

EXÉGESIS
ENERO 2014 NÚM. 29

UN
MUNDO
DE

En sueño

“Uno de los motivos por los que me gusta este medio, tanto como lector como como autor, es porque hay tantas herramientas y posibilidades por descubrir que hacen del cómic uno de los pocos medios artísticos en los que todavía se puede sorprender al lector.”

paco roca

“Las audiencias jóvenes están más abiertas a nuevas formas visuales y narrativas. Creo que mis trabajos más innovadores están dirigidos al público juvenil.”

lewis trondheim

“Siempre digo que lo que sé de inglés deriva de dos cosas: los cómics de la Marvel y ‘La velada de Finnegán’.”

umberto eco



ENERO 2014 **REVISTA EXÉGESIS**

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

NÚMERO 29

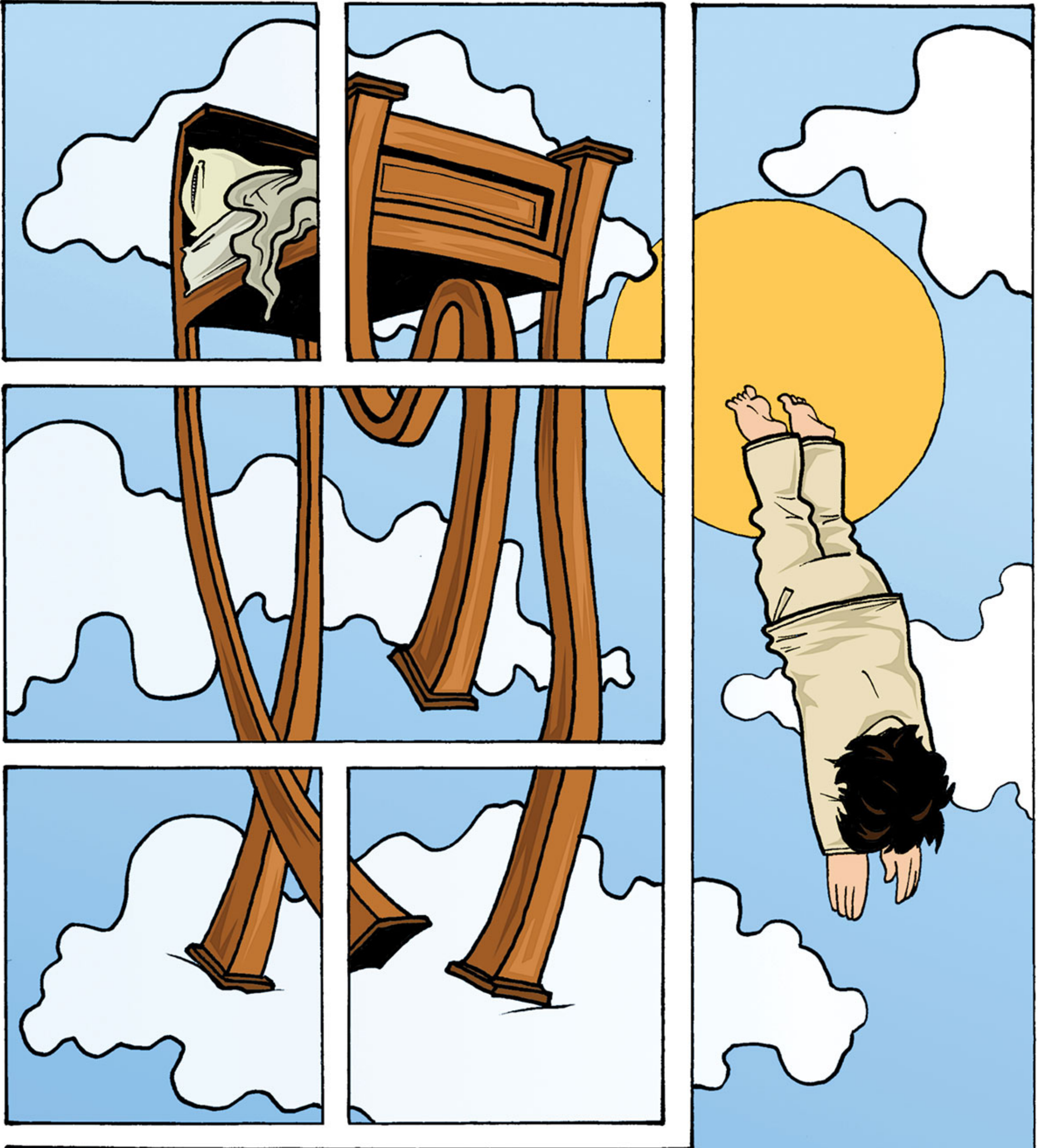
portada: *trine*, de charlie casado

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
Una página con la que Marc Roca nos invita a submergirnos en este nuevo número de 'Exégesis'.		
	the age of aquarius	5
Luis Roldán y Bort proponen a la Humanidad un acto de fe en la nueva era que se avecina.		
	roma	10
Matías Di Stéfano y Marcos Vergara presentan en sociedad a una asesina tan letal como cautivadora		
	sueño roto	13
El sueño de adentrarse en el espacio profundo tiene sus riesgos, como nos advierten Blas Bigatti i Segismundo.		
	serie de ilustraciones: rockaricaturas	23
Las 'rockaricaturas' son la solución de Charlie Casado para unir dos de sus grandes pasiones: el dibujo y el 'rock'.		
	detective mortimer	30
Nueva entrega de las rocambolescas peripecias del detective ideado por Santiago Girón. Nadie está salvo.		
	cuidado con lo que deseas	32
¿Quién mueve los hilos? Cris Blacksanz nos muestra una marioneta muy misteriosa.		
	reichkameraden (VI)	39
Sexto capítulo de esta serie que nos lleva a la II Guerra Mundial a cargo de Guillermo Martínez y Gastón Martino.		

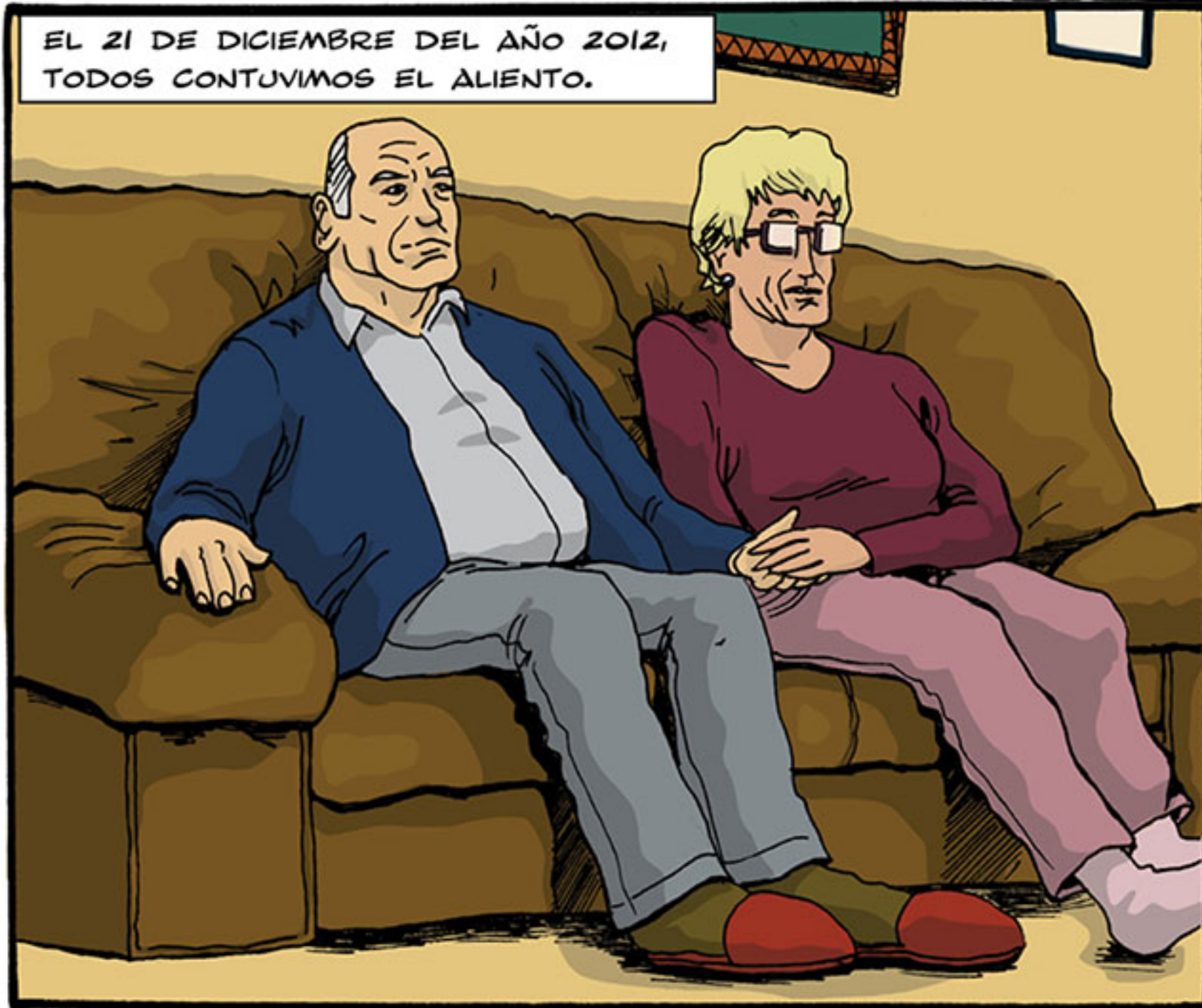
entrevista a leandro silva	45
En este número Marc Roca charla con el dibujante de 'Ahogo' y muchas otras historias publicadas en <i>Exégesis</i> .	
últimas palabras	47
Jesús Pérez y nuestro entrevistado, Leandro Silva, nos narran en este breve cómic la fuerza de un amor sin fronteras.	
el lingüista ilustrado	50
¿Por qué es el cómic un lenguaje? Neil Cohn profundiza en su propuesta en el artículo de este mes.	
la baulera: philemon	53
Álvaro Pons se extiende sobre el que considera el mejor tebeo europeo de todos los tiempos: ' <i>Philemon</i> ', de Fred.	
la baulera: 100 bullets	55
Andrés Accorsi no es menos y nos habla sobre la puntería de Brian Azzarello y Eduardo Risso en ' <i>100 bullets</i> '.	
apuntes a vuelapluma	58
Con una nueva entrega de 'Cómo dibujar una página de cómic', a cargo del maestro Miguel Ángel Hernández Cedillo.	
contraportada	61
Donde damos la bienvenida a Gurrupurru a nuestras contraportadas con esta bella ensoñación.	



EXÉGESIS

THE AGE OF AQUARIUS

por luis roldán y bort



ERA EL DÍA DEL FIN DEL MUNDO, TAL Y
COMO LO HABÍAN PREDICHO LOS MAYAS.



... NO PASÓ NADA.

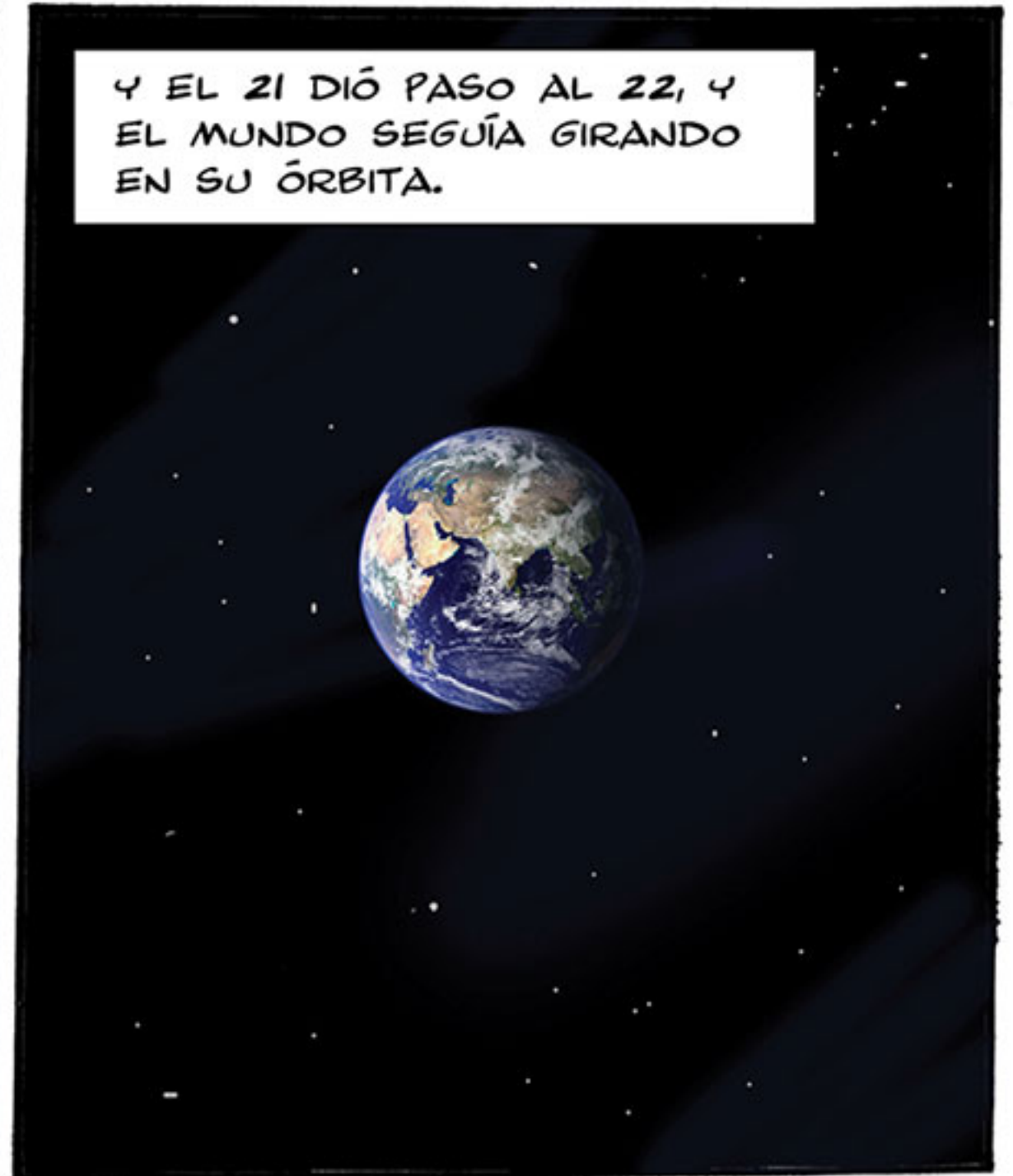




PERO NO DÁBAMOS NUESTRO BRAZO A TORCER.

A LO MEJOR SE RETRASA UN POCO.

QUEDA TODO EL DÍA POR DELANTE.



Y EL 21 DIÓ PASO AL 22, Y EL MUNDO SEGUÍA GIRANDO EN SU ÓRBITA.



Y PARA NUESTRA PROPIA SORPRESA, NOS DIMOS CUENTA DE QUE ESTÁBAMOS DECEPCIONADOS.



YO ESPERABA AL MENOS UNA LUZ EN EL CIELO O ALGO...



ENTONCES MAÑANA TENGO QUE IR A TRABAJAR, ¿NO?

MUCHOS SEGUÍAN CREYENDO EN LA RELEVANCIA DEL 21 DE DICIEMBRE.



EL FIN DEL BAKTÚN 13 MAYA NUNCA SIGNIFICÓ EL FIN DEL MUNDO, SINO UN COMIENZO. EL COMIENZO DE LA TRANSICIÓN HACIA UNA NUEVA ERA ESPIRITUAL, LA ERA DE ACUARIO.



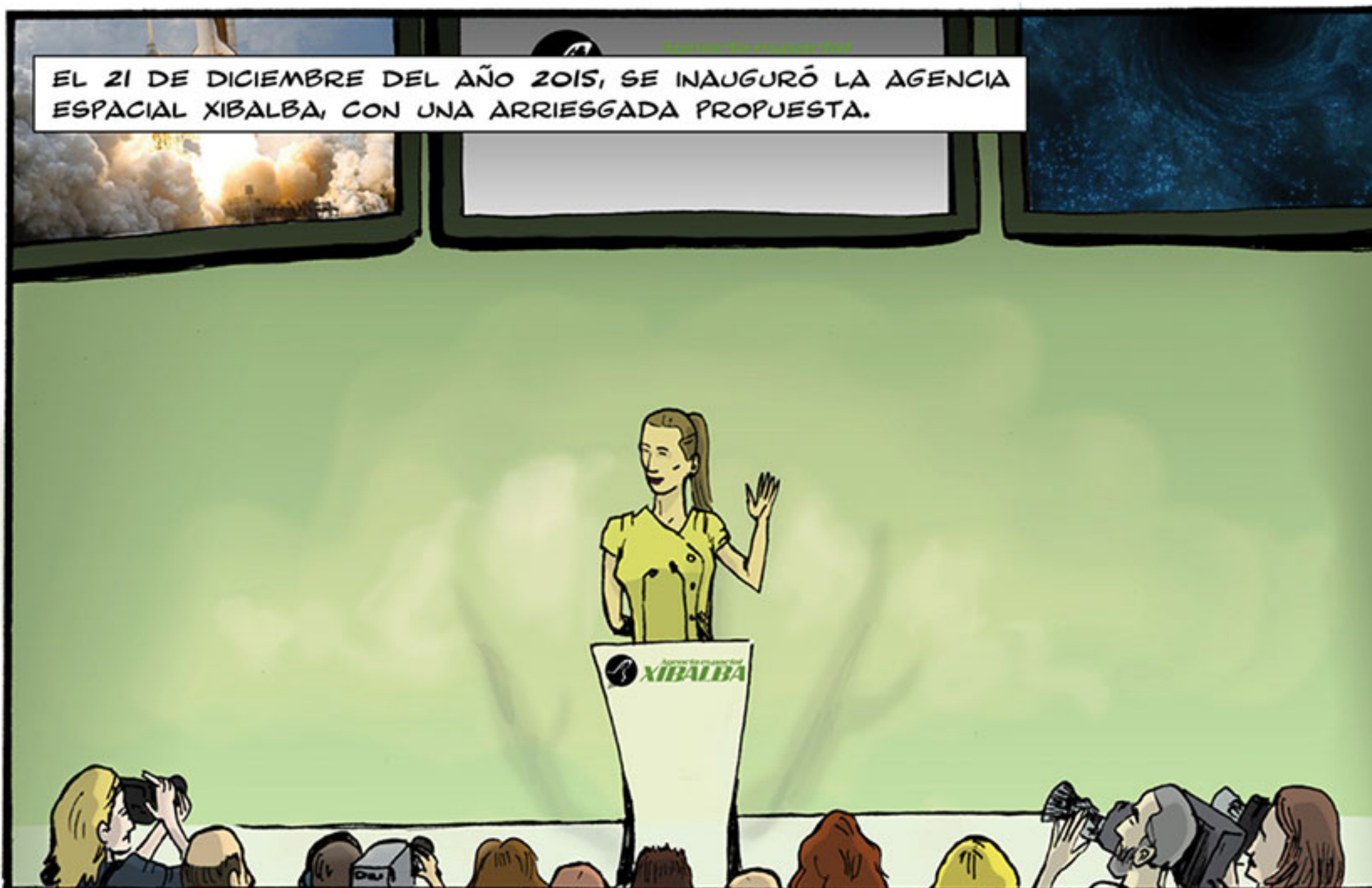
PERO NO QUERÍAMOS COMIENZOS. QUERÍAMOS FINALES.



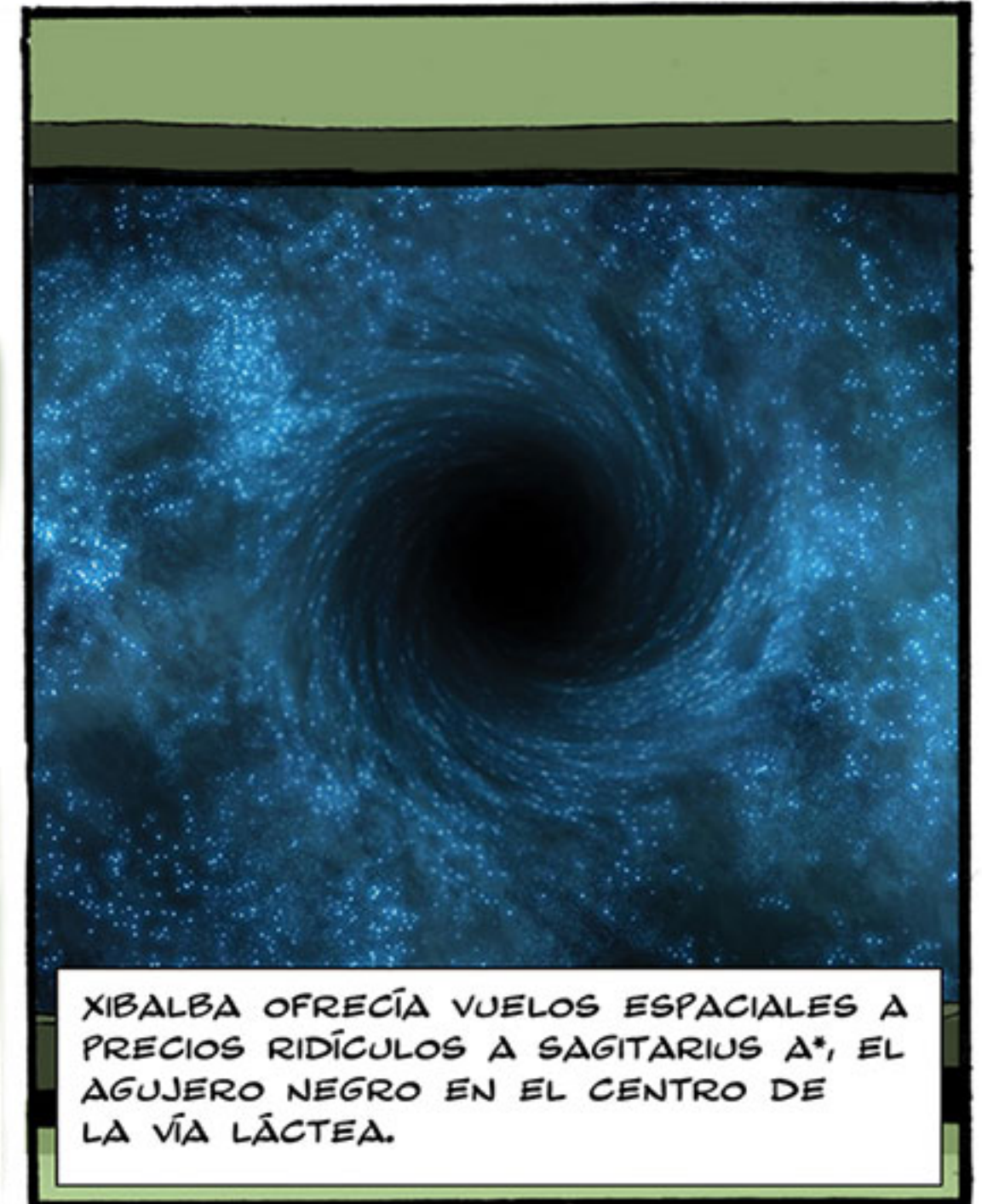
SÓLO AHORA QUE EL MUNDO NO HABÍA TERMINADO, NOS DÁBAMOS CUENTA DEL HASTÍO QUE NOS PRODUCÍA OTRO DÍA EN ÉL.



EL DÍA 22 DE DICIEMBRE DEL AÑO 2013, OCURRIERON SUICIDIOS POR TODO EL GLOBO.



EL 21 DE DICIEMBRE DEL AÑO 2013, SE INAUGURÓ LA AGENCIA ESPACIAL XIBALBA, CON UNA ARRIESGADA PROPUESTA.



XIBALBA OFRECÍA VUELOS ESPACIALES A PRECIOS RIDÍCULOS A SAGITARIUS A*, EL AGUJERO NEGRO EN EL CENTRO DE LA VÍA LÁCTEA.



LOS AGUJEROS NEGROS SON EL MISTERIO DEFINITIVO. NADIE HA CRUZADO UNO.



NO SE SABE LO QUE HAY AL OTRO LADO. QUIZÁS UN NUEVO UNIVERSO LLENO DE POSIBILIDADES... QUIZÁS LA MUERTE.



EN CUALQUIER CASO, NO PUEDE SER PEOR QUE AQUÍ.

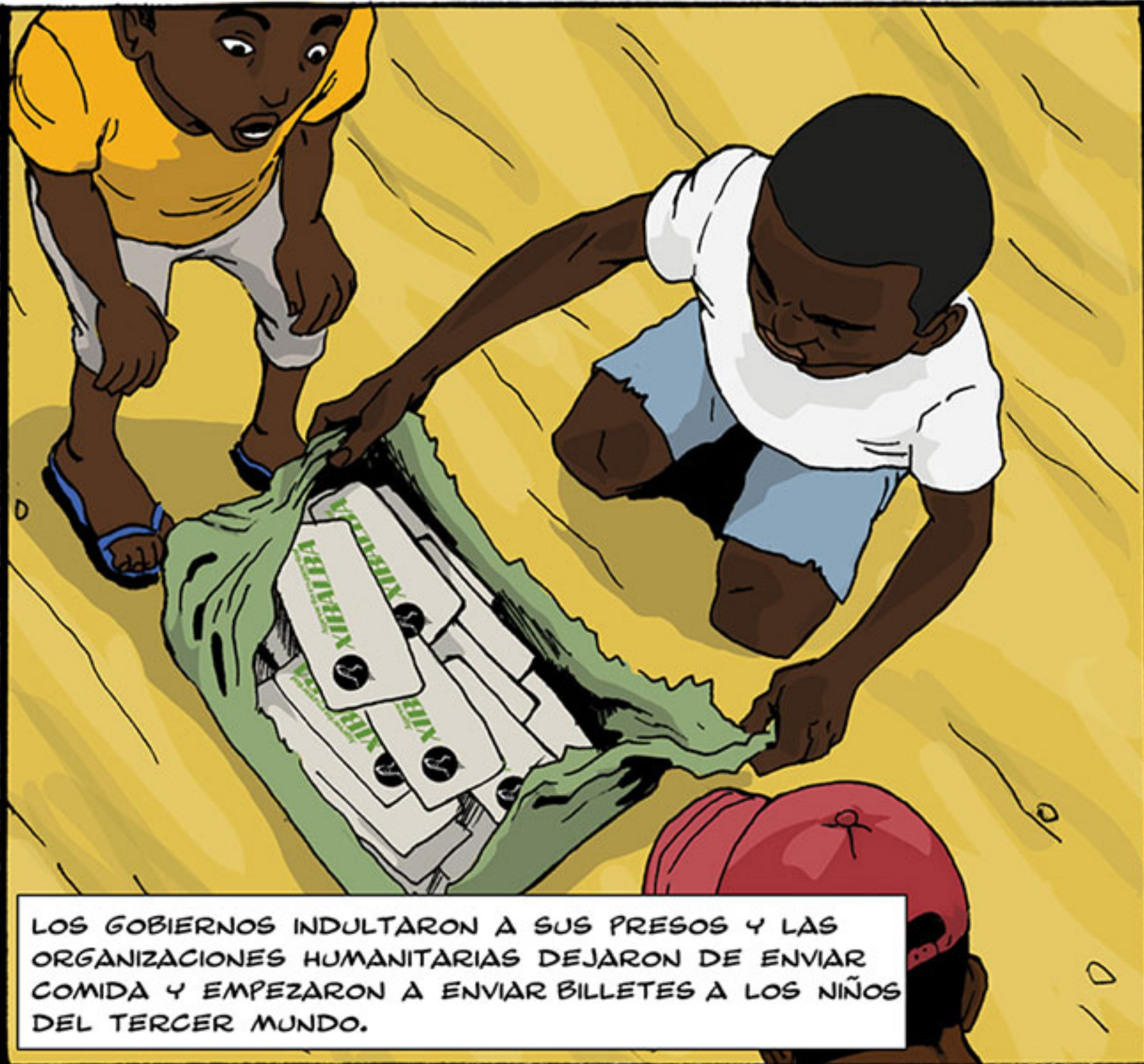
AL CABO DE UNA SEMANA, HABÍA UNA LISTA DE ESPERA DE MESES PARA CONSEGUIR UN BILLETE EN UNO DE LOS VUELOS.



AL CABO DE UN AÑO, UN 25% DE LA POBLACIÓN MUNDIAL HABÍA DEJADO EL PLANETA.



TODOS MERECIAN LA OPORTUNIDAD DE INICIAR UNA NUEVA VIDA.



LOS GOBIERNOS INDULTARON A SUS PRESOS Y LAS ORGANIZACIONES HUMANITARIAS DEJARON DE ENVIAR COMIDA Y EMPEZARON A ENVIAR BILLETES A LOS NIÑOS DEL TERCER MUNDO.

SAGITARIUS A* ES UNA PUERTA A LOS REINOS DEL CIELO. DIOS PADRE NOS ESPERA CON LOS BRAZOS ABIERTOS AL OTRO LADO.

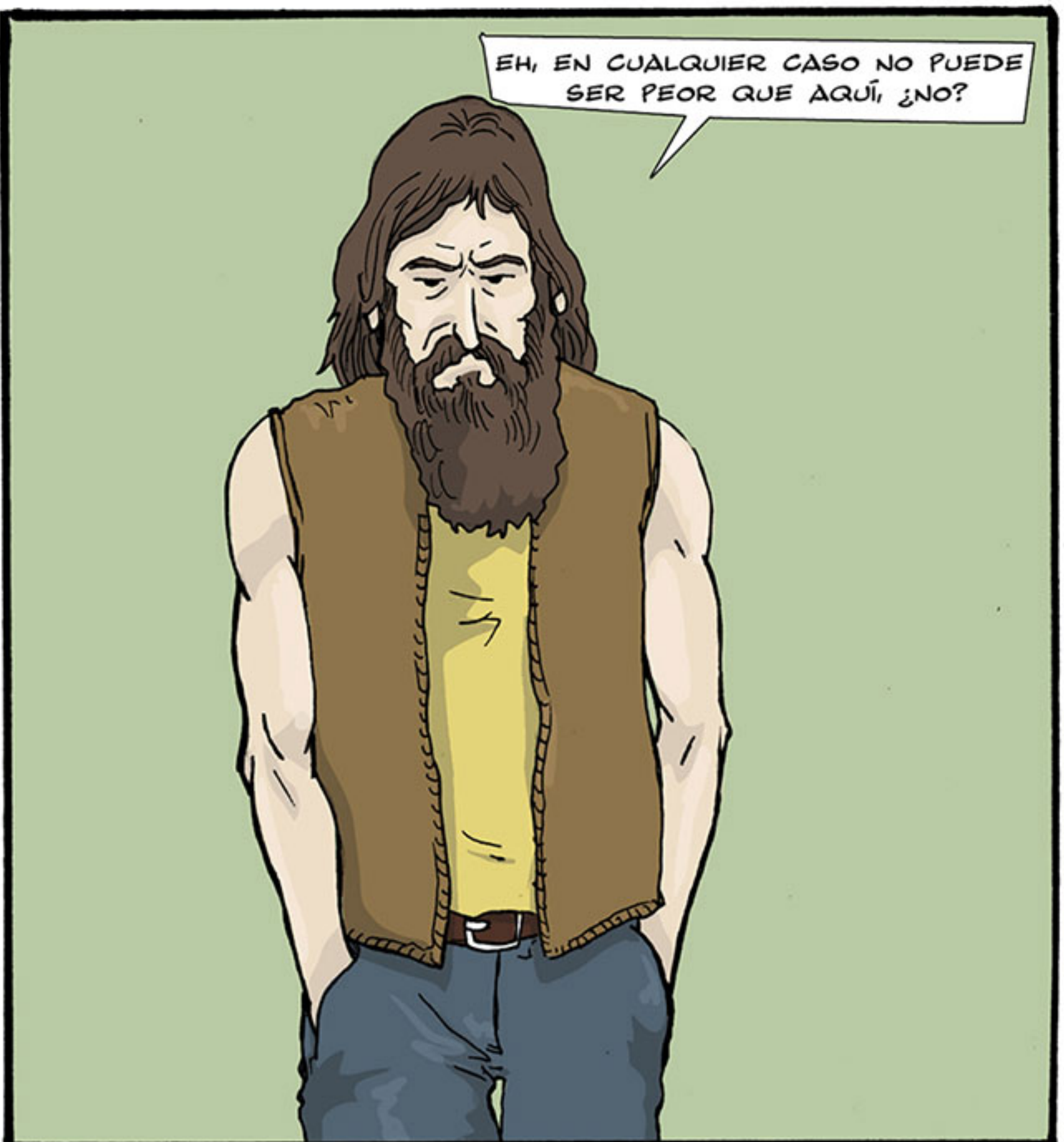


ESTAMOS ANSIOSOS POR CRUZAR EL AGUJERO NEGRO.

¡SON NUESTRAS PRIMERAS VACACIONES EN 5 AÑOS!



EH, EN CUALQUIER CASO NO PUEDE SER PEOR QUE AQUÍ, ¿NO?





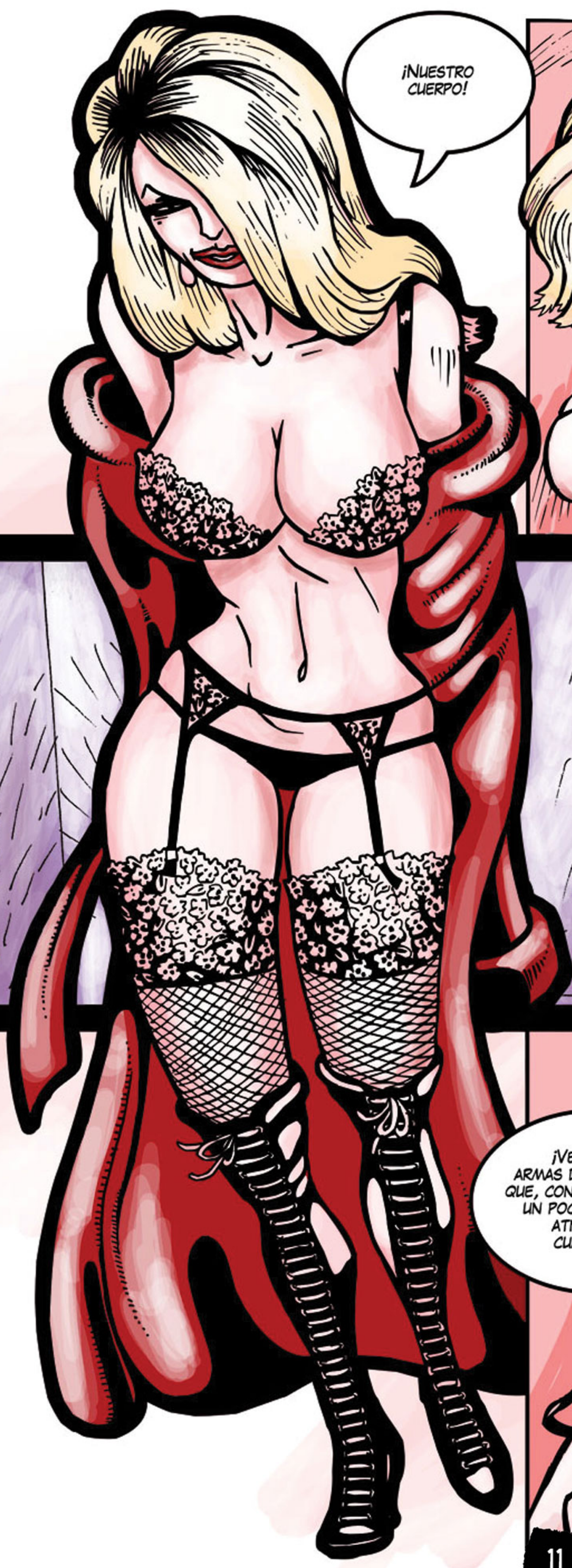
HOLA, SOY

ROMA

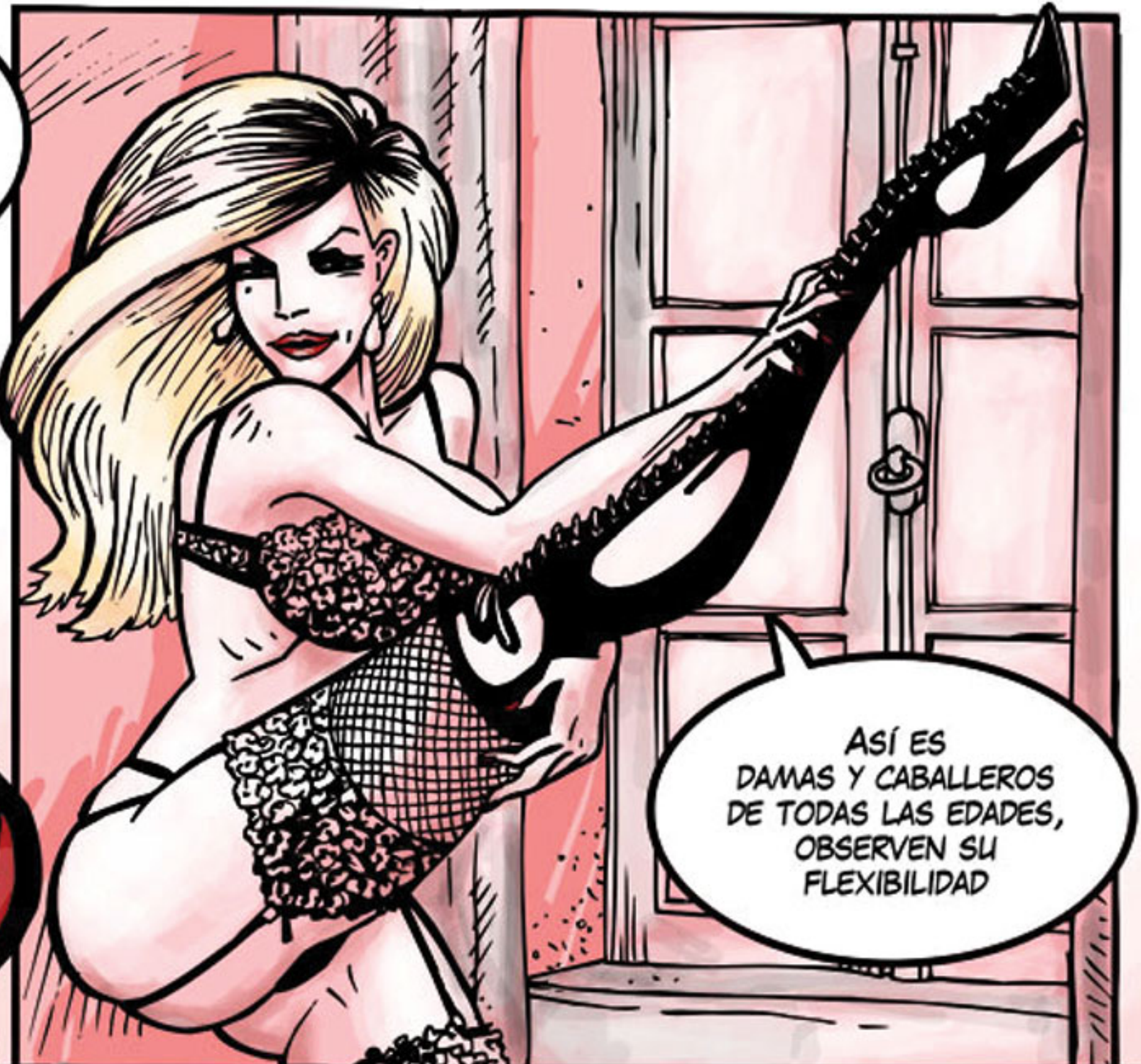
ASESINA A SUELDO.

GUIÓN:
MATÍAS DI STÉFANO
DIBUJOS:
MARCOS VERGARA
2009





¡NUESTRO CUERPO!



ASÍ ES DAMAS Y CABALLEROS DE TODAS LAS EDADES, OBSERVEN SU FLEXIBILIDAD



ADMIREN SUS PERFECTAS PROPORCIONES



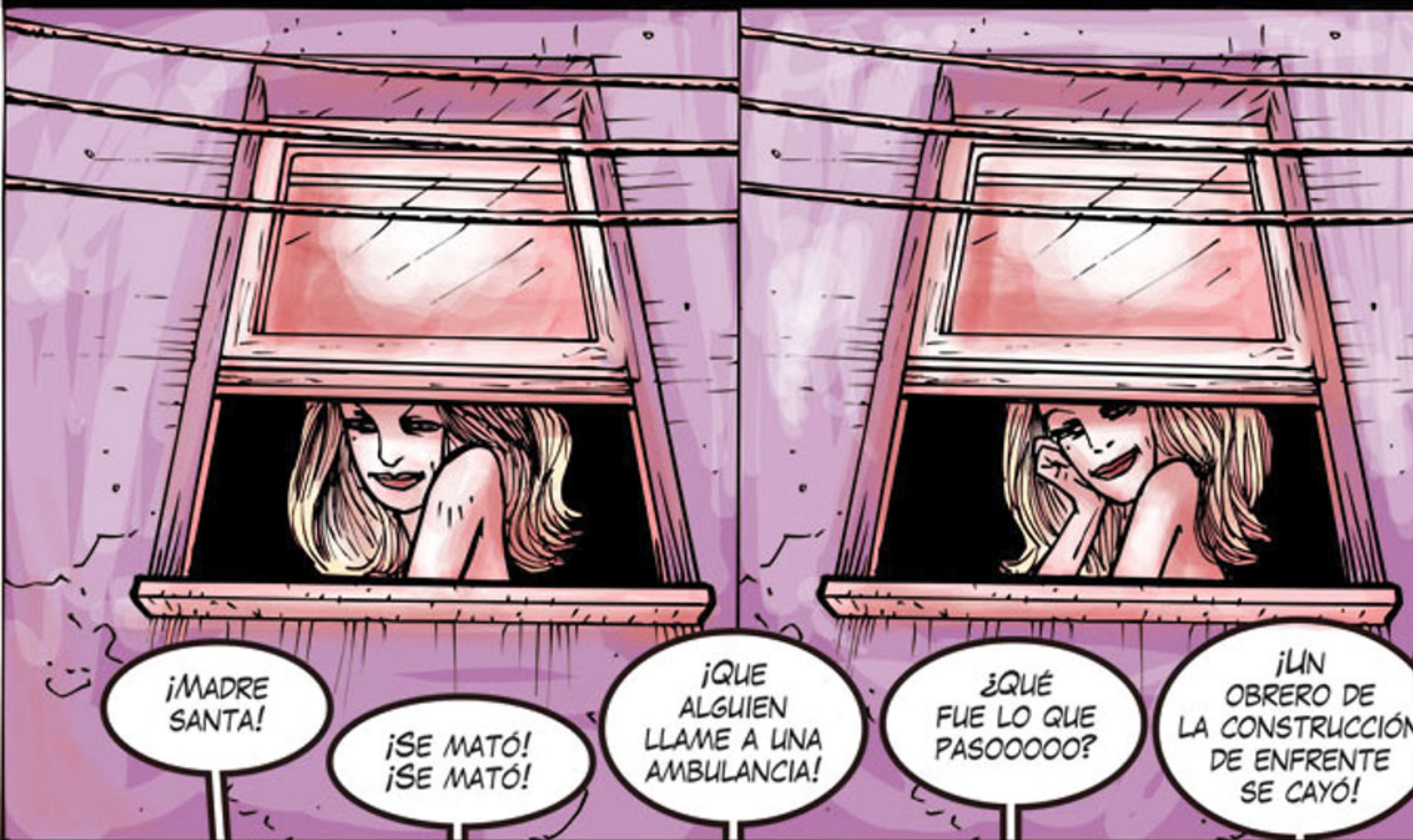
¡VEAN ESTAS ARMAS DE DISTRACCIÓN QUE, CON SÓLO MOSTRAR UN POCO, ATRAEN LA ATENCIÓN DE CUALQUIERA!



LES MOSTRARÉ LA MÁS LETAL DE TODAS...



AAA
AAA
AAA
AAA
PUC



¡MADRE SANTA!

¡SE MATÓ!
¡SE MATÓ!

¡QUE ALGUIEN LLAME A UNA AMBULANCIA!

¿QUÉ FUE LO QUE PASOOOOO?

¡UN OBRERO DE LA CONSTRUCCIÓN DE ENFRETE SE CAYÓ!



¿PERO CÓMO PASÓ?

¡YO LO VI TODO, PARECE QUE SE DISTRAJO MIRANDO ALGO EN ESTE EDIFICIO Y SE RESBALÓ!

BUENO, CON ESTO TERMINA NUESTRO EJEMPLO.

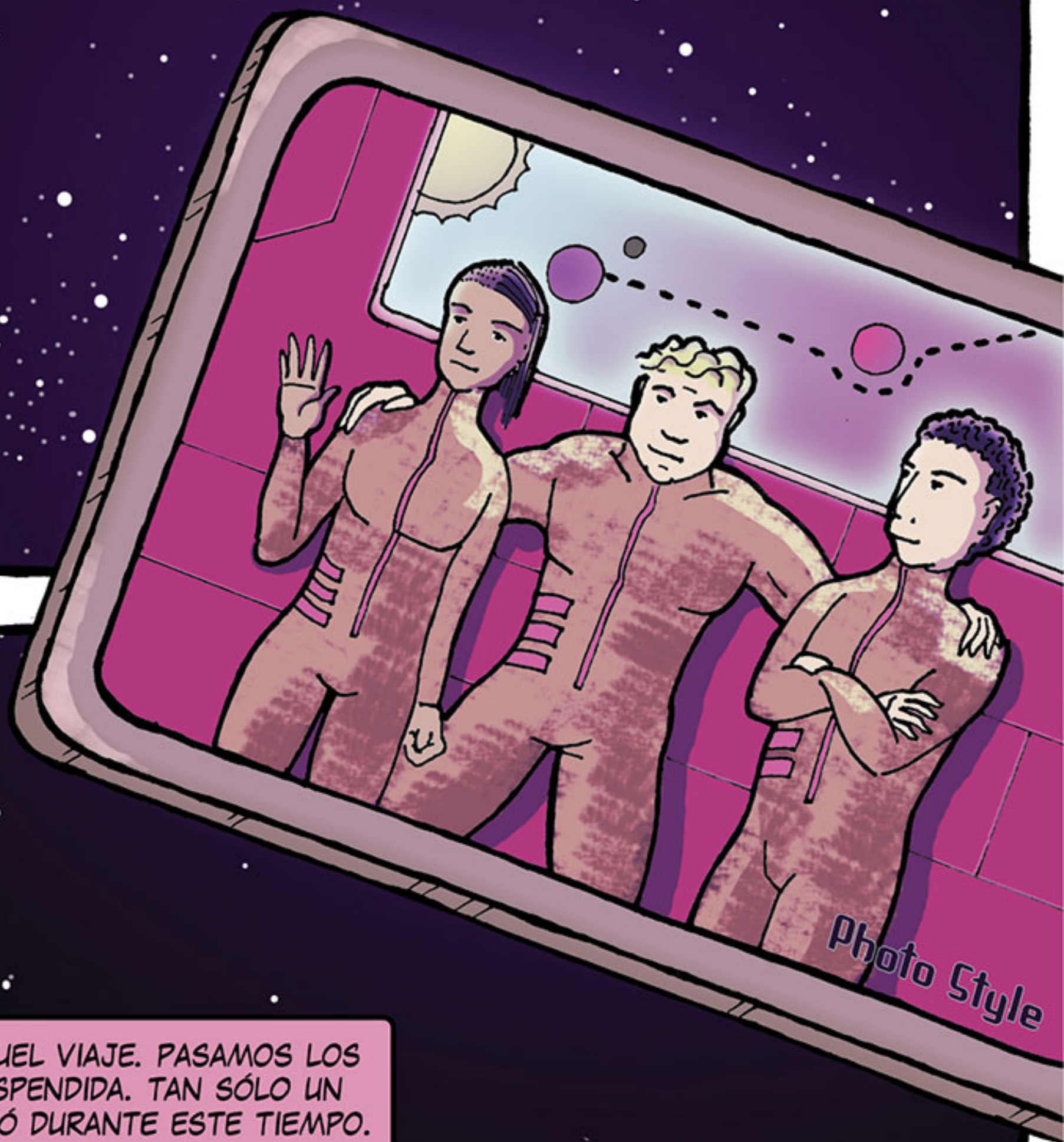
AHORA, EL OBRERO QUE SE CAYÓ, (SI SOBREVIVE, CLARO) Y SUS AMIGOS, VAN A PENSARLO DOS VECES ANTES DE GRITARME GUARANGADAS CADA VEZ QUE PASE EN BOMBACHA FRENTE A LA VENTANA DE MI DEPARTAMENTO.



FIN

FUE EN EL AÑO DE LA TERCERA ROTACIÓN GALÁCTICA QUE NOS CONVERTIMOS EN LOS TRES PRIMEROS HUMANOS EN ABANDONAR NUESTRO SISTEMA SOLAR.

PARTIMOS DE LA ESTACIÓN AURORA EN ÓRBITA A NEPTUNO, EN UN VIAJE QUE NOS INSUMIRÍA 128 AÑOS TERRESTRES.

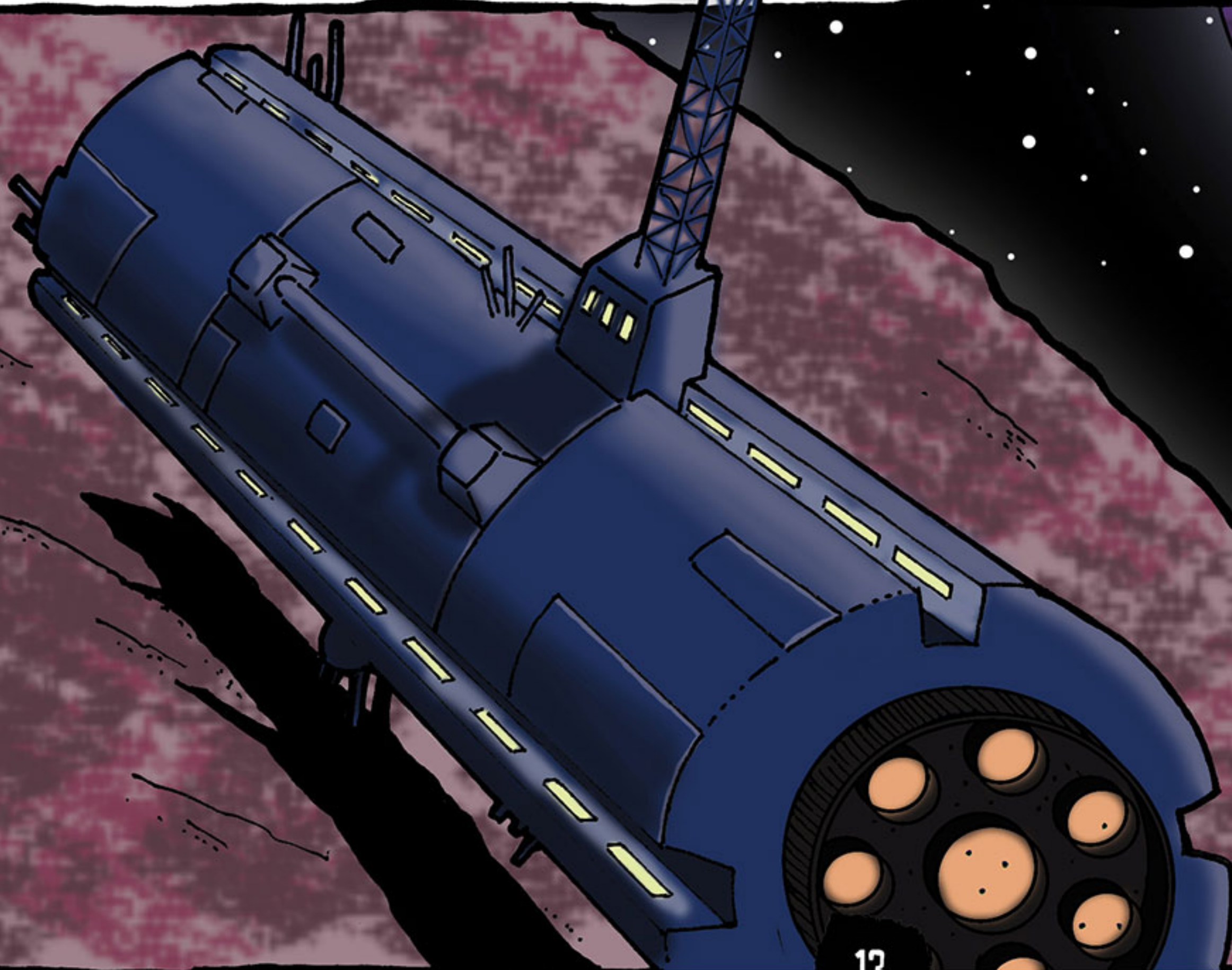


DEBÍAMOS SENTAR LAS BASES PARA LA COLO-
NIZACIÓN DE GRANADA, UNO DE LOS DOS PLA-
NETAS HABITABLES EN EL SISTEMA DE SIRIO.

NO GUARDO MEMORIAS DE AQUEL VIAJE. PASAMOS LOS
128 AÑOS EN ANIMACIÓN SUSPENDIDA. TAN SÓLO UN
SUEÑO RECURRENTE ME ASALTÓ DURANTE ESTE TIEMPO.

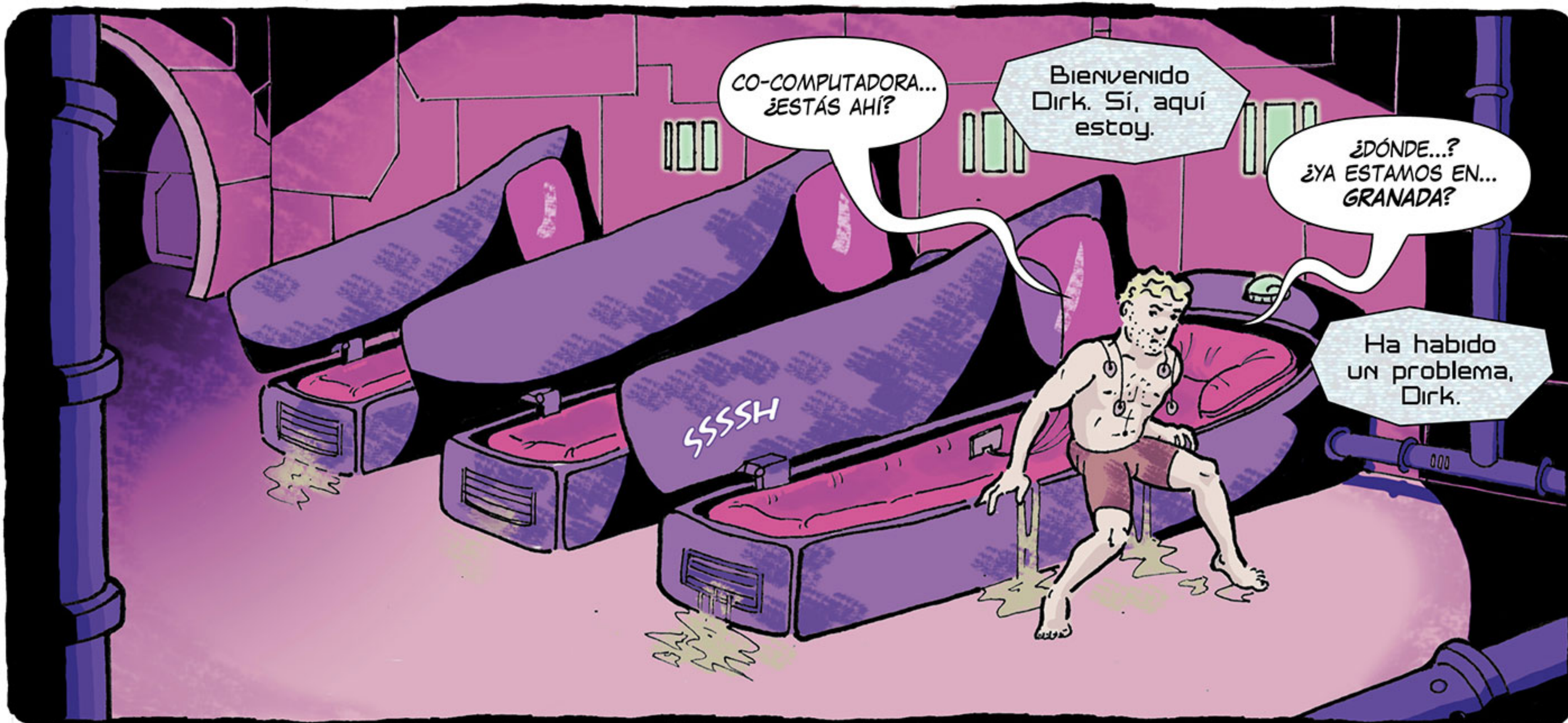
EN MI SUEÑO, GRANADA ERA UN
MUNDO FANTÁSTICO Y MAJESTUOSO.
PERO MI CUERPO SE MORÍA Y YO
NO PODÍA CONTENER LAS LÁGRIMAS.

TAN PRONTO COMO DESPERTÉ
COMPRENDÍ QUE ALGO HABÍA SALIDO
MAL, TERRIBLEMENTE MAL...



SUEÑO ROTO

Guión: Blas Bigatti
Arte: Segismundo



CO-COMPUTADORA... ¿ESTÁS AHÍ?

Bienvenido Dirk. Sí, aquí estoy.

¿DÓNDE...? ¿YA ESTAMOS EN... GRANADA?

Ha habido un problema, Dirk.



Una pérdida de energía nos dejó sin potencia para contrarrestar la atracción de la luna de Granada.

Estamos encallados en la luna.

¿PERO CÓ...? ¡OUGH!



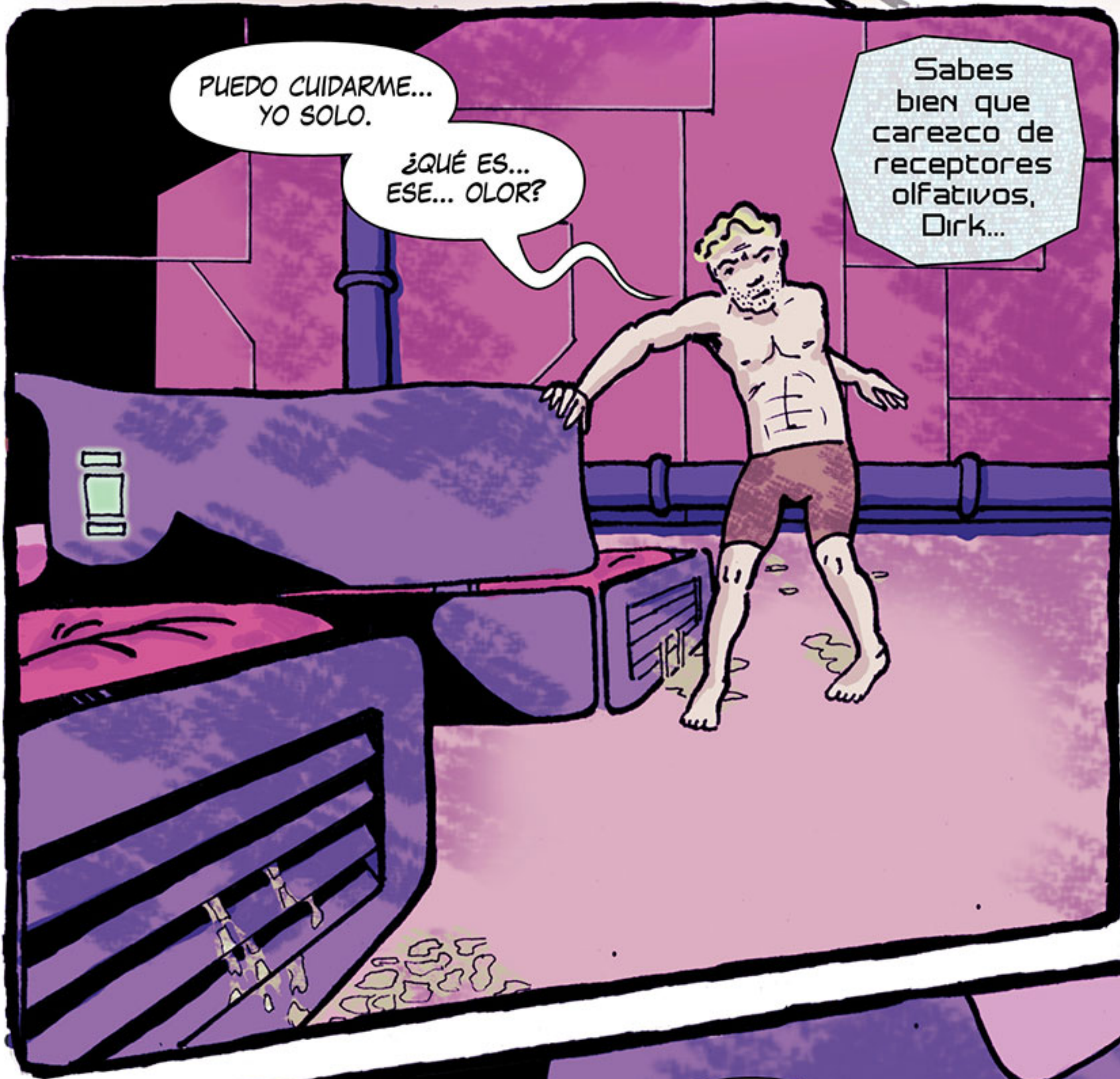
Tu cuerpo continúa débil, Dirk. Los efectos de la hibernación extendida tomarán algunas horas hasta desaparecer.

¡AUGH!



Harías bien en descansar, Dirk. Tus piernas no responden y la percepción te falla.

MIERDA.
¿DÓNDE ESTÁN... MARÍA Y ANDREI?



PUEDO CUIDARME... YO SOLO.

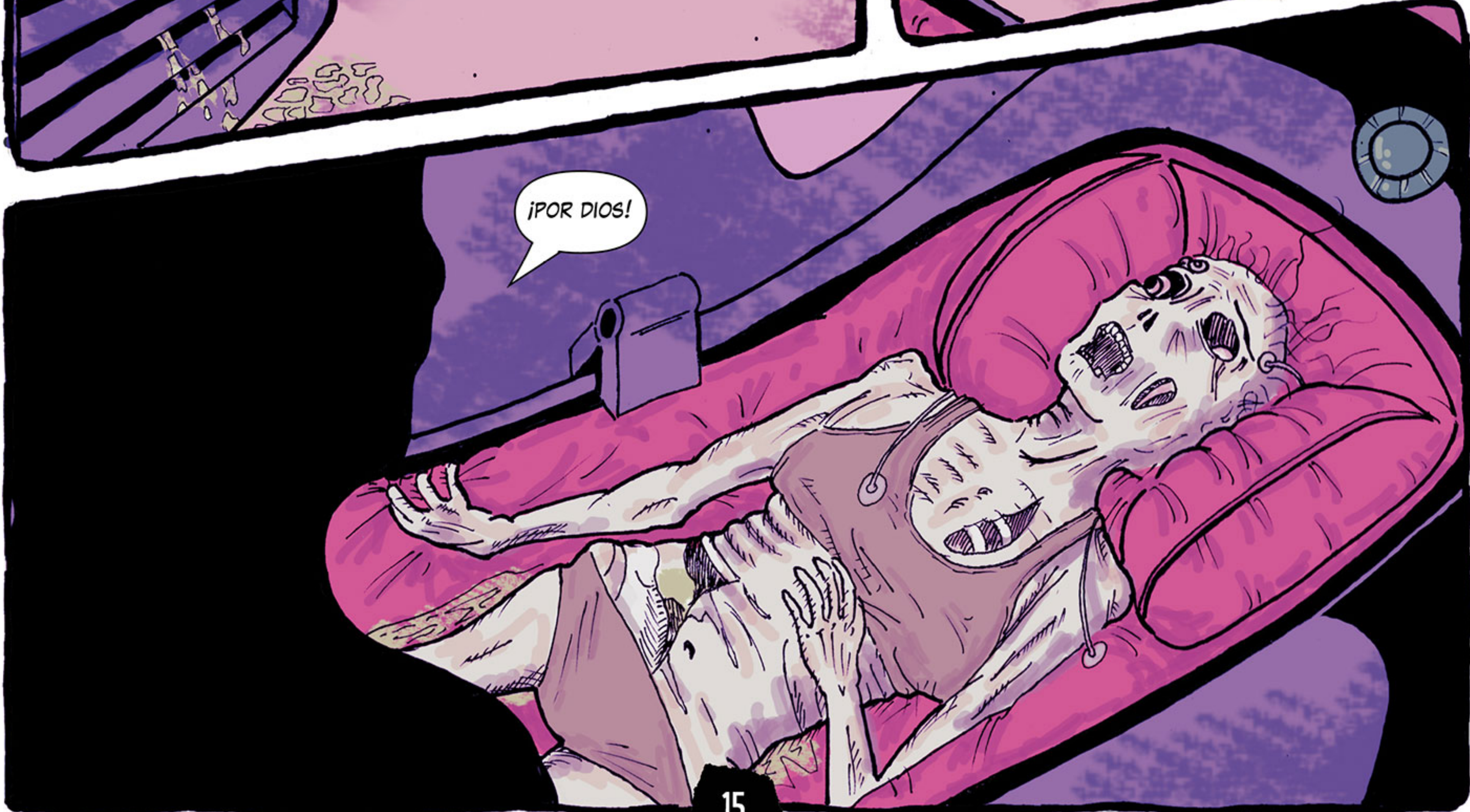
¿QUÉ ES... ESE... OLOR?

Sabes bien que carezco de receptores olfativos, Dirk...

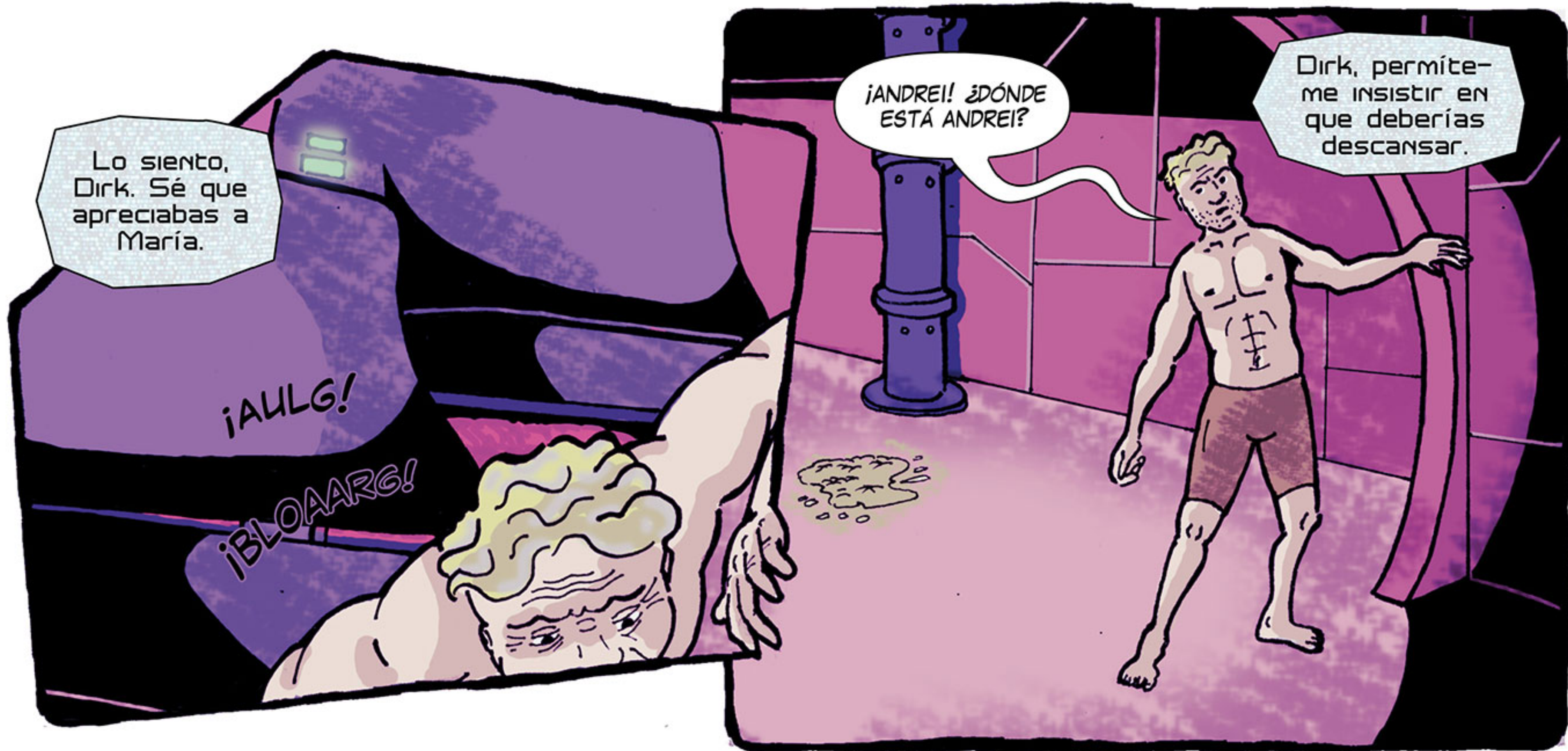


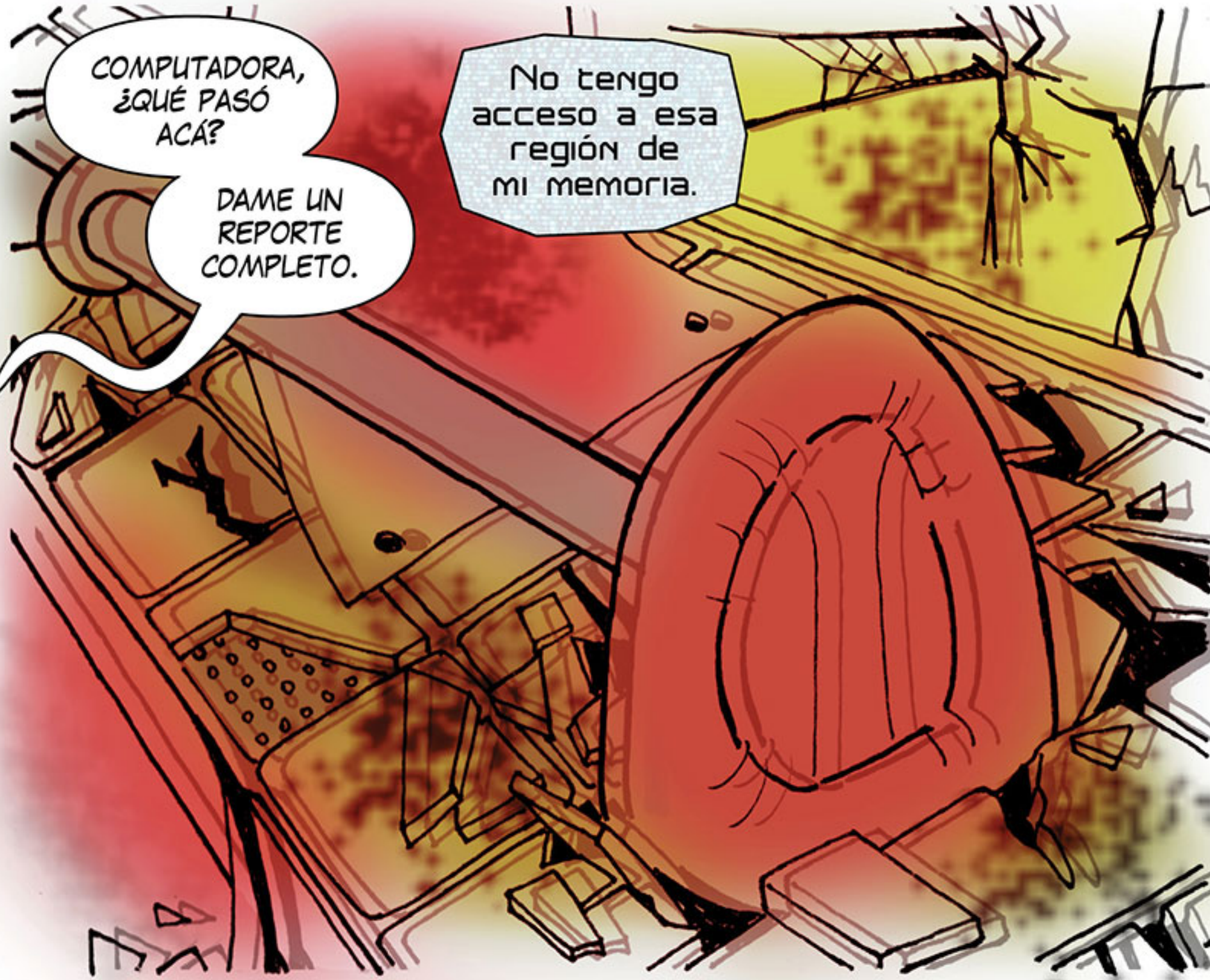
...aunque tal vez tus sentidos se equivoquen. Sería mejor que...

¡PERO QUÉ...!



¡POR DIOS!





COMPUTADORA, ¿QUÉ PASÓ ACÁ?

DAME UN REPORTE COMPLETO.

No tengo acceso a esa región de mi memoria.



ES UNA MÁQUINA INÚTIL, DIRK. NO TE HACE FALTA NINGÚN REPORTE.

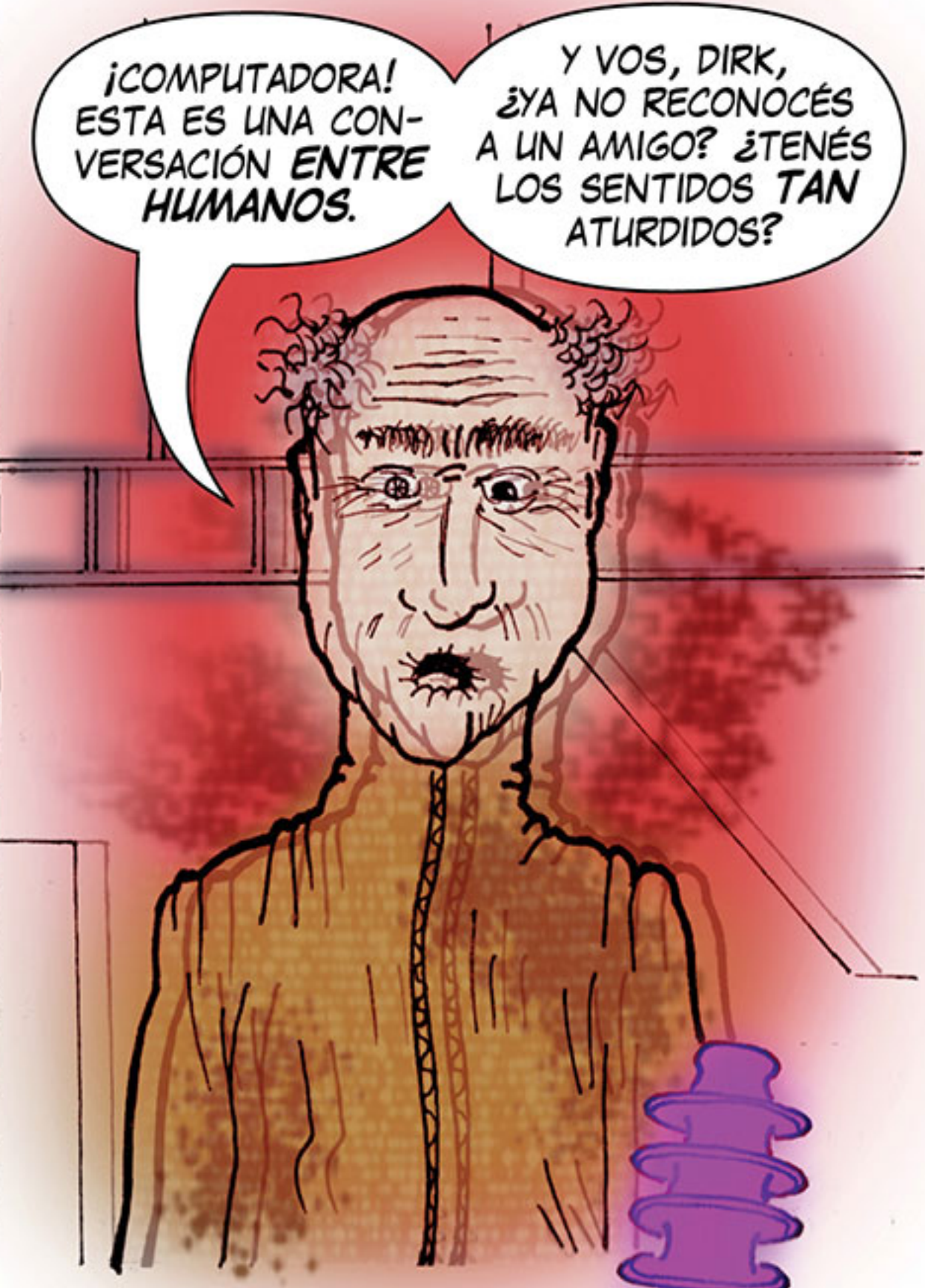


LA COMPUTADORA DE ABORDO ESTÁ DAÑADA. PERO PUEDO CONTARTE TODO LO QUE PASÓ SI ESTÁS DISPUESTO A ESCUCHARLO.



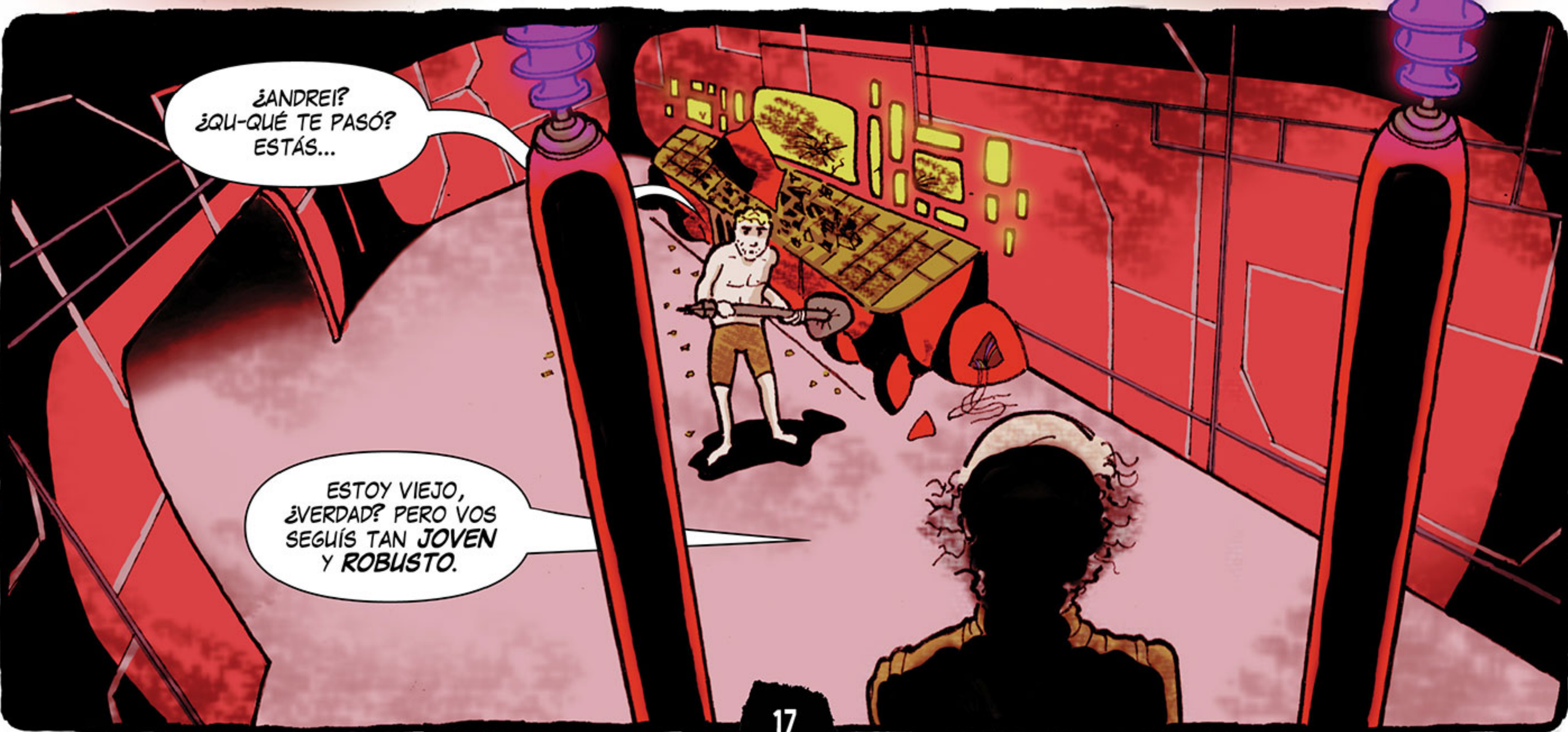
¿QUI... QUIÉN SOS VOS?

Yo podría decirte, Dirk.



¡COMPUTADORA! ESTA ES UNA CONVERSACIÓN ENTRE HUMANOS.

Y VOS, DIRK, ¿YA NO RECONOCÉS A UN AMIGO? ¿TENÉS LOS SENTIDOS TAN ATURDIDOS?



¿ANDREI? ¿QUÉ TE PASÓ? ¿ESTÁS...

ESTOY VIEJO, ¿VERDAD? PERO VOS SEGUÍS TAN JOVEN Y ROBUSTO.



LAMENTO VERTE ASÍ. LA COMPUTADORA DICE QUE HUBO UN PROBLEMA DE ENERGÍA.

ESO NO ES DEL TODO CIERTO, DIRK. LA CULPA ES TUYA TAMBIÉN.



¿QUÉ? NO SABÉS DE LO QUE ESTÁS HABLANDO.

¿Y VOS? ¿QUÉ ES LO QUE VOS SABÉS?



YO PUEDO DECIRTE LO QUE YO SÉ. SÉ QUE LA PÉRDIDA DE ENERGÍA DEJÓ A LA NAVE SIN RESTO PARA SOSTENER LA HIBERNACIÓN CONTINUA DE LOS TRES.

Y SÉ QUE LA COMPUTADORA DE ABORDO, ESTE CHISTE DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, TUVO QUE TOMAR ALGUNAS DECISIONES...

No deberías hablar así, Andrei.

¡CALLATE! ¡Y NO ME INTERRUMPAS!



¿TENÉS IDEA DE LO QUE HIZO ESTA CHATARRA DESCEREBRADA? EN MINUTOS DESCONGELÓ EL CUERPO DE MARÍA...

PERO TODAVÍA NO HABÍA SUFICIENTE ENERGÍA PARA LOS DOS. ASÍ QUE ME PUSO EN UN COMA, REINICIANDO MI PROCESO DE ENVEJECIMIENTO.

YA LA VISTE. SU CORAZÓN NO PUDO AGUANTARLO.



ENVEJECÍ CUARENTA AÑOS ANTES DE DESPERTAR.

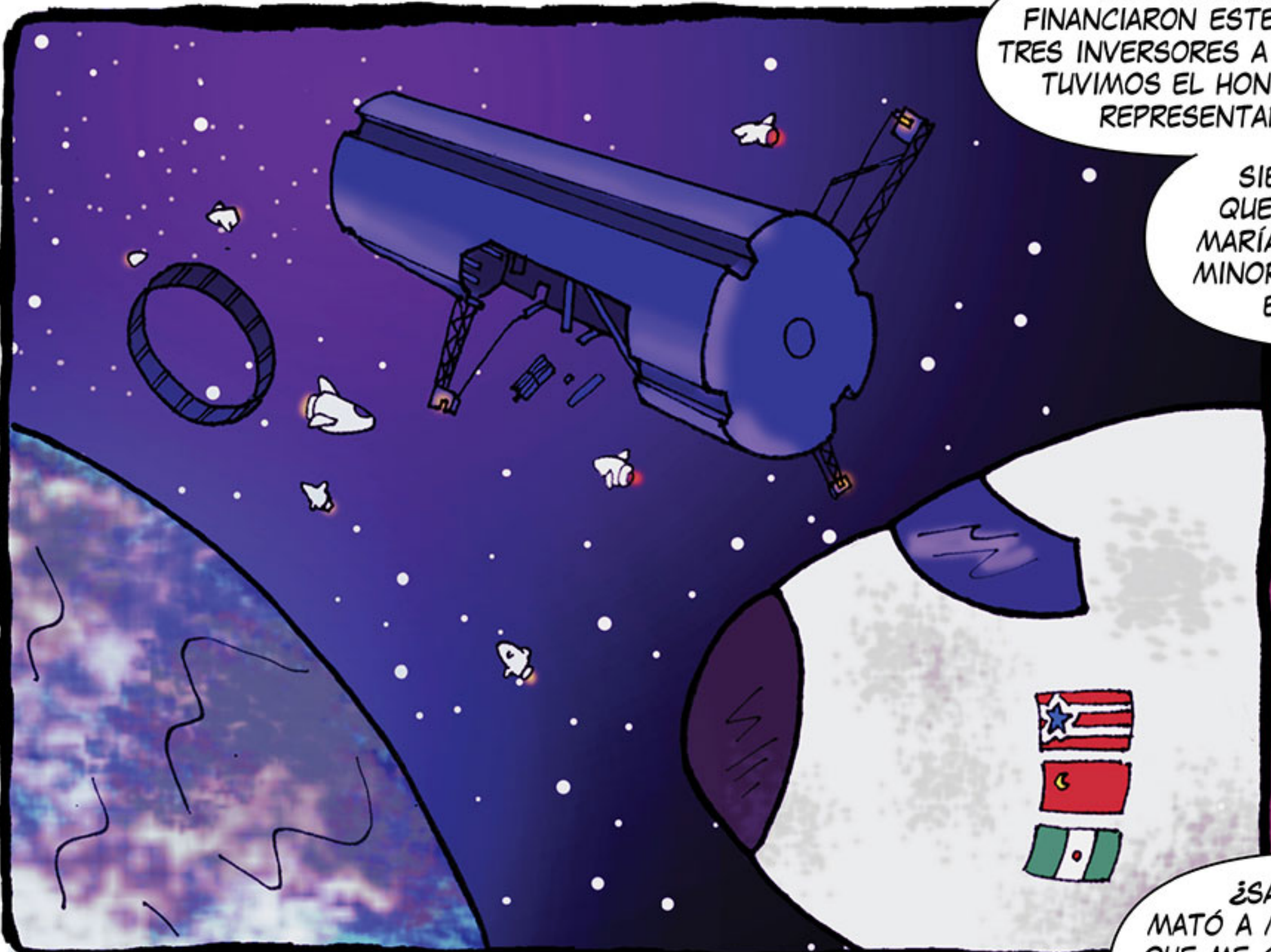


AH... YO...
YO LO SIENTO,
ANDREI...

P-PERO NO
PODÉS CULPARME
POR ESO...

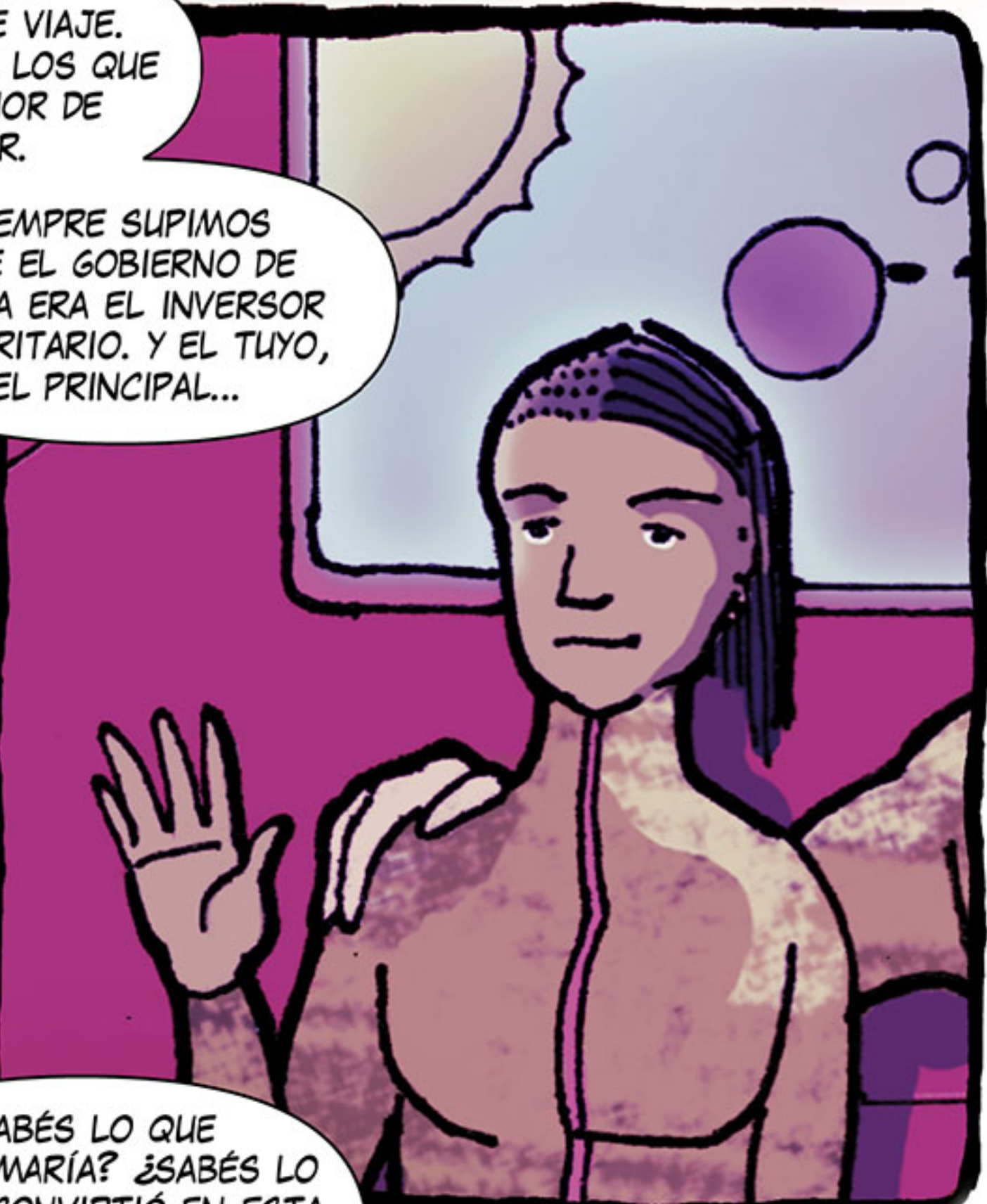
CLARO QUE SÍ.
¿ACASO NO SABÉS LO QUE
TE VUELVE MÁS INDISPENSA-
BLE QUE LOS DEMÁS?

¿QUERÉS
QUE TE LO
RECUERDE?



TRES NACIONES
FINANCIARON ESTE VIAJE.
TRES INVERSORES A LOS QUE
TUVIMOS EL HONOR DE
REPRESENTAR.

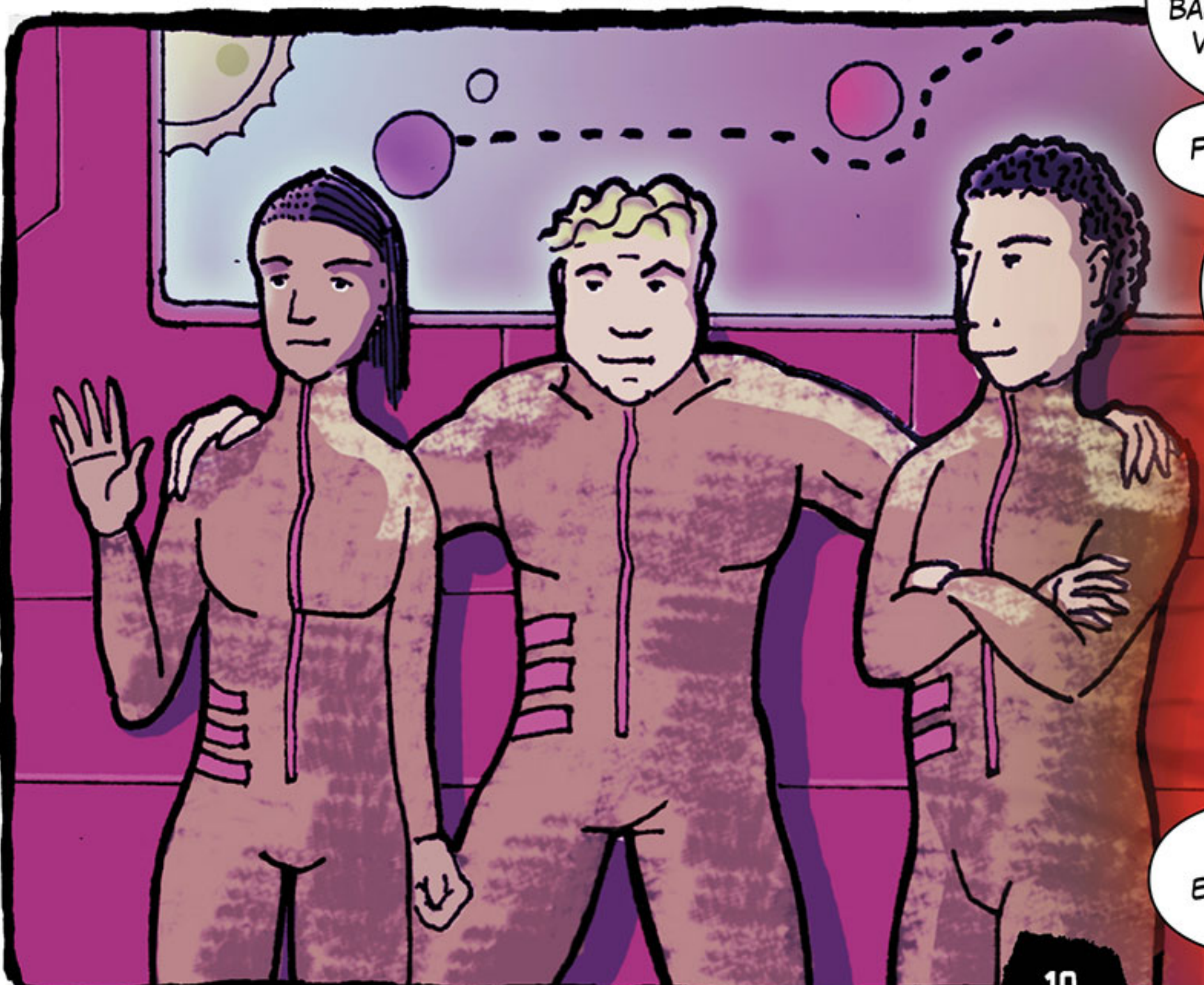
SIEMPRE SUPIMOS
QUE EL GOBIERNO DE
MARÍA ERA EL INVERSOR
MINORITARIO. Y EL TUYO,
EL PRINCIPAL...



¿SABÉS LO QUE
MATÓ A MARÍA? ¿SABÉS LO
QUE ME CONVIRTIÓ EN ESTA
BASURA INSERVIBLE MIENTRAS
VOS TE MANTENÍAS JOVEN
Y SALUDABLE?

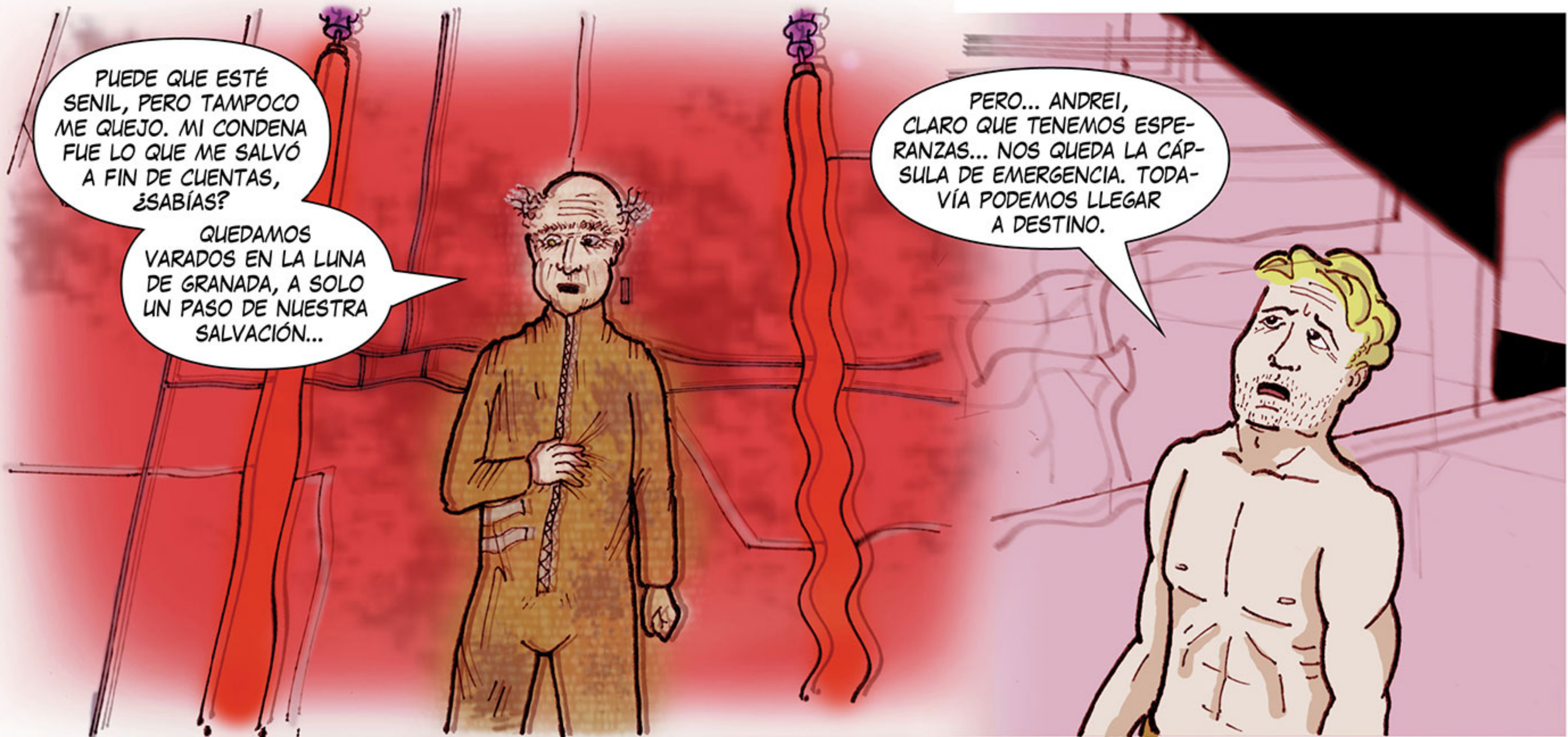
FUE LA PLATA.

LA PLATA
OTORGA PRIVI-
LEGIOS, Y VOS
FUISTE PRIVI-
LEGIADO.



ANDREI,
ESTÁS SENIL.





PUEDE QUE ESTÉ SENIL, PERO TAMPOCO ME QUEJO. MI CONDENA FUE LO QUE ME SALVÓ A FIN DE CUENTAS, ¿SABÍAS?

QUEDAMOS VARADOS EN LA LUNA DE GRANADA, A SOLO UN PASO DE NUESTRA SALVACIÓN...

PERO... ANDREI, CLARO QUE TENEMOS ESPERANZAS... NOS QUEDA LA CÁPSULA DE EMERGENCIA. TODAVÍA PODEMOS LLEGAR A DESTINO.

SERÍA MEJOR QUE ME DEJARAS TERMINAR, DIRK. ESTABA DICHIENDO QUE MI CONDENA FUE LO QUE ME SALVÓ.

DE HECHO, EL HABER ESTADO EN COMA ME PERMITIÓ DESPERTAR DIEZ HORAS ANTES QUE VOS.

PUDE ANTICIPARME A VOS. PUDE ENTERARME DE TODO ANTES QUE VOS, Y TOMAR DECISIONES DE URGENCIA ANTES DE QUE TU JOVEN HUMANIDAD TERMINARA DE DESPERTARSE.



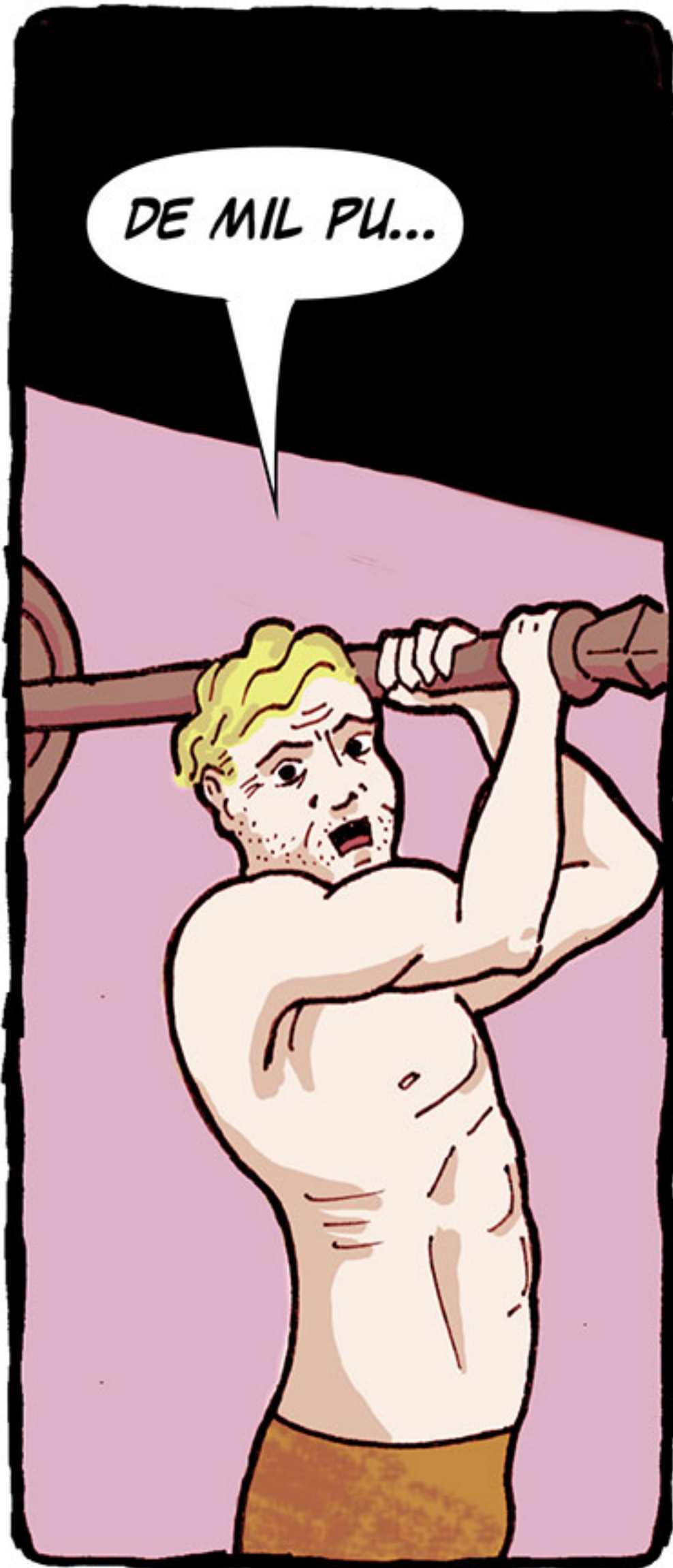
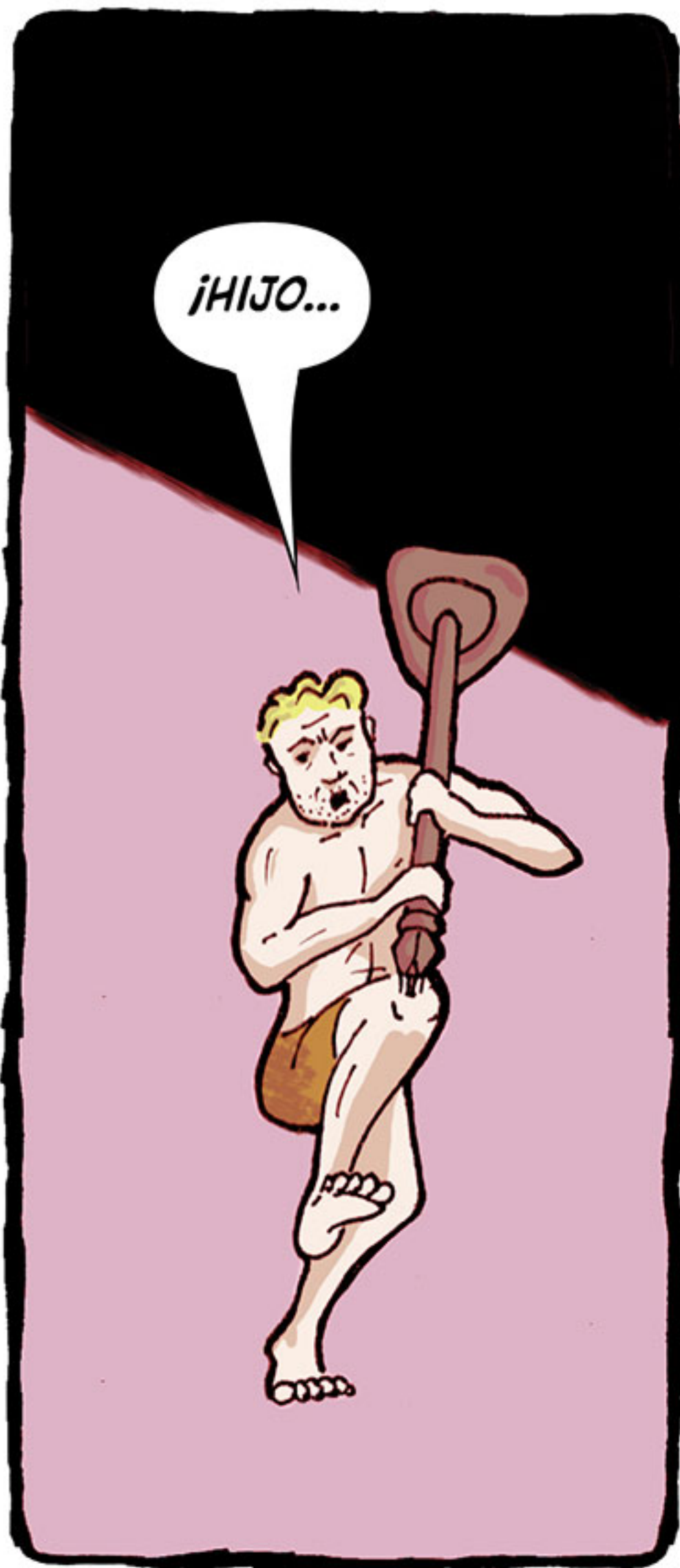
ES CIERTO, LA CÁPSULA DE EMERGENCIA PODRÍA HABER NOS SALVADO A LOS DOS. PERO YO PREFERÍ CARGARLA CON LAS PROVISIONES DE LA NAVE.



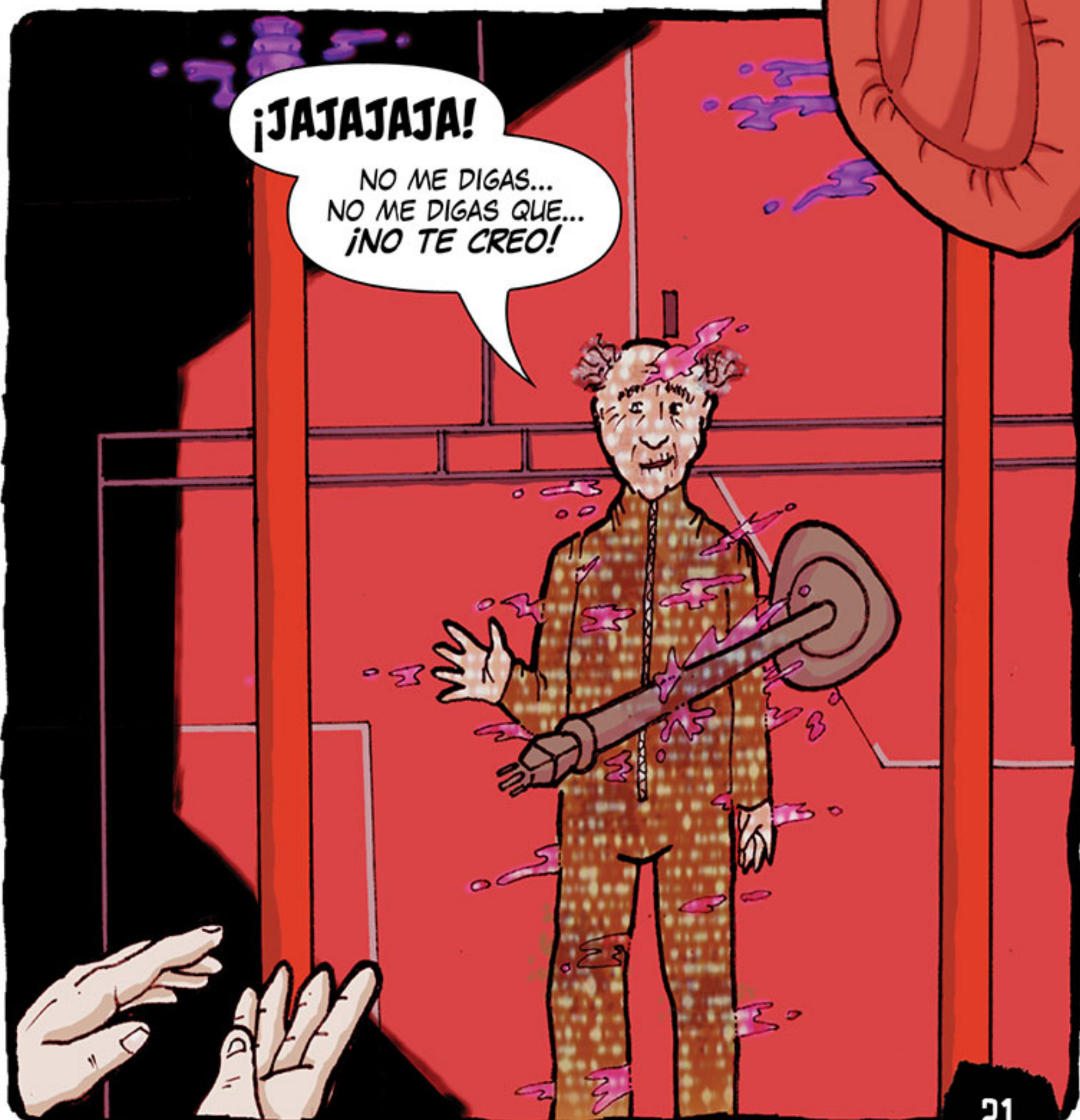
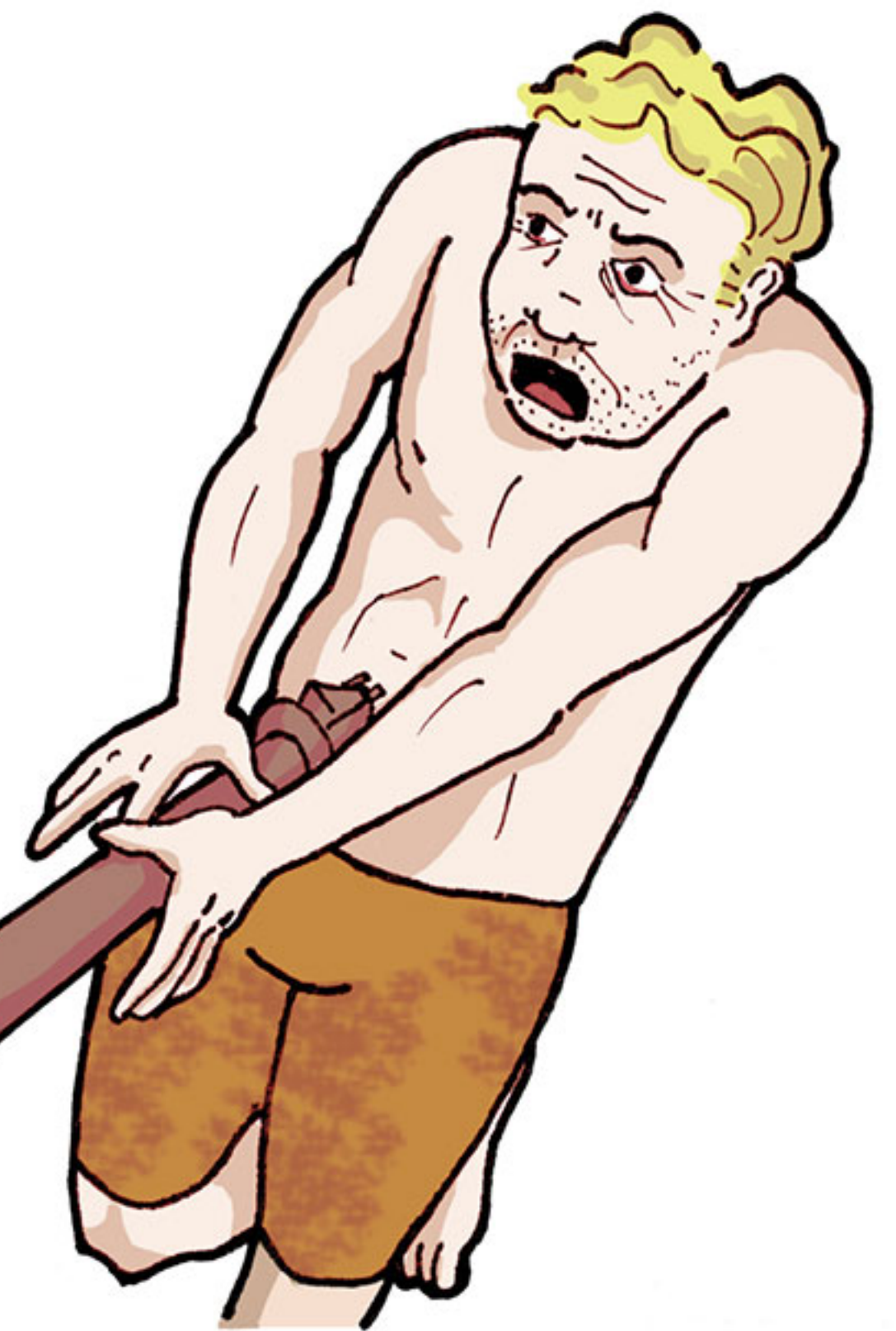
APENAS SI ENTRA UNA PERSONA AHORA, Y EN NINGÚN MOMENTO SE ME OCURRIÓ LLEVARTE CONMIGO.



VOY A PASAR MIS ÚLTIMOS AÑOS EN GRANADA, SOLO. VOS PODÉS PUDRIRTE EN LA NAVE SI QUERÉS. MARÍA NECESITA COMPAÑÍA



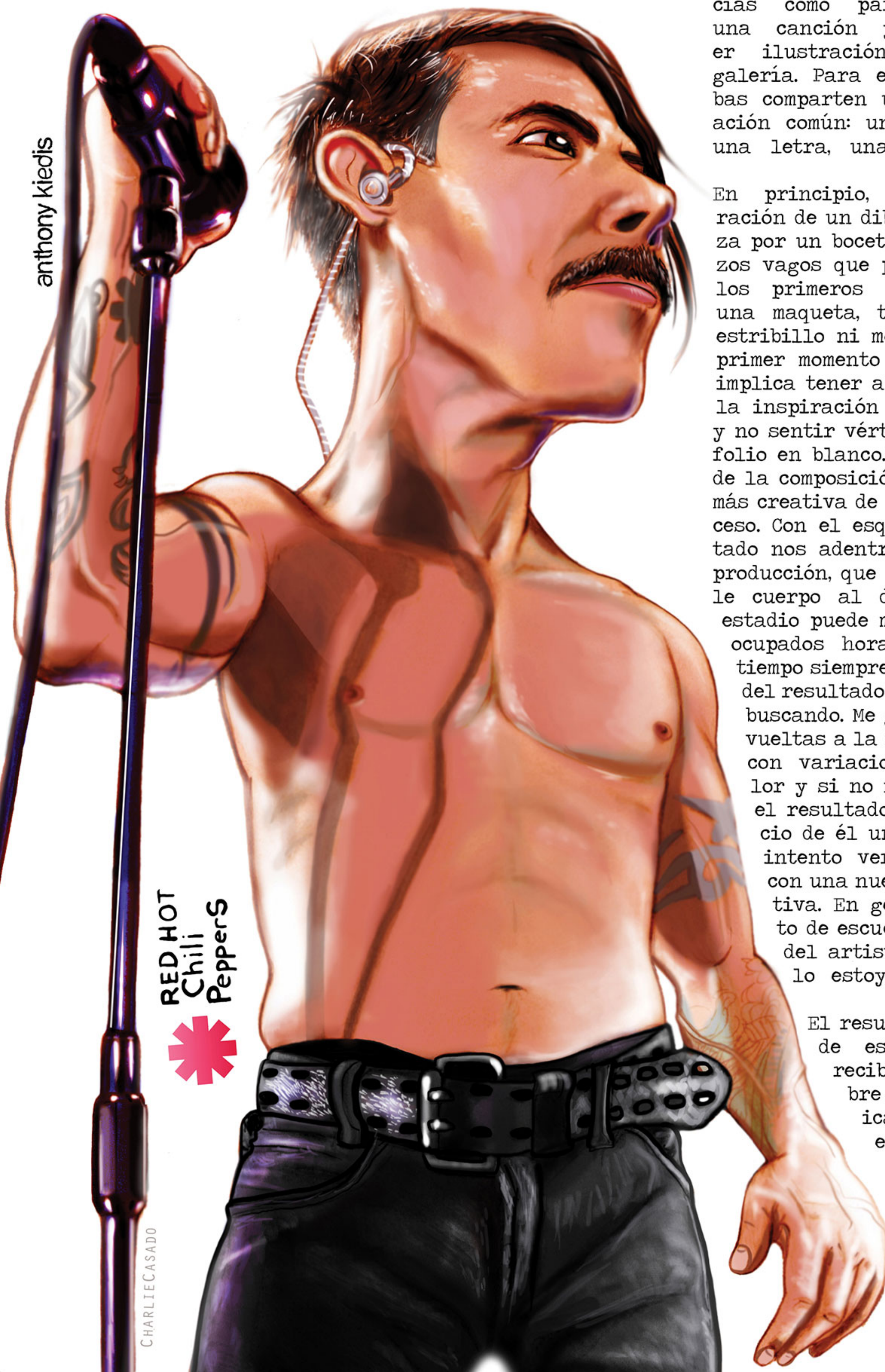
TAAAAAH!



SERIE DE ACUARELAS: ROCKARICATURAS

por charlie casado

anthony kiedis



RED HOT
Chili
Peppers



CHARLIECASADO

No hay tantas diferencias como parece entre una canción y cualquier ilustración de esta galería. Para empezar, ambas comparten una inspiración común: un concierto, una letra, una historia...

En principio, la elaboración de un dibujo comienza por un boceto, unos trazos vagos que podrían ser los primeros acordes de una maqueta, todavía sin estribillo ni mensaje. Este primer momento es clave e implica tener a la musa de la inspiración de tu lado y no sentir vértigo ante el folio en blanco. Es la fase de la composición, quizá la más creativa de todo el proceso. Con el esqueleto montado nos adentramos en la producción, que supone darle cuerpo al dibujo. Este estadio puede mantenernos ocupados horas, o menos tiempo siempre en función del resultado que estemos buscando. Me gusta darle vueltas a la ilustración con variaciones de color y si no me convence el resultado me distancio de él unas horas e intento verlo después con una nueva perspectiva. En general, trato de escuchar música del artista mientras lo estoy dibujando.

El resultado final de este proceso recibe el nombre de 'rockaricatura' y en estas páginas podéis ver varias muestras.



CHARLES



Cha

Jesús Hernández Cifuentes, Cifú



Charles II



john frusciante



CHARLIE CASADO

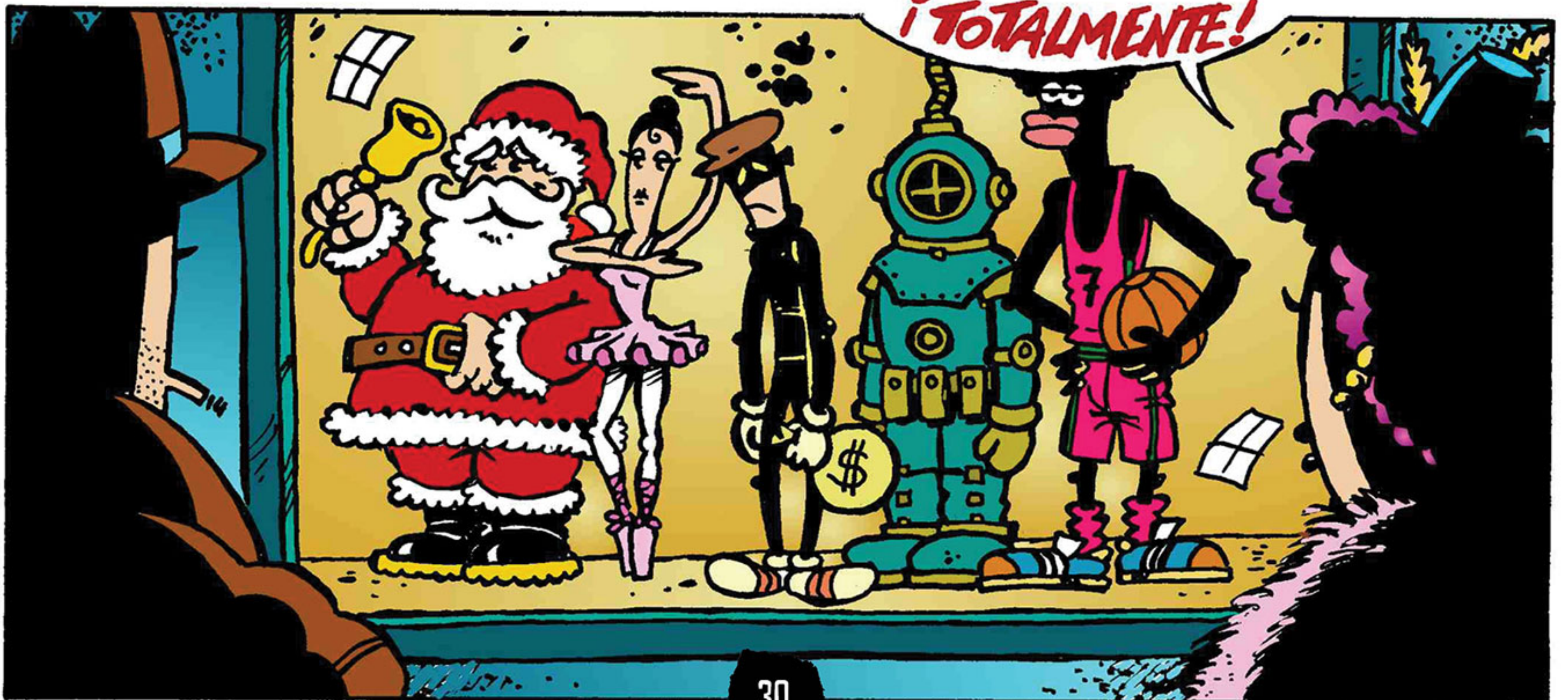
John Garcia



michael stipe

EL DETECTIVE MORTIMER EN: **RUEDA DE RECONOCIMIENTO** *Sautio*

FÍJENSE BIEN EN ESTOS TIPOS
Y DÍGANOS SI PUEDE
RECONOCER AL LADRÓN.



EL DETECTIVE MORTIMER EN:

GORRONES EN EL BAR *Sauti©.*

ESCUCHA, MORTI. HE OIDO QUE TOMAS TE ANDA BUSCANDO.



UN WHISKY DOBLE, GRACIAS



¡HAS CAIDO EN LA VIEJA TRAMPA DE BILLY RUBINA, EL ROCKABILLIE CON MÁS GOMINA!

JA, JA



OYE, ME HA DICHO UN PAJARITO QUE DETUVISTE AL ESTRANGLADOR DE MATALASCAÑAS. ¿ES CIERTO?

ES CIERTO



¿PERO, LO HICISTE TÚ SOLO?

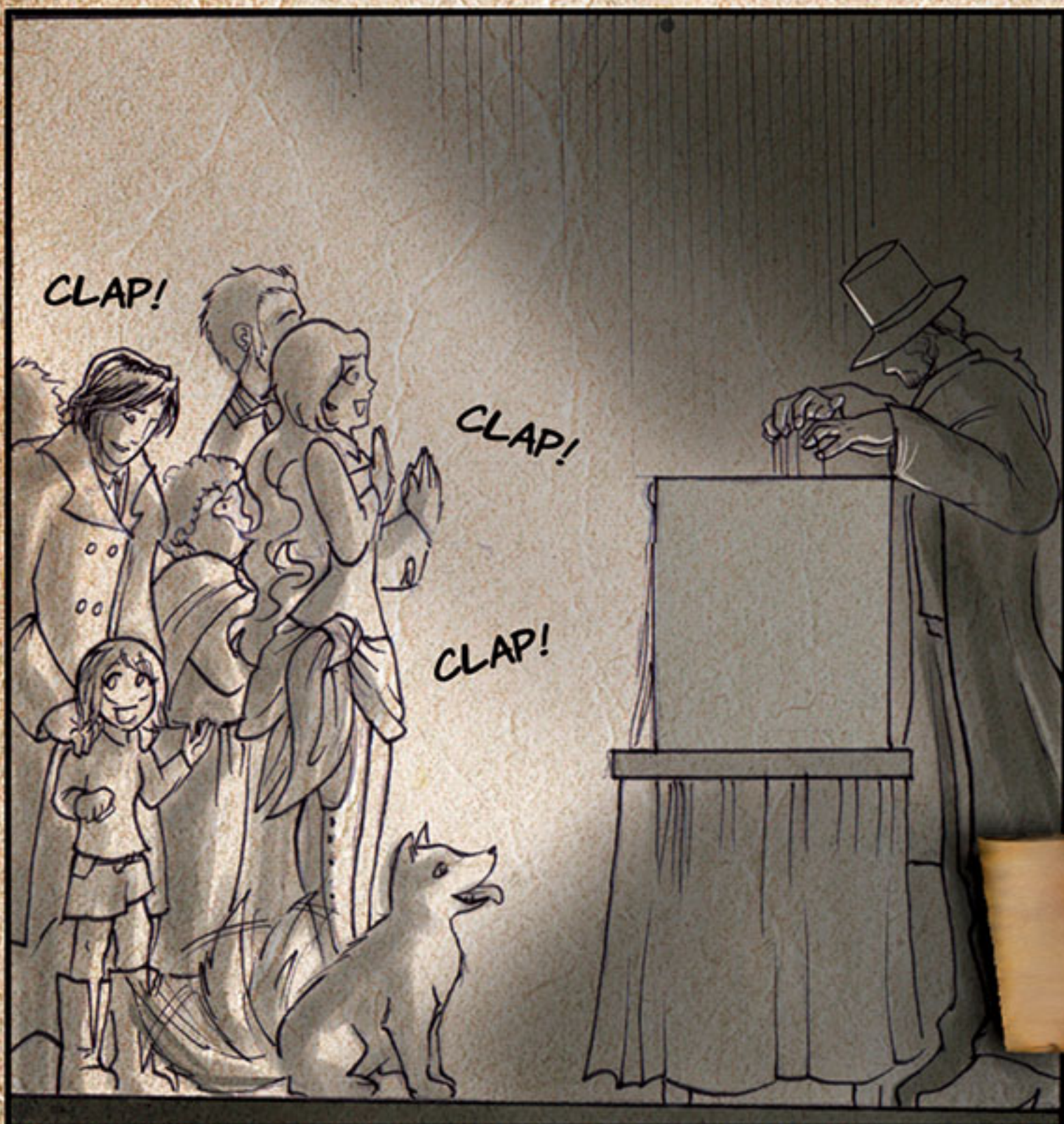
SI, YO SOLO.



¡PUES PARA MI CON LECHE!



*Hace muchos,
muchos años, más de
los que puedo o
quiero recordar... te
encontré.*

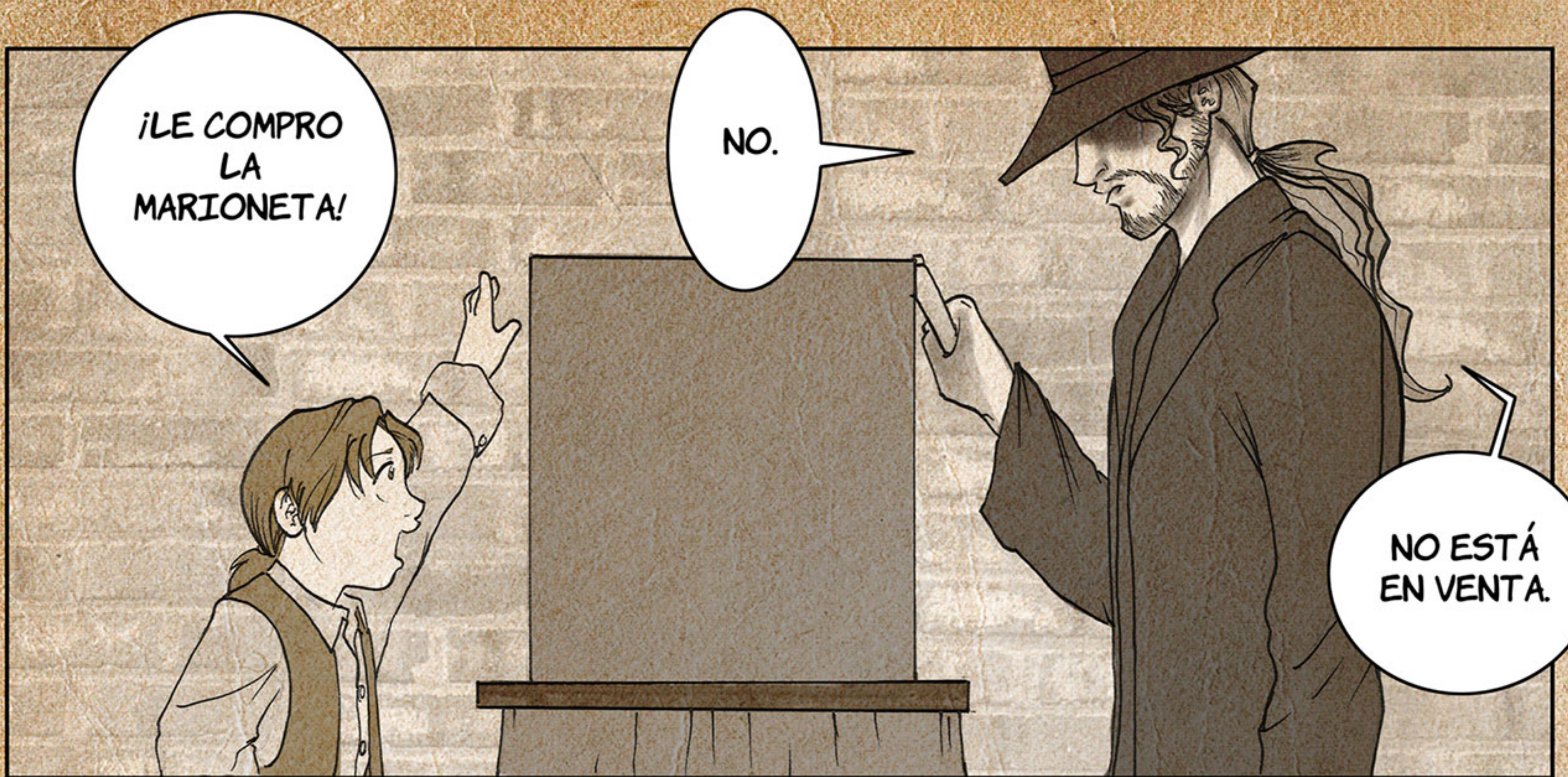


*Tenia todas las piezas
perfectamente ensambladas.*



*y un corazón de
auténtico ORO*





¡LE COMPRO
LA
MARIONETA!

NO.

NO ESTÁ
EN VENTA.

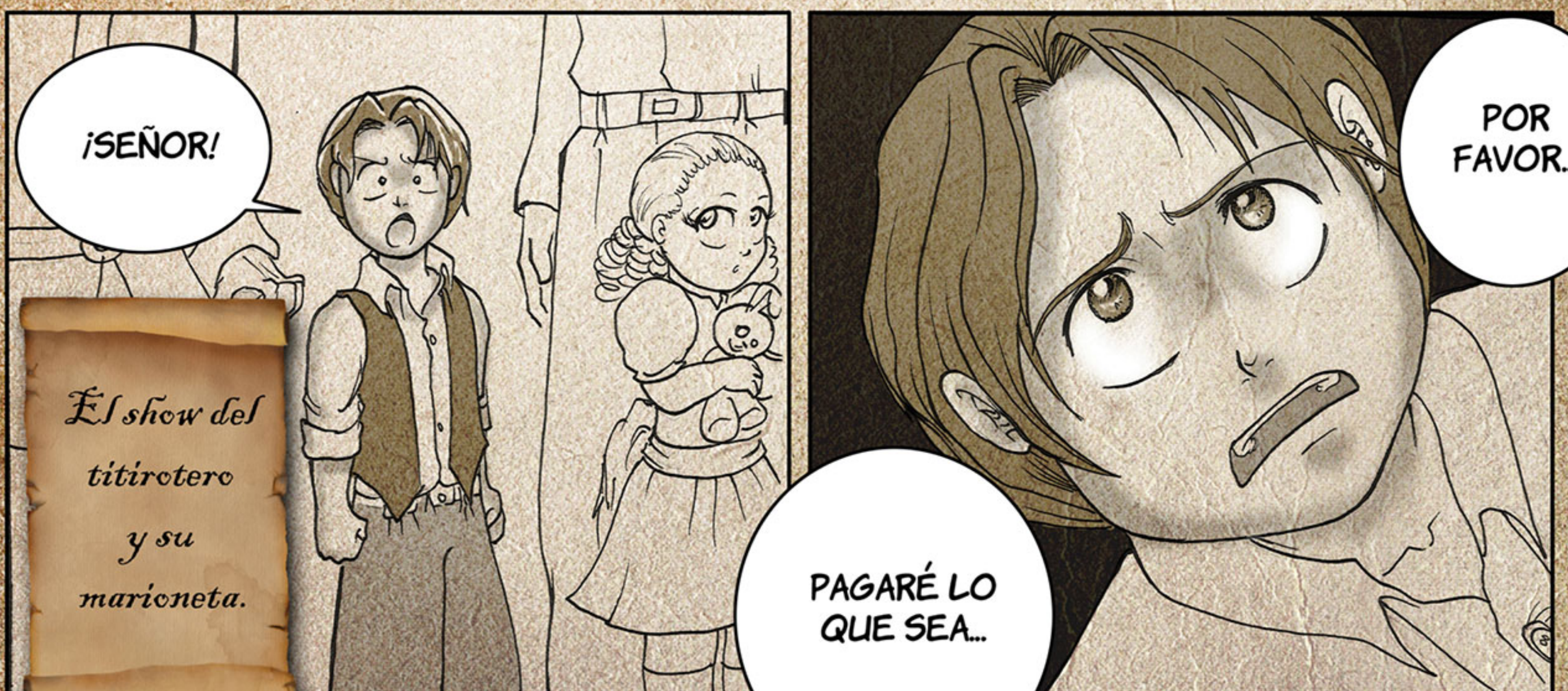


No me rendí.

Todas las noches...



*...volvía a
versos.*

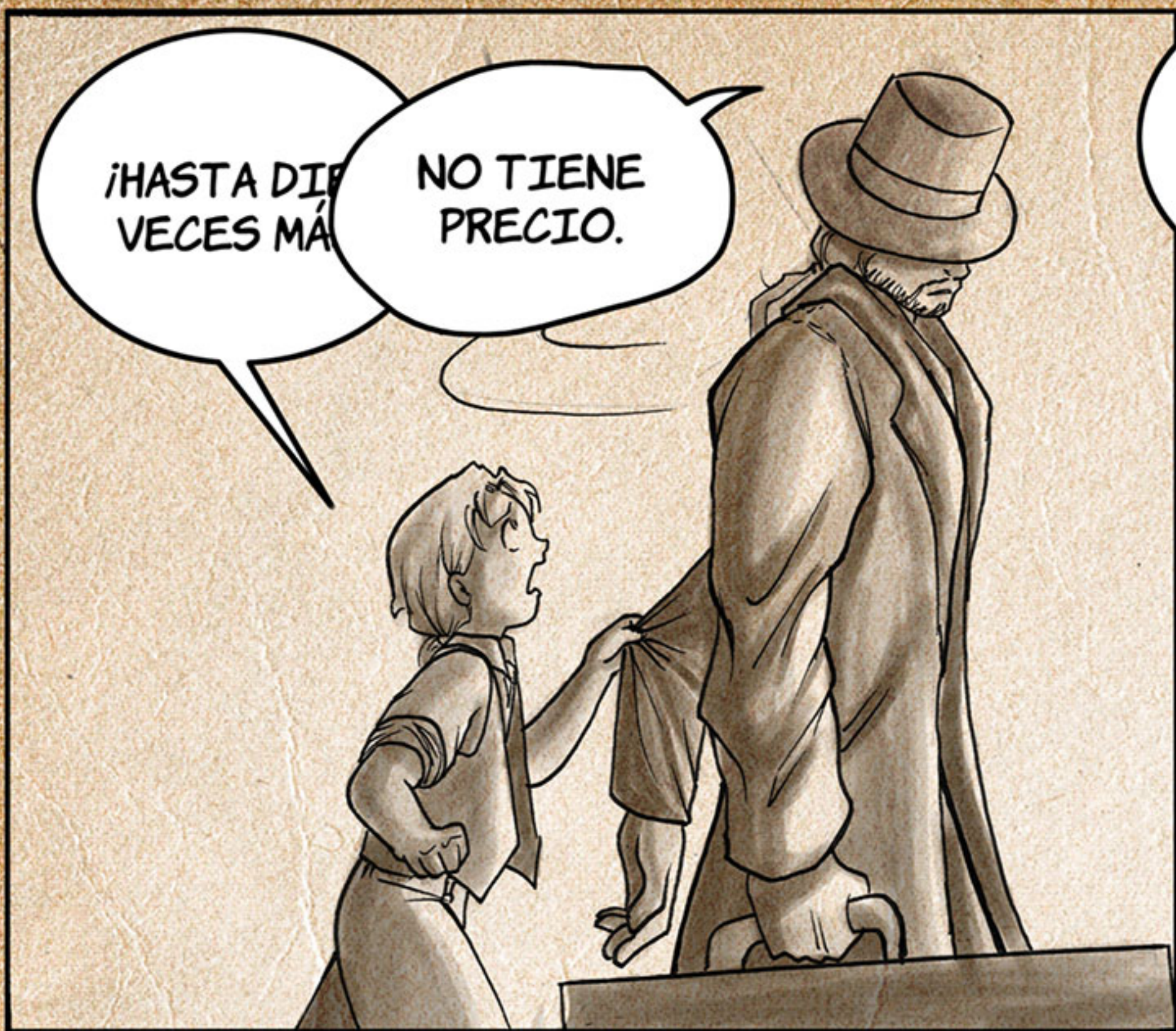


¡SEÑOR!

POR
FAVOR...

*El show del
titirotero
y su
marioneta.*

PAGARÉ LO
QUE SEA...



¿NO LO DEJÉ CLARO?

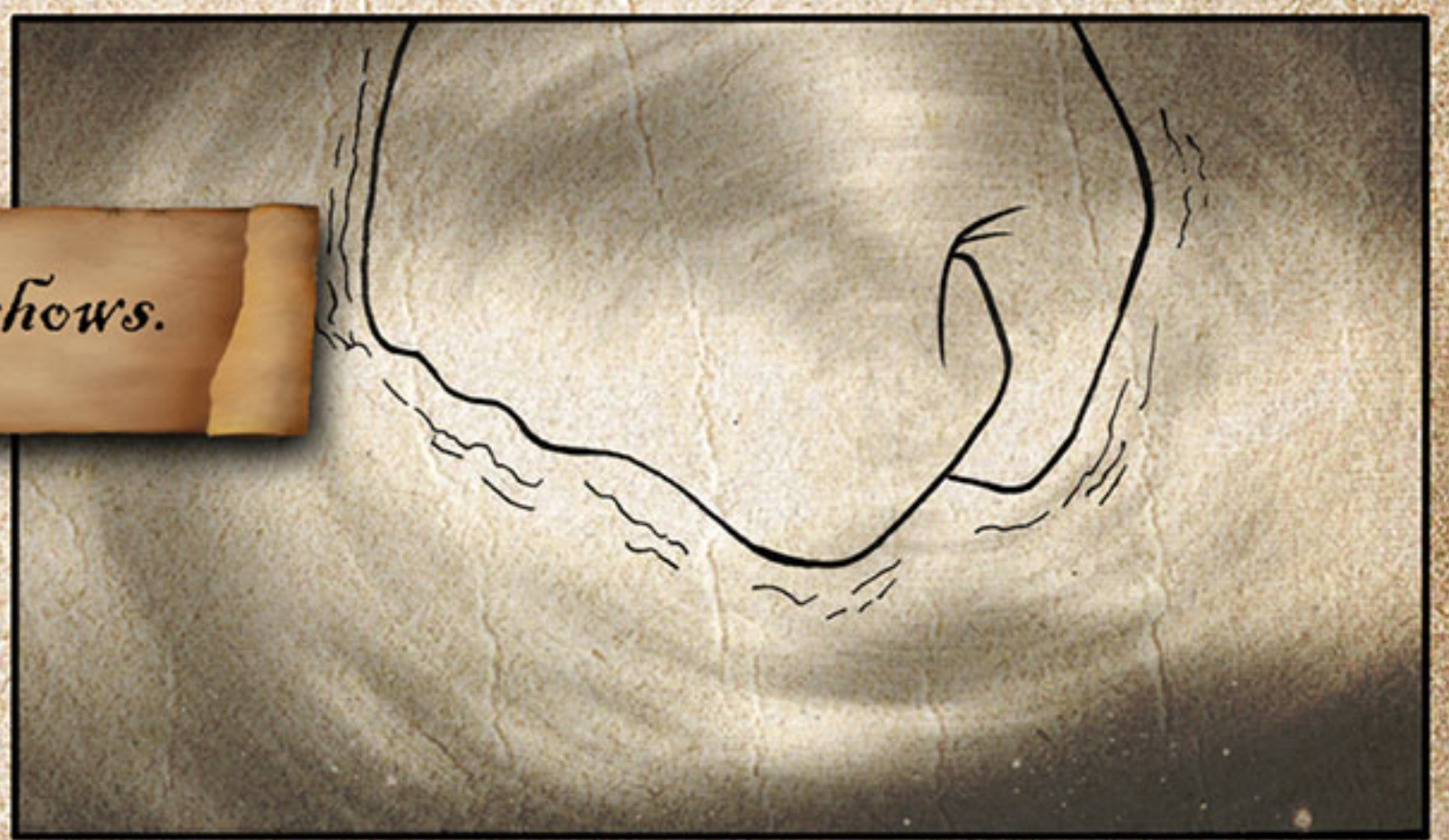
ES MI OBRA MAESTRA.

NUNCA ME SEPARARÉ DE ESTA MARIONETA.

Si conseguía la marioneta, podría ser una estrella.



Dar grandes shows.



Ser admirado y aplaudido...

*Los seguí durante toda
la noche.*

NO, SEÑOR...

CONSEGUIRÉ
LO QUE
DESEO...

¡A CUAL-
QUIER
PRECIO!

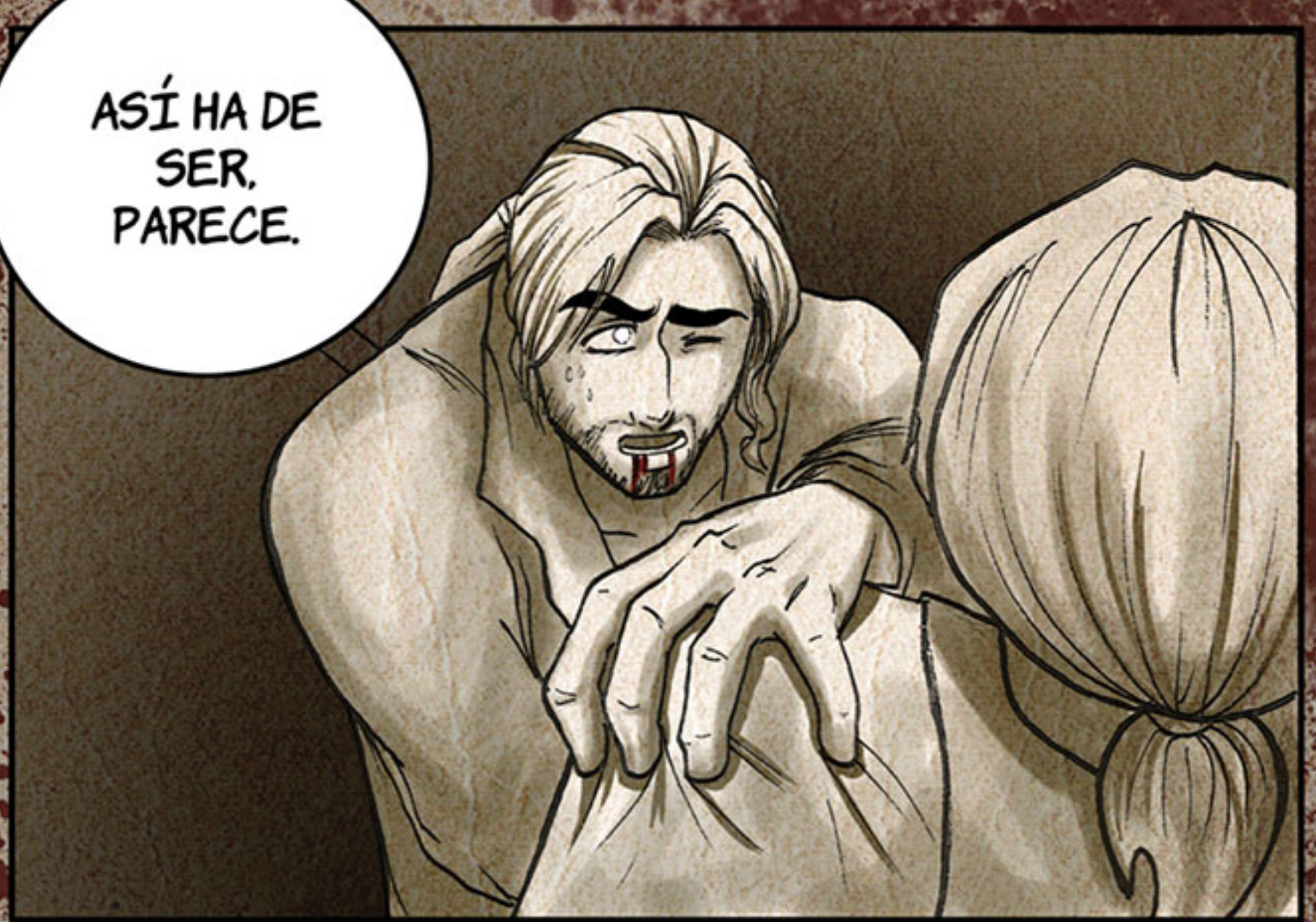


COF

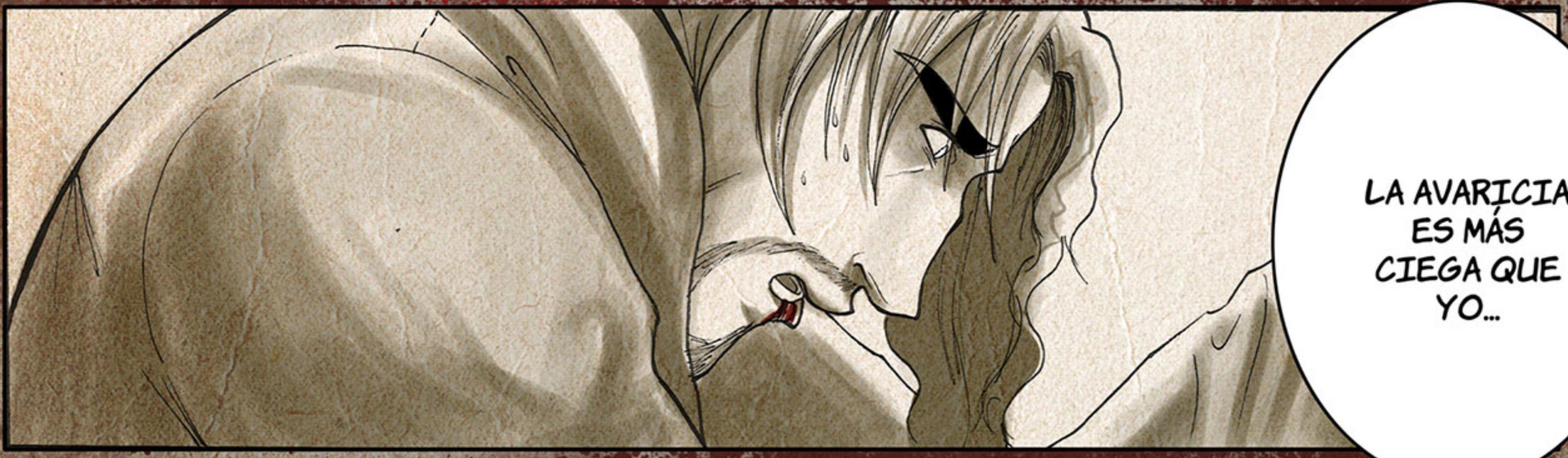
COF
COF
UGH..



GULUR



ASÍ HA DE SER, PARECE.



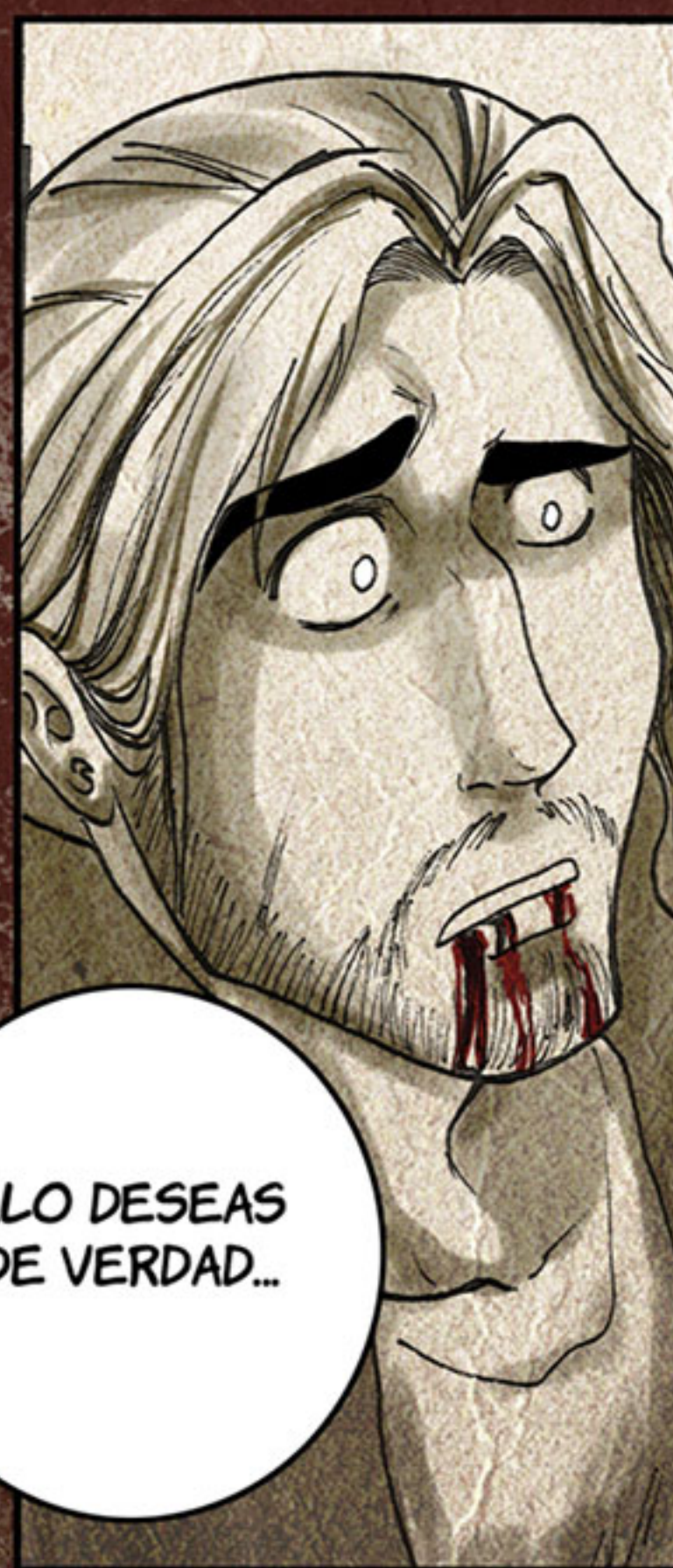
LA AVARICIA ES MÁS CIEGA QUE YO...



UN CORAZÓN DE ORO
¿ESO ES LO QUE QUIERES!?



FRIS



...LO DESEAS DE VERDAD...





Ahora, tengo un corazón de oro.

Nunca siento hambre...ni frío...



CLAP!
CLAP!

No envejezco...



CLAP!

CLAP!




Mi sueño

era ser una

estrella

...y ahora lo

SOY



*Las cuerdas tiran de mi día
tras día, noche tras noche,
incansablemente.*

“¿Podría volver a ser el que era...?”

*“Nunca, ahora soy tu
maestro.”*

*La fama, los aplausos, la
admiración...cedería todo eso a
cambio de una vida.*



Es que a veces, deseamos algo tanto...

*que acabamos
convertidos en
esclavos de ese
deseo*

*nos obsesiona-
mos y olvidamos
todo lo demás,
todo lo que nos
hace humanos.*

F J N

¡RUSIA! NUESTRO NUEVO DESTINO. ME LLAMO LARS LANDER Y, JUNTO A MIS COMPAÑEROS, ACABO DE SER TRASLADADO DESDE EL NORTE DE ÁFRICA. NUNCA IMAGINAMOS QUE NOS ENVIARÍAN AQUÍ, A ESTA TIERRA QUE SE ESTABA CONVIRTIENDO EN EL ESCENARIO DE LAS MAYORES Y MÁS CRUENTAS BATALLAS DE TODA LA HISTORIA HUMANA. Y PARA COLMO, EL COMANDANTE WICK...



¡SOY EL COMANDANTE REINHARD WICK, BASURAS! ¡Y ESTO NO ES UNA EXCURSIÓN COMO LA DE ÁFRICA!

La cabalgada de von Müncheberg.

GUIÓN: GUILLERMO MARTÍNEZ Y GASTÓN "ALLMANZOR" MARTINO.
DIBUJOS: GASTÓN "ALLMANZOR" MARTINO.



¡APRENDERÉIS QUE AQUÍ SE COMBATE DURO PARA ERRADICAR DEL MAPA A ESOS "UNTERMENSCHEN", LOS SUBHUMANOS SOVIÉTICOS!



¿TE HAS ENTERADO TÚ, BRUTO ANORMAL?



¡OS ASEGURO, PALURDOS, QUE PREFERIRÉIS MIS LECCIONES A LAS DE "IVAN", COMO SOLEMOS LLAMAR POR AQUÍ AL EJÉRCITO RUSO!

LA REALIDAD DEL FRENTE DEL ESTE NOS FUE EXPLICADA DE FORMA PRÁCTICA POR EL COMANDANTE WICK: AL FINAL DE ESA SUAVE MAÑANA DE VERANO, TODOS HABÍAMOS SIDO YA ABOFETEADOS. SUBIMOS LUEGO A NUESTROS PANZERS Y ESTACIONAMOS EN EL BORDE DE UN CAMINO, ESPERANDO LA ORDEN DE AVANZAR. AL RATO APARECIÓ UNO DE LOS PERROS DE LA SECCIÓN DE NATTER...



¡VAYA, GOCHO! VEO QUE LOS INGLESES NO TE ARRANCARON LOS BIGOTES EN EGIPTO.

CON ESA CABEZA PELADA, ¡NO VEO QUÉ OTRO PELO LE HABRÍAN PODIDO SACAR!

¡MUY BIEN! VEO QUE VUESTRA LENGUA YA ESTÁ OCUPADA DICRIENDO TONTERÍAS, ASÍ QUE NO DISTINGUIRÁ EL SABOR DEL "SCHNAPS" DE ESTAS BOTELLAS. ¡ME VOY!

¡BAH! ¡NO SEAS TAN ALTIVO Y SUBE AQUÍ ESE ALCOHOL, JA JA!

GASTON

LA TENSIÓN PREVIA A UN GRAN ATAQUE LO IMPREGNABA TODO. FRENTE A NOSOTROS, UN GRUPO DE CAZAS SE PREPARABA PARA DESPEGAR DE SU IMPROVISADO AERÓDROMO. PROBABLEMENTE MARCARÍAN EL INICIO DEL BAILE.



¡A VER SI CON ESTA OFENSIVA RUSIA SE RINDE DE UNA VEZ!

¿DE DÓNDE SACAS ESO?

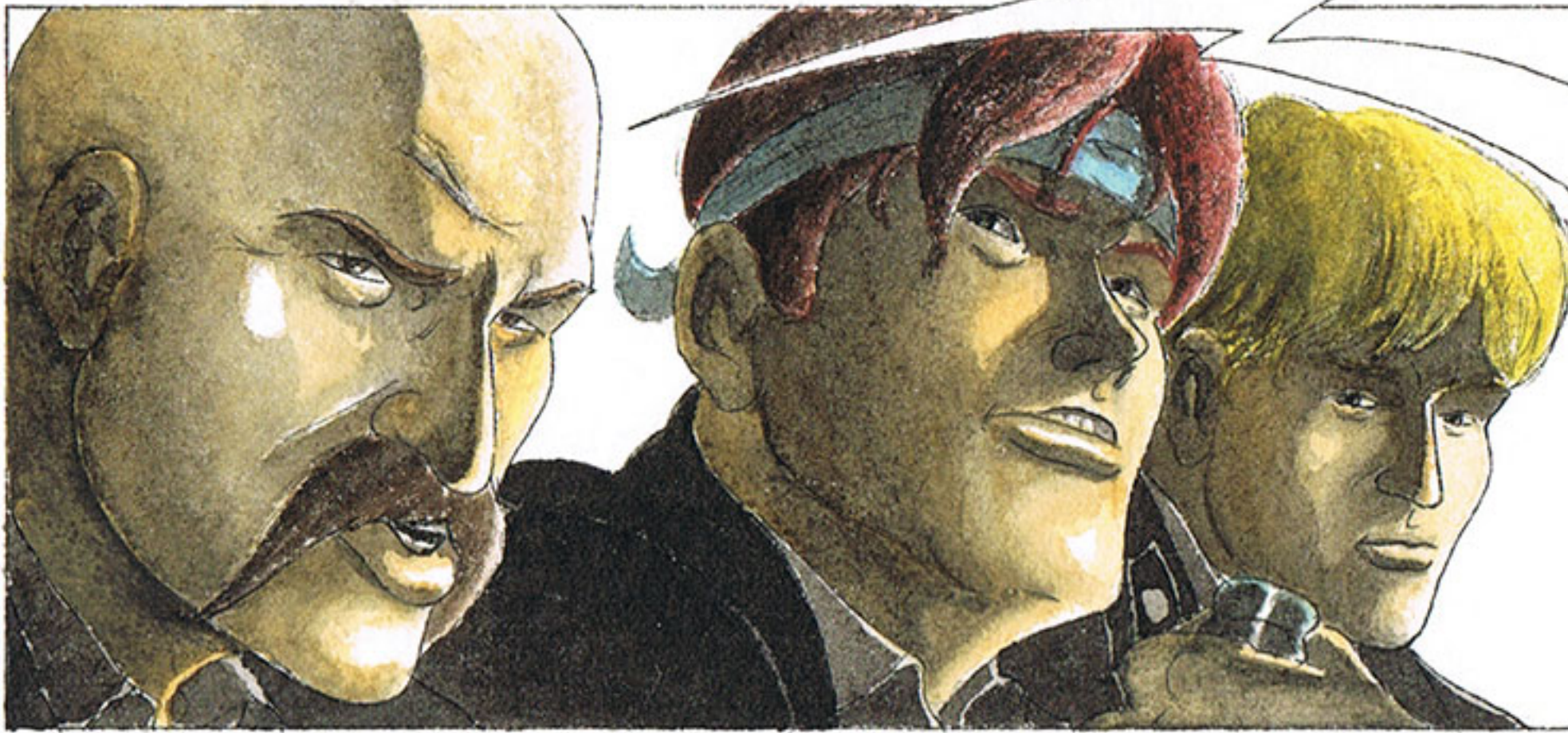
PUES... DE LAS CIRCULARES DEL ALTO MANDO...

¡TÚ ESTÁS LOCO, GÜDRUM!



¡EL ALTO MANDO MIENTE MÁS QUE UNA VIEJA ECHADORA DE CARTAS! EN DICIEMBRE DEL 41 TAMBIÉN NOS DIJERON QUE RUSIA ESTABA VENCIDA...

...CUANDO LA OPERACIÓN "TIFÓN", LANZADA PARA CONQUISTAR MOSCÚ, QUEDÓ PARALIZADA A APENAS 20 KILÓMETROS DE LA CAPITAL. SÍ. RECUERDO MUY BIEN AQUEL INVIERNO...



...CUANDO NOS TOPAMOS CON LOS PRIMEROS TANQUES T-34 (MUY SUPERIORES A NUESTROS MODELOS DE PANZER), CON TEMPERATURAS DE 50° BAJO CERO, SIN ABASTECIMIENTOS, CON LOS MOTORES RAJADOS POR EL FRÍO, LA GASOLINA HELADA...



ASÍ PERDIMOS TODOS LOS VEHÍCULOS DE NUESTRO REGIMIENTO, TENIENDO QUE PASAR A COMBATIR A PIE Y SIN ROPA DE ABRIGO, CUYA CARENCIA SUPLÍMOS DESVISTIENDO A COMPAÑEROS MUERTOS.



Y RECUERDO MÁS QUE NADA AL CAPITÁN VON MÜNCHBERG, TAN HIJO DE PERRA QUE FUE EXPULSADO DE LAS SS...



CIERTO DÍA, INTENTÉ DARME CALOR VACIANDO DE CUATRO TRAGOS UNA BOTELLA DE ALCOHOL DESTILADO CON CARBÓN. ESA MISERABLE BEBIDA DEL FRENTE ERA LO ÚNICO BUENO QUE QUEDABA.



ME DORMÍ LUEGO DURANTE UN BUEN RATO, HASTA QUE NOTÉ UN LÍQUIDO CÁLIDO EMPAPANDO MI CARA Y ENTRÁNDOME EN LA BOCA. AL PRINCIPIO CREÍ QUE POR FIN HABÍA LOGRADO ENTRAR EN CALOR, PERO...



...ENTONCES LOS CHILLIDOS DE VON MÜNCHBERG ME DEVOLVIERON A LA REALIDAD. ¡EL MUY CERDO ME ESTABA ORINANDO EN EL ROSTRO!



SALÍ DE MI AGUJERO Y COMPROBÉ QUE ESA PARTE DE LA TRINCHERA, ANTES VACÍA, SE HABÍA LLENADO DE GENTE.



¡PERO SI TENEMOS AQUÍ A UN AUTÉNTICO CREYENTE, SEGUIDOR DE LA PALABRA DE DIOS!



LA IRA Y EL ALCOHOL ME HABÍAN SOLTADO LA LENGUA. EN CONSECUENCIA, AL RATO CORRÍA YO JUNTO A DOS COMPAÑEROS ELEGIDOS AL AZAR (MÜNCHBERG LOS LLAMÓ APÓSTOLES) CON UNA CRUZ ATADA A LA ESPALDA, FRENTE A LAS TRINCHERAS RUSAS.



LOS RUSOS DEBIERON APIADARSE Y NO TIRARON A MATAR. LOGRAMOS VOLVER CON LAS CRUCES LLENAS DE BALAS, ESO SÍ.



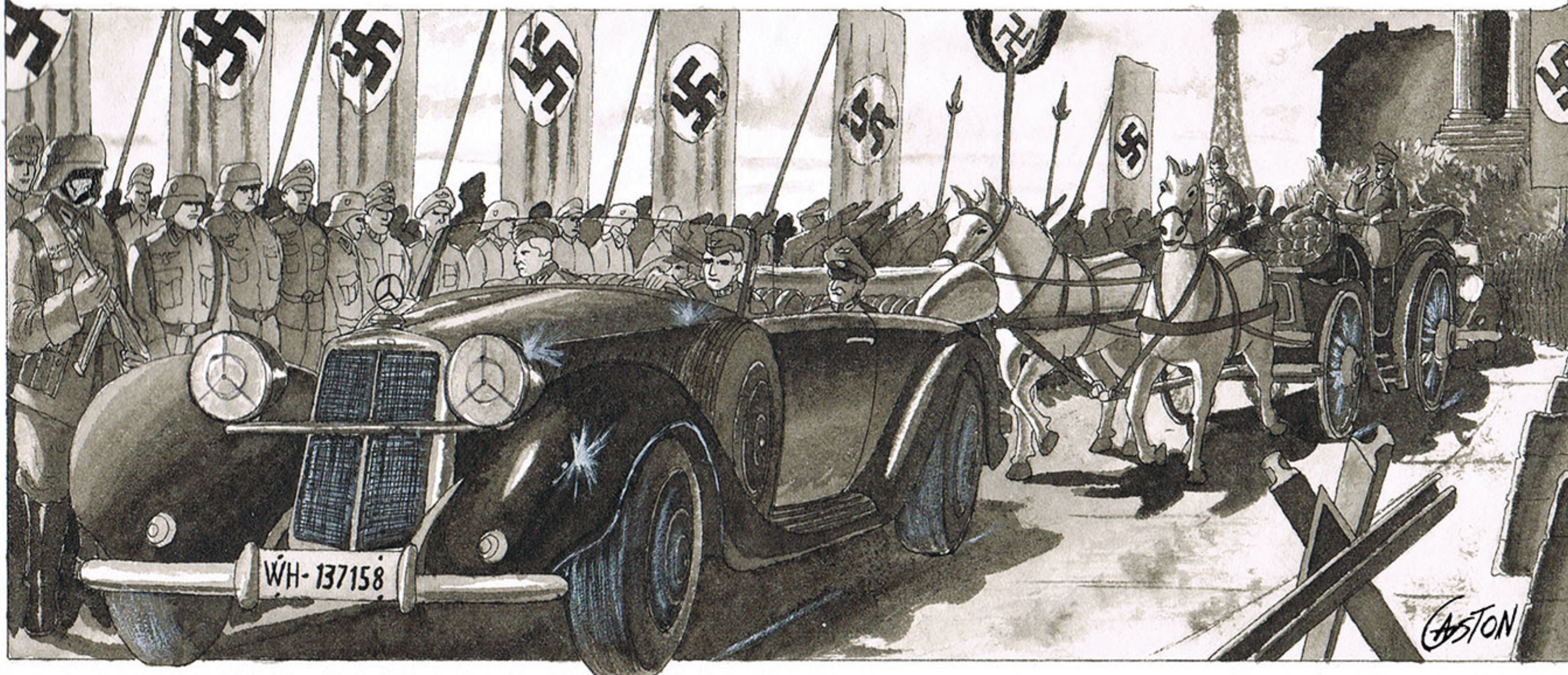
MÜNCHBERG PARECIÓ CONTENTARSE CON EL CASTIGO Y SE OLVIDÓ DE MÍ. PERO ENTONCES COMENZARON LOS VERDADEROS PROBLEMAS, CUANDO EL ORGULLOSO OFICIAL SE EMPEÑÓ EN REANUDAR EL AVANCE HACIA MOSCÚ...



¡EN TRES DÍAS EN EL KREMLIN!

PERO HERR CAPITÁN, ESTE PLAN ES IRREALIZABLE. CARECEMOS DE VEHÍCULOS, BLINDADOS, ARTILLERÍA PESADA, VÍVERES...

MÁS EL CAPITÁN DESOYÓ LOS CONSEJOS. EL RELATO DE SU TRUNCADO SUEÑO DE DESFILAR POR PARÍS EN 1940 EN COMPAÑÍA DE HITLER, COMO GLORIOSO VENCEDOR Y GUERRERO DEL REICH, RECORRIÓ TODO EL REGIMIENTO. MÜNCHBERG CREÍA TENER UNA NUEVA OPORTUNIDAD PARA OBTENER SU TRILUNFO ENTRANDO EN LA CAPITAL DE LA UNIÓN SOVIÉTICA...



SOÑABA EL BASTARDO EX SS. Y SUS SUEÑOS SE TRADUJERON EN UNA SERIE DE SANGRIENTOS E INFRUCTUOSOS ASALTOS A LAS POSICIONES DE LOS VOLCHEVIQUES.

AL FINAL SÓLO QUEDABAMOS 15 VIVOS, DE UN BATALLÓN DE 500. Y TAN HELADOS Y HAMBRIENTOS (MÁS DE UNO ROYÓ LAS PARTES DE MADERA DE SU FUSIL), QUE EL CAPITÁN COMETIÓ UN GRAN ERROR AL INSISTIR EN SU ABSURDO PLAN...

¡¿HA PROCLAMADO EL FÜHRER UN DÍA DE FIESTA?!
¡VAMOS! ¡¡HAY QUE ATACAR EN TODA LA LÍNEA!!



HE DE DECIR QUE A PESAR DE QUE TODAVÍA QUEDABAN MÁS OFICIALES VIVOS, NINGUNO MOVIÓ UN DEDO CUANDO AGARRAMOS A MÜNCHBERG Y LO ATAMOS A UNA COCINA MÓVIL DE CAMPAÑA. LA ÚNICA CUYOS CABALLOS NO NOS HABÍAMOS COMIDO AUN.

¡SOLTADMEEE! ¡¡¡OS ESPERA LA HORCAAAA!!!



¿QUÉ LE PASA, HERR CAPITÁN? ¿NO SABE RECIBIR CASTIGOS CON LA MISMA FRIALDAD CON QUE LOS APLICA? ¡¡¡MALA COSA, JA JA JA!!!

¡ALÉGRESE, CAPITÁN! ¡AQUÍ ESTÁ SU FÜHRER, PARA QUE ENTREN JUNTOS EN MOSCÚ!
¡SIEG HEIL!



EL HOMBRE, ATADO CABEZA ABAJO EN LA CARRETA, PATALEÓ, AULLÓ Y ECHÓ ESPUMA POR LA BOCA. PERO YA NADA PODÍA ALTERAR SU SOÑADA CITA CON LA GLORIA.

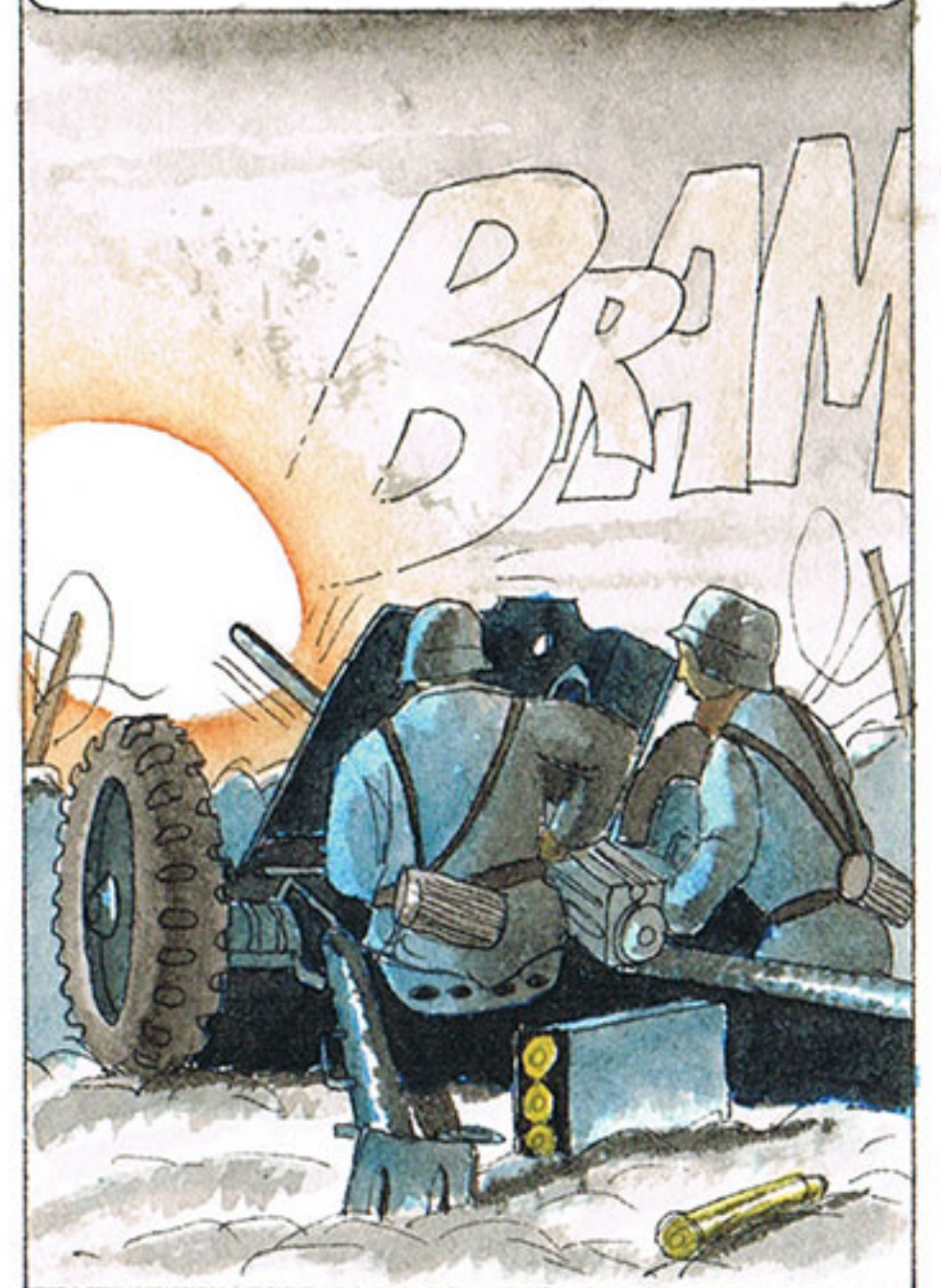


¡AGR ARFF!
¡¡¡NOOOO!!!

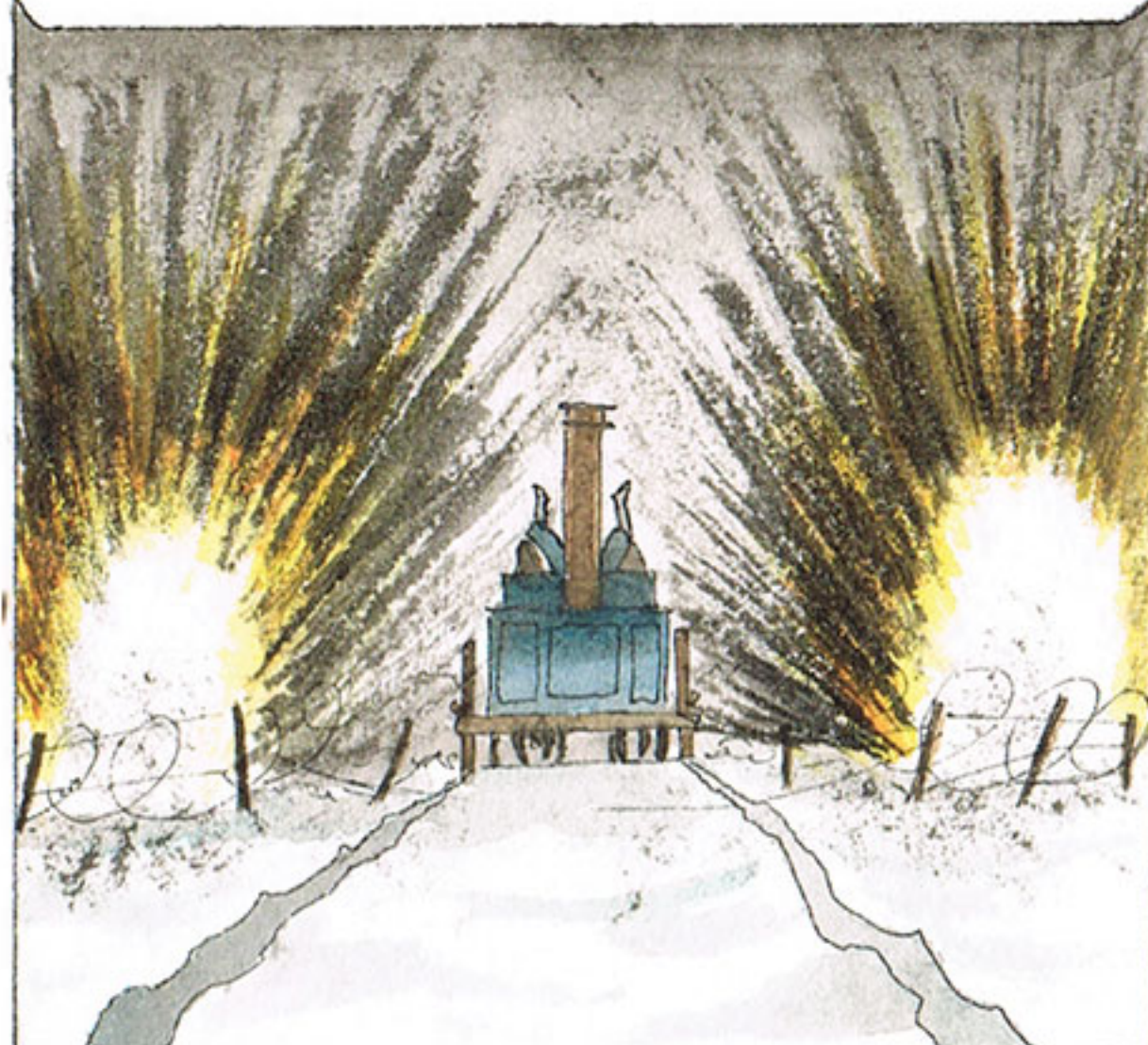
SI "IVAN" LE DEJA LOS OJOS, ¡VENGA A VERNOS DESPUÉS DE LA GUERRA!

SCHA!

DISPARAMOS UN PAR DE PROYECTILES DE 37 MILÍMETROS PARA QUE LOS CABALLOS NO SE DETUVIERAN A PESAR DE LA GRUESA CAPA DE NIEVE, Y PARA QUE SU CARRERA FUESE AUN MÁS VELOZ.



CABALGÓ HACIA LOS RUSOS, QUE LE COGIERON VIVO (PUES OIMOS SUS ALARIDOS LARGO RATO) Y NUNCA MÁS LO VIMOS.

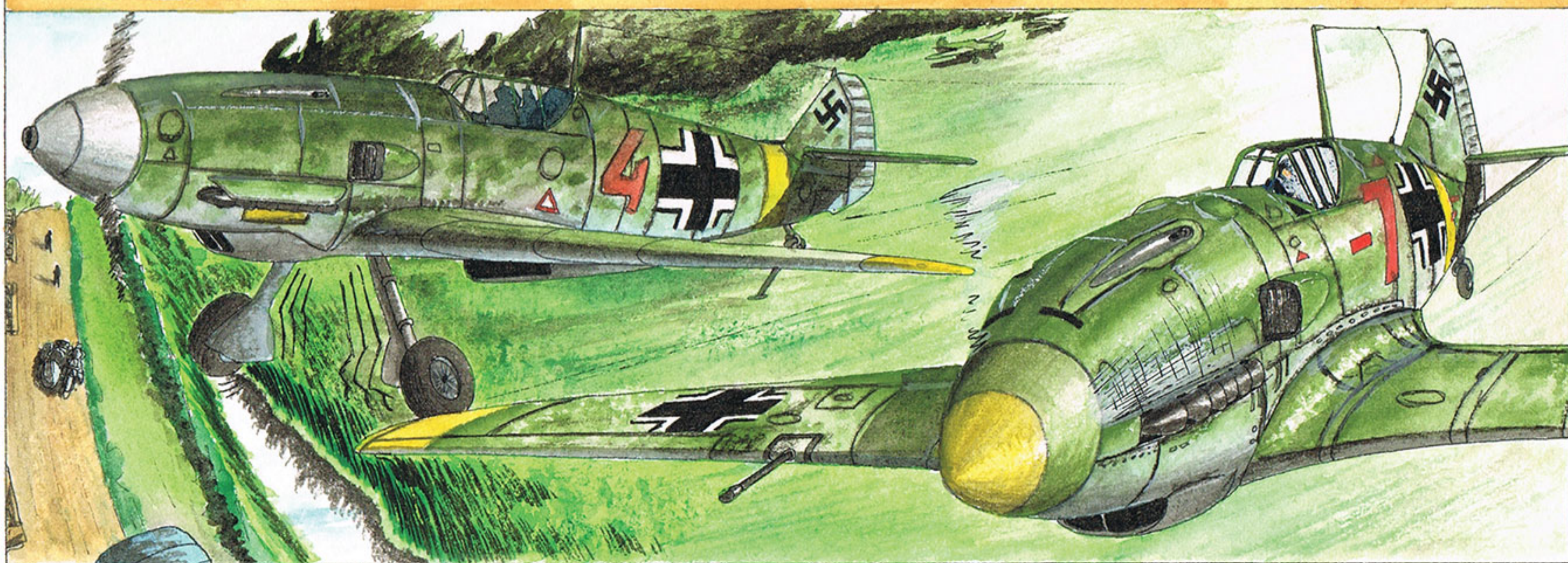


LA HISTORIA DE MÜNCHBERG NOS HIZO REÍR DE BUENA GANA. GOCHO CONCLUYÓ:



CON ESTO OS QUIERO DECIR DOS COSAS. PRIMERA: RECEMOS POR NO PASAR OTRO INVIERNO EN ESTE PAÍS DEL DEMONIO. LA SEGUNDA AHÍ VIENE POR EL CAMINO...

LOS CAZAS DE LA LUFTWAFFE LEVANTARON EL VUELO. PRONTO NOS TOCARÍA A NOSOTROS INICIAR LA MARCHA AL COMBATE.



A RETAGUARDIA OÍMOS COMO SE INICIABA EL FUEGO DE CIENTOS DE CAÑONES, CUYOS OBUSES ABRIRÍAN LA VÍA PARA EL AVANCE DE NUESTROS CARROS BLINDADOS. Y TAL COMO GOCHO ANUNCIÓ, UN VEHÍCULO APARECIÓ RODANDO POR EL CAMINO...

Y AHÍ LLEGA NUESTRO INVITADO ESPECIAL: REINHARD WICK.

¡DESPIERTAD, PERROS! ¡NOS MOVEMOS!
¡ARRANCAD LOS MOTORES! ¡¡VAMOS, VAMOS!!



DECENAS DE TANQUES Y VEHÍCULOS ATRONARON EN LA CARRETERA. MILES EN TODO EL FRENTE. ERA EL 28 DE JUNIO DE 1942, Y SE INICIABA LA OFENSIVA DE VERANO EN EL SUR DE RUSIA. EL SEGUNDO AÑO DE INVASIÓN.

HAY MUCHOS CABALLOS EN RUSIA, ¡Y ESTE HIJO DE PERRA TAMBIÉN PUEDE TENER SU GLORIOSA CABALGADA!



TERRIBLES DESASTRES AGUARDABAN A NUESTROS EJÉRCITOS EN LOS MESES VENIDERS...

PANZER, MAAARSCH!!!*



* ¡¡¡PANZERS, EN MAAAARCHA!!!

Leandro Silva nació en Argentina en 1989 y si hacemos caso de lo que nos cuenta su currículum hace tiempo que tiene claro lo que quiere. Alumno de bellas artes, profesor de plástica y estudiante de cómic en la escuela de Salvador Sanz... "lo mío", se dijo algún día, "es dibujar", y a eso se ha dedicado a lo largo y ancho de la red. Recientemente publicó en papel 'Ahogo' (Llanto de Mudo, 2013), una novela gráfica realizada junto a Guido Barsi cuyos primeros pasos se dieron en las páginas virtuales de 'Exégesis'. Nos apetece mucho charlar con él sobre esta aventura y sobre su trabajo como dibujante de cómics.

leandro silva

MARC ROCA, 'EXÉGESIS': La primera versión de 'Ahogo' se publicó en 'Exégesis' en marzo de 2011. ¿En ese momento ya tenías presente la posibilidad de publicar en papel alguna de tus obras?

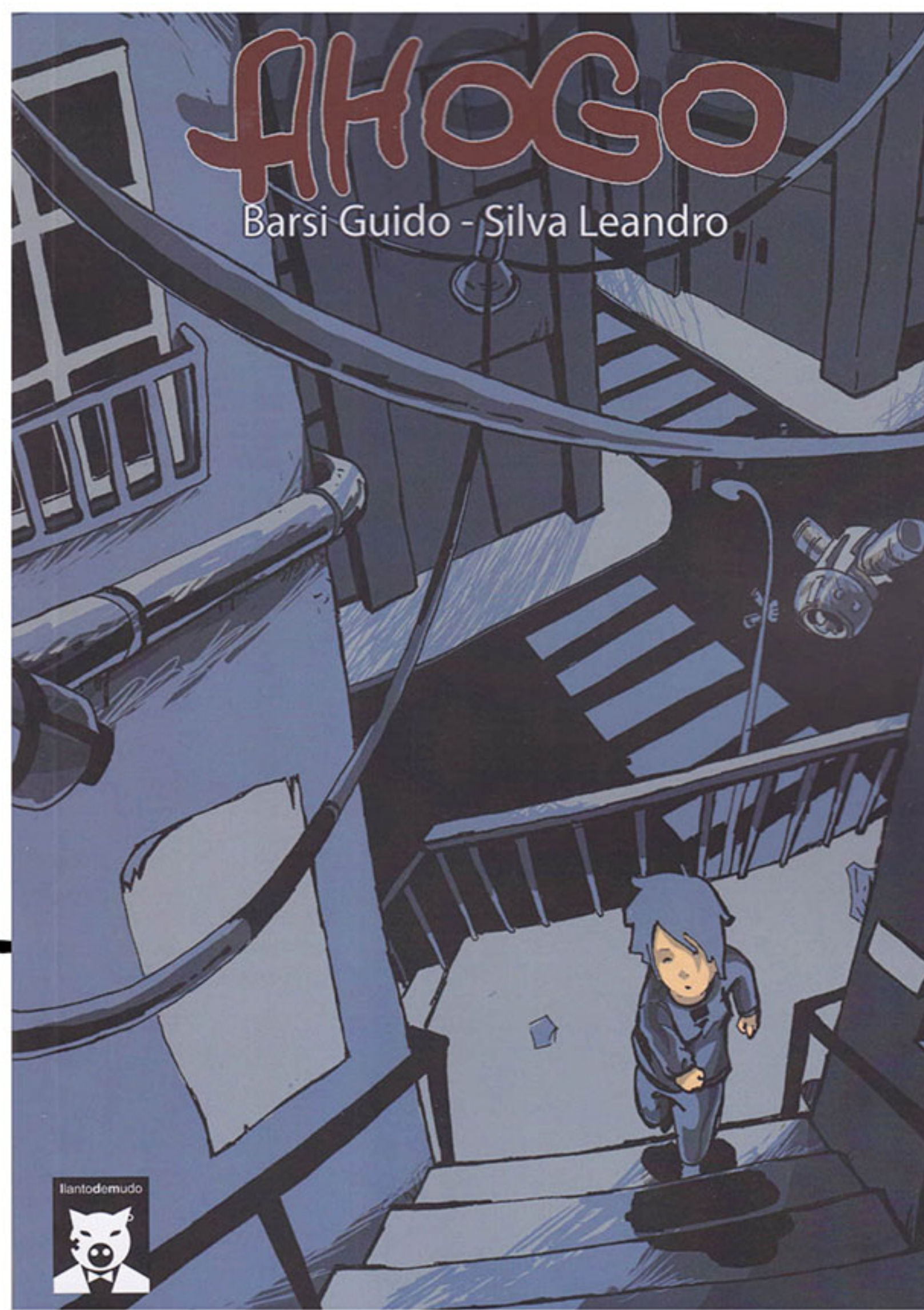
LEANDRO SILVA: La idea de que me publicaran en papel una de mis obras siempre estuvo, era como decir "llegué". Desde un primer momento quise tener mis trabajos publicados en papel, porque sentía que quedarme sólo en la web era como dejar el trabajo a medio terminar.

E: Parece que lo tenías muy claro.

LS: Desde el día que dije "quiero ser historietista", me junté con dos amigos de la secundaria, Matías Chenzo y Sueiro Agustín, y en poco tiempo tuvimos nuestro propio fanzine impreso.

E: ¿Y cómo surgió la oportunidad de publicar 'Ahogo'?

LS: Una vez que tuvimos suficientes páginas terminadas, decidimos mostrarlo y Guido se contactó con el editor de Llanto del Mudo.



portada de la edición física de ahogo

E: Como le comentamos a Guido Barsi el mes pasado, hoy en día una publicación en papel no tiene por qué llegar a más gente que la distribución digital de la misma obra. Como autor, ¿cuál es el valor que das a poder manejar entre tus manos un ejemplar físico de tu cómic?

LS: Para mí la publicación en papel es el cierre del trabajo, porque manteniéndote en el mundo digital siempre está la posibilidad de corregir y alterar lo que estás mostrando. En cambio la única forma de alterar un libro sería dibujando encima de él.

E: ¿Te sigue quedando muy lejos el ganarse la vida con esto?

LS: Por el momento, sí. Pero siempre trato de estar al margen, dibujando en los momentos libres.

E: En su origen 'Ahogo' era un cómic corto, lo que correspondería al primer capítulo de la novela gráfica posterior. ¿Preveíais en ese momento una futura ampliación?

LS: Después del capítulo uno nos dimos cuenta de que podíamos seguir explorando ese universo, y decidimos hacerlo. Así fueron apareciendo los capítulos siguientes, hasta que dijimos, "tenemos bastante material... ¿por qué no mostrarlo?"

E: En 'Exégesis' conocimos un 'Ahogo' en blanco y negro y luego una versión coloreada. Para tu tarea de dibujo, ¿supone alguna diferencia que una historia esté prevista en blanco y negro o a todo color?

LS: La verdad es que no. Y con 'Ahogo' no había nada previsto. Un día llegué a 'Exé-

pintura de leandro silva



gesis' y Blas Bigatti me puso en contacto con Guido, y a la semana estaba dibujando un guión de alguien a quien no conocía. Y el proceso de trabajo fue fuera de lo convencional, porque no teníamos un rumbo marcado y ningún límite. Por eso terminamos con las dos versiones, una a color y otra en escala de grises.

E: Con todo, tus tintas siempre lucen muy bien por sí mismas. Destacan por sus líneas sencillas y expresivas, y mezclan grosores y trazos muy variados. ¿Qué herramientas combinas en el proceso de entintado?

LS: Simplemete todo lo que tenga al alcance. Usualmente después de un lápiz desprolijo, hago un entintado lineal con estilógrafos y para los planos grandes uso un fibrón negro. Después escaneo e imprimo en una hoja de 250 gramos. sobre la impresión trabajo las acuarelas. Vuelvo a escanear y ahí entra el Photoshop.

E: Además de dibujar cómics eres un excelente pintor y acreditas una formación muy completa en bellas artes, lo cual no siempre es lo habitual en el gremio de los dibujantes de cómic. ¿Te parece un requisito importante para dedicarte a esto?

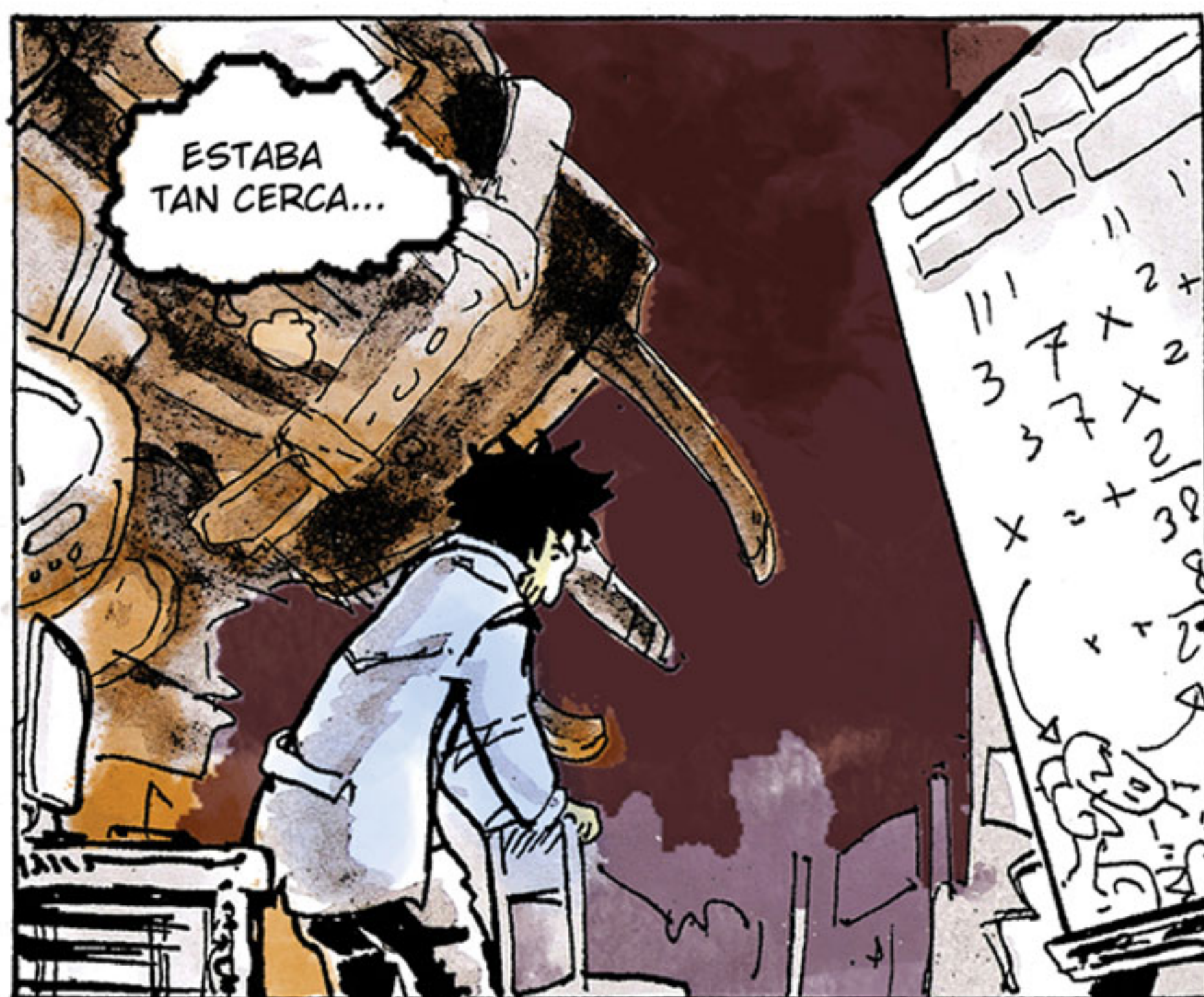
LS: No creo que sea un requisito importante a la hora de contar una historia. Pero sí a la hora de decidir cómo contarla. Hay cómics que tienen un arte excelente y no te dicen nada. Y hay historias que te dicen mucho sin necesitar tanto del arte.

E: ¿Y en qué andas metido ahora mismo?

LS: ¡Puf! Ahora mismo estoy metido en publicidad, como director de arte, lo cual me deja poco tiempo para dibujar. ¡Pero sigo dibujando!

E. Eso es lo importante, ¿verdad? Muchas gracias por tu amabilidad, ¡confiamos que 'Ahogo' sea la primera de muchas publicaciones con tu firma!

LS: Muchas gracias a vosotros por habernos dado este espacio. Y porque sin vosotros 'Ahogo' no hubiese aparecido... o sí, ¡pero sin dibujos míos! ■■■



¡MOVEOS
CABRONAS!

¡LLEVADME CON
VOSOTRAS!

¡DEMOSTRADME
QUE ESTOY
EQUIVOCADO!
¡QUE NUNCA
PODRÉ
DECÍRSELO!





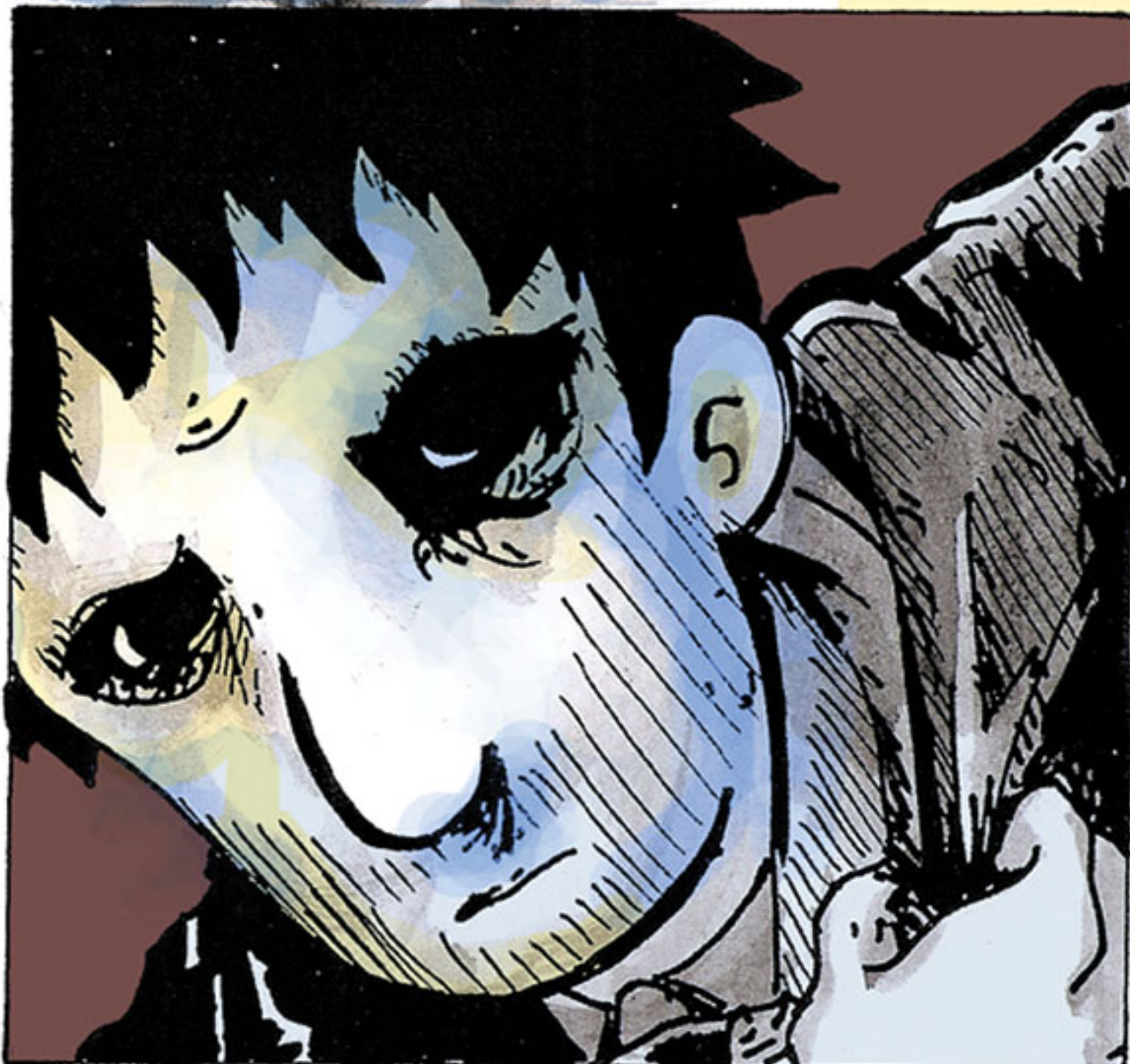
¡NO!
¡AGUANTA!

YA CASI
LO TENGO,
CASI LO HE
CONSEGUIDO...

¡TIENES QUE
AGUANTAR!
ME QUEDA
TAN POCO...



¡NO!
NO TE MUERAS...
NO TE
MUERAS... YO...



ESTABA
TAN
CERCA...

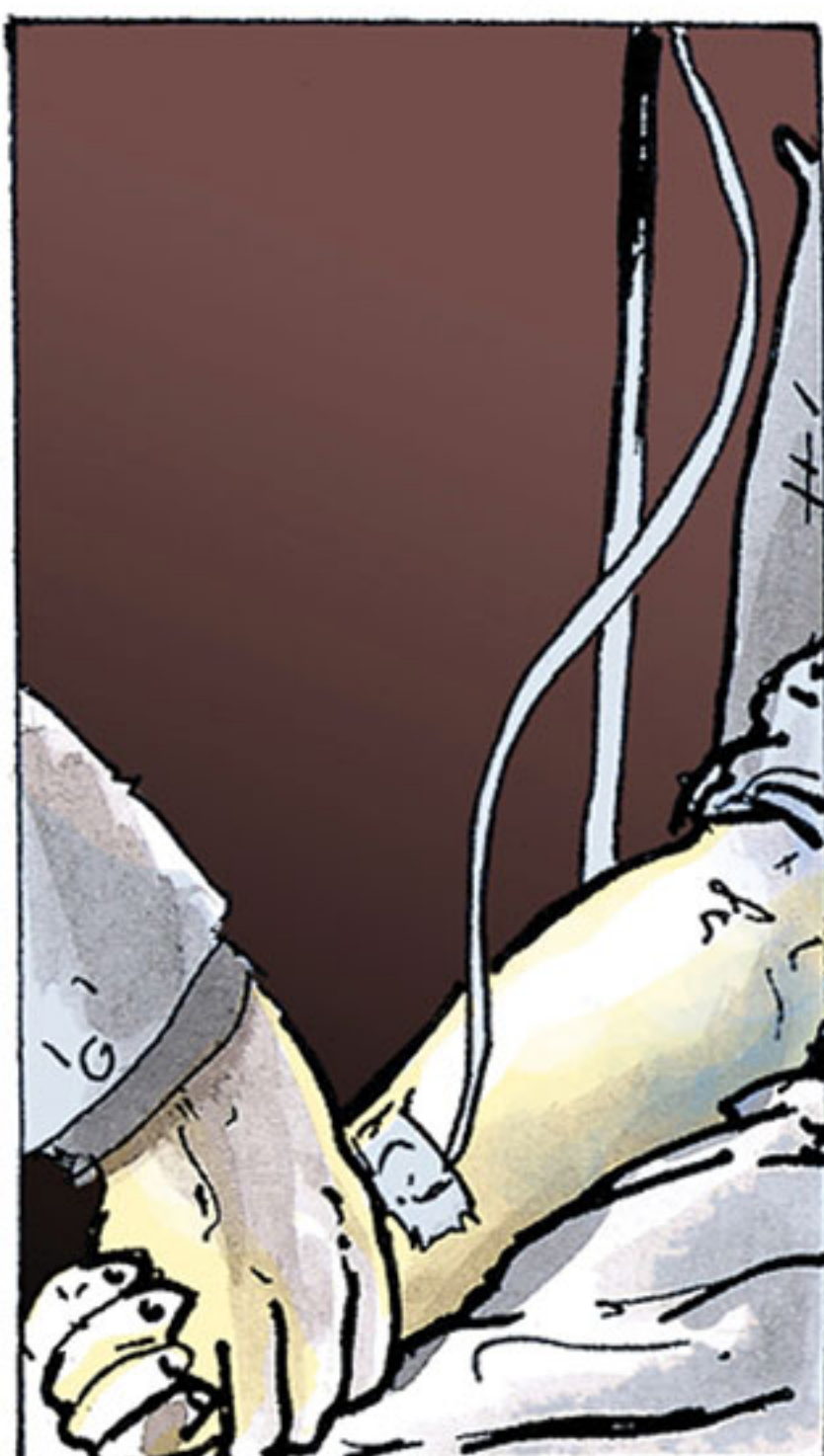
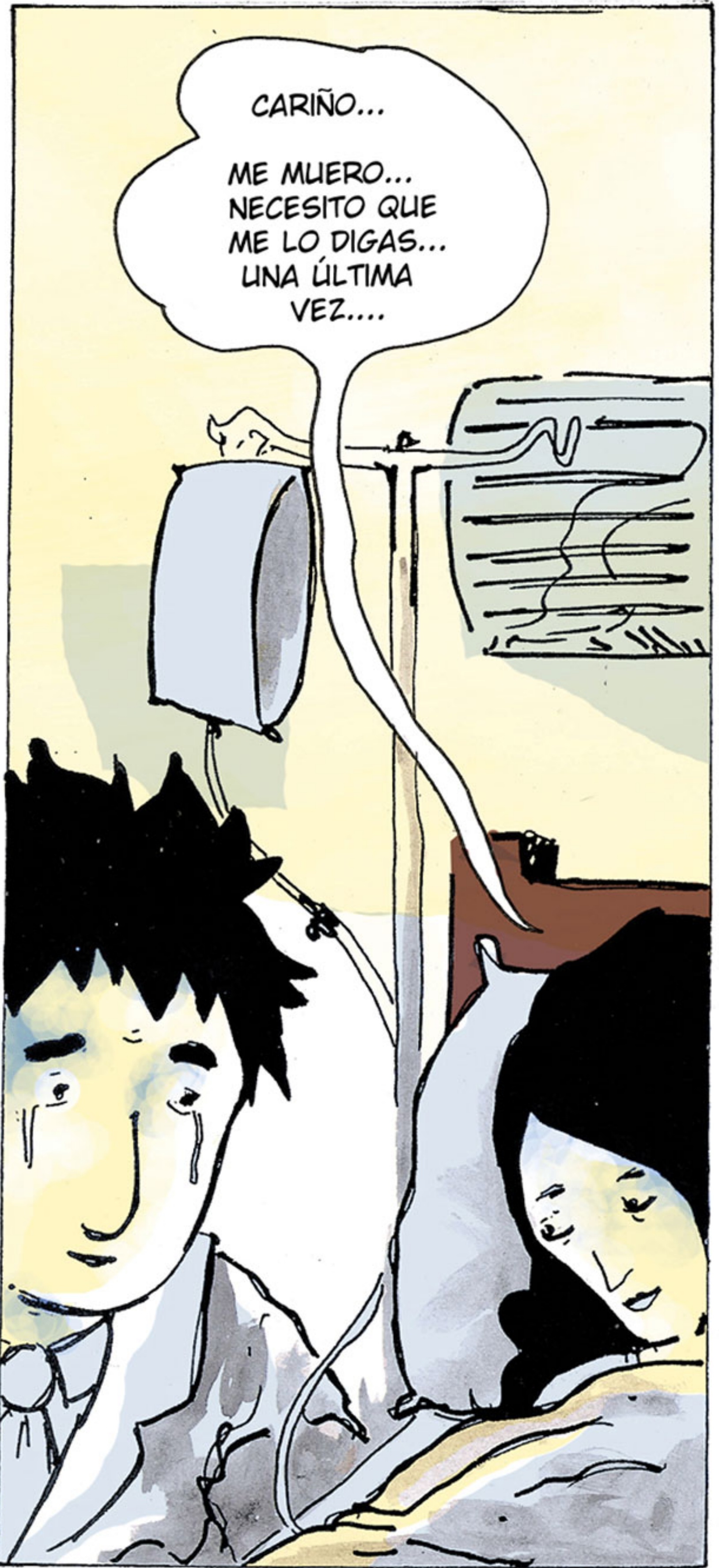
11	11	1
3	7	2
3	7	2
3	7	2
x	+	30

x	+	2

x	+	2



YA CASI LO TENGO, HE SEPARADO LAS PARTÍCULAS. SON ELAS, ESTOY SEGURO... PUEDEN HACERLO, PUEDEN VIAJAR EN EL TIEMPO. LO HE DEMOSTRADO CON LAS ECUACIONES... AHORA SÓLO NECESITO SABER CÓMO ACTIVARLAS... TIENE QUE HABER ALGO... ALGO... ESTÁ AHÍ DELANTE MÍO...



¡No! ¡Aguanta!
Ya casi lo tengo,
casi lo he conseguido...
¡Tienes que aguantar!
¡¡¡ME QUIERO!!!

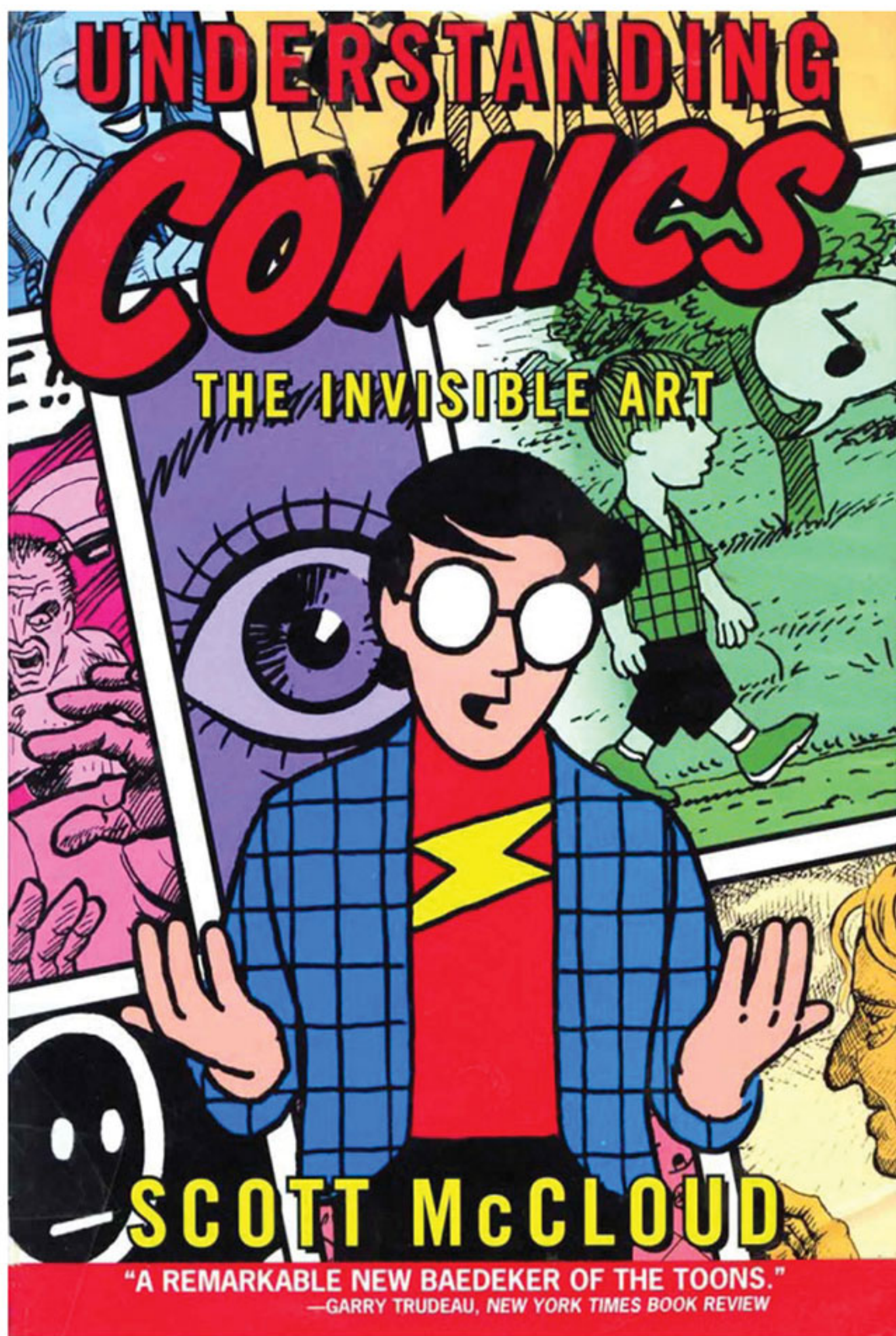


cómics vs. lenguaje visual

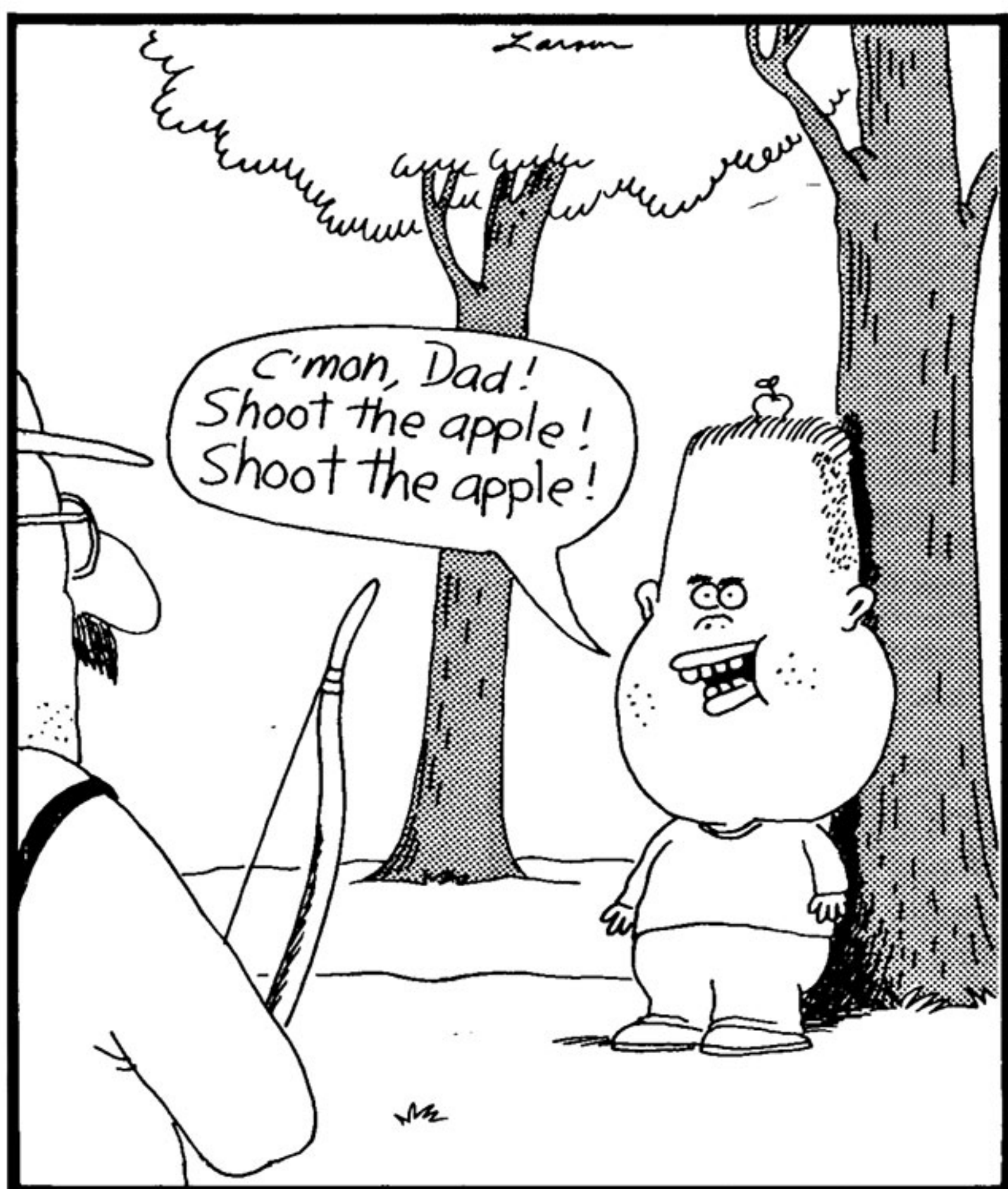
Asumámoslo, el negocio no ha sido bueno para la industria del cómic en la última década. A pesar de esto, ha habido una abundante diversificación de géneros, creadores, editoriales, y hasta una pequeña mejora en la percepción general de los cómics. Y hay talento por todas partes, tal vez como nunca lo haya habido. En la Comic-Con 2004, Scott McCloud se mofaba: "Me animaría a asegurar que hoy hay más talento concentrado en individuos de nombre Jason del que había en toda la industria cuando ingresé veinte años atrás". Pero si la industria tiene tanto talento, diversidad y libertad de expresión, ¿por qué las cosas continúan yendo medianamente, tanto en lo que hace a estatus como a prosperidad?

En los próximos artículos propondré nuevas formas para que la industria pueda expandir su número de lectores, diversificar sus géneros, extenderse a nuevos mercados y mejorar su percepción pública ya sea en papel o de forma digital. No se tratará de un manual de negocios, sino más bien de una nueva concepción del medio de los cómics, que bien podría conducir a un cambio en la industria.

La clave fundamental para la supervivencia de la industria del cómic reside en desenmarañar el propio concepto de 'cómic'. La famosa definición de McCloud en 'Understanding Comics' era "imágenes pictóricas o de otro tipo yuxtapuestas en una secuencia deliberada..." Como señaló Dylan Horrocks en su ensayo 'Inventando el Cómic' (*Inventing Comics*, 2001), esta definición no dice tanto acerca de qué son los cómics como acerca de qué deberían ser para McCloud. Horrocks agrega que McCloud se aferra discursivamente a los rasgos estructurales del 'formato cómic' (lo que Eisner había bautizado 'arte secuencial') para redefinirlo como el 'cómic en sí mismo'. Al mismo tiempo, R.C. Harvey afirmaba que los cómics son una amalgama de texto e imágenes, lo cual evoca intentos previos por liberar al cómic de sus asociaciones humorísticas y de acercarlo al concepto de 'comix' ('co-mixtura' de imágenes y palabras) propuesto por Art Spiegelman. A lo largo de mis escritos e investigaciones,



portada de understanding comics, de scott mccloud



the far side, de gary larson

Unknown to most historians, William Tell had an older and less fortunate son named Warren.

he venido explorando una definición alternativa, que separa el concepto de 'cómic' de la idea de un 'formato cómic' o de una amalgama entre imagen y palabra. Solemos pensar en las imágenes secuenciales y en la interacción entre texto e imagen como los componentes centrales del 'cómic', pero se trata de una asociación bastante precaria, dado que existen:

- 1) **Imágenes secuenciales con texto**,
- 2) **Cómics sin texto** (como *'Nufonia must fall'*),
- 3) **Cómics de una sola viñeta** (como *'The far side'* o *'Family circus'*),
- 4) **Cómics donde el texto domina** sobre imágenes ilustrativas (como *'The cerebus: Reads'*),
- 5) **Y formatos que no son considerados cómic**, pero que contienen todas estas características (como los libros de filosofía oriental de Tsai Tsi Chung).

Dado que todas estas condiciones existen, una definición estructural de los 'cómic' resulta imposible. Lo que nos obliga a abandonar la idea de que los cómics derivan su categorización a partir de su forma. Como notara Horrocks, esto no supone decir que el 'formato cómic' no es 'el cómic'. En verdad, la noción de 'cómic' refiere a una esfera social (a elementos como los libros concretos, las tiras, la industria que los crea y la cultura -o culturas- que la rodean). Más aún, los cómics se han convertido no sólo en un espacio de entretenimiento, sino de identidad social, en un medio a través del cual la gente se clasifica a sí misma en relación con la más amplia 'cultura del cómic'. Desde esta perspectiva, un 'cómic' (el objeto cómic) es en esencia cualquier cosa que nosotros digamos que es, ya que referiría al objeto social propio de una determinada comunidad cultural.

El formato cómic es algo totalmente distinto. Mi propuesta es que las imágenes secuenciales producidas siguiendo patrones de combinación claros (lo que solemos pensar cuando nos referimos al formato cómic) son en realidad un lenguaje visual (LV), igual a cualquier otro lenguaje aunque único en su modalidad. Noten que esto no significa declarar que 'los cómics son un lenguaje'. En realidad, los cómics (el objeto social) contienen



"How do you divide your love among four children?"

"I don't divide it. I multiply it."

dos lenguajes, uno visual y uno textual. La mezcla de estas dos formas no es más que un proceso mental, no una forma externa de arte. Si asumimos esta postura, la industria y la comunidad del cómic pueden ser vistas como el grupo lingüístico que utiliza estos dos lenguajes combinados. Dado que no es de interés en esta serie de artículos, no me extenderé en descripciones sobre las propiedades lingüísticas del lenguaje visual. Lo que sí resulta importante para mis propósitos aquí es la categorización de los cómics y del lenguaje visual como dos conceptos distintos aunque relacionados.

Dada la separación planteada entre los aspectos sociales y estructurales de lo que usualmente se percibe como una unidad bajo el concepto de 'cómic', vale una aclaración sobre cómo estas esferas pueden sobrevivir o expandirse. Hay entonces dos cuestiones a plantear:

a) ¿Queremos perpetuar y expandir el número de lectores del 'formato cómic' (una forma particular de estructurar los lenguajes auditivo y visual)?

O acaso...

b) ¿Queremos expandir el número de lectores

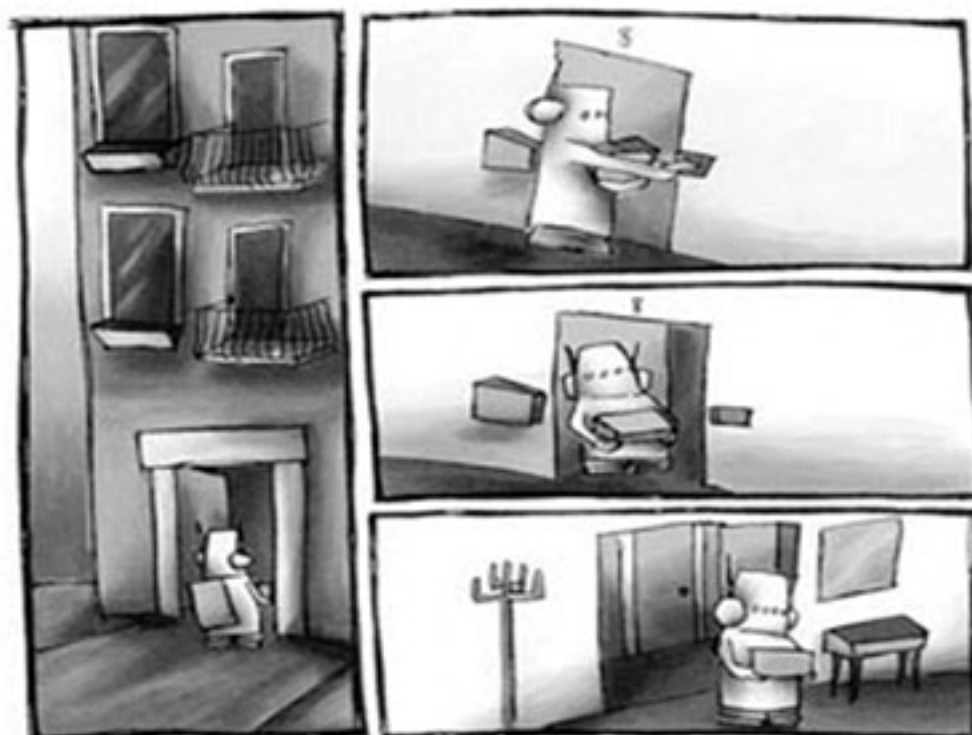
de la 'cultura del cómic' (es decir, de la comunidad y de los géneros ya presentes en la industria)?

Tan solo lo primero tiene posibilidades de expansión. Lo segundo continuará siendo un campo fijo, poco más que un gusto visual y narrativo en particular. A mi entender, es la misma postura de McCloud, aunque éste utilice el término 'cómic' para describir tanto el lenguaje visual como la esfera social que lo utiliza.

El reconocimiento de esta diferenciación conceptual puede dar frutos, particularmente en lo que hace a la percepción pública. La línea de pensamiento sería la siguiente: si la gente comprendiera que el formato cómic es en realidad un lenguaje, no debería estar sujeto a ningún género o estilo en particular. Esta lógica supondría que el lenguaje de los cómics podría aparecer en cualquier situación. Entonces, la comunidad del cómic resulta ser tan solo uno de los miles de ámbitos en los que el lenguaje visual se usa, distinto de los libros, las revistas, los artículos periodísticos, los libros, Internet, etc. Más aún, en tanto lenguaje, el visual puede considerarse una capacidad innata del ser humano. En un sentido, el lenguaje visual es parte natural de la herencia cognitiva del hombre. ¿Por qué no abrazarla y disfrutarla entonces?

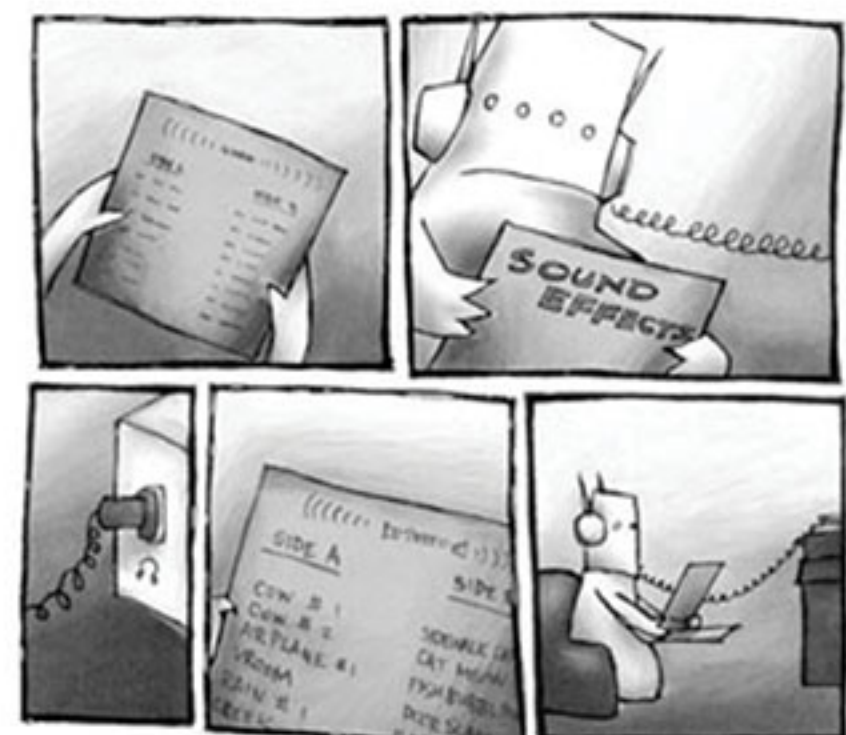
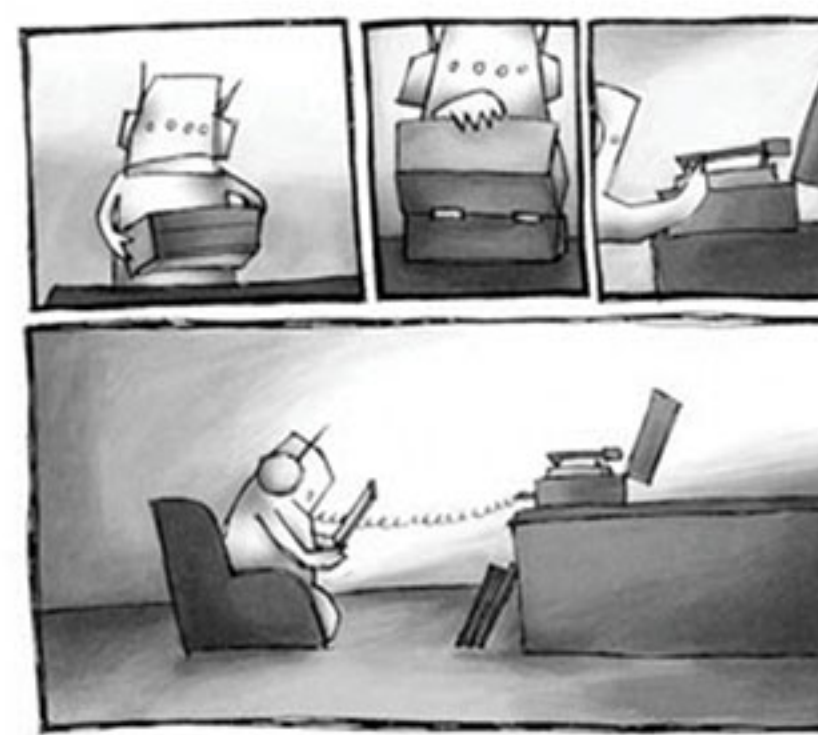
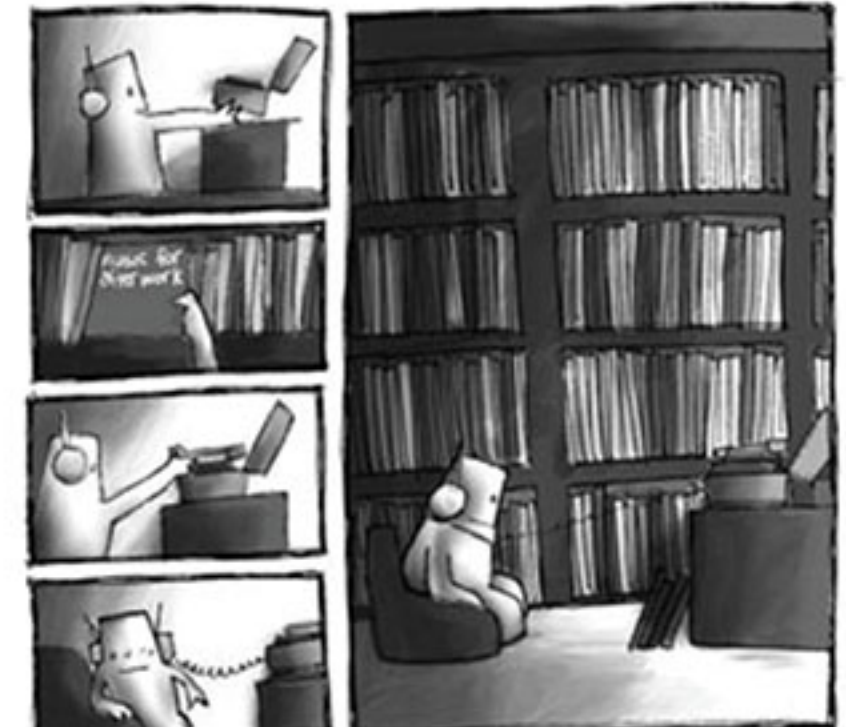
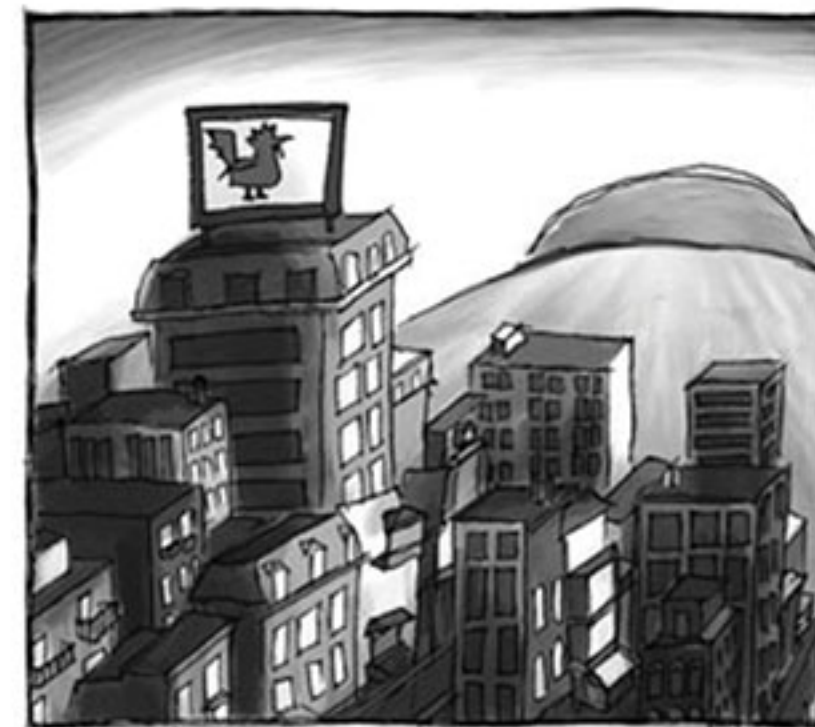
Sin dudas, en el contexto de este artículo, el lenguaje visual podría ser interpretado simplemente como una excusa para la legitimación de los cómics. Esto es erróneo, a pesar de la temática que aquí me interesa. En realidad, la noción de un lenguaje visual se sostiene por sí misma como una línea de investigación científica sobre el lenguaje y la mente, más allá de sus vínculos con los cómics vistos como artefactos sociales. Por otro lado, asumir la existencia de un lenguaje visual nos inspira una solución completamente antitética al problema de la 'legitimación de los cómics', ya que nos conduce a la disolución misma de la noción de 'cómic'. Esto se aclarará a medida que

nufonia must fall,
de kid koala

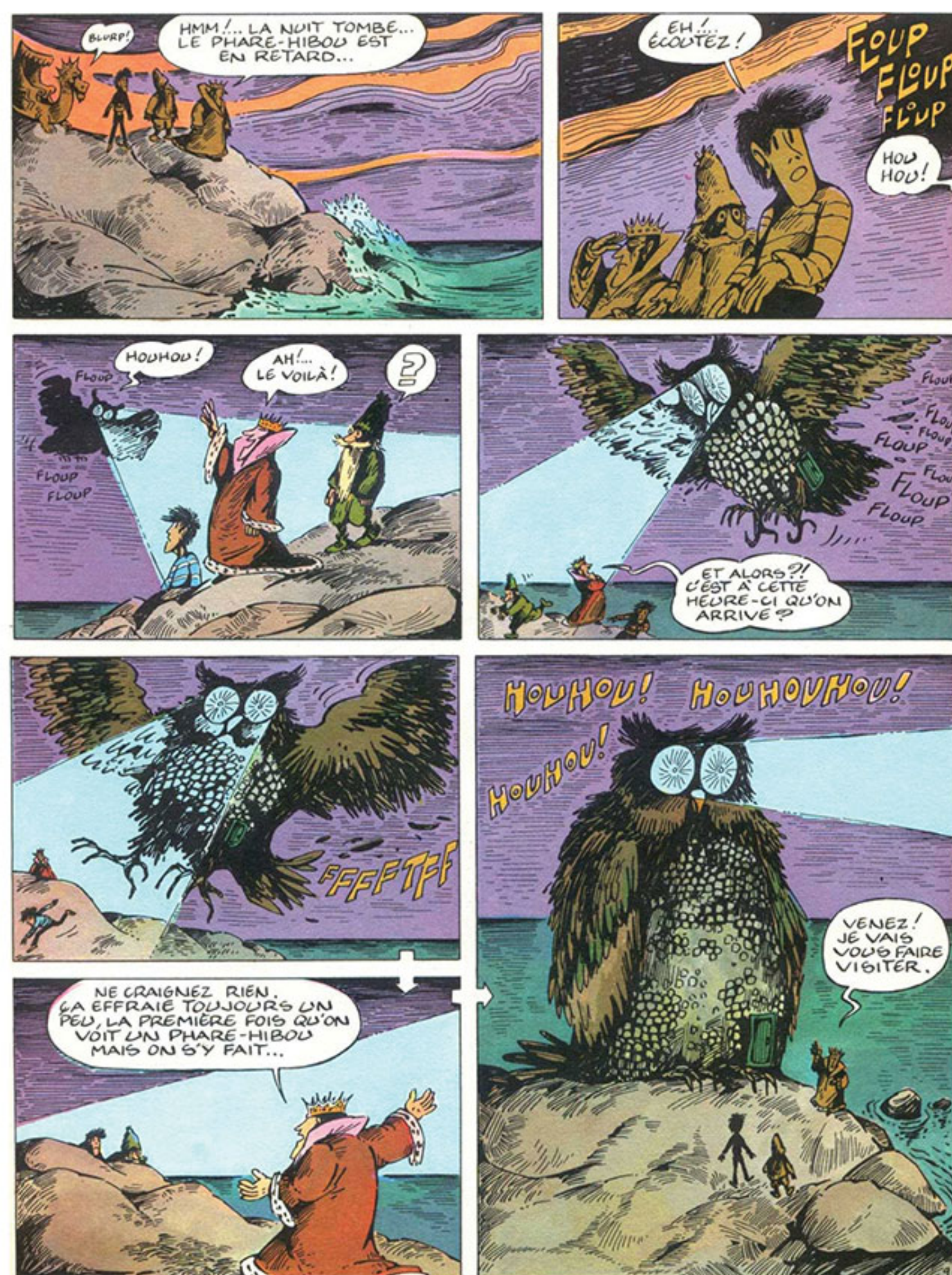
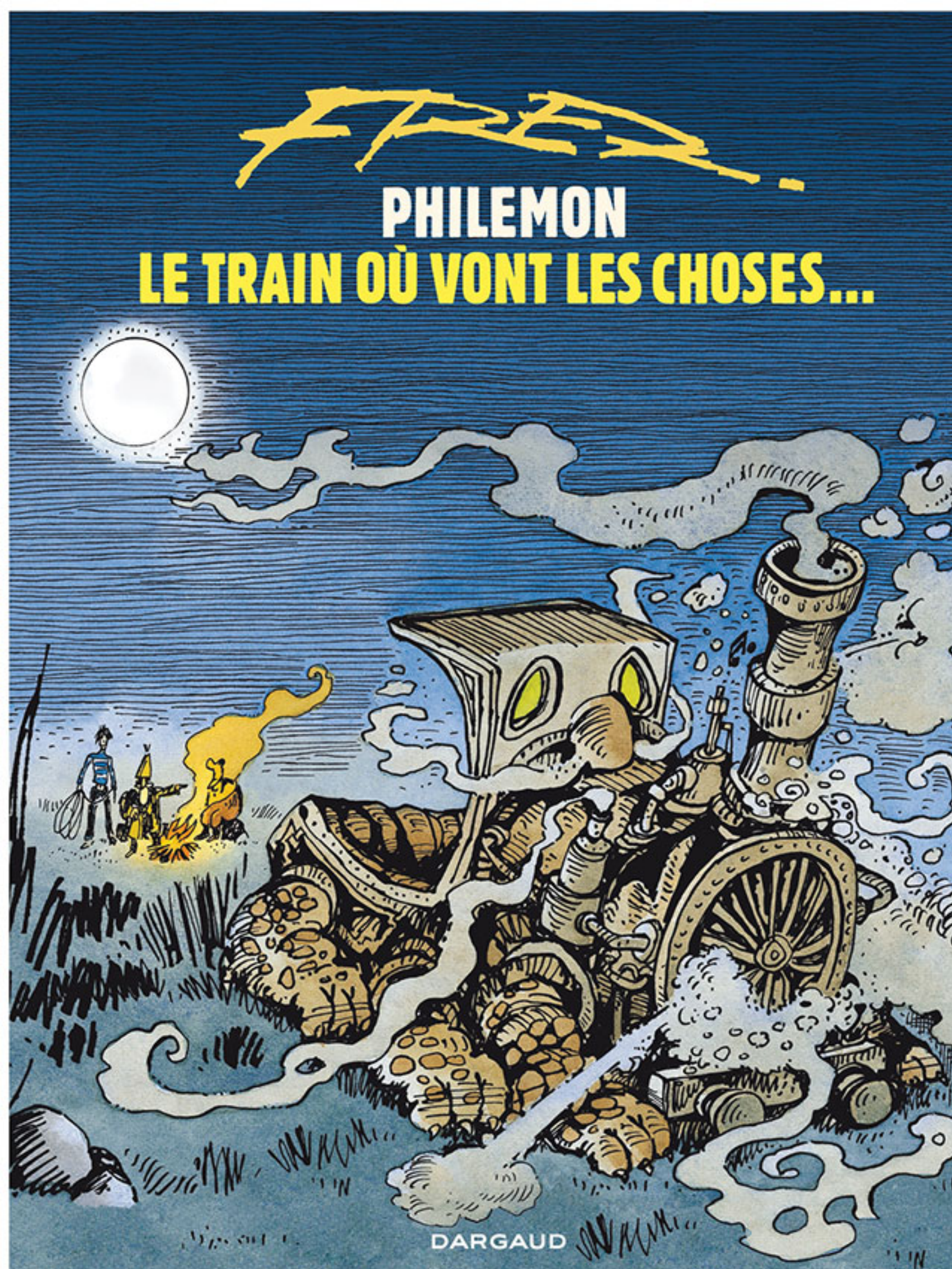


avancemos en nuestras próximas entregas. Aunque considero que tal cambio en la percepción podría conducir a transformaciones radicales en el tratamiento de la forma, no soy tan ingenuo como para creer que el descubrimiento del lenguaje visual es la fórmula mágica que salvará la industria del cómic. De hecho, entiendo que lograr este cambio de percepción será una tarea muy difícil.

De hecho, no creo que hay ninguna fórmula mágica. El mejor ejemplo proviene del intento de McCloud de impulsar el crecimiento de los webcómic, que es donde él percibe el futuro del cómic. Aunque Internet propone interesantes posibilidades creativas y una mayor accesibilidad, siguen quedando dudas sobre su capacidad para salvar al cómic de su estancamiento. De hecho, la industria del papel no parece desaparecer a pesar de sus inconvenientes, e Internet sigue percibiéndose como una extensión de la presente industria, aunque con claras variantes en género y formas de transacción (y con posibilidades creativas únicas). Del mismo modo, el éxito de ventas del *manga* ha sido recibido como la barca de salvamento futuro de los cómics, aunque aferrarse a un modelo externo para el rejuvenecimiento del medio propio se asemeja bastante a lavarse las manos. En cambio, creo que las soluciones a los problemas que enfrenta la industria del cómic (y la supervivencia del lenguaje visual) tan solo pueden ser iluminados si tomamos distancia de la cerrada industria actual y nos dedicamos a reflexionar. A esto nos abocaremos en nuestro próximo número. ■■■■■



'philemon', de fred



a la izquierda, portada de *philemon*. a la derecha, una página del cómic, del autor francés fred

¿Os habéis detenido alguna vez delante de un mapamundi? Sí, de esos con sus paralelos y meridianos, y sus continentes hábilmente ordenados al estilo europeo, con la vieja Europa en mitad del mundo conocido. Supongo que, como la mayoría, os dedicaréis a buscar esos países que salen en el telediario y nunca sabemos colocar con exactitud en la geografía mundial, pero seguramente no os habréis dado cuenta de que, justo entre Europa y América, hay un extenso océano llamado Atlántico. Y si afináis la vista y el ingenio comprobaréis que en todos los mapas habidos y por haber en ese océano hay una serie de letras que forman las palabras "Océano Atlántico".

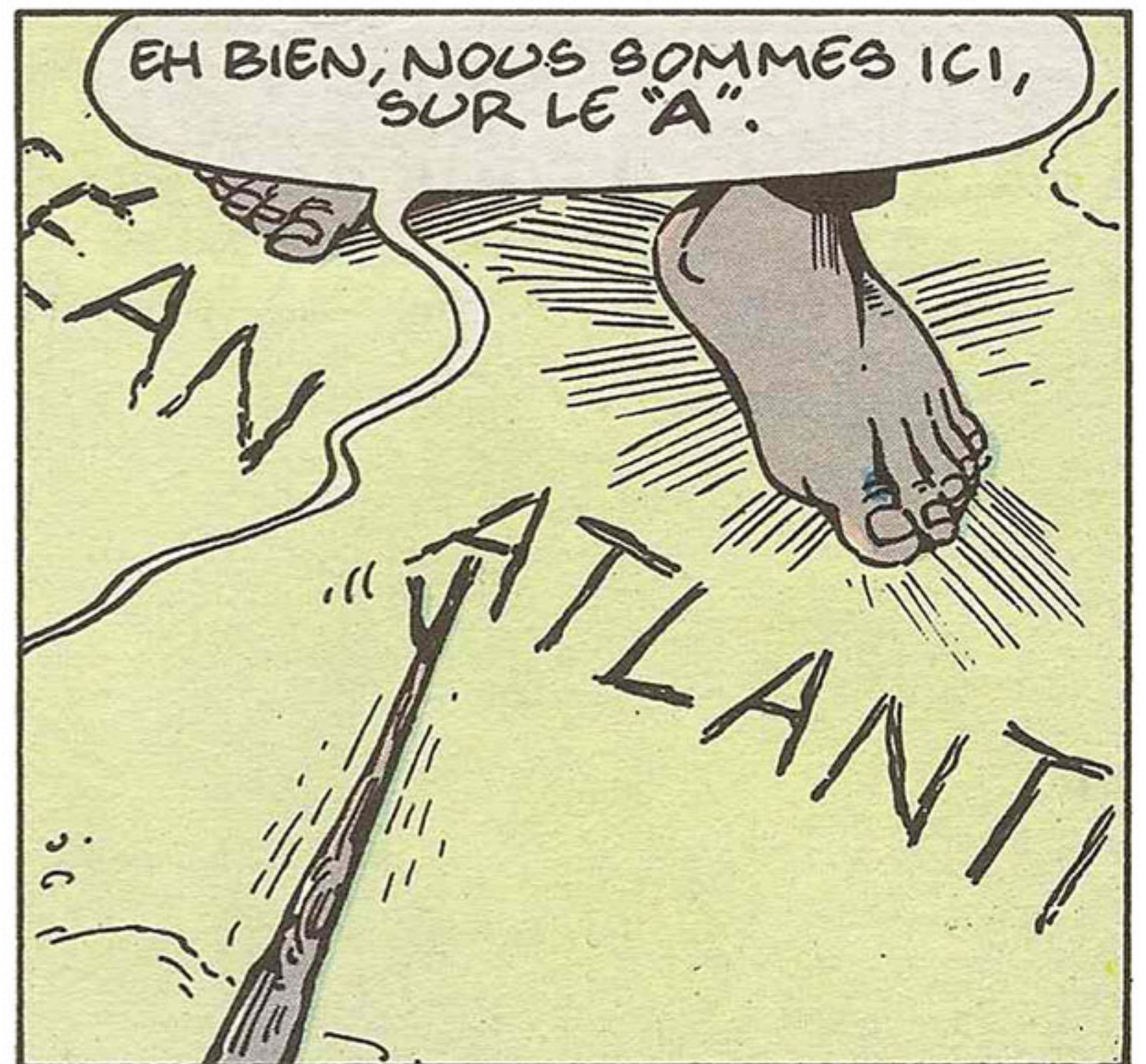
¿Coincidencia? ¡No!

Es una gran realidad. Esas letras no están puestas de forma aleatoria, sino que hacen referencia a un lugar real, el mundo de las

letras. Un mundo desconocido para todos excepto para el pobre Philemon, el hijo de un pocero que un día tuvo la fortuna -o la desgracia- de caer en un pozo que estaba directamente conectado con una de las 'a', exactamente la segunda de "Atlántico".

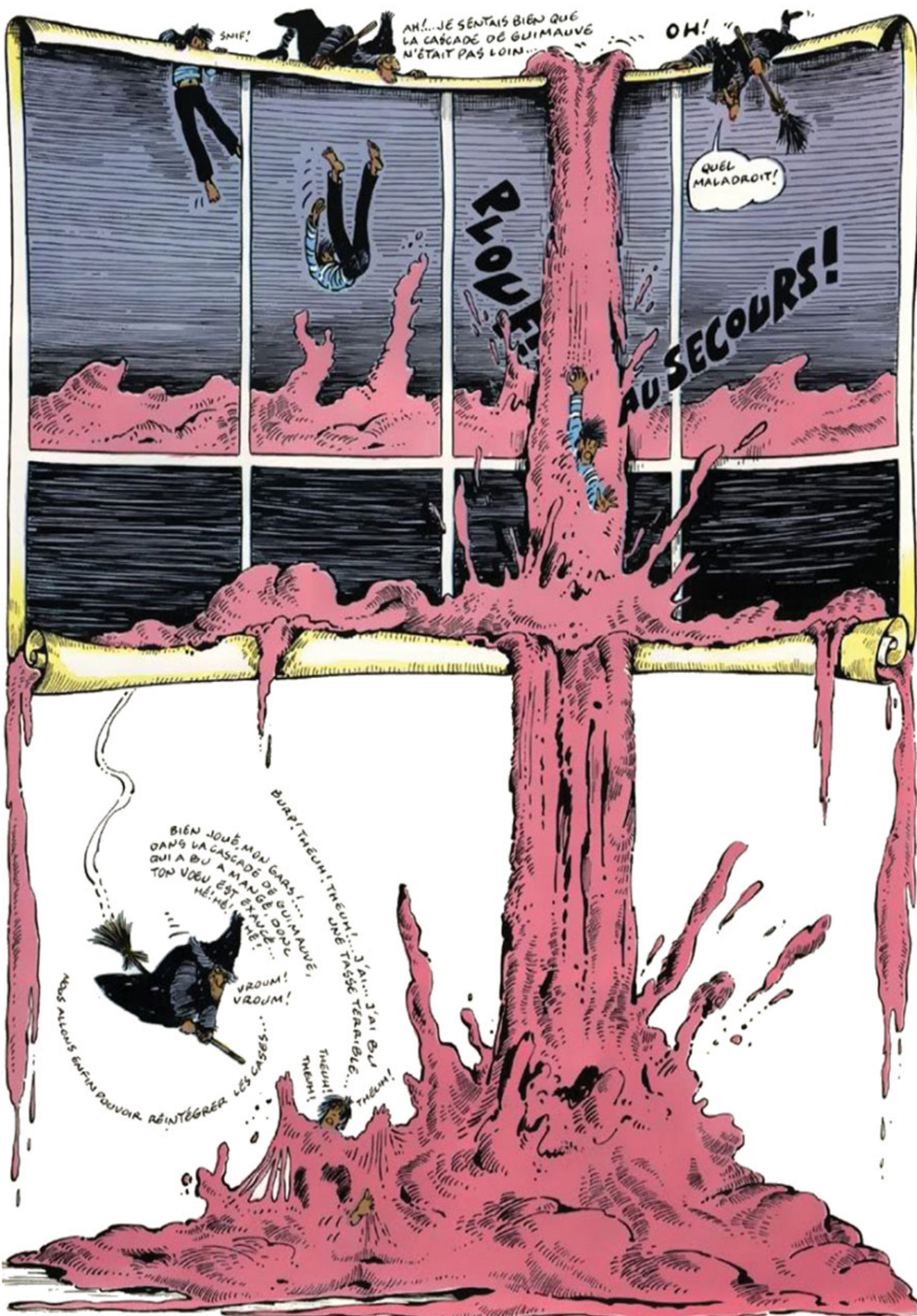
Comienza así 'El Naufrago de la A', la primera de las aventuras de Philemon, su burro Anatole y el pobre y eterno naufrago Barthélemy. Pero se inicia también uno de los viajes más surrealistas e inspirados de la historia del tebeo. La unión entre el delirio de Herri-man y la imaginación de McCay, pasados por el tamiz de la reflexión sobre la realidad, con unas gotas de la poesía de Lewis Carroll y aromas de absurdo dadaísta. Un cóctel asombroso que consigue la que es, en mi opinión, la mejor obra del tebeo europeo de todos los tiempos. A través de sus viajes por las letras, Philemon encuentra mundos fantásticos habitados por seres imposibles que son,

paradójicamente, el mejor reflejo de la sociedad en la que vivimos. En los quince álbumes que la serie ha deparado hasta el momento (tantos como letras tiene "Océan Atlantique") Fred ha dejado caer vitriolo en estado puro sobre el mundo de la crítica, sobre la burocracia, el capitalismo, el arte, la educación y los usos sociales.



En un tebeo poco acostumbrado a las innovaciones como es el francés, fiel de la narrativa secuencial sin grandes estridencias, Fred ha sido, además, el gran innovador de la narrativa con una constante búsqueda de las posibilidades de la historieta que le llevaban a composiciones imposibles, juegos alocados con la lectura, la composición y la página. Philemon ha salido del espacio físico de las viñetas para moverse entre páginas en fascinantes puzzles que obligan al lector a transitar por vericuetos narrativos nunca antes vistos. No hay reglas físicas, sólo el límite que el lector quiera poner a la expansiva realidad fantástica del mundo de Philemon.

Aunque la serie parecía terminada con su decimoquinta entrega, desde hace varios años Fred viene anunciando una decimosexta aventura, eternamente aplazada, quizás porque 'Philemon' ha conseguido ir más allá de las letras y entrar en nuestro mundo, jugando al escondite con sus lectores. Quién sabe. ■



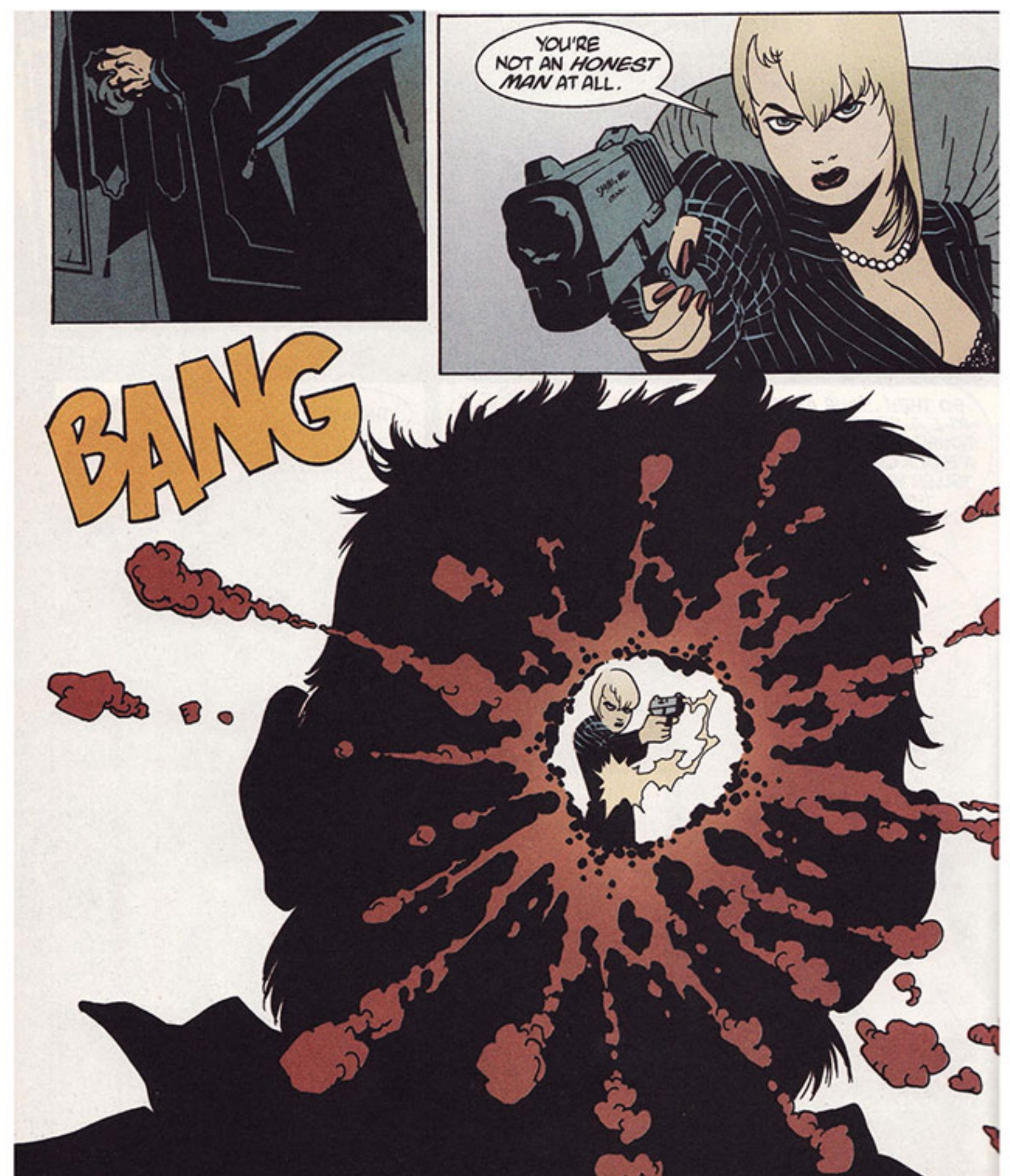
'100 bullets', de Brian Azzarello y Eduardo Risso

100 Bullets hizo historia, de eso no hay duda. Para algunos, por haber sido el primer comic del sello Vertigo (la línea para adultos de DC Comics) que tuvo éxito sin apelar a elementos sobrenaturales ni de ciencia-ficción. Y para otros, porque es otro ejemplo de como dos autores grandes, con tiempo, libertad y un plan a largo plazo, pueden crear historietas que además de impactar y entretener contribuyan a ampliar las fronteras del medio, a eliminar prejuicios y a elevar el standard de lo que uno, como lector, le puede exigir a una serie. Y claro, el hecho de haber tenido un solo guionista y un solo dibujante a lo largo de 100 episodios (publicados entre agosto de 1999 y abril de 2009) también ayuda.

¿De qué se trata *100 Bullets*? De dos cosas. Al principio es una serie más episódica, más cercana a las series de TV, y al final es casi una historia de guerra entre mafias, en la que todos los personajes se conocen hace mil años (incluso en el último episodio te enterás que uno de los "buenos" es hijo de uno de los "malos") y tienen talonarios enteros de facturas para pasarse por las transgresiones y traiciones acumuladas desde la década del '60. Por supuesto, estas historias y estos personajes están tan bien armados, que el conflicto final te atrapa por completo. En el medio, por arriba, por abajo y por los costados de esta guerra (al principio fría, después caliente como el calzoncillo de Johnny Storm) entre el 'Trust' de las 13 familias que gobiernan el mundo y su ex-empleado, el Agente Graves, los maestros Brian Azzarello y Eduardo Risso nos invitan a acompañarlos en una escalofriante exploración de la corrupción en sus distintas formas, a lo largo y a lo ancho de los EEUU.



portada del 100 bullets número 100



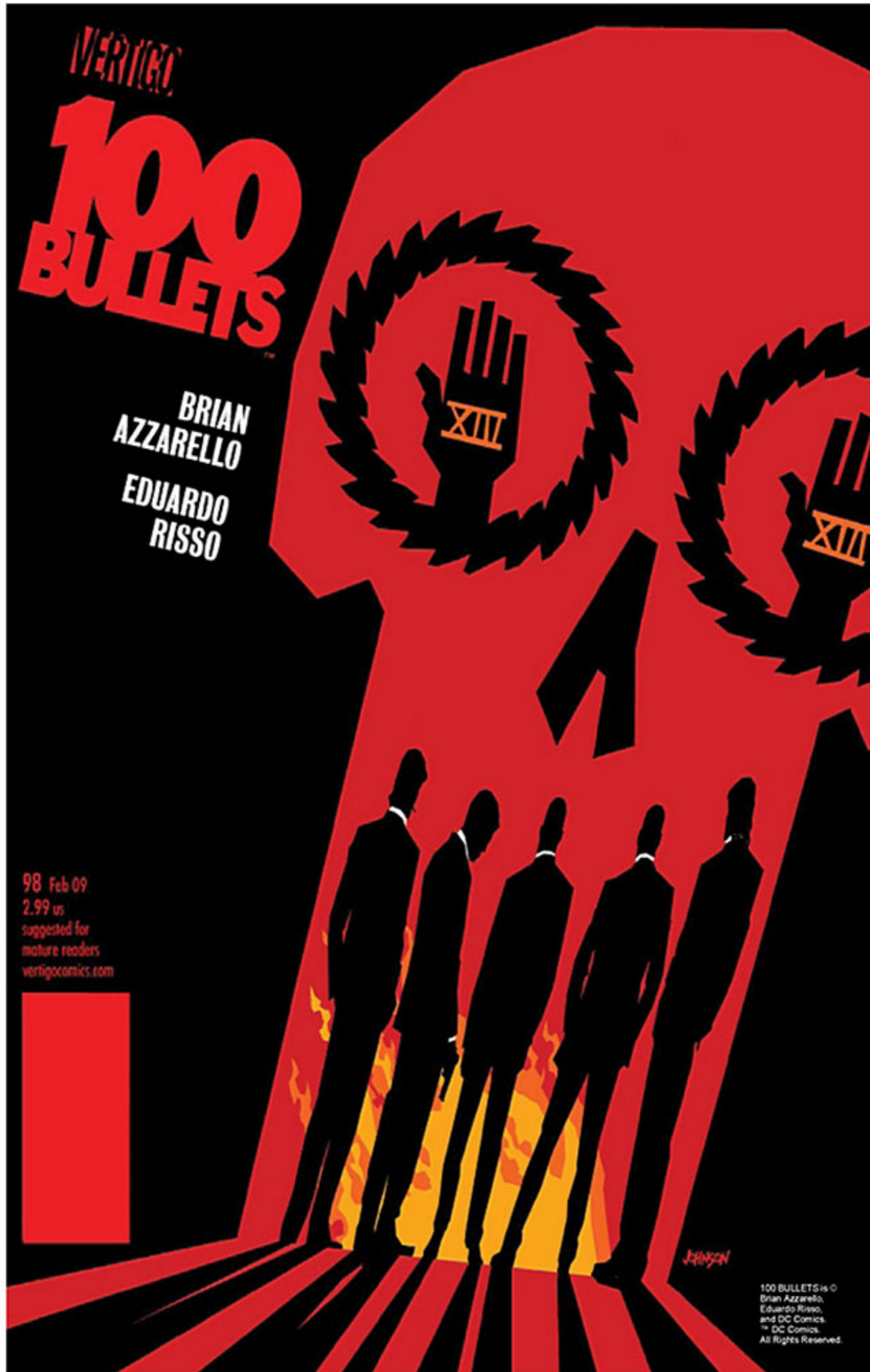
100 Bullets arranca como un mosaico, con historias breves, hilvanadas por la presencia del enigmático Agente Graves, y de a poco, a fuego lento, se construye casi sin que nos demos cuenta la trama mayor, la del regreso de los Minutemen y el ajuste de cuentas con el 'Trust'. El elenco se integra de a poco, con muchas sorpresas en el camino: personajes que pintaban para protagonistas y mueren prematuramente, otros que pintaban para "buenos" y terminan por ser "malos", otros que arrancan muy de atrás, con participaciones muy chiquitas, pero que tienen roles muy importantes reservados para el desenlace... Con onda y talento, Azzarello y Riso reúnen a lo largo de 100 episodios a una verdadera multitud de per-



sonajes, todos muy bien trabajados, con mucha atención a su forma de hablar, de moverse, de comprometerse con lo que sucede en las historias. Para el final, todos los que quedan vivos estarán 100% implicados en la resolución del sangriento conflicto entre el 'Trust' y los Minutemen. De los que merecían salir con vida, muere uno solo, y de los que merecían la muerte, se zafa también uno solo (el hijo de puta de Lono). Pero claro, al tener personajes tan humanos, tan reales, la línea que separa a buenos y malos es muy finita. ¿Alguno era 100% inocente? No, ni en pedo. Pero algunos pelearon por lo que creían más noble, otros cumplieron órdenes y otros defendieron hasta el final sus propios y mezquinos intereses. O sea que es casi imposible no tomar partido.

Definitivamente e independientemente de todos los premios que ganó, 100 Bullets es un cómic importante, una obra compleja y cautivante, y no un mero canto a los tiros y la sordidez tipo Sin City, y no un clon choto de las pelis de Tarantino o de la saga del Padrino o de Los Soprano, como tantos otros comics y series de TV. Se trata de un comic totalmente adulto, en el que la tramas avanzan muy lentamente, donde se indaga a fondo en las consecuencias de cada una de las acciones (u omisiones) de los personajes y donde tienen un peso especial las extensas secuencias de diálogos, generalmente ambientadas en bares y restaurantes. Creo que Riso tiene el record mundial de bares dibujados en la

portada del 100 bullets número 65



historia del comic. Me acuerdo que en cada ciudad que visitaba, el maestro se metía en los bares y los dibujaba en su cuaderno de bocetos, para después meterlos en alguna de las miles de escenas de 100 Bullets que transcurren en un bar. La verdad es que el cordobés devenido rosarino mostró una abnegación increíble, y una paciencia santa para esperar esos momentos en los que el guión le permitiera lucir todo el estilo en su máxima expresión.

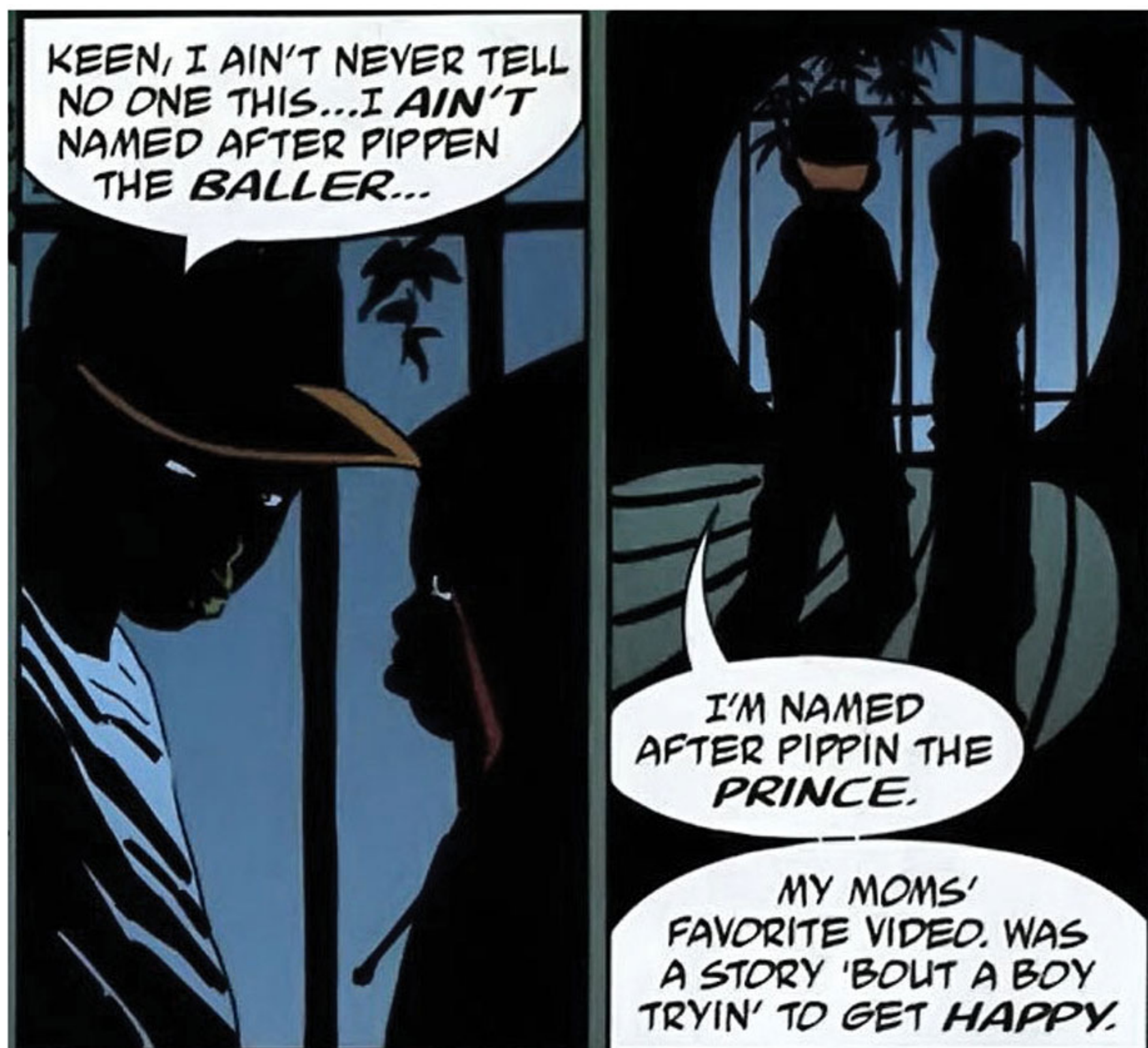
Por suerte a lo largo de la serie hay muchos. No faltan los momentos en los que guión y dibujo se ensamblan en una danza frenética, zarpada y sanguinaria, que te deja con la boca abierta, verdaderas cátedras de historieta, con sorpresas, cambios de ritmo, jueguitos entre el dibujo y los bloques de texto dignos de Alan Moore, páginas con 11 ó 12 cuadros que no querés que se terminen nunca y muchas puntas para que cuando cerrás el comic puedas pensar de otra manera acerca de lo que hay de este lado de la página, en eso que algunos insisten en llamar "el mundo real".

Y en cuanto a Azzarello, creo que su principal acierto es no querer cobrar barato: no le cierra hacer todo el esfuerzo él y que el lector coma la papita ya masticada. Acá todo es ambiguo, oscuro y para cazar cómo viene la mano hay que prestar muchísima atención. Los flashbacks van y vienen, la mitad de los personajes miente más que Macri y hay que estar muy, muy concentrado para seguir la historia por tantos vericuetos. El guionista tiene un oído inigualable para los diálogos, que reflejan localismos típicos de cada región y cada estrato social, y a la vez están llenos de pistas, de sutilezas, y también de puteadas y



guarangadas, cuando los que dialogan son los personajes lumpen-barriobajeros que pueblan la saga. Un lujo.

100 Bullets. Un centenar de números, dos autores, cientos de personajes, infinitos corchazos, miles de diálogos filosos, de chistes groseros, de conspiraciones, traiciones y facturas manchadas con sangre. Una gloria del Noveno Arte y un adictivo canto a la corrupción y la justicia por mano propia que cosechó una fama tan inmensa como merecida a lo largo de sus diez años de publicación. ■■■■■

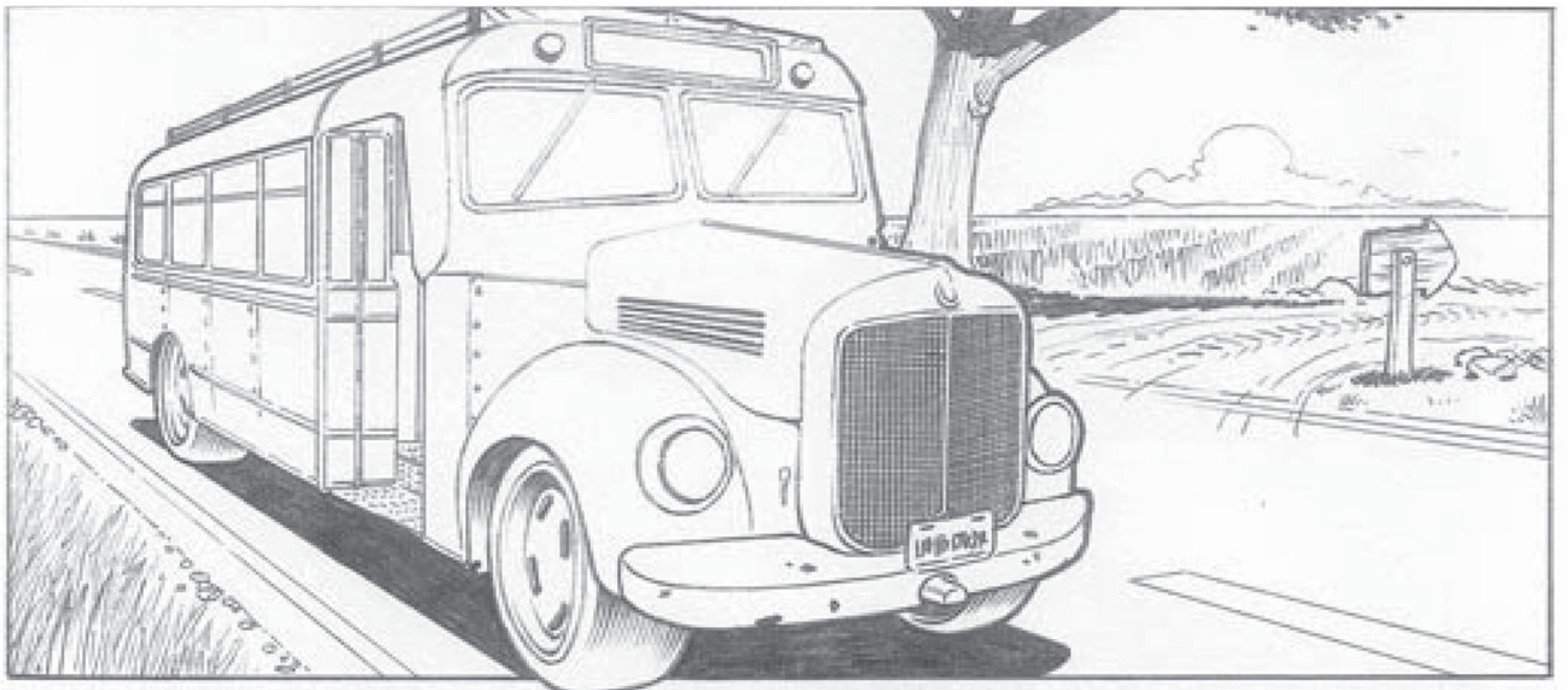


cómo dibujar una página de cómic (parte IV)

En esta cuarta entrega de nuestro tutorial, nos ocuparemos de definir la página ya dibujada y de algún retoque de último momento.

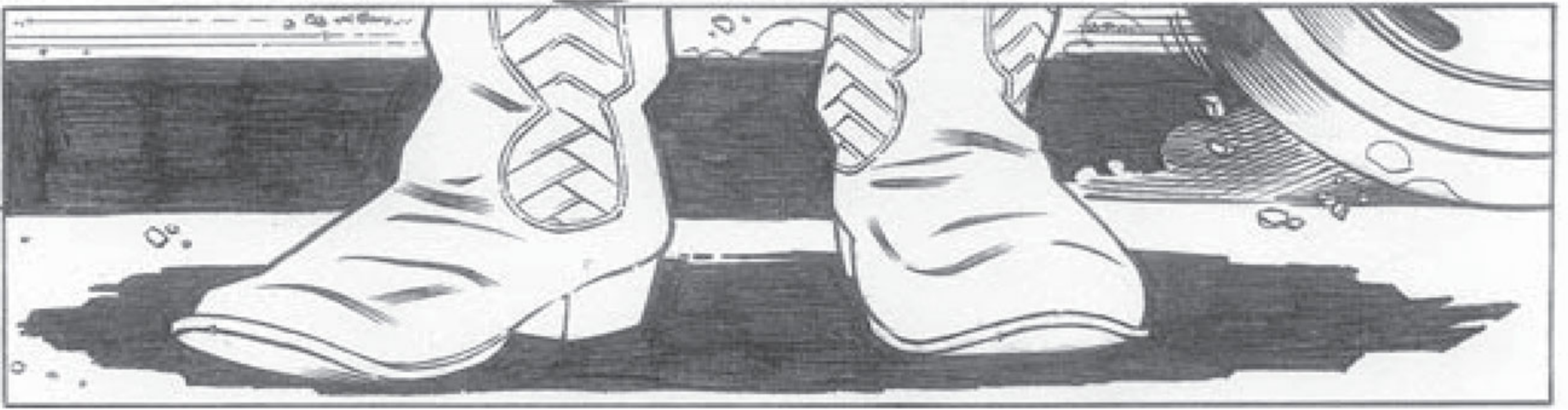


Definir es sencillo y rápido: a estas alturas, lo más complicado ya está hecho. Así que solo resta marcar un poco más el grafito de la mina sobre la cartulina. La viñeta 1 (sobre estas líneas) no representa mayores problemas.



En la viñeta 2 pueden ver que para separar la figura principal del fondo y colocarla en primer plano, me gusta bordear la figura con una línea más gruesa en el contorno. La llanta se sale un poquito de la viñeta para darle un "efecto 3D".





En la viñeta 3, arriba, pueden ver el pequeño detalle del polvo levantado tras la llanta, y las líneas cinéticas no muy marcadas. Quería hacer notar que el camión apenas está arrancando. Tenía que ser un detalle sutil, que apenas se notase.



En la viñeta 4, a la izquierda, la sombra de los árboles ayuda a indicar que es mediodía. Las sombras de llantas sobre el suelo son un un detalle extra que se logra con pocos trazos.

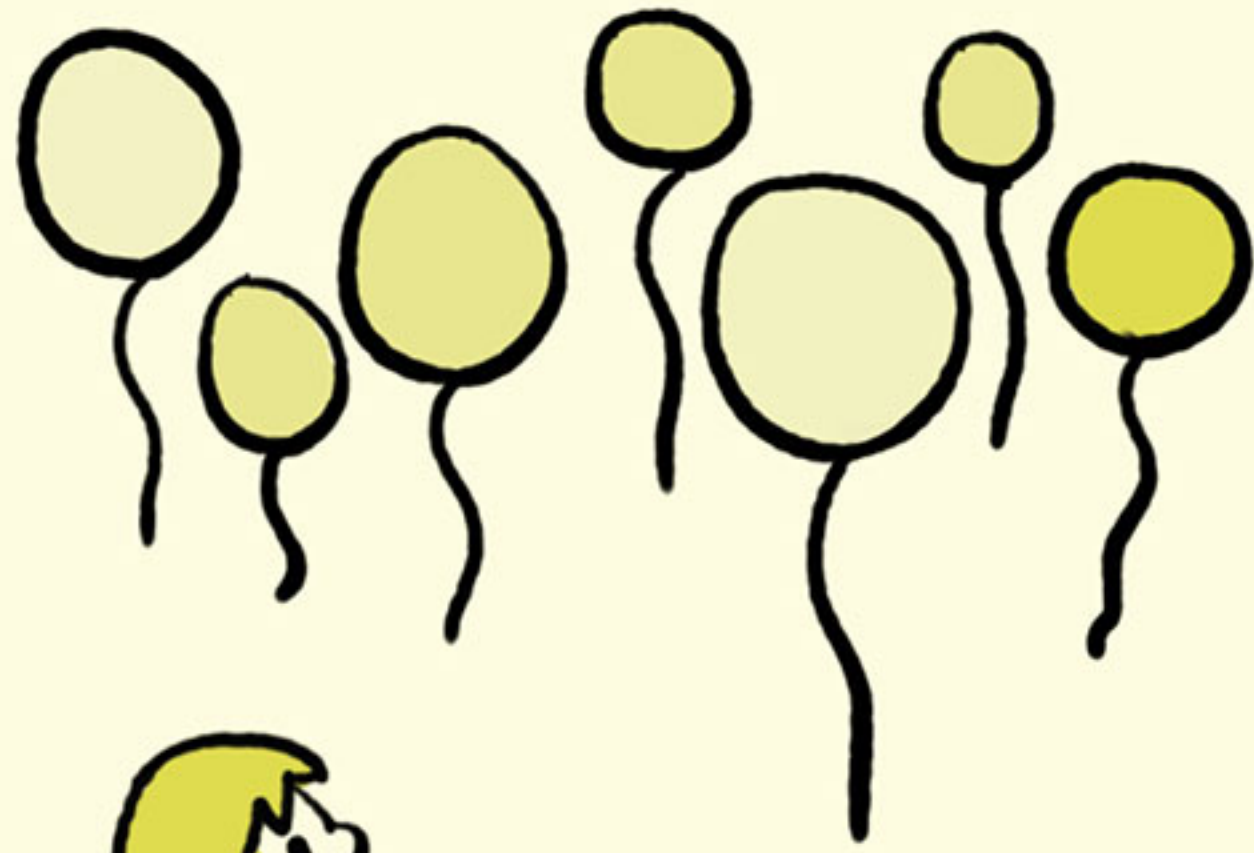
Ahora bien, en la viñeta 5 ¡hubo un cambio de último minuto! Recordarán que en la última versión la figura era más pequeña e iba de derecha a izquierda: si algo me recalcaron muchos autores y editores hace unos años en la Comic-Con de San Diego es la importancia de colocar la acción de cada viñeta siempre de izquierda a derecha. En las viñetas 1 y 2, la acción va de

izquierda a derecha, de ahí el cambio. Para hacerlo más evidente puse el plano del corral donde están las gallinas sobre una lomita, y la figura de Babel exactamente en el centro.

Y listo, así de simple. Tenemos la primera página oficialmente terminada de dibujar. No fue tan difícil, ¿verdad? Faltan las tintas, la edición, hasta se podría colorear. Pero en este tutorial nos concentraremos solo en el dibujo. Para la próxima, veremos el desarrollo de la página 2. ¿Qué novedad puede traer esta página? Pues bien, ¡tiene diálogos! ■■■■■



~sueños~

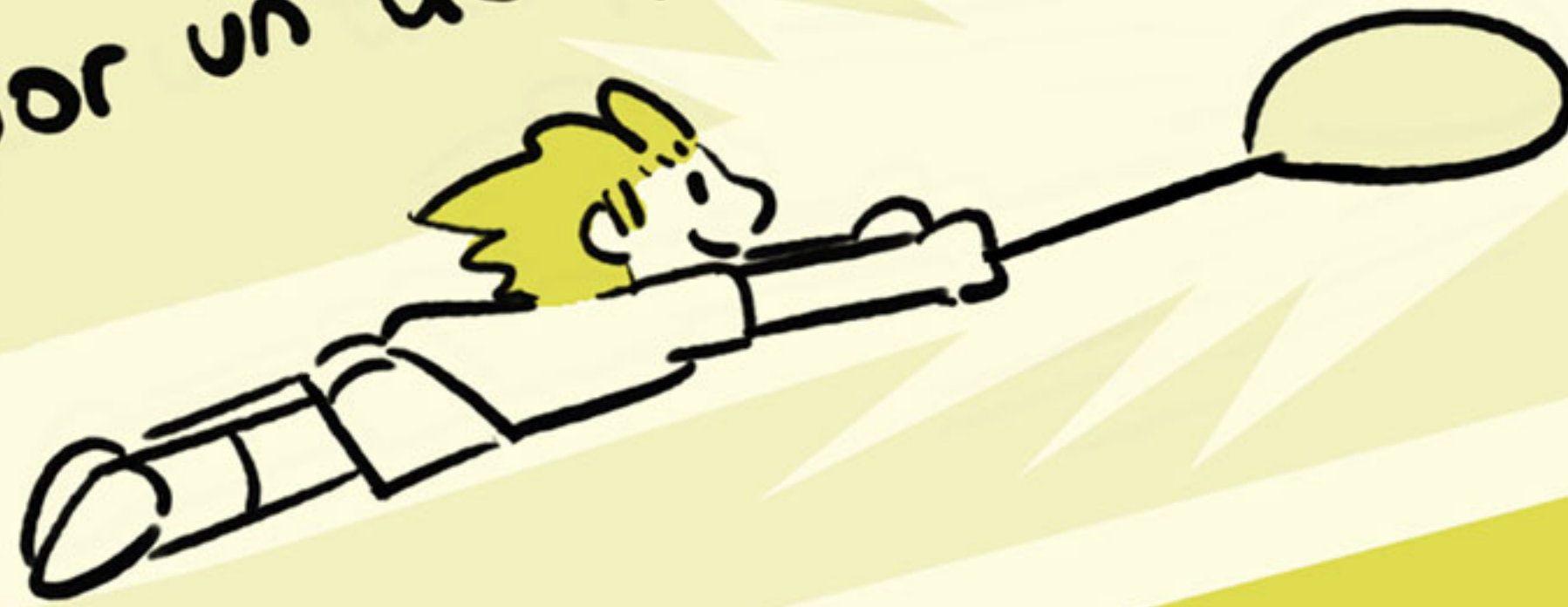


Para mí los
sueños son
como globos
de colores

Es inevitable
agarrarse a
alguno



Y por un tiempo me hace volar



pero antes o después
se me pinchan todos
y BUM



Ya llevo unos wantos
globos pinchados y les
he cogido manía.
Aunque siguen
pareciéndome
bonitos.

