



EXÉGESIS

SEPTIEMBRE 2013 NÚM. 25

EN EL
País
DE LAS

Maravillas

“Para mí dibujar un cómic es ante todo contar una historia. Mejor que el dibujo sea bonito, claro, pero esa no es su meta. A mi entender, la meta es la de explicar la historia del modo más claro posible, para que se comprenda. Sea emocionante, triste o divertida, ha de tener ante todo una columna vertebral.”

hergé

“Dibujar es una actividad muy laboriosa y quizá es justo que sea así, porque da tantas satisfacciones que corresponde que se pague algún precio por ello.”

vittorio giardino

“Arremangándome y jugueteando con las cosas. Sin preocuparme si fallaba, como un juego. Así es como aprendí a escribir cómics.”

alan moore



SEPTIEMBRE 2013 **REVISTA EXÉGESIS**

edición: blas bigatti y marc roca
gestión y diseño web: jesús perez y antonio hg
diseño gráfico y maquetación: jordi mestre
asistente de diseño: aitor gascón

NÚMERO 25
portada: teresa gil ricol

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
Con poner un pie en el camino no basta, pero ya es algo. Por Marc Roca.		
	la llave	6
Blas Bigatti y Antonio HG nos llevan de la mano hasta la cerradura oportuna.		
	la fragilidad del ser	10
Una sorprendente reflexión existencial de la mano de Roberto J. Rodríguez y Segismundo.		
	era junio	14
A Hanaoka le bastan pocas palabras para mostrarnos un precioso ejercicio narrativo.		
	el unto	20
Un oscuro relato en riguroso blanco y negro a cargo de Pedro Lobato.		
	gatos	27
Francisco Míguez alerta a la policía sobre un inquietante piso aparentemente atestado de mininos.		
	reichkameraden : stukaterror	31
Guillermo Martínez y Gastón 'Allmanzor' Martino nos traen el segundo capítulo de esta polvorienta serie.		
	detective mortimer	37
Un nuevo personaje que llega a la revista para quedarse, por Santiago Girón.		
	efemérides al cuadrado	39
Todo un clásico de Exégesis que regresa completa- mente renovado, por Blas Bigatti y Marc Roca.		
	serie de ilustraciones: carnabalia	40
Diego Molina nos muestra una selección de sus imaginativas recreaciones de la figura humana.		

<p>observatorio de webcómic</p> <p>Presentamos <i>'La Luna Solitaria'</i>, una original mezcla de cómic y cuento ilustrado a cargo de Lira Kraunik.</p>	43
<p>depósito de miseria (ii)</p> <p>Aquí tenemos la esperada conclusión de la serie de <i>Hermés Piqué</i> y <i>Juan Romera</i>.</p>	44
<p>entrevista (ii)</p> <p>Segunda y última entrega de la entrevista a <i>Juan Romera</i> a cargo de <i>Marc Roca</i>.</p>	55
<p>el lingüista ilustrado</p> <p><i>Neil Cohn</i> reflexiona en esta ocasión sobre el papel de la metonimia en la narración secuencial.</p>	57
<p>pensando viñetas</p> <p>Donde <i>Rubén Varillas</i> nos habla sobre <i>Martín Vitaliti</i> y la ductilidad del cómic en la postmodernidad.</p>	61
<p>la baulera</p> <p><i>Álvaro Pons</i> nos habla sobre <i>'Watchmen'</i> y <i>Julio César Iglesias</i> sobre <i>'Cuando el viento sopla'</i>.</p>	64
<p>apuntes a vuelapluma</p> <p><i>Antonio HG</i> nos cuenta cómo hacer bocadillos de cómic en Photoshop en un nuevo tutorial.</p>	72
<p>colapso, capítulo 19</p> <p>Fiel a su cita mensual, aquí tenemos un nuevo capítulo de la novela de <i>Jaime Paz</i> ilustrada por <i>Franki</i>.</p>	74
<p>el exégeta del mes</p> <p>Esta vez conoceremos algunos detalles sobre la trayectoria comiquera de <i>Juan Manuel Valitutti</i>.</p>	80
<p>a la contra</p> <p><i>Rata</i> cierra este número con otra de sus sugerentes construcciones a base de texto y dibujo.</p>	81

un pie en el camino

Publicar el número 24 de **'Exégesis'** no fue una tarea sencilla.

La revista asumía muchos cambios en muy poco tiempo y en fechas algo conflictivas, por lo que en el camino hasta el quince de agosto nos encontramos con no pocos obstáculos que fuimos superando en cada caso como mejor supimos. Fueron días de gran agitación en el equipo editorial, de mensajes cruzados, correcciones e imprevistos. De muchas horas de trabajo y miradas furtivas al calendario para no perder de vista la fecha clave. En el proceso se filtró algún error y dimos por buenos un puñado de aspectos y detalles inacabados que hubieran agrado un trabajo más pausado, pero a pesar de todas las dificultades, y tras no pocos sobreesfuerzos de último minuto, el resultado final nos reportó una gran satisfacción.

Lo cierto es que el pasado agosto sacamos la revista que pretendíamos sacar: una publicación centrada en la narración secuencial en la que primara la calidad en contenido y forma. Con buenos cómics, buenos textos sobre cómics y algunas sorpresas. Una buena lectura, un trabajo del que sentirse orgullosos, una nueva **'Exégesis'** que debía arrancar con



fuerza para asegurar la continuidad de tan esforzado renacimiento. Porque poner un pie en el camino no basta. Nuestra satisfacción tendría un valor muy cuestionable si no la refrendara la respuesta de la comunidad. Este no fue el caso: la acogida de los lectores fue generosa y a lo largo de este mes hemos recibido muchas valoraciones positivas sobre el nuevo rumbo de la revista, así como también sugerencias y críticas constructivas de las que hemos tomado buena nota.

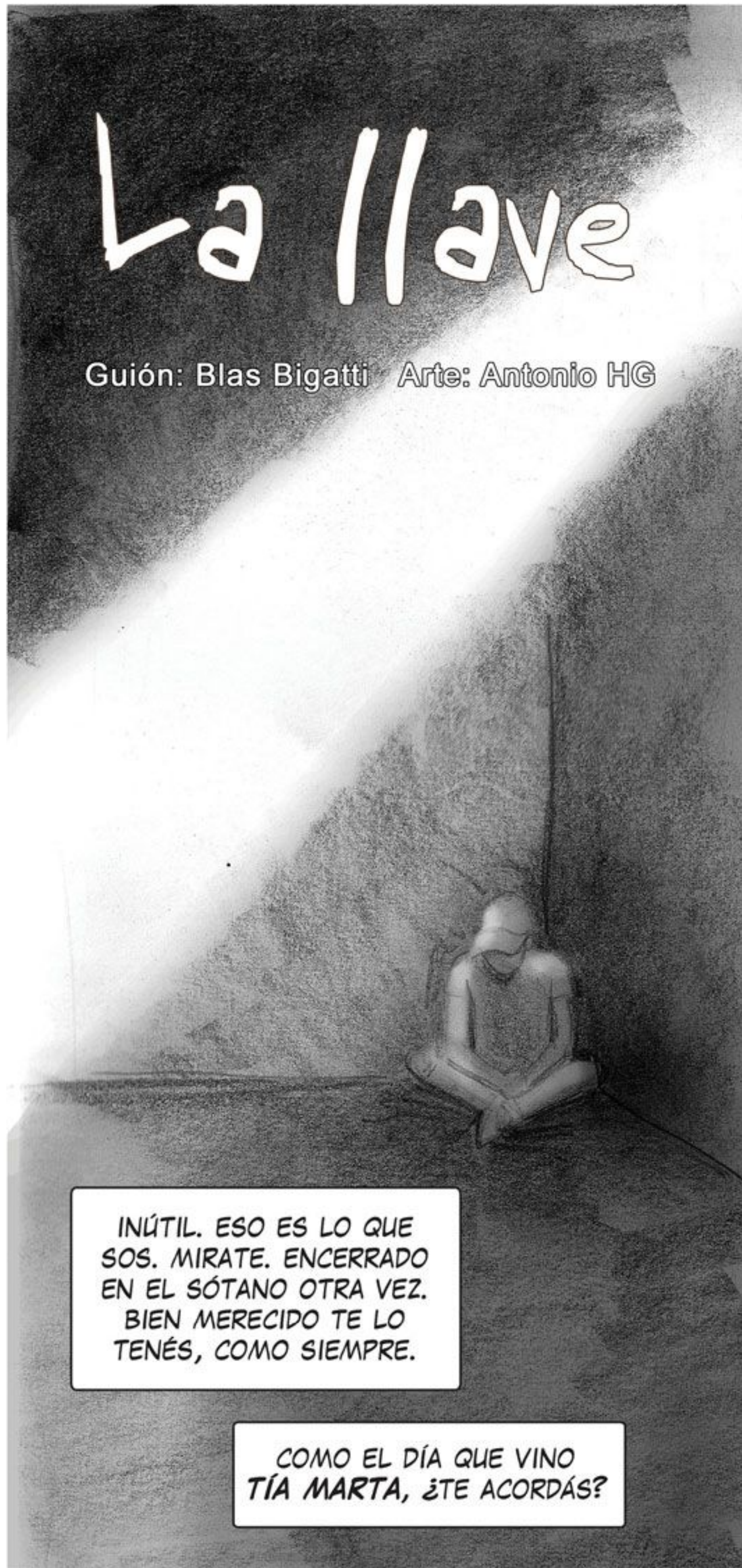
Nuestra intención es ir mejorando progresivamente el proyecto a partir de todas estas referencias y en consecuencia en este nuevo número ya encontraréis algunos pequeños cambios que van en esta dirección y que esperamos que sean de vuestro agrado. No serán los únicos. Durante este mes también encontraréis en la web una actualización de la página de autores, entre otras mejoras que tenemos en mente y que iremos formulando con el paso de los números. Os animamos a seguir al quite y sentirnos parte de esta nueva aventura que acaba de empezar.

Dado el primer paso, ahora toca seguir yendo hacia adelante. Bienvenidos a un nuevo número de **'Exégesis'**.

marc roca

La llave

Guión: Blas Bigatti Arte: Antonio HG



INÚTIL. ESO ES LO QUE SOS. MIRATE. ENCERRADO EN EL SÓTANO OTRA VEZ. BIEN MERECIDO TE LO TENÉS, COMO SIEMPRE.

COMO EL DÍA QUE VINO TÍA MARTA, ¿TE ACORDÁS?

TAMBIÉN ESA VEZ TE ENCERRÓ. PARA QUE LLORIQUEES Y MOQUEES COMO MARIQUITA.

Y TE HIZO JURAR QUE NO ABRIRÍAS LA BOCA... DESPUÉS DE LOS HORRORES QUE TE HIZO VIVIR...



¿PARA QUÉ HABLAR? SABÉS QUE NADIE TE VA A ESCUCHAR. NADIE.

ÉL JURÓ QUE MATARÍA A LA TÍA, QUE SUS GRITOS LLEGARÍAN HASTA DENVER, DE DONDE NUNCA TENDRÍA QUE HABER SALIDO.



CLARO, BIEN CALLADITO TE QUEDASTE... ¿QUÉ? ¿QUÉ TE PASA AHORA?



¿DE QUÉ TE REÍS? DECIME CUÁL ES LA GRACIA. NO CREO QUE... ¿QUÉ TENÉS AHÍ?



PERO SI ES LA... ¿LA COPIA DE LA LLAVE? ¿ENCONTRASTE LA LLAVE?





ASÍ, DALE. ¿QUÉ ESPERÁS, IMBÉCIL? ¡ABRÍ ESA PUERTA ROÑOSA DE UNA BUENA VEZ!

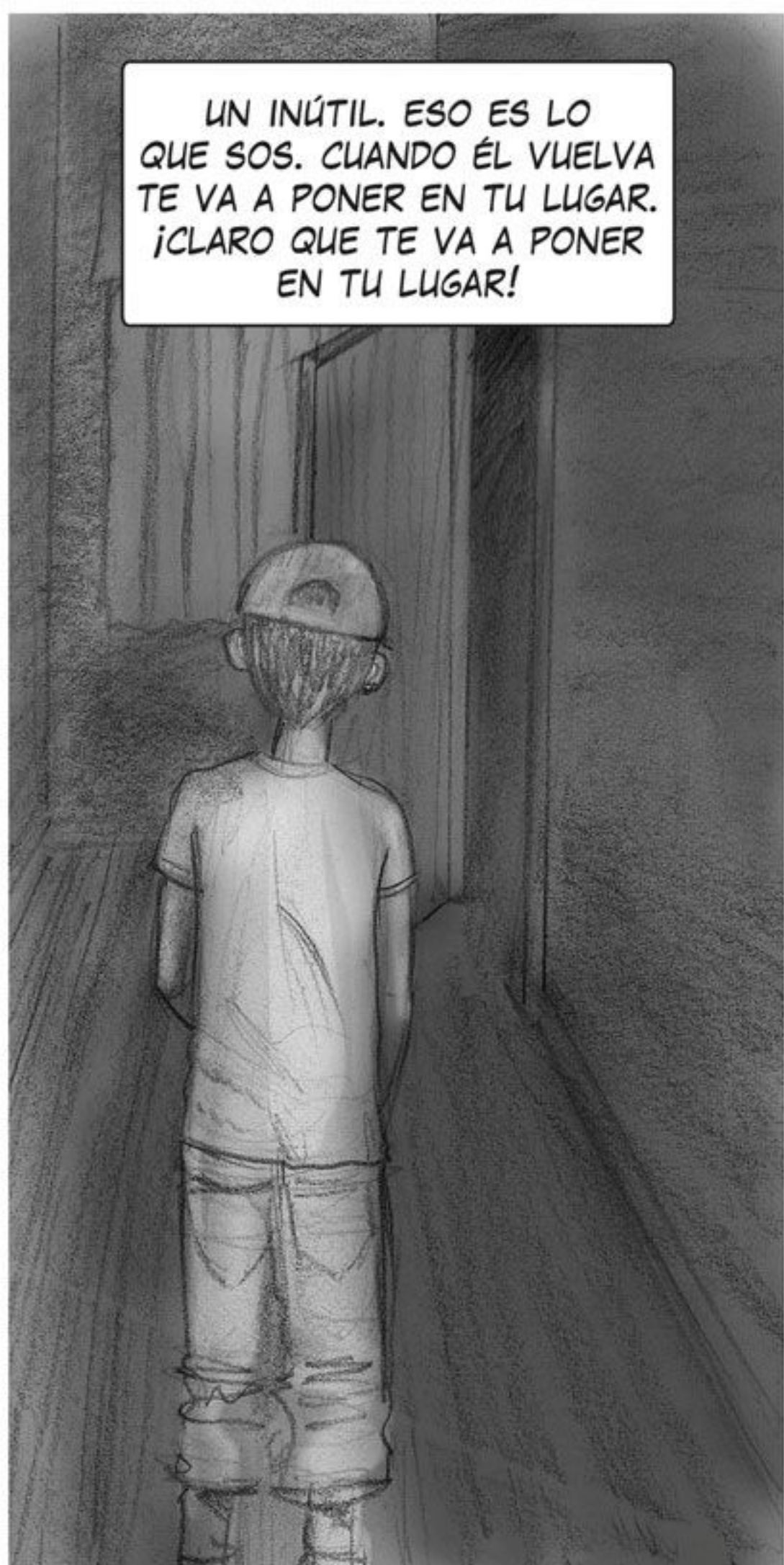


¡ASÍ! ¡ASÍ! LA LLAVE A LA LIBERTAD. LA LLAVE DE TODOS TUS PROBLEMAS. AHÍ ESTÁ, PIBE, EN TUS MANOS.

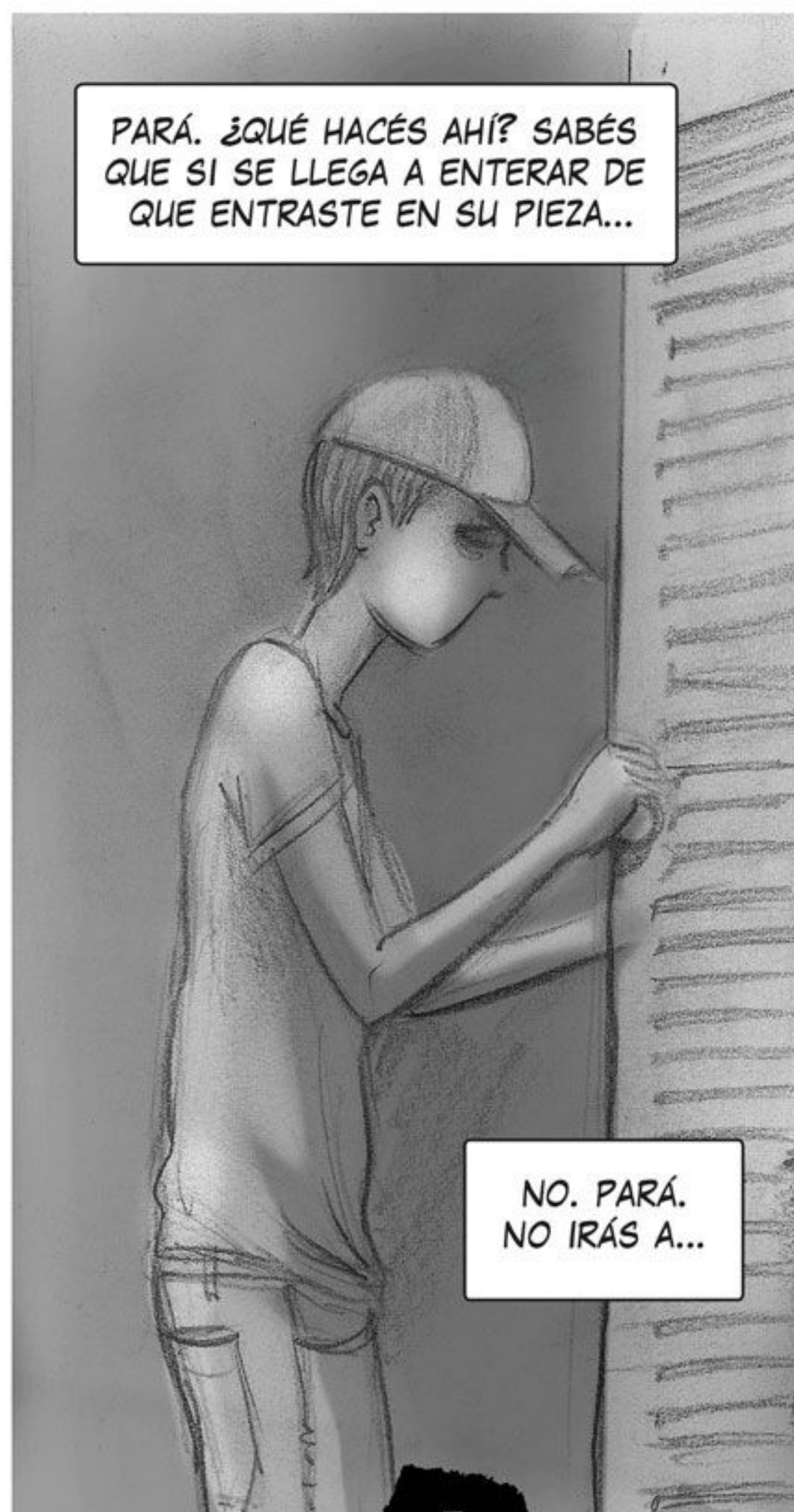


¡DIOS SANTO! ¡LO HICISTE! SÍ QUE TENÉS HUEVOS. ¡QUIÉN LO HUBIERA DICHO!

¿PERO AHORA QUÉ? MIRATE NOMÁS. TEMBLANDO COMO UN FLANCITO. ¡PERO SI SOS UNA CUCARACHA! ¿EN SERIO CREISTE QUE IBA A SER TAN FÁCIL?

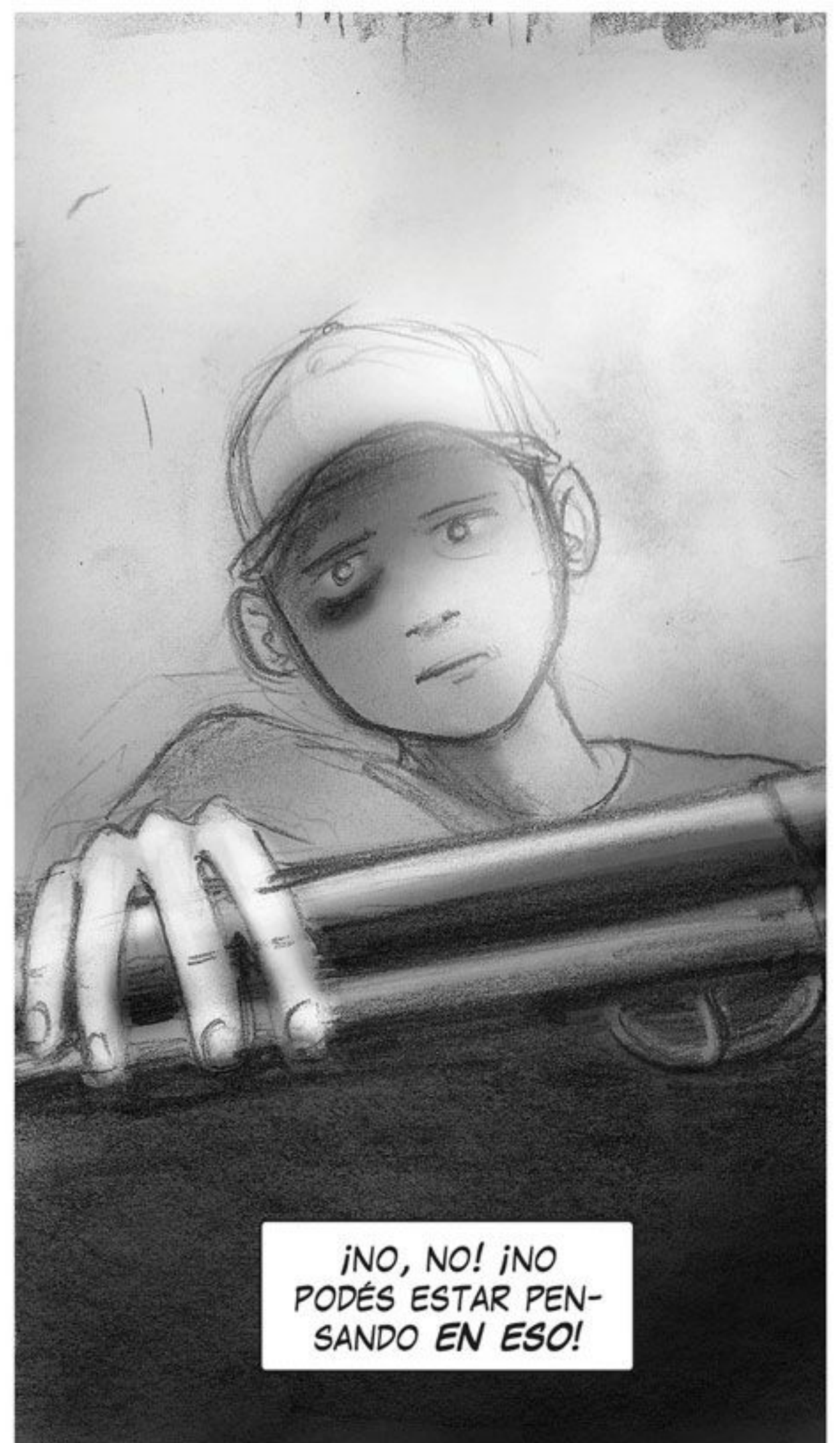


UN INÚTIL. ESO ES LO QUE SOS. CUANDO ÉL VUELVA TE VA A PONER EN TU LUGAR. ¡CLARO QUE TE VA A PONER EN TU LUGAR!



PARÁ. ¿QUÉ HACÉS AHÍ? SABÉS QUE SI SE LLEGA A ENTERAR DE QUE ENTRASTE EN SU PIEZA...

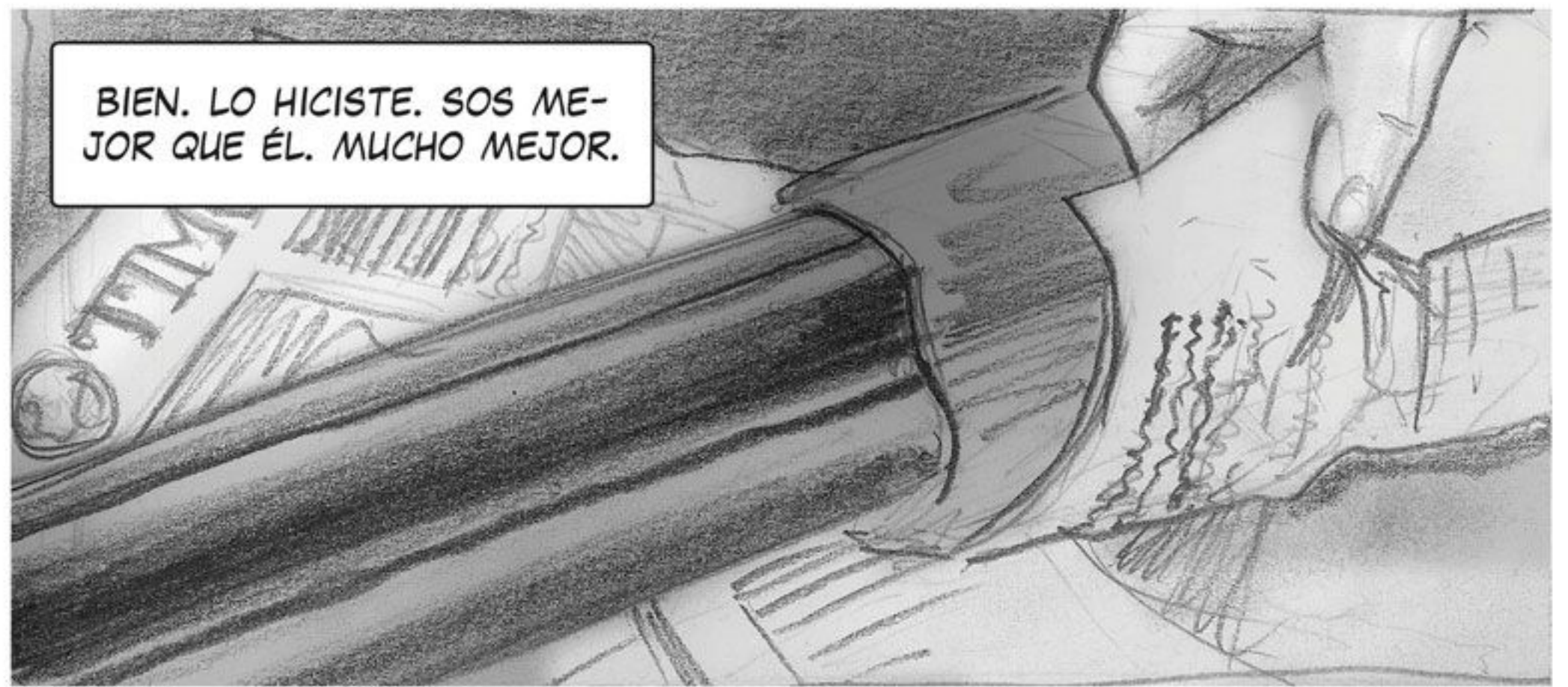
NO. PARÁ. NO IRÁS A...



¡NO, NO! ¡NO PODÉS ESTAR PENSANDO EN ESO!



¡MIERDA! ¿LO SENTÍS? ¿SENTÍS SU PODER RECORRIÉNDOLE **CADA FIBRA** DE TU CUERPO?



BIEN. LO HICISTE. SOS MEJOR QUE ÉL. MUCHO MEJOR.



Y AHORA CRUZÁ LA PUERTA Y HACETE DUEÑO DE LA CALLE. ES TODA TUYA AHORA.



¡ASÍ! SENTITE PODEROSO...

SENTELO. EN LO MÁS HONDO DE TU ALMA. NO MÁS LÁGRIMAS. NO MÁS LLORIQUEOS.

SOS MEJOR QUE ÉL. LLEGÓ LA HORA DE DEMOSTRARLE **QUIÉN SOS** EN REALIDAD, DE QUE APRENDA CON QUIÉN SE METIÓ...



...DE QUE SIENTA EL DOLOR Y LA HUMILLACIÓN. SÍ, CLARO QUE SÍ... **SOS EL MEJOR.**



PERO... ESPERÁ... ¿QUÉ HACÉS?



LA FRAGILIDAD DEL SER

por roberto j. rodríguez y segismundo

Tañen campanas
dentro de mi cabeza.

DONG
DONG

DONG DONG L



El estruendo
es ensordecedor...
Insoportable...

Mi mente
permanece
varada, en un
sempiterno
mar cacofó-
nico, provo-
cado por el
incesante
repicar de las
campanas.



Me refugio en lo abstracto.
tal vez así logre acallar el
enloquecedor sonido
de las campanas.



Mi corporalidad se
precipita, lejos del alma,
llevándose consigo cualquier
atisbo de racionalidad.



DONG

La negrura que
lo inunda todo se
desgarra. y del manto
de oscuridad nace
una imagen que...

...a pesar de no
comprenderla...

...duele...

...tantísimo...



Siento cómo me devoran
las horribidas fauces del realismo...

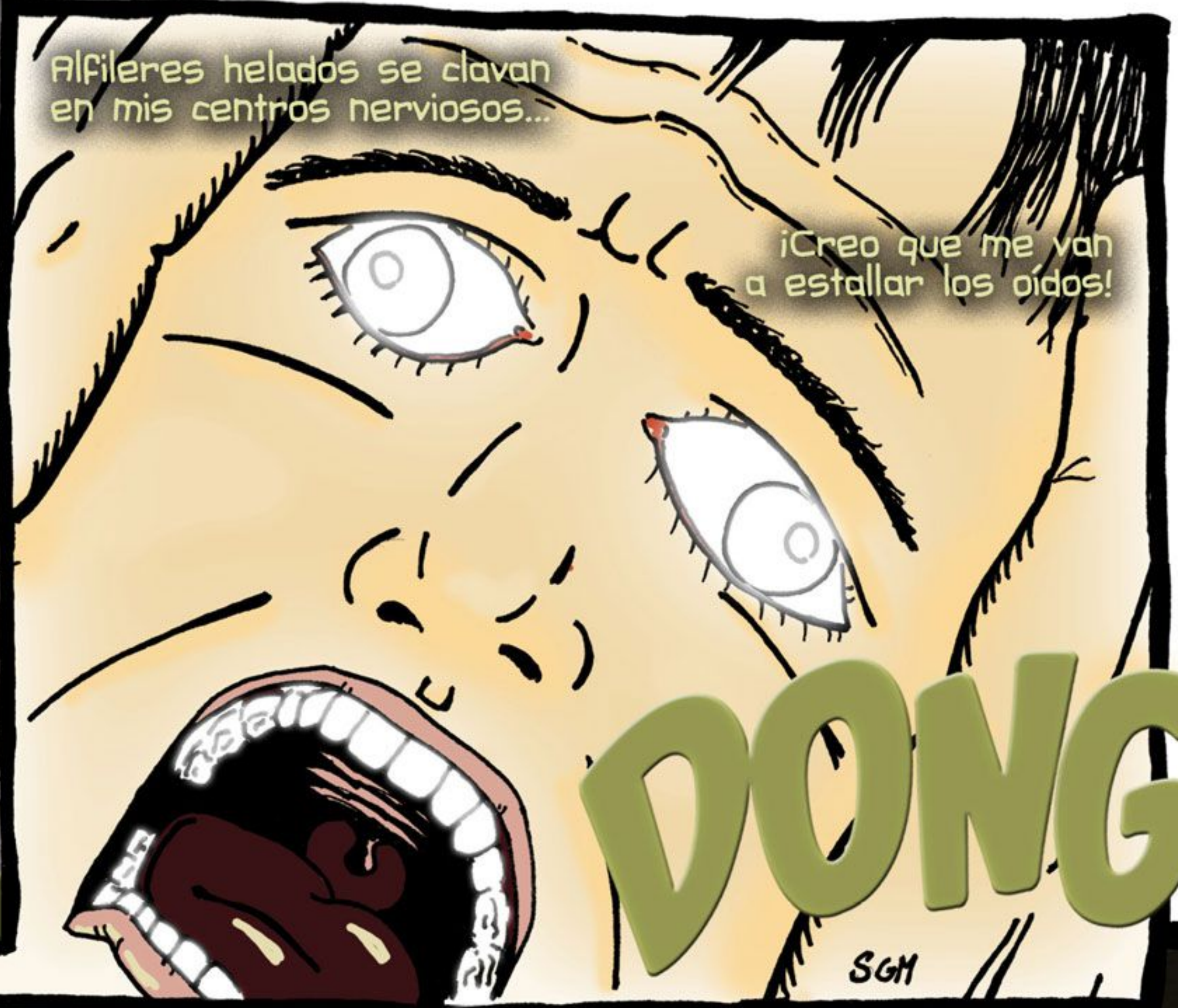
...el dolor se desliza
por mi garganta...

...como algo
vivo...



Alfileres helados se clavan
en mis centros nerviosos...

¡Creo que me van
a estallar los oídos!



DONG DONG

DONG

SGH

No puedo atribuir un
nombre a la cara que...

...durante un instante...

...se refleja en la
superficie agrietada...



DONG
DONG

Sé que la conozco...
y que la quiero.

Pero nada más.



Ya no siento el frío.

De hecho, ya no
siento nada.

Nada en
absoluto.



DONG DONG



Balbucesos inconexos de retorcida coherencia.

¿Y las campanas?

Paz...

Espera un momento... No terminan de ensamblarse...

Pues déjalo. Si las piezas nos llegan defectuosas, qué culpa tenemos nosotros.

Un minuto...

Apesta a carne quemada.

Dura un parpadeo, pero la sensación de libertad es embriagadora.



¡Malditas campanas!

La mente se desprende del cuerpo...

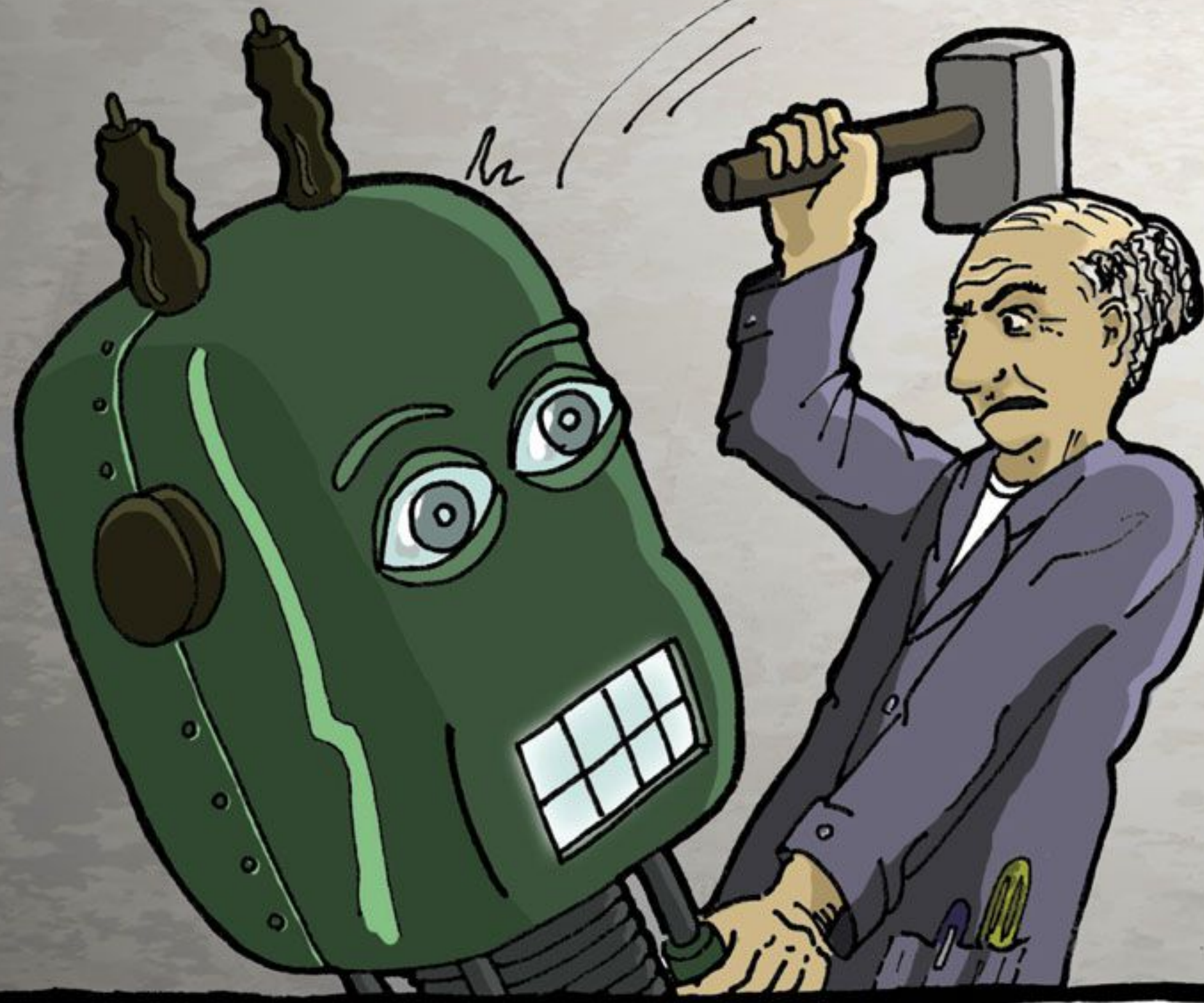
...se desgaja...



DONG DONG DON

SGM

DONG



Ya está,
hombre.
Terminé

Pues ponlo
en *Stand by*, y
vámonos a comer.
Que me muero
de hambre.

SGM



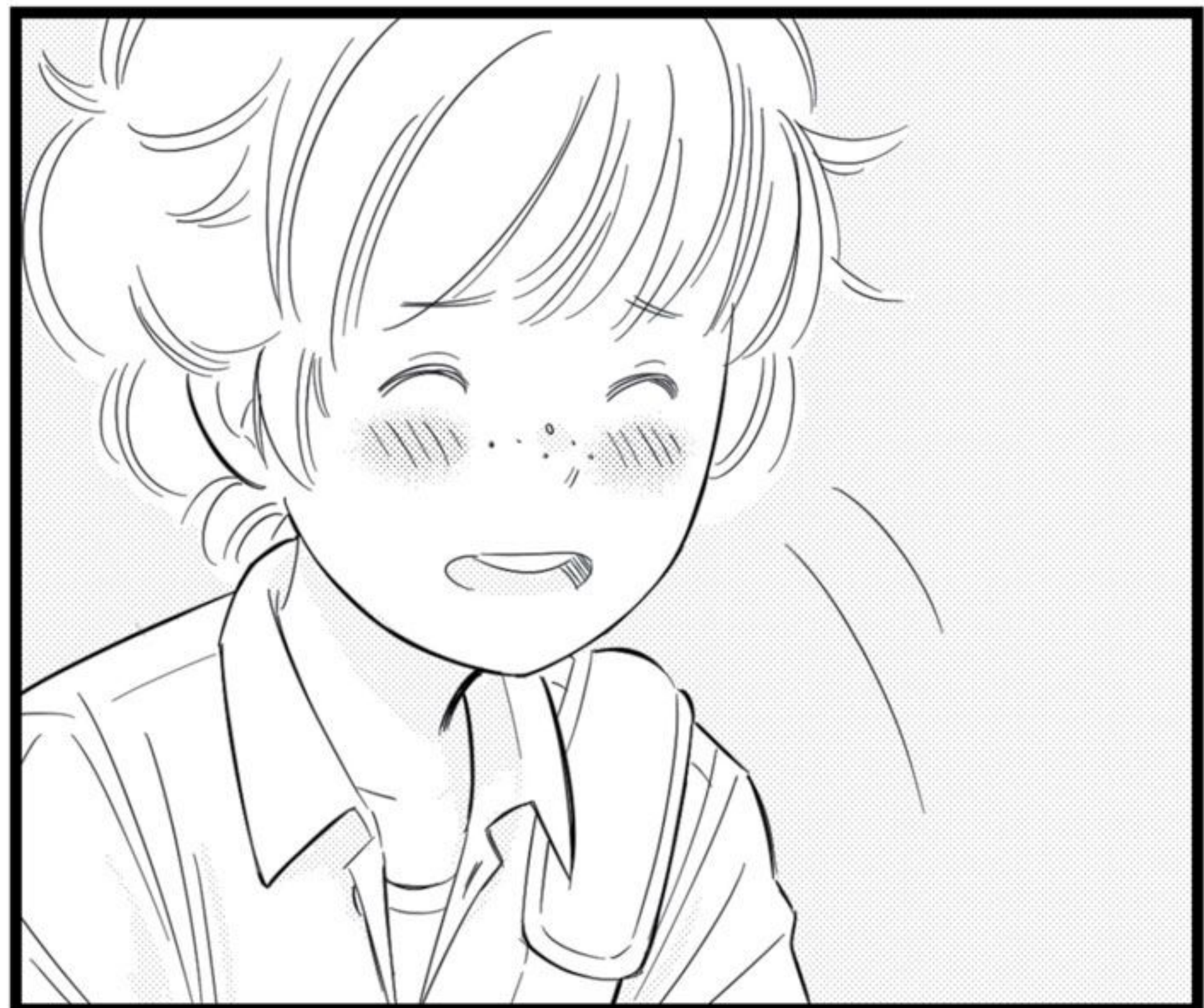
LA FRAGILIDAD DEL SER

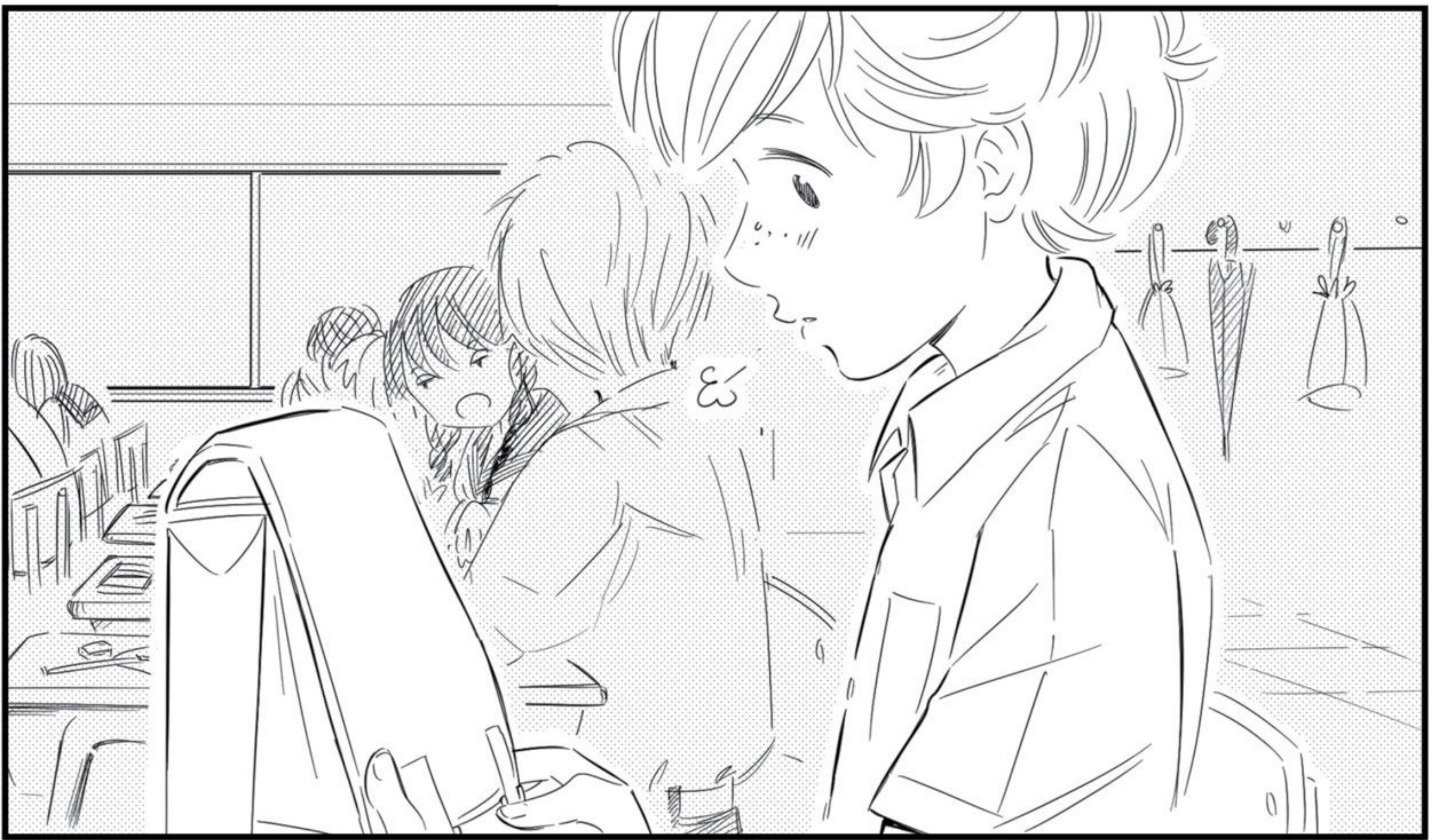
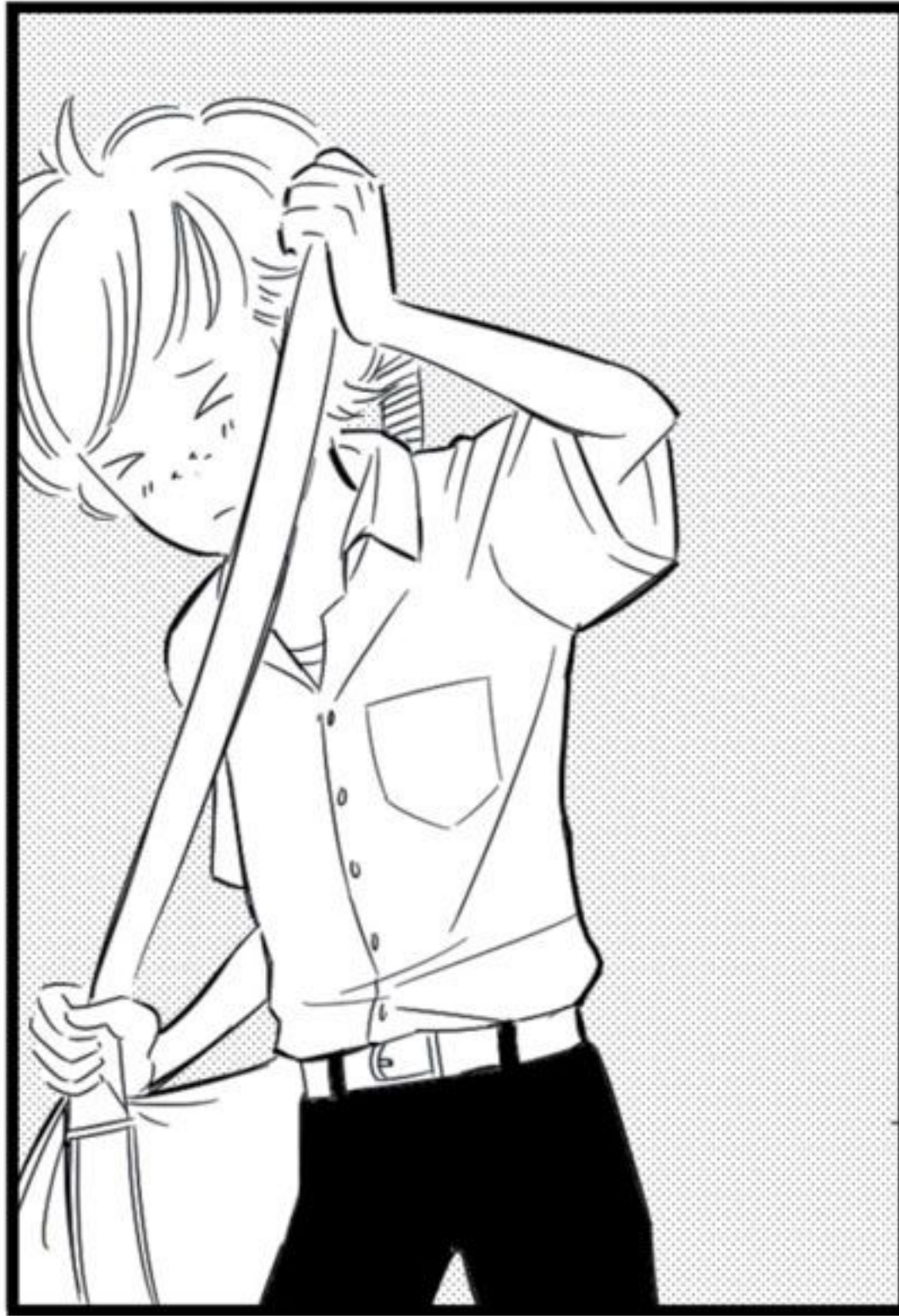
Guión: Roberto J. Rodríguez
Arte: Segismundo

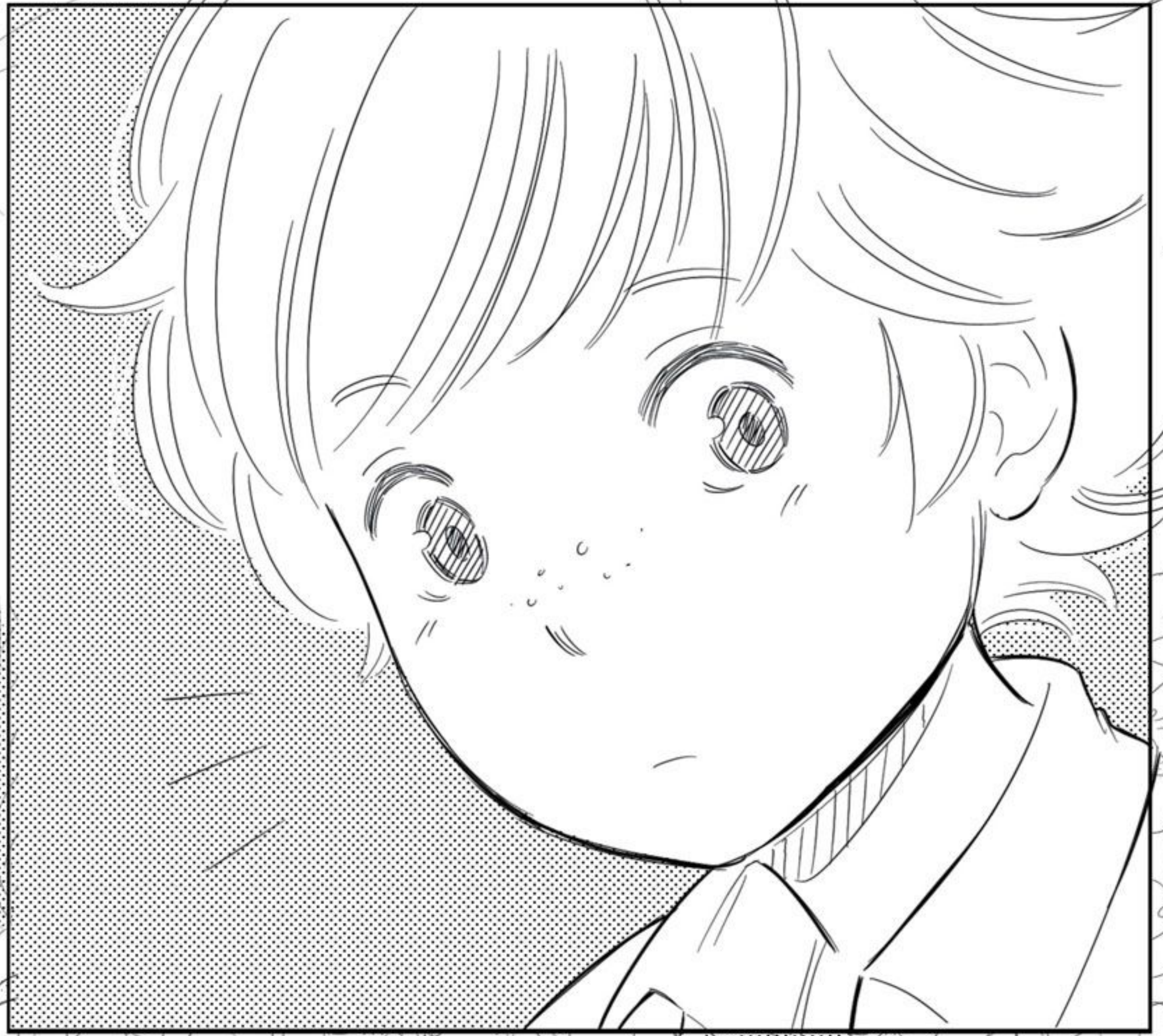
Era junio...

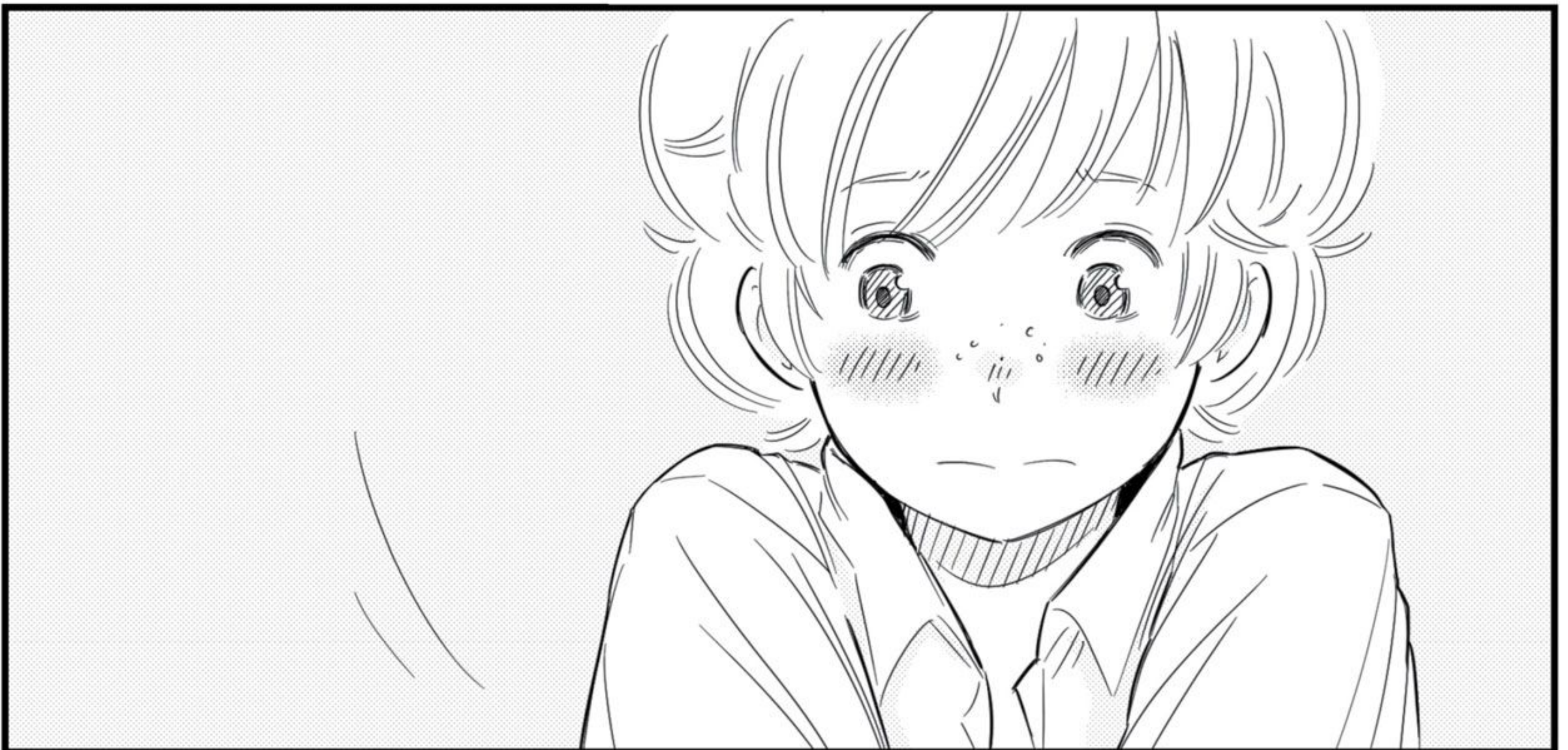
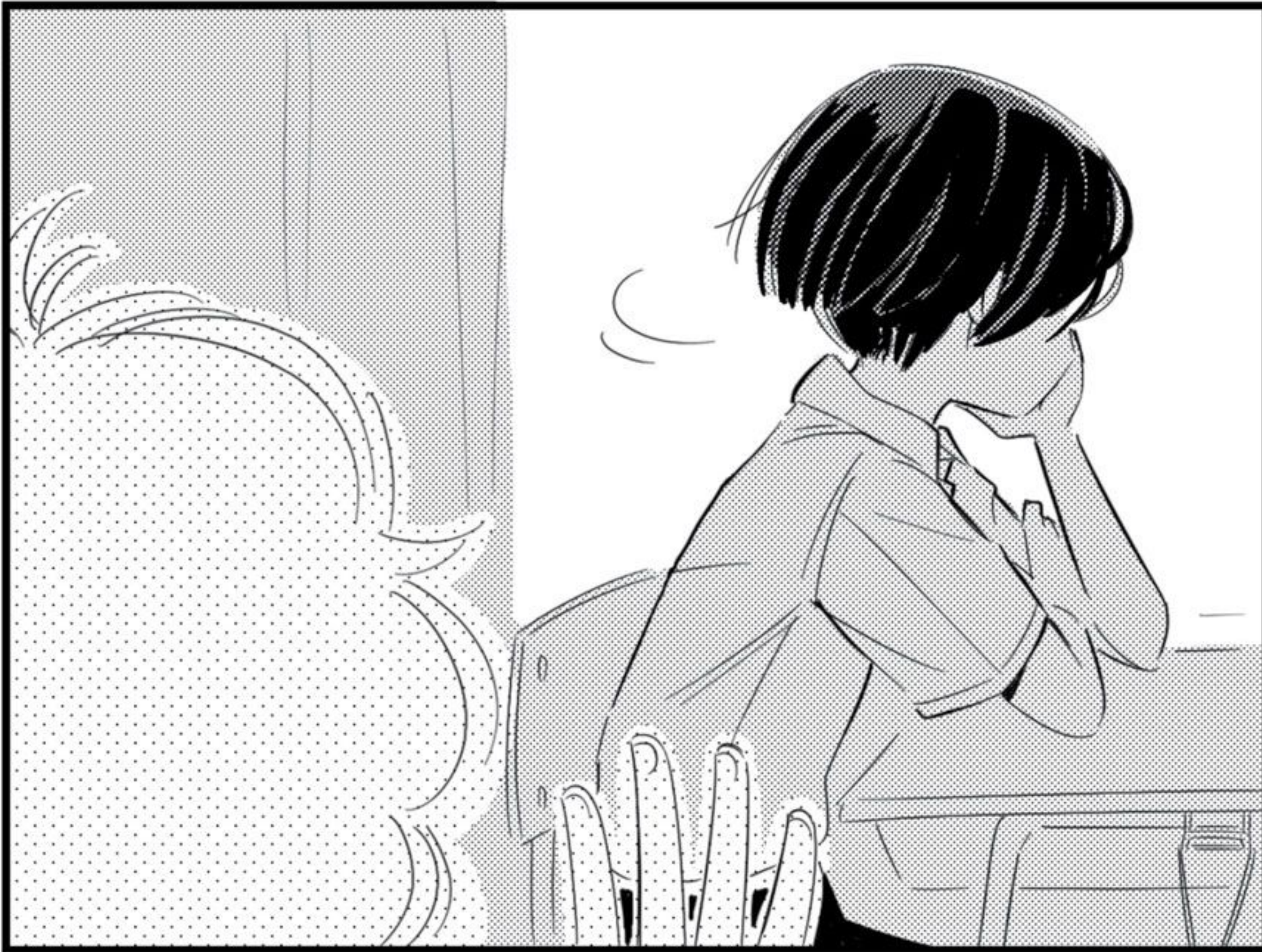
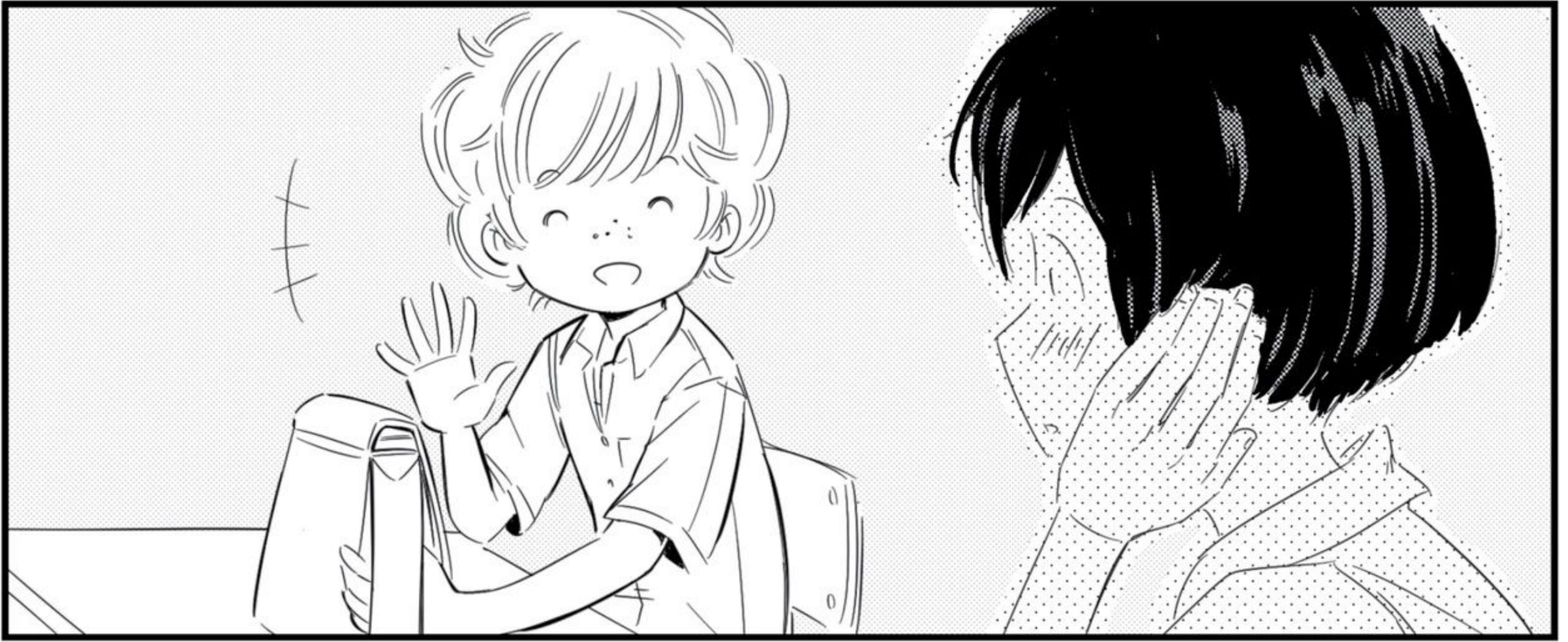
por Hanaoka













...cuando me encontré con el primer amor.



Decían que aparecía de la nada.



Como un fantasma.



Con un enorme cuchillo de hoja ancha.



¿Es lo que queda?



Si.



Es lo último.



No soportaré estos terribles dolores.



Tranquila cariño...



"...Si Dios quiere, pronto tendrás más."



"No metas a Dios en esto."

"Ten paciencia. Prometí el doble de dinero. Vendrá."



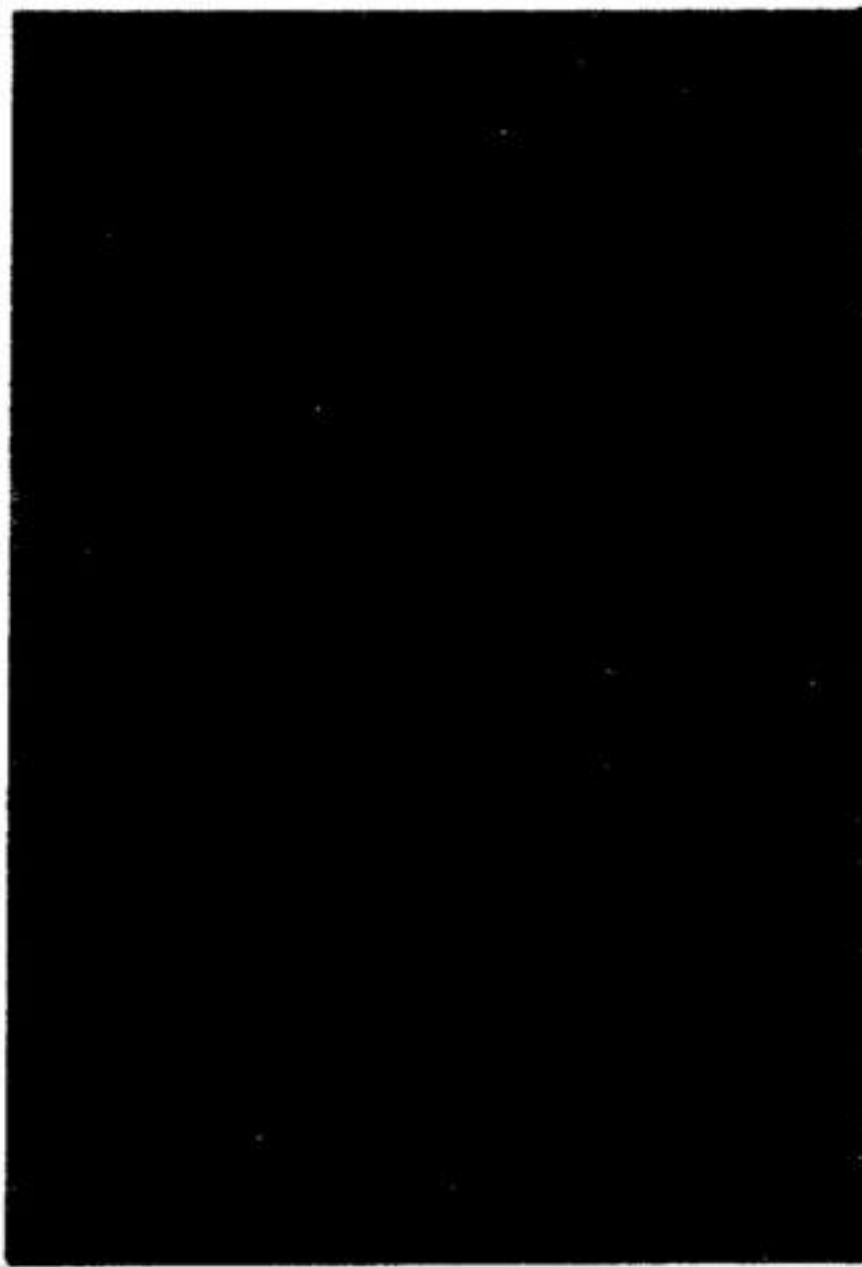
"Lo sé. Odio que lo haga, pero rezo porque lo haga pronto."













GATOS

SE LE HA IDO LA CABEZA, JOVEN, HAY QUE INGRESARLA, NO PODEMOS SEGUIR ASÍ.

ESTA OBSESIONADA CON SUS GATOS, ¿SABE? LA POBRE ESTA SOLA, SU MARIDO LA DEJÓ.

VA A PROVOCAR UNA DESGRACIA CON TODA ESA BASURA QUE ESTA ACUMULANDO, ¡ESTA LOCA!

¿LLEVA SEMANAS SIN SALIR?

ESTUVIMOS LLAMANDO A SUS HIJOS PERO ESTÁN ILOCALIZABLES, ADEMÁS, PARECE QUE JUAN, SU MARIDO, LA DEJÓ HACE UNAS SEMANAS, DESDE ENTONCES NO SALE DE CASA.

ESTA MUY MAL, PIENSA QUE SI SALE, ALGUIEN VA A QUITARLE SUS GATOS.

YA ESTABA LOCA MUCHO ANTES DE QUE SU MARIDO SE FUERA, DE HECHO, EL ESTABA TAN LOCO O MAS QUE...

UN POCO DE CALMA, POR FAVOR, EL EQUIPO SANITARIO Y LOS SERVICIOS SOCIALES LLEGARÁN EN BREVE. AHORA QUÉDENSE AQUÍ Y DEJEN QUE HAGAMOS NUESTRO TRABAJO.

POLICIA LOCAL



LA POBRE ESTÁ MEDIO CIEGA, ¿SABEN?, SIEMPRE ACUMULÓ BASURA, PERO DESDE QUE SU MARIDO NO ESTÁ HA EMPEORADO MUCHO.

¡SEÑORA MARÍA DEL CARMEN, SOMOS LA POLICÍA, POR FAVOR, ÁBRANOS LA PUERTA!

SERÁ MEJOR QUE SEA USTED QUIEN HABLE CON ELLA.

¿QUIÉN ES, QUÉ QUIEREN? NO NO LOS CONOZCO.



HOLA MARICARMEN SOY LUIS, TU VECINO DEL CUARTO, ESTOS SEÑORES NECESITAN ENTRAR EN TU CASA PARA COMPROBAR QUE ESTÁS BIEN.

ADEMÁS VAN A VENIR UNOS MEDICOS QUE TE VAN A MIRAR POR SI TE DUELE ALGO, ¿QUE TE PARECE?, ABRE ANDÁ.

MIS GATOS.

NO TE PREOCUPES POR LOS GATOS, YO ME QUEDARÉ CUIDÁNDOLOS MIENTRAS VUELVES, PERO NO PUEDES PERDER ESTA OPORTUNIDAD.



¡UF, QUE OLOR!

NO ME PUEDO IR, JUAN A SALIDO Y NO TIENE LLAVES, ES MUY DESPISTADO ESTE HOMBRE, COMIDA PARA LOS GATOS, MIS GATOS, MIS NIÑOS...

LOS GATOS ESTAN BIEN YO ME OCUPO.

MIS GATOS.

VAN A COMPROBAR QUE TIENES TODO EN ORDEN, QUE NO HAYA NADA QUE PUEDA HACERTE DAÑO

EL 112 HA LLEGADO.
¿LE IMPORTARÍA ACOMPAÑAR
AFUERA A LA SEÑORA?
ECHAREMOS UN VISTAZO
A LA VIVIENDA.

POR SUPUESTO
VAMOS MARICARMEN,
VENGA CONMIGO, VAYAMOS
AFUERA.

¡MIS GATOS, NO!
NO PUEDO DEJARLOS
SOLOS, JUAN TRAE
COMIDA A LOS
GATOS, MIS GATOS

NO SE PREOCUPE
SEÑORA, BUSCAREMOS SUS GATOS
Y SE LOS LLEVAREMOS SANOS
Y SALVO.

ES INCREIBLE, ¿CÓMO
PUEDE MOVERSE ENTRE
TANTA BASURA UNA
MUJER TAN MAYOR
Y MEDIO CIEGA?

UNA PENA LLEGAR
A ESTO.

BUSQUEMOS A
ESOS MALDITOS
GATOS Y SALGAMOS
DE AQUÍ
PRONTO.

HAY COMIDA
PODRIDA.

NO TOQUES
NADA, AQUÍ CUALQUIER
COSA TE PUEDE CREAR UNA
INFECCIÓN, SI ES QUE NO
LA HEMOS COGIDO YA.

AQUÍ HAY
BASURA ACUMULADA
DE HACE AÑOS, NO
ME EXTRAÑA NADA
QUE EL MARIDO
SE LARGARA.



ESOS ANIMALES PUEDEN ESTAR EN CUALQUIER SITIO, SALGAMOS DE ESTA POCILGA, ESTOY A PUNTO DE VOMITAR ... MININO ... MININO ... AGG QUE ASCO ... ¡VÁMONOS!

CRE... CREO QUE YA HE ENCONTRADO A ESOS ... GATOS.

... Y ...

... A SU MARIDO.

2: Stukaterror

REICHKAMERADEN (II)
por guillermo martínez almodóvar y
gastón "allmanzor" martino

CREO QUE YA
VEO ALGO...

DESIERTO LIBIO.
MAYO DE 1942.

¡SÍ! ¡POR FIN SALIMOS!

BRRRR

BRRRR

BRRRR

¡BRAVO, LARS! ¡PERO SI HUBIESES SIDO IGUAL DE
HÁBIL PARA EVITAR LA TORMENTA DE ARENA
EN LUGAR DE METERNOS DE CABEZA EN
ELLA, AHORA NO ESTARÍAMOS PERDIDOS NI
MUERTOS DE SED!!

BRRRR

MIS COMPAÑEROS NO EXAGERAN, Y TIENEN RAZÓN AL ECHARME EN CARA EL HABER NOS PERDIDO. SE NOS HA TERMINADO EL AGUA Y HEMOS TENIDO QUE BEBER LA DEL RADIADOR DE NUESTRO VEHÍCULO. DE HABER PROBADO ACIDO DE BATERÍAS NO HUBIÉSEMOS VISTO DIFERENCIA ALGUNA. ¡UN SABOR REPULSIVO!

SI POR AQUÍ HABÍA REFUERZOS INGLESES PARA
EL-GAZALA, COMO ESPERA ROMMEL, SEGURO
QUE ESA TORMENTA LOS HA TRAGADO A TODOS.

BRRRRRR

ASTON

EL MAPA DEL SECTOR QUE TENÍAMOS QUE
EXPLORAR MUESTRA UN OASIS. LO MALO
ES QUE NO SABEMOS SI SEGUIMOS DENTRO
DEL MAPA...

¡BUENO, YA
ESTÁ BIEN!

¿EH, LARS?

¡CUANTA ARENA! ¡ME HE
TRAGADO MEDIO NORTE
DE ÁFRICA POR NARIZ Y BOCA!

COMO LAS CHICAS DEL
BURDEL "CAIRO", QUE
TAMBIÉN HAN TRAGADO
LO SUYO...

Y COMO NO PODÍA SER DE OTRA MANERA, EL NUEVO VEHÍCULO SEMI-ORUGA BLINDADO QUE TRIPULÁBAMOS VENÍA DANDO PROBLEMAS TODA LA MAÑANA...



VUELVE A CHIRRIAR LA CADENA DERECHA...

OYE, ROHN; ¿Y SI DESATAMOS YA A GÜDRUM? PARECE QUE ESTÁ UN POCO MEJOR. NO GRITA COMO ANTES.

GÜDRUM, EL RADIO OPERADOR, LLEVA ATADO VARIAS HORAS. LA SED Y EL CALOR HAN ALTERADO SU PERCEPCIÓN DE LA REALIDAD...



¡BURDELES! EL "SIETE VELOS"... ¡¡LO VEO EN LONTANANZA, JA JA!!

YA VUELVE A EMPEZAR...

RECUERDO EL "SIETE VELOS", EN TRIPOLI. TE HACÍAN SERVICIO COMPLETO: CAMA Y PUÑALADA EN EL RIÑÓN AL ACABAR PARA SACARTE HASTA EL ÚLTIMO MARCO.



¡AQUÍ MISMO ME LA DIO ESA PERRA!

¡PERO SI ESOS TAJOS TE LOS HICISTE TÚ MISMO PARA SANGRARTE, AQUELLA VEZ QUE CREISTE QUE ESA PICADURA DE MOSCÓN ERA DE VÍVORA DE ARENA!



¡Y VUELVO A VER A ESA CULEBRA RASTRERA!



¡¡¡BASTA DE PELEAS U OSATO CON GÜDRUM!!!

MEDIODÍA. TRAS HABERNOS ORIENTADO, Y ROGANDO POR QUE LA AVERÍA DEL SEMI-ORUGA NO VAYA A PEOR, LLEGAMOS POR FIN AL OASIS.

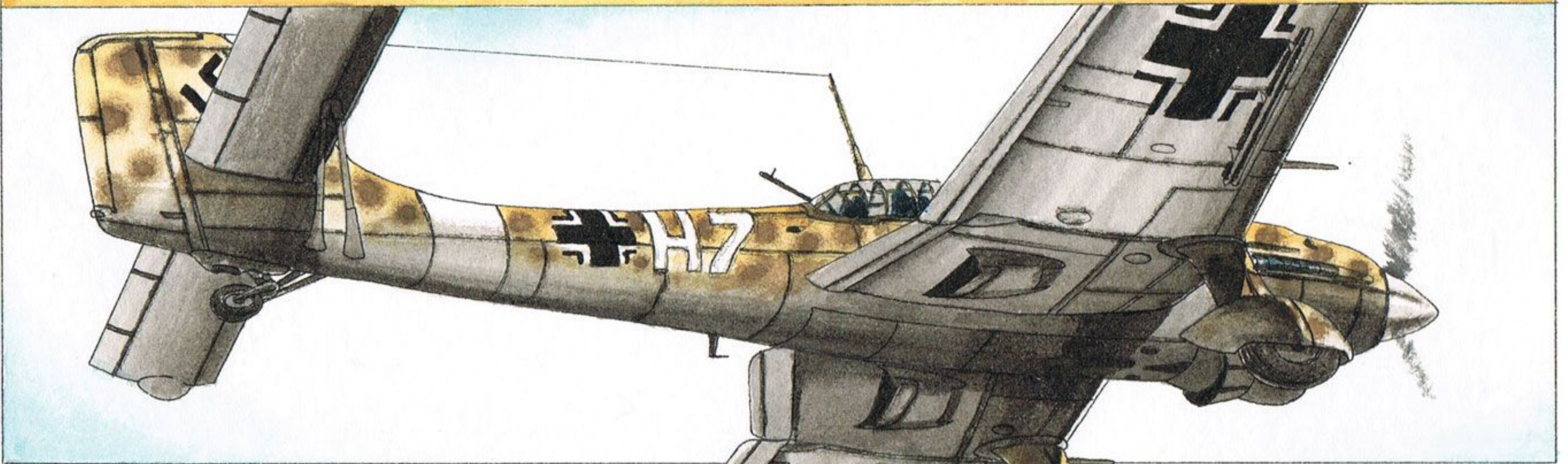


¡PALMERAS! ¡SÓLO HAY QUE RODEAR ESA DUNA!

¡AVIÓN AL FRENTE! ¡UNO DE NUESTROS STUKA!

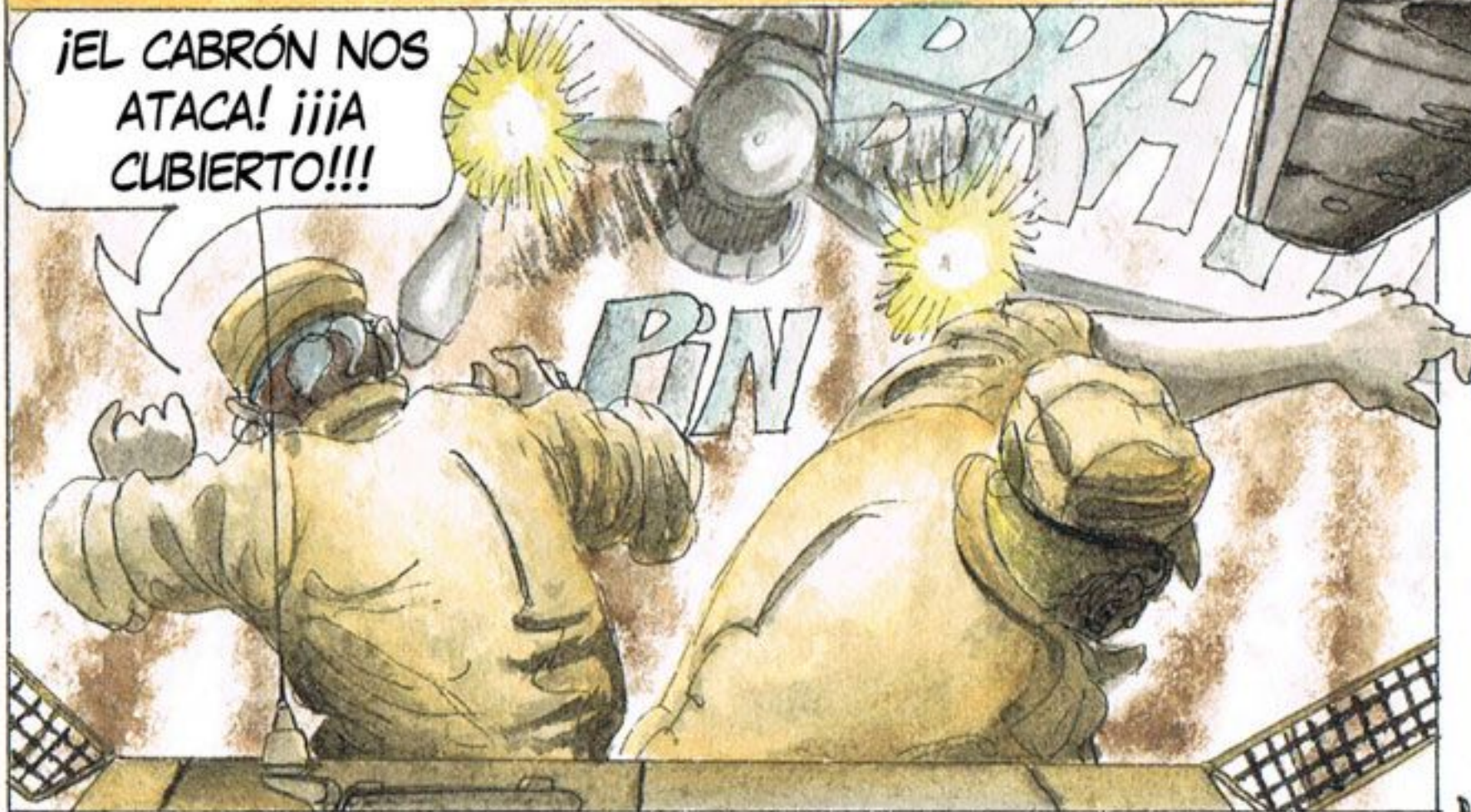
ASTON

EL BOMBARDERO EN PICADO JU 87 STUKA NOS SOBREVOLÓ UNA VEZ, MIENTRAS LO SALUDÁBAMOS CON EFUSIVOS ADEMANES.



NO SÉ CÓMO INTERPRETÓ NUESTROS GESTOS, PERO...

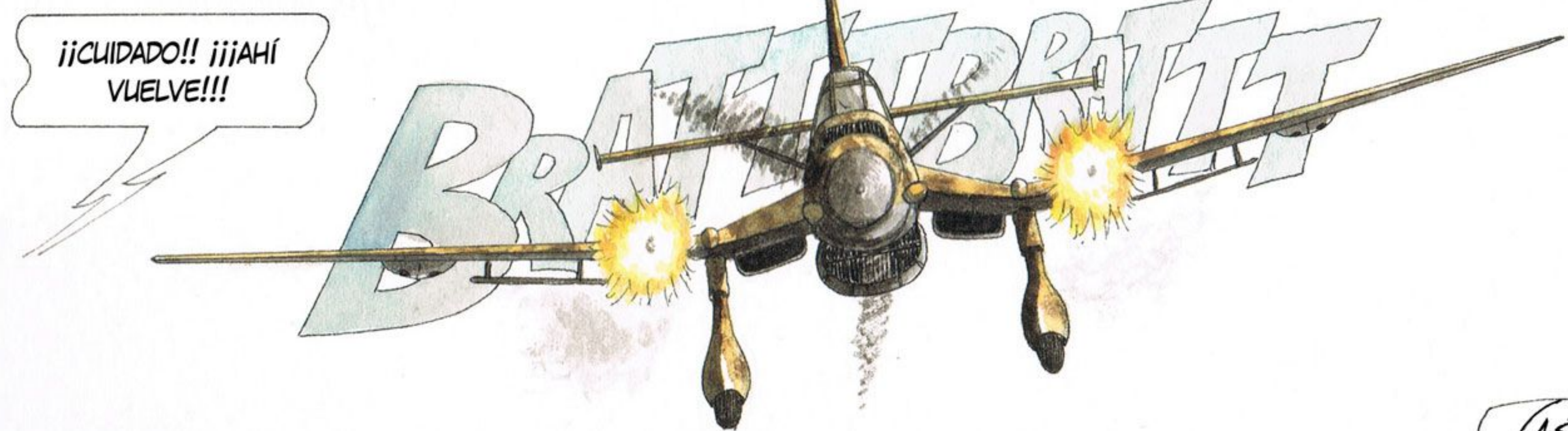
¡EL CABRÓN NOS
ATACA! ¡¡¡
CUBIERTO!!!



¡HIJO DE PERRA!
¡¡SOMOS DE TU MISMO
BANDO!!



¡¡CUIDADO!! ¡¡¡AHÍ
VUELVE!!!



ASTON

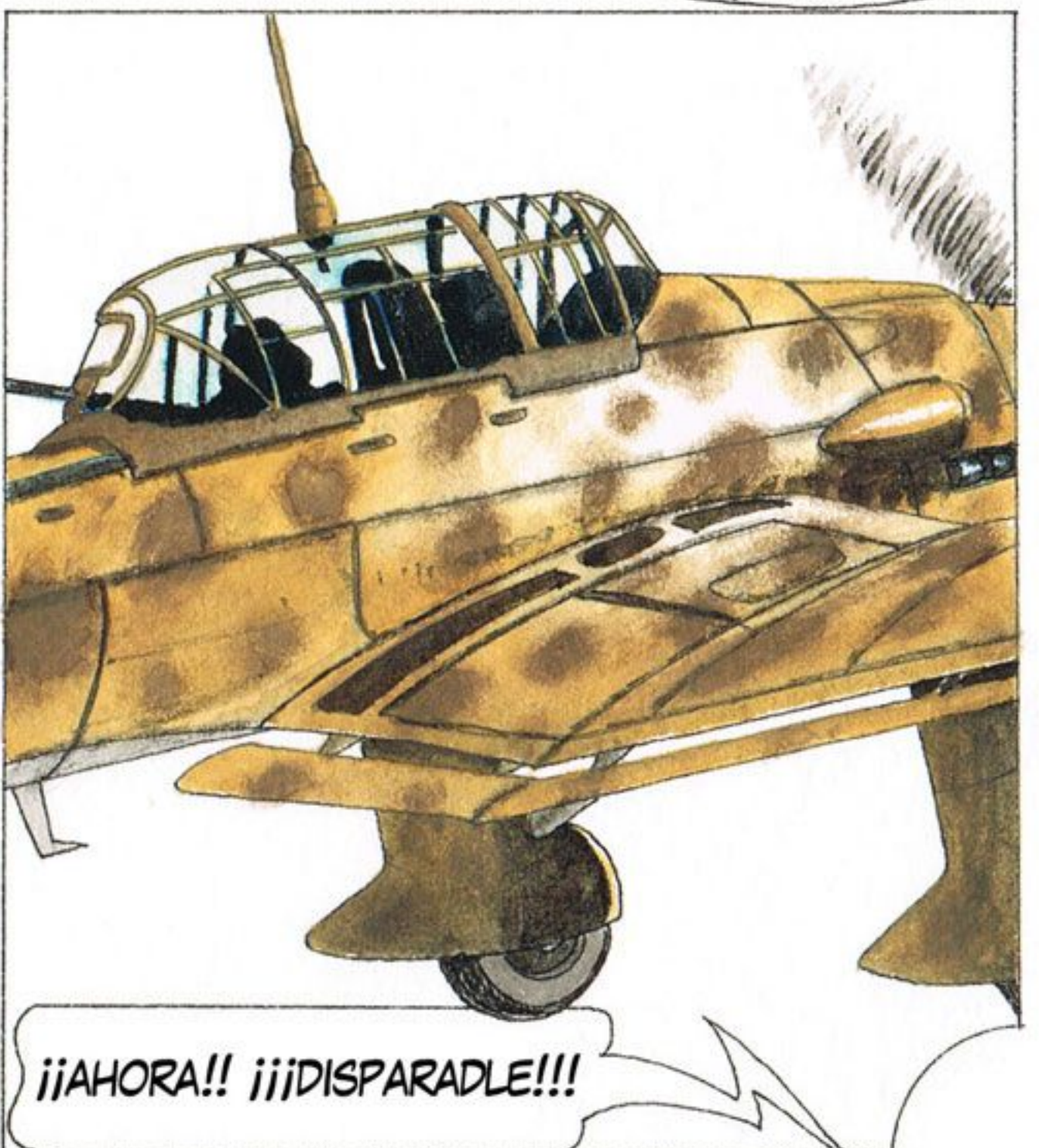
ROHN, ¿LE
DEVOLVEMOS EL
FUEGO?

¡¡PUES CLARO,
IDIOTA,
ANTES
DE QUE NOS
TRITURE!!

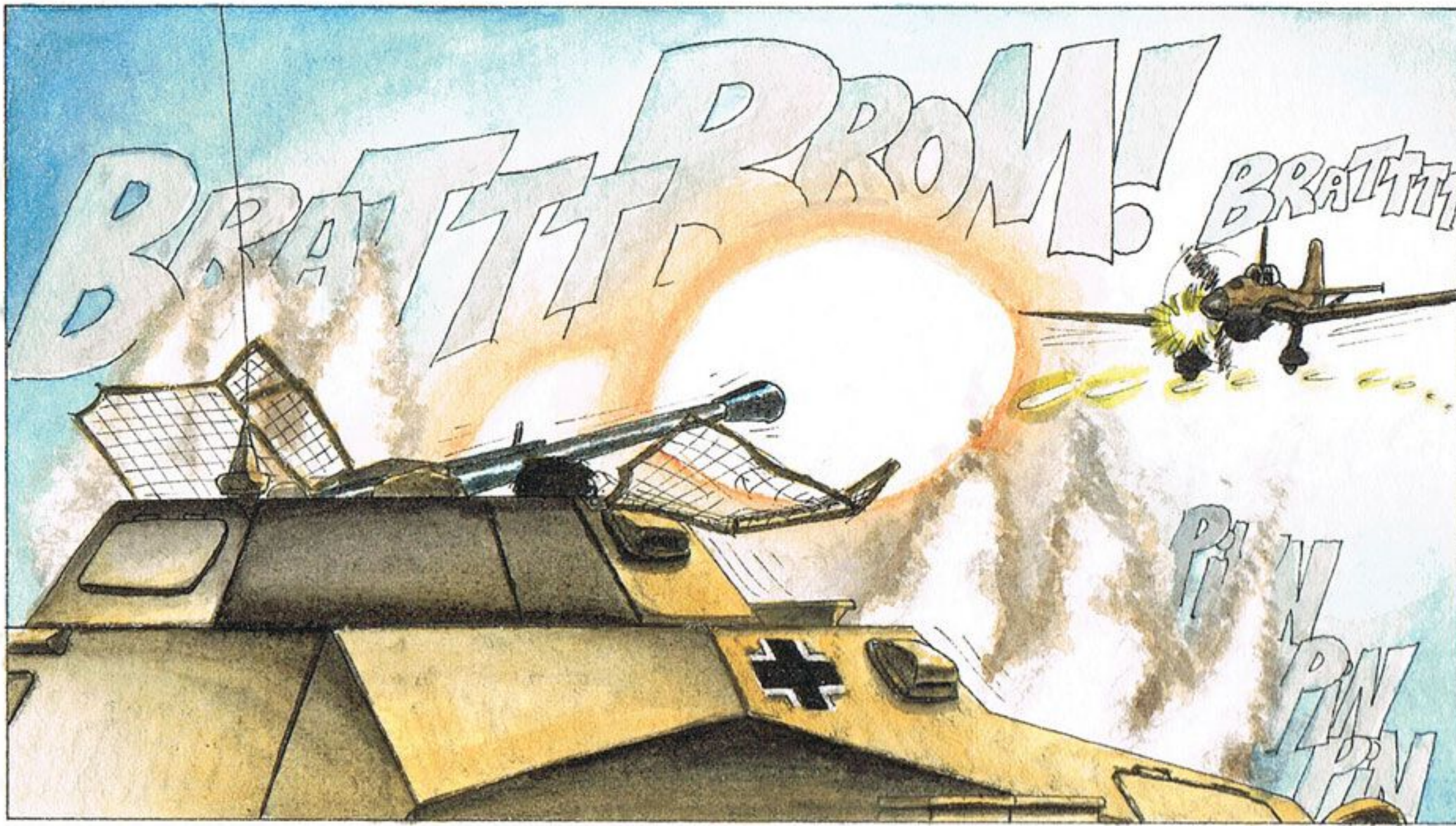


NUESTRO CAÑÓN ANTIAÉREO DE
20MM QUEDÓ LISTO PARA UN
ENÉRGICO "FUEGO AMIGO"...

...ÁNGEL DE LA MUERTE, TE VEO...

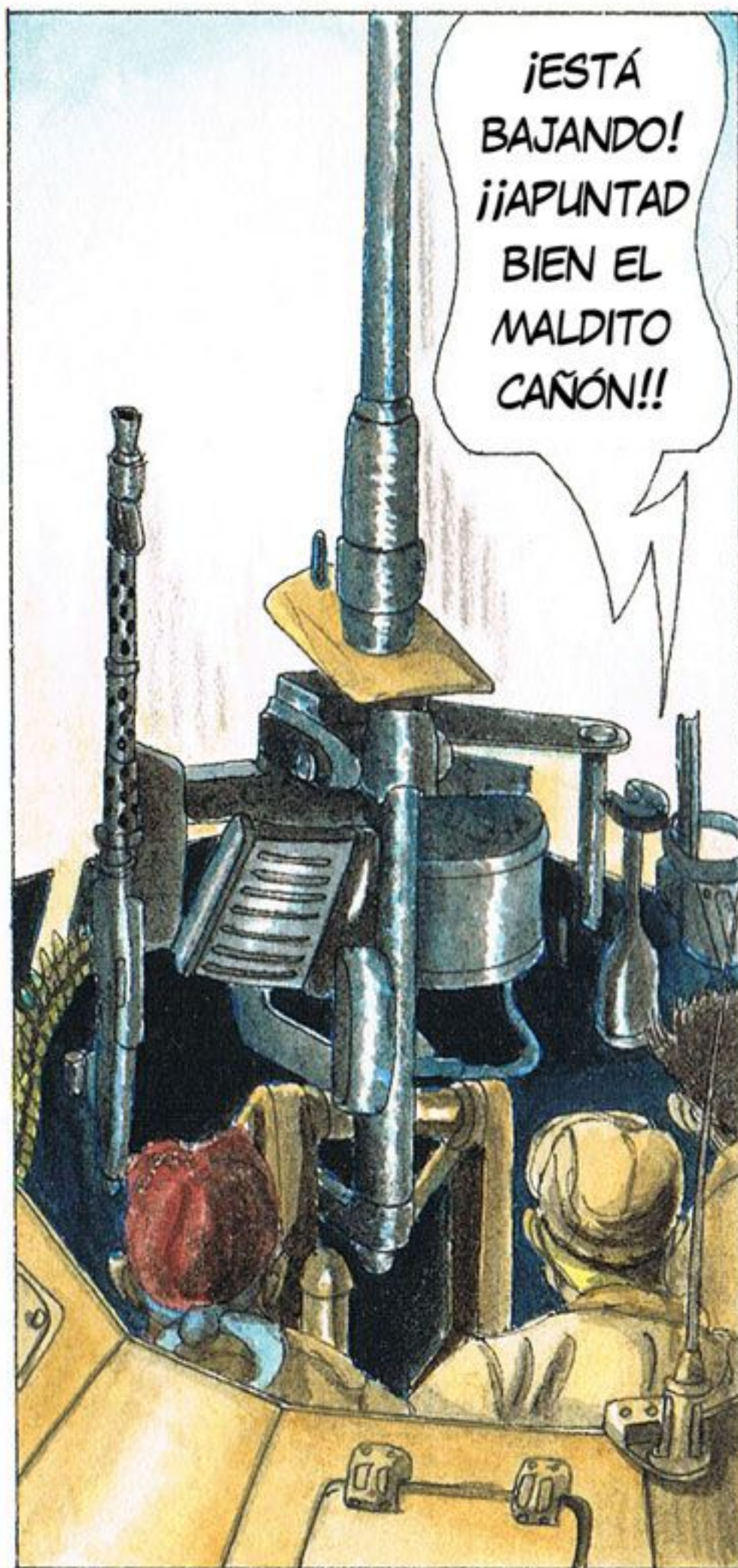


¡¡AHORA!! ¡¡DISPARADLE!!!



¡NO LE DIMOS NI UNA VEZ!

GÜDRUM LOGRÓ DESATARSE, PERO NINGUNO DE NOSOTROS PRESTÓ ATENCIÓN A DICHO ACONTECIMIENTO...

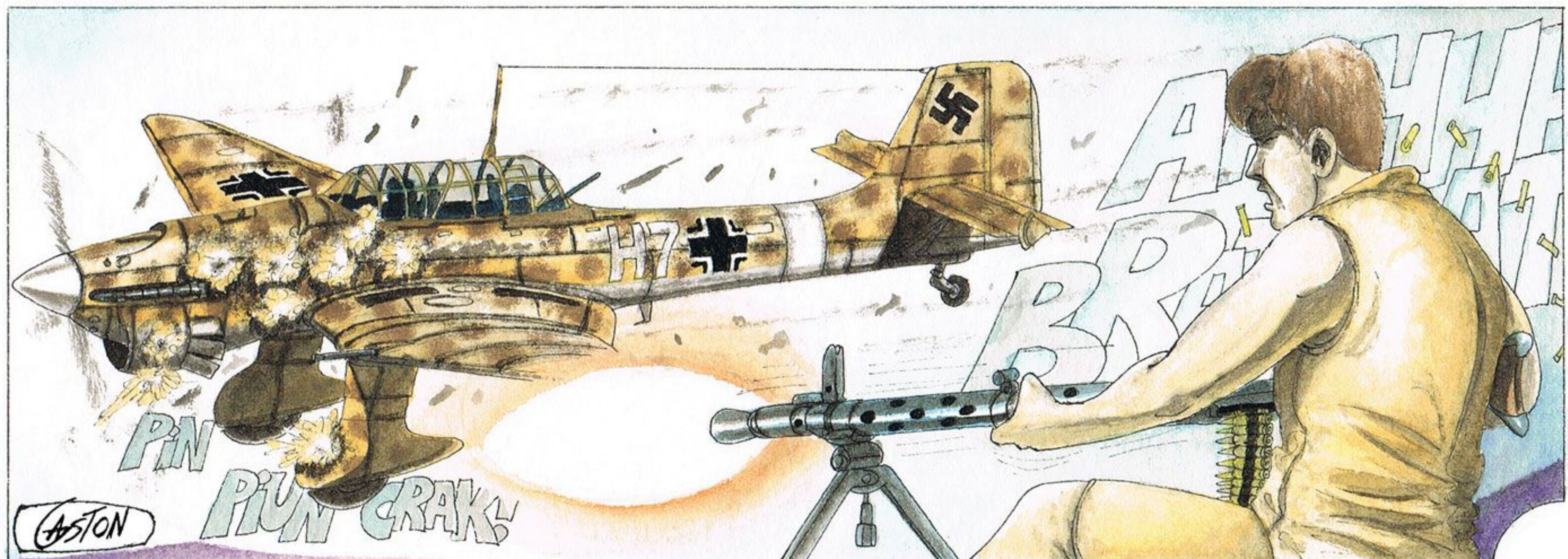


¡ESTÁ BAJANDO!
¡¡APUNTAD BIEN EL MALDITO CAÑÓN!!

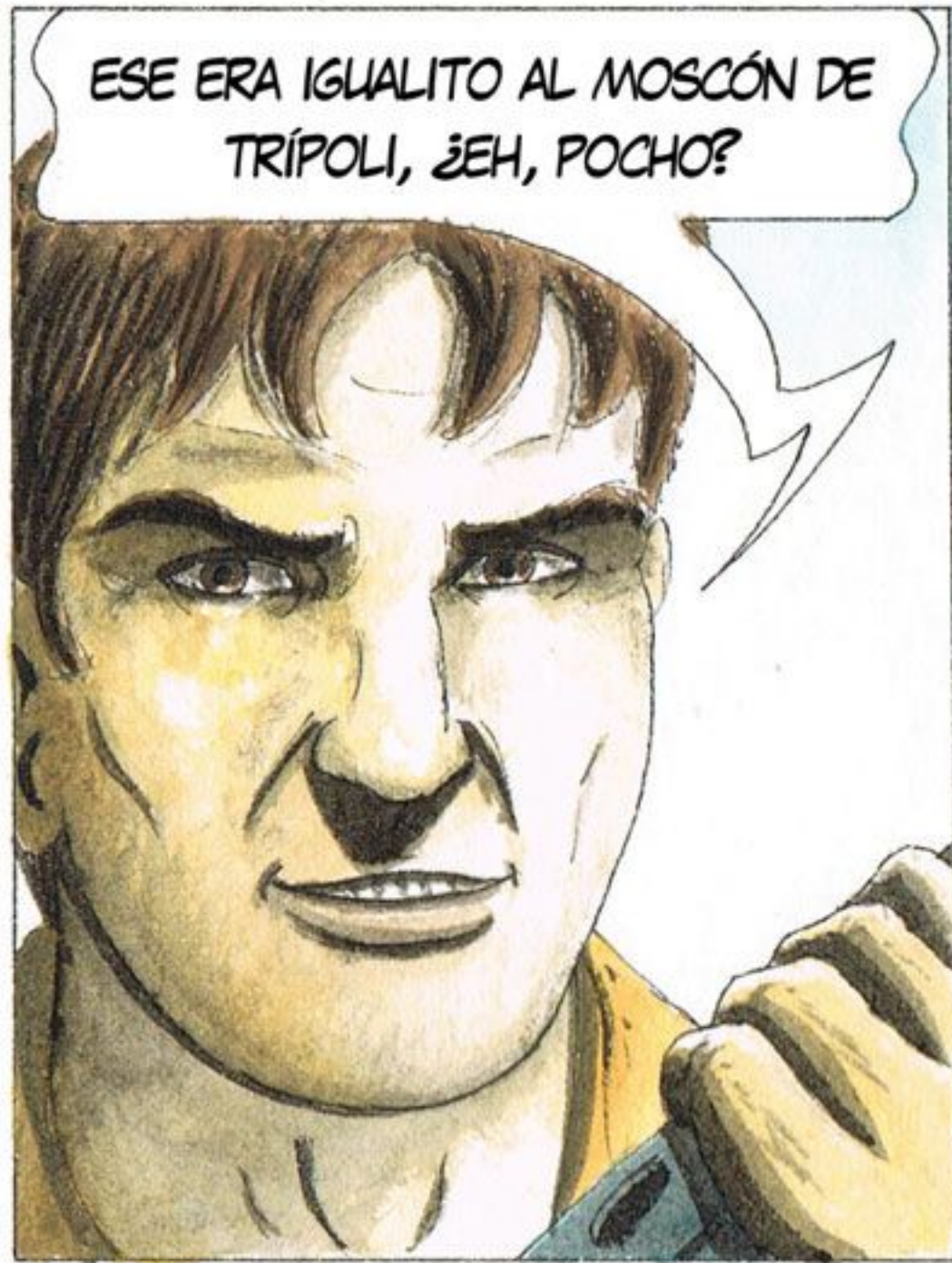
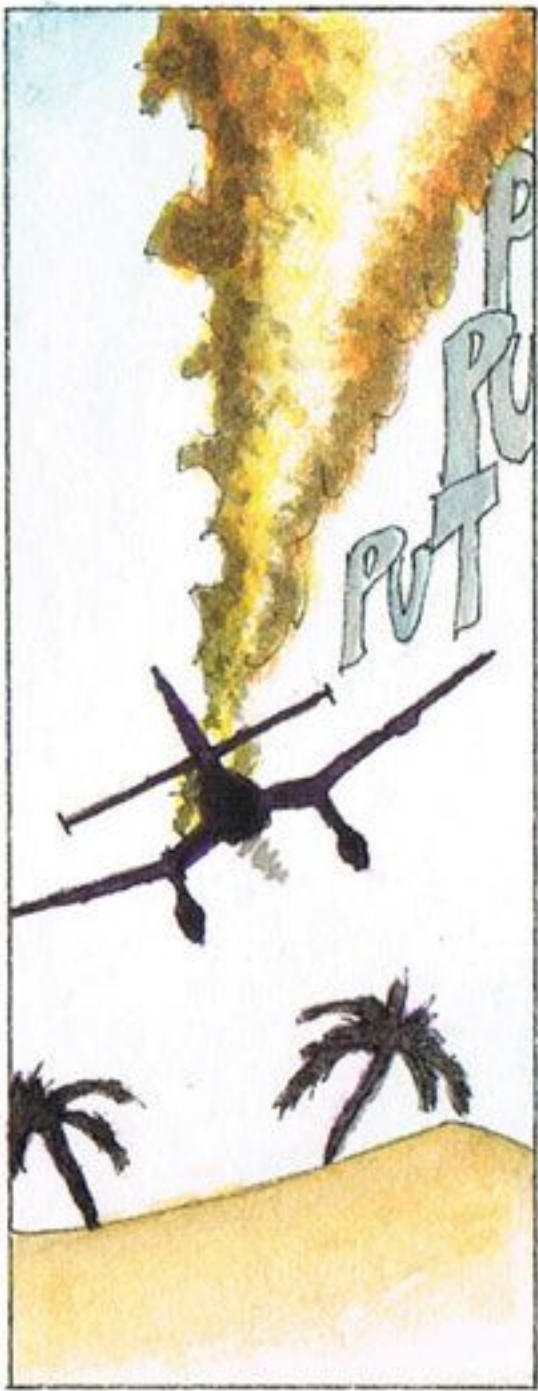
...Y EN EL MOMENTO EN EL QUE EL ATACANTE HIZO UN EXTRAÑO DESCENSO...



¡¡SALVEMOS EL "SIETE VELOS"!!



ASTON

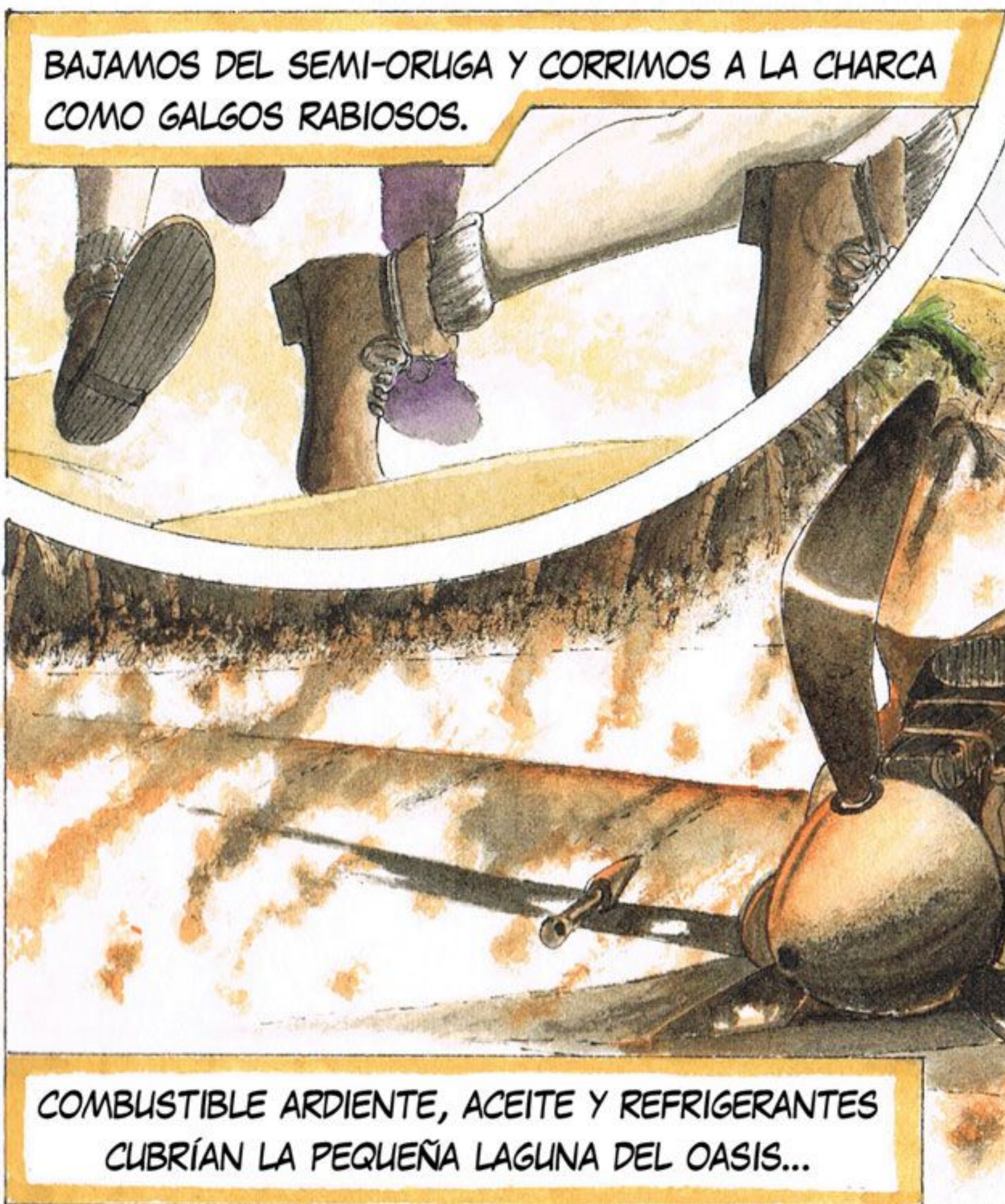


ESE ERA IGUALITO AL MOSCÓN DE TRÍPOLI, ¿EH, POCHO?



¡YA DIJE QUE FUE UNA BUSCONA LADRONA!

¡DEJAOS DE TONTERÍAS! ¡EL STUKA HA CAÍDO EN EL OASIS!!



BAJAMOS DEL SEMI-ORUGA Y CORRIMOS A LA CHARCA COMO GALGOS RABIOSOS.

¡VIRGEN DE KAZÁN! ¡EL AGUA ESTÁ EN LLAMAS!

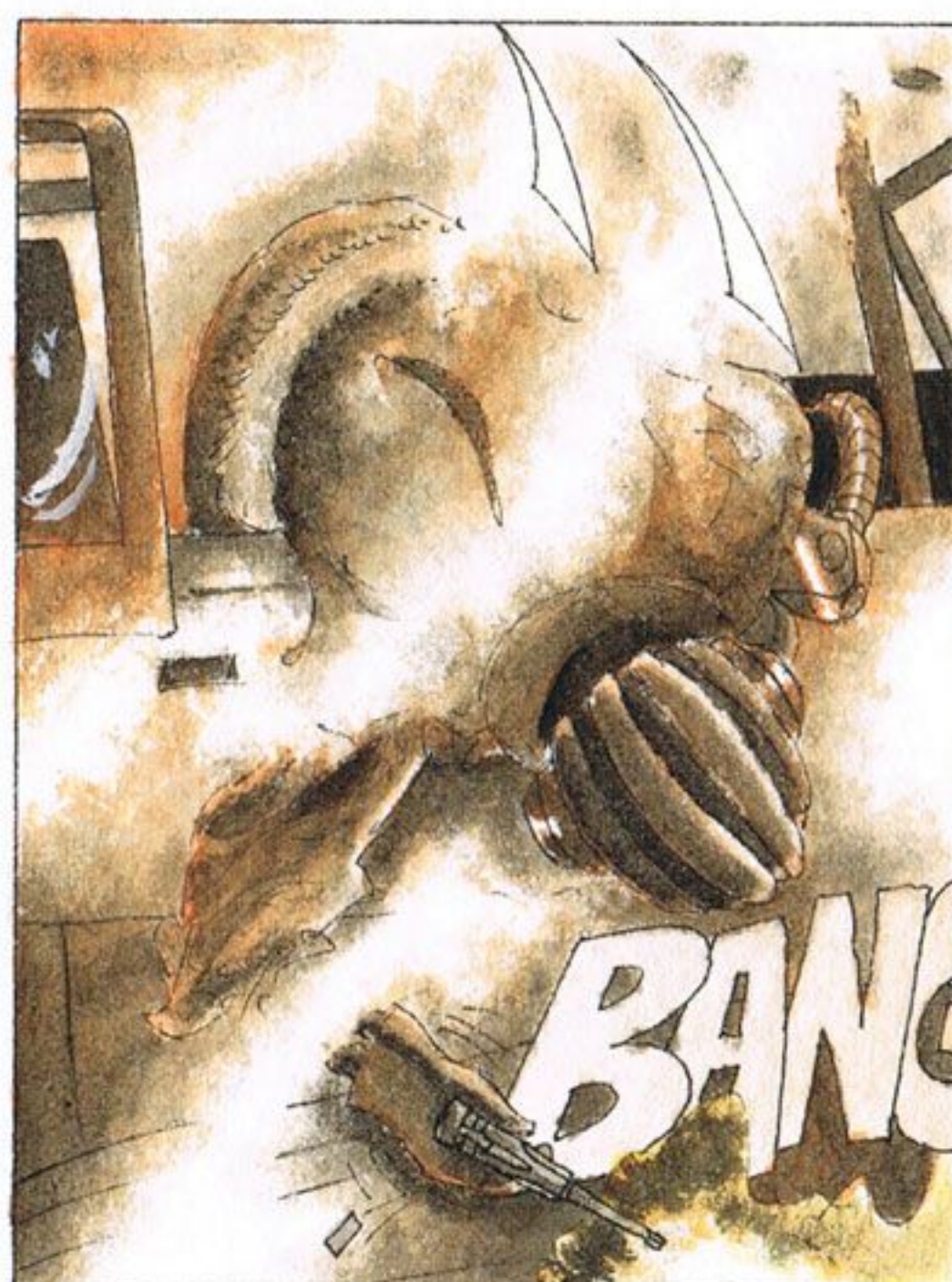
¡¿QUÉ HAS HECHO, GÜDRUM?!

COMBUSTIBLE ARDIENTE, ACEITE Y REFRIGERANTES CUBRÍAN LA PEQUEÑA LAGUNA DEL OASIS...

GASTON



"ALGO" CARBONIZADO ASOMÓ EN LA CABINA DEL PILOTO. PISTOLA EN MANO, ÉSTA DETONABA POR EL CALOR



¡¡¡AAAAHH!!! ¡ESA COSA TIENE DIENTES DE ORO! ¡HE VISTO SU BRILLO! ¡HE DE BAJAR AHÍ! ¡SOLTADME!

¡¡QUIETO, LOCO!!



¡POLICIA! ¡QUEDAN DETENIDOS! TIREN LAS ARMAS AL SUELO, PONGAN EL MALETÍN SOBRE EL CAPO, LAS MANOS EN LA CABEZA, LOS PIÉS SEPARADOS Y LA CARA CONTRA LA PARED. ¡RÁPIDO!



ENTONCES, EL MALETÍN EN EL CAPO... ¿NO?...
¿?...

...¿O ERA EN EL SUELO?

NO, SON LAS ARMAS EN EL SUELO Y EL MALETÍN CARA A LA PARED

¿NO ERA LOS PIÉS EN LA PARED Y LA CARA SEPARADA DEL CAPO?

OIGA... ¿YO QUE HAGO PRIMERO, PONGO LA CABEZA SEPARADA EN EL MALETÍN O LAS ARMAS CONTRA LA PARED?



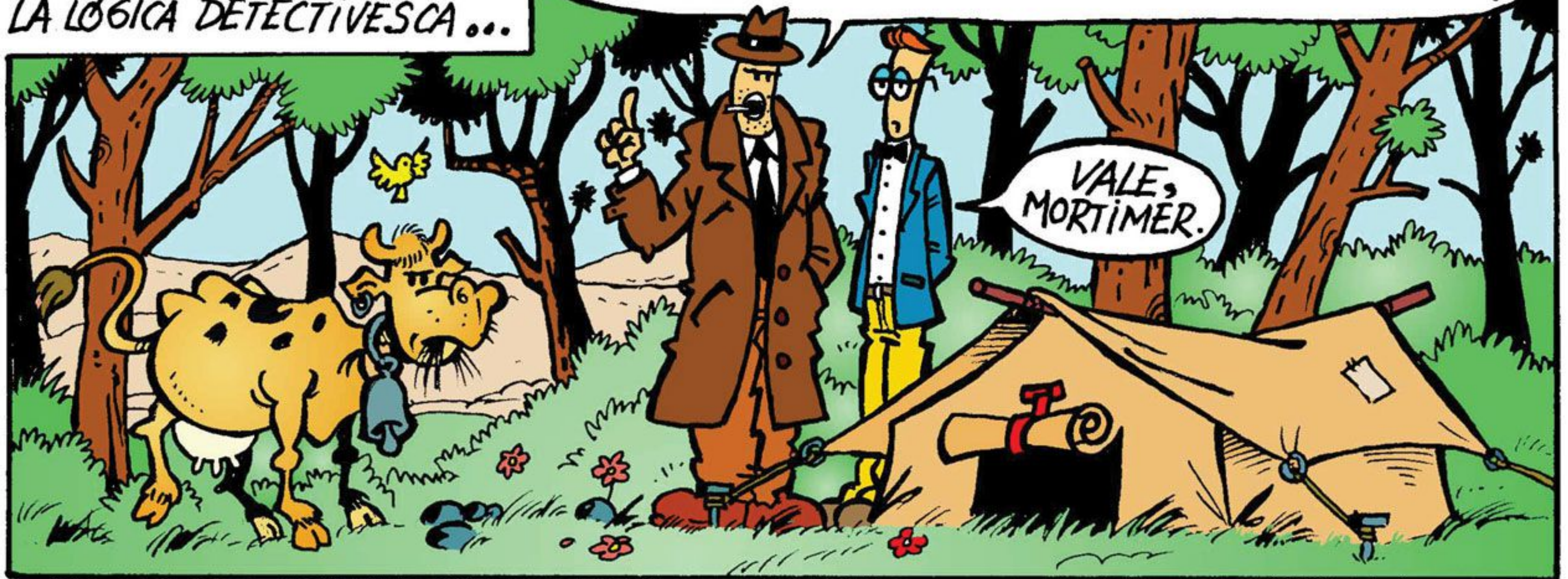
EL DETECTIVE MORTIMER EN:

LÓGICA DETECTIVESCA

Gauti ©

PARKER, MI NUEVO COMPAÑERO, ERA UN NOVATO QUE TENÍA MUCHO QUE APRENDER SOBRE LA LÓGICA DETECTIVESCA...

PARA SER UN BUEN DETECTIVE DEBES APRENDER A HACER DEDUCCIONES DE LO QUE VES. PASAREMOS LA NOCHE EN EL CAMPO COMO ADIESTRAMIENTO... ¿VALE?



AQUELLA NOCHE...

¡PARKER! DESPIERTA Y DIME QUE VES



¡OUAAAA! VEO LAS ESTRELLAS, MORTIMER

¿... ¿QUÉ PUEDES DEDUCIR DE ESO?



POR LA POSICIÓN DE LAS CONSTELACIONES DEBEN SER LAS CUATRO DE LA MADRUGADA, EL CIELO LIMPIO ME DICE QUE MAÑANA SERÁ UN DÍA CALUROSO, Y LA ESTRELLA POLAR SEÑALA EL NORTE EN DIRECCIÓN A LAS MONTAÑAS...



¿SÓLO ESO?



¿TÚ PUEDES DEDUCIR ALGO MÁS?



¡POR EJEMPLO, QUE NOS HAN ROBADO LA TIENDA!



¿DE MODO QUE QUIEREN SABER QUIÉN HA SIDO EL ASESINO? ELEMENTAL, MIS AMIGOS...



EL DIBUJO DE LOS TRES RATONES Y LA TONADA MUSICAL QUE ACOMPAÑÓ CADA CRIMEN DIRIGIERON MI ATENCIÓN AL VIEJO CASO DE LA GRANJA.



EN PRINCIPIO TODO APUNTABA A QUE EL CRIMINAL HABÍA TENIDO ALGÚN TIPO DE RELACIÓN CON AQUEL EPISODIO. INCLUSO PODRÍA HABER SIDO ALGUNO DE LOS DOS HERMANOS AHORA VIVOS QUE TABA LA PRANA LENTA TE DE INTEN- VENGAR TEM- Y VIO- MUER- SU OTRO HERMA- No...



LO QUE ME OCUPÓ ENTONCES FUE DESCUBRIR QUIÉN DE TODOS LOS HUÉSPEDES DE LA MANSIÓN MONKSWELL MOSTRABA INDICIOS DE HABER ATRAVESADO UNA EXPERIENCIA TRAUMÁTICA SEMEJANTE EN SU INFANCIA. LA LEVE NEUROSIS DEL JOVEN WREN LO CONVERTÍA EN UN CLARO CANDIDATO. POR ESO MISMO LO DESCARTÉ...

Como se imaginarán, mi decisión está lejos de ser caprichosa y se encuentra fundamentada en el infalible método deductivo. Permítanme explicarles... la razón por la cual descarté al joven Wren como sospechoso del caso es clara y sencilla. Después de todo, no se trata del primer misterio urdido por la señora Agatha al cual me enfrento. Y si hay algo que he aprendido... UH... tras mis primeras experiencias con sus crímenes... es que siempre debe comenzarse por desechar a... los sospechosos más evidentes... y luego a los... sospechosos de segundo... grado... y luego a los... sospechosos de tercer grado... hasta que solo nos... quede... AH... aquel de quien jamás... sospecharíamos... ese... sin dudas... es... el culpable... y en el... AH... caso... de la... mansión... UGH... Monk... Well... SUGJ... su nombre... EGJJ... ES... EHGHFHETHGT...



Mmm... No hay marcas de forcejeo... No hay señales de estrangulación ni rastros de envenenamiento... No quedan dudas. Estamos ante otra víctima de...



¡EL GUIONISTA INCONTINENTE!

EL 15 DE SEPTIEMBRE DE 1890 NACE EN TORQUAY, INGLATERRA, AGATHA MARY CLARISSA MILLER, MEJOR CONOCIDA COMO AGATHA CHRISTIE, UNA DE LAS AUTORAS DE FICCIÓN DETECTIVESCA MÁS EMBLEMÁTICAS Y RECONOCIDAS DEL MUNDO.

SEPTIEMBRE 035

EFEMÉRIDES al CUADRADO

GUIÓN: BLAS BIGATTI

DIBUJO: MARC ROCA



El verano de hace dos ya, si mal no recuerdo, me obsesioné -y no tengo ni idea de por qué- con algunas musas de las décadas en blanco y negro (Clara Bow, Evelyn Nesbit, algunas otras anónimas de la pornografía del principios de siglo XX e incluso la gran Greta Garbo), y con la música de aquellos mismos años (para después terminar en mi queridísimo tango, pero eso es otra historia).

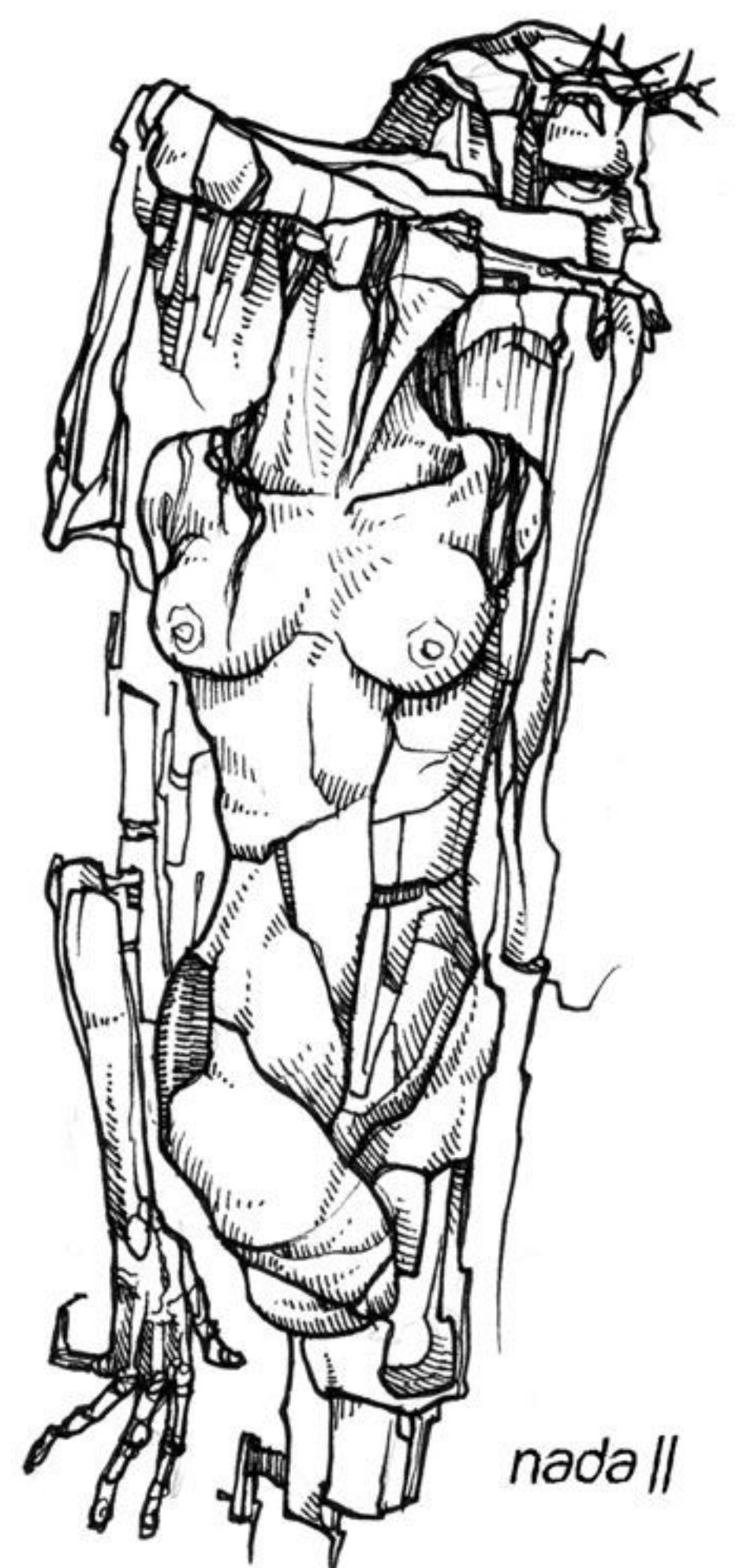
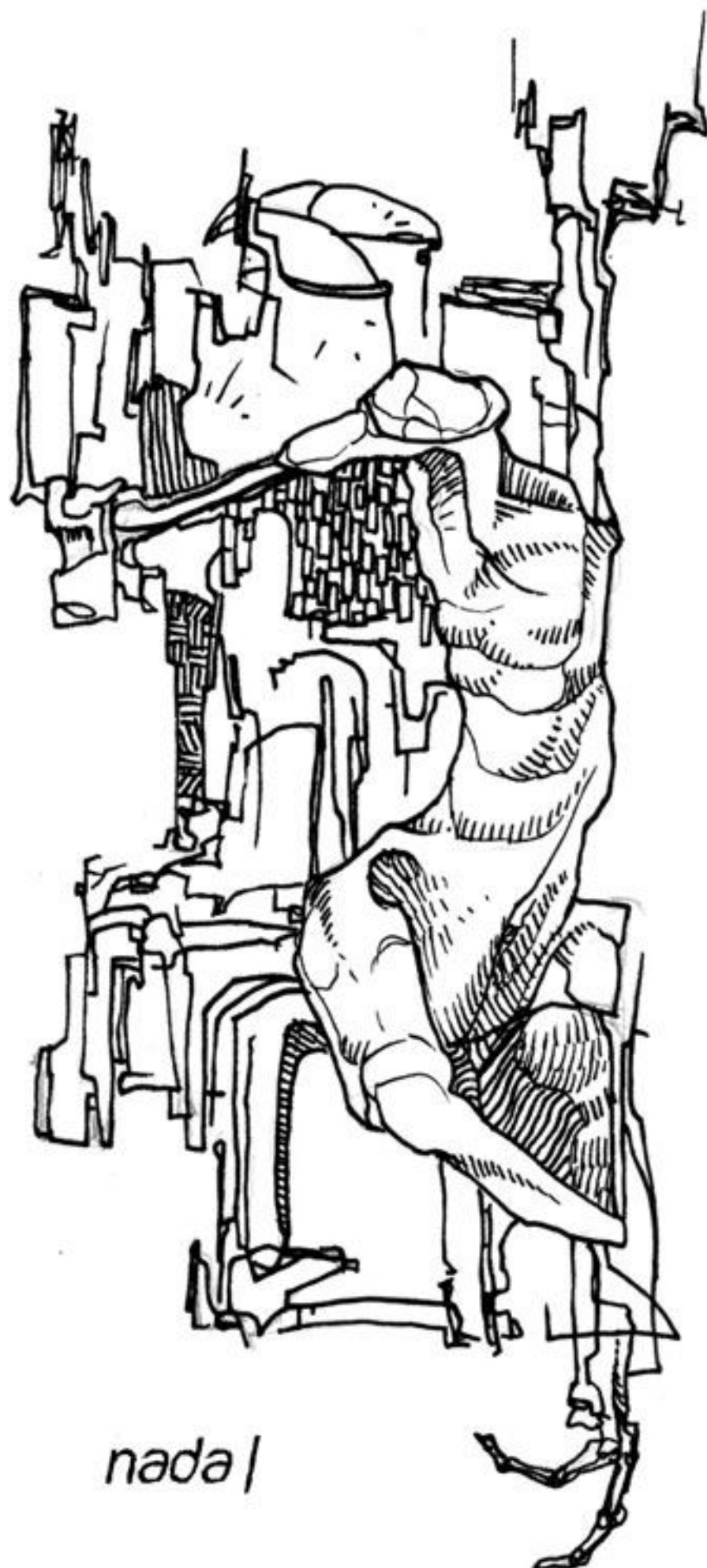
En ese tiempo trabajaba en una oficina de desarrollo web, y usaba mis tiempos libres -y otros no tan libres- en leer historias de personas "deformes" de la época, que en la mayoría de los casos sobrevivían trabajando en *freak shows* (sitio recomendado: <http://thehumanmarvels.com>). Luego, por las tardes, me encerraba a escuchar grabaciones de cantantes como Elsie Baker ('I love you truly', de 1912) o Ada Jones ('Let it alone', de 1907), y a dibujar lo que pensaba durante el día... sin colores.

Muchos de estos dibujos terminarían después en un pequeño fanzine llamado Carnibalia que autopublico de vez en cuando en Chile. Una especie de poemario con dibujos y estética de las frívolas revistas de los años 20.

Si todos mis dibujos tuvieran una banda sonora, probablemente sería ésta (y solo ésta grabación): 'The Ride of the Valkyries', por la Edison Concert Band, de 1906.



vintage stockings



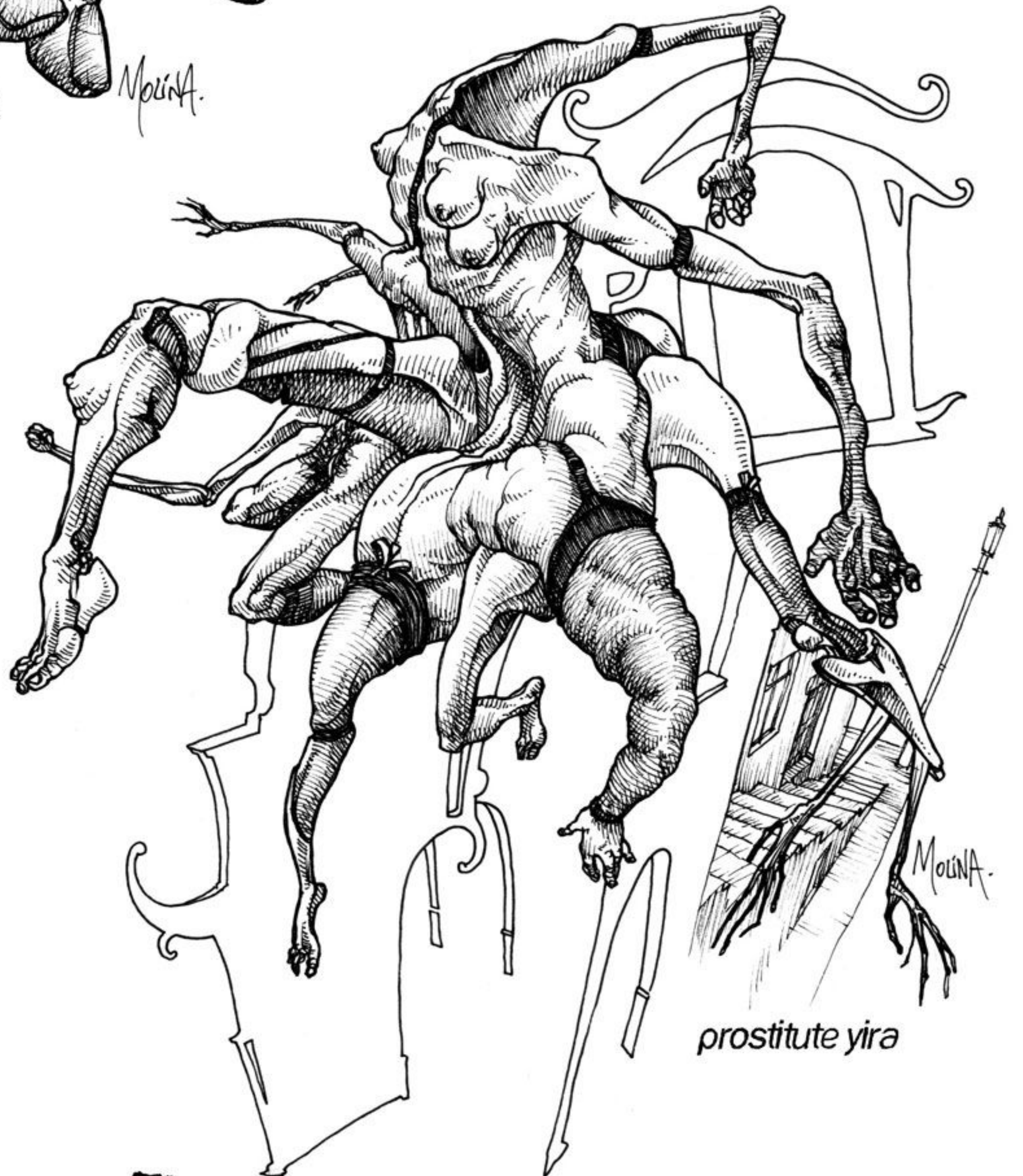


|| essopew



Molina.

news world praying



Molina.

Molina.

prostitute yira



female nouveau machine



madossa |



nadie (autorretrato no reconocido)

La Luna Solitaria

'La Luna Solitaria' comenzó como guión para un corto animado. Al no concretarse el proyecto, la autora rescató la historia para hilar el cómic actual. El concepto inicial era simplemente 'un grupo de niños en el espacio', y pese a que la historia se fue volviendo más compleja, la base sigue siendo la misma. 'La Luna Solitaria' pretendía mezclar el formato de cómic con el de libro ilustrado: el estilo ha ido tomando rumbo propio y habrá que ver adónde lleva con el tiempo.

"MADRE, AYER HA OCURRIDO LA COSA MÁS EXTRAÑA..."



UNA NIÑA HA CAÍDO DEL CIELO."

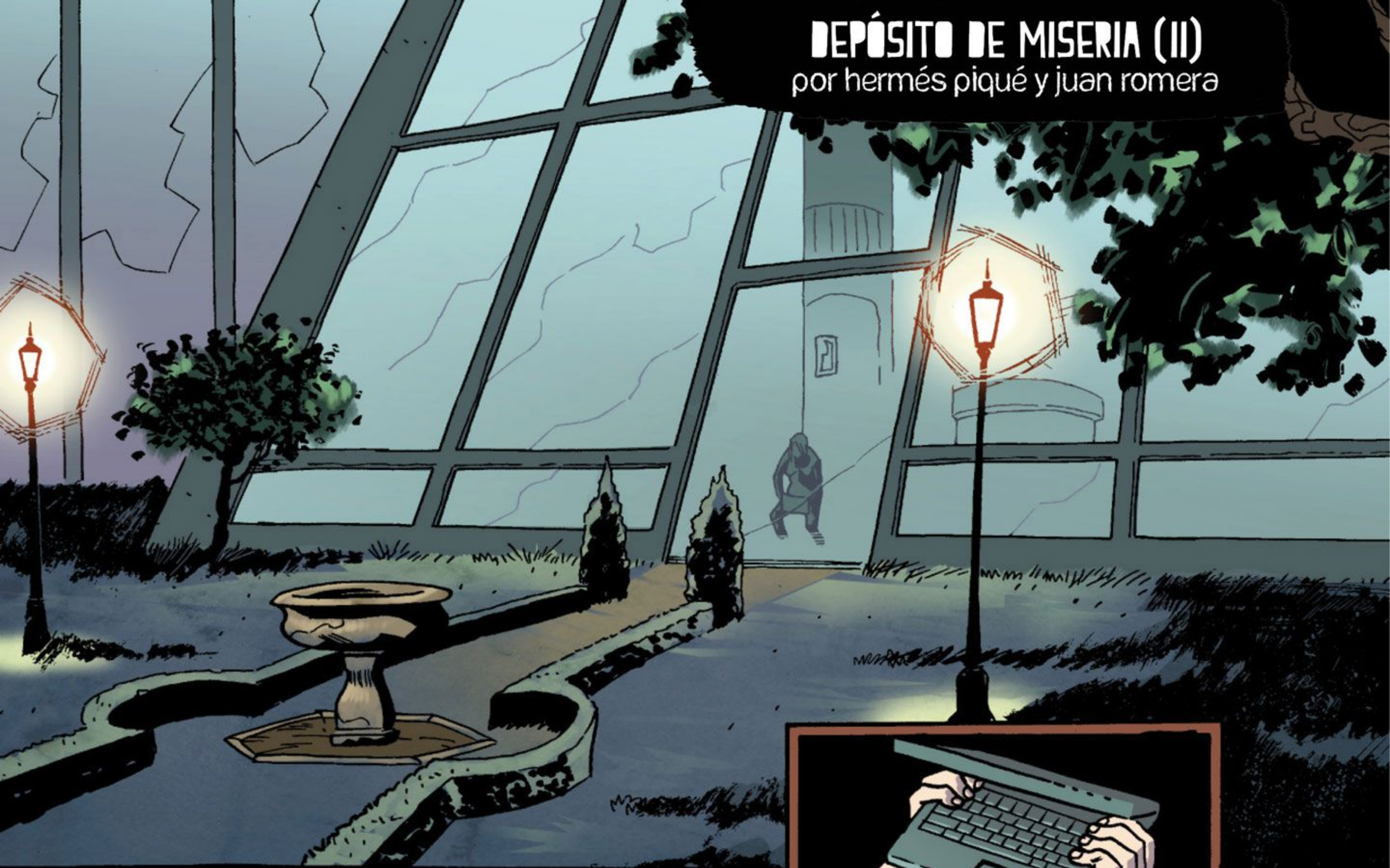


www.lalunasolitaria.com

por lira kraunik

DEPÓSITO DE MISERIA (II)

por hermés piqué y juan romera







Debo llegar a mi hija.



No la quiero preocupar.

Ella me va a estar esperando.







No recuerdo cómo volver a casa.



Debería pedir ayuda.



¿Y si alguien me **reconoce**?







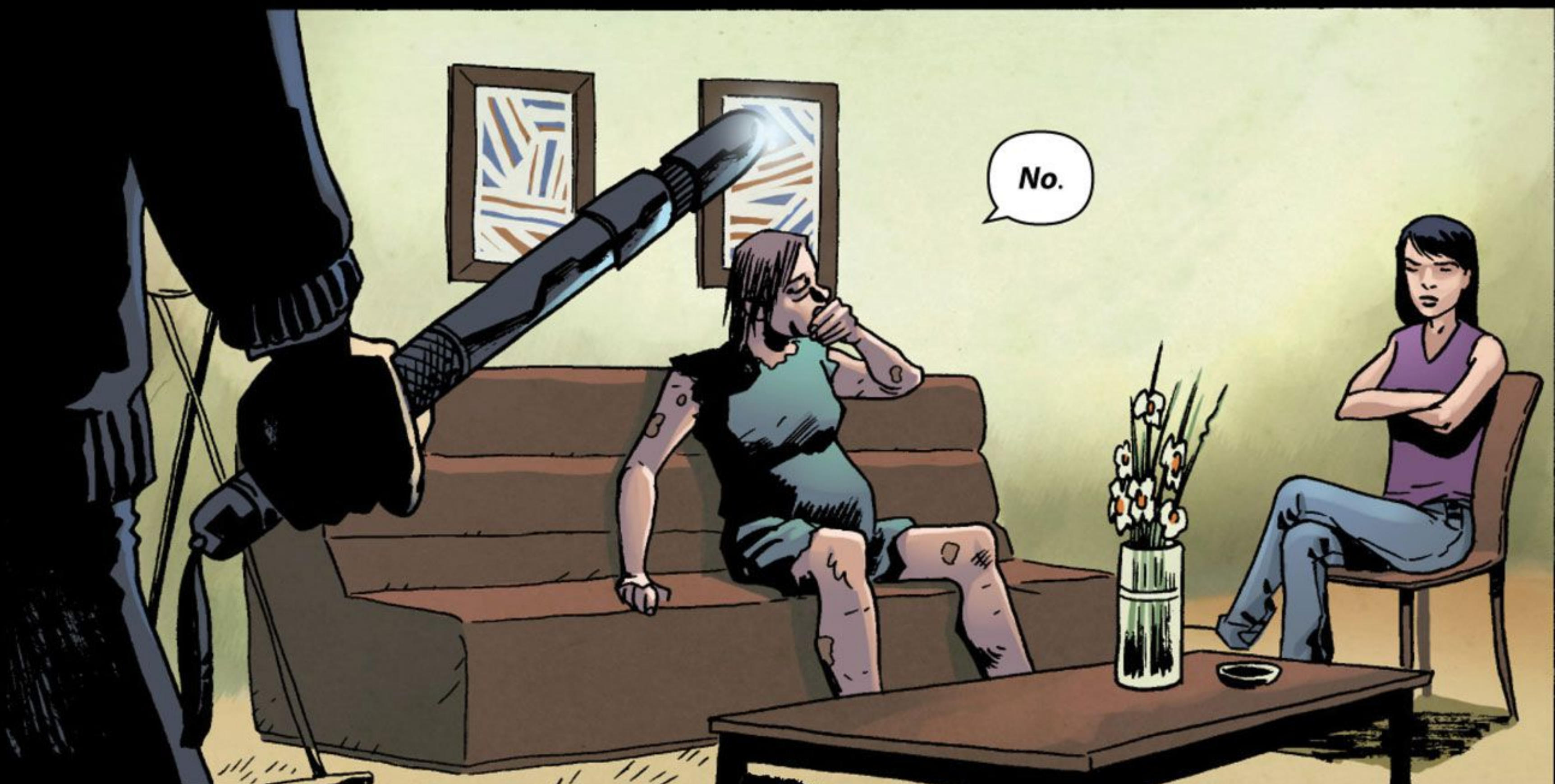


¿Qué quieres decir, Agatha?



Escapaste de un **asilo**, madre.

Nosotros te enviamos allí.



No.





Me llamo Domod Dvorak.

Lamentamos que hayan tenido que lidiar con una situación tan incómoda.



Obviamente, nuestros servicios no tendrán cargo de ahora en más.



¿Último?

Sí.

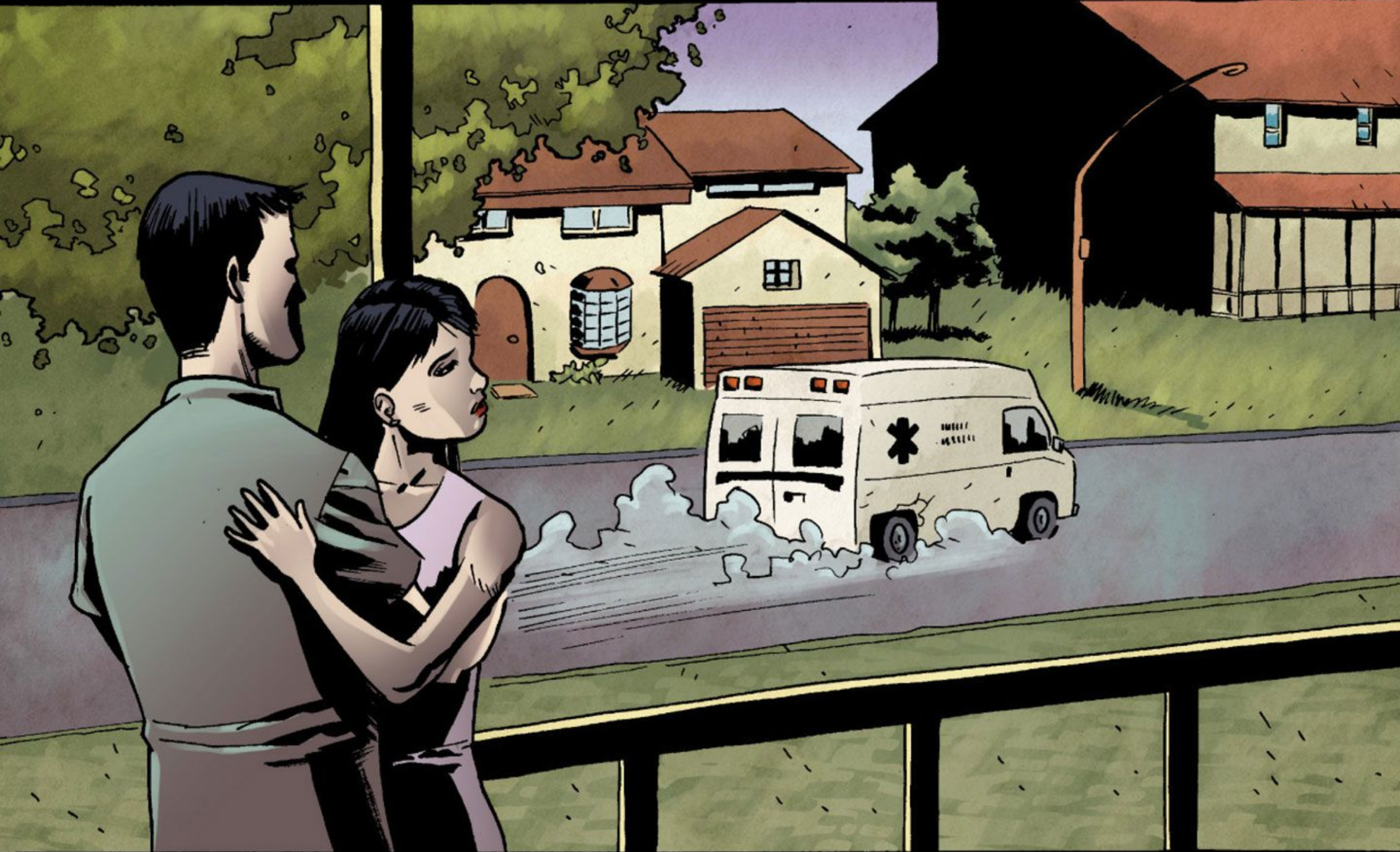


No va a recordar nada.



No me importa.

Sólo llévensela.



Fin



nuevos tiempos.
nuevos retos.
nueva ilusión.

nueva
EXÉGESIS

visita nuestro Facebook en:
www.facebook.com/groups/revistaexegesis/

Segunda y última entrega de 'Depósito de miseria' y segunda y última entrega de nuestra charla con Juan Romera, en la que ya podemos comentar con el dibujante algunos detalles relevantes de este cómic que tan bien ha cumplido el papel de puente entre las dos épocas de nuestra revista.

juan romera

segunda parte

MARC ROCA, EXEGSIS (E): 'Depósito de miseria' es un cómic que se promociona con la desnudez de una mujer, nada nuevo en el medio. Lo curioso es que en este caso se trata de una mujer de, pongamos... ¿unos setenta u ochenta años?

JUAN ROMERA (JR): Sí, esa es la edad aproximada. Pero no creo que promocioe la desnudez femenina, cuando pienso en eso me imagino el dibujo de una jovencita de buenas curvas. En este caso el desnudo está justificado por el guión. Ella sale de una cápsula que contiene un líquido y se vería un poco extraño si saliera vestida. Y además está desnuda para causar un golpe de efecto en el lector, incomodarlo un poco de entrada.

E: La madre de Agatha es la protagonista de una historia cruda que esconde reflexiones de plena actualidad bajo un engañoso lienzo futurista. A poco que uno le dé un par de vueltas el planteamiento de 'Depósito de miseria' no se aleja demasiado de cierto tipo de relaciones familiares y la gestión de la vejez propias de nuestras sociedades...

JR: Sí, es verdad. La historia está situada en un futuro cercano pero plantea algo que nuestra sociedad hace con los viejos actualmente: barrerlos bajo la alfombra y exaltar la juventud como un valor en sí mismo. Fíjate por ejemplo como en las publicidades casi no se ven viejos, sólo los ves en las de pegamento para dentaduras postizas. E incluso en esas no son ancianos pasivos, tienen una actitud joven.



portada de la edición digital original de depósito de miseria

E: Te confieso particular predilección por la primera página del cómic, e intuyo que a los autores también os resultó especialmente gratificante arrancar la historia con una muestra tan evidente del potencial que tiene la página como unidad narrativa en este medio.

JR: Es una de mis páginas favoritas, y no sólo de este cómic. Encierra una pequeña historia en sí misma además de ser una parte de la historia en general. Eso me parece muy bueno. Es mérito de Hermés, por supuesto.

E: Depósito de miseria se publicó bajo una licencia *Creative Commons*, lo que facilita su libre distribución por todo el mundo y gracias a ello se puede exponer en multitud de plataformas ('Exégesis' fue una de ellas) y traducir a cuantos idiomas se precien (de hecho, existe una traducción catalana del cómic, algo poco usual en el terreno comercial). Que una obra independiente goce de

este grado de accesibilidad era impensable no hace tantos años.

JR: Eso fue gracias a Hermés, yo realmente no sabía qué era la licencia *Creative Commons* en ese momento. Y nos trajo muchas sorpresas agradables, como que ustedes publicasen el cómic, que lo tradujeran los mismos lectores de forma desinteresada... Incluso hicieron un cómic animado para un final de la carrera de doblaje, si no recuerdo mal. Quedó algo muy interesante. También es uno de los primeros cómics adaptados para leerse en teléfonos Android.

E: Supongo que la difusión de este tipo de trabajos ha jugado un papel importante en la progresión de tu carrera como dibujante.

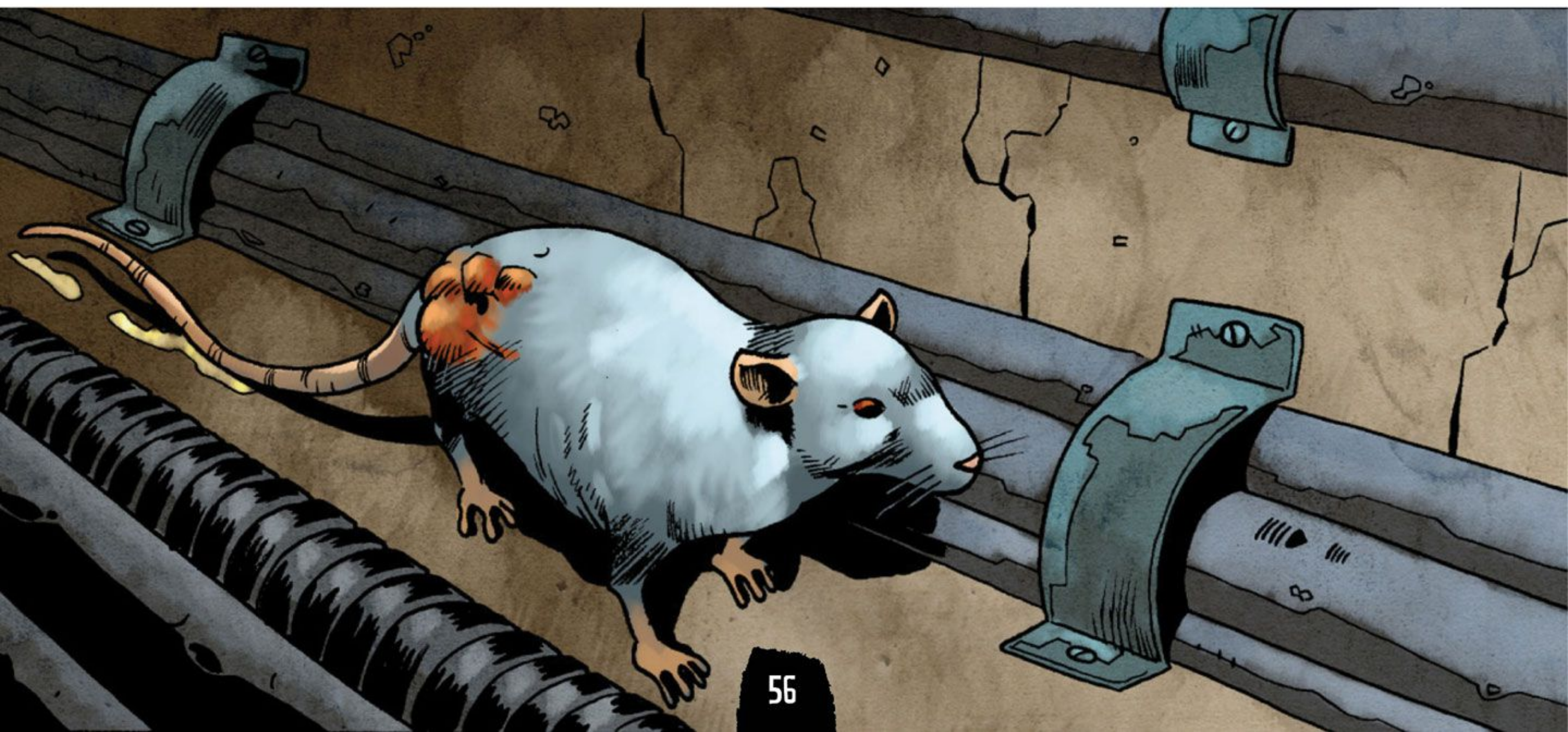
JR: Por supuesto. En realidad yo no era consciente la difusión que tenían las obras publicadas en Internet hasta ese momento. Fue algo que me tomó totalmente por sorpresa. Mucha gente me lo menciona aun hoy a la hora de ofrecerme un trabajo. Le debo mucho a '*Depósito de Miseria*'.

E: ¡Y nosotros también! Ha sido un placer dar el pistoletazo de salida a la nueva etapa de la revista con esta entrevista, confiamos que la nueva propuesta de '*Exégesis*' pueda satisfacer a todo un profesional del sector como es tu caso.

JR: El placer ha sido mío... ¡y mucha suerte con '*Exégesis*'!



dibujos de Juan romera para depósito de miseria



en lugar de otro

Una de las teorías más famosas propuestas por Scott McCloud en *'Understanding Comics'* (*Entender el Cómic*) fue la de 'clausura' (*closure*), definido como el fenómeno mediante el cual la mente de las personas "rellena" aquello que ocurre entre dos viñetas. Ahora bien, en algunas de mis investigaciones he alegado que toda explicación lineal (de viñeta a viñeta) sobre la forma en que las personas interpretan las secuencias de imágenes plantea múltiples problemas. Hoy me gustaría revisar uno de los ejemplos de McCloud y utilizarlo para echar luz sobre un fenómeno mayor que tiene lugar tanto en el lenguaje visual como en el verbal.

La secuencia de arriba a la derecha es uno de los ejemplos clave usados por McCloud como prueba de la existencia de una clausura. Al describir por qué este ejemplo da cuenta del fenómeno, McCloud señala:

"Puede que yo haya dibujado un hacha alzándose, pero no fui yo quien la dejó caer o quien decidió qué tan fuerte había sido el golpe, o de quién fue el grito, o su causa. Este, estimado lector, fue el crimen de ustedes, y cada uno de ustedes lo llevó a cabo a su manera. Todos ustedes participaron en este asesinato." (p. 68)

En su explicación McCloud recurre a un hábil ardid retórico. En realidad, es él quien crea la ambigüedad en el crimen. En la segunda viñeta, McCloud nos presenta una ciudad y un grito en lugar de mostrarnos el asesinato. Dado que relacionamos los gritos con las víctimas aterrorizadas, entendemos que un asesinato tiene lugar en esa viñeta. Pero este crimen no surge creativamente en nuestras mentes como producto del espacio entre las viñetas; ocurre en nuestras mentes porque McCloud decidió no mostrarlo en la segunda viñeta.

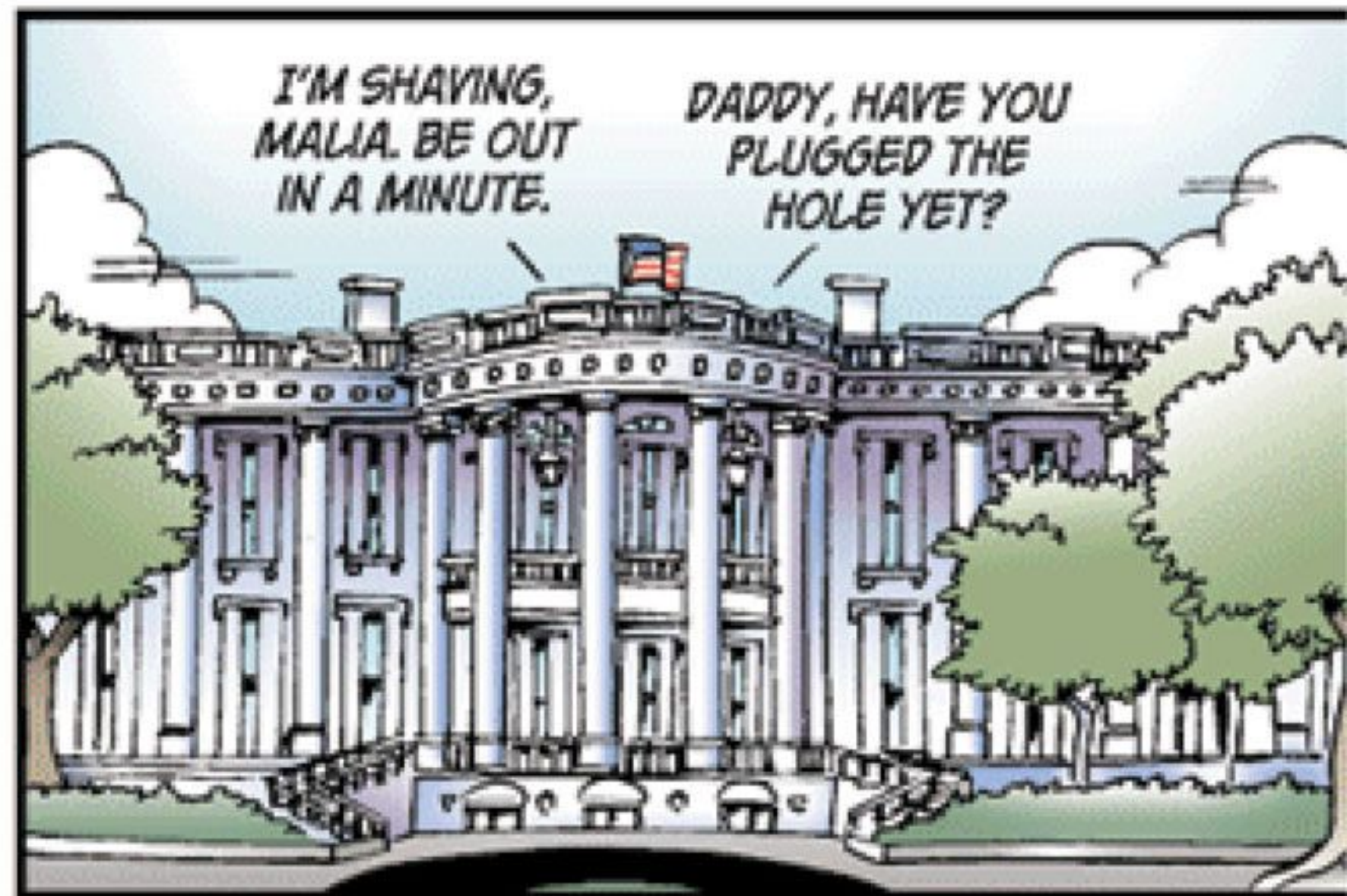
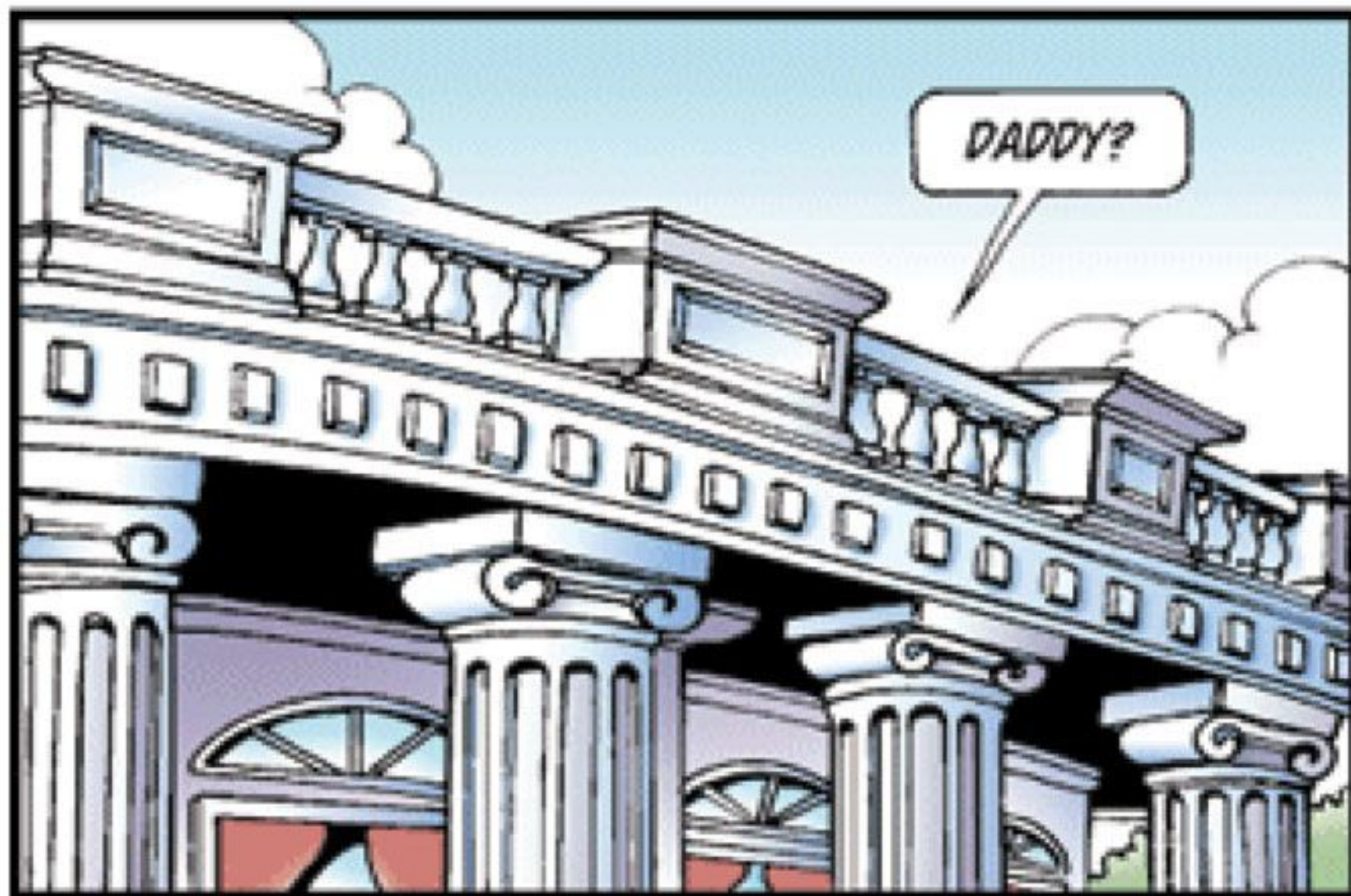
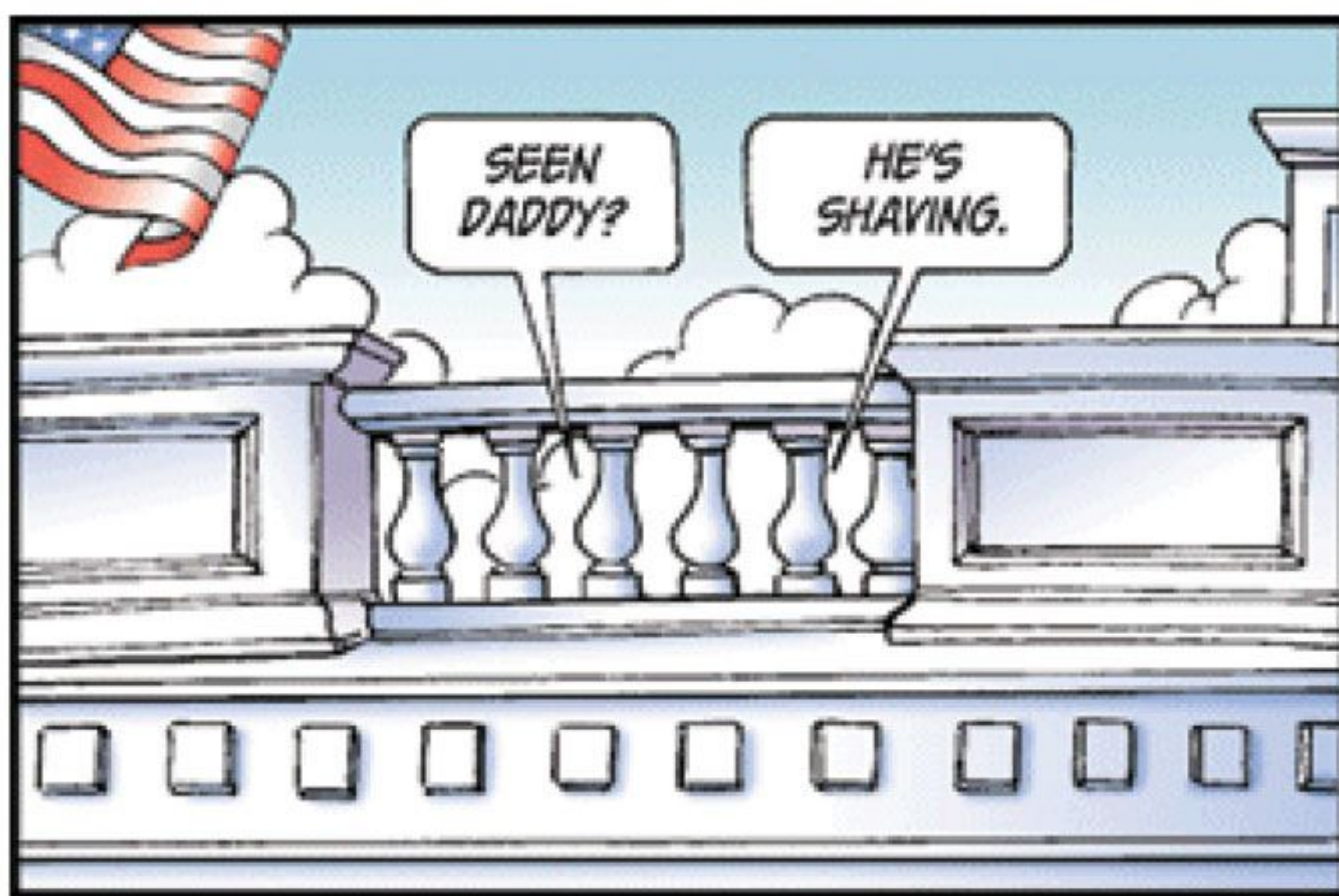


La técnica que McCloud utiliza en esa viñeta se denomina 'metonimia' (la creación de un significado mediante la presentación de algún elemento relacionado al mismo). Esto ocurre muy a menudo en el habla, como muestran los siguientes ejemplos:

1. **La Casa Blanca** filtró la historia al **New York Times**.
2. **El sándwich** ahora quiere una gaseosa. (Dicho por una camarera a otra).
3. Soy todo **oídos**.

En la primera oración, los términos 'Casa Blanca' y 'New York Times' son utilizados para referirse a las personas que forman parte de estas organizaciones; ni al edificio, ni al periódico de papel. En la segunda (un famoso ejemplo utilizado en lingüística), la comida que la persona ordena ocupa el lugar de la persona. Por último, cuando alguien sentencia la tercera frase, no está queriendo decir que está formado literalmente por nada más que oídos, sino que está dispuesto a escuchar con atención lo que el otro tiene para decir. 'Oídos' refiere al acto de escuchar y la persona que lleva a cabo ese acto.

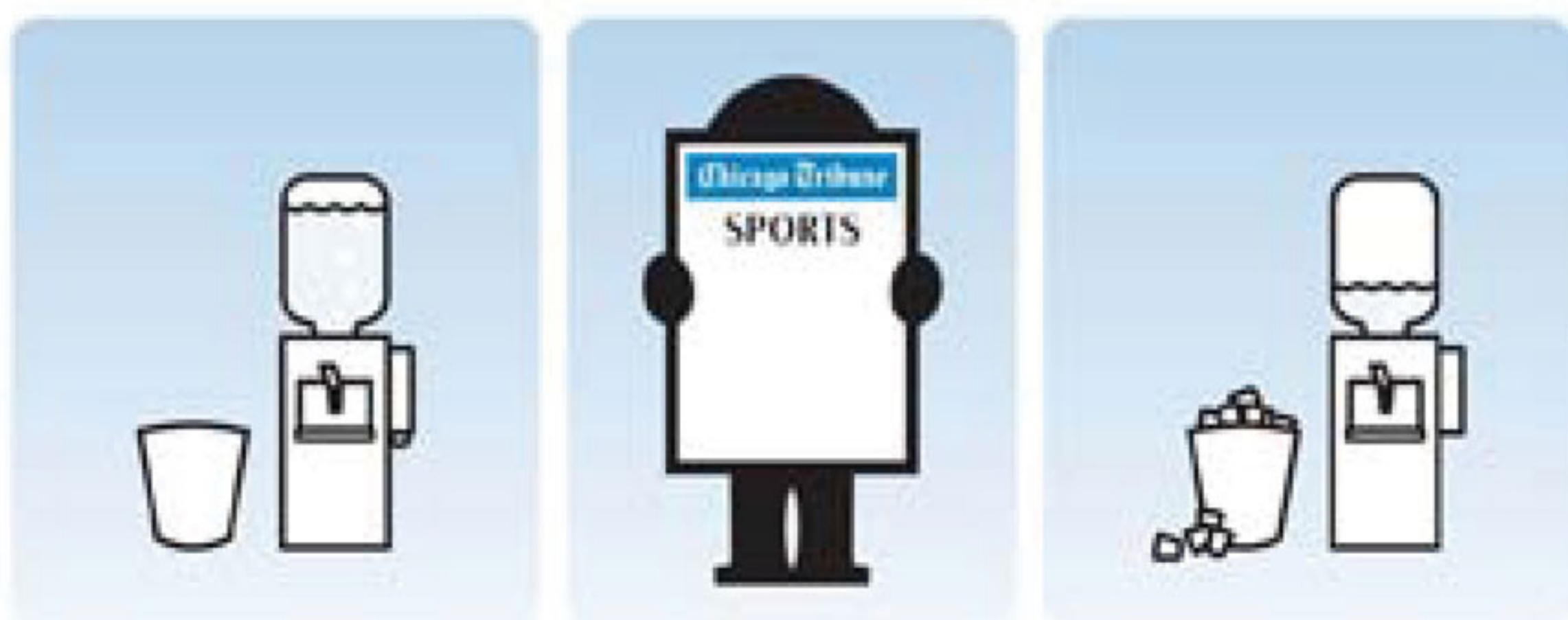
La metonimia puede tomar muchas formas, como queda claro en los ejemplos anteriores. La primera oración recurre a un lugar y a una organización para referirse a la gente que trabaja en ellos, la segunda recurre a



un objeto para referirse a una persona, y la tercera recurre a un objeto para referirse a una acción (además de recurrir a una parte de la persona para referirse al todo). Como claramente muestra McCloud, la metonimia puede ser igualmente efectiva en el medio gráfico, y todas estas tipologías son posibles. Por ejemplo, al igual que en la primera oración, en su tira

'Doonesbury', Gary Trudeau suele utilizar una imagen de la Casa Blanca para referirse a las personas, como se puede apreciar claramente en la serie de viñetas de arriba. La metonimia también es utilizada con efecto humorístico en una variedad de tiras de 'Butternut Squash'. En la de abajo, la expresión de Ramón permite al lector recrear lo que le sucede a Rob fuera de la viñeta. La acción





no se muestra ni se describe, tan sólo es insinuada a través de la reacción gestual de Ramón al ver lo que le ocurre a su compañero.

La metonimia también ha sido utilizada en varias tiras publicitarias del *Chicago Tribune*, como la que se puede apreciar en la secuencia de arriba. Aquí, el dispensador de agua de la primera y última viñeta representa el lugar en que la gente de una oficina se junta para charlar. Las diferencias entre los dispensadores y los cestos de basura de una y otra viñeta indican que la gente de esta oficina ha estado reuniéndose antes de la última viñeta, lo que no parece haber ocurrido con la primera. Debido a esto, la se-

gunda viñeta nos permite inferir que la lectura de la sección de deportes del periódico nos dará algo de qué hablar en el trabajo. De hecho, como la única persona que vemos aparece en la segunda viñeta, el acto 'individual' de leer el periódico también puede representar la lectura de 'múltiples individuos' (la parte por el todo), ya que la lectura de la sección de deportes es el punto en común que habilitará la discusión grupal.

La metonimia puede ser utilizada gráficamente de innumerables maneras. Una viñeta puede mostrar el gatillo de un arma siendo disparada en lugar de mostrar a la persona completa (la parte por el todo). O puede mostrar unas gaviotas para indicar que estamos en la playa. O un botiquín abierto para dar a entender que alguien necesitó atención médica. Ciertamente, las posibilidades son tan amplias como la creatividad de cada uno lo permita.

La metonimia en el medio gráfico nos permite ver una de las tantas similitudes entre el dominio verbal y el visual. Nos permite introducir una técnica creativa y evocativa a la retórica gráfica, además de brindarnos a nosotros los teóricos un jugoso material para la reflexión. **■**





las desvergonzadas aventuras de spider-man: dentro de las viñetas o entre ellas

Meses atrás un amigo me puso en conocimiento de un inusual y acalorado debate sobre un número de *Spider-Man* en el que Peter Parker parece haber ingresado en la mente del Dr. Octopus y se ve obligado a vivenciar sus recuerdos. Se da entonces una controvertida escena en la que participa la tía May, y donde no queda del todo claro si ella y el Dr. Octopus sólo se besan (lo que también es experimentado por Peter) o si avanzan hacia una conducta más ilícita como en la secuencia de arriba.

Escribe mi amigo: "Ante el disgusto de los fans, el guionista Dan Slott intervino en asegurando que su intención había sido dar a entender un beso prematrimonial. La mayoría de fans interpretaron mucho más que esto. ¿Quién tiene la razón?".

La respuesta es breve: lo que ocurre es completamente ambiguo, igual que en la secuencia del hacha de McCloud. Las acciones omitidas deben ser rellenadas por nuestras mentes de acuerdo a la información dada. En ambos casos se nos ofrecen acciones preliminares, pero a continuación se nos muestra algo diferente, sin más que un texto como enlace con lo anterior. Dado que la segunda viñeta no nos muestra la acción, nuestra mente trata de inferir lo que ocurre apelando al globo de diálogo.

Conviene recordar que, al revés de lo que creía McCloud, el acto de "rellenar la información" no ocurre 'entre' las viñetas, sino 'dentro' de la segunda viñeta, la más ambigua. En ambos ejemplos, los autores deciden conscientemente no mostrar la acción.

En el caso de *Spider-Man*, la primera viñeta es también un tanto ambigua. Da a entender que la tía May va a dar un beso, pero la acción no está completamente definida. El texto "No, ¡para!" conlleva una anticipación, sugiere que algo va a ocurrir próximamente. La respuesta más lineal en este caso sería la existencia del beso en la segunda viñeta, ya que esta fue la acción anticipada en la viñeta anterior (lo mismo que ocurre con el hacha que anticipa el crimen).

Sin embargo, no hay nada que impida realizar otras interpretaciones, ya que el 'beso anticipatorio' de la primera viñeta no está bien definido y que la segunda viñeta es del todo ambigua pues sólo vemos una puerta. Como toda pista proviene del bocadillo, la pregunta entonces sería qué tanto se relaciona el texto "¡Ahhh!" con un mero beso o con algo más.

También es conveniente mencionar la percepción de duración de la acción. Los besos pueden ser acciones singulares o pueden extenderse en el tiempo (lo mismo que... ejem... otras acciones). Al mostrar una puerta y nada más que eso, no se está brindando información acerca del tiempo transcurrido para la acción ocluida (lo que sólo puede sugerirse mediante el texto).

De modo que... desde una perspectiva estructural, no es posible hablar de una 'respuesta correcta'. Se trata de una escena sugestiva y ambigua que juega (probablemente de modo intencional) con la capacidad del lenguaje visual para sugerir interpretaciones varias.

martín vitaliti y la viñeta como objeto artístico

Cuando, a finales de los años sesenta, Neal Adams y Dennis O'Neil deciden cuestionar la naturaleza mítica inmutable de personajes como Flecha Verde y Linterna Verde o Batman, en realidad están removiendo los cimientos de un género, el de los superhéroes, que basaba la fuerza de todo su discurso en el molde sólido del estereotipo. Adams y O'Neil introducen conceptos como el de la duda o la falibilidad en un mundo hasta entonces plano, cambian el contexto de la acción y lo humanizan al situarlo mucho más cerca de las coordenadas sociales en las que nacían las nuevas aventuras de esos renovados Batman y Flecha Verde.

Adams y O'Neil anticipan el cambio radical que tendría lugar algunos años más tarde gracias a autores como Alan Moore y Frank Miller, y a series como *'Watchmen'* o *'El regreso del Señor de la Noche'*. Era el giro postmoderno definitivo de un medio que durante muchos años había estado anclado en las coordenadas populares que determinaban las condiciones de su difusión y el público lector. *'Watchmen'* y *'El regreso del Señor de la Noche'* terminan por demoler los cimientos, no ya solo del género superheroico, sino del cómic como medio artístico. El giro paródico y autorreflexivo de estas obras, unido a las derivaciones adultas del nuevo underground (nacido de las autoediciones de creadores como los Hernandez Bros o Daniel Clowes) y la consolidación del cómic de autor europeo gracias al auge de las revistas de cómics en los primeros años ochenta, crean el caldo de cultivo artístico que permitirá que el cómic alcance definitivamente la madurez en la que se encuentra hoy en día. Autores como Art Spiegelman, Chris Ware, Gipi o el mismo Daniel Clowes han situado al medio en la



fragmentos de *'el regreso del señor de la noche'*, de frank miller

estela de la vanguardia artística de este siglo XXI icónico, digital e hipertextualizado.

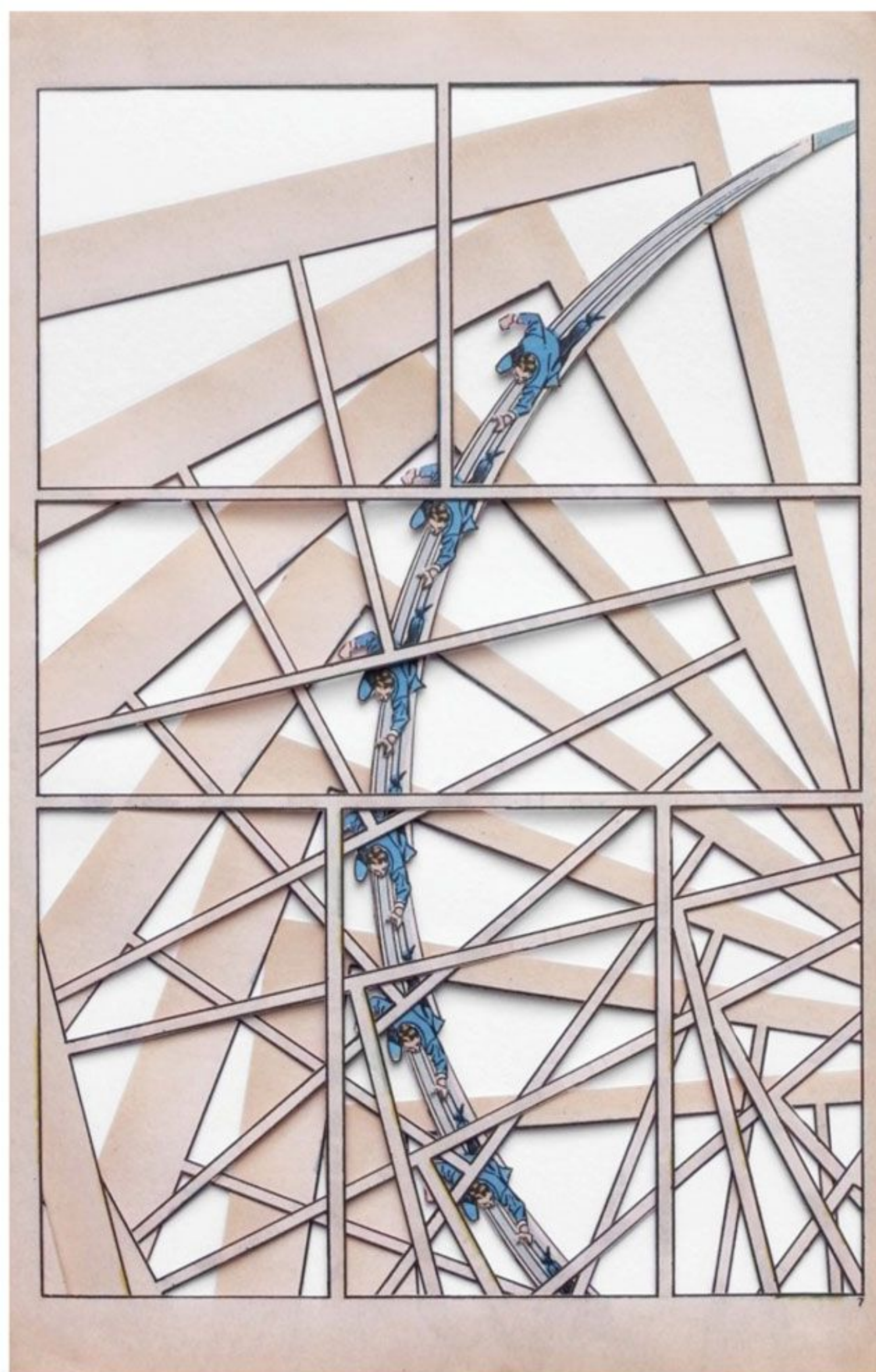
El trabajo de Martín Vitaliti arranca de esta certeza, la que se modela alrededor de un cómic convertido en objeto postmoderno. En su acercamiento interdiscursivo y metaficcional al mundo del tebeo, utiliza la viñeta de papel como material escultórico para articular su propuesta estética y construir su muy personal lectura sobre la crisis del objeto artístico. El artista añade una nueva variable en la ecuación postmoderna, que ayuda a completar el ejercicio reflexivo: la ruptura del marco de la viñeta, que a su vez le permite romper con los límites estrictos del contenedor narrativo y dotar a su obra de una tridimensionalidad que, como no podía ser de otro modo, adquiere en muchos casos claros tintes paródicos.

En cierto sentido, Vitaliti trabaja a partir de las mismas influencias que los autores del nuevo cómic (o de la nueva «novela gráfica»), dibujantes como Chris Ware, Dylan Horrocks o Max, exploran y redescubren cada día. Un método creativo que remite al cómic

clásico como punto de partida, al tebeo como medio popular y juvenil, y a aquellos pioneros del cómic estadounidense y europeo que popularizaron la repetición seriada, diaria o semanal, a través de las páginas de prensa o de las revistas infantiles. Con su manipulación del cómic, el artista reivindica la naturaleza de un medio que nació popular y ha evolucionado paso a paso hasta hacerse un hueco entre las Bellas Artes y los discursos narrativos de prestigio. Así, su propuesta artística no solo se modela a partir de ese nuevo cómic, respetado por la crítica y que ya aparece en los programas académicos de prestigiosas universidades, sino que lo hace tomando como base la materia prima, las convenciones narrativas que instauró aquel primer cómic. Curiosamente, el mismo punto de partida que el propio Ware y muchos otros de sus coetáneos (Charles Burns, Seth, Daniel Clowes...) reconocen a la hora de modelar su poética narrativa.

De este modo, el artista construye su original propuesta alrededor de un apropiacionismo que se concreta mediante técnicas diversas como el collage, la instalación o el dibujo y que se alimenta no solo del lenguaje comicográfico, sino del cómic físico en sí mismo. El crítico Pablo Turnes ahonda en esta idea cuando señala que «Vitaliti destruye historietas para evidenciarlas como lenguaje específico, como experiencia estética singular y elusiva, propias de un momento histórico y social».

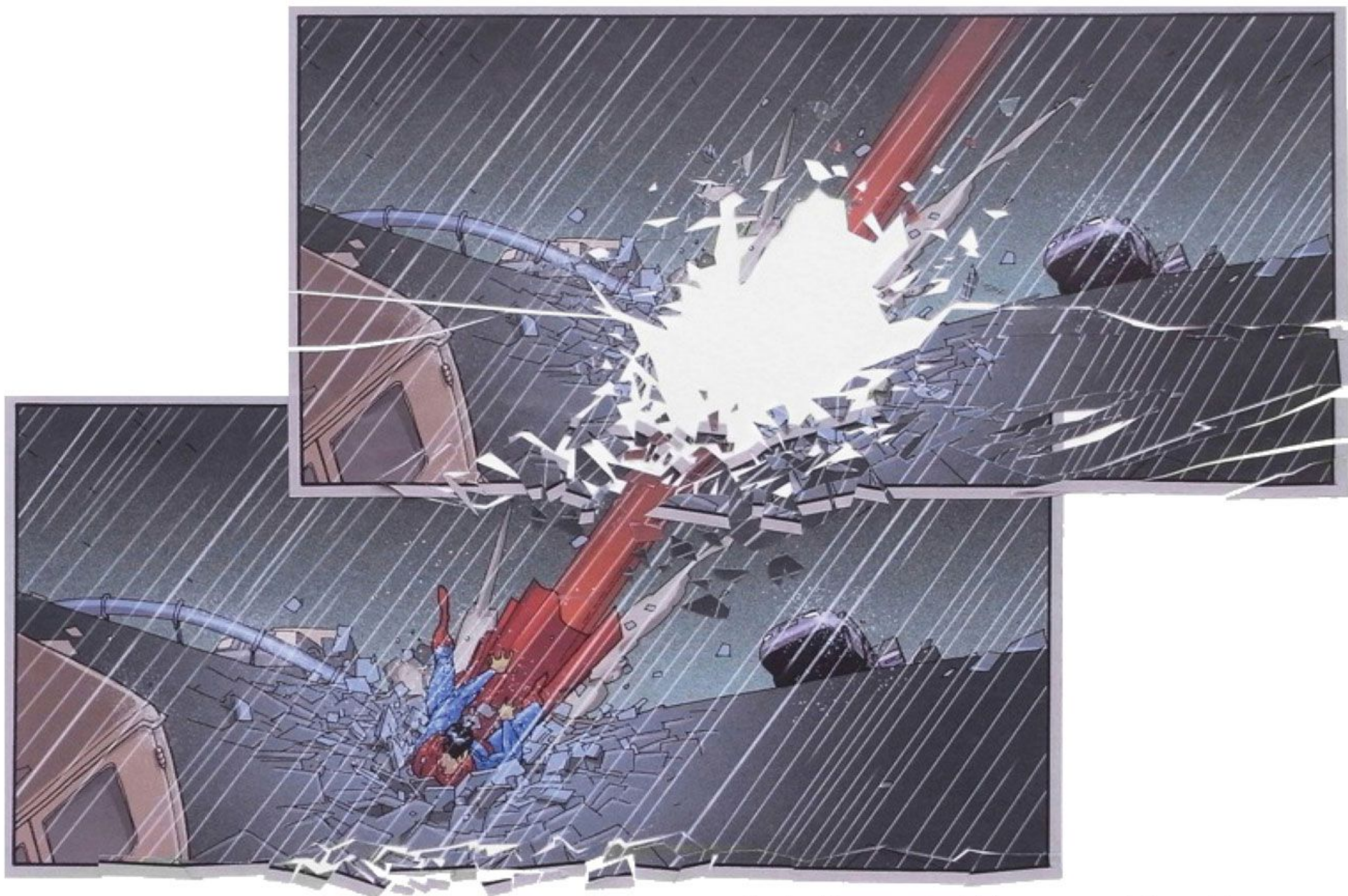
'*Líneas cinéticas*' (Save as... Publications), su breve estudio visual de 2009, ya anticipaba y plantaba las raíces de su trabajo posterior. Al aislar de su contexto narrativo las líneas cinéticas extraídas de diversos cómics de superhéroes, Vitaliti estaba en realidad poniendo en suspenso los mismos fundamentos discursivos del medio,



martín vitaliti, a partir del 'flash' de thomas y tuska

al tiempo que subrayaba la naturaleza artificial de todo lenguaje convencional.

Mucho de ello hay también en las obras que componen '*En el fondo, nada ha cambiado...*' y que ejemplifican a la perfección la evolución estética del artista argentino hacia propuestas cada vez más ambiciosas y polisémicas. Entre las manipulaciones que lleva a cabo sobre las viñetas o el espacio de la página, con el fin de alterar las reglas de lectura establecidas y estirar las posibilidades del lenguaje comicográfico, encontramos desde reflexiones acerca del punto de vista subjetivo en el cómic (en una instalación creada a partir de una página de un Tintín y una vitrina de luz), hasta estudios sobre la creación del escenario dentro del reducido marco de la viñeta y las lógicas limitaciones de una superficie bidimensional (que el artista ilustra mediante la exhaustiva deconstrucción de una plancha de Hugo Pratt).



martín vitaliti, a partir del 'superman' de waid y yu

El análisis de la relación espacio-tiempo dentro de la página («la metáfora del mapa temporal») es una de las constantes dentro de la obra de Vitaliti: en este sentido, son especialmente clarividentes sus disecciones secuenciales de las vertiginosas trayectorias de Flash o su recreación de deflagraciones y colisiones cuya onda expansiva desborda (cuando no restalla, directamente) los límites mismos de la viñeta. Lo comprobamos en esa exposición. En las obras que en ella se presentaron, ese marco de la viñeta, los márgenes estrechos de la página, se revelan insuficientes a la hora de dar cabida a la relación causal que marca la secuenciación espacio-temporal: por eso, los tropezones de Tintín tienen un efecto metonímico catastrófico sobre las páginas de papel que los contienen, que también sufren las

consecuencias de la gravedad y terminan desplomándose unas sobre otras. Y por eso la metáfora deja de ser retórica cuando el artista obliga a Superman a soportar literalmente sobre sus hombros la responsabilidad de proteger al mundo del desmoronamiento, como un Atlas de papel que sujetara sobre su cabeza todo el peso de las convenciones comicográficas, las mismas que construyen el lenguaje del cómic y su naturaleza doblemente articulada.

Nadie lo explica mejor que el propio Martín Vitaliti cuando señala que «la historieta, como concepto massotiano, revela todo lo que la lleva a cabo. Y todo eso está ahí, sobre la superficie. La historieta creo, siempre se construyó con esta lógica. No existió, ni existe lugar al truco. Es un mapa totalmente sincero».

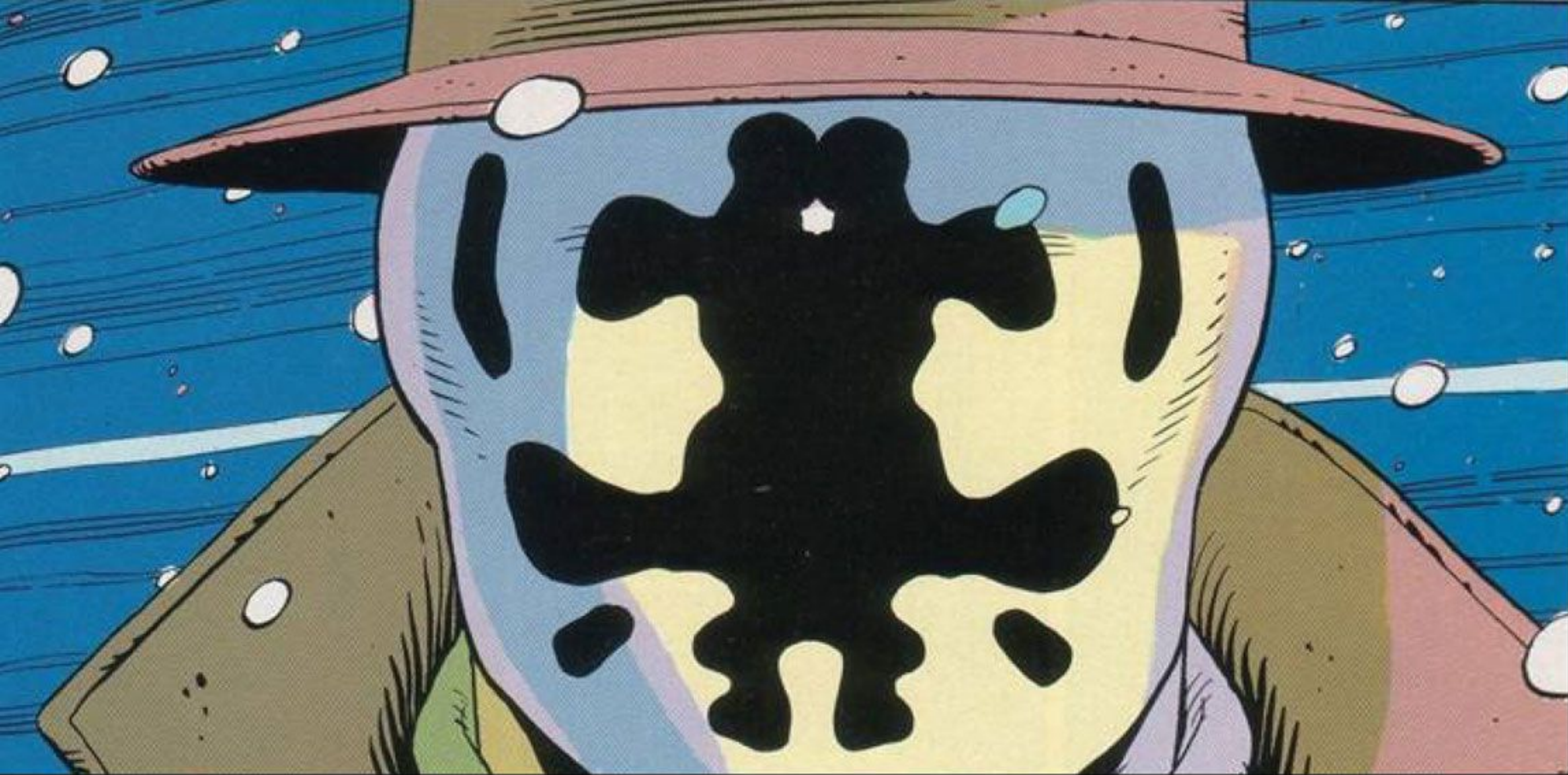
rubén varillas

'watchmen', de alan moore

Cuando Alan Moore concibió 'Watchmen' es posible que ni se imaginara el impacto que tendría su obra dentro del género superhéroe y el lugar que ocuparía en la historia de los tebeos a partir de ese momento. DC encargó a Alan Moore y Dave Gibbons una sencilla revisión al uso de los héroes de la Charlton, una editorial clásica absorbida años antes y con un potencial de personajes con los que no se sabía muy bien qué hacer. Poco podía esperar DC que su encargo se transformaría en una reflexión profunda y magistral sobre el sentido del héroe en la sociedad de los 80 que iba mucho más allá de lo que hasta el momento se había abordado en el tebeo de género. Que trascendería al propio medio. Es verdad que eso se había intentado antes, trastocando y pervirtiendo el concepto de héroe, pero ninguno de esos escauceos previos se atrevió a golpear directamente los cimientos de la definición misma del superhéroe. En el fondo todas las historias que hasta el momento cuestionaban a los héroes no dejaban de ser adaptaciones a los nuevos tiempos, plataformas desde las que relanzarlos con más fuerza si cabe. Podían cuestionar su bondad, es cierto, pero esta se reafirmaba de alguna forma unas páginas después, evitando cuestionar directamente su personalidad.

Pero Moore se atrevió y dotó a sus personajes de personalidades complejas, ambiguas y poliédricas, humanas, que expresaban sus incoherencias y sus debilidades. Los héroes dejaban de ser los exponentes del bien que la industria había construido para sumergirse dentro de la realidad, ensuciándose, contaminándose con la envidia, la ambición, la lujuria, la ira... Los pecados capitales irrumpían con facilidad en este campo de bondades e ingenuidades donde parecía que la honestidad y una sonrisa perenne de anuncio de dentífrico era la única definición posible para unos personajes que se quedaban ahí, no era necesario expulsarlos después porque no existía catarsis colectiva. Eran seres humanos a los que se ponía en situaciones extremas ante las que reaccionaban con humanidad, no con la esperada postura del superhéroe.





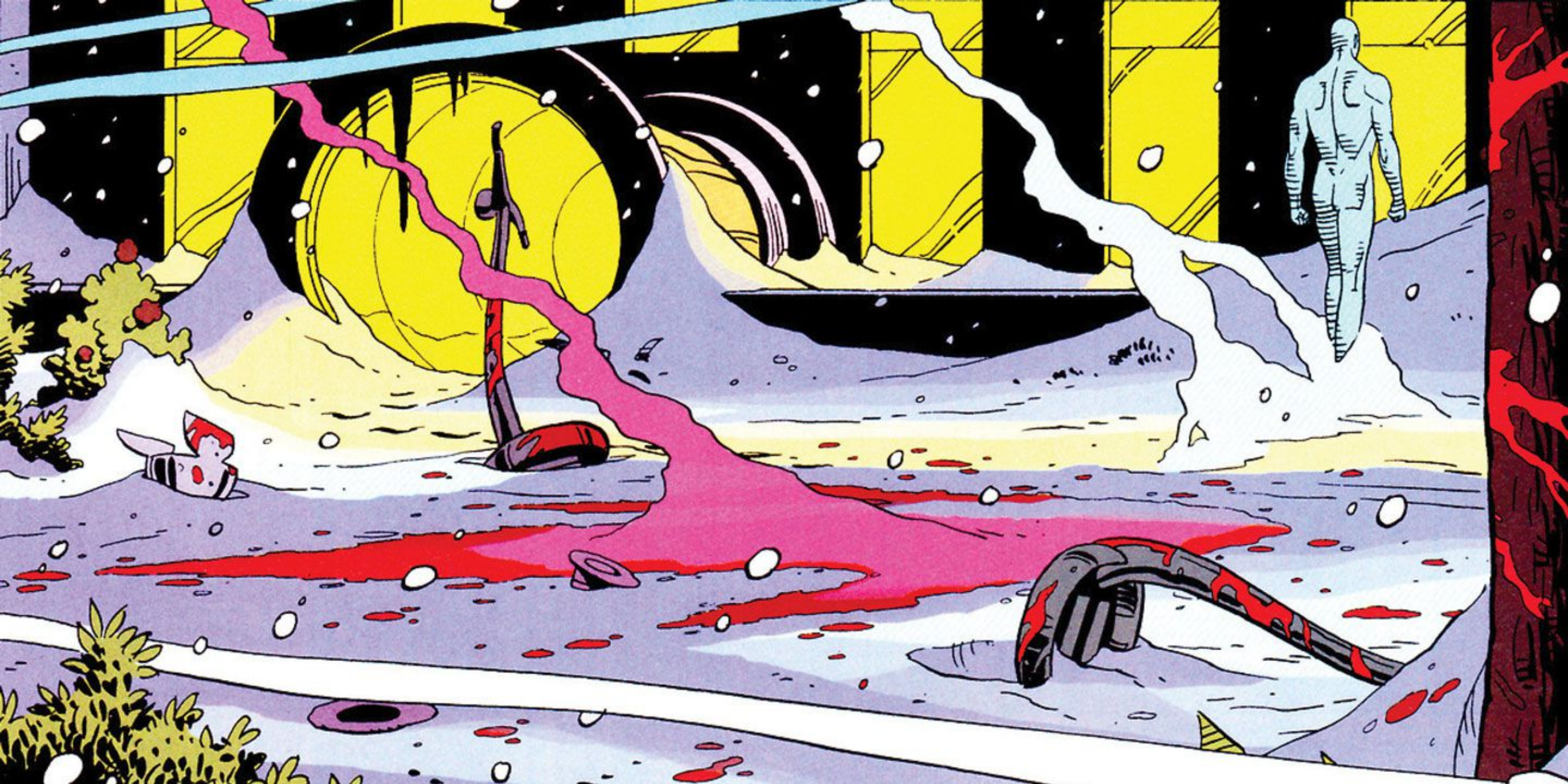
Ya con eso Moore habría creado un gran tebeo. Pero hizo más, mucho más. Porque la verdadera grandeza de Watchmen trasciende su argumento. Está en el impresionante edificio formal que construyó para su desarrollo.

Con el tiempo y muchas, quizás demasiadas lecturas, cada vez tengo más claro que puede que 'Watchmen' no sea un tebeo sobre el superhéroe, como nos quiere hacer creer el autor, sino una declaración sobre las posibilidades de la historieta como género narrativo. A partir de una asfixiante estructura compositiva de nueve viñetas por página, en disposición de 3x3 Moore exploró los recursos de la historieta como nunca antes se había hecho, demostrando que la narrativa es mucho más que una simple composición de página. Jugó con el ritmo y con el tiempo, movió los personajes como nadie, desarrolló tramas paralelas y mezcló diferentes formas narrativas, desde el cuento clásico o el pulp, la novela por entregas, hasta el periodismo... pero sobre todo demostró que es posible enganchar al lec-

tor y llevarle por donde se quiera dentro de la narración. No fueron necesarias imponentes *splash-pages* o hermosas *pin-ups*, sólo una historia cronometrada a la millonésima de segundo en la que los elementos se engrasaban a través de un ritmo perfecto y en la que nada de lo que viese el lector estaba improvisado. Todo un monumento al arte secuencial que no hubiera sido posible sin la presencia del dibujante Dave Gibbons, que supo desde la primera viñeta plegarse a las exigencias del guionista e interpretar sus direcciones de forma magistral.

Sólo hay un pero en este discurso, una pequeña mancha negra en el análisis que me impide colocar a 'Watchmen' más alto en mi escalafón personal. Con cada nueva lectura de la obra es más evidente que me quedo enganchado y maravillado por la brillantez formal. Ya sea leído en castellano o en inglés, me subyugan la estructura palindrómica de algunos epi-





sodios (una constante en la obra, con el icono omnipresente de las manchas de Rorschach), el genial uso de los flashbacks, el prodigioso sincronizado del episodio en Marte, el detallismo de los puntos más nimios de la puesta en escena... pero me olvido de la historia. Termino dejando de lado el argumento y me fijo en el continente olvidando el contenido, como si al entrar en un museo dejásemos de mirar las pinturas para sólo admirar el edificio que las alberga. Aisladamente, cada episodio funciona perfectamente, su reflexión es inigualable y es una provocación para el intelecto... pero en su conjunto la historia final que quiere contar es ingenua y simple. Es un contraste que hace que siempre que se hable de *Watchmen* se admire su estructura y sus episodios aislados, pero nunca he visto a nadie que me destaque la historia que está contando. Es más, en la mayoría de los casos, mucha gente ni siquiera recuerda cuál es la historia concreta que cuenta.

Esta sensación es la que me lleva a plantear que posiblemente estemos ante un análisis sobre las posibilidades narrativas del medio escondido tras una reflexión sobre el superhéroe. Y ese es quizá su gran talón de Aquiles, ese pero que hace que no estemos ante una de las cinco o seis obras más grandes de todos los tiempos, pero que no le resta ni un ápice de brillantez, por supuesto. Al igual que en otras obras clásicas donde el argumento queda superado por las aportaciones formales que supusieron, la

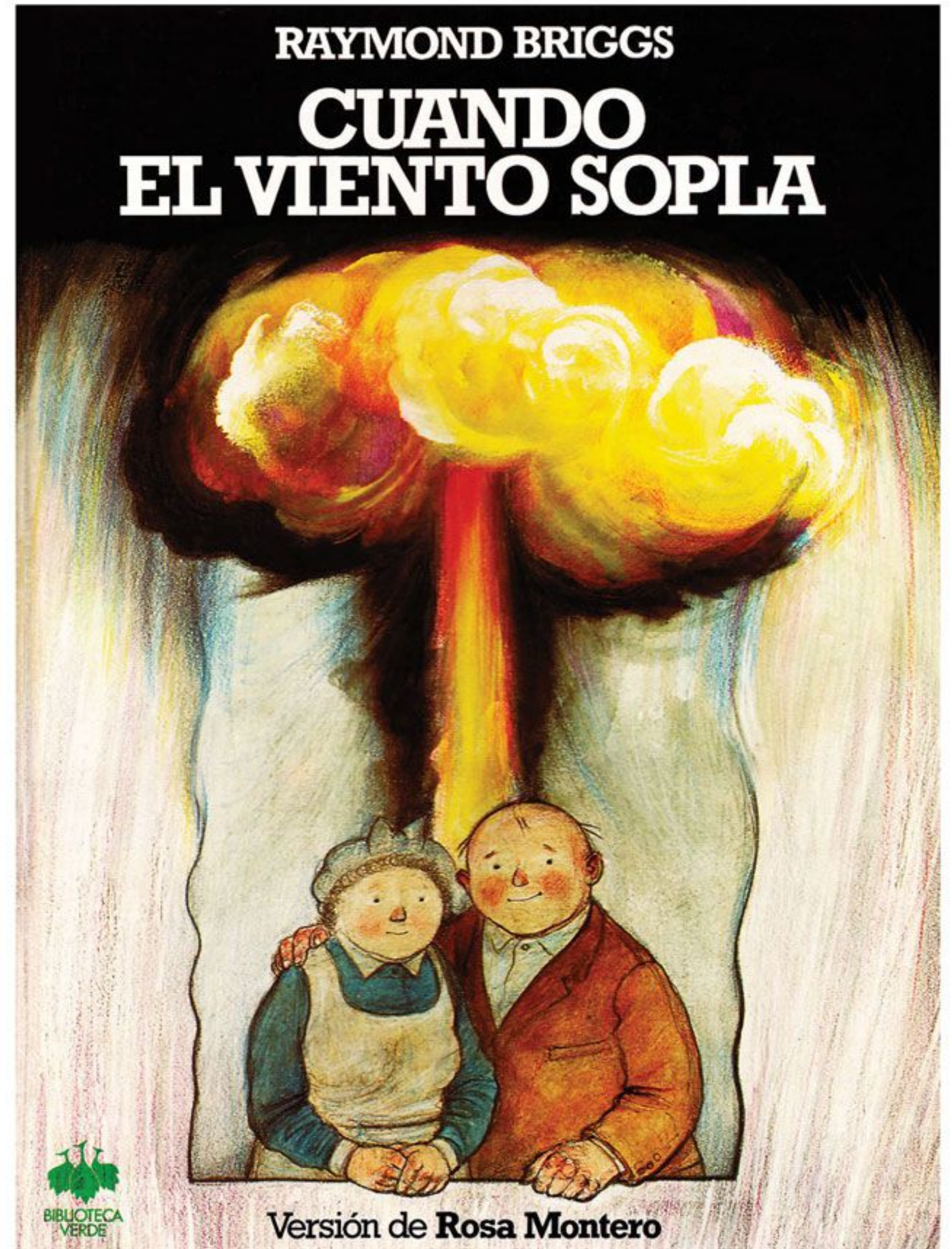
obra de Moore y Gibbons es una piedra miliar en la historia del tebeo. Es verdad que no inventa recursos y no aporta innovaciones, pero demuestra que las herramientas existentes se pueden componer para obtener cualquier grado de complejidad narrativa, que la historieta puede acceder a los niveles de madurez narrativa de cualquier otro medio.

Independientemente de esta apreciación personal es evidente el impresionante efecto que esta obra causó y sigue causando en el género de superhéroes, que encuentra claramente un antes y un después de *'Watchmen'*. Este cómic demostró que este es un género más, con el que se pueden realizar obras tan válidas como con cualquier otro, sin ningún tipo de complejos. Moore partió de la veneración y el profundo conocimiento de los héroes de la Golden Age (demostrada amplia y profusamente en su obra posterior) para deconstruirlos con precisión de cirujano. Paradójicamente, al hacerlo (junto con el *'Dark knight'* de Frank Miller) abrió la veda de los "héroes oscuros" en los que sólo se captaría la capa más superficial de la reflexión de Moore. Así llegarían los autores que se quedaron con la infantil percepción de la ultraviolencia como sinónimo de adulto, creando una extensa caterva de héroes en realidad vacuos y sin personalidad. Personalmente sigo pensando que Moore cerró la puerta tras de sí, dejando el nivel tan alto que hace imposible entrar en el camino que abrió sin caer en las comparaciones. ■

'cuando el viento sopla', de raymon briggs

Toda época tiene sus terrores. Durante parte del siglo XX la población occidental vivió angustiada ante la perspectiva de un holocausto nuclear, pero esa ansiedad se manifestó de modo diferente en cada década. Pensemos en la ciencia ficción de los años cincuenta. La destrucción ficcional del hombre blanco tenía que ver con una agresión imprecisa, siempre proveniente del exterior, fuera bajo la forma de hormigas gigantes, monstruos atómicos o alienígenas. Esto reflejaba alguna de las pulsiones características de la primera fase de la guerra fría: el miedo a que Occidente sufriera la venganza de los mundos "de color" y, por supuesto, el temor a la naturaleza colectiva de la Unión Soviética. Pero la ficción de los cincuenta no solo expresaba temores culturales, sino que ofrecía herramientas para exorcizarlos. Herramientas ideologizadas, claro está. Cuántas películas hemos visto en las que la unión de científicos, militares e, incluso, el presidente de los Estados Unidos, permite acabar con la destrucción que proviene del "Otro". La cosa estaba clara. Los malos eran perversos y poderosos, pero los buenos eran más nobles y demócratas. La justicia debía prevalecer.

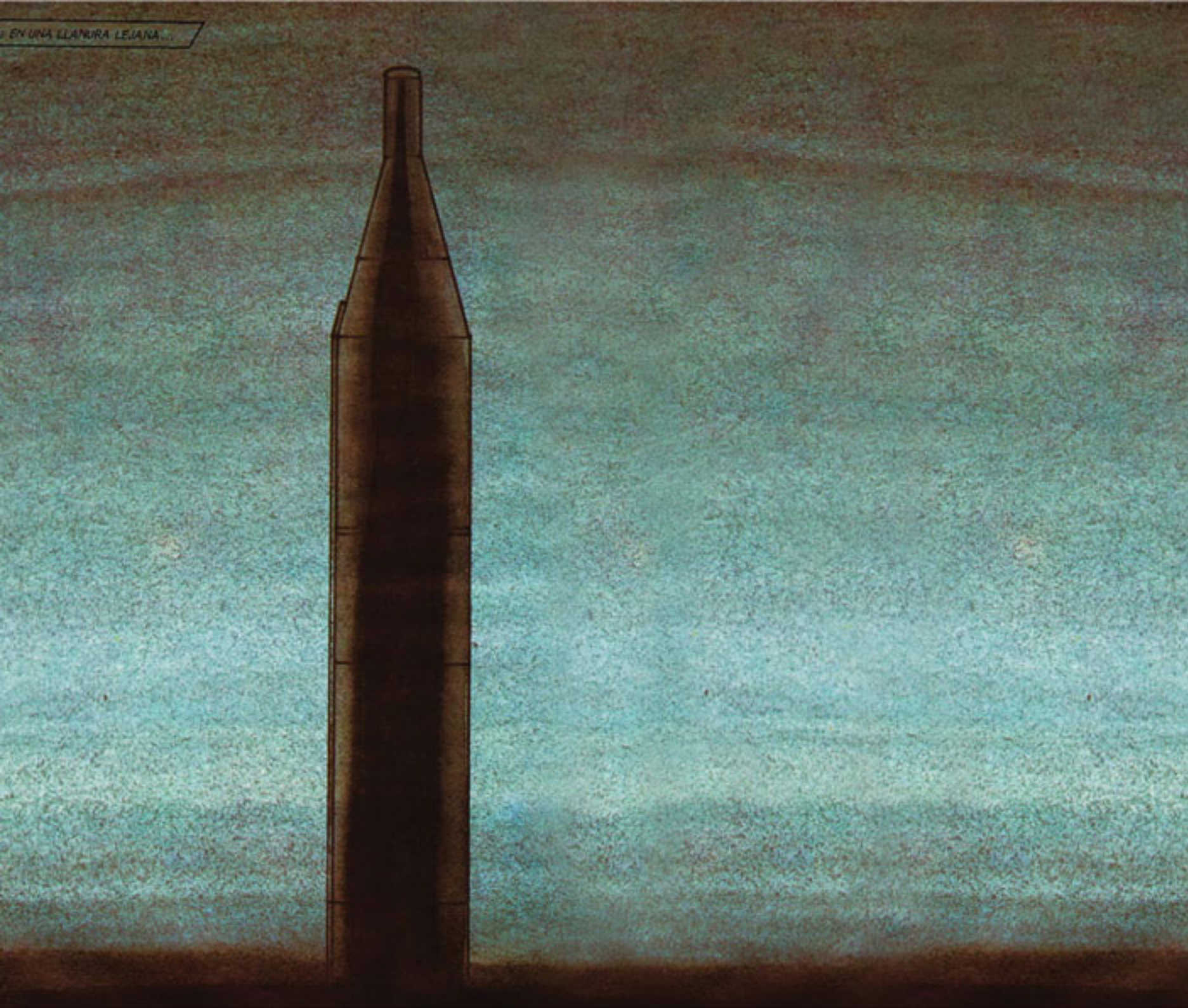
Este sentido inequívoco de la distribución del bien y el mal comenzó a tambalearse en algún momento a finales de los años cincuenta; en los sesenta era ya insostenible. Quizá fuera la Guerra de Vietnam, la invasión de Argelia o la represión de los movimientos cívicos en Estados Unidos, pero la barrera entre malos y buenos se desdibujó hasta el punto de que en muy pocos años la ciencia ficción de los cincuenta se convirtió en un recuerdo ridículo, casi sonrojante. El mundo era menos ingenuo y así lo reflejó la ficción. Una película como 'Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb' (en castellano 'Teléfono Rojo: ¡volamos hacia Moscú?', burda degradación del sentido original) habría sido impensable pocos años atrás. A mediados de los setenta el camino hacia la ficción distópica ya estaba desbrozado. 'El



portada de 'cuando el viento sopla'

Planeta de los Simios o *Blade Runner*, a pesar de la distancia, son jalones de un mismo ciclo cultural en el que Occidente deja de confiar en su capacidad para controlar el futuro.

Curiosamente una de las obras que con más crudeza hace sentir la angustia ante la guerra nuclear no puede enmarcarse en lo que solemos entender por distopía. 'Cuando el viento sopla' (1982) no muestra mundos destrozados, ni calles vacías, ni robots que matan porque desean encontrar la forma de alargar su vida. Todo lo que vemos es la historia de dos ancianos que se quieren y que intentan protegerse de fuerzas que no comprenden, amparados en la ingenua creencia de que su go-

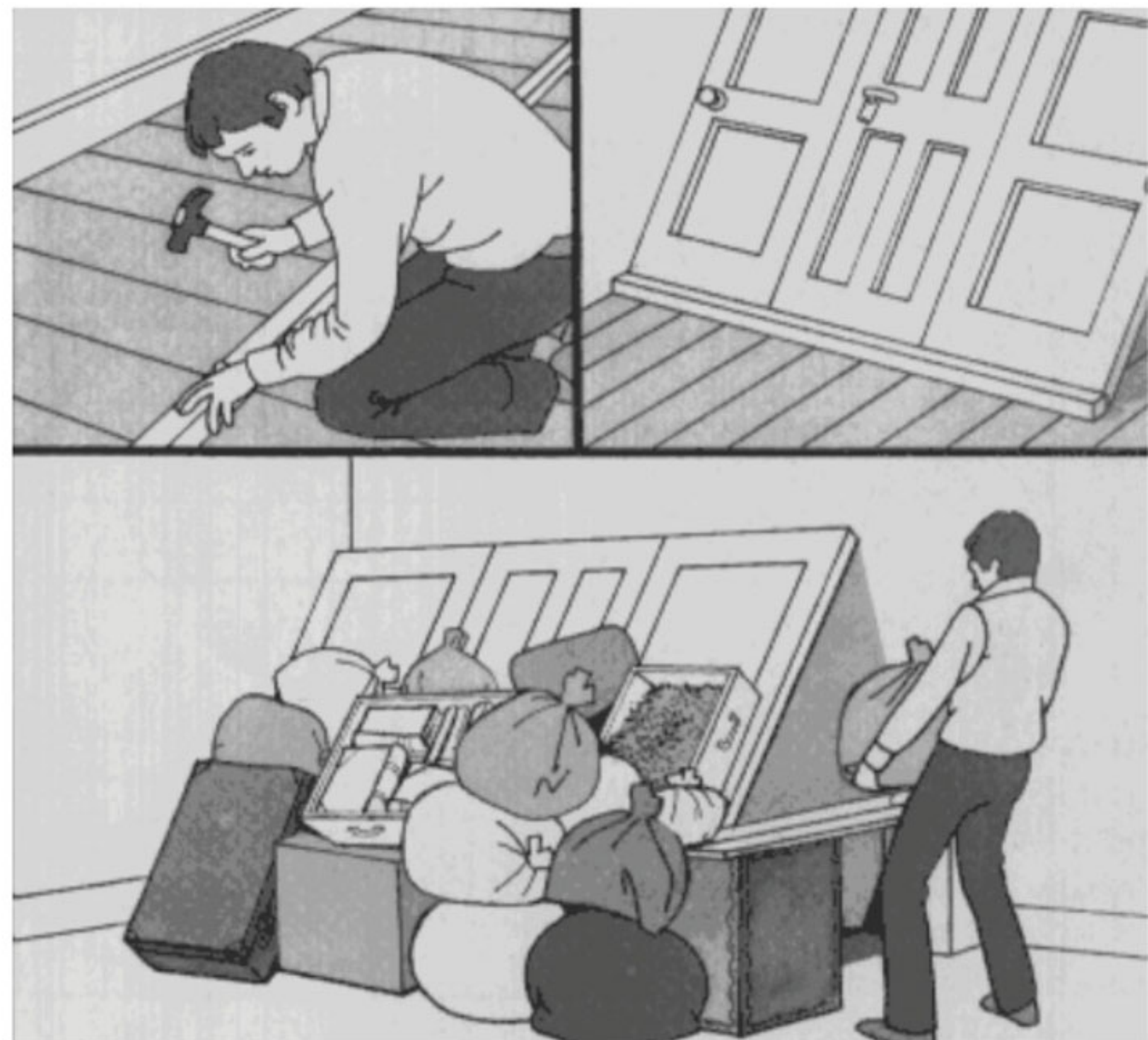


bierno estará ahí cuando le necesiten. Aunque se haya intentado vender este cómic como un simple relato pacifista no es un panfleto para bienpensantes ni un canto en favor del hermanamiento del mundo. Es un relato dulce y hermoso, narrado con la sencillez de un cuento infantil, pero más terrible que cualquier masacre anónima porque Raymond Briggs nos obliga a presenciar los últimos días de sus víctimas. Es más, 'Cuando el Viento sopla' señala, discretamente, a sus verdugos.

Sin embargo, la bomba que arroja Briggs no tiene rostro ni dueño. ¿Quiénes son, entonces, esos verdugos, los responsables de que personas sencillas y buenas puedan morir abrasadas en un holocausto nuclear? La respuesta es tan compleja como es de brillante el guión de Raymond Briggs. Unos cuantos panfletos nos proporcionan la primera pista. Cuando la radio informa de que en tres días estallará un conflicto atómico, la vida del matrimonio Bloggs -el autor no se molesta en disimular que los protagonistas se inspiran directamente en sus propios familiares- apenas se agita un poco. James Bloggs había cogido unos folletos gubernamentales en la Biblioteca Pública que explicaban

a los británicos qué debían hacer en caso de emergencia nuclear. Se trataba de dos libros que existieron realmente y que tuvieron gran influencia en la vida cultural de su tiempo: 'Advising the Householder on Protection Against Nuclear Attack', publicado en 1963, y el celeberrimo 'Protect and Survive', publicado en 1980. James intenta convencer a Hilda de que el peligro es real y acondiciona la casa para preparar un refugio tal y como aconsejaban las instrucciones de los panfletos.

Así, parapetados tras tres puertas claveadas, James y Hilda Bloggs esperan pacientemente que llegue la dichosa bomba, aunque Hilda no está dispuesta, bajo ningún concepto, a utilizar una palangana para hacer sus necesidades. Si las costumbres no se relajaron durante los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial, no había ningún motivo para que comenzasen a comportarse como animales. De cualquier modo la cosa no había de durar mucho...

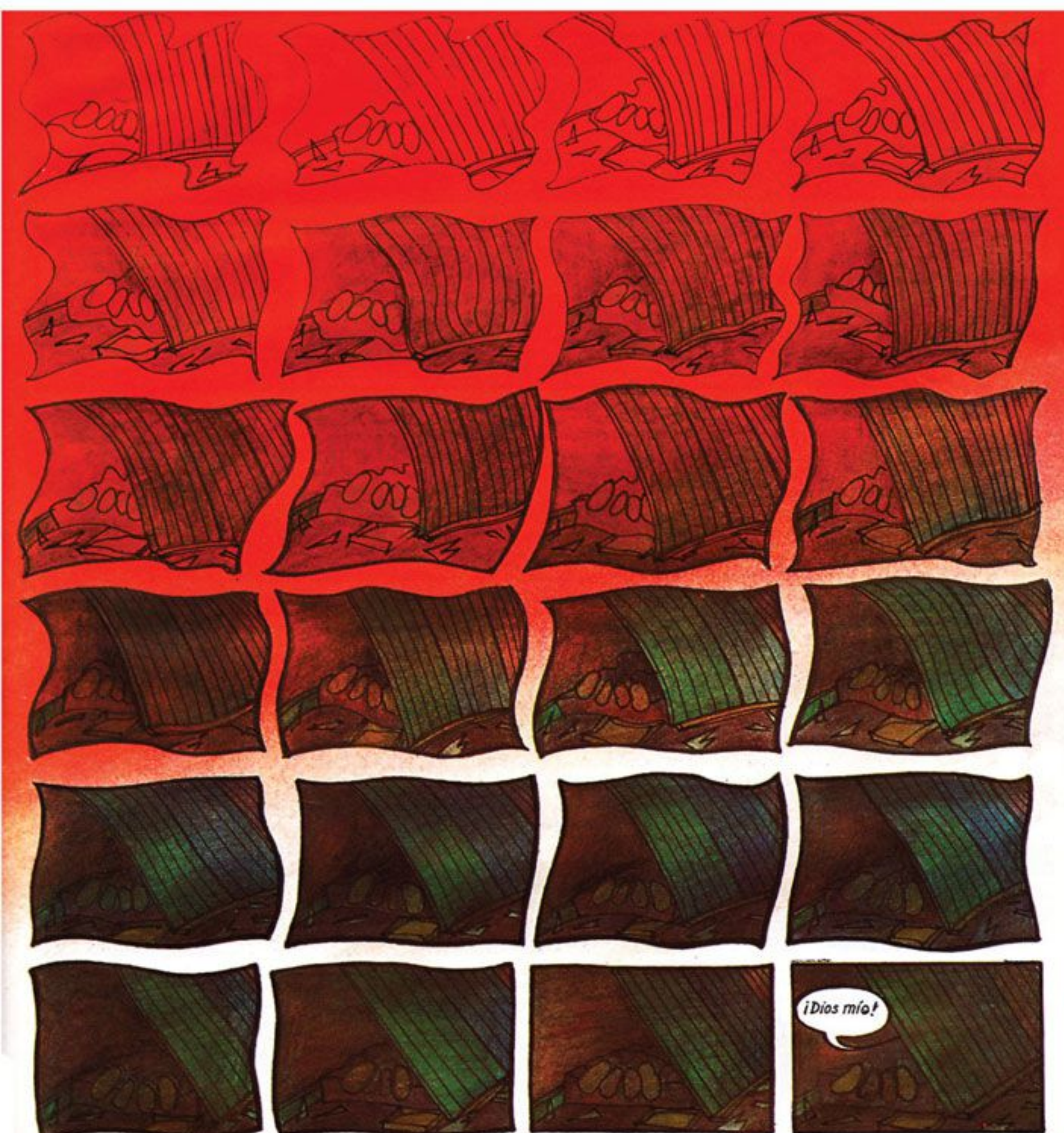
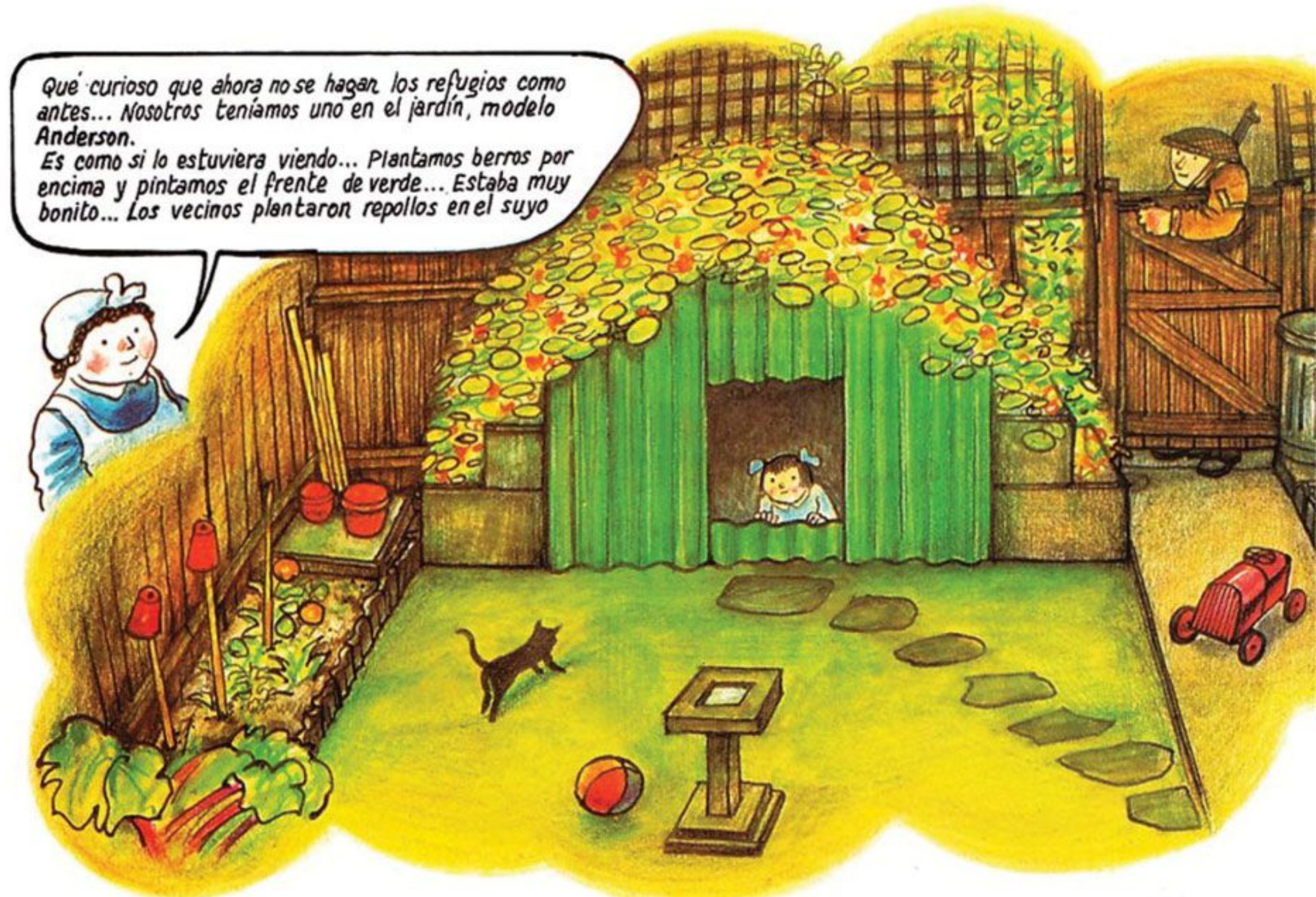


derecha: ilustración de 'protect and survive'





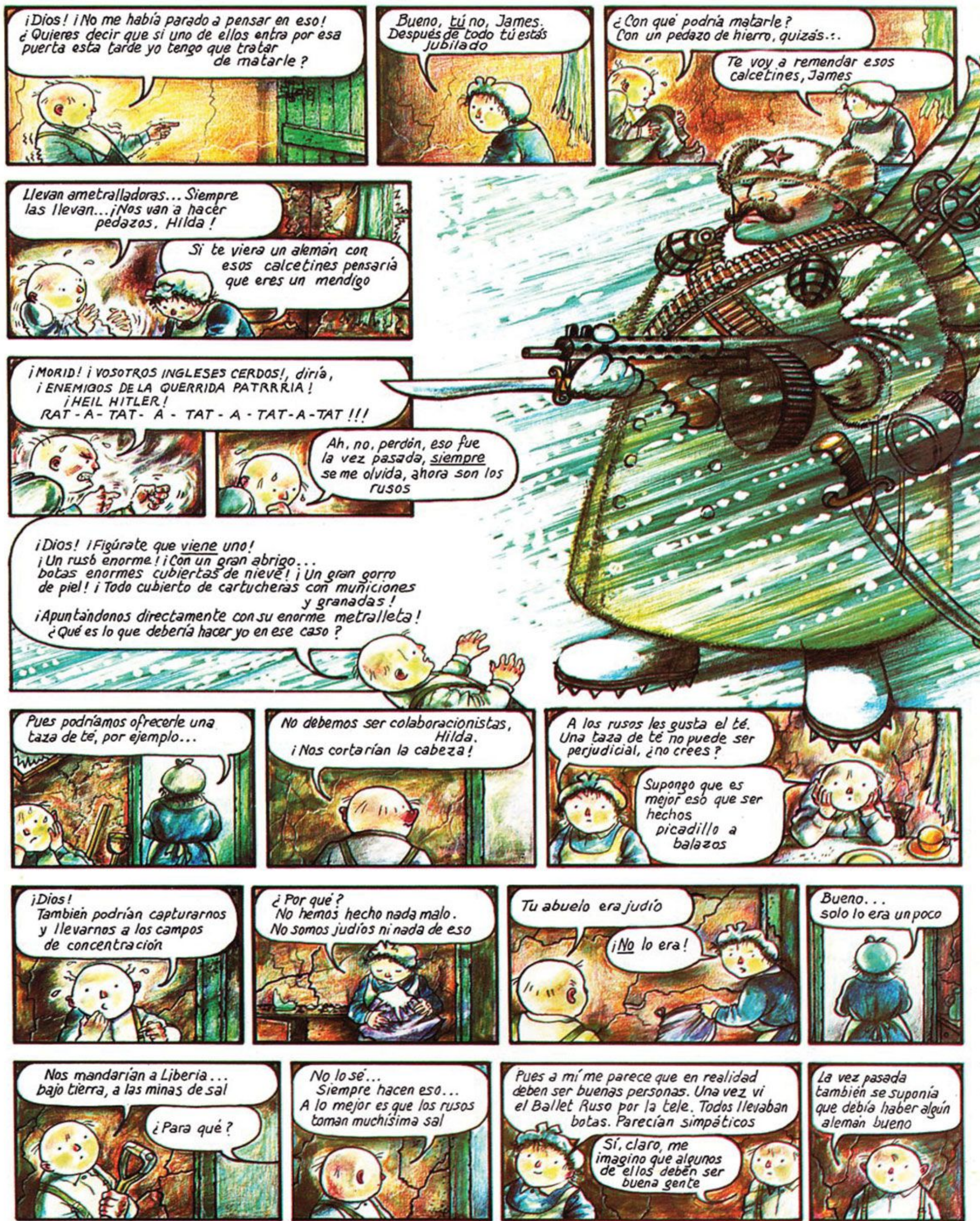
Es cierto que durante los años cuarenta parte de la opinión pública occidental no sabía lo que había ocurrido en Hiroshima y Nagasaki, pero en los años ochenta nadie podía ignorar el verdadero efecto de una bomba atómica. Todo el mundo había escuchado historias de edificios reducidos a cenizas, de seres humanos calcinados y supervivientes caminando sin rumbo con la piel derretida goteándoles hasta el suelo. Seamos serios. ¿Qué clase de protección ofrecen al ciudadano tres puertas colocadas "en ángulo de sesenta grados" y las ventanas pintadas de blanco?



Desde luego, como denunció el historiador y activista antinuclear Edward Palmer Thompson, no se trataba de una salvaguarda física: 'Protect and Survive', al igual que otros panfletos editados en muchos países, eran un instrumento de control destinado a proporcionar a sus ciudadanos una falsa sensación de seguridad.

En otras palabras, James Bloggs, como tantos británicos, confiaba en los gobiernos del mundo libre. Después de todo, con tantas computadoras, palabras complicadas e ideas modernas, los gobiernos tenían que saber lo que se traían entre manos, ¿no? James da por hecho que los científicos, los políticos, el ejército..., los poderes fácticos del mundo libre, velaban por su seguridad. A Hilda Bloggs le interesa más que las puertas no

¡Dios mío!



rayen el papel pintado de las paredes. En cuestiones de política internacional y de tecnología aceptaba vagamente el criterio de su marido que le transmitía las sólidas certidumbres que los medios de comunicación le sugerían. El matrimonio es el producto de una época en la que lo más importante para los gobiernos era proporcionar una respuesta inmediata a la ansiedad de la guerra fría. Que la respuesta fuera falsa era menos importante que el hecho de que la hubiera.

Por supuesto aún falta algo en este retrato cultural. Al fin y al cabo la guerra fría es una historia de amigos y enemigos. Alguien lanzará la bomba contra nosotros y habrá que hacer algo para detenerles. Sin embargo, 'Cuando el viento sopla' evita cualquier referencia a un enemigo concreto y plasma así la inestabilidad de la noción del "Otro" y la dificultad del ciudadano medio para comprender la velocidad con la que los aliados se convierten en adversarios. James Bloggs está

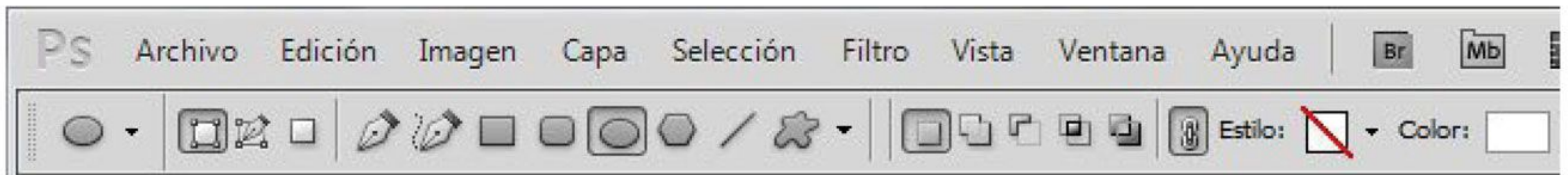


persuadido de que el peligro atómico proviene de los rusos y odia a los comunistas, pero no a Stalin, por supuesto, porque el bueno de Pepe, junto a Roosevelt y Churchill, libró al mundo de los malvados nazis encabezados por Hitler y Göring. En aquellos tiempos las cosas estaban más claras y James y Hilda recuerdan que de niños incluso los bombardeos sobre Londres eran una especie de juego. Si sobrevivieron a los ataques de la Segunda Guerra Mundial podrán superar una bomba y, además, cuesta creer que los rusos puedan ser tan malas personas. ¿Qué hacer si uno debe matar a un ruso? Al fin y al cabo, como dice Hilda, el ballet ruso es una cosa estupenda. Quizá no sea demasiado malo invitar al enemigo a tomar el té...

Esta es la historia de James y Hilda Bloggs, dos personas de buen corazón que se quieren y viven en una casita en la campiña inglesa.

Su aislamiento es tan real como metafórico. El guión de Briggs refuerza la idea de la soledad del ciudadano, que no recibe de sus gobiernos más que unas estúpidas e inservibles instrucciones destinadas a mantener la moral y el orden social. Hasta el final confiará James en las intenciones de los poderes fácticos y ni siquiera en las últimas horas perderá la esperanza. No sabría cómo hacerlo. Gran parte de los políticos que desde 1986 y aún hoy en día alaban 'Cuando el Viento sopla' por sus valores universales no han comprendido cuál es su rol en la pequeña tragedia ideada por Briggs. Fueron ellos los que construyeron al "enemigo", los que movilizaron a los ciudadanos en nombre del odio y les arrojaron panfletos que solo servían para garantizarse su fidelidad. Ellos son los responsables, todos los días, del destino de personas tan dulces y confiadas como James y Hilda Bloggs.

cómo hacer bocadillos de cómic con photoshop



En el tutorial de hoy vamos a explicar cómo hacer unos bocadillos o globos de texto bastante resultones para nuestros cómics utilizando las herramientas que nos ofrece Photoshop.

Los bocadillos que vamos a hacer son **formas vectoriales**, es decir son dibujos que se hacen creando líneas que se pueden curvar y deformar a través de nodos, y son totalmente editables y escalables.

Para ello es necesario conocer un poco la herramienta **pluma**.

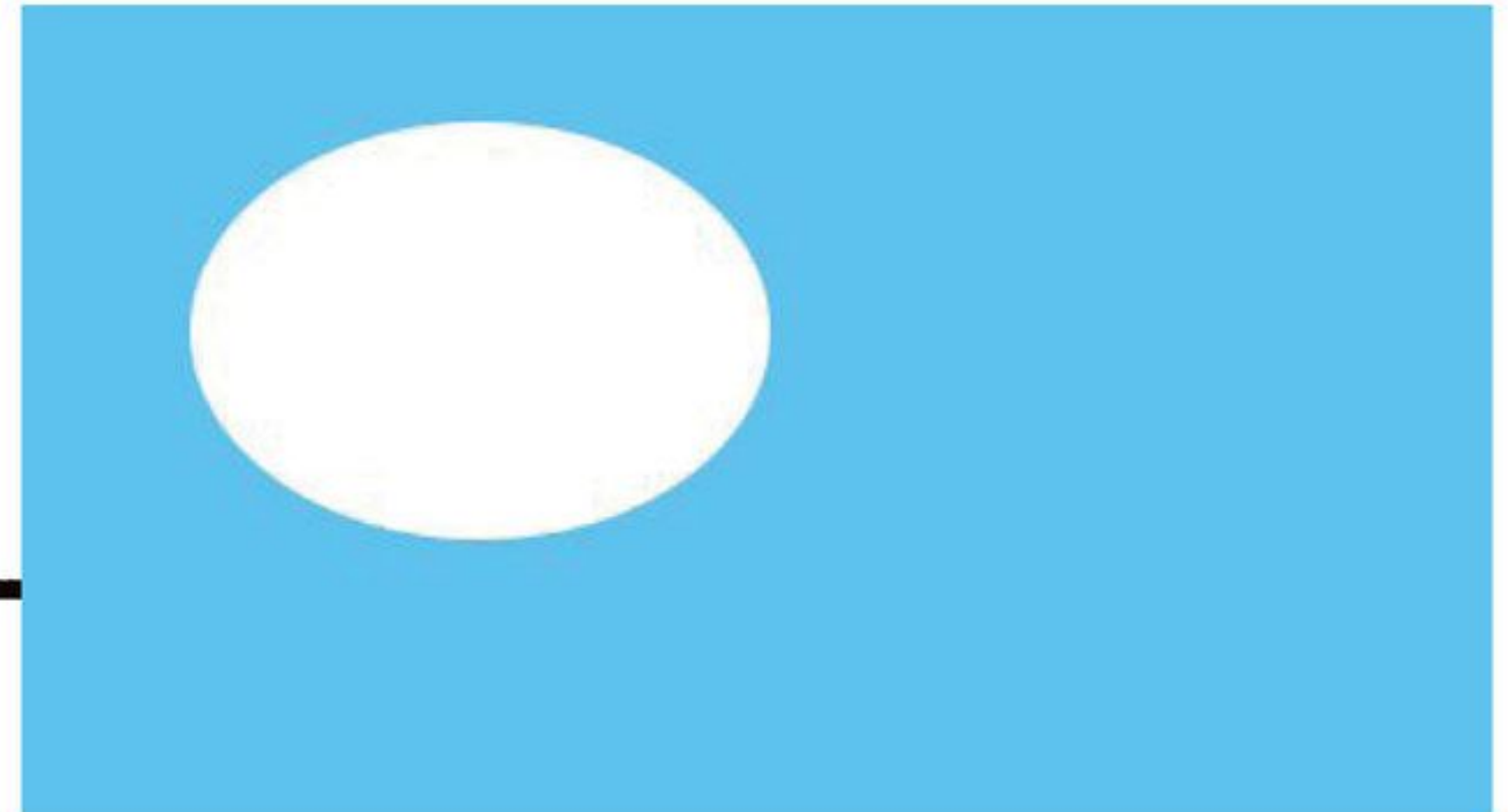
La herramienta pluma es muy sencilla de usar. Básicamente con **Ctrl, Alt y el ratón** podemos controlarla muy fácil y rápidamente.

En primer lugar cogemos la herramienta **elipse**, que aparece seleccionada en la barra de herramientas que hay encima de este texto, y seleccionamos los valores deseados

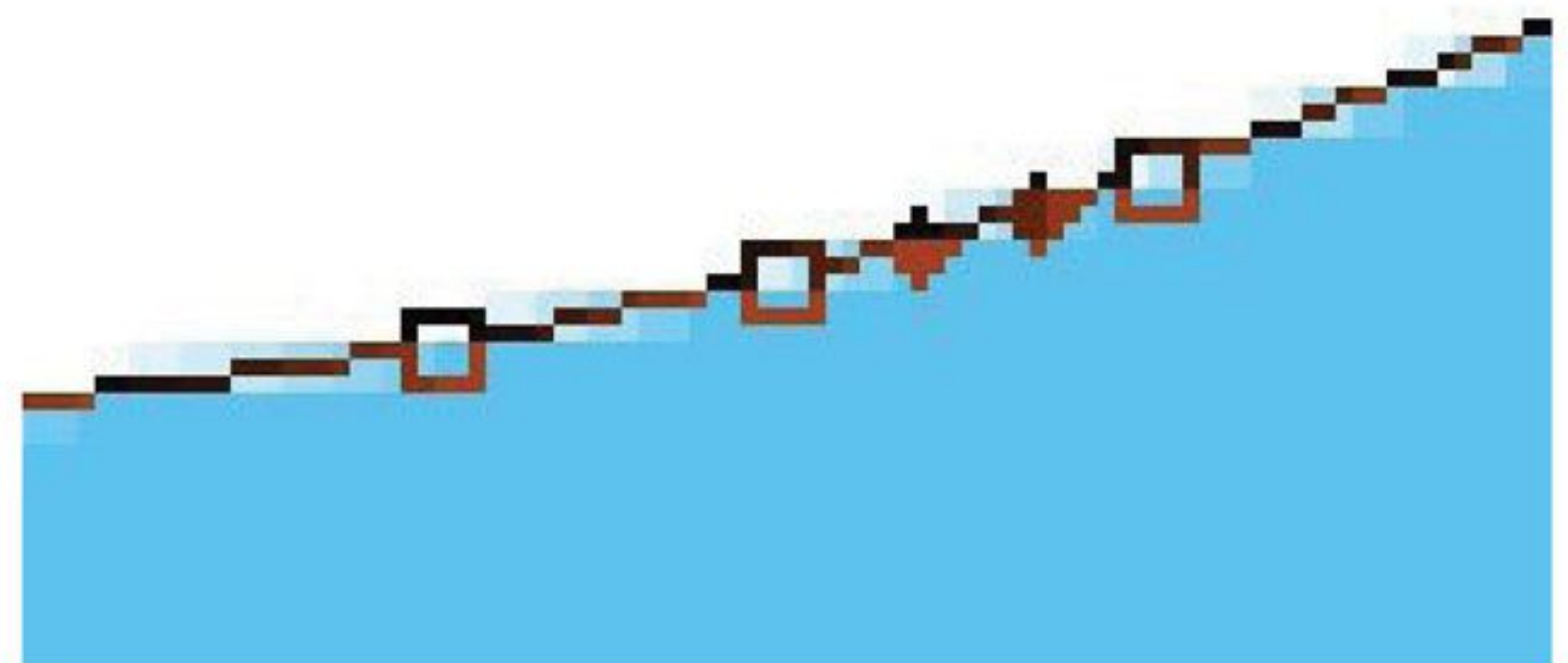
Dibujamos una elipse pinchando y arrastrando hasta conseguir más o menos la forma que queramos. Si no lo conseguimos a la primera no pasa nada. Con **Ctrl+T** podremos transformarla y dejarla más o menos como deseamos.

Después seleccionamos la herramienta **pluma**, y con la tecla **Ctrl** apretada hacemos click sobre el borde de nuestro círculo para que aparezcan los nodos.

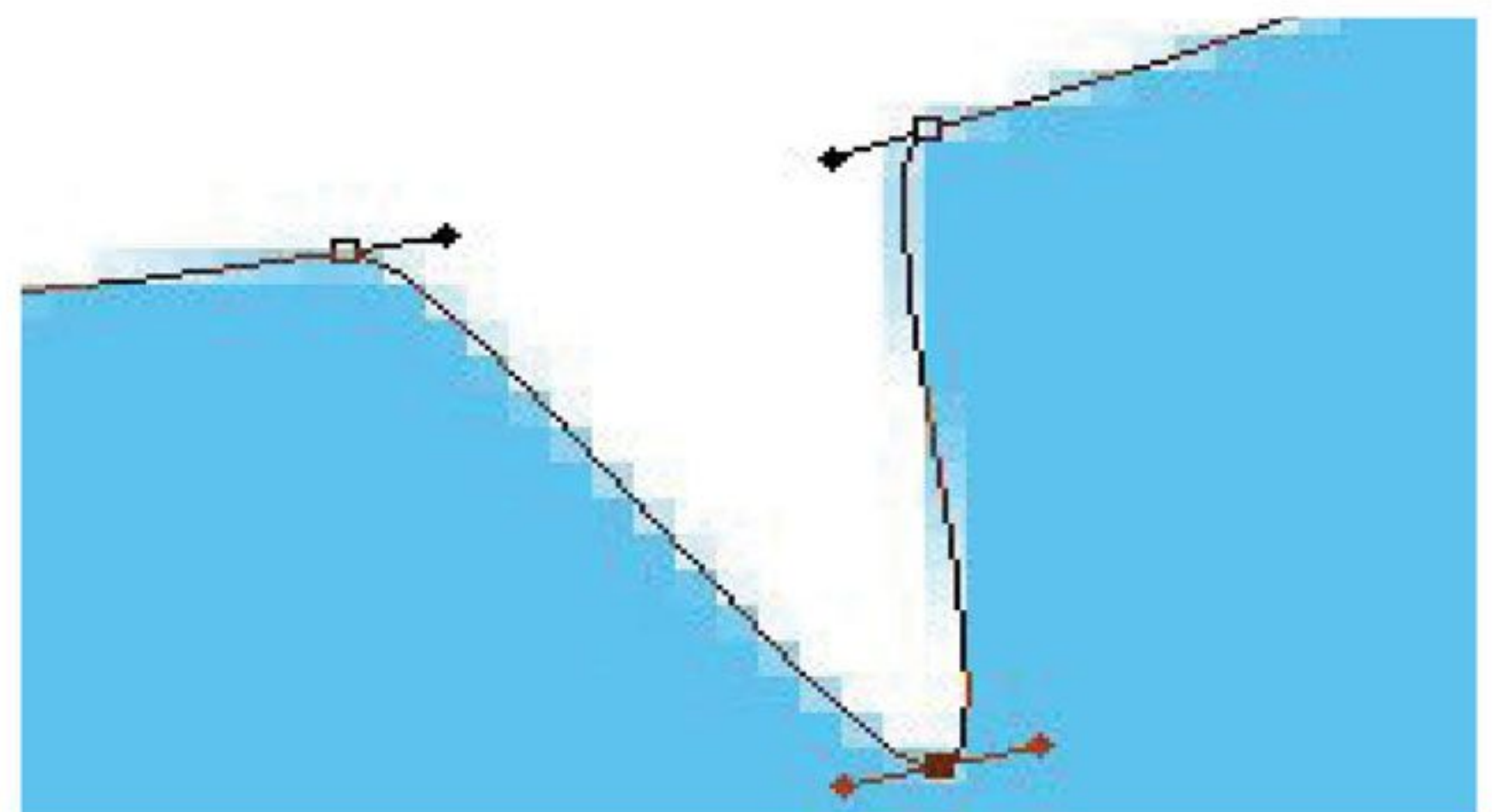
Seguimos con la pluma seleccionada y al pasar por el borde veremos que el puntero de la pluma aparece un símbolo **más (+)**, que quiere



primero creamos una elipse



después creamos tres nodos seguidos



posteriormente creamos nuestro 'rabillo'



decir que podemos añadir más nodos. Hacemos click en tres sitios más o menos seguidos, que será donde hagamos el rabillo del bocadillo.

Si nos equivocamos podemos borrar nodos. Colocamos el puntero encima de un nodo y cuando veamos que aparece el símbolo **menos (-)** hacemos click en el nodo.

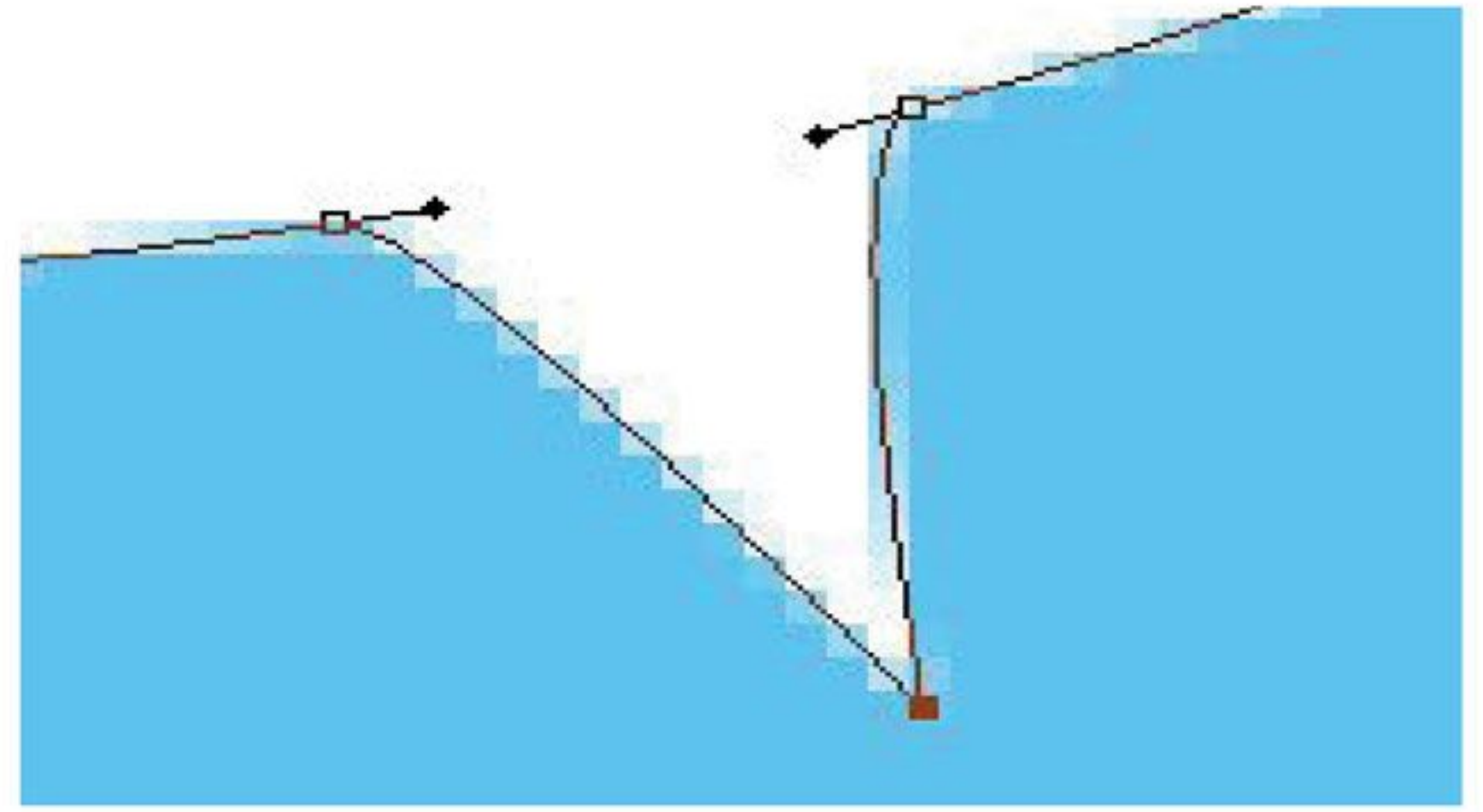
Tiramos del nodo central (de los tres que hemos creado) presionando Ctrl y arrastrando a la vez para crear el "rabillo" del bocadillo.

Ya tenemos el bocadillo básico, pero la punta del rabillo está redondeada. Con la herramienta pluma seleccionada y la tecla Alt apretada hacemos click en la punta para que se convierta en un **vértice**.

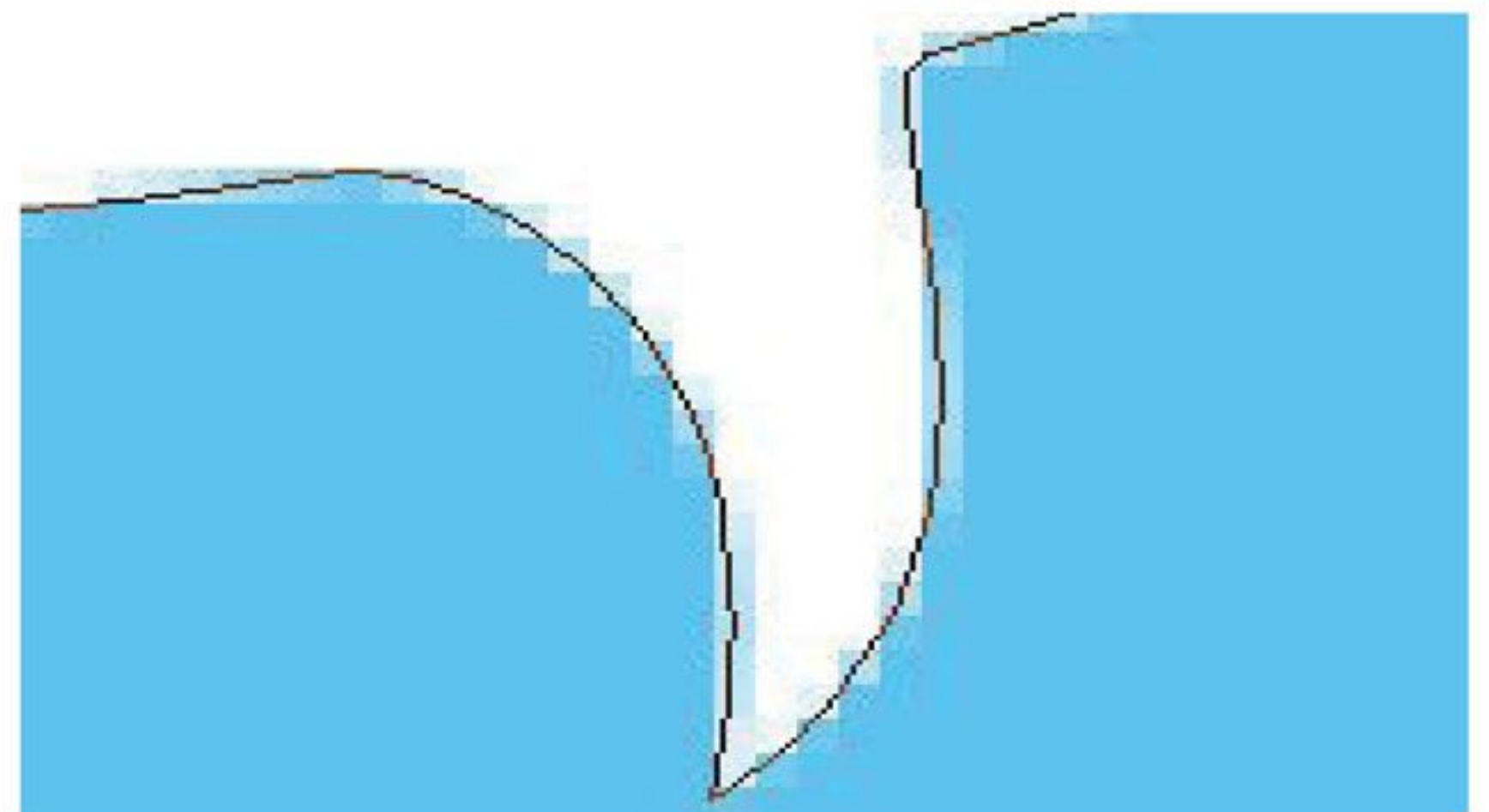
Ahora podemos curvar un poco el rabillo tirando de los nodos y jugando con Ctrl y Alt para dirigirlo a donde nos interese.

Ya tenemos hecho nuestro bocadillo. Ahora le ponemos un borde con el menú de FX, con posición interior y los píxeles de ancho que queramos para que quede tal que así. Esto es opcional, de igual forma podemos poner sombras y degradados.

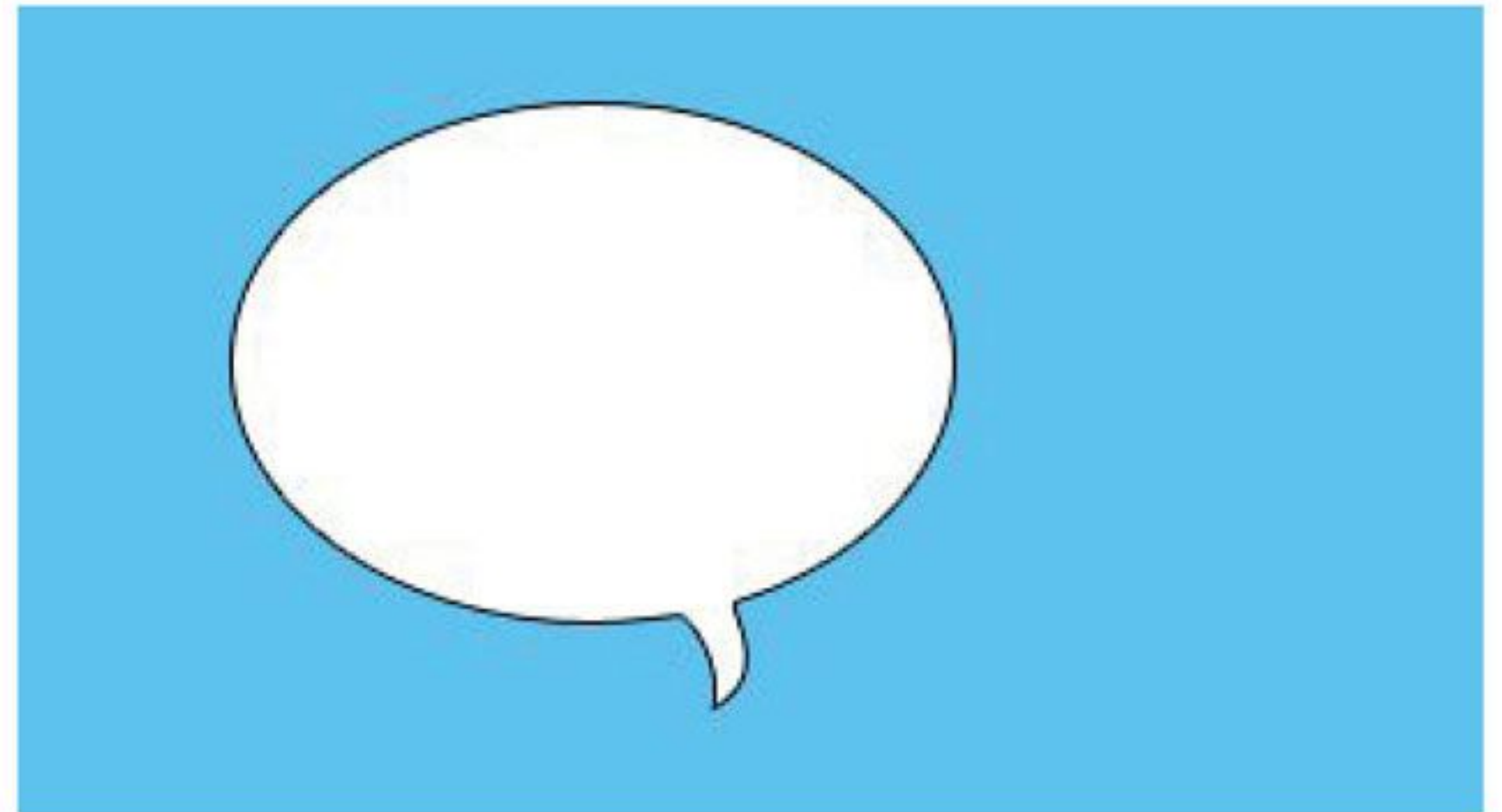
Si queremos hacer bocadillos con otras formas, podremos hacerlo igualmente. Simplemente escogemos la **forma vectorial** que más se adapte a nuestras necesidades y a partir de ahí la vamos modificando. Por ejemplo podemos hacer bocadillos rectangulares, en forma de nube o con las formas que se nos ocurran. ■■■■■



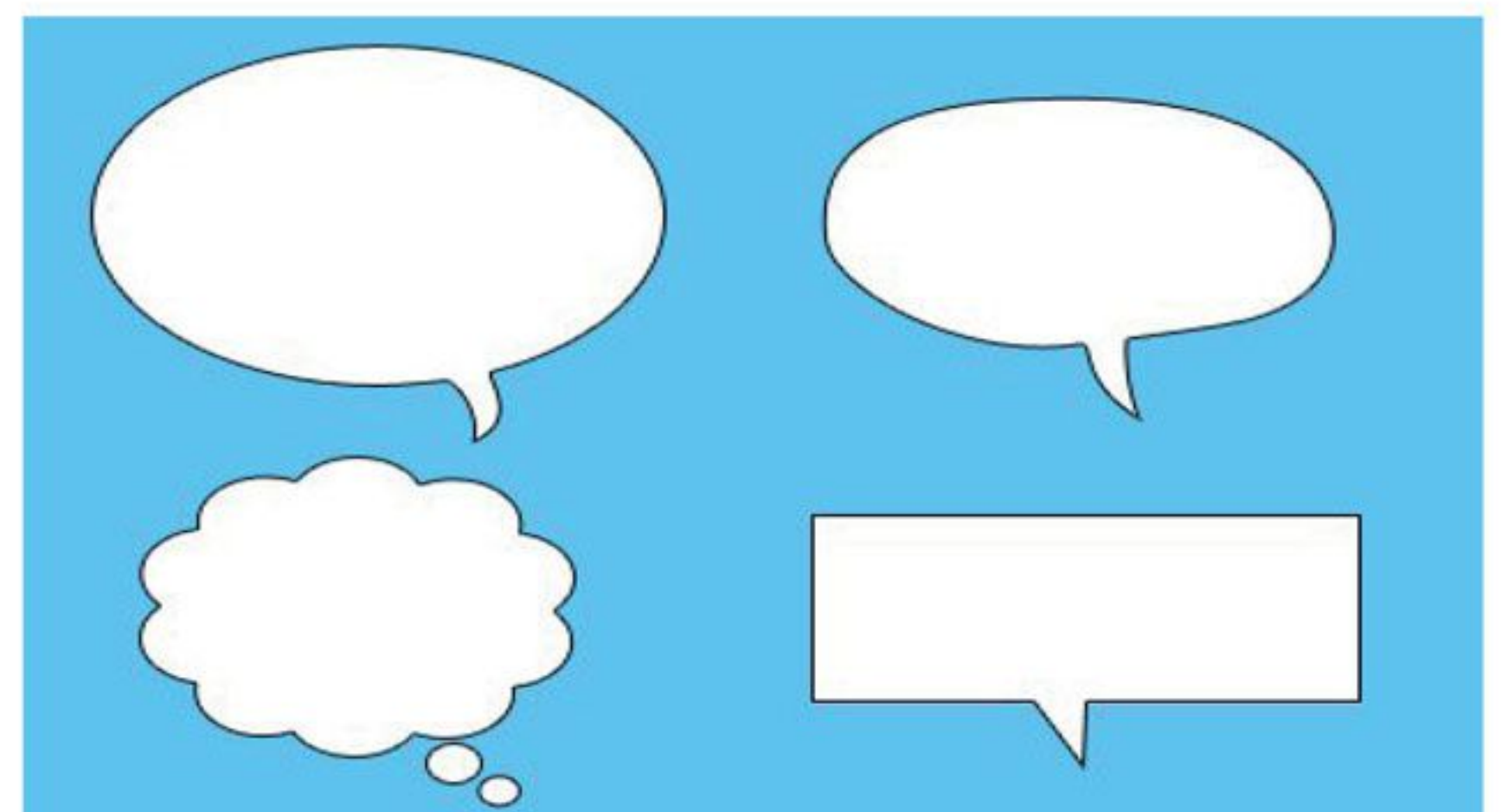
luego curvamos para adaptar el bocadillo



finalmente sacamos el vértice



ya tenemos nuestro bocadillo



podemos hacer bocadillos con tantas formas como deseemos

Hace siglos que la esfera grisácea se fue alejando hasta convertirse en un punto microscópico en medio de la oscuridad. El artefacto aeronáutico se ha detenido a una distancia del punto luminoso que según las unidades de medida de la antigua astronomía podrían ser algunos años luz.

Ahora la nave está suspendida en el vacío, en medio de la oscuridad y el silencio absolutos.

-¿Dónde se supone que estamos?

El señor Solanki mira a Akira con un gesto de sorpresa ante la pregunta que acaba de hacerle el chico.

-¿Qué esperabas encontrar aquí afuera? ¿A Jehová?

Akira no sabe muy bien qué contestar. Hace mucho tiempo que ha vivido dentro de la esfera que ahora es un punto vagamente luminoso y lejano y nunca le habían hecho una pregunta similar.

-Bueno, durante miles de años eso creyeron muchos seres humanos, ¿no?

El señor Solanki deja escapar una risa de complicidad.

-Señor Solanki, se supone que nos dirigíamos al Nivel Siete. No veo que estemos en el Nivel Siete.

-Akira, ¿acaso has estado alguna vez en el Nivel Siete? No me consta, así que no debes saber cómo es.

Akira espera en silencio a que el señor Solanki empiece a desvelar el misterio que rodea ahora mismo a la nave.

-Está bien, hijo, no vamos a esperar más, hay muchas cosas que te tengo que explicar, aunque de hecho, no voy a explicártelas. Sencillamente van a ir entrando en tu men-

te, aunque estés escuchando mi voz. Mi voz sonará en tus oídos, pero en realidad, va a ser una simple transmisión de información.

Akira va a permanecer en silencio durante los próximos mil millones de años.

-Para que te hagas una idea, si tomamos una esfera como la forma del mundo, los Niveles de Realidad son, o eran, una serie de capas o coronas concéntricas que envolvían al mundo que para ti era el real. Si tomamos el planeta Tierra como similar, los Niveles de Realidad podían ser las capas de la atmósfera. El Nivel Siete, por tanto, sería la estratosfera. El Nivel Siete es la frontera entre el mundo creado tras el Volcado y el nivel de vida biológica, el mundo en el que naciste. El Nivel Siete no se creó para el intercambio de personalidad o la fusión de mentes, sino que se creó para poder realizar la transición del nuevo mundo al antiguo, en caso de que fuera necesario. Es la puerta de salida. Lo sé porque yo ayudé a crearla. De hecho, por eso estoy aquí.

Akira entonces recuerda todo lo que Trent le había dicho sobre las dudas que tenía de que el señor Solanki hubiera estado siempre ahí, porque tan sólo había encontrado rastros de él de unos pocos años. Y de lo que le explicaba acerca de todos aquellos encuentros con él en el Nivel Siete. Akira entonces toma un atajo.

-¿Qué... demonios hizo usted en la mente de Trent?

-Vayamos por partes, chico, tenemos todo el tiempo del mundo, ahora mismo estamos en una especie de limbo temporal en el que el reloj no corre en ninguno de los dos sentidos, sencillamente, el tiempo se ha detenido así que podríamos estar aquí eternamente sin que nada ni nadie nos molestara. Supongo que a estas alturas ya te habrás dado cuenta de que vamos a regresar a la forma de vida corpórea, así que antes te voy a explicar lo que ha sucedido ahí fuera durante tu ausencia, creo que es la mejor forma de empezar.



Akira interrumpe ante una cuestión que para él es de vital importancia, y que a medida que se vaya haciendo a la idea de esta nueva situación, irá adquiriendo todavía más importancia.

-¿Cuánto tiempo ha pasado?

-Mucho menos del que te imaginas. Desde tu transferencia deben haber pasado unos treinta y cinco años. A ti te habrán parecido muchos más, pero eso es porque la velocidad de computación ha ido aumentando desde el Volcado y aunque a ti no te lo ha parecido, has vivido muchísimo más deprisa. Eso es algo que habrá que calibrar cuando regreses, o mejor dicho, cuando regresemos. Para ti, la vida de afuera se ha convertido en una especie de película a cámara lenta, muy, muy lenta. Además, hay un período anterior al Volcado que no recuerdas debido a una especie de *enfermedad* que estuviste *padeciendo*.

Akira no recuerda haber estado enfermo antes del Volcado, y por eso se le están agolpando las preguntas en su cabeza. La forma en la que se le agolpan las preguntas en la cabeza a Akira es la forma en la que las partículas de un gas empujan siempre hacia fuera. Su cabeza ahora mismo podría estallar y un millón de preguntas en forma de partículas microscópicas serían despedidas y ocuparían el vacío que ahora rodea a la nave en la que se encuentran Akira y el señor Solanki.

-Te lo explicaré todo, ya sé lo que estás pensando.

-Siempre sabe lo que estoy pensando.

-Los recuerdos siempre pueden engañarnos, Akira, el tiempo se encarga de envolverlos en papel de regalo, simplemente no te fíes de lo que recuerdas, sobre todo, si ha pasado mucho tiempo. ¿Hablamos de economía entonces? Al final, todo se resume en apuntes contables.

Akira volverá a pasar mil millones de años en silencio si es necesario.

-En tu ausencia, el futuro se descapitalizó. Sencillamente. Las finanzas eran una economía ficticia que tras el pico del petróleo empezaron a tambalear y el Volcado se convirtió en la única vía para escapar al desastre ecológico y económico. El Volcado era la única forma de sostener el capital después de varias oleadas financieras.

"A medida que la sociedad fue adquiriendo el Volcado, y durante los años posteriores al final del proceso, la Humanidad ha empezado a regresar a niveles de civilización regresivos. Tranquilo, no nos hemos convertido en cazadores y recolectores todavía, si bien es cierto que el manejo de fuentes de energía se ha vuelto sumamente complicado. La producción de energía per cápita cayó en picado, se volvió a la utilización del carbón, hubo movimientos migratorios importantes, obviamente, de sectores sociales que no pudieron adquirir el Volcado. Hubo un pulso transitorio que produjo un movimiento inverso en la capacidad de carga terrestre. Las economías llamadas emergentes tuvieron mucho que ver en el colapso societal, ecológico y financiero, y sobre todo, en el pico del petróleo, pero es en aquellos países precisamente donde se han producido los cambios en el sentido inverso, ya que son los que albergaban sociedades más pobres y reticentes al Volcado. Los movimientos migratorios se produjeron hacia territorios más fértiles potencialmente, menos agresivos para la vida humana, que habían quedado prácticamente inhabitados tras el masivo éxodo hacia el nuevo mundo que ofrecía el Volcado comercializado por ARK. La política como se conocía desapareció porque las fronteras empezaron a borrarse debido a los grandes movimientos migratorios. No todos se adaptaron a los nuevos hábitats, así que en parte por eso y en parte por otras grandes enfermedades y sobre todo, debido la transferencia a la vida cuán-

tica, la Humanidad se ha visto reducida a aproximadamente un cinco por ciento del máximo registrado, lo que facilitó que se crearan mircrosociedades autónomas no sólo geográficamente, sino ideológicamente conectadas gracias a la tecnología de comunicación vía satélite. Todo esto sucedió cuando tú todavía estabas vivo, pero no lo recuerdas. Estabas enfermo. ¿Sabes lo que es la cápsula de Terbio?

Akira puede procesar a la vez todo lo que está escuchando en su unidad de memoria reciente y la respuesta a la pregunta que se le acaba de formular a través de su unidad de memoria cognitiva.

-Todo el mundo sabe qué es la cápsula de Terbio.

-¿A qué te refieres con lo de "todo el mundo"? ¿A los que hay ahí abajo? -el señor Solanki hace el gesto de asomar la cabeza por la ventana de la cabina de mandos de la aeronave que parece un globo dirigible de finales del siglo XIX.

El concepto de existencia individual y colectiva que Akira tenía hace relativamente poco ha cambiado, así que a partir de ahora piensa en cuidar su vocabulario al referirse a personas o a grupos de personas.

-Por si no lo recuerdas, hijo, y sé que no lo recuerdas, llegó un momento en el que fue posible descodificar la información de las diferentes regiones del cerebro humano, y fue posible transferir dicha información a través de la cápsula de terbio. Hacía falta un dispositivo que hiciera posible la transferencia de grandes cantidades de información en un tiempo lo suficientemente corto como para que el paso de un estado biológico a un estado de vida artificial fuera instantáneo, algo así como insuflar el aliento de vida sintética, lo que llamaríamos el nacimiento, el principio del alma cuántica. No voy a entrar en detalles técnicos, más bien, porque no los recuerdo con claridad.

Ese dispositivo es la cápsula de Terbio.

Akira empieza a tener la sensación de que cierto rompecabezas que siempre había habido en su cabeza empieza a resolverse.

La canción de Sally empieza a sonar en sus oídos.

-Esa canción. ¿De dónde sale la música?

-Akira, en realidad esa música ha estado siempre en tu cabeza, no la estás escuchando, sencillamente se reproduce dentro de ti. Es una especie de descodificador que estoy utilizando para la conexión que se está produciendo en este momento. Ya te he dicho antes que no estamos hablando, sencillamente se está produciendo una transferencia de información de mi mente a la tuya y viceversa, poco a poco vas a ir entendiéndolo todo.

"Nos habíamos quedado en la cápsula de terbio. Sin eso no habría sido posible el Volcado, así que ARK se aseguró la patente y es por eso que estuviste *enfermo*. No lo recuerdas, pero tú fuiste miembro del equipo de ingenieros que creó la cápsula y desarrolló su fabricación para su aplicación en la transferencia de datos del cerebro a un soporte de vida artificial. Tú y otros ingenieros creasteis la cápsula de terbio, pero fue ARK quien os pagaba el sueldo, y registró la patente, con lo que ganó cantidades enormes de dinero, ya que a partir de ese momento dispuso, tanto del software que llevaba desarrollando durante años, como del hardware necesario para la transferencia de datos, a fin de poder ser la única corporación capaz de comerciaizar el Volcado.

-Miyako.

-Exacto, Miyako también estaba en el equipo que desarrolló el proyecto, pero lo olvidasteis todo porque la única manera que ARK tenía de asegurarse la exclusividad era borrando de vuestros cerebros esa in-

formación, así que se os regaló el Volcado, fuisteis de los primeros en ser transferidos, pero todo lo relacionado con la cápsula de terbio fue eliminado durante la transferencia, una especie de enfermedad inducida.

Akira entonces empieza a comprender por qué en sus primeros recuerdos después del Volcado aparecen lugares más bien solitarios y con muy poca interacción humana. Recuerda a Miyako en parques solitarios, playas sin gente paseando, calles vacías, edificios estériles, oficinas desiertas, el principio de todo, y siempre mucho trabajo por hacer. Y agujeros en la memoria que no llegaba a comprender. Al parecer, no hicieron un gran trabajo con él. ARK siempre fue bastante chapucera en sus gestiones, seguramente, él mismo podría haber confeccionado un manual de procedimiento para el correcto borrado de la información del cerebro de trabajadores potencialmente peligrosos por la única razón de haber contribuido al salto cualitativo más importante en la historia de la tecnología.

-Akira, tú fuiste más listo que ellos. Tú, Miyako y el resto del equipo. Sabiendo lo que probablemente iba a hacer ARK con el contenido de tu mente cuando firmaras el contrato para la transferencia de los derechos de patente, guardaste una copia de seguridad del contenido de tu cerebro para poder ser transferido a un cerebro biológico en buen estado de conservación a través de la misma cápsula de terbio. Una copia de seguridad para poder utilizarla en un futuro cercano o lejano.

-¿Y bien? ¿Dónde puedo encontrar esa copia de seguridad? No quiero estar aquí demasiado tiempo, siento que se me está desmontando la mente.

El Señor Solanki habría tragado saliva si su cuerpo sintético fuera una versión exacta de su cuerpo biológico.

-Hijo, yo soy esa copia de seguridad.

Silencio.

La canción de Sally.

La llave de su mente.

Akira y el señor Solanki son la misma persona.

Todo encaja.

El señor Solanki gana.

Como siempre.

-Akira, en este momento se está transfiriendo la información de tu copia de seguridad más toda la información que has acumulado en tus años de existencia en el nuevo mundo, a tu cerebro biológico a través de la cápsula de terbio en sentido inverso, un proceso inverso que tú mismo diseñaste junto con el resto del equipo, quienes también hicieron lo mismo con sus respectivos cuerpos y cerebros. En el momento del Volcado, de *tu* Volcado, la información se duplicó y volvió a tu cerebro biológico, *mi* cerebro.

"La información de dos vidas enteras. Una vida en un soporte artificial, tu vida, y otra vida biológica, mi vida. A ti esto te parece una simple conversación, pero al mismo tiempo en el que estás siendo transfundido a un cuerpo biológico, treinta y cinco años más viejo, la información está siendo transferida del soporte artificial en el que estamos ahora a tu cerebro, o mejor dicho, a nuestro cerebro. Por esto estamos en esta especie de limbo de la existencia. Podríamos decir que este vacío que nos rodea está contenido en la cámara vacía de la cápsula de terbio. El Nivel Siete es la cámara vacía de la cápsula de terbio, donde uno puede recuperar su vida, donde tú vas a recuperar tu vida.

"Y lo de Señor Solanki ha sido siempre un simple sobrenombre.

La cápsula de terbio.

La cámara vacía de la cápsula de terbio.

Dos vidas que ahora empiezan a ser una sola vida.

La canción de Sally.

La llave de su mente.

Las piezas encajan.

Miyako sigue viva.

-Efectivamente, Akira, estás en lo cierto. Miyako está viva, aunque es bastante más mayor de lo que era ahí abajo.

-¿Y Trent?

-A Trent le conociste después del Volcado, no hay copia de seguridad de Trent, así que él sí que está muerto. Pero cuando me di cuenta de vuestra relación, le convencí para venir al Nivel Siete y fusionar nuestras mentes. Así que hay una parte de él en mí, en nosotros, era la forma de mantener con vida a alguien especial para ti. No he podido hacer más, ahí afuera andamos escasos de cuerpos utilizables, la medicina y la genética no han avanzado tanto.

* * *

En este momento el autor considera necesario detener la narración para explicar que en circunstancias normales, a alguien a quien le fuera explicado que su vida se desdobló un día hace muchísimo tiempo y que en unos instantes esa vida desdoblada va a ser reensamblada, muy probablemente, entraría en estado de shock, o posiblemente, podría empezar a pensar en el suicidio como mejor final posible. Sin embargo, Aki-

ra no necesita encontrar una explicación porque todo ese proceso lo ideó él mismo y ahora se está alcanzando el estado de las cosas que siempre quiso. Lo único que teme es que su cerebro biológico no pueda asimilar toda la información acumulada en las dos vidas que ha vivido y que ahora están siendo sumadas. Es una pura cuestión del espacio físico que ocupan las conexiones neuronales.

* * *

-Tranquilo, hijo -dice el señor Solanki, que como siempre, sabe muy bien lo que hay en la cabeza del chico- Tu cerebro, nuestro cerebro, tiene capacidad de sobras para contener toda esa información, he tenido treinta y cinco años para hacer los cálculos. Te advierto que dentro de poco empezarás a tener la sensación de que ya no estarás hablando conmigo. El proceso de fusión de nuestras mentes está ya muy avanzado. De una conversación, pasaremos a estar en una especie de comunicación telepática en el que las palabras ya no sean el instrumento. Va a ser una sensación rara para los dos, pero yo pasé por el proceso inverso a través de la cápsula de terbio, y tengo algún recuerdo sobre ello.

-No sé cómo llamarle, supongo que para mí todavía es usted el señor Solanki, dígame una cosa: ¿por qué? Todo esto tiene que tener un motivo. Para venir a recogerme en esta aeronave y elevarme al Nivel Siete para volver no debería haber hecho falta que usted estuviera todo este tiempo aquí, con sus servicios de consultoría y sus reuniones de negocios.

* * *

Silencio.

Silencio.

El señor Solanki y Akira se miran a los ojos.

Akira ha hecho por fin la pregunta adecuada. ~~_____~~

septiembre 2013

Juan Manuel Valitutti

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

Dinos, Juan Manuel; ¿cuál fue el primer cómic que leíste y cuál el último?

No tengo cultura "comiquera", debo reconocerlo. Supongo que mis cuentos son muy visuales y en eso reside la conexión con el arte de las viñetas.

¿Cuál es tu onomatopeya favorita?

¡Jaja!, me toma por sorpresa la pregunta, aunque... ¿vale eso mismo como onomatopeya?

¿Con qué animal identificas a Alan Moore?

En la foto de Wikipedia parece una cruce entre avestruz y león, con todo y sus garras.

¿Astérix o Tintín?

Ambos.

¿Qué cómic abandonarías en una isla desierta?

Nada que ofenda a la nada.



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

¿Sugerencias?

¿Y en qué cómic te gustaría estar ahora mismo?

En uno de capa y espada.

¡Gracias **Juan Manuel!** ¿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/

EL REVOLVER, LA CARRETERA Y EL DESIERTO.

TRES "SETS" MENTALES.

PUEDE QUE HAYAS DECIDIDO PONERTE MANOS A LA OBRA Y CREAR UN COMIC. ES TU OBRA, NO TIENES A NADIE ENCIMA TUYO PRESIONANDOTE, TIENES TOTAL LIBERTAD PARA HACER LO QUE TE APETEZCA.

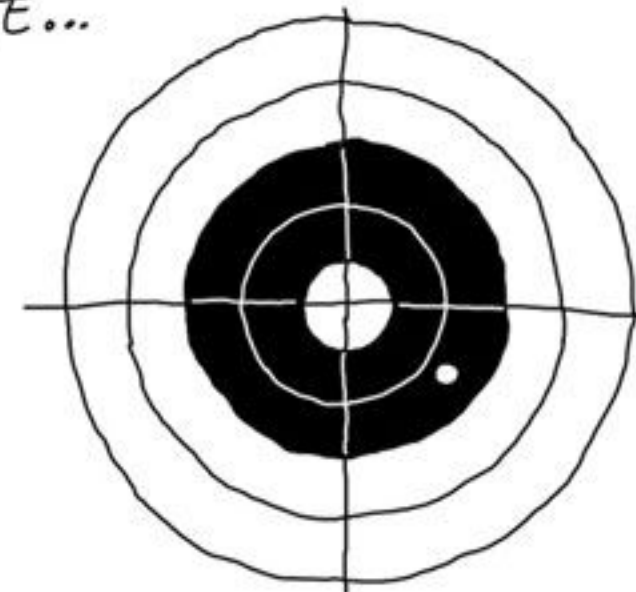
SOLO QUE ES PEOR ASI, PORQUE LA CREATIVIDAD FLORECE CON LAS LIMITACIONES. LA LIBERTAD EN OCASIONES DISTRAE, ABRUMA O NOS IMPIDE TENER UNA IDEA CLARA DE LO QUE QUEREMOS.

EL OBJETIVO DE ESTAS METÁFORAS ES ABORDAR DE UNA FORMA CONCRETA EL PROCESO DE CREACIÓN PARA FACILITARNOS NUESTRA TAREA, DAR ALGÚN ORDEN CONCRETO A NUESTRO PLANTEAMIENTO Y PERDER EL MIEDO A LA LIBERTAD.

EL REVOLVER.

PODEMOS POR EJEMPLO VER SIN AMBIGÜIDADES Y CON TOTAL CLARIDAD CUAL ES NUESTRO OBJETIVO, SIN DEJAR QUE NADA NOS DISTRAIGA.

APUNTAR
CUIDADOSAMENTE...

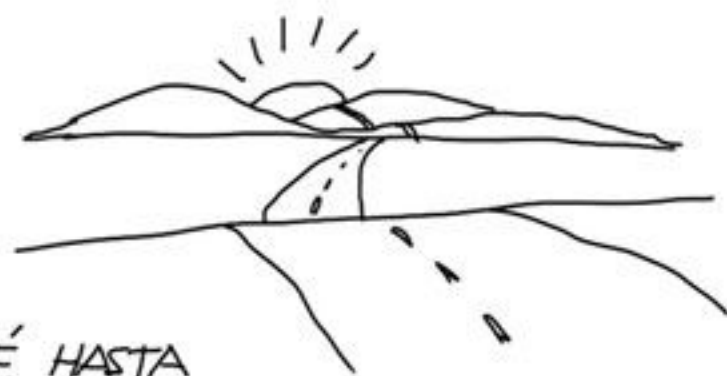


Y ALCANZARLO CON MAYOR O MENOR HABILIDAD, PERO EN UNA LINEA RECTA, SIN EXPERIMENTOS E IMPROVISANDO LO MÍNIMO.

"SE LO QUE QUIERO, SIMPLEMENTE TENGO QUE HACERLO."

LA CARRETERA.

PUEDES VER UN CAMINO BAJO TUS PIÉS, SABES QUE DIRECCIÓN LLEVA Y DONDE ACABA, PERO REALMENTE NO PUEDES (NI QUIERES) VER TODO EL CAMINO, CON SUS CURVAS Y SU PAISAJE, PORQUE ES MEJOR DESCUBRIRLO MIENTRAS LO RECORRES. QUIZÁS EL CAMINO SEA LARGO Y CANSADO, POR ESO ES IMPORTANTE PASAR POR LOS PUEBLOS QUE TE ENCUENTRES Y DISFRUTAR DE LA VISITA. RECORRER EL CAMINO EN ETAPAS CORTAS.



"HOY LLEGARÉ HASTA AQUELLA MONTAÑA, Y MAÑANA..."

EL DESIERTO

TODAS LAS DIRECCIONES ESTÁN DISPONIBLES, PUEDES IR AL NORTE, O AL SUR, O CAMBIAR DE OPINIÓN CADA DOS PASOS. NADIE SABE DONDE ACABARÁS, NI TU MISMO, Y LO CIERTO ES QUE LA INCERTIDUMBRE, EL MISMO HECHO DE NO SABER A DONDE TE LLEVARÁN TUS PASOS, ES EXCITANTE.



(TODA DIRECCIÓN ES BUENA, INCLUSO EN CIRCULOS)

SOLO HAY UNA CONDICIÓN: DEJATE LLEVAR, NO TE DETENGAS POR NO SABER HACIA DONDE CAMINAR, SOLO SIGUE AVANZANDO Y DISFRUTA DE LA LIBERTAD. TAL VEZ ENCUENTRES UN TESORO, O UNA CARRETERA QUE QUIERAS SEGUIR. TAL VEZ ACABES DONDE EMPEZASTE. LO ÚNICO SEGURO ES QUE, CAMINANTE, CAMINANDO SE HACE EL CAMINO.

ATA 2013

"A VECES, ME SIENTO MÁS LIBRE EN LA PISTOLA DE GIR QUE EN EL DESIERTO DE MOEBIUS."

-JEAN GIRAUD-