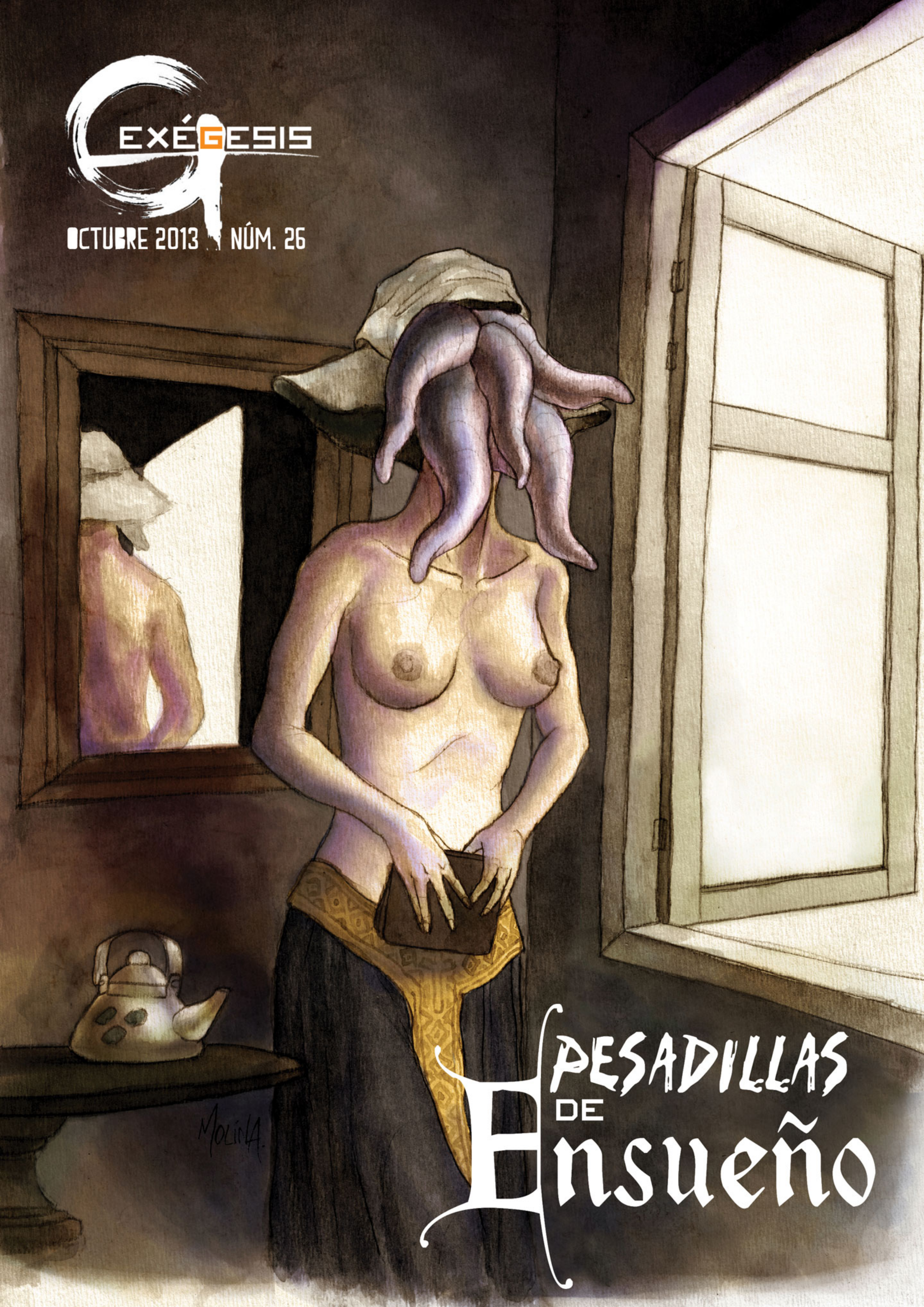


EXÉGESIS

OCTUBRE 2013 NÚM. 26



PESADILLAS  
DE  
Ensueño

Molina

“ Las palabras y las imágenes son el yin y el yang. Casadas, dan vida a una progenie mucho más interesante que cualquiera de sus padres.



“ Hoy en día los cómics son una de las pocas formas de comunicación masiva en que las voces individuales todavía pueden llegar a hacerse oír.



“ Creo que puedes hacer con los cómics cualquier cosa que puedas hacer con cualquier otra forma de arte.



OCTUBRE 2013 **REVISTA EXEGÉISIS**

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

**NÚMERO 26**  
portada: diego molina

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

Blas Bigatti nos mete entre las ceñidas  
paredes de una editorial dibujada.

en los laureles

6

Guido Barsi y Darío Reyes nos enseñan una original  
manera de cazar asesinos en serie.

en algún lugar de las tierra grises

10

Con fuerza y simplicidad, Paqaru continúa dibujando  
los contornos de nuestras más humanas pesadillas.

volver a empezar

13

Francisco Míguez nos tienta con una manzana,  
y ejercicio de fantasía e imaginación.

el bocazas

19

Nos damos el lujo de transitar las memorias de la  
infancia y la injusticia junto a Sergio Córdoba.

detective mortimer

20

De la mano de Santiago Girón vuelve el más lúcido de  
los detectives, en una aventura que no es chiste.

reichkameraden : tobruk y el vicio de churchill

23

No hay héroes ni patriotas en este incipiente clásico  
bélico forjado por Guillermo Martínez y Gastón Martino.

una salida

28

Blas Bigatti y Aitor Gascón se calzan el traje espacial y  
se adentran en el más oscuro de los peligros del cosmos.

serie de ilustraciones: necronomicón

32

Las torturadas visiones de Virus-G nos enfrentan al  
abismo y nos devuelven nuestra propia cara.

the body (i)

39

Comienza una aventura por el más turbio de los paisajes.  
Prepárense para la sorpresa con Carles Esquembre.

<p>amistad</p> <p>El genial Franki no nos abandona. Esta vez, con una bella reflexión sobre la amistad... y la muerte.</p>	55
<p>entrevista: franki (i)</p> <p>Marc Roca nos conduce por el tortuoso interior de uno de los creadores emblema de nuestra revista.</p>	59
<p>el lingüista ilustrado</p> <p>Neil Cohn continúa recorriendo el lenguaje visual, esta vez mediante 'Bucles de Recursividad'.</p>	63
<p>pensando viñetas: haikus visuales</p> <p>Nada menos que Matt Madden nos invita a explorar las posibilidades poéticas de la lengua de las viñetas.</p>	67
<p>la baulera</p> <p>Álvaro Pons nos habla sobre los cómics de EC y Andrés Accorsi sobre <i>Fantastic Four</i>.</p>	70
<p>apuntes a vuelapluma</p> <p>En el tutorial de este número aprenderemos a dibujar páginas de cómic con Miguel Ángel Hernández Cedillo.</p>	80
<p>colapso, capítulo 20</p> <p>Jaime Paz y Franki ponen punto final a esta novela por entregas que llenó nuestras pantallas de originalidad.</p>	82
<p>el exégeta del mes</p> <p>Este mes la experiencia con los cómics de Santiago Girón.</p>	91
<p>a la contra</p> <p>Rata cierra este número con un truco mágico para quienes tengan una idea genial... y ganas de dibujarla.</p>	92

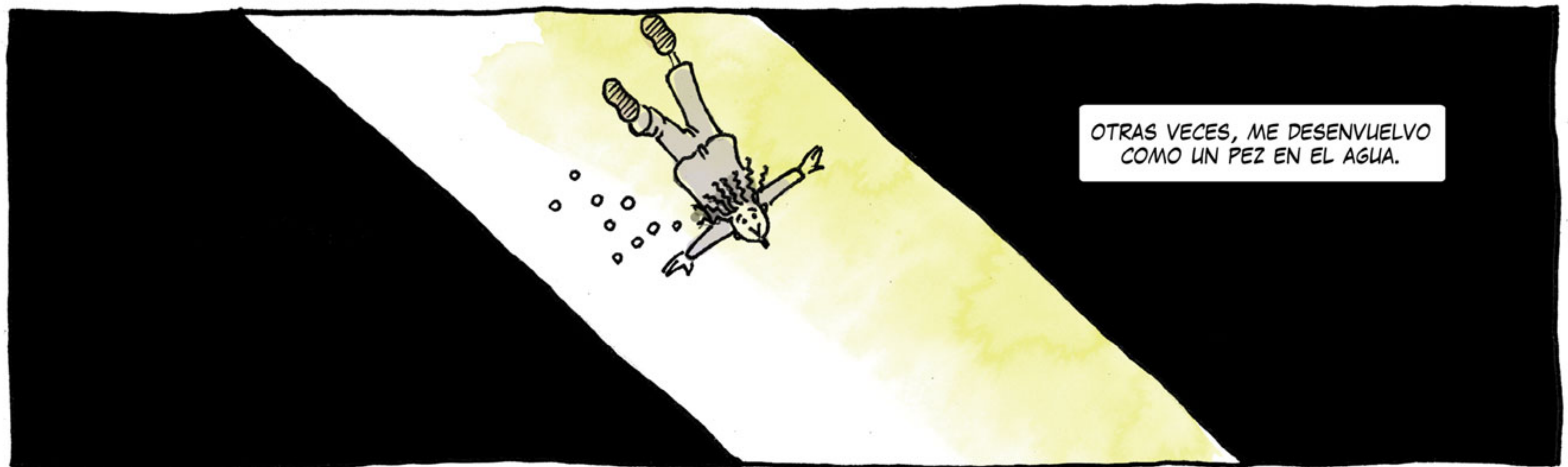


¿CUÁL ES LA DIFERENCIA ENTRE UN SUEÑO Y UNA PESADILLA?

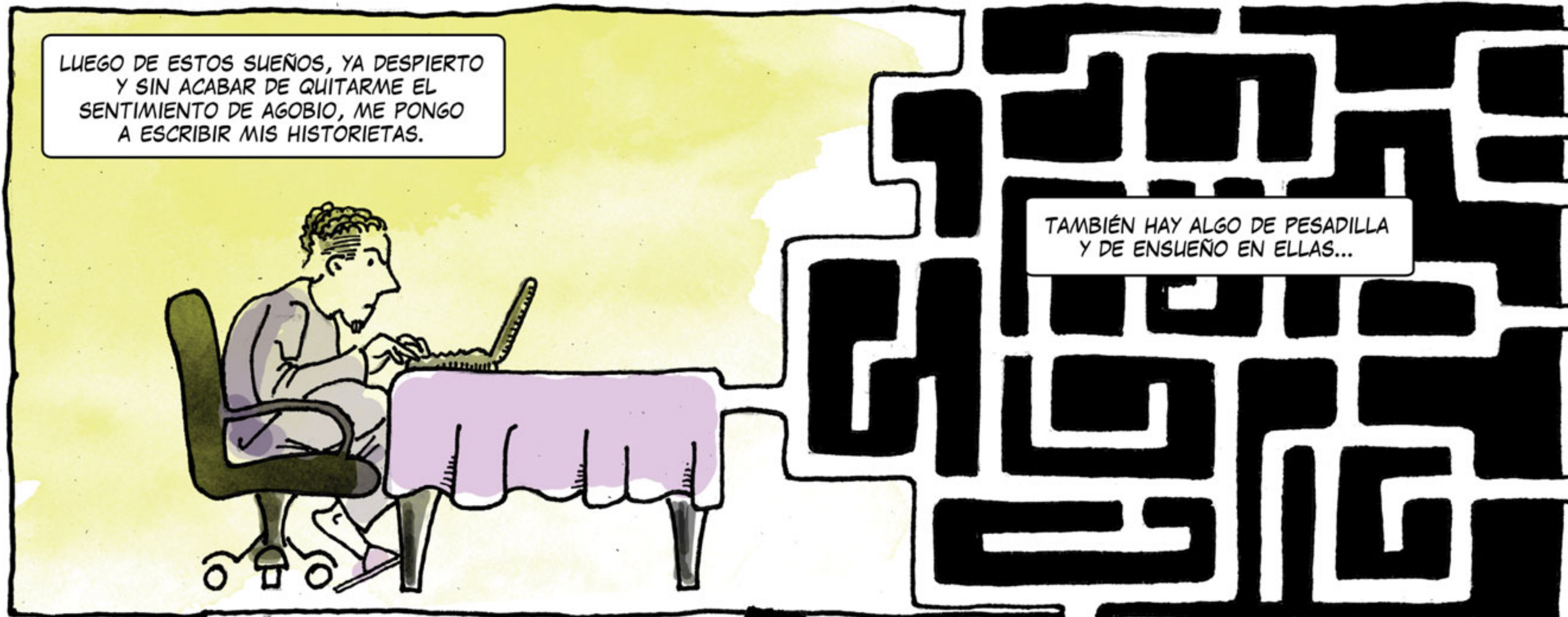
EN MI SUEÑO RECURRENTE, ME DESLIZO POR UN CORREDOR SUMAMENTE ESTRECHO.



EN OCASIONES, EL PASADIZO ME SOFOCA Y OPRIME HASTA LA DESESPERACIÓN.



OTRAS VECES, ME DESENVUELVO COMO UN PEZ EN EL AGUA.



LUEGO DE ESTOS SUEÑOS, YA DESPIERTO Y SIN ACABAR DE QUITARME EL SENTIMIENTO DE AGOBIO, ME PONGO A ESCRIBIR MIS HISTORIETAS.

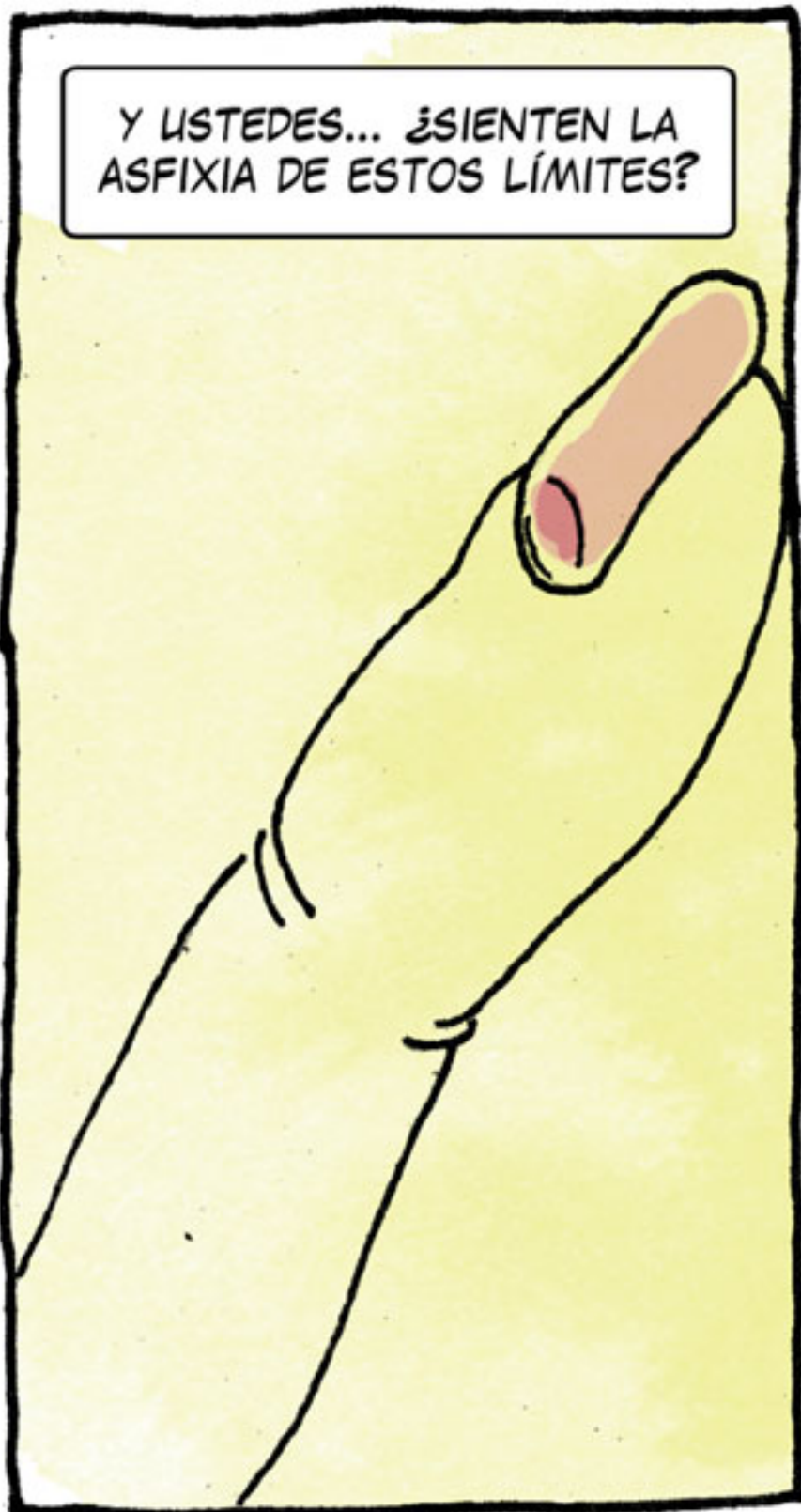
TAMBIÉN HAY ALGO DE PESADILLA Y DE ENSUEÑO EN ELLAS...

¿QUÉ SON LAS HISTORIETAS, SINO SINUOSOS PASADIZOS QUE UNAS VECES NOS SOBRAN Y OTRAS NOS COMPRIMEN?

¿LO COMPRENDERÁN LOS PERSONAJES?  
¿SENTIRÁN LA ASFIXIA DEL ESTRECHO UNIVERSO QUE LES CREAMOS?



Y USTEDES... ¿SENTEN LA ASFIXIA DE ESTOS LÍMITES?



¿ACASO NO NOTAN LOS BORDES QUE LOS CONTIENEN? ¿ACASO NO SIENTEN JUNTO A LA NUCA LAS LÍNEAS QUE ALGUIEN MÁS HA TRAZADO PARA USTEDES?

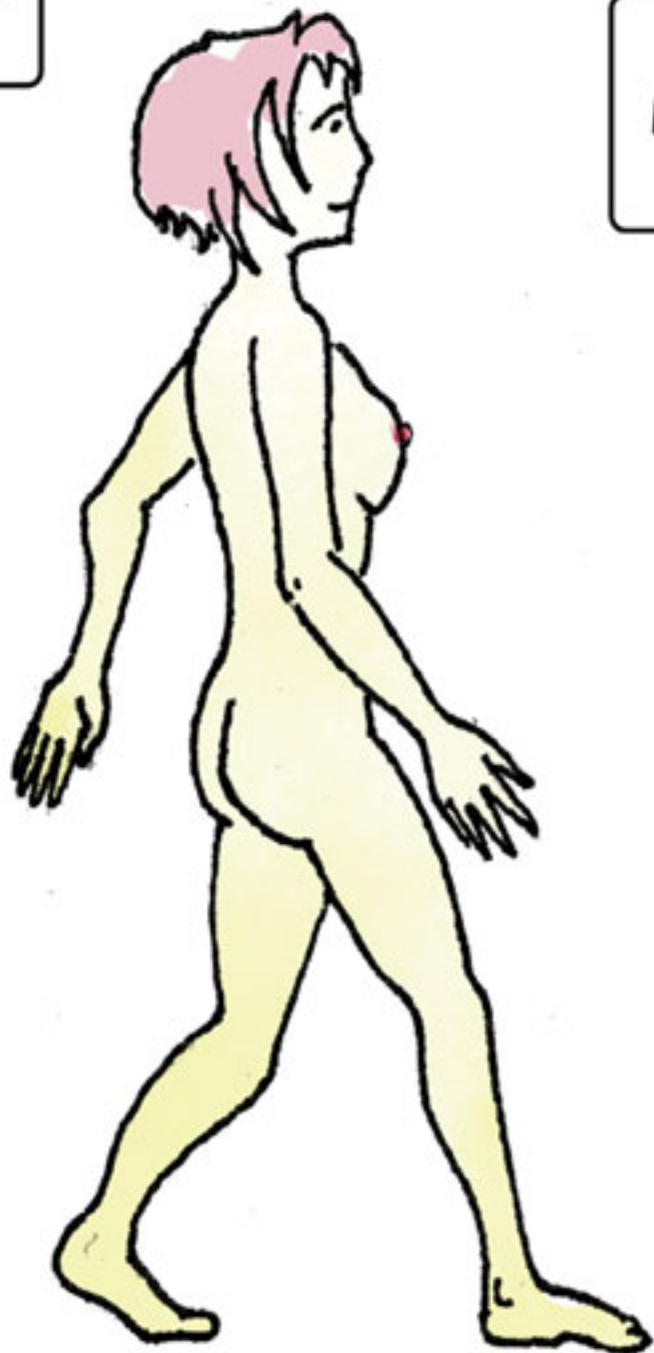


COMO SEA, ALGUNOS NO PODEMOS HACER OTRA COSA QUE SUMAR MÁS MÁS LÍNEAS AÚN.



MÁS LÍNEAS A LAS LÍNEAS QUE YA NOS LIMITAN.

EN EXÉGESIS, ESO ES TODO LO QUE TENEMOS PARA OFRECERLES.



BIENVENIDOS A UN NÚMERO HECHO DE BORDES, DE LÍMITES, DE LÍNEAS...

BIENVENIDOS A UN NÚMERO DE ENSUEÑO...

¿O DE PESADILLA?



# EN LOS LAURELES

guido barsi y daño reyes







"FELICITACIONES. GRACIAS A SU ESFUERZO LA LEYENDA DE HORACIO LEDESMA ESTÁ MUERTA."



"SIN NECESIDAD DE QUE HAYA VEINTE JÓVENES MUERTOS EN TODO EL PAÍS."



Y TODO ESTO SIN TENER QUE EMPEZAR UNA CACERÍA HUMANA PARA ENCONTRAR PRUEBAS Y CULPARLO.

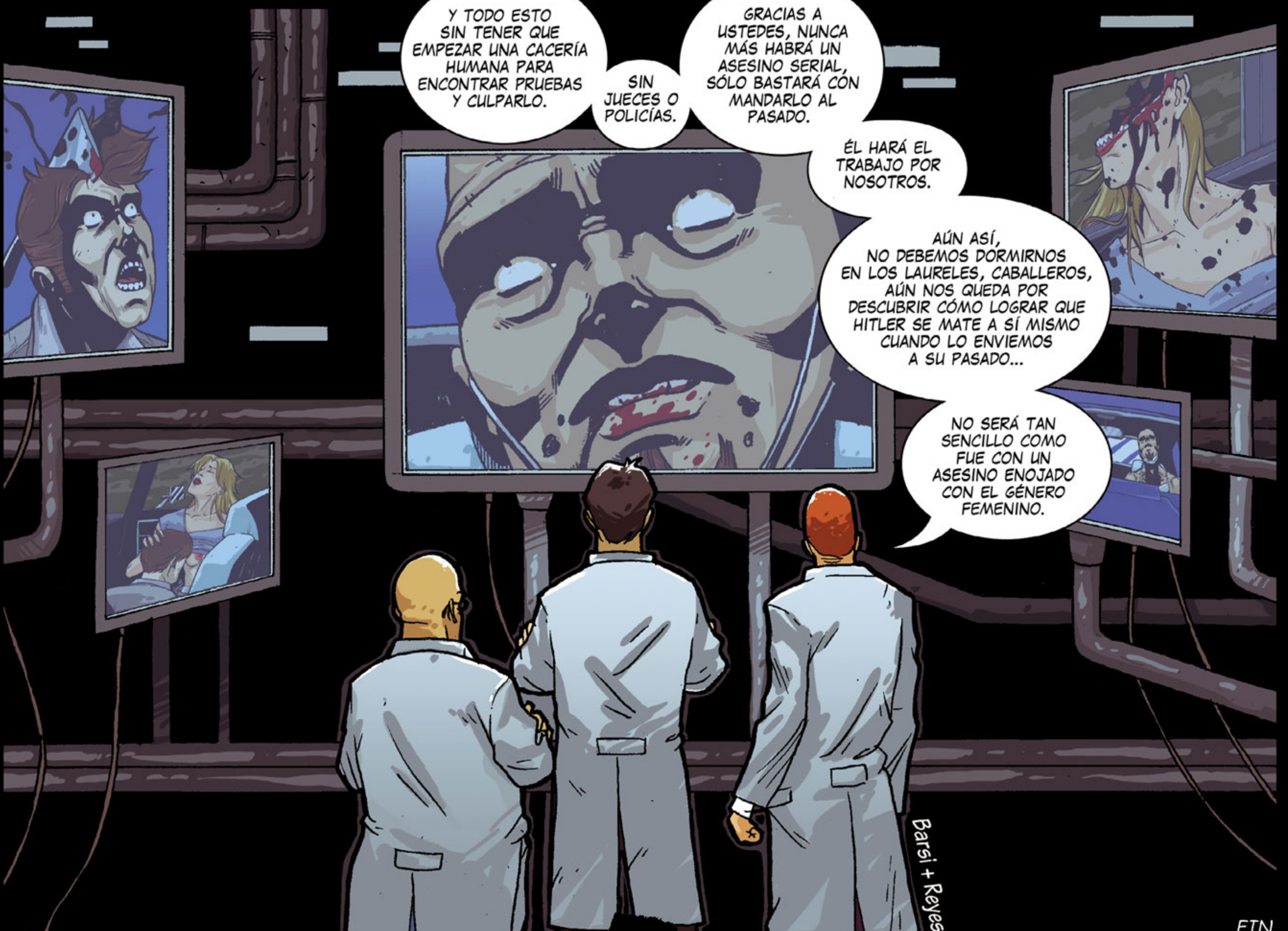
SIN JUECES O POLICÍAS.

GRACIAS A USTEDES, NUNCA MÁS HABRÁ UN ASESINO SERIAL, SÓLO BASTARÁ CON MANDARLO AL PASADO.

ÉL HARÁ EL TRABAJO POR NOSOTROS.

AÚN ASÍ, NO DEBEMOS DORMIRNOS EN LOS LAURELES, CABALLEROS, AÚN NOS QUEDA POR DESCUBRIR CÓMO LOGRAR QUE HITLER SE MATE A SÍ MISMO CUANDO LO ENVIEMOS A SU PASADO...

NO SERÁ TAN SENCILLO COMO FUE CON UN ASESINO ENOJADO CON EL GÉNERO FEMENINO.

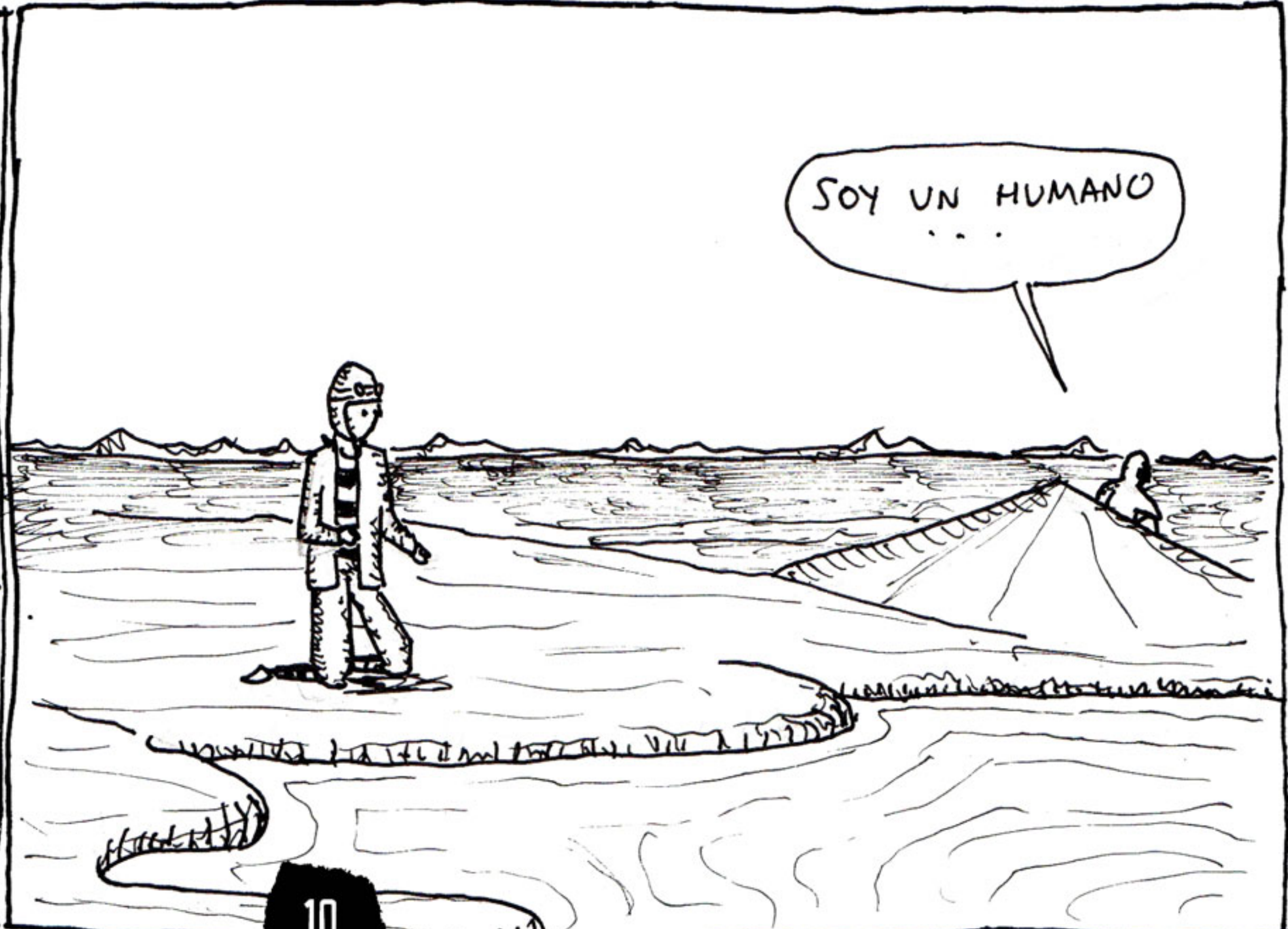
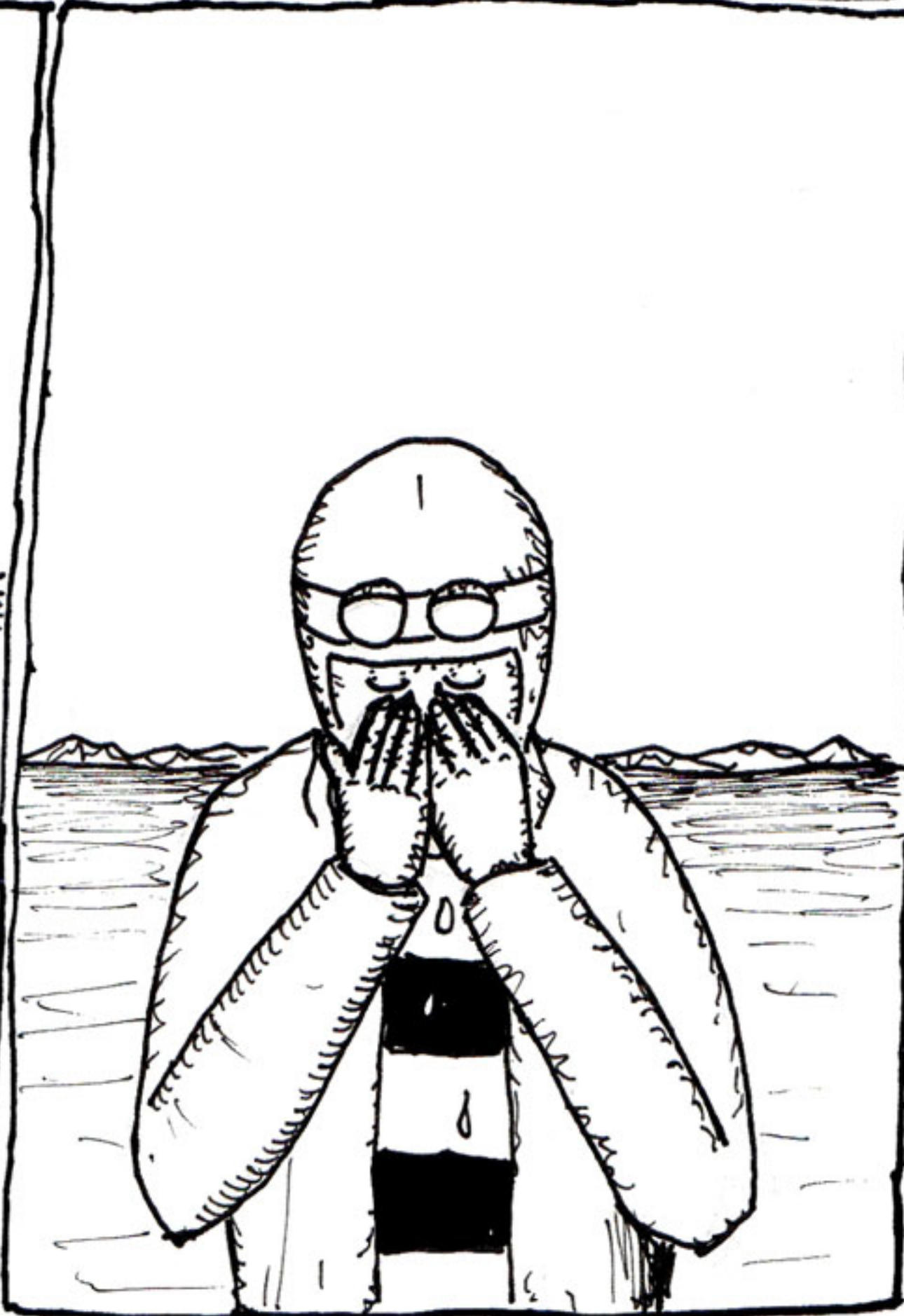
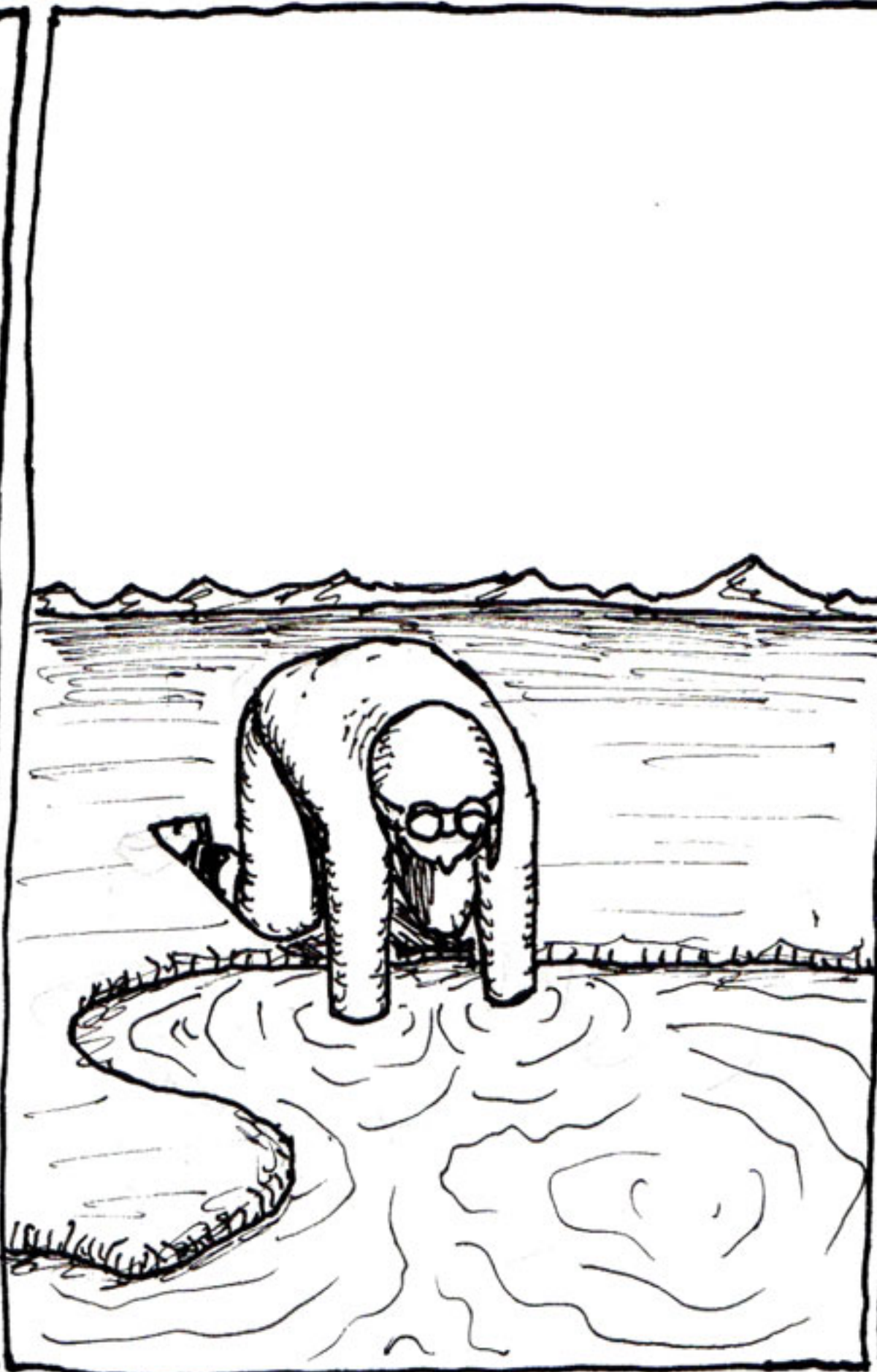


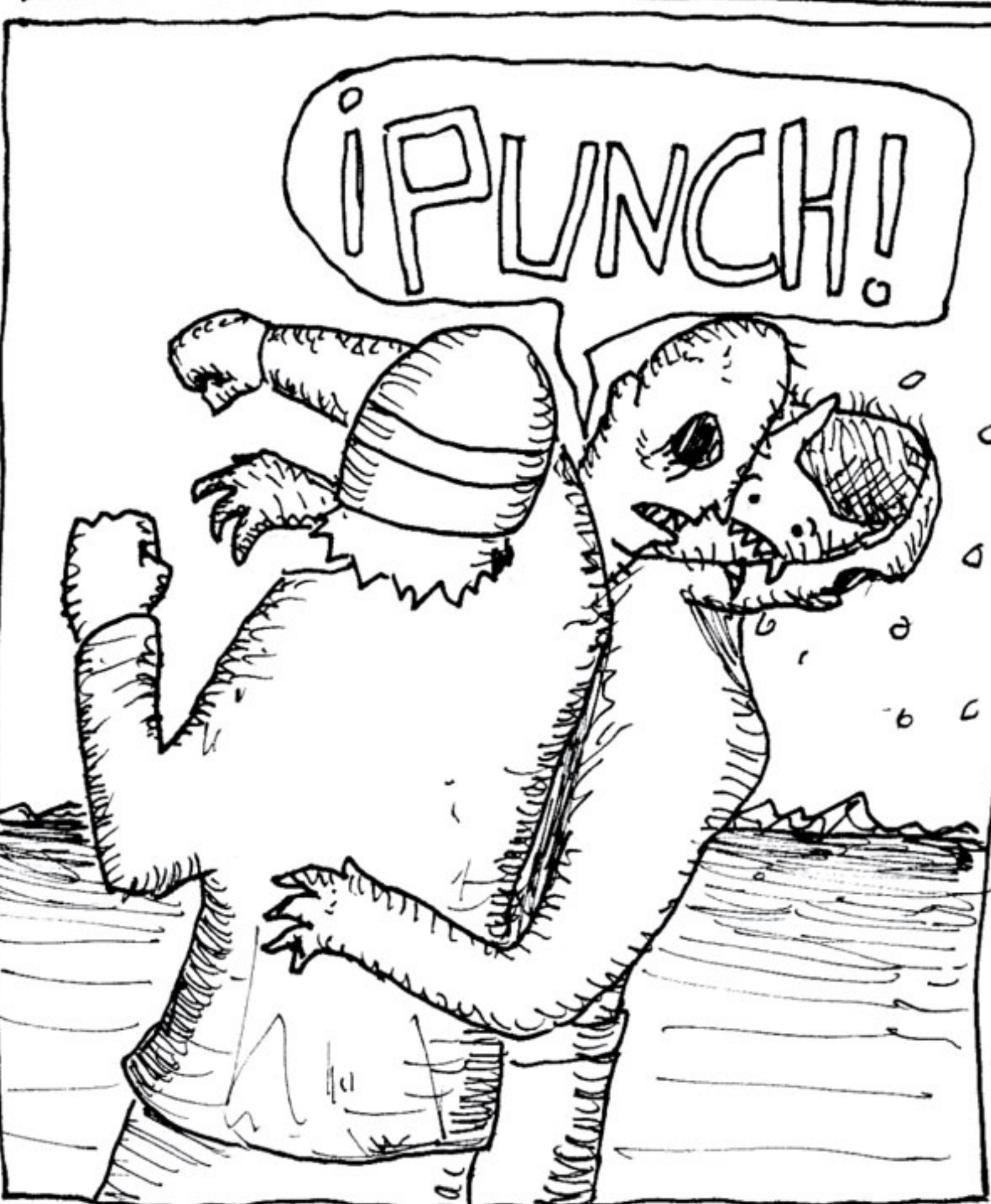
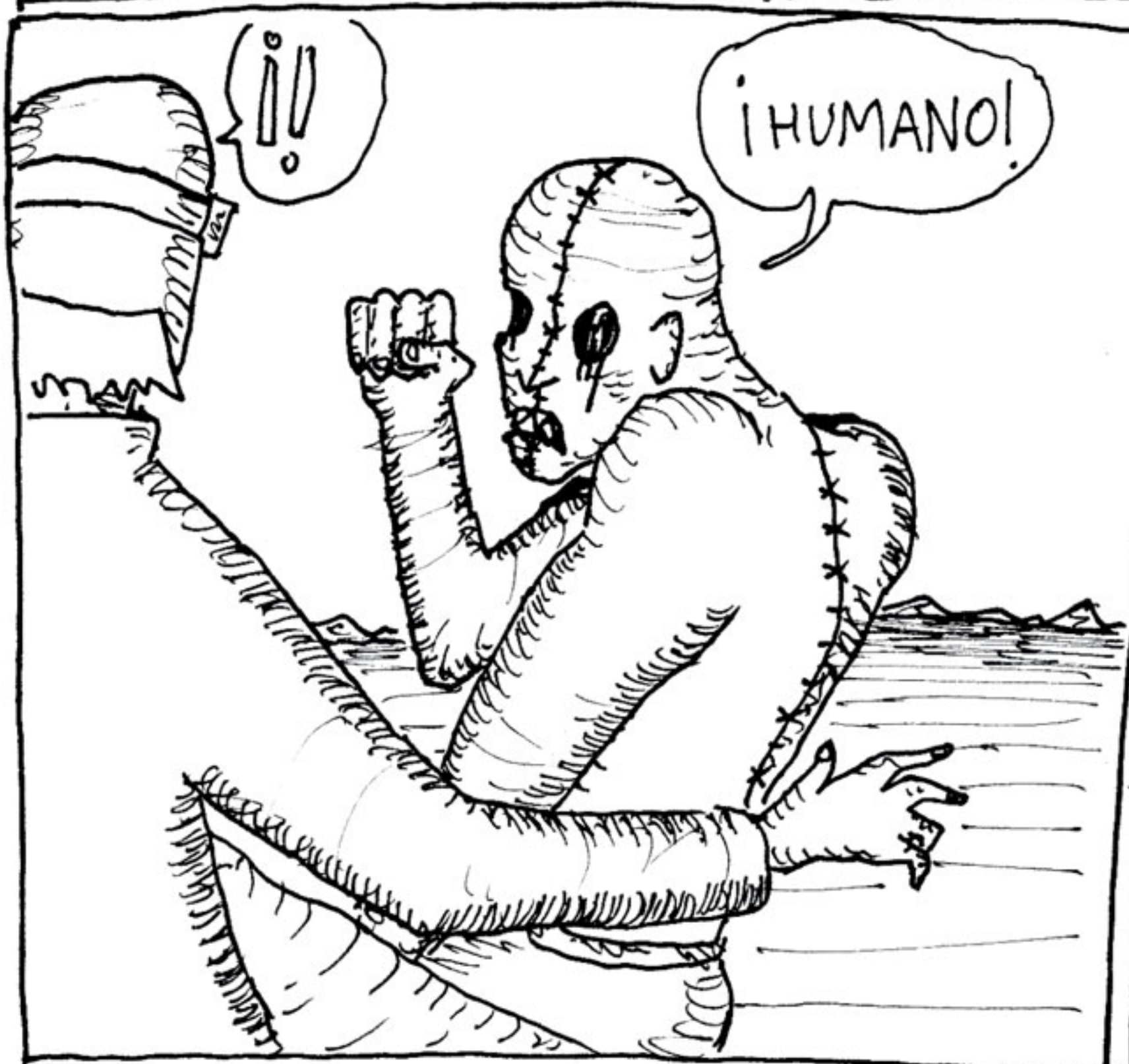
Barsi + Reyes

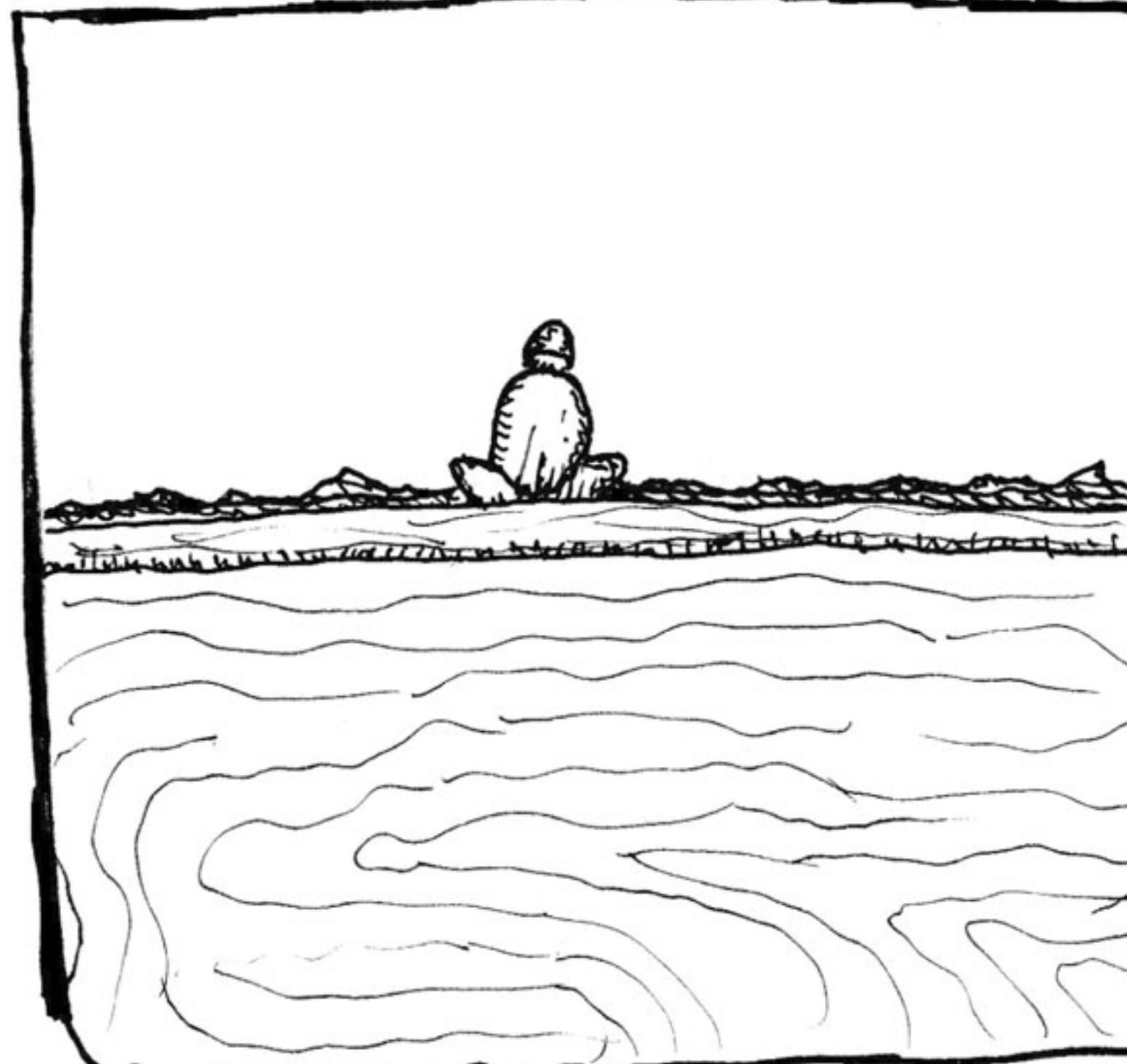
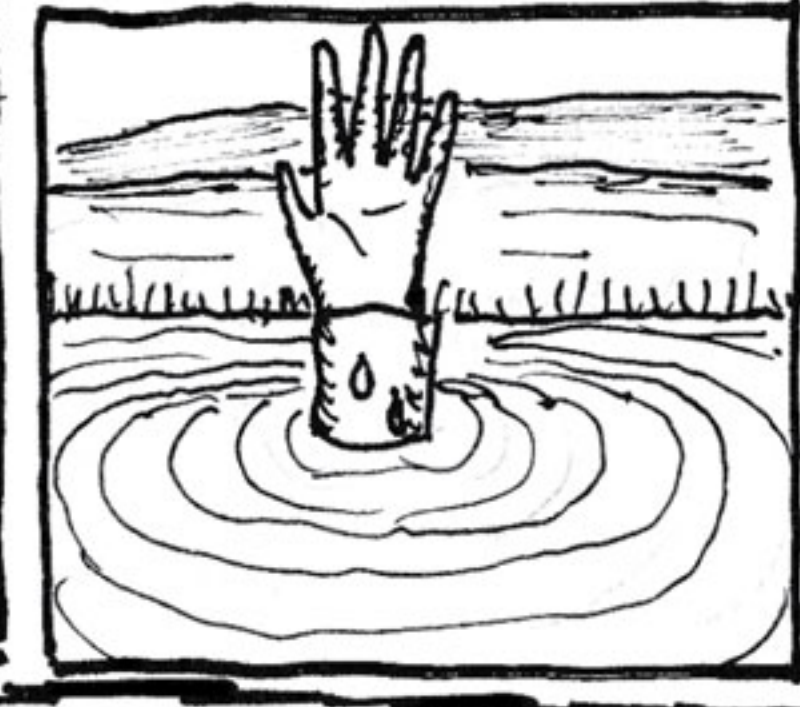
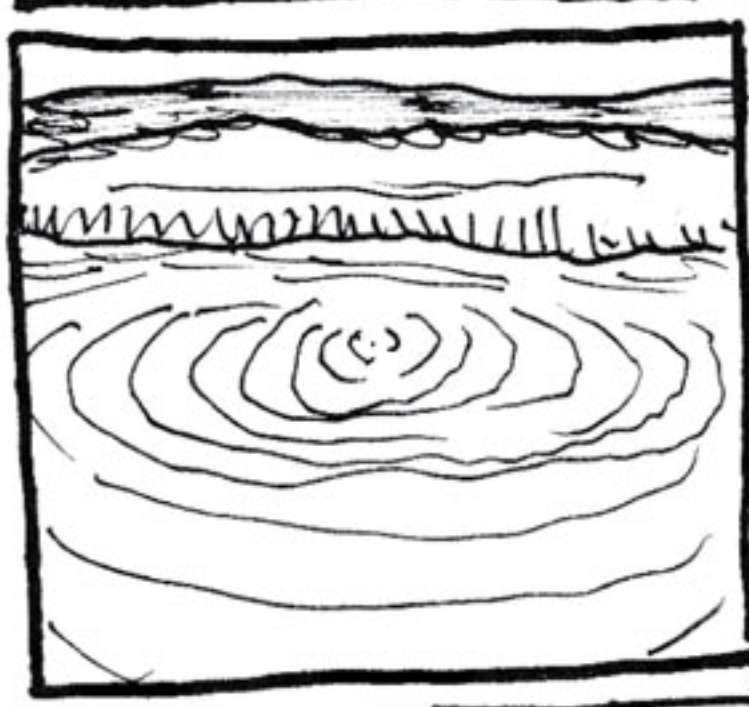
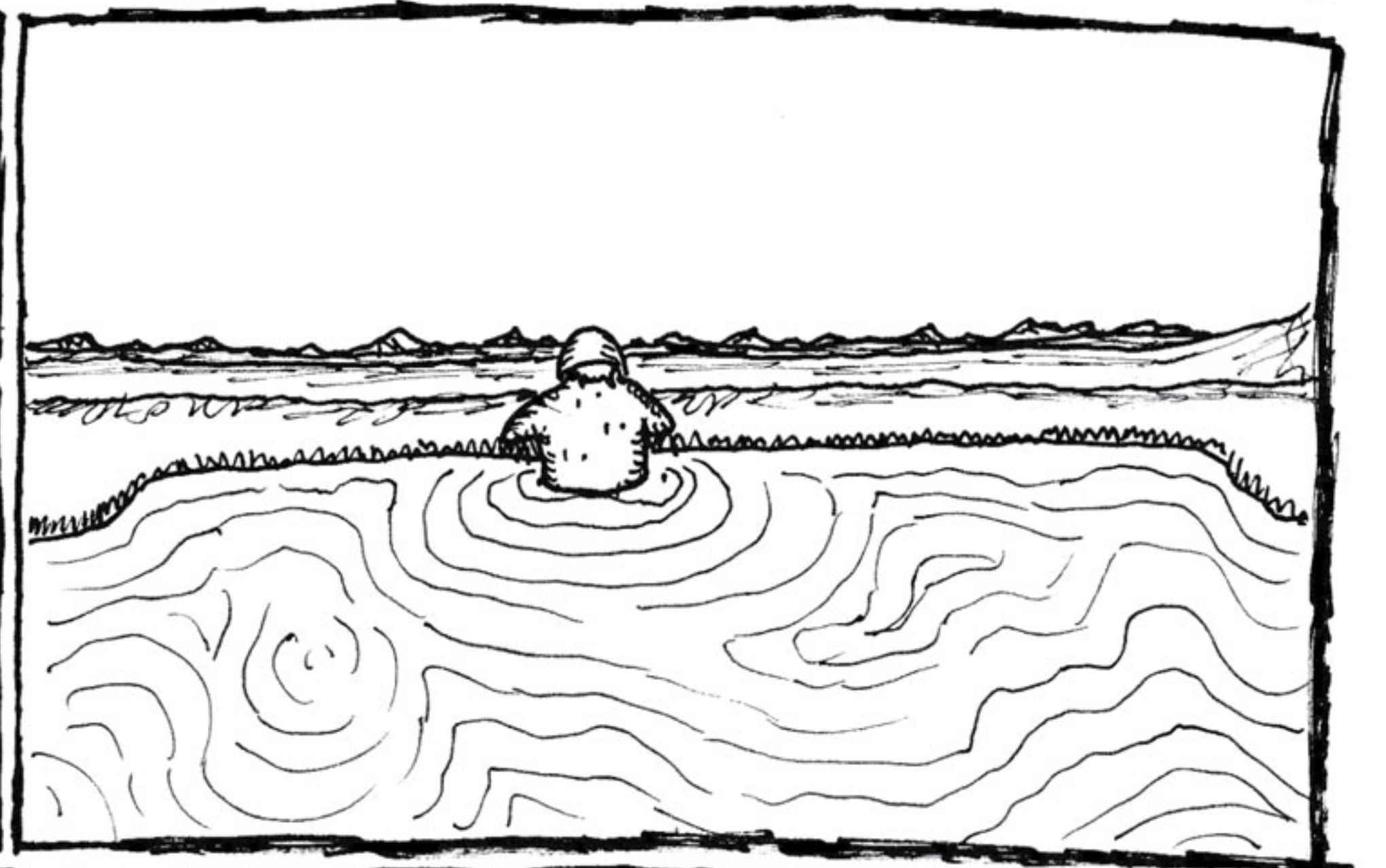
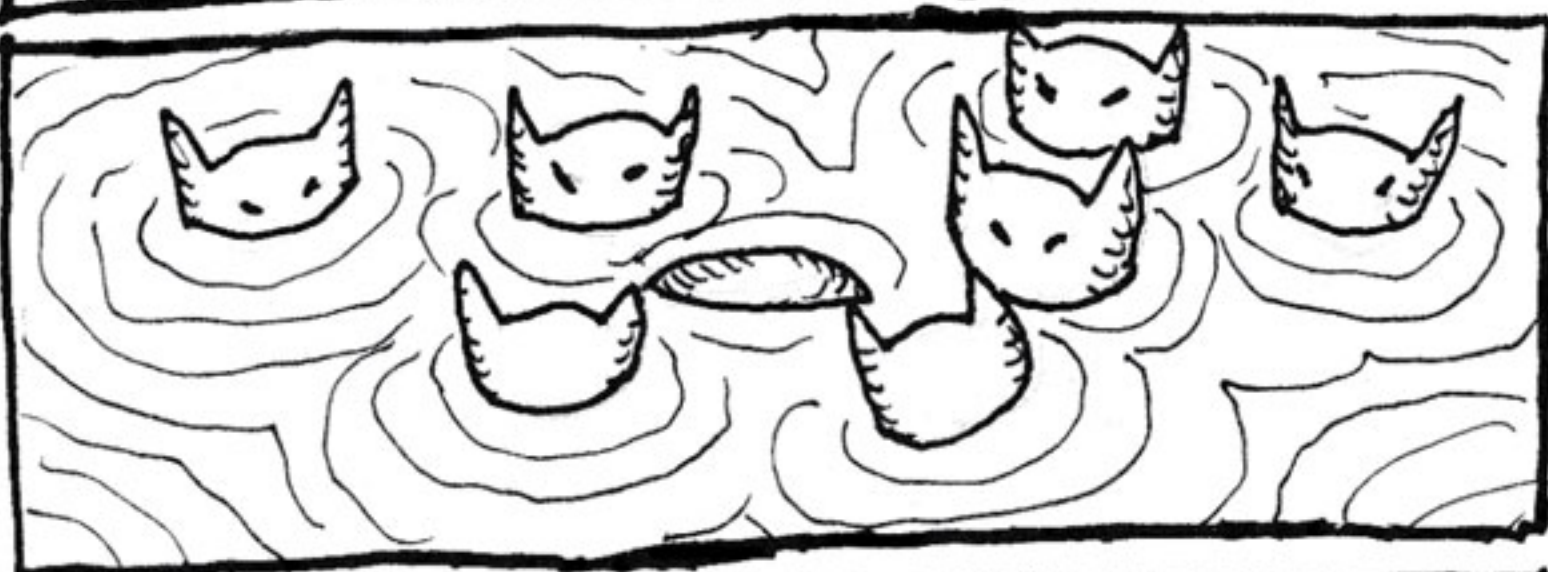
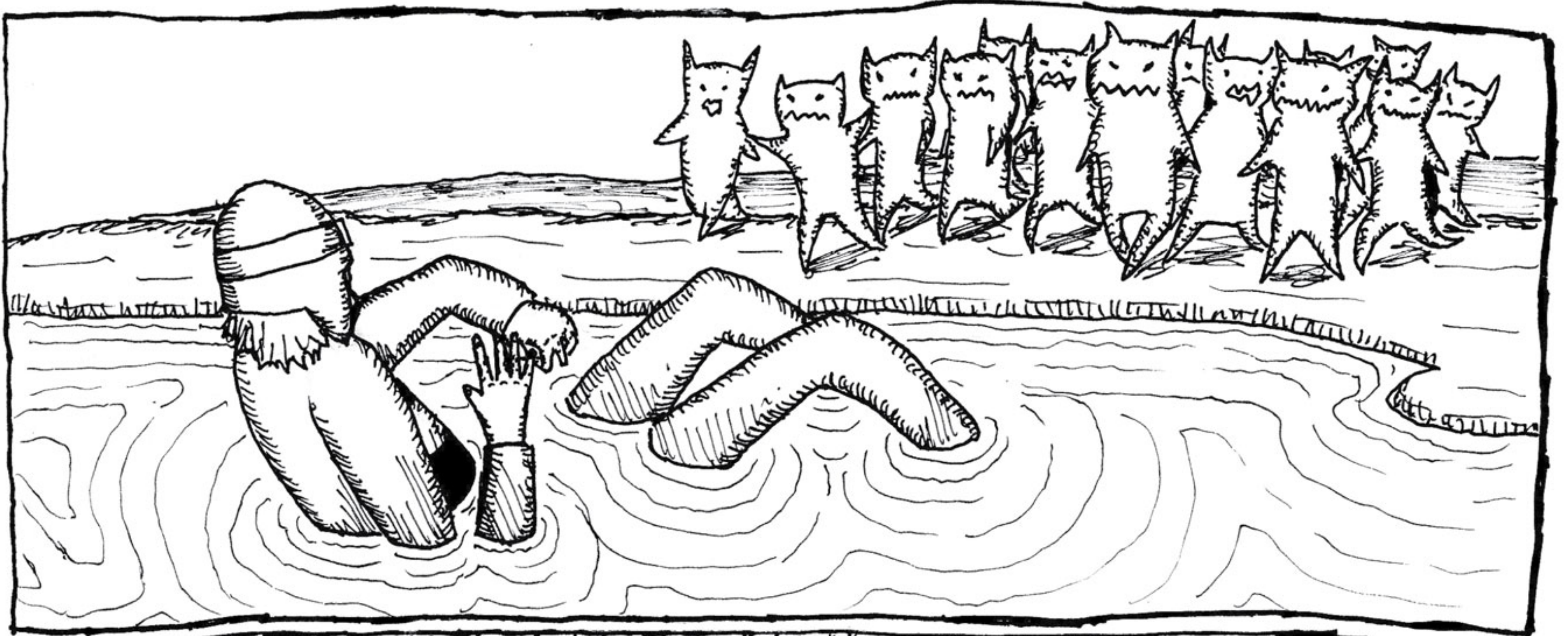
EN ALGUN LUGAR DE

# LAS TIERRAS GRISES

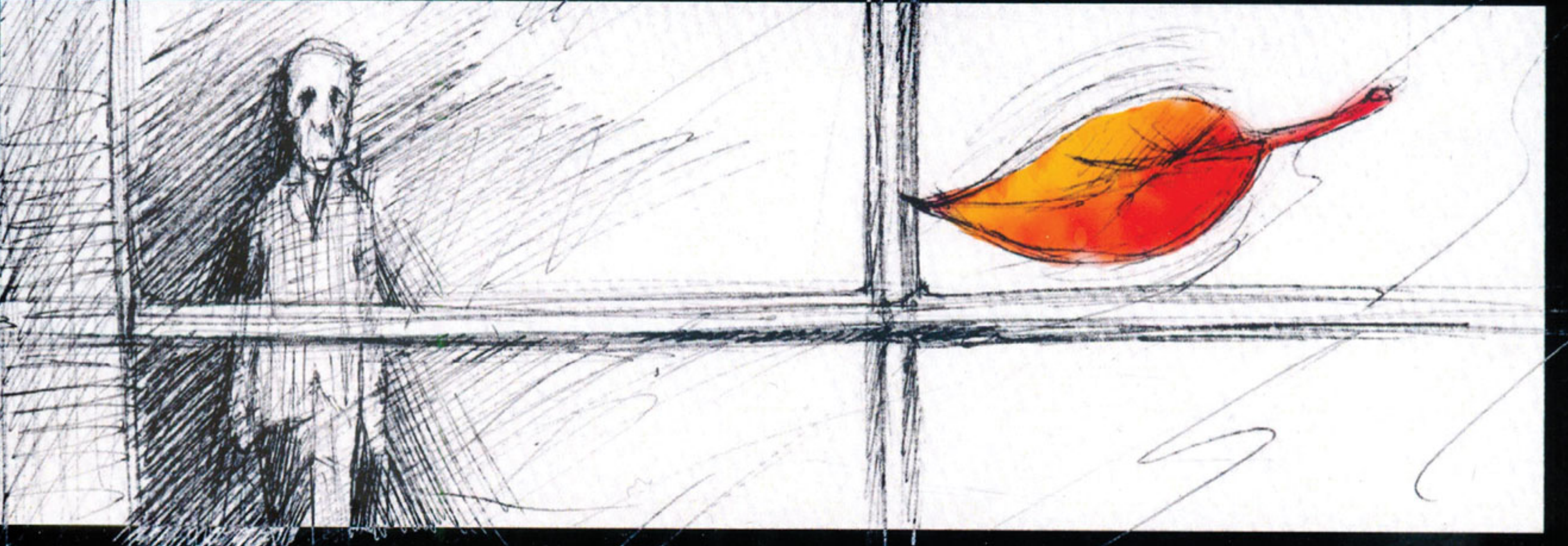
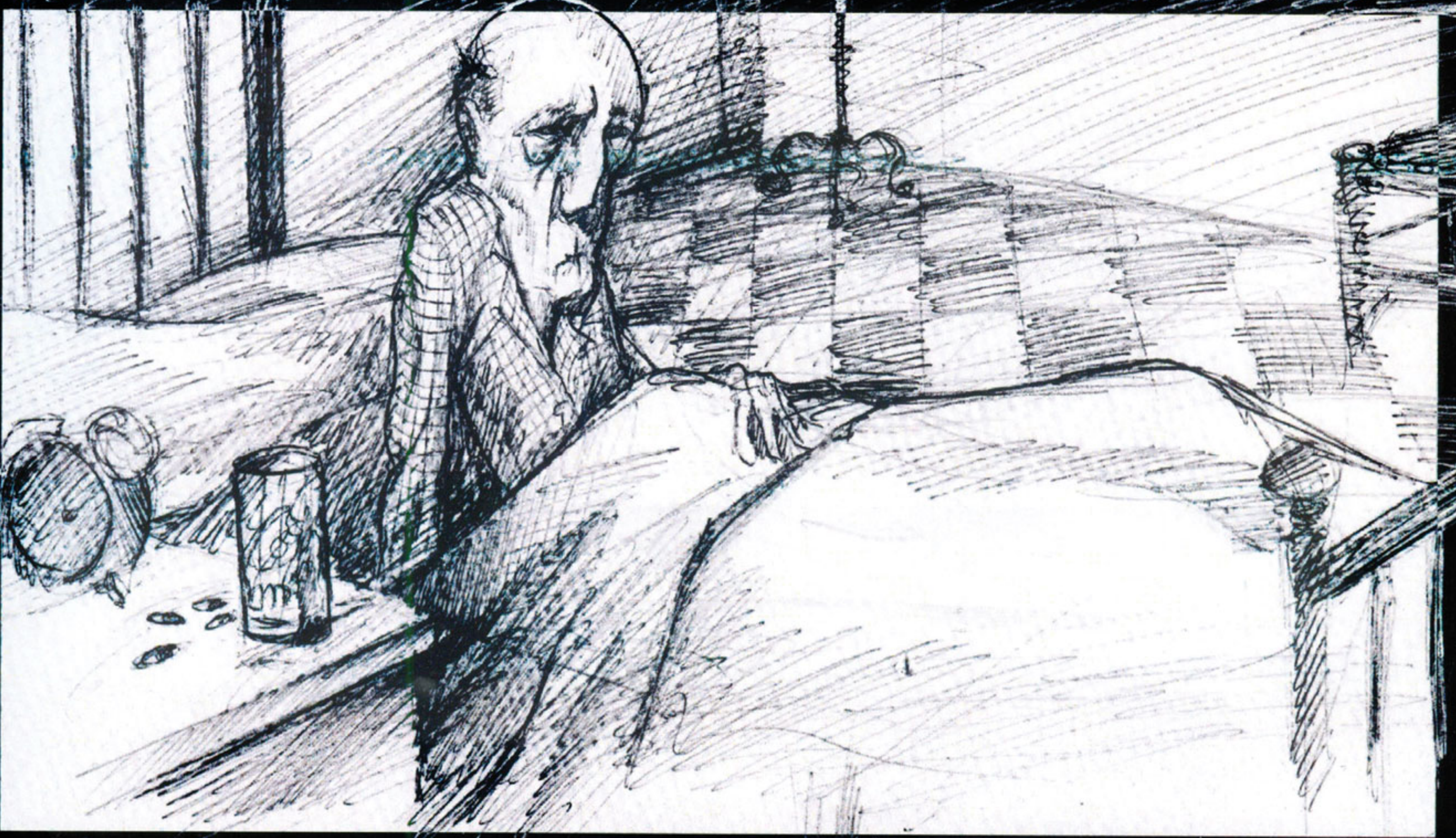
por p.a.q.a.r.u.

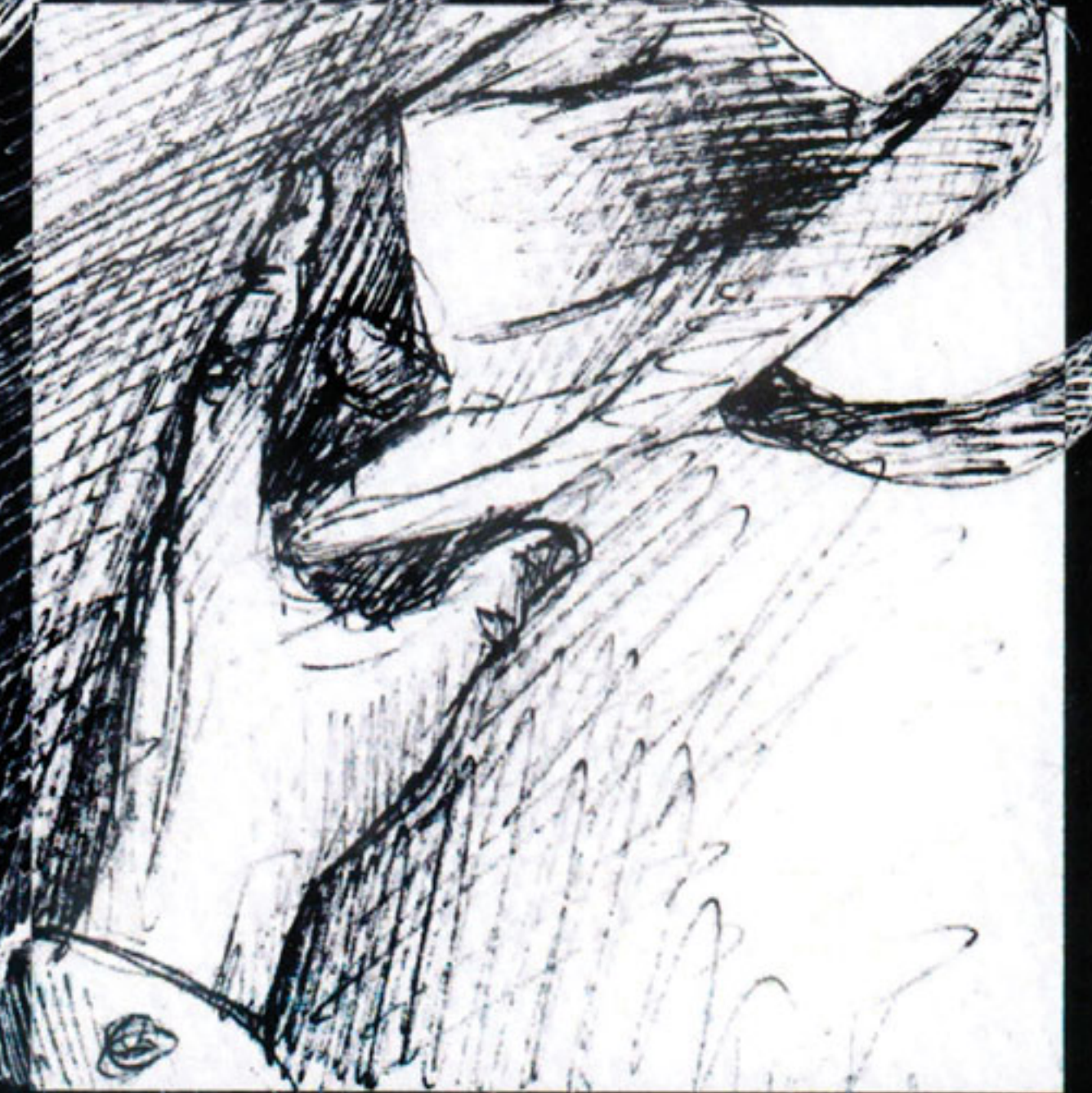


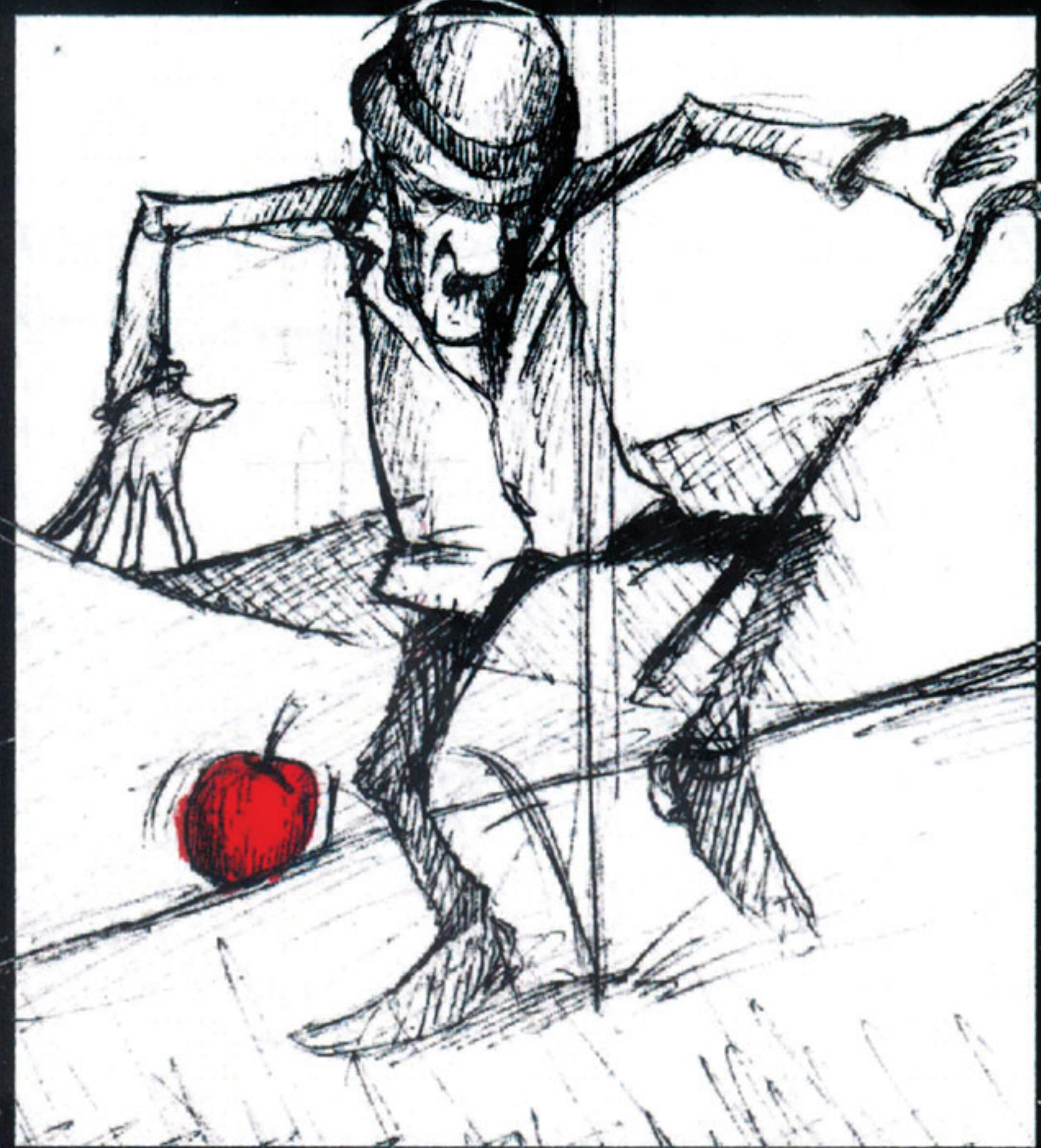


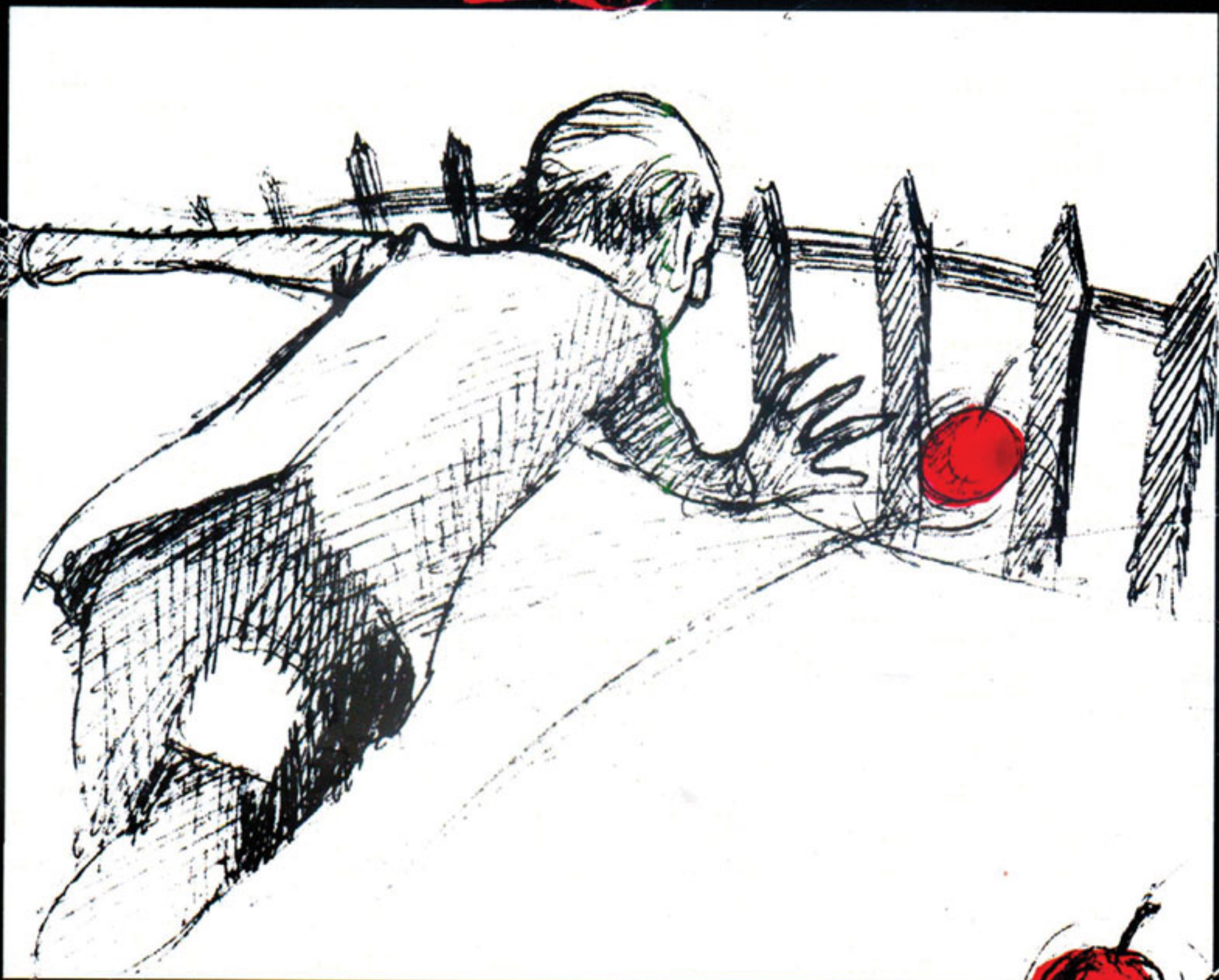


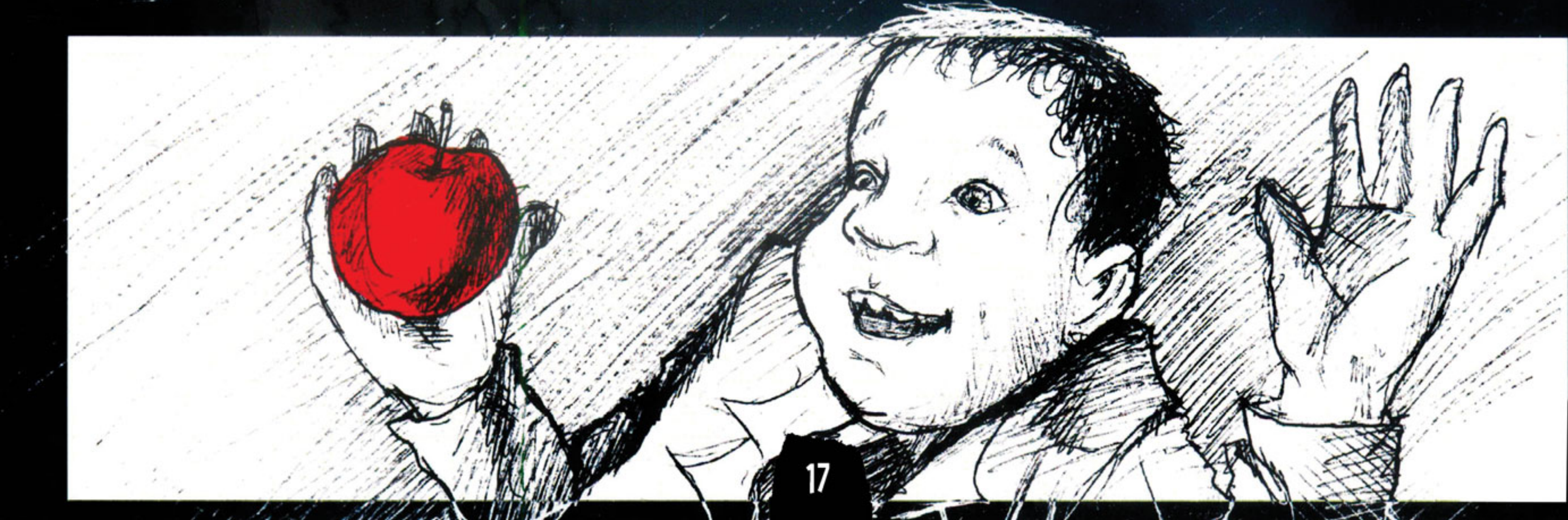
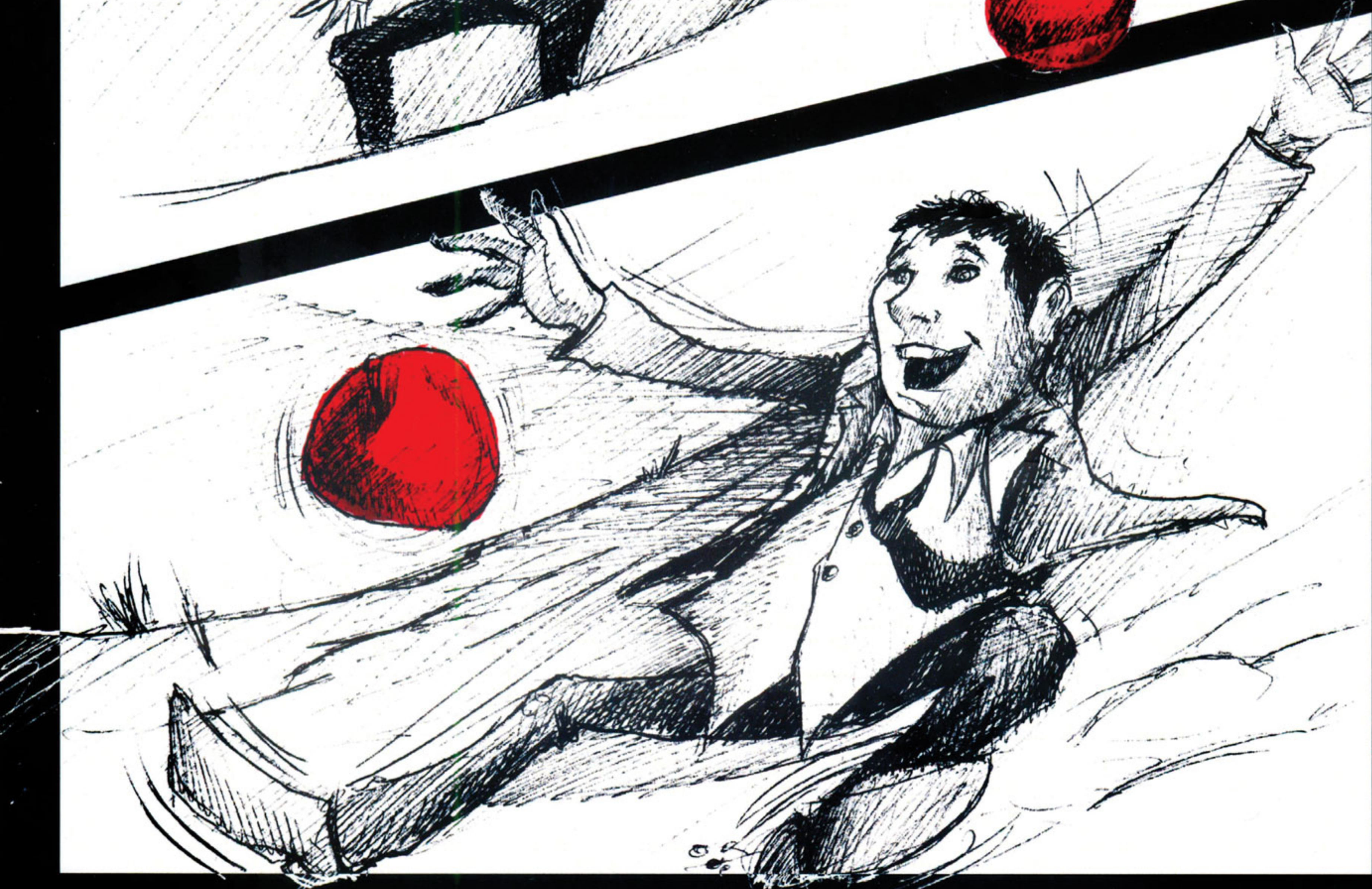
**VOLVER A EMPEZAR**  
faro míguez

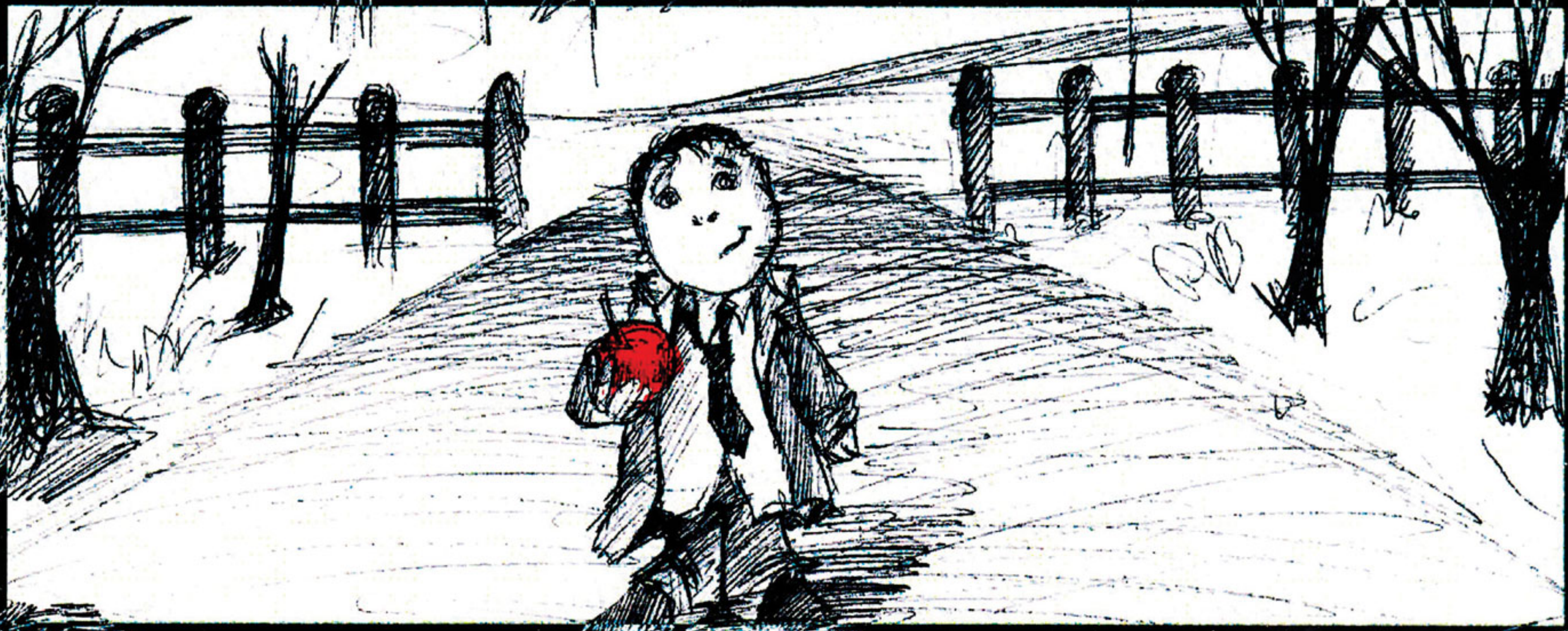
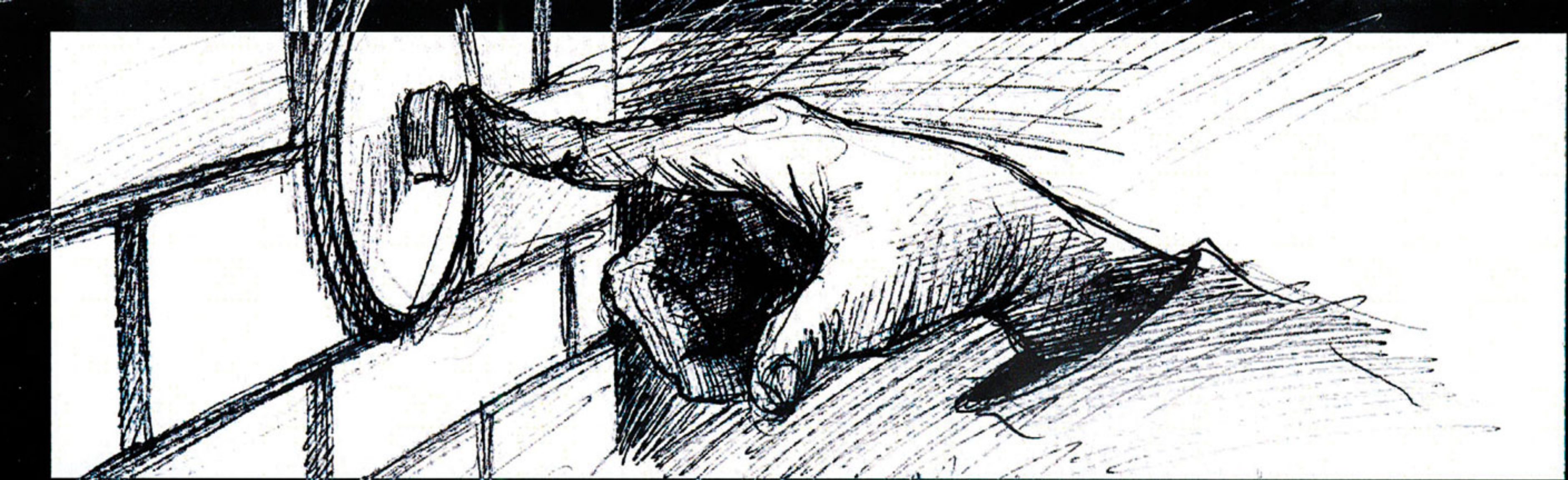






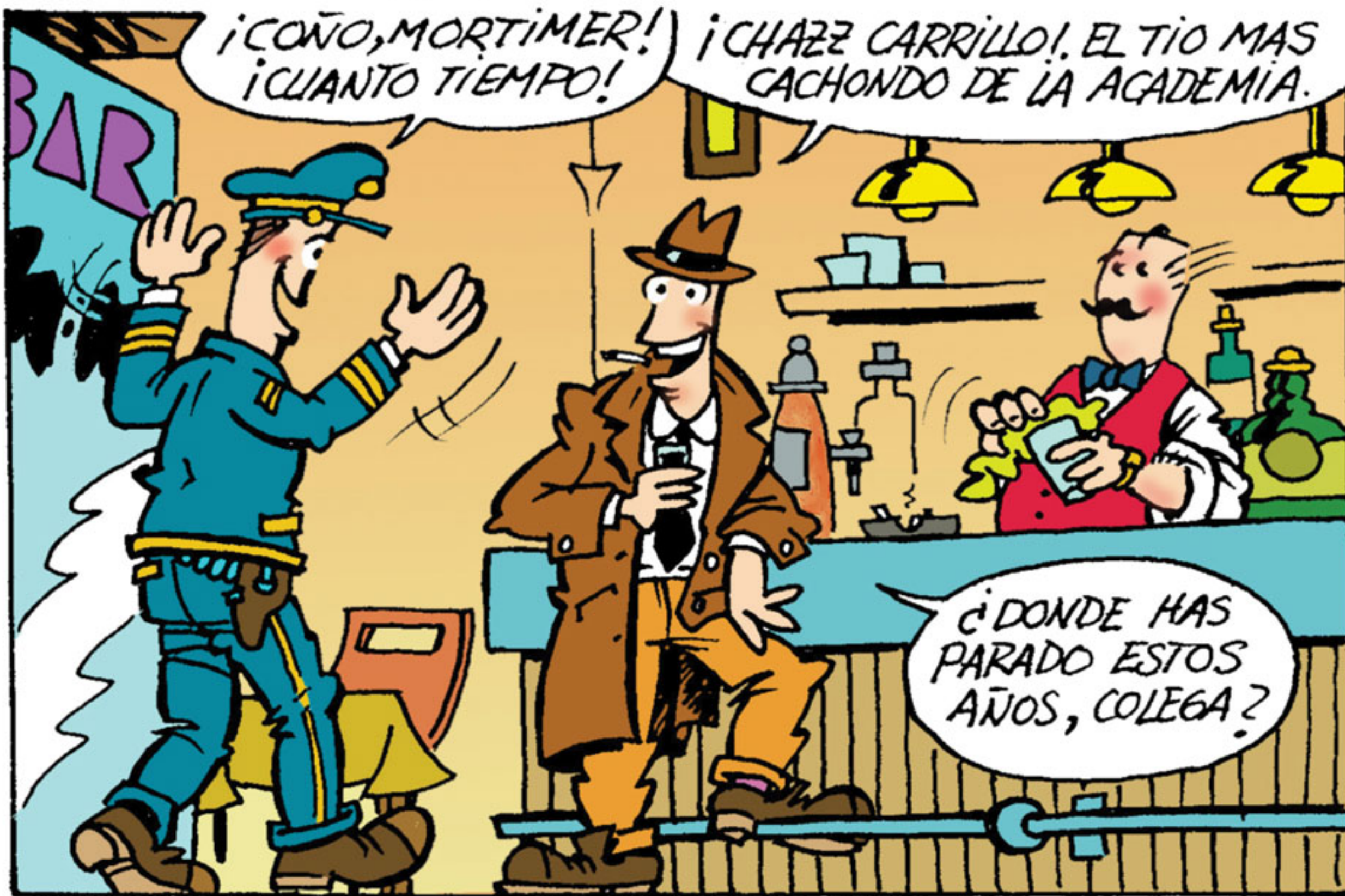






FIN





¡COÑO, MORTIMER! ¡CUANTO TIEMPO!

¡CHAZZ CARRILLO! EL TIO MAS CACHONDO DE LA ACADEMIA.

¿DONDE HAS PARADO ESTOS AÑOS, COLEGA?



EN UNA COMISARIA QUE ESTA EN LA QUINTA ENCINA

QUERRÁS DECIR EN EL QUINTO PINO.



¡PUES ME AGARRAS EL PEPINO! ¡JUA, JUA! HAS CAIDO

JE, JE. SIEMPRE TAN CHISTOSO



HABLANDO DE CHISTES: ¿SABES COMO SE DICE "DIVORCIO" EN RUSO?... ¿EH?

PUESSS... NO CAIGO

RIS!  
RIS!



"¡CHAO CHOCHÍN!" JUA, JUA, ... ¿LO PILLAS? ...

NO, A MI ESO ME SUENA MAS BIEN A CHINO.



¡PUES ME AGARRAS EL PEPINO! ¡JUA, JUA! HAS VUELTO A CAER, PRINGAO.

¡POM!



BUENO, YA EN SERIO, QUIERO SABER EL NOMBRE DEL JEFE DEL NARCOTRÁFICO EN ESTA ZONA

SE LLAMA JOE MONTOYA.



¡PUES ME AGARRAS LA FOYA! ¡JUA, JUA!

JO  
JA  
JUA  
JE  
JIA!  
¡ME TRONCHO!

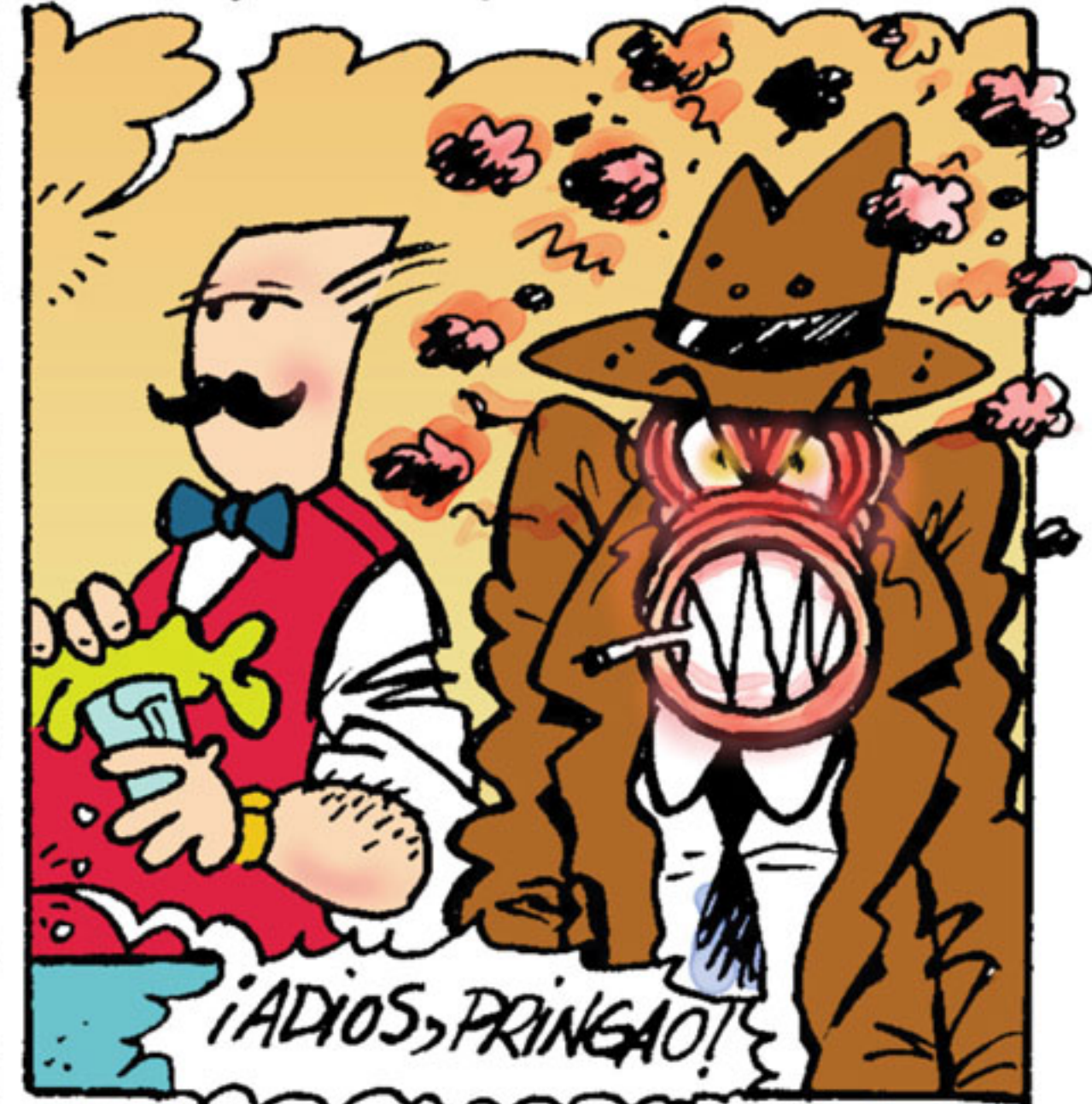
NO TE ENFADES, MORTI, YA SABES COMO SOY, PERO NO LO HAGO CON MALA INTENCIÓN.



BUENO, ME MARCHO QUE YA DEBE SER TARDE, POR CIERTO ¿QUE HORA TIENES, MORTI?



¡POR EL CULO TE LA HINCO! ¡JUA, JUA! TE LA HE DADO OTRA VEZ



TÓMATE OTRA, MORTIMER. INVITA LA CASA.



¡PUES ME AGARRAS EL PEPINO! JUA, JUA, JUA.



VENGA MORTIMER, NO TE VAYAS A MOSQUEAR QUE SOLO ES UNA BROMA...



# QUE PAIS CAMARERO ASESINADO

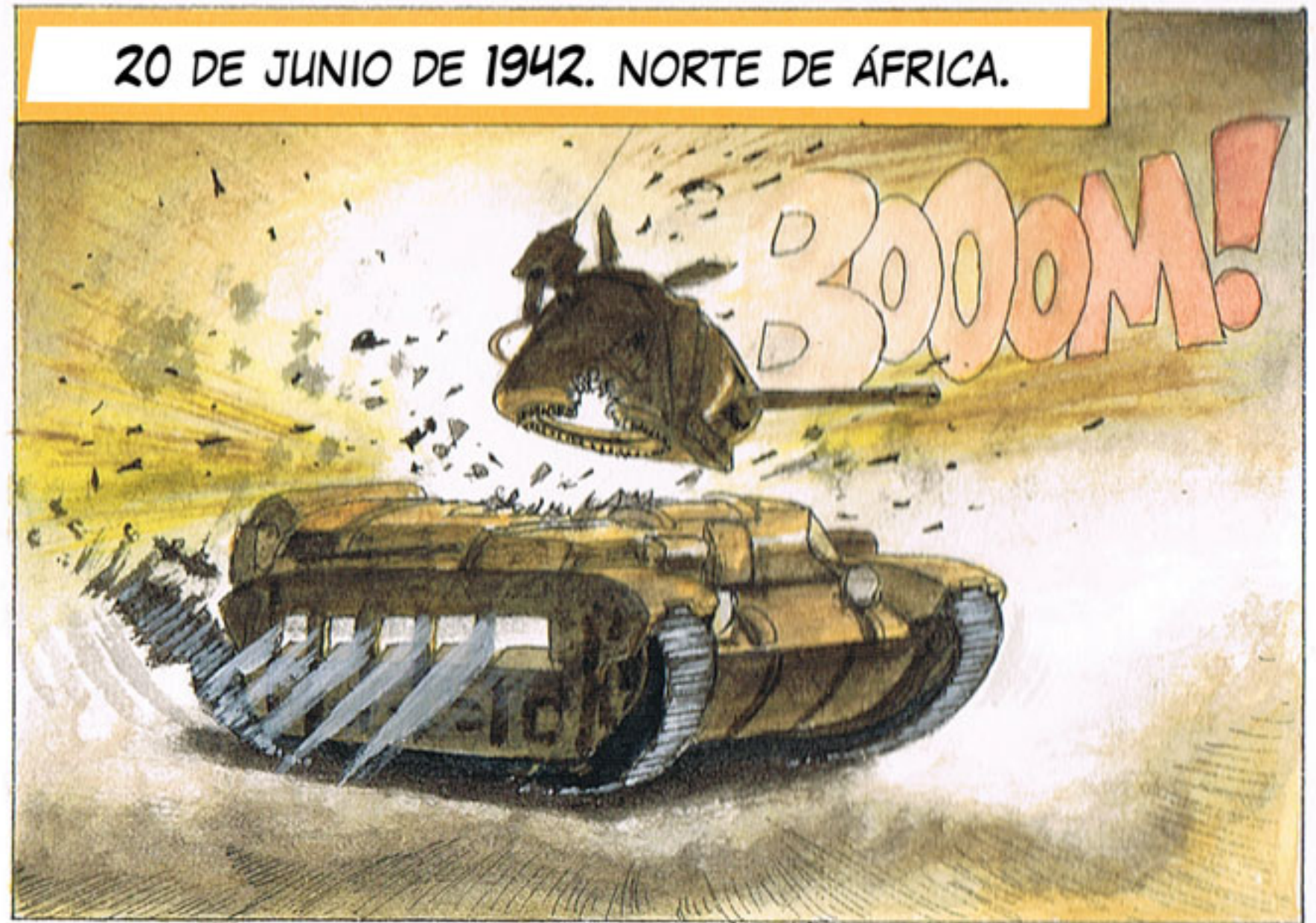
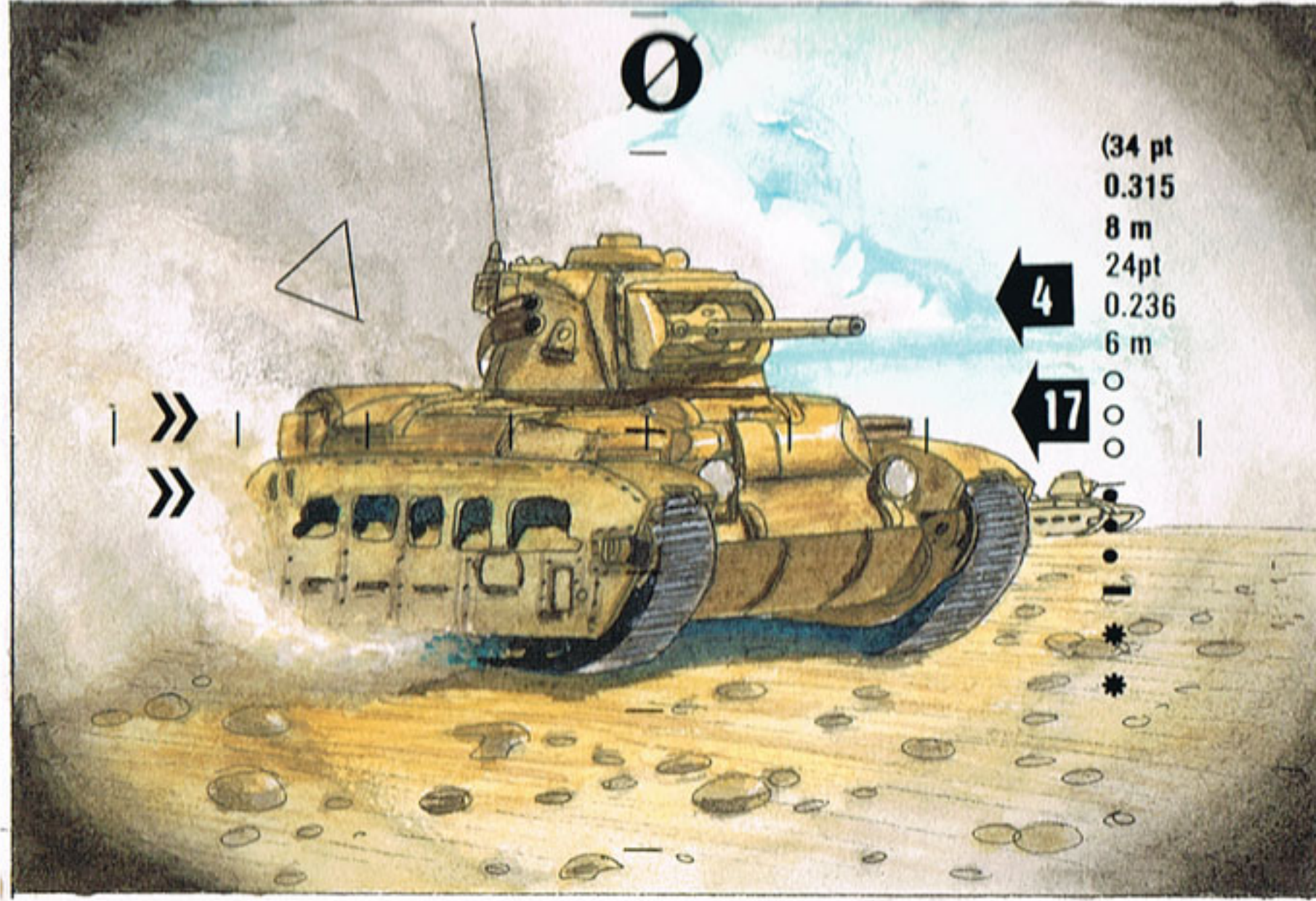
LE INTRODUCEN CINCUENTA Y SIETE PEPINOS POR EL CULO CON PREMEDITACIÓN ALEVOSIA Y UN POCO DE VASELINA. SE BUSCA AL BRUTAL AGRESOR Y BIA, BIA...

PADRE (SNIF!) HE DE CONFESAR QUE... SOY UN ASESINO ... ¡SNIF! ...

¡PUES ME AGARRAS EL PEPINO! ¡JUA, JUA!

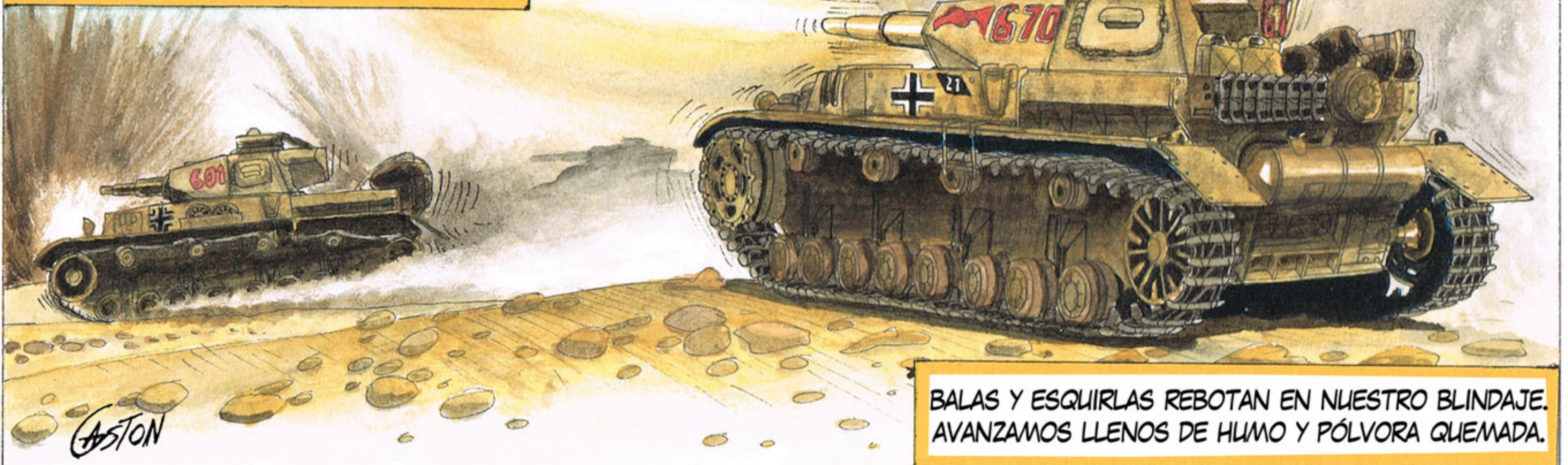


# 3. Tobruk y el vicio de Churchill



20 DE JUNIO DE 1942. NORTE DE ÁFRICA.

LA 21ª DIVISIÓN PANZER, A LA CUAL PERTENECEMOS, LLEVA VARIOS DÍAS COMBATIENDO SIN DESCANSO. HOY, POR FIN, NOS LANZAMOS SOBRE EL VITAL PUERTO BRITÁNICO DE TOBRUK.

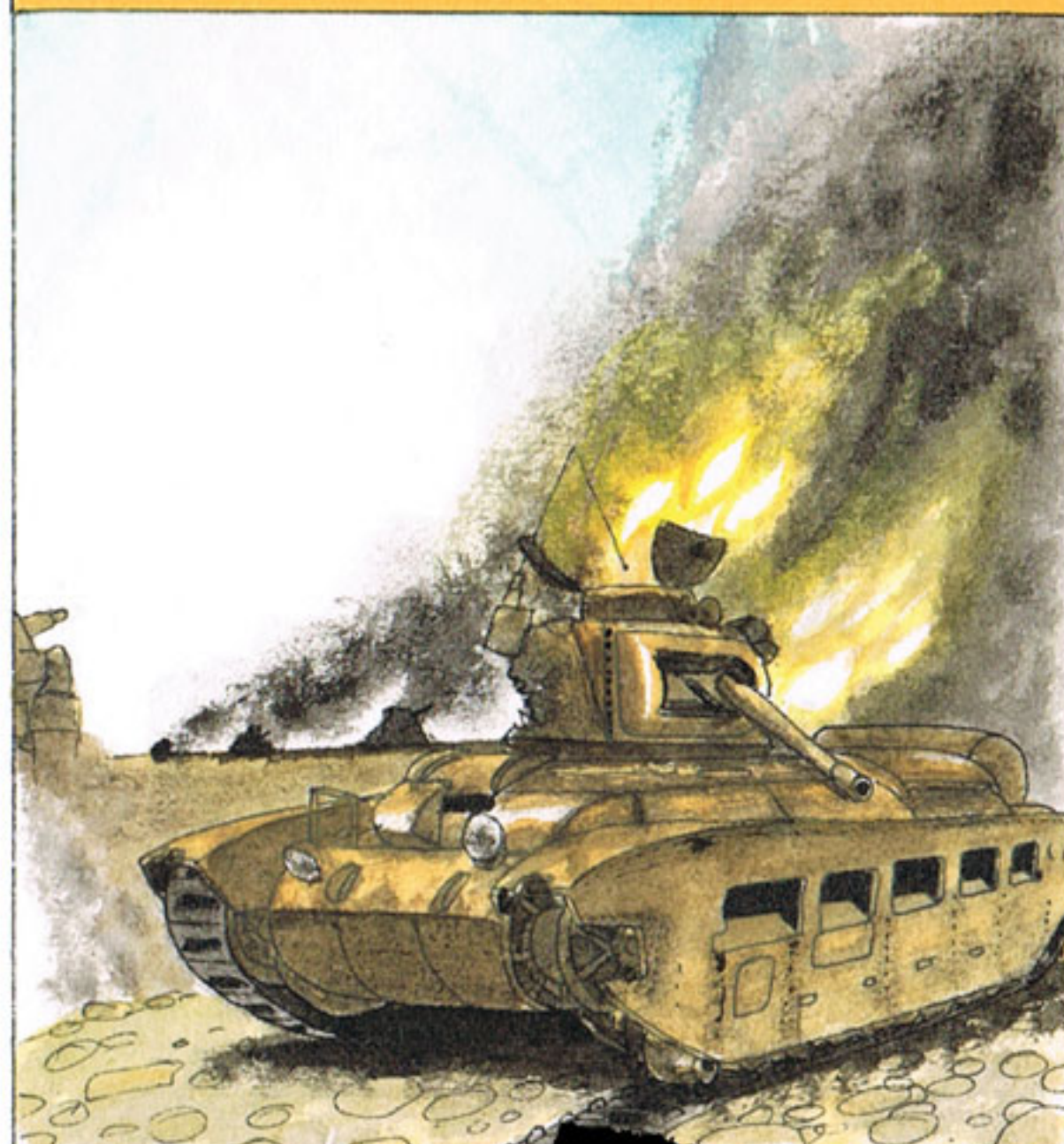


BALAS Y ESQUIRLAS REBOTAN EN NUESTRO BLINDAJE. AVANZAMOS LLENOS DE HUMO Y PÓLVORA QUEMADA.

TRAS CRUZAR LA GRAN FOSA ANTITANQUE QUE RODEA LA CIUDAD, EL PROPIO GENERAL ERWIN ROMMEL SE LINE A LA CABEZA DEL ATAQUE.



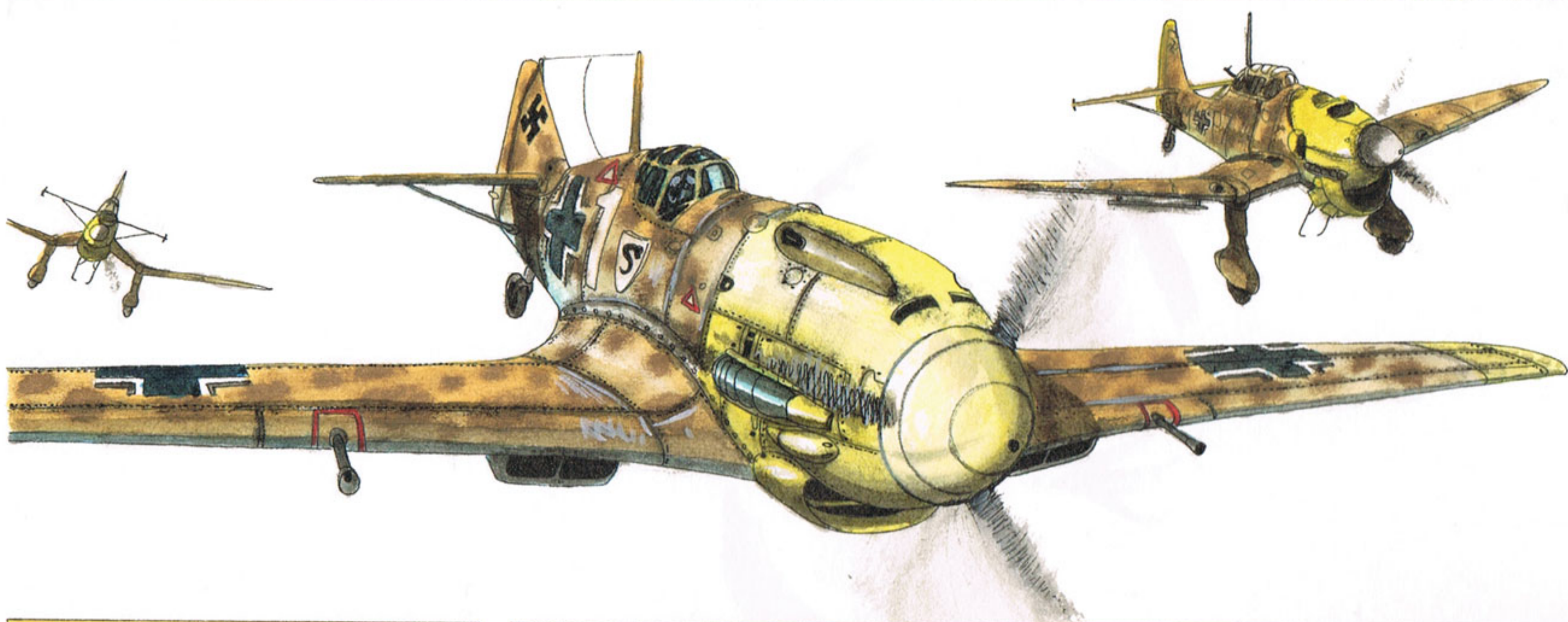
LOS BRITÁNICOS INTENTARON DETENERNOS CON UNOS 90 CARROS "MATILDA". TODOS YACEN AHORA ARDIENDO EN LA EXPLANADA.



Y LAS DIVISIONES ITALIANAS "ARIETE" Y "TRIESTE" SE HAN UNIDO AL AVANCE. NOS PREGUNTAMOS SI HARÁN ALGO BIEN POR UNA VEZ...



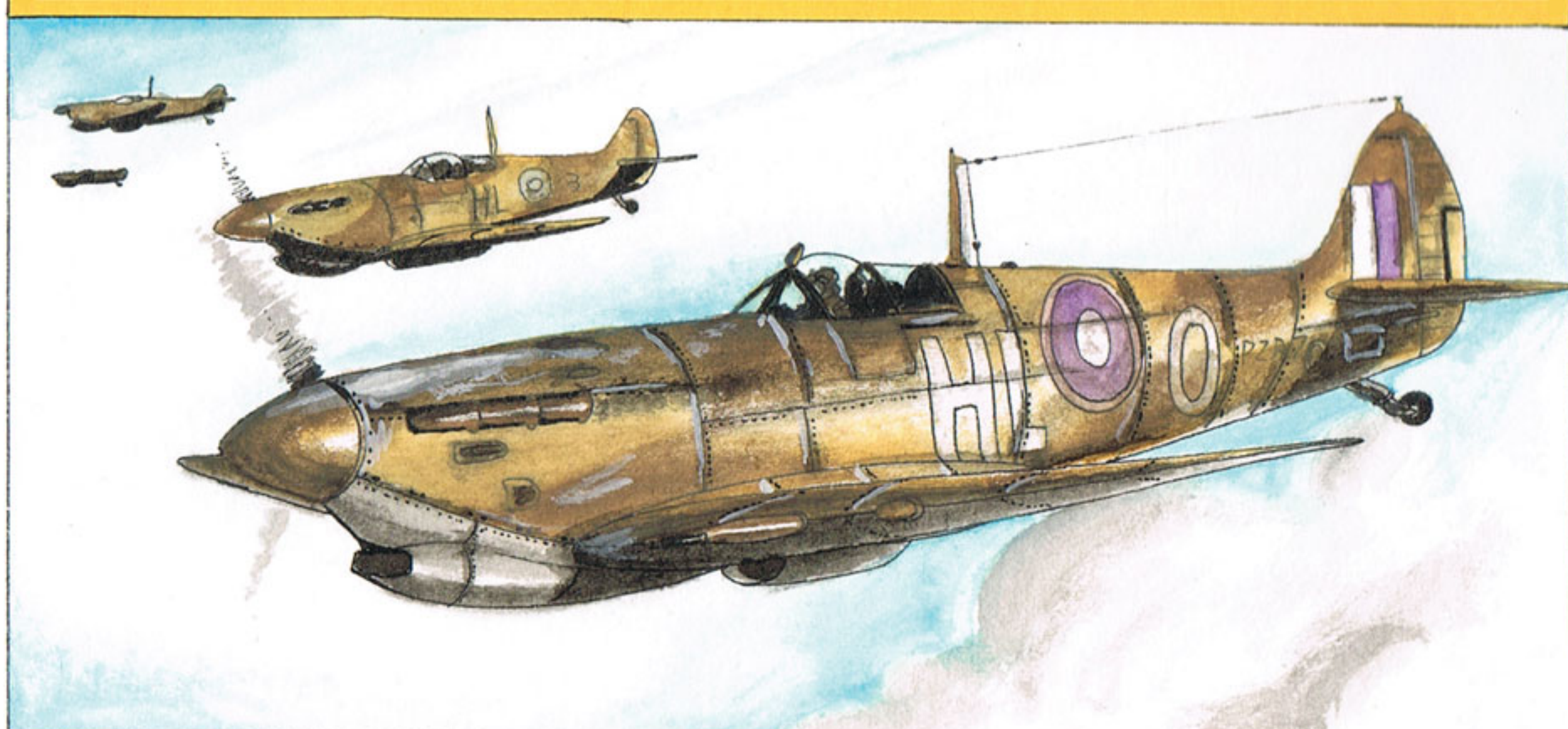
MIENTRAS, SOBRE LA CIUDAD, EL PILOTO DE LA LUFTWAFFE HERMANN HAHN OTEA CON OJOS DE HALCÓN. ACABA DE AYUDAR A DOS BOMBARDEROS EN PICADO "STUKA" A HUNDIR UN DESTRUCTOR INGLÉS QUE HUÍA DEL PUERTO. PERO NO LE BASTA...



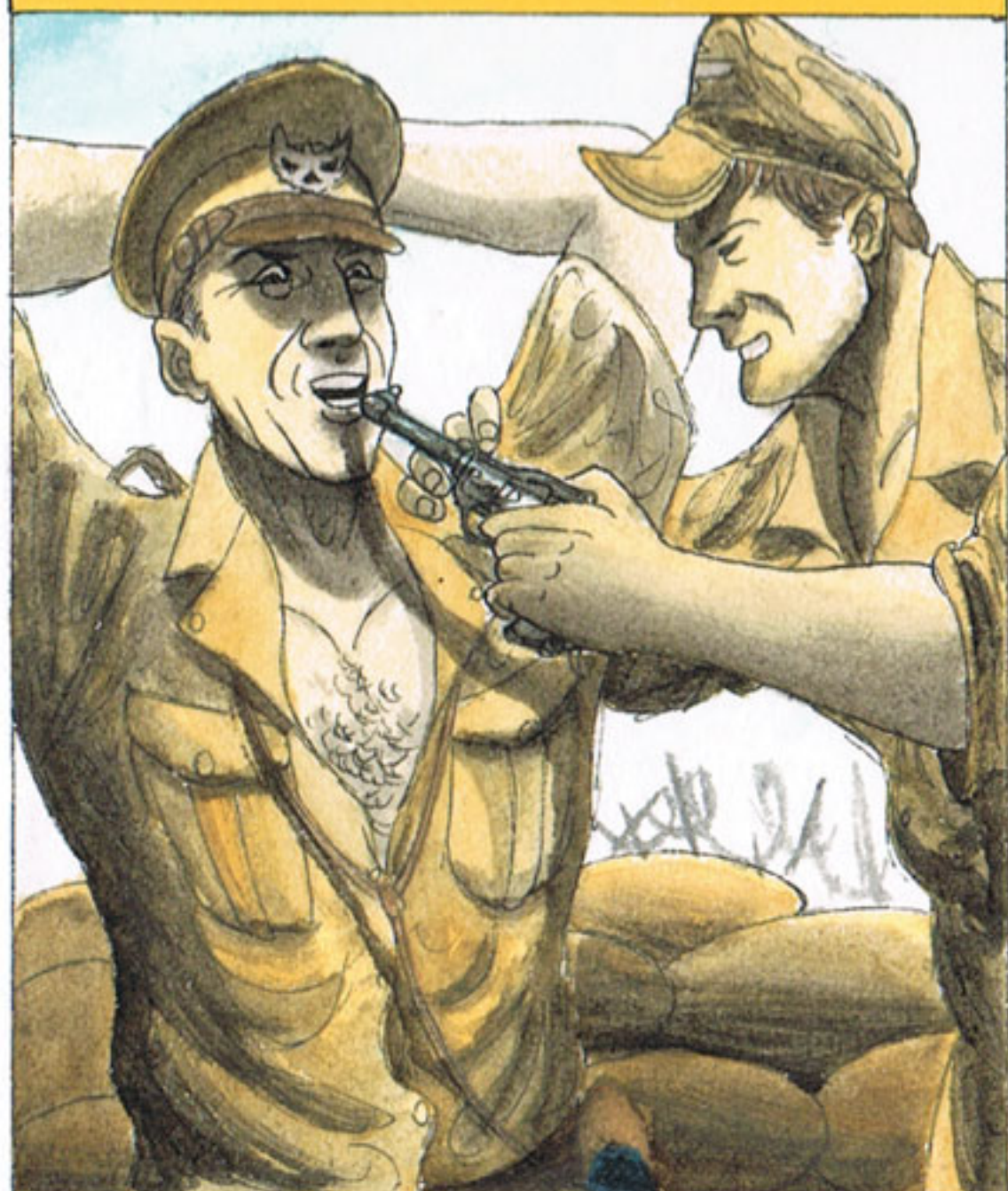
HERMANN QUIERE MEDIRSE CON LOS CAZAS SPITFIRE. QUIERE SER UN AS.



Y PARECE QUE TIENE SUERTE. AHÍ VIENEN LOS "SPITIS". VE A CUATRO VOLANDO POR DEBAJO. NO LE HAN DETECTADO. HERMANN SONRÍE Y SE LANZA SOBRE ELLOS.



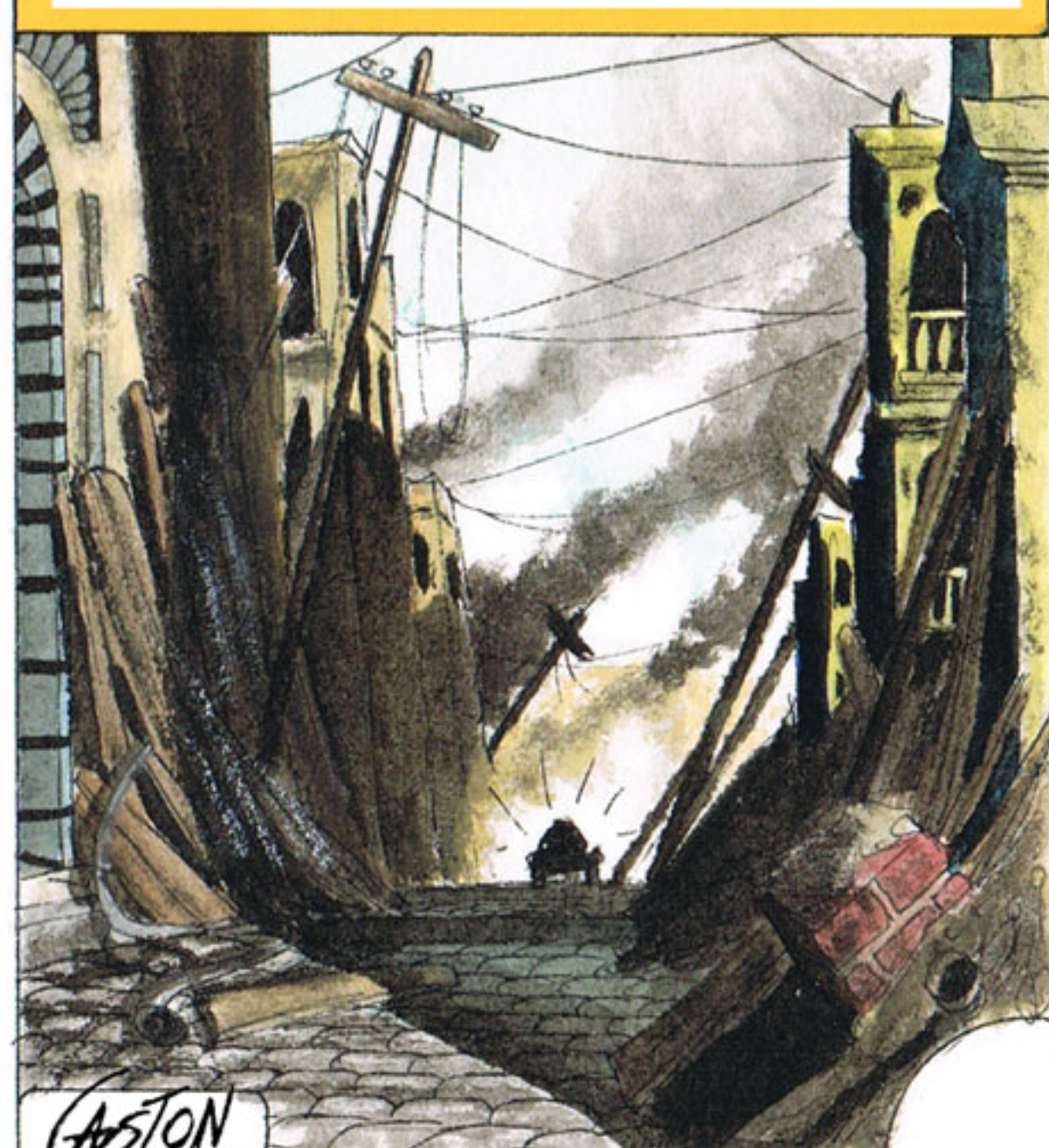
POR NUESTRA PARTE, CONTINUANDO CON EL AVANCE, UN INGLÉS QUE SE NOS RINDIÓ PRETENDIÓ HACERSE EL LISTO, COMPRANDO BUEN TRATO A CAMBIO DE INFORMACIÓN "DE VALOR", SEGÚN DIJO.



PERO MUY AL CONTRARIO, POCHO (NUESTRO ENCARGADO DE MUNICIÓN) LE HIZO HABLAR ALTO Y CLARO CON LA PRESIÓN NECESARIA EN LOS HUESOS ADECUADOS.



SUPIMOS ASÍ DE LA EXISTENCIA DE UN MISTERIOSO CARGAMENTO DESTINADO AL 1º MINISTRO WINSTON CHURCHILL, OLVIDADO EN UN ALMACÉN DEL PUERTO. HACIA ALLÍ NOS DIRIGIMOS A TODA VELOCIDAD...







¡CUIDADO! ¡SON LOS BASTARDOS DE LA SECCIÓN DE NATTER!

¿CÓMO SE HAN ENTERADO DE LO DE ESTE ALMACÉN?



¡ERES UN TARADO, CHIVAS! ¡NO SABÍAMOS NADA! PERO OS VIMOS TOMAR LA DELANTERA EN LA BATALLA. COMO NO ARRIESGÁIS LOS HUEVOS NUNCA, ¡AQUÍ HAY ALGO DE VALOR!



HOLA, POCHO.

¿QUÉ TAL, GOCHO?

YA OS PODÉIS IR. NOSOTROS SEGUIMOS BUSCANDO, ¿OK?

¿SABES CONTAR HACIA ATRÁS, BIGOTES DE CERDO? ES MUY FÁCIL. 3... 2... 1...



LA GUERRA MUNDIAL SE HIZO LOCAL. CADA UNO ELIGIÓ A SU Oponente EN BASE AL CÓDIGO DE HONOR DEL COMBATIENTE SAQUEADOR.



¡VEN, QUE TE VAS A LASTIMAR! ¡JA, JA!

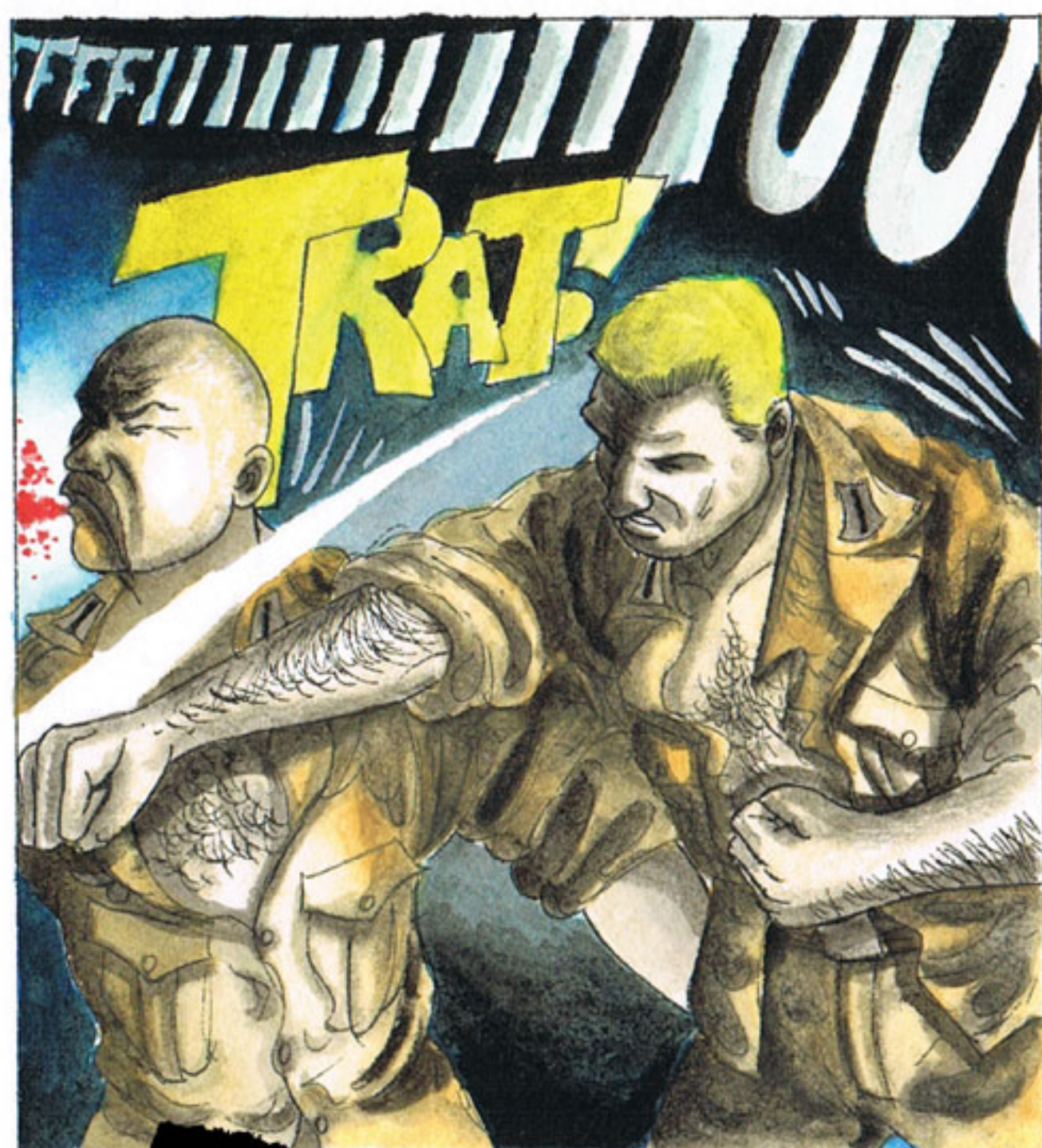
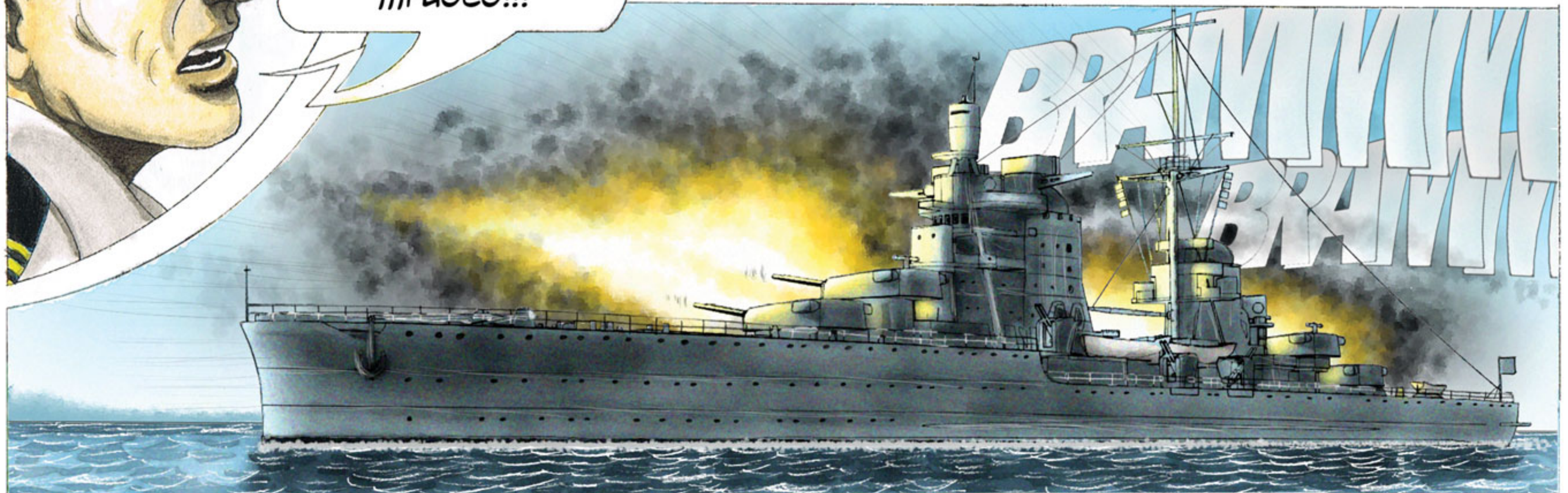


NO MUY LEJOS,  
UNIDADES DE LA  
"REGIA MARINA"  
ITALIANA SE  
PREPARABAN PARA  
INICIAR ...

...UN CAÑONERO  
DE APOYO AL  
ASALTO ALEMÁN.  
NO HAY BUQUES  
ENEMIGOS. ¡AL  
ATAQUE, BRAVOS!



¡APUNTEN AL PUERTO!  
¡HAREMOS SALIR A  
ESAS RATAS INGLESAS!  
TUTTI I CANNONI:  
¡¡¡FUOCO!!!





MIENTRAS EL PUERTO ARDÍA, LA PELEA Y LA BÚSQUEDA SEGUÍAN. AL FINAL CHIVAS DIO CON ALGO.



¡AQUÍ ESTÁ! DESTINATARIO:  
¡¡¡EL GORDO CHURCHILL!!!

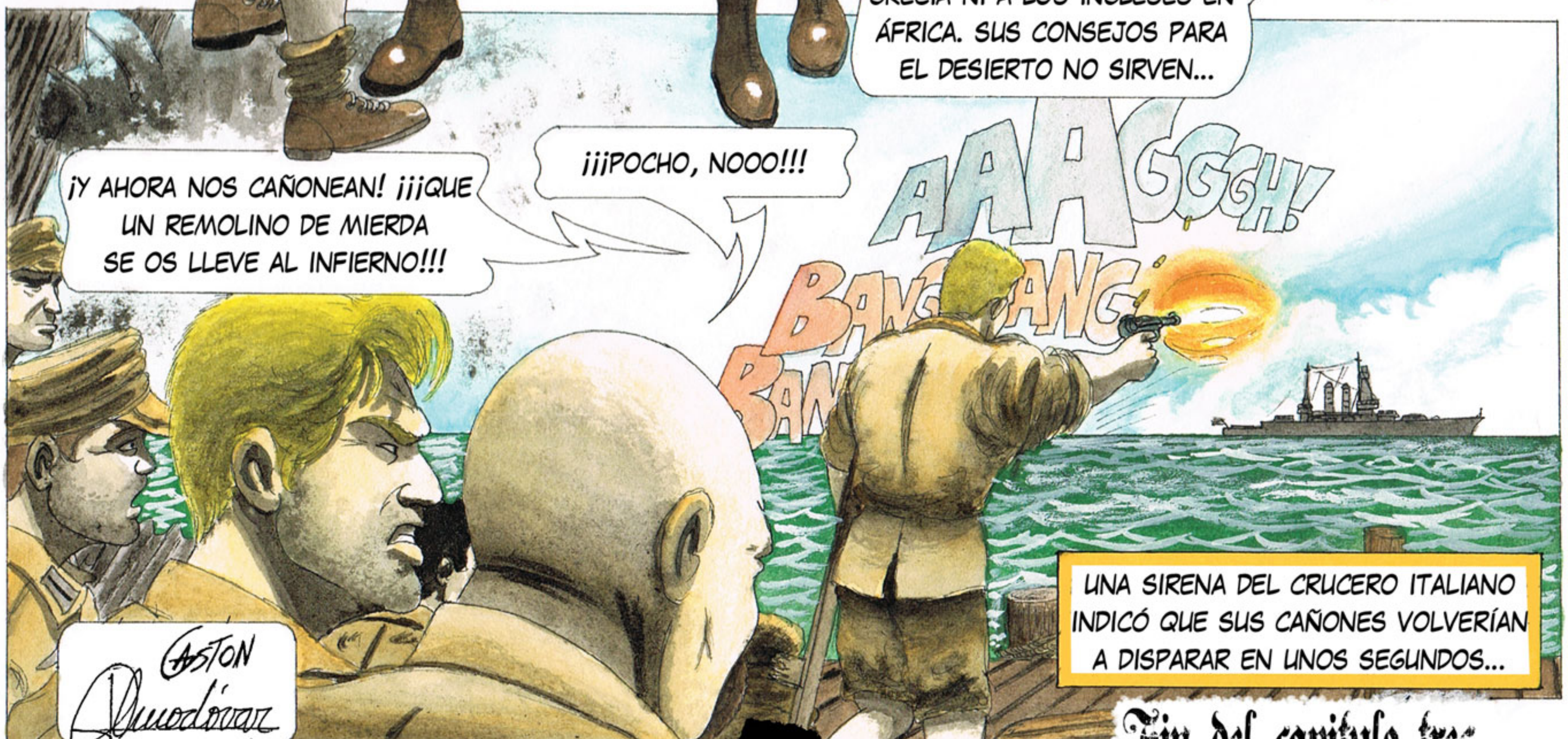


TRAS CESAR EL BOMBARDEO, NOS CURAMOS UNOS A OTROS LO MEJOR POSIBLE. EL PAQUETE CONTENÍA CIGARROS ELABORADOS CON TABACO INDIO Y HIERBAS "VARIADAS"...



¡BAH! ¡PREFIERO EL "MACHORKA"  
RUSO!

¡GRFGL... BARCOS ITALIANOS!  
PRIMERO LOS DETIENE UNA  
FRANCIA CASI VENCIDA. LUEGO  
NO PUEDEN DERROTAR A  
GRECIA NI A LOS INGLESES EN  
ÁFRICA. SUS CONSEJOS PARA  
EL DESIERTO NO SIRVEN...



¡Y AHORA NOS CAÑONEAN! ¡¡¡QUE  
UN REMOLINO DE MIERDA  
SE OS LLEVE AL INFIERNO!!!

¡¡¡POCHO, NOOO!!!

UNA SIRENA DEL CRUCERO ITALIANO  
INDICÓ QUE SUS CAÑONES VOLVERÍAN  
A DISPARAR EN UNOS SEGUNDOS...

GASTON  
Quedóvar

Tengo sólo una salida...

Amor,  
no confío en Aramís.  
Andá vos... Sos el  
más indicado para  
esto.

# UNA SALIDA

GUIÓN: BLAS BIGATTI  
IMAGEN: AITOR GASCÓN

No soy el más indicado,

Soy el **único** indicado.

Está bien.  
Voy a salir yo.  
Pero necesito que  
te cuides de  
Aramís.

Claro, amor.

No es por  
razones  
técnicas.

No es porque  
sea el experto en  
comunicaciones  
de esta nave.

Tampoco es porque pueda  
reparar la avería en la  
antena mejor que Aramís.

Es por motivos  
más sutiles.

Motivos más...  
personales.

Saya y Aramís  
fueron amantes  
en el pasado.

Saya teme que Aramís  
acabe estropeando los  
sistemas de comunicación.

Aramís teme que Saya  
pueda exponer nuestra  
posición a las autoridades  
cada vez que se comunica  
con su hijo...

Nuestro hijo.

Yo no veo con buenos  
ojos que Aramís se  
quede solo en la  
nave con Saya y  
con el botín.

Pero Saya no  
necesita que  
la cuide.

Saya sabe  
cuidarse sola.



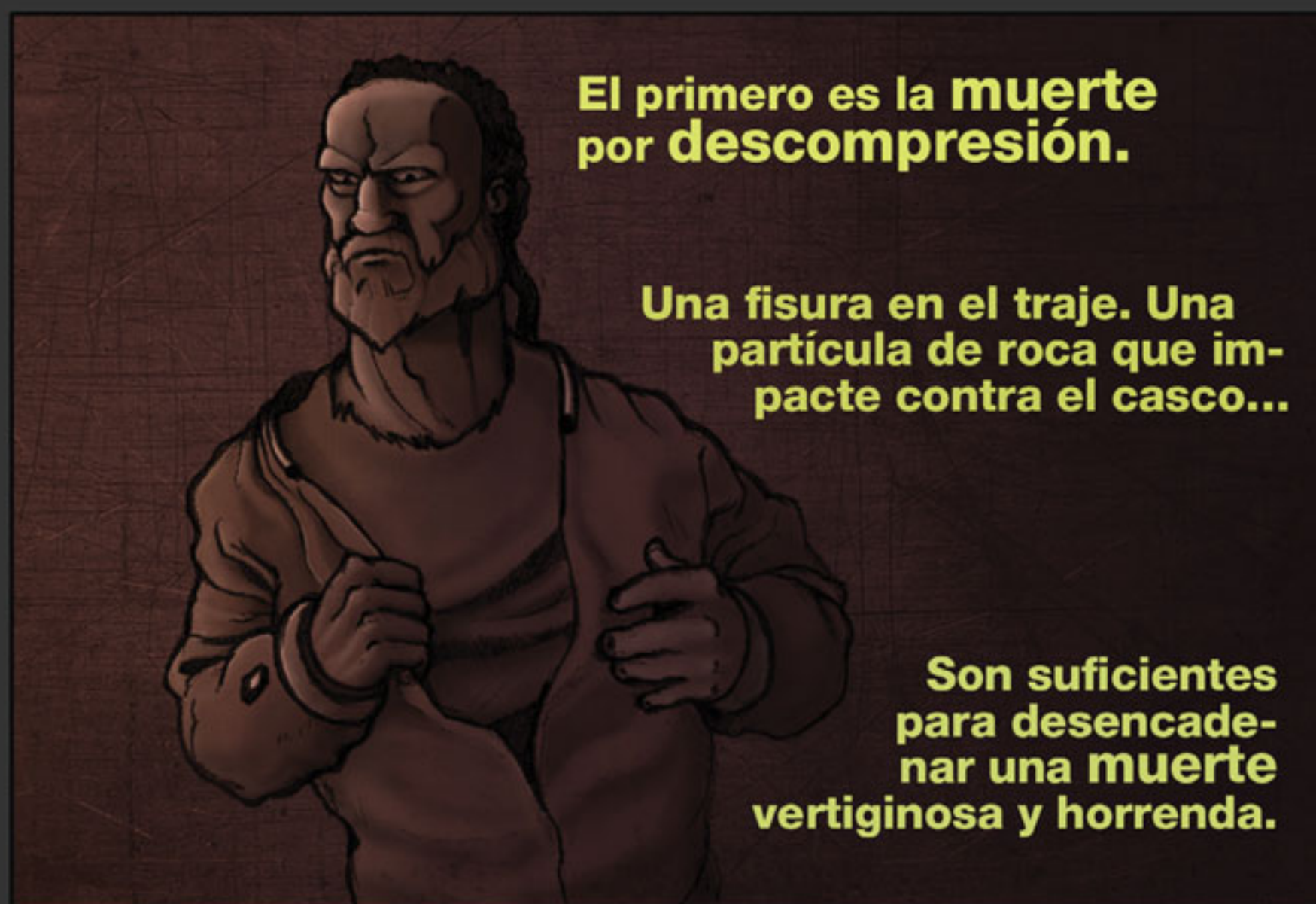
No es mi primera caminata espacial, ni será la última.

Pero aún así, no he aprendido a mitigar mis nervios.

Cada salida nos insume cuatro horas de lenta descompresión.

Con tanto tiempo de espera, no hay ocasión en que uno no acabe pensando en los serios riesgos que implica salir.

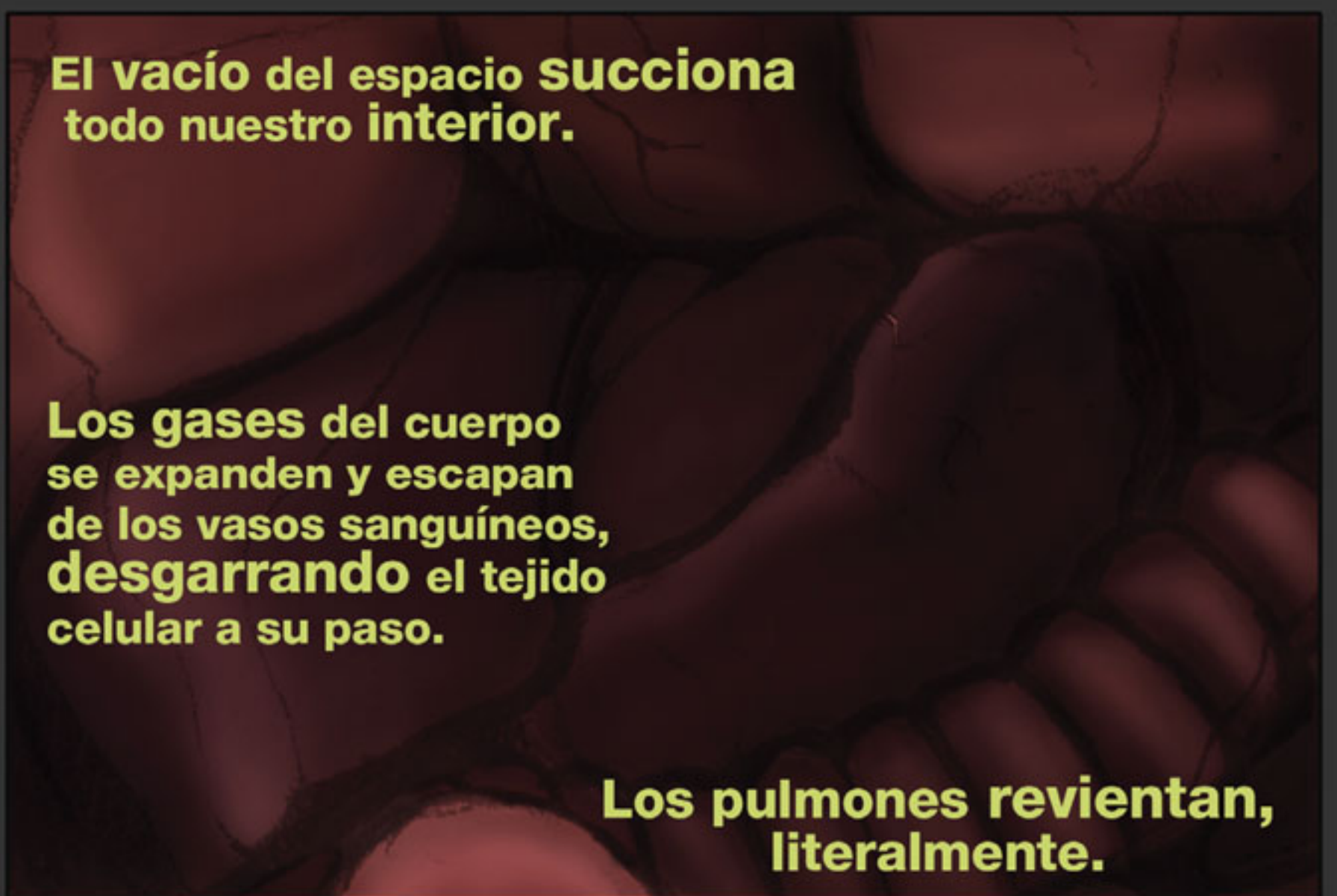
Son dos los más abominables horrores del espacio...



El primero es la muerte por descompresión.

Una fisura en el traje. Una partícula de roca que impacte contra el casco...

Son suficientes para desencadenar una muerte vertiginosa y horrenda.



El vacío del espacio succiona todo nuestro interior.

Los gases del cuerpo se expanden y escapan de los vasos sanguíneos, desgarrando el tejido celular a su paso.

Los pulmones revientan, literalmente.



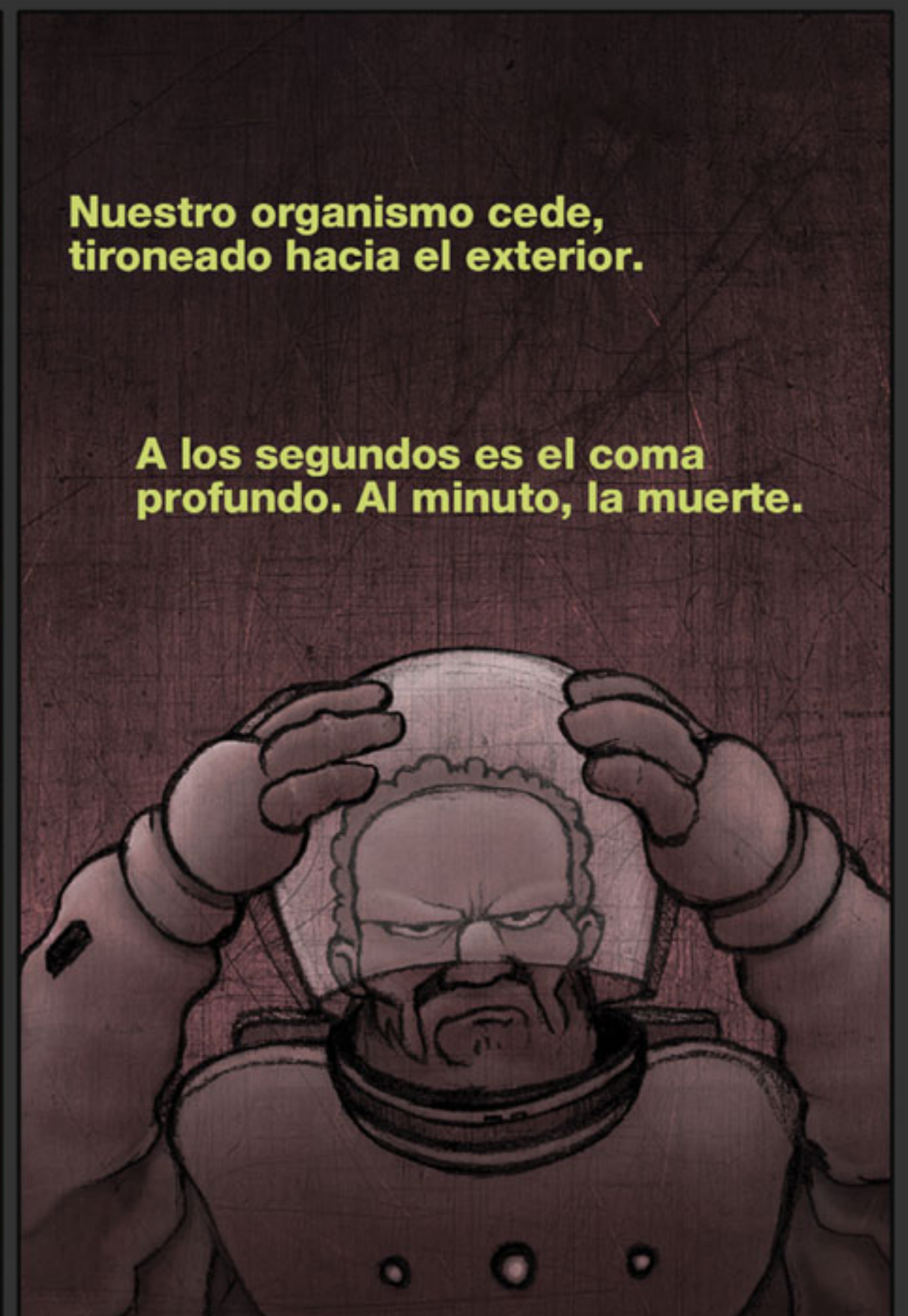
La sangre rompe las venas que la contienen e inflama y deforma los órganos y el cuerpo.

Coágulos repentinos estallan en el cerebro.



Lágrimas y saliva entran en ebullición.

Queman en nuestra lengua. Arden en nuestros ojos desencajados.



Nuestro organismo cede, tironeado hacia el exterior.

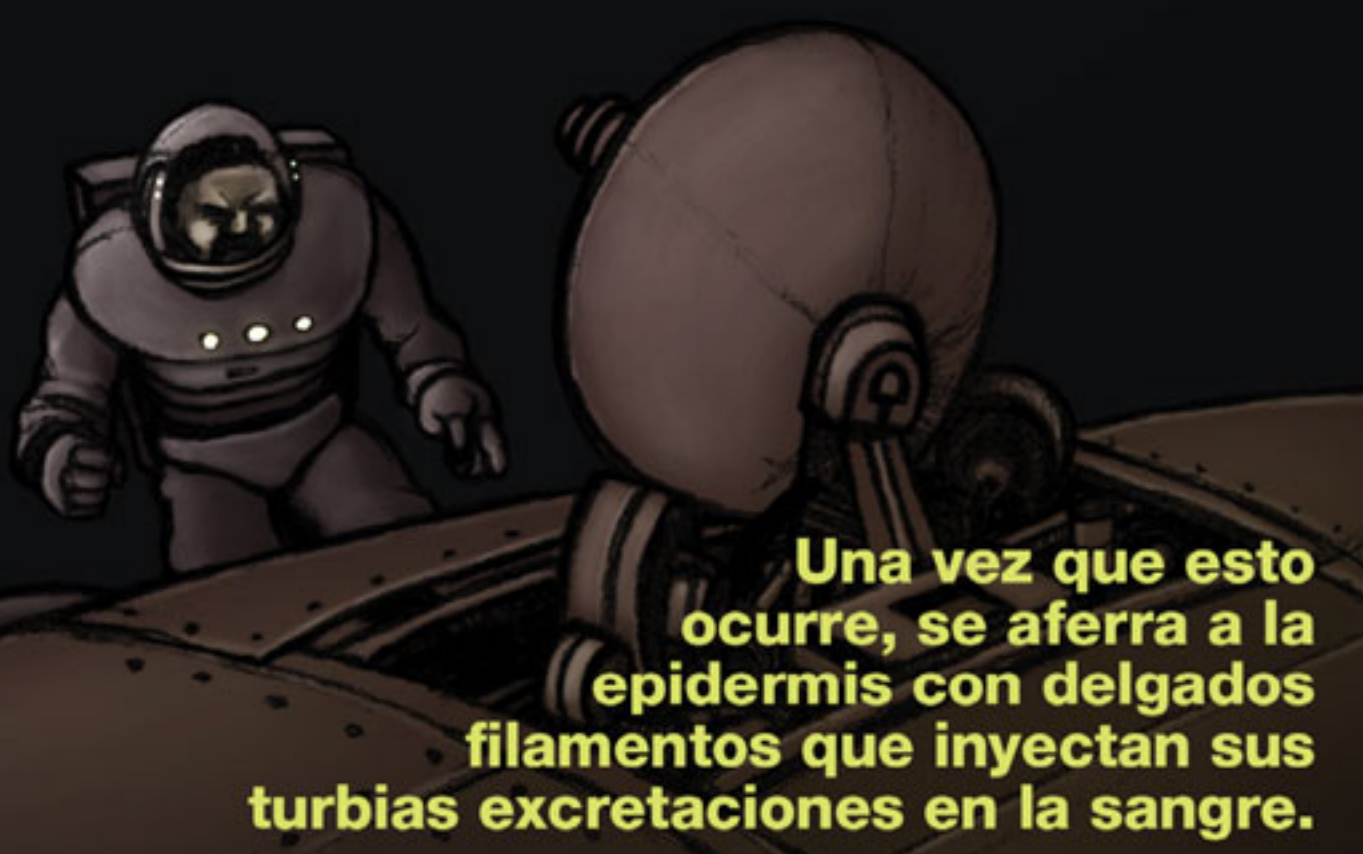
A los segundos es el coma profundo. Al minuto, la muerte.

Por violento que todo ello parezca, es la brevedad de la muerte por descompresión lo que se agradece.



Y es la falta de brevedad, la lentitud en la agonía, lo que vuelve tan espeluznante al otro, al segundo de los terrores del espacio.

La lombriz gregaria de Marte es una criatura de 30 centímetros. Le toma algunos minutos adaptarse a la temperatura de nuestro cuerpo.



Una vez que esto ocurre, se aferra a la epidermis con delgados filamentos que inyectan sus turbias excretaciones en la sangre.

El veneno recorre el cuerpo y anida en nuestro tejido óseo.

Sus enzimas actúan sobre el calcio, disociando moléculas y licuando los huesos.



Es un proceso doloroso.

La estructura ósea comienza a colapsar.

El cráneo se hunde, la mandíbula se cae, las manos se aflojan como guantes...

El pecho se vuelca sobre el corazón y los pulmones, la respiración se dificulta...

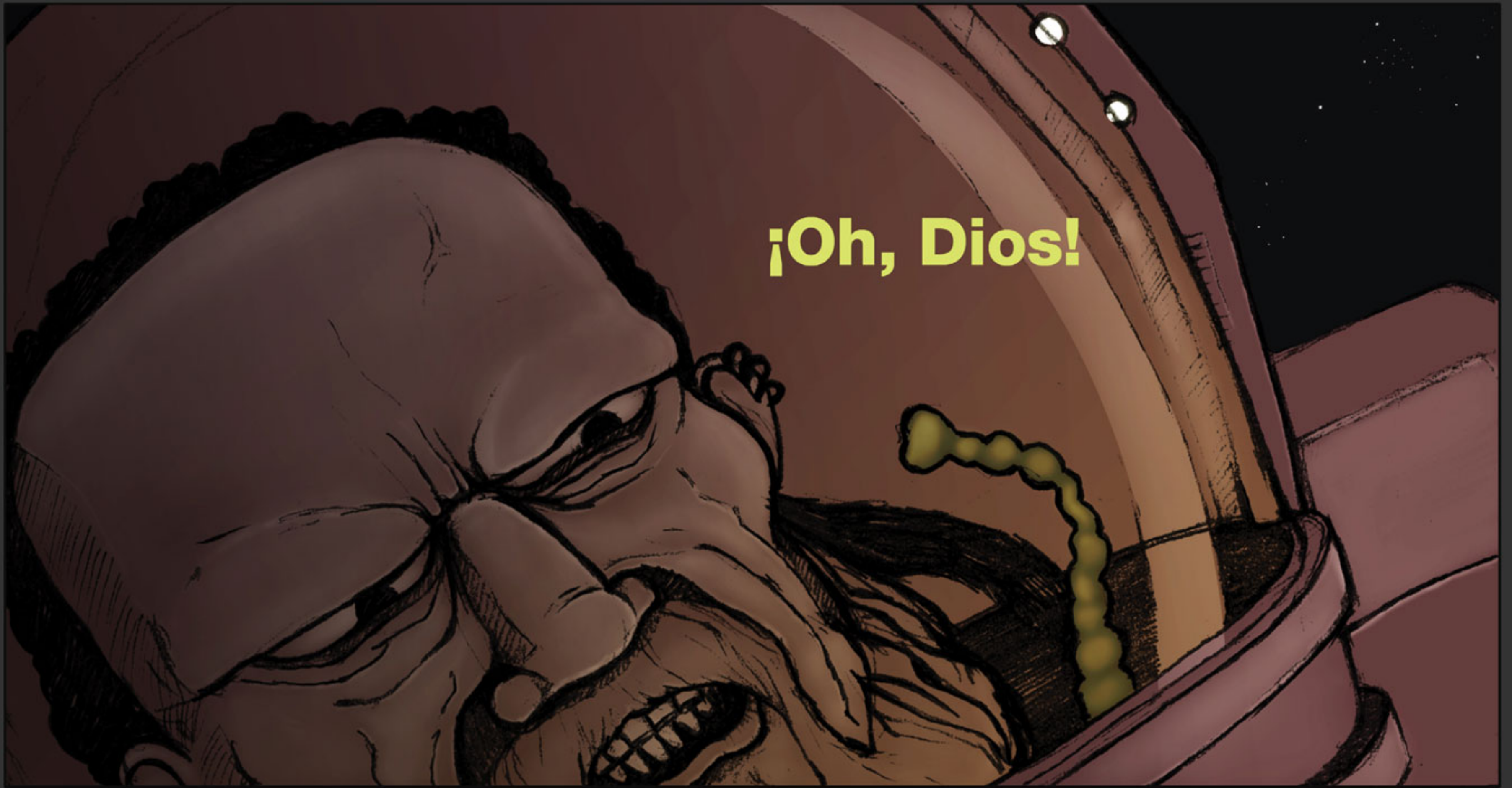
La muerte es dolorosa e irreversible.

En 24 horas, uno es testigo de cómo el cuerpo colapsa sobre sí mismo.

En Marte, las lombrices son de uso común en las venganzas de la mafia.



Se introducen entre las sábanas de las víctimas, o entre sus ropas...



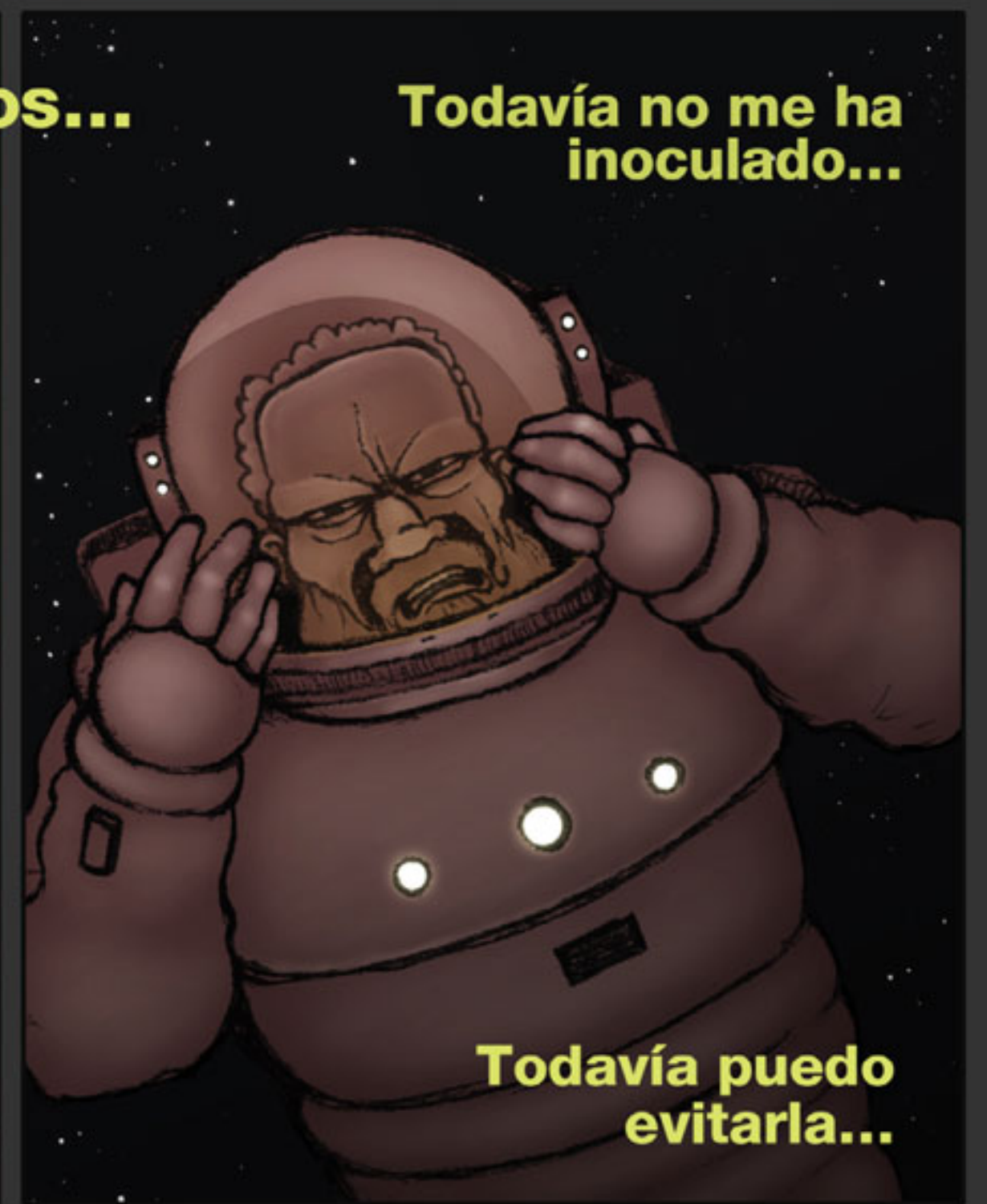
**¡Oh, Dios!**



**¡Saya!  
¡Por Dios!  
¡Fue Aramís!**



**Malditos...**



**Todavía no me ha  
inoculado...**

**Todavía puedo  
evitarla...**



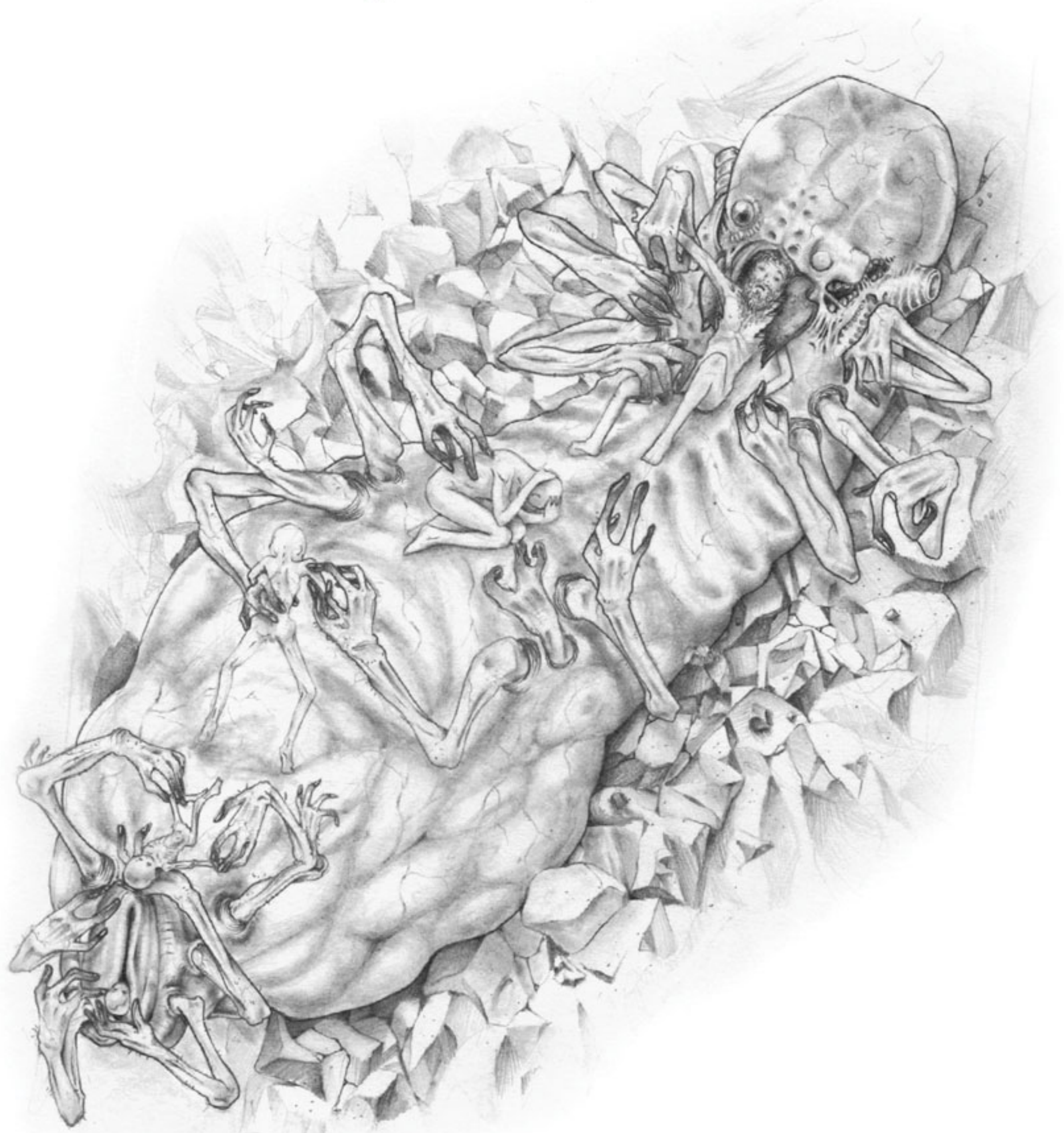
**Tengo sólo  
una salida...**

**Fin**

'Necronomicon' fue una serie de láminas e ilustraciones que buscaban recrear el aspecto arcaico de los antiguos libros de alquimia y hechicería, aquellos en los que se tuvo que esconder el conocimiento detrás de alegorías bizarras y alfabetos indescifrables.

Tomé como base y punto de partida las historias de terror universal del autor H. P. Lovecraft, creador del mito del Necronomicon, y fui incorporando referencias a otras obras que también citan como inspiración su trabajo. Tal la película *Evil Dead* (1981), o el propio *Necronomicon* de H. R. Giger.

Aunque más allá de cualquier otra referencia superficial, se pueden ver alusiones a una mitología personal, cuyo único fin fue la auto exploración y la abstracción de algunas imágenes persistentes en mi imaginación.





**El basorrelieve:**  
 era un rectángulo  
 tosco de dos centímetros de  
 espesor y de unos treinta o  
 cuarenta centímetros cuadrados  
 de superficie;  
 indudablemente de origen moderno.  
 Los dibujos, sin embargo, no eran  
 nada modernos, ni por su atmósfera  
 ni por su sugestión; pues aunque  
 las rarezas del cubismo y  
 el futurismo sean numerosas y  
 extravagantes, no suelen  
 reproducir esa críptica  
 regularidad de la escritura  
 prehistórica.

Sobre esos supuestos jeroglíficos  
 había una figura de carácter  
 evidentemente representativo,  
 aunque la ejecución impresionista  
 impedía comprender su naturaleza.  
 Parecía una especie de monstruo,

o una forma que sólo una fantasía enfermiza  
 hubiese podido concebir. Si digo que mi imaginación, algo extravagante, se representó  
 a la vez un octopus, un dragón y la caricatura de un ser humano, no traicionaré el  
 espíritu del dibujo. Sobre un cuerpo escamoso y grotesco, munido de alas rudimentarias,  
 se alzaba una cabeza pulposa y coronada de tentáculos; pero era el contorno general lo  
 que la hacía más particularmente horrible. Detrás de la figura se embozaba una  
 arquitectura ciclópea.

**La estatuilla:**

media de unos veinte a veinticinco centímetros  
 de altura y estaba finamente labrada. Representaba  
 un monstruo de contornos vagamente antropoides,  
 pero con una cabeza de pulpo cuyo rostro era una  
 masa de tentáculos, un cuerpo escamoso que  
 sugería cierta elasticidad, cuatro extremidades  
 dotadas de garras enormes, y un par de alas  
 largas y estrechas en la espalda. Esta criatura,  
 que exhalaba una malignidad antinatural, parecía  
 ser de una pesada corpulencia, y estaba sentada en  
 un pedestal o bloque rectangular, cubierto de  
 indescritibles caracteres. La punta de las alas  
 rozaban el borde posterior del bloque, el asiento  
 ocupaba el centro, mientras que las garras largas  
 y curvas de las plegadas extremidades asían el  
 borde anterior y descendían hasta un cuarto de  
 la altura del pedestal.



Representaciones basadas en los escritos  
 de George Gammell Angell, 1927

X N W M S P O I O S N Z O Y  
 • Frontal  
 Z N I O P E Y M P Z O I S O P L Z  
 I O Z O O P Y O N G P O  
 • Izquierdo  
 O O P Y Z O I Z O W P E M Y O  
 • Trasero  
 I O M Z O S I Z M O N L P Z I O S  
 Derecho



# MONO RATA DE SUMATRA

(Simian Raticus)



Criatura maliciosa habitante  
de las oscuras selvas de  
la isla calavera.

La leyenda cuenta que las  
ratas gigantes de un barco  
de esclavos violaron a los monos  
de la isla, dando como resultado  
el engendro de esta abominación.

En su mordida esta criatura  
porta la maldición de Singaia,  
la cual se dice es capaz de levantar  
a los muertos.

Alegoría de la  
fecundación



## TUTATIS

Espiral viaje entre las  
esferas,           concentrico  
retorno hacia su destino.

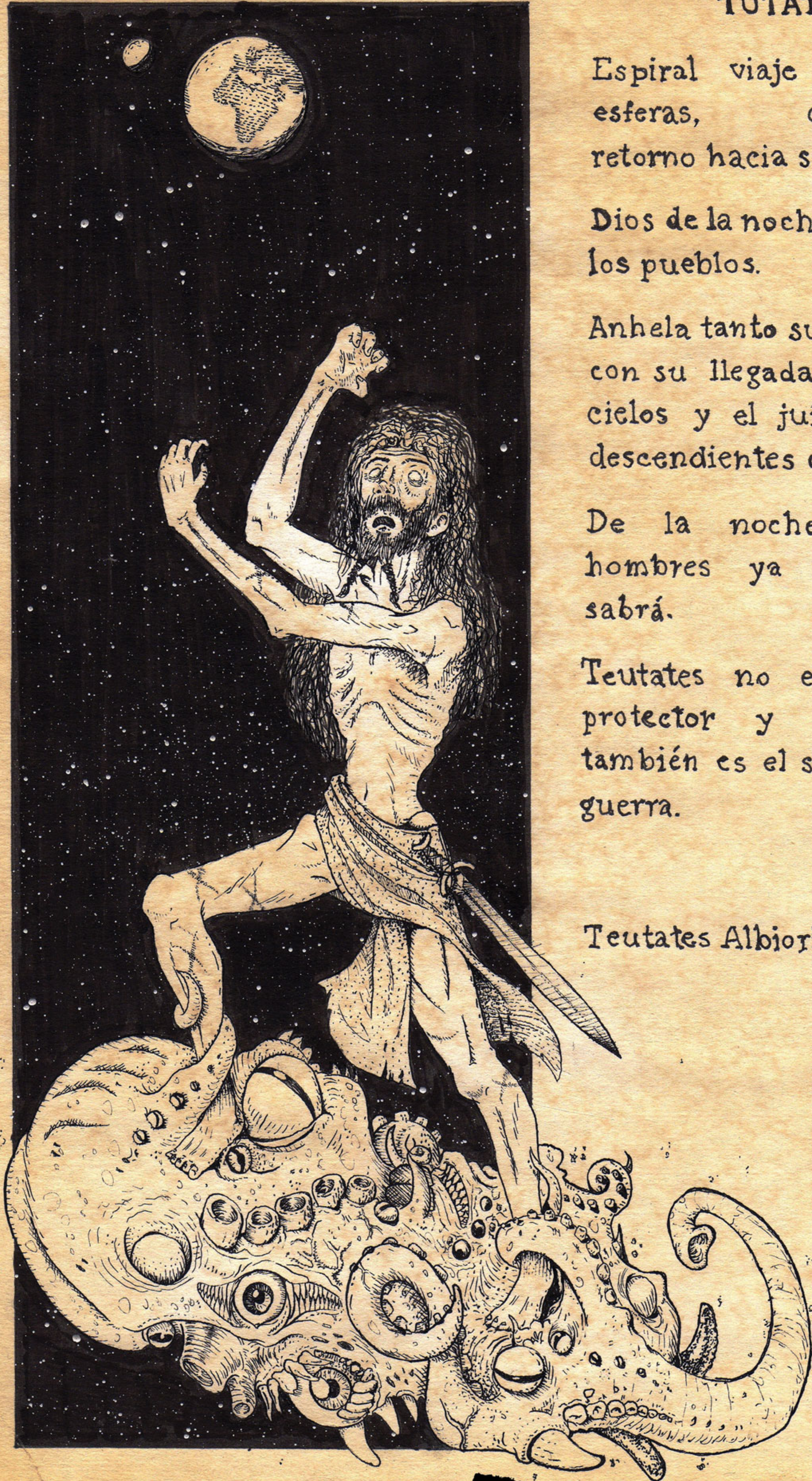
Dios de la noche, señor de  
los pueblos.

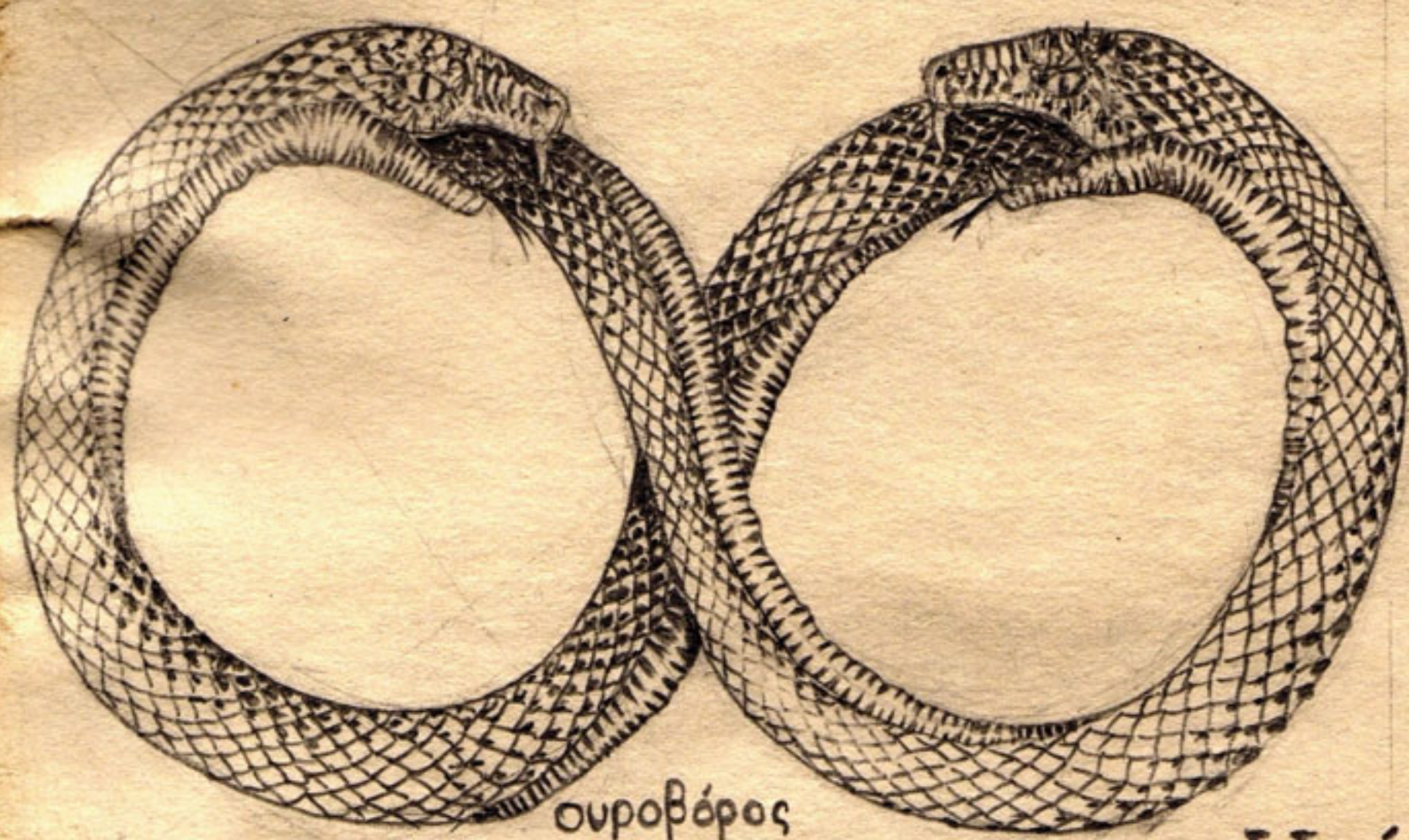
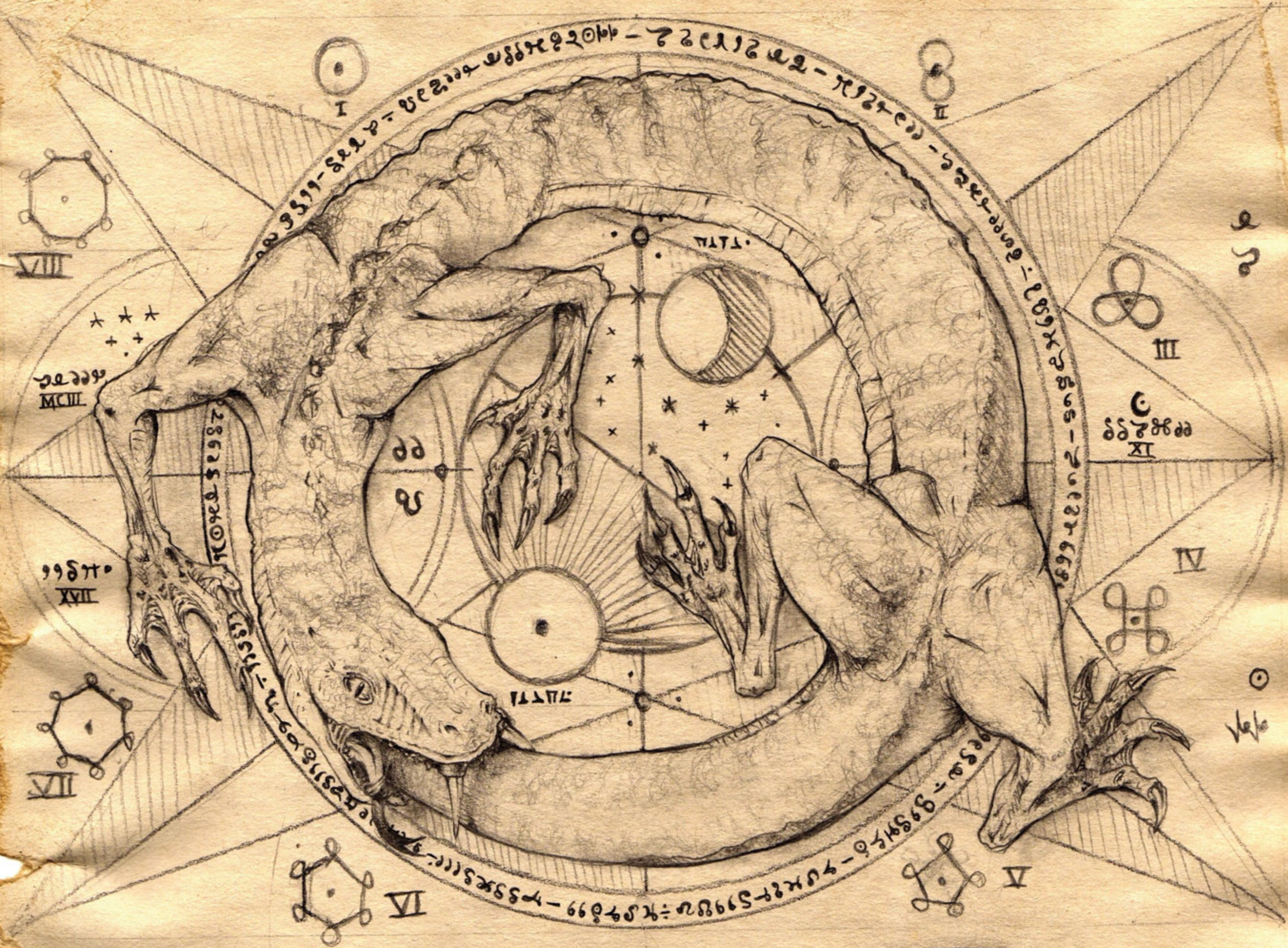
Anhela tanto su tierra que  
con su llegada partirá los  
cielos y el juicio a sus  
descendientes comenzara.

De la noche de los  
hombres ya jamás se  
sabrà.

Teutates no es solo el  
protector y legislador,  
tambièn es el señor de la  
guerra.

Teutates Albiorix Caturix





Uróboros

Talismán y símbolo del eterno retorno, naturaleza cíclica conformada por fines que engendran principios.

Este símbolo ayudara al alquimista a comprender el esfuerzo vano de su empresa, ya que todo lo erigido se consumirá, será reconstruido y volverá a caer.



La primera palabra que encuentres revelara tu futuro.  
 Si quieres retar al destino echa un vistazo.

V	A	O	R	U	C	S	B	O	I		
P	M	Q	E	L	L	O	R	A	T	Q	M
F	L	U	S	P	I	C	O	F	N	R	F
H	X	Y	E	S	C	O	N	D	E	T	E
O	B	V	D	R	A	R	I	T	N	S	Q
R	O	T	O	W	T	R	F	O	M	O	I
R	D	P	X	G	T	E	I	U	H	L	N
O	L	D	I	N	H	G	K	X	N	I	G
R	E	S	N	E	A	X	N	S	L	T	A
K	S	A	Q	V	R	U	K	M	B	A	N
T	W	S	L	Y	W	D	O	L	O	R	G
O	L	A	I	R	G	X	E	Y	P	I	S
S	S	F	O	X	R	S	B	S	V	O	R
U	N	C	U	I	D	A	T	E	Q		

Te fue mal, aún hay salvación  
 Tienes tres intentos para encontrar la palabra salvación.  
 ~No trates de escapar~  
 Te estoy observando.



# THE BODY (I)

por carles esquembre

Bueno, ahora ya no depende de nosotros...

Saldrá bien, no me cabe duda. Además, ya los hemos usado otras veces

Hasta ahora hemos tenido suerte, los pacientes nunca lo han sabido

¿cuándo nos han fallado los hombrécitos?

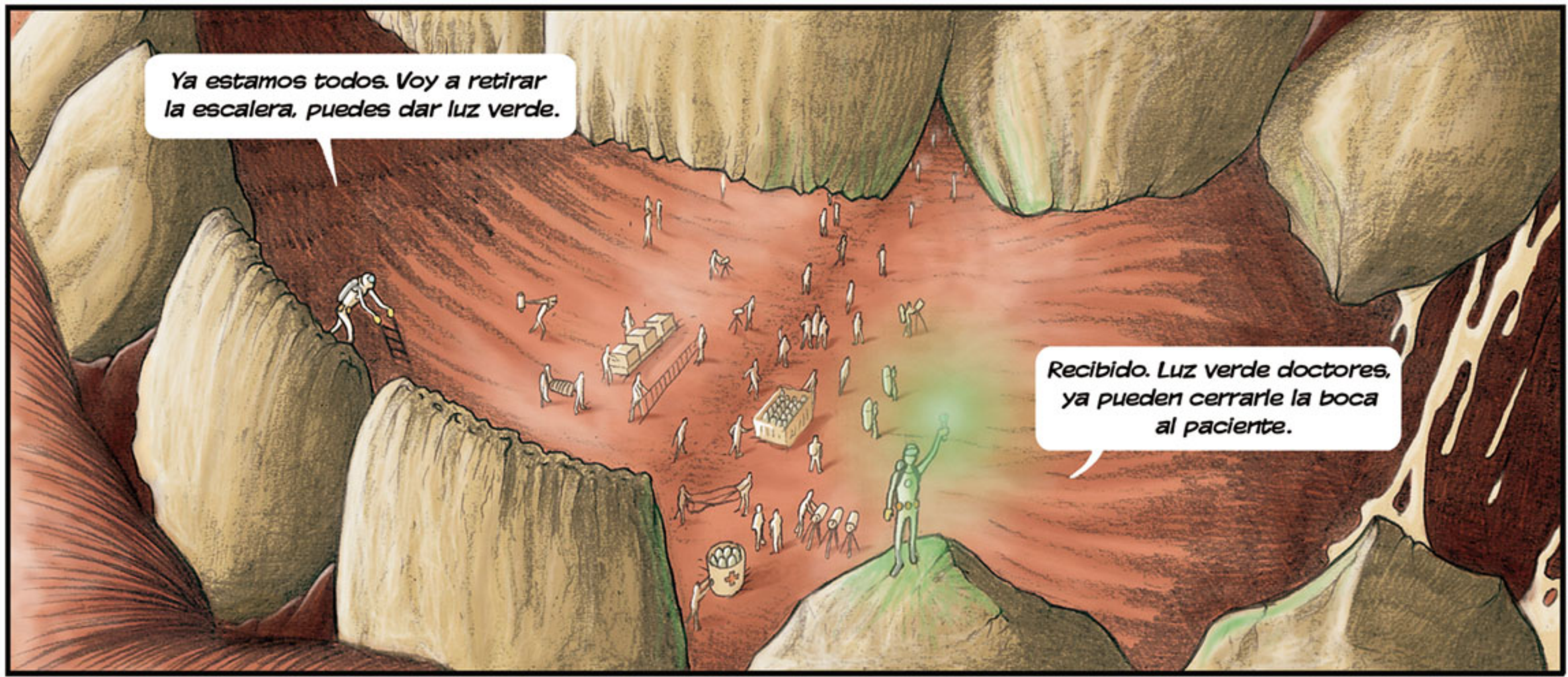
Precisamente por eso lo digo...

Doctores, mi equipo está preparado. Ustedes mantengan controladas las indigestiones. Vamos a entrar.

Está bien, adelante

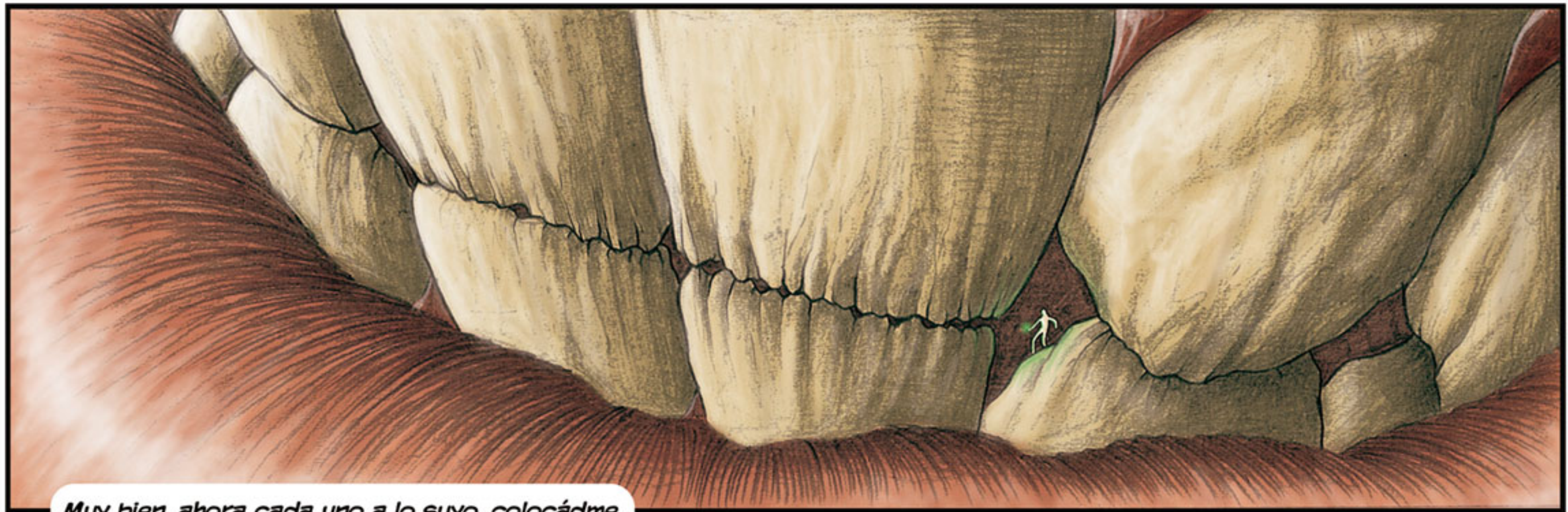
Buena suerte chicos!

Volveremos pronto

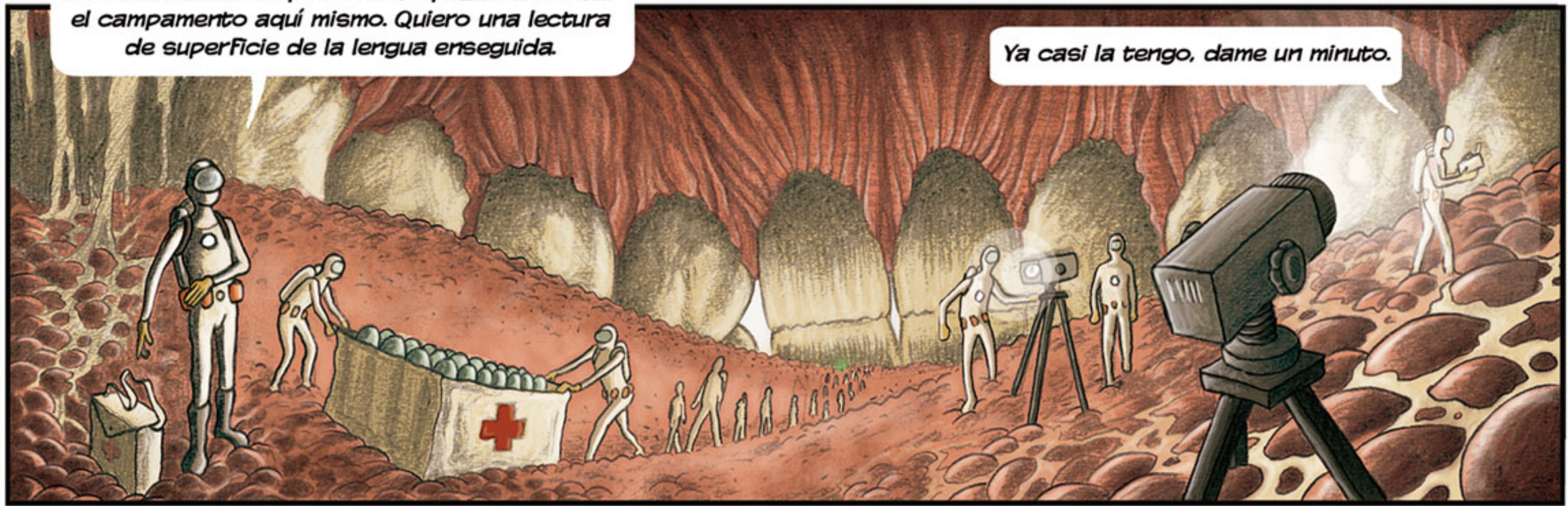


Ya estamos todos. Voy a retirar la escalera, puedes dar luz verde.

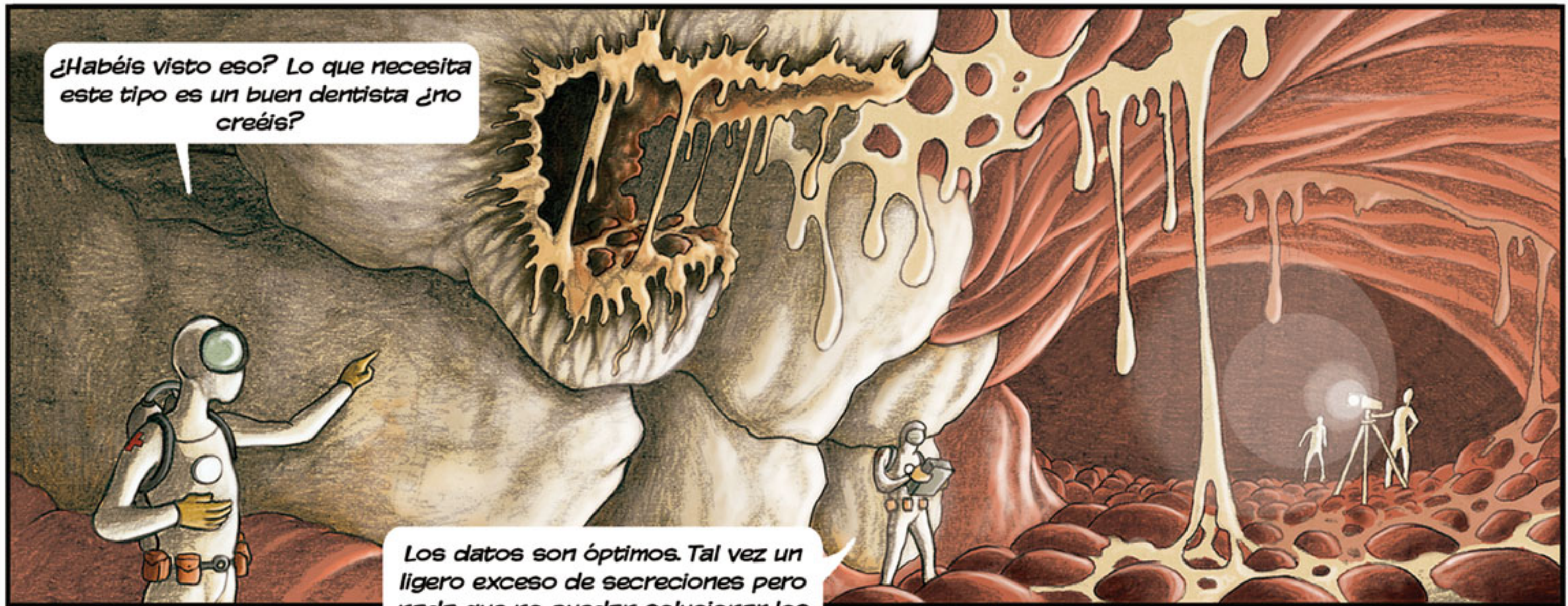
Recibido. Luz verde doctores, ya pueden cerrarle la boca al paciente.



Muy bien, ahora cada uno a lo suyo, colocádmeme bien esas luces de posición. Empezad a montar el campamento aquí mismo. Quiero una lectura de superficie de la lengua enseguida.

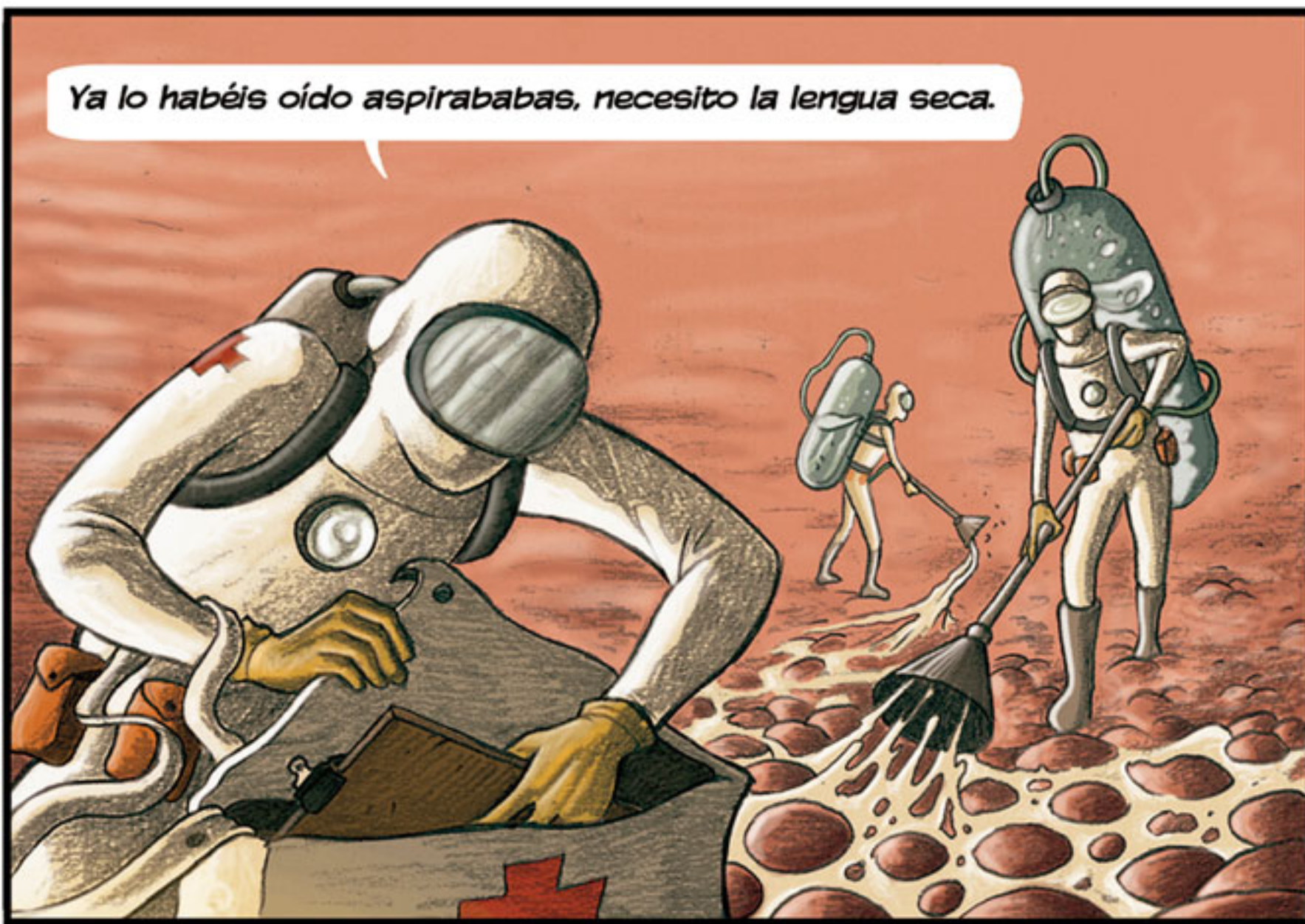


Ya casi la tengo, dame un minuto.



¿Habéis visto eso? Lo que necesita este tipo es un buen dentista ¿no creéis?

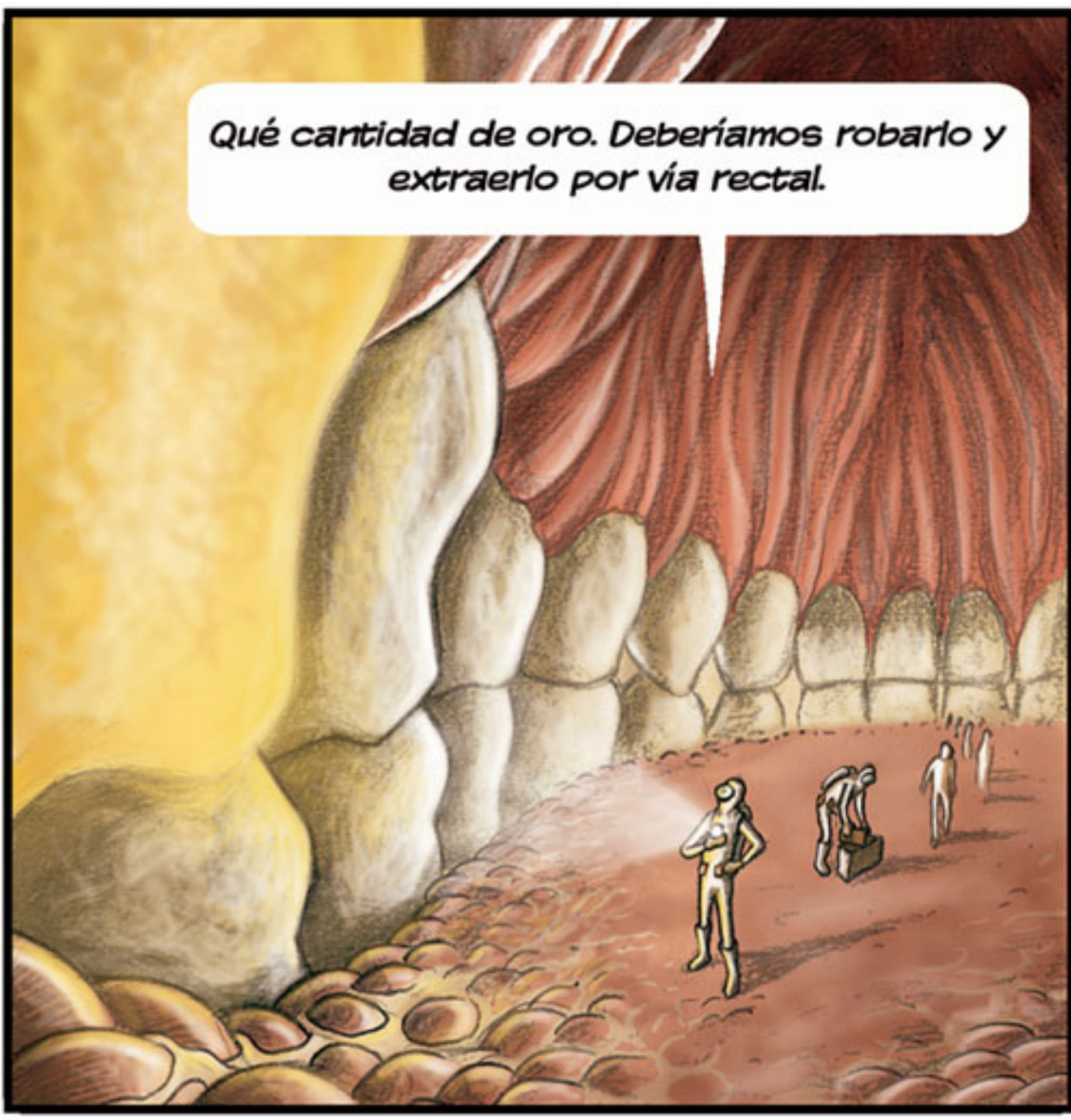
Los datos son óptimos. Tal vez un ligero exceso de secreciones pero nada que no puedan solucionar los aspirababas.



Ya lo habéis oído aspirababas, necesito la lengua seca.



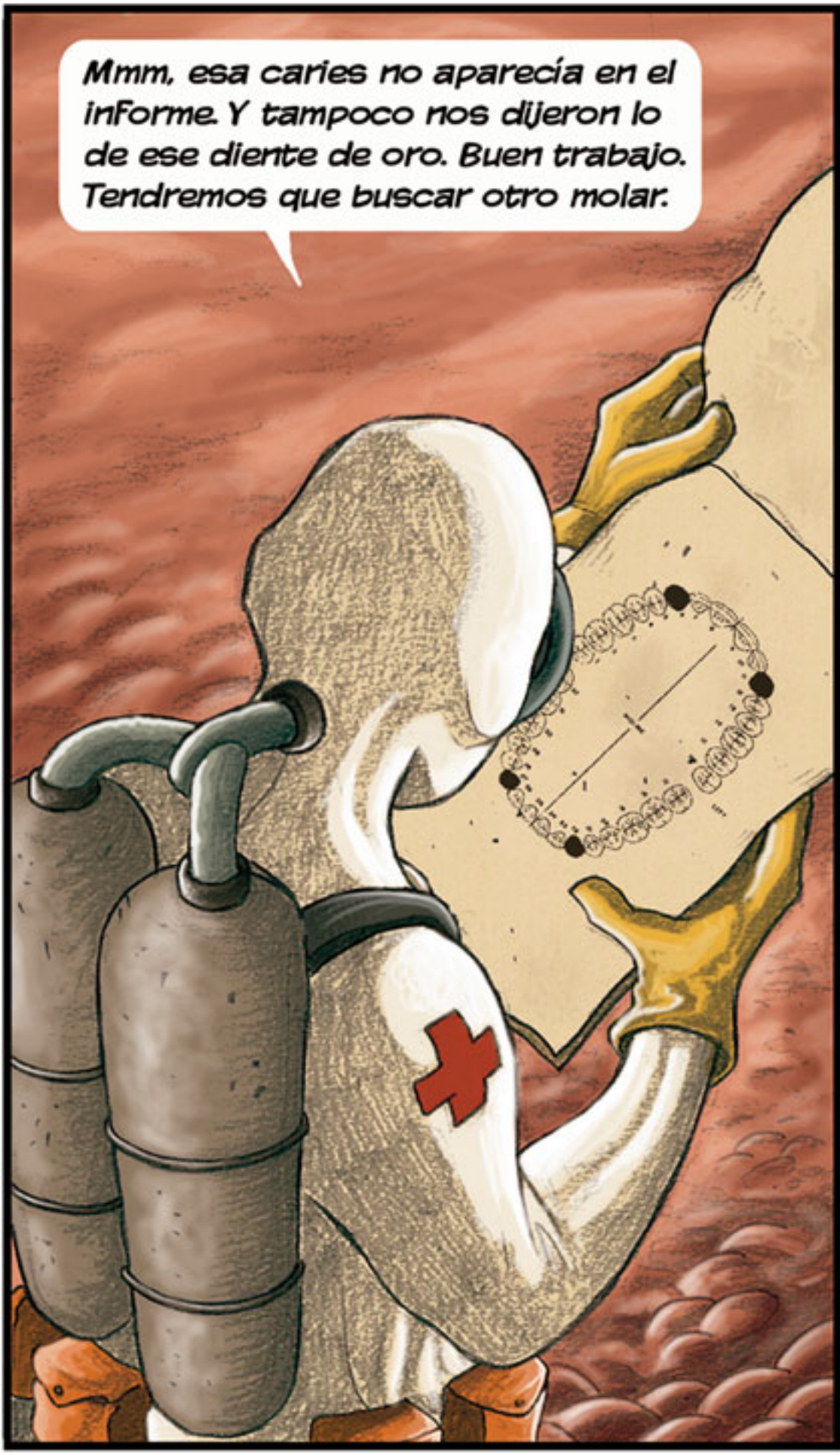
Si os ha gustado esa caries, esto os va a encantar. Ya nos podemos ir olvidando de colocar las cuerdas en esta muela.



Qué cantidad de oro. Deberíamos robarlo y extraerlo por vía rectal.



Vamos, dejádo ya, esto no es una maldita mina. Y además nadie va a salir de aquí por vía rectal.



Mmm, esa caries no aparecía en el informe. Y tampoco nos dijeron lo de ese diente de oro. Buen trabajo. Tendremos que buscar otro molar.



Preparad bien el combinado de reducción de jugo gástrico. No quiero sorpresas.

Con lo fácil que sería darle al paciente una pastillita antes de la operación.



¿Qué muela perforamos para colocar estas cuerdas?

Dos piezas más adelante de donde habíamos previsto.



Esta vez te toca a tí subir a la escalera.

Si, y también destrozarme las manos a martillazos ¿recuerdas?



No tenemos presupuesto para taladros eléctricos ni nada que se corresponda con la tecnología necesaria en este tipo de trabajos.



Y nos piden hacer agujeros al mineral más duro del cuerpo humano con un martillo de gemas.



Por suerte este pobre diablo tiene los dientes destrozados.



¿Suerte? Claro! Tú no tienes que bajar hasta el estómago sujetado por una vieja cuerda atada a una muela podrida soportando el peso de tres hombreritos.

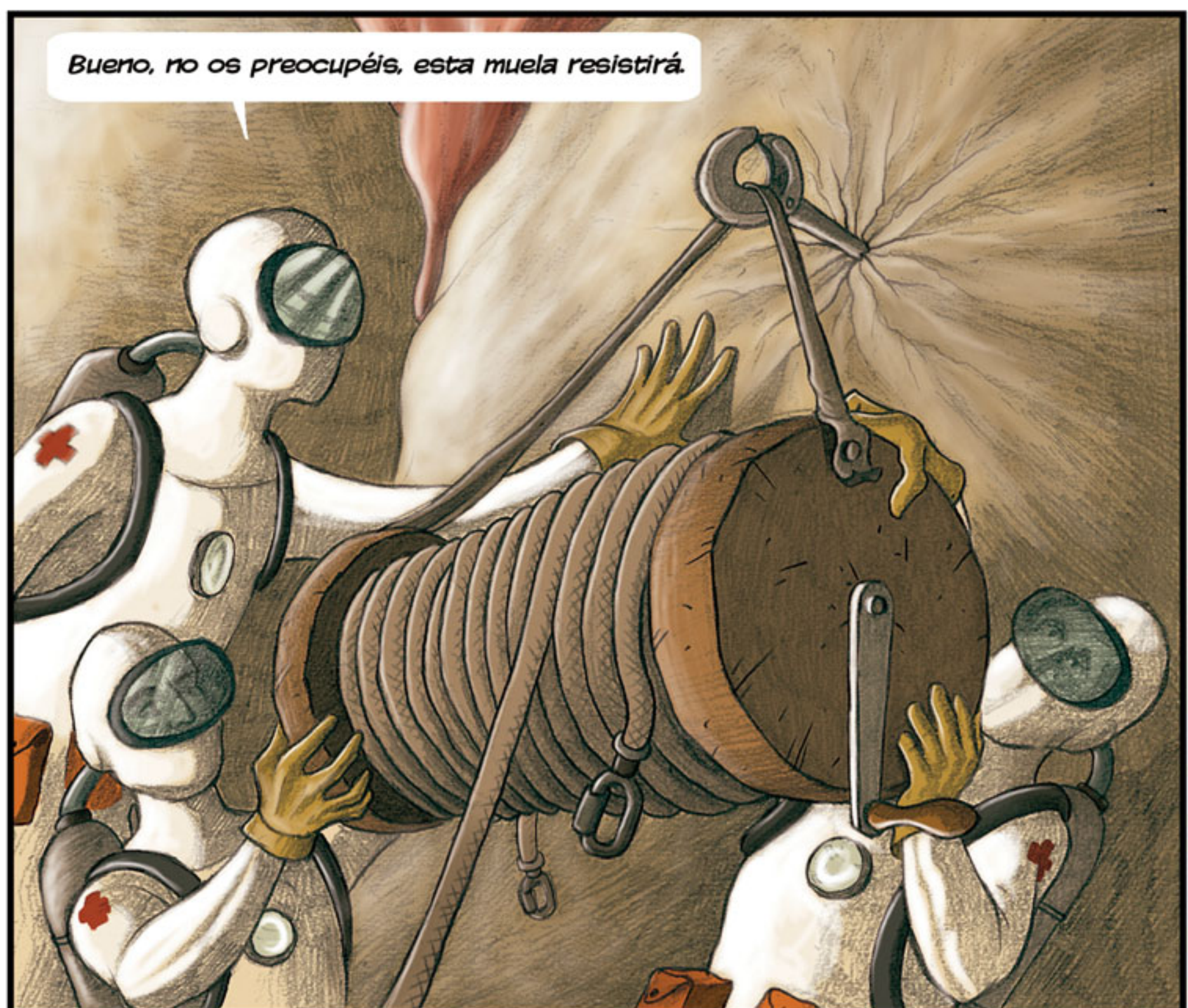
Tranquilo chico, yo estoy de tu parte, trabajo aquí. En los buenos tiempos bajábamos con una grúa motorizada, pero ahora hemos vuelto a métodos más rudimentarios.

Si, recuerdo cuando la extracción se realizaba a través de un conducto lacrimal.

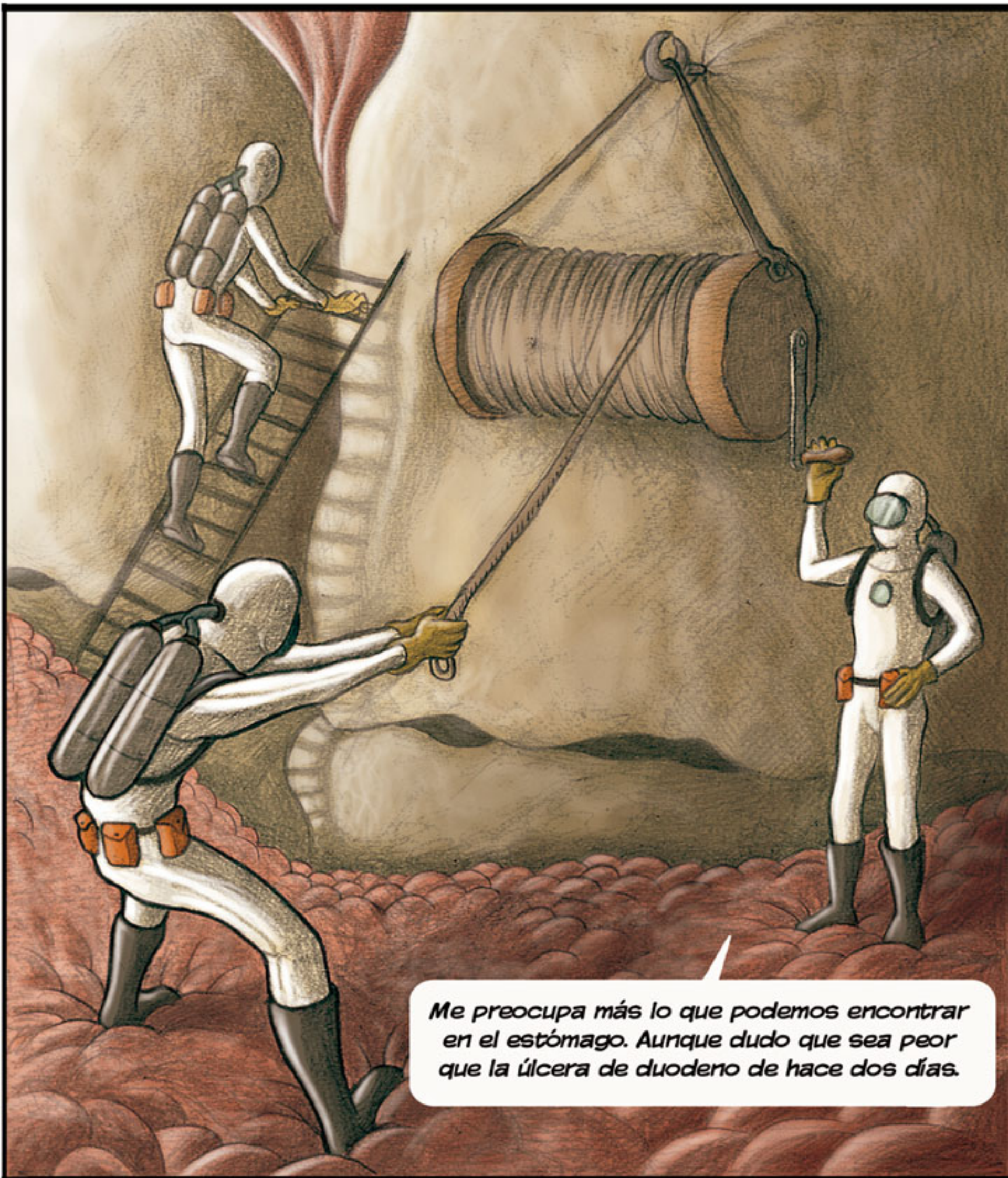


Qué recuerdos. Siempre poniendo el dedo en la llaga ¿verdad?. jeje.

Eso ya no tiene gracia.



Bueno, no os preocupéis, esta muela resistirá.



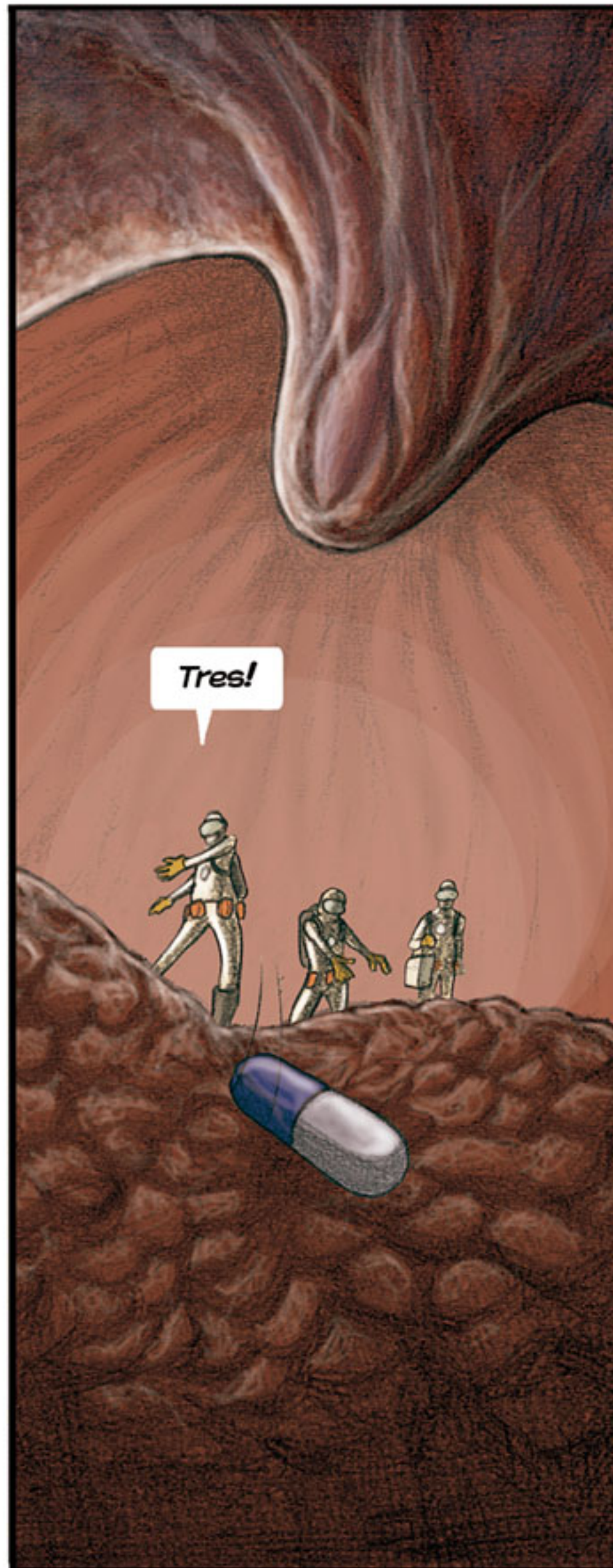
Me preocupa más lo que podemos encontrar en el estómago. Aunque dudo que sea peor que la úlcera de duodeno de hace dos días.



Esto ya está listo.



A la de tres. Uno, dos...



Tres!

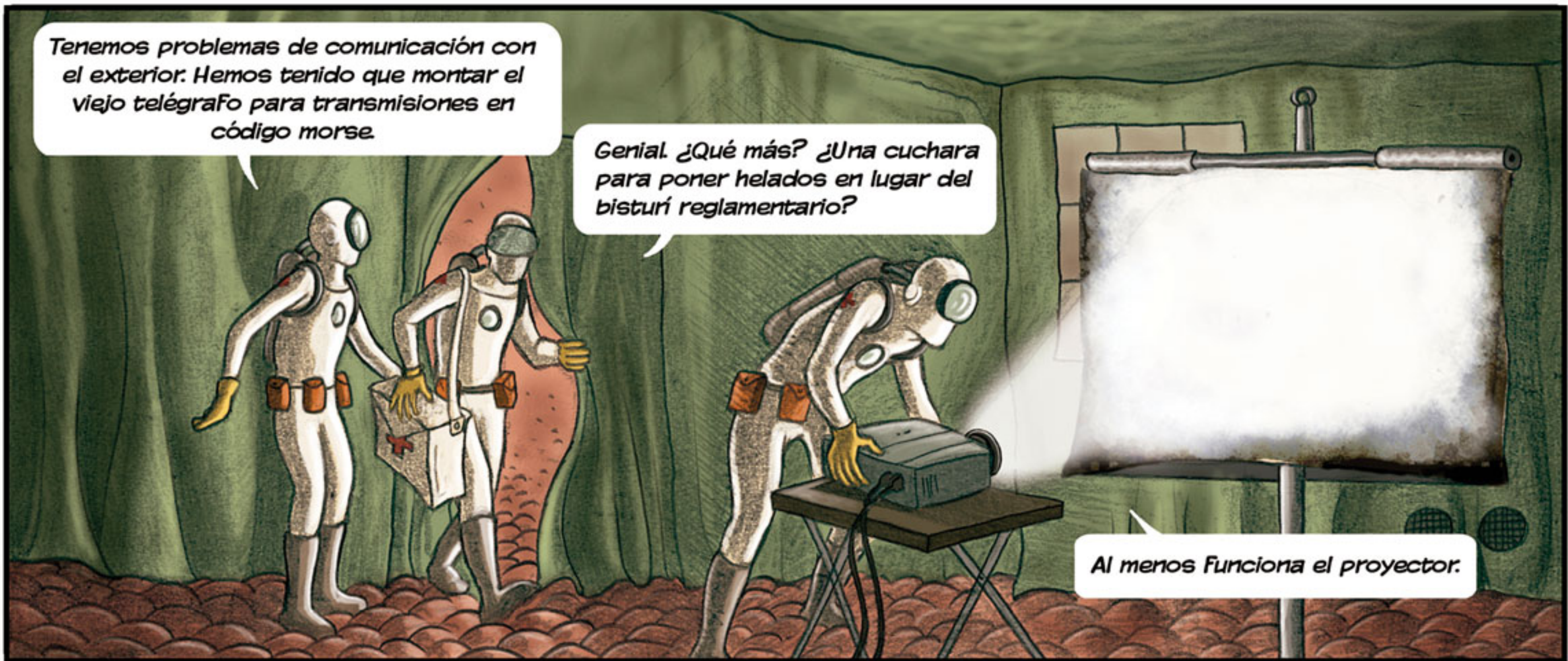


No tardará en hacer efecto. Vamos al campamento a repasar las órdenes.



Algo no va bien, creo que ya deberíamos estar allí abajo.

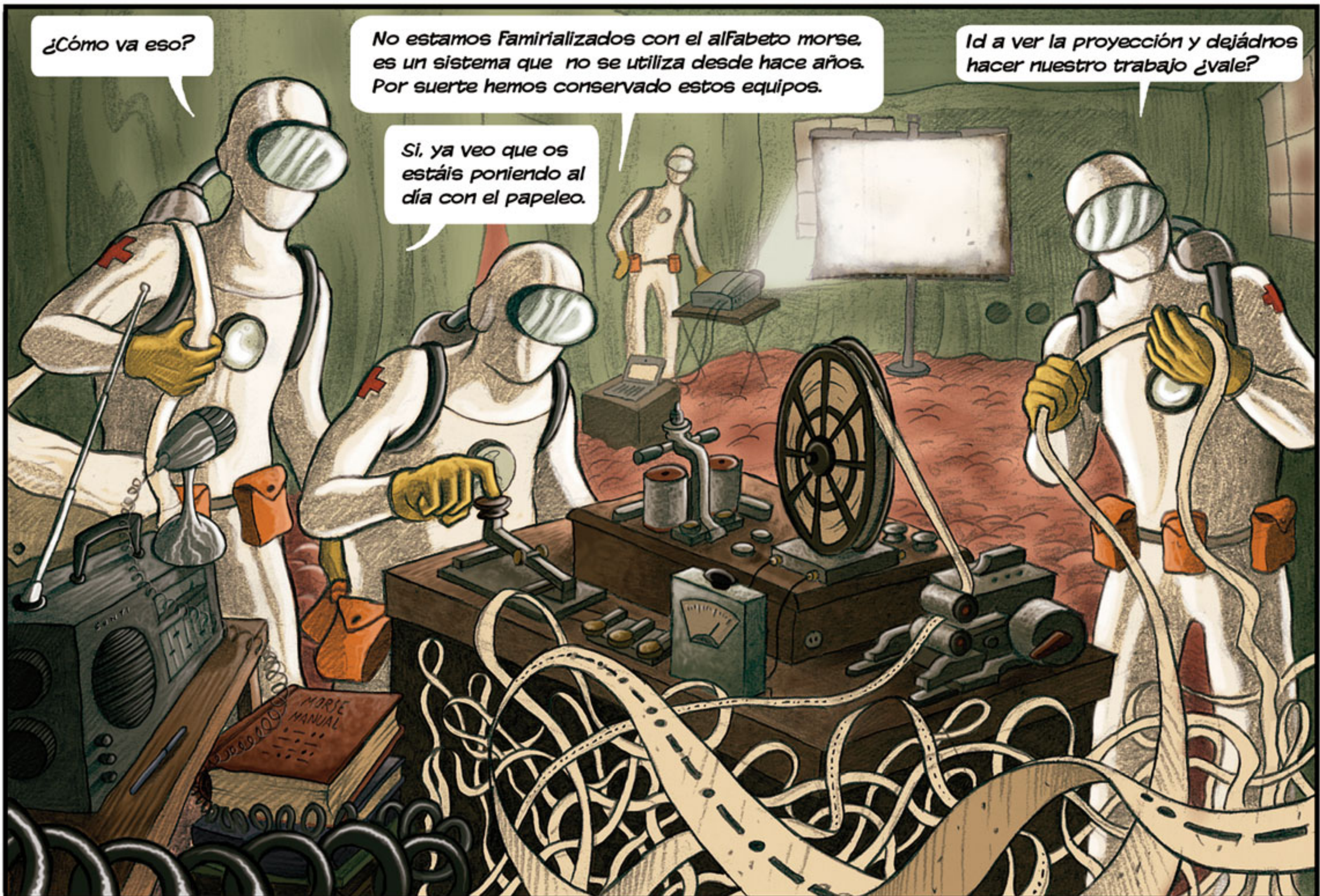
Es cierto, están tardando mucho.



Tenemos problemas de comunicación con el exterior. Hemos tenido que montar el viejo telégrafo para transmisiones en código morse.

Genial. ¿Qué más? ¿Una cuchara para poner helados en lugar del bisturí reglamentario?

Al menos funciona el proyector.

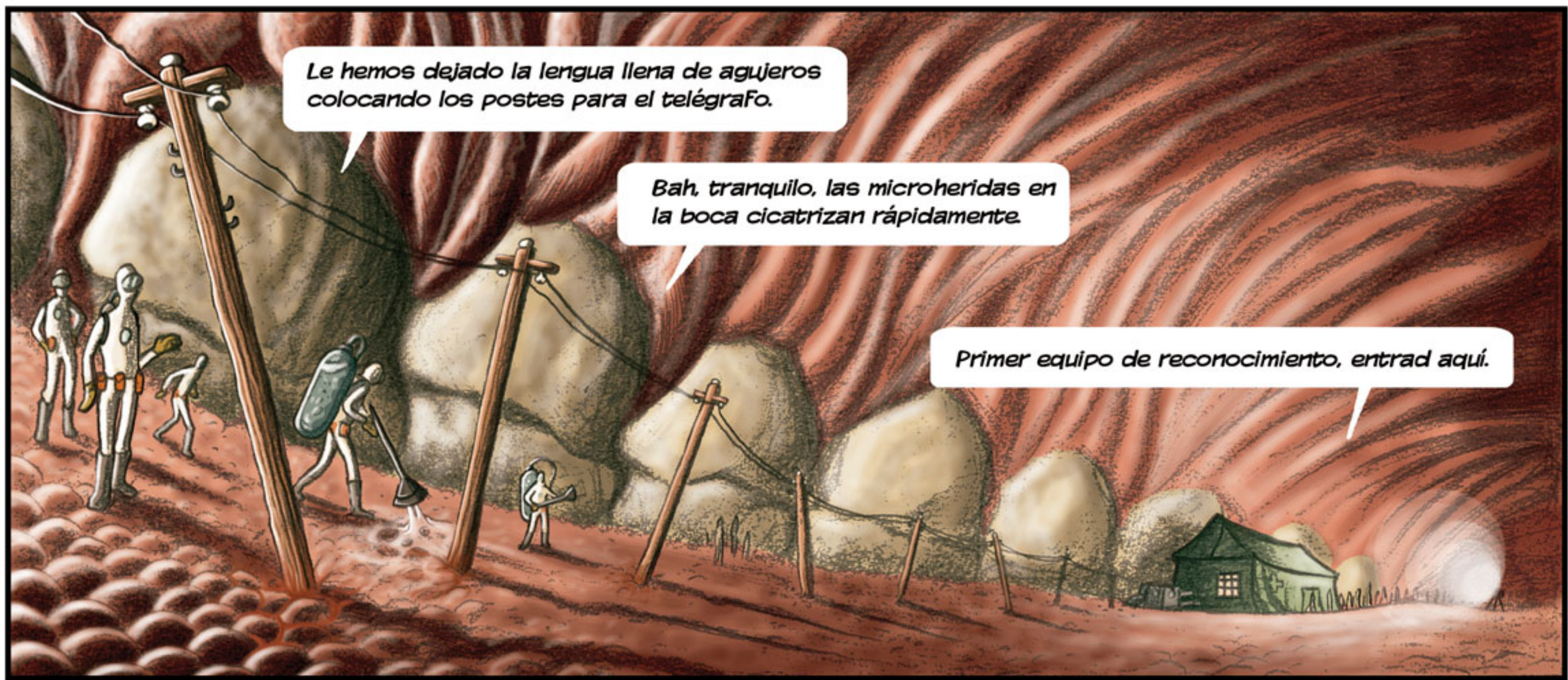


¿Cómo va eso?

No estamos familiarizados con el alfabeto morse, es un sistema que no se utiliza desde hace años. Por suerte hemos conservado estos equipos.

Id a ver la proyección y dejádnos hacer nuestro trabajo ¿vale?

Sí, ya veo que os estáis poniendo al día con el papeleo.



Le hemos dejado la lengua llena de agujeros colocando los postes para el telégrafo.

Bah, tranquilo, las microheridas en la boca cicatrizan rápidamente.

Primer equipo de reconocimiento, entrad aquí.



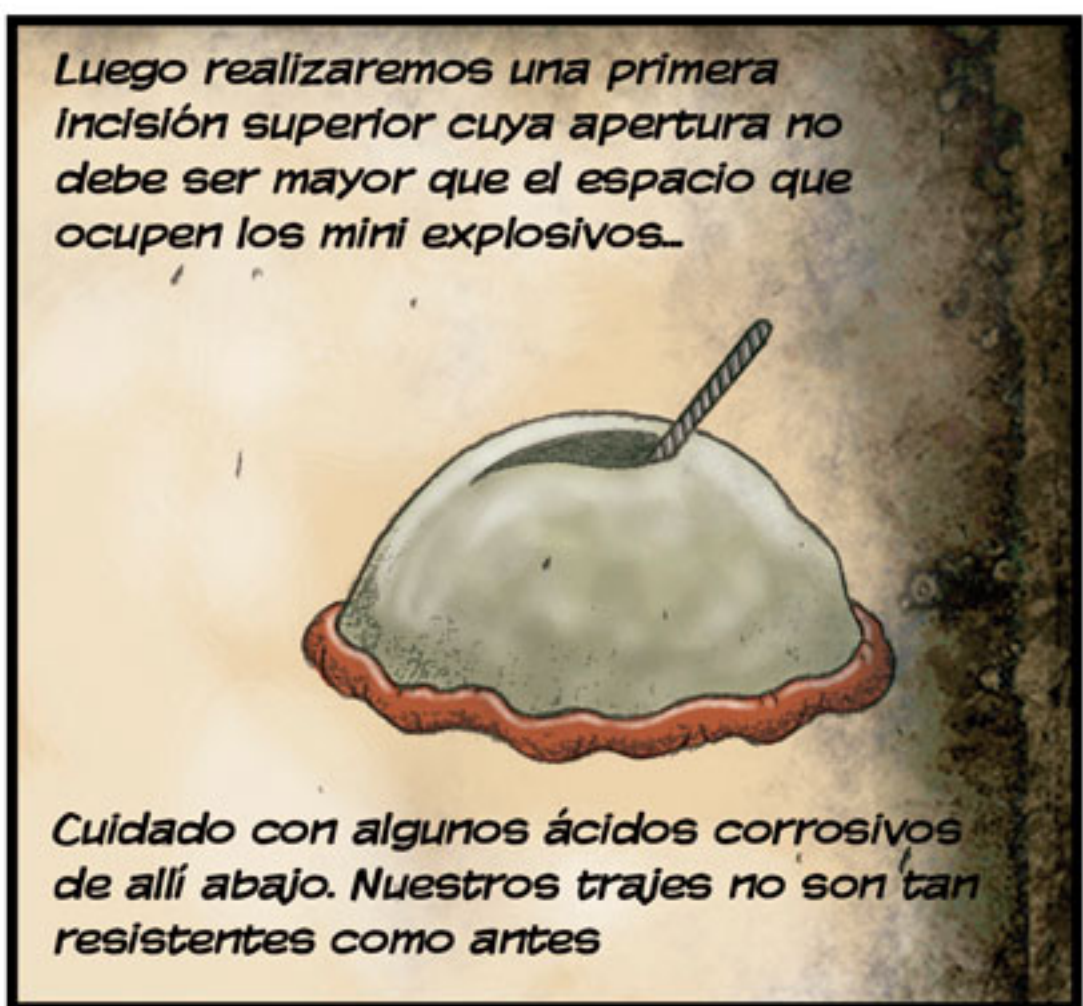
Prestad atención al siguiente vídeo.



Buscamos una serie de tumores adheridos a la pared estomacal.



Una vez nos depositen con seguridad en el estómago contabilizaremos los tumores.



Luego realizaremos una primera incisión superior cuya apertura no debe ser mayor que el espacio que ocupen los mini explosivos...

Cuidado con algunos ácidos corrosivos de allí abajo. Nuestros trajes no son tan resistentes como antes



Los explosivos están en vuestro bolsillo derecho...

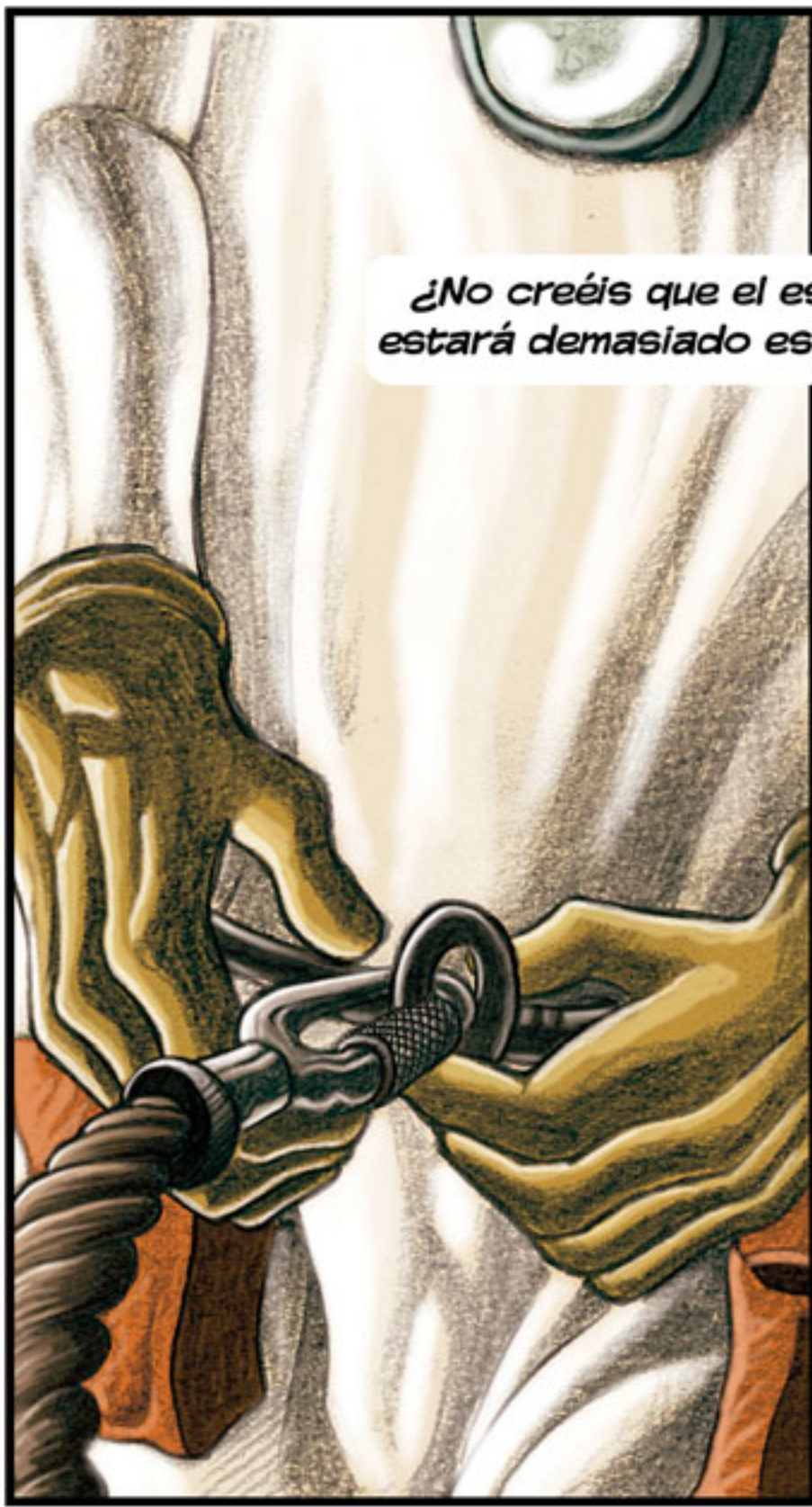


Programáis el temporizador para que podamos alejarnos lo suficiente...



Y se acabó el baile, vía libre para que los cirujanos extraigan detenidamente los tumores.

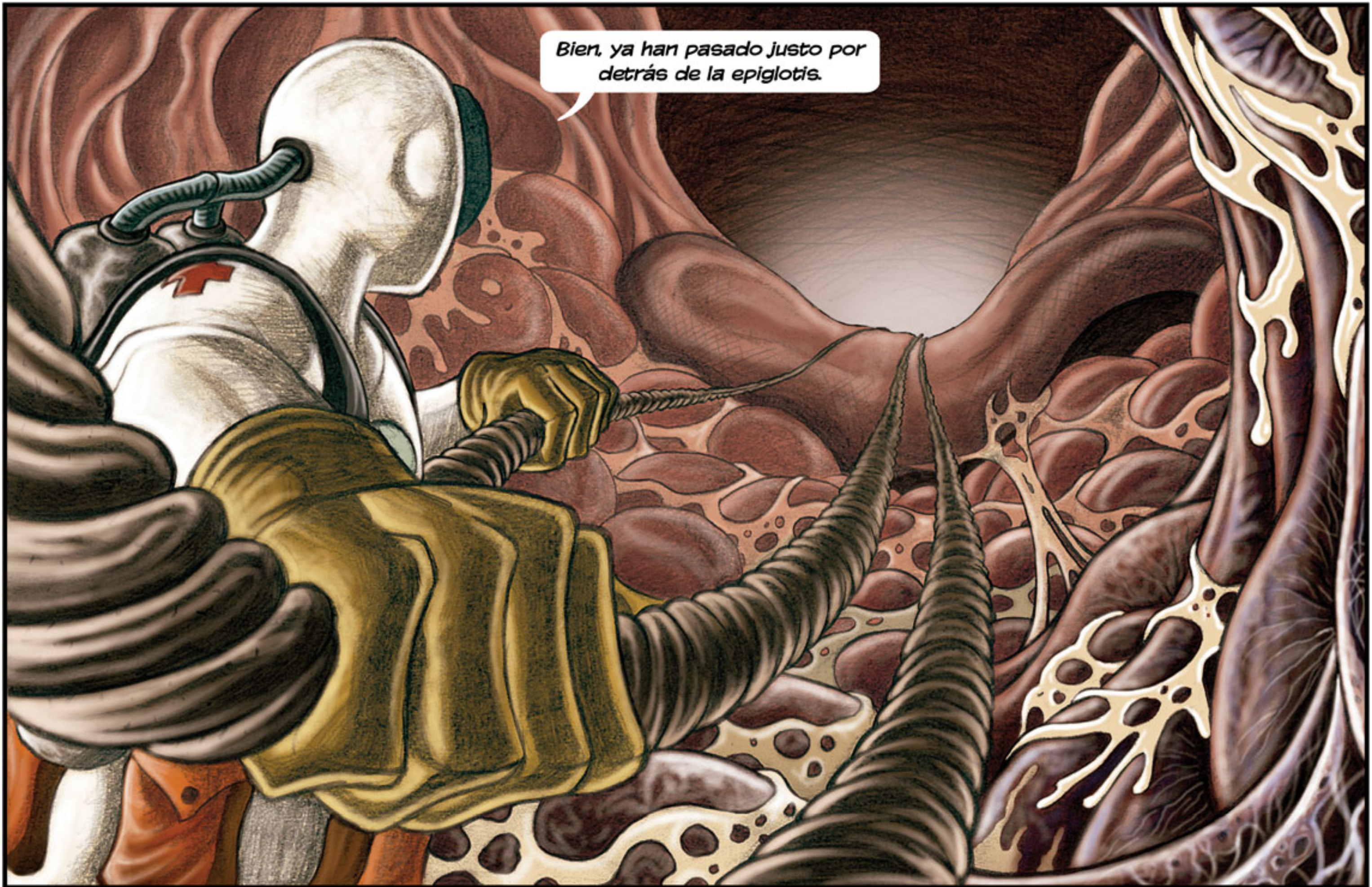
Poco más que añadir. Vamos allá.



¿No creéis que el esófago  
estará demasiado estrecho?



Lo dudo, según el informe en la endoscopia han usado  
una sonda globo, así que no deberíamos tener problemas.



Bien, ya han pasado justo por  
detrás de la epiglotis.



El dilatador esofágico ha funcionado.  
Despejado hasta la boca del estómago



Evitad arrastrar demasiado los pies, no quiero cortes o desgarros que nos puedan complicar la operación.



Cuidado, aquí se estrecha un poco.



Movimientos peristálticos. Nos ayudarán a descender.

Calma chicos, vamos bien de tiempo. Ya casi hemos llegado.



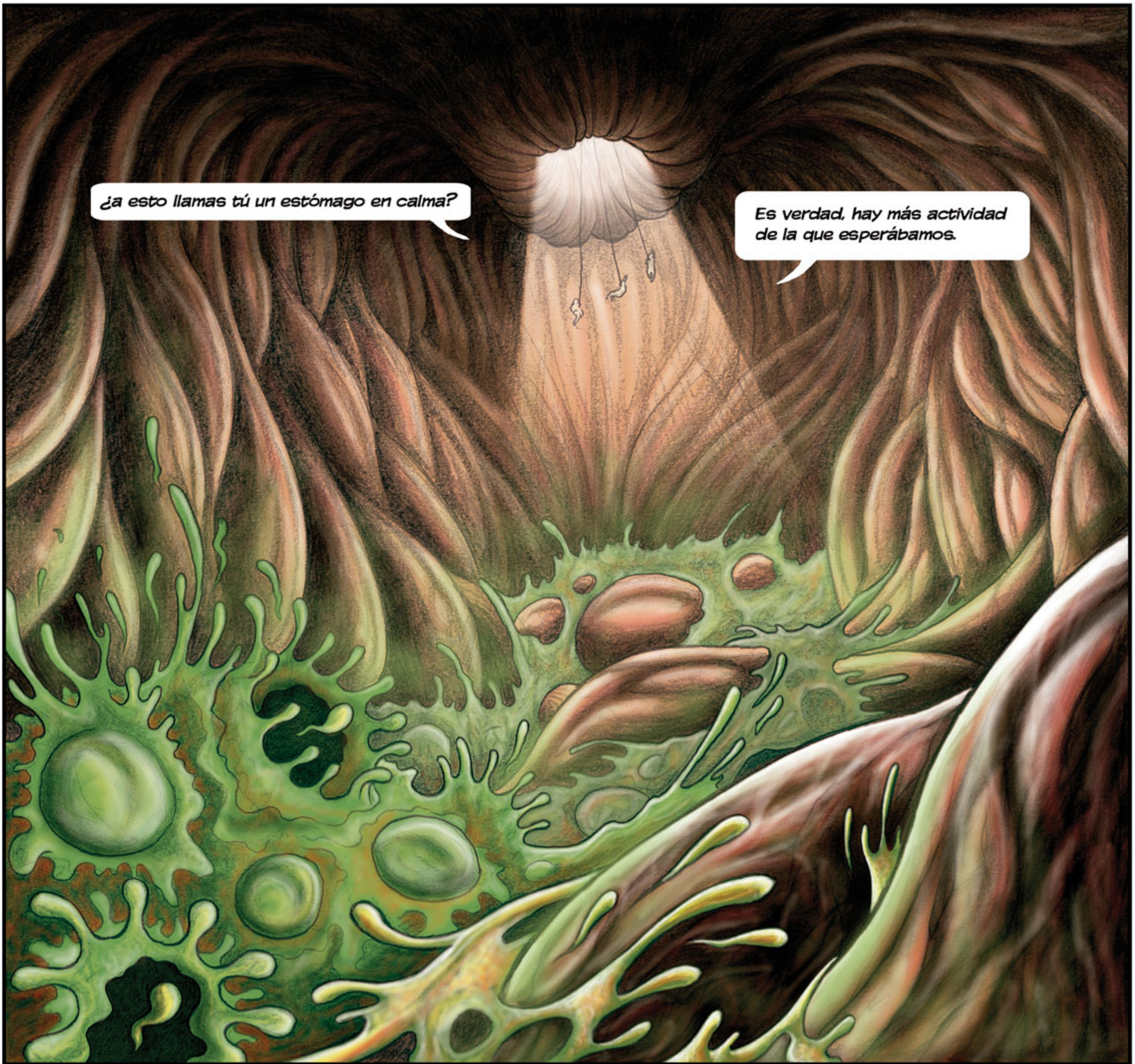
Aquí equipo de reconocimiento a base. Estamos justo encima de la unión gastroesofágica. Listos para entrar al estómago.

Por suerte no hemos perdido la comunicación interna.



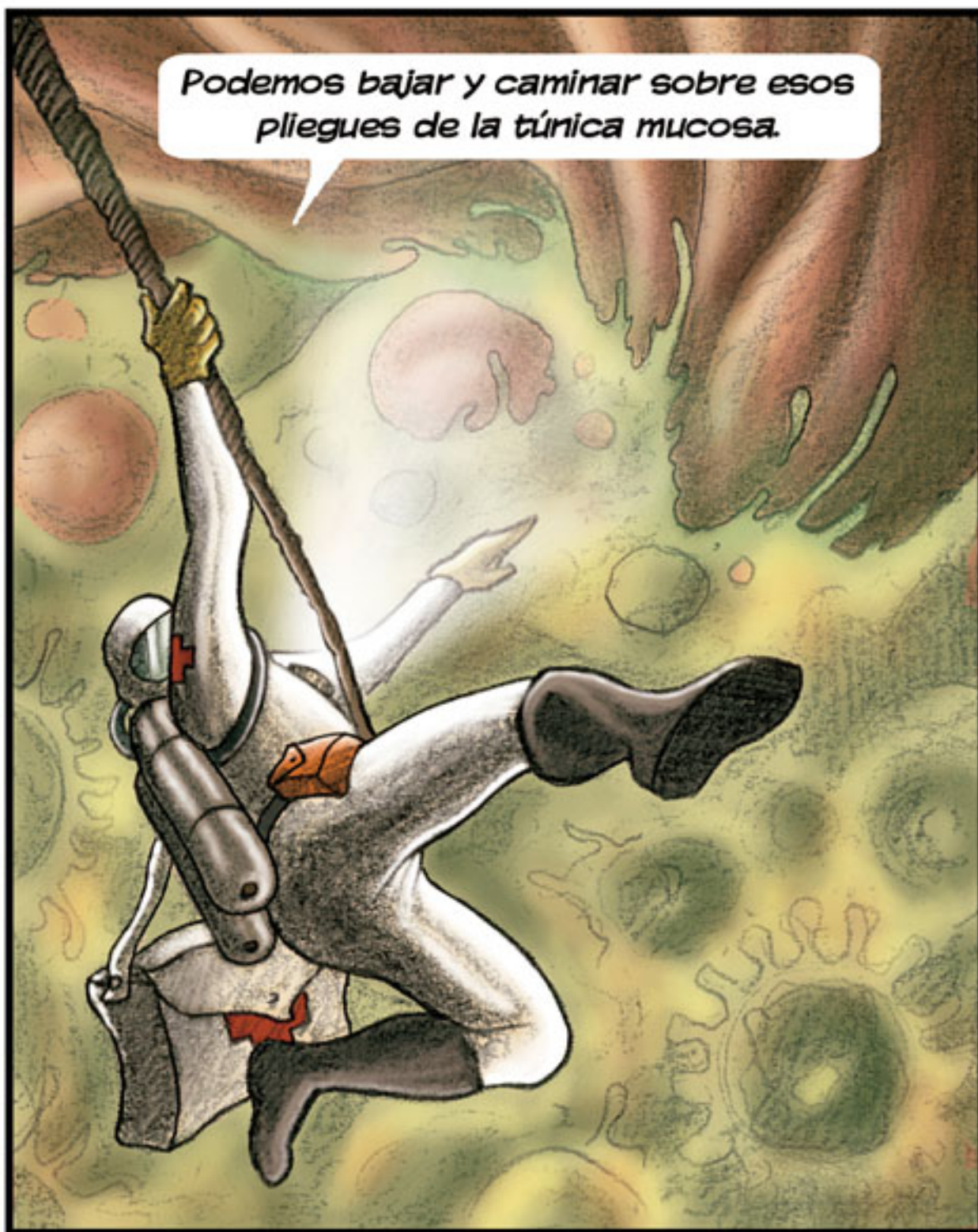


*Estamos dentro. Soltad un poco más de cuerda hasta localizar una zona segura.*

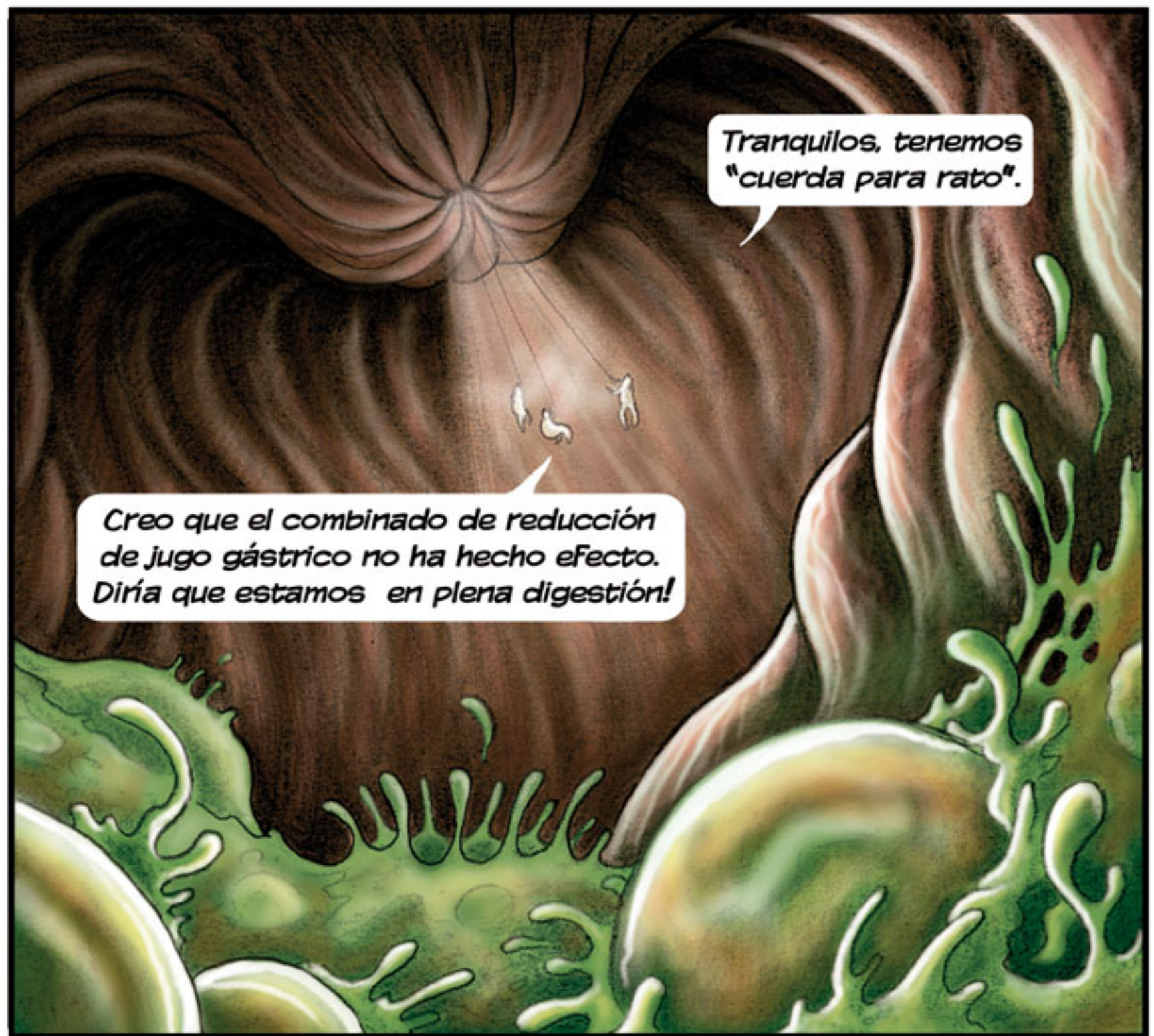


*¿a esto llamas tú un estómago en calma?*

*Es verdad, hay más actividad de la que esperábamos.*



Podemos bajar y caminar sobre esos pliegues de la túnica mucosa.



Tranquilos, tenemos "cuerda para rato".

Creo que el combinado de reducción de jugo gástrico no ha hecho efecto. Diría que estamos en plena digestión!



Ya estoy viendo los tumores... Me parece que vamos a estar aquí dentro más de lo que creíamos.



Veo lesiones ulceradas y bordes elevados.

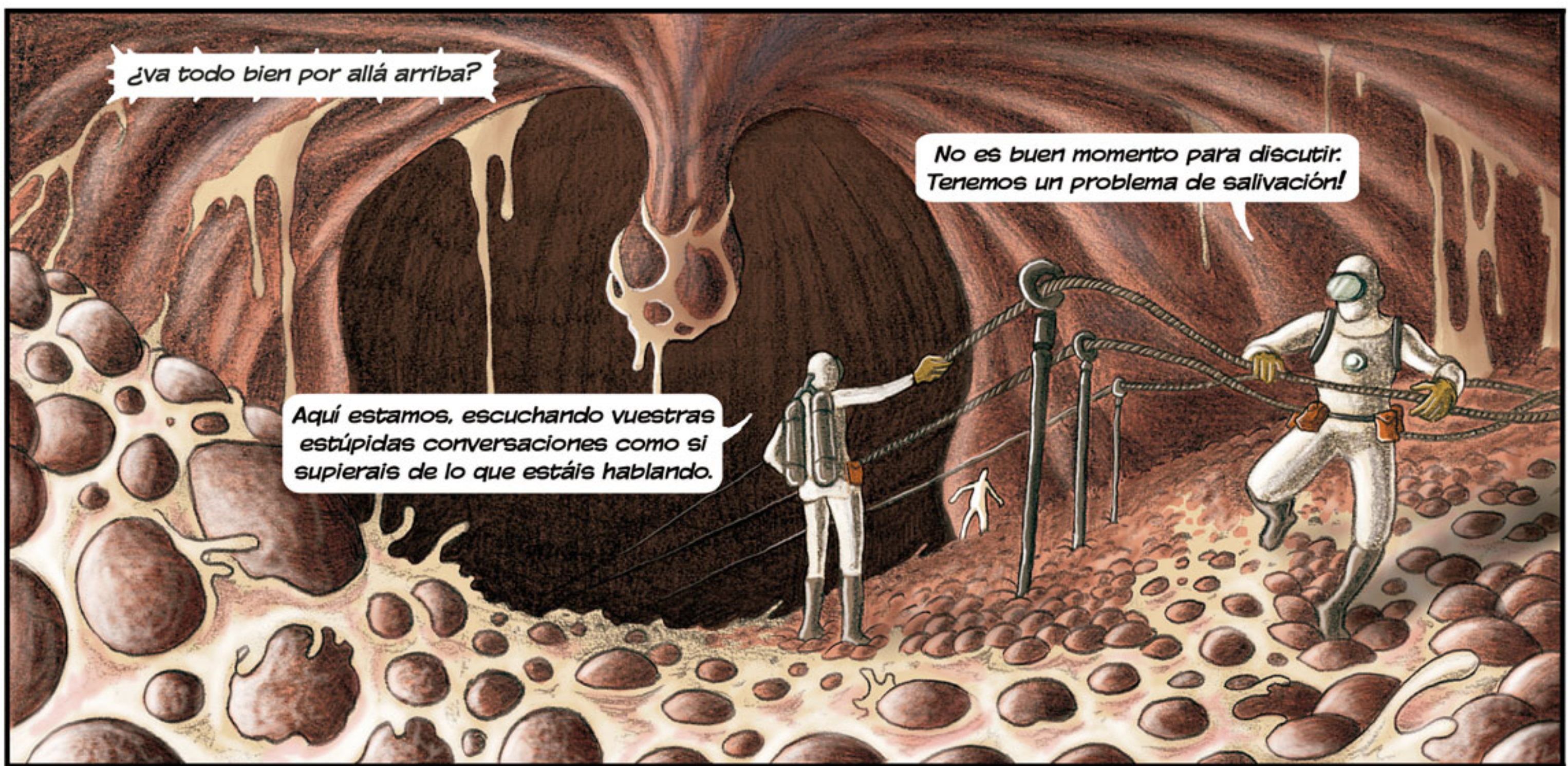


Dudo que tengamos tantos explosivos. Ni una gastrectomía podría arreglar esto.



Contracciones de la musculatura abdominal. Esto no me gusta!

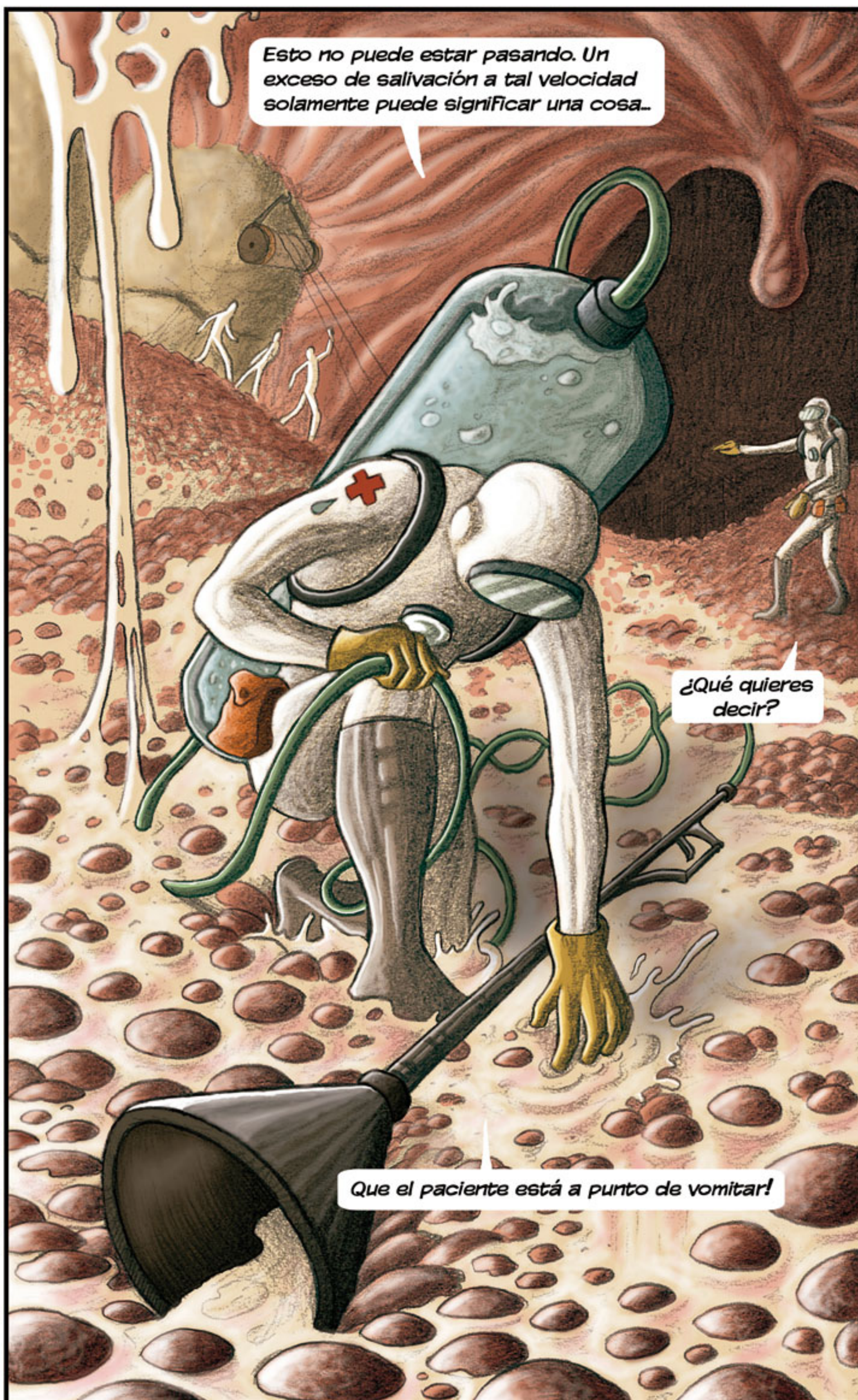
Detecto un ligero ascenso del quimo. Confiamos que solamente sean náuseas.



¿Va todo bien por allá arriba?

No es buen momento para discutir. Tenemos un problema de salvación!

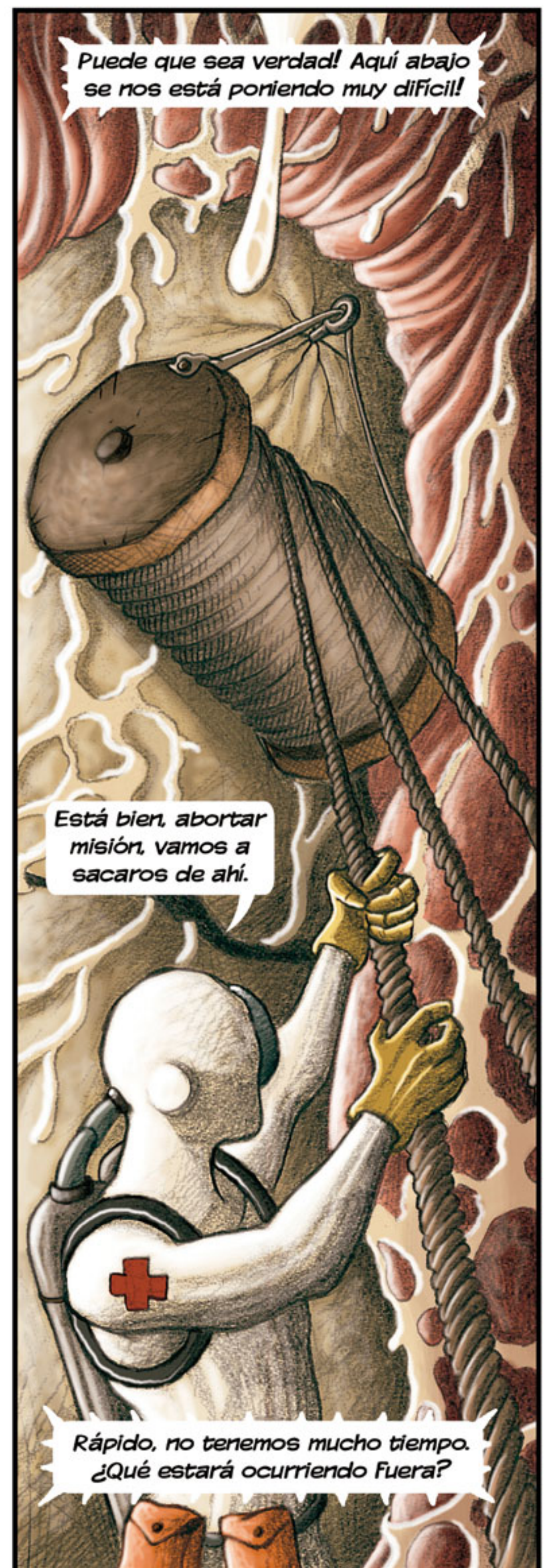
Aquí estamos, escuchando vuestras estúpidas conversaciones como si supierais de lo que estáis hablando.



Esto no puede estar pasando. Un exceso de salivación a tal velocidad solamente puede significar una cosa...

¿Qué quieres decir?

Que el paciente está a punto de vomitar!



Puede que sea verdad! Aquí abajo se nos está poniendo muy difícil!

Está bien, abortar misión, vamos a sacaros de ahí.

Rápido, no tenemos mucho tiempo. ¿Qué estará ocurriendo fuera?



Que alguien venga a ayudarme. Yo solo no los puedo subir!

Olvídate de ellos. El proceso ya ha empezado y es irreversible. Tendrán que apañárselas por sí mismos.



Atención, escuchádmelo bien, en menos de un minuto los jugos gástricos van a subir por el esófago y arrasarán todo el campamento.



No podemos salir por la boca, estamos demasiado lejos.



Que todos vayan hacia el interior. Vamos a buscar refugio a través de la tráquea a salvo del vómito ¿Cómo demonios se abre este maldito trasto?



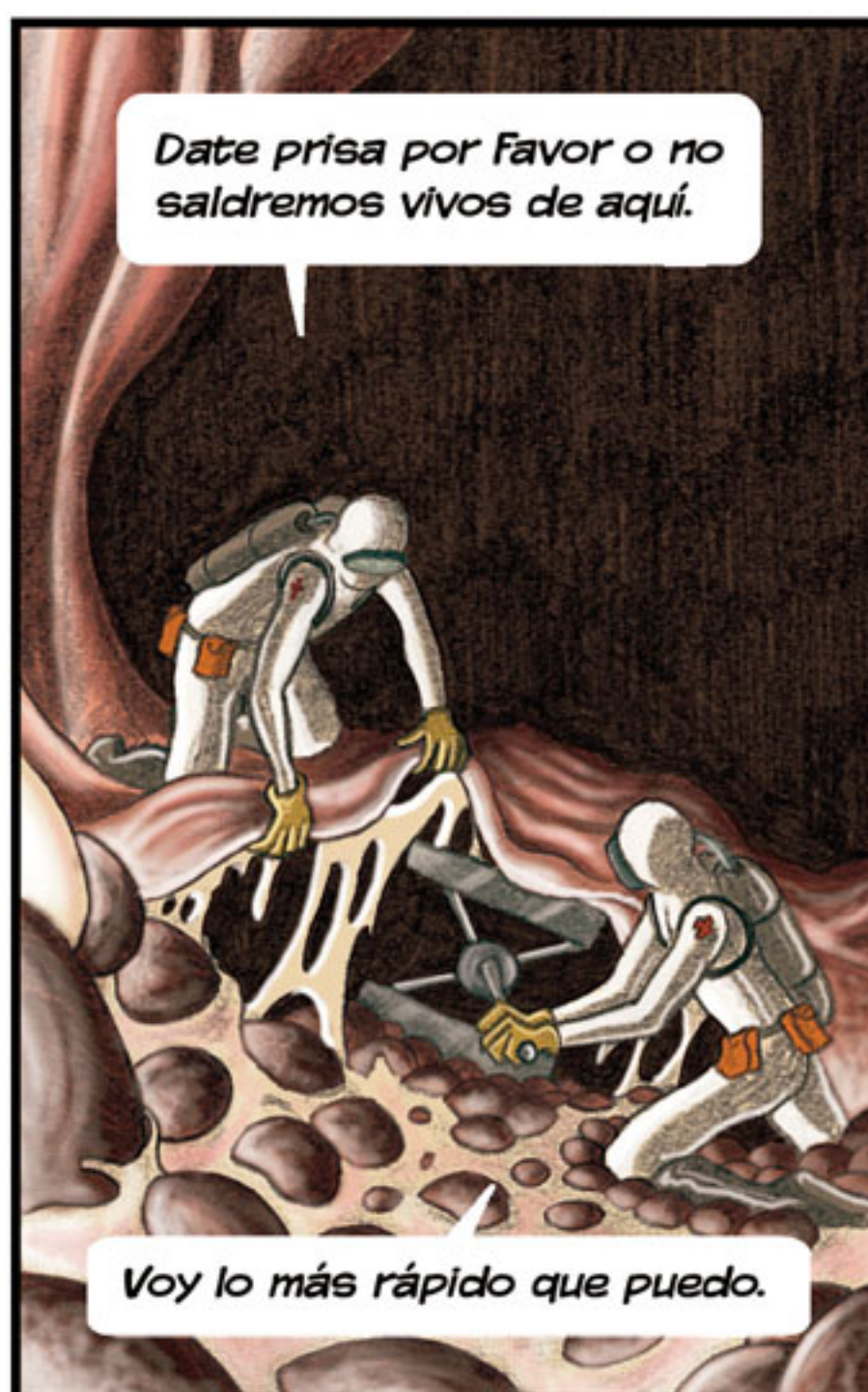
Ten, coge el gato mecánico y mantén abierta la epiglotis para que todos puedan bajar por la tráquea y esperar en el árbol bronquial.

Es una locura, pero no veo otra opción.



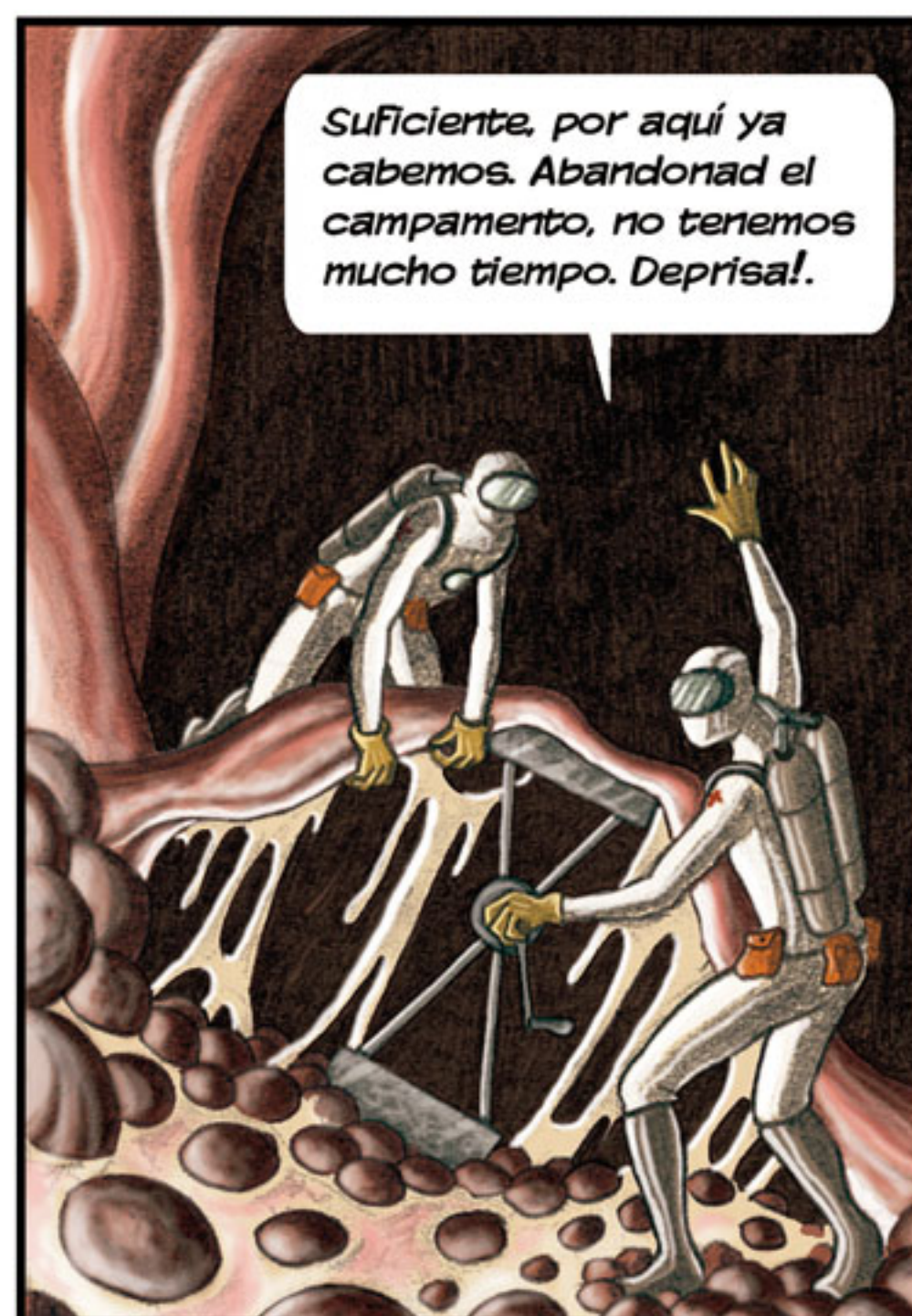
Venga, mételo.

Ya está.



Date prisa por favor o no saldremos vivos de aquí.

Voy lo más rápido que puedo.



Suficiente, por aquí ya cabemos. Abandonad el campamento, no tenemos mucho tiempo. Deprisa!.



Ya no hay tensión en las cuerdas.

Lo sé. Está claro que no van a sacarnos de aquí. Tendremos que salir por nuestra cuenta. Todo está a punto de estallar.



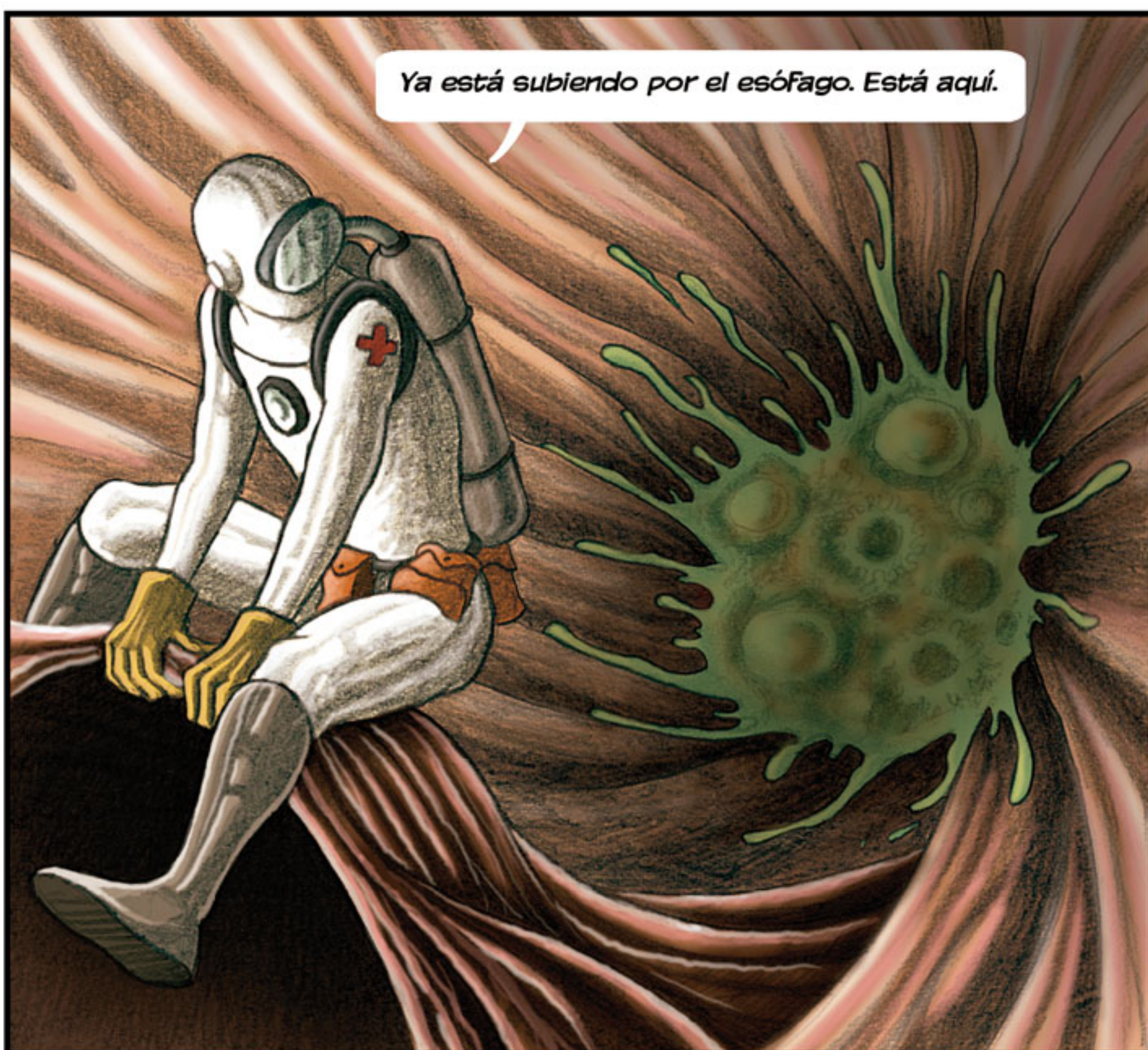
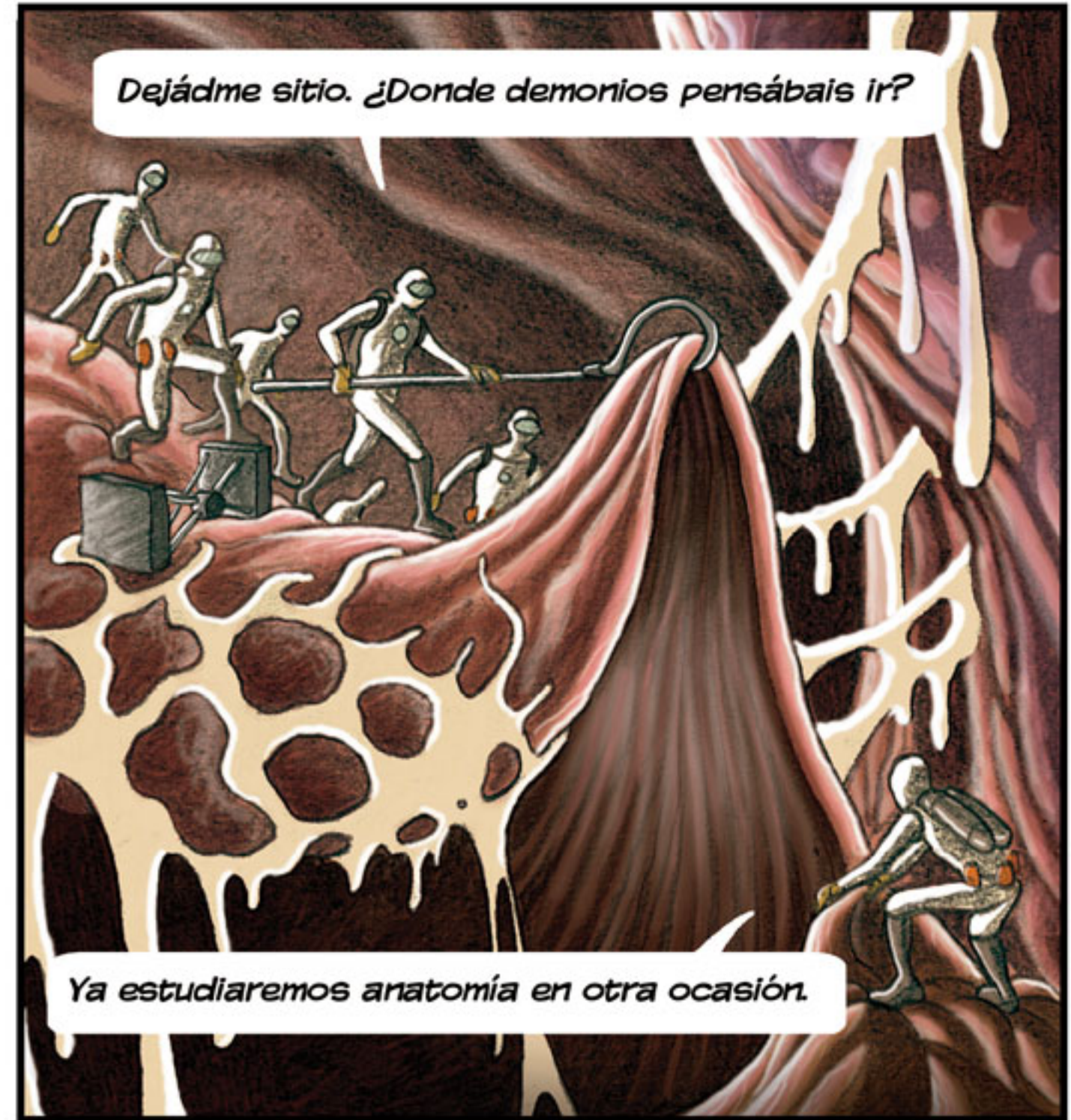
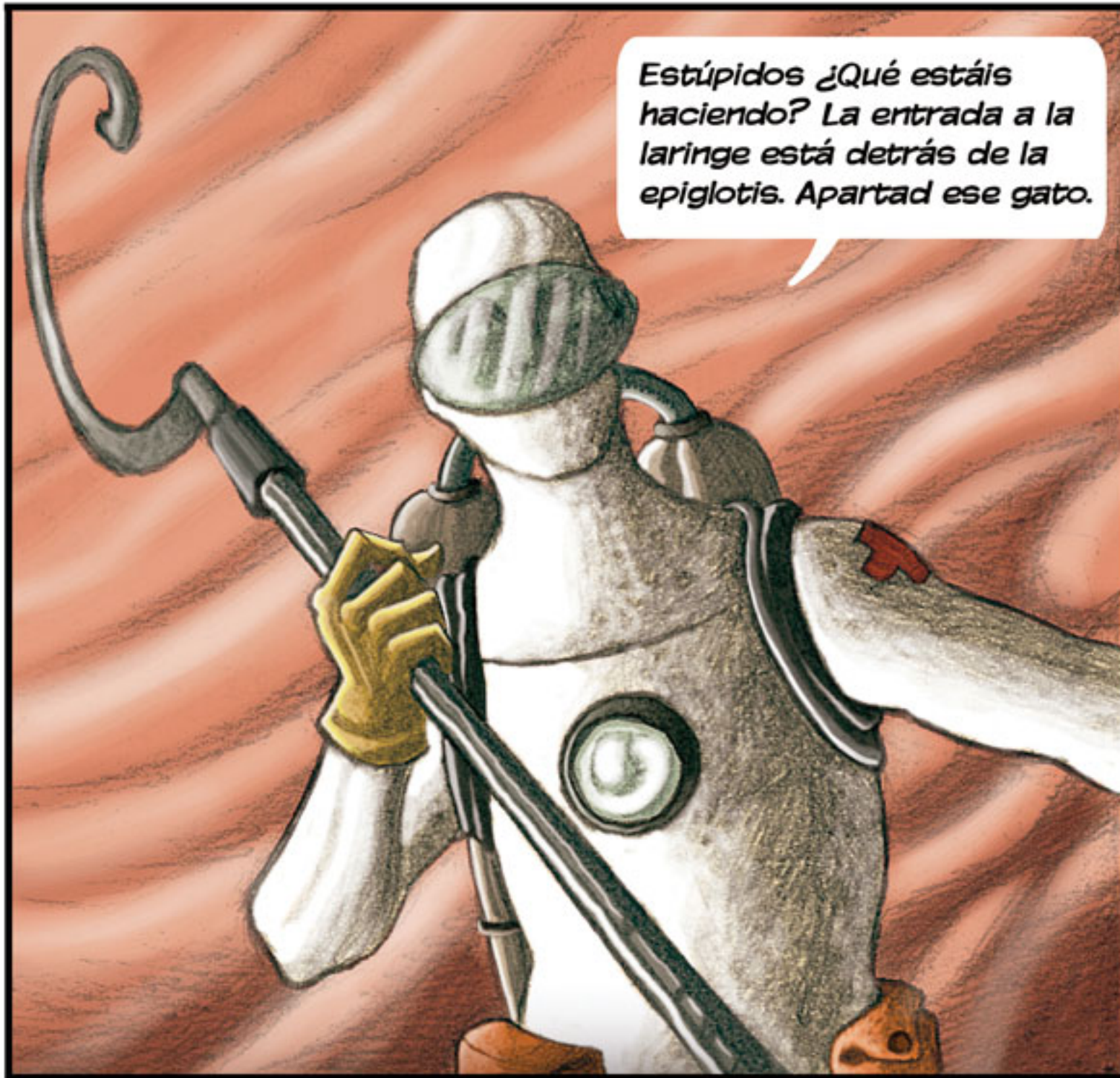
El plan es sencillo chicos. Soltad las cuerdas y seguidme sin vacilación.



A través del piloro, hacia el duodeno.



No hay otra salida.



continuará...

¡GUAU, TXONI! ¡COMO MOLA EL LOCAL DE TU HERMANO, TIO! ¡TIENE UN AMPLIO ABANICO DE ROLLOS SUPER GUAPOS!

¿PARA QUE QUIERE TU HERMANO TANTOS RADIOCASSETES DE COCHE? TU HERMANO NO TIENE TANTOS COCHES...

¡PERO MIRA QUE ERES BURRO, TXINO! MI HERMANO SE DEDICA AL TRAPICHEO DE COMPONENTES ELECTRONICOS E INFORMATICOS...

...USANDO ESTE VIEJO CASERÓN COMO ALMACÉN PARA EL DESARROLLO DIDÁCTICO DE SU SINGULAR ACTIVIDAD ECONOMICA...

TU HERMANO SERÁ UN FUTURO GRAN HOMBRE DE NEGOCIOS. NO CABE DUDA ALGUNA.

SI. PARECE QUE AHORA SE VA A METER EN LO DE LOS TELEFONOS MOVILES. MI HERMANO DICE QUE ES UN NEGOCIO EN AUGE Y EXPANSION.

ANDA. TRAS ESTE HORRIBLE CUADRO HAY UNA MISTERIOSA CAJA FUERTE.

# AMISTAD

EN ESA MISTERIOSA CAJA GUARDA SUS MOVIDAS IMPORTANTES: LAS STOCK OPTIONS DE LA EMPRESA Y TODO ES. PERO NO TE CANSES, TAN SÓLO ÉL CONOCE LA COMPLICADA COMBINACIÓN QUE PROTEGE EL VALIOSO CONTINGENTE DE LAS VISITAS MÁS INDISCRETAS...

¿AH, SI? PERO SI ESTÁ ABIERTA...

¿ABIERTA? NO SÉ. QUIZÁ SE LA HAYA DEJADO ABIERTA POR ERROR.

PERO PIENSO QUE NO DEBERIAMOS COTILLEAR AHI.

MI HERMANO TIENE MU MALA VIRGEN.

SI, TXINO. POR AQUI HAY CANTIDAD DE MOVIDAS CON LAS QUE PASAR EL RATO. OLVIDATE DE LA CAJA FUERTE.

OYE, TXONI...

¿TU HERMANO NO SERÁ DIABÉTICO, ASMÁTICO O ALGO ASÍ?

NO TENGO NI PUTA IDEA, TIO. EN CASA NO CUENTA NADA DE SUS VICIOS. ¿PERO POR QUÉ LO PREGUNTAS?

PORQUE ESTO ESTÁ HASTA ARRIBA DE PASTILLAS.

ROJAS, VERDES Y AMARILLAS.

¡¡BIEN!!

¿PASTILLAS?



ENESACAJATIENEUNESKALESTRIK TRUCADO ENESAOTRAUNAPISTOLA, ENESAOTRAUNAINCREIBLE COLECCION DEPRODUCCIONESPIRATASDE LOSBITELS Y ENESALÁMPARADETELA D TELA DEJAAMITAD DE PRECIO PORQUE ERES COLEGAMIGO Y EN ESA EN ESA TIENE TIENE AHO...

# ¡YEP QUE ME PASO EL DIA DE JUERGA!



¡DEVUÉLVELA DONDE ESTABA, CHINO, QUE NO QUIERO MALOS ROLLOS CON MI HERMANO! ¿VALE?

¡QUÉ CAGÓN ERES, TXONI, DE VERDAD! ¡NO VA A PASAR NADA POR PEGAR UNOS TIRITOS A UNAS LATAS AHÍ FUERA! ¡SUÉLTAME LAS MANOS, HAZME EL PUTO FAVOR!

¡SEGURO QUE MI HERMANO TIENE LAS BALAS CONTADAS, QUE LO CUENTA TODO, JODER! ¡QUE SIEMPRE ESTÁ HACIENDO INVENTARIO DE TODO! ¡DAME LA PUTA PISTOLA YA!!

¡PERO QUE CHORRADAS DICES PEDAZO DE ANORMAL! ¡LO ÚNICO QUE VA A CONTAR TU HERMANITO SON LOS AÑOS QUE VA A PASAR METIDO EN UNA PERRERA CUANDO LOS MADEROS LE TRINQUEN EL GARITO DE LOS COJONES ESTE!

¡EL QUE SE HA MOSQUEADO HACE UN RATO SOY YO! ¡PORQUE NO ERES MAS QUE UN NIÑATO CAPRICHOSO AL QUE NO SE LE PUEDE CONFIAR NADA! ¡ASÍ QUE DAME LA PIPA DE UNA VEZ O TE PARTO UN BRAZO YA MISMO!

¡YA ME HAS TOCADO LOS HUEVOS, TXONI! ¡NO SÓLO VOY A GASTAR EL CARGADOR SINO QUE ADEMÁS ME VOY A QUEDAR CON LA PUTA PISTOLA! ¡A VER CÓMO SE LO EXPLICAS A TU HERMA...!





¡NO!

¡...NO!

...NO.



¡OH, DIOS!  
¿QUÉ ES LO  
QUE HE  
HECHO?!



¿ESTÁ...?  
¿ESTÁ...?  
¿ESTÁ...?

NO  
LO  
SÉ.



SI,  
SUPON-  
GO  
QUE  
SI



¡OH, DIOS MÍO!  
¡YO NO QUERÍA!  
¡DE VERDAD!

¡YO NO QUERÍA  
DISPARARLE A  
ÉL!

¡ACABARÉ EN LA CÁRCEL  
POR GENOCIDIO!  
¿VERDAD,  
TXUSKI?

NO  
LO  
SÉ,  
TXINO.

¡SI! ¡ACABARÉ EN LA CÁRCEL!  
¡IRÉ ALLÍ Y UN ENORME NEGRO  
SEROPOSITIVO ME VIOLARÁ  
REPETIDAMENTE HASTA DESTRO-  
ZARME EL ESCROTO! ¿OYES,  
TXUSKI?! ¡SERÁ UN INFIERNO!  
¡NO QUIERO QUE ME  
ROMPAN EL CULO! ¡NO  
QUIERO!

RE-  
LÁJATE,  
¿VALE?  
ESTOY  
INTENTANDO  
PENSAR UNA  
SOLUCIÓN  
PARA TODO  
ESTO...

¡TAN  
SÓLO QUE-  
RÍA DISPA-  
RAR A UNOS  
BOTES!  
¡NUNCA  
QUISE MATAR  
AL  
TXONI!

¡¡ME QUIERO  
MORIR!!

TÚ  
TRANQUILO Y DAME  
LA PISTOLA ESA...  
NO TENGAMOS MÁS  
DISGUSTOS AÚN.



Y ESTOY BIEN JODIDO  
PORQUE ADEMÁS NO SOY  
MÁS QUE UN VULGAR  
REINCIDENTE  
DE MIERDA,  
¿SABES?

HACE DOS  
AÑOS O ASÍ  
ME FICHARON  
POR ROBAR  
UNOS VAQUEROS  
EN UNOS  
GRANDES  
ALMACENES.

ASÍ QUE  
YA ME VEO  
CUMPLIENDO LA  
CONDENA COMPLETA  
PORQUE UN FISCAL SIN  
ESCRÚPULOS  
CONVENCERÁ A UN...

...  
VIEJO JUEZ  
ESTÚPIDO DE QUE  
NO SOY MAS QUE  
UN CRIMINAL DE  
MIERDA  
TOTALMENTE  
IRRECUPERABLE  
PARA LA SOCIEDAD,  
¿SABES?



¡¡20 AÑOS Y UN DÍA, TXUSKI!  
¡EL ENORME NEGRO SE LA SACUDIRÁ EN  
MI OJETE SIMPRE QUE LE APETEZCA!

¡¡MI  
JUVENTUD!!

¡SALDRÉ DE ALLÍ Y SE ME  
HABRÁ CUBIERTO EL  
ROSTRO DE ARRUGAS Y EL  
PELO DE CANAS!

Y LO PEOR: CUANDO SALGA,  
EL HERMANO DEL TXONI  
ESTARÁ ALLI, AFUERA,  
ESPERANDO A QUE LE  
DEVUELVA LA BALA QUE LE  
GASTÉ EN SU DÍA ¡¡NOOO  
QUIERO IR A LA CÁRCEL!  
¡¡AYÚDAME!!

YA  
ESTÁ BIEN,  
TXINO...

ESTATE  
TRANQUILO  
Y ESCUCHA  
MI  
PLAN...

"TXINO. TÚ ÚNICAMENTE  
TIENES QUE AYUDARME A  
CARGAR EL CUERPO DEL  
TXONI EN EL MALETERO DE  
MI COCHE..."



"LUEGO TE IRÁS. CAMINANDO. EN  
CUALQUIER DIRECCIÓN. YO, DE  
MIENTRAS, LLEVARÉ EL CADÁVER  
HASTA LA FÁBRICA DE MORCILLONES  
Y SALCHICHAS QUE CASUALMENTE  
REGENTA MI FAMILIA..."

"UNA VEZ EN LA PROVIDENCIAL FÁBRICA, ARROJARÉ EL FIAMBRE DEL TXONI A UNA DE LAS TRITURADORAS DE CARNE Y LISTO. ASÍ NO QUEDARÁ NI RASTRO DEL CUERPO DEL DELITO."



"NO ES BUENO QUE VUELVAN A VERNOS JUNTOS UNA TEMPORADA, ¿VALE? NO COMENTAREMOS A NADIE NADA DE LO OCURRIDO AQUÍ ESTA TARDE. Y SI NOS PREGUNTAN, SOLAMENTE DIREMOS QUE NO CONOCIAMOS AL TXONI. ¿ENTENDIDO?"

¿Y LAS SALCHICHAS? NO SE NOTARÁ ALGO RARO EN EL SABOR?

BAH, NO TE PREOCUPES, MI FAMILIA EXPORTA TODA LA PRODUCCIÓN A ALEMANIA.

MI PADRE DICE QUE LOS ALEMANES SON COMO LOS CERDOS AQUÍ.

QUE SE LO COMEN TODO.

ANDA, ¿POR ESO NO HAY GATOS EN TU BARRIO?



POR ESO NO HAY GATOS.

TXUSKI... QUIERO AGRADECERTE TODO LO QUE ESTÁS HACIENDO POR MÍ...

ERES MI MEJOR AMIGO.



EL TXONI TAMBIÉN ERA UN BUEN AMIGO.

EN FIN, SUPONGO QUE ENTENDERÁ QUE ESTO NO FUE MAS QUE UN LAMENTABLE ACCIDENTE Y QUE NO PUDIMOS HACER NADA PARA SALVARLE LA VIDA.

ANTES DE QUE TE VAYAS TENGO QUE DECIRTE ALGO.

¿AQUÉL SUPERMERCADO DONDE TE CONTÉ QUE ROBÉ LOS PANTALONES. ¿RECUERDAS?

PUES QUE AQUELLOS CABRONES, NO SÓLO ME DENUNCIARON A LA POLI, ADEMÁS ME OBLIGARON A PAGARLES POR LOS PUTOS VAQUEROS...

¿NO TE PARECE ESTO UNA GRAN INJUSTICIA?

SI, SUPONGO... NO SÉ, TXINO. VENGA QUE ME PIRO.

Y RECUERDA: NADA A NADIE SOBRE LO SUCEDIDO. ¿DE ACUERDO?

¡DESCUIDA, TXUSKI!



...MI HERMANO DICE QUE ES UN NEGOCIO EN AUGE Y EXPANSIÓN...

CREO QUE TENGO UN MÓVIL POR AQUÍ.



EN FIN, \*SNIF\* LO QUE TENGA QUE SER QUE SEA...

PERO YO NO PUEDO SEGUIR VIVIENDO CON ESTA CARGA.



¿OG - OIGA? ¿ES LA PO - POLI - CIA? \*SOB\*

VERÁ, QUI - QUIERO DENUNCIAR \*SNIF\* U - UN ASESINATO ....

SI. UN TIPO QUE CONDUCE UN CORSA ROJO POR LA N-365 DIRECCIÓN CENTRO CIUDAD...

VAYAN CON CUIDADO ...

CREO QUE ESTÁ ARMADO.



La 'bio' de nuestro hombre en Twitter cuenta que "una vez" dibujó "un webcómic en clave underground". Sencilla y expresiva, con su nota irónica que invita a pensar, sin duda alguna la frase pertenece al mismo autor que 'El cielo está enladrillado', una de las historietas más conocidas y apreciadas que ha publicado Exégesis a lo largo de su larga trayectoria. Sin embargo, la colaboración de Fran Carras con nuestra revista dista mucho de limitarse a este relato. La mano de **Franki** -como le conocemos todos los admiradores de su obra- ha dado forma a muchas otras páginas, ilustraciones de relatos y algunas de las portadas más recordadas de Exégesis. Ilustra, pinta, diseña, comiquea y nunca tiene un no para un proyecto que estimule su desbordante creatividad. Tampoco lo tuvo para esta charla, en la que aprovechamos el final de la novela 'Colapso', junto a Jaime Paz, y la reedición de 'El cielo está enladrillado' en Exégesis Colecciones para descubrir un poco más sobre su autor.

fran carras

primera parte

**MARC ROCA, EXEGESIS (E):** ¿Pintor, ilustrador o dibujante de cómics?

**FRAN CARRAS (FC):** Ninguna de las tres. Soy tornero-fresador, almacenero y gruista (ríe). Y después, sí. Después si me sobra algo de tiempo se puede decir que soy esas tres cosas: fui aspirante a dibujante de cómics, ilustro libros de vez en cuando y últimamente pinto cuadros.

**E:** Es curioso porque los mundos de la ilustración y el cómic acostumbran a mirarse desde una prudente distancia y cierto recelo. Las similitudes técnicas son enormes pero el cómic exige unos requisitos narrativos que no tienen mucho que ver con la ilustración y la pintura... ¿o quizá sí?

**FC:** Yo no percibo esa distancia entre la ilustración y el cómic. Aunque puede que sí exista, ¿eh? Que yo soy un poco raro. Pero sí es cierto que el cómic tiene unos princip-



el negro, ilustración de fran carras para cuentos demenciales

ios narrativos concretos muy particulares: desde la síntesis gráfica a la composición de viñetas y de páginas, que no me voy a enrollar a comentar ahora pero que son recursos propios del cómic y que solo se descubren tras dibujar, leer y observar mucho el medio. En resumen, yo diría que le resultará mucho más sencillo a un dibujante de cómics ilustrar ocasionalmente un libro que lo contrario. A un ilustrador, por muy bueno que sea, le costará bastante más hacerse al cómic, sobre todo si es la primera vez que se acerca al medio.

**E:** El caso es que hemos encontrado la firma de Franki debajo de dibujos hechos con la tinta de toda la vida, ilustraciones digitales, acuarelas, pinturas al óleo... ¿Esa variedad técnica es producto de un aprendizaje académico o ha sido cosa tuya?

**FC:** La variedad de técnicas supongo que es producto de la inquietud artística y de cier-



dibujo para el cielo está enladrillado

ta decepción con el resultado final de algunos trabajos, que me lleva siempre a buscar nuevos caminos para auto-superarme. No es fruto de un aprendizaje académico en absoluto, soy autodidacta hasta la médula: de chaval me apunté a una academia de pintura y allí me pusieron a dibujar fruta con un carboncillo. Fue una experiencia horrible, no volví. Aquello no era lo mío, a mí lo que realmente me gustaba era dibujar Mortadelos en mi casa.

**E:** ¿Prefieres alguna técnica en particular?

**FC:** Cada técnica tiene sus virtudes y sus defectos. Dibujar o colorear con el ordenador es limpio, práctico, pero me estresa una barbaridad. No puedo estar más de media hora detrás de un ordenador: me sudan las manos, me pica la cabeza, me consume y acabo de los nervios... Por el contrario, pintar con acuarela o al óleo me relaja, me ayuda a concentrarme, disfruto de la música o de una conversación mientras pinto. Se me van las horas y ni me entero... El problema llega cuando meto la pata y mancho algo que no se puede corregir, entonces acabo de los nervios otra vez! Porque eso sí, las técnicas de ilustración tradicionales tendrán su encanto, pero cuando haces una cagada... ¿Dónde está el CTRL+Z, entonces? ¿Eh? ¿Dónde?

**E:** Me cuesta encontrar influencias evidentes en tu obra, pero me imagino que tendrás algún referente en el que te hayas fijado más que en otros para asentar un estilo tan personal como el tuyo.

**FC:** En el tema de las influencias no creo que sea muy distinto a los demás artistas de mi época: crecí con los tebeos de Bruguera, los dibujos animados japoneses (que empezaban a hacer furor en aquellos momentos) y la cultura Disney de entonces. Y con todas estas referencias de fondo fue como comencé a dibujar. Luego, durante unos años, consumí muchos cómics de superhéroes, descubrí los

la sombra y las hormigas, acuarela



cómics de Byrne, Neal Adams, Miller y compañía, pero nunca tuve suerte con ese estilo... Quizá mi referente principal llegó cuando conocí el 'Spirit' de Will Eisner, él sí que me marcó. Sus tintas, sus claros y oscuros, sus perspectivas imposibles, la plástica de sus personajes, el dramatismo de sus expresiones, las ambientaciones de sus historietas... no sé, todo. Will Eisner fue mi principal referente. Luego he ido conociendo a otros autores. Clásicos como Edward Gorey, Harvey Kurtzman o incluso Gustavo Doré. También más modernos como M. A. Martín, Max, Bagge o Carlos Giménez, de los cuales reconozco mi pasión por sus trabajos y que han podido influenciar algo en mi estilo.

**E:** ¿A cuántos dibujantes españoles habrán encauzado los tebeos de Bruguera? Ahí había autores tremendos, más allá de la simplicidad a la que las condiciones de trabajo de la editorial redujeron gran parte de su producción.

**FC:** Me consta que los tebeos de Bruguera han influenciado a muchos dibujantes patrios. Me viene a la cabeza ahora mismo 'Bardín el Superrealista' de Max que, entre otras muchas cosas, es todo un tributo maravilloso a aquellos cómics que muchos leíamos en nuestra infancia. Pero no solo dibujantes fueron influenciados por aquellos profesionales del humor gráfico y del tebeo de consumo masivo: escritores como Hernán Migoya, o gente del cine como Óscar Aibar o el mismo Santiago Segura reconocen estar influenciados

*conejo de indias, acuarela*



*i give you my heart, ilustración digital*

por los grandes maestros -con Vázquez a la cabeza- de la escuela Bruguera. Porque Bruguera era eso, una escuela: la escuela del entretenimiento y el humor.

**E:** Tus trabajos siempre presentan un deje infantil, y en algunos casos se trata de obras muy tiernas. Sin embargo en muchos otros casos ese punto inocente se combina con elementos bastante grotescos y turbadores. Un lugar inquietante tu mente.

**FC:** Efectivamente, a veces contrapongo elementos que podrían ser infantiles o tiernos con otros más desconcertantes o impropios, como pueden ser la muerte, la violencia... Alguna gente me pregunta por qué dibujo tantos ahorcados, y no sé muy bien qué responder. Tan solo sé que no tengo ninguna intención de acabar como esos personajes. No voy a negarlo, simplemente lo hago porque me gusta. ¡Me gusta dibujar este tipo de ilustraciones "desconcertantes" y seguiré haciéndolo!





portadas: número 12 de *exégesis* (izq.), *el cielo está enladrillado* (centro) y el número 24 de *exégesis* (der.)

**E:** Y nosotros lo celebramos. Lo que no falta nunca en tus obras es el mensaje: por lo general, además, crítico y bastante crudo. No creo que te entusiasmen los meros ejercicios estéticos que prescindan del contenido reflexivo.

**FC:** Absolutamente. Si no hay una idea detrás o un mensaje que contar prefiero no dibujar nada. Entiendo que la creación y la imagen cuando van juntas deben transmitir, aportar algo nuevo al observador. Cuando, por ejemplo, dibujo una de mis acuarelas, por muy absurda o surrealista que pueda parecer la escena que estoy representando, sé qué elementos estoy manejando y de manera consciente o inconsciente sé que estoy procurando un mensaje en la mente del observador, y que debido a la propia naturaleza surrealista de la escena el mensaje puede ser bastante distinto dependiendo de quién sea el observador. Y si el resultado de este mensaje es transgresor, mejor que mejor.

**E:** El terreno de lo surrealista es incierto. ¿No te genera cierta impresión la enorme distancia que puede establecerse entre tu propuesta como autor y la interpretación del observador?

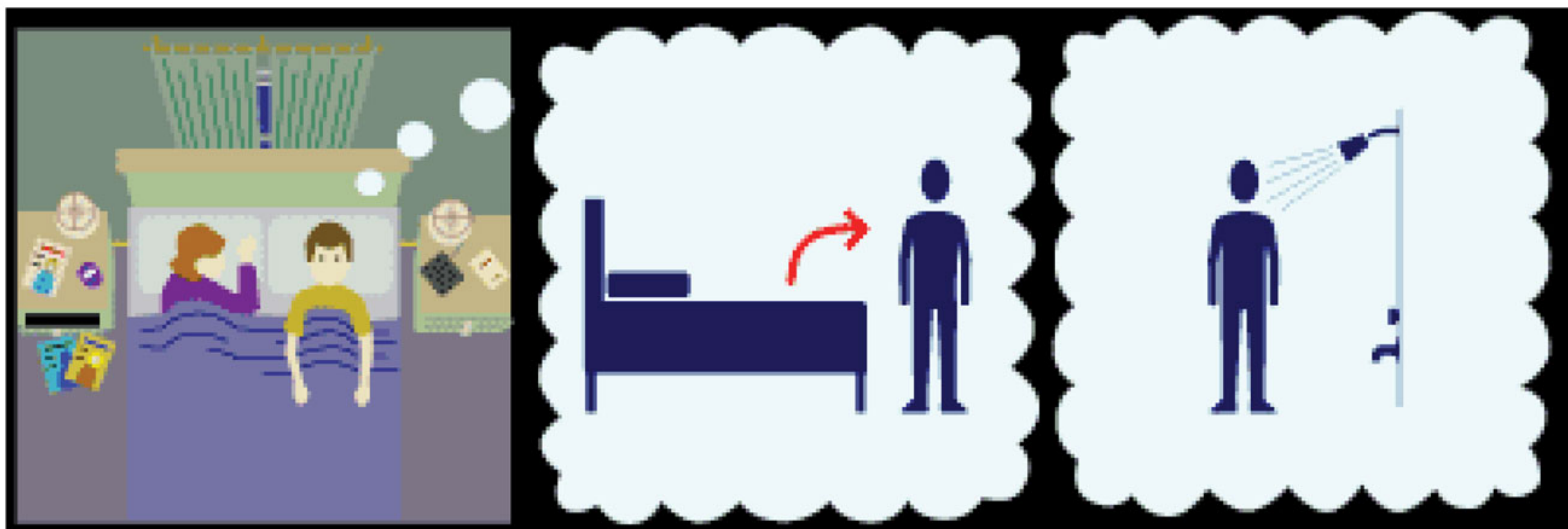
**FC:** Bueno, un poco de impresión, sí. Pero por lo general conocer el punto de vista del observador suele ser bastante enriquecedor, y todo suma. Incluso cuando te confiesan que no entienden nada, o directamente que les

parece una mierda. No haré nunca nada por complacerles porque yo hago lo que a mí me gusta, pero es su opinión y es respetable.

**E:** Dentro de quince días reeditaremos los últimos capítulos de *'El cielo está enladrillado'* en nuestras colecciones. Da la sensación que tú, como nosotros, sigues guardando un cariño muy particular por este cómic.

**FC:** Claro que le tengo cariño. A unos años infructuosos intentando hacerme un hueco en el mundo del cómic les siguen otros en los que, decepcionado, me alejo del mundillo del cómic y no quiero saber nada del tema. Entonces, sin buscarlo, me llega la inspiración: un buen día se me ocurre el germen de la historieta que será *'El cielo está enladrillado'*, y se me ocurre que sería una bonita forma de desvincularme del cómic y su mundo. Decido que esta será mi obra más personal, que este será el cómic que quiero dibujar, el cómic que quiero contar. Y que, conociendo el panorama editorial, y sabiendo que a menos que yo mismo pague la edición nunca saldrá publicado en papel, utilizaré Internet para su distribución gratuita. Para que pueda ser leído por quien quiera leerlo, sea donde sea y cuando le apetezca. Además, por el camino he ido encontrando a mucha gente, como por ejemplo los miembros de *Exégesis*, que me han ayudado mucho en la farragosa tarea de dar a conocer y popularizar el cómic por los insondables caminos que conforman el *Intern-eerrr... (ríe)*

## bucles de recursividad



A través de los años, algunos elementos gráficos se han convertido en sinónimos de cómic. Entre estos destacan los bocadillos de diálogo o de pensamiento y las viñetas. Aunque parezcan bastante simples en su significado, estos signos tan recurrentes pueden decirnos mucho los unos sobre los otros y sobre el medio gráfico como forma de expresión del pensamiento humano.

En apariencia, estos elementos transmiten fenómenos que de otro modo serían 'invisibles' para la forma gráfica: los bocadillos representan el habla o el pensamiento y las viñetas demarcan los límites entre eventos. Pero en un nivel más profundo, ambas formas cumplen una misma función: el 'encapsulamiento' de información.

Tradicionalmente, las viñetas suelen contener imágenes y los bocadillos palabras. Por supuesto, ambas normas suelen transgredirse con frecuencia. Hay veces en que los bocadillos contienen imágenes y las viñetas tan sólo texto (esto último es más común en el manga, pero nada raro en los cómics americanos).

Dado que ambos funcionan de modo tan parecido, podríamos hacer una propuesta más radical todavía: que los dos son esencialmente la misma cosa.

Esta semejanza se vuelve totalmente evidente cuando los bocadillos de diálogo se convierten en viñetas, como en la secuencia que preside la página. En este caso, las viñetas representan 'pensamientos' y no solo límites 'invisibles' entre eventos. De hecho, es el mismo autor el que define, como parte de sus decisiones compositivas, si un bocadillo es representado como una viñeta completa por fuera de la viñeta que contiene al personaje pensante, o si es encapsulado dentro de esta misma viñeta.

Por supuesto, la diferencia más notoria entre viñetas y bocadillos es que los bocadillos a menudo señalan hacia elementos que ya se encuentran dentro de un espacio encapsulado (una viñeta u otro bocadillo). Nótese, sin embargo, que la tercera viñeta de la secuencia de arriba ni siquiera señala a la persona de la primera, pero aún así mantiene su carácter de 'pensamiento'. La conexión aquí es, pues, implícita.

A pesar de lo anterior, hasta el 'señalamiento de elementos' puede desaparecer como diferencia cuando se hace un uso creativo de las viñetas, que también pueden servirse de líneas de conexión, como en la secuencia de arriba a la derecha.

Lo divertido de este 'señalamiento' que se da en los bocadillos y las viñetas es que también permite demostrar uno de los aspectos básicos de la cognición humana muy destacado por los lingüistas, empezando por Noam Chomsky: la recursividad. Este fenómeno permite que las oraciones se extiendan indefinidamente, dado que las estructuras lingüísticas pueden ser incluidas unas dentro de otras.

Un buen ejemplo de esto lo brindan todas aquellas frases que pueden agregarse al comienzo de cualquier oración, como "Él dijo/pensó/se preocupó porque...". Partiendo de una oración como 'Gina ama los cómics', podemos expandirnos hasta el infinito:

*'Ray dijo que Gina ama los cómics.'*

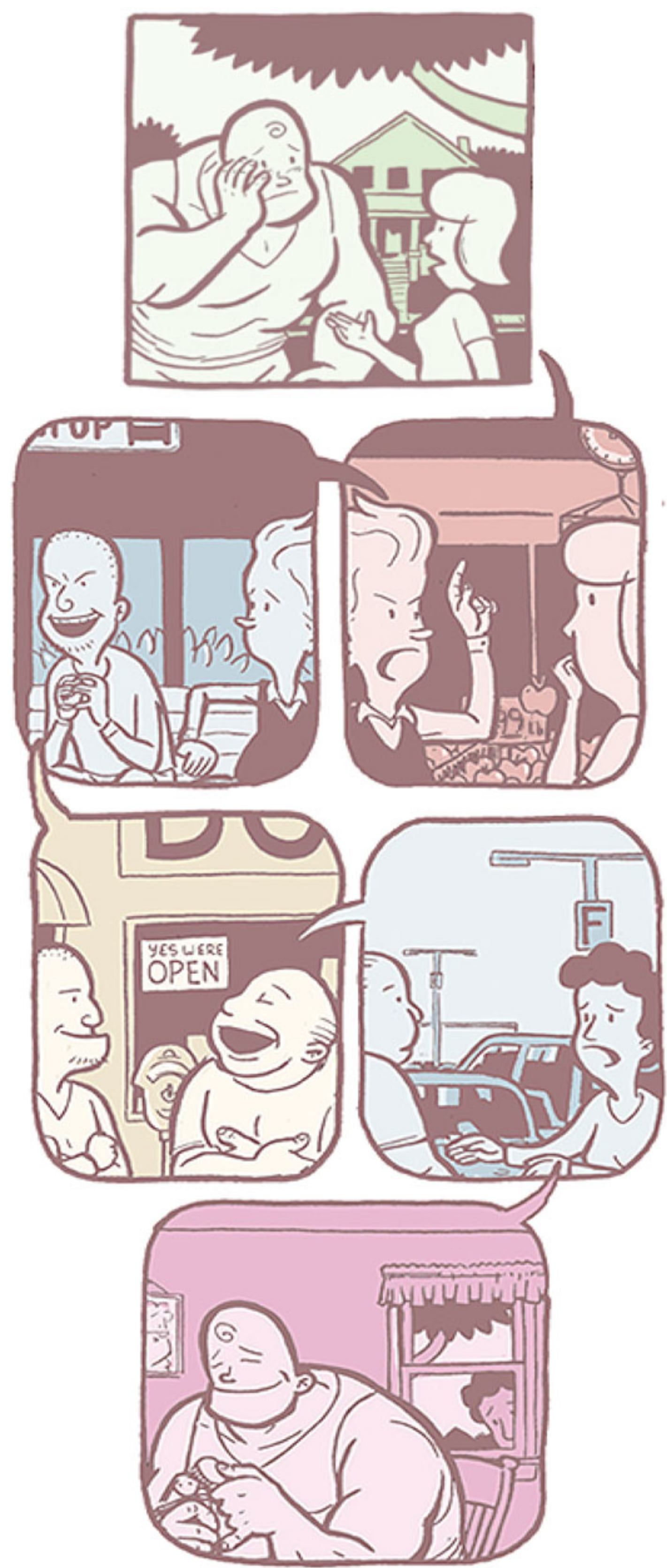
*'Phil dijo que Ray dijo que Gina ama los cómics.'*

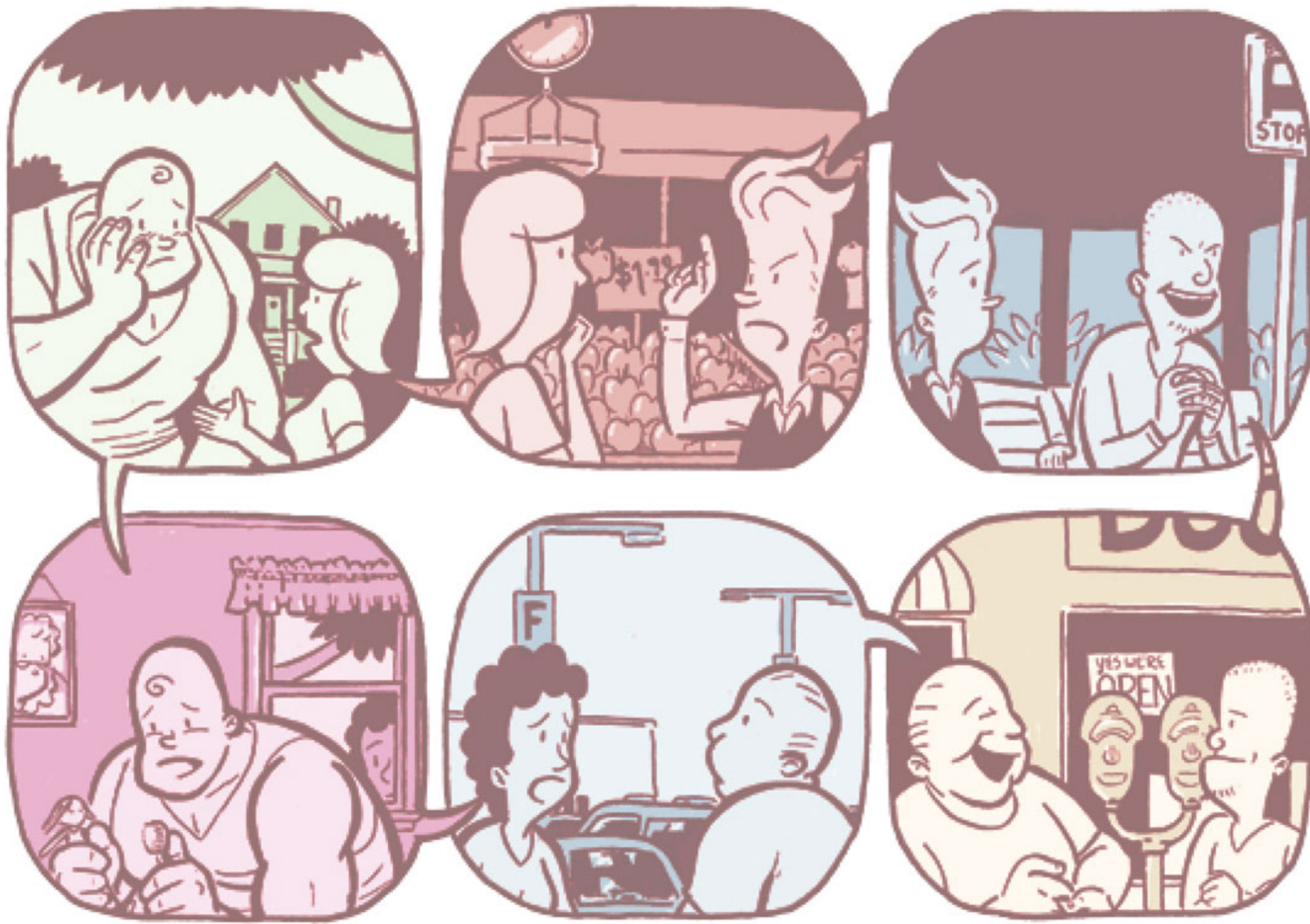
*'Tu madre dijo que Phil dijo que Ray dijo que Gina ama los cómics.'*

Y podríamos seguir.

Lo mismo podemos hacer de forma gráfica, como sucede en la secuencia de abajo a la derecha. Como dijimos previamente, esta forma de representación es una decisión compositiva propia del autor. Del mismo modo, y sin perder el sentido, podría haber sido dibujada como un bocadillo dentro de otro, dentro de otro...

La forma gráfica, sin embargo, permite realizar algo que es mucho más difícil oralmente: la creación de un bucle de recursividad. Entonces sí tenemos un mensaje realmente infinito gracias al potencial de señalamiento de los encapsuladores gráficos.





Un buen ejemplo de este 'bucle de recursividad' es la secuencia de arriba. Si cada viñeta es a su vez un bocadillo que señala a alguien dentro de la viñeta anterior, la secuencia nunca se acaba (y agregaría que también queda en la ambigüedad dónde comienza). Una secuencia de este tipo no podría organizarse si cada bocadillo estuviera incluido dentro del anterior, porque el 'último' debería señalar al primero.

Esto solo es ya de por sí suficientemente interesante, pero aún podemos obtener resultados más extraños si aplicamos esta capacidad de las viñetas (junto con los significados asociados al habla o al pensamiento) en una secuencia que no estaba diseñada para ello, como la que vemos a la derecha.

Mientras las secuencias anteriores se centraban en el habla de los personajes, esta secuencia presenta una escena de acción, por lo que la modificación de las viñetas agrega sentidos curiosos y tal vez inesperados.

Estos ejemplos de recursividad nos muestran que la forma gráfica puede explotar un aspecto fundamental del funcionamiento cognitivo. ¿Son estos los únicos tipos de representación recursiva admitidos en el lenguaje del cómic? Les reto a que piensen sus propias posibilidades. ■■■■■



# bocadillos de pensamiento y autismo

Los niños con autismo poseen dificultades específicas para entender estados mentales complejos en otras personas, como el pensamiento, las creencias, las falsas creencias y sus efectos en la conducta (lo que en psicología conocemos como 'Teoría de la mente').

Estos niños se benefician de la enseñanza focalizada sobre el pensamiento, donde las creencias son asimiladas a 'fotografías-en-la-cabeza'. Dos estudios científicos (1), uno con siete participantes y otro con diez, pusieron a prueba una estrategia de 'imágenes-en-la-cabeza' para trabajar los conceptos de pensamiento y conducta enseñándole a niños autistas a interpretar los bocadillos de pensamiento de las historietas como expresiones de estados mentales.

Esta estrategia no solo permitió que los niños autistas pasaran los tests de falsa creencia, sino también otras pruebas cognitivas relacionadas.

Los resultados confirman algunos hallazgos anteriores sobre la eficacia del método de 'imágenes-en-la-cabeza' en la enseñanza de estados mentales e incluso van más allá al mostrar que la interpretación de bocadillos de pensamiento facilita la comprensión del pensamiento (y no solo de la conducta) y permite un desempeño mejorado en distintas actividades de transferencia. Es decir, que los bocadillos de pensamiento posibilitan una técnica de enseñanza teóricamente muy interesante a la vez que particularmente sencilla y simple. —

(1): Wellman, H. M., Baron-Cohen, S., Caswell, R., Gomez, J. C., Swettenham, J., Toye, E. et al. (2002). *Thought-bubbles help children with autism acquire an alternative to a theory of mind*. *Autism*, 6(4), 343-363.

neil cohn  
traducido por simud

EXÉGESIS

nuevos tiempos.  
nuevos retos.  
nueva ilusión.

nueva  
EXÉGESIS

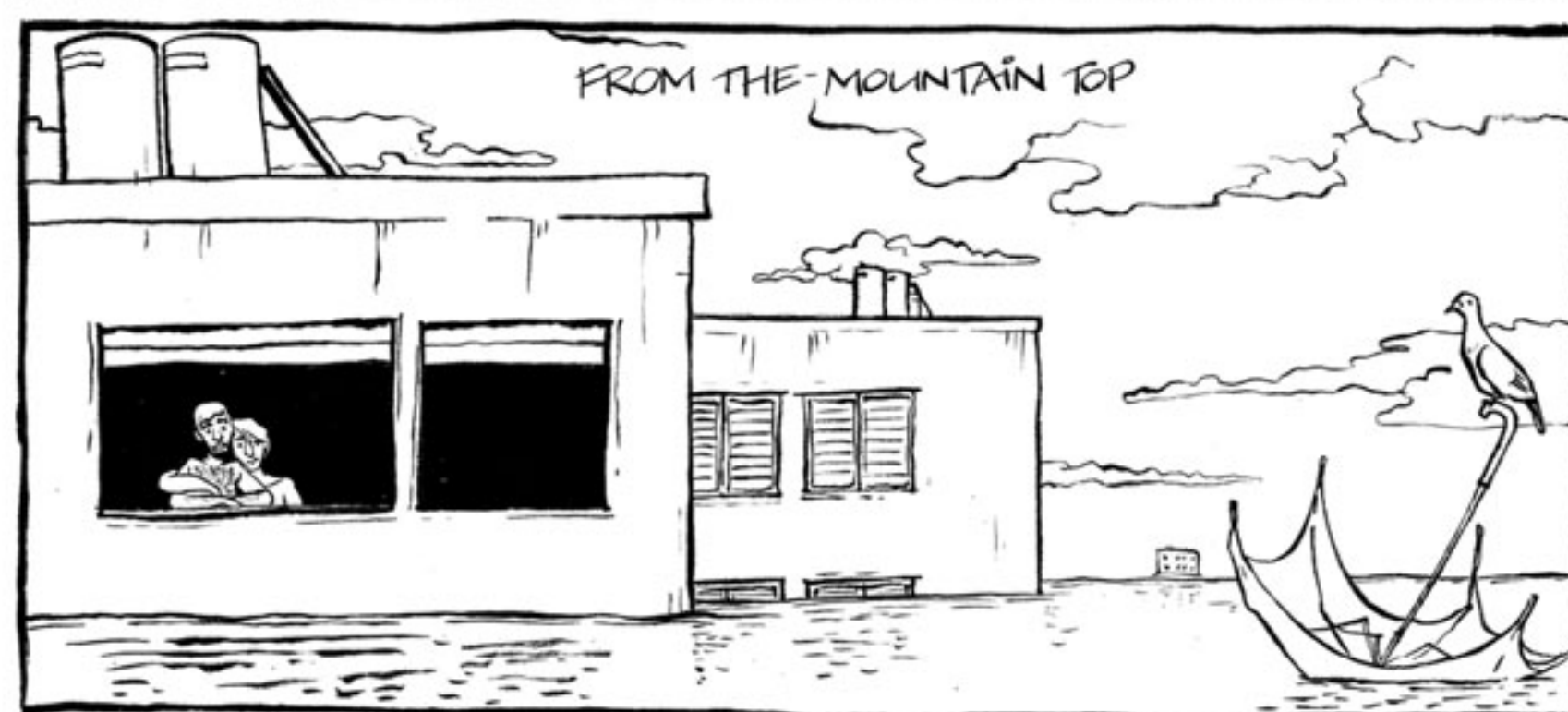
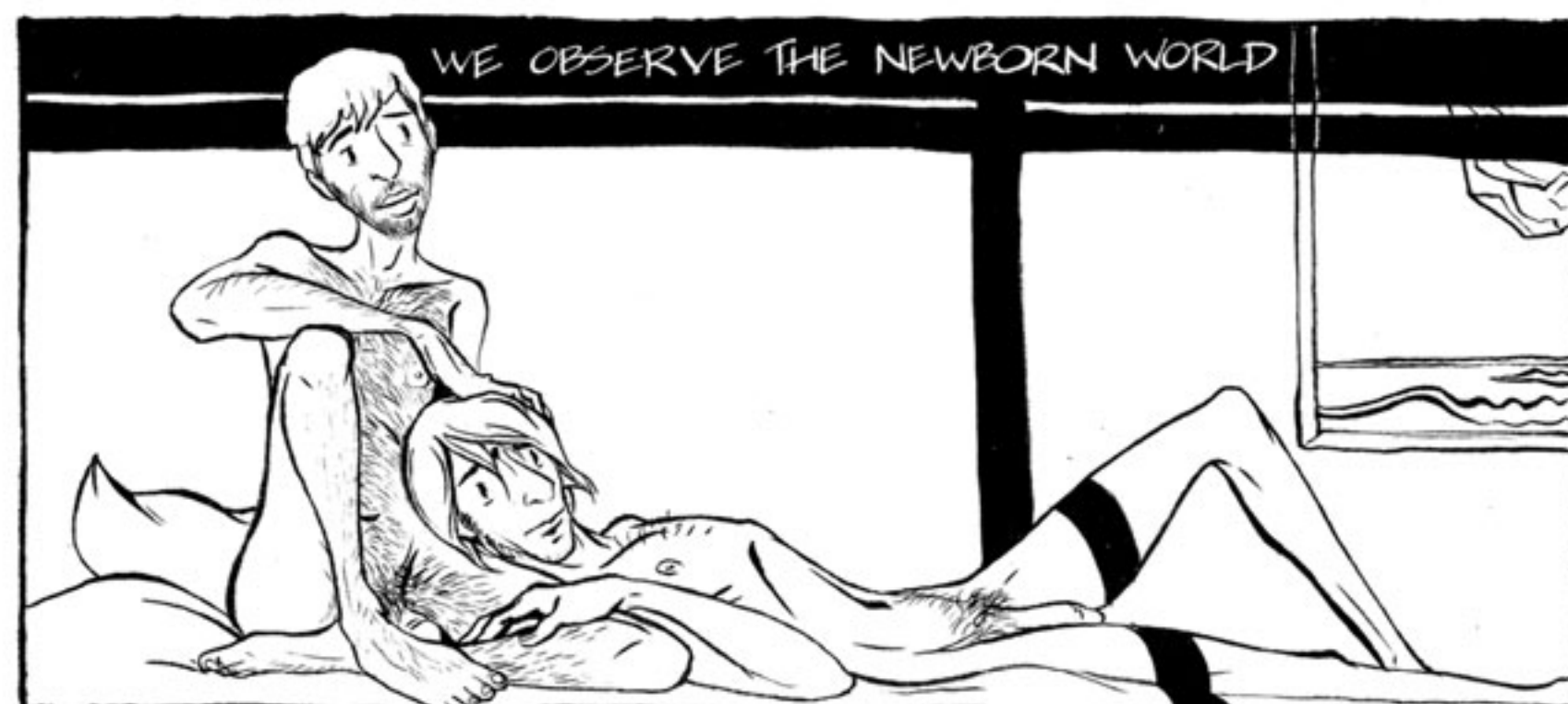
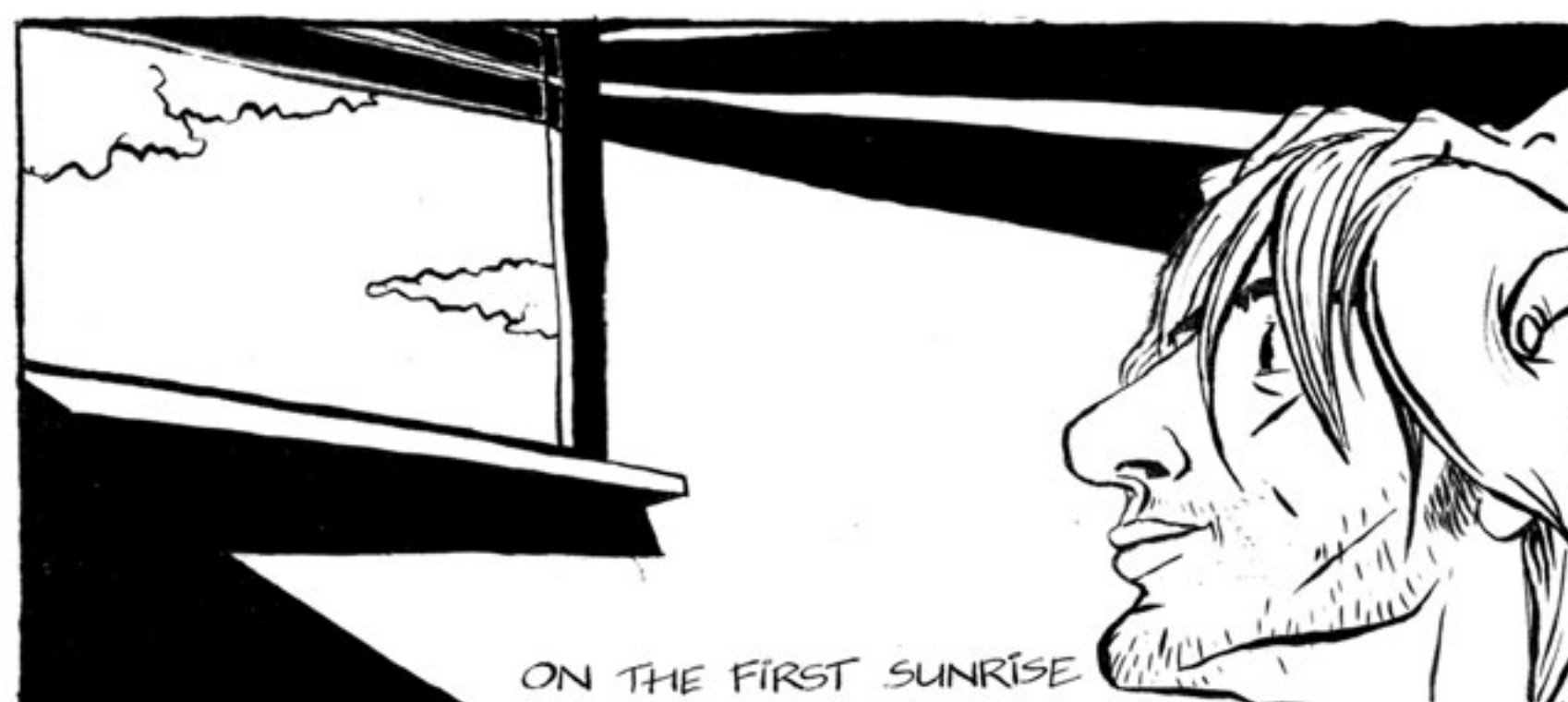
visita nuestro Facebook en:  
[www.facebook.com/groups/revistaexegesis/](http://www.facebook.com/groups/revistaexegesis/)

## haikus visuales

El año pasado di un taller a estudiantes del Master en Cómic de la École Européene Supérieure de l'Image en Angoulême, Francia. El tema de aquel taller fueron los cómics basados en formas fijas tomadas de la poesía, como la sextina, el 'villanelle' o el soneto (una temática con la que he venido jugueteando bastante en mi trabajo personal).

Una forma poética que con la que no había trabajado antes es el haiku. Su brevedad y la relativa simpleza de sus reglas lo volvían un buen candidato para una actividad introductoria. De modo que antes de revisar las reglas tradicionales y de leer algunos ejemplos, los estudiantes pasaron cerca de media hora esbozando rápidos 'haikus visuales'.

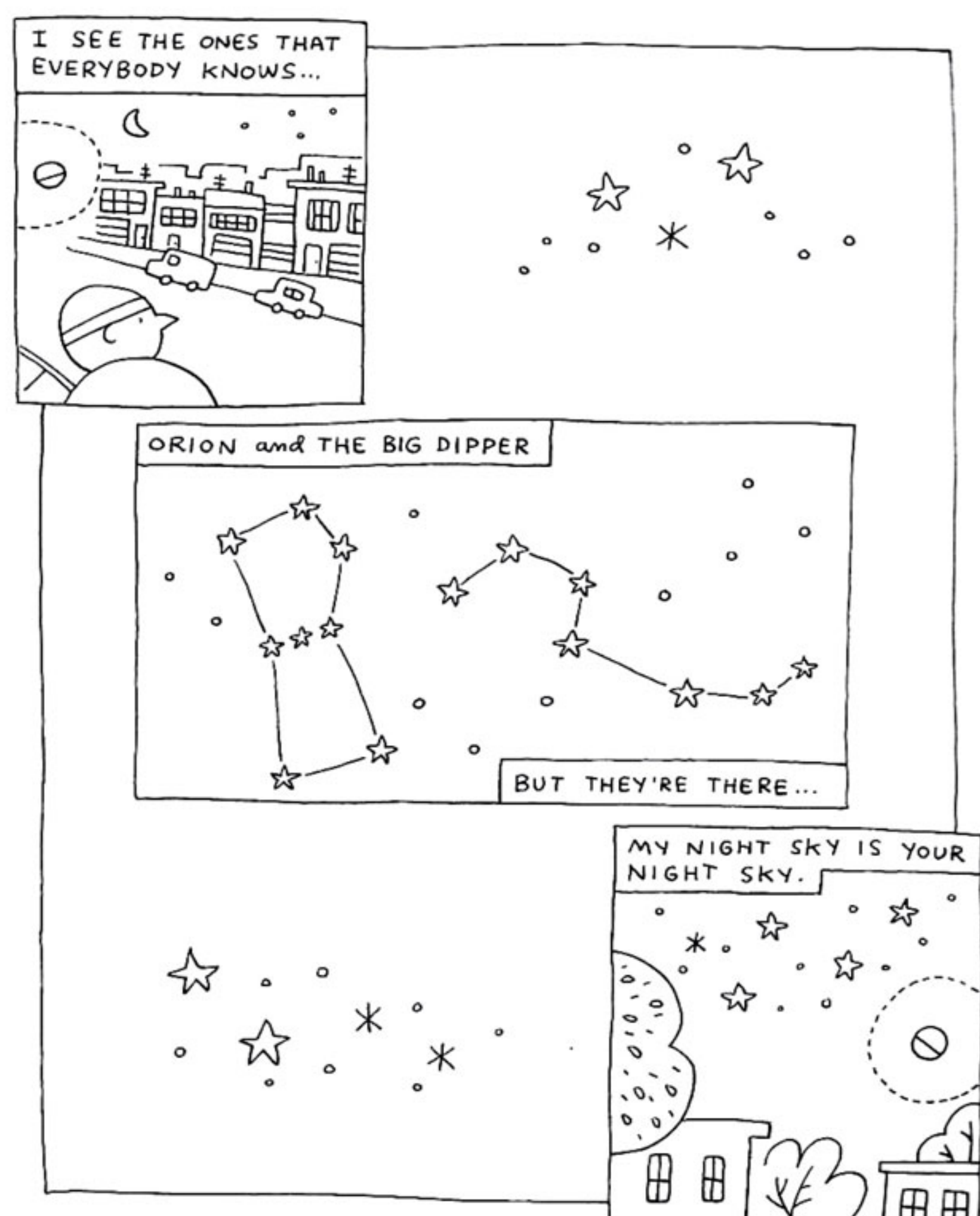
Antes de empezar revisamos algunos ejemplos de haikus visuales ya existentes para ver de qué maneras el formato ha sido adaptado a nuestro medio. Una de las cuestiones más interesantes de la estructura silábica 5-7-5 del haiku es que permite imaginar numerosas formas de llevarla al cómic. Desde el



"ARC"

CON LA PRIMERA LUZ DEL DÍA / OBSERVAMOS EL NUEVO MUNDO / DESDE LO ALTO DE LA MONTAÑA.

### ★ ★ The ones that Everybody knows ★ ★



\* LAS QUE TODOS CONOCEN \*  
VEO LAS QUE TODOS CONOCEN...  
ORIÓN Y LA OSA MAYOR.  
PERO ESTÁN AHÍ...  
MI NOCHE Y ES TU NOCHE.

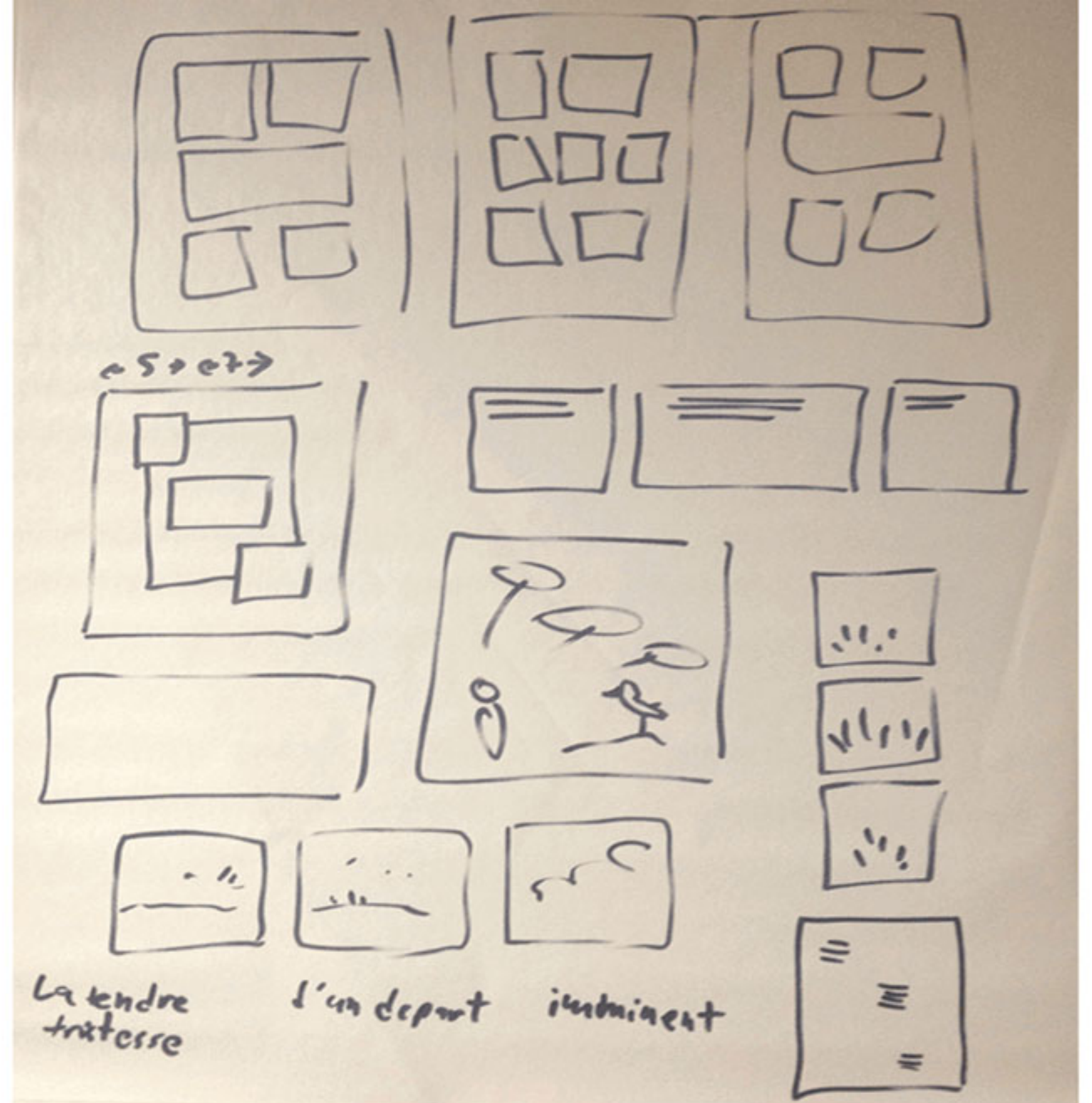
FOR DEREK · JOHN PORCELLINO · 2006  
(VERSION, 2008)

punto de vista pedagógico esto fue lo más productivo del ejercicio: que los estudiantes reflexionen sobre las sutiles fuerzas del diagramado de página, del tamaño de viñeta, de la composición y el ritmo.

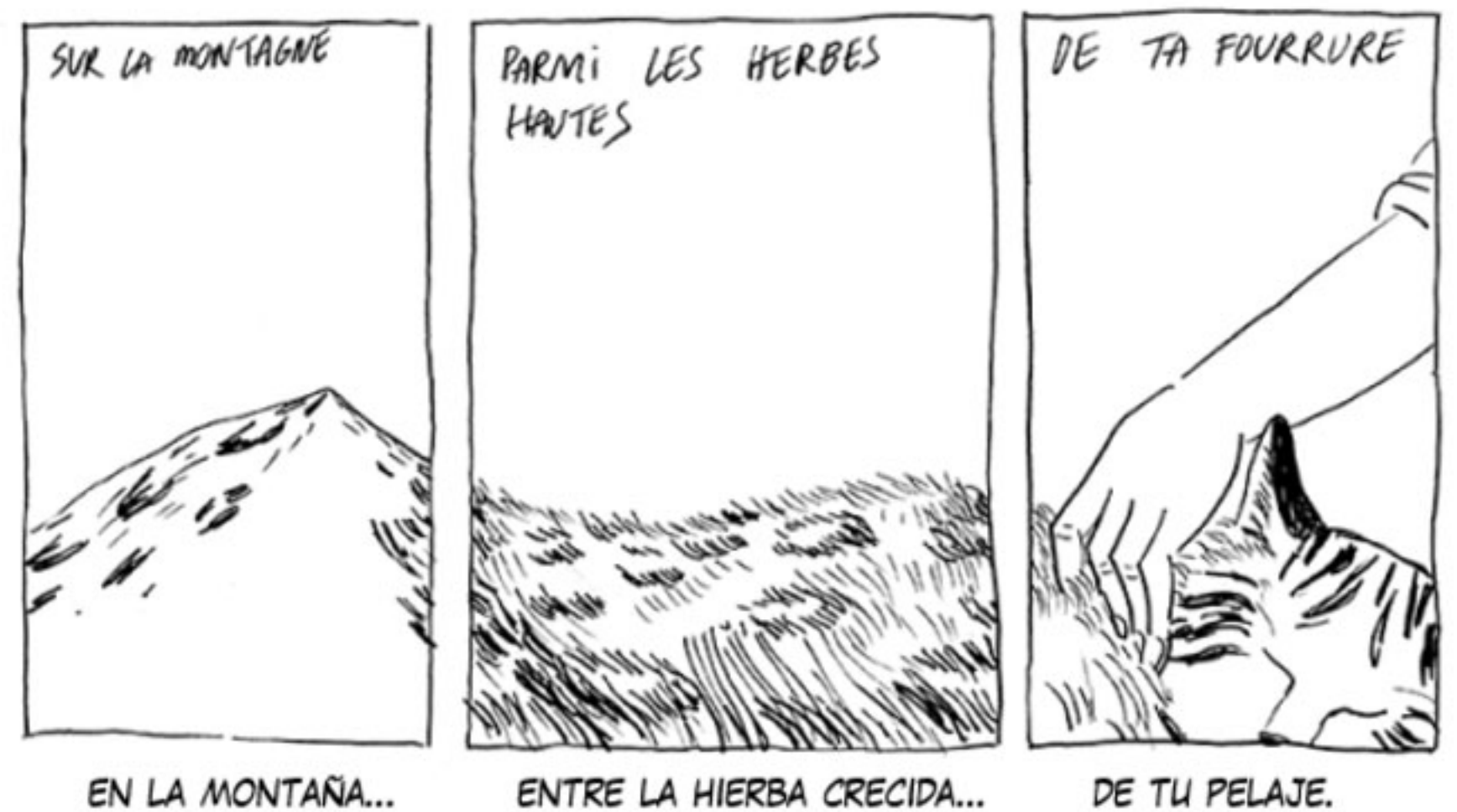
En esta página tienen dos haiku visuales bien distintos que encontré en la web. El de la izquierda es de John Porcellino y podría decirse que más que adaptarse fielmente a la forma del haiku, la evoca: el tamaño de las viñetas parecen referir a la estructura 5-7-5, y el texto, aunque sin respetar las reglas silábicas, sigue muchos de los principios del haiku: el tiempo presente, la referencia a la naturaleza y la atención a un instante pasajero. Uno de los estudiantes interpretó que la meta-viñeta de fondo podía estar conteniendo al cómic en un único instante cósmico.

El ejemplo de la derecha es un webcómic de Mysh llamado 'Imaginary Encounters' (Encuentros Imaginarios), el cual utiliza la estruc-

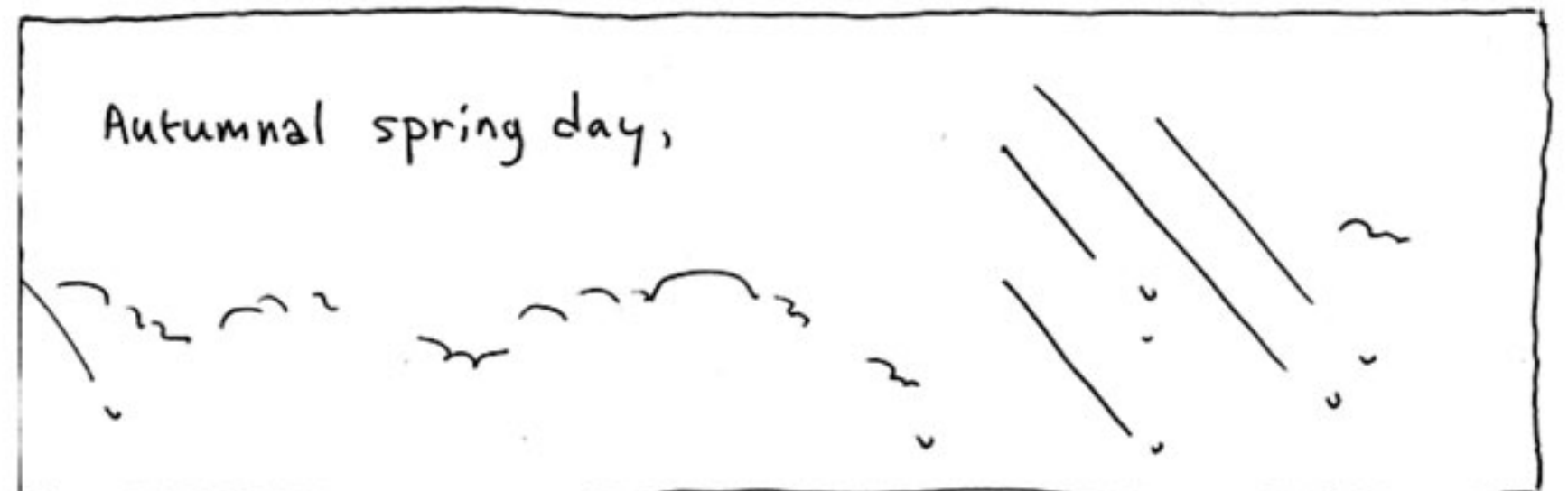
tura del haiku como base para una serie de páginas autobiográficas. En este caso, el texto es un haiku bastante ortodoxo (aún cuando la temática -un diario de viaje gay-ino tiene nada de tradicional!); pero el cómic principalmente refiere a la estructura de tres versos a través de tres tiras de igual tamaño. Algo que me agrada particularmente de este ejemplo es el contrapunto irónico entre la frase 'desde lo alto de la montaña', una clásica referencia a la naturaleza, y la imagen de dos amantes observando desde 'su' montaña, que en realidad es el piso superior de un edificio. Otro toque bizarro llega cuando descubrimos sorprendidos que el lugar se encuentra totalmente inundado.



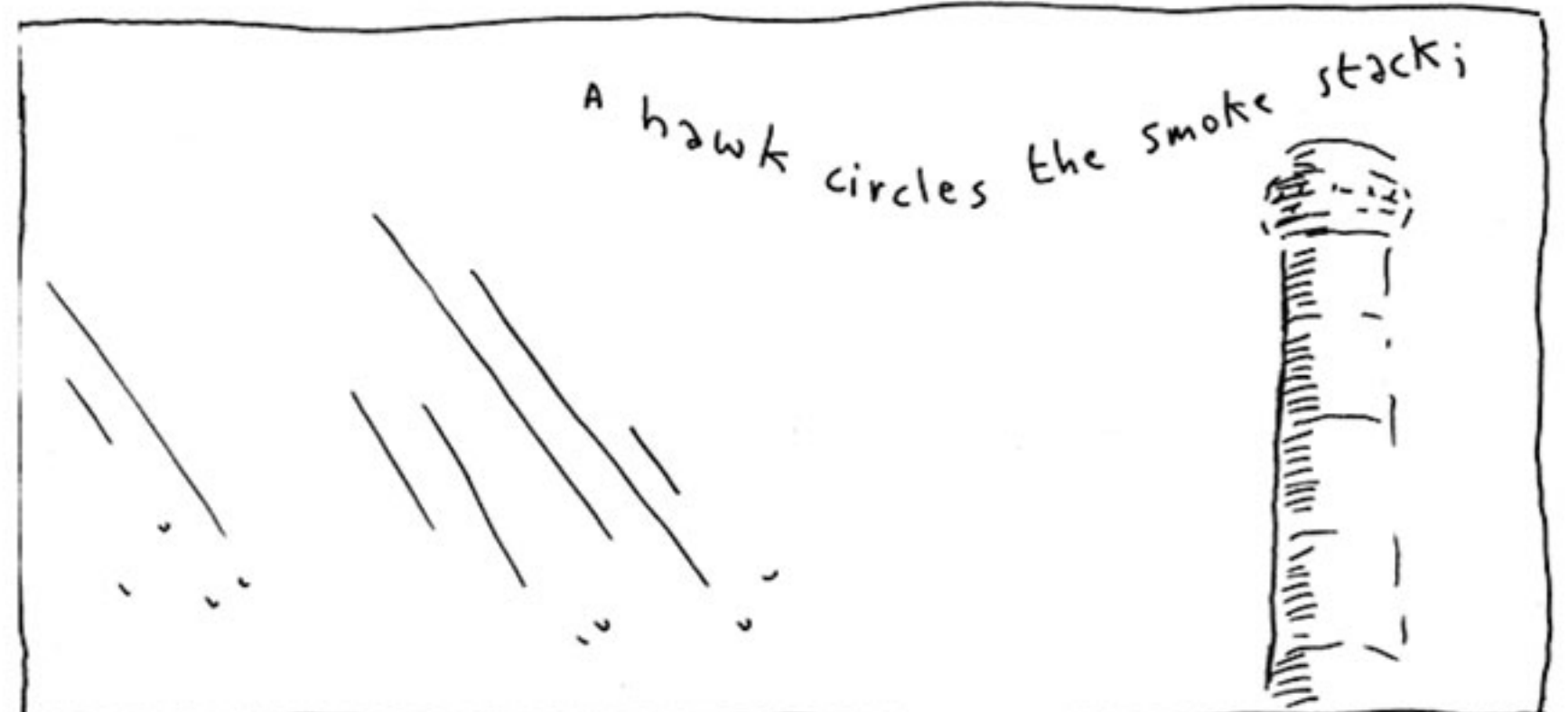
En la imagen de arriba a la derecha pueden ver cómo discutimos distintas formas de adaptar la estructura silábica del haiku, en general coincidiendo con que el abordaje de tamaños relativos de Porcellino funcionaba bien. Por otra parte, también estuvimos de acuerdo en que, si bien un cómic de tres páginas con 5, 7 y 5 viñetas era posible, hubiese sido demasiado largo y contrario al espíritu del haiku. Luego quedó en cada estudiante decidir qué aspectos del haiku adaptaría y cuáles desecharía.



Cuando todos terminaron, pegamos los cómics en la pared o los proyectamos (cada vez son más los estudiantes que trabajan digitalmente) y los discutimos un poco. Ejemplo de ello es la segunda imagen de la derecha, obra de Elisabeth Holleville.



Yo mismo hice mis propias pruebas. En la primera, la última imagen de la columna de la derecha, busqué escribir un haiku tradicional, con referencia al presente, a una estación del año y a un instante en el tiempo (fue fácil pensar en la naturaleza y las estaciones dado que venía siendo una larga y gris primavera en Francia). Dicho esto, no pude evitar incluir un detalle moderno, de cultura pop, ya que mientras dibujaba me encontraba a metros del Musée de la Bande Dessinée, que tiene una estatua de Corto Maltés observando hacia el puente peatonal sobre el río Charente.

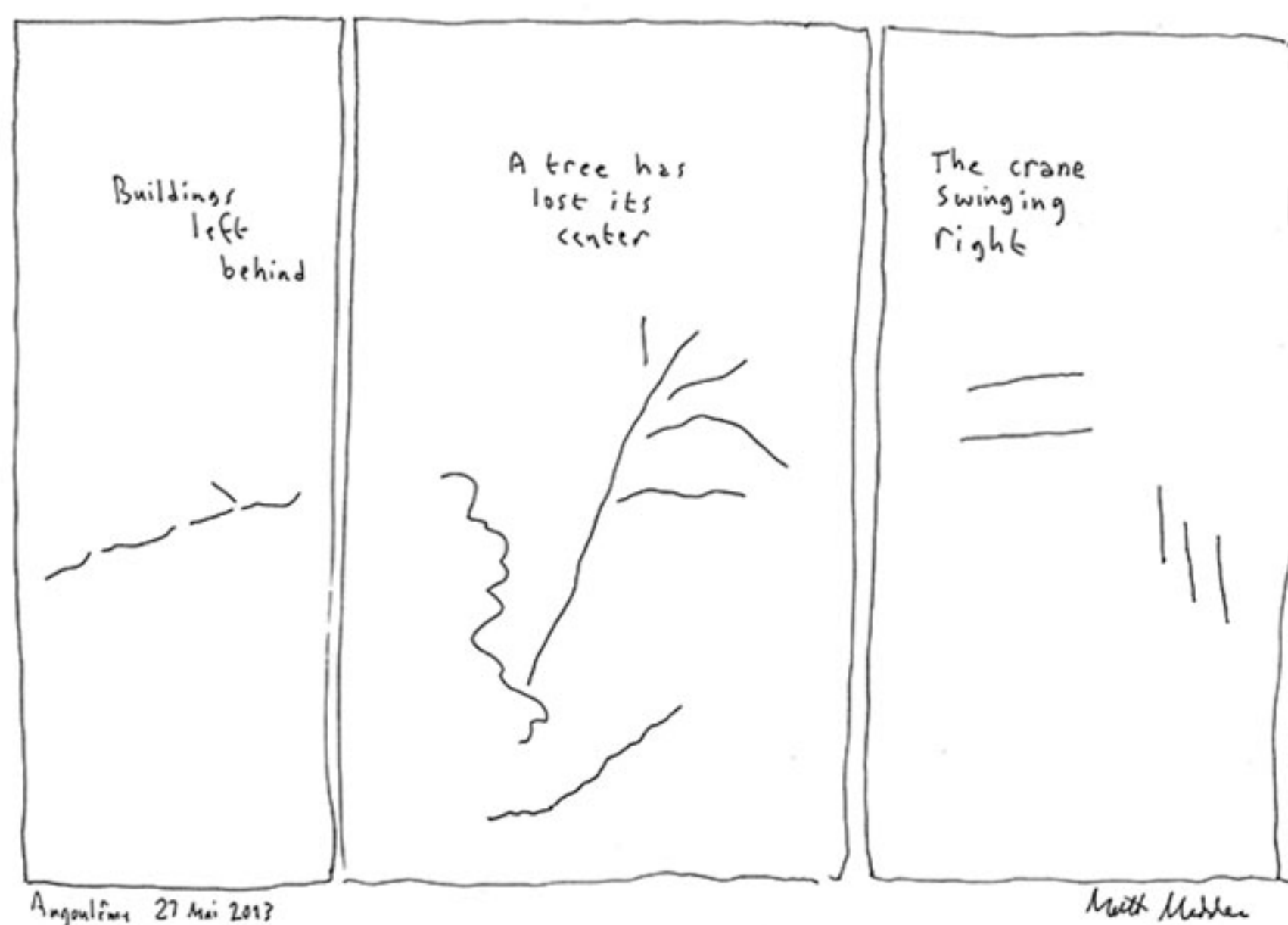


Pueden ver que aquí utilicé el principio de viñetas relativas 5-7-5, fraccionando el es-

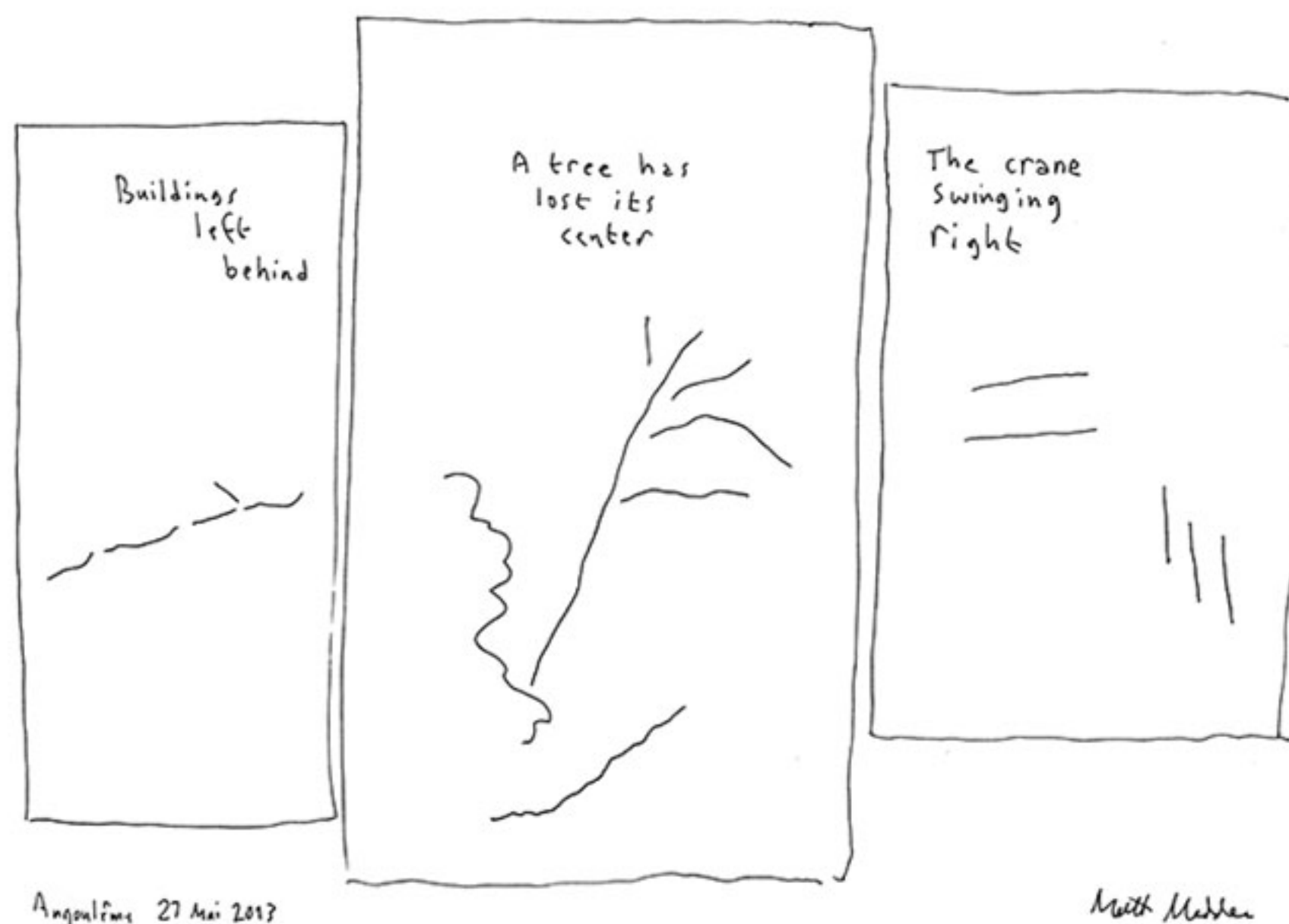
Angoulême 21 mai 2013

Matt Madden

UN OTONAL DÍA DE PRIMAVERA,  
UN HALCÓN SOBREVUELA LAS CHIMENEAS;  
CORTO MALTÉS FRUNCE EL CERVO.



A LA IZQUIERDA Y ABAJO, DOS VERSIONES DEL MISMO HAIKU:  
 DETRÁS LA SINIESTRA CONSTRUCCIÓN  
 UN ÁRBOL QUE HA PERDIDO SU CENTRO  
 LA GRÚA SE BALANCEA DIESTRA



pacio de arriba hacia abajo, a medida que el ojo desciende. El segundo cómic, justo encima de estas líneas, lo organicé horizontalmente, pensando que era un movimiento más natural para la mirada del poeta haiku que observa el entorno a su alrededor. Un aspecto curioso de la escuela de arte en que estábamos es que se ubica en una pequeña isla en el río Charente, de modo que cuando vas hasta la máquina de café, como hice yo, te encuentras con el susurro del agua que te rodea. No van a encontrar un momento más inspirador para un haiku en medio de una ciudad. Se me ocurrió que podía ser interesante traducir el conteo silábico en líneas dibujadas, de modo que en esta segunda versión dibujé cinco líneas en la primera viñeta, siete en la segunda, y nuevamente cinco en la última. Me paré en medio del río y miré hacia mi izquierda primero, luego de frente, y luego hacia la derecha.

Habrán notado que también utilicé las palabras 'siniestra', 'centro' y 'diestra' ('left', 'center', 'right' en inglés) en las tres líneas de texto. La grúa a la que hago referencia, y que el dibujo evoca mínimamente, es una grúa de construcción so-

bre un nuevo centro de estudiantes que está siendo alzado del otro lado del río.

Dibujé ambos cómics rápidamente, sin bocear o planificar mucho, con una lapicera de fuente en una hoja A4. Tuve en cuenta un detalle interesante con el que me crucé que es que se supone que los haikus deben leerse de un respiro: ¿cómo traducir la idea al dibujo, o a la lectura de dibujos?

Después de escanear las páginas, sin embargo, se me ocurrió que el segundo podría funcionar mejor con una altura de viñetas menos rígida, algo más orgánico y, nuevamente, evocativo de la estructura silábica del haiku. El resultado se puede apreciar en la imagen de arriba a la derecha.

Les animo a que pongan a prueba este ejercicio y lo adapten a su gusto. Es rápido, y no se requieren grandes preparativos ni gran habilidad artística.



## los cómics de la EC

La aventura comandada por William Gaines y Al Feldstein al frente de los tebeos de la EC Comics tuvo gran importancia en la historia del tebeo. La reconversión de la antigua editorial familiar en un hervidero de ideas generadas por algunos de los mejores autores de la historia del cómic es, a mi entender, el punto de inflexión clave en el desarrollo del *comic-book*, el momento en que el medio, relegado hasta el entonces a un divertimento infantil o adolescente, madura espectacularmente a golpe de genialidad.

Amparados en los géneros que llenaban las pantallas de cine y que tanto éxito tenían, los autores de la EC se dedicaban a poner en tela de juicio todos y cada uno de los conceptos más sagrados del ideario de la puritana sociedad de la época. El patriotismo, la familia, la bandera, eran expuestos como refugio de la intolerancia, la ignorancia y el miedo; la justicia se presentaba como corrupta o insuficiente, con criminales que conseguían engañar a sus perseguidores y que sólo recibían un castigo por extraños y rocambolescos designios divinos. Casualidades, en todo caso. Demasiadas verdades para los dirigentes de la época, que pronto vieron que esos tebeos eran un peligroso caldo de cultivo de inteligencia que debía ser parado en seco.

Y los detuvieron.

A ellos y al cómic durante casi una década.

Apoyándose en la obra de 1954, *'La seducción de los inocentes'*, del psiquiatra Fredric Wertham (un ensayo en el que se argumentaba que los cómics corrompían a la infancia y favorecían la delincuencia juvenil), las publicaciones de la EC fueron presentadas como una influencia negativa para los jóvenes e inocentes americanitos y se creó una comisión de investigación que a modo de tribunal inquisitorial puso la picota a las 'tropelías' de los autores de la editorial. La creación del Comics Code en 1954 marcó el fin de esta editorial, pero también el de cualquier intento o experiencia de madurez en los tebeos de la época,



portada del número 23 de *crime suspenstories*



sello del comics code

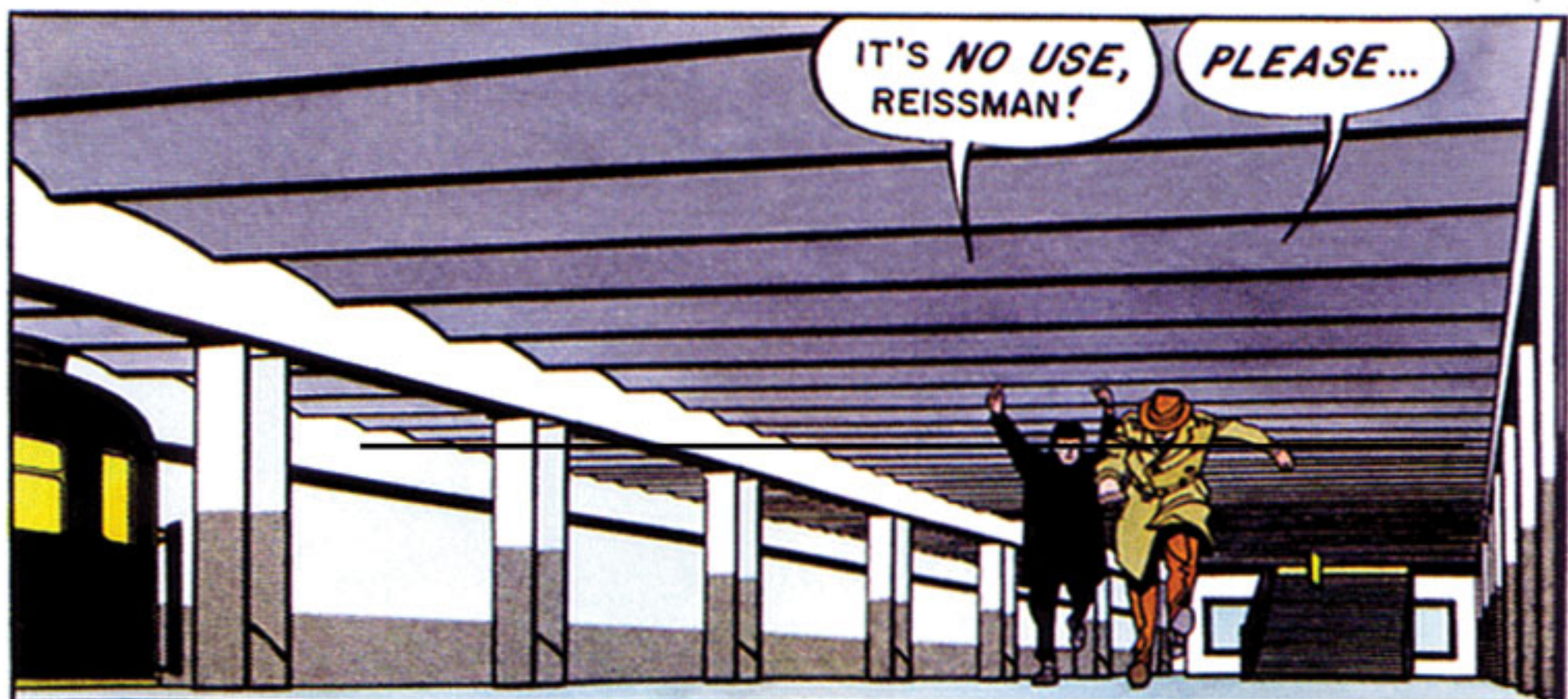
THE TRAIN GRINDS TO A STOP. THE DOORS SLIDE OPEN. HE'S COMING TOWARD YOU, CARL! RUN! THIS IS YOUR CHANCE! RUN!...



RUN... AS YOU RAN FROM BELSEN, CARL! RUN... AS YOU RAN ACROSS EUROPE, FLEEING THE LIBERATING ALLIED ARMIES! RUN, NOW, CARL... AS YOU REFUSED TO RUN WHEN THAT MAD WAVE SWEEPED OVER GERMANY... SWEEPING YOU ALONG IN ITS BLOODY WAKE!...



RUN DOWN THE LONG, EMPTY, DESERTED STATION PLATFORM, CARL! RUN FROM THIS PERSONIFICATION OF THE MILLIONS OF YOUR COUNTRYMEN WHO COULDN'T RIDE THE TIDE YOU CHOSE TO RIDE... WHO WERE CAUGHT IN ITS UNDERTOW...



secuencia de la *master race*, página 7

que obligatoriamente debían ser adecuados para niños. A ser posible, para niños tontos.

No llevar el sello del Comics Code, el distintivo que identificaba aquellos cómics que cumplían con unas estrictas restricciones de contenidos, suponía la imposibilidad de acceder a los canales de distribución habituales y, por tanto, a la defunción inmediata, por lo que la industria se plegó a sus increíbles exigencias durante treinta años.

Pero casi cincuenta años después los cómics de la EC quedan como un referente no sólo por sus historias y su atrevimiento, sino por la calidad increíble que se acumuló en sus páginas. Autores como Feldstein, Kurtzman, Craig, Kamen, Krigstein, Ingels, Wood, Williamson, Frazzetta o Crandall mostraron en sus

páginas verdaderas joyas de la narrativa gráfica. Aunque si me tuviera que quedar con un autor, ése sería Bernard Krigstein, un genio que hubiera revolucionado el lenguaje de los tebeos si no se hubiera retirado precipitadamente, cansado de las limitaciones impuestas por el Comic Code.

Para Krigstein la carga dramática se daba en el espacio en blanco entre las viñetas, que debían ser el vehículo para que el lector completara la historia. Quizás el mejor ejemplo de esto sea la increíble '*Master Race*', posiblemente, una de las mejores historietas cortas de la historia. En ella Krigstein resume el horror del holocausto en ocho páginas, pero también expresa el terrible y atroz peso de la culpa con una fuerza contundente y brutal.

La última página de '*Master Race*' es todo un libro de texto de la narración gráfica re-

FEATURING...



THE CRYPT-KEEPER



THE OLD WITCH



NO. 20  
JUNE

# TALES FROM THE CRYPT

250  
345  
CANADA



detalle de la portada del número 22 crime suspenstories



detalle de la portada de *tales from the crypt*, núm. 20

ferenciado por muchísimos autores en el que los recursos son empleados con maestría consiguiendo una línea cinética propia y definida. Sin embargo, mi secuencia preferida es la de la séptima página, iniciada con tres viñetas verticales y opresivas en las que perseguidor y perseguido se encuentran atrapados en un espacio mínimo, ofuscante, que expresa con visceralidad el horror de estar encerrado con el miedo. Una opresión que se reduce levemente en las dos siguientes viñetas al abrirse las puertas, una ligera bocanada de aire que permite al perseguido apenas unos pasos de ventaja. Insuficientes, como marcan las dos siguientes viñetas, donde vuelve la claustrofóbica oclusión vertical, presentando a dos figuras que casi se tocan, donde el perseguido va a ser atrapado... y de golpe se desemboca en la gran viñeta. Un gran plano alejado que contrasta esa opresión con un gran espacio abierto, gigantesco y profundo, que sin palabras nos lo dice todo: el horror claustrofóbico está sólo en la mente del perseguido. Sencillamente brillante, glorioso. ■

Iniciada hace más de 50 años y terminada hace más de 40, la etapa clásica de *Fantastic Four* es, aún hoy, referencia obligada a la hora de hablar del comic de superhéroes. Porque impuso un nuevo paradigma, porque abrió las puertas de un nuevo universo y sobre todo porque estaba escrita y dibujada por dos próceres del Noveno Arte en su mejor momento creativo. Vayamos en un trip bizarro a 1961, plena Guerra Fría, a ganarle la carrera espacial a los sucios comunistas de la mano de Reed Richards, Ben Grimm, Sue Storm y su hermano Johnny. Y ya que estamos, quedémonos a revivir la gloriosa primera etapa de los...

## fantastic four

### 1. PONERSE EN CUATRO

El origen de los Fantastic Four es, por lo menos, dudoso. Se sabe que fue Martin Goodman (por entonces dueño de la nada próspera editorial Marvel) quien, tras una famosa charla con los dueños de DC en aquel mítico partido de golf de 1960, decretó que los superhéroes volvían a estar de moda y que su 'coordinador-guionista-sobrino político' Stan Lee debía ponerse de inmediato a crear un nuevo título a imagen y semejanza de la exitosísima Justice League of America. Lee, por su parte, eligió a Jack Kirby como el dibujante que daría sus rasgos visuales a los nuevos personajes. Y el resto (quién creó cada cosa a instancias de quién y sobre ideas de quién) es todo muy discutible, ya que las versiones de los tres involucrados no coinciden en lo más mínimo.

De todos modos, mucho más interesante que debatir acerca de cómo nació *Fantastic Four* resulta analizar qué pasó cuando nació *Fantastic Four*, qué efectos tuvo sobre el género de los superhéroes en particular y la histo-



ria del cómic norteamericano en general. Para empezar, convengamos en que la posta que los dueños de DC le batieron casi sin querer a Goodman iba en serio: los superhéroes estaban de vuelta y casi cualquier producto inscrito en este género y de una factura digna encontraría rápidamente un lugar en el mercado y en el corazón de los fans, por lo menos hasta 1968. El notorio trabajo en este sentido emprendido por Julius Schwartz en DC, sumado al inconmensurable flujo de energía creativa descargada sobre este género por Lee, Kirby, Ditko y el resto del equipo original de la Marvel terminaría por desembocar en una nueva era de esplendor para el comic de superhéroes, denominada (por los fanáticos del género, claro) *Silver Age*, o Edad de Plata.

# THE FANTASTIC FOUR PIN-UP Page



De todos modos, hay que decir que Lee y Kirby no cumplieron al pie de la letra las instrucciones de Goodman de clonar a la JLoFA. Ya de movida, en lugar de agrupar a siete luminarias enmascaradas provenientes de distintos títulos de la editorial, los Padres Fundadores de la Marvel partieron desde cero, con cuatro personajes (encima sin máscaras, capas, ni identidades secretas que les camuflasen) creados especialmente para la ocasión. Esto los emparenta a otros héroes sin máscara y pensados desde el vamos para interactuar en una serie de protagonismo grupal, casualmente creada por el mismísimo Rey Kirby en DC: los *Challengers of the Unknown*, que datan de la Showcase n°6 (1958).

personajes' consiste en incorporar el melodrama, el carácter telenovelesco tan típico de los cómics de Marvel, que tanto Lee como Kirby manejaban a la perfección después de años y años de producir toneladas de historieta romántica, un género creado por el mismísimo Rey.

También a diferencia de DC, Marvel se embarcó (ante las primeras cifras de venta satisfactorias) en una expansión PLANIFICADA de su línea de títulos, integrados todos ellos en un único universo coherente, en gran medida por estar controlado y conducido por un guionista casi ubicuo, el prolífico Stan Lee. En esta constante expansión del deno-

El hecho de crear a los personajes con el claro objetivo de hacerlos interactuar permanentemente como grupo (y como si esto fuera poco, como familia), significó otra toma de distancia con la JLoFA. Lee y Kirby dotaron a sus creaciones de un detalle (casi inédito en los 25 años de historia acumulada en ese entonces por DC) que los definiría más que ningún otro: rasgos psicológicos muy marcados, acompañados de distintos modismos en el habla para cada personaje, frente a la tradición de los super-grupos de DC, donde los miembros eran prácticamente intercambiables y -si uno tapaba los dibujos- resultaba imposible saber a qué héroe o heroína pertenecía cada globo de diálogo. Lee y Kirby embaten también contra la unidimensionalidad y la moral unívoca de los personajes, con héroes feos, villanos nobles y reyes acuáticos calentones, pero bienintencionados. Nada que haga temblar los aportes de un Oesterheld, ni de un Jean-Michel Charlier, pero destacable en el contexto del país y del género donde trabajaban. Su otro hallazgo en el rubro 'interacción entre

minado Universo Marvel, sería *Fantastic Four* el título señero, el encargado de explorar nuevos conceptos, recuperar ideas y personajes de las etapas anteriores de la editorial (la de los primeros héroes en los '40, la de los monstruos bizarros en los '50, etc.) y fomentar la interacción entre los distintos personajes que iban surgiendo, a veces en sus propias series (*Daredevil*, *Hulk*), o a veces como reemplazo de unitarios genéricos en revistas de nombres tan ambiguos y abarcativos como *Tales to Astonish* o *Strange Tales*.

Pero además, y por sobre todas las cosas, *Fantastic Four* fue la serie que le dio su identidad definitiva al género de superhéroes.

Hasta aquí, los autores que incursionaban en esta temática lo hacían de modo ocasional, sin prestarle mayor atención o dedicación que a los otros géneros populares de las distintas épocas. De hecho, la influencia mayoritaria entre los artistas provenía de los grandes maestros de las tiras diarias de aventuras, y todos querían ser el próximo Alex Raymond, Hal Foster o Milton Caniff (por supuesto, casi ninguno logró siquiera acercárseles). Los guionistas, por su parte, aspiraban a la popularidad de Lee Falk, o en su defecto a escribir novelas baratas de ciencia-ficción y detectives (de hecho, varios ya lo hacían antes de dedicarse al cómic). Las referencias de los grandes autores que brillaban en los comic-books de fines de los '50 (Alex Toth, Gil Kane, Joe Kubert, Carmine Infantino, Murphy Anderson, Wally Wood) no tenían que ver con lo que pasaba por adentro de los comic-books, sino más bien por afuera. Kirby y Ditko en lo visual, y Stan Lee en lo 'literario', desarrollaron para el cómic de superhéroes el primer intento de rasgos, convenciones y lenguaje propios,

independientes de otros géneros y formatos, y desarrollaron -casi sin querer- una fórmula mágica, eficiente y longeva, imitada hasta el hartazgo, perfeccionada a lo largo de los años por muchísimos autores, encumbrada dos décadas después por Chris Claremont y John Byrne y seriamente cuestionada por primera vez recién a mediados de los '80, cuando Alan Moore y Frank Miller (entre otros) lograrían imponer una fórmula exitosa tan distinta del *Fantastic Four* de Lee/Kirby, como esta lo era del *Tarzan* de Foster y Hogarth.

Reeditada, recordada, venerada e incluso emulada aún hoy, 40 años después, la época de Stan Lee y Jack Kirby al frente de *Fantas-*



tic Four es, indudablemente, uno de los pilares sobre los que descansa la gran popularidad de la que gozan los cómics de superhéroes en todo el mundo. Vamos a repasarla juntos.

## 2. SE VIENE EL CUARTETAZO

Las aventuras de Reed, Sue, Ben y Johnny arrancan en Noviembre de 1961, en el nº1 de *Fantastic Four*. Aquí se nos narra, a lo largo de 25 páginas, el origen del grupo y su primer combate contra Mole-Man, el confundido -pero nunca perverso- líder de las criaturas que habitan las profundidades de la Tierra, entre las que se podían reconocer a varias réplicas de los monstruos onda Fing Fang Foom, Spragg y demás bicharracos con los que Lee, Kirby y Ditko llenaban sus revistas en aquellos años. La historia del grupo -nos cuentan- comienza cuando Reed Richards construye un cohete para llegar a la Luna antes que los soviéticos, ubicuos enemigos en aquel período caliente de la guerra fría. Para tripularlo, convence a su viejo amigo del colegio (y camarada de armas en la Segunda Guerra Mundial), el piloto Ben Grimm, y además se prenden su encantadora novia Susan Storm y su hermanito adolescente, Johnny. Pero los cálculos de Reed fallan y la nave se pierde en un sector del espacio atravesado por rayos cósmicos, que bañan al cohete y lo sacan de su trayectoria planificada. La abrupta caída de la nave hacia la Tierra termina con los tripulantes milagrosamente intactos. De entre la carcasa del cohete estropeado, emergen un Reed capaz de estirar y moldear su cuerpo a voluntad, una Sue capaz de hacerse invisible, un Johnny que se prende fuego y vuela y un Ben cuya piel es reemplazada por toscos

cascores anaranjados, de enorme resistencia. Sin salir de su sorpresa, los cuatro deciden permanecer unidos y utilizar sus poderes en defensa del Bien. Empezaba así una leyenda gloriosa.

El segundo número presenta a los Skrulls, la raza alienígena de metamorfos, de eterno protagonismo en el Universo Marvel. El nº3 nos muestra por primera vez al *Fantastic* y al Edificio Baxter, mientras que en el nº4 regresa un clásico de los '40, *Namor the Sub-Mariner*, ahora claramente enfrenta-





WE PROMISED TO BRING YOU BLACKBEARD'S TREASURE CHEST, DOOM! WELL, HERE IT IS!

GOOD! GOOD! THE GEMS IN THAT CHEST WILL HELP ME GAIN MASTERY OF ALL THE WORLD!



THOSE LITTLE BAUBLES ARE MORE THAN WHAT THEY SEEM! THEY WERE ORIGINALLY THE PROPERTY OF MERLIN, THE ANCIENT MAGICIAN! HE GAVE THEM MYSTIC POWER...THE POWER TO MAKE THEIR OWNER INVINCIBLE!



AND NOW, THAT POWER SHALL BE MINE! WITH THESE GEMS IN MY POSSESSION, NO FORCE ON EARTH CAN EVER DEFEAT ME!



REED! THE GEMS WERE SCATTERED TO THE BOTTOM OF THE SEA DURING THE STORM!! WHAT IF SUB-MARINER\* SHOULD EVER FIND THEM??!

WE'LL JUST HAVE TO PRAY THAT HE NEVER DOES, TORCH!



WHA--?? CHAINS!! WORTHLESS CHAINS!! I'VE BEEN TRICKED!

YOU'RE GONNA BE MORE THAN THAT, BROTHER! LET'S GET 'EM, GUYS!



FOOL!! YOU THINK YOU CAN DEFEAT DOCTOR DOOM SO EASILY??!

YEAH!! JUST WATCH ME!



HEY!?!?

IT'S NOTHIN' BUT A ROBOT!



NATURALLY! I AM IN A HIDDEN ROOM ABOVE YOU! A ROOM FROM WHICH I SHALL NOW PRESS A BUTTON DRAINING YOUR CHAMBER OF ALL OXYGEN! FAREWELL, FANTASTIC FOUR!

\*"SUB-MARINER" SEE FANTASTIC FOUR, ISSUE #4 MAY

Ghost y sus simios inteligentes, Mad Thinker y sus androides, el Super Skrull, Rama-Tut, Hate Monger), algunos personajes secundarios (entre los que se destaca claramente Alicia Masters, la escultora ciega que se enamora de Ben) y conflictos (bastante forzados, por cierto) con otras luminarias de la editorial como Spider-Man, Hulk, los Avengers y los X-Men. El entintado de Dick Ayers sobre los lápices de Kirby tampoco ayuda, con lo cual los 28 primeros números de la serie -si bien valiosos- no alcanzan para que hoy estemos realizando este homenaje.

Pero el nº29 (Ago.1964) ya pega un sacudón grosso. A la incorporación de Chic Stone en las tintas, se suma la primera aparición de un personaje de inmensa chapa, el Watcher, en la mítica "It Started on Yancy Street", primera escaramuza cósmica sorteada con éxito por Lee y Kirby. Pronto muere el padre de Johnny y Sue (nº32), aparecen Diablo y Dragon Man, Reed y su novia se comprometen para casarse y en el nº36 debutan los Frightful Four, cuya primera formación integran el Wizard, Paste-Pot Pete, Sandman (el enemigo de Spidey) y Medusa, la primera dama de

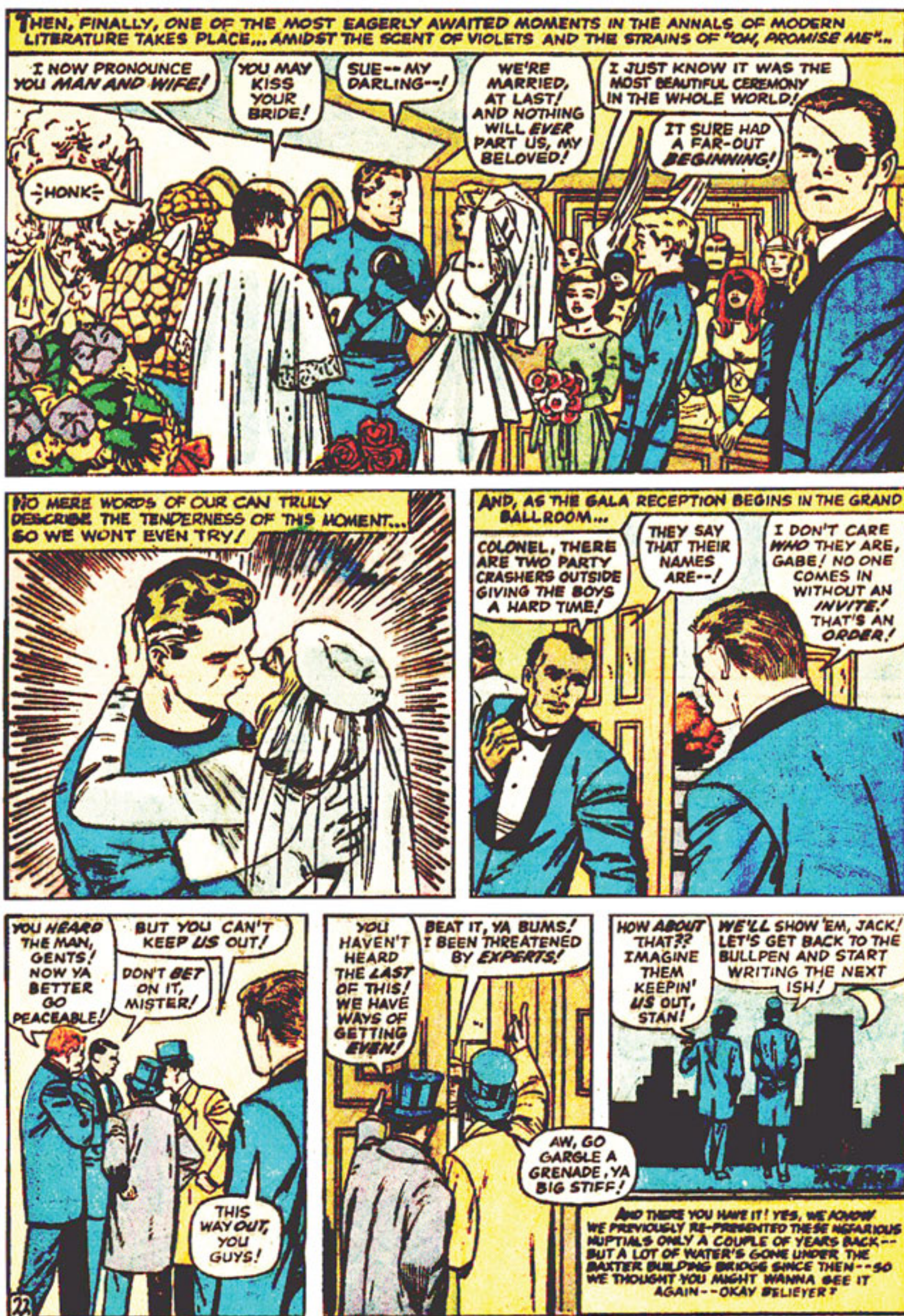
do a la Humanidad y atraído por la belleza de Sue, cuyo amor le disputará a Reed en un magnífico triángulo. El elenco realmente protagónico de la serie se completa en el nº5 (Jul. 1962) con el debut del antagonista por antonomasia del cuarteto y, a la sazón, principal villano del Universo Marvel: el impresionante Dr.Doom.

De ahí en más y con las bases ya establecidas, se sucede una serie de aventuras menores, donde se van sumando villanos de gran potencial (Puppet Master, el soviético Red

los Inhumans. Este grupete reaparece varias veces en los números subsiguientes y entre los nºs 43 y 44 encaja el Annual 3, donde Sue Storm se convierte en Sue Richards, en una boda irrepetible, a la que asisten casi todos los héroes y villanos que existían en la Marvel de aquel entonces. Un flash.

### 3. EL CUARTO PODER

Y acá sí, se pudre todo. El inmenso potencial de la serie estalla a full después del casamiento y Lee y Kirby, ya asentados, ya

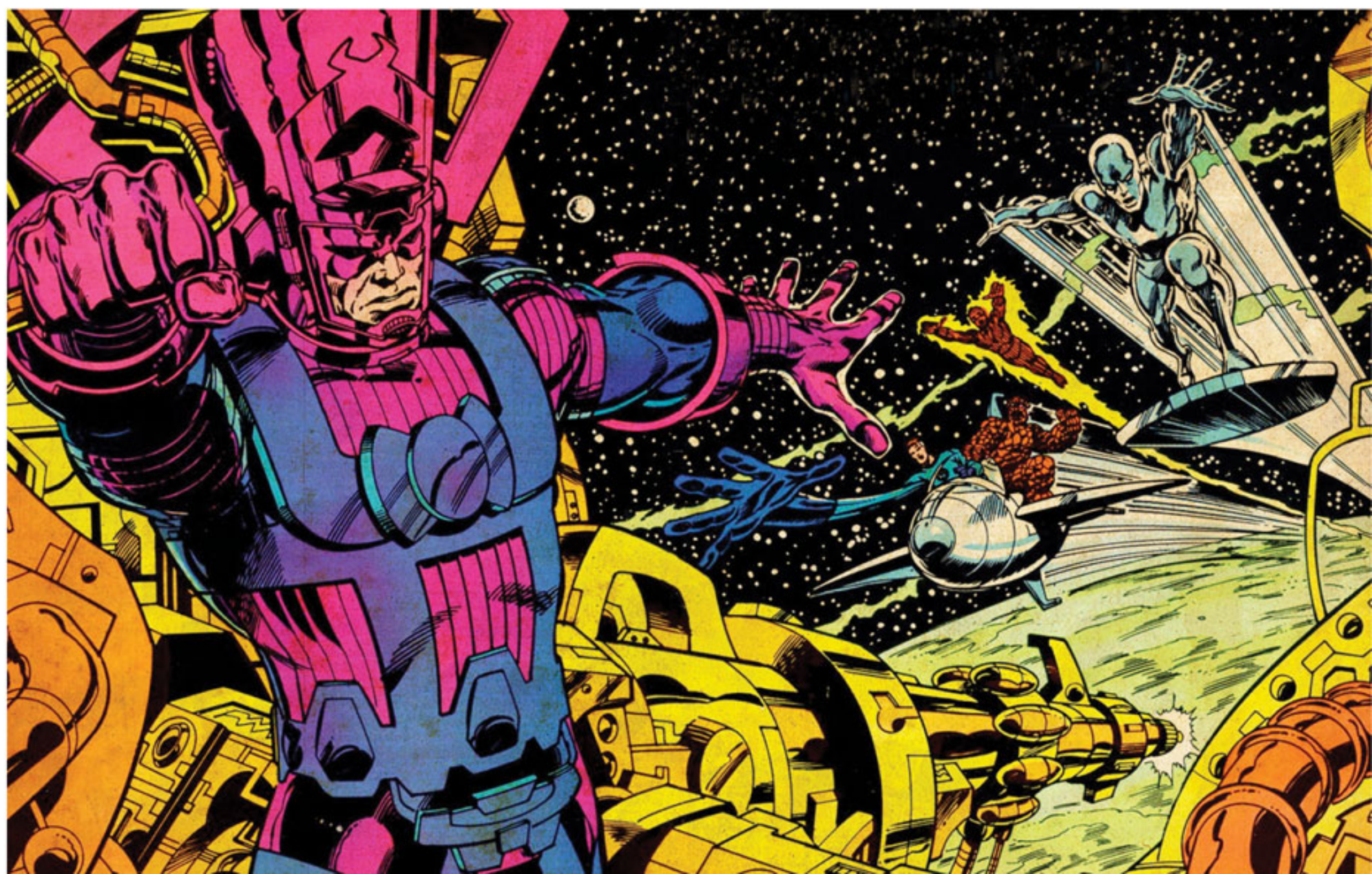


roja Wyatt Wyngfoot, compañero de cuarto de Johnny en el Metro College.

Como si esto fuera poco, el n°51 presenta el mejor unitario de esta época (y vaya uno a saber si no de la historia), el clásico *This Man, This Monster*, donde se explora a fondo la compleja personalidad de Ben Grimm y, de paso, se retoma el concepto de la Zona Negativa, presentado casi al pasar en la saga de los Inhumans. La acción no da respiro y en los n°s 52 y 53 el cuarteto se topa con el enigmático Black Panther, rey de Wakanda, y tras la machaca entre héroes que ya es casi de rigor, se viene el combate contra el poderoso villano sónico Klaw, con la hiper-tecnificada nación africana como escenario.

En toda esta etapa (desde el fundamental n°44), los lápices de Kirby se combinan a la perfección con el trabajo del mejor entintador que pasara por la serie, el maestro Joe Sinnott, quien le suma potencia, dramatismo y expresividad a las arrolladoras imágenes del Rey. Black Panther, los Inhumans, e incluso el Silver Surfer se convierten en personajes recurrentes de la serie y es este último el que se las ve negras contra el Dr.Doom en la estremecedora tetralogía que abarca los n°s 57 al 60. Tras el debut de Blastaar, crece un sub-plot que involucra a los Inhumans y a una raza muy relacionada con estos, los Kree, y pronto los FF deben vérselas con Ronan the Accuser y la temible Inteligencia Suprema. Esto empalma con la aparición (envuelto para regalo en un misterioso capullo) del poderoso y enigmático Him, quien luego tomaría el nombre de Adam Warlock (n°s 66 y 67). Justo después, en el Annual 5 (en medio de un mega-kilombo entre los FF, los Inhumans, la Pan-

canberos en esto de revolucionar todos los meses el comic de superhéroes, tiran el universo por la ventana. Entre los n°s 44 y 47, se desarrolla la primera saga de los Inhumans, en un clima tenso, prolífico en contradicciones, con personajes que se relacionan de modo ambiguo, sin distinciones tajantes entre malos y buenos. Aquí Johnny conoce a Crystal, la más joven de la familia real, y -predeciblemente- arde en llamas (¿se entiende?). La historia de los Inhumanos empalma sin solución de continuidad con la saga más recordada de los '60: la trilogía de Galactus, que recorre los n°s 48 al 50 (Mar-May. 1966) y presenta por primera vez al devorador de mundos y a su heraldo, el noble Silver Surfer, originalmente incorporado al guión por un capricho de Kirby y luego una pieza fundamental en el Universo Marvel. No tiene mucho sentido contar el argumento, apenas subrayar que en el n°50 debuta otro miembro importante del elenco secundario, el piel



FANTASTIC FOUR SPECIAL  
ALL NEW!  
NOT A SINGLE REPRINT!  
MARVEL COMICS GROUP  
25¢ IND. 5 NOV

KING-SIZE SPECIAL!

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

# Fantastic Four

FEATURING:  
THE INHUMANS!  
THE BLACK PANTHER!  
AND  
A MOST SURPRISING ANNOUNCEMENT FROM MR. FANTASTIC!



tera y el zarpadísimo Psycho-Man), Sue anuncia nada más y nada menos que su embarazo.

A partir de ahí, ya no es lo mismo. Las desinteligencias entre Stan Lee y Jack Kirby se intensifican, al igual que la disconformidad de este último con la forma en que Marvel (ahora una editorial próspera y poderosa) trata a su máximo exponente. Sin ganas de discutir, Kirby opta por hacer su trabajo y punto, sin volcar en las revistas de Marvel su inagotable creatividad. No es casualidad que de 1968 en adelante *Fantastic Four* casi no sume nuevos personajes o conceptos, sino que se vuelque a visitar las ideas de los años anteriores.

En medio de una larga saga contra el Thinker, Crystal (ahora amigovía de Johnny) va cobrando más y más protagonismo en detrimento de

Invisible Girl, que durante la dulce espera se aleja de la acción. De hecho, entre los números 80 y 95, Sue aparece de modo espaciado y en un rol secundario, mientras que la pelirroja de poderes elementales se incorpora oficialmente al cuarteto en el n°81. Entre el *Thinker* y el *Annual 6* (donde, efectivamente, nace Franklin Richards, no sin antes una trepidante odisea de Ben, Reed y Johnny por la Zona Negativa y el primer combate con el despiadado Annihilus), se suceden historias menores (incluso una con Galactus) y algunas directamente absurdas, como la del n°80 contra Tomazooma, el Tótem Viviente. Ya con Crystal como miembro activo (en realidad, el miembro activo era el de Johnny, que se hacía las auténticas pajas de fuego), volvemos a visitar a los Inhumans, a Mole-Man, a los Skrulls (en una saga copada, donde Ben es vendido como esclavo a un traficante interestelar) y a los Frightful Four, en el n°94, donde debuta el último aporte de Lee y Kirby al Universo Marvel, la misteriosa Agatha Harkness, contratada por Sue como niñera de Franklin.

Nos quedan por recorrer varios unitarios sin mayor trascendencia (pero con Sue de nuevo en acción) y después sí, llega el infame n°102 (Sep.1970), que marca la ruptura del Dream Team más grosso de la historia de la Marvel (Lee-Kirby-Sinnott) y el promocionadísimo pase del Rey a las filas de la DC. Si todavía tenías dudas de por qué solemos mencionar a 1970 como el año en que termina la *Silver Age*... ahí tenés. —



## cómo dibujar una página de cómic

**En el tutorial de hoy vamos a explicar cómo dibujar páginas de cómic a partir de unos originales publicados en la revista Cenizas.**

Para realizar este tutorial sobre dibujo de páginas de cómic he decidido contar con la ayuda de mi buen amigo Santiago Fernández, editor de la revista Cenizas y autor también, con quien ya he trabajado antes, y a mi parecer de los mejores guionistas del medio. Le he pedido permiso para mostrarles las dos primeras páginas de su guion para que vean paso a paso todo el procedimiento que llevo a cabo para realizar las páginas.

Guionista y dibujante deben tener mucha comunicación (a menos, claro, que sean la misma persona) y deben formarse una idea del trabajo que quiere hacerse. Así pues, Santiago me platicó primero de su idea para este guión, que se llamó 'Babel: El Brujo y el Revólver'. A mí me gustó. Él le dio forma y me mandó entonces el guion, que me pareció perfecto. No había que hacer ningún cambio; todo estaba muy claro, así que solo restaba ponerse a trabajar.

En el guion, que es muy parecido a un guion para cine, la página me llegó como se ve a la derecha.

Con esto, mentalmente ya tengo una idea de la escena. Además, el guion me da completa libertad, pues solo serán imágenes; no tengo que hacer espacios para los textos, así que me puedo concentrar completamente en la parte visual.

Lo primero es tener el material adecuado. Como aquí en el puerto de Veracruz no venden cartulina opalina blanca en doble carta, tengo que comprarme yo mis pliegos de opalina y recortar mis propios cartones. De cada

### Página 1

1.- El cielo está claro; es mediodía. Toda la historia se desarrolla dentro de un clima caluroso seco. Un paraje rural típico de la zona centro de México con mastizales a medio brotar, senderos polvorientos, el ocasional maguey. El sendero en algún momento se cruza con una carretera, en la cual a lo lejos se vislumbra un vehículo.

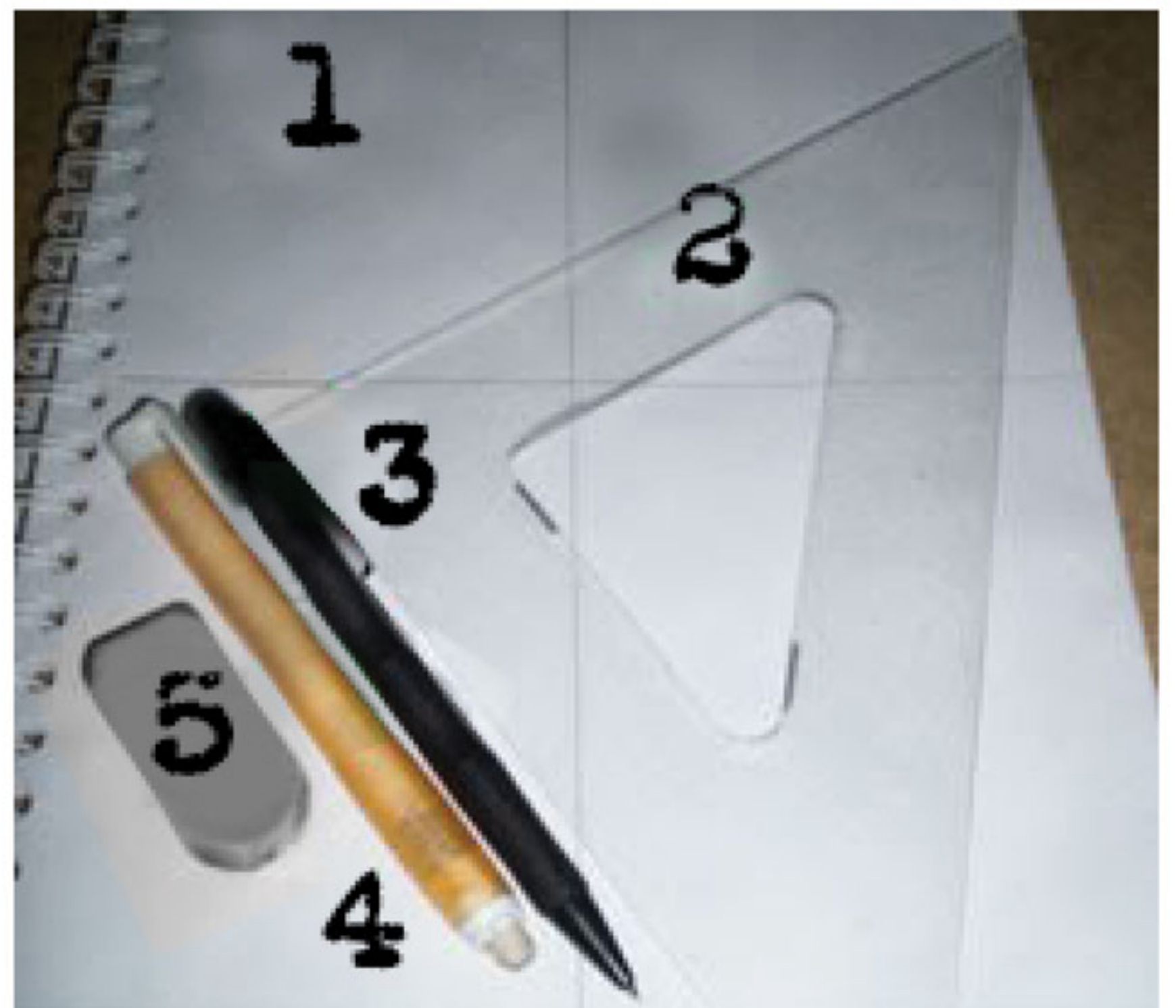
2.- Un camión de pasajeros de cuarta clase hace parada al cruce del camino de terracería y la carretera.

3.- Las botas de Babel, ya puestas sobre la terracería.

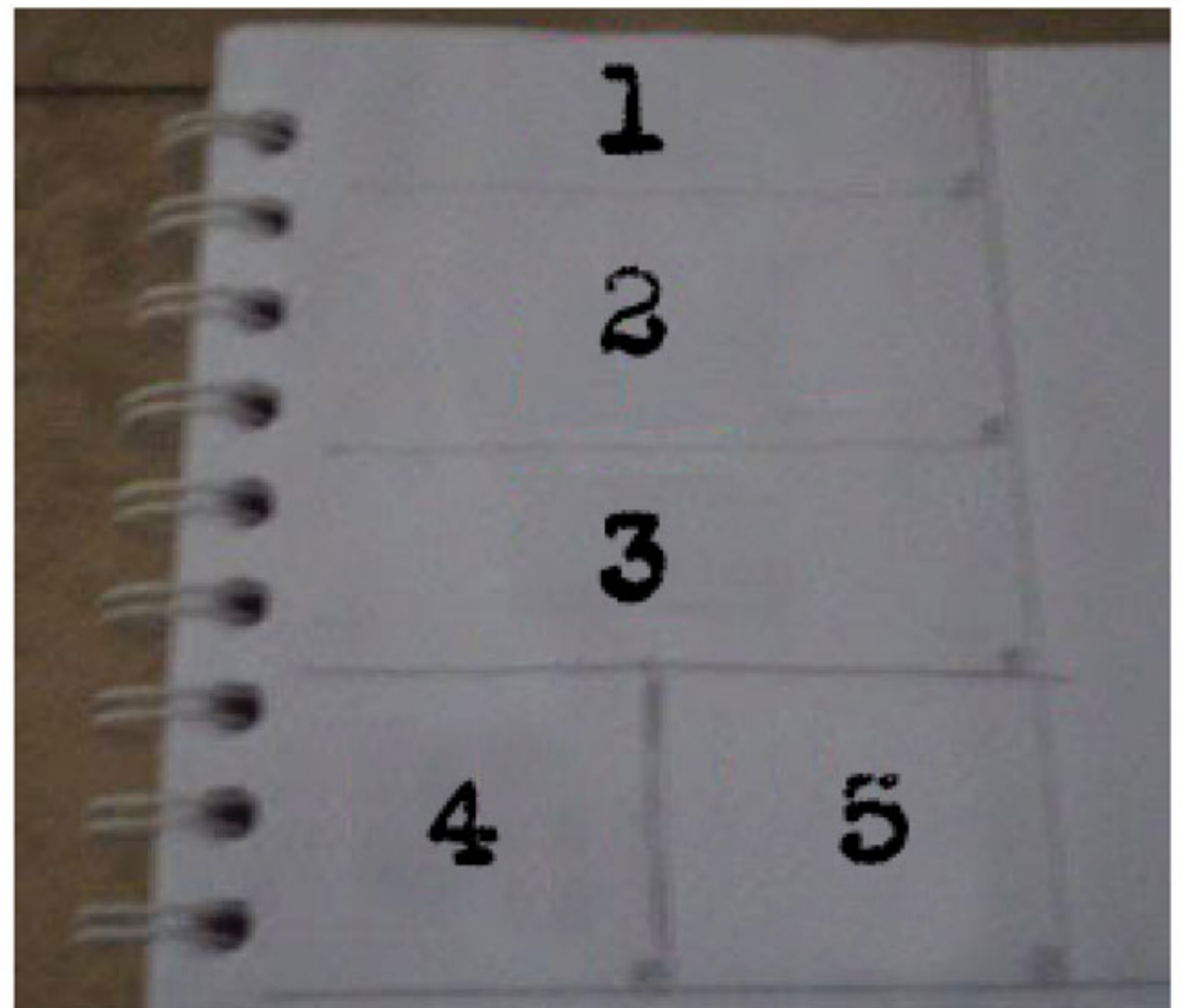
4.- **Plano abierto:** Babel, de espaldas a nosotros, que usa un sombrero de paja blanco, una playera sin mangas negra, mezclilla y carga un backpack algo pesado en donde se puede ver su zarape característico envuelto y amarrado con un cordel, internándose en el sendero.

5.- **Plano abierto:** El camino arenoso ha llevado a Babel dentro de lo que parece una finca. En primer plano, maderas que figuran un corral, una típica casucha rural hecha de adobe, madera y plásticos. Gallinas merodeando por todos lados. Babel caminando a sus aires, aun sin nosotros poder verle el rostro claramente. En último plano, la alambrada que delimita la finca.

pliego salen tres cartones en tamaño carta y todavía sobra un cachito más; guárdenlo, servirá mas adelante para hacer experimentos. Una vez que recortemos nuestros cartones en doble carta, solo vamos a necesitar cinco cosas para empezar a preparar nuestra página, todas presentes en la imagen de la imagen de arriba de todo a la derecha: 1-una libreta para hacer nuestros bocetos (el cómic, pero en borrador y en chiquito), 2-una escuadra, 3-un portaminas, 4- una goma de lápiz para los detallitos, y 5-una goma de migajón para borrar superficies grandes. Por si se lo preguntaban, yo utilizo puntillas 0,5mm HB marca Azor... o las clásicas de wearever.

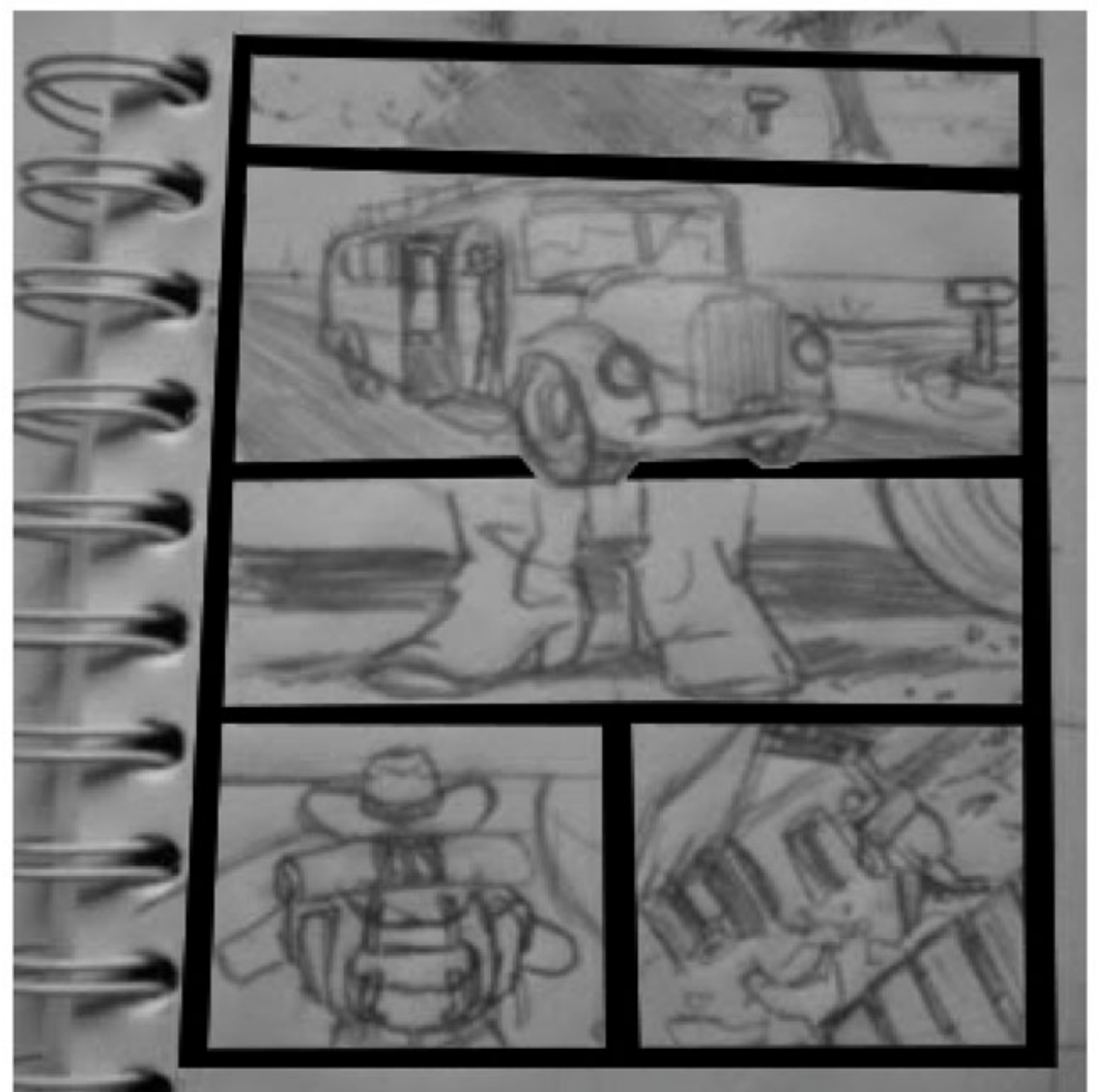


Con todo esto listo, divido la página de la libreta en cuatro, y en el recuadro superior derecho hago el boceto de lo que será la página 1. Para mí el lector tiene que quedar prendado a la historia desde la primera página, es mi invitación para que siga leyendo, y la forma de hacerlo es llamando su atención. ¿Cómo lo hago yo? Busco la viñeta que pueda tener más impacto visual en la página, y decido que será la viñeta número 2, por lo que reparto los recuadros, y dejo el espacio mayor para esa viñeta, como se aprecia en la segunda imagen. Debe haber un balance, la historia siempre debe leerse bien de izquierda a derecha, así que no me meto en problemas de superponer recuadros sobre otros en la primera página, quiero que se lea fluido y que impacte, que el lector sienta la necesidad de saber qué sigue...



Con los recuadros listos dibujo casi de manera literal lo que esta en el guion. El primer boceto es solo para darme una idea de las escenas que van a verse; lo más probable es que en el camino vaya haciendo modificaciones, pero esto me sirve de guía para ubicar 'movimientos de cámara', 'acercamientos' o 'vistas', como se aprecia en la imagen de la derecha, abajo.

Después del boceto me voy a Google y bajo imágenes que me van a servir de referencia. Normalmente me tomo como una hora buscando imágenes y llego a recolectar casi siempre unas 200 o 300 por página. Por supuesto, al final solo sirven unas seis o siete, pero en este punto todavía no sé exactamente cuál me va a servir. Y con esto les dejo por este número: en el próximo les mostraré cómo comenzar el dibujo en la página y qué cosas tener en cuenta. ■



El autor cree conveniente detener de nuevo la narración, ahora definitivamente, para explicar que Akira empieza a percibir como el señor Solanki empieza a hablar pero sin embargo observa que ya no mueve los labios. La transferencia de datos en forma telepática ha comenzado, así que a partir de ahora, la descripción de los pensamientos de Akira y el señor Solanki se van a empezar a obviar. A partir de este momento, la transferencia de información de la unidad de memoria del señor Solanki a la unidad de memoria de Akira se va a transcribir de una forma más parecida a lo que realmente está sucediendo en el relato, es decir, una serie sencilla de preguntas y respuestas. Las preguntas las formulará Akira, las respuestas las responderá el señor Solanki. Akira había formulado una pregunta importante justo antes de que el señor Solanki dejara de mover los labios: además de la simple supervivencia de Akira, ¿cuál es el otro motivo por el que el señor Solanki ha estado durante los últimos cuatro años en un mundo condenado por su autodestrucción?

SEÑOR SOLANKI: Obviamente, ha habido otra razón por la que yo he estado aquí durante los últimos cuatro años, que aunque no lo parezca, han sido los cuatro años más productivos pensando en términos estrictamente económicos.

"Poco después de la duplicación de nuestra mente, cuando tú ya estabas viviendo tu nueva vida virtual, los miembros del equipo que desarrolló la cápsula de terbio fuimos contactados por el dirigente de un colectivo de expertos en economía para hacernos una proposición. Desconozco a día de hoy cómo pudieron enterarse de que habíamos conseguido hacer el duplicado del contenido de nuestras mentes a través de la cápsula de terbio y hacer copias

de seguridad humanas robando nuestros propios cuerpos, pero el caso es que sabían quiénes éramos, y sabían hasta los más mínimos detalles de nuestras vidas. Se trataba de una especie de facción de grupos de oposición al Volcado que se formaron a raíz del comienzo de su comercialización y que defendían la vida como la habíamos conocido siempre. El colectivo se llamaba, o se llama, KRA, una clara alusión a todo lo contrario que ARK representaba. No se declaraban realmente anticapitalistas, ya que según ellos el capitalismo no era en sí un mal sistema, pero sí abogaban por un uso más responsable de los recursos y de los flujos de capital, una utopía en aquellos años.

"Como te digo, eran un grupo de expertos en economía que habían realizado simulaciones en futuro del rumbo que el sistema capitalista acabaría por tomar una vez el Volcado se hubiera completado a escala global, y vieron en ello una oportunidad para resetear el sistema, de guardar un sistema viciado y autodestructivo en una caja bien cerrada y enviarlo lo más lejos posible, concretamente, enterrarlo bajo las rocas del desierto de Atacama. Y eso, como ves, es lo que ha ocurrido. El Volcado hizo posible que las finanzas y todas, absolutamente todas las transacciones económicas quedaran limitadas al sistema que ARK creó, vendió y monopolizó. Los grandes lobbys y grupos empresariales entraron en el negocio y se integraron completamente en el videjuego universal en el que se convirtió el mundo, si me permites utilizar términos del lenguaje anterior al Volcado. Las grandes corporaciones financieras entraron en el negocio que suponía el mastodóntico proyecto de ARK porque la práctica totalidad de las sociedades que utilizaban el noventa por ciento del dinero que se movía en el mundo iba a adquirir el Volcado, así que todo el sector finan-



ciero, los amos de todo ese dinero, se incorporaron con mayor o menor participación, y también dejaron de existir en el mundo anterior, así que todo salió según lo previsto. Para aquellos expertos que contactaron con nosotros, el Volcado era una oportunidad que había que aprovechar para volver a cero, pero había que asegurarse de que sus simulaciones eran correctas y que el sistema acabaría por engullirse a sí mismo, una vez estuviera totalmente sellado. Había que aprovechar aquella oportunidad que se presentaba y dejar que todo siguiera su curso.

"Pero necesitaban a alguien de nuestro equipo de ingenieros y programadores que conociera bien los entresijos de los diferentes sistemas que ARK creó para el Volcado y sobre todo, las puertas de entrada y salida. Además, necesitaban también poder utilizar un satélite porque las comunicaciones iban a ser indispensables para desarrollar la actividad que deseaban, principalmente para difundir los resultados a medida que se fueran produciendo. Fue fácil para nosotros poder apropiarnos de uno de los satélites que cayeron en desuso cuando el Volcado finalizó. Pudimos elegir, porque el sistema de ARK iba a estar enterrado en un lugar muy remoto en un desierto, así que las comunicaciones vía satélite iban a desaparecer, con lo que todos los satélites de comunicaciones dejaron de ser utilizados. Después de muchos años de reuniones, entrevistas, simulaciones, acuerdos, desacuerdos, y varias altas y bajas, se tomó la decisión de que entre otros, fuera yo, es decir, tú, quien pasara el último período de existencia del mundo cuántico dentro del sistema para comprobar que todo sucedía según lo previsto. Por eso entré como consultor de ARK, fue fácil poder vender los servicios de consultoría a una compañía que siendo la que dominaba

las finanzas mundiales, nunca tuvo un rumbo coherente y decidido, lo que permitió realizar todas las auditorías necesarias para detectar si las previsiones se iban cumpliendo.

"A todos nos movió la necesidad del ser humano de volver a encontrarse con su verdadera identidad, y el dinero, o mejor dicho, el sistema que se orquestó a su alrededor, se había convertido en el significante de lo universalmente deseable, a pesar de que se había creado para facilitar las transacciones o evaluar las deudas. Pero debido a la capacidad del ser humano de sacarlo todo de quicio, el dinero se había convertido en una especie de mediador universal, que todo lo podía. La moneda había surgido en una relación de comunicación e intercambio, más o menos como la palabra, así que la moneda siempre fue algo inherente al ser humano. Pero con el dinero apareció un mundo simbólico que acabó devorando a la realidad, y era necesario actuar. Crear un mundo virtual basado en transacciones económicas, lo que ARK ideó como solución a todos los problemas, era en sí la solución definitiva al verdadero problema: la manía del ser humano de duplicar el mundo real con un mundo simbólico. Y ese mundo simbólico lo estaba sirviendo ARK en bandeja.

AKIRA: Entonces, ¿el problema es el ser humano en sí?

SEÑOR SOLANKI: Más que el ser humano en sí, el problema es la tendencia humana a las metáforas y los símbolos. El problema real es la capacidad de abstracción que tiene el ser humano.

AKIRA: ¿Por qué ha venido a buscarme, a sacarme al mundo real? No habría sido más fácil dejarme morir con el resto?

SEÑOR SOLANKI: No eres el único, nos hacía falta traer cierta información

aparte de la que yo he podido recopilar estos últimos cuatro años. Al fin y al cabo y a efectos prácticos, tú en este momento eres simplemente información, no tienes cuerpo, sólo eres una lista muy larga de ceros y unos, y esa lista es sumamente útil en el mundo que te espera cuando acabe esta transferencia. Información sobre toda tu vida aquí. Sobre el Volcado desde el principio, ya que tú fuiste uno de los primeros. Pero no es un proceso técnicamente fácil, hay algunos casos más como el tuyo, pero se pueden contar con los dedos de una mano. La información recopilada a través de mi unidad de memoria junto a la que estamos recopilando con la tuya es sumamente útil para crear un modelo económico estable y menos autodestructivo.

AKIRA: ¿Acaso existe, pues, algún modelo económico estable?

SEÑOR SOLANKI: Probablemente no, pero ahí afuera estamos intentado construir sobre otras bases diferentes. Probablemente volveremos a equivocarnos, probablemente volverá a haber problemas, pero intentamos aprender de los errores.

AKIRA: Habla en primera persona.

SEÑOR SOLANKI: Sí, pronto empezarás a entender que existen micro-sociedades que no necesariamente comparten el medio geográfico, sino micro-sociedades conectadas a través de la tecnología vía satélite que aglutinan a grupos de personas con metas e ideales similares y se están poniendo en marcha nuevos modelos sociales, políticos, pero sobre todo, económicos. Por eso era tan importante disponer de satélites de comunicación. El conocimiento ha de abrirse paso.

AKIRA: ¿Y bien?

SEÑOR SOLANKI: El capitalismo siempre se centró en la acumulación de riqueza, en lugar de centrarse en las necesidades de los hombres, que deberían ser el verdadero baremo de la prosperidad, entendida no sólo en términos cuantitativos sino cualitativos. Uno de los errores del sistema es que el beneficio de uno solamente provenía del perjuicio sufrido por otro u otros, lo que en la antigüedad se conocía por conquista. Antiguamente una conquista era el más honroso de los modos adquisitivos. La adquisición de bienes se convirtió en una manera de conseguir pequeñas conquistas, y el instrumento, el arma de conquista era el dinero.

"También hay que reconocer que el sistema capitalista y el comercio de dinero infinito fueron buenos en su día para acabar con los oscuros tiempos medievales, pero en realidad, el afán de conquista nunca desapareció, tan sólo se cambiaron víctimas y verdugos, ganadores y perdedores, conquistados y conquistadores por compradores y vendedores, o viceversa, ya que la base del capitalismo siempre se sostuvo sobre el hecho de que la parte del producto que no exigía ser consumida inmediatamente, el excedente, podía pertenecer a cualquiera y cambiar de manos en un tiempo relativamente rápido. La velocidad a la que llegó a circular el dinero invitaba a creer en portentos que rayaban lo mágico, en lo misterioso, que en manos poco escrupulosas tuvieron efectos catastróficos, como sabes. Recuerda la leyenda del Rey Midas. Murió de hambre porque todo lo que tocaba se transformaba en oro. El capitalismo fue un gran invento de organización social, con un defecto fatal: el bien social siempre era superado por los propios fundamentos del sistema.

AKIRA: ¿Quiere decir que el dinero ha de ser eliminado?

SEÑOR SOLANKI: De ninguna manera. El dinero es necesario. Como te digo, el ser humano necesita asignar símbolos y crear metáforas, es algo inherente en todos nosotros, en nuestro cerebro biológico. El dinero es un símbolo. Esta transferencia de información te irá introduciendo en los nuevos sistemas que se están probando, todos ellos en una fase bastante embrionaria, pero es al menos un principio. El dinero no es en sí un problema, sino el uso que se haga de él en relación a los recursos, y de eso te voy a hablar un poco más tarde. Antes debes saber que lo primero que ha habido que cambiar es el modo de medir la prosperidad.

"En las nuevas economías que se están creando, ha sido posible distinguir la parte de la producción que se deriva de recursos exhaustibles y la que proviene de recursos reproducibles, así como la parte del consumo que representan los desperdicios y la que supone una nueva contribución al sistema productivo. Contabilizar la producción de bienes y servicios en una sola unidad de medida era un error, ya que no tenía en cuenta el desgaste de los recursos naturales. Por tanto, no es tan importante que la producción deba aumentar si eso conlleva un agotamiento excesivo de los recursos naturales. El crecimiento económico en términos cuantitativos se ha vuelto a formular y no es una meta en sí mismo, ya que en la mayoría de los casos, el crecimiento económico tan sólo era un medio para hacer un reparto desigual de la riqueza, algo que como sabemos, tiene unas consecuencias no del todo buenas. En algunos casos, es preciso que la producción disminuya en lugar de aumentar, aunque controlar el decrecimiento también es importante. Las medidas esenciales del éxito de las nuevas economías no son la producción ni el consumo, sino la naturaleza, la

calidad y la complejidad de las reservas, incluyendo al ser humano como reserva natural, intelectual y social. Ten en cuenta que en el sistema que se ha autodestruido se había excluido por completo el concepto de capital reserva. Si se dedica la debida importancia y control al mantenimiento de las reservas, no sólo las naturales, también las sociales e intelectuales, cualquier cambio tecnológico que redunde en el mantenimiento del total de las reservas es una ventaja. Hablo de las reservas intelectuales como el mismo ser humano como individuo, ya que las capacidades de computación y procesamiento de información del cerebro humano ha de considerarse también un bien a preservar. Más tarde te daré más detalles de cómo se están probando nuevas formas de contabilidad y administración no sólo monetarias.

"Hay que tener en cuenta que la disponibilidad de los recursos y el espacio medioambiental no es infinita, así que hay una limitación que viene marcada por los recursos y por la magnitud de la población mundial, aunque esto último en la actualidad no es un problema, pero encontrar un estado estacionario ha de ser una prioridad, y en eso estamos trabajando. El planeta tiene una capacidad de regeneración inesperada. La no utilización de combustibles fósiles, la poca población humana viva y la caída de producción química que se ha dado por razones que son obvias, ha hecho que el proceso de calentamiento global haya retrocedido y los ecosistemas se están recuperando de una forma extraordinariamente rápida. La capacidad de regeneración del planeta es asombrosa. Esto es ahora un buen punto de partida, pero como te decía, hemos de aprender de los errores, y como el modelo económico antiguo no disponía de una vía sencilla para lograr el estado estacionario

recomendable, ya que su dinámica natural lo impulsaba hacia la expansión o el colapso, se están replanteando bases de sistemas que no descartan el crecimiento con tendencia a cero.

"La buena vida como se entendía antes del Volcado no podía durar eternamente porque era tremendamente injusta y eso producía muchos problemas existenciales, así que el dilema del crecimiento económico se presentaba como la imposibilidad de lograr una prosperidad duradera. De todo esto hemos tenido que ir aprendiendo y analizar realmente cuáles son los costes de nuestra existencia en la Tierra e intentar compensarlos no solamente con la producción de bienes, sino en la renovación de los recursos. Hemos tenido que darnos cuenta de que los bienes materiales eran representantes defectuosos de nuestros sueños, a pesar de que nuestros sueños nunca eran suficientes para alcanzar la felicidad, y supongo que a estas alturas ya te habrás dado cuenta de que la felicidad ha sido siempre un concepto humano que el cerebro es incapaz de procesar correctamente. Esto ya lo hemos asumido. Digamos que en este sentido, nos hemos vuelto mucho más prácticos.

AKIRA: Pero el ser humano siempre ha cuantificado el valor de las cosas, supongo que eso sigue siendo así y además, me ha dicho que el dinero debe seguir existiendo.

SEÑOR SOLANKI: Exacto, el dinero debe seguir existiendo, pero se han puesto en marcha nuevos modelos a fin de evitar un colapso financiero, que siempre es un gran inconveniente.

AKIRA: ¿En qué consisten esos modelos?

SEÑOR SOLANKI: Piensa tan sólo un poco. ¿Cuál es la única manera de evitar que

todo el sistema financiero caiga? ¿Acaso se debe sostener un edificio sobre una sola columna?

AKIRA: Entiendo. Hay que apoyar el sistema en diferentes partes.

SEÑOR SOLANKI: Exacto. Veo que la transferencia de información se está llevando a cabo de una forma excelente.

"Se han definido nuevas variables macroeconómicas que reflejan la dependencia de la energía y recursos, producción de carbono y el valor de los servicios a los ecosistemas. Es un modelo relativamente nuevo, y que seguramente tendrá sus grietas, seguimos siendo muy imperfectos, pero con esto nos hemos asegurado que si una de las partes colapsa, cosa que es más que probable, el resto pueden mantener a la sociedad y su actividad en funcionamiento. Es como sostener un edificio sobre más de una sola columna, que es lo que pasaba antes, y que no responde a ninguna lógica. En este caso, existen tres columnas. Hemos creado además de la divisa monetaria de siempre, una divisa medioambiental y una divisa social. Tres divisas administradas por separado.

AKIRA: ¿Todo eso no representa demasiado trabajo burocrático?

SEÑOR SOLANKI: En absoluto. Como te he explicado antes, la capacidad de computación de las máquinas crece exponencialmente y muchos procesos y transacciones son automáticas, así la triple administración no exige de ninguna manera el triple de trabajo, tal y como lo conocíamos antes. La tecnología ha avanzado y lo sigue haciendo, administrar tres sistemas diferentes no es tan complicado y hay un reparto del trabajo, lo cual es muy positivo. Lo entenderá mejor si te digo que estamos probando dos formas de remuneración del trabajo. Trabajo que es retribuido con la divisa monetaria y trabajo retribuido con la divisa social, que es el trabajo que antes lla-

mábamos voluntario. Todo el trabajo de administración pública, por ejemplo, es considerado trabajo social, y está remunerado con la divisa social. Además del trabajo de administración pública, todo lo relacionado con servicios médicos y sociales también están remunerados con divisa social, que tiene una importancia del treinta y tres por ciento del volumen total de las tres divisas. En cuanto a la divisa medioambiental, es utilizada principalmente para remunerar todo el trabajo relacionado con la fabricación de bienes, la agricultura, la ganadería y la conservación del medio ambiente, y una buena parte de las inversiones en infraestructuras públicas. De hecho, es la única de las tres divisas con la que se aplican coeficientes de inversión para concesión de créditos a empresas y a ciudadanos. Es otro treinta y tres por ciento del total. De ese modo, el movimiento de las tres divisas queda repartido equitativamente. De hecho, el precio de los productos y servicios se cuantifican teniendo en cuenta las tres divisas, de manera que dependiendo del tipo de producto, de su contribución a la conservación del medio ambiente o si su fabricación representa un obstáculo para dicha conservación, dependiendo del nivel de trabajo social que necesite para desarrollarlo, o del interés público que tenga su distribución, dependiendo de todos estos factores, el precio de un producto o servicio tiene una parte de su valor en la divisa monetaria, una parte en la divisa social, y una parte de la divisa medioambiental. Por supuesto, hay productos que sólo tienen valor en una de las divisas, o en dos, pero no es lo normal. Digamos que se ha acabado con la locura de separar la economía de la sociedad y del medio ambiente. Como ves, hemos estado bastante ocupados durante los últimos treinta y cinco años.

"La inversión tanto privada como pública está orientada se hacia la transformación ecológica y la adaptación climática. Los movimientos de capital son menores y recuperados en períodos más largos, y con rendimientos bajos o nulos. Como te decía, la divisa ecológica es la prioritaria para la inversión, con una presión fiscal menor, pero más rentabilidad. El interés de la divisa monetaria es prácticamente cero, de manera que los beneficios de la inversión en proyectos medioambientales o que fomenten su conservación son mejores que los beneficios de la inversión monetaria, lo que contribuye a la conservación del medio ambiente y de los recursos naturales. De hecho, el modelo energético está ligado a este modelo económico en fase embrionaria, de manera que las inversiones en energía limpia, teniendo unos beneficios mayores, también tienen una imposición fiscal más elevada.

AKIRA: Me está describiendo una sociedad y un modelo económico que hace muy poco resultaban utópicos, me cuesta creer que todo eso esté dando resultados positivos. El ser humano siempre ha sido muy egoísta y usted me está hablando de algo totalmente distinto.

SEÑOR SOLANKI: Al menos lo estamos intentando. No es una sociedad mejor, pero tampoco es una sociedad peor, aunque te puedo decir que el Volcado y su posterior final según lo previsto representó en su día una especie de criba a nivel global. Digamos que una buena parte de la sociedad que no contribuía precisamente a la perdurabilidad de los recursos naturales, sociales e intelectuales compró el Volcado y por consiguiente ha dejado de existir. Me refiero a una buena proporción de la sociedad antes conocida como occidental, del hombre blanco en definitiva. No se puede decir que vivamos en un paraíso terrenal, pero en general hay un interés en promover la prosperidad humana, en lugar de promover el pro-

greso económico. A esto ha contribuido la fluidez en las comunicaciones vía satélite, como te decía antes.

"Intentamos fomentar el ahorro, el concepto de propiedad está cambiando poco a poco. Nos hemos dado cuenta que es mejor pagar en fracciones mientras se disfruta de un bien en lugar de adquirirlo de por vida, así que cada vez somos propietarios de menos cosas, para ser usufructuarios o usuarios de servicios a cambio de cuotas en divisa monetaria, social o medioambiental. Este hace que nuestras energías adicionales fuera del ámbito del trabajo diario se dedican a fines menos relacionados con la economía o con la acumulación de propiedades.

"Buena parte del funcionamiento de la sociedad se ha desmaterializado. Se ha pasado de la venta de productos materiales a la venta de servicios inmateriales, lo que ha supuesto una reducción de la necesidad de poseer cosas. Me refiero, por ejemplo, a un ocio menos enfocado en el disfrute personal, sino colectivo. Por ejemplo, el concepto de turismo está cambiando, los servicios de realidad virtual están sustituyendo los viajes, de manera que nuestra movilidad ahora es mucho menos contaminante. No existen los vuelos comerciales, la aviación siempre fue altamente contaminante, además, como sabes, el petróleo está prácticamente en desuso y en esas circunstancias, es complicado levantar aparatos pesados en el aire. Las tecnologías de la comunicación están salvando muchas distancias en la actualidad. Por eso, la movilidad de la gente ahora es mínima, el aprendizaje de oficios y la educación en general se realiza a distancia, y en eso el ahorro energético es enorme.

"El equilibrio entre el consumo y la inversión es diferente. Los conceptos de

rentabilidad y productividad han sido revisados y se han puesto al servicio de metas sociales a largo plazo. Además, para garantizar el empleo y por lo tanto el equilibrio social, las actividades empresariales se centran en tareas más intensivas en mano de obra, lo que produce nuevos puestos de trabajo. Me refiero no simplemente a mano de obra física, sino sobre todo, intelectual, intentando que la movilidad geográfica sea mínima y fomentando la formación durante toda la carrera profesional.

"No existen los mercados de valores. El sistema del mercado de valores era una economía ficticia que tan sólo contribuía a un reparto desigual de la riqueza, y por tanto, frenaba la prosperidad humana. Tan sólo hay economía real, de actividad empresarial real, tangible y medible, y por lo tanto, más controlable. El interés de las divisas, como te decía es muy bajo, a fin de proteger el endeudamiento de los consumidores. Además, la retirada de beneficios se está haciendo a más largo plazo, algo que ayuda a que los negocios se hagan con cierta honestidad.

"En las empresas no se prima tanto el crecimiento económico como el buen funcionamiento de la actividad día a día, no sólo en cuanto a estándares de calidad, sino de desarrollo individual de los trabajadores. Ten en cuenta que el modelo anterior basado en el crecimiento económico ha sido una excepción en la historia de la actividad empresarial, que se mantuvo durante los últimos trescientos años más o menos, pero anteriormente a esos trescientos años, la actividad empresarial se parecía más a los modelos productivos que se están probando en la actualidad. Ahora existen otros baremos basados en la conservación de los recursos y el desarrollo intelectual del ser humano, el cual avanza conjuntamente con la capacidad de computación de las máquinas. Se han conseguido grandes avances en lo que a inteligencia artificial

se refiere, las máquinas son más inteligentes, y a la vez más parecidas a la inteligencia humana, y por lo tanto, el mundo se está volviendo algo menos belicoso. En lugar de someternos a la tecnología, estamos intentando someter la tecnología a nuestros modelos biológicos, intelectuales y sociales.

"En cuanto el hombre ha llegado a comprender la necesidad de la continuidad como especie evolucionada, en términos de sus capacidades y metas, en lugar de someterse ciegamente a su propia tecnología, está disponiendo de muchas posibilidades para su avance. Estamos aprendiendo de la vida, se procura el equilibrio entre lo novedoso y lo tradicional, estamos empezando a ser conscientes de lo que representa ser humanos, en definitiva, una especie animal con cierto grado de raciocinio. Sólo cierto grado. La meta es el avance de la vida y del espíritu. Digamos que el hombre está asumiendo el mando que le quitó la vieja tecnología tecnócrata, o si lo analizas bien, la vieja tecnología teócrata. Digamos, que estamos adoptando un modelo más orgánico, más unido a la naturaleza que nos rodea. "He intentado hacer un resumen para que estés preparado cuando despiertes, y eso va a ser dentro de unos instantes. La transferencia está finalizando. Quédate con este pensamiento para el momento en el que abras los ojos: siempre ha pertenecido al hombre el deseo de trascender los límites de su ser biológico, y así lo ha demostrado, en unas ocasiones logrando inimaginables avances en su prosperidad, y en otras, cometiendo las atrocidades más bajas en la dirección totalmente contraria. También ha pertenecido al hombre el derecho de estar dispuesto a morir si es necesario para hacer esa trascendencia, o por el contrario, de convertir el eterno complejo arcaico de poder en un complejo más orgánico. Al adoptar

un modelo orgánico y sosteniblemente próspero, el hombre está renunciando a sus reivindicaciones más absolutistas y paranoicas, y a las esperanzas vacías y vanas del complejo de poder, y aceptar que todo tiene un fin, admitir las limitaciones biológicas, lo efímero, aceptar la incertidumbre y por último la muerte como atributos inherentes a la vida, y lo que es más, como las condiciones necesarias para alcanzar la totalidad, la autonomía y la creatividad, en definitiva, el sentido que le tenemos que dar a nuestras vidas.

\* \* \*

FIN DE LA TRANSFERENCIA DE DATOS

VOLCADO COMPLETADO

\* \* \*

Akira abre los ojos. Siente su cuerpo totalmente entumecido. Tiene que hacer un grandísimo esfuerzo para levantar uno de sus brazos y situar su mano dentro de su campo de visión, ya que no puede mover la cabeza.

La mano que aparece en su campo de visión es la mano de un anciano, huesuda, con la piel moteada de manchas pardas y unas venas muy marcadas.

Mueve los dedos con dificultad, pero al fin y al cabo, los puede mover.

Se siente extrañamente vivo.

A su alrededor todo es silencio.

Hasta que oye una voz que le dice:

-Bienvenido, Akira.

Es la voz de Miyako, está totalmente seguro de ello.

-Te he echado de menos.

-Yo también.

octubre 2013

santiago girón

¿Que qué hizo **Santiago Girón** para llegar al alto honor de 'Exégeta del mes'? Comentar incansablemente en nuestro grupo de Facebook. He aquí uno de nuestros lectores más participativos:

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

El primero sería un 'DDT', un 'Pulgarcito' o un 'Tío Vivo', creo yo. Mis padres me compraban tebeos desde muy niño. Vivíamos en una aldea minera llamada Los Guindos, y tenía que ir al médico, a Linares, todos los meses. Lo primero que hacíamos al llegar era comprar un tebeo. "Toma, para que te entretengas en la sala de espera", me decía mi madre. Y yo me pasaba el rato leyendo las peripecias de Mortadelo y Filemón, Sir Tim O'Theo, las Hermanas Gilda o Anacleto. El último tebeo que he leído es 'El cazador cazado', de Moebius.

**¿Cuál es tu onomatopeya favorita?**

¡SPLASH! (Parece que salpica, ¿eh?).

**¿Con qué animal identificas a Alan Moore?**

Con un ornitorrinco... mutante.

**¿Astérix o Tintín?**

Astérix, of course.

**¿Qué cómic abandonarías en una isla desierta?**

Ninguno. El peor de los libros se merece, al menos, ostentar la categoría de papel higiénico.



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

Uno bien gordo donde mis colegas pudiesen esconder una lima de metal sin despertar sospechas.

**¿Y en qué cómic te gustaría estar ahora mismo?**

Yo siempre he vivido en un tebeo. Ahora estoy de alquiler en el capítulo 5 de 'Dear Patagonia' de Jorge González, pero me quiero mudar al 'Made in Los Angeles', que dicen que tiene mejor clima en otoño.

¡Gracias, **Santiago**! ¿Y tú? ¿También mueres por llegar a **Exégeta del Mes**? 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/](http://www.facebook.com/groups/revistaexegesis/)

# CREAR DINERO CON LOS COMICS

