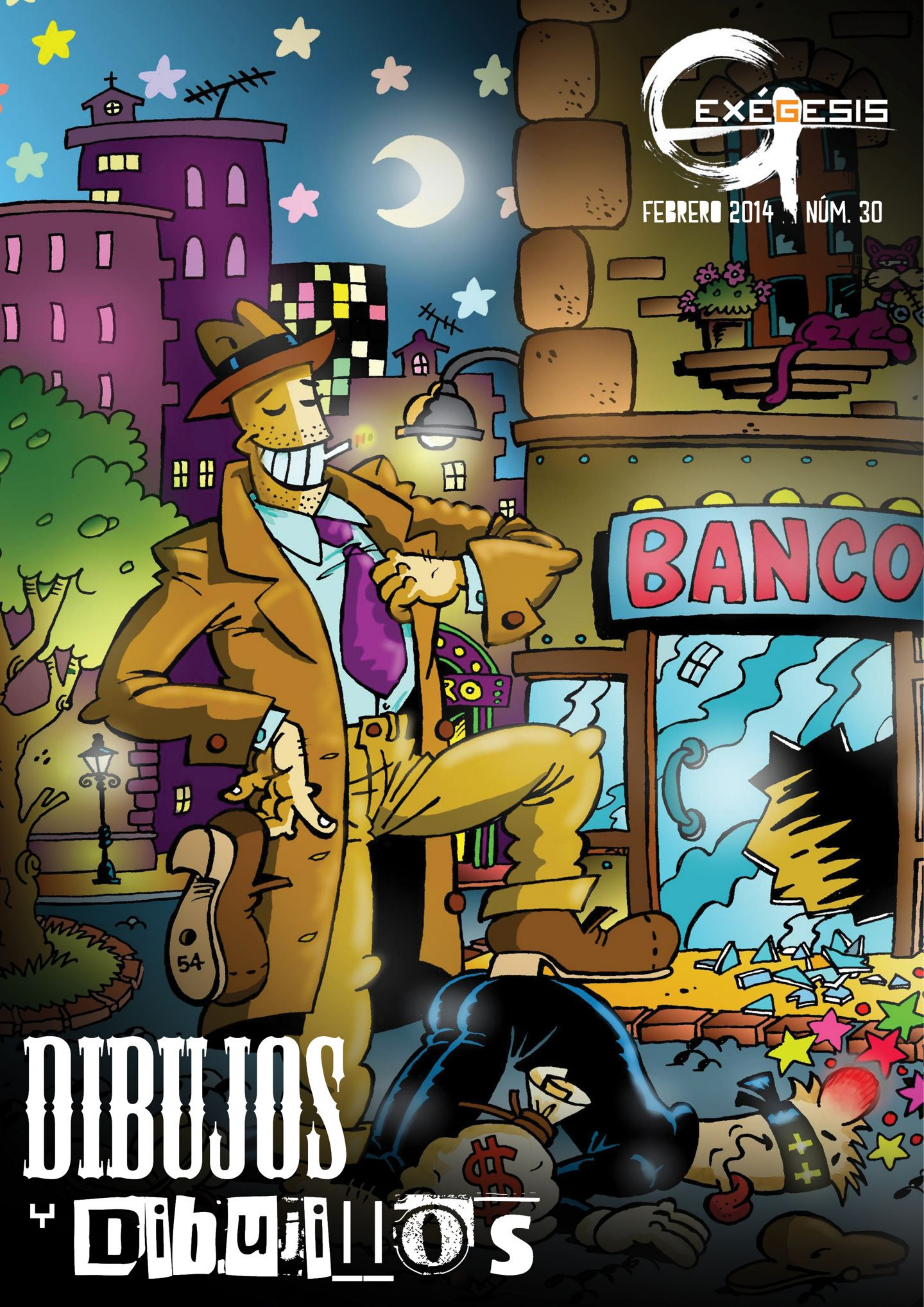




FEBRERO 2014 NÚM. 30



DIBUJOS Y DIBUJILLOS

“¿El cómic como arte? Yo hago cómics como cómics, y como una oportunidad para contar historias. Así de simple. Así de elemental. Que los personajes emocionen, no la página. De ahí vengo yo.

jaime hernández

“Cuando la gente pregunta ‘¿qué es el cómic *underground*’, pienso que la mejor manera de definirlo es: la libertad más absoluta. No tenemos a nadie controlándonos.

robert crumb

“Esa es la mejor parte de hacer cómics: tienes que crear cosas que hacen que todas las mañanas quieras levantarte de la cama y ponerte a trabajar.

daniel clowes



FEBRERO 2014 **REVISTA ÉXEGESIS**

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

NÚMERO 30

portada: *detención*, de santiago girón

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 abre la puerta de un mundo de dibujos y dibujillos con breve poema visual.	
érase una vez	5
Ángela Cuellar y Jonás Aguilar nos demuestran que no todos los cuentos de hadas pueden tener un final feliz.	
pájaros en la cabeza	8
Hay enfermedades neurológicas que solo pueden remediarse con un buen cómic, como éste de Luis Roldán y Bolt.	
reductos	14
Neil Cohn arrojó la piedra de un novedoso formato poético. Marc Roca, Isharael y Virus-G la hacen rodar.	
detective mórtimer	16
Santiago Girón se enjuga los ojos y nos pasa el pañuelo para que demos adiós a Morti, cuyas andanzas acaban hoy.	
naturaleza humana	18
Una naturaleza muy pop y 'cartoonera' asoma en las desenfadadas pinturas de Cristina Borobia.	
reichkameraden (capítulo final)	21
Toda guerra llega a su fin, y lo propio ocurre con la magistral serie de Gastón Martino y Guillermo Martínez.	
el caso de laguna toro (parte I)	31
Primera entrega de una aventura en la que Felipe y Juan Carlos Pórcel nos adentran en los arcanos del Altiplano.	

fist of the past

37

Toda la furia de un pasado roto se desata en este deslumbrante ejercicio de vértigo y poder a cargo de Rata.

entrevista a rata

47

Marc Roca aprovecha la reciente publicación en papel de 'ART 88/46' para entrevistar a su sesudo autor.

el lingüista ilustrado

50

¿Es el cómic arte? Neil Cohn discute las debilidades de este argumento y propone una alternativa superadora.

la baulera: *adolf*

52

Álvaro Pons revisa uno de los más valiosos cómics de un autor nipón de un valor ya de por sí incalculable.

la baulera: *alias*

54

Tolo Nadal nos acompaña en el repaso de una de las más recientes perlas que produjo el Universo Marvel.

apuntes a vuelapluma

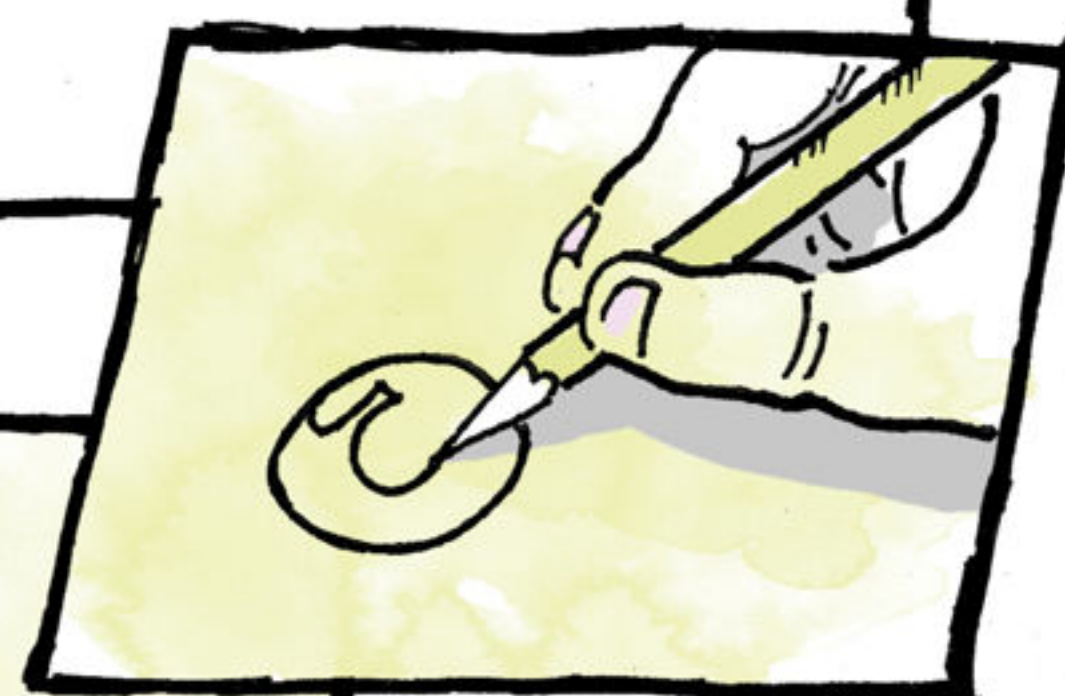
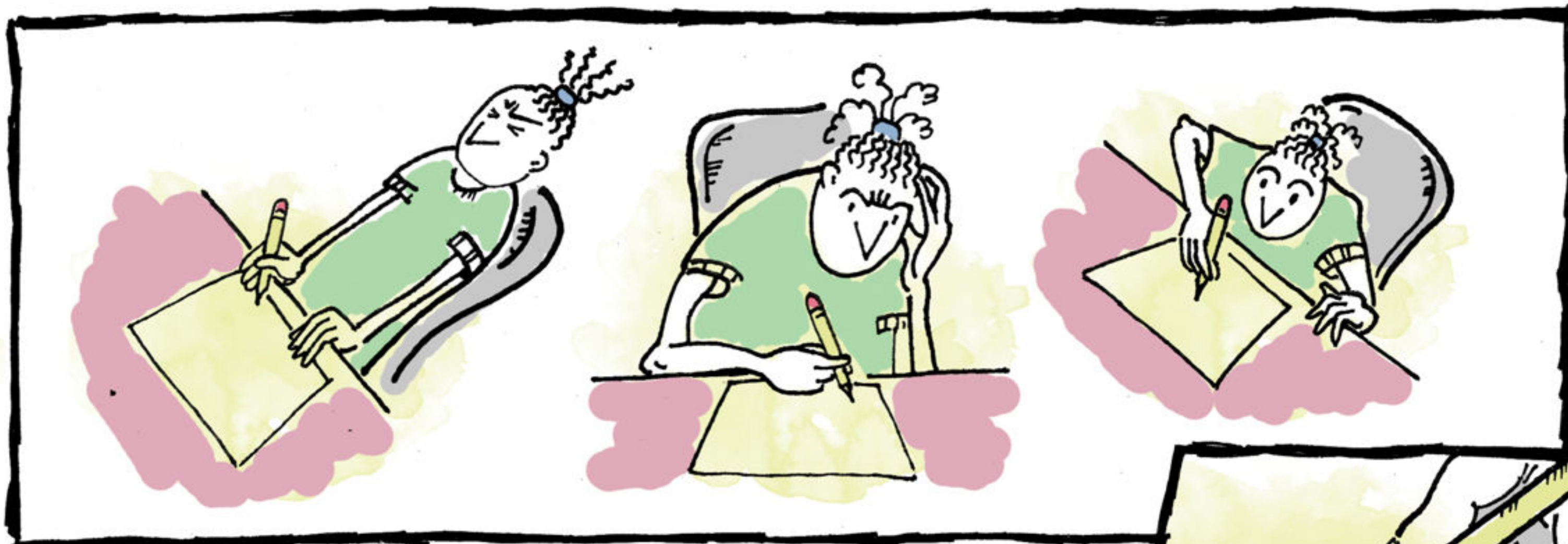
56

En esta entrega de 'Cómo dibujar una página de cómic', Miguel Ángel Hernández Cedillo se toma el texto muy en serio.

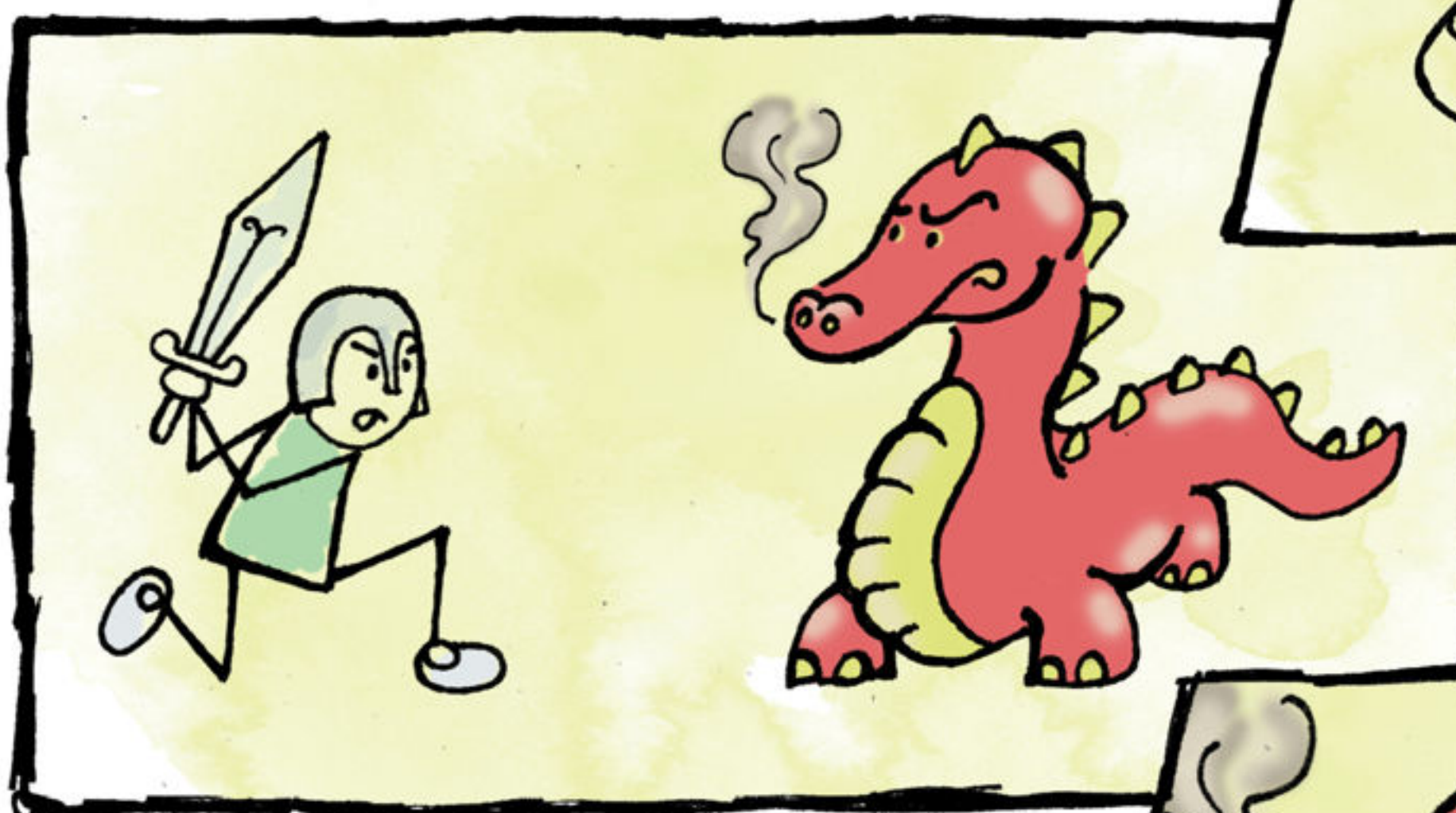
contraportada

60

Gurrapurru cierra este número con una sonrisa y algo dulce para el paladar.



Historias
apenas.



Apenas
personajes.



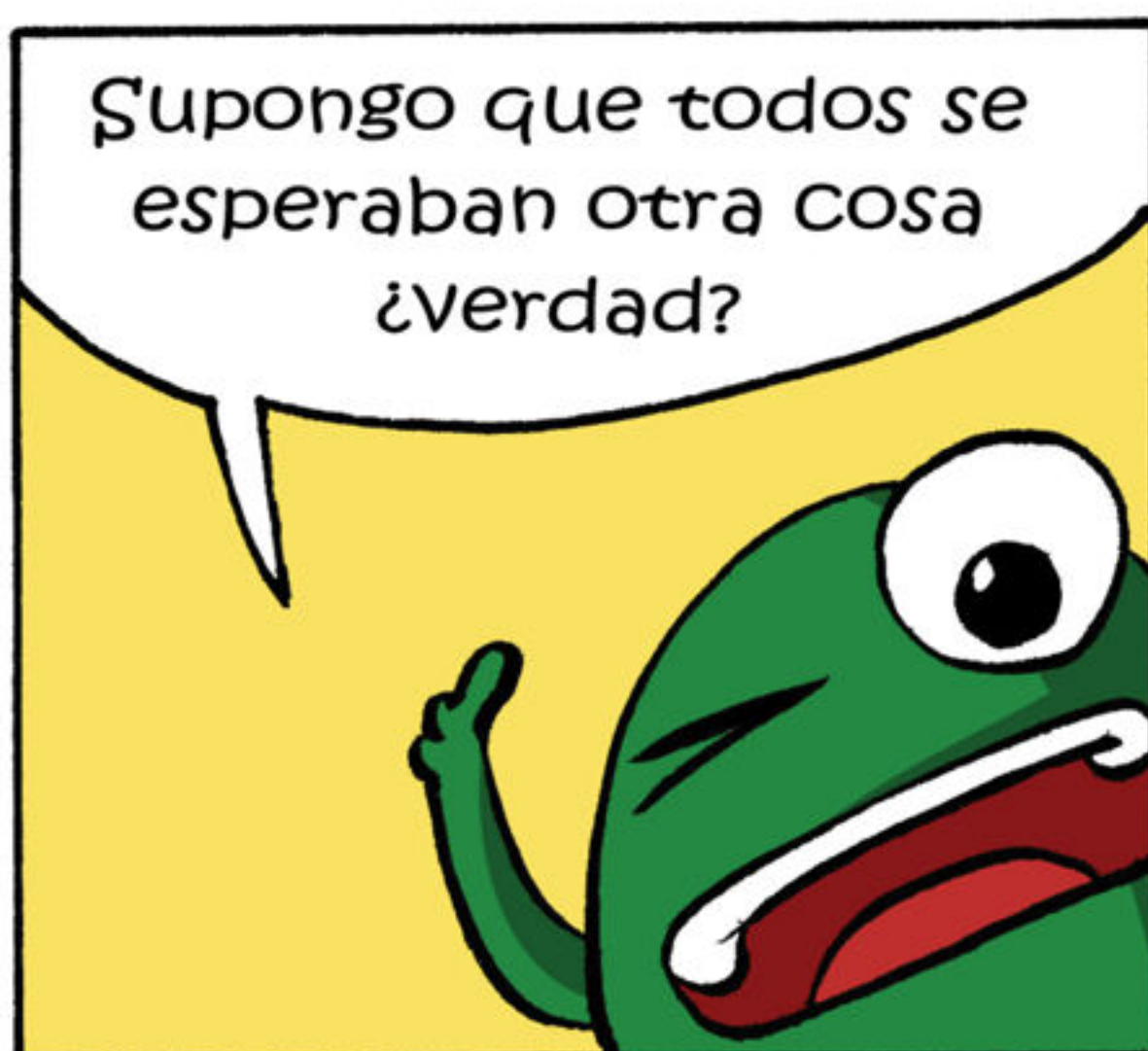
simud

Apenas
dibujos.



Érase una vez...

... un príncipe que vivía en un castillo, junto a un lago en el que pasaba largas horas



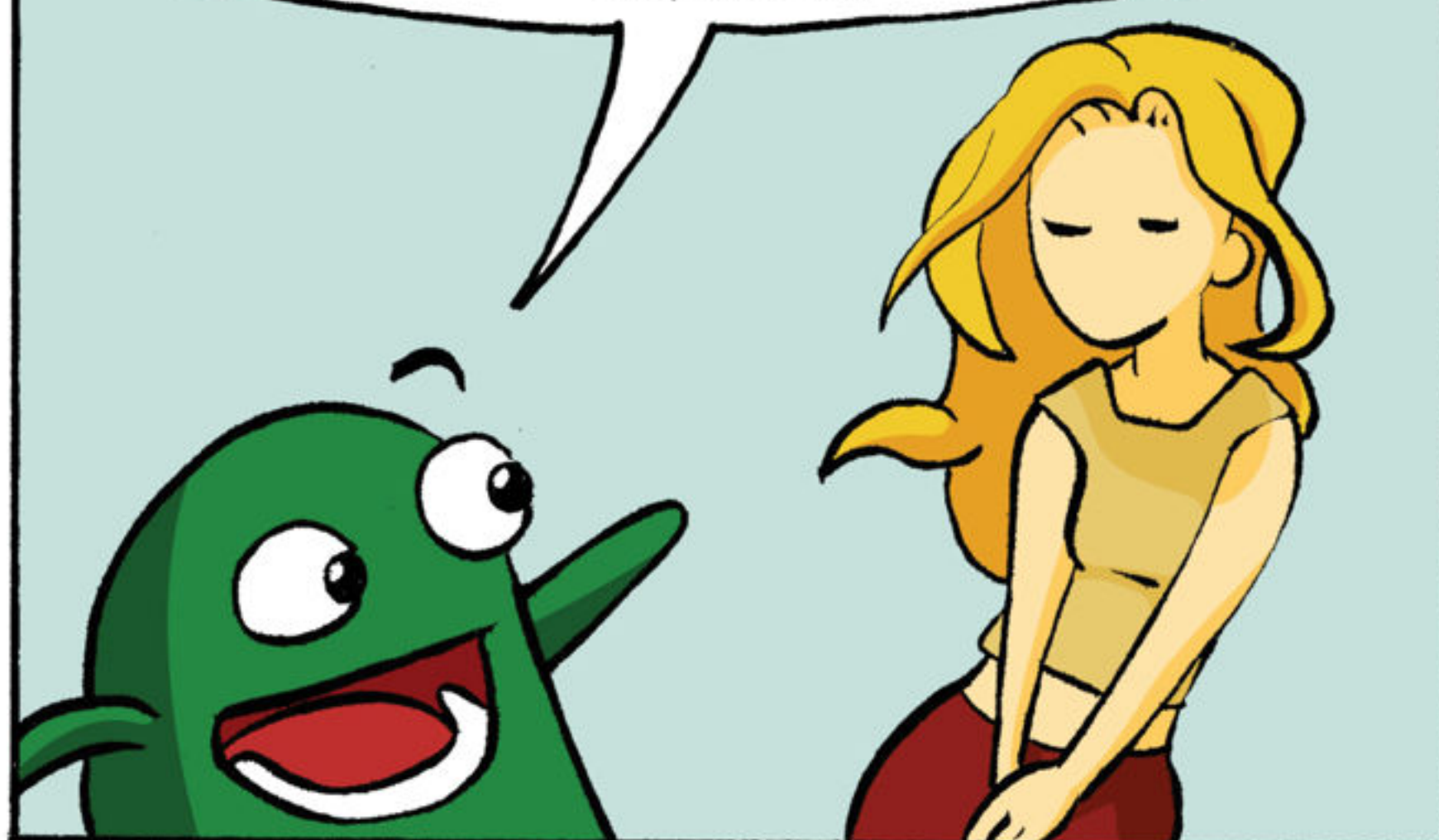
Pero un día, una malvada bruja, me hechizó y me dejó así para toda la eternidad



Desde entonces, vivo
en esta charca



Pero aún me queda una oportunidad.
Que me bese una joven pura de
espíritu



Así volvería a
ser humano...

...guapo...

...feliz...

...y se acabó
el comer
moscas



Pero hace años
que nadie viene



¡Seré un sapo
para siempre!



¡No me lo puedo creer!
¿Será posible?



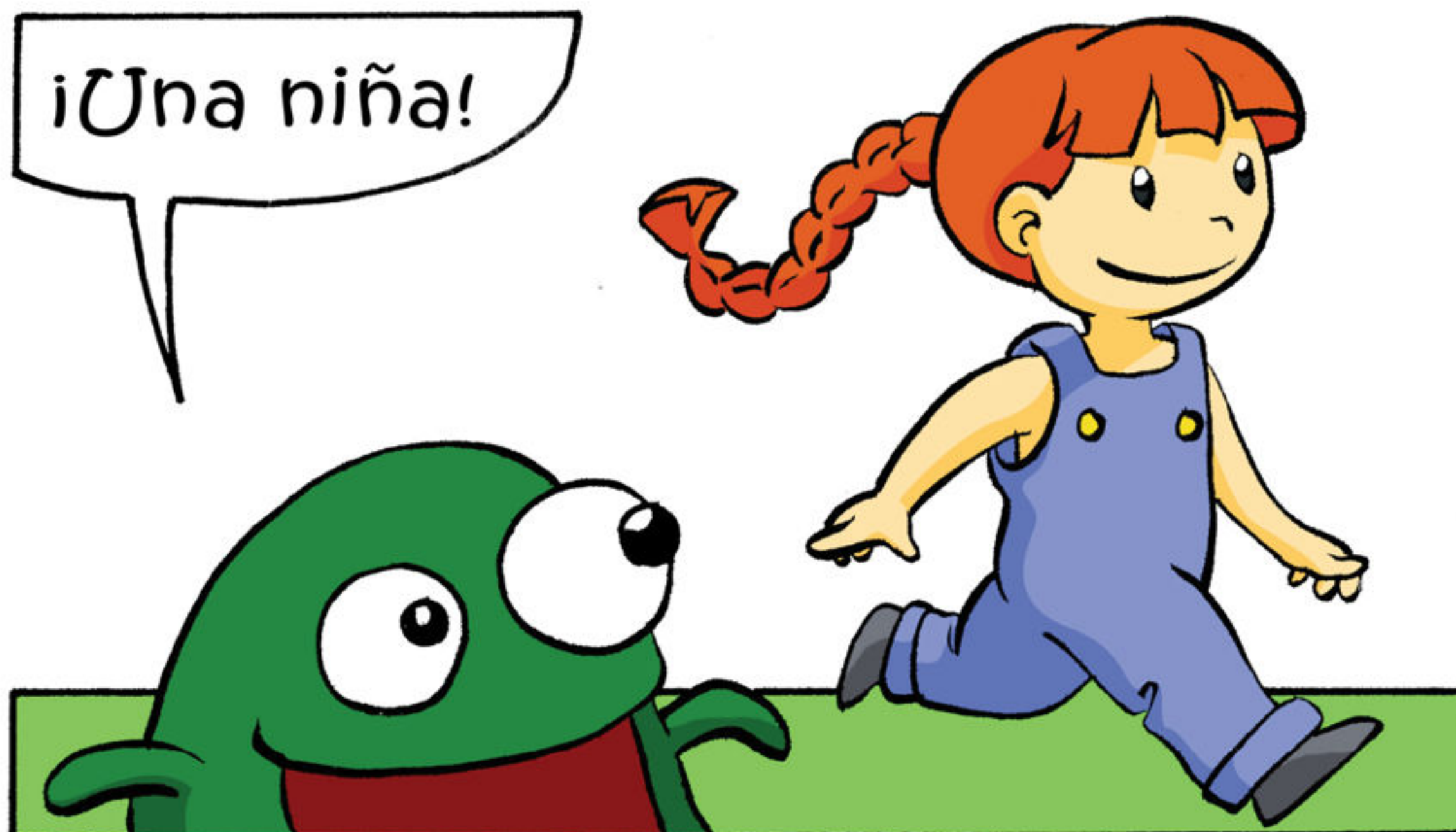
¡BUAAHH!



¿Eh? ¡Espera!



¡Una niña!



¡Es mi oportunidad!
Seguro que es pura
de espíritu



¡Espera!



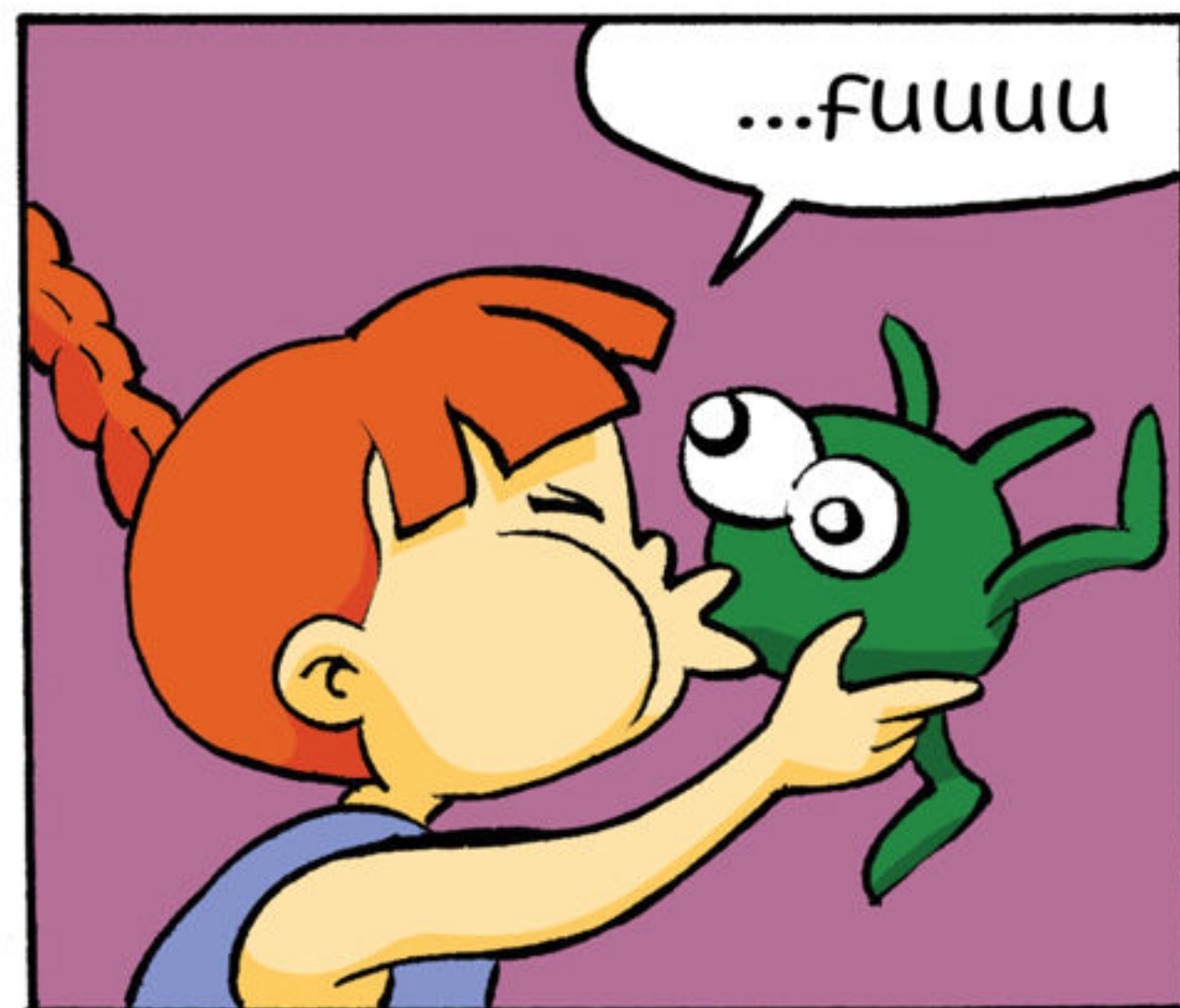
Bésame y volveré
a ser un príncipe



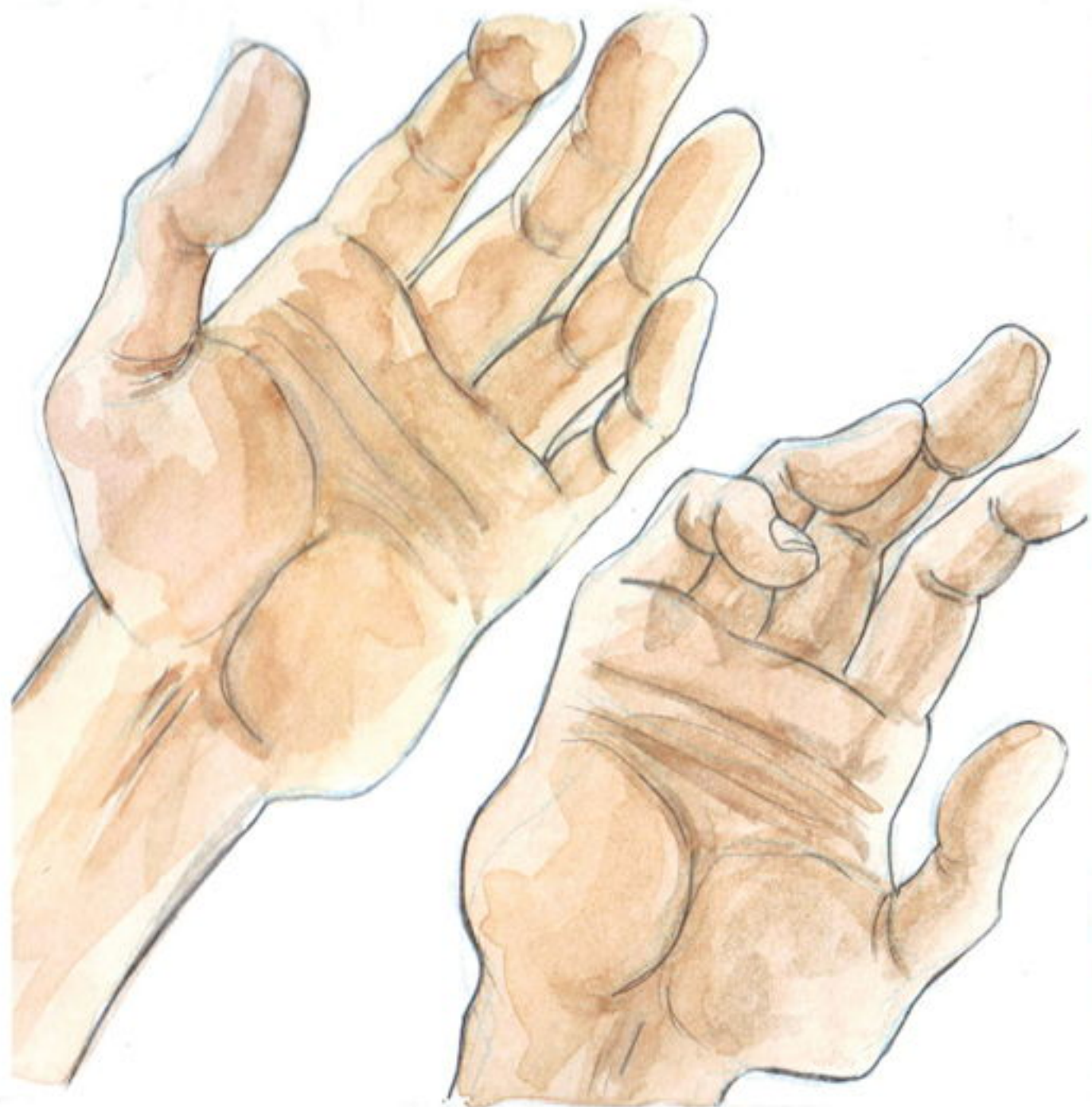
aahhh...



...fuuuu



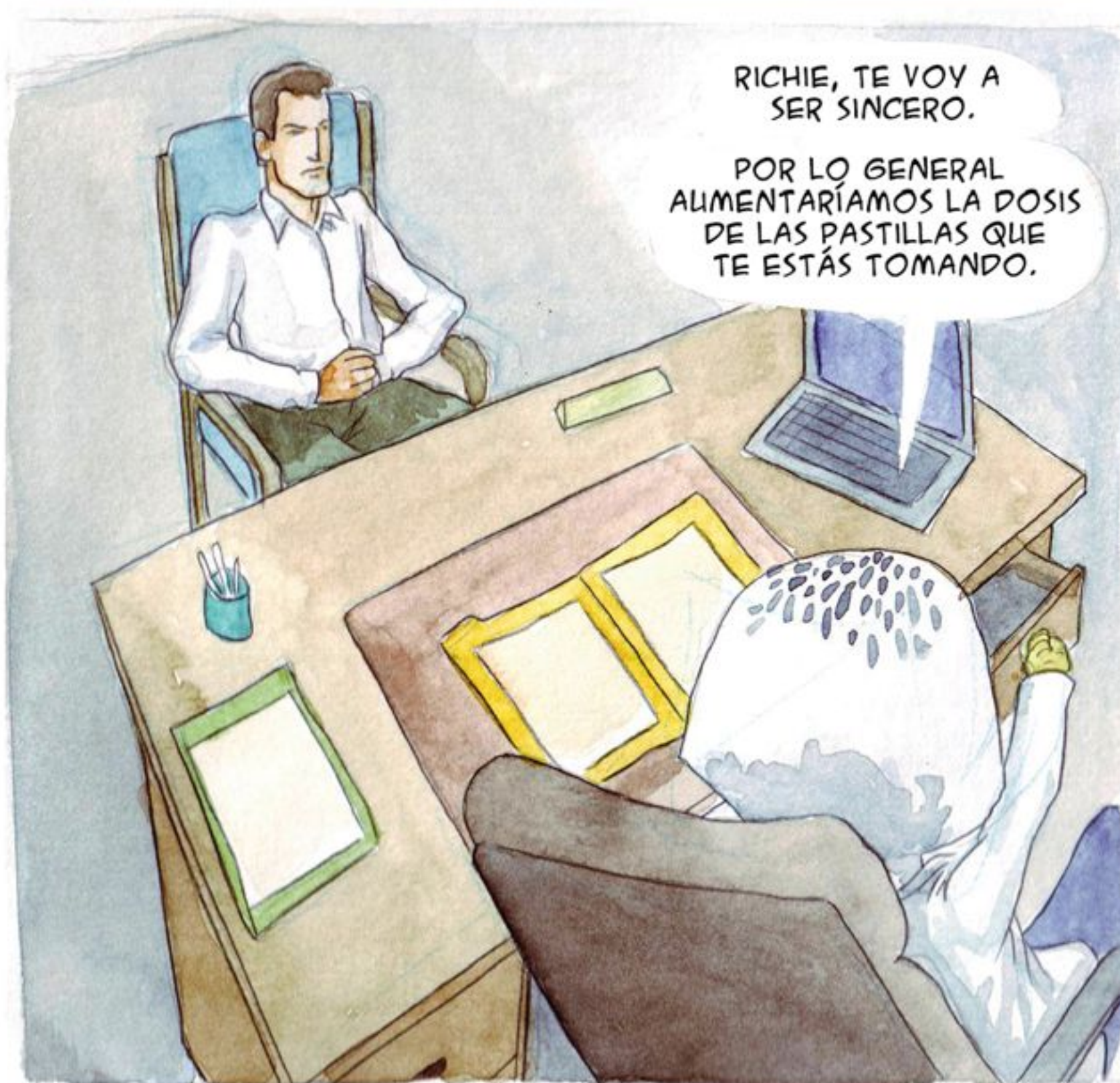
PAJAJAROS en la CABEZA



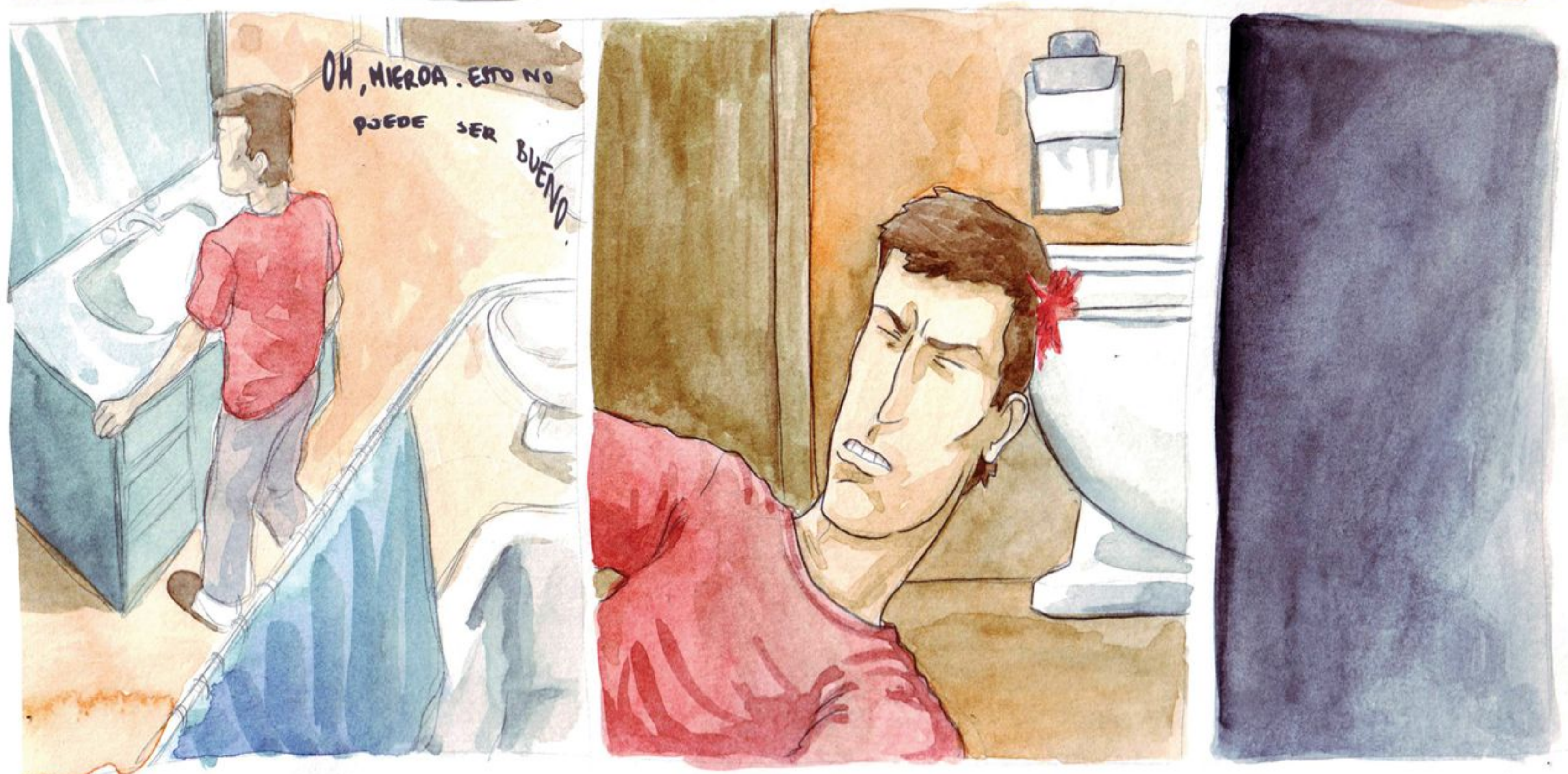
"ESTÁ TODO EN TU CABEZA!"

"TÚ TIENES EL CONTROL!"











AH... QUÉ DEMONIOS...



DIOS, MI CABEZA...

¿i!?

¡MI MANO! ¿QUÉ...?



JAJAJAJAJA



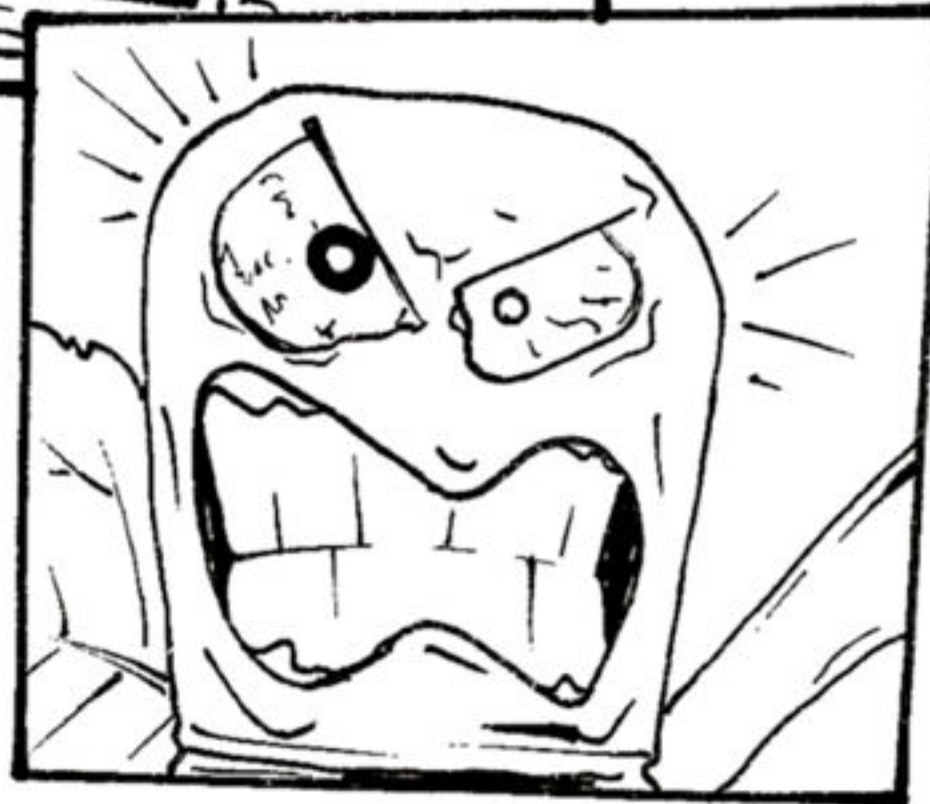
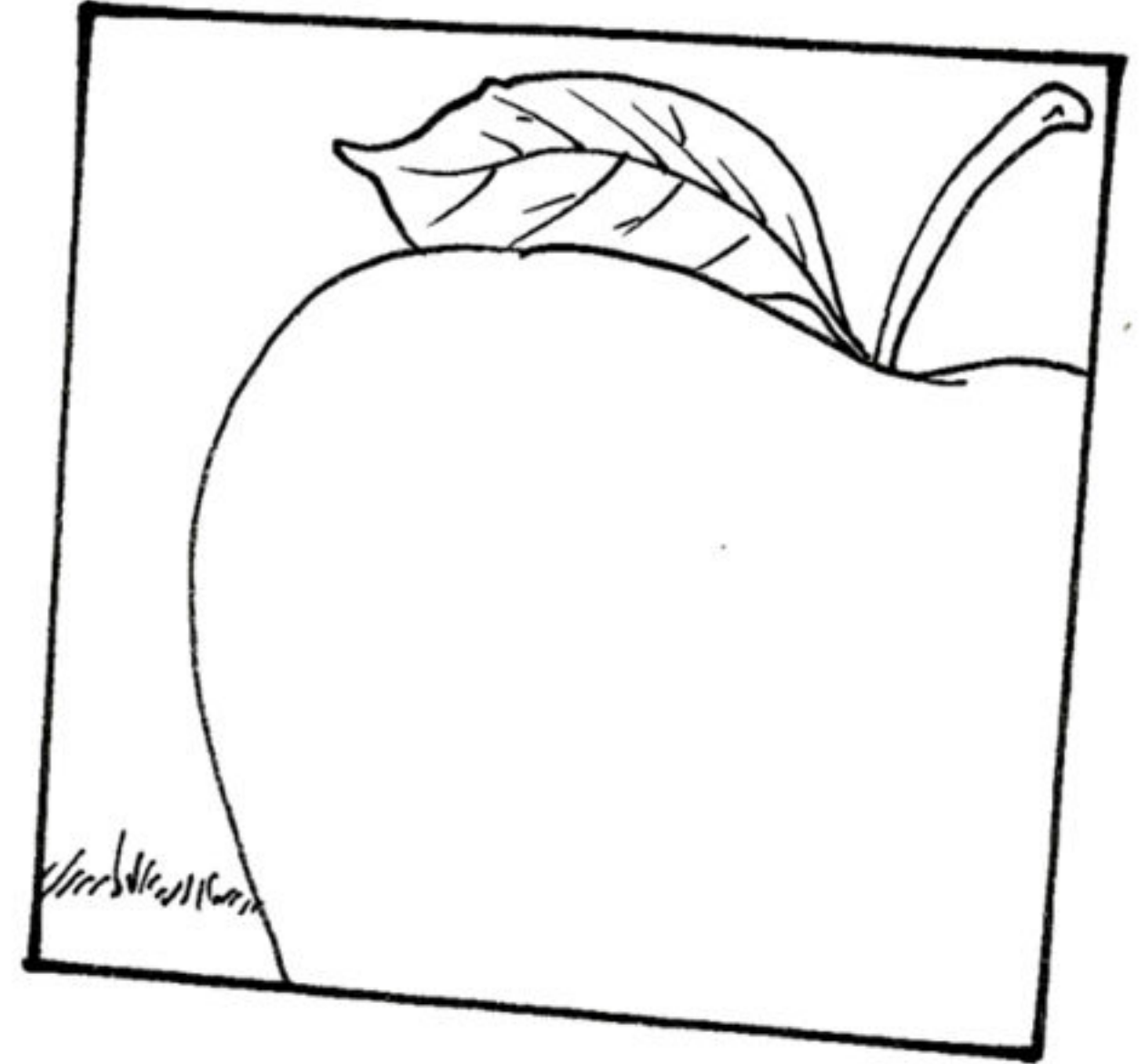
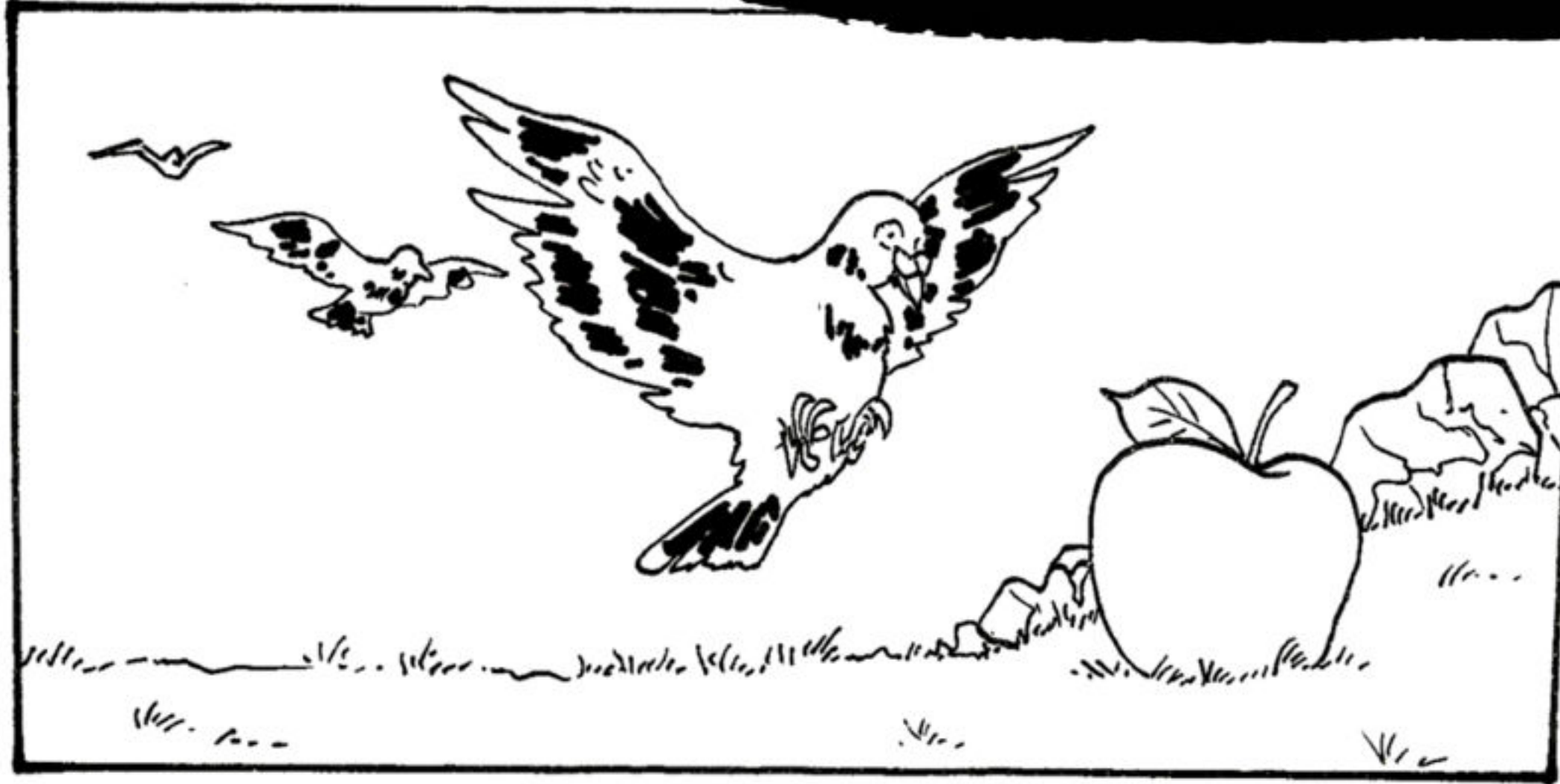
HOLA, DOCTOR PATEL.
SOY RICHIE. SÓLO QUERÍA DARLE
LAS GRACIAS... LAS PASTILLAS
REALMENTE FUNCIONAN.

FIN

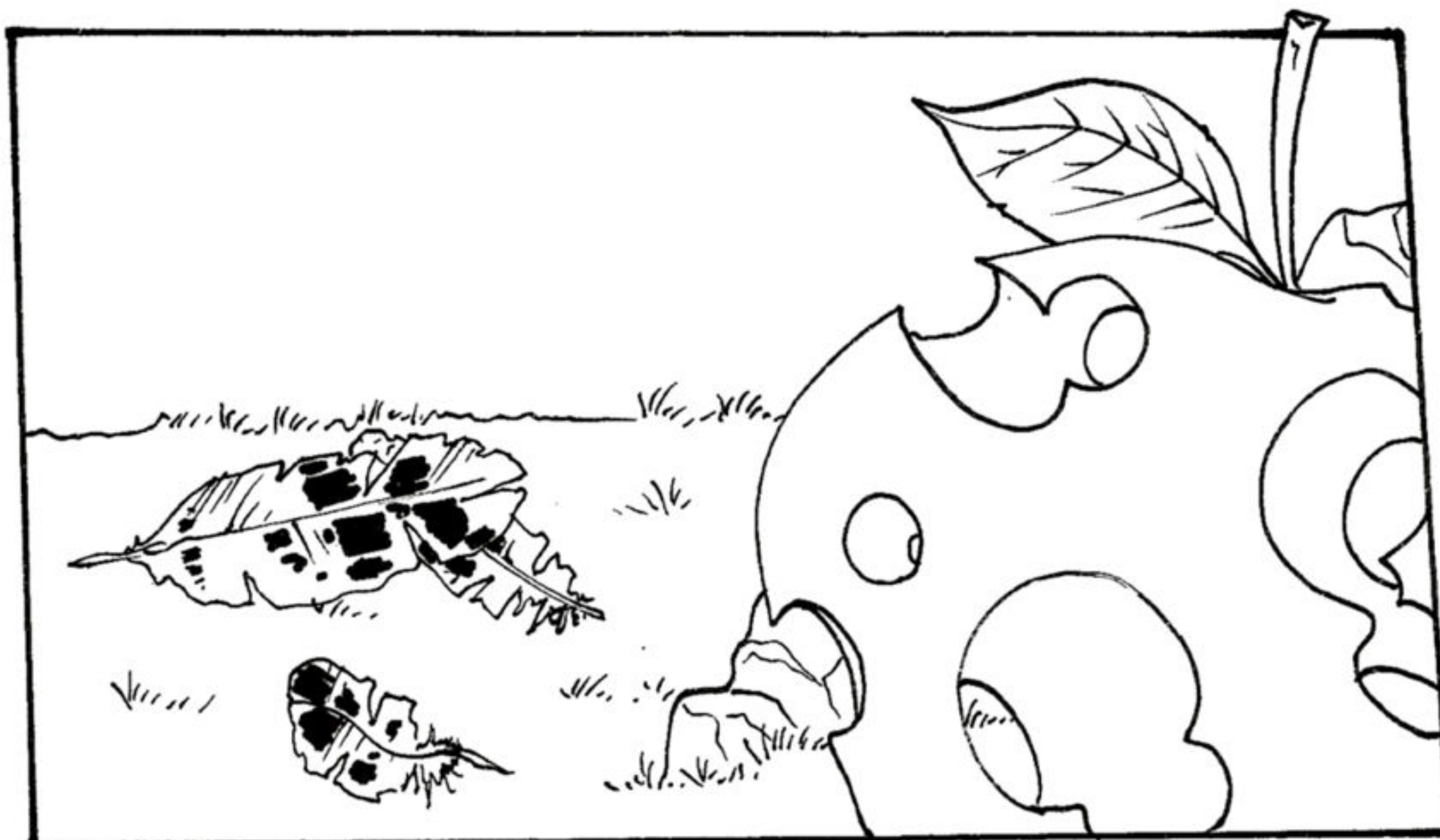
LUIS ROLDÁN - GUIÓN
DIBUJO - BORT

REDUCTOS (I)

por marc roca e isharael

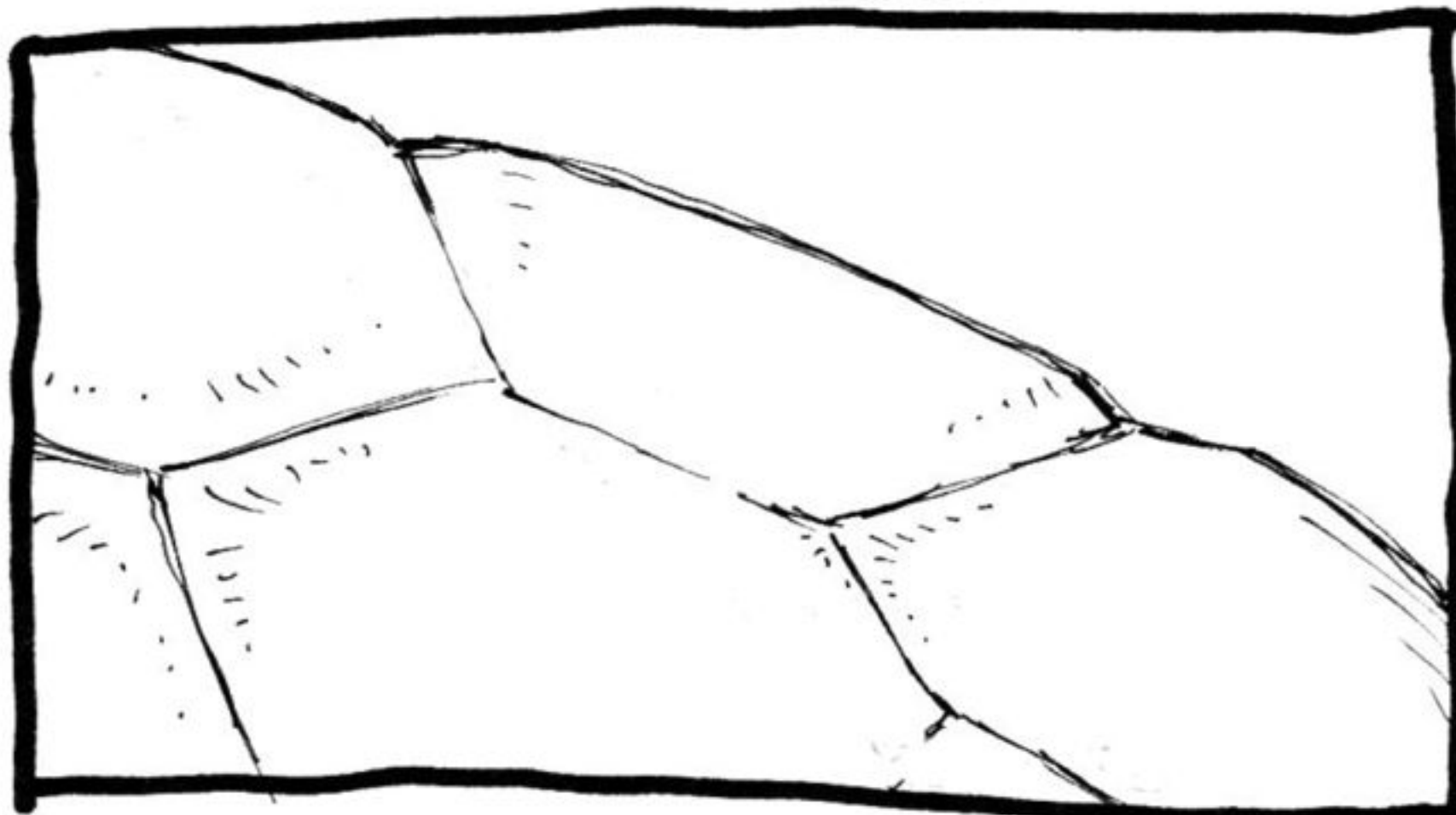
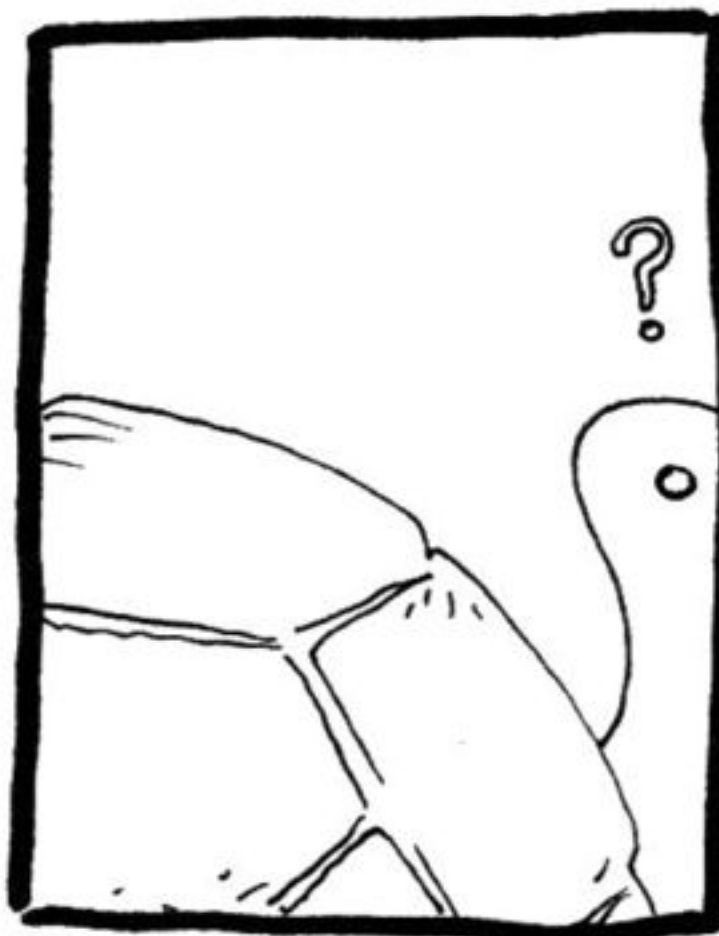
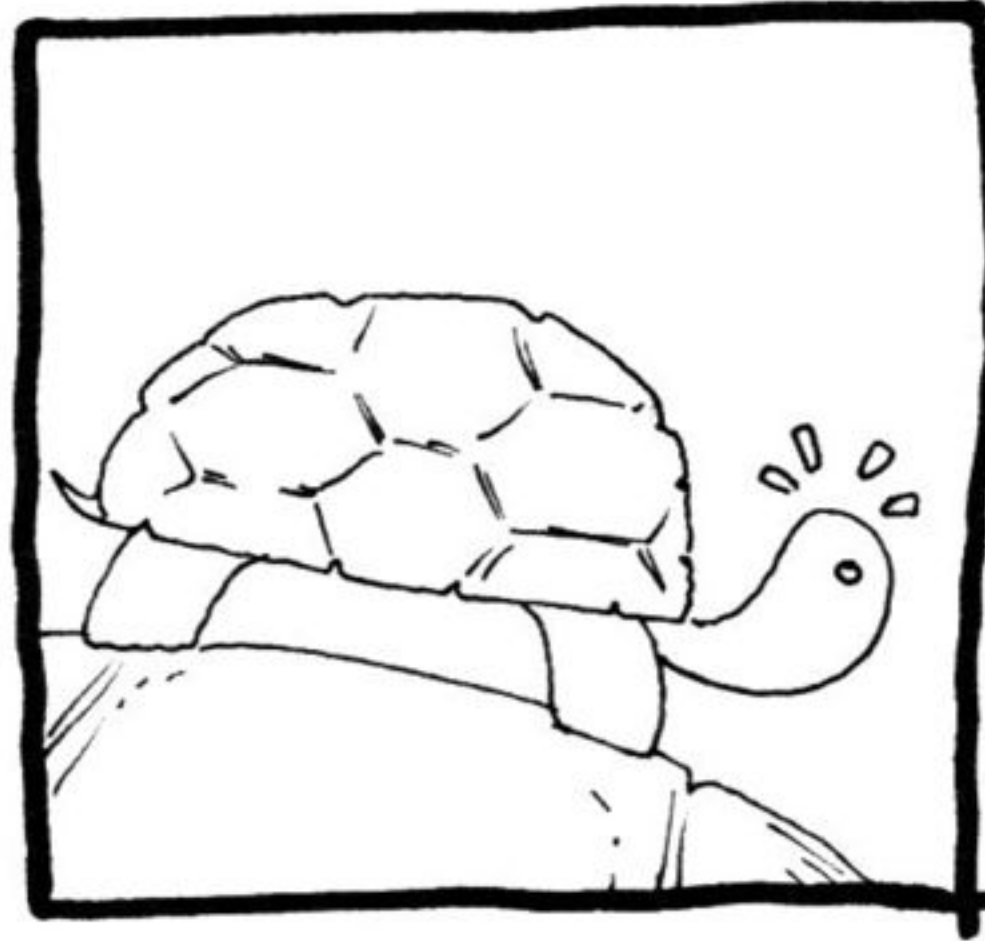
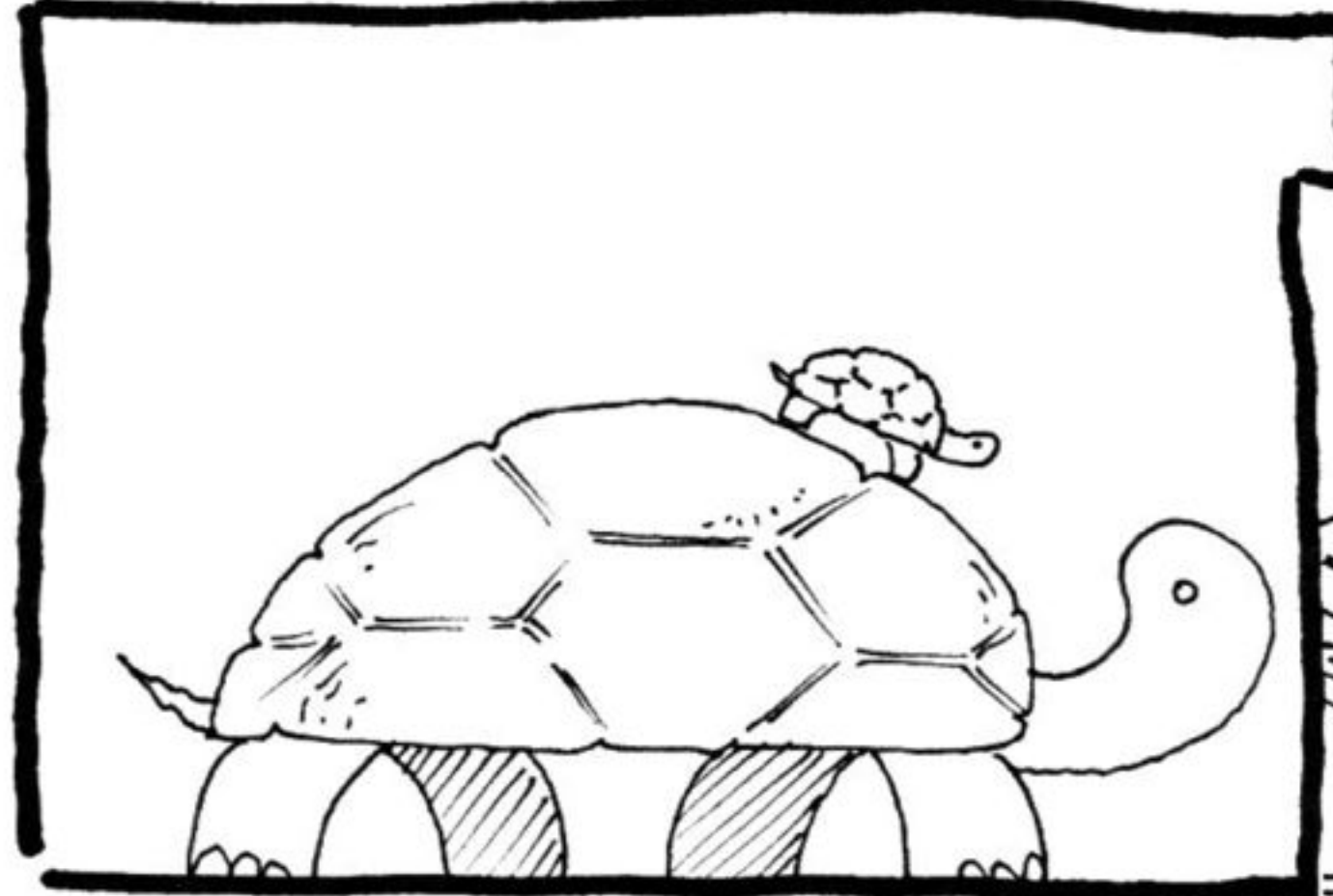
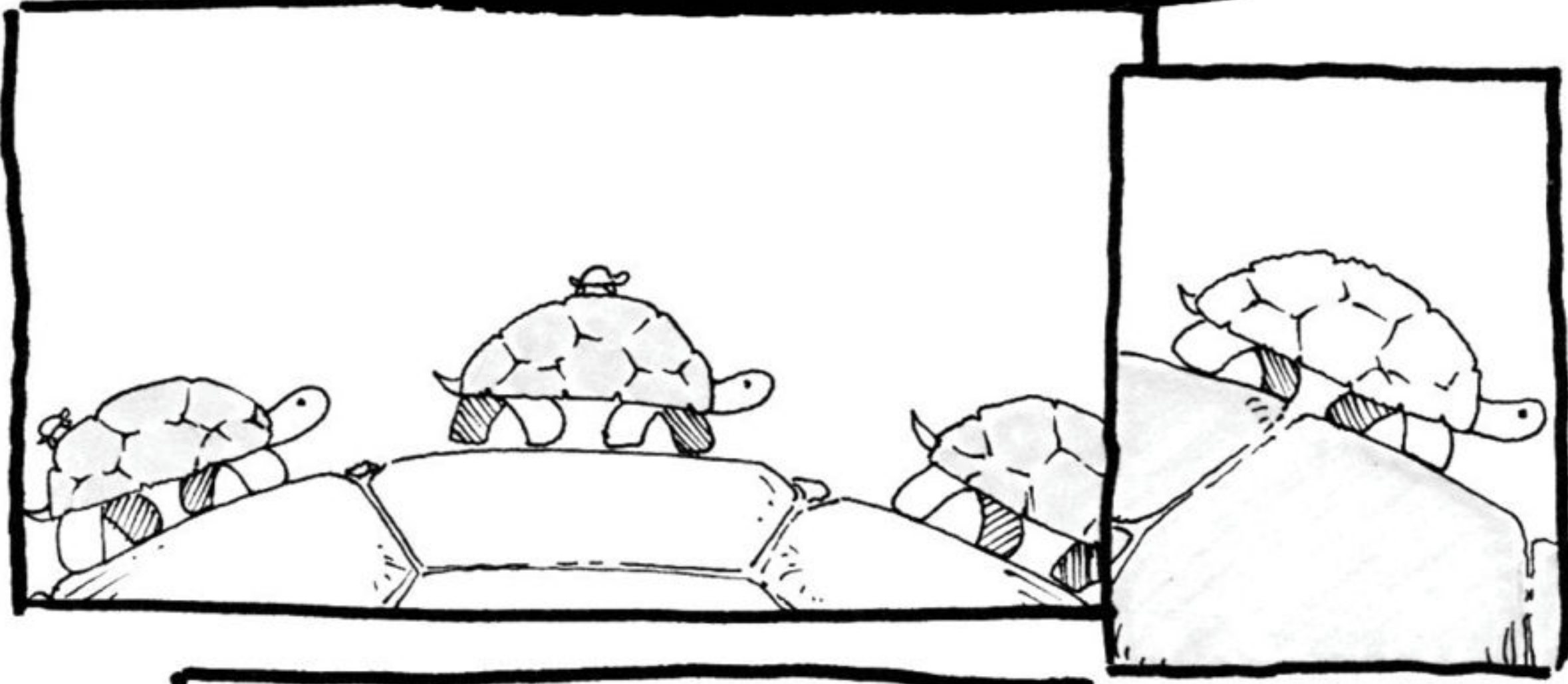


COME 2014 / ISHARAEL



REDUCTOS (II)

por virus-g



DETECTIVE MÓRTIMER

por santiago girón





SERIE DE ILUSTRACIONES: NATURALEZA HUMANA

por cristina borobia

angry birds 300



Se trata de cuadros en acrílico sobre papel decorado. Antes siempre solía pintar personajes, pero desde hace ya un tiempo me he decantado por retratar animales. No sabría decir el porqué, simplemente lo hago porque me encanta y me inspira. Mi estilo siempre ha sido el pop surrealista, que me surge desde dentro y con el que me siento muy identificada, ya que desde muy pequeña me ha atrapado la cultura pop y todo lo surrealista, como el arte, el humor o los libros. Yo misma, a veces, soy un poco surrealista.



gallo con bambas

galgo con hello kitty



gato con piojín



gustavo con rana



gato con súper-ratón

7: Un cerdo llamado Kaiser.

GUIÓN: GUILLERMO MARTINEZ & GASTÓN
"ALLMANZOR"

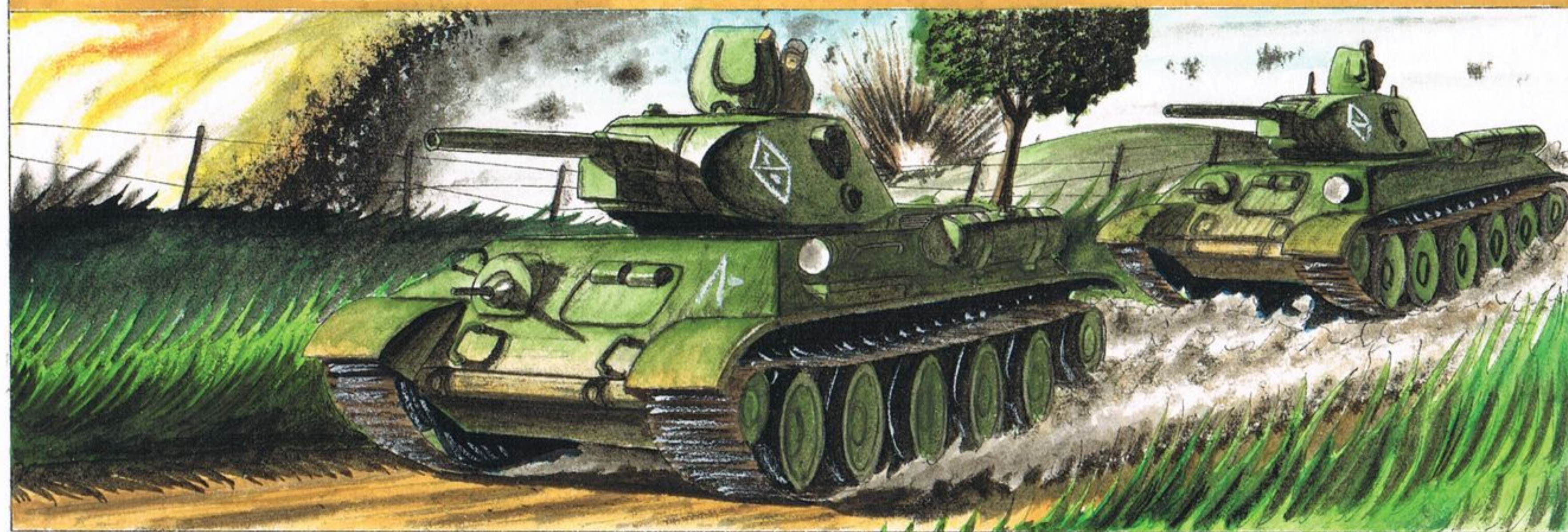
DIBUJOS: GASTÓN "ALLMANZOR".

ADOLF HITLER NO ACEPTABA NEGATIVAS. QUERÍA REANUDAR LA OFENSIVA HACIA EL INTERIOR DE RUSIA Y NI LOS CONSEJOS EN CONTRA ESGRIMIDOS POR SUS GENERALES, NI UN EJÉRCITO ALEMÁN AUN NO RECUPERADO PLENAMENTE DEL DESCALABRO DEL INVIERNO ANTERIOR, PUDIERON DISUADIRLE. TAMPOCO LA CAÍDA DE UN AVIÓN DE RECONOCIMIENTO, CON TODO EL PLAN DE ATAQUE A BORDO, EN MANOS RUSAS...

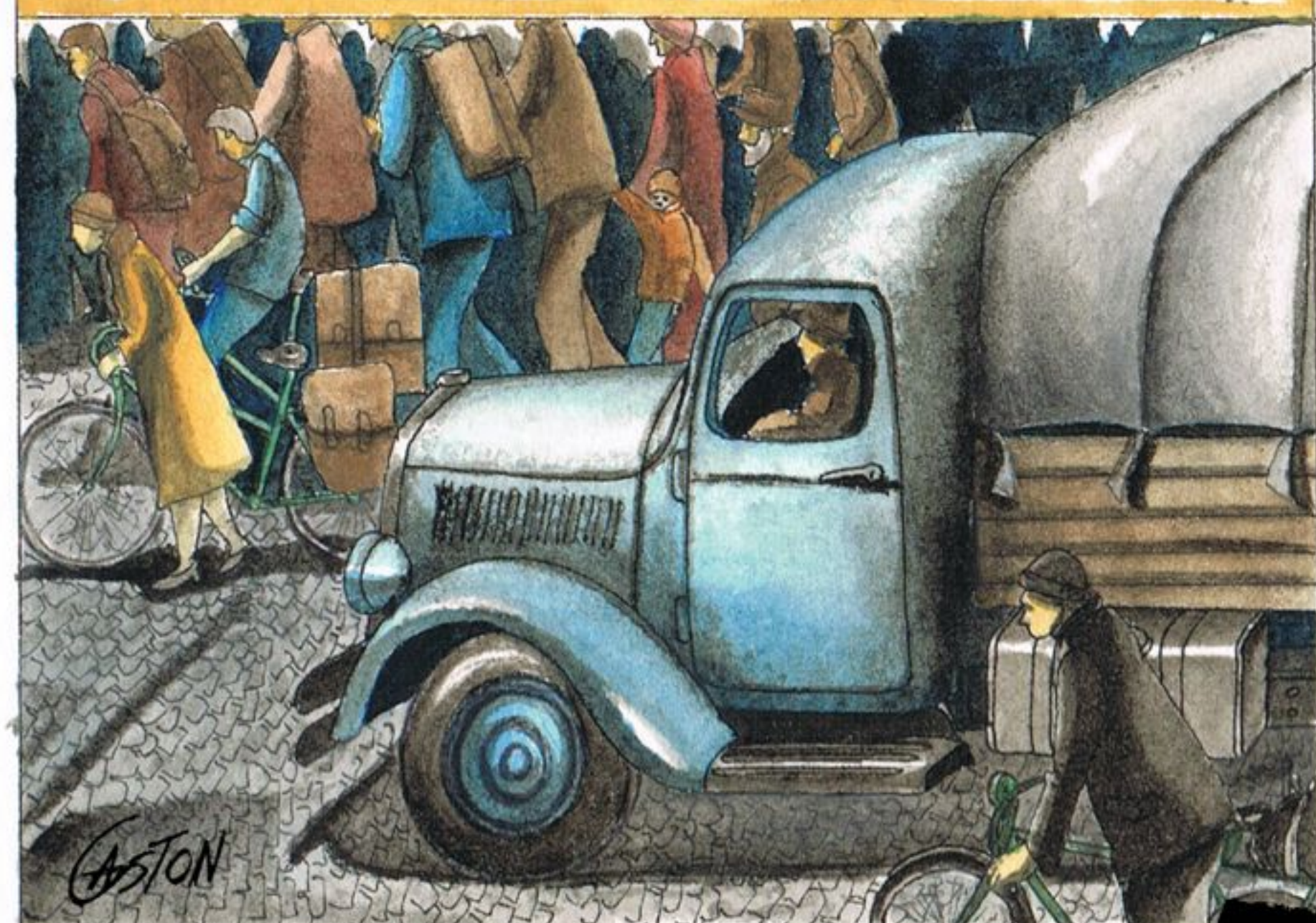


LA PATRULLA ENVIADA A RECUPERAR DICHO PLAN, NO LLEGÓ A TIEMPO...

NO SE ALTERÓ, SIN EMBARGO, EL CURSO DEL ATAQUE, QUE DE TODAS FORMAS FUE ARROLLADOR. SÓLO LA APARICIÓN, CADA VEZ EN MAYOR NÚMERO, DE CARROS T-34 CREABA COMPLICACIONES A NUESTROS PANZERS.



LA POBLACIÓN SOVIÉTICA HUÍA DE LAS CIUDADES EN CUALQUIER MEDIO DISPONIBLE, DEJÁNDOLO TODO ATRÁS.



Y LAS DIVISIONES BLINDADAS ALEMANAS AVANZABAN IMPARABLES, DEVORANDO CENTENARES DE KILÓMETROS. ADELANTE. SIEMPRE ADELANTE...



JUNIO DE 1942...

...ESTÁ EMBOSCADO EN
LA CIMA DE ESA LOMA...



CREO QUE ES UN KV-II. TIENE
A TIRO A CUALQUIERA QUE SALGA DE
ESTE BOSQUE, Y YA LLEVA DESTRUIDOS
SEIS DE NUESTROS PANZERS.

NOS VENDRÍA BIEN UNO
DE ESOS NUEVOS CARROS TIGRE
QUE ESTÁN DESARROLLANDO...

¡PUES A MI LO QUE
ME GUSTARÍA ES SABER
QUÉ HACEN LOS DE LA
SECCIÓN DE NATTER!



POCHO ERA ALGO IGNORANTE Y TODO BRUTALIDAD, PERO
TENÍA UN OLFATO ESPECIAL PARA DETECTAR "NEGOCIOS".

¡NO PERDIERON NI
UN MINUTO EN SALIR
CORRIENDO HACIA AQUEL
PUEBLO EN CUANTO SU
MOTORISTA DE
RECONOCIMIENTO VOLVIÓ
DE ALLÍ!



EL RECIEN ASCENDIDO CABO CHIVAS, CARROÑERO
POR NATURALEZA, TAMBIÉN SABÍA ESTAR ATENTO
A ESTOS ASUNTOS...

¡POCHO, EN
ESE PUEBLO
PASAN COSAS!
¡¡Y AQUÍ
ESTAMOS
DEMASIADO
LEJOS!!





¡CHIVAS, HAY QUE ENCONTRAR LA FORMA DE LLEGAR ALLÍ RÁPIDO!

MMM... ¿Y SI..?

APENAS DIEZ SEGUNDOS BASTAN PARA QUE LOS MUCHACHOS SE APODEREN DE LA MOTOCICLETA BMW. NUESTRO JEFE, ROHN, LES GRITA EN VANO.



¡ACELERA! ¡HAY UN TRAMO POR CAMPO ABIERTO!

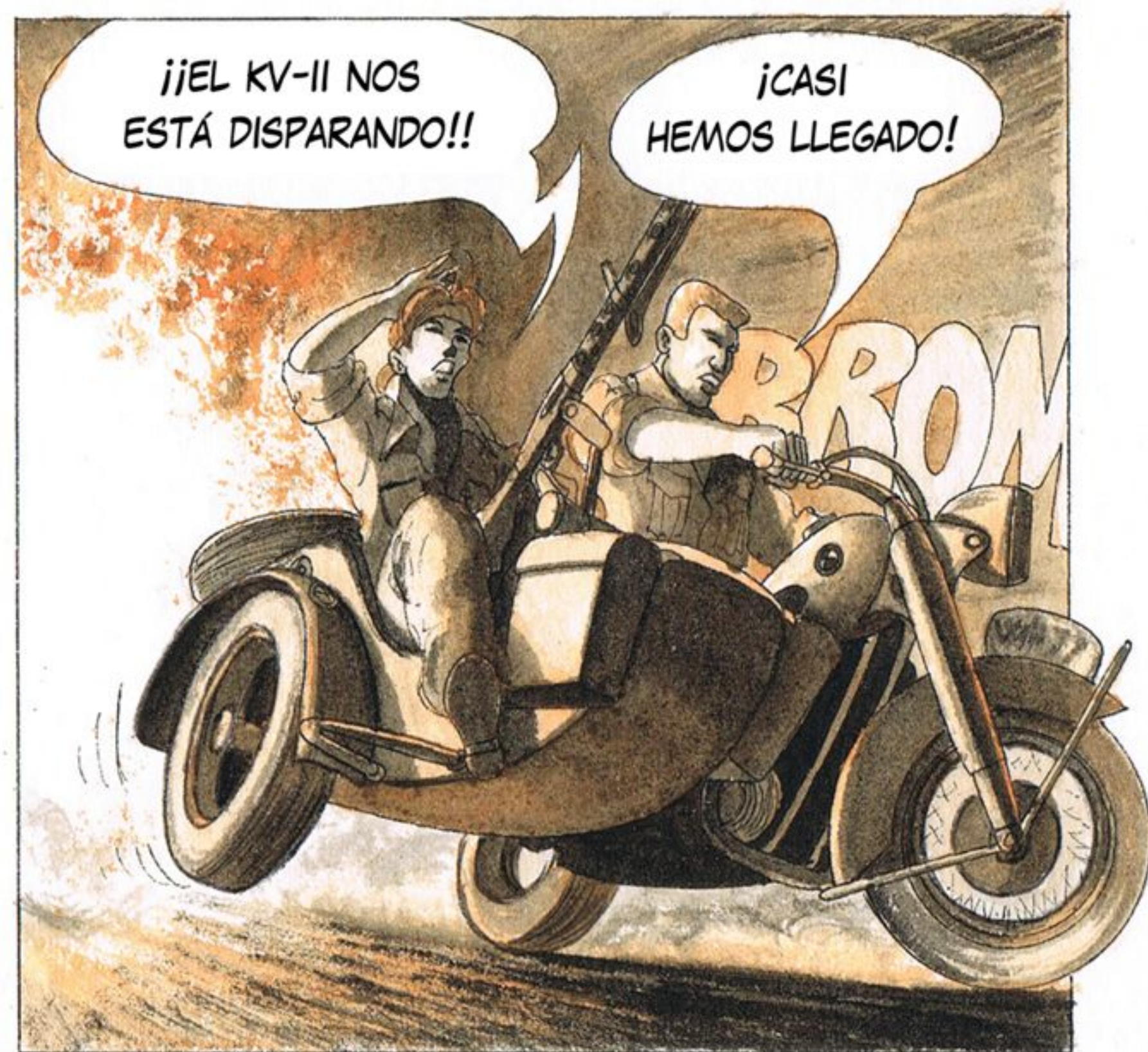


AL VER SALIR LA MOTO ATRONANDO DEL BOSQUE, EL JEFE TANQUISTA RUSO EXCLAMA CON REGOCIO:

JOB
TVOJEMADJ!

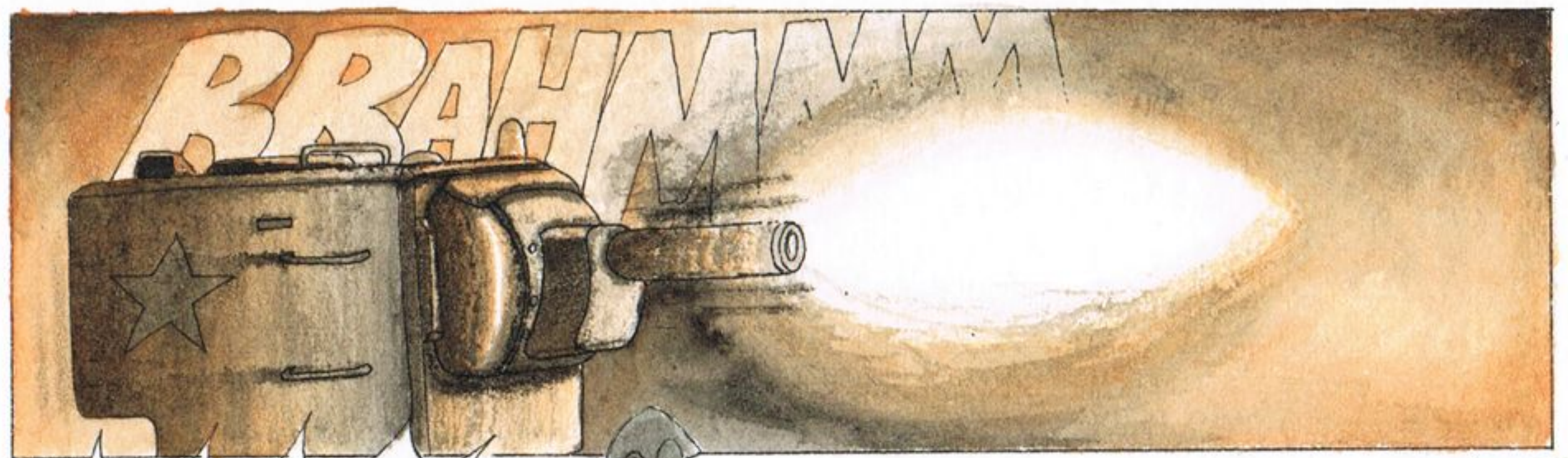
!!!

LA MÁS TRADICIONAL MALDICIÓN RUSA.



¡¡EL KV-II NOS ESTÁ DISPARANDO!!

¡CASI
HEMOS LLEGADO!



¡¡¡CUIDADO CON EL
CORRAAAALLL!!!



GASTON



¿HAS VISTO QUE CARRERA?

Y SE EMPENAN EN PROHIBIRME QUE CONDUZCA LOS VEHÍCULOS DE LA DIVISIÓN... ¡NO LO ENTIENDO!

EHHH... ME HE ABIERTO LA CABEZA...

AAAAHHH...



MIENTRAS, EN LA RETAGUARDIA ALEMANA...

¿SE HA VUELTO USTED LOCO?!
¿LLAMAR A LA AVIACIÓN...

...POR UN ÚNICO TANQUE BOLCHEVIQUE?



¡PERO COMANDANTE, NOS QUEDAMOS REZAGADOS!

¿ME ACUSA DE ALGO? LE GUSTARÍA VERME ANTE EL PAREDÓN. ¿VERDAD?



¡EN CUANTO TERMINE CON ESE RUSSO, ME OCUPARÉ DE USTED Y DE SUS INÚTILES HOMBRES!

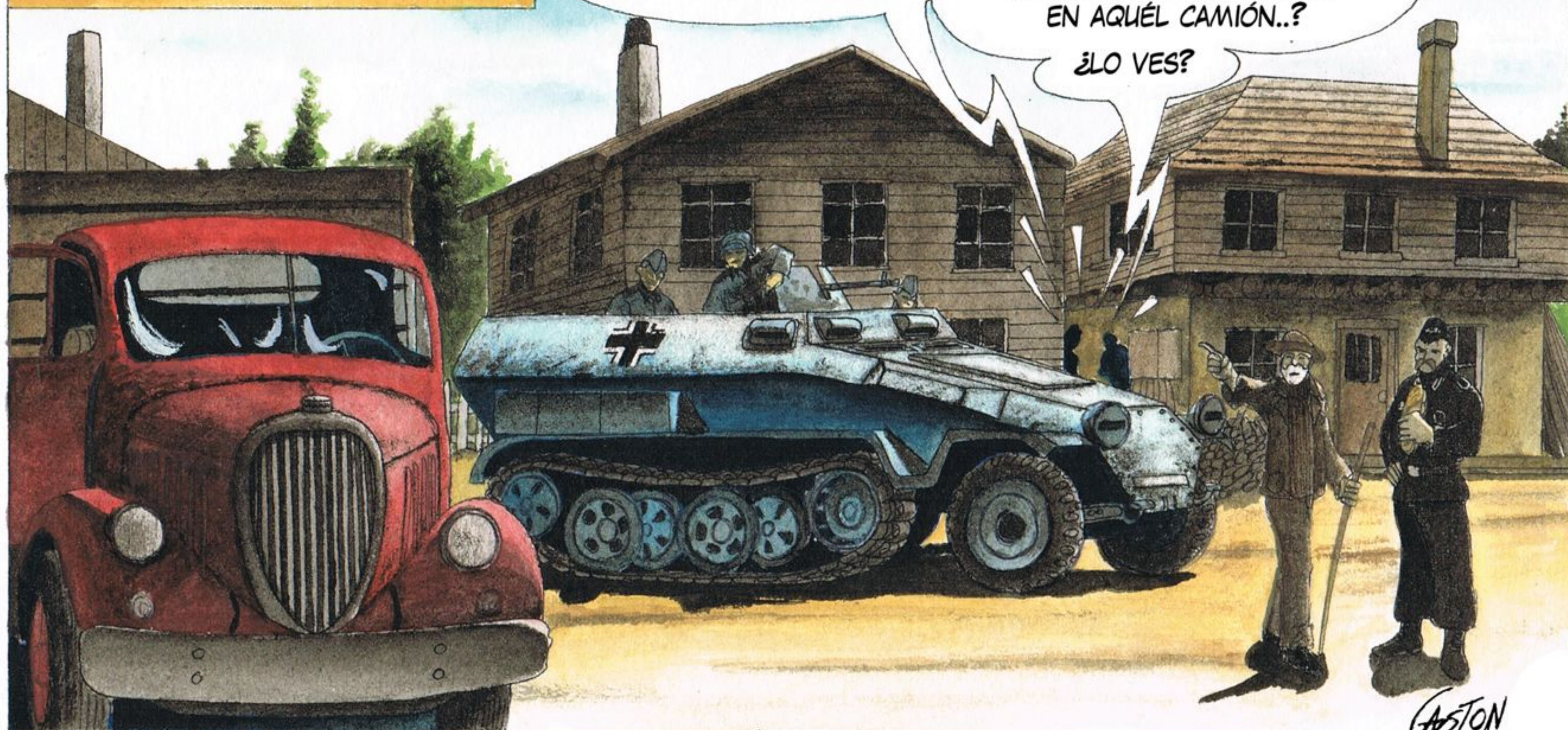


¡MALDITO HIJO DE PERRA!

ARRANCA, HELMUTT.

¡VAMOS A PRIMERA LÍNEA!

Y EN LA PLAZA DE LA ALDEA RUSA...



¡MIRA, CHIVAS! ¡AHÍ ESTÁN!

SÍ. Y ALLÍ VEO A GOCHO TRATANDO CON UN ALDEANO... ¿PERO QUÉ HAY EN AQUEL CAMIÓN..?

¿LO VES?

ASTON





UNO DE NUESTROS
SEMI-ORUGA PERSIGUE A ESE
CAMIÓN ROJO...



EL JEFE RUSO APUNTA
CON CUIDADO Y PULSA
EL DISPARADOR...

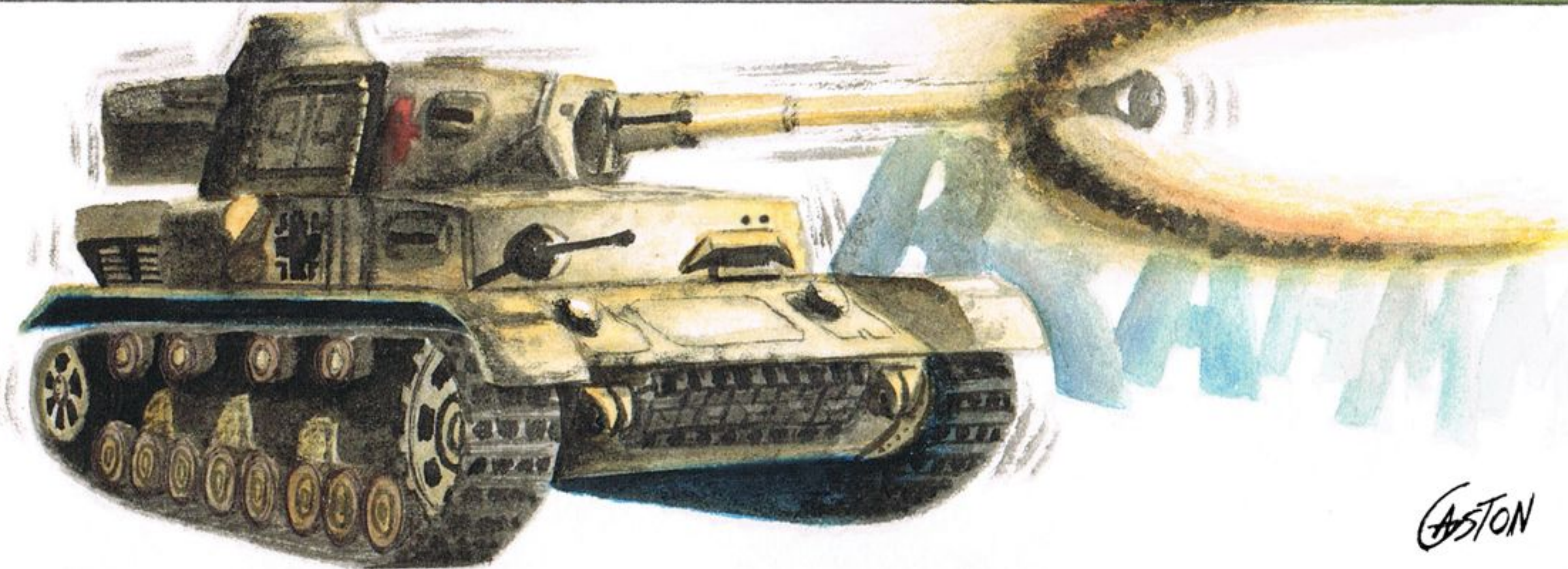
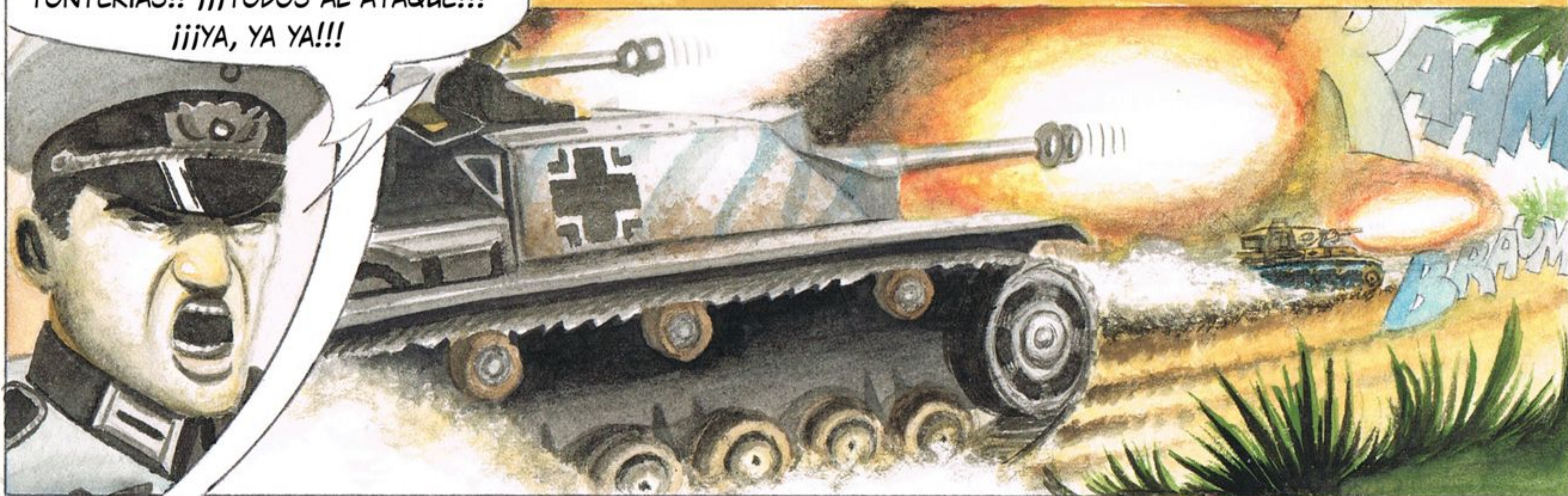


EL PROYECTIL IMPACTA EN LA PARTE DE ATRÁS DEL CAMIÓN.
EL COMANDANTE ALEMÁN PRESENCIA ATÓNITO LA EXPLOSIÓN.
NO SABE QUE LO QUE VE VOLAR SON CERDOS TRITURADOS...



¡¡SE ACABÓ!! ¡¡BASTA DE
TONTERÍAS!! ¡¡¡TODOS AL ATAQUE!!!
¡¡YA, YA YA!!!

NADIE ENTIENDE LO QUE OCURRE, PERO LA ESTAMPIDA BLINDADA DA COMIENZO.



MATB!
JEFE, ¿QUÉ
HACEMOS?

¡HAN PERDIDO
EL MIEDO! ¡¡MARCHA
ATRÁS, DIMITRI!!



CHIVAS ESTÁ EN EL SUELO, Y SU OLFATO LE HACE DESPERTAR.

SNIF... HUELE A...
¡¡LECHÓN ASADO!!

OYE EL RUIDO DEL COMBATE, PERO SÓLO SE PREOCUPA POR EL BOTÍN CALCINADO.

¡TE
EQUIVOCAS!

¡MALDICIÓN!
¡NO SE HA SALVADO NI
UN SOLO PUERCO!

ESTE PEQUEÑITO ESTÁ
PERFECTAMENTE. ES MI
QUERUBÍN. ¡NO LO LLAMES
PUERCO!

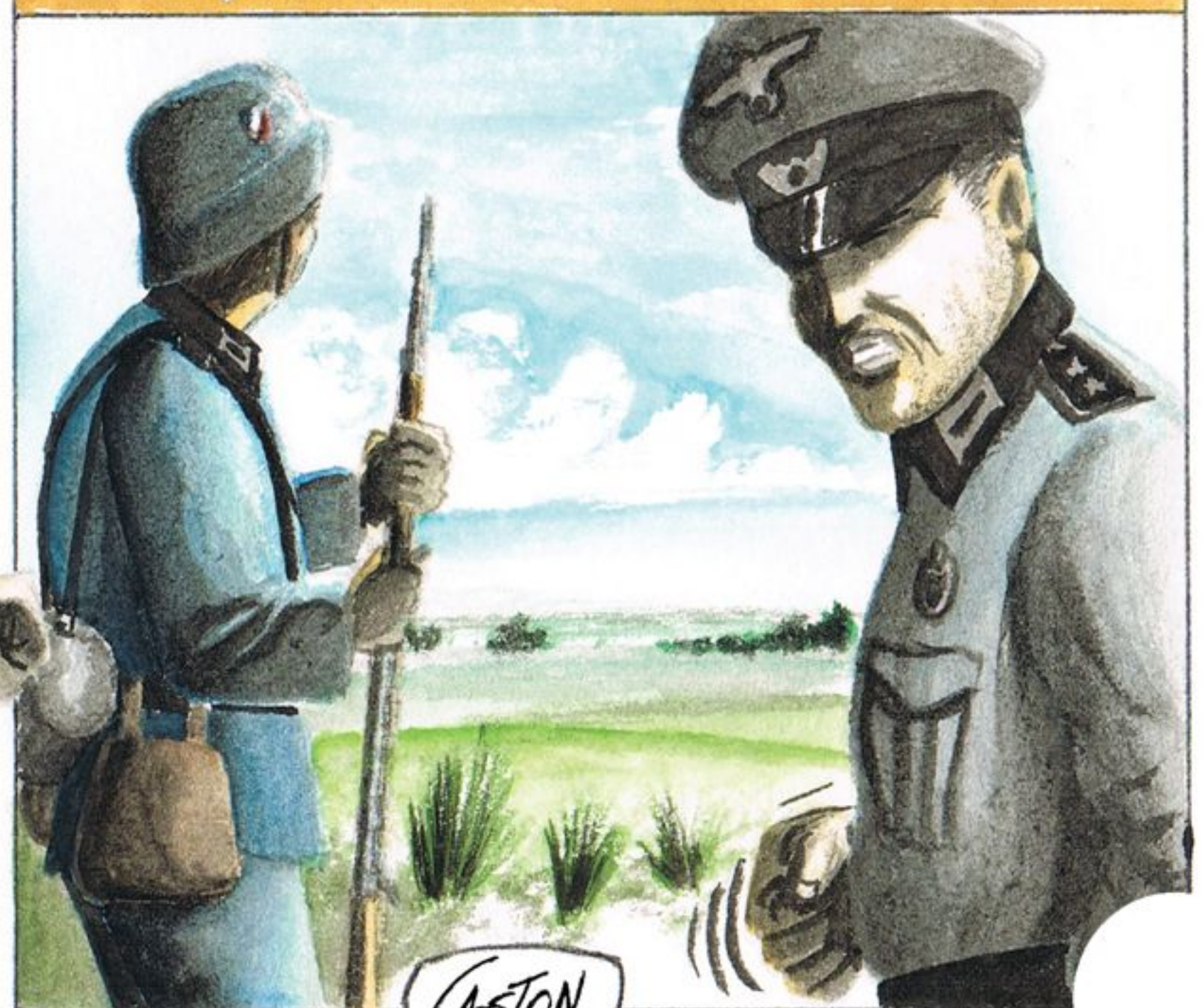
¿?

¡VOSOTROS DOS! ¡EL PRECIO DE
VUESTRAS VIDAS NO ES SUFICIENTE PARA
COMPENSAR ESTO, PERO AUN
ASÍ PAGARÉIS!

¿QUIERES UN CAMIÓN LLENO DE
CERDOS, GOCHO? ¡SUBE AL SEMI-ORUGA
CON TUS LACAYOS Y ASÍ TENDRÁS UN
VEHÍCULO REPLETO DE ELLOS!

MIENTRAS, SURGÍA UNA VIOLENTA PELEA ENTRE LAS
TRIPULACIONES ALEMANAS POR ADJUDICARSE
LA AUTORÍA DE LA DESTRUCCIÓN DEL KV-II RUSO...

...PERO LO CIERTO ES QUE, UNA VEZ ALCANZADA LA
LOMA, NO SE HALLARON RESTOS DEL CARRO DE
COMBATE ENEMIGO. ANCHAS HUELLAS DE ORUGAS SE
ALEJABAN HACIA EL ESTE. EL COMANDANTE RABIABA.



Y DANDO RIENDA SUELTA A ALGÚN EXTRAÑO RESENTIMIENTO, ORDENÓ QUE LA ARTILLERÍA DESTRUYERA LA IGLESIA ORTODOXA DEL PUEBLO...



LA DIVISIÓN PANZER REANUDABA EL AVANCE. PERO NOSOTROS NOS TOMÁBAMOS CON CALMA LA PUESTA EN MARCHA...

OÍD, SE RUMOREA POR RADIO QUE SEGUIREMOS AVANZANDO HACIA LA REGIÓN PETROLÍFERA DE MAIKOP, A VARIOS CIENTOS DE KILÓMETROS. PERO PARECE QUE ANTES HAY QUE CONQUISTAR CIERTA CIUDAD A ORILLAS DEL RÍO VOLGA...

¡NO ME SUENAN BIEN LOS NOMBRES RUSOS! ¡YA ESTÁ! ¡LLAMAREMOS "KAISER" AL CERDITO! ¡TIENE MIRADA NOBLE!

PUES CUANDO ME HAN COMUNICADO EL NOMBRE DE LA CIUDAD, HE SENTIDO UN ESCALOFRÍO. NO SÉ POR QUÉ...

¿Y CUÁL ES?

TE VA A ENCANTAR, CHIVAS: ¡STALINGRADO!

¡AGH!

¡OINK!

GASTON & Duodiván

Fin del capítulo siete.

Epílogo: Llegan los tigres.



Diario de Peter Howard,
12 de octubre del 1977,
Región del Tunari,
Cochabamba - Bolivia.

Llevo una semana estudiando los
especímenes que han aparecido en
las cercanías de este pueblo...

El Caso de Laguna Toro

Por: Felipe y Juan Carlos Pórcel
www.2porcel.com

he hecho todo lo que he podido
con los pocos instrumentos a mi
disposición pero finalmente me veo
obligado a venir a la localidad en
persona.

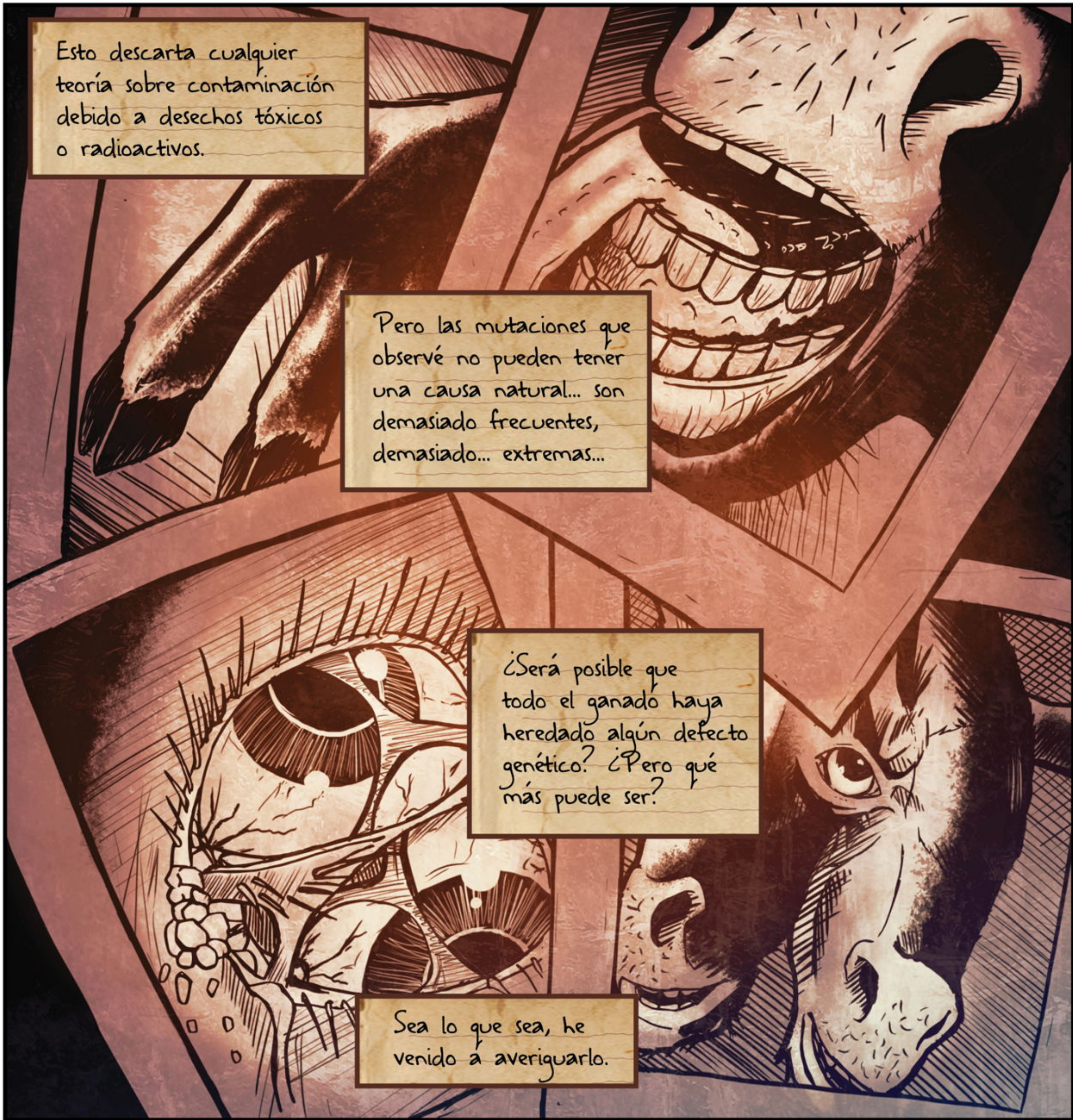
Uno de los lugareños ha accedido a guiarme hacia una de las granjas
donde ocurren los avistamientos. Un "Chaman" llamado Aurelio.

No es el acompañante ideal,
pero dice que es su deber
velar por que los dioses no
sean molestados y traer la
tranquilidad a su pueblo.

Él también busca ayudar a la
gente, a su manera...

Hay un problema con el ganado cerca de
la zona del Tunari, regularmente nacen
crias horriblemente deformadas...

Pero hay algo inquietante acerca
de este caso... Según los nativos
esto no es nada nuevo, ha estado
sucediendo desde que se asentaron.



Esto descarta cualquier teoría sobre contaminación debido a desechos tóxicos o radioactivos.

Pero las mutaciones que observé no pueden tener una causa natural... son demasiado frecuentes, demasiado... extremas...

¿Será posible que todo el ganado haya heredado algún defecto genético? ¿Pero qué más puede ser?

Sea lo que sea, he venido a averiguarlo.

Mi compañero tiene sus propias teorías al respecto...

TORO-LAGUNA ES UN LUGAR SAGRADO. ESA LAGUNA SE HA FORMADO PARA PROTEGER UN VALIOSO TESORO.



Se dice que todos los mitos esconden una parte de la verdadera historia, me pregunto si algo realmente sucedió en esa laguna...

Mi tiempo es valioso, no puedo costear otro viaje a este país a menos que vuelva a Massachusetts con pruebas. Ninguno de mis colegas en la Universidad ha querido acompañarme así que está en juego mi reputación.

Tengo recursos y tiempo limitados... el estrés me agobia.

La finca pertenece a la señora Lurdes, una honesta trabajadora que al parecer no comparte ninguna de las creencias de los locales.

Ella y su familia se dedican a la cría de animales.

Estoy pagando por mi estadía y a cambio me ha permitido realizar mis investigaciones aquí.





LOS VA VENCENDO
A TODOS,
UNO POR UNO

TODO PARA
LLEGAR
HASTA MÍ

FIST OF THE RAJ

ES COMO UN ESPECTRO SURGIDO
DEL PASADO.

ERA SOLO UNA
MOCOSA CUANDO
INGRESÓ EN
EL DOJO.



YA ENTONCES TENÍA
ESA MIRADA



UNA MIRADA QUE DICE:
"NO TENGO MIEDO..."



...LUCHO
SOLO PARA
GANAR"



UN FRÍO SALUDO
DESPUÉS DE TANTOS
AÑOS

ME DEJA CLARO
QUE SOLO
SOY UN
OPONENTE MÁS.

BIEN, YO TAMPOCO
VOY A SER DELICADO.



CAMPEÓN
Y
RETADORA,
RIVALES
ETERNOS.
NO
SIEMPRE
FUÉ
ASÍ.



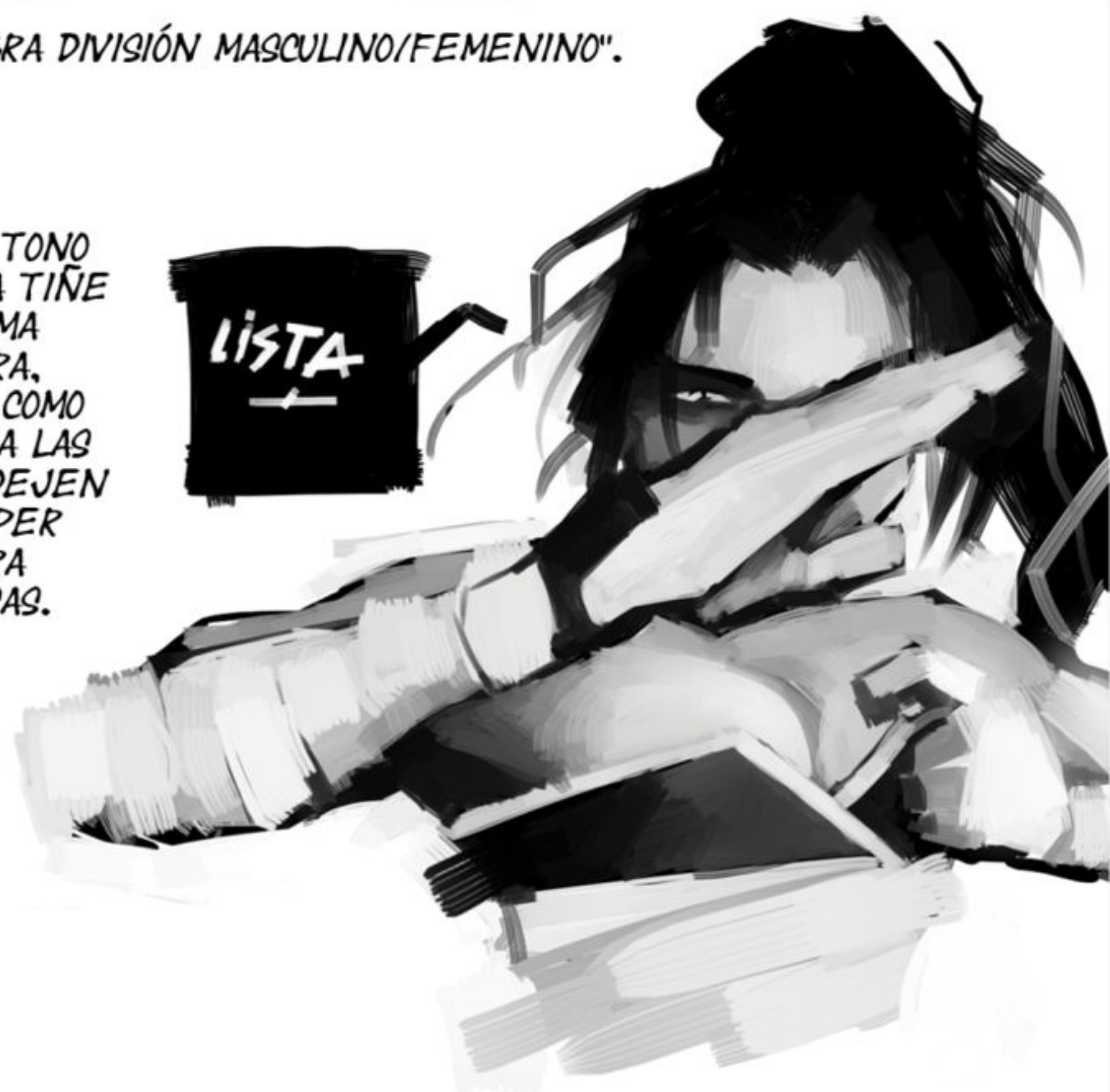
"¿OS HABEIS
ENTERADO?"

"EN LA NUEVA CATEGORÍA DE MAESTRO DEL MUNDO NO HABRA DIVISIÓN MASCULINO/FEMENINO".



¿POR QUÉ TE
HACES ESTO?
SABES
QUE SOY
SUPERIOR.
RINDETE.

UN LEVE TONO
DE SUPLICA TIÑE
MI ÚLTIMA
PALABRA,
PERO ES COMO
PEDIRLE A LAS
OLAS QUE DEJEN
DE ROMPER
CONTRA
LAS ROCAS.





SIENTE IRA...

SIENTE
RABIA...

YO SOLO
SIENTO
DOLOR
Y TRISTEZA



ES UN COMBATE
QUE NO PUEDE
GANAR

Y
LO
SABE.

PERO ESO
NO LA
DETIENE



DOS VECES HA
TENIDO OPORTUNIDAD
DE VENCER

...



DOS VECES HA
SOPORTADO LA
HUMILLACIÓN DE
LA DERROTA.



HA PREPARADO
SU ÚLTIMO SALTO



Y ESTA VEZ PELEARA
HASTA NO VOLVER
A LEVANTARSE

PORQUE QUEDAR
SEGUNDA...

...YA NO ES
UNA OPCIÓN.





ESTÁ LA RIVALIDAD,
LA COMPETICIÓN
Y EL ORGULLO

...

...
PERO TAMBIEN
EL RECUERDO.

UN MOMENTO
DE DEBILIDAD.

TAP!

POBRE REY
SENTIMENTAL

CRACK!

ENHORABUENA

TUO ES
EL TRONO POR
EL QUE HAS
LUCHADO
TODA
TU VIDA.

NO PIENSO
LEVANTARME

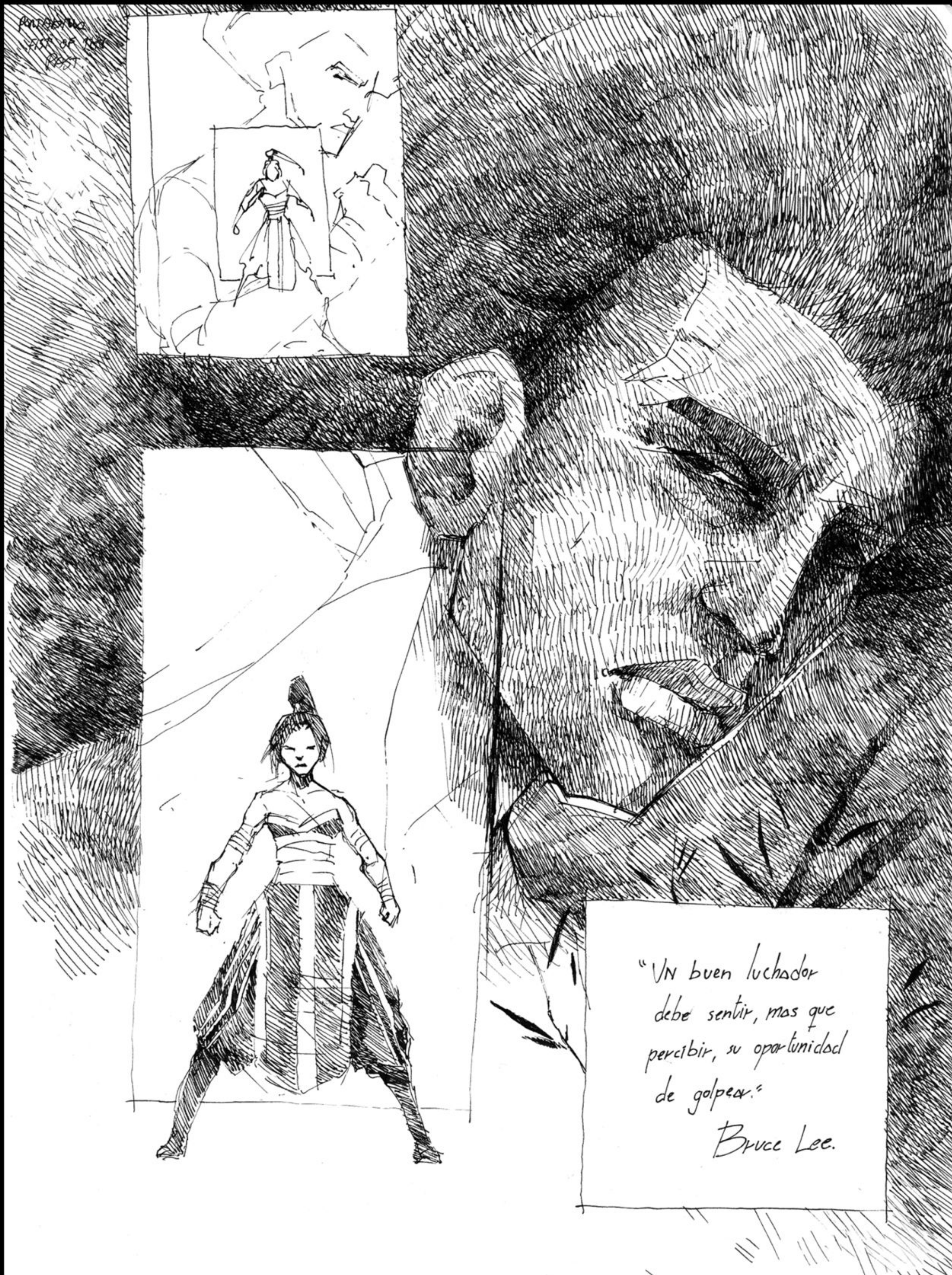
TAL VEZ
AHORA
TE DES
CUENTA

...

...
DE LO
QUE HAS
PERDIDO
EN EL
CAMINO.

TAL VEZ
AHORA...

...PODAMOS
VOLVER
A EMPEZAR.



"Un buen luchador
debe sentir, mas que
percibir, su oportunidad
de golpear."

Bruce Lee.

La obra de Ulises Lafuente, más conocido como 'Rata' entre nuestros círculos comiqueiros, requiere de poca presentación... ¡o así debería ser! Nuestros lectores lo habrán disfrutado en esta misma revista y quizá también en sus numerosas publicaciones en Subcultura, donde ocupa una merecida posición de gran reconocimiento entre el exigente público del lugar. Detallista, riguroso, creativo, sus cómics son obras de gran calidad que disfruta todo aficionado al medio, por lo que celebramos que haya logrado sacar adelante un ambicioso proyecto: empezar a publicar en papel su excelente relato de ciencia-ficción 'Art 88-46'.

ulises lafuentes 'rata'

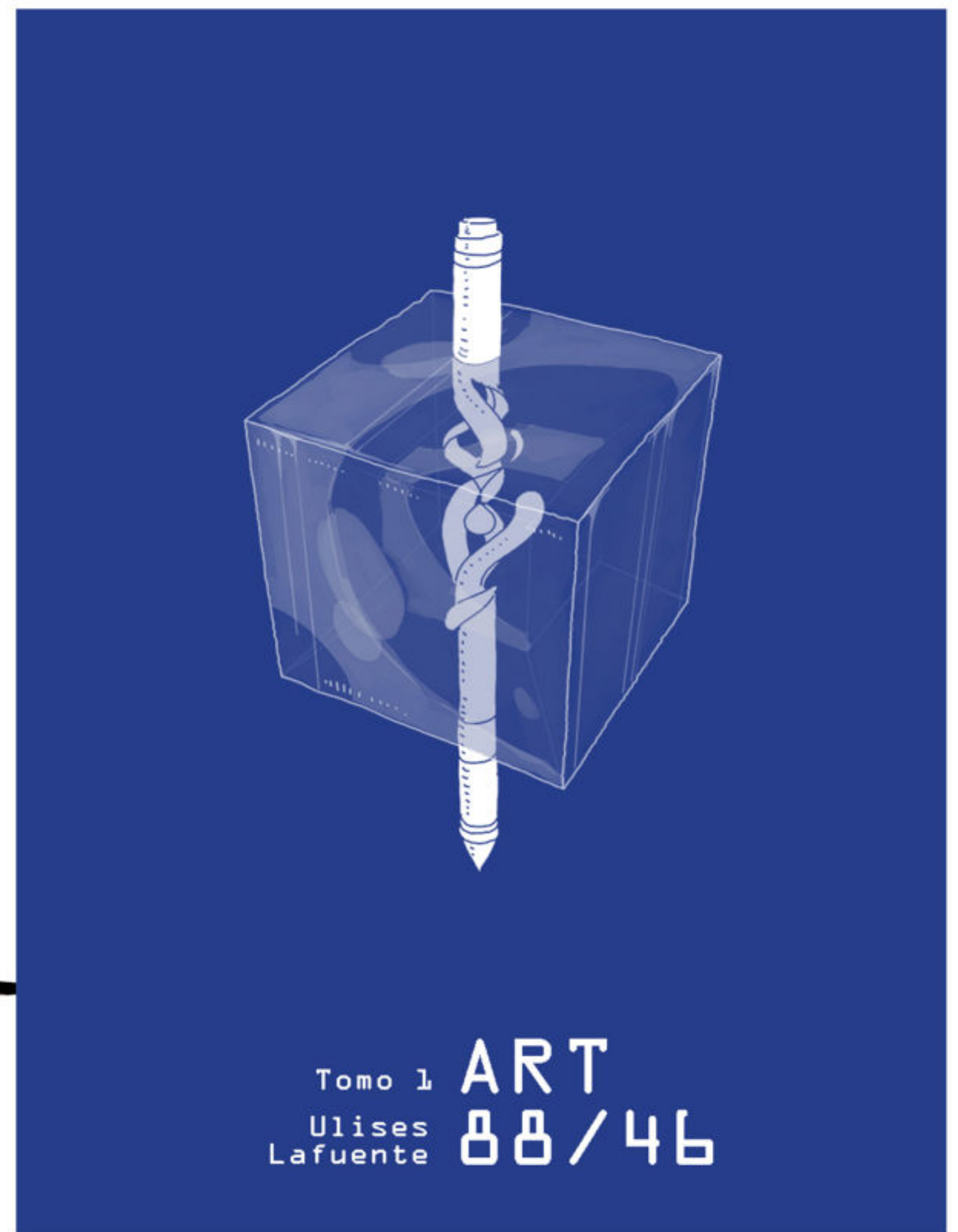
primera parte

MARC ROCA, 'EXÉGESIS': Recientemente has conseguido lo que tú mismo definiste como uno de tus grandes sueños: ver publicada en papel una obra de tu entera responsabilidad. ¿Por qué es tan importante publicar en formato físico?

RATA: Eso lo dije porque antes, hará unos siete años más o menos, cuando empecé a plantearme en serio ser dibujante de cómic, concebía lo de ser autor como algo muy diferente a lo que estoy haciendo. Creía que yo sólo tenía que ir a una editorial cualquiera, presentar un proyecto de cómic y me lo publicarían. Me llevé muchas decepciones y rechazos y me obsesioné con conseguir publicar en una editorial, hasta que me cansé de intentarlo de ese modo y cambié.

E: Y así nació Rata.

R: Me puse un pseudónimo deliberadamente feo y anticomercial y dejé de presentar proyectos pensados para las líneas de las



portada del tomo I de art 88/46

editoriales (toda una trampa para los artistas) para pasar a dibujar con total libertad. Por ello digo que conseguirlo por mí mismo ha sido como un triunfo. Ahí no estaba implícita la creencia de mucha gente de que publicar en papel es lo que separa a un autor de un aficionado, pues no lo comparto. Sin embargo hay otro motivo por el que es importante publicar en papel, y es que el cómic agradece realmente el soporte físico. Un libro de texto puede ser leído sin problemas en un lector digital, sin embargo, un cómic digital es al cómic físico lo que una fotografía de un paisaje es a un paisaje. Por supuesto, como la pantalla de un PC o una tableta ofrece posibilidades distintas a las del papel se pueden explotar de otras maneras. Actualmente es terreno de experimentación; podremos decir que el cómic digital estará al nivel del papel cuando no sea extraño pagar por leer un webcómic. Esperemos que pronto.

E: La publicación de 'Art 88-46' ha sido posible gracias al éxito de una operación de crowdfunding, o financiación colectiva (un sistema de financiación en masa basado en pequeñas donaciones). ¿Crees que es

una alternativa recomendable para otros autores que, como tú, no encontraron ninguna puerta abierta en la industria?

R: Por supuesto, el *crowdfunding* no es la panacea, es un sistema con sus más y sus menos (por ejemplo, hay que pagar la página donde se aloja, y se corre el riesgo de no llegar al objetivo), pero ofrece un soporte muy interesante para los autores independientes. El segundo tomo de 'Brigada', de Enrique Fernández, ha conseguido más de 48.000 euros en su *crowdfunding*; la 'Colección Científicos', de Jordi Bayarri, lleva más de 15.000 recaudados en tres tomos, y yo mismo, siendo un autor apenas conocido, he conseguido sacar adelante una edición sin correr el riesgo de no recuperar la inversión. Llevo bastante tiempo escuchando que los jóvenes autores tenemos que aprovechar Internet para darnos a conocer y trabajar para cualquiera desde cualquier parte del mundo. Desde luego, combinar una fuerte actividad en Internet con el *crowdfunding* es una buena estrategia.

ilustración de rata para alala



E: Antes también destacabas el hecho de que 'Art 88-46' sea un cómic que sólo responde ante tu autoría. ¿Te ves destinando el grueso de tu trabajo a obras escritas por otros autores?

R: No lo creo. Me gusta realmente el cómic, me gusta dibujar lo que escribe otra gente, me gusta escribir para que otra gente lo dibuje, y me gusta hacer las dos cosas yo mismo. A veces llevo la batuta y a veces dejo que me lleven. Son tres niveles de autoría distintos y de los tres disfruto, pero creo que mis propias ideas me tendrán demasiado ocupado como para que el grueso de mi trabajo sea con otro guionista.

E: En tus propios comentarios alrededor de tus trabajos se identifica una autocrítica severa, señal inequívoca de una gran voluntad de perfeccionamiento.

R: Existe cierta hipocresía alrededor de la humildad o la vanidad, la autocrítica o la complacencia de los propios autores. Tal y como yo lo veo, mi sentido de la autocrítica no viene de que sea un perfeccionista, sino de que creo que hay gente mucho mejor que yo y lo admito sin reparos. Se suele decir que si no eres autocrítico no mejoras, pero no es cierto, mejorarás igualmente si amas trabajar y dibujar, y sobre todo si eres curioso e inquieto y exploras más allá de lo que estás haciendo. Si los autores debemos ser humildes es porque es mucho más agradable tratar con alguien así.

E: Hay muchas formas de contar una historia. ¿Por qué dibujas cómics?

R: Respuesta rápida: porque no acabo de encontrar a nadie que los dibuje por mí, jejeje. No, lo cierto es que escribo y dibujo cómics porque soy mucho mejor haciendo eso que escribiendo prosa y no tengo dinero suficiente como para hacer cine.

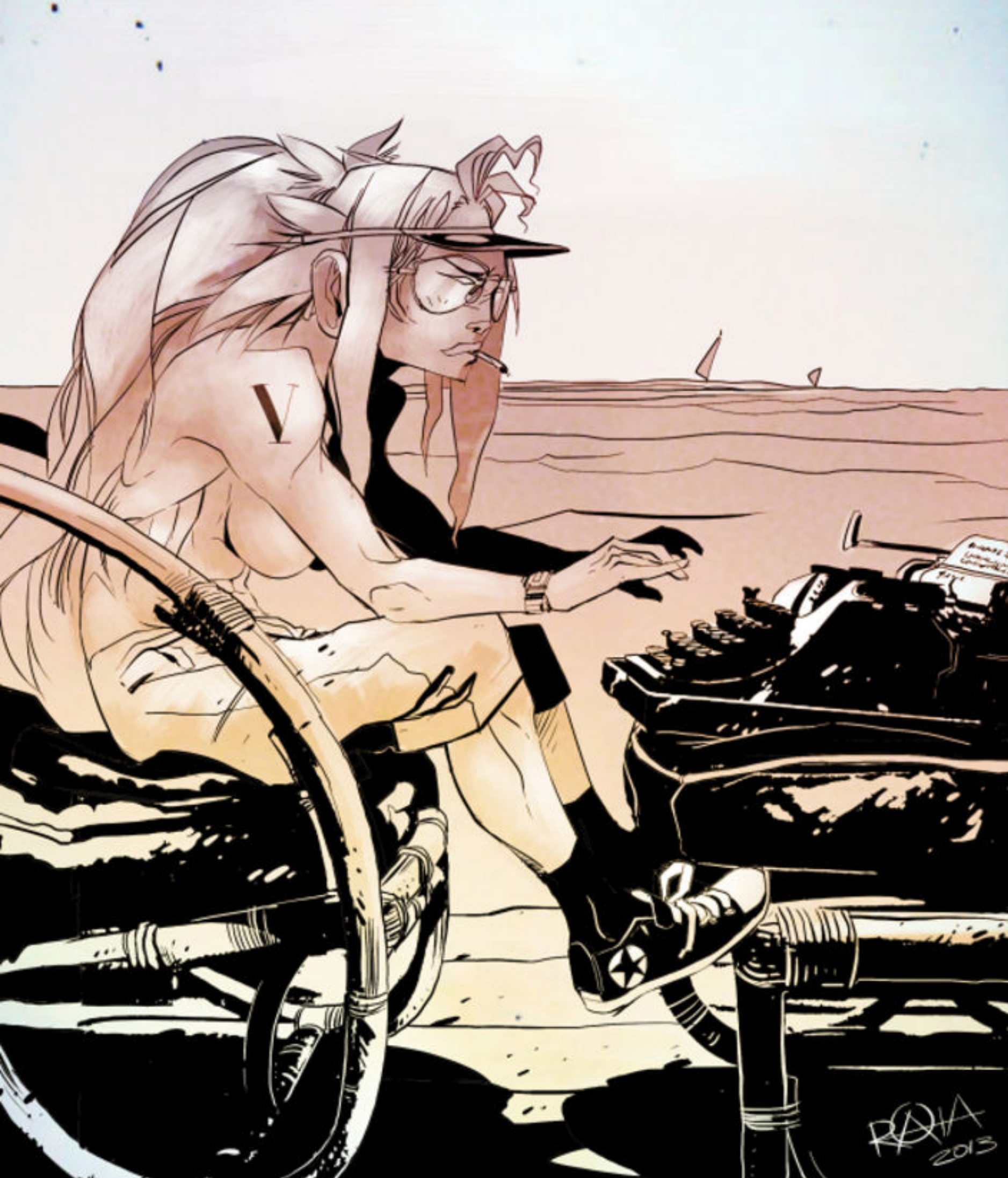


ilustración de rata para *alaia*

E: Cuando se observan tus obras es inevitable pensar en influencias de muy altos vuelos. Moebius, Hugo Pratt, esas sombras tan de Mike Mignola... ¡No te estás de nada!

R: Todo autor tiene influencias, los más y los menos, de muchos autores distintos y de estilo diverso. Yo soy como una esponja, desde hace tiempo ya no leo cómics, los estudio. Veo qué es lo que tienen, cómo funcionan y por qué lo hacen. Y después lo aplico sin reparos en mi propio trabajo. Para mí, son referentes importantes Moebius, Mignola, Hugo Pratt, Hergé, Otomo... en general la gente dice que yo podría encajar en la vieja 'Metal Hurlant'.

E: Sin embargo las gruesas sombras de 'Aiala' tienen poco que ver con el trazo limpio de 'Art 88-46', por ejemplo. ¿La elección de la técnica va ligada al tipo de historia que quieres contar?

R: Completamente. Muchos me dicen que tengo un estilo muy personal, y es cierto, yo soy yo siempre, pero si la historia cambia, cambian las reglas. Además, hacer siempre lo mismo es aburrido.

E: Precisamente en 'Aiala' se hace evidente cierta pasión por los viajes, los parajes exóticos y la aventura entendida en un

sentido muy clásico.

R: En algún lugar he leído la descorazonadora frase "he nacido demasiado tarde para explorar la tierra, y demasiado pronto para explorar las estrellas". 'Art' explora las estrellas sin moverte de casa, 'Aiala' explora la Tierra. Tengo una gran debilidad por este concepto, por el descubrimiento personal y el viaje. Quiero llevar a mis personajes a los sitios a los que yo quisiera ir y, en último término, que el lector se lleve algo consigo de esos lugares. Quizás 'Aiala' es un ejercicio de nostalgia, como la relectura hoy en día de 'Las minas del rey Salomón', o las luces y las sombras de 'El corazón de las tinieblas', porque son historias que hablan de lugares en blanco en los mapas. Ya no hay zonas en blanco, o eso parece, pero el romanticismo del viaje y la aventura siguen vivos si los sabes buscar.

E: 'Aiala' es una de tus muchas publicaciones en Subcultura. En los últimos tiempos te has convertido en uno de los autores más respetados de esta suerte de red social articulada alrededor de los webcómics. ¿Qué es para ti este sitio?

R: Una herramienta estupenda para el autor de cómics. En media hora has preparado tu página y está todo listo para subir tiras, te ahorra un millar de complicaciones que antes tenías que tragar si pretendías publicar un webcómic. Subcultura facilita enormemente el proceso. Yo quizás nunca hubiese empezado un webcómic si hubiese tenido que hacer la página yo mismo. Y, por otro lado, es una fantástica comunidad llena de buen rollo. A veces parece que la calidad de una comunidad de webcomiqueros se mide por el nivel de los cómics que están alojados en ella, pero nos olvidamos de que un valor importante es la calidad de los lectores, y en eso Subcultura aprueba con nota. ■■■■

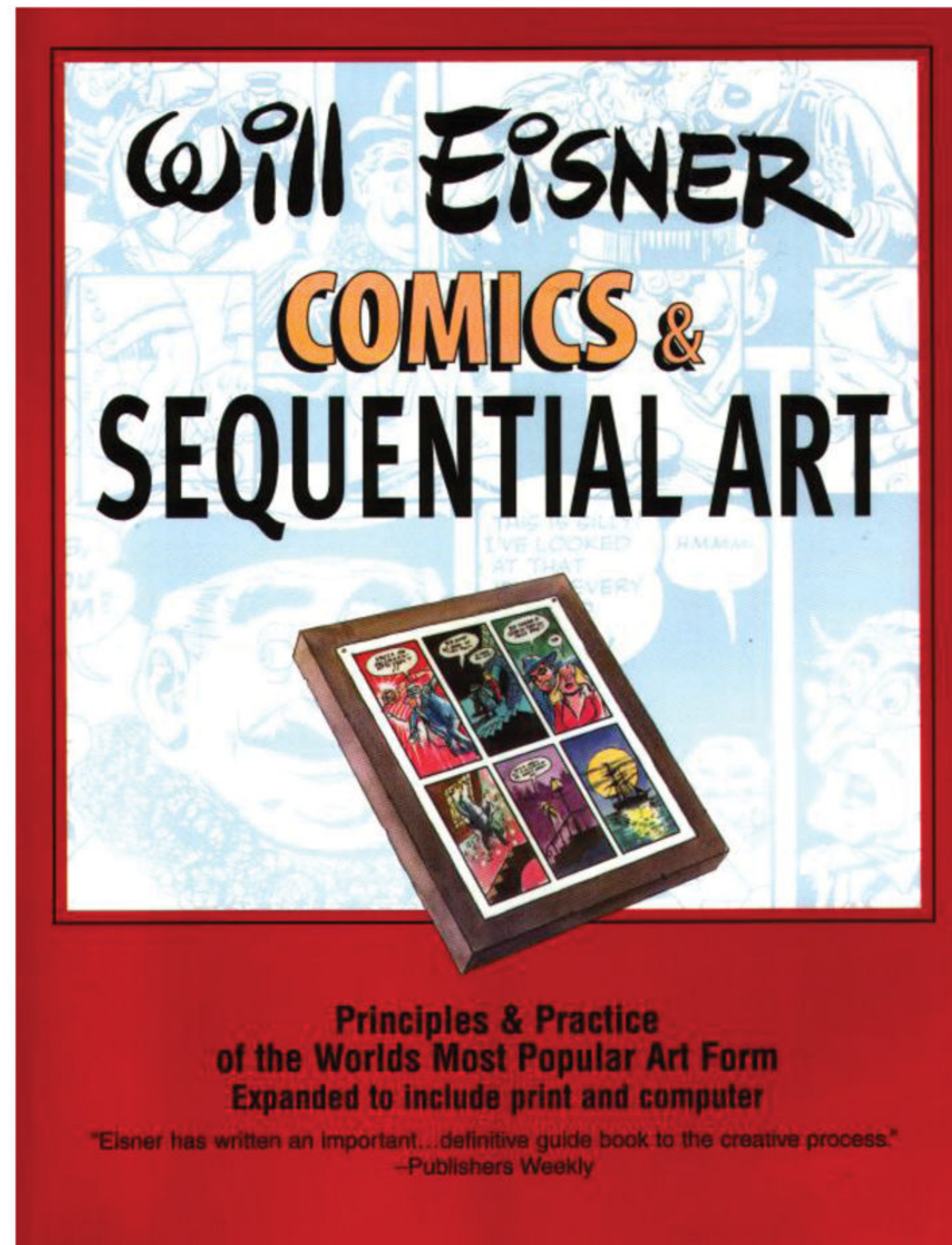
el cómic y su percepción pública

Mucho más allá de las cuestiones meramente económicas, las tácticas de mercado de la industria no ayudan en nada a mejorar la opinión del público sobre los cómics y a superar los estereotipos heredados de cuatro décadas atrás. La perpetuación de géneros estereotípicos y de nichos de mercado específicos tan solo empeoran las cosas. De hecho, el cómic sufre algo así como una crisis de identidad. Dado que nuestra cultura no puede decidir qué son en realidad, lo obliga a pagar el precio con un estatus financiero débil y con batallas legales producto de los extendidos prejuicios acerca de su potencial de corrupción infantil.

Un paliativo recurrente ante todo esto es insistir en que los cómics son 'arte', lo que aparece como la principal estrategia a la hora de legitimar el valor del cómic como medio de expresión. Esta estrategia aparece de modo abundante en la literatura sobre cómics, sobre todo asociada a la noción de 'arte secuencial' de Eisner. ¿Pero es este reclamo del 'cómic como arte' realmente útil? En este artículo examinaré los problemas de esta noción y en qué medida la perspectiva del 'cómic como lenguaje' podría resultar mucho más beneficiosa.

Claro que esto no quiere decir que el ingreso del cómic a las exposiciones del MoMA y el establecimiento de sus propios museos de arte no sirvan de nada. De hecho, estos avances señalan un gran progreso en la percepción pública sobre el medio. Eso sí, aunque algunos cómics (los objetos) puedan haber alcanzado valor cultural como arte, el problema aparece cuando sentenciamos que 'el cómic en tanto medio' es arte.

La caracterización del cómic como arte parece surgir de la percepción del medio como la síntesis de dos formas de arte 'tradicionales': la literatura (o lo que es lo mismo, la



portada de cómics y arte secuencial, de will eisner

escritura textual) y las artes plásticas (la parte correspondiente a la pintura, el dibujo, etc.). Sin embargo, así como la separación entre la cultura de los cómics y la naturaleza estructural del lenguaje visual implicaba que ya no teníamos por qué tratar a uno como parte esencial del otro, el mismo tipo de separación terminológica podría ayudarnos a comprender el concepto de 'arte'.

En general, solemos aplicar el término 'arte' a la naturaleza y producción creativa de algún tipo de objeto o acción. El término puede utilizarse como respuesta a una estética evocativa o para describir la visión de un autor, sus recursos o cualquier otra cosa a la que pueda aplicársele. Sin embargo, a lo que con seguridad no se refiere es a la vía



exposición en el cartoon art museum de san francisco, california (eeuu)

de expresión en sí misma. El término 'arte' ha sido aplicado a la pintura, a la escultura, a la danza, al dibujo y a un sinnúmero de otras actividades. Pero estas actividades y sus productos resultantes no son 'arte' por definición. El resultado del acto de esculpir no es arte, sino la creación de una estatua, del mismo modo que el resultado de pintar es la producción de una pintura. Del mismo modo, no todas las estatuas y las pinturas son consideradas 'arte' por sí mismas, sino solo aquellas que cumplen con ciertos requisitos culturales particulares. De aquí que, igual que con la diferenciación entre la esfera cultural y formal de los cómics, el término 'arte' puede ser entendido como una definición cultural aplicada con cierta flexibilidad a distintas acciones u objetos.

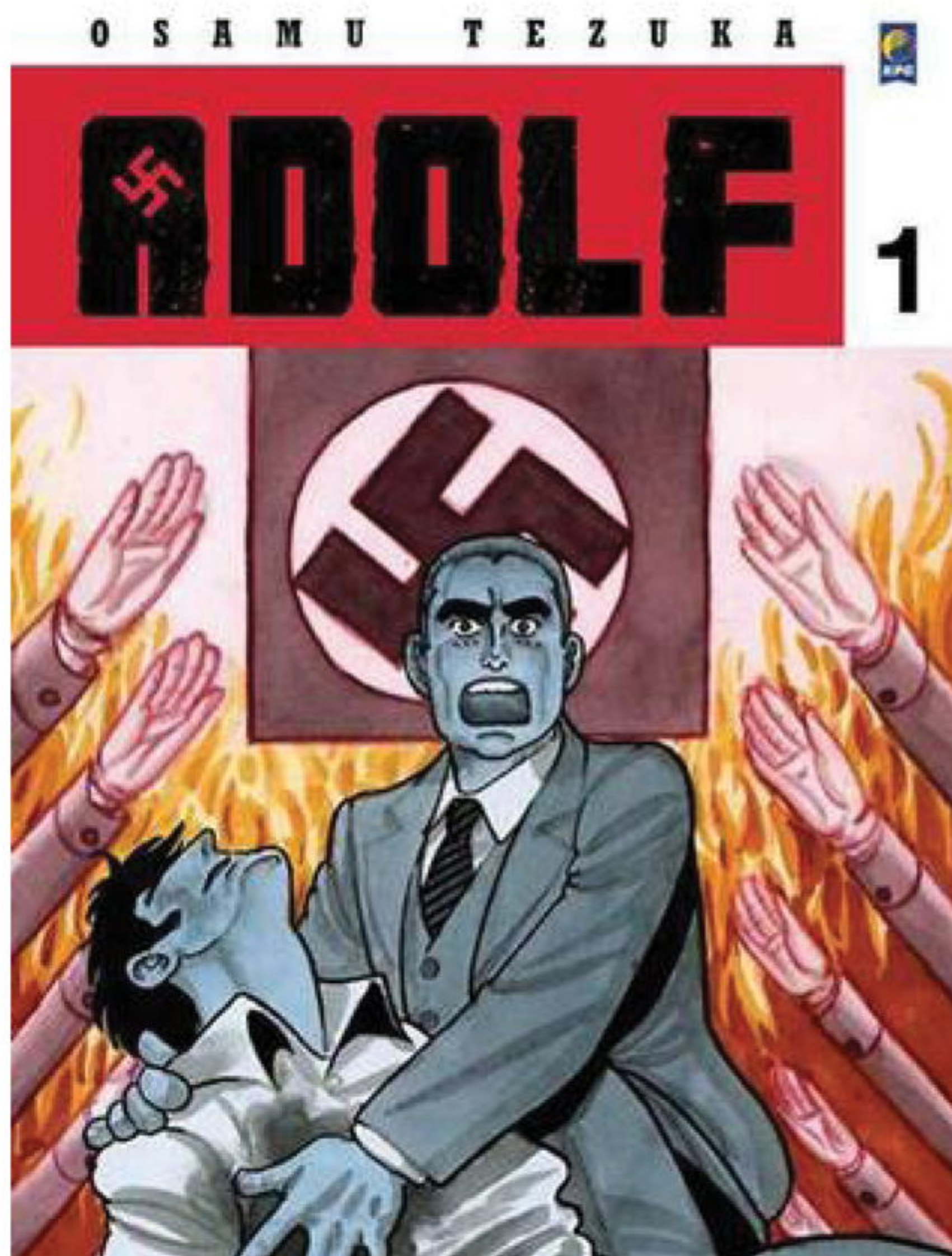
En los Estados Unidos, los cómics (y la comunidad que los rodea) no concilian mucho respeto y son a menudo estereotipados de modo negativo, e incluso perseguidos legalmente con consecuencias calamitosas. En este contexto, el surgimiento de la bandera del 'cómic como expresión artística' no es sorprendente. Pero al tratar de cambiar la percepción pública echando mano a la legitimación artística, la naturaleza del medio continúa sin ser abor-

dada, al tiempo que una categoría cultura (el cómic) busca equipararse con otra (el arte).

Nótese entonces que el mismo problema que encontrábamos en el término 'cómic' (y que analizábamos en el número anterior) reaparece en los sentidos evocados por la definición 'arte secuencial'. En tanto término, entremezcla aspectos culturales en lo que se supone debe ser una definición estructural. Algo más sensato sería educar a la población acerca de las características formales del cómic, separándolas de todas sus asociaciones culturales, para luego permitirles realizar sus propias interpretaciones (culturales) sobre el uso y potencial de estas estructuras. Así, la noción de 'lenguaje visual' posibilitaría mejor que ninguna otra que la forma denominada 'cómic' pudiese ser aceptada como arte o literatura. Promover esta definición del cómic como un lenguaje (un lenguaje visual) puede ayudar a obtener el respeto buscado por aquellos que luchan bajo la bandera del 'cómic como arte'.

Esta propuesta nos obligaría a revisar en qué medida la concepción del 'cómic como lenguaje visual' difiere de aquella del 'cómic como arte'. A esto mismo nos dedicaremos en el próximo número. ■■■■

‘adolf’, de osamu tezuka



portada de *adolf*, de osamu tezuka

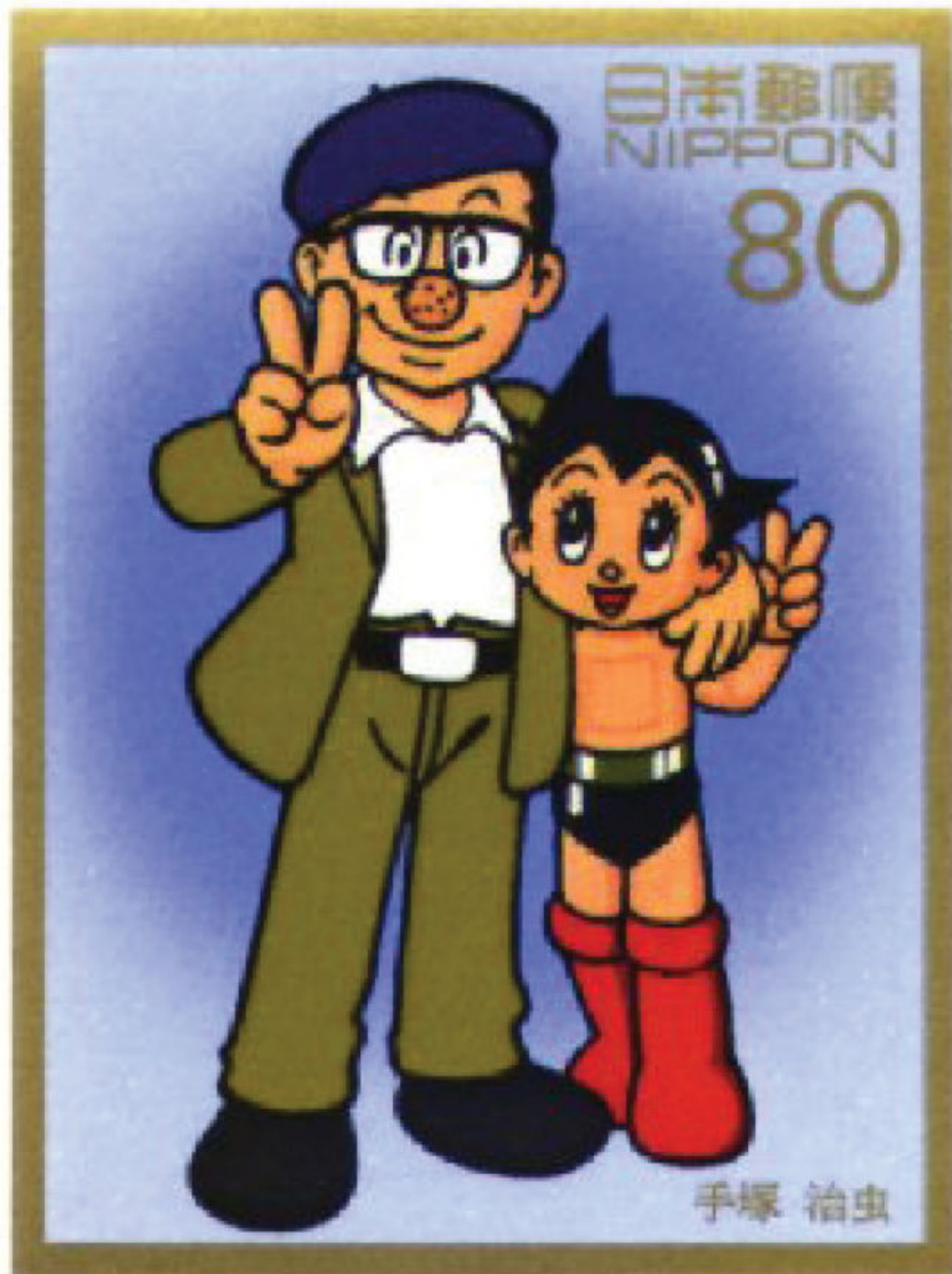
Me da muchísima vergüenza escribir esta reseña porque implica reconocer que he vivido en la ignorancia durante décadas. Así que espero que este "mea culpa" sirva como redención de uno de los pecados más graves de mi vida como aficionado compulsivo a los tebeos: no conocer la obra de Osamu Tezuka.

Bueno, sí, conocía la obra de Tezuka y su importancia, gracias a esa maravillosa *'Historia de los Cómic'* de Toutain que algunos estudiamos y aprendimos religiosamente cual libro de texto. Su capítulo dedicado al manga era nuestra única referencia cuando, por estos lares, sólo se podía leer *'Candy, Candy'* y se identificaba lo japonés con *'Heidi'* o *'Mazinger Z'* (largo y tendido se tendría que hablar sobre el impacto emocional que esta serie provocó en los hijos del "baby boom" sesentero en España). Las oleadas de manga que generaron después los fenómenos de *'Aki-*

ra' y, sobre todo, *'Dragon Ball'*, fueron vistos por muchos con un aire de superioridad que sólo expresaba ignorancia: "Aaargh, manga".

Así que reconozco que durante años un servidor ha sido un ignorante de todo lo relacionado con el manga, no sólo por lo poco que llegaba a España, sino por la boba soberbia del que cree que lo sabe todo. Una estupidez de la que salí con una bofetada en toda regla cuando leí *'Adolf'*, de Osamu Tezuka. Tras la apariencia de un dibujo sencillo e infantil, "disneyriano" (o mejor dicho, "fleischeriano" -curiosa la paradoja que el cómic y la animación americana influyeran tan decisivamente en Tezuka... y que sea ahora el manga el que inunda occidente), se escondía una complejísima historia que analizaba con increíble lucidez la sociedad alemana que jaleó la subida al poder de Hitler, mostrada en paralelo a la situación que vivía el Japón prebélico gracias a la historia de dos niños llamados Adolf. En una pirueta sin red *'Adolf'* es, además, una historia sobre la amistad, las envidias, la maldad, la bondad... Quizás la única calificación que abarca correctamente lo que es esta obra es decir que *'Adolf'* es una enciclopedia sobre el ser humano, sus miserias y sus (pocas) virtudes.

Un argumento extraordinariamente inteligente y complejo en el que transcurren multitud de acciones paralelas, sencillo y transparente para el lector gracias al brutal dominio de la narrativa de Tezuka. Detenerse a



sellos de ochenta yenes editados en homenaje a osamu tezuka y sus personajes

estudiar el lenguaje visual de este autor es descubrir mil recursos narrativos utilizados con una pericia sin igual. Tezuka rompía moldes e investigaba el lenguaje de la historieta tomando prestados recursos y elementos del cine, la pintura... pero siempre buscando la máxima eficacia narrativa. Su obra es narración gráfica en estado puro, desprovista de toda floritura innecesaria, con el único objetivo de llevar al lector en volandas por la página, acelerando o ralentizando la acción, obligándole a pararse o dejándolo caer en una espiral vertiginosa.

En el fondo restringir la elección a sólo una obra es sólo una excusa para rendir pleitesía a un dios del tebeo. 'Ayako', 'Astroboy', 'Oda a Kirihito', 'Crimen y castigo', 'La princesa caballero', 'Buda', 'Fénix', 'Black Jack', 'Metrópolis'... Cualquier obra del maestro Tezuka es una buena excusa para dejarse llevar por su genialidad y por la inteligencia de sus guiones, siempre empapados de un humanismo vital y comprometido que no renuncia a denunciar la injusticia y el horror.

Ciertamente, se trata de una buena razón para dejar el ateísmo. ■■■



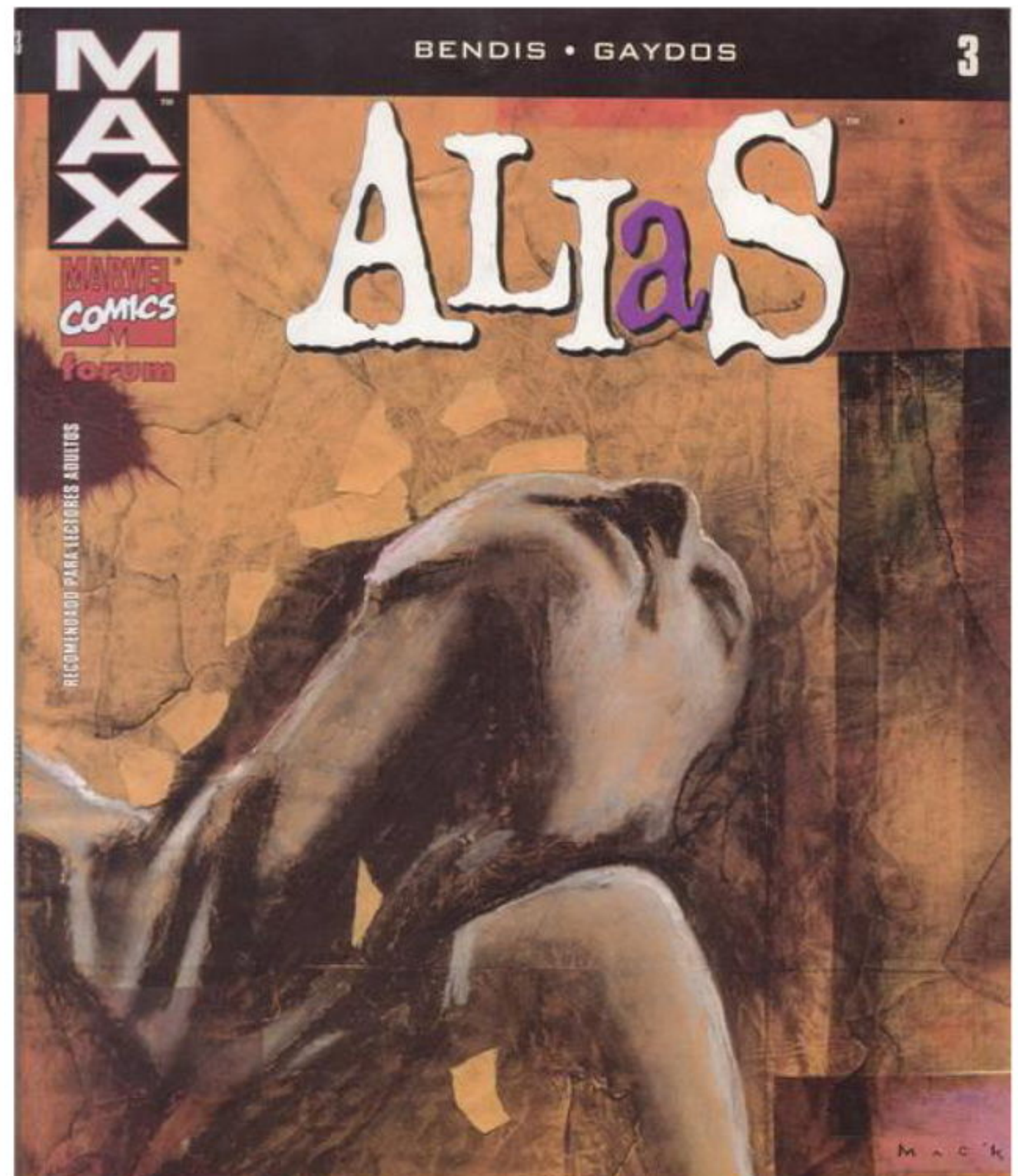
'alias', de bendis y gaydos

"¿Quién es Jessica Jones?" es la pregunta que daba nombre al primer arco de 'Alias', serie creada por el guionista Brian Michael Bendis y el dibujante Michael Gaydos, y que inauguró en 2001 el sello MAX, la línea de cómics adultos de Marvel. Sin la losa de ningún código de regulación de contenidos, Marvel ponía una piedra más en su plan de dominación mundial y marcaba una nueva hoja de ruta en la carrera de Bendis, quien desde entonces nunca ha dejado de aglutinar poder en la editorial. A principios de siglo el escritor oriundo de Portland se dedicaba a reinventar la mitología arácnida y a revitalizar las aventuras del Hombre Sin Miedo. Su éxito era -y nunca ha dejado de ser- incontestable, y en las oficinas de Nueva York decidieron darle manga ancha para que hiciera aquello por lo que se dio a conocer: aplicar conceptos del género policiaco a las series de superhéroes.

Jessica Jones es una detective privado especializada en resolver casos que involucran a prodigios por una sencilla razón: ella antes era un superhéroe. Lo dejó porque sentía que no era lo suyo y, total, tampoco es que nadie le fuera a echar de menos. Fumadora, bebedora, malhablada y acostumbrada a dormir fuera de casa, también es fuerte e independiente, aunque llena de inseguridades y poseedora de un cinismo galopante.

Fue una suerte que desde Marvel desecharan la idea original de Bendis de escribir la serie con Jessica Drew (*Spiderwoman*) de protagonista y este tuviera que escribir desde cero -es decir, sin ataduras de continuidad- al que a la postre sería su mejor personaje. 'Alias' es una serie que se apoya a menudo en la hoy denostada retrocontinuidad, por lo que al tratarse Jessica Jones de un personaje de nueva creación permitió al autor una libertad de movimientos mucho mayor que si hubiera tomado a Drew de referencia (véase el excelente penúltimo arco que cuenta el origen de los poderes de la protagonista).

A partir de ahí la detective irá relacionándose con otros personajes del universo Marvel aquí llenos de claroscuros, como el Capitán



portada del número 3 de alias



página de alias

América, Carol Danvers, Matt Murdock, Luke Cage, el Hombre Hormiga, las diferentes Spiderwomans o J. J. Jameson, el auténtico secundario "robaescenas" del tebeo. Es evidente que la serie tiene mucho del 'Marvels' de Busiek y Ross, pero también de 'Powers', como no podía ser de otra manera. 'Alias' es puro Bendis, sí, pero también es el Bendis más autocontenido y el que mejor aplica sus artificios al servicio de la historia. Diálogos frescos "a pie de calle" y monólogos internos no faltan, pero aquí sí acierta al cerrar las tramas y el 'decompressive storytelling' (cuando los sucesos y las líneas argumentales se van desarrollando lentamente) no hace demasiados estragos. El lector siente que de verdad pasan cosas en cada uno de los 28 números que componen la obra.

'Alias' propone un viaje cargado de misterio y humor que poco a poco se irá retorciendo y oscureciendo hasta finalizar en un cierre de lo más intenso y sobrecogedor. Este viaje es la historia de Jessica Jones y su evolución como personaje; quien al principio es una mujer con un algo de "badass" y un mucho de mala suerte se acaba revelando como un personaje lleno de matices y traumas varios. La personalidad autodestructiva y el buen fondo de Jessica no se entenderían igual sin el estupendo arte de Michael Gaydos. Los tonos oscuros y el trazo sucio, a veces feísta pero enormemente expresivo, funcionan de maravilla a la hora de reflejar la triste vida de la detective en clave "noir", y uno de los grandes aciertos en el apartado gráfico es el de recurrir a Mark Bagley para reflejar el pasado como superheroína de Jessica. Quien estuviera a los lápices de 'Ultimate



ilustración de michael gaydos para *alias*

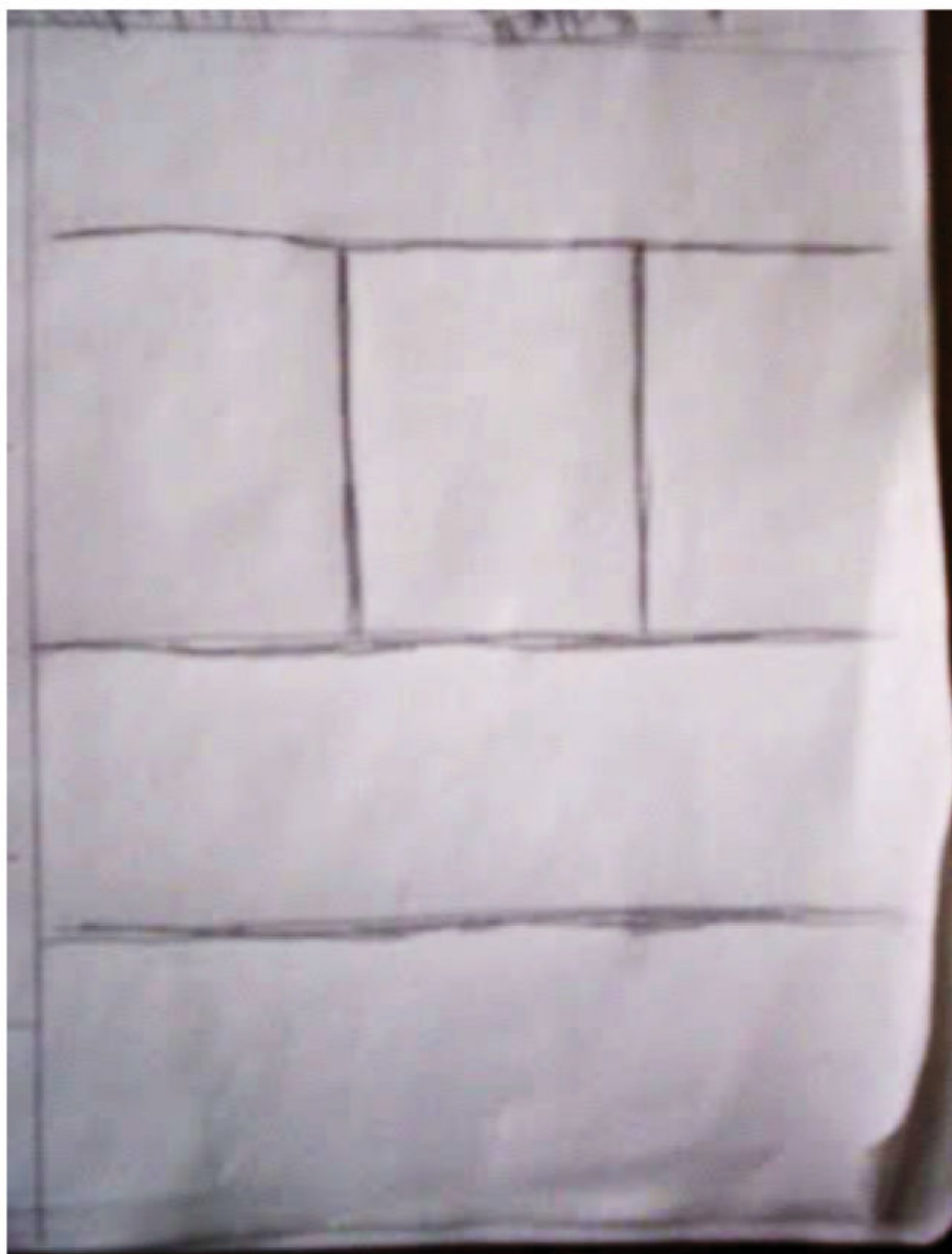
Spiderman y *Thunderbolts* aporta un dibujo mucho más limpio y colorido para reflejar la época más resplandeciente en la vida de la vengadora antes conocida como Joya. Aunque para joyas, nada mejor que las portadas de David Mack, 28 obras de arte que recogen de forma evocadora y sugerente toda la esencia de esta novela negra hecha viñetas y de su fascinante protagonista.

La vida de 'Alias' fue breve pero la fuerza de Jessica Jones traspasó la línea MAX e introdujo al personaje en el universo Marvel tradicional, respetando todo lo acontecido anteriormente en el sello adulto de la editorial. Desaparecida la polvareda provocada en su día por la polémica (fue el primer cómic Marvel en incluir "fucks", y una imprenta de Alabama se negó a reproducir el primer número debido a cierta escena de sexo interracial), la obra de Bendis y Gaydos sigue siendo de lo mejor que ha publicado el 'mainstream' americano en los últimos 20 años. 'Alias' es una certera y completa radiografía de uno de los personajes más vivos y arrolladores de la Marvel, aunque también funciona como un potente 'thriller' negro y como vehículo desmitificador de algunos de los personajes más populares del cómic americano. Ningún marvelita debería quedarse sin saber quién es Jessica Jones. ■

cómo dibujar una página de cómic (parte V)

En la quinta entrega de nuestro tutorial, nos introducimos en un terreno de seguro pantanoso: tener en cuenta la presencia de textos y bocadillos.

Hoy veremos cómo realicé la página 3 del cómic 'Babel: El brujo y el revólver'. Primero, veamos la página 3 del guion de Santiago Fernández, visible a la derecha de estas líneas. De nuevo, leyendo el guion ya tengo una idea de qué es lo que tendré que dibujar. Visualizo en mi mente lo que pasa como si fuera una película, con imágenes en movimiento. No lo pienso como si fuera un cómic. Una vez que ya tengo el desarrollo de las imágenes que se van a ver, entonces comienzo a trabajar la página en mi libreta de borradores. Ojo, esta página tiene textos, eso se debe tener en cuenta desde el principio...



Página 3

1.- A la puerta de la casucha, la figura que antes estaba a la mesa (EL BRUJO) ahora aparece parado bajo el marco de maderos que sirven de puerta mirando a BABEL. La figura es la de un campesino típico: chaparro, moreno, con sombrero de paja y camisa de mangas rasgadas, bigote semitupido de esos que guardan malas intenciones y albures; moreno. El campesino no es tan embarncido. Sus movimientos son simples, nunca se moverá de forma exuberante o dinámica, es un cínico con apariencia de simplón. Dentro de la puerta, su mujer, la clásica mujer campesina morena y que hace quecas para sobrevivir, observa curiosa la escena.

BRUJO: ¿Qué quiere?

2.- Acercamiento al rostro de BABEL, pero con un gesto muy similar a lo cordial.

BABEL: Buenas. Lamento espantar a su perro. Estoy buscando a un tal Claudio, y me dijeron que aquí vive. ¿Es usted?

3.- Close-up de EL BRUJO.

BRUJO: ¿Quién le dijo donde vivía?

4.- Plano medio, Babel acercándose casualmente al BRUJO, a punto de cruzar lo que es el esbozo de una barda de piedra.

BABEL: Bien, parece ser que es usted. Alguien en San Isidro me dio el dato...

BRUJO: Quédese ahí, que no la he invitado a pasar.

5.- Plano medio, de la conversación entre Babel y el BRUJO.

BABEL: Hombre, lo siento, yo...

BRUJO: Esos de San Isidro no le debieron de haber dicho nada. Váyase de aquí antes de que le eche a la bestia.

6.- Close-up al rostro de Babel. Su rostro asoma el esbozo de una sonrisa.

BABEL: Sin lugar a dudas, usted es el Brujo.

Al trazar las viñetas, como se puede apreciar a la izquierda, se aprecia que la más grande es la última, el 'close-up' del rostro de Babel. Será la viñeta que tenga más peso. Decidí hacerlo así porque creo que no hay nada que me atraiga más que unos ojos de mujer grandes y bonitos, y esta viñeta me sirve muy bien de pretexto para dibujar algo que me gusta.

Al realizar el boceto, igual que la vez pasada, voy trazando lo que está en el guion en cada viñeta y calculo los espacios de los textos. Si se fijan bien en la imagen de la derecha, desde un principio lo más importante para hacer este tipo de páginas son los espacios para los textos, no hay NADA más importante ahora, ni siquiera los dibujos. Los textos deben estar siempre en orden, de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. La lectura debe ser fácil. Después de trazar las viñetas, lo que hago es calcular el espacio para los globos de texto y recién entonces hago los bocetos.

Hay dos cosas para notar aquí. Primero, que por suerte el guión está bien equilibrado (¡ojo guionistas!). En este caso diálogos tienen la cantidad suficiente de texto, y las indicaciones que me da Santiago son muy precisas. Entre más clara y directa sea la imagen y los textos, ¡mejor! Por otro lado, verán que en la última viñeta hay una flecha, yo mismo me hago estas indicaciones como recordatorio. En este caso, de que prefiero que en la última viñeta el rostro de Babel se vea más inclinado.

Ya con el boceto, trazo mi página y lo primero que hago es colocar las viñetas y los textos siguiendo la oro: "de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha." Esto es lo más importante. Olvídense de las páginas chispor-



roteantes donde van a hacer "un gran dibujo de cómic." Al planear una página lo que será siempre más importante es CONTAR UNA HISTORIA, para eso necesitamos los textos, y los textos deben estar ubicados de manera clara y ordenada.

Ya cuando los textos estás diagramados, entonces podemos pasar a la parte del dibujo. De esta forma nos evitamos tapar alguna imagen importante durante el rotulado.

Recuerden hacer que 'la toma' de una viñeta a otra sea diferente, no hagan dos iguales a menos que sea absolutamente necesario para la historia. Eso le va a dar dinamis-

mo a la narrativa. Fijémonos en la imagen de la derecha:

Viñeta 1: horizonte inclinado.

Viñeta 2: horizonte normal, respetando los espacios de los textos.

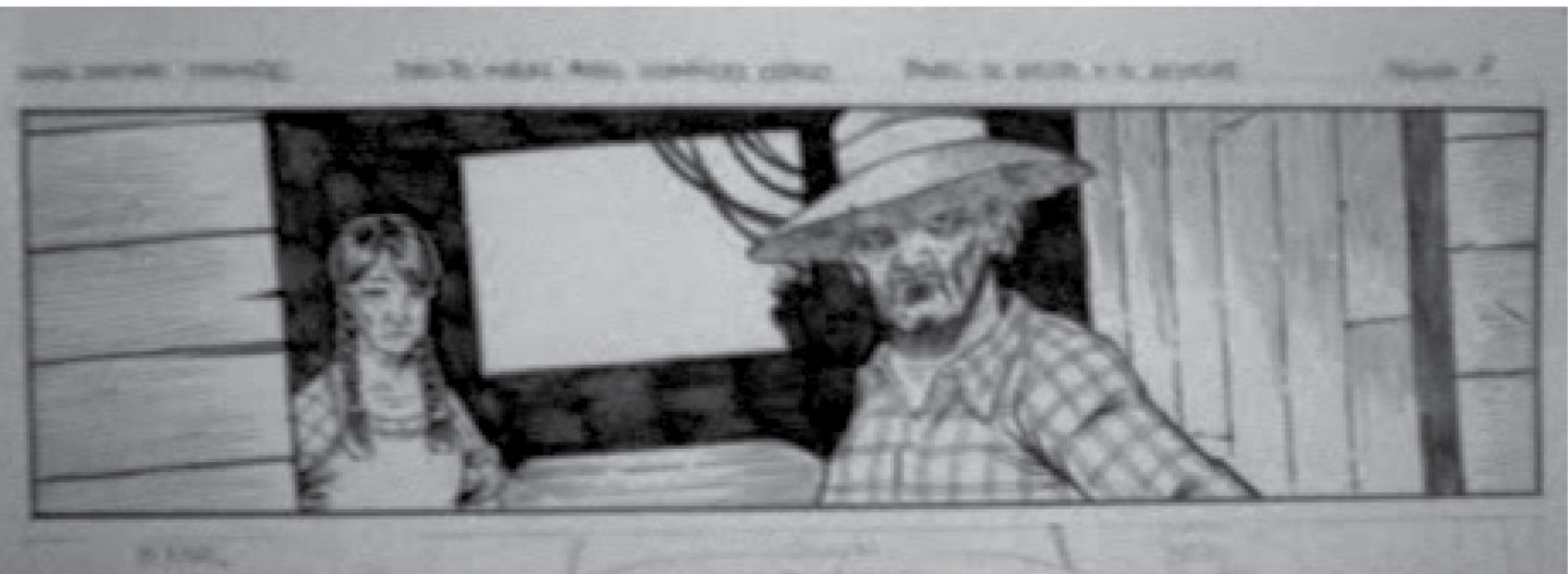
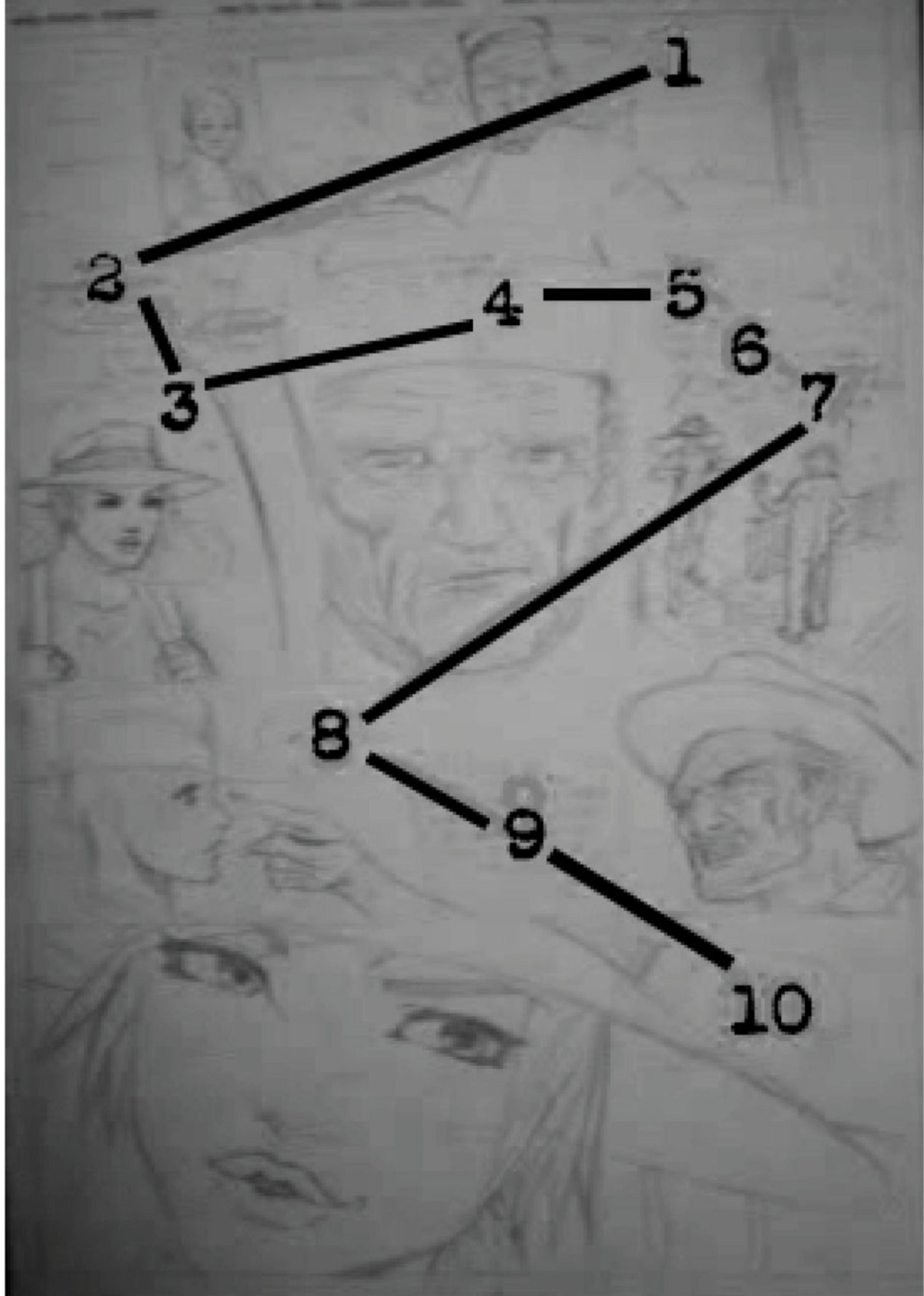
Viñeta 3: zoom al rostro del brujo.

Viñeta 4: la cámara arriba para una 'toma' en picado (de arriba hacia abajo) con mi grúa imaginaria.

Viñeta 5: toma 'widescreen' de perfil, con espacio entre interlocutores para textos.

Viñeta 6: la que decidí sería la más importante, el 'close-up' al rostro de Babel con sus enormes ojos y, como me indiqué a mí mismo, ladeando la cabeza.

Con el dibujo listo, ya podemos definir, como se ve abajo. Al definir, ya pueden borrar los espacios de los textos, ya no hay problema porque los globos o cuadros con textos ya tienen su espacio y no van a tapar ningún elemento importante de la ilustración de cada viñeta. Los globos y cuadros con textos se colocan digitalmente con diversos programas, pero eso ya no es parte del dibujo. ■■■■





¡cuqui!
¡cuqui!

qué
cuqui
eres



En realidad
es COOKiE

calla, hipster