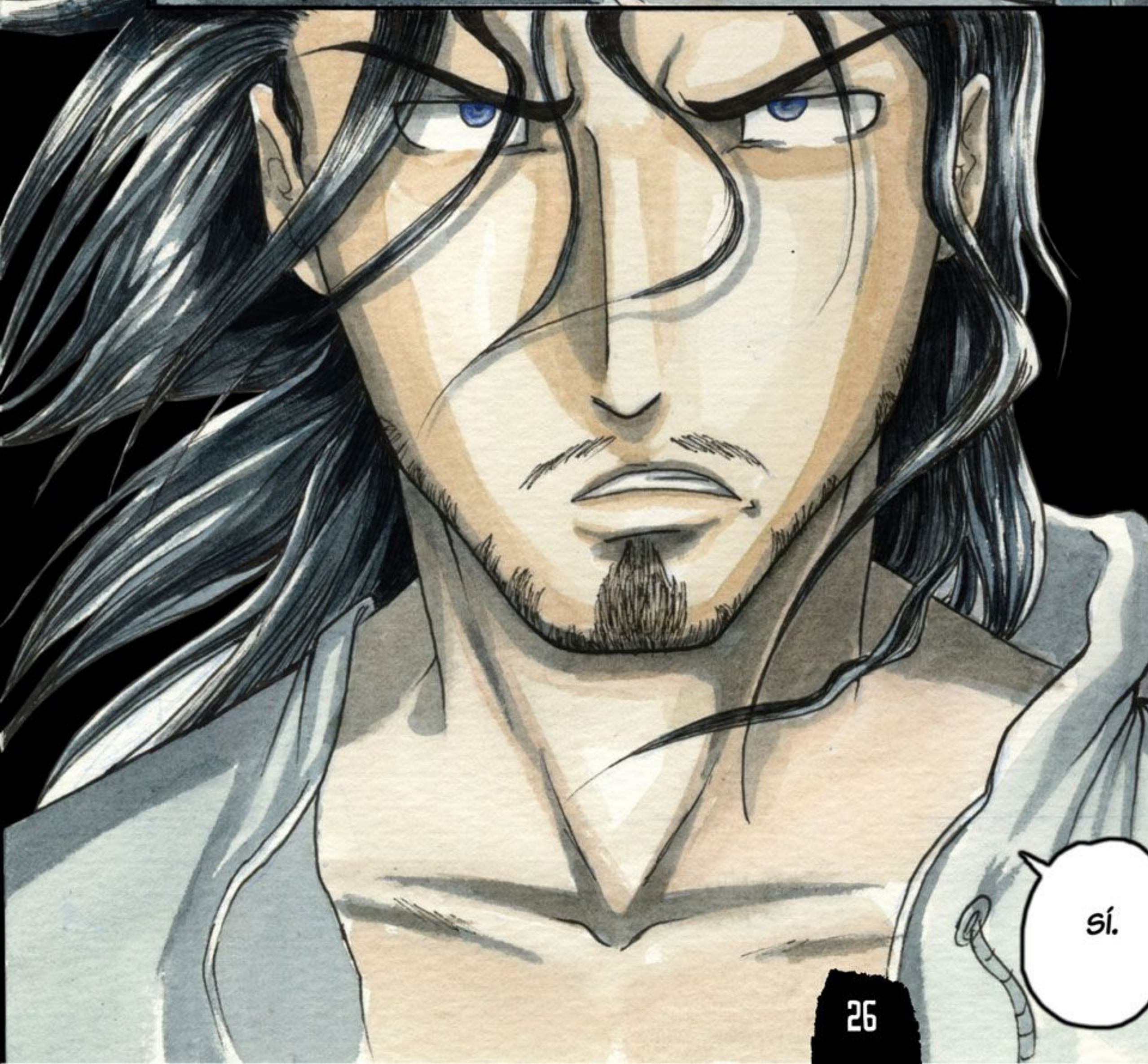
DEBO
ENFRENTARME
AL MAR Y
BORRAR MI
CULPA.



UN PASO
MÁS Y...

¿QUÉ
HACES?

¿VAS A
SALTAR?



¿Y A DÓNDE
CREES QUE
IRÁS?

sí.



A REUNIRME
CON AQUELLOS
QUE MURIERON
POR MI CULPA.



JE JE

YA ESTÁS CON
NOSOTROS.



ANOCHÉ
CERRASTE LOS
OJOS PARA
DESCANSAR.

Y NO
VOLVISTE A
ABRIRLOS.



ENCIÉNDELO...

LAS ALMAS
ERRANTES TAMBIÉN
NECESITAN LLEGAR
A CASA.

TU MUERTE
SUPUSO LA
NUESTRA.



YO SOY LA LUZ...

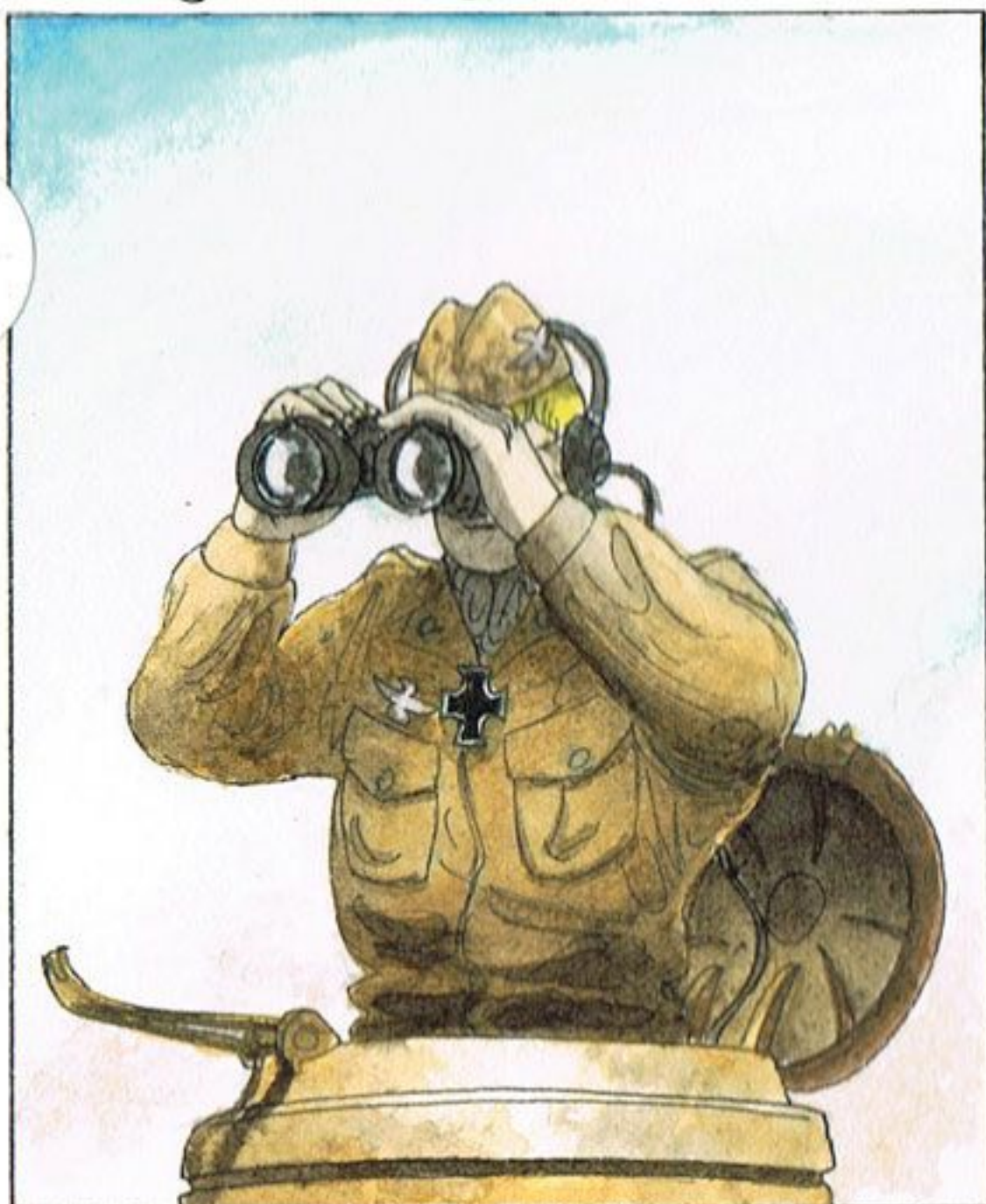
...EL
GUARDIÁN
DE LA LUZ
EN LA NOCHE
PERPETUA.

FIN.

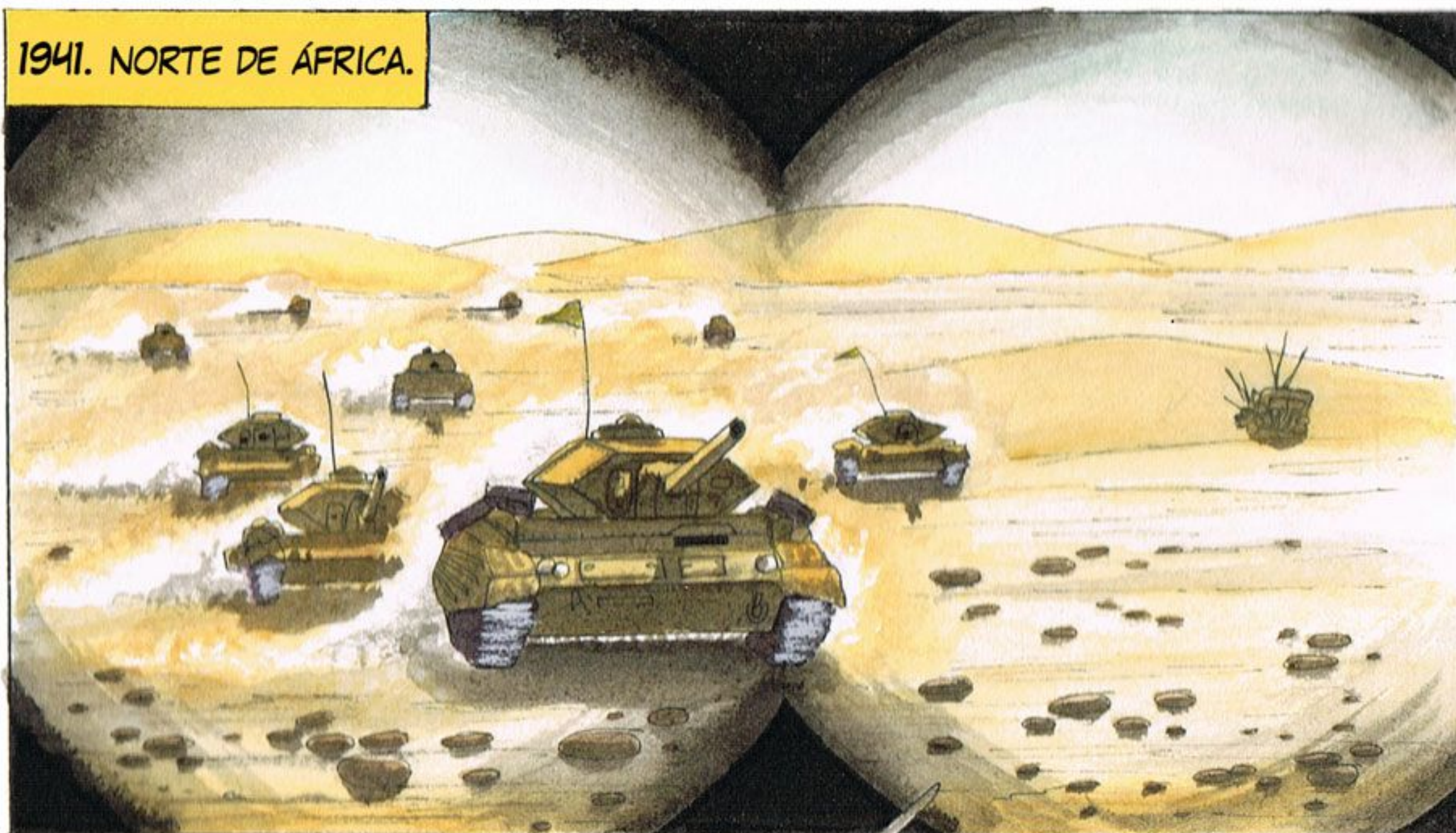
1 Reichkameraden

GUIÓN: GUILLERMO MARTINEZ ALMODÓVAR
Y GASTÓN "ALLMANZOR" MARTINO

DIBUJOS:
GASTÓN "ALLMANZOR" MARTINO.



1941. NORTE DE ÁFRICA.



LA OPERACIÓN "CRUSADER", LANZADA POR EL
EJÉRCITO INGLÉS, OBLIGA AL GENERAL ROMMEL
A CEDER TERRENO EN LIBIA.

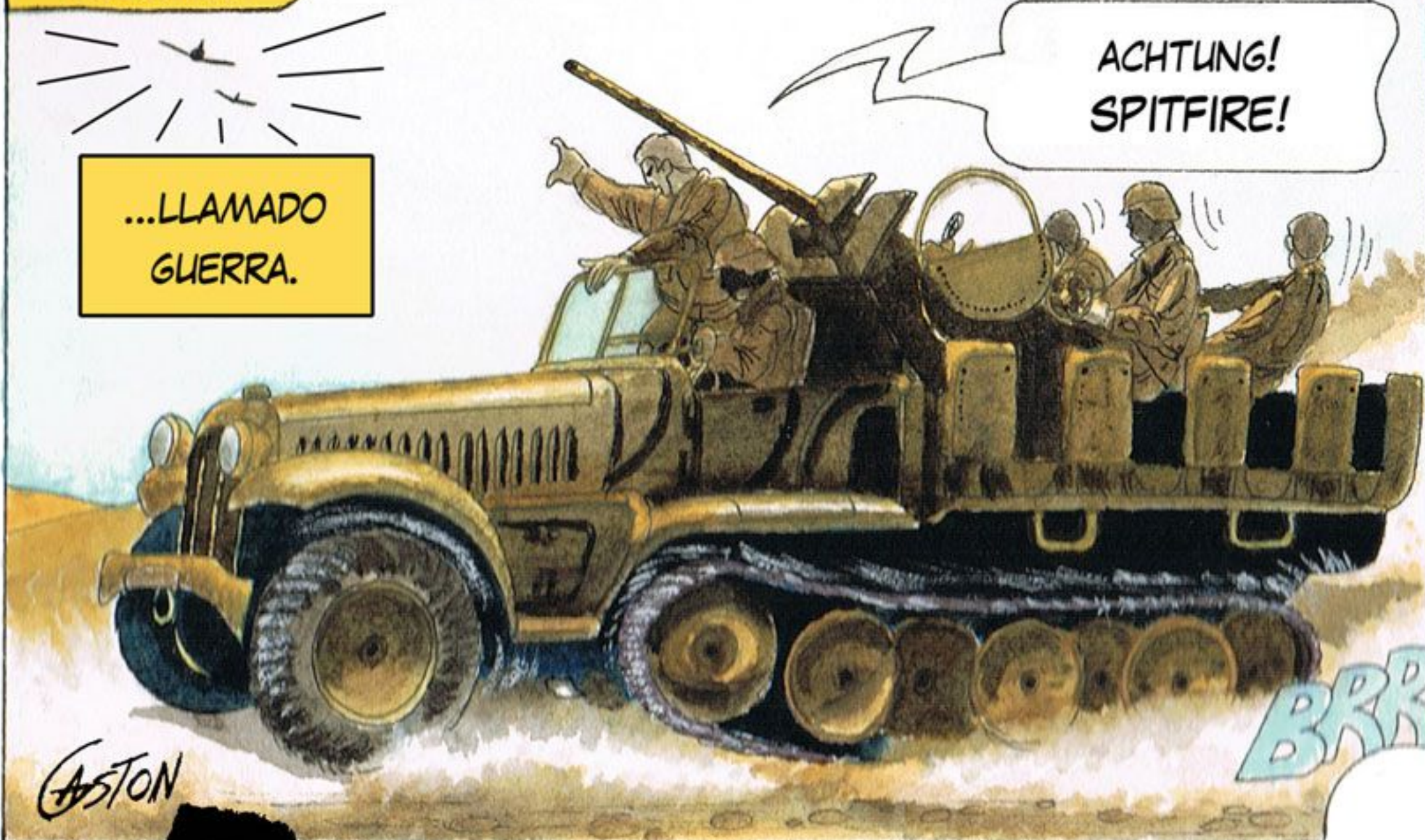


MI RECIENTE LLEGADA AL "AFRIKA KORPS"
COINCIDÍA CON LA PRIMERA DERROTA ALEMANA
EN EL DESIERTO.

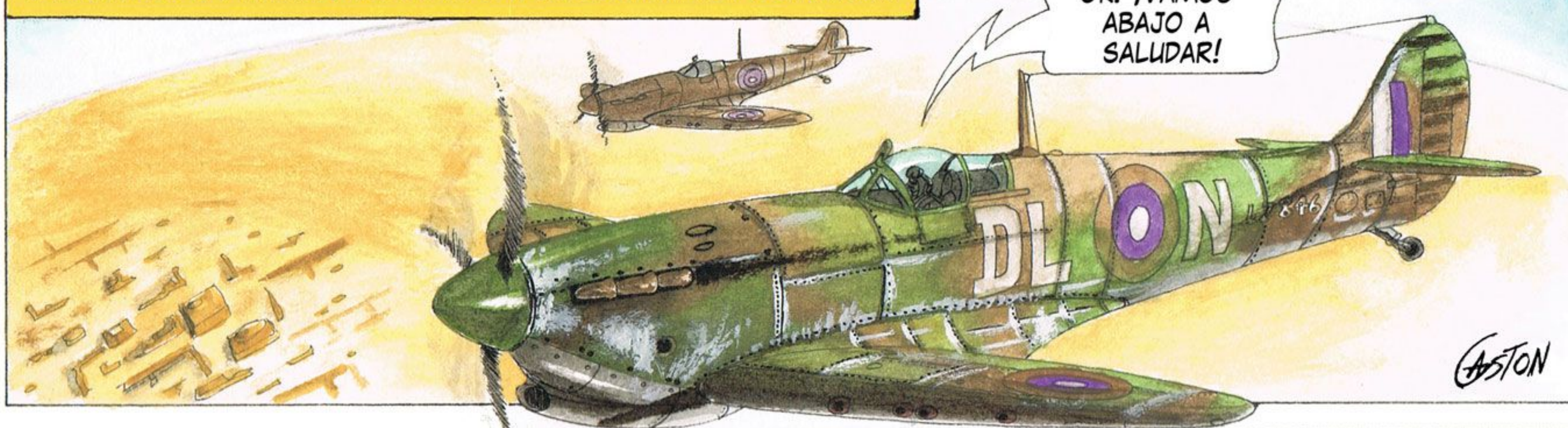


Y LAS COSAS QUE ESTABA A PUNTO DE VER Y HACER, SON DIGNAS DE ESTE
CUENTO...

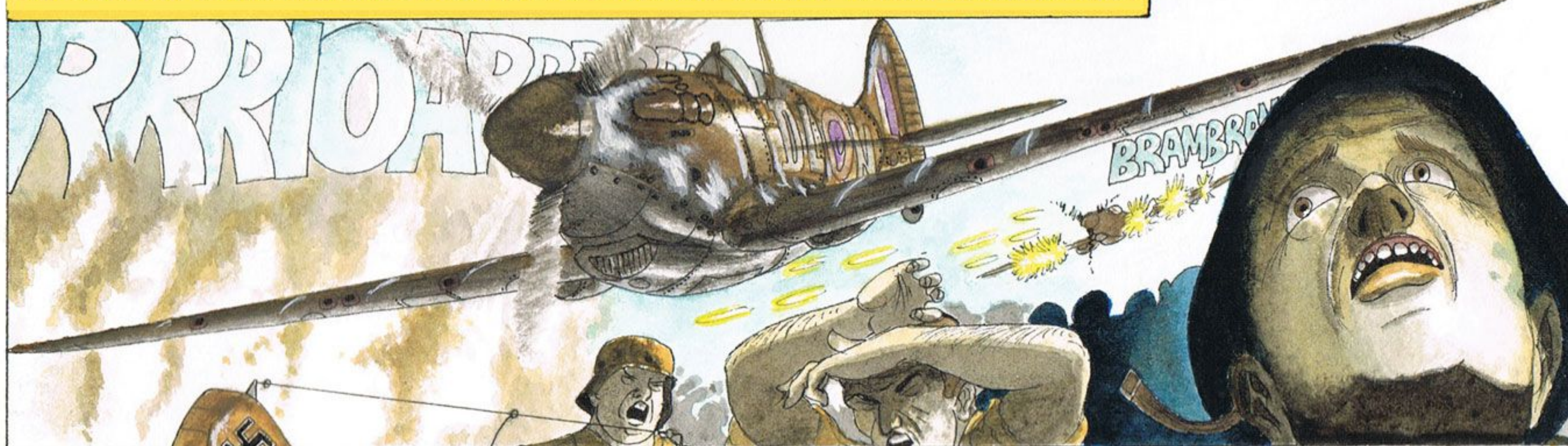
...LLAMADO
GUERRA.



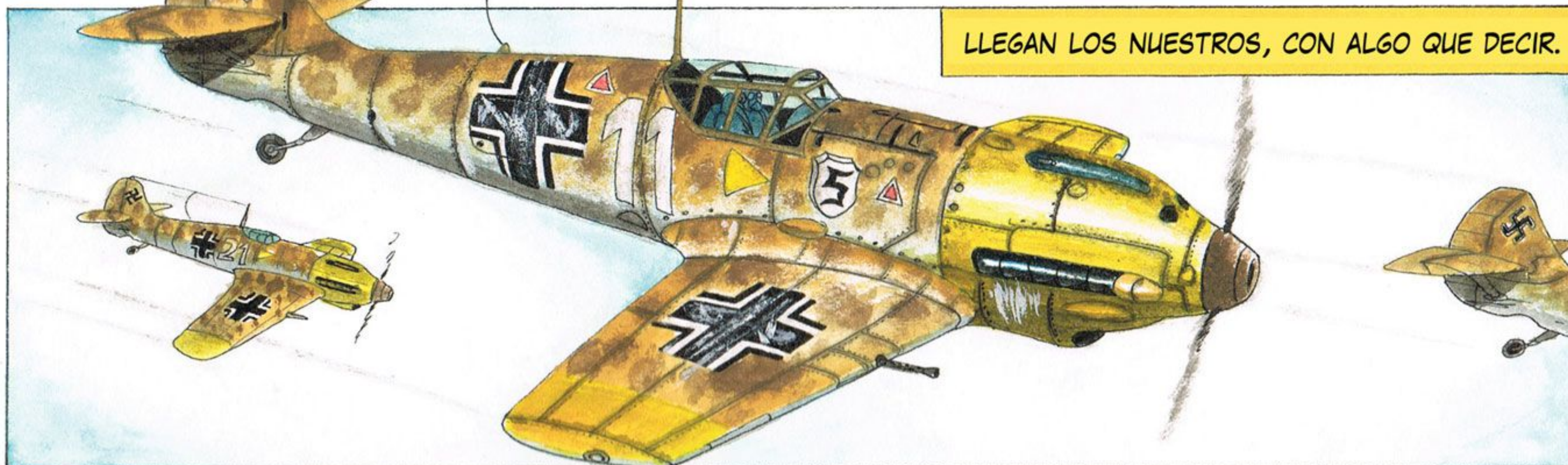
LLEGAN LOS RAPIÑEROS, ACECHANDO A LA COLUMNA EN RETIRADA...



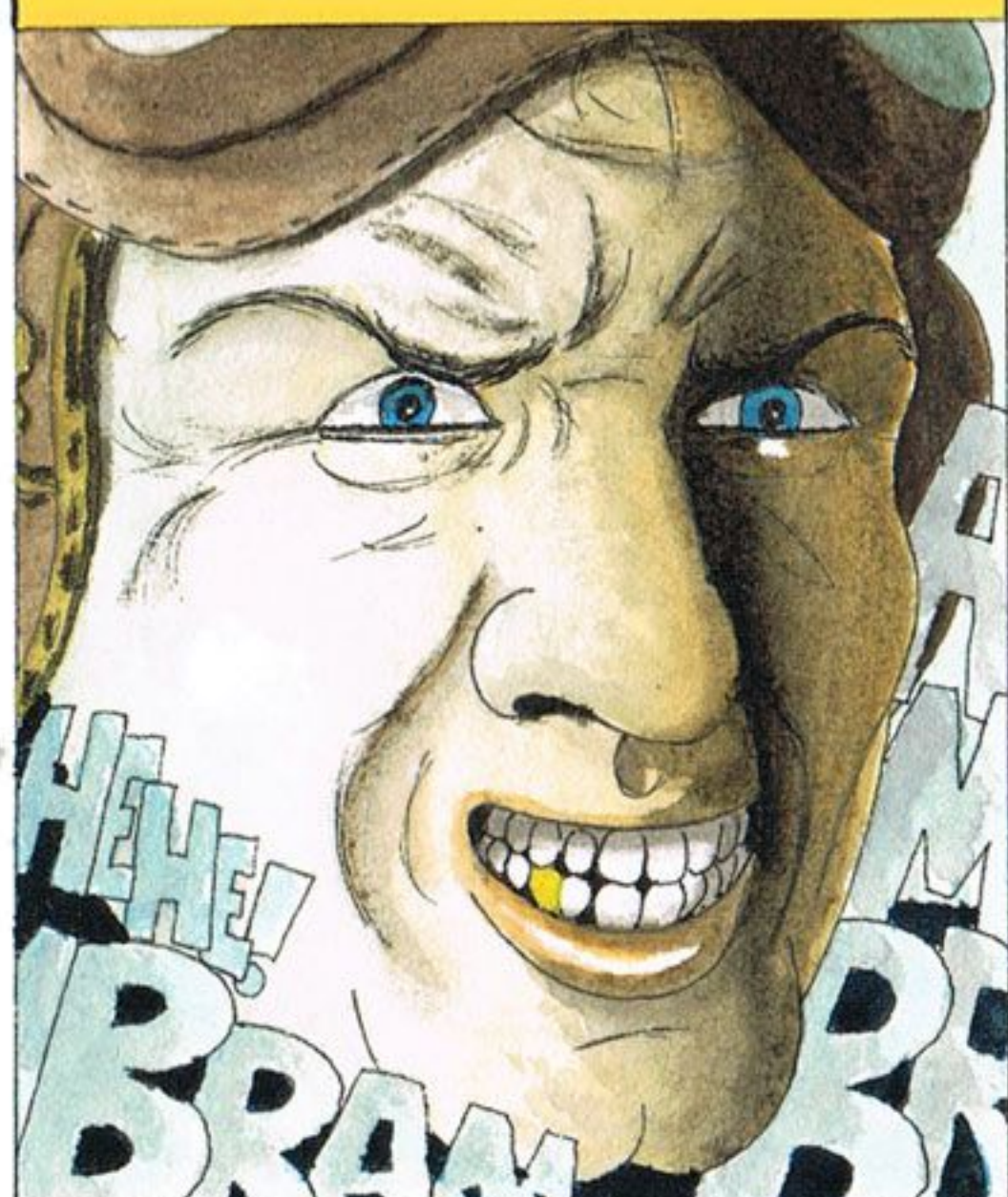
LOS CAZAS SPITFIRE BRITÁNICOS ESCUPEN SU MUERTE. MUERTE ALADA. INMISERICORDE.



LLEGAN LOS NUESTROS, CON ALGO QUE DECIR.

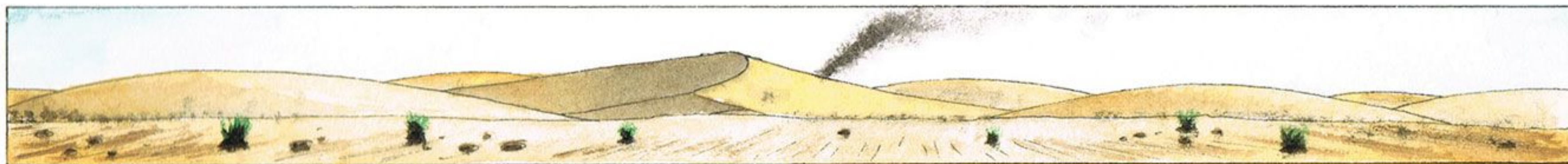


EL PILOTO HERMANN HAHN SONRÍE. QUIERE CONSEGUIR SU PRIMERA VICTORIA. QUIERE SER UN AS.



DESDE TIERRA PRESENCIAMOS EXALTADOS LA PELEA DE PERROS AÉREA. LOS CANES DE CHURCHILL LLEVARON LAS DE PERDER.





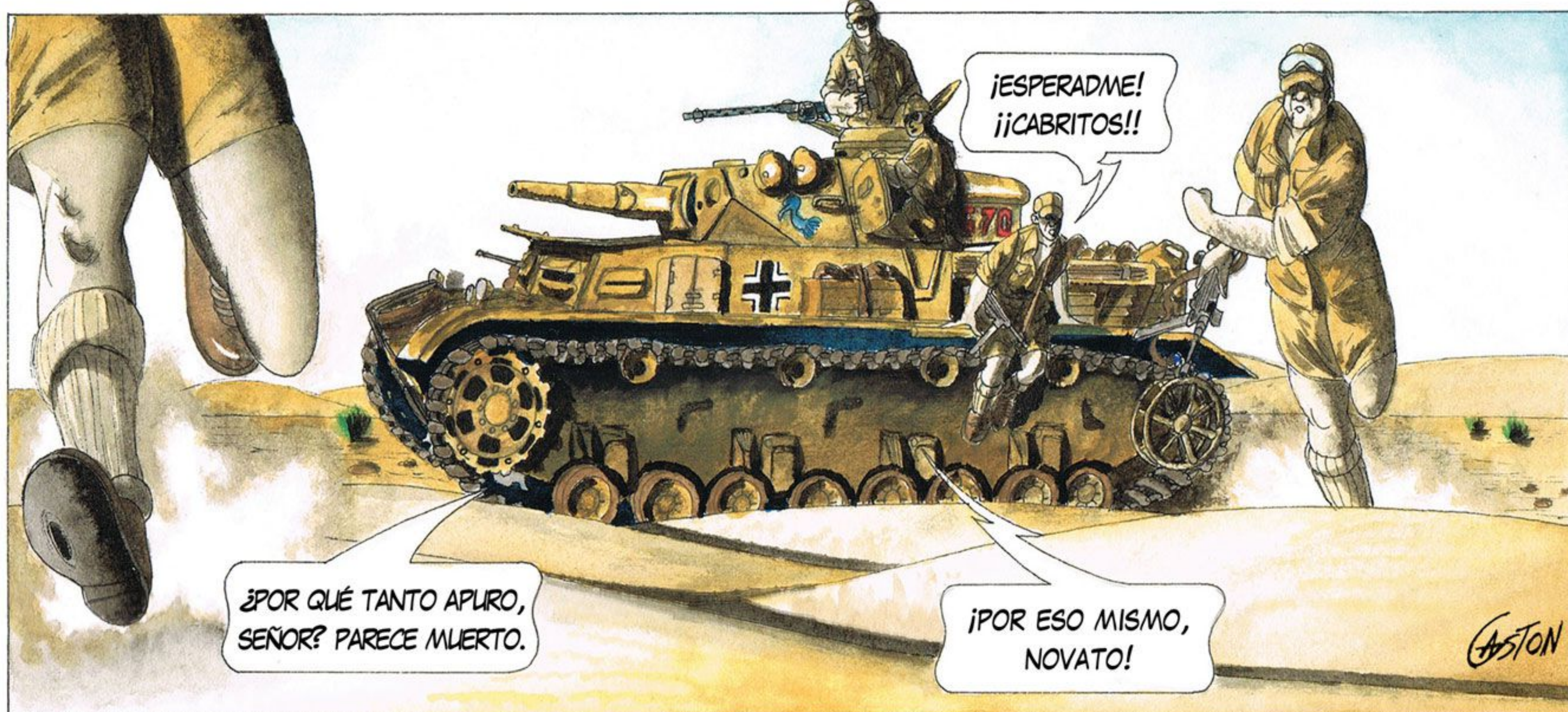
SIN RECIBIR ORDEN ALGUNA, SACAMOS NUESTRO PANZER DEL CONVOY, DIRIGIÉndonOS A TODA VELOCIDAD AL LUGAR DE LA CAÍDA DEL PILOTO.



EN ESTE, MI PRIMER ENCUENTRO CON UN ENEMIGO, PRESENCIÉ una CONDUCTA DE MIS COMPAÑEROS DE ARMAS QUE NADA TENÍA QUE VER CON LA LUCHA POR UNA PATRIA O UN FÜHRER...

AHÍ ESTÁ. PARECE QUE NO SE MUEVE...

HABRÁ SALTADO HERIDO DEL AVIÓN. ¡PÁRA!



¡ESPERADME!
¡¡CABRITOS!!

¿POR QUÉ TANTO APURO,
SEÑOR? PARECE MUERTO.

¡POR ESO MISMO,
NOVATO!

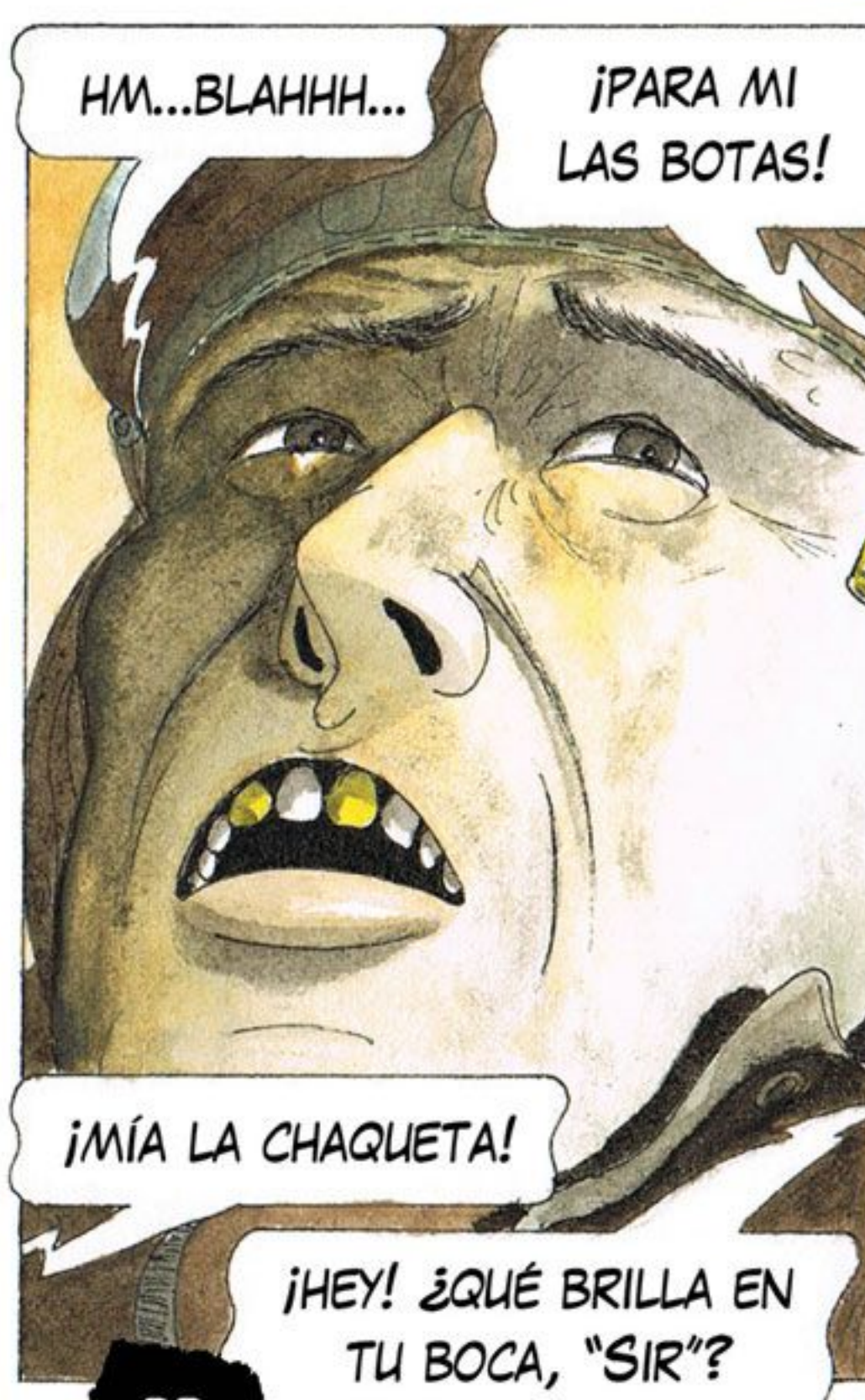
ASTON



HHH...!

¡VAYA! ¡EL "GENTLEMAN"
AUN COLEA!

JE JI JI

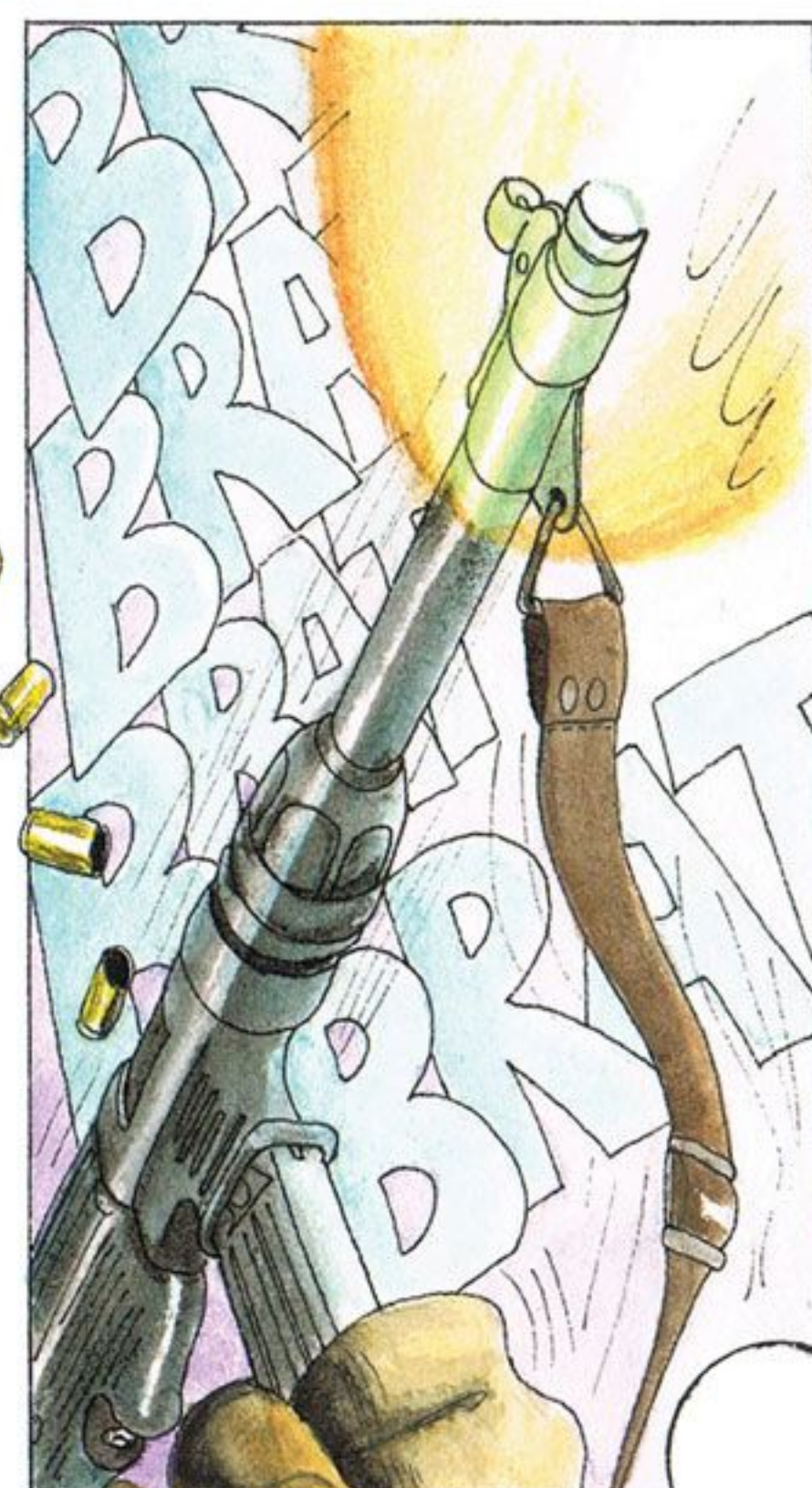


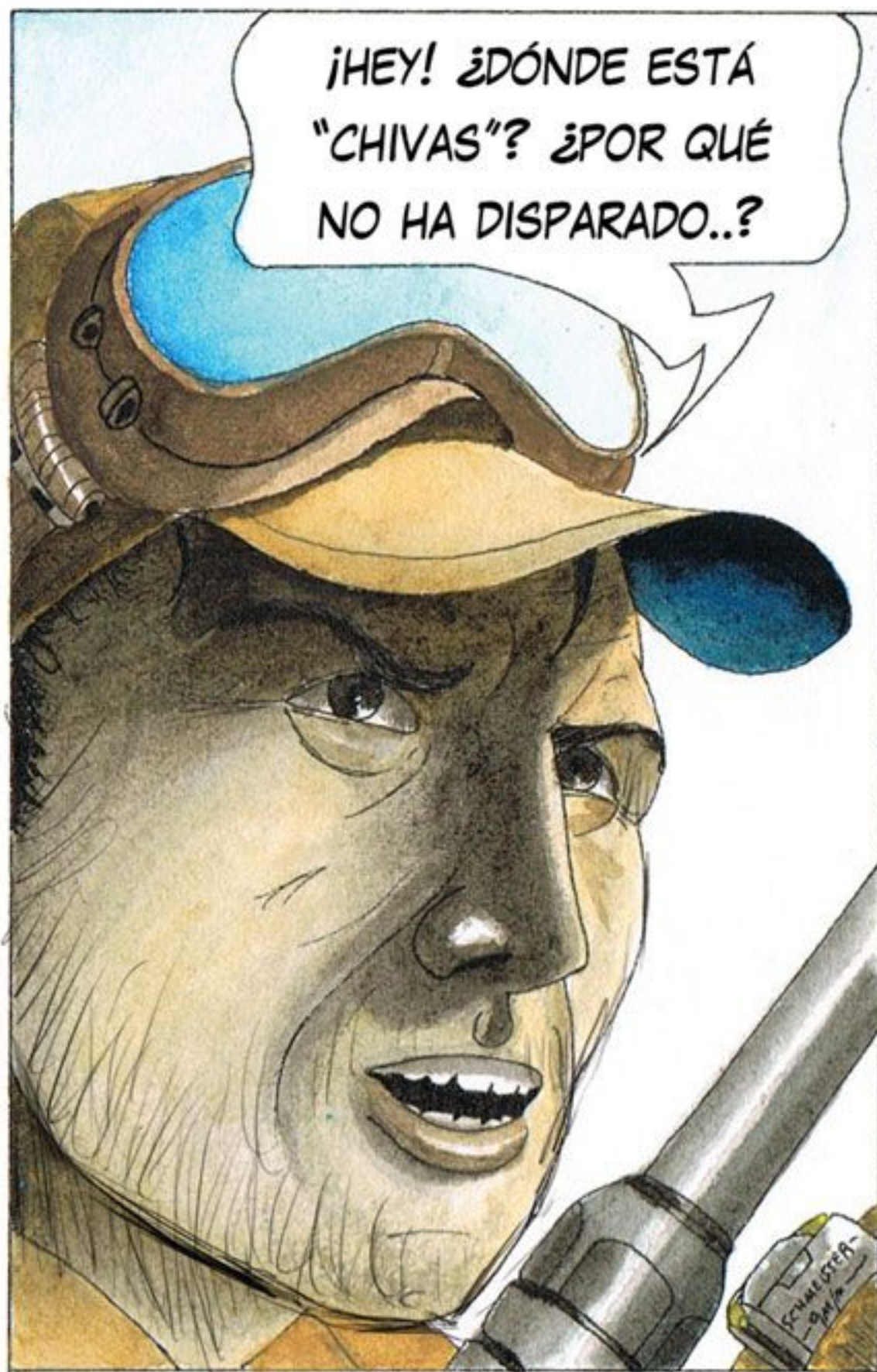
HM...BLAHHH...

¡PARA MI
LAS BOTAS!

¡MÍA LA CHAQUETA!

¡HEY! ¿QUÉ BRILLA EN
TU BOCA, "SIR"?





¡HEY! ¿DÓNDE ESTÁ "CHIVAS"? ¿POR QUÉ NO HA DISPARADO..?



¡PAZ, HERMANOS! AQUÍ ESTOY. ¡NO MÁS MUERTES!

¿Y ESA SANGRE?



¿PAZ..? ¿PERO QUÉ HAS HECHO, DESGRACIADO?



¡MIRAD! ¡CHIVAS LE HA SACADO AL INGLÉS LOS DIENTES DE ORO!

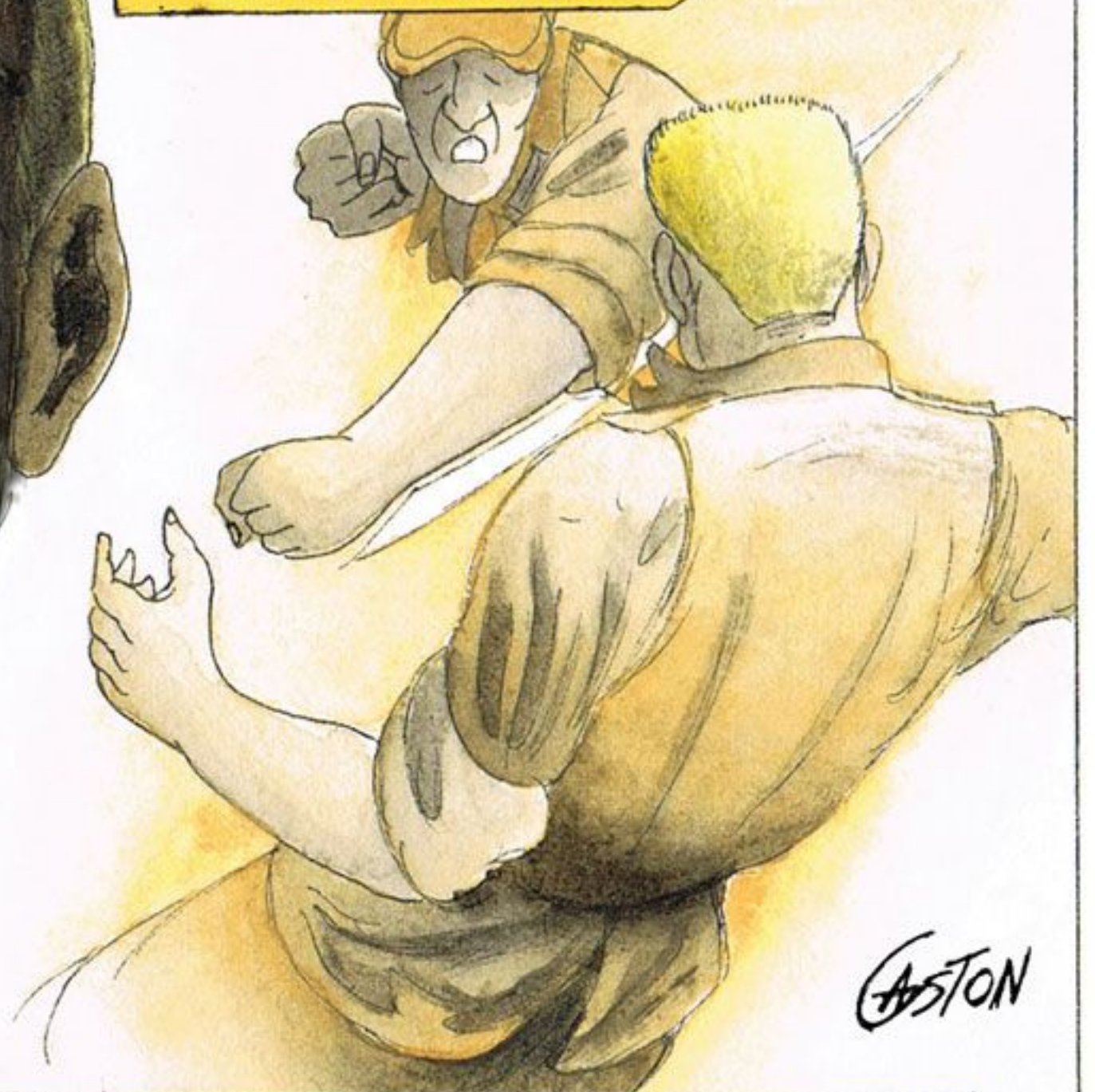
AHHHH...

LEJOS DE OBEDECER, CHIVAS ATACÓ SALVAJEMENTE AL SARGENTO...



¡TE LO ADVERTÍ, BASTARDO! ¡¡DAME YA MISMO ESA BOLSA LLENA DE ORO QUE LLEVAS COLGADA DEL CUELLO!!

...MIENTRAS QUE "POCHO" Y GÜDRUM (UNIDOS POR JURAMENTO DE AMISTAD) NO DUDABAN EN DISPUTARSE 3 QUEBRADOS HABANOS QUE HABÍA EN LA CHAQUETA DEL PILOTO.



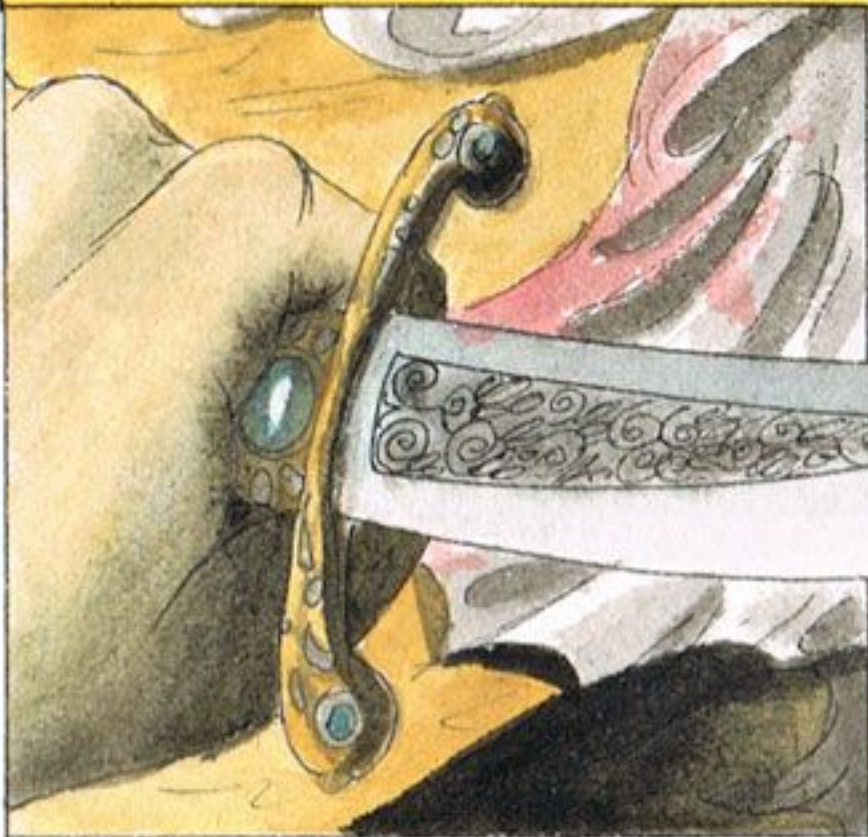
GASTON

YO DECIDÍ NO BAJAR DEL TANQUE, NO FUERA A ACABAR PELEÁNDOME CON EL BRITÁNICO...

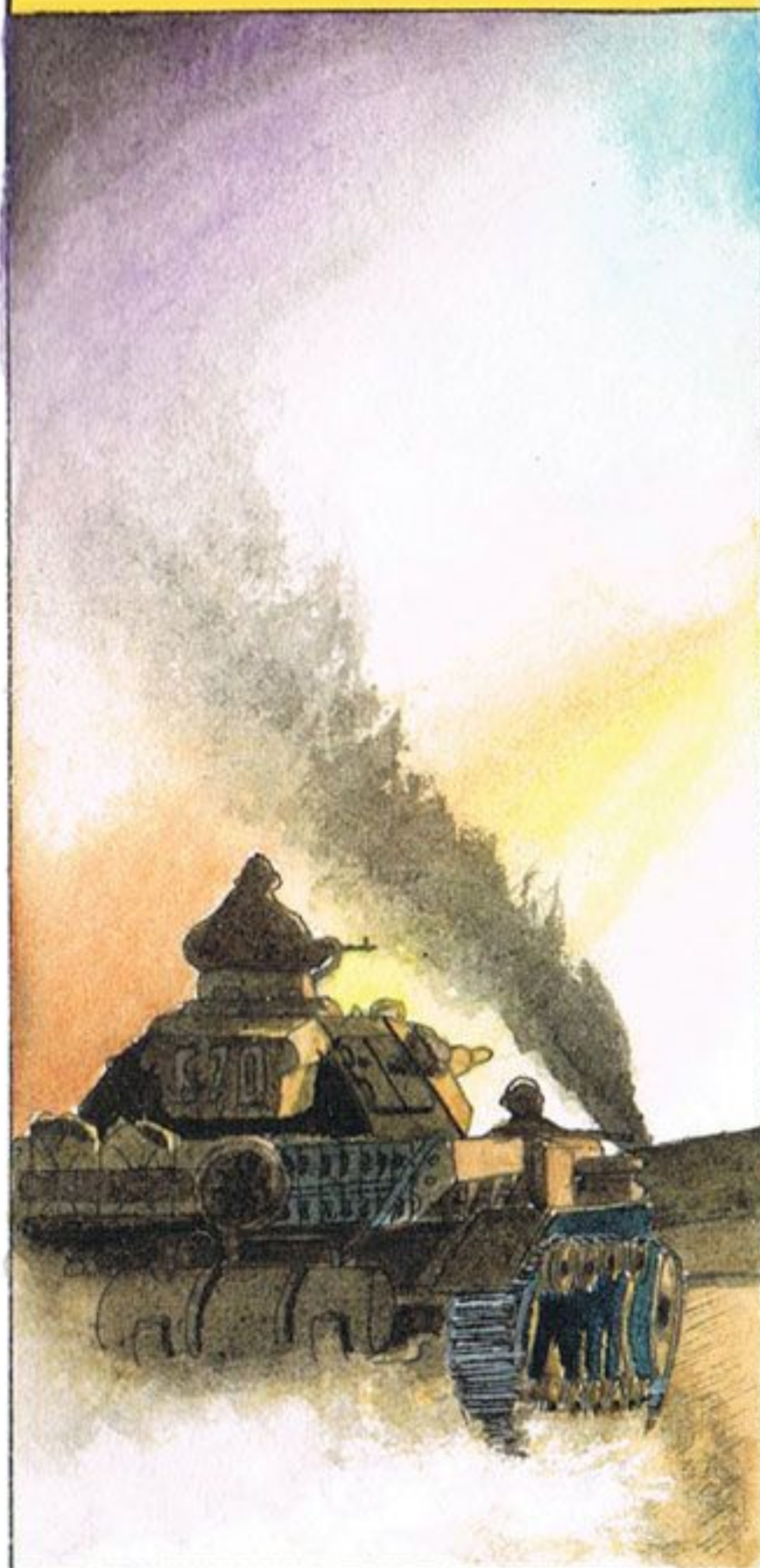
MISTERIOSAMENTE, TODO ACABA TAN RÁPIDO COMO EMPEZÓ...



MIENTRAS ASIMILABA QUE HABÍA MATADO A UN SER HUMANO, MIS OJOS SE POSARON EN ALGO QUE AUN CONSERVO DE RECUERDO.



AL ANOCHECER, YA DE REGRESO, DIVISAMOS HUMO A LO LEJOS.



POR CURIOSIDAD, ME ACERQUÉ AL CAMELLO. ERA EL PRIMERO QUE VEÍA, Y CAYÓ BAJO MIS BALAS...



...MIENTRAS QUE EL HOMBRE AL QUE EVITÉ ACERTAR...

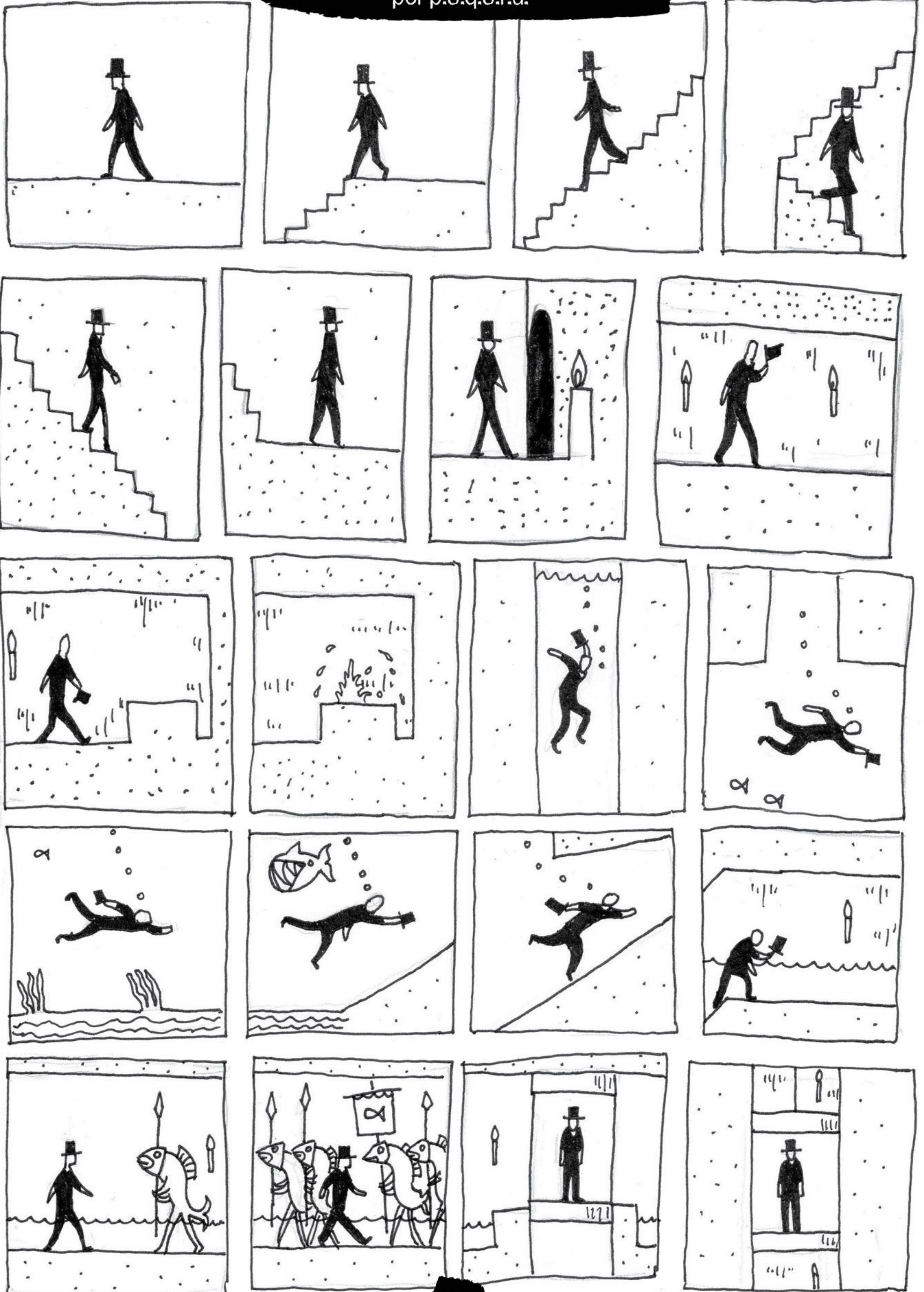


CONDUJE EL CARRO DE COMBATE HACIA ALLÍ, ANSIOSO POR HACERME ESTA VEZ CON PARTE DEL POSIBLE BOTÍN. ME PREGUNTO, ¿HABRÁ PARA TODOS..?



ÉL VIENE

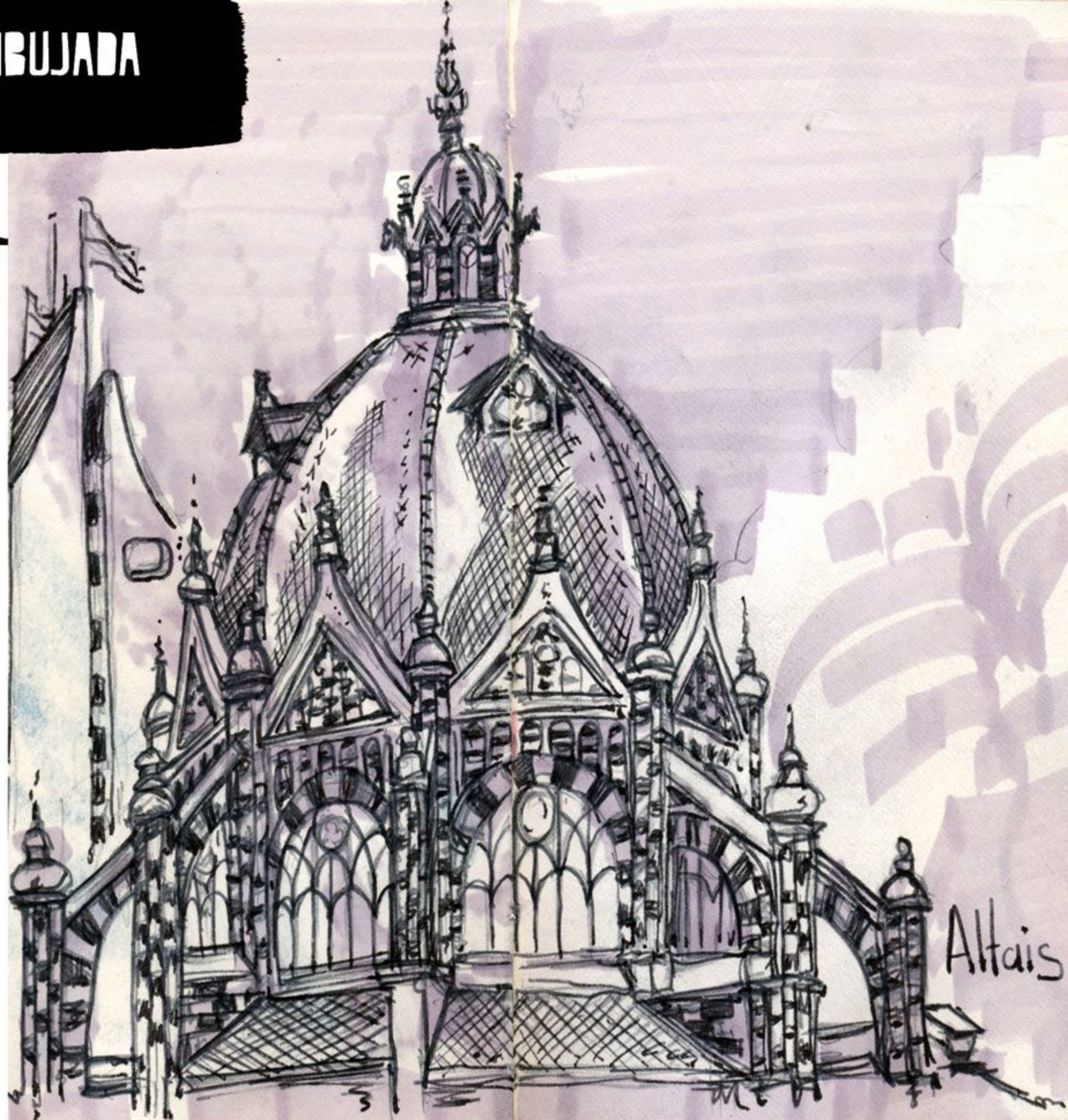
por p.a.q.a.r.u.



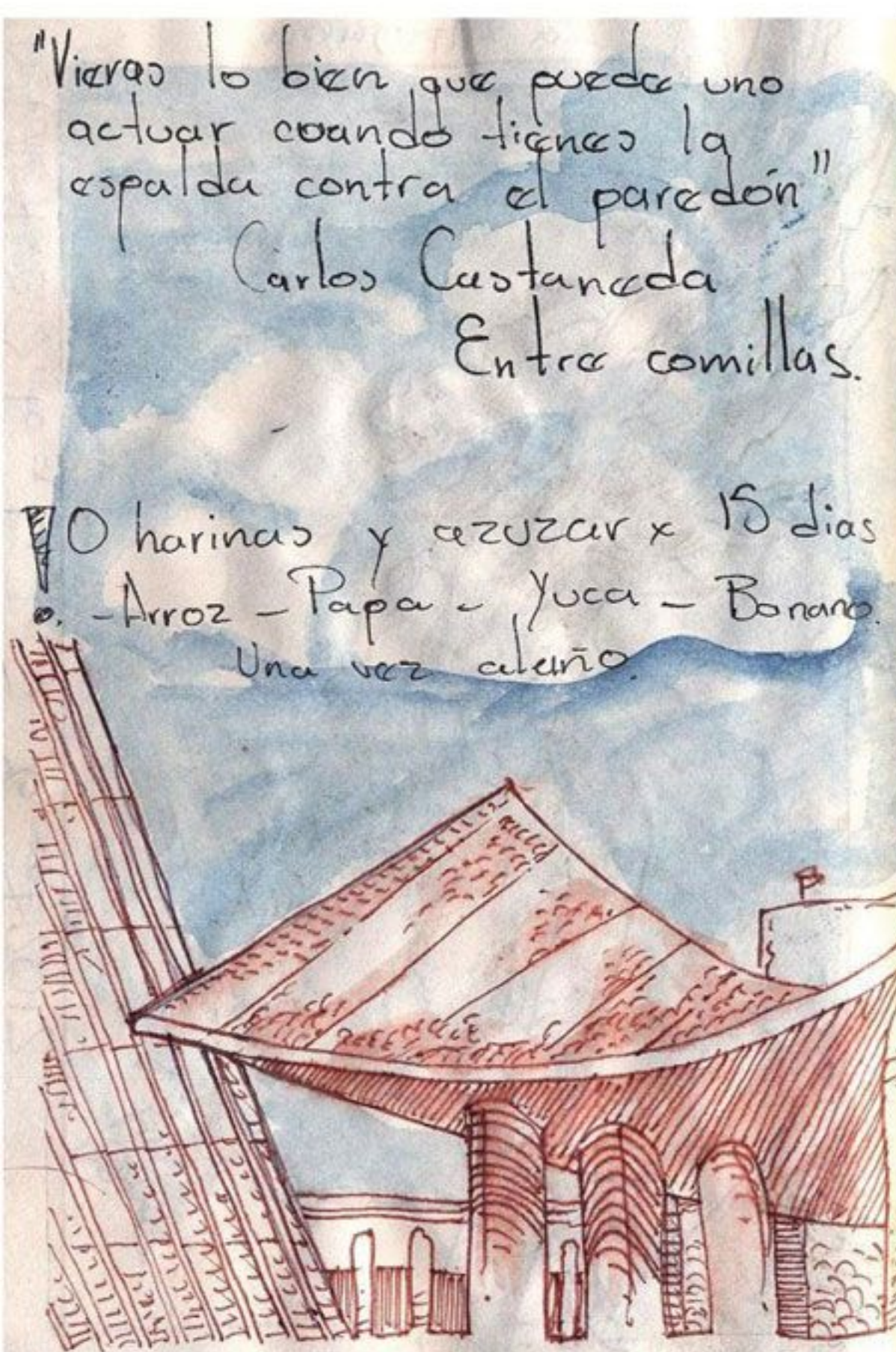
MEDELLÍN CIUDAD DIBUJADA

por altaís

'Medellín Ciudad Dibujada' nace al juntar dos intereses personales y una necesidad. Estos son mi interés por el dibujo, mi gusto por caminar como forma de esparcimiento y la necesidad de conocer la ciudad en la que vivo. Esta mixtura es conocida en otros medios como 'Urban Sketching', que, resumiendo, consiste en recorrer tus calles, sentarte en ellas a observarlas y dibujarlas, "mapear" de alguna forma ese mundo por el que te mueves. Esta actividad es simplemente divertida y el resultado, sin importar la calidad del dibujo, suele agradar a quienes se atreven a recorrer mi ciudad a través de los bosquejos, 'sketches' e ilustraciones que he realizado mientras la vivo. 'Ciudad Dibujada' se resume en eso, en una mirada personal a mi realidad a través de dibujos.



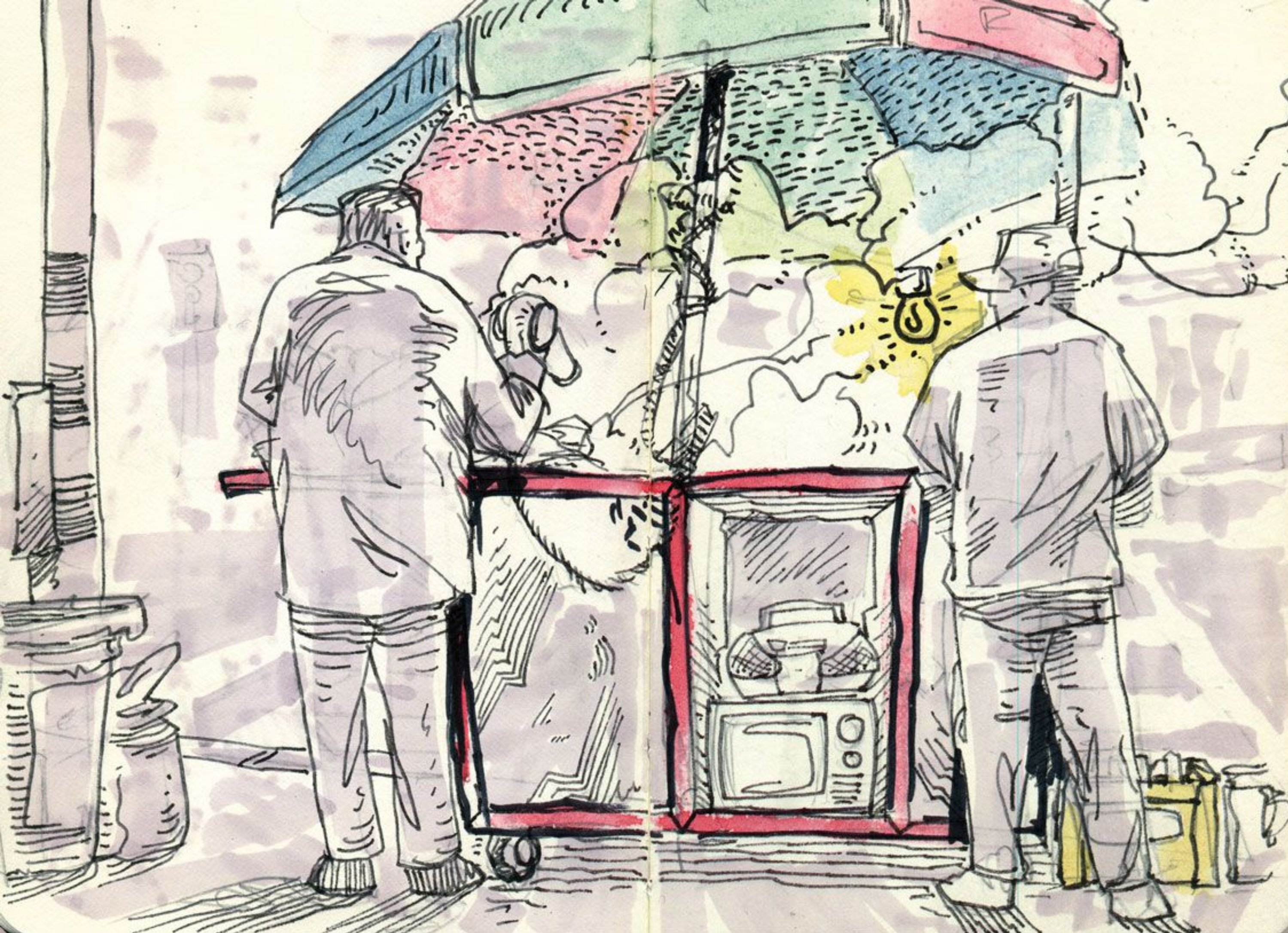
palacio de la cultura rafael uribe



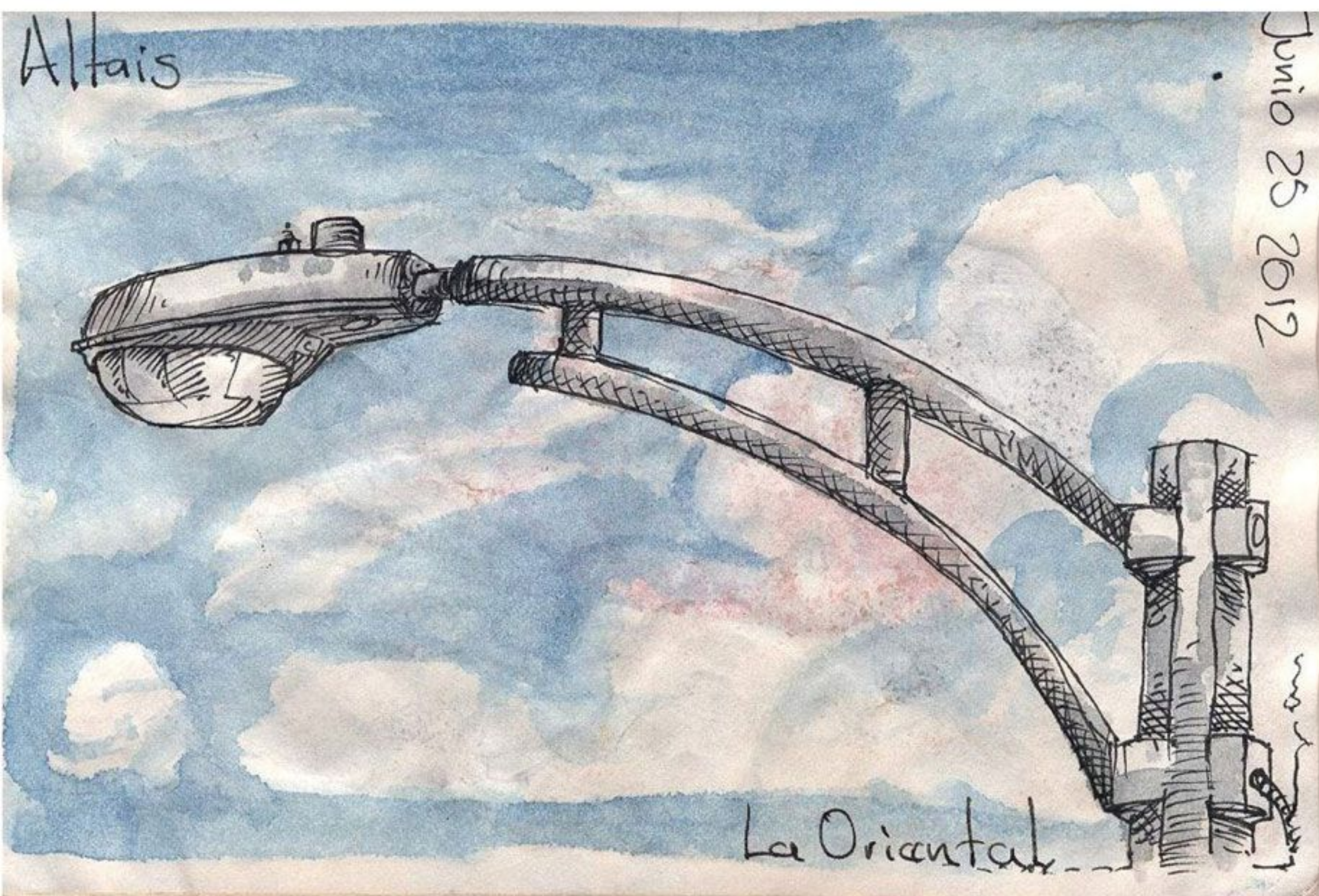
centro administrativo la alpujarra



poste eléctrico



asadero de carnes



poste de luz



centro comercial del obelisco



biblioteca rionegro



anfiteatro - museo de arte moderno

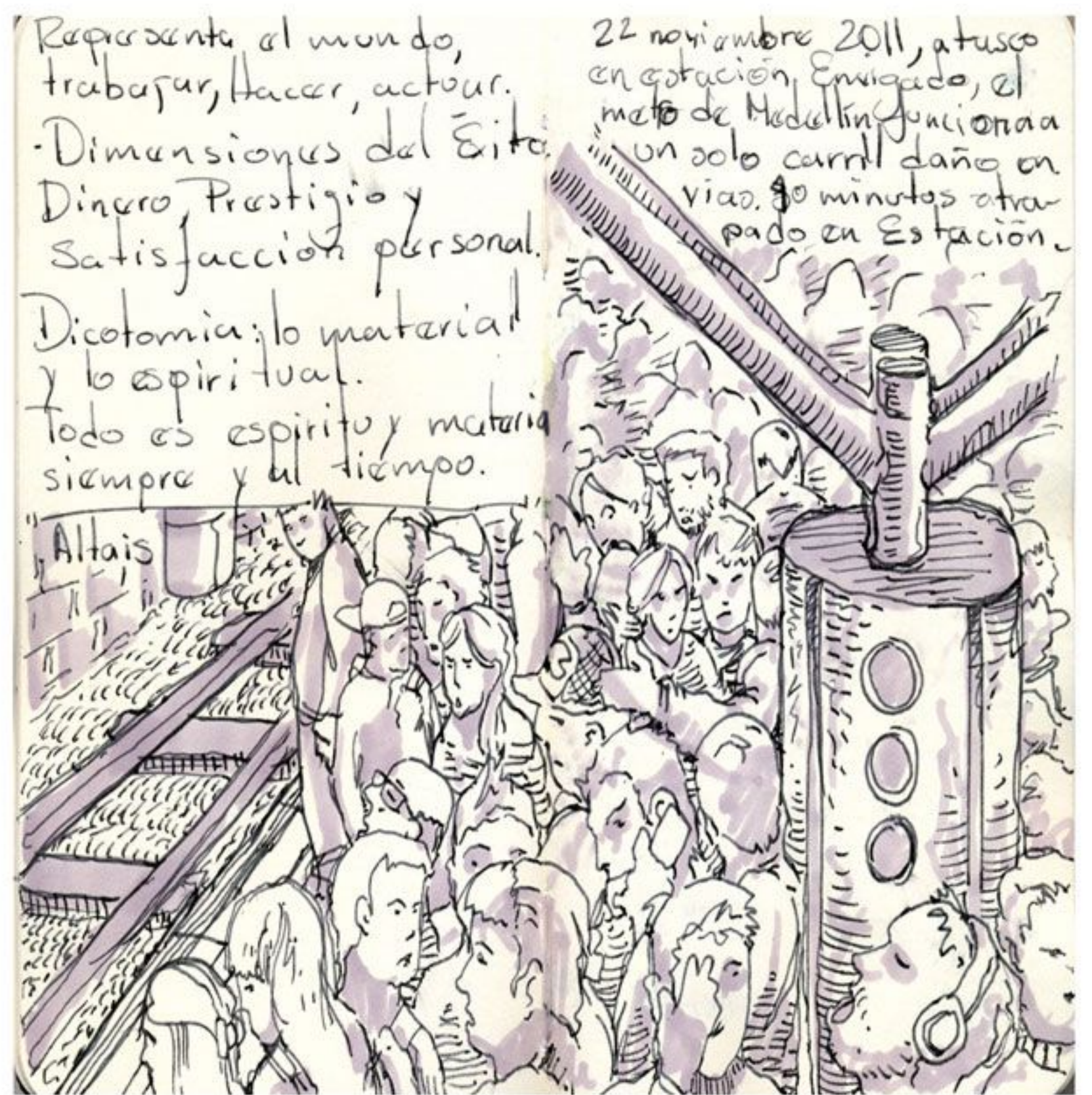


gondola del metrocable

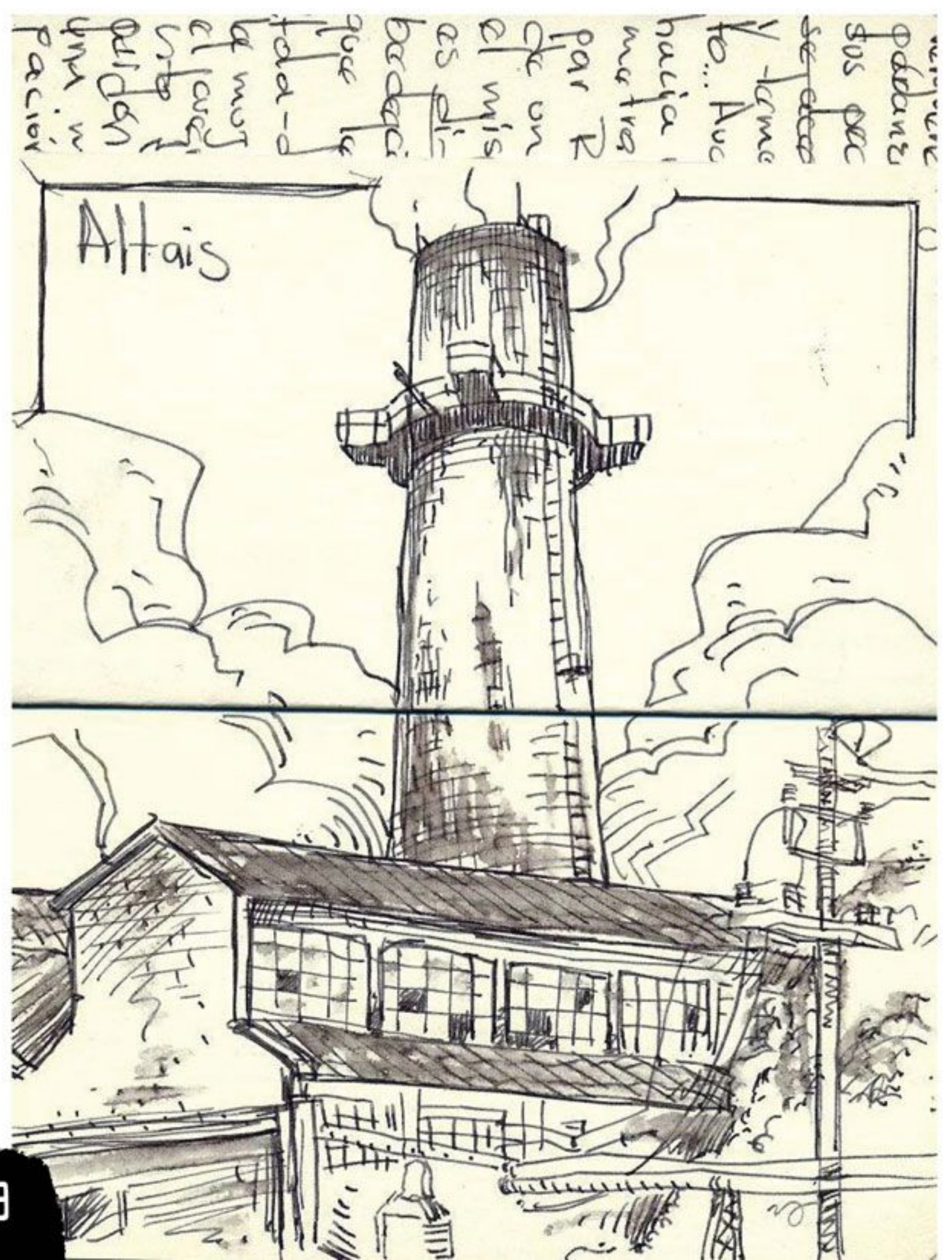
viaje en metro



aguacero itagüí



congestión en el metro



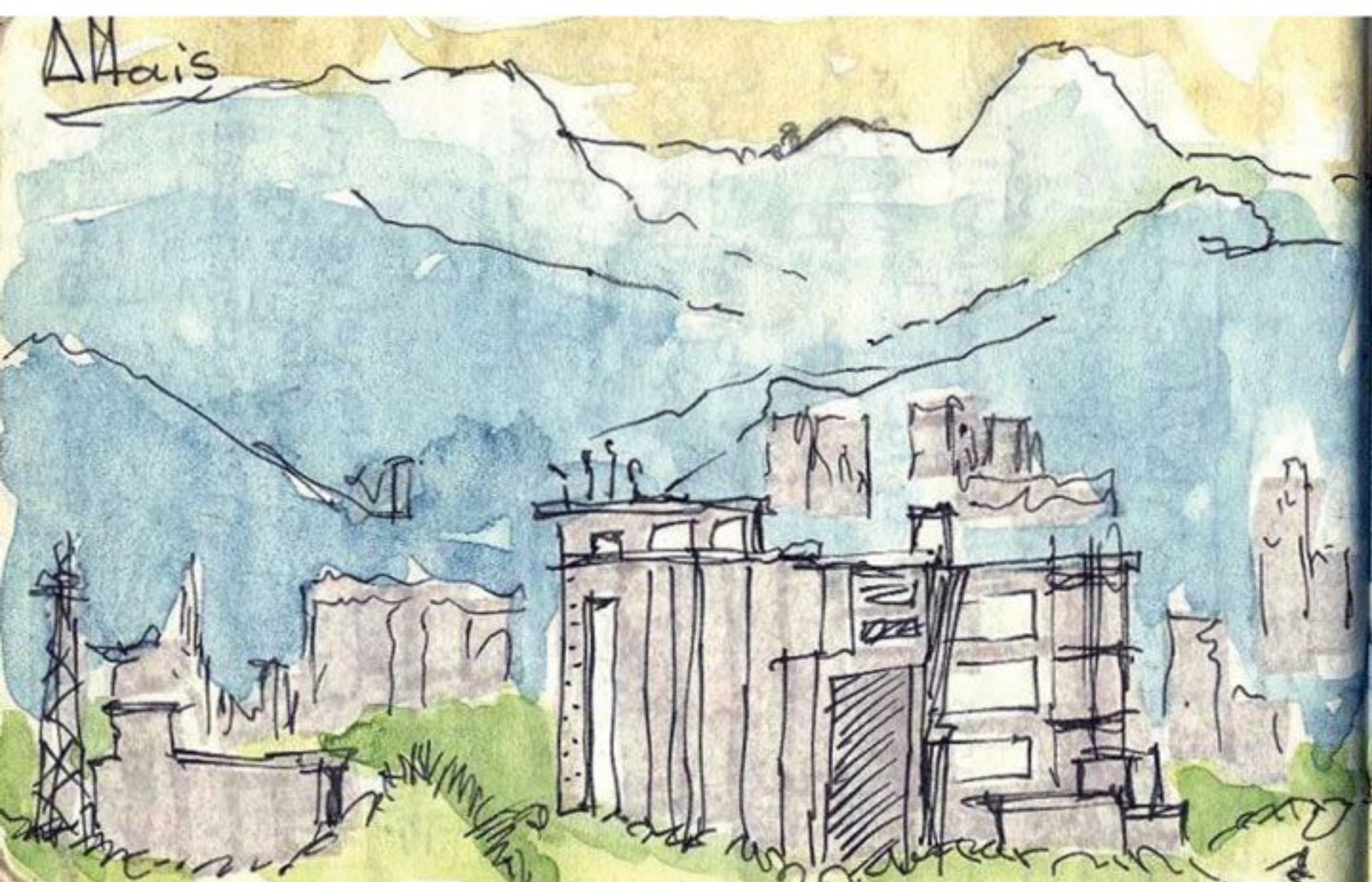
chimenea de fábrica



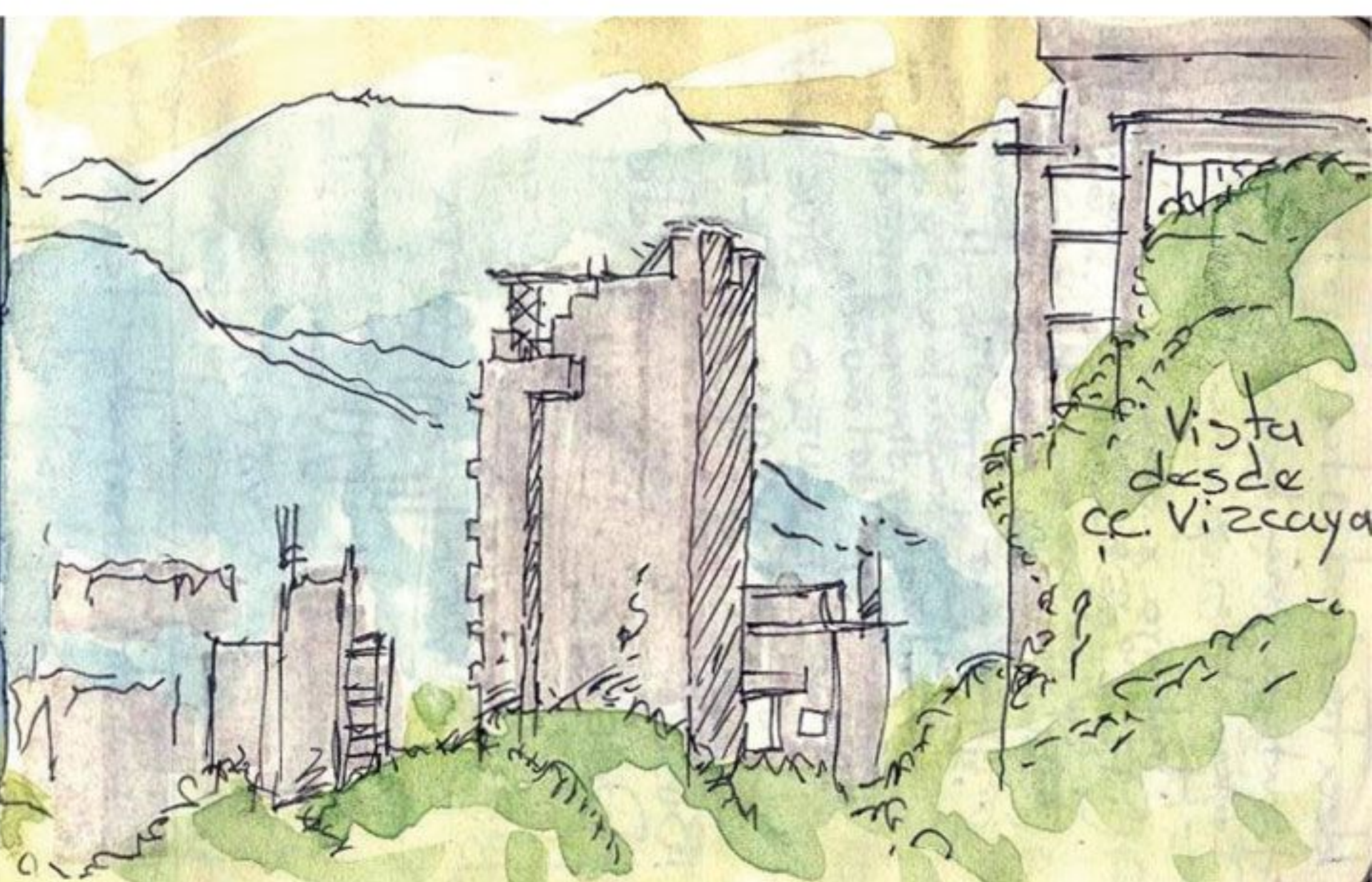
metro cable

Altaís

vista de la ciudad de medellín

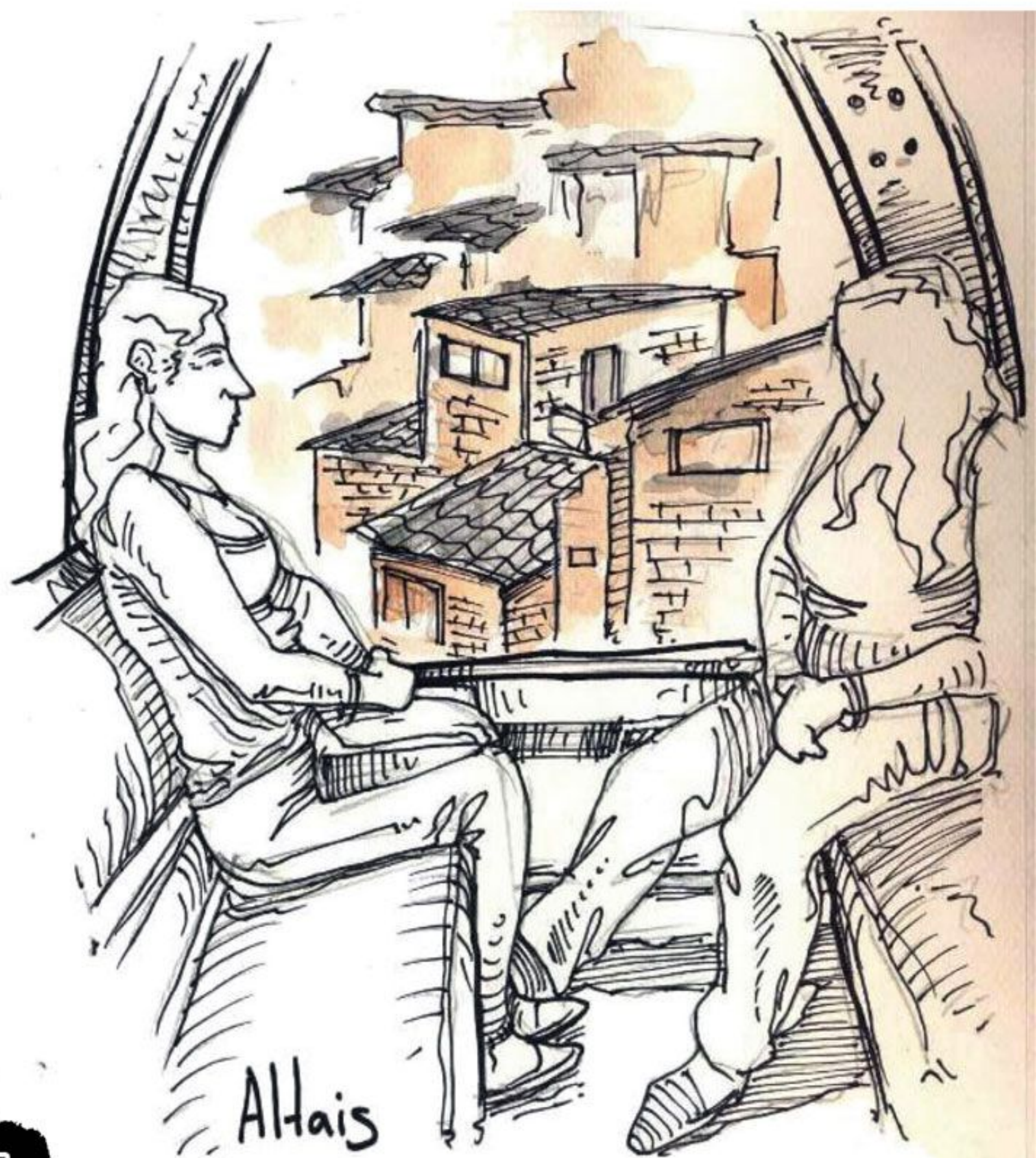


Altaís



Vista desde
cc. Vizcaya

interior de góndola del metro cable



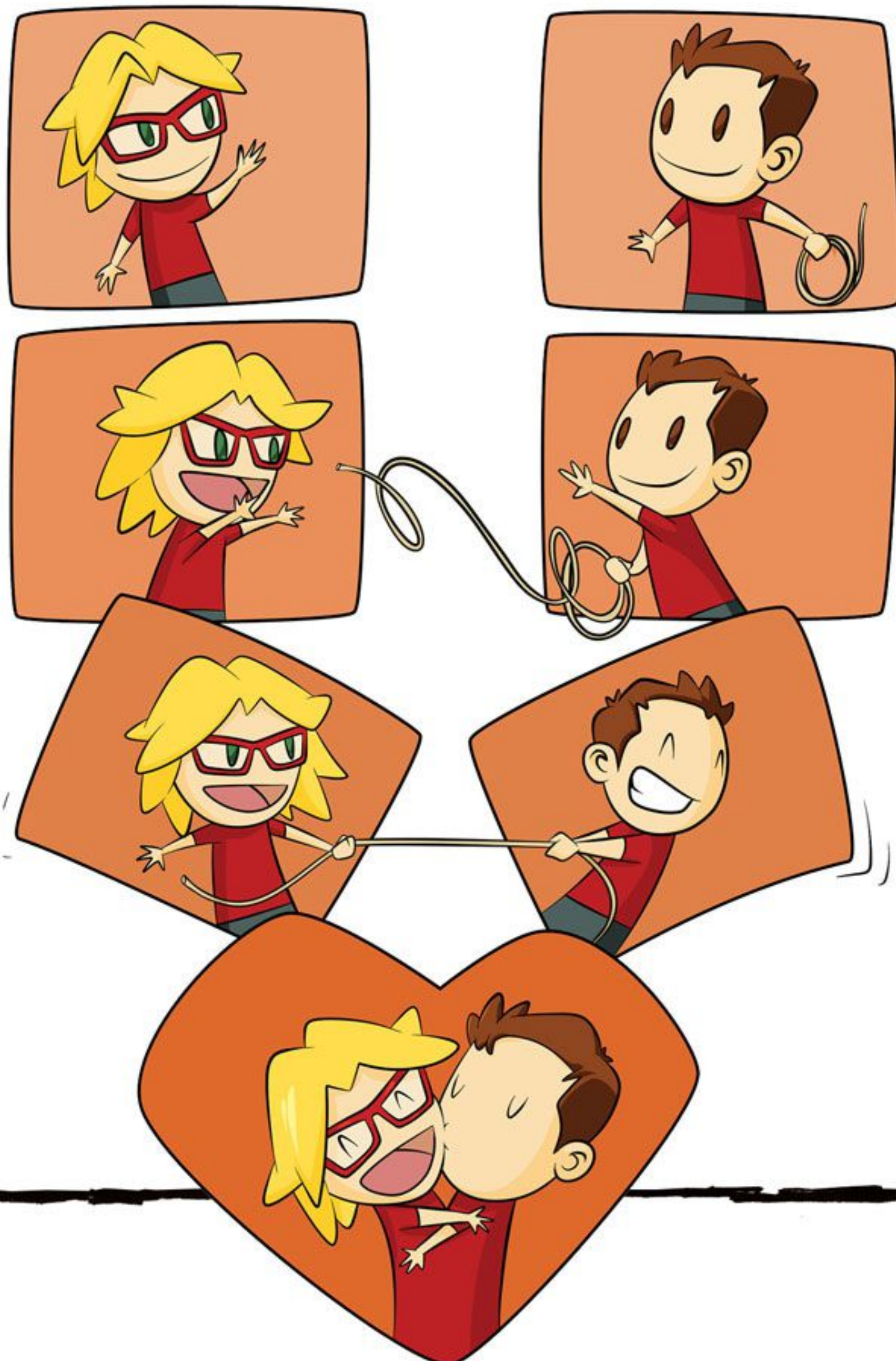
Altaís



JA!



JA! es un proyecto conjunto realizado y protagonizado por los autores Jonás y Ángela (Xela en Subcultura) guionizado y dibujado por ambos. En él se juega con los recursos del cómic para desarrollar las historias con un toque de humor.



jaja.subcultura.es

por jonás aguilar y ángela cuéllar

La vieja criatura está **hambrienta**.

DEPÓSITO DE MISERIA (I)

por hermés piqué y juan romera



Nada queda
excepto hambre.

Hambre y
tumores abiertos.



Su mente
desvanece.



Los peligros
de lo familiar..



...son **olvidados**.

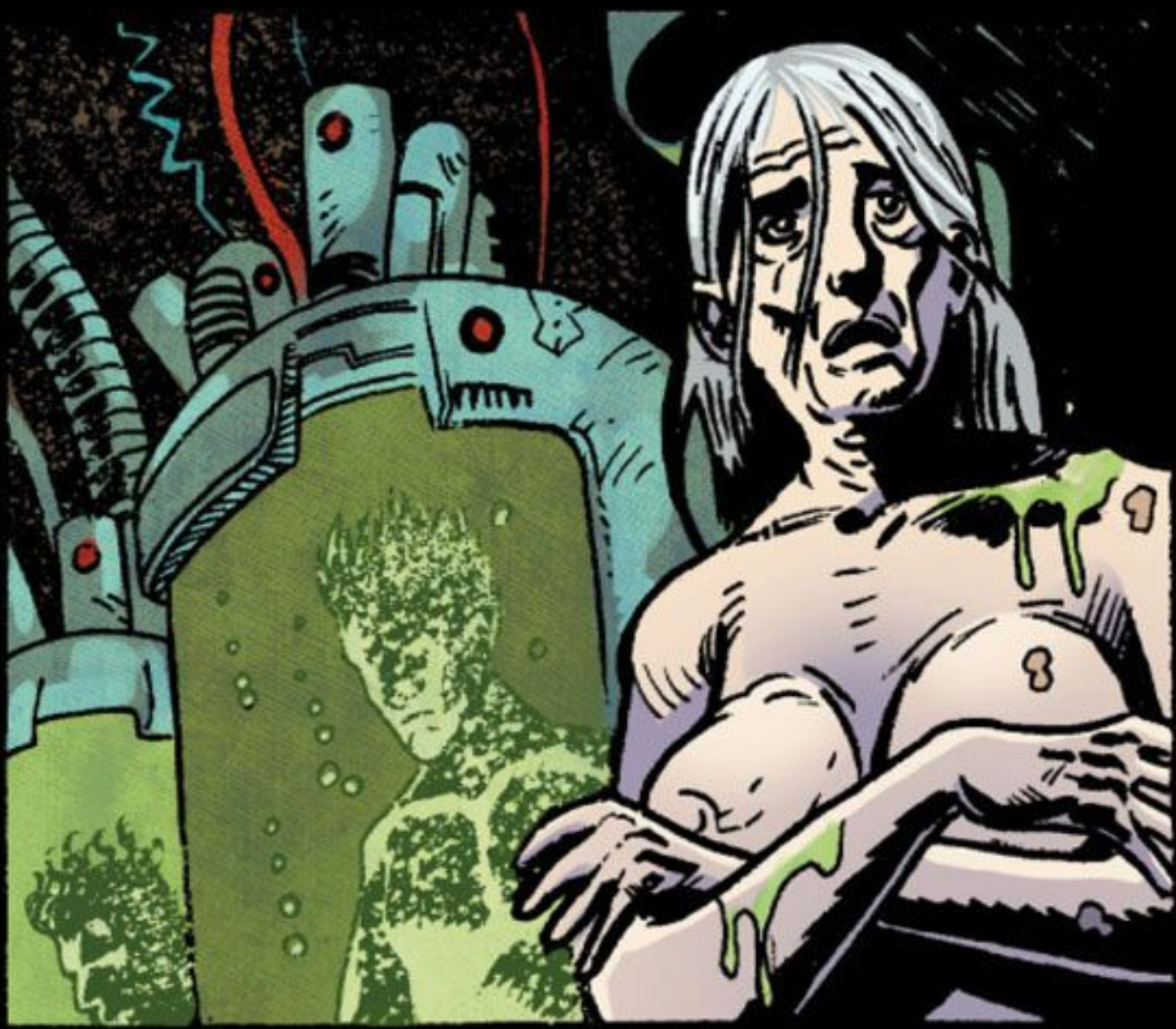


Así es como **termina**.



Nunca
estuve tan
feliz.

Me **alegra**,
madre.





Debe **entender**, Sr. Gorgory, que este es un edificio **automatizado**.

Su rol consiste en reportar y contener cualquier **anomalía** que el edificio no pueda.



Jodeeeeeeer.



Life-support
malfunction

Capsule 21G-612
opened to allow
natural breathing.



Por desgracia, siendo humano, Usted mismo **es** una anomalía en potencia para el sistema.



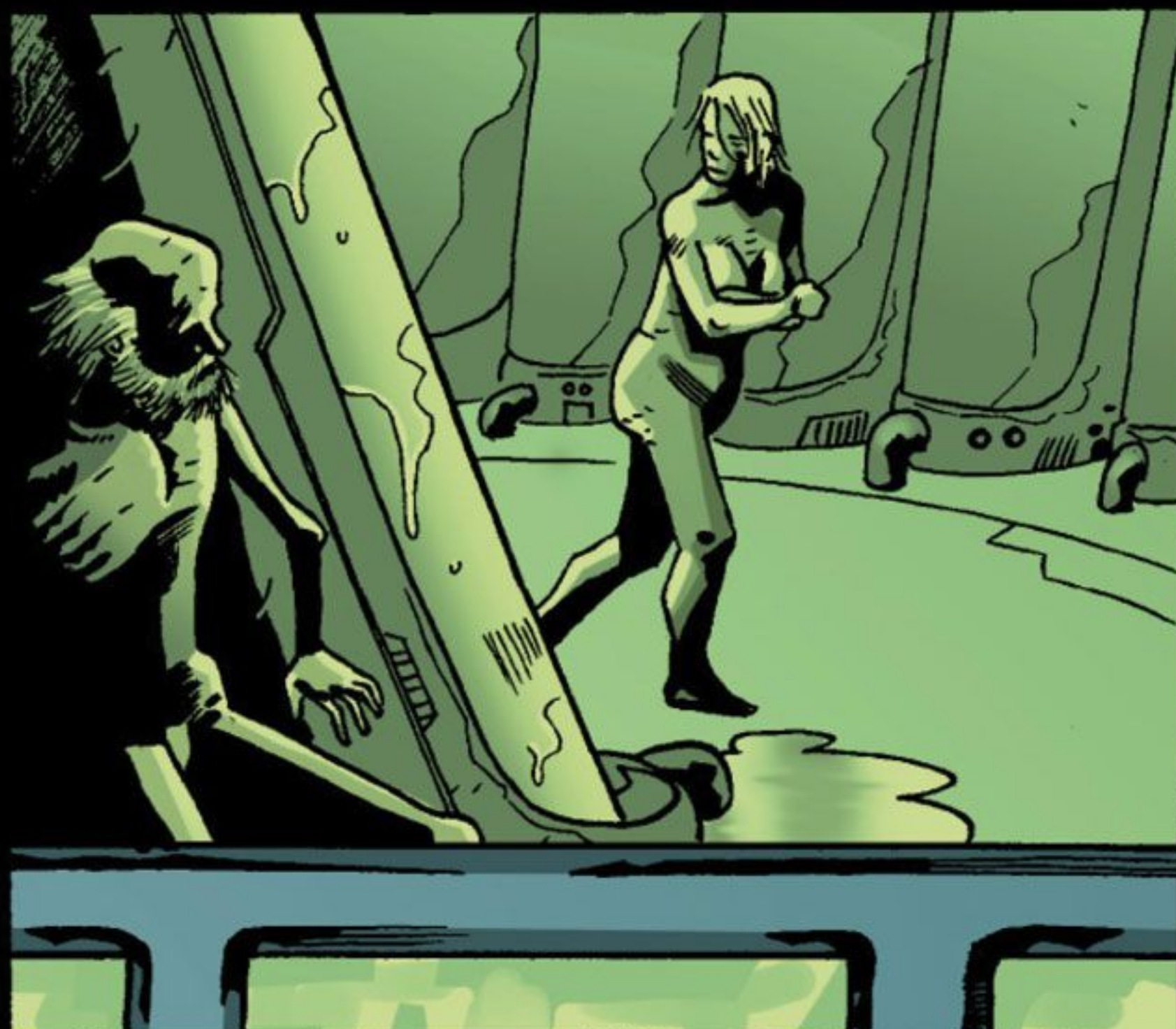
Por ende, es **vital** que cumpla con las reglas.



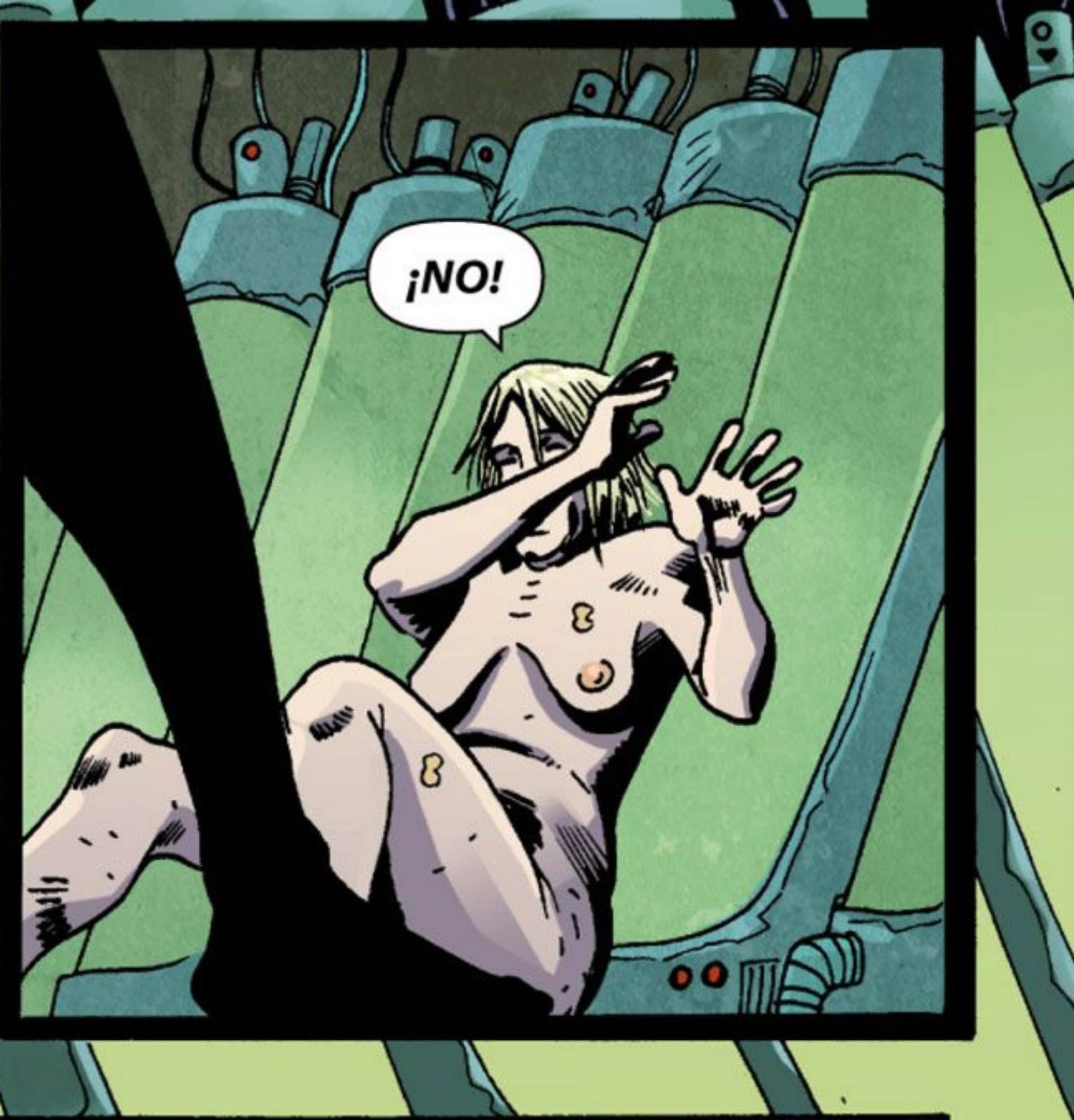
Nunca lleve un arma con Usted a los pisos impares.



¿Entiende, Sr. Gorgory?



Sí, Sr. Dvorak.





¿De
quién
habla?

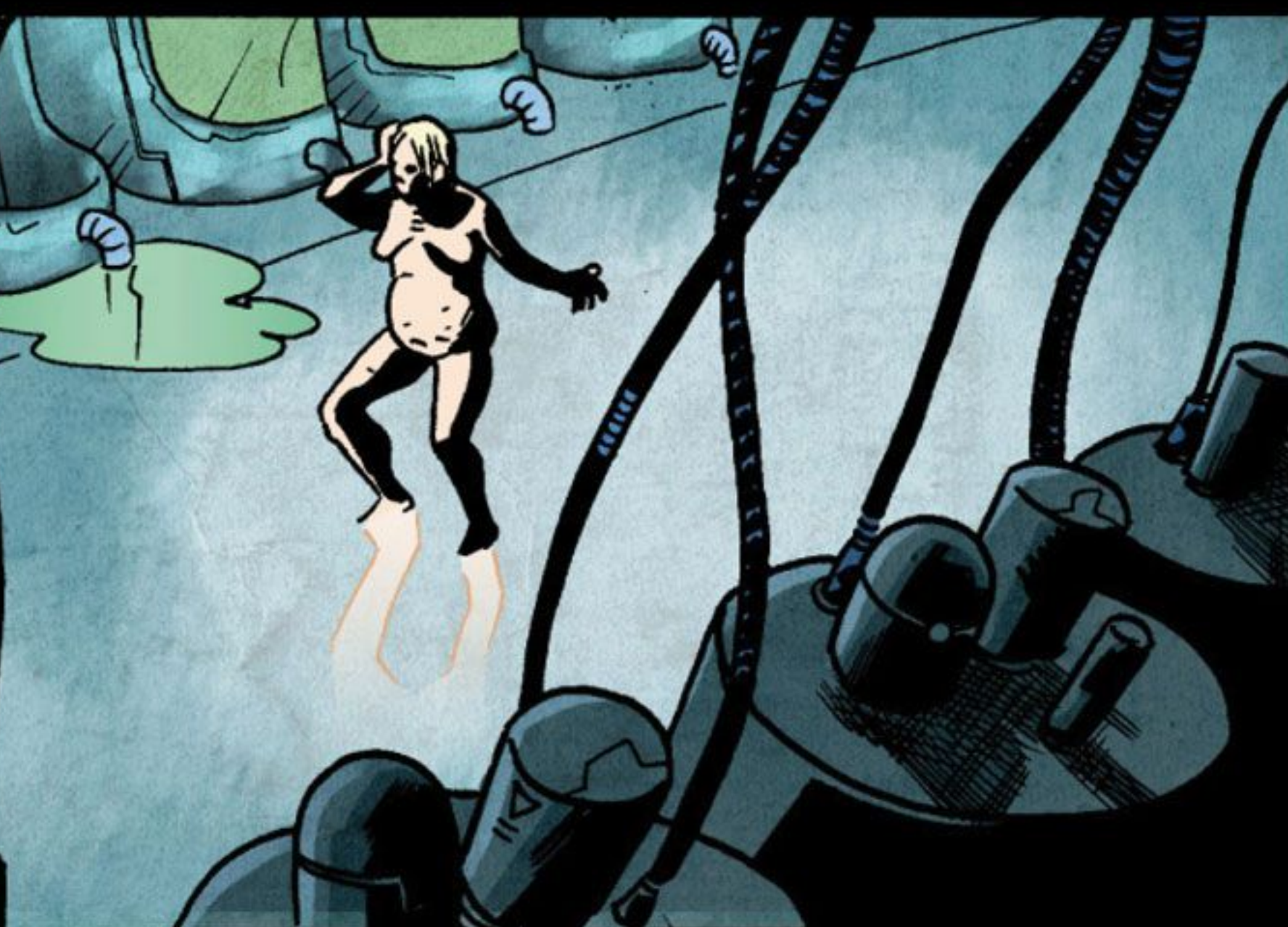


Nazis.



¿Qué?
¡Eso no tiene
sentido!

Soy una doctora
retirada; mi hija es una
respetada arquitecta... ¿Qué
podrían tener contra nosotras?
¿Ha visto **siquiera**
a mi hija?

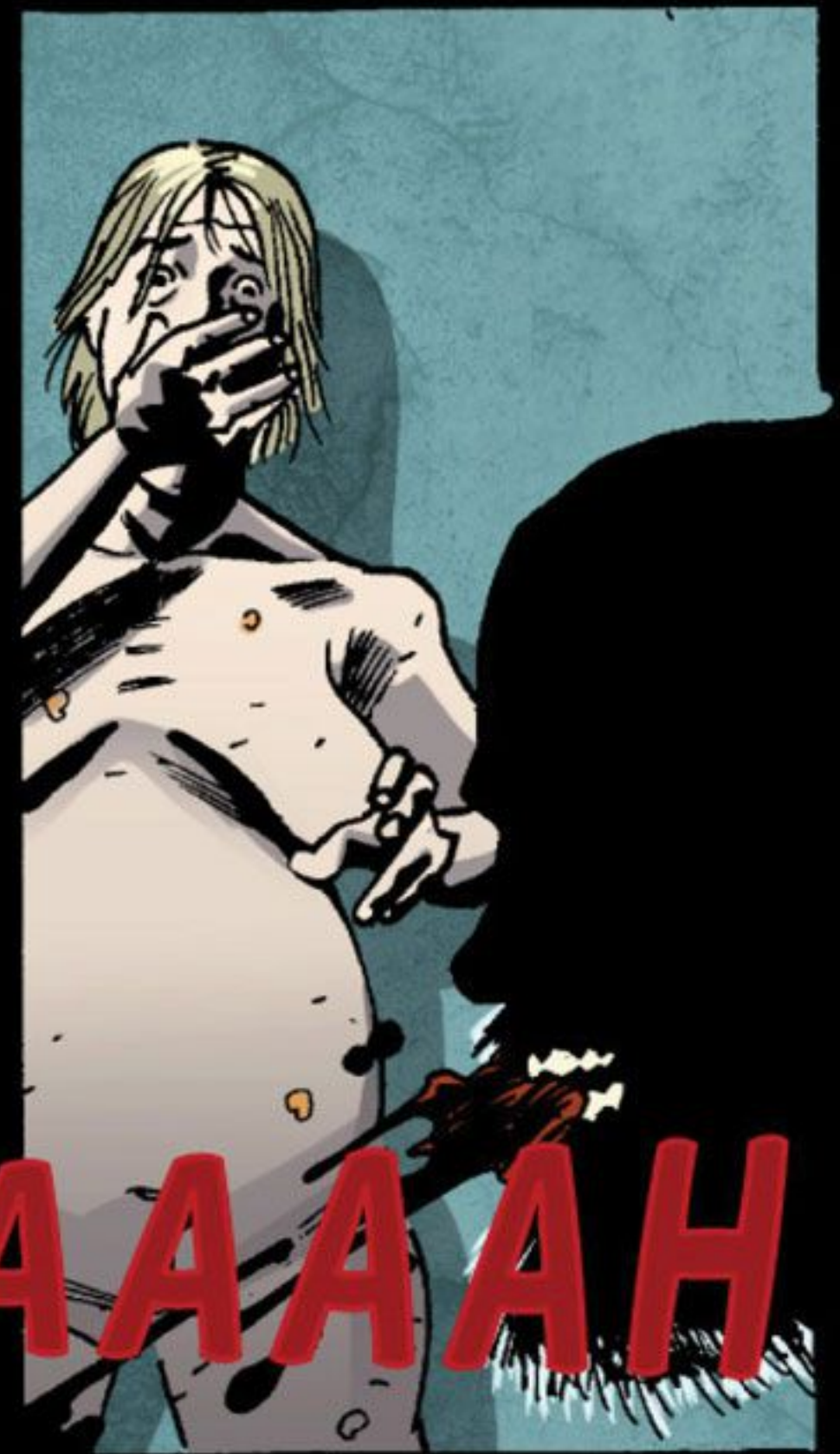
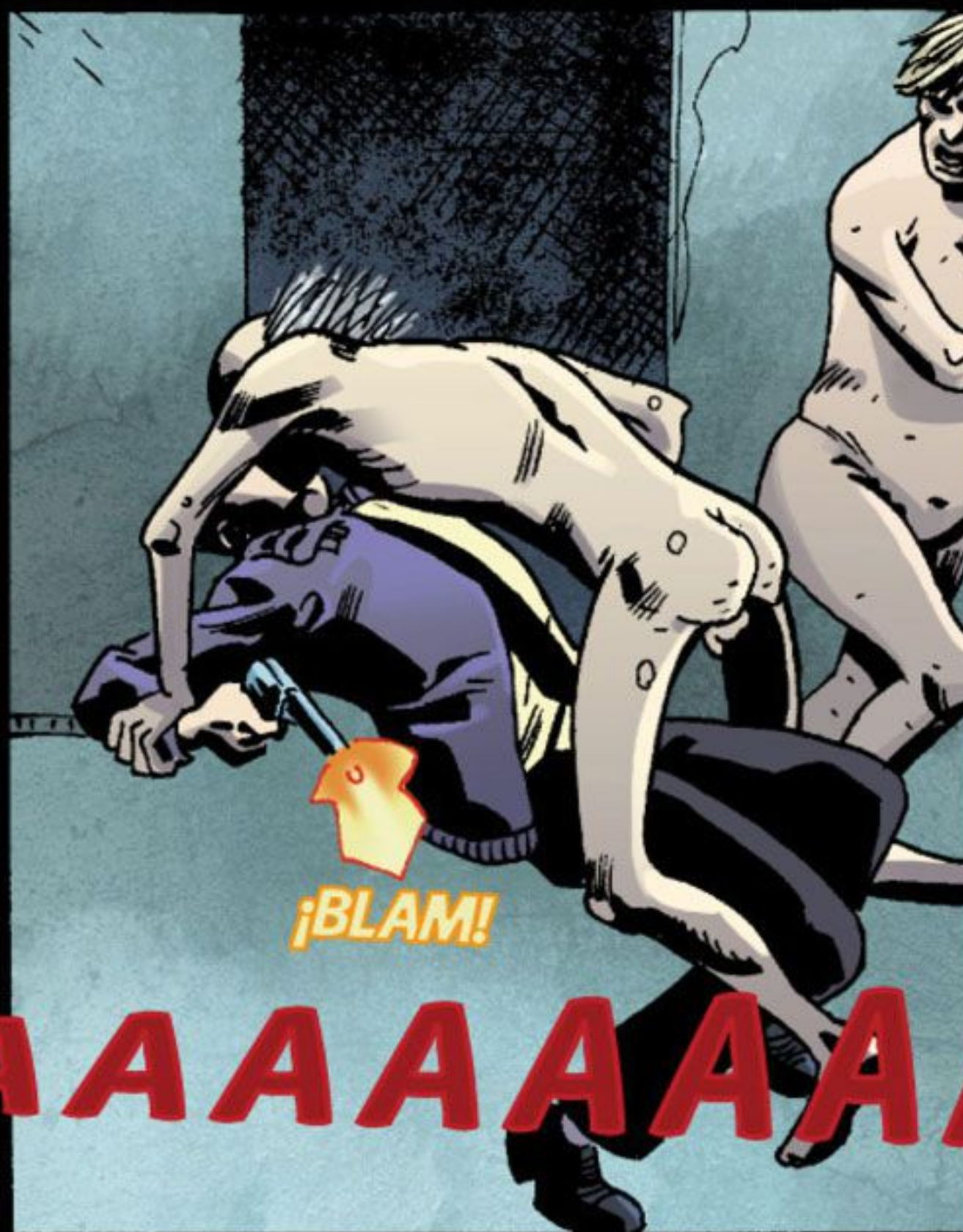


Vi una salida cerca.
Debemos escapar antes
de que vuelvan.

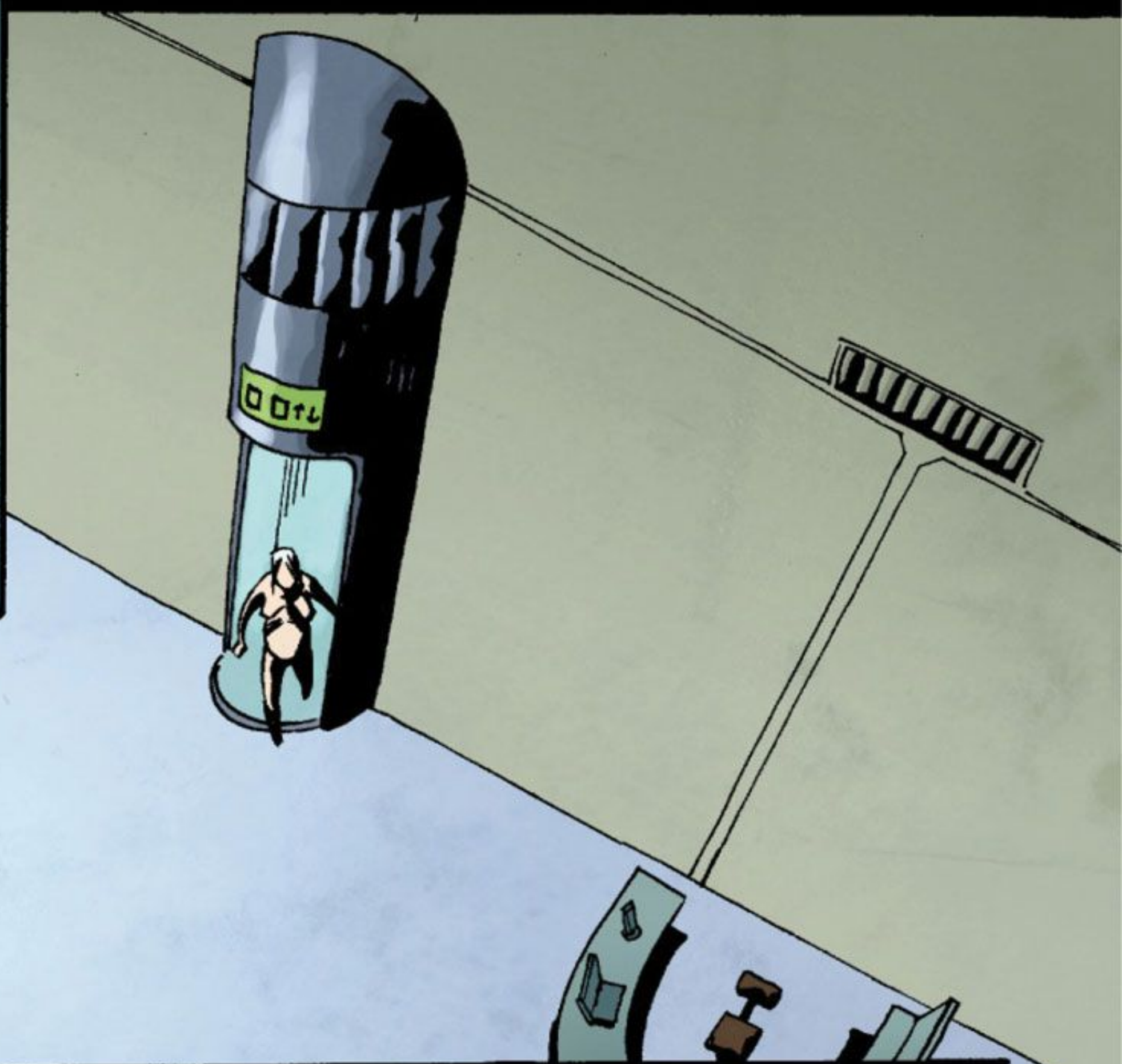
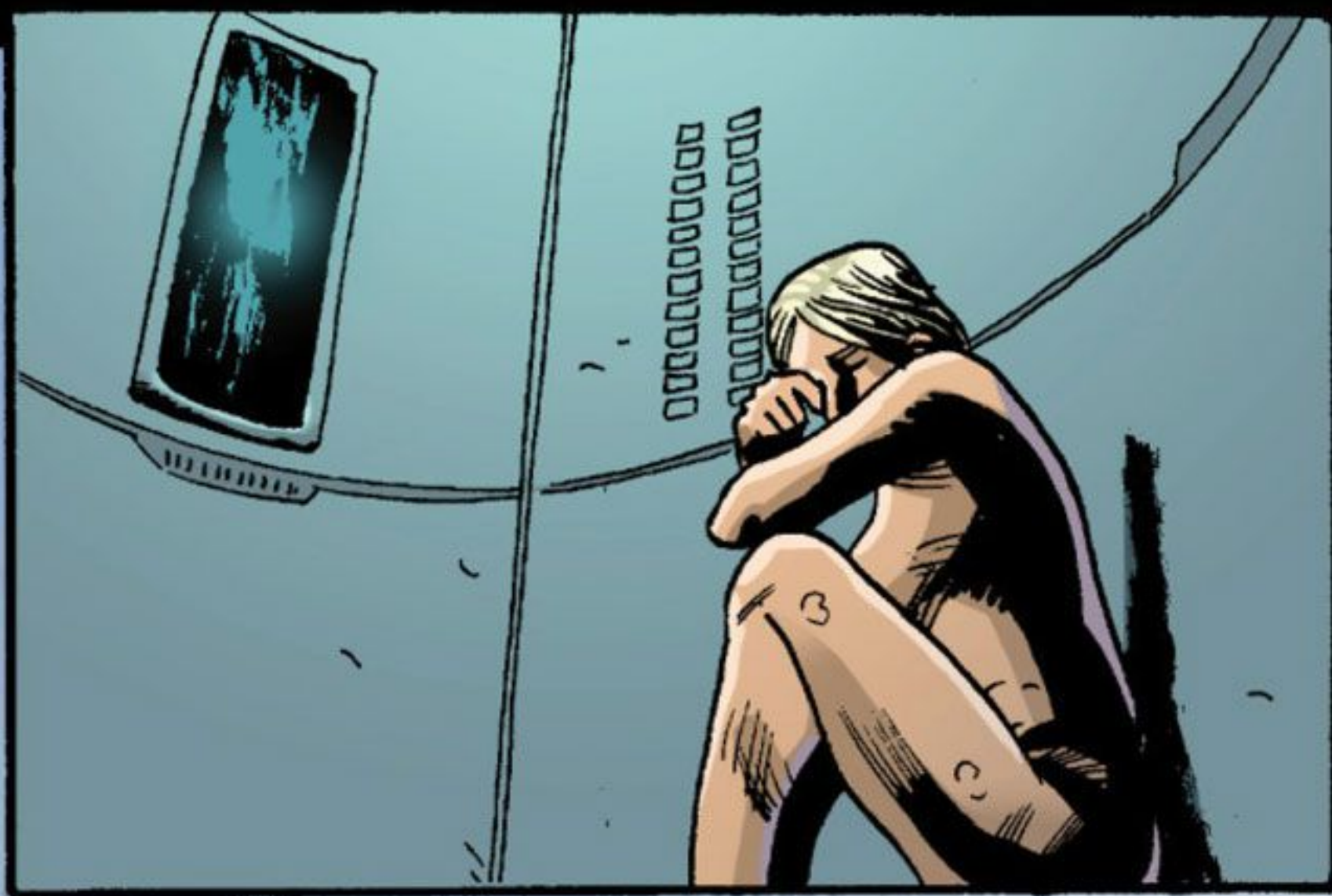
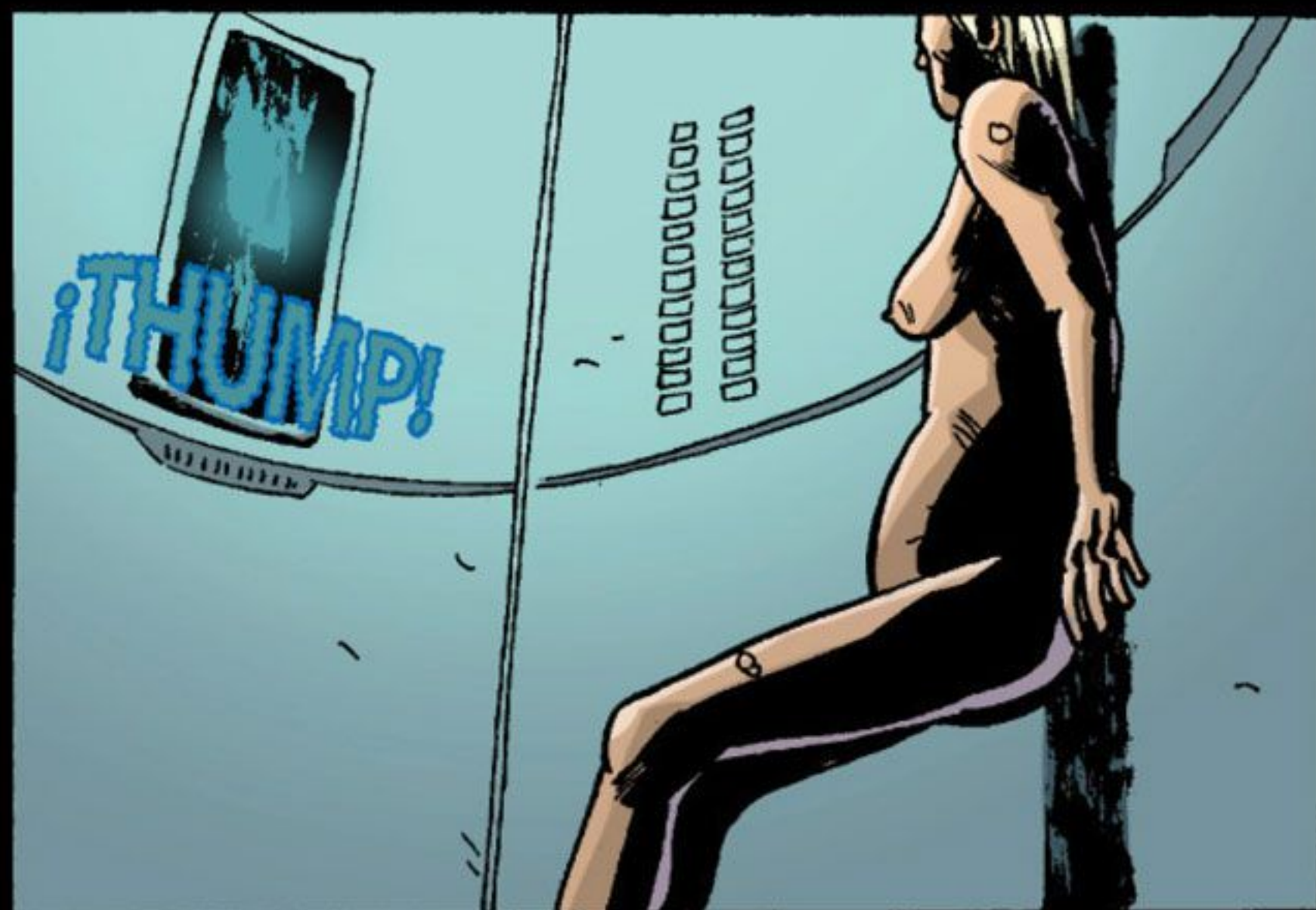
¿Viene
conmigo
o no?













Nuestro entrevistado procede del puerto más importante de Argentina, y quizá por ello sus cómics dan la vuelta al mundo con frecuencia. O puede que sea cosa de las facilidades que nos ofrece la red hoy en día, confabuladas con el talento que atesora el autor. El caso es que **Juan Romera** (Bahía Blanca, 1977), autor de 'Fall', 'Los Muertos' y 'Woody and the Noble', entre muchas otras publicaciones, es un prolífico dibujante al que conocimos en Exégesis a través de 'Depósito de Miseria', el cómic que realizó junto a Hermés Piqué y que se cuenta entre lo mejor que ofreció la etapa *sci-fi* de nuestra revista. Nos ha parecido oportuno recuperar esta historia para la inauguración de la nueva época de Exégesis, a modo de testimonio generoso de la historia que cargamos a nuestras espaldas, lo que además nos sirve en bandeja la excusa perfecta para sentarnos un rato a charlar con el artista en cuestión. Aquí tenéis la primera parte de la entrevista.

juan romera

primera parte

MARC ROCA, EXÉGESIS (E): Entre 'Toxicomix' y 'Cero', el primer y el último de los fanzines en los que participaste, se ha desarrollado lo que no sé si podríamos considerar la etapa formativa de Juan Romera. Primeras experiencias en el mundillo, campos de prueba, excusas para el aprendizaje, fuente de contactos... ¿qué sería del oficio de dibujante de cómics si no existieran los fanzines?

JUAN ROMERA (JR): El mundo de los fanzines es maravilloso. Se aprende mucho dibujando para fanzines y se conocen colegas que también te enseñan cosas. Y además está el hecho de venderlos, que es toda una intriga, porque por entonces nadie nos conocía. Éramos autores totalmente amateurs.

E: Es una sensación muy satisfactoria que un fanzín tenga éxito.

JR: Recuerdo que fuimos con un stand y nuestros fanzines a 'Leyendas', una convención



de cómics de Rosario, y le saqué una foto al primer comprador. ¡Yo estaba asombrado! Era un desconocido, no era ni amigo ni familiar y gastó unas monedas en comprar nuestro fanzín. Fue muy gracioso.

E: Tras los fanzines han venido varias obras con las que te has abierto camino en el terreno profesional, entre las que cabe destacar la miniserie 'Strange Nation' junto al guionista Paul Allor, en la que estás trabajando ahora mismo. Háblanos un poco de este proyecto, las imágenes que habéis adelantado tienen una pinta tremenda.

JR: Es un proyecto que me tiene entusiasmado. No quiero adelantar mucho del guión, pero es la historia de Norma Park, una periodista que investiga sucesos paranormales para un periódico sensacionalista. Ya os puedo adelantar que en el cómic habrá OVNIS, Pies Grandes, experimentos científicos y un montón de cosas extrañas.





E: ¿Podremos leerlo pronto?

JR: Lo va a editar MonkeyBrain Comics dentro de muy poco. Tanto Paul como yo estamos muy ansiosos por esto, es un cómic que nos está gustando mucho mucho hacer.

E: A propósito, me pregunto si trabajar para un mercado en un idioma que no es el tuyo supone algún tipo de condicionante para tu trabajo.

JR: Comunicarse en un idioma que no es el propio siempre supone alguna dificultad que otra. La verdad es que mi inglés no es demasiado bueno pero me doy a entender, aunque siempre me queda la sensación de escribir como si fuera Tarzán: "Yo dibujar cómics, tú pagar", o algo así.

E: ¿Cómo llegaste a abrirte hueco en el circuito del cómic anglosajón?

JR: Por los anuncios clasificados de Digital Webbing, un conocido foro de Internet. Mi primer trabajo fue una novela gráfica de casi doscientas páginas. Hasta ese momento solo había dibujado cosas cortas, de diez o doce páginas como mucho, así que fue un gran desafío para mí. Después de algunos años por ahí ya tengo una clientela establecida, por llamarlo de alguna manera. Muchos de ellos me recomiendan a otros clientes, así que voy saltando de proyecto en proyecto.

E: A veces puede echarse de menos una comunicación más fluida entre guionista y dibujante, o mayor flexibilidad entre las propuestas de uno y otro, sobre todo cuando no se trabaja con algún compañero de plena confianza. ¿Qué implicación consideras que debe mostrar el dibujante en la toma de decisiones de un proceso creativo en equipo?



dibujos de Juan Romero para 'Strange Nation'



JR: Creo que el dibujante se tiene que ocupar de la narración gráfica y dejar los diálogos y la historia en general en manos del guionista. Siempre tuve mucha suerte con los guionistas. Me tomo el trabajo como si fuera el director de una película: decido qué planos usar, agregar alguna viñeta, esas pequeñas cosas, y siempre son bienvenidas por los guionistas. También ellos a veces piden algún cambio. Es un ida y vuelta.

E: Cuando uno observa tus dibujos lo primero que llama la atención es la calidad de tus tintas. Siempre son consistentes, expresivas, muy flexibles.

JR: Entintar es mi parte favorita del trabajo. A veces entintar asusta, porque temes arruinar el dibujo, pero creo que el secreto es soltarse. Perderle el miedo para que salga bien.

E: Dominar y mezclar varios instrumentos parece un requisito imprescindible para lograr ese resultado.

JR: En realidad no tengo instrumentos secretos, uso estilógrafos descartables y tinta china con pincel. Lo más exótico puede ser una esponja de baño y un cepillo de dientes



que uso para algunas texturas. Y ahora también uso mucho el Photoshop. Antes me daba un poco de miedo perder la naturalidad, pero en realidad es un buen complemento y queda un dibujo muy orgánico.

E: ¿Sería desacertado intuir la influencia de Mike Mignola en tu dibujo?

JR: ¡Para nada! Copié a Mignola durante mucho tiempo. Además de cómo poner los negros, su trabajo me mostró la simplificación en el cómic, cómo dejando de lado los elementos decorativos sale ganando la narración. Es uno de mis dibujantes favoritos.

E: ¿Cuáles son tus otros referentes en el terreno del cómic?

JR: Eduardo Risso, Will Eisner, Alberto Breccia, Horacio Lalia, Cacho Mandrafina, Hugo Pratt, Sean Phillips... y estos sólo son algunos, la lista completa sería muy larga. De todos aprendí algo distinto: la narrativa, el entintado, la puesta en página...

Sigue en el siguiente número

Buenas,
mi nombre es
Neil Cohn...

¡Bienvenidos a
El Lingüista Ilustrado!



Esta será una columna mensual
donde compartir mis investigacio-
nes en **dibujo** y **lenguaje visual**.

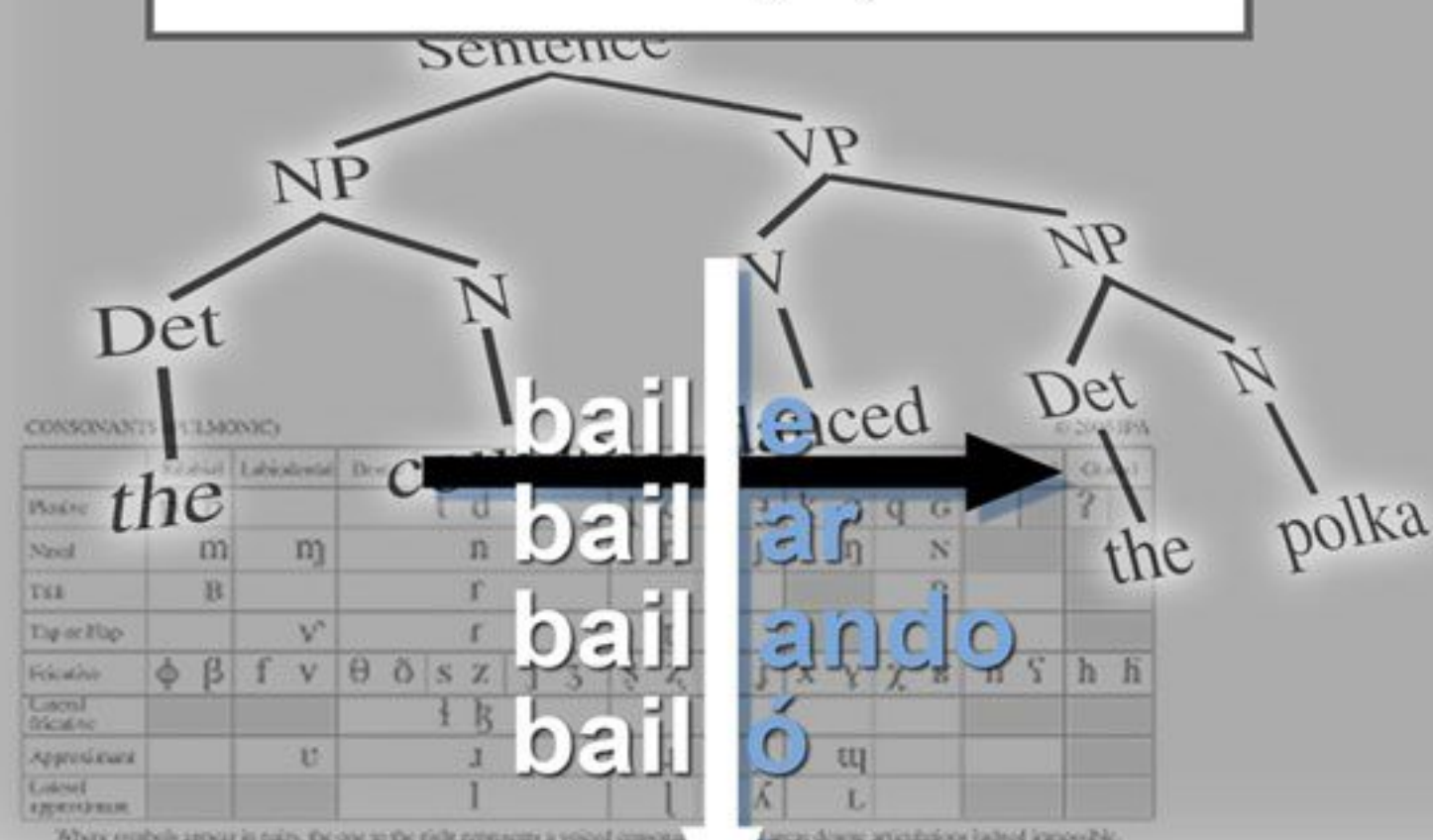


Durante los últimos años he
estado desarrollando mi teoría de
que **el dibujo**, y en especial **las
imágenes secuenciadas**, se
estructuran...

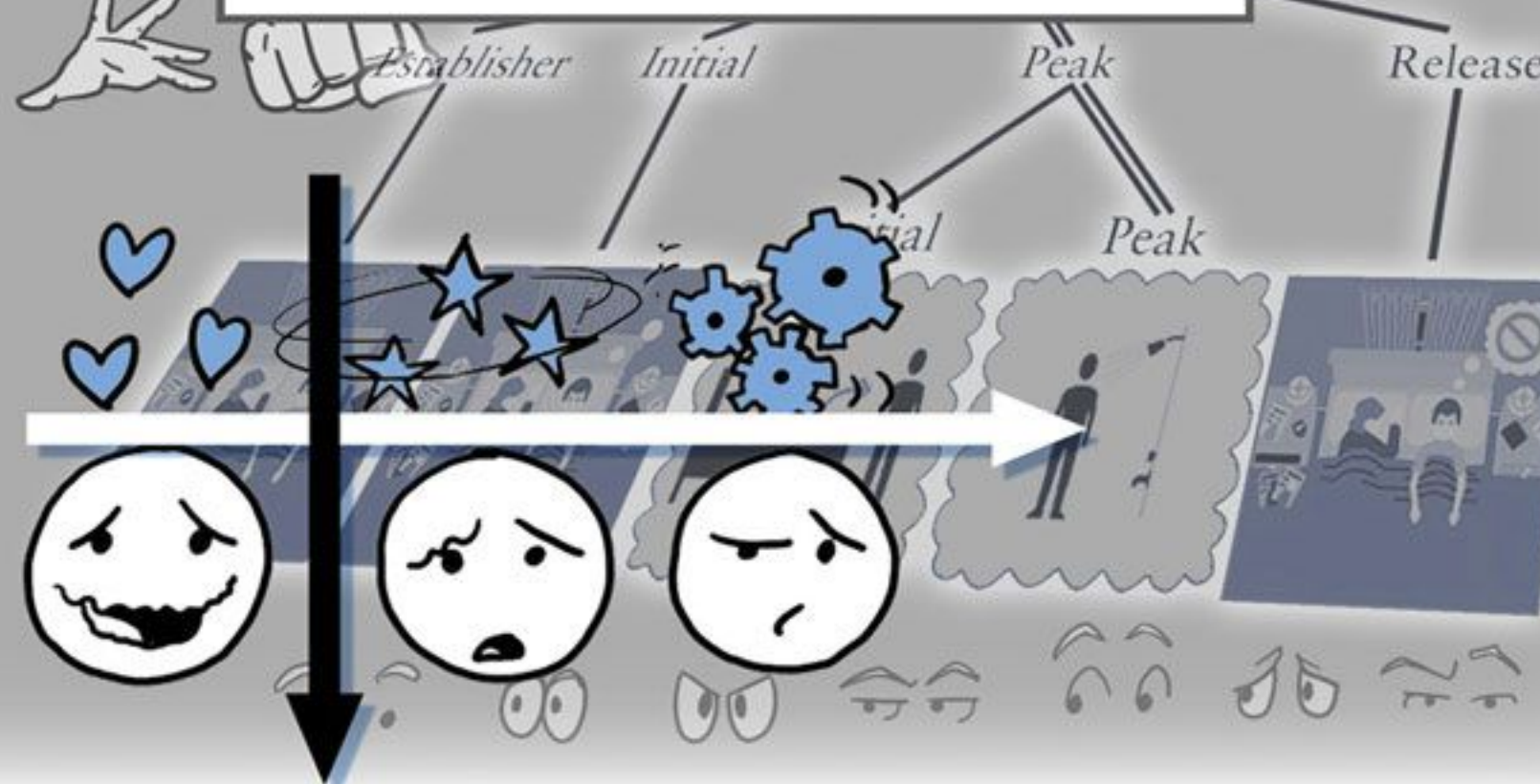


...como un lenguaje.

Así como las palabras de una oración
son usadas en el **lenguaje hablado**...



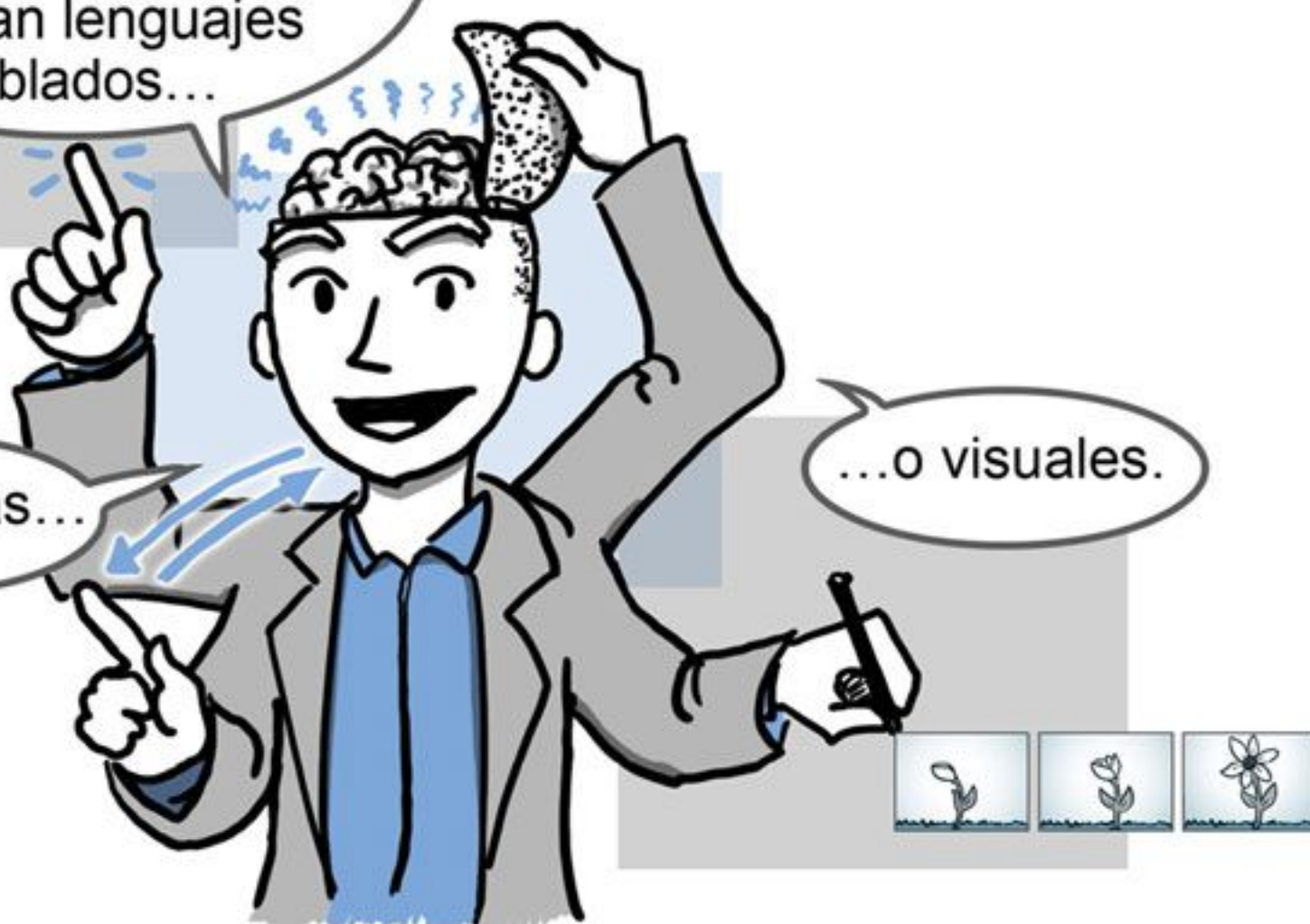
...las secuencias de imágenes pue-
den dar lugar a un **lenguaje visual**.



Todos los len-
guajes obedecen princi-
pios **cognitivos** similares,
ya sean lenguajes
hablados...

...de señas...

...o visuales.



Por lo tanto, para estudiar el lenguaje visual es
posible recurrir a los mismos métodos utilizados
en el estudio del lenguaje por la *lingüística*, la
psicología cognitiva y la *neurociencia cognitiva*.



Construimos teorías...



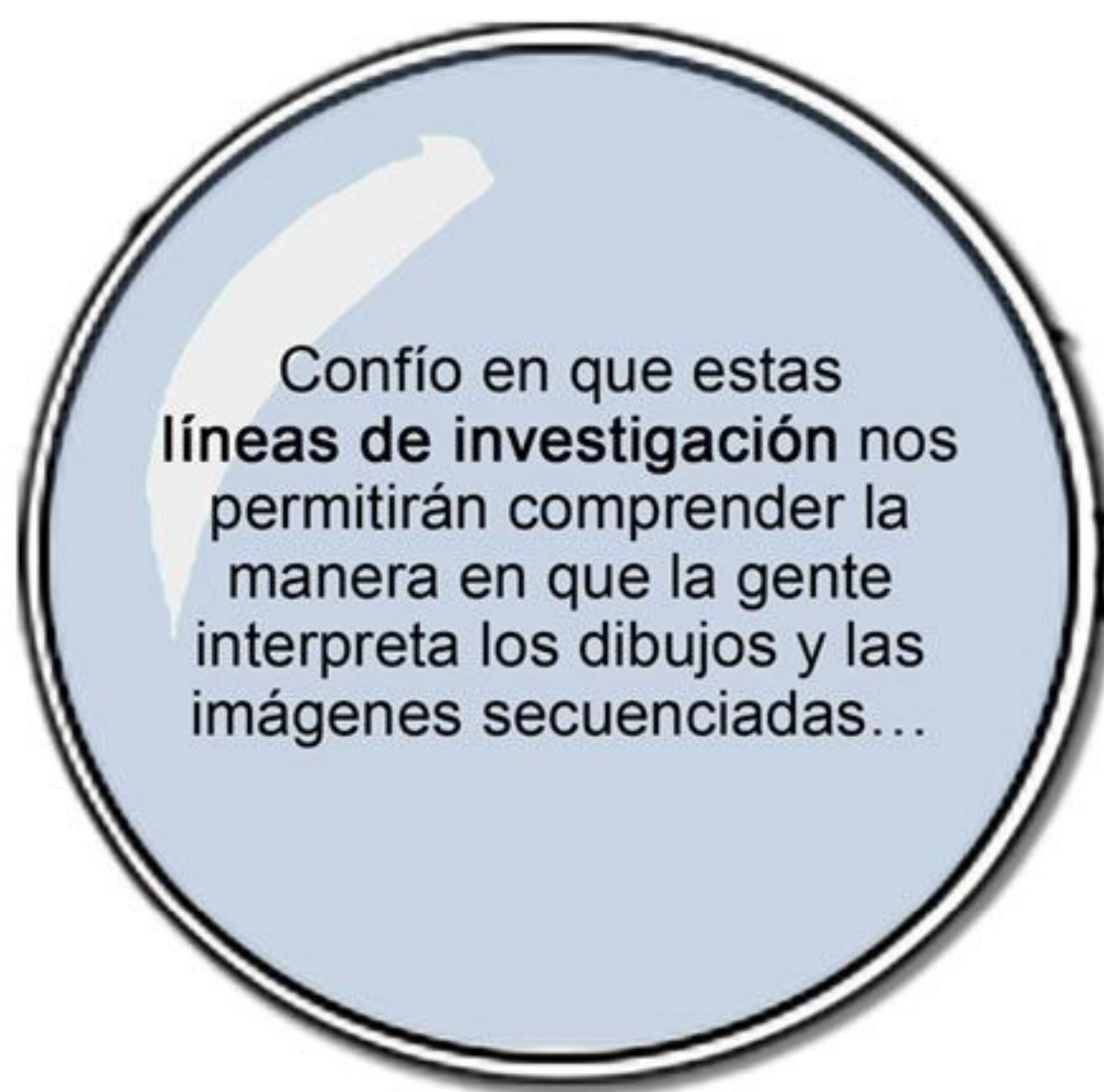
Llevamos a cabo
experimentos sobre
la cognición...



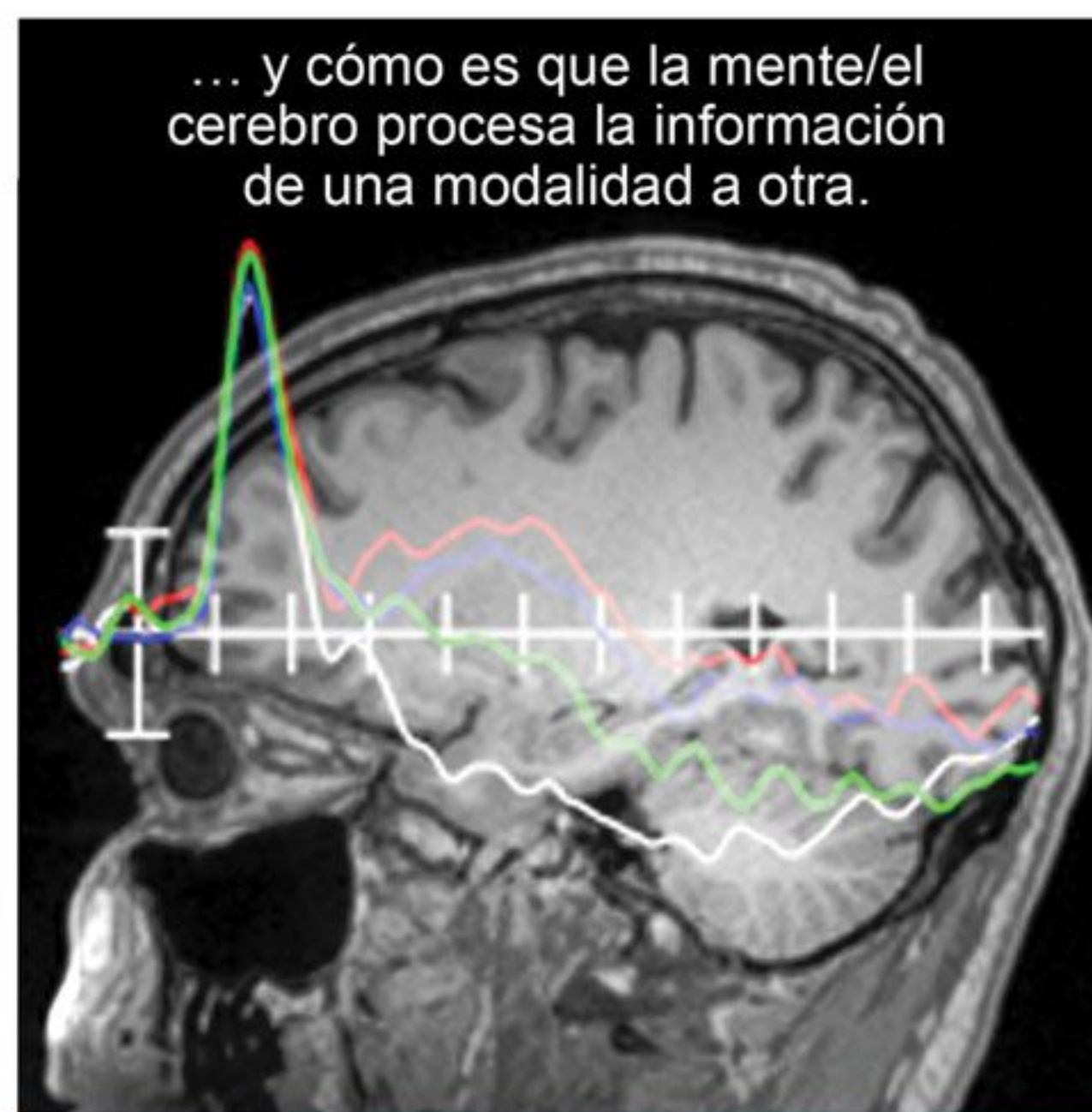
y sobre el cerebro...



Y analizamos los
lenguajes visuales
de distintas partes
del mundo.



...su rol en nuestra(s) cultura(s)...



¡Ojalá disfruten estas columnas!

NFL

¿a qué me refiero con 'lenguaje visual'?

El término 'lenguaje visual' puede ser utilizado de varias maneras. En ocasiones se lo utiliza para referir de modo general tanto a la información visual como a la cultura visual, o a cualquier combinación entre texto e imagen. Algunos hasta lo aplican al uso pictórico de la escritura. No me refiero a nada de esto cuando hablo de 'lenguaje visual'. Lo que no significa que estas acepciones tengan nada de malo; lo mismo que muchas otras, hacen uso de la palabra 'lenguaje' de un modo metafórico, entendiéndola como sinónimo de 'comunicación'.

En comparación, el sentido que yo le doy es sumamente literal y se basa en las definiciones científicas de lenguaje. Por lo mismo, mi definición de 'lenguaje visual' es también muy precisa.

¿Qué quiero decir con 'lenguaje visual', pues?

La especie humana puede transmitir sus pensamientos sólo de tres maneras: 1) creando sonidos con la boca, 2) moviendo el cuerpo (en especial las manos y el rostro), y 3) dibujando. No hay más que eso. Cuando cualquiera de estas modalidades se organiza secuencialmente de modo que algunas secuencias son consideradas correctas y otras incorrectas, entonces el resultado es un 'lenguaje'. De aquí que una secuencia de sonidos (palabras) se convierta en un lenguaje hablado y que una secuencia de movimientos se convierta en un lenguaje de señas (distinto de los meros gestos). O que una secuencia de imágenes se convierta literalmente en un lenguaje visual.

Entonces, las imágenes individuales serían semejantes a frases aisladas (con su propia estructura y complejidad, por supuesto), mientras que por su lado las imágenes secuenciadas darían lugar a un lenguaje.

¿qué sería la escritura en este contexto?

La escritura es una transposición de la forma oral a la forma visual (en esencia, una sinestesia aprendida). No se trata de algo natural, lo que explicaría que leer y escribir sea tan difícil y que la mayor parte de los lenguajes del mundo no posean un sistema de escritura. En cambio, la habilidad de dibujar imágenes secuenciadas es una habilidad natural al alcance de cualquiera que esté expuesto a su uso y práctica.

Pero entonces, ¿qué pasaría con los 'cómic's'? Justamente, es en los cómic's donde encontramos predominantemente estos lenguajes visuales. Así como las novelas pueden estar escritas en inglés, los cómic's estadounidenses están escritos en el lenguaje visual americano. Y los mangas

japoneses, en el lenguaje visual japonés. Claro que los cómic's no sólo apelan al lenguaje visual de las imágenes secuenciadas, sino que también utilizan el lenguaje escrito. Técnicamente, combinan dos lenguajes creando una totalidad comunicativa aún mayor, lo que no es muy distinto del modo en que nos comunicamos en general, ya que todo el tiempo estamos combinando modalidades: gesticulamos mientras hablamos, acompañamos texto con imágenes, etc.

Partiendo de esta idea de que las imágenes secuenciales literalmente crean una modalidad de lenguaje natural y visual, muchísimas otras preguntas surgen acerca de la naturaleza de la comunicación gráfica, de su cognición, y de su aprovechamiento social. Tal vez valga la pena ir revisando estas ideas a lo largo de los próximos números.

neil cohn

Neil Cohn es historietista, doctor en psicología e investigador del Center for Research in Language de la Universidad de California. Especialista en lenguajes visuales, acaba de publicar 'The Visual Language of Comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images'.

traducción de simud

EXÉGESIS

nuevos tiempos.
nuevos retos.
nueva ilusión.

nueva
EXÉGESIS

descúbrela en:

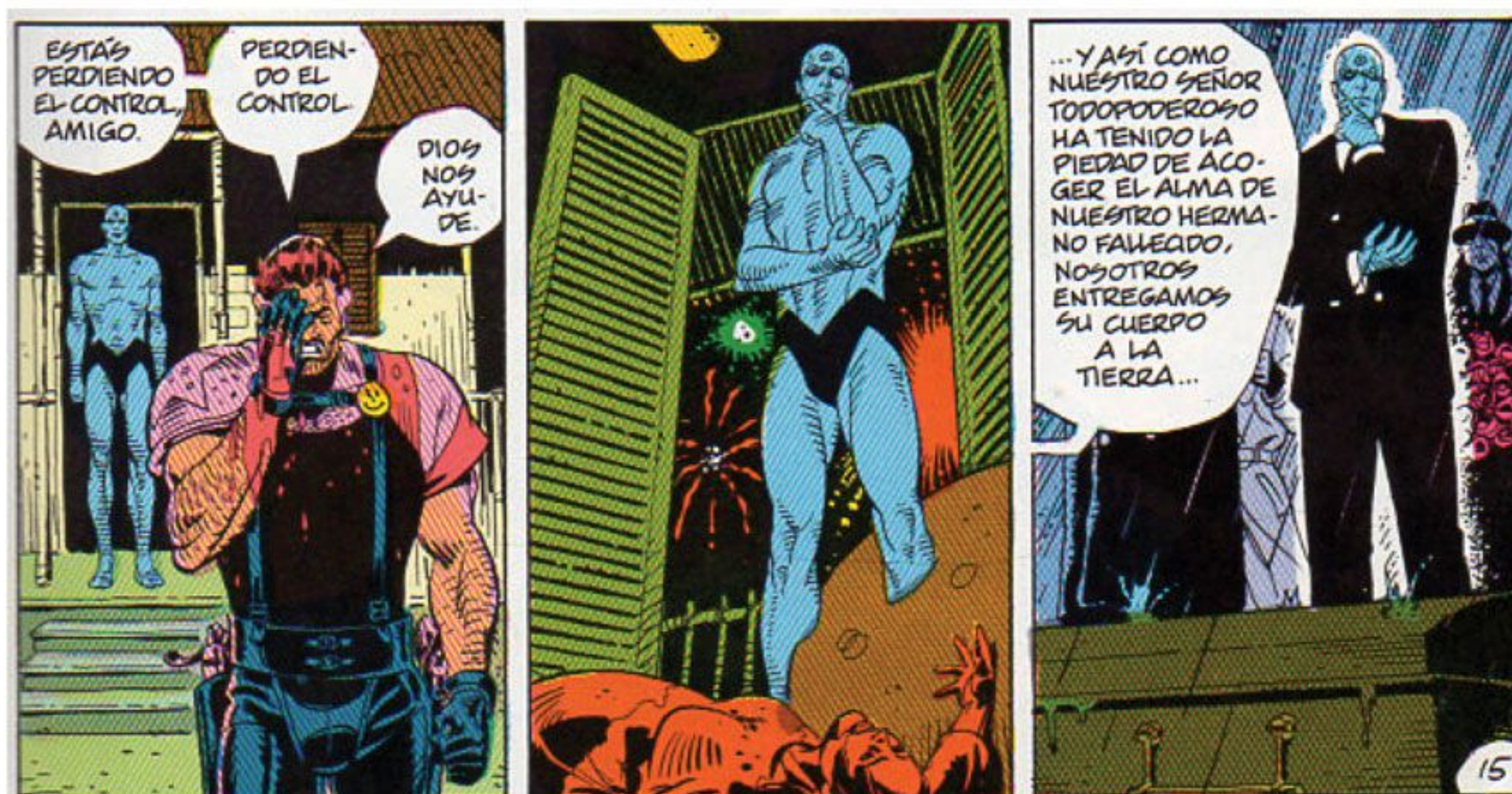
www.revista-exegesis.com

www.facebook.com/groups/revistaexegesis/

percepción, conciencia y montaje: la debilidad teórica de la narrativa gráfica

Cuando Gerard Genette desarrolló su influyente teoría sobre la voz narrativa en los textos literarios quiso enfatizar el conocimiento sobre la mirada, así que desechó términos como "punto de vista" en beneficio del concepto de "focalización". Aunque la propuesta de Genette ha sido matizada, incluso rebatida en alguno de sus puntos, sus esquemas han sido base necesaria para la teoría del cine. François Jost, por ejemplo, redefine ligeramente "focalización" y añade la noción de "ocularización" para intentar explicar las relaciones entre lo que ve el espectador, lo que ve el personaje y el objeto de observación en sí mismo. Desde los estudios de Pasolini sobre el estilo libre indirecto hasta la influencia de Faulkner en Godard, pasando por la interpretación del flujo de conciencia en Bertolucci, podemos observar que la teoría del cine establece su personalidad a partir de una relación crítica con la tradición literaria.

En cambio, la mayor parte de los -escasos- teóricos del comic dignos de ser destacados tienden a utilizar categorías cinematográficas para estudiar la narrativa gráfica, asumiendo que el cómic, por ser una forma de relato visual, ha de estar más emparentado con el cine que con la literatura. Esta dependencia, muy discutible, alimenta una paradoja llamativa entre los estudiosos del medio: aunque se intenta destacar la especificidad de la narración gráfica, suele hacerse a través de planteamientos prestados -bastante fielmente- por la teoría del cine.



fragmento de 'watchmen'

Tomemos, por ejemplo, el caso de Thierry Groensteen, autor clave en los estudios de comic y director de Angoulême en los primeros noventa. Siguiendo al teórico del cine Gaudreault, Groensteen distingue entre la "mostración" (instancia que crea y exhibe un mundo), un "declamador" (responsable de enunciar los textos) y un "narrador", la autoridad última responsable de seleccionar la información. Hay que destacar que el narrador, para Groensteen, es una entidad impersonal -no confundir con el autor-, un principio organizativo que afirma la coherencia del relato. Y también es importante notar que las imágenes (la "mostración") llegan al lector sin que haya conciencia mediadora, siempre según esta tesis. En palabras de Metz, las imágenes "se narran a sí mismas". Por tanto, y este aspecto es fundamental, la primacía de la imagen sobre el texto es fundamental y define en gran medida lo que es el cómic para el investigador francés.

Consideremos algunas viñetas de 'Watchmen' a la luz de estos principios genéricos, como por ejemplo la de arriba. Aunque su noción de solidaridad icónica me parece muy interesante y sus planteamientos ofrecen una guía

precisa para distinguir los componentes del comic, no estoy seguro de que los esquemas de Groensteen sirvan para analizar cómo el autor de comic maneja los recursos disponibles en la narrativa gráfica. La primacía de la imagen, por ejemplo, es dudosa. Leemos los textos antes de ver al Dr. Manhattan, y para cuando comprendemos el sentido de la tercera viñeta, ya hemos reflexionado acerca de las palabras del Comediante. Son palabras que alteran a las imágenes, las condicionan y manipulan. En este caso no encuentro ningún espacio en el que las imágenes puedan presentarse a sí mismas, salvo a un nivel puramente filosófico. Desde mi punto de vista, los enfoques posestructuralistas y semióticos -de los que forma parte Groensteen, exponente de la neo semiótica- han olvidado a menudo que el objetivo de cine, literatura y comic es el mismo: lograr que el espectador se vincule de algún modo a la experiencia de los personajes. En cualquier medio narrativo en el que el Comediante nos haga dudar -eficazmente- de la humanidad de Jon, nuestra percepción estará siendo condicionada por la pericia del autor. Los procedimientos son diferentes y han de adaptarse a cada lenguaje, pero los efectos son constantes.

Creo que, en este sentido, la teoría del montaje por atracciones de Eisenstein tiene mucho más interés para el comic que la tradición semiológica francesa. Veamos un ejemplo clásico, analizado hasta la saciedad. Los famosos fotogramas de arriba a la derecha pertenecen, claro está, a *'Un Perro Andalúz'* e ilustran el proceso de tesis, antítesis y síntesis (o afirmación, negación y negación de la negación, por expresarlo en términos propiamente marxistas) característico de la dialéctica de Eisenstein. La nube que atraviesa la luna anticipa y prefigura al cuchillo que corta el ojo, forman-



fotogramas de *'un perro andalúz'*



do ambas imágenes-ideas una figura poética que Gubern denominó rima icónica. Buñuel selecciona los fotogramas para manipular la percepción del espectador y obligarle a percibir el horrible corte en el globo ocular como parte de una operación estética.

A la vista de este ejemplo cuesta seguir a Groensteen/Gaudreault cuando postulan que la imagen se presenta a sí misma sin necesidad de una conciencia mediadora: las decisiones del autor son tan invasivas que la idea de un narrador impersonal parece de poca utilidad heurística, por más que pueda ser precisa. La tradición soviética y su insistencia en la creación de nuevos sentidos a través del montaje puede ofrecerle al comic, creo yo, mucho más de lo que se ha valorado habitualmente.

Si pensamos de nuevo la escena de *'Watchmen'* teniendo en mente los postulados de Eisenstein parece claro que la segunda viñeta

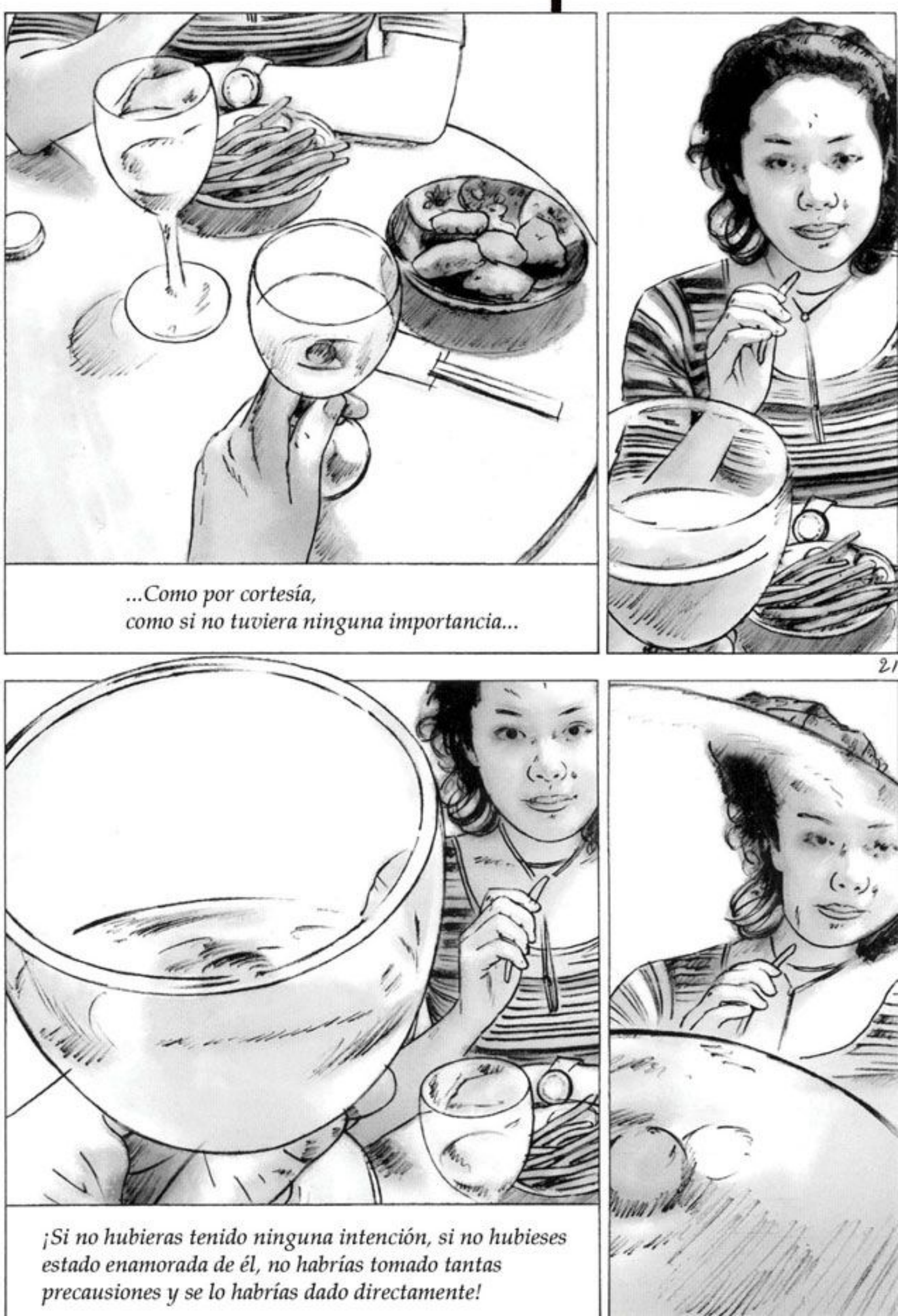
entra en conflicto con la primera, por la que está a su vez determinada, y que la tercera viñeta, de algún modo, es la síntesis necesaria de ambas: el Dr. Manhattan observa, décadas después, un féretro con la misma actitud de curiosa introspección. Pero las palabras del Comediante resuenan en nuestra conciencia: aunque vemos que Jon no parece haber perdido el control, sospechamos que no le importa en exceso la vida humana. Más aún: en tanto que el Dr. Manhattan se mueve por el tiempo con cierta fluidez, nos es dado suponer que puede estar viviendo, a la vez, ambas muertes. El hecho de que la posición del Dr. Manhattan sea exactamente la misma parece indicar que el Comediante lleva razón. La inmutabilidad del doctor Manhattan adquiere un sentido diferente gracias a la interacción con la voz del Comediante.

Las operaciones que ha realizado Alan Moore para gestionar nuestro acceso a la información son algo más que una mera puesta escena. Moore utiliza conscientemente mecanismos narrativos específicos del comic, capaces de manipular la interpretación de cualquier tipo de lector para que el sentido de la obra sea constante. Así, en la discusión sobre el punto de vista, llámese focalización u ocularización, me parece que es más importante sistematizar los mecanismos que el autor de comic tiene a su disposición y precisar en detalle cuál es su funcionamiento. Creo que nociones como la simbiosis entre imagen y texto, o la primacía de una instancia sobre la otra, son menos útiles que la comprensión dialéctica de las viñetas. En mi opinión, una forma de cómic convencional (como la imagen de la derecha, arriba) y una concepción más experimental (como la de la derecha, abajo) persiguen el mismo objetivo: situarnos en relación con la experiencia de los personajes. Al margen de que constituyan una forma interna o externa de focalización, nos importa valorar los efectos que pueden tener procedimientos tan diferentes. En la primera página, firmada por Margopoulos y José Ortiz, vemos un enfoque convencional propio del narrador omnisciente, mientras que Boilet plantea una restricción sensorial específica en la información que recibimos. La obra del francés recuerda al procedimiento de la "cámara-ojo", pero no en el sentido de Vertov. Para el cineasta soviético

fragmento de 'el pozo y el péndulo', de ortiz y margopoulos



fragmento de 'la espinaca de yukiko', de frédéric boilet



la realidad no era el fin, sino un medio para hacernos conscientes de los artificios de la narración. En Boilet fabricar una versión de la realidad es el fin último y todas sus decisiones están planteadas para hacernos creer en ella a través de los sentidos de los personajes, no de sus pensamientos.

Podemos detenernos un instante en la página de Margopulos y Ortiz, que corresponde a su versión de 'El Pozo y el Péndulo', relato en el que Poe hace sufrir al protagonista todo tipo de torturas mientras aguarda un destino incierto en prisión. En el relato original el preso se horroriza ante la pesadilla que reposa en el fondo del pozo aunque Poe, en uno de sus gestos más típicos, decide no mostrarlo. La terrible visión que nunca se describe recuerda al "festín" elidido en 'La narración de Arthur Gordon Pym'. Podemos advertir también que las didascalias muestran una versión extremadamente retórica de los pensamientos del protagonista. Margopoulos quiere que su versión "suene" a Poe e imita su estilo inflado y cientifista en los cuadros de texto, en lugar de intentar que el conjunto de la narración refleje la intención artística del relato.

Aunque el texto original de Poe está contado en primera persona, no creo que una cámara subjetiva a la manera de Boilet hubiera alterado sustancialmente la experiencia gráfica, aunque sería interesante hacer el experimento. Las convenciones narrativas del comic aceptan que una tercera persona intimista es una "ocularización" tan subjetiva como el radicalismo sensorial de Boilet, y que las cajas de texto nos proporcionan la experiencia directa de su interior. El recur-

so técnico es plausible y puede bastar para simular las vivencias de cualquier personaje, aunque esté muy lejos de aprovechar todo el potencial del comic. Si la versión de Margopoulos resulta fallida no tiene que ver con la estrategia expositiva empleada sino con la débil tradición teórica del comic y con ciertas decisiones erróneas de su parte.

Antes de dedicarle alguna palabra más a esta versión, quizá no esté de más recordar brevemente cómo se forjó el canon visual del comic. En algún momento de los años treinta, la narrativa gráfica se vincula al lenguaje cinematográfico de la mano de Milton Caniff, y la viñeta tiende a convertirse en un remedo del fotograma. El cine comenzó a transformarse en el tipo de arte que ahora conocemos gracias a la imitación, forzosamente empobrecida, de las técnicas del realismo literario. El comic también hereda esta versión empobrecida del realismo pero, a diferencia del cine, hasta los años setenta no hay apenas reflexión teórica sobre las posibilidades específicas de su lenguaje. Eisenstein y Hitchcock llegaron al cine en los años veinte. La influencia de Spiegelman y Ware no se deja sentir hasta los noventa. Entre medias, la tradición narrativa del comic se consolida "a la baja" y convierte al medio en el hermano pobre de las artes visuales.

No pretendo infravalorar, quede claro, el talento de Milton Caniff -ni de su principal referente, Noel Sickles-, un artista superlativo como se ha sabido destacar en un buen artículo de James Romberger. Su propuesta, en sí misma valiosa, se convirtió, por diferentes motivos, en la forma dominante de



fragmento de 'little nemo', de mccay

narración durante décadas y la imitación rutinaria del cine oscureció buena parte del potencial inherente al comic. Si comparamos una página de 'Little Nemo' (izquierda, arriba) con una de 'Terry y los Piratas' (izquierda, abajo) queda claro que pioneros de principios de siglo XX como McCay se acercaban más al pensamiento literario, dispuestos a adecuar el lenguaje a las posibilidades del medio y viceversa. Caniff, en cambio, traslada la ideología de la neutralidad de la cámara al comic de manera que se pierde buena parte del vigor específico de la narración gráfica, atrapada en el marco inamovible.

La versatilidad propia de 'Little Nemo' y de otras obras pioneras, que no se recuperó hasta los años setenta, resulta especialmente necesaria cuando se debe adaptar un texto literario. Implica tomar decisiones muy duras, muchas de ellas relacionadas con el narrador. Hay que dejar fuera la mayoría de las palabras e identificar con precisión lo que quiere transmitir el escritor. Reescribir con dibujos un buen relato es, en realidad, un desafío porque obliga no solo a elegir, sino a crear; hay que discutir con Poe, Tolstoi

o Auster y escribir un nuevo relato adecuado al lenguaje del comic. No basta con dibujar lo que leemos, hay que reproducir las sensaciones literarias en un formato que tiene condicionantes y modos de funcionar muy diferentes.

Esta traducción entre lenguajes es lo que no intentó hacer Margopoulos en su versión de 'El Pozo y el Péndulo'. La versión se sostiene gracias al talento arrollador del dibujante pero no es una historia hecha para el comic sino una historia hecha en comic. Margopoulos no discute con Poe sino que se convierte en lacayo, toma sus palabras y trata de hacerlas visibles. Curiosamente, tanto respeto no le impide mutilar 'El Pozo y el Péndulo'; elimina su escena más famosa, una de las elipsis más arriesga-

fragmento de 'Terry y los piratas', de caniff



fragmento de 'el pozo y el péndulo'

FUE UN RESBALÓN QUE, POR UNA EXTRAÑA INTERVENCIÓN DEL DESTINO, ME SALVÓ LA VIDA.



das de la historia de la literatura, imprescindible para la estructura del relato. El horror innumerable del fondo del pozo se convierte en un simple espacio vacío, como se puede apreciar en las dos viñetas de arriba.

Es como si a 'Psicosis' le quitamos la escena de la ducha, o el tiroteo a 'Dos Hombres y un Destino'. Sin embargo la decisión es coherente con la tradición narrativa imperante en el comic convencional. Si se considera que la viñeta es el equivalente a una cámara resulta impensable mostrar "la nada" tal y como hace Poe cuando esboza el horror innumerable del fondo del pozo: ese gesto le está permitido a un literato, no a un cineasta. Resulta doloroso que se arruine la intención artística de un autor consciente de su estilo como Poe, y lo es más porque el comic dispone de sus propios recursos para construir una narración, forzosamente desviada del original, pero igualmente impactante.

SÓLO EL NEGRO VACÍO SE ABRÍA ANTE MÍ.



Cabe aventurar que la debilidad teórica del mundo del comic contribuya a oscurecer, tanto para autores como para lectores, la potencialidad del medio. Los estudiosos más destacados -Marion, Cioffi, Kannenberg, Groensteen...- han aceptado una tradición ajena, como la cinematográfica, sin apenas enriquecerla con otras perspectivas. Además, la teoría del comic permanece casi completamente aislada de guionistas y dibujantes por su falta de operatividad -escaso interés en el funcionamiento de los mecanismos narrativos - y por su vocabulario especializado. Por último, entre el público del comic cada vez son menos los lectores capaces de diferenciar una narrativa correcta de una insuficiente, tanto en la llamada "novela gráfica" como en cualquier tipo de cómic. Sería deseable que los teóricos abandonasen su absurda jerga, explicasen en qué consiste realmente el comic y ayudasen a que autores y lectores se comunicasen con mayor eficiencia. A la vista del declive comercial del cómic, cada vez más acusado, puede que la tarea sea más urgente de lo que parece.

julio César iglesias

gustavo sala

Gustavo Sala, el genio que fue del under marplatense a las páginas de Comiqueando y de ahí a la conquista del Universo, es hoy uno de los autores más publicados y leídos en Argentina. Si todavía no lo conocés, agachate y conocelo.

Lo primero que llama la atención en la obra de Gustavo Sala, lo que a todos nos detona el cerebro, es su humor, su universo bizarro y retorcido donde los tipos se llaman Ricardo, Mauricio o Aníbal, donde puede pasar cualquier cosa y cualquiera puede transformarse en cualquier cosa, y terminar penetrado por cualquier otra cosa. Eso es genial y, sobre todo, original. Queda claro cuando otros autores más jóvenes tratan de imitar a Gustavo: uno al toque reconoce los "salismos", que ya son marcas de fábrica.

Pero el dibujo (el lado menos explorado del fenómeno) es todavía más difícil de imitar. Sala viene de la tradición española de Ibáñez y Vázquez, mezclada en un cóctel obscuro con los autores yanquis más guarros, básicamente Crumb y Bagge. A todo eso hay que sumarle la compulsión de Sala por no dejar espacios vacíos, por dibujar hasta el último rincón de la viñeta en un despliegue de agorafobia que acompaña a la perfección el trazo jugado y potente del marplatense. Cualquiera que lo trate de copiar se cansa a la mitad de la segunda viñeta.

Nacido en el '73 y surgido en el underground de los '90, con el correr de los años Gustavo se afianzó en un estilo, dejó de hacer algunas cosas, perfeccionó otras, y a algunas

GUSTAVO



¿POR QUÉ LOS ELEFANTES TIENEN TROMPA Y NO TROMPO?

(PORQUE LE ROMPERÍAN MUCHO LAS PELOTAS)



AVIONES DEL FUTURO

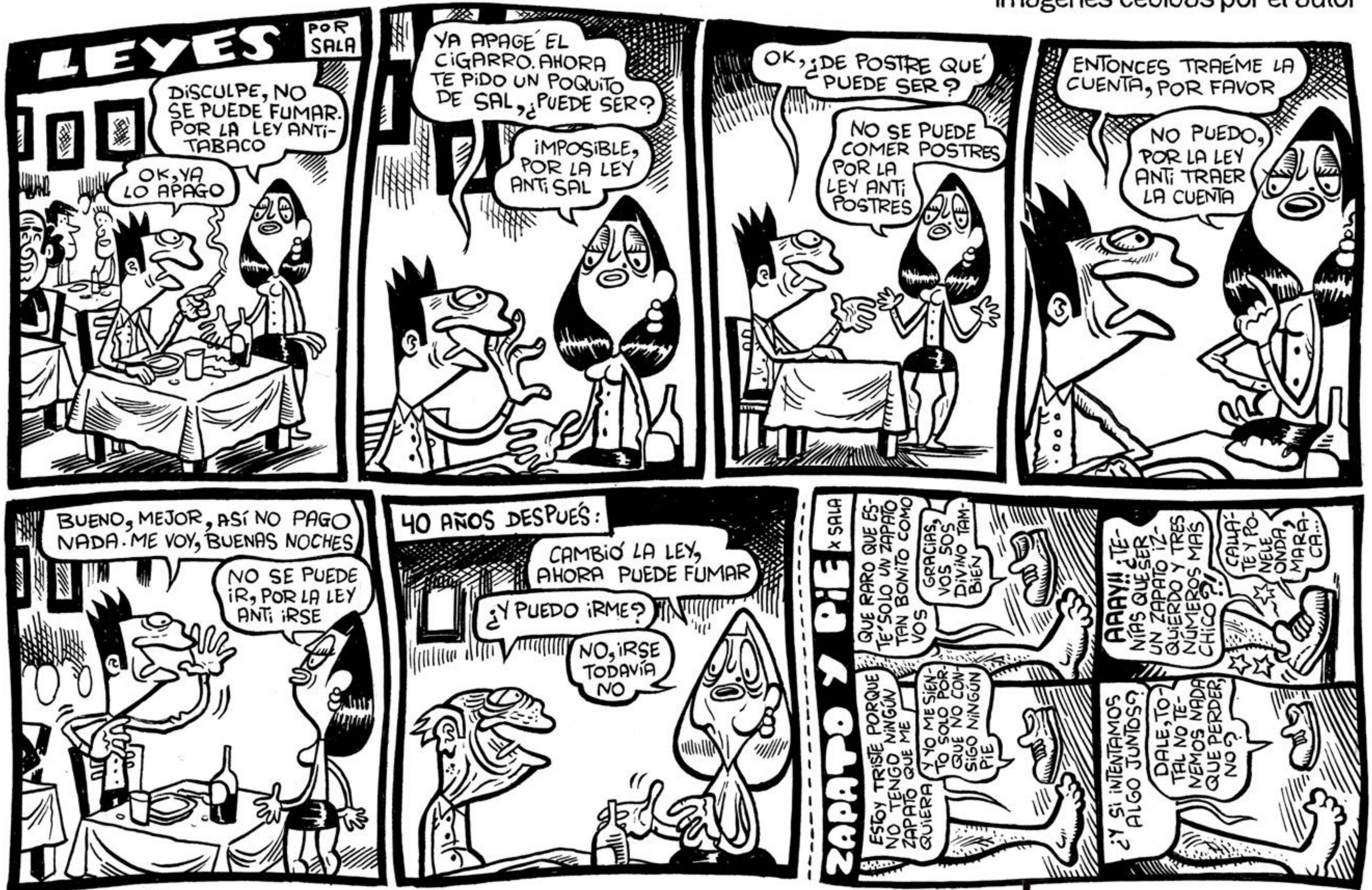


SALA

HOLA, SOY EL POOL-PO

CHISTE MALO, OBVIO E IN-TRASCENDENTE. SEGURAMENTE LO HICIERON MUCHOS ANTES. EN JAPÓN SEGURO. SEGURÍ-SIMO.





vuelve cada vez que no se le ocurre nada mejor. Hoy las guarradas causan el triple de gracia que cuando Sala era "nuevo", porque se nota que están puestas ahí por un super-profesional, no por un novato que sólo sabe hacer eso y al que si lo sacás de los chistes de pija y concha queda a la deriva. Gustavo vuelve todo el tiempo a la pija, a la concha, a los fetos abortados, a las acabadas en la cara y a la gente que caga sandwiches de milanesa o abogados, pero no porque no pueda ir más allá, sino porque adoptó esas temáticas como propias y porque siempre le encuentra la vuelta para que el chiste sea brillante. Incluso, cuando probó suerte por afuera de las atrocidades sexuales o escatológicas también le fue muy, pero muy bien. Otro terreno en el que Sala se florea con inhumana comodidad es el de las historias de dos o tres páginas. A Gustavo tres páginas le recontra-sobran para pelar una idea, desarrollarla mínimamente y encima rematarla con algo gracioso. Mete todas esas viñetas, las llena de detalles, de

fondos, de personajes, pero sobre todo de chistes, y en tres páginas cuenta un montón de cosas y te hace reír un montón de veces.

Pero más que sus historietas "largas", a Gustavo Sala se lo admira por sus tiras, principalmente por Bife Angosto, la tira que sale desde hace cuatro años (o más) todos los jueves, en el Suplemento No de Página/12, y que también aparece en España. En las tiras de Sala tenemos por lo menos un chiste genial por entrega (a veces dos) y para eso es imprescindible variar el repertorio, no repetir siempre la fórmula. Y Sala lo tiene muy claro. Juega con el absurdo, el grotesco, el sexo, la escatología, ciertas bajadas de línea socio-políticas muy finitas (aunque Gustavo dice que de política no sabe nada), un poco de todo. La estructura del chiste también cambia: a veces es un in crescendo hacia el remate en el último cuadrito, una subida lineal. A veces, justo antes de alcanzar la cima, el in crescendo se desactiva de golpe y viene una caída estrepitosa, o un golpe de timón totalmente imprevisto, que remata para otra dirección 100% distinta a la que te imaginabas. Otras, la gracia está en TODOS los cuadritos, no sólo en el último. A veces la gracia es cómo, a pesar de todo lo que pasa en cada una de las viñetas, el protagonista no se inmuta y sigue firme en la suya. Y casi siempre lo más cómico es el remate después del remate, un segundo (o tercer) globito en

la última viñeta que, con el final del chiste ya manifiesto, dispara una última atrocidad que puede salir para cualquier lado. Golpe a golpe y tira a tira, Sala construye un código, una complicidad con el lector. A medida que pasas las páginas, te vas sumergiendo cada vez más en el retorcido Universo Sala, y cuanto más crees que conocés sus "reglas", más te impacta cada remate bizarro que no te veías venir. La acumulación, la posibilidad de leer muchas tiras en una sentada, contribuye muchísimo al efecto cómico que -sin querer- Sala edifica semana a semana. El resultado final (los libros) es devastador, deslumbrante y adictivo. En fin, si te gustan los chistes asquerosos, con pedofilia, necrofilia, zoofilia, incestos y Fabián Gianola, ya sabés que en Argentina hay un historietista de la San Puta, capaz de darte una sobredosis de todo eso y lograr que te rías a carcajadas aunque te estés agarrando un huevo con la puerta. El gran momento por el que pasa hoy Sala da testimonio de cómo con pretensiones mínimas y talentos enormes, también se llega al éxito de ventas, al status de genio entre los fans y al cuasi-unánime aplauso de los colegas. Un ejemplo a seguir, en miles de aspectos.



little nemo

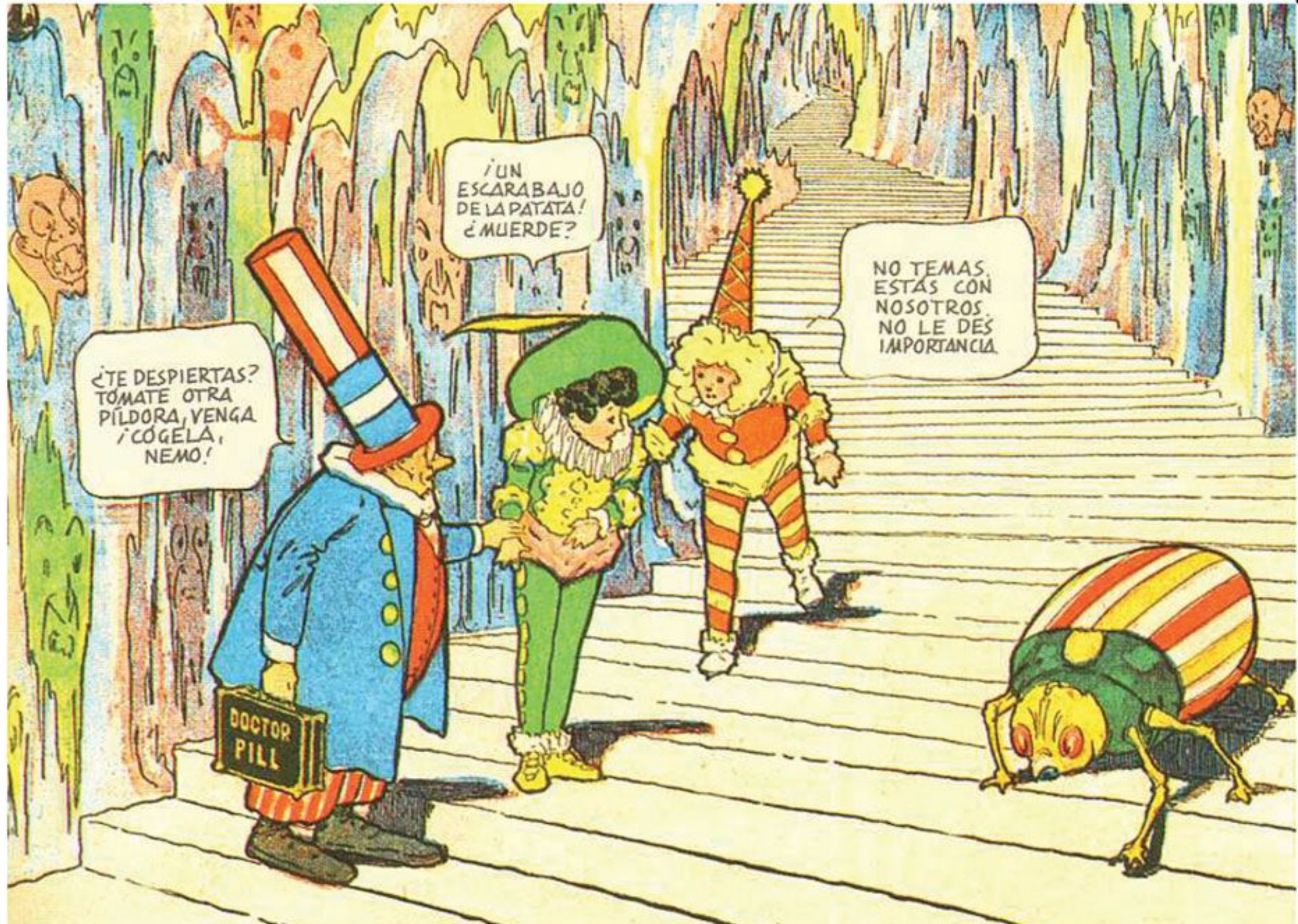
Es complejo establecer una fecha de inicio para el arte de la historieta. Sus orígenes se arraigan en la tradición de la narración gráfica y son muchos los debates que buscan momentos fundamentales en todas aquellas expresiones narrativas que usasen algún elemento inconfundible del lenguaje de la historieta: la secuencia, la viñeta, el bocadillo incluso el dibujo caricaturesco han sido elementos tomados como referenciales para datar su origen, pero todavía sin un consenso claro y, posiblemente, sin una futura solución. Sin embargo, sí que existe cierta unanimidad al entender que la historieta que hoy conocemos toma su forma definitiva en la prensa americana de finales del XIX y principios del XX. Un momento de espectacular desarrollo de los cimientos del noveno arte en el que cabría esperar obras todavía primitivas y balbuceantes, pero que paradójicamente fue el escenario de cabeceras que no sólo establecían la base de los recursos narrativos que se han seguido usando desde entonces, sino que sorprendentemente se constituían ya como obras maestras indiscutibles del medio más allá de sus indudables valores formales. Y quizás el mejor ejemplo que se pueda encontrar de esta afirmación es *'Little Nemo in Slumberland'*, la mítica obra de Winsor McCay.

El 15 de Octubre de 1905, aparece la primera plancha dominical de una obra que aumenta su valor a cada año que pasa. Con más de 100 años a sus espaldas, *'Little Nemo'* sigue siendo una referencia fundamental, absolutamente moderna y válida, con hallazgos visuales y narrativos que aún hoy no han sido superados. Pero también es uno de los mayores ejemplos de fantasía desatada, un sueño onírico sin fin de imaginación imparable.

'Little Nemo' cuenta la historia de un joven niño que durante el sueño llega a un increíble país, Slumberland, donde corre las aventuras más increíbles en compañía de Flip, el Imp, o el Dr. Pill. No hay límite para unas historias que tienen como común denominador tanto la última viñeta, en la que el pequeño Nemo siempre se despierta en su cama, como la capacidad de conectar con los sueños infantiles, de hacer caer todas nuestras barre-

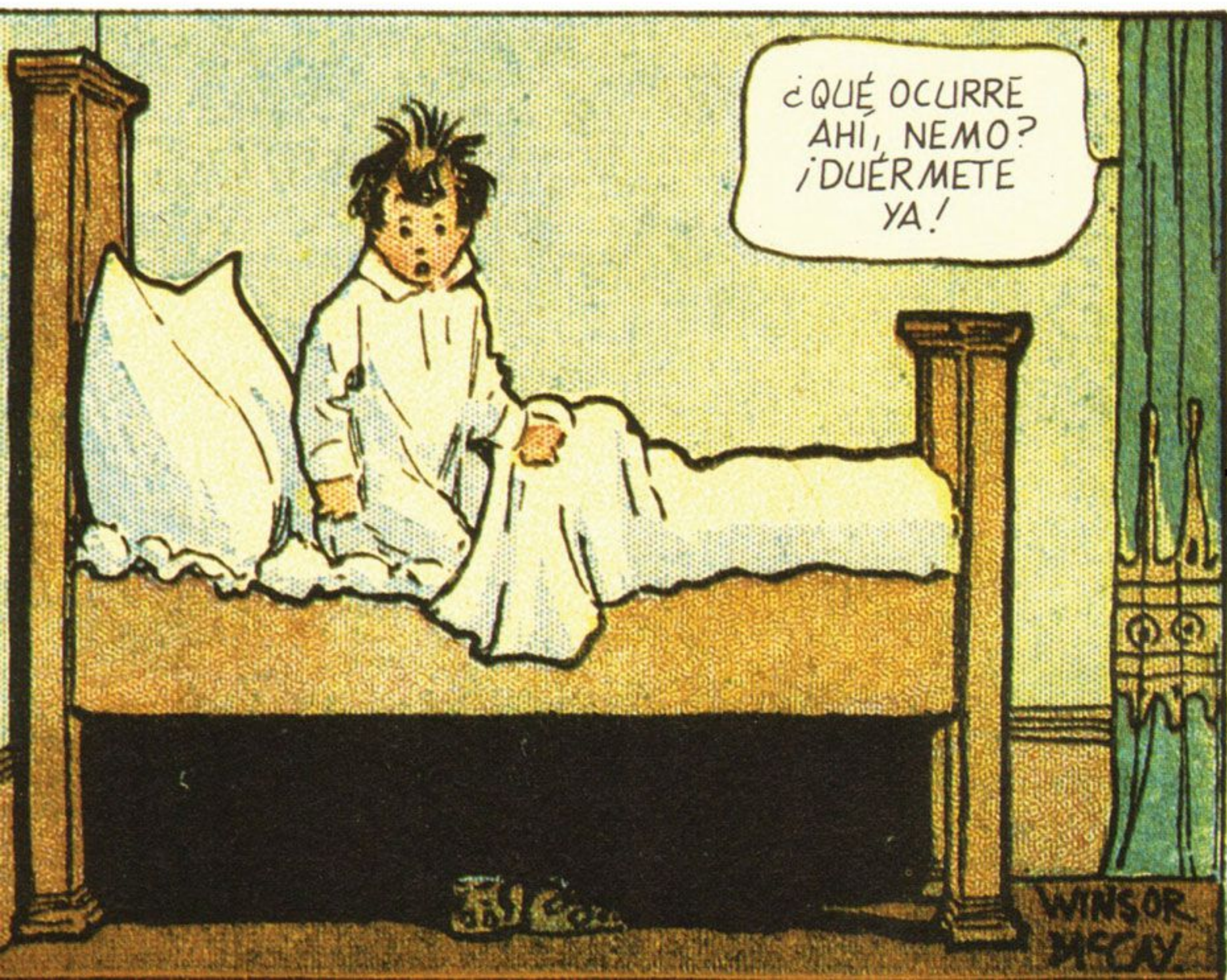
ras para tocar una fibra que nos libera de nuestros prejuicios para disfrutar con la espontaneidad de un niño.

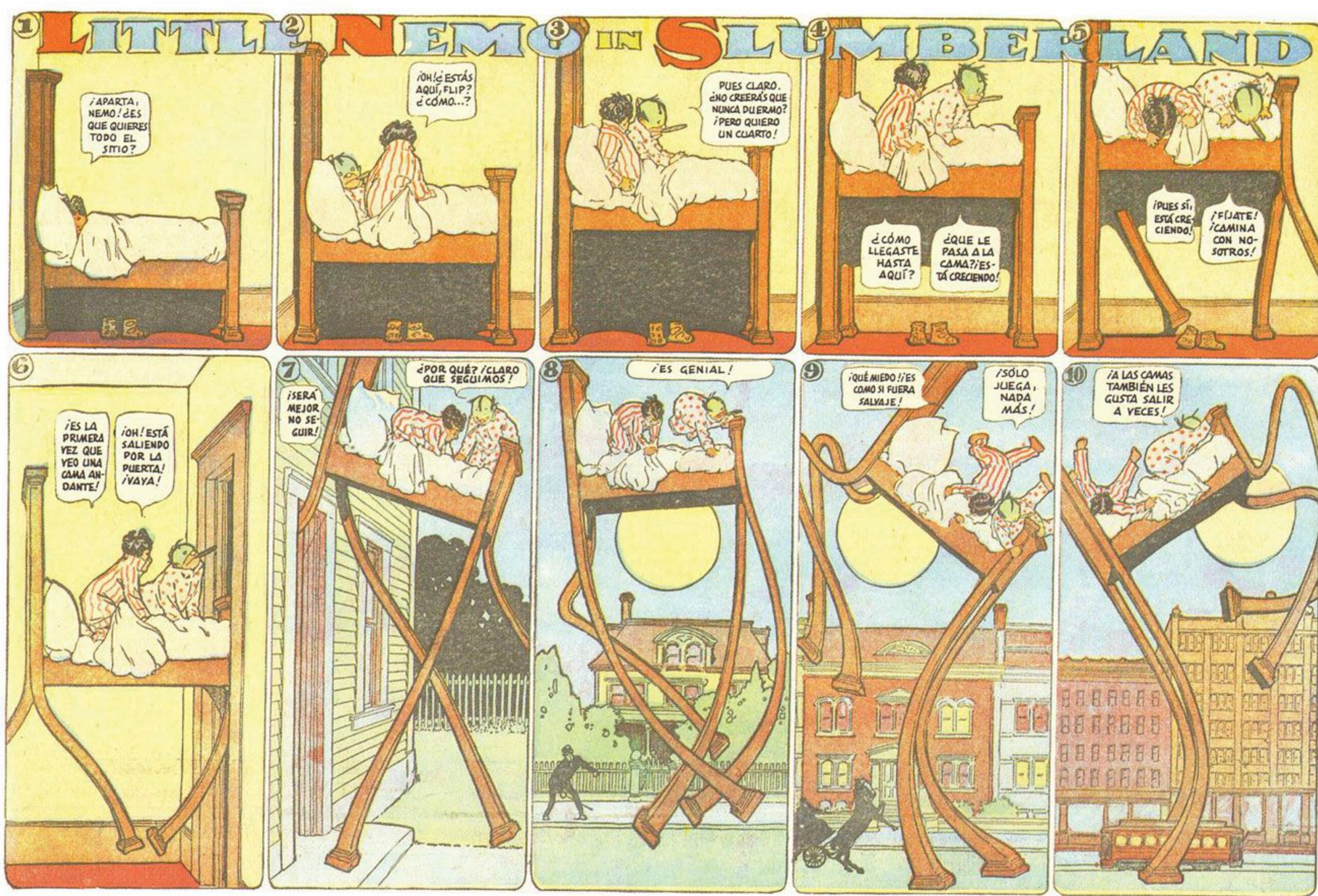
Pero si mágico es su argumento, más increíble es el despliegue gráfico que McCay derrocha en todas y cada una de las planchas que aparecían cada domingo en la prensa americana. McCay fue el primero que entendió el concepto narrativo de la composición de la página, de la importancia del color, del equilibrio de líneas y curvas... Desde la nada (recordemos que estamos hablando de una obra de 1905, apenas nueve años después del paradigmático 'Yellow Kid' de Outcault, considerado atrevidamente por muchos como el inicio formal del noveno arte), McCay fue construyendo una gramática completa del lenguaje de la historieta, en la que no se quedaba ningún punto sin desarrollar. Tomó prestados elementos de la pintura, la arquitectura, la literatura, la ilustración, la escultura y, por supuesto, del balbuceante cine que apenas comenzaba a nacer (y al que él contribuyó decisivamente con animaciones tan impactantes como 'El hundimiento del Lusitania') para definir hasta dónde podía llegar este nuevo arte, convirtiendo al medio recién nacido en un adulto de posibilidades infinitas.



McCay desarrolló su obra primero en el 'New York Herald' de Bennet, con un éxito brutal (de hecho, Nemo fue el primer cómic que tuvo merchandising y llegó a protagonizar un musical de Broadway de bastante éxito) hasta 1911, fecha en la que cambió al periódico rival de Hearst, con el título 'Little Nemo in the Land of the Wonderful Dreams', protagonizando el primer "fichaje" mediático de la historia de los cómics.

En 1914, McCay dejó la serie que le había hecho famoso para dedicarse por completo a la animación. Una decisión terrible para Hearst, que veía cómo su dibujante estrella se dedicaba a los bolos por el país presentando sus cortos y no a su trabajo en el periódico, donde también se dedicaba a ilustrar las editoriales.





Pero aunque muchos consideran que la serie acabó aquí pocos recuerdan que la serie se retomó en 1925, de nuevo en el Herald, en una corta resurrección que apenas duró dos años. Tras la muerte de McCay su hijo intentó retomar la serie en dos ocasiones (1935 y 1947) sin ningún éxito. Algo lógico, habida cuenta de que su iniciativa demostraba que la genialidad no parece estar en los genes... Las páginas de Little Nemo quedan en el recuerdo como una serie magistral, única, que ha influenciado decisivamente a centenares de dibujantes a lo largo del siglo XX.

El contenido de 'Little Nemo en Slumberland' pertenece al dominio público y puede conseguirse gratuitamente en formato digital (y en su idioma original) en:

<http://archive.org/details/LittleNemo1905-1914ByWinsorMcCay>

Ediciones en español

Es muy difícil encontrar la obra de McCay en español. Aunque ha sido editada en muchas revistas esporádicamente ('El Globo', 'Zeppelin', 'La Oca', 'Comix Internacional', 'Historia de los Cómic's'...) su edición correcta sólo la han intentado dos editoriales. Primero la vasca Ttarttalo, que puso en el mercado una edición nefasta en formato álbum que se atrevía a recolorear las maravillosas planchas de McCay con unos tonos que sólo podría elegir un daltónico. Después, Norma consiguió sacar dos de los extraordinarios volúmenes de la edición de la americana Fantagraphics, posiblemente la mejor que se puede encontrar hasta la fecha (aunque sólo incluya planchas hasta 1914).

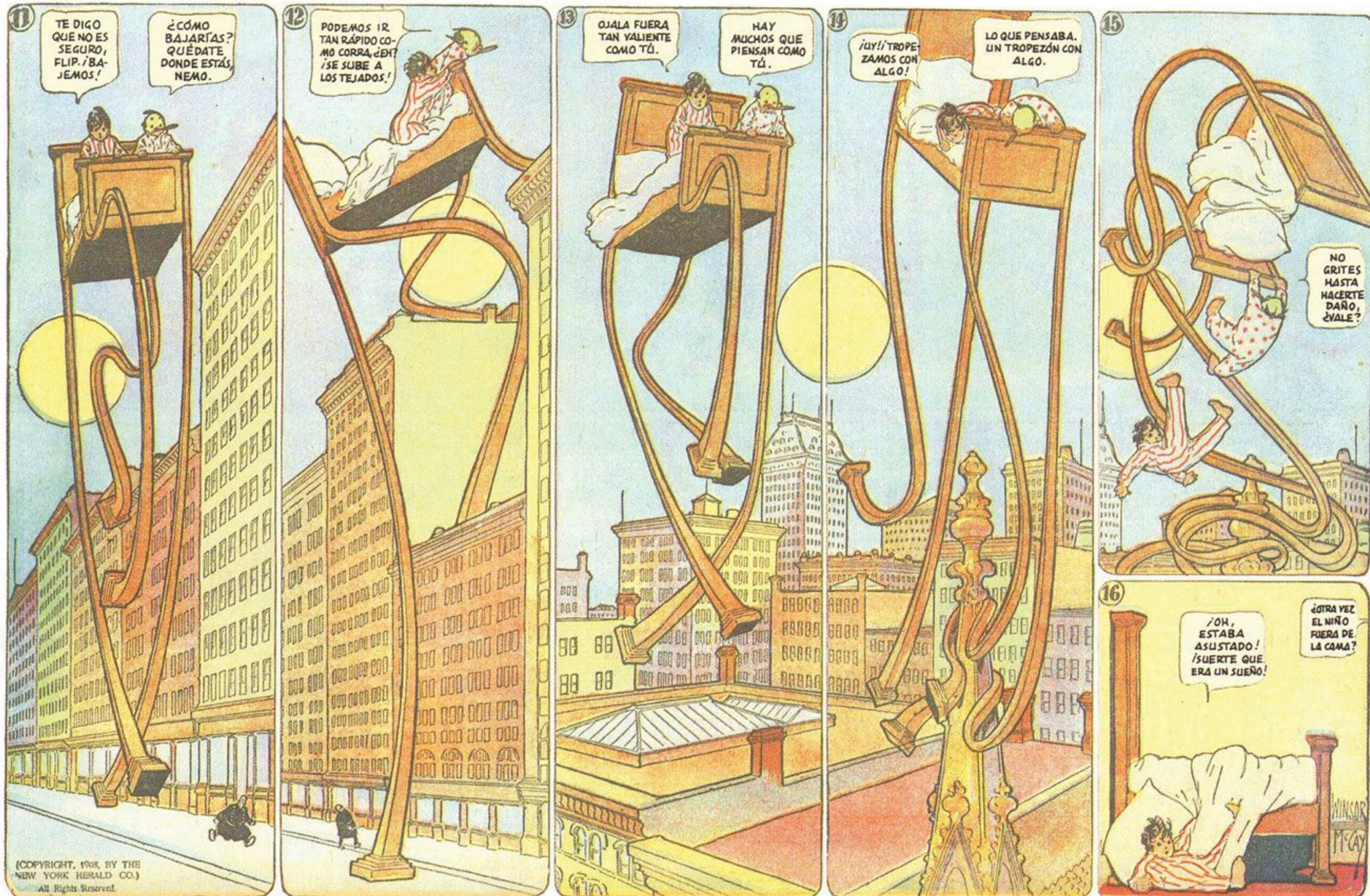
Hace unos años, la editorial Evergreen/TASCHEN puso en las librerías una edición integral, que incluía en un único volumen la etapa 1905-1914. Pese a que quizás el color no es tan bueno como la de Fantagraphics, el habitual precio imbatible de esta editorial (30€ por un voluminoso tomo de gran tamaño a todo color) hace de esta edición la mejor opción, con la única pega (o gran pega, según se mire) de que está en inglés, sin traducción al castellano.

Ahora bien, si lo que se quiere es disfrutar del periodo 1925-27 de la serie, la cosa está mucho más complicada, ya que, al menos que yo conozca, sólo se puede encontrar parcialmente en una edición francesa de Pierre Horay.

Pero sin duda, donde mejor se puede disfrutar de la obra de McCay es en la fastuosa edición dirigida por Peter Maresca para Sunday Press Books, dos volúmenes a tamaño gigante (el mismo en el que aparecía en los tabloides originales) en los que se presenta una selección restaurada de las mejores páginas de la serie. 'Splendid Sundays 1905-1910'

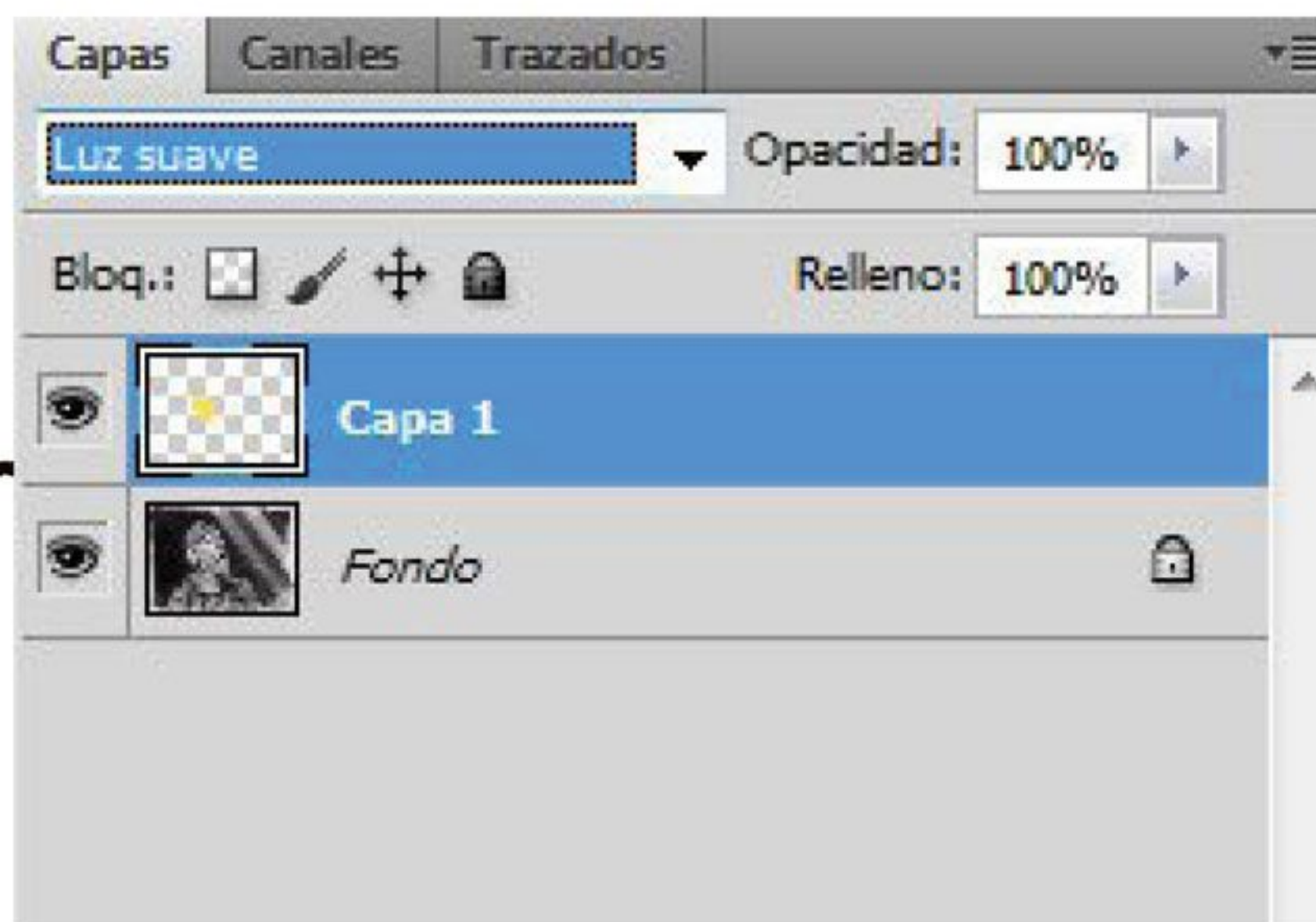
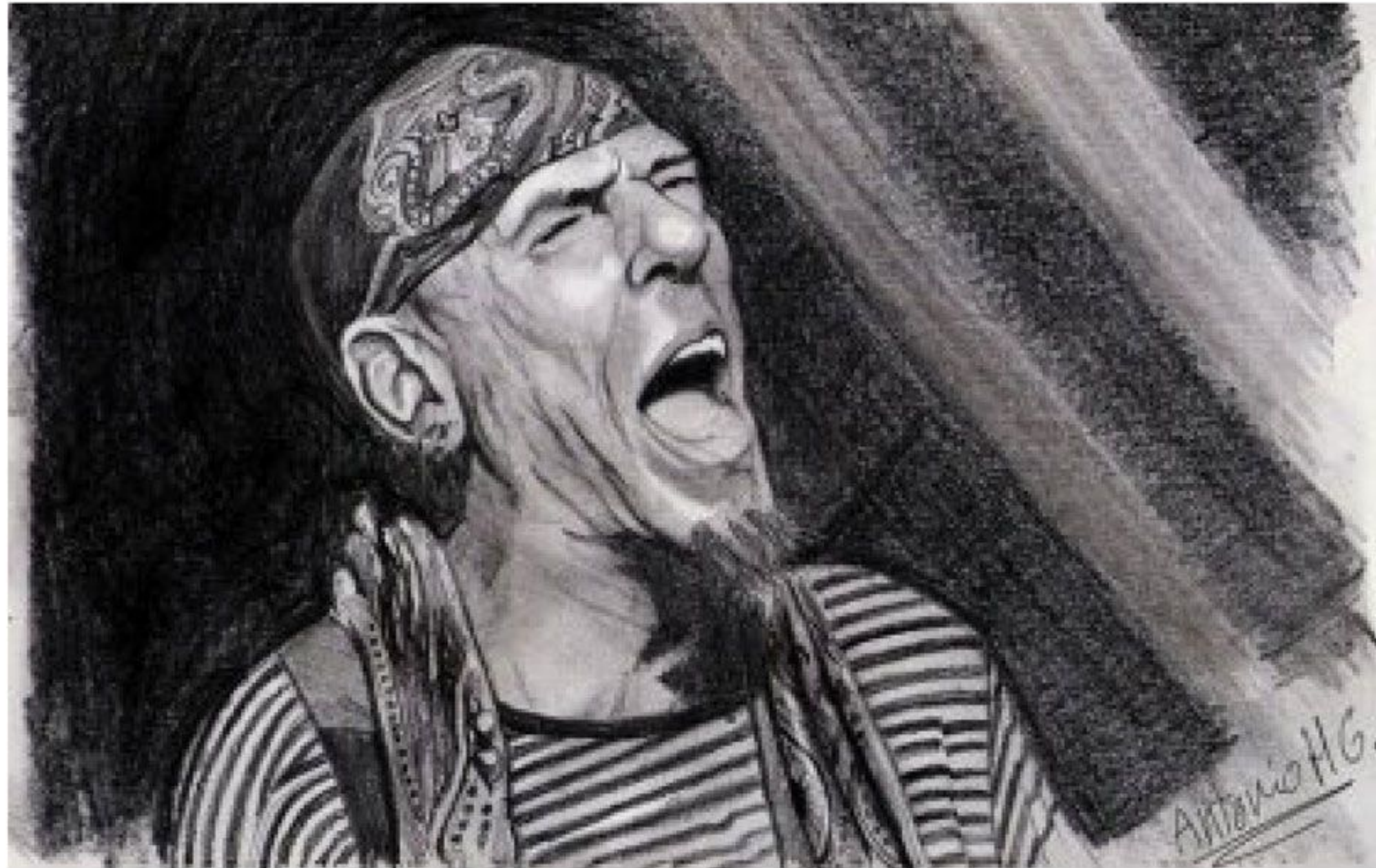
y 'Many More Splendid Sundays 1911-1926' son un goce para los sentidos que la editorial Norma tradujo y publicó también en español.

Si lo que nos interesa es el resto de la obra de McCay, Laertes editó en castellano, hace ya veinte años, parte de la genial 'Pesadillas de cenas indigestas' ('Dreams of rarebit fiend'). En 2007, Ulrich Merkel editó esta serie de forma completa y restaurada en la edición de lujo 'The Complete Dream of the Rarebit Fiend (1904-1913)'. Y si domináis el inglés, la editorial Checker está publicando bajo el título genérico 'Winsor McCay Early Works' todo el resto de la obra de este autor (incluyendo ilustraciones, editoriales, etc). La reproducción es lamentable, pero es la única que existe. Algo es algo.

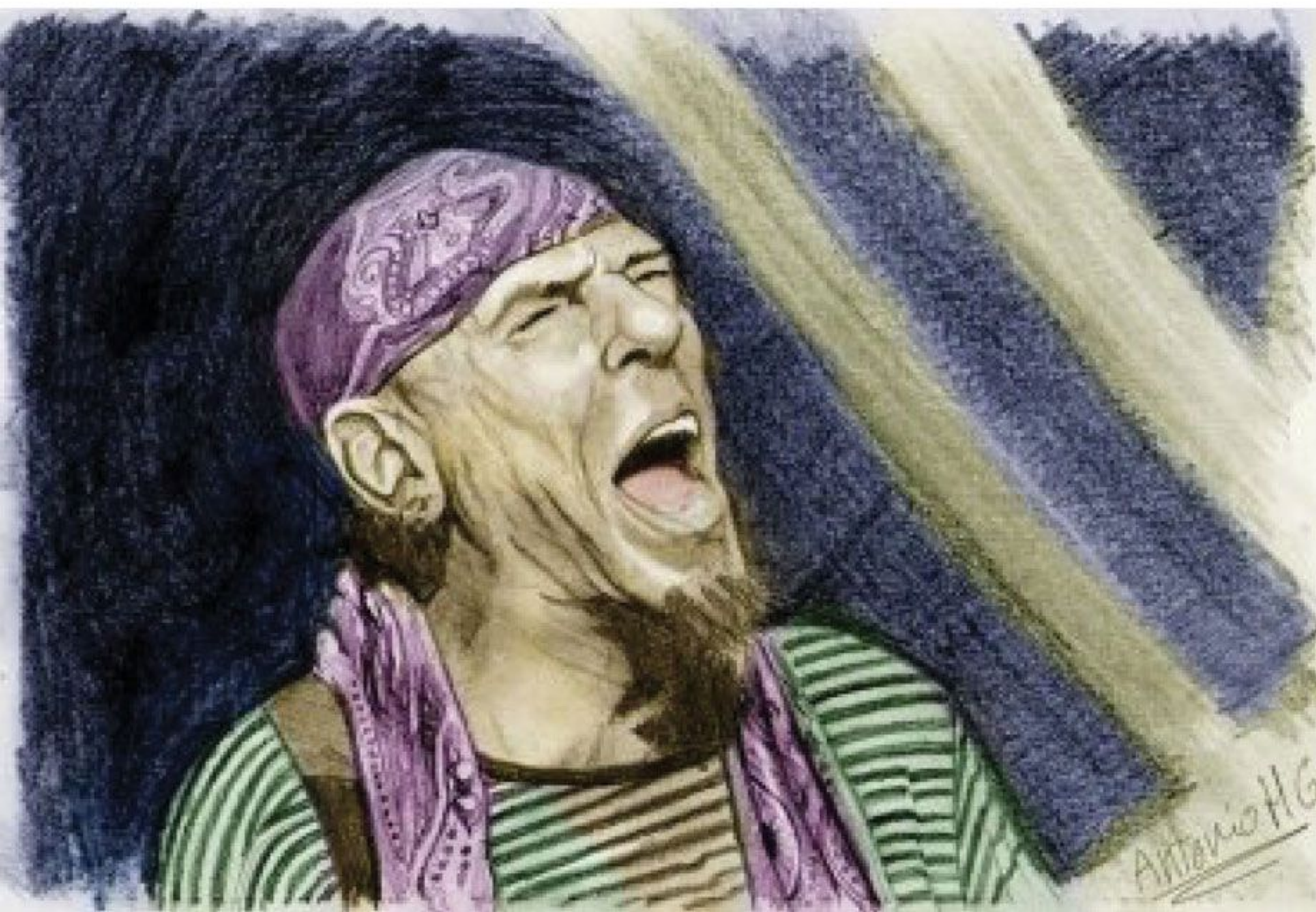


cómo colorear lápiz con photoshop

Existen muchas formas de colorear un dibujo a lápiz con Photoshop, según lo que queramos conseguir. Aquí voy a poner una de ellas, que es bastante sencilla de llevar a cabo. Lo primero y más importante para llevar a cabo este tutorial es que tenemos que tener un dibujo a lápiz. Cuanto más acabado esté el dibujo, y más sombreado mejor, ya que lo que vamos a hacer es colorear el lápiz, no el fondo blanco. Es decir que vamos a colorear todas las tonalidades de grises. Vamos a colorear el dibujo de la derecha.



Una vez escaneado el dibujo lo abrimos con Photoshop. Creamos una capa nueva y la ponemos en modo luz suave, como en la imagen de la izquierda.



Y ya podemos pintar sobre la nueva capa creada con los colores que queramos. Los tonos blancos y negros de la imagen no se verán afectados, coloreando así los tonos intermedios. A la izquierda el resultado, así de sencillo.

Han desaparecido los edificios bajo el agua. Ya no queda nada. El mundo ahora debe tener la forma de una esfera grisácea cuya superficie es tan sólo agua retenida por la gravedad, si es que alguna vez este mundo tuvo forma. ¿Cómo se vería desde el espacio un mundo anegado por una masa acuosa de un color indefinido que absorbe la poca luz que deja pasar una atmósfera húmeda, densa y contaminada?

¿O acaso importa ese tipo de visión si ahí afuera no hay nadie que observe?

¿Hay alguien observando ahora?

¿Acaso hay alguien ahí afuera?

¿Acaso la ausencia de las cosas que antes existían implica una existencia que antes se daba por acabada?

Akira empieza a pensar que quizá el señor Solanki esté en lo cierto al decir que fuera del nuevo mundo queda algo, pero pronto concluye que el hecho de que el mundo en el que él y la mayoría de la Humanidad decidieron vivir se haya convertido en una ciénaga que apesta a la vez que se traga los cadáveres no implica necesariamente que haya otra posibilidad de existencia. Debe ser que el instinto de supervivencia humano también fue fielmente reproducido en el Volcado y por eso se aferra a ese último y mínimamente posible agujero de escape.

Quizá se haya acabado todo, que todo ahora sea eso: absolutamente nada.

Akira está sentado en la borda del barco que les ha servido a él y a Miyako de una vida extra, un corredor de la muerte un poco más largo, unos segundos más de vida, un tiempo añadido para estar todavía más seguro de que todo se acaba.

-Akira!

La forma en la que la voz de Miyako sale de dentro del barco es la forma en la que

sale la música de un violín desafinado: un lamento triste que se va desvaneciendo en su viaje a través del aire hasta que se apaga del todo.

Akira acude rápidamente al camarote donde Miyako está acostada. Dentro todo está mojado también.

-Mira, Akira, qué me está pasando.

Todo el cuerto de Miyako es totalmente de color negro. Las manchas se habían extendido en los últimos días, pero ahora ya no hay manchas. Es todo negro, el negativo de lo que había sido siempre la piel de su chica.

-Y me cuesta mucho hablar, no me sale la voz, ¿puedes oírme?

Akira va a decir una mentira.

-Si, estrellita, puedo oírte perfectamente.

En realidad, Akira tiene que esforzarse por oír lo que antes era la voz de Miyako. Ahora es algo diferente. No es una voz realmente. Si el sonido fuera visible, habría que ver la voz de Miyako a través de un microscopio, en parte debido a la mascarilla que todavía lleva puesta en la boca en señal de que todavía realiza algún intento de aferrarse a la vida.

-Akira, creo que ha llegado el final.

Akira recuerda lo que le dijo el señor Solanki la última vez que se vieron. Quizá haya llegado el momento de desvincularse por completo de lo único que le une a este mundo descompuesto.

-Miyako, ha llegado el final para todos. Afuera ya no queda nada, sólo agua de color negro y un aire irrespirable.

Akira quita la mascarilla de la boca de Miyako.



-No es un consuelo.

Los ojos de Miyako acaban de desaparecer. El blanco se ha vuelto negro y el negro es ahora un agujero de una profundidad infinita que podría llegar hasta el centro de la Tierra. Su piel, ya completamente de color negro empieza a agrietarse y a resquebrajarse hasta convertirla en una especie de escultura de alquitrán inmóvil, que en cualquier momento puede despedazarse hasta quedar reducida a un montón de arena negra.

-No es un consuelo, no.

Akira tiene ganas de llorar pero no puede.

Sin embargo, Miyako tiene fuerzas para hablar por última vez.

-Akira...

Miyako abre la boca en señal de un ahogamiento inminente, pero sigue hablando.

-Sé que te amo, pero no recuerdo haberte amado.

De nuevo abre la boca. Miyako se está ahogando.

-Y eso es lo más triste de todo.

Los párpados de la joven se cierran y tapan los agujeros de las cuencas que antes, quizá hace ya mil años, habían albergado los ojos de un ser humano.

Miyako acaba de morir.

Su cuerpo sin embargo no se ha desmoronado, como parecía que iba a ocurrir. Akira se queda abrazado a lo que queda de Miyako durante un período de tiempo que podrían ser unos instantes o podrían ser días enteros, semanas.

Akira todavía no está demasiado seguro sobre la razón de la muerte de Miyako y empieza a pensar para sí mismo que la Humanidad se ha muerto de sí misma, que la misma condición humana ha sido en sí una enfermedad y que dentro o fuera de esta especie de caja hermética donde ha vivido los últimos años, la existencia habría de acabarse y el fin sería el mismo.

La información se está empezando a diluir en el mar. La información que antes formaba parte de la mente de Trent se ha ido fundiendo con la información que hay contenida en el agua negra del mar que se ha formado este último período de tiempo en el que el sistema de cosas ha colapsado.

Sin embargo, de alguna manera, Trent es todavía consciente. La forma en la que Trent es consciente es la forma en la que, según se decía en las antiguas religiones, un ser supremo podía estar presente en todos los lugares al mismo tiempo. La forma en la que se puede llegar a formar parte de todo.

Y esa extraña consciencia le está diciendo a Trent que hay una parte de lo que había en su mente que ya no está, que alguien se lo ha llevado a otro lugar y que va a ser utilizado para algo provechoso o para algo no provechoso.

En el mismo momento en el que esa extraña consciencia le está diciendo a Trent que puede llegar a ser eterno en su nueva forma, Trent muere. La información desaparece y el mar ya no es un fluido.

Ya no hay información sobre Trent, ni sobre Evelyn, ni Clara, ni sobre la ciudad, ni sobre Ashley, ni sobre Akira, ni sobre las drogas electrónicas. La información ha desaparecido y el mar ya no es un fluido.

Swen y Darío se miran el uno al otro. No queda un solo pedazo de su piel que no se haya vuelto de color negro. Y les cuesta respirar.

Han tenido que salir del edificio de la sede central de ARK porque el agua negra ha llegado hasta la última planta. Están en la pequeña embarcación sentados el uno enfrente del otro.

-¿Oyes ese ruido?

El ruido que se oye es el mismo ruido que hace la madera al resquebrajarse lentamente, pasado por un filtro de agudos.

El agua está dejando de ser líquida, de hecho ya no era totalmente líquida antes de este instante, pero ahora es algo más que viscosa. Es gelatinosa.

La embarcación empieza a hundirse.

-Se acabó, Darío.

A pesar de que la viscosidad del agua es cada vez mayor, parece que la densidad de la embarcación se ha vuelto de repente insoportable para la especie de polímero en el que se está convirtiendo el nuevo Panthalassa.

Cuando los cuerpos de Darío y Swen entran en contacto con el mar en fase de solidificación, pueden notar que son infinitamente más densos y no pueden hacer nada para seguir hundiéndose.

El contenido de sus mentes se funde con la información del entorno. La información desaparece y el mar ya no es un fluido. Ya no hay información sobre ARK, ni sobre inversiones a corto y largo plazo, ni sobre planes de pensiones, ni sobre movimiento de capitales, ni sobre el consejo de administración. La información ha desaparecido y el mar ya no es un fluido.

Akira escucha un ruido que le recuerda a la madera cuando se resquebraja lentamente.

Acaba de depositar el cuerpo de Miyako en el mar y ha observado cómo ha tardado décimas de segundo en hundirse.

El ruido se hace cada vez más fuerte. La forma en la que el ruido tapa cualquier otro tipo de onda mecánica es la forma en la que el aire se ha vuelto irrespirable. Akira sabe que va a morir.

El señor Solanki le mintió. Su destino es el mismo que el de el resto. No hay nada afuera, todo lo que ve es todo lo que hay, todo lo que queda. Había empezado a creerle, pero ahora no entiende a qué venía todo lo que le había venido diciendo en sus últimos encuentros.

El barco en el que ha pasado las últimas semanas empieza a romperse por el casco y a inclinarse hacia el lado de estribor. Akira pierde el equilibrio y cae por la borda, aunque logra agarrarse a la embarcación. Sus pies casi tocan el agua que ha ganado en viscosidad hasta convertirse en una especie de plástico blando.

El barco sigue inclinándose.

Se acabó

-Miyako!

Su último pensamiento es para su chica, siempre supo que sería así. Y por si alguien pudiera escuchar, pronunciar su nombre le parece la mejor forma de demostrar por última vez su amor por ella.

-Akira!

Una voz que le resulta muy familiar le llega desde arriba.

Akira levanta con esfuerzo la mirada y ve encima de él una especie de artilugio aeronáutico suspendido en el aire.

La voz es la del señor Solanki.

El artilugio aeronáutico le recuerda a aquellos grandes globos dirigibles de finales del siglo XIX.

-Coge la escalera, hijo.

Del habitáculo desde el que el señor Solanki se asoma por una de sus muchas ventanas, sale una escalera de cuerda que cae justo a la altura de los brazos de Akira.

-¡Señor Solanki, no puedo respirar!

-Hijo, no te oigo bien, agárrate a la escalera bien fuerte, voy a subirte!

Con sus últimas fuerzas, de las que pensaba que ya carecía, Akira consigue agarrarse de la escalera con un solo brazo. Nota cómo la escalera empieza a subir al mismo ritmo que la nave en la que el señor Solanki ha venido a rescatarle. Quizá el señor Solanki no mienta.

Akira pierde el conocimiento en el preciso momento en el que un brazo fuerte consigue agarrarle para subirle a la cabina de mandos del extraño artilugio aeronáutico en el que el señor Solanki consigue mantenerse en el aire.

La nave comienza un ascenso a gran velocidad. Akira todavía está aturdido en el suelo de la cabina de mandos, al mismo tiempo que comienza a sentir un vértigo que le hace sentir miedo. Siente una descarga de adrenalina. La forma en la que Akira siente la descarga de adrenalina es la forma en la que hace años sentía al montar en una de aquellas montañas rusas de los parques de atracciones. ¿Cuánto hacía que no subía a una?

La nave sigue ascendiendo.

-¿Dónde vamos? No parece que podamos aterrizar en ningún sitio.

El señor Solanki parece concentrado en los mandos del dirigible gigante y por eso tarda un poco en contestar.

-No vamos a aterrizar en ningún sitio. Vamos al Nivel Siete.

Akira mira hacia abajo por la misma ventana por la que ha sido rescatado. El mundo es de color negro y ya no tiene una superficie acuosa. Ahora la superficie es sólida. Sólida y de color negro, una gran esfera de superficie rugosa y gomosa. Akira mira hacia arriba y ve cómo el extraño artilugio aeronáutico al que se le podría llamar globo dirigible gigante de última generación se acerca a una velocidad poco usual para un aparato de esas características a la gran masa nubosa que ha estado cubriendo el mundo desde que enfermó.

-¿Dónde está el Nivel Siete?

El señor Solanki suelta los mandos de la nave.

-Akira, el Nivel Siete está arriba, no podemos ir en ninguna otra dirección.

La nave en la que viajan el señor Solanki y Akira entra en la masa nubosa y se pierde toda la visibilidad durante unos segundos. Después, tan sólo oscuridad, vacío y silencio. Sin embargo, la nave sigue ascendiendo cada vez más rápido, alejándose de la esfera que antes había sido el mundo. Ahora ese mundo, el mundo que pretendía ser futuro, que no es presente y que ya es pasado, no es más que una mancha grisácea en medio de una espesa y silenciosa oscuridad.

agosto 2013

allmanzor

¿Que qué hizo **Allmanzor** para llegar al alto honor de **Exégeta del mes**? Comentar incansablemente en nuestro grupo de Facebook; por eso nadie más indicado que él para inaugurar esta nueva sección dedicada a premiar y a conocer a nuestros lectores más participativos.

¿Dinos, Allmanzor, cuál fue el primer cómic que leíste y cuál el último?

El primer cómic que leí (por raro que parezca, de niño nunca leí cómics) fue un ejemplar de la revista Argentina de cómic adulto '*Fierro*', a los 13 o 14 años. Me quedé impresionado con esas crudas y magníficas historias futuristas de Juan Giménez, Horacio Altuna... Me estrené con unos grandes. Y el último, el primer tomo de la saga '*Segmentos*', dibujada nuevamente (para qué variar, jeje) por el maestro Giménez y con guión de Richard Malka.

¿Cuál es tu onomatopeya favorita?

Me encantan los sonidos de impactos o cosas rompiéndose. Me quedo con "¡CRACK!".

¿Con qué animal identificas a Alan Moore? Un gran conejo saltarín.

¿Astérix o Tintín?

Tintín, sin dudarlo.

¿Qué cómic abandonarías en una isla desierta?

La saga de '*Los Tecnopadres*', guionizada por Alejandro Jodorowsky.



¿Qué cómic pedirías leer la noche anterior a tu ejecución?

La saga de '*Los Metabarones*', guionizada por Alejandro Jodorowsky (sólo un genio puede estar en ambos extremos).

¿Y en qué cómic te gustaría estar ahora mismo?

En cualquiera de Valerian: agente espacio-temporal. Una compañera de viaje como la bella Laureline no se descarta así como así, jeje.

¡Gracias **Allmanzor**! ¿Y tú? ¿También mueres por llegar a **Exégeta del Mes**? Fácil. Todo lo que tienes que hacer es participar en nuestro grupo de **Facebook**. Nuestros administradores elegirán a los exégetas más activos o a los aportes más significativos de la comunidad.

únete en:

www.facebook.com/groups/revistaexegesis/

IMAGINA

A UN DIRECTOR DE CINE DISPUESTO A REALIZAR LA
PELÍCULA MAS GRANDIOSA JAMÁS RODADA.



- IMAGINA QUE TIENE UN PRESUPUESTO ILIMITADO, RECURSOS IMPOSIBLES. -
- PUEDE CONTRATAR A CUALQUIER TÉCNICO DE FOTOGRAFÍA DEL MUNDO. -
- A CUALQUIER ACTOR DE CUALQUIER ÉPOCA, CUALQUIER ESTRELLA. -
- PUEDE CONTAR CON MILLONES DE EXTRAS. -
- LOS MAS BELLOS VESTUARIOS, MAQUILLAJES Y DECORADOS. -
- PUEDE DARSE EL CAPRICHO DE RODAR EN CUALQUIER EXTERIOR, -
- DESDE LAS CALLES DE NUEVA YORK A LAS LUNAS DE SATURNO -
- TIENE A SU DISPOSICIÓN EFECTOS ESPECIALES DE MILES DE MILLONES DE DOLARES. -
- Y LA MÚSICA DE HANS ZIMMER, O HOWARD SHORE, O A QUEEN -
- CON FREDDIE MERCURY REVIVIDO. -
- Y EL GUIONISTA QUE LE ESCRIBÍA LAS FRASES A SCHWARZENEGGER EN LOS 90. -
- LIBERTAD CREATIVA PARA RODAR LAS MAS SALVAJES ESCENAS DE ACCIÓN. -
- LAS MAS EMOTIVAS HISTORIAS DE SUPERACIÓN, -
- LAS MAS PAVOROSAS CINTAS DE TERROR. -
- EL KUBRICK MAS EXQUISITO. -
- ORSON WELLES DESATADO. -
- HITCHCOCK SUBLIMADO -



- O PUEDE QUE SOLO QUIERA HACER UNA COMEDIA LIGERA CON WOODY ALLEN. -
- SEA LO QUE SEA LO QUE DECIDA, -
- TODO DEPENDE DE ÉL. -

