



MARZO 2014 NÚM. 31

A full-page illustration of a woman with a cybernetic head and long, flowing green hair. She is lying down in a futuristic laboratory setting, with her head resting on a metallic surface. Her hair is intertwined with various wires and mechanical components. She has a mechanical collar around her neck and a small, dark, feather-like object on her chest. The background is a deep blue with light rays filtering through, and there are various pieces of equipment and wires visible.

UN
VIAJE
AL FONDO DE LA
HISTORIETA

"Una historia no tiene por qué ser como una casa, con su puerta para entrar, sus ventanas para ver el paisaje y su chimenea para el humo... También es perfectamente imaginable una historia en forma de elefante, de campo de trigo o de fuego de bengala."

moebius

"Cuando deseo algo tengo la costumbre de dibujarlo muchas veces hasta que lo consigo o me olvido de ello. Cuando era pequeño quería un caballo y dibujaba caballos sin parar. Renuncié al caballo y comencé a dibujar monos. Luego vino la bici. Y, de esta manera, iba dibujando de todo."

akira toriyama

"Escribo cómics por una única razón: me encanta el cómic. Me encanta su forma, su estructura, el proceso narrativo... me encanta todo en el cómic."

j. m. straczynsky



MARZO 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 31

portada: *medusa*, de cristina charneco

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

En la que Marc Roca llena
de letras sus viñetas.

4

mamá, ¿por qué no puedo...?

Marisa Martínez propone una reflexión sobre el paso
de la infancia a la vida adulta.

5

pobre mi madre querida

Un emotivo ejercicio visual a cargo
de nuestro querido Simud.

9

babel: el brujo y el revólver

Santiago Fernández Lorenzo y Miguel Ángel Hernández
Cedillo nos traen un western cuando menos sorprendente.

10

tira cómica: la muerte

Damos la bienvenida a la revista a
Miguel Ángel Arques y su humor negro.

17

serie de ilustraciones: ciudades

A Leonel Ocampo le basta un lápiz para llenar
las hojas con ciudades maravillosas.

19

espada limpia

Primera parte de un vertiginoso relato
de espadachines a cargo de nuestro entrevistado.

23

entrevista a rata (segunda parte)

La segunda parte de la entrevista de Marc Roca se intere-
sa por las últimas historias que Rata ha publicado.

34

reductos	37
Nuevos valientes de la comunidad han respondido al reto de Neil Cohn: Kumal, Cano y Simud.	
el caso de laguna toro (II)	40
Llega la esperada conclusión de este relato inquietante de Felipe y Juan Carlos Pórcel.	
el lingüista ilustrado	50
Ahondando en su teoría Neil Cohn contrapone las concepciones del cómic como arte y como lenguaje.	
pensando viñetas: literatura con dibujitos	53
César Santibáñez nos plantea grandes diferencias entre la literatura y la historieta.	
la baulera: the spirit	56
Álvaro Pons sigue andando entre los cánones de la historieta para presentarnos una serie legendaria.	
apuntes a vuelapluma	58
Miguel Ángel Hernández Cedillo cierra su imprescindible serie sobre cómo dibujar una página de cómic.	
contraportada	59
La rúbrica del número corresponde a Gurrupurru y su peculiar propuesta didáctica.	

NUNCA HA SIDO SENCILLO SITUAR ESTE MEDIO EN EL PANOGRAMA QUE LO RODEA.

TEBEO, HISTORIETA, CÓMIC... DE HECHO NI SIQUIERA HA SIDO FÁCIL ENCONTRARLE UN NOMBRE QUE CONVENCIERA A TODOS.

VARIOS CONTENIDOS DE ESTE NÚMERO INTENTAN DAR RESPUESTA A ESTAS CUESTIONES Y TIENDEN A COINCIDIR EN UN ALGUNOS PUNTOS MUY CONCRETOS...

LA HISTORIETA, ENTENDEMOS, ES UN MEDIO SINGULAR Y NO UNA MEZCLA O UNA RAMA PECULIAR DE OTROS.

NO ES LA ANTESALA DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL NI LOS DIBUJOS QUE ILUSTRAN UNA COMPOSICIÓN ESCRITA.

NI TAMPOCO UNA MEZCLA EQUITATIVA DE LITERATURA E ILUSTRACIÓN.

ES UN ARTE, SE HA DICHO A MENUDO DESDE EL MEDIO, CON TONO REIVINDICATIVO.

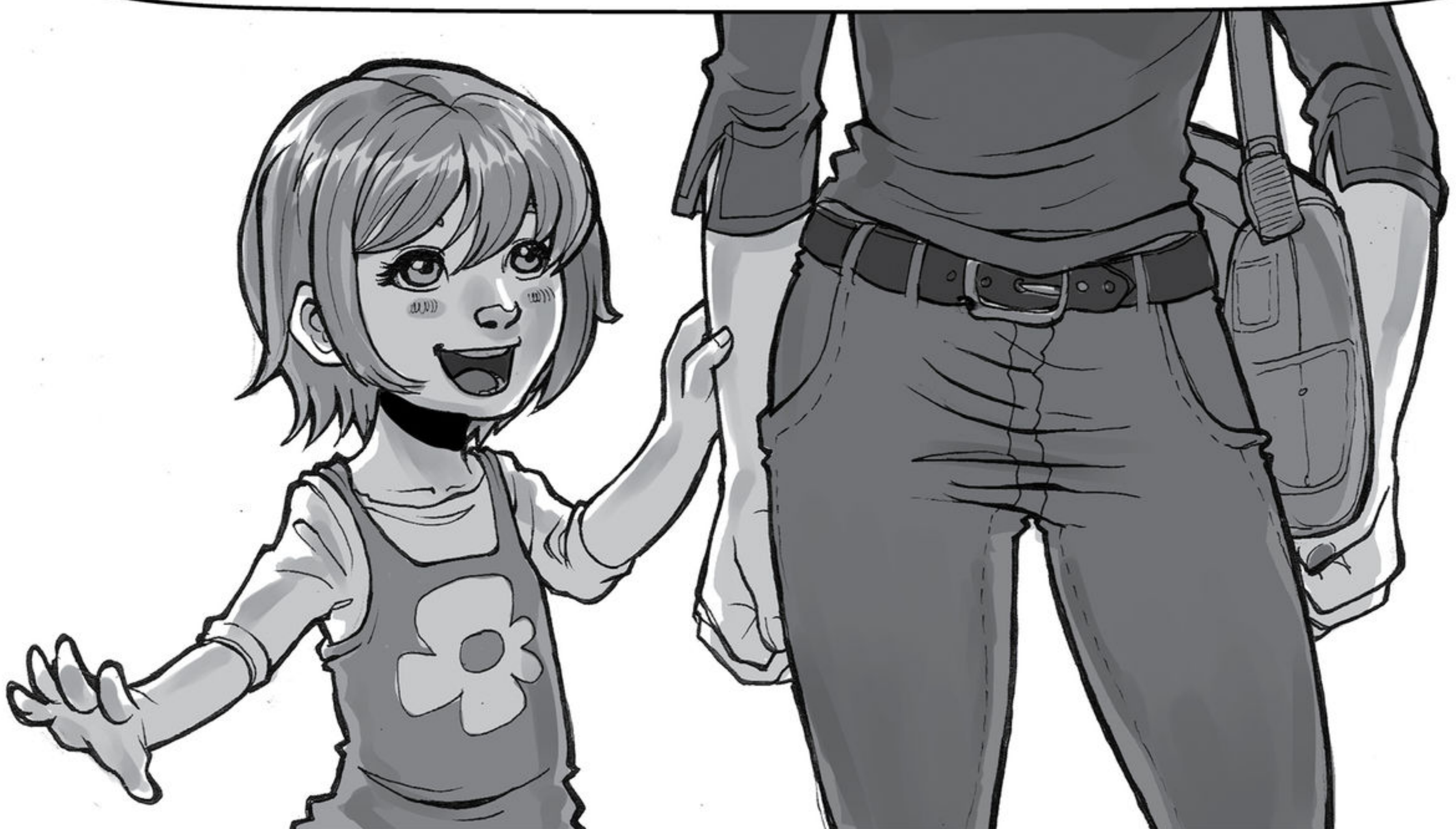
PERO MÁS QUE ESO QUIZÁ EL CONCEPTO DE 'LENGUAJE' ENCAJA MEJOR CON ESTA MEZCLA DE ELEMENTOS VISUALES, TEXTUALES, VIÑETAS, SECUENCIAS Y COMPOSICIONES DE PÁGINA QUE CONFORMA EN SI MISMO UN CÓDIGO COHERENTE CON EL QUE SE PUEDE EXPLICAR CUALQUIER COSA DE UNA FORMA PARTICULAR Y DIFERENTE A CUALQUIER OTRA.

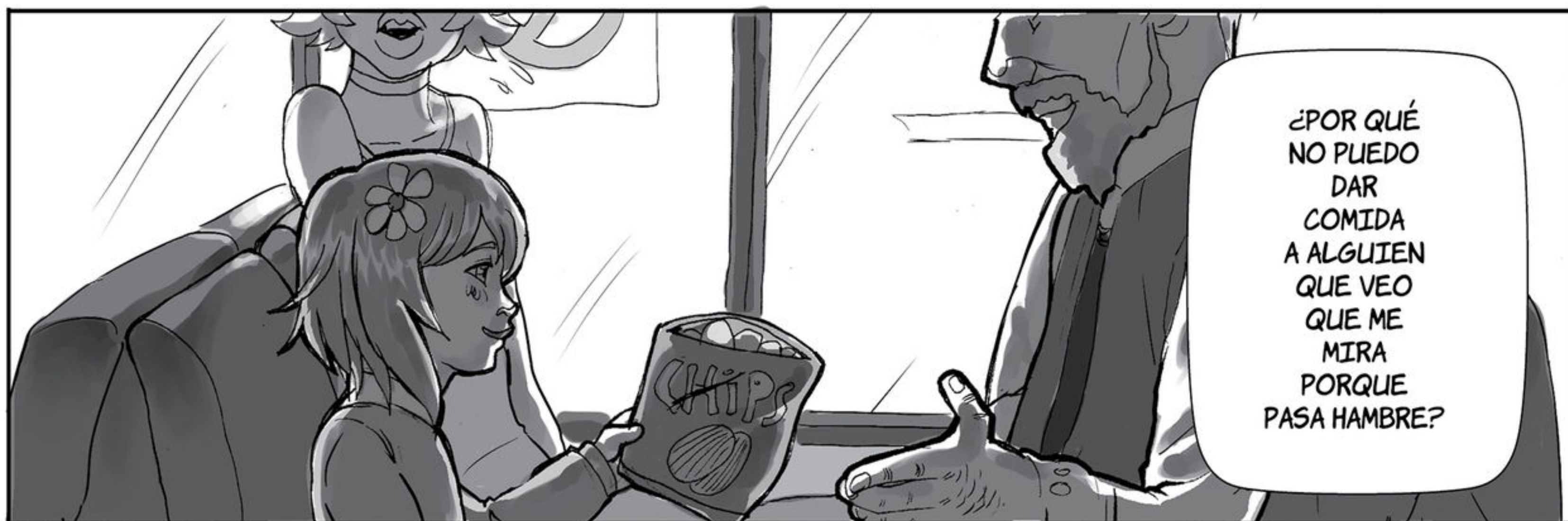
MAMÁ, ¿POR QUÉ NO PUEDO...?

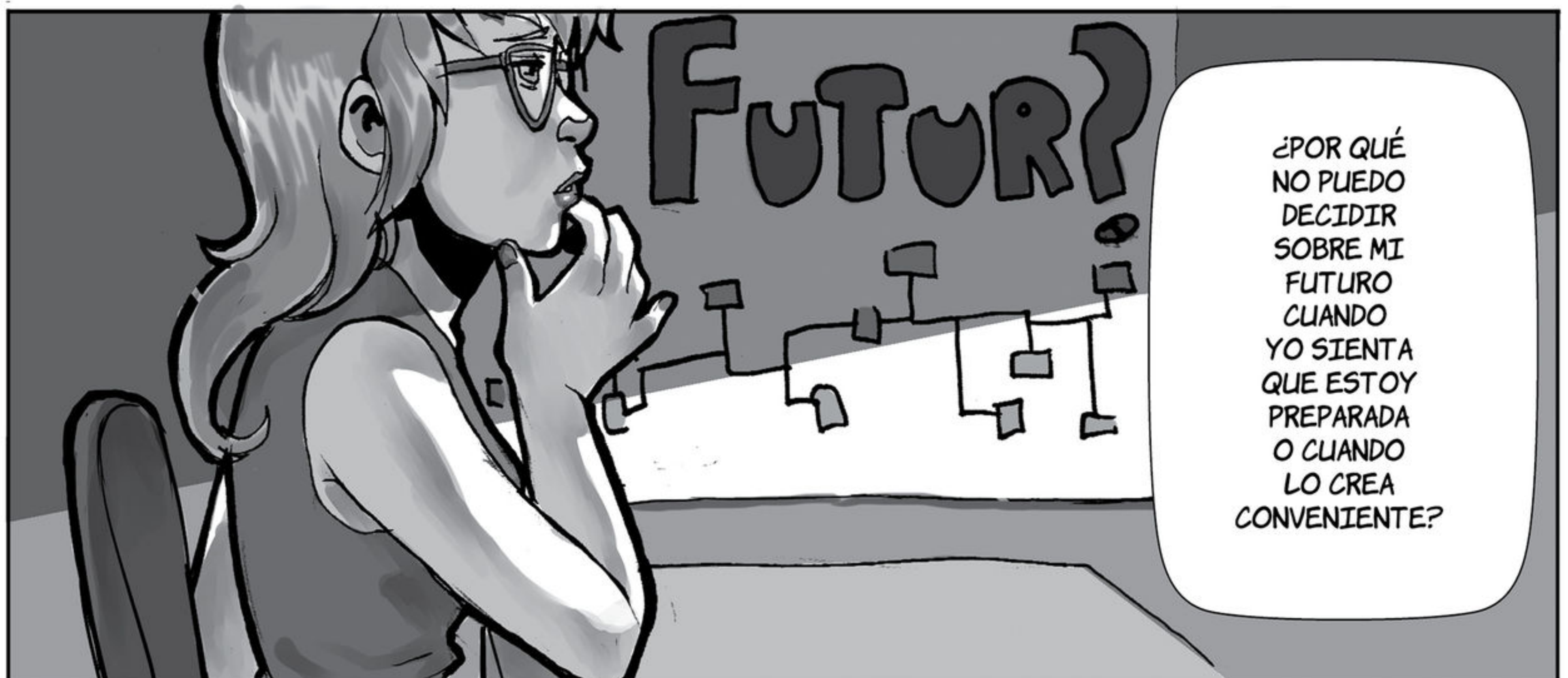
por marisa martínez



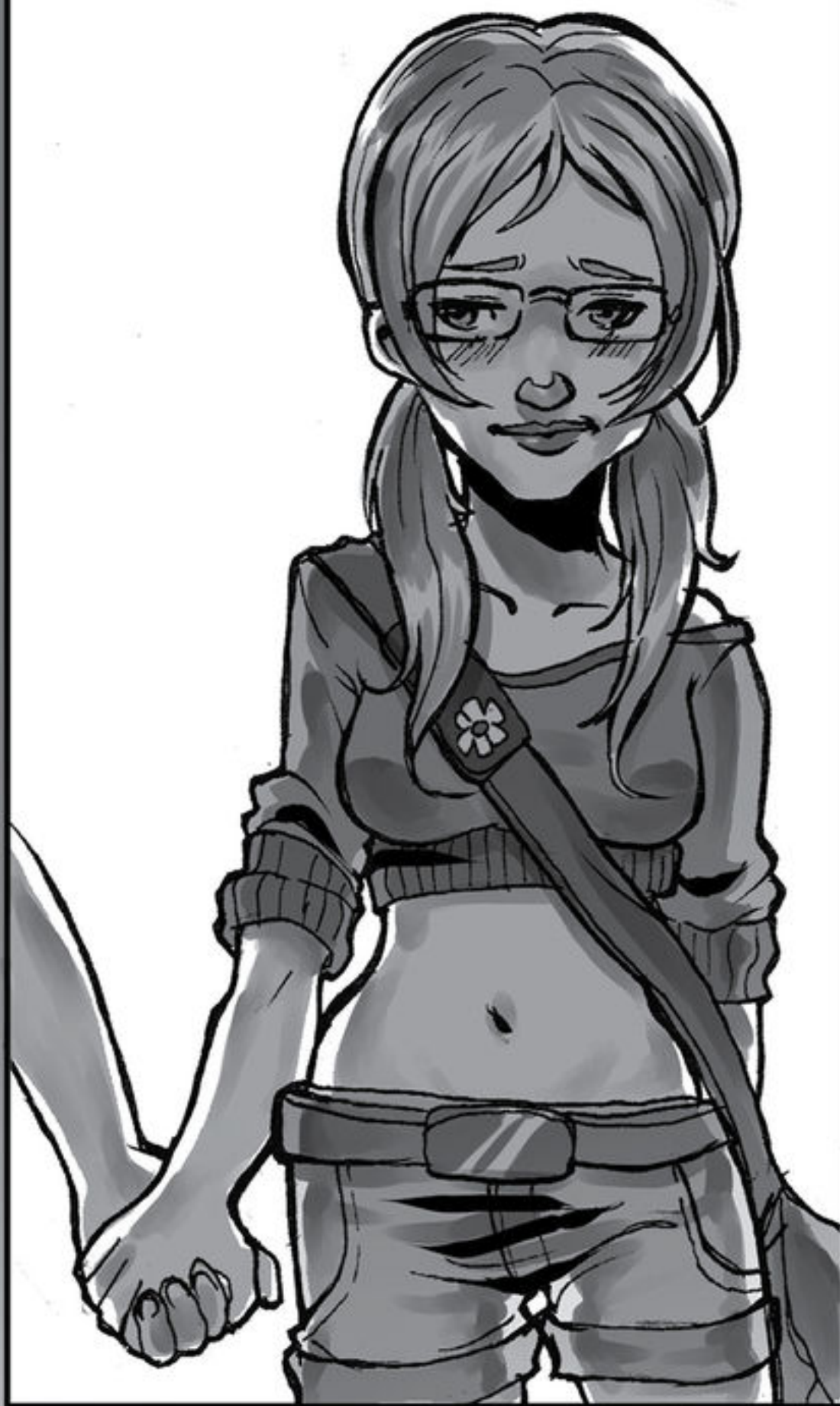
MAMÁ, ¿POR QUÉ NO PUEDO...?







¿POR QUÉ NO PUEDO
ESCOGER LIBREMENTE
A QUIÉN QUERER
SIN PENSAR
SI RECIBIRÉ
ALGÚN
PREJUICIO?



¿POR QUÉ
NO PUEDO IR
A CONTRACORRIENTE
SI YO
ME SIENTO
MÁS FELIZ
ASÍ?



¿POR QUÉ
NO PUEDO
VOLVER
OTRA VEZ
A LA
INFANCIA?

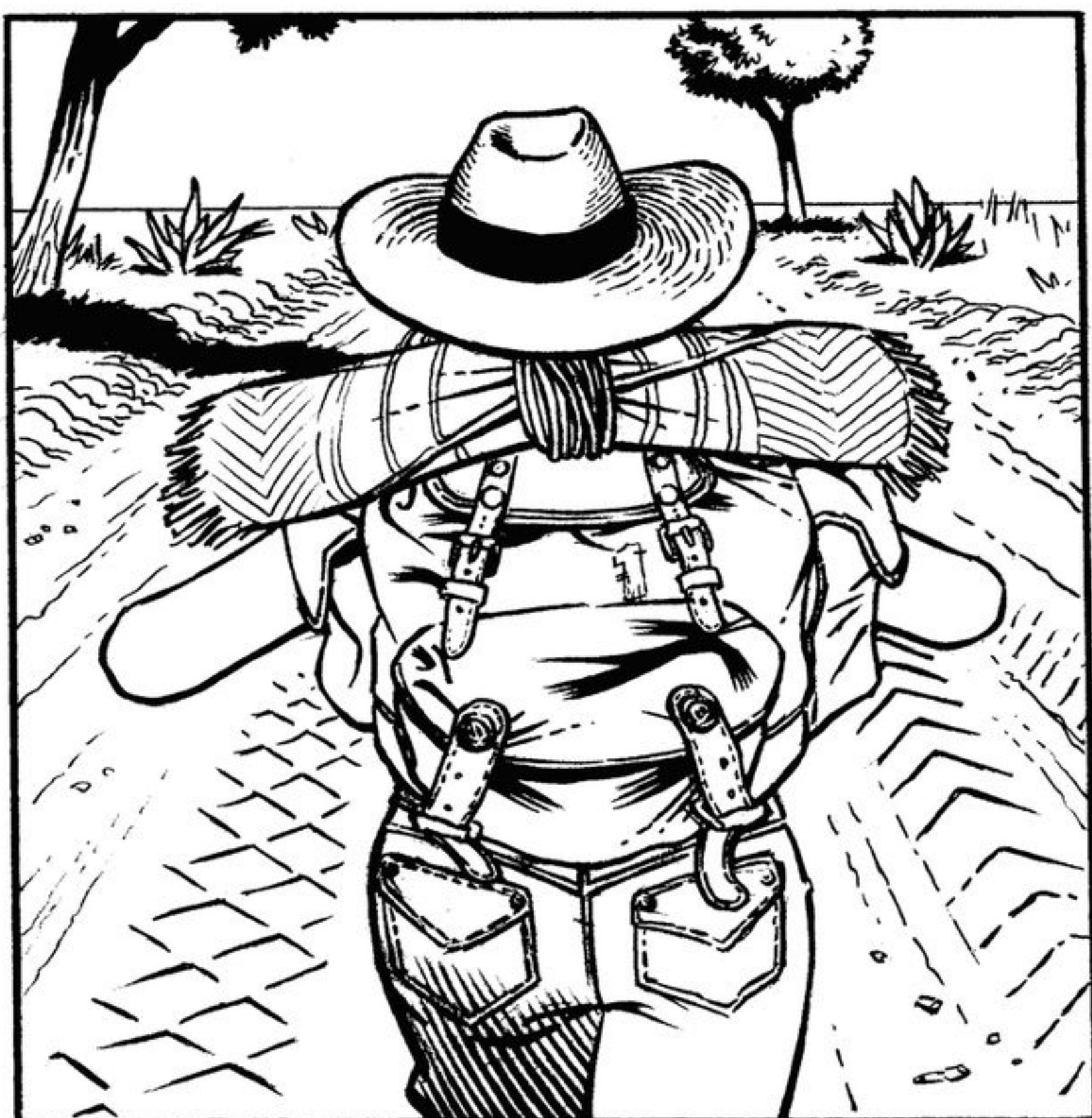
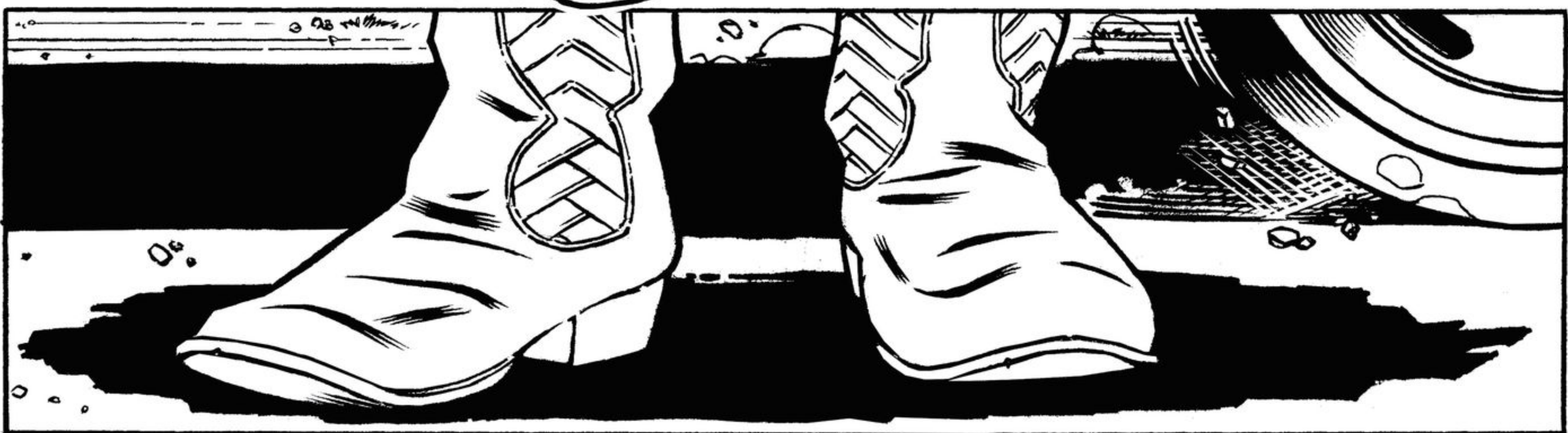
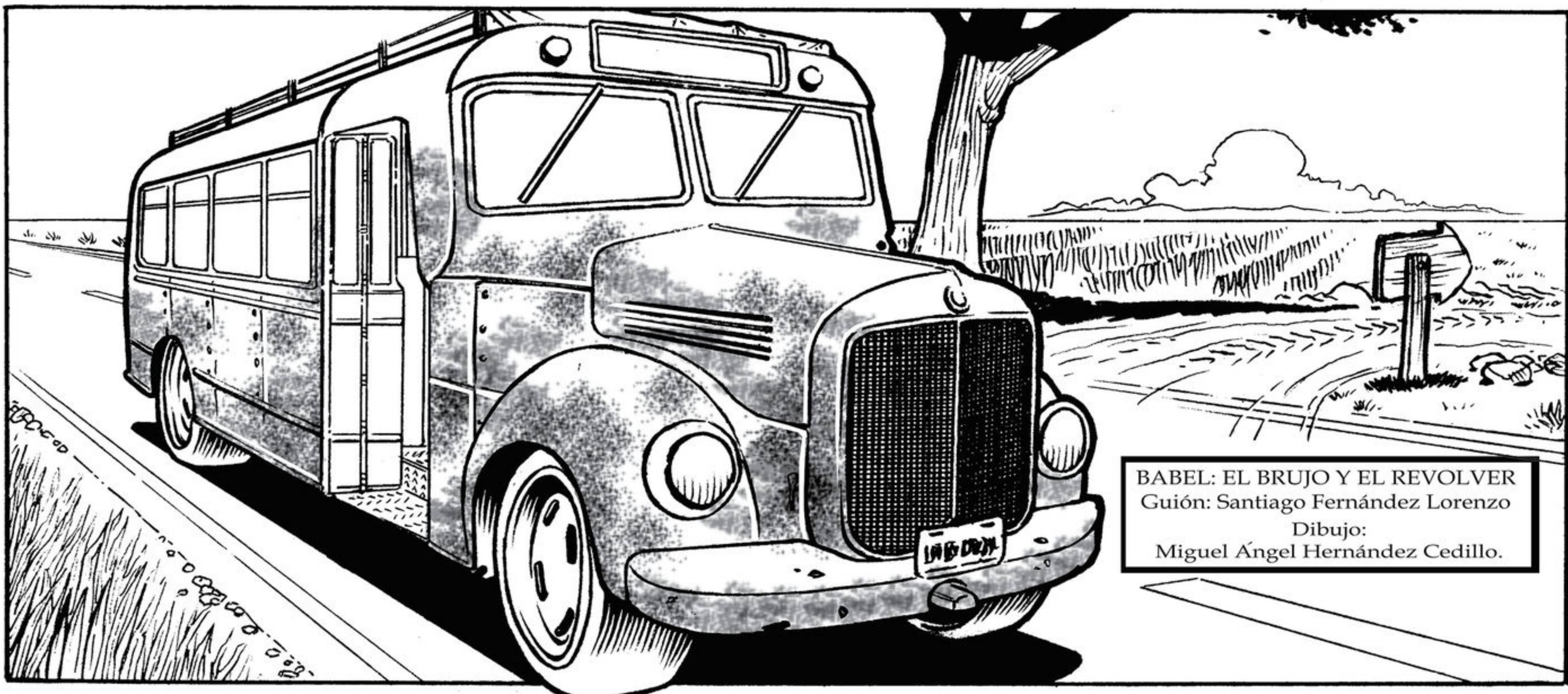
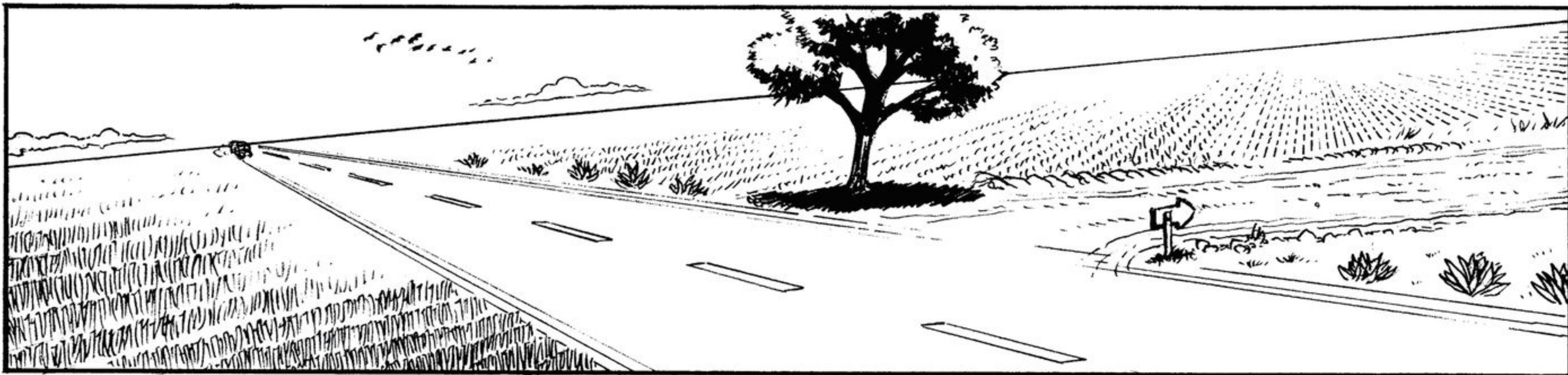


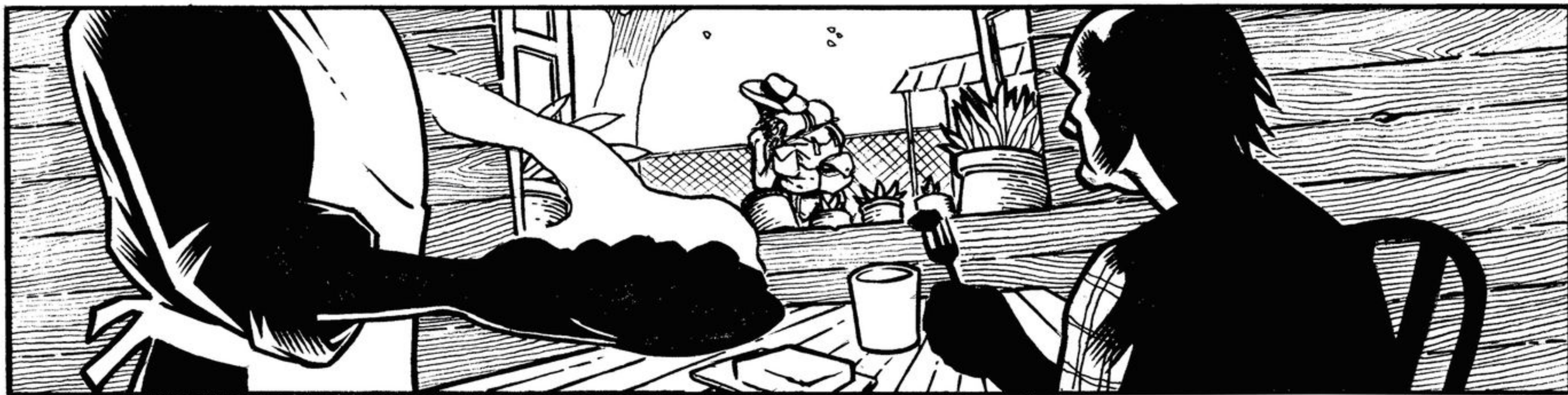
OYE,
MAMÁ.
¿POR QUÉ
NO
PUEDO?



POBRE MI MADRE QUERIDA por Simud

				
				
				
				
				
				
				
				 Simde







¿QUÉ
QUIERE?



BUENAS.
LAMENTO
ESPANTAR A
SU PERRO.

ESTOY
BUSCANDO A
UN TAL CLAUDIO,
Y ME DIERON QUE
AQUÍ VIVE.
¿ES USTED?



¿QUIÉN LE
DIJO DONDE
VIVÍA?



BIEN,
PARECE SER
QUE ES
USTED.

ALGUIÉN
EN SAN
ISIDRO ME DIÓ
EL DATO...

QUEDESE
AHÍ, QUE
NO LA HE
INVITADO
A PASAR.



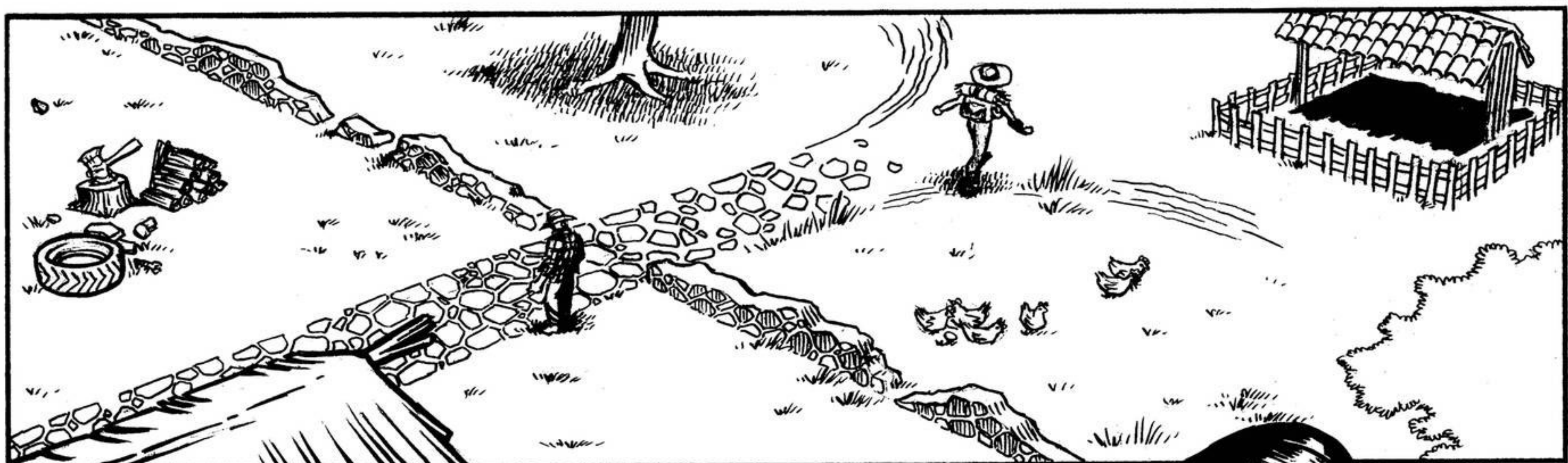
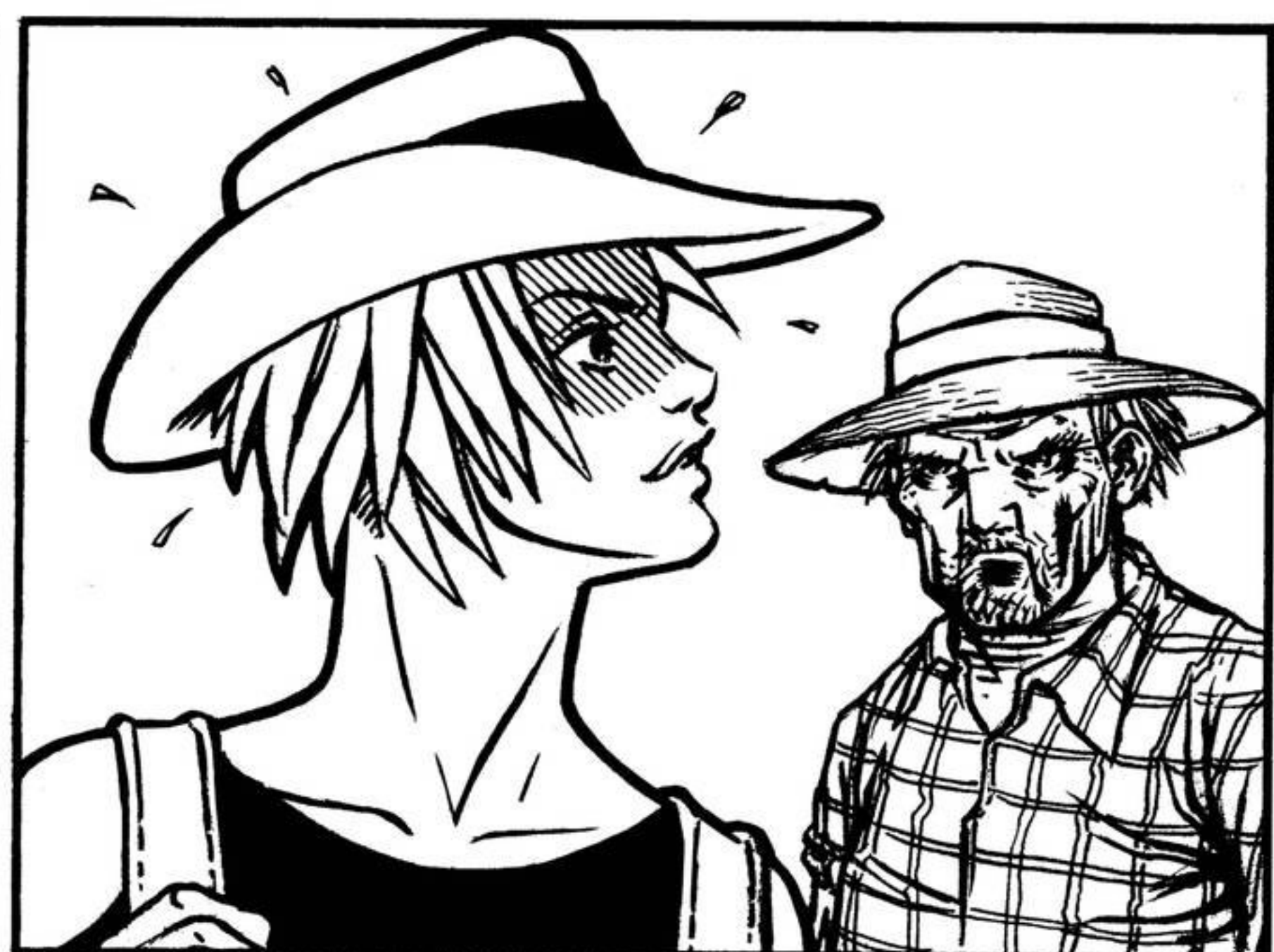
HOMBRE,
LO SIENTO,
YO...

ESOS DE SAN
ISIDRO NO LE
DEBIERON DE
HABER DICHO
NADA.

VÁYASE
DE AQUÍ ANTES
DE QUE LE ECHE
A LA BESTIA.



SIN LUGAR
A DUDAS,
USTED ES
EL BRUJO.







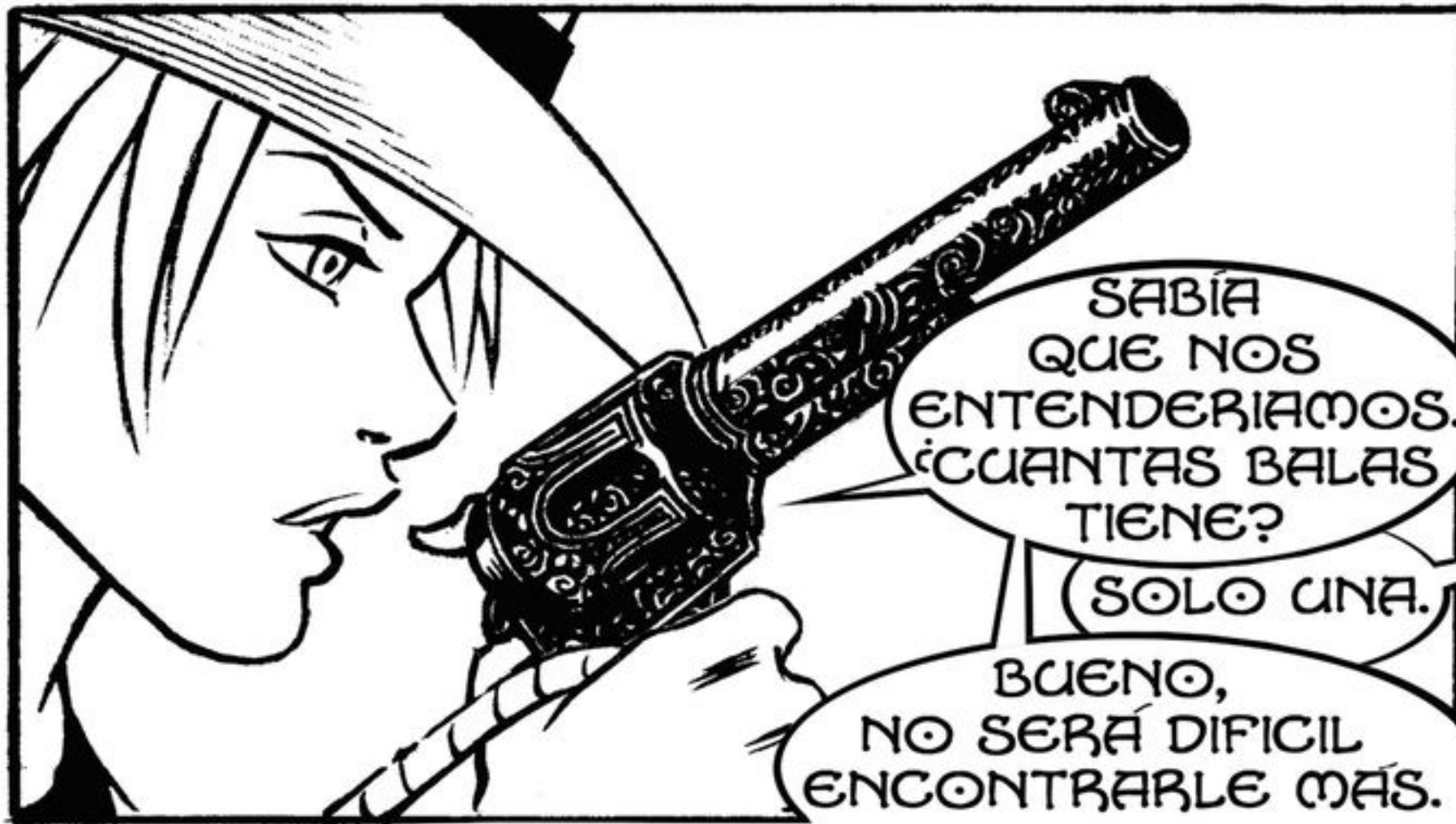
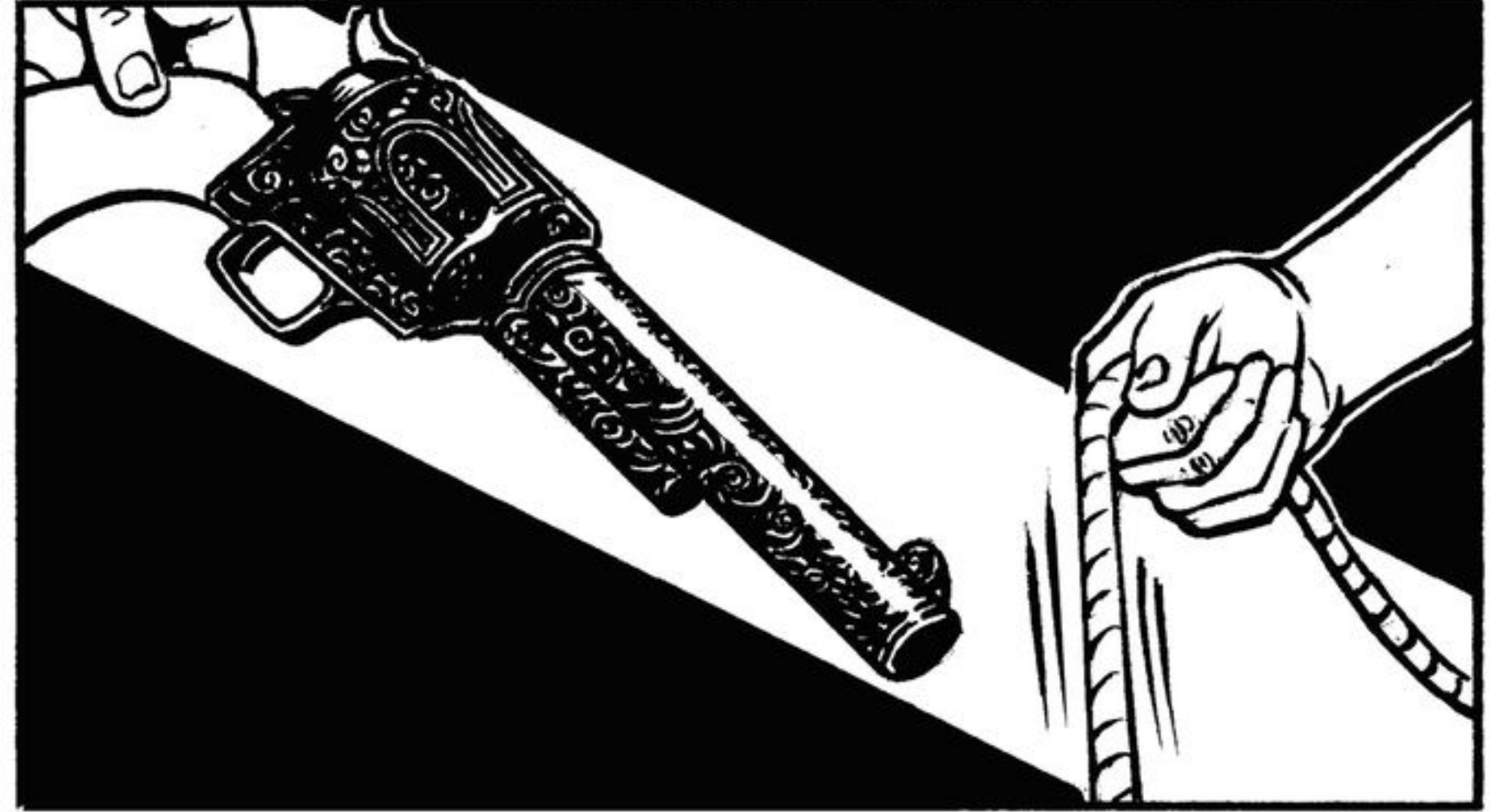
TE DICE QUE ESTOY PROTEGIDO. Y LA BESTIA TAMBIÉN. SUELTA LO O TE METO UNA BALA.

SI TÚ Y TU RETOÑO ESTÁN PROTEGIDOS, NO TENGO NADA QUE PERDER. SI DISPARAS JALARE' DE LA CORREA PARA ROMPERLE EL CUELLO.

SI ME DAS EL REVOLVER, QUE NO PUEDO USAR CONTRA NINGUNO DE USTEDES DOS, ME LARGO Y TODOS FELICES.



ESTÁ BIEN, BLANCA. TOMA EL REVOLVER.



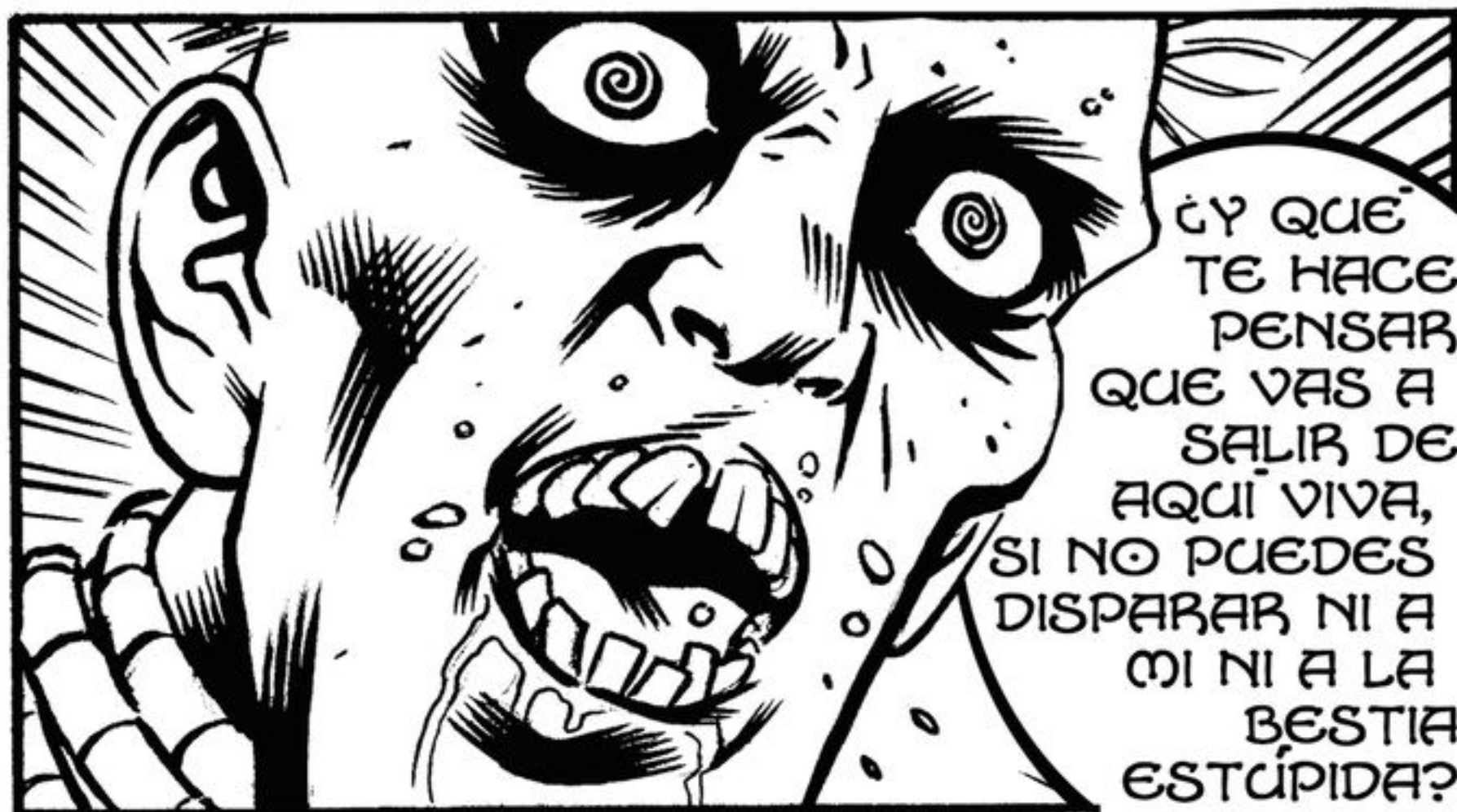
SABÍA QUE NOS ENTENDERIAMOS. ¿CUANTAS BALAS TIENE?

(SOLO UNA.)

BUENO, NO SERÁ DIFÍCIL ENCONTRARLE MÁS.



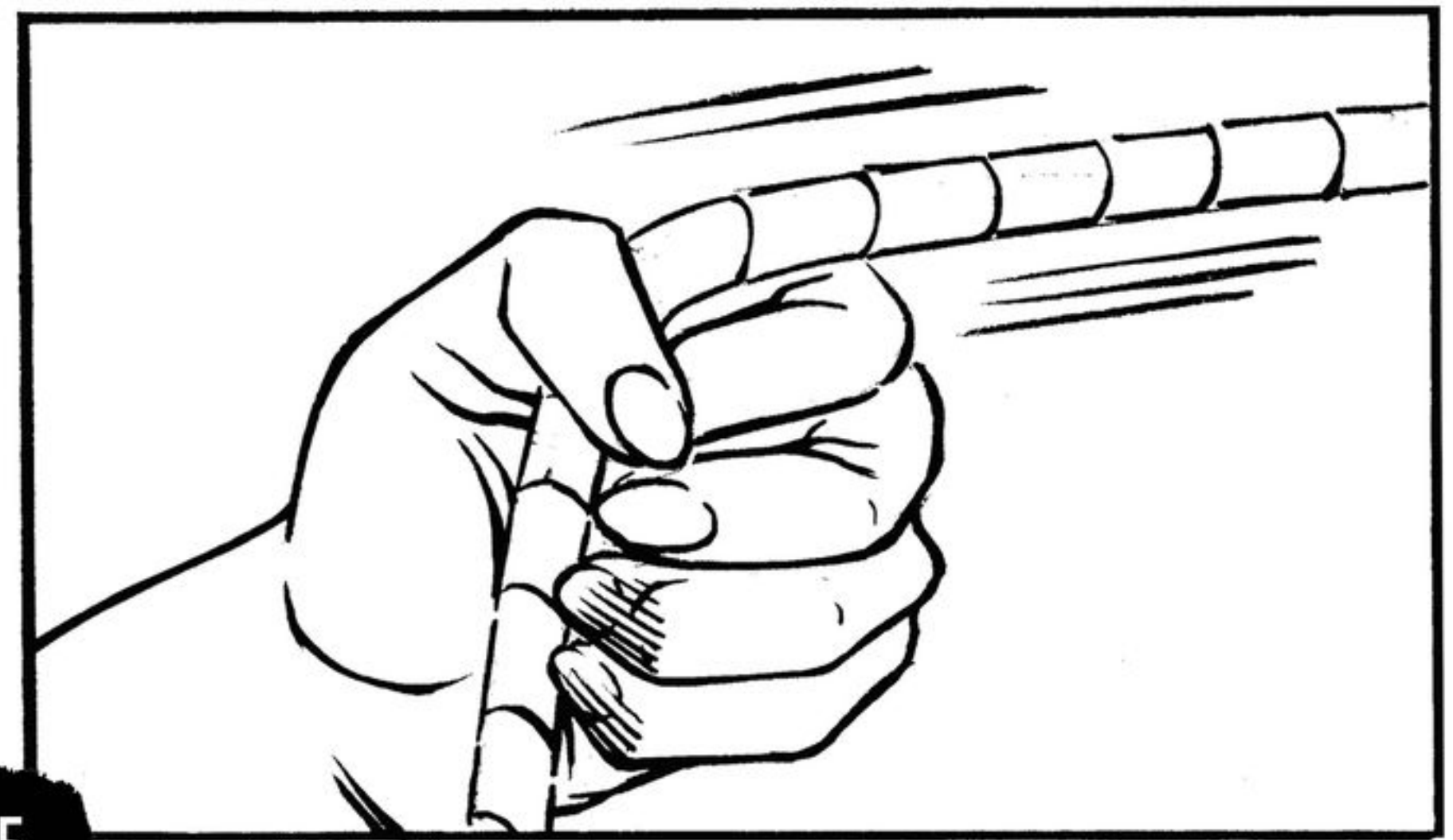
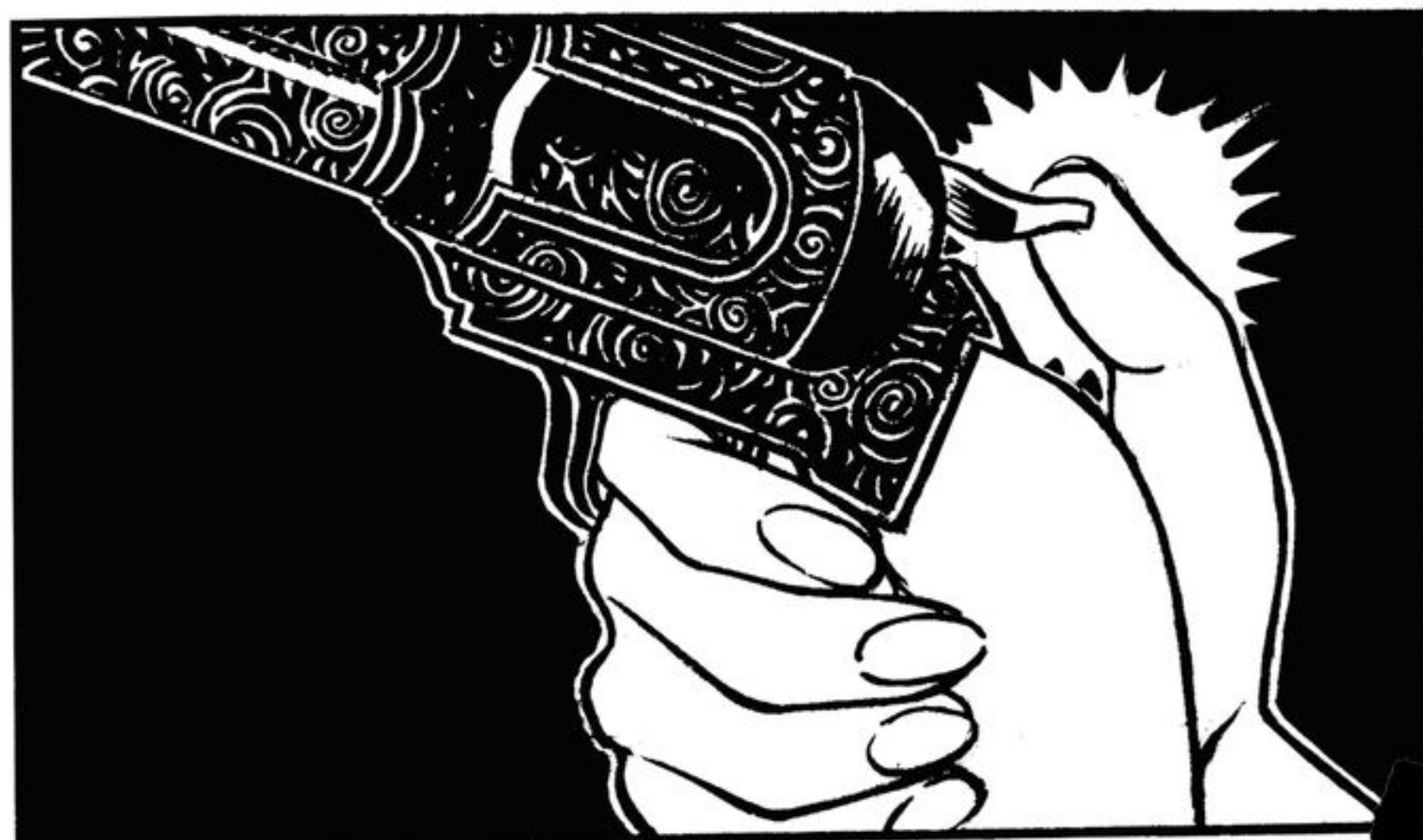
¿QUÉ TE HACE PENSAR QUE VAS A ENCONTRAR MÁS?



¿Y QUÉ TE HACE PENSAR QUE VAS A SALIR DE AQUÍ VIVA, SI NO PUEDES DISPARAR NI A MÍ NI A LA BESTIA ESTÚPIDA?



ESTOY ESPERANDO TU CUENTO, ANTES DE QUE TE SUELTE A LA BESTIA, CABRONA.





NO SERÁS TAN ESTÚPIDA PARA DISPARARLE A UN PROTEGIDO...



VERÁS, BRUJO. SOLO CONFÍO EN UNA COSA...



QUE LE SEAS TAN ANTIPÁTICO A TU HIJO COMO LO ERES TÚ A MÍ, O LA GENTES DE SAN ISIDRO

Y DEMAS PUEBLOS QUE ESTAN ATERRADOS A CAUSA TUYA DESDE HACE SIETE AÑOS.



FERNÁNDEZ 2008
HERNÁNDEZ

FIN.

GRANDES TEMAS

DE AYER, HOY Y SIEMPRE...

PRESENTA:

"LA MUERTE"

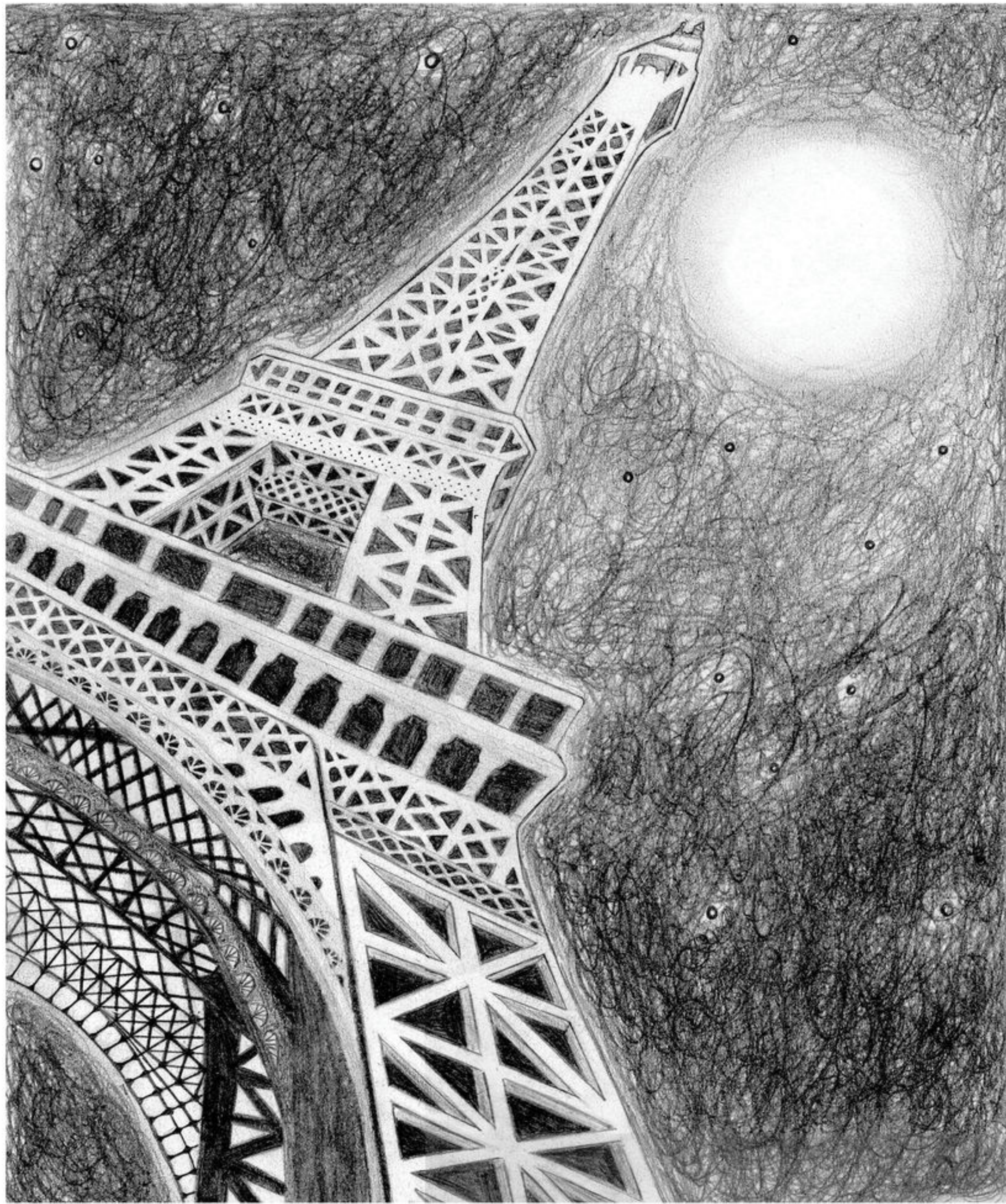
por miguel ángel arque





SERIE DE DIBUJOS: CIUDADES

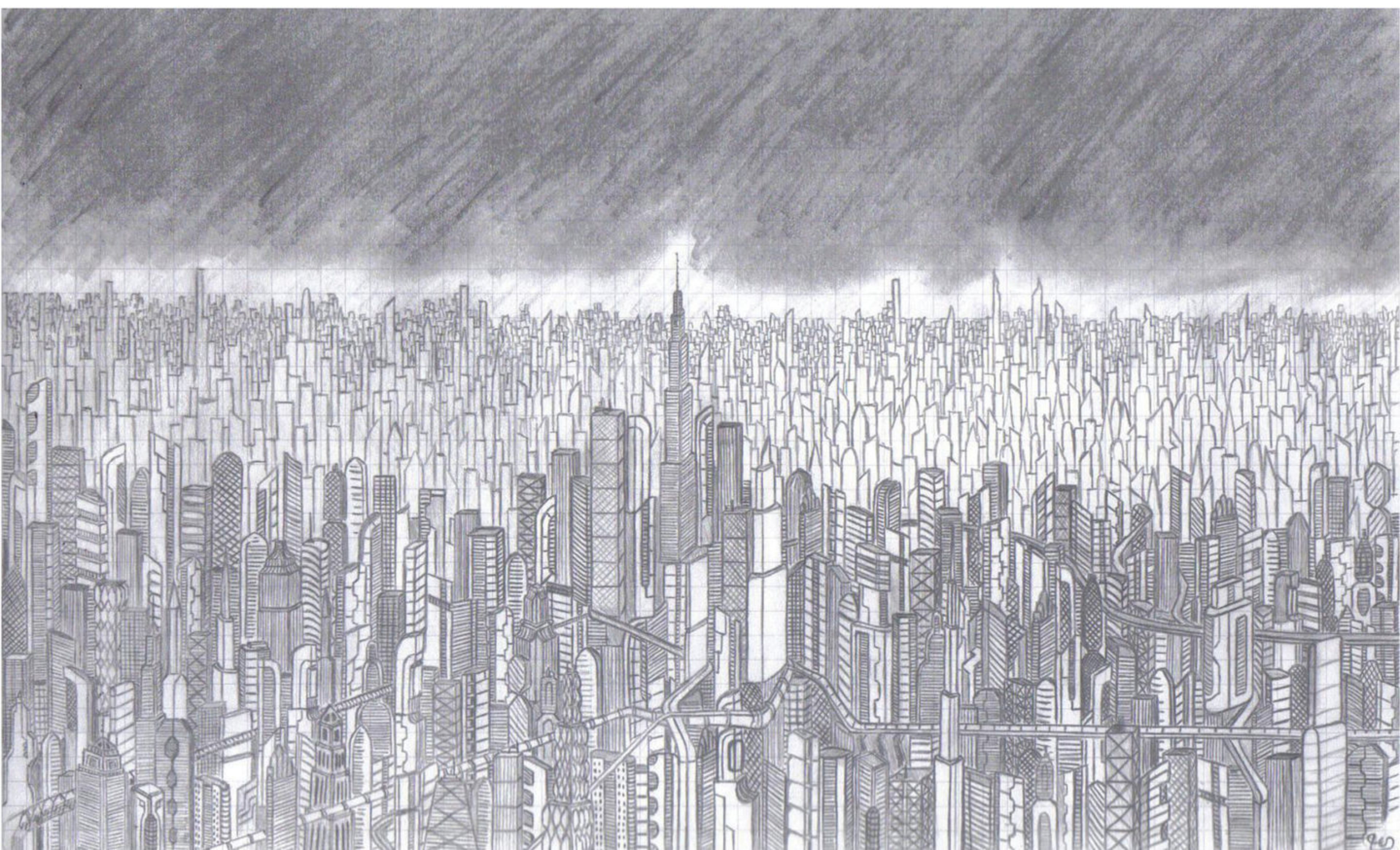
por leonel ocampo



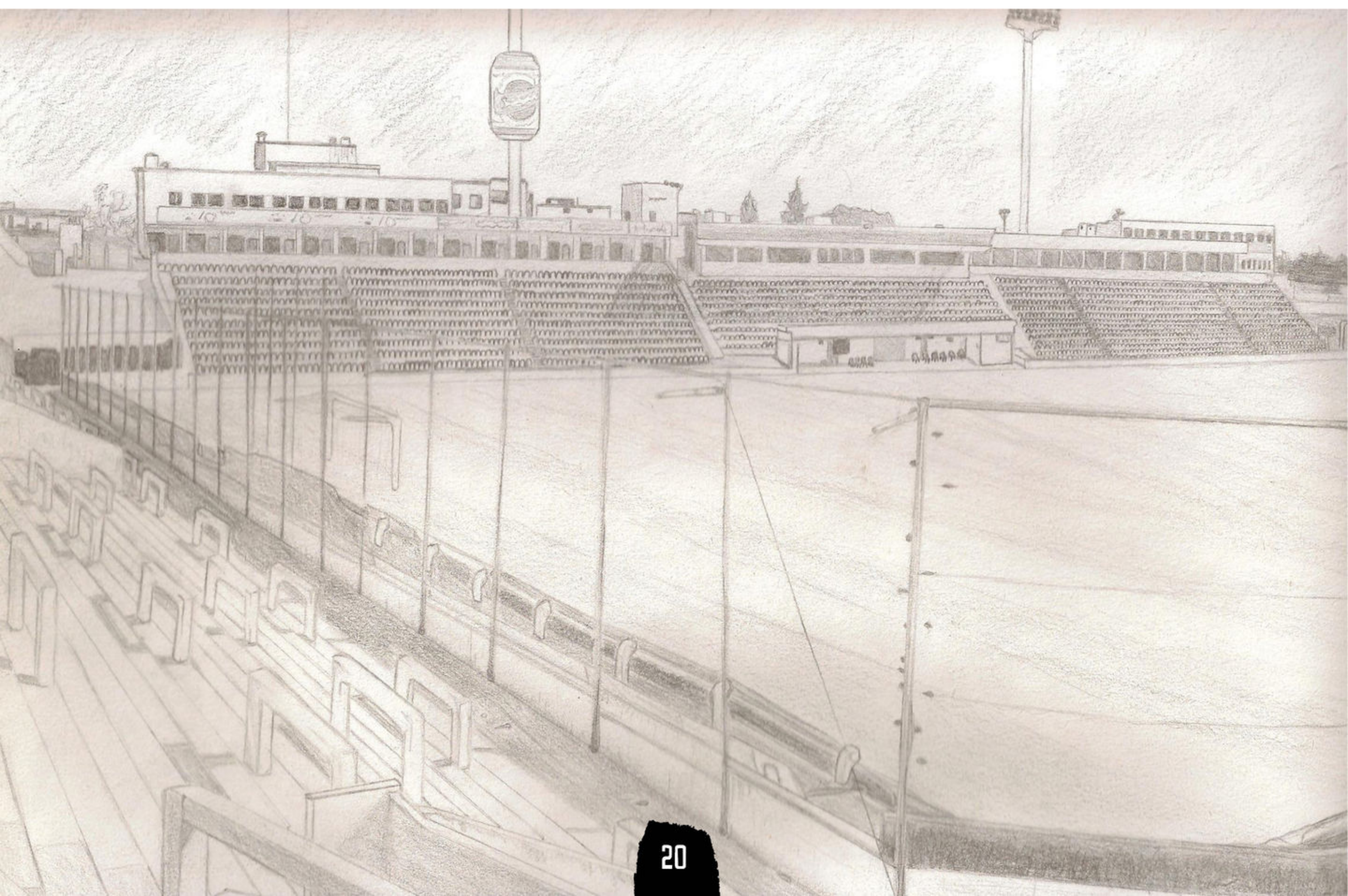
*"las ciudades son el abismo
de la especie humana."*

Jean-Jacques Rousseau

Dibujar es una de mis mayores pasiones. En cada dibujo me inspira algo diferente. Una de las cosas que más me gusta dibujar son ciudades imaginarias, ya que en éstas la cantidad de detalle provoca que los observadores se pierdan. Espero que la gente disfrute tanto al ver mis ciudades como yo lo hice al dibujarlas.



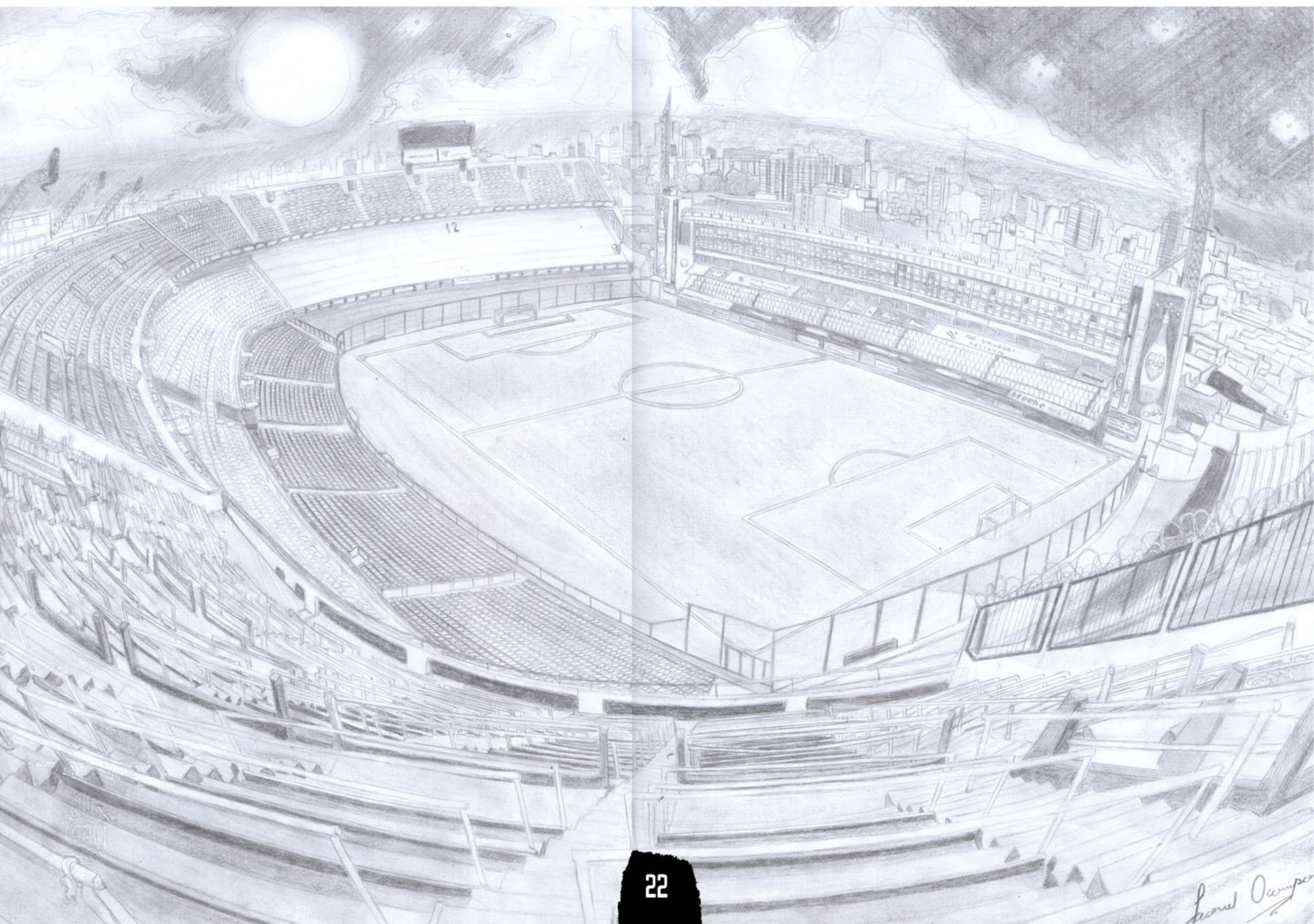
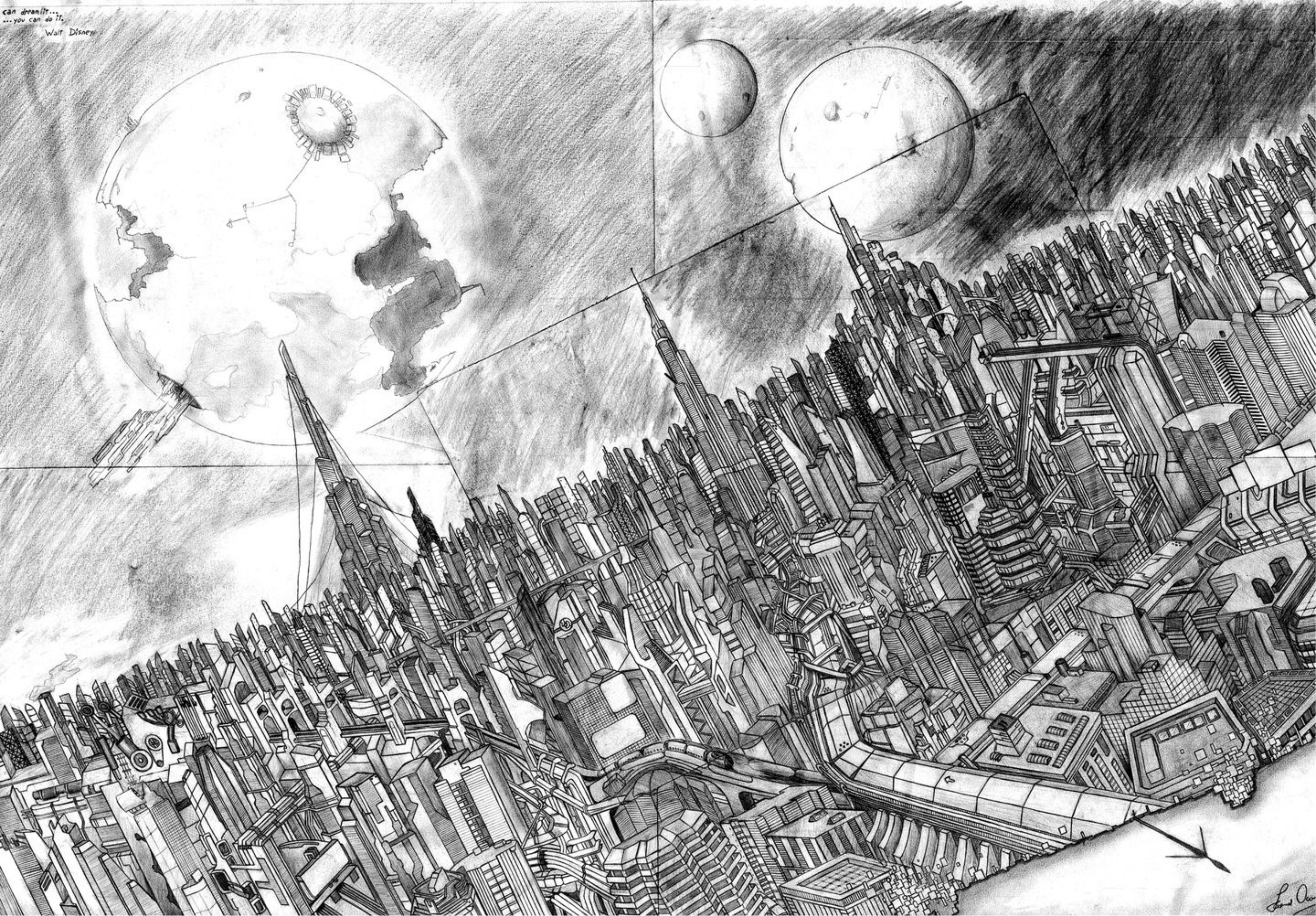
El hombre, en su orgullo, creó a
Dios a su imagen y semejanza.
Nietzsche





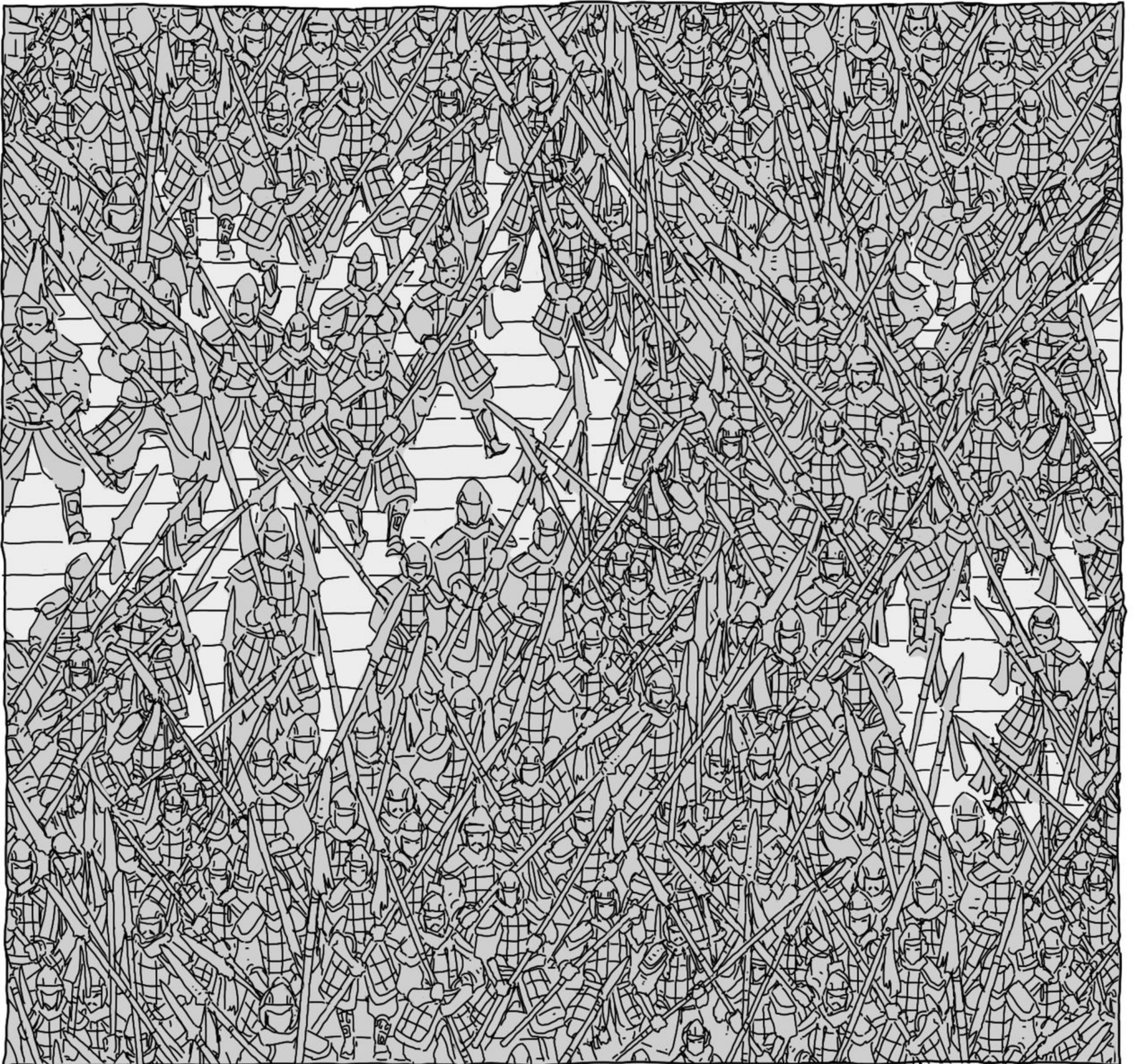
MONUMENTO A LA BANDERA - ROSARIO

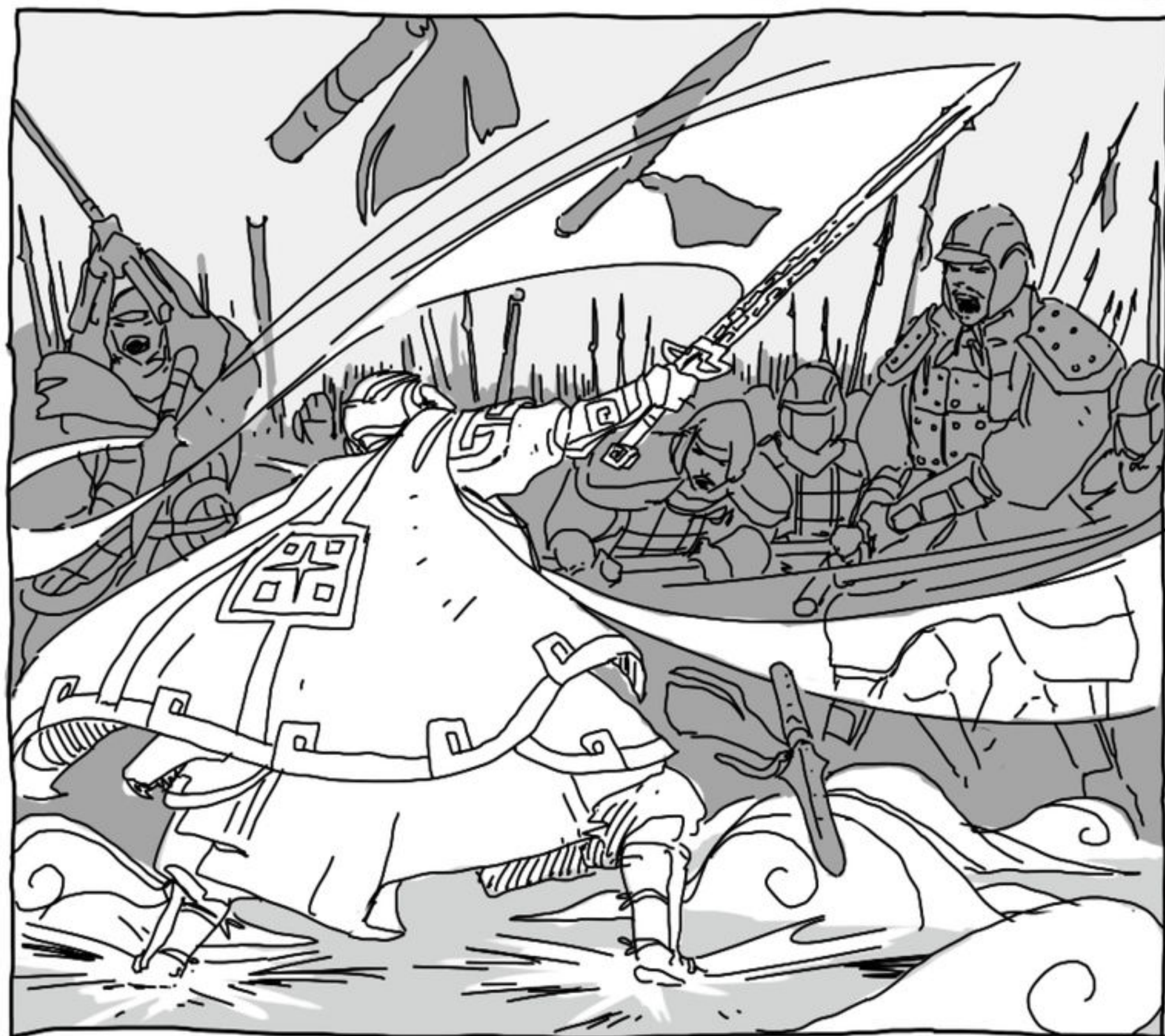
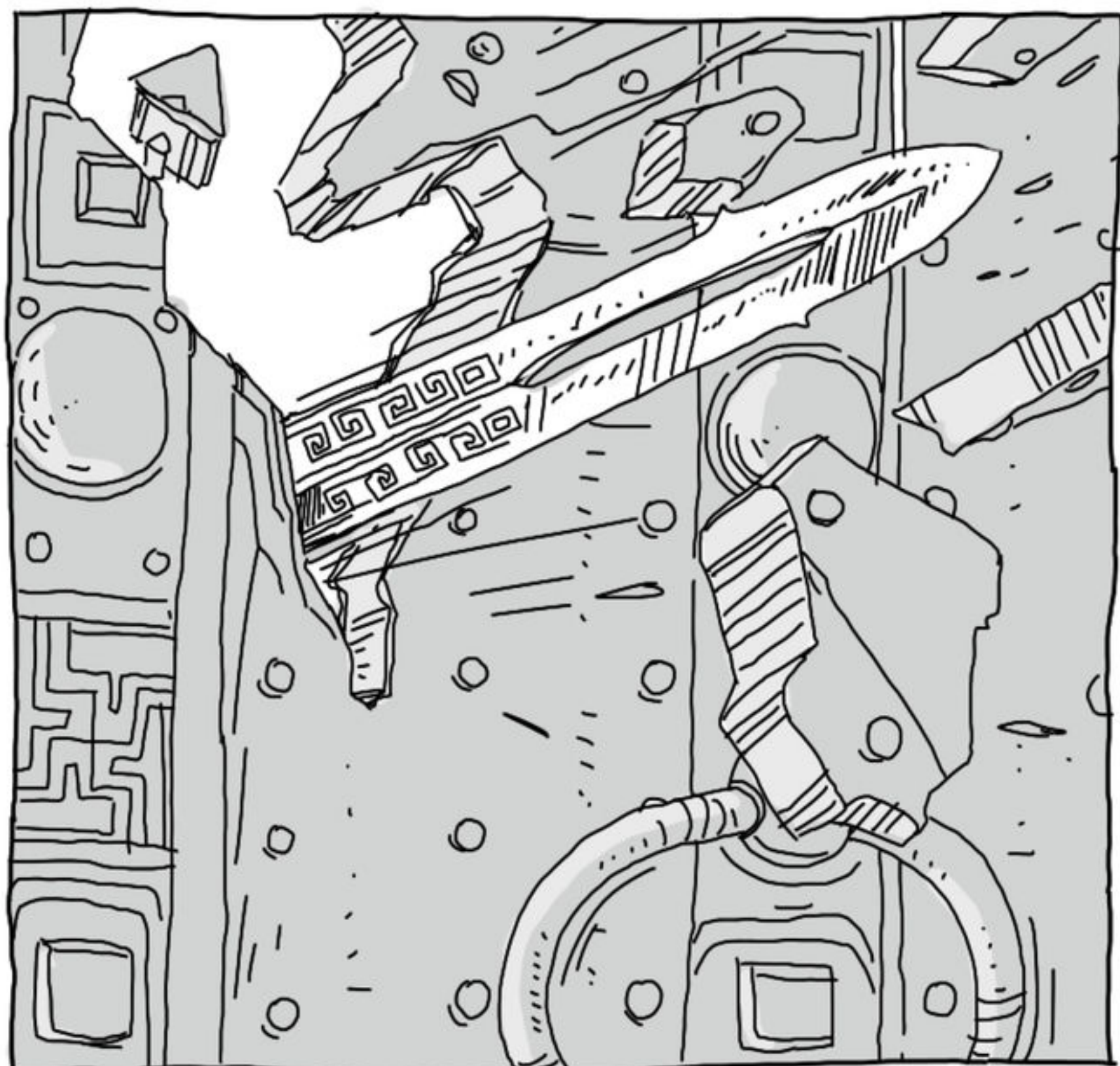
L. Ocampo

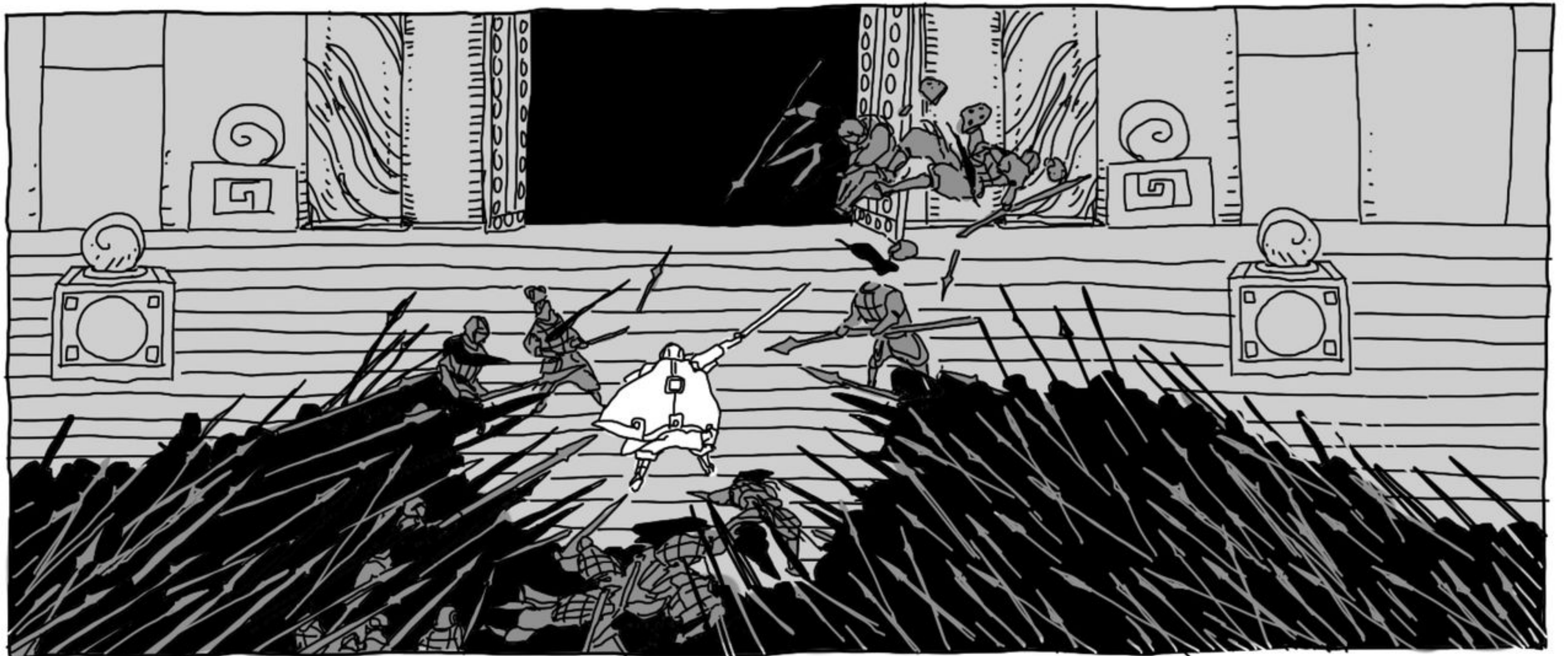
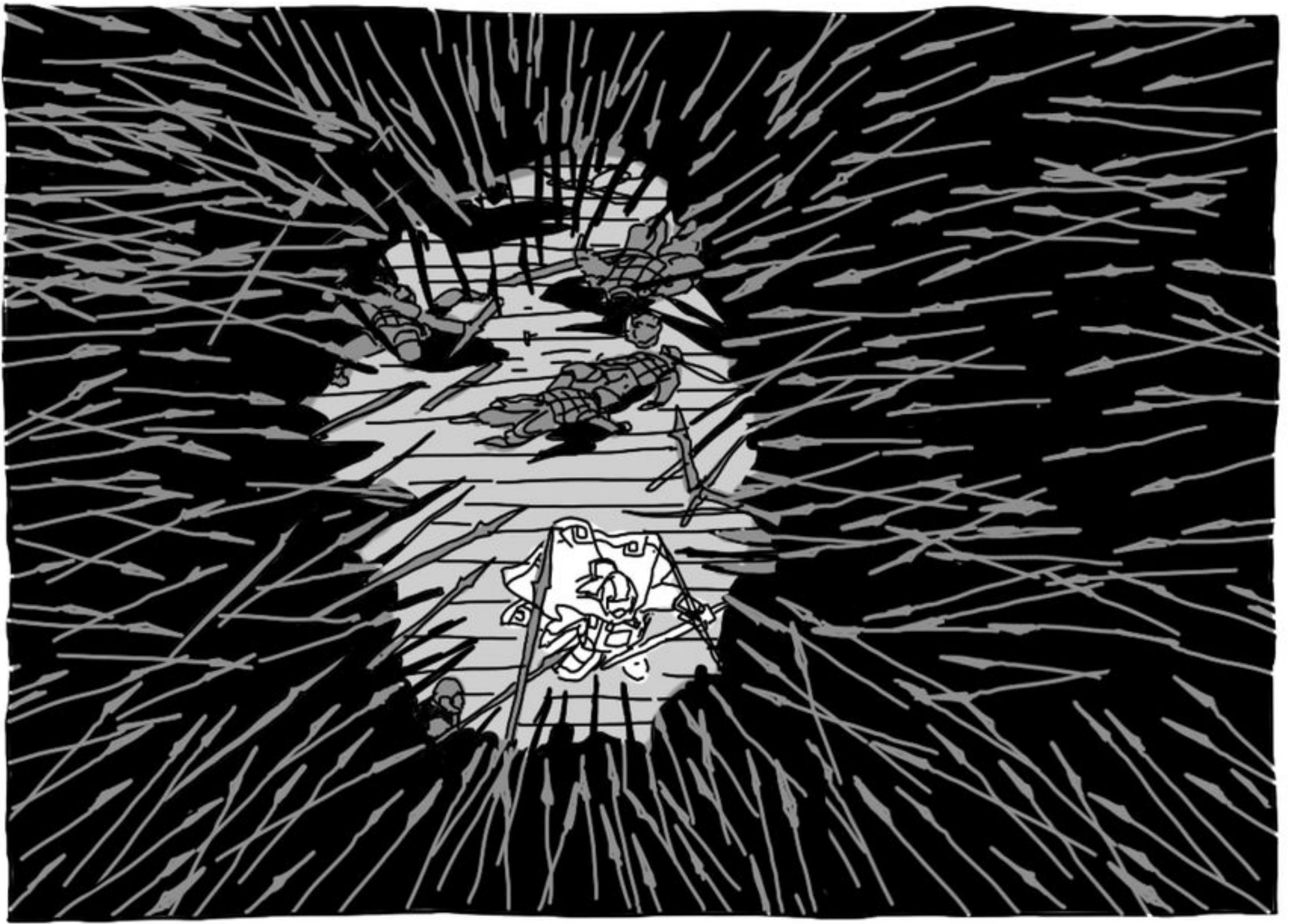
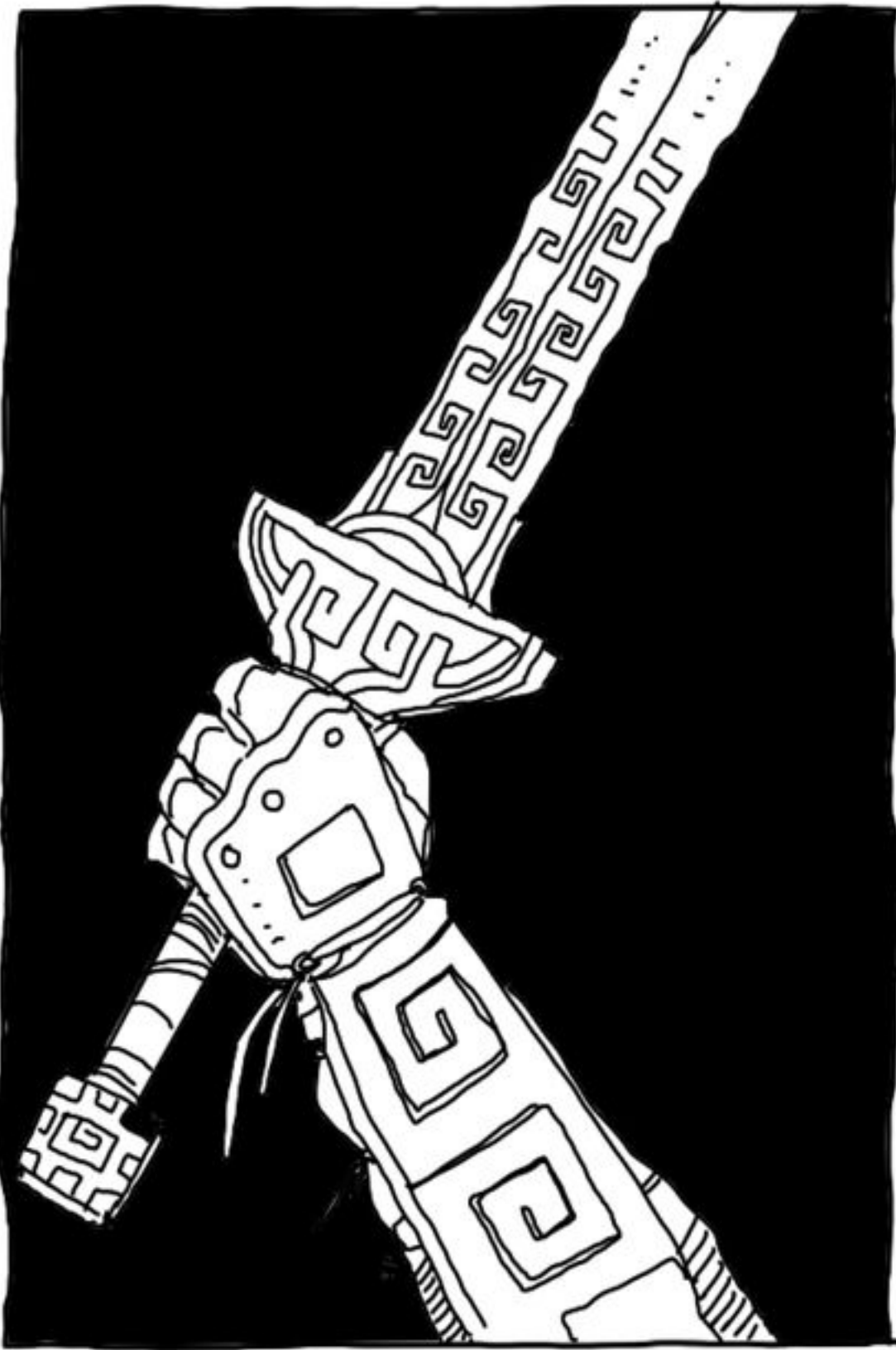


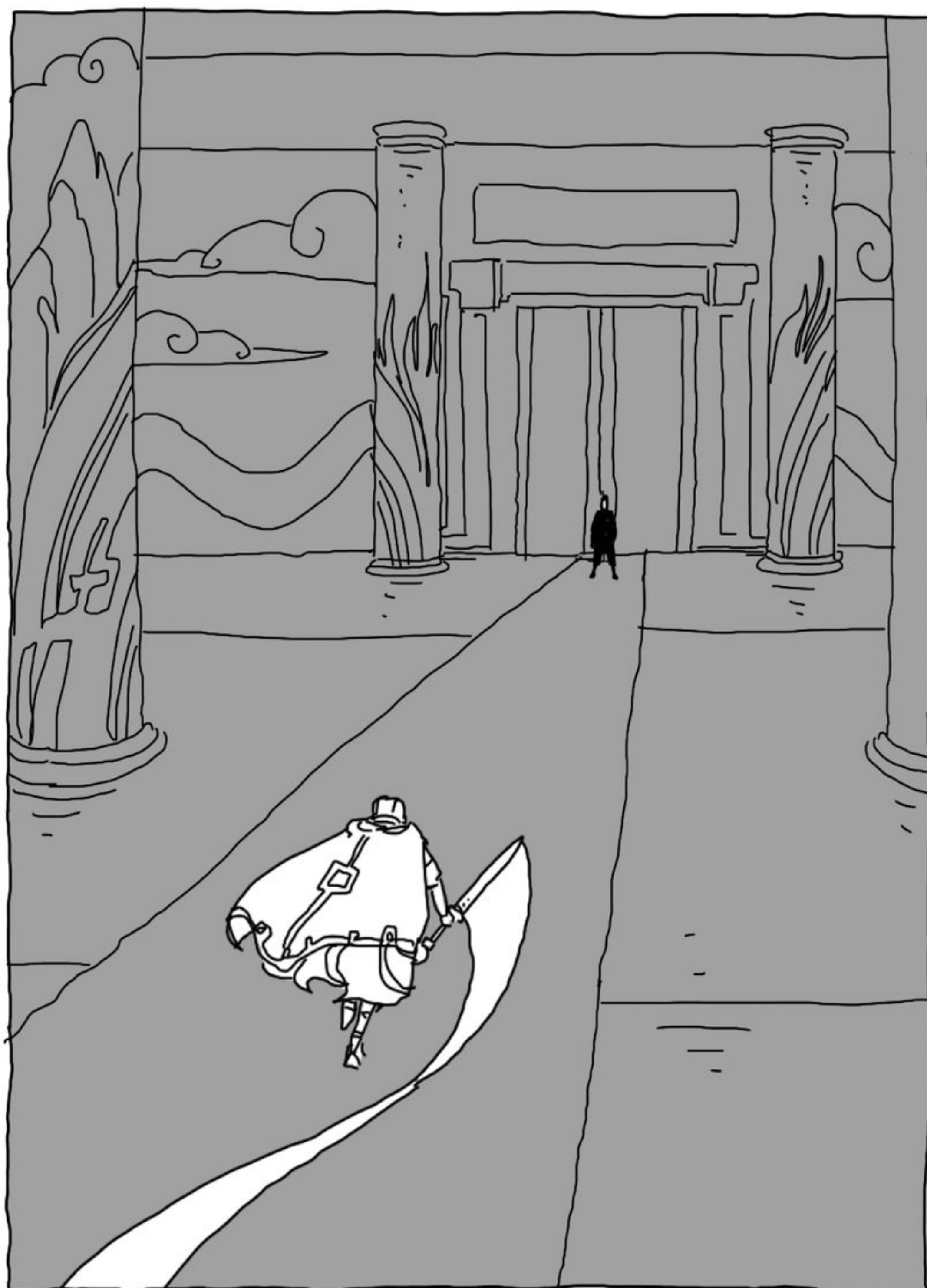
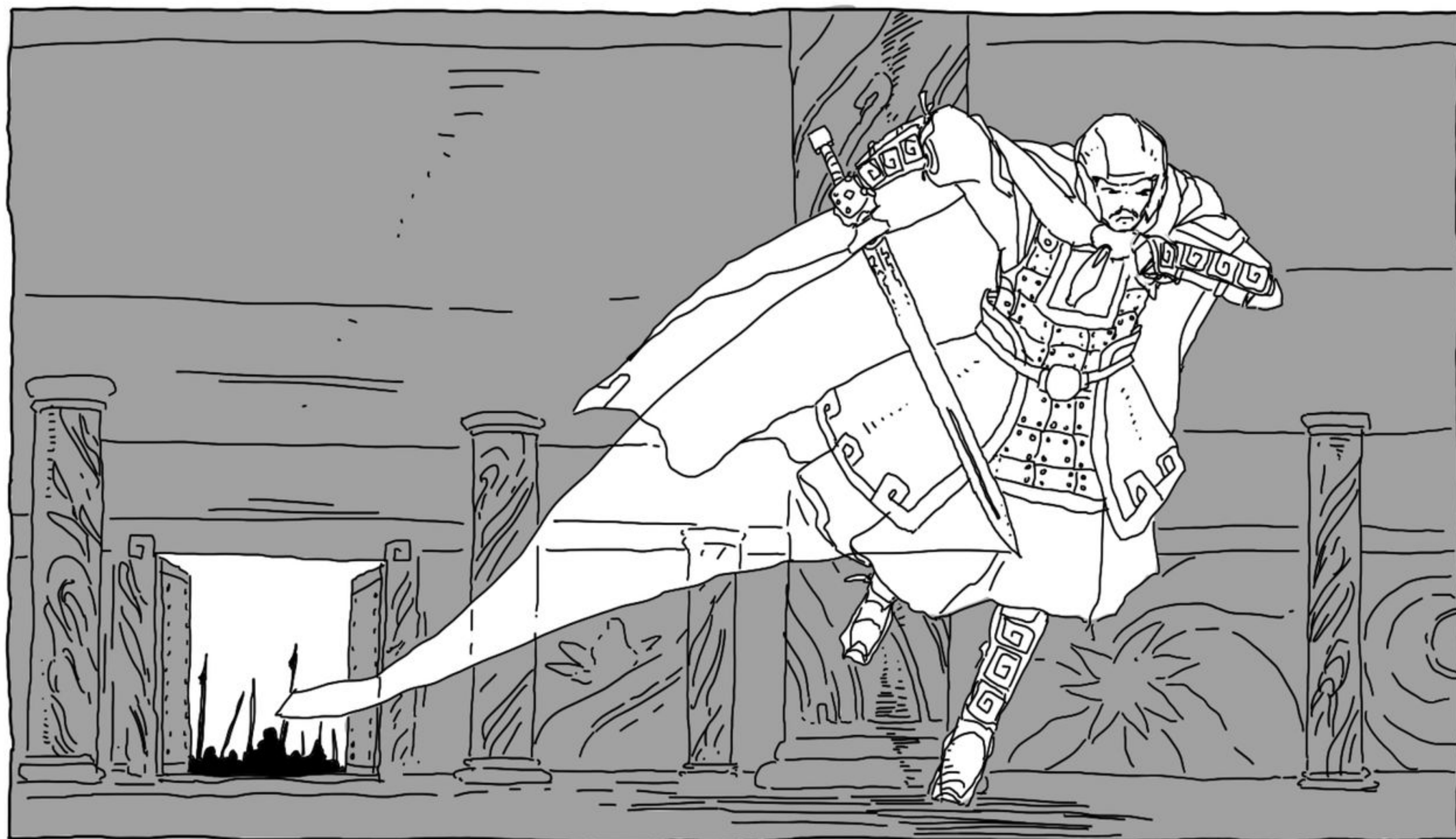
ESPADA LIMPIA (I)

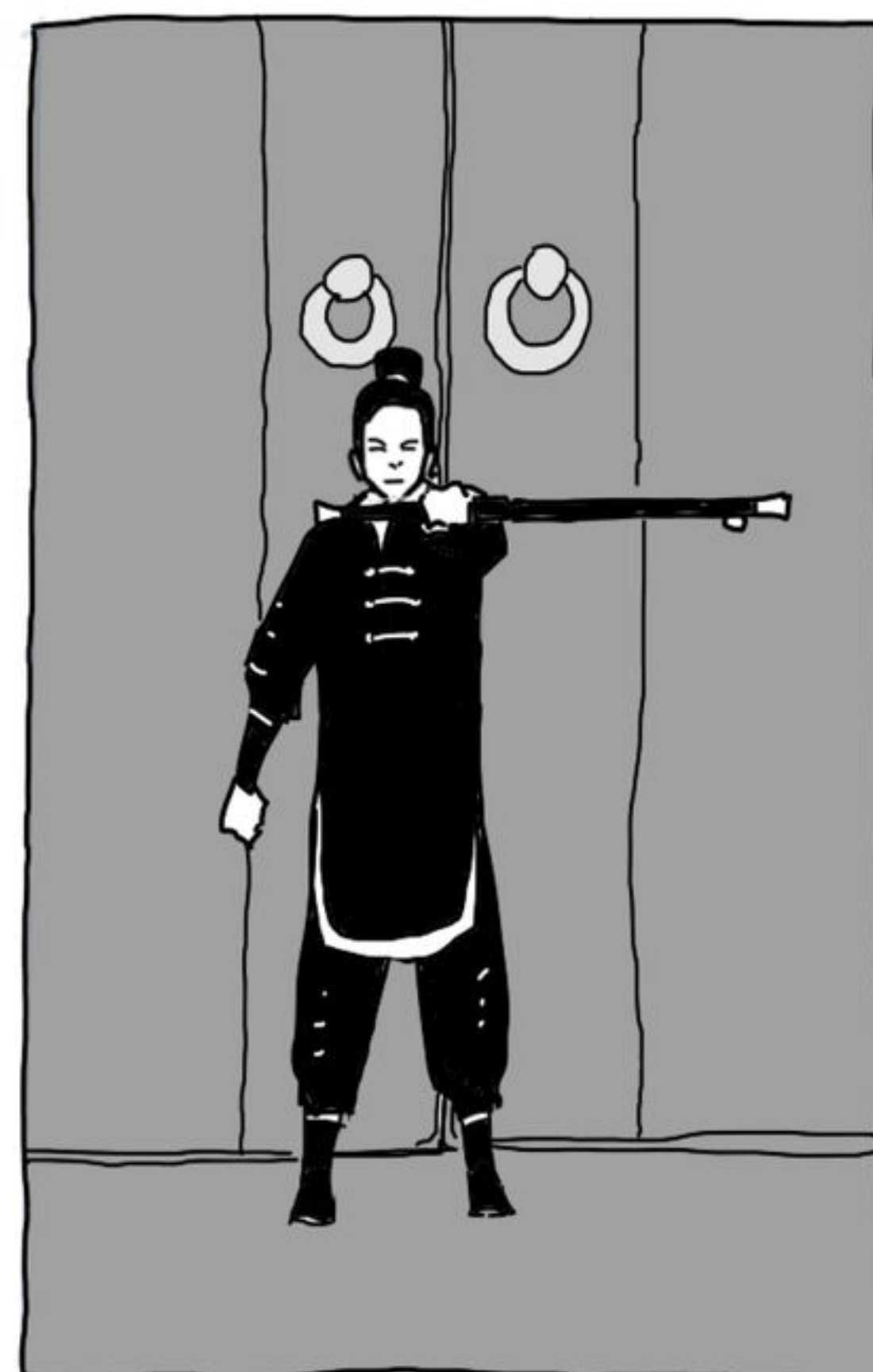
por rata

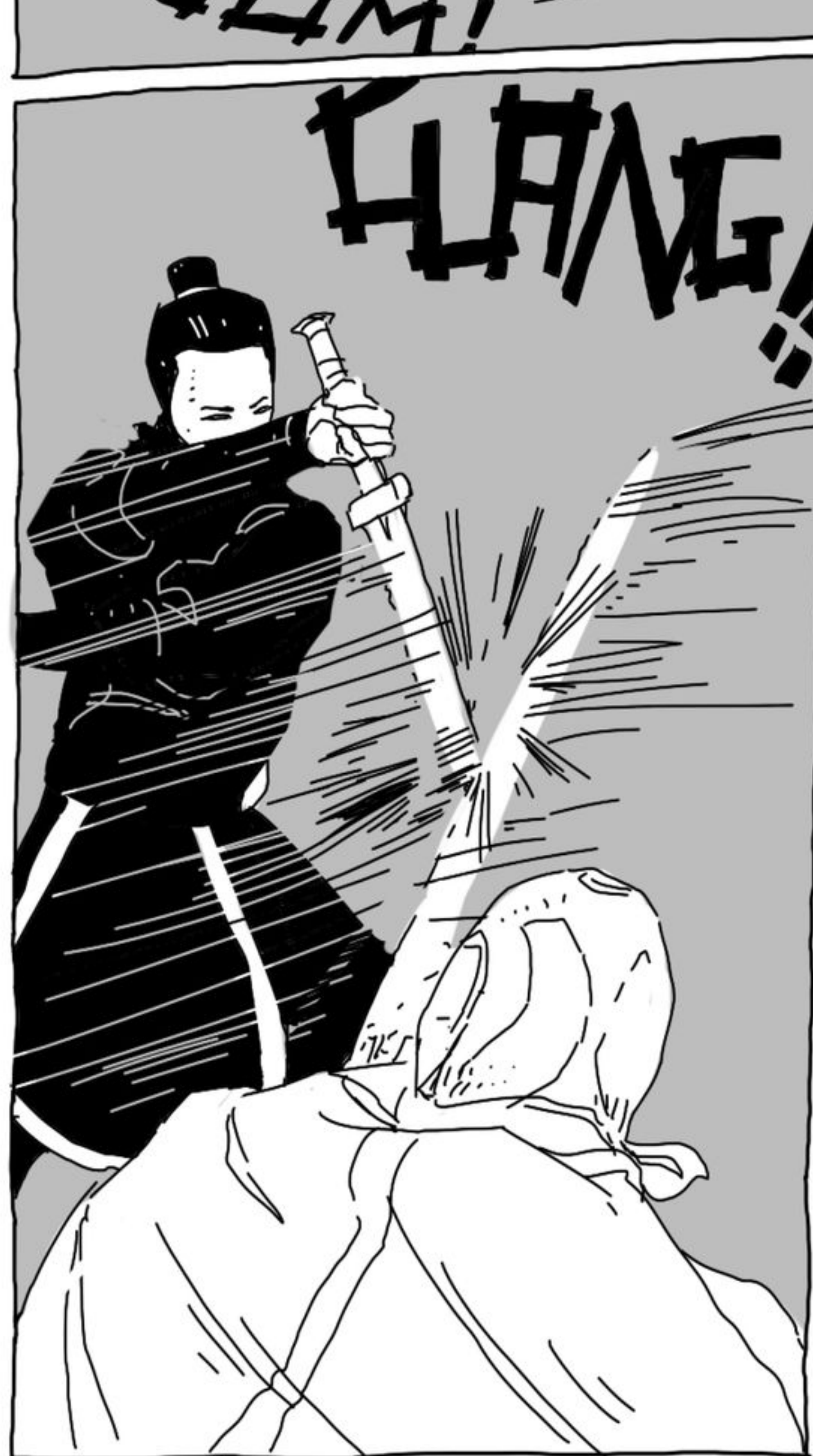
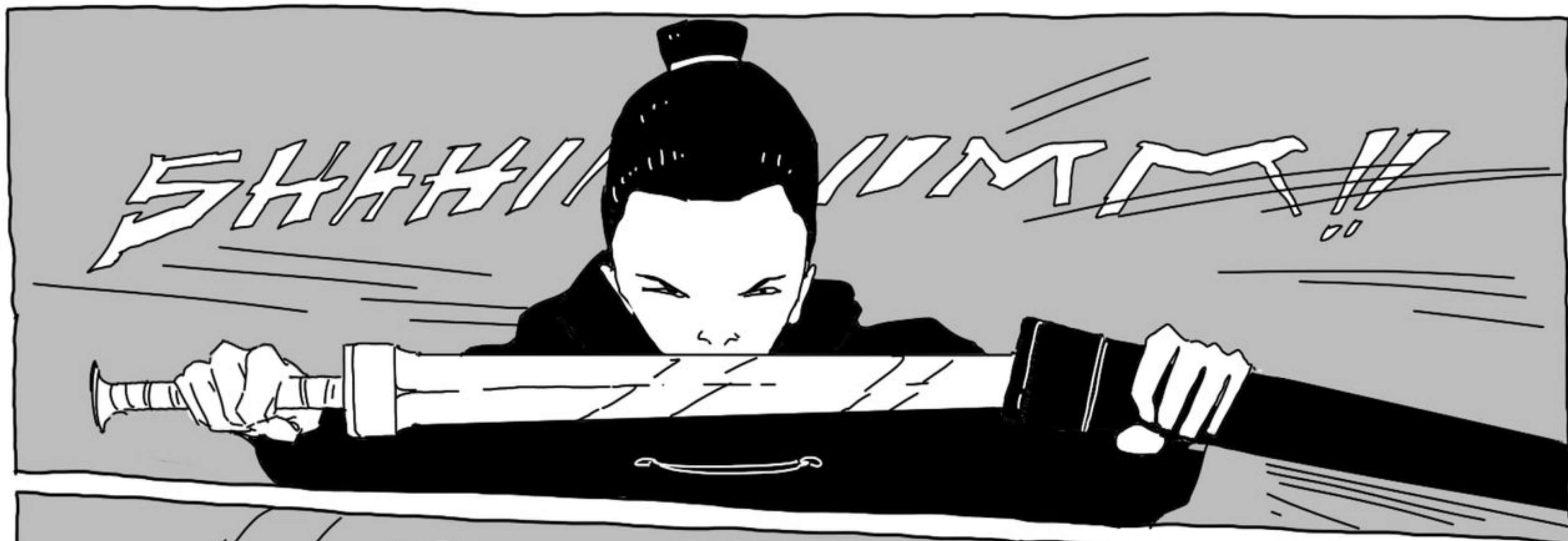


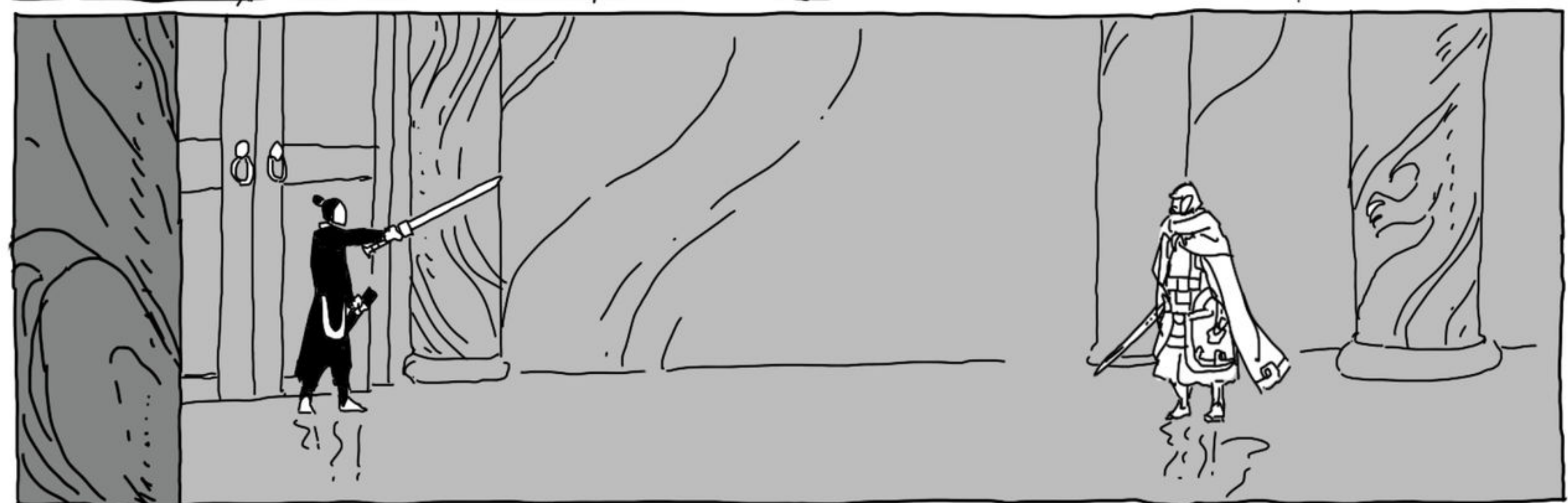
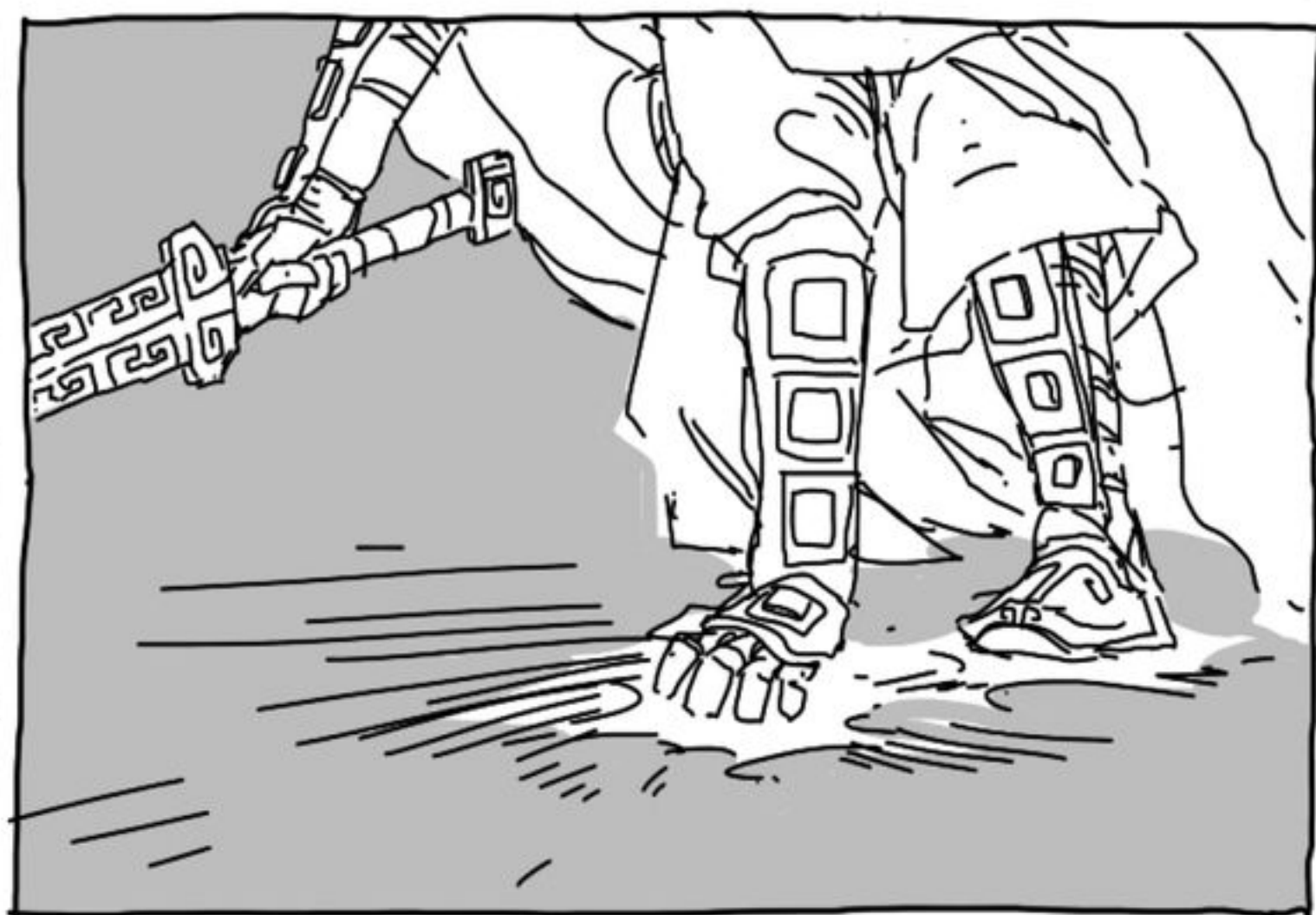
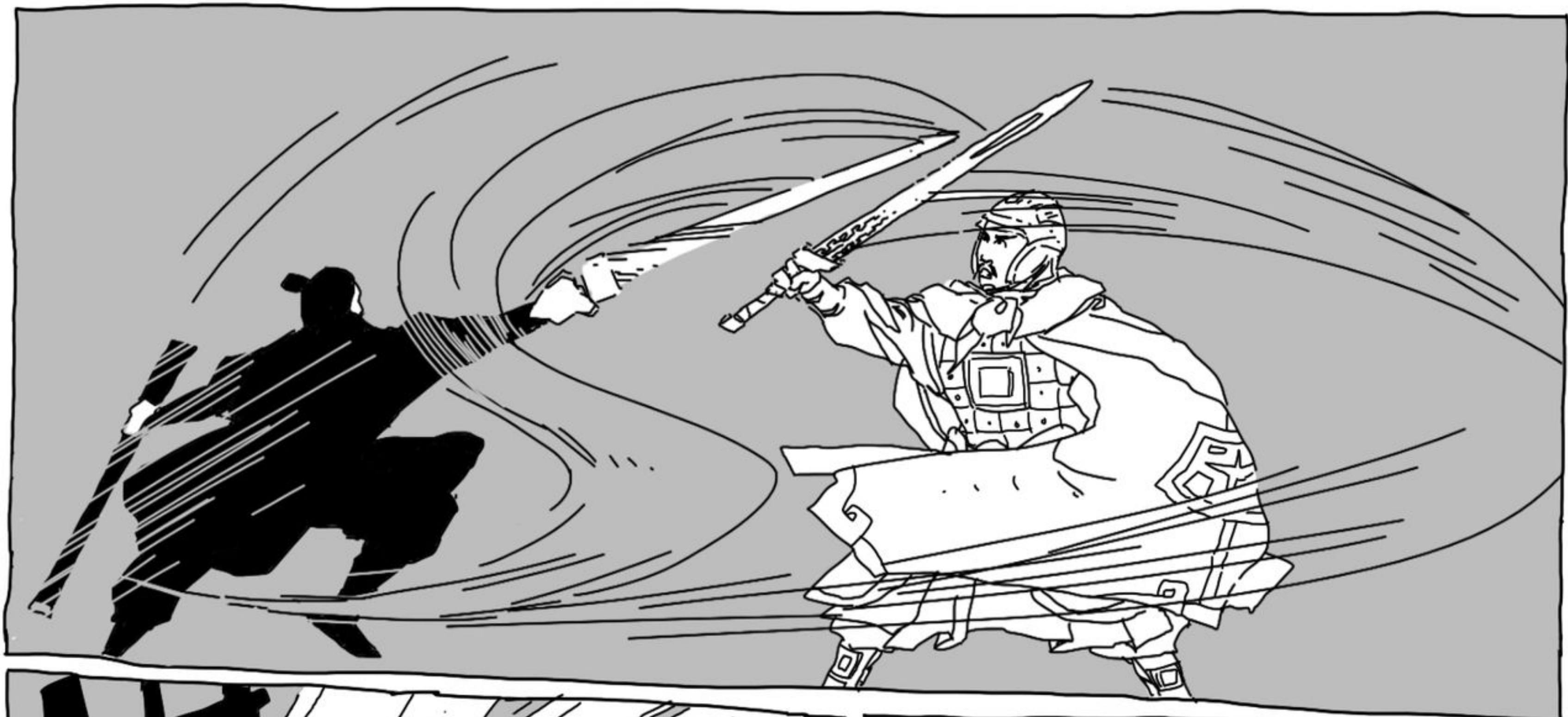




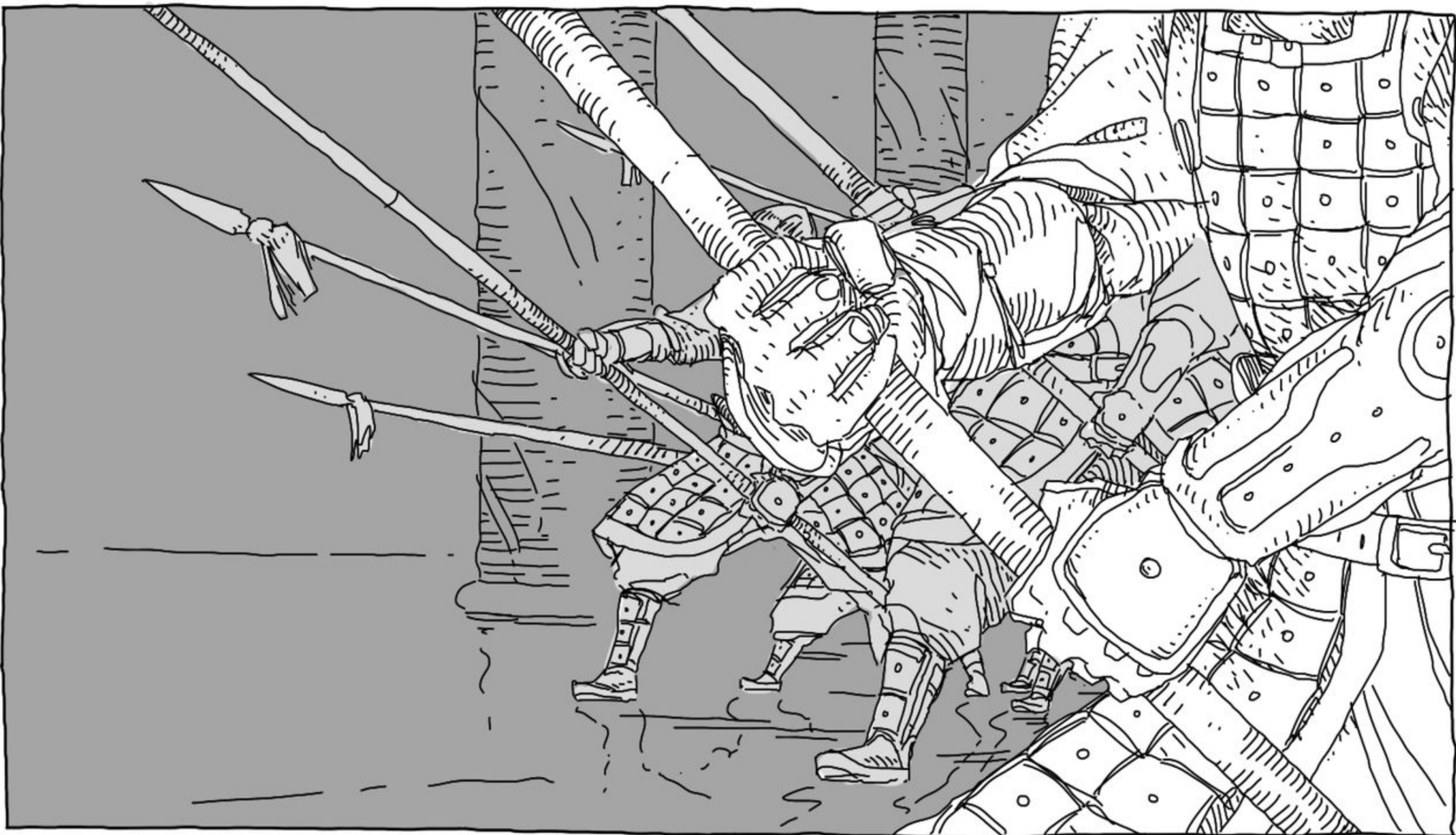
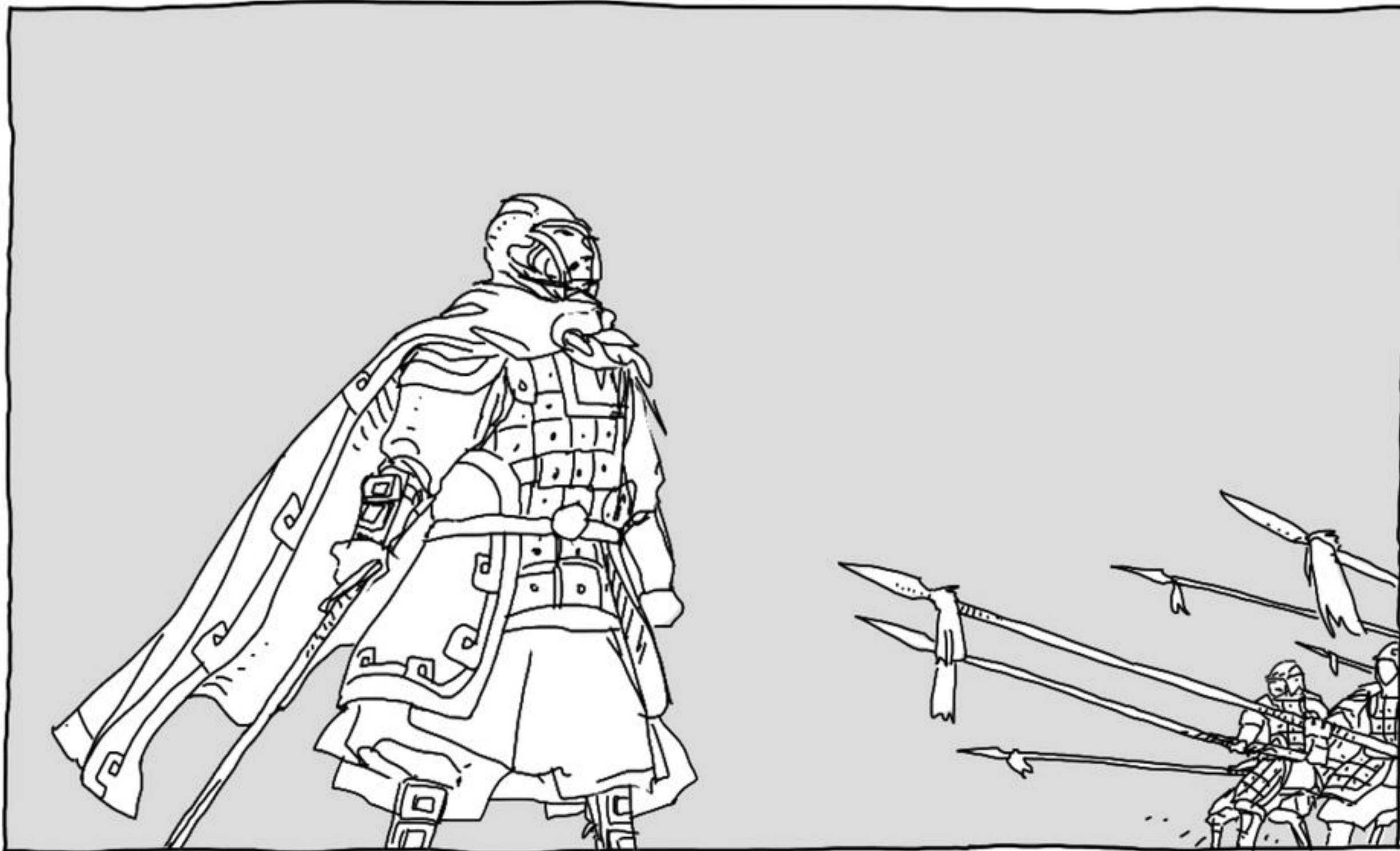














GENERAL, RENDID
VUESTRA ESPADA.

EL RESTO,
DEJAD ESTO
EN MIS MANOS,
NO INTER-
VENGAIS.

¡DESHONRA! HE
VENIDO PARA
RESTAURAR EL
ORDEN.



ESTAIS
CONFUNDIDO.



¡NO HAY
CONFUSIÓN
ALGUNA!

¿CON QUE
DERECHO
SE USURPA
EL TRONO
DEL
EMPERADOR?

CREC!



¡MUERTE A
LOS USURPADORES!

continuará...

Segunda y última parte de nuestra charla con Ulises Lafuente, "Rata", en la que seguimos indagando sobre su trabajo y sobre 'Fist of the past' y 'Espada limpia', dos excelentes relatos de artes marciales que ya han desembarcado en 'Exégesis'.

ulises lafuentes 'rata'

segunda parte

MARC ROCA, 'EXEGESIS': ¿Qué importancia das a los aspectos narrativos en la planificación de tus obras? Da la sensación que son una prioridad absoluta.

RATA: Planificación no mucha. Quizás es uno de mis vicios, pero tiendo a la improvisación. Lo que sí que es cierto es que primo la claridad narrativa por encima de todo. Si creo que una viñeta es confusa, pienso en otra manera de hacerlo aunque sea menos espectacular. En todo momento debe entenderse lo que está sucediendo.

E: En la respuesta anterior casi que has definido los principios básicos de la línea clara europea de toda la vida, quizá la escuela más reconocible en tu estilo.

R: Admiro mucho a Hergé, esa era también su filosofía, y desde luego dio lugar a toda una corriente de cómic europeo, el que con el tiempo ha sido definido como la forma más "elegante" de hacer cómic.

E: Una narrativa cuidada no está reñida con buenas dosis de acción, algo que encontramos a menudo en tus historias. En este sentido parece claro que prefieres seguir los pasos del manga a los del cómic norteamericano, quizá las dos tradiciones que más han explorado ese terreno.



portada de espada limpia

R: Creo que eso se debe a que, por el momento, ninguna de mis historias tiene el tono de una historia de superhéroes a la americana. Como dije, si cambia la historia, cambian las reglas. El cómic americano deja un gusto distinto al europeo o al manga y cuando lo necesite acudiré a él. En cuanto a por qué a veces mi narrativa parece manga y a veces europea, se debe a que para mi gusto la tradición de cómic europeo es inigualable en cuanto a ambientación y claridad, no tenemos miedo de echar la cámara atrás y dibujar grandes planos, ni a colocar muchas viñetas por página, ni a dibujar fondos en todas las viñetas. Sin embargo ciertas escenas de acción requieren espectacularidad, y los manga saben explotar una serie de recursos que les confieren un gran dinamismo. Si están a tu alcance, coge lo que necesites. Dejar de usar uno u otro recurso por rechazar una tradición narrativa no me parece justificado.

E: Buenos exponentes de lo comentado son 'Fist of the past', que publicamos en nuestro último número, y 'Espada limpia', que encontramos en este mismo volumen, dos historias que evidencian una gran pasión por los relatos de espadachines.

R: Sí, el viaje es una de mis temáticas favoritas, el guerrero es otra, y no es casualidad que cuando trato con ellas use casi siempre orientales. Para mí han tratado el tema mejor que en occidente desde un punto de vista filosófico. En *'Fist of the Past'*, el tema es el orgullo de dos guerreros, y de ese planteamiento tan simple surgen muchos niveles de lectura acerca del enfrentamiento, la amistad, el amor y la identidad de uno mismo. La vida es una lucha, y el guerrero es una metáfora con la que es fácil sentirse identificado porque todos luchamos por algo, o bien nos rendimos. En *'Espada limpia'*, no lo he confesado antes, está implícito el enfrentamiento entre la antigua filosofía legista de china (primer emperador) y su rival, la filosofía confucionista, pero la historia no trata sólo de eso, de lo contrario sería demasiado oscura. Y sí, mostrar una bonita pelea en ambas era también mi objetivo.

E: ¿Te resulta complicado plasmar en viñetas coreografías tan dinámicas? Siempre

autorretrato de rata



se dijo que el ideal para dibujar el movimiento era representar el punto álgido del mismo, pero en secuencias de acción prolongadas uno no puede gastar siempre la misma bala en cada viñeta.

R: Complicadísimo. La idea del punto álgido es válida más para una ilustración que para una secuencia, el arte secuencial no consiste tanto en lo que ves en las viñetas, sino en ser capaz de unir dos viñetas e imaginar inconscientemente lo que sucede en medio, en "la calle". Las peleas deben fluir y pasar de un movimiento a otro con total naturalidad, así que tanto para *'Fist of the past'* como para *'Espada limpia'* tuve que levantarme varias veces y hacer yo mismo los movimientos para imaginar como podrían fluir en viñetas.

E: Sin embargo, no todo son espadaños, ni mucho menos. Sin ir más lejos *'Espada limpia'* cuenta con una carga política que no es rara en tu trabajo, relacionada más bien con ideales transversales que con ideologías concretas.

R: Posicionarte ideológicamente en una historieta es arriesgado, porque el lector tendrá la sensación de estar leyendo un panfleto. Mucha gente lo hace así, y a una parte de sus lectores les gustará y a otros no, pero no cambiará la opinión de nadie. Sobre todo si se trata de una historia de 24 páginas como es *'Espada limpia'*, que por falta de espacio no puede ni empezar a decir todo lo que hay que decir sobre el tema. A mí, personalmente, me gusta exponer problemas y dar varios puntos de vista, mis personajes no suelen estar de acuerdo entre sí y cada cual defiende su posición. Que cada persona pueda extraer su conclusión si piensa acerca de ello. Si la historia hubiese tenido un matiz ideológico más fuerte, habría provocado prejuicios y un rechazo en una parte de los lectores.



bocetos de rata para *fist of the past*

sin pensar realmente en la historia, y no quería que eso pasase. Tal vez alguien que lo lea ahora sentirá curiosidad y querrá investigar más a fondo sobre el tema.

E: ¿Existe algún tipo de conflicto entre la gran confianza que exhibes en el pensamiento científico y tu tratamiento del género fantástico?

R: A mí siempre me gustó la fantasía, pero con el tiempo empecé a aborrecer ciertos tipos de fantasía porque vi una corriente en ella, un nexo entre las historias que no se si se debe a inconsciencia del autor o a simple pereza. Existe un tipo de fantasía que es nostálgica de la irracionalidad, de la ignorancia, la fe y la magia. En estas historias el personaje que razona nunca tiene la razón, solamente el héroe que naturalmente olvida lo que es juicioso y siempre hace caso a sus sentimientos y su fe. Los personajes suelen arrepentirse de tener poca fe y tienen epifanías cuan-

do "descubren" que hay magia en el mundo y el poder del amor. ¿Cuántas historias de fantasía empiezan con un héroe ateo y acaban con un héroe ateo? El mensaje de todas ellas, aún cuando no es pretendido, es que el materialismo es malo, y que hay que creer en algo más para sentirse completos.

E: Y tú te opones a ello.

R: En general la fantasía está recargada de viejos tópicos que suenan muy inspirados pero no son más que idioteces sin sentido, y eso lo parodia bien el 'Mundodisco' de Terry Pratchett, por ejemplo. Cuando yo trato el género fantástico, intento combatir esa forma de pensar, dejando de lado mi manía de que no haya una fuerza del bien clara y evidente, el personaje ganador será siempre el que sea capaz de explicar racionalmente el mundo.

E: Atendiendo a la pasión que transmites uno intuye que seguiremos leyendo cómics de Rata durante mucho tiempo.

R: ¡A eso lo llamo yo una certeza plena!

E: ¡Y esta respuesta nos encanta! Ha sido un placer, Ulises.



ilustración para *fist of the past*

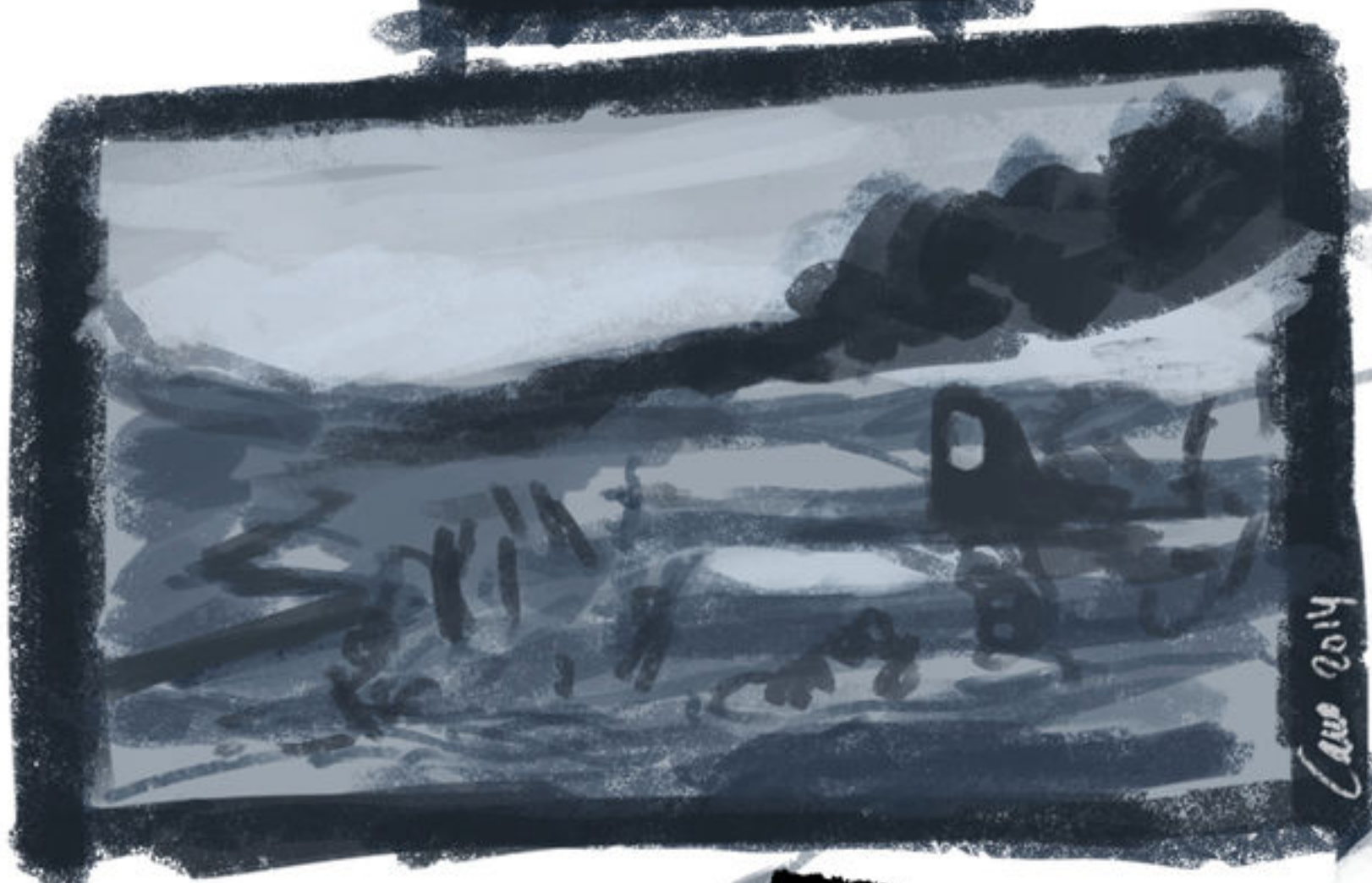
REDUCTOS (III)

por kamul



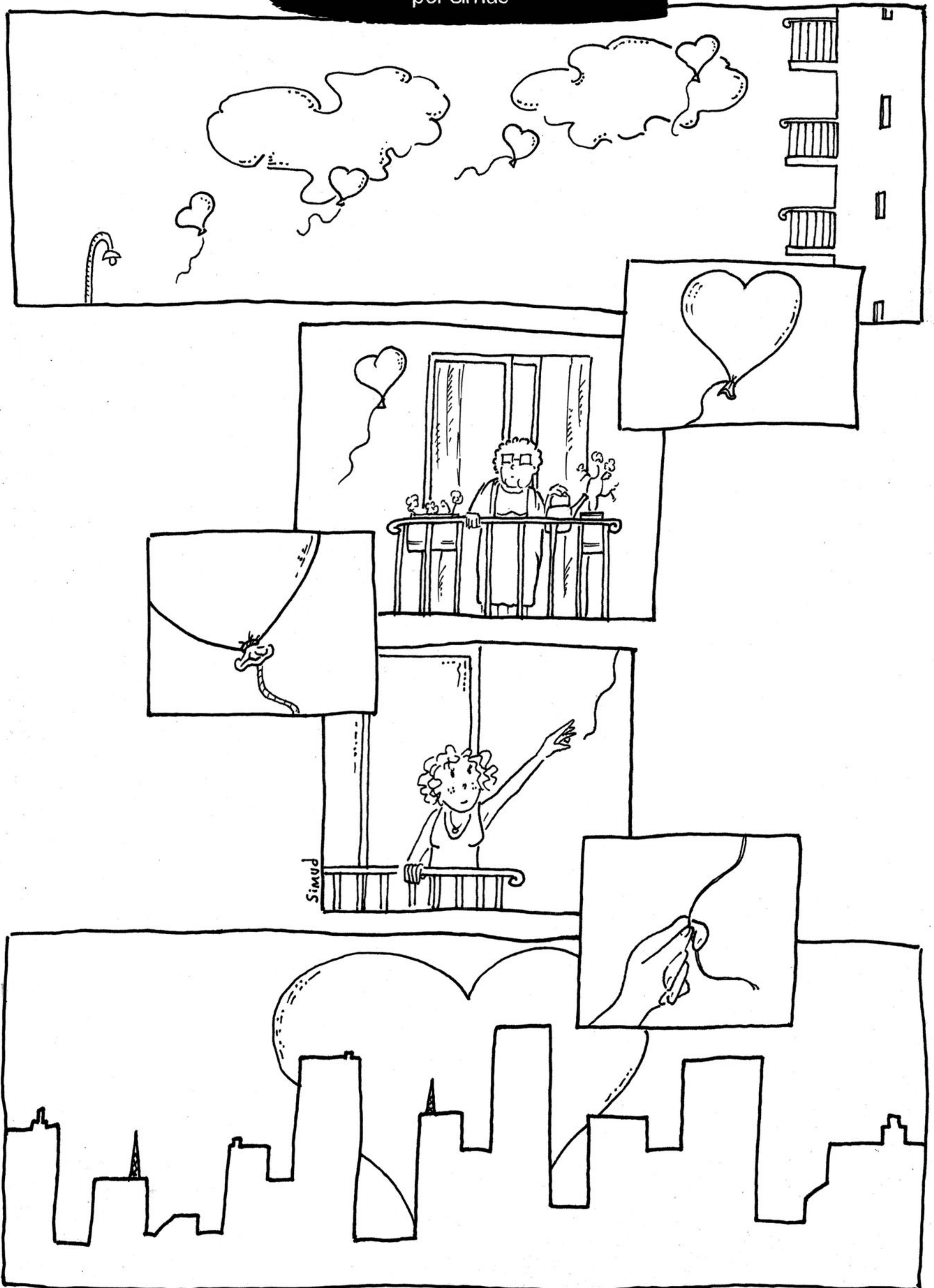
REDUCTOS (IV)

por cano



REDUCTOS (V)

por simud



EL CASO DE LAGUNA TORO (II)

por felipe y juan carlos pórcel

14 de octubre.

El análisis del espécimen ha llevado a más preguntas que respuestas...

El animal murió 12 horas después de mi arribo lo cual no es sorprendente. Lo increíble es como la bestia pudo haber sobrevivido tanto tiempo en este estado.

Claramente el ternero no es un recién nacido, debe tener varios meses de vida y la autopsia muestra que las deformidades mismas serían mortales en poco tiempo...

Esto no debería ser posible...

Hay algo que no estoy viendo...

¿DON PÉTER?

hay algo que no estoy considerando!

¿Cómo es posible?!

¡DON PÉTER!

¡¿QUE?!





Fue una larga caminata, mientras más nos aproximábamos más crecía en mí esa sensación de ansiedad...

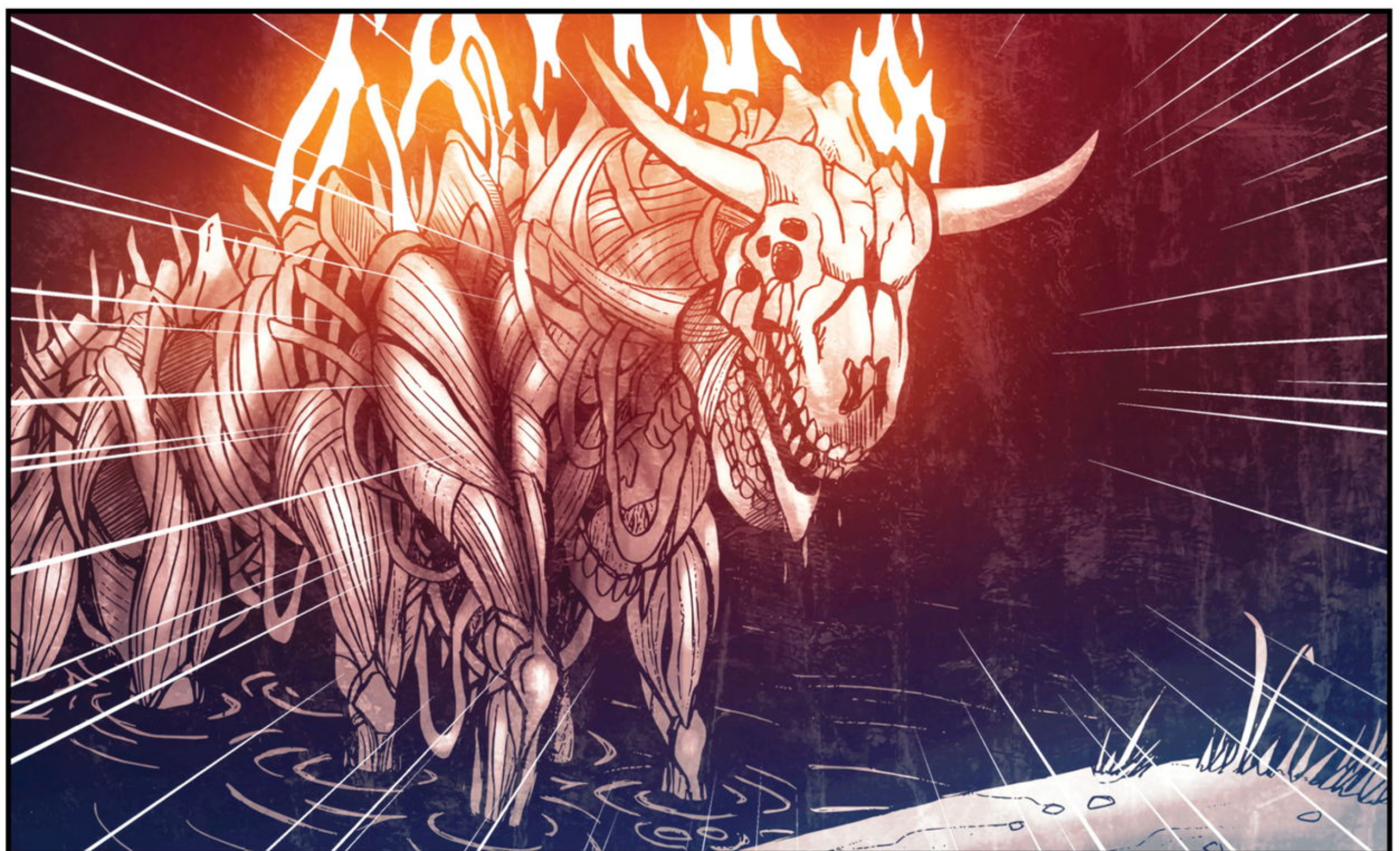
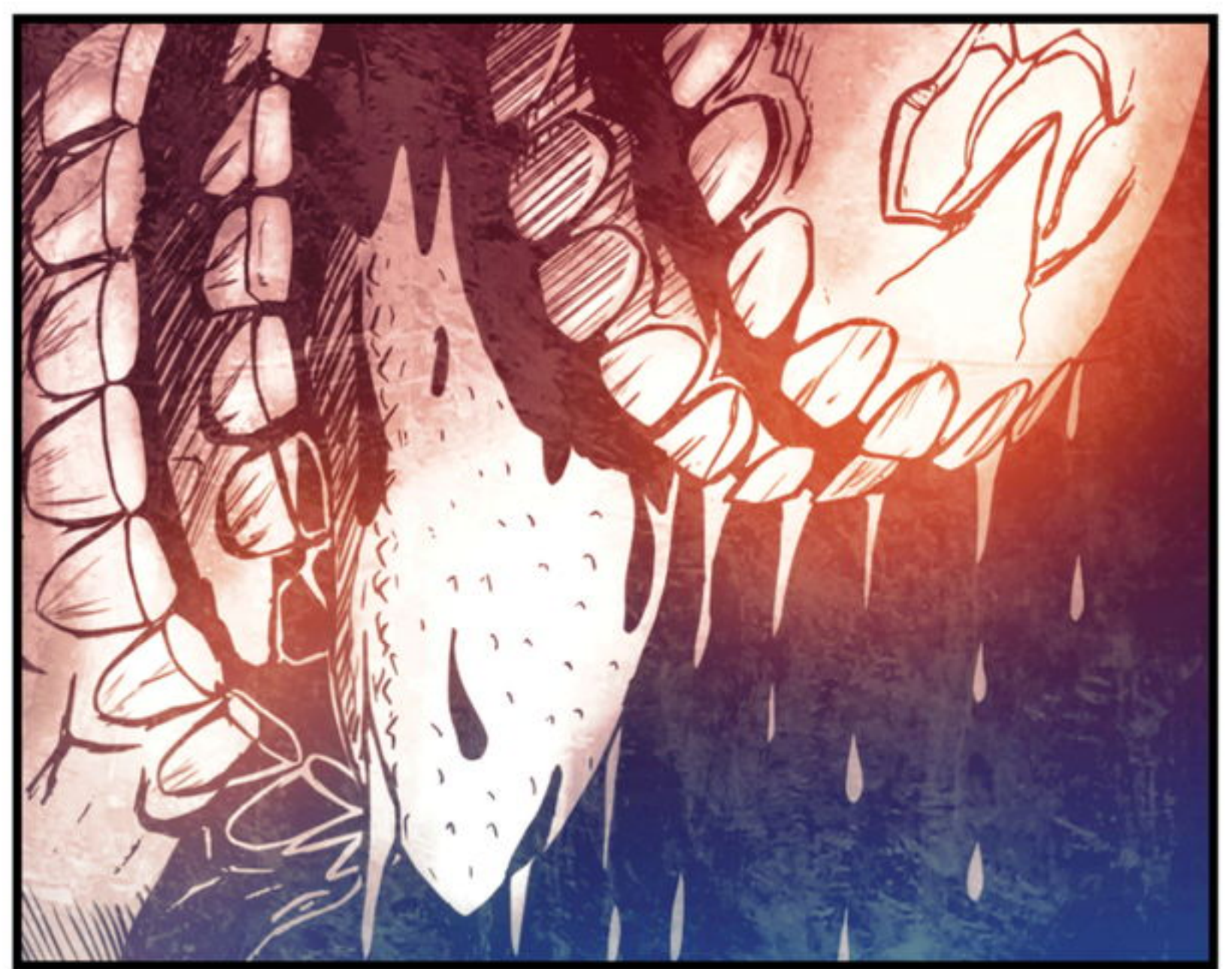
Mi compañero también estaba claramente incómodo, pero parecía tan movido por la curiosidad como yo.

No podía estar seguro por la penumbra pero me parecía que la flora del área cambiaba a medida que nos aproximábamos a la laguna...

crecimientos irregulares y plantas que no pertenecen a esta región... tal vez... a ninguna región...

Llegamos a la laguna y el silencio era absoluto...

DON
PETER, NO!





Esa horrenda luz...



...era espeluznante e hipnótica...



¿Era esto el causante?...



...¿de las anomalías genéticas?



¡WIRACOCHA!...
LA LUZ DE VIDA

¡AURELIO!



En esa horrible luz, pude sentir una clara voluntad...



... una vasta inteligencia... para la cual somos menos que bacterias



AAAAAAAH!

...simples cúmulos de material para ser moldeado y retorcido... como juguetes de barro en las manos de un niño...

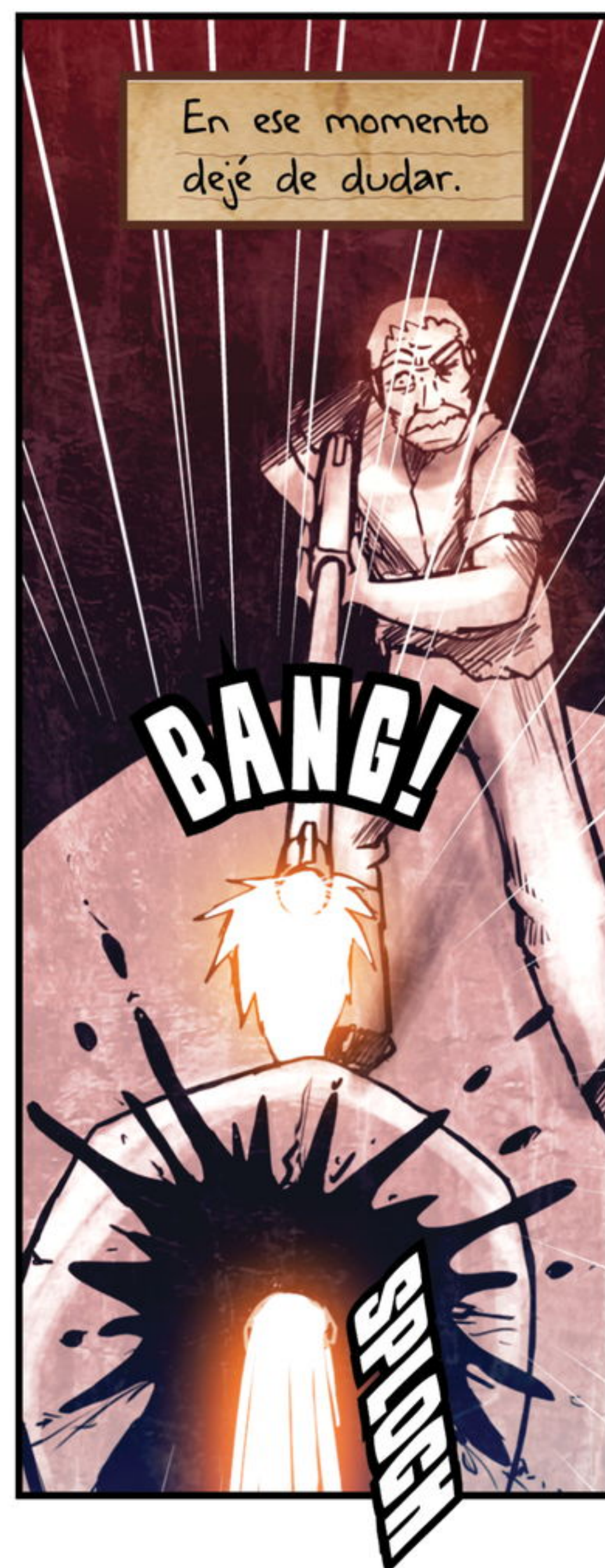
CRACK!

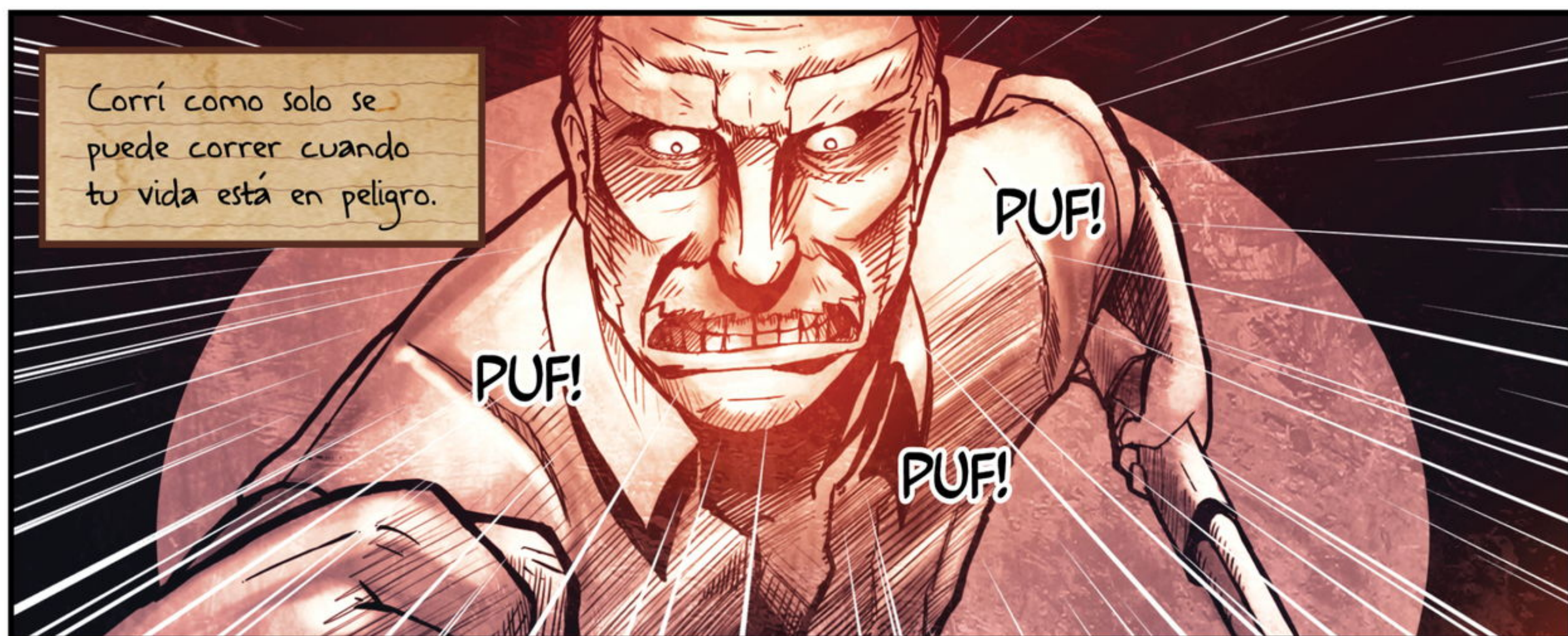
!!!



¡AURELIO!

AAAH...





Corrí como solo se puede correr cuando tu vida está en peligro.



pero la espantosa luz estaba perpetuamente detrás mio...



en todo el bosque no había ni un solo sonido...

... como si la naturaleza misma quisiera esconderse de aquella monstruosidad.



Me aterra siquiera pensar en las implicaciones de lo que acabo de vivir...

CLAK!

... todo lo que creía saber... todo a lo que he dedicado mi vida... el conocimiento, la razón, la ciencia...

... destruido en un violento segundo de revelación.

¿Podrá ser este el verdadero origen de la vida?
¿Podrá ser el universo así de cruel?

BAM

Mi inminente muerte empieza a parecerme un alivio mientras todo mi mundo se viene abajo ante el inmenso horror de la realidad...

BAM

... de pronto nuestra noble búsqueda del conocimiento suena tan fútil... somos tan pequeños, tan insignificantes...

y me doy cuenta que ya no quiero hacer más preguntas.

Fin

arte vs. lenguaje: democratizando los cómics

caricatura de rené goscinn y albert uderzo



En los próximos artículos revisaremos algunas de las formas en que la concepción del cómic como expresión de un lenguaje visual se diferencia del 'cómic como arte'.

Para empezar, los seres humanos somos seres biológicamente lingüísticos. Todos poseemos una capacidad innata para el lenguaje, tan solo debemos aprenderlo. El lenguaje visual no es la excepción: cada uno de nosotros tiene la capacidad de hacer dibujos, tan solo hace falta adquirir la gramática que permita ordenarlos secuencialmente de forma coherente (y aquí me refiero tanto a la habilidad para

producir como para leer lenguaje visual). En los cómics, simplemente nos encontramos con la utilización de dos lenguajes al mismo tiempo: un lenguaje visual y un lenguaje aurál/textual.

Nótese también que todo lenguaje emerge implícitamente de una fuente individual. Aunque la escritura pueda ser revisada por varias personas, proviene en última instancia de la mente de una sola persona (como resultado de un proceso bien personal). La noción de lenguaje visual se presenta ante todo como una fuerza democratizadora, ya que el lenguaje

se asume intuitivamente como proveniente de un emisor individual. Aunque tenga el potencial de pasar por varias manos (como en todo proceso de edición profesional), el lenguaje surge de una sola persona, lo que resulta abiertamente contrario al método de línea de ensamblaje propio de los 'equipos creativos'.

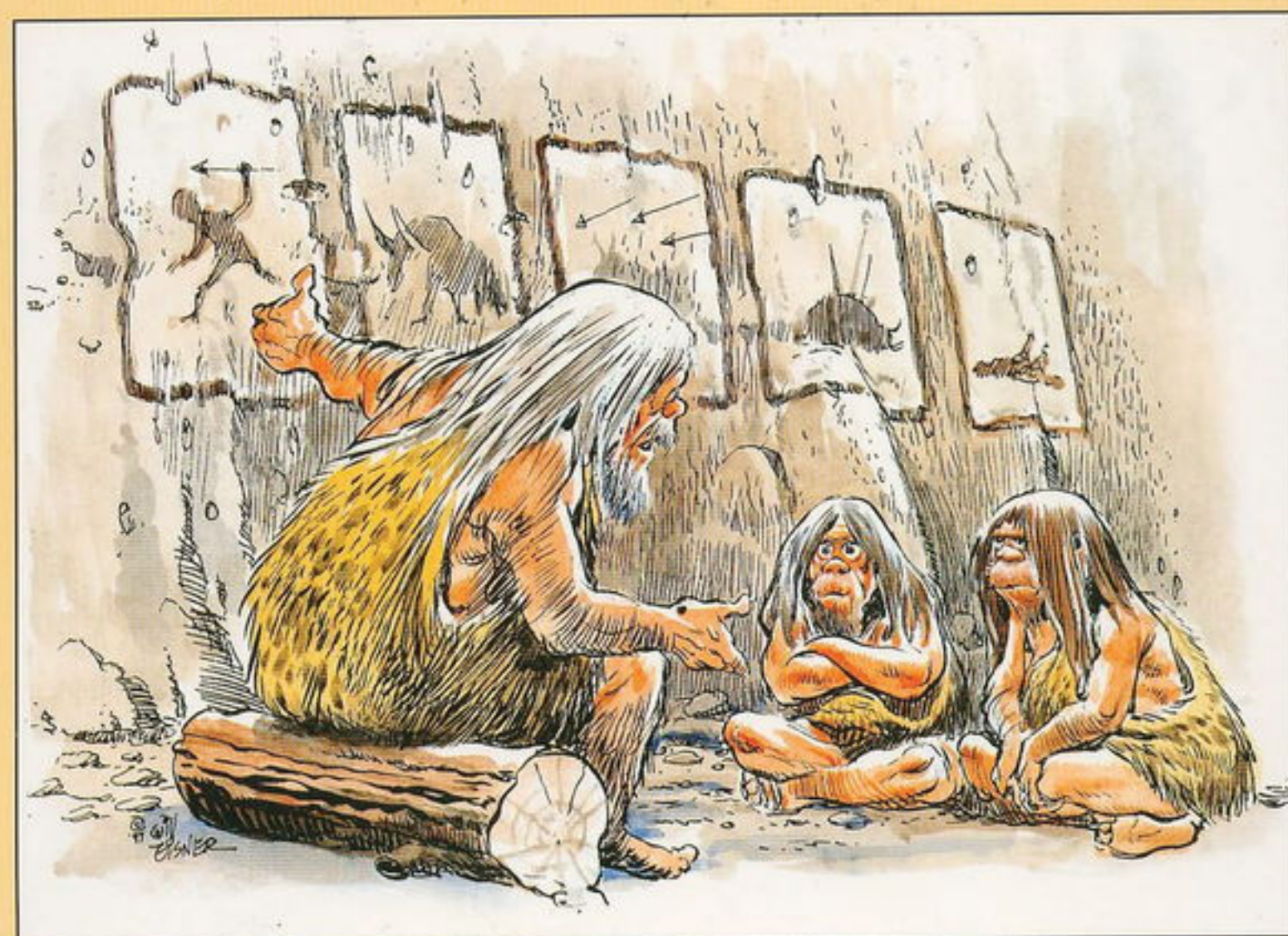
Los creadores individuales han existido a lo largo de toda la historia de los cómics, en la forma de lo que hoy en día se llama, de modo opresivo, 'guionistas-dibujantes' ('writer-artists' en inglés). Un término semejante trata a los autores como si fuesen excepciones a las prácticas 'normales' de la industria por el solo hecho de expresarse tanto en palabras como en imágenes. En verdad, los creadores que desarrollan ambos roles no deberían ser considerados por fuera de la norma, ya que es parte natural de los seres humanos comunicarse en más de una 'modalidad' lingüística al mismo tiempo (como cuando gesticulamos mientras hablamos). Pero el tipo de creación

contrato con dios, de will eisner



Will EISNER

LA NARRACIÓN GRÁFICA



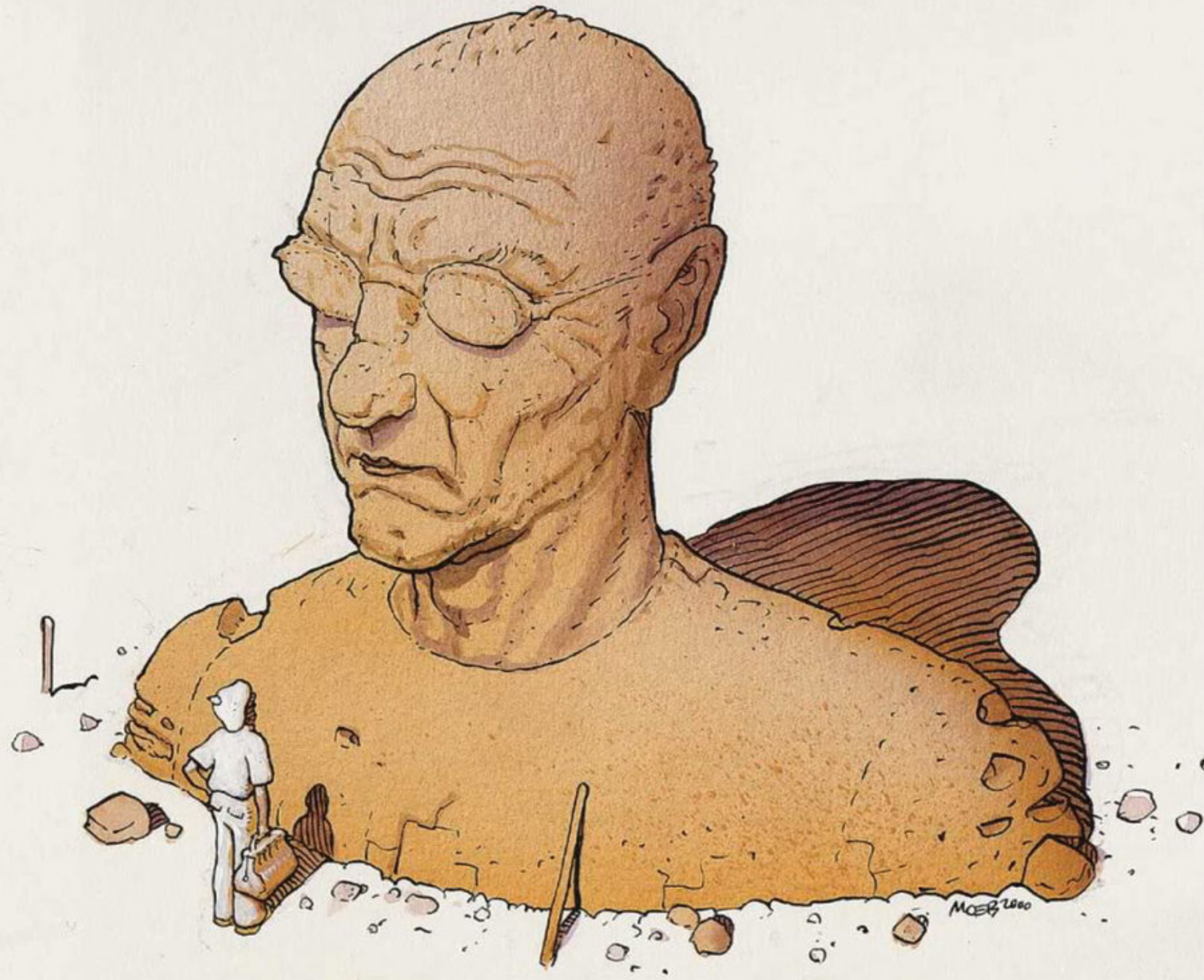
NORMA
Editorial

portada de la narración gráfica, de will eisner

individual en la producción de cómics es contraria al predominio del 'modelo industrial', que distribuye la labor entre una variedad de trabajadores especializados.

En estos casos, el modelo de producción de los cómics genera su propia aristocracia. El estilo industrial fue desarrollado en torno a la idea de productividad, fraccionando la carga laboral en porciones manejables a lo largo de una línea de ensamblaje que a su vez se estructura de modo jerárquico, de arriba hacia abajo, con un editor supervisor en la cima. El editor de cómics es mucho más que un conductor con atribuciones creativas. El editor preside todo el proceso, primero supervisando al guionista y al dibujante, quienes desarrollan la labor de mayor valor 'creativo', para luego supervisar a entintadores, rotuladores y coloristas, quienes emprolijan y concluyen el trabajo (de hecho, el editor también es un subordinado, dado que, legalmente, es la corporación la dueña del producto).

En este método de línea de ensamblaje, el trabajador que domina con fluidez el lenguaje visual suele ser el dibujante. Sin embargo, éste a menudo debe 'traducir' un guion textual escrito por un creador sin fluidez



autoretrato, de moebius

en el lenguaje visual, quien le indica qué dibujar. Frecuentemente, el guionista posee el segundo lugar en relevancia, dado que si bien su guión es el primer paso creativo, el dibujante puede tomarse libertades en la traducción visual de su trabajo (todo lo cual puede acabar corregido por el editor). En definitiva, la autoridad se delega de arriba hacia abajo, y el objetivo primordial es la finalización del producto para que el público consumidor pueda adquirirlo a tiempo y de acuerdo con la frecuencia pautada.

Aunque lo anterior pueda resultar adecuado en el manejo de un negocio, este modelo editorial autoritario entra en contradicción con un modelo 'de autoría', en el cual los individuos se proponen expresar su propia visión creativa de acuerdo con sus propias ideas. Este modelo industrial surgió a mediados de los '30, cuando algunas compañías pasaron de imprimir colecciones de tiras dominicales a producir su propio material en forma de revistas (el 'comic book' norteamericano). No deja de ser irónico que Will Eisner sea identificado como una de las principales figuras que llevaron a la consolidación del cómic de línea de ensamblaje, que fuera una revolución en su momento. Tal vez convenga recordarlo más por haber decidido romper con este sistema.

En el contexto de un lenguaje visual, ¿no parece todo este sistema un tanto obsoleto? Un producto visual, ¿no debería ser 'escrito' de modo visual desde el comienzo por una persona diestra en ese lenguaje, en lugar de ser dictado por una persona carente de esa destreza? Idealmente, si aceptamos la noción de lenguaje visual, debemos valorar a

aquellos que son fluidos en este lenguaje, lo cual implicaría elevar el estatus de quienes son llamados 'guionistas-dibujantes' para volverlo la norma, no la excepción.

Tomar conciencia del cómic 'como lenguaje' lleva a elevar nuestra valoración de los creadores individuales. Del mismo modo, democratiza el potencial creativo entre los 'hablantes' de esta lengua, y lo aleja de los editores y ejecutivos de la industria, quienes pueden incluso no tener ningún tipo de fluidez en el uso del lenguaje visual. Por eso no debe sorprendernos que tantos creadores independientes trabajen de modo autónomo, ya sea en publicaciones impresas o digitales, en lugar de formar 'equipos creativos'.

Cómo es que esta democratización creativa nos lleva a enfrentar la percepción del 'cómic como arte' es algo sobre lo que nos abocaremos en nuestro próximo número. ■■■■

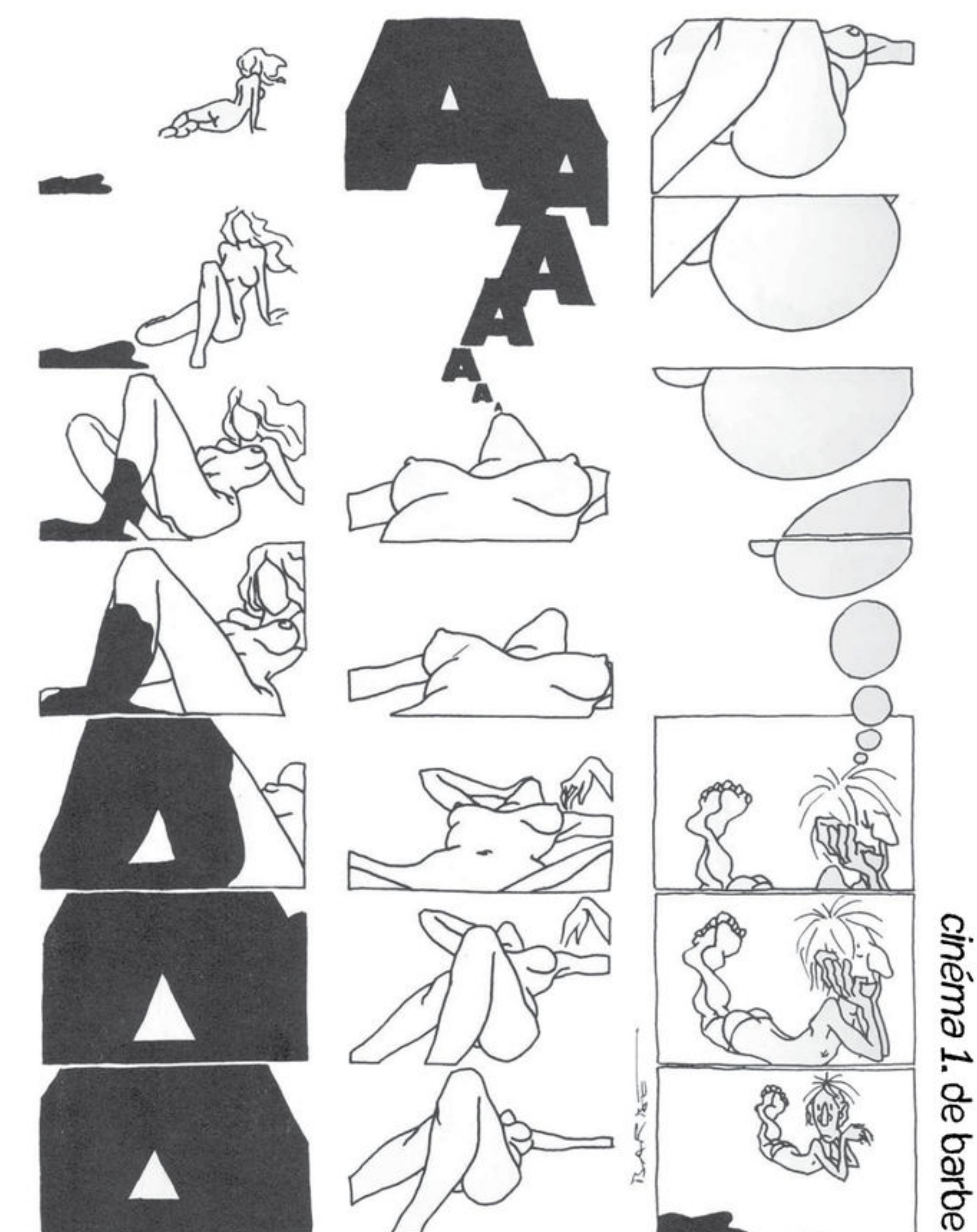
literatura con dibujitos

No son pocos quienes rehúyen o postergan eternamente su encuentro con el lenguaje de la historieta por considerarlo árido e intelectualmente inofensivo, comparado con la literatura. Afortunadamente, la industria editorial especializada en nada se ve afectada por estos prejuicios que insisten como saetas y se parten como astillas en el caparazón de una cultura que ya ha comenzado a afianzarse en las preferencias de la lectoría general. Sin embargo, a esos dinosaurios de la forma siempre cabe recordarles que historieta y literatura son dos lenguajes distintos y autónomos, cada cual con sus requisitos y convenciones, y que utilizar la vara de uno para medir al otro resulta necio e impertinente.

Valga entonces la ocasión para reincidir en uno de aquellos tópicos que, si bien en muchos contextos ya se considera una cháchara bizantina, aún tiene plena y lamentable vigencia en el alicaído entorno doméstico: ¿Cuáles son las principales diferencias entre historieta y literatura?

Un carril de doble vía

En literatura, todo es palabra escrita. Incluso la frase más sencilla se elabora enhebrando secuencias de grafemas dispuestos de una u otra forma, con la finalidad de aludir a un significado. Que algunos lo hacen con más oficio que otros, de eso qué duda cabe. Pero, a la larga, la literatura tiene a la palabra como su materia prima. ¿Que existen los caligramas de Eielson y Apollinaire? Ciertamente, pero estos no dejan de apelar al texto, no son otro que hermosas esculturas concebidas para ser leídas. ¿Qué existe la poesía visual? Sí, aunque esta está más a medio camino entre pintura y literatura, y si asoma las narices dentro del cerco de la historieta es más por casualidad, o por mero ejercicio de conceptualización. Y así por el estilo.



La historieta funciona de modo distinto. En ella, el contenido literario (palabra escrita) se complementa con el gráfico (imagen), dando lugar a infinitas posibilidades de efectos y combinaciones. Aún es frecuente encontrar a lectores que creen que en la historieta la imagen tiene como función ilustrar lo descrito en el texto: la culpa de ello la tienen los malos historietistas, y nadie más. Porque en la historieta, si bien es lícito -y común- que ambos mensajes incidan en lo mismo, hacerlo hasta llegar a la coincidencia exacta equivale a un pésimo empleo de los recursos disponibles. Lo saludable es que exista entre ambos una relación de aclaración o contradicción, pero jamás de redundancia.

La economía de la palabra

La literatura, por lo general, utiliza la palabra escrita para generar atmósferas o situaciones, y esto se consigue por medio de una adecuada profusión en el lenguaje. Vale



decir, el escritor no escatima en descripciones, diálogos o situaciones, pues es acaso la palabra su único instrumento de persuasión, el detonante de la imaginación del lector. Aliteraciones, hipérboles, circunloquios y demás figuras son las armas de la literatura, los elementos que, bien dispuestos, definen un estilo y producen el efecto deseado.

La historieta, o mejor dicho, la dimensión literaria de la historieta (cuadros de texto, globos de diálogo, etc.) se ve circunscrita a un espacio físico limitado, que debe compartir con la imagen para seguir siendo historieta. Por ende, la profusión lingüística, si bien es permisible, no debería ser costumbre en la narrativa gráfica. El guionista de historietas debe dosificar la información textual hasta condensarla en un párrafo preciso pero de significado parcial, el cual se complementará luego con la imagen para producir una unidad narrativa concisa y coherente: la viñeta.

Mostrar, no decir

Debido a la naturaleza ambivalente de la historieta, y dado que en ella el espacio resulta vital (en la historieta, espacio=tiempo) esta es incapaz de permitirse disertaciones demasiado largas o, mejor dicho, períodos de inacción prolongados. Esto no quiere decir, claro, que la narrativa gráfica sea de por sí un medio de pura acción y nada de reflexión: por el contrario, la historieta bien puede servirse del significado más profundo de la palabra, o exhortar al lector a la contemplación de una sola imagen: esto dependerá del tamaño y disposición de cada viñeta, de la composición de página y, sobre todo, de la cultura del lector. No obstante, la historieta

es un medio eminentemente narrativo, que tiende a reducir el tiempo muerto y apelar a la función lírica de la imagen por sobre aquella de la palabra.

El tiempo que se lee

En la literatura el tiempo, si bien es una construcción imaginaria, es también un flujo constante. Ya sea que los hechos narrados transcurran a lo largo de un día o de varios años, el lector conserva en todo momento la sensación de que la voz del escritor está viva, y que las palabras leídas (incluso mentalmente) tienen una duración: terminan para que otras puedan comenzar. Dicho de otro modo: la palabra, o mejor dicho, la palabra pronunciada, tiene una naturaleza efímera.

El comportamiento de la imagen es distinto: su duración es bastante más subjetiva.

wilson, de daniel clowes





calvin & hobbes, de bill watterson

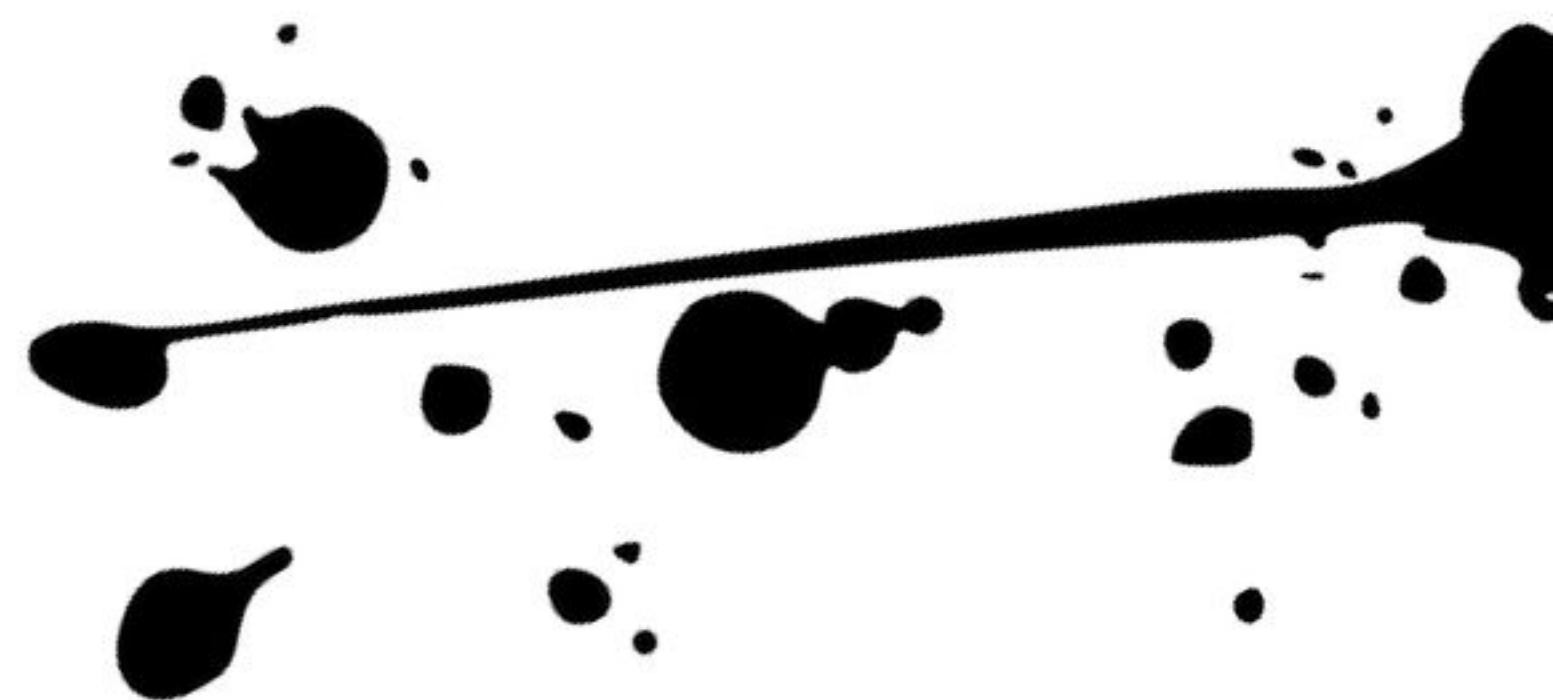
y varía marcadamente de acuerdo al observador, a su concentración o su capacidad reflexiva. Haga usted la prueba: lea la palabra "incendio." ¿Cuánto tiempo le tomó? Seguramente el mismo que le tomaría a cientos de personas como usted. Ahora observe la fotografía de un incendio. Lo más probable es que los tiempos varíen dramáticamente. En la historieta, entonces, se encuentran por lo general ambas condiciones: lo efímero de la palabra, y la duración subjetiva de la imagen. De ahí la hermosa experiencia de leer una historieta.

Lo que se dice... y la forma de decirlo

Las convenciones de la historieta son ya de lectura intuitiva, y las onomatopeyas y los globos de diálogo han adquirido de un tiempo a esta parte personalidad propia, hasta el punto de ser identificables por hablantes de cualquier idioma, se encuentren o no integrados en una viñeta. Estos son los códigos propios de un lenguaje distinto, estructurado en base a signos y símbolos particulares, y que es capaz de generar emociones exclusivas, sin traducción en otros medios.

Composición de página, cuadros de texto, líneas cinéticas, todo es parte de un universo que dista de la literatura, a pesar de tener evidentes puntos de intersección. La historieta es expresión gráfica y contenido literario, todo unido en una amalgama armónica que no es únicamente la suma de sus partes, sino un escenario diferente, una nueva manera de decir las cosas.

Interesémonos, investiguemos y arriesguémonos. Estoy seguro que la experiencia será enriquecedora.



freaks in love, de sergio córdoba



'The Spirit', de Will Eisner

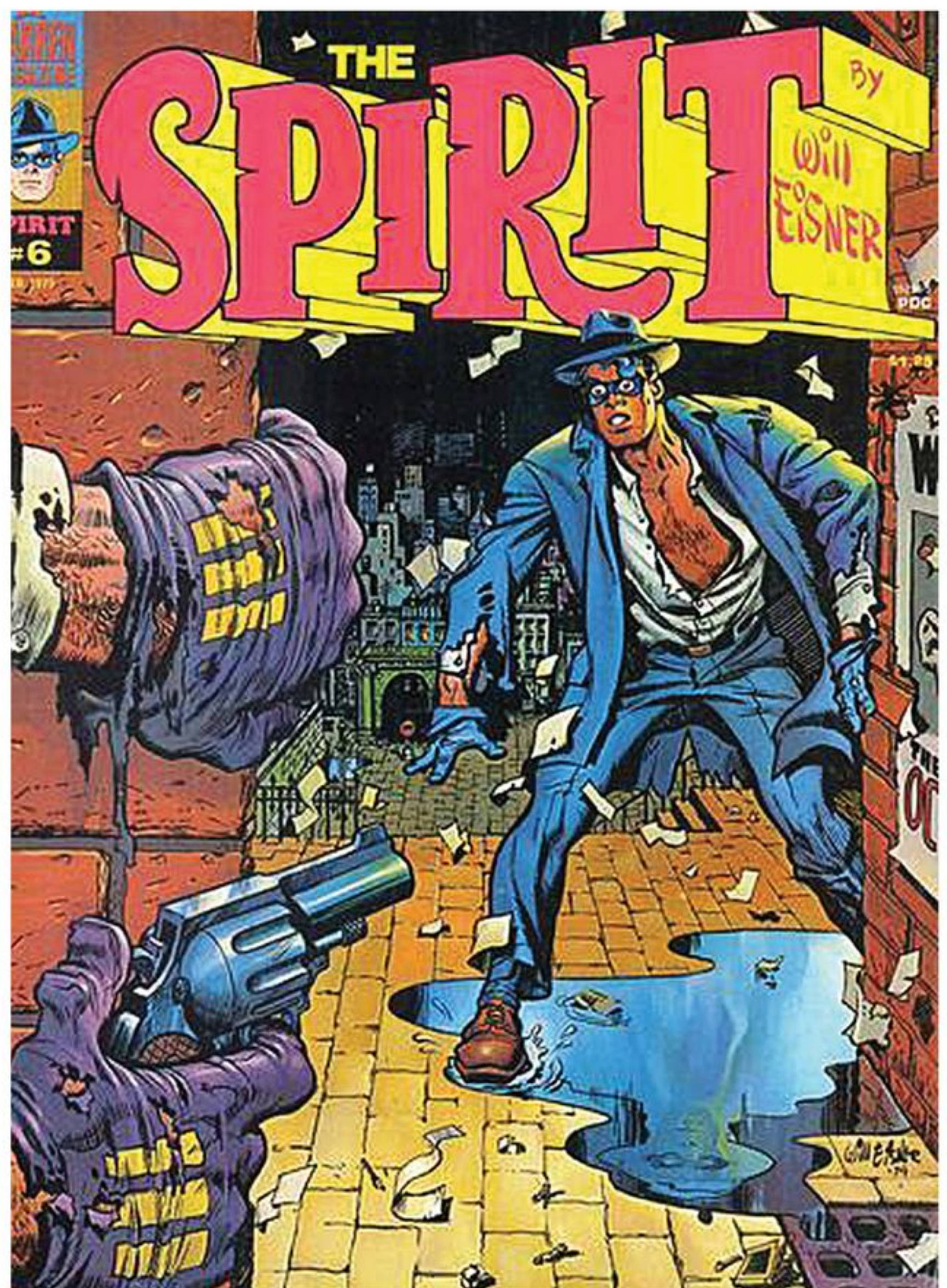
¿Se puede decir que una obra es la mejor de la historia en cualquier rama del arte? En general, es posible que sea una temeridad fruto de la ignorancia o de la prepotencia, quien sabe, pero en la historieta, quizás porque sea un arte todavía joven, o vaya usted a saber por qué, existe una obra que está a años luz de las demás, que marca por sí misma un antes y un después de tal calibre que el lenguaje propio del medio fue cambiado por esa obra.

Hablar de la obra magna de Will Eisner, 'The Spirit', precisa de volúmenes y volúmenes, cada una de sus historietas de siete páginas es motivo más que suficiente para un largo capítulo de análisis, exprimiendo de cada una de sus viñetas la esencia de lo que entendemos por tebeo.

Desde sus inicios, el 2 de Junio de 1940, la obra de Will Eisner estaba llamada a revolucionar el mundo del tebeo. Primero por su innovador formato, un intento de unir la pujante fuerza de los comic-books con la tradición del suplemento dominical de tiras de los periódicos, creando el primer suplemento de cómics propiamente dicho. Una innovación que provenía de un autor que acreditaba una amplia experiencia en el campo del comic-book gracias al triunfo del estudio Iger-Eisner, un hervidero de series de éxito que fue crisol de autores fundamentales para la historia del cómic. Nombres como Lou Fine, Jack Cole, Jack Kirby, Reed Crandall, Mort Meskin o George Tuska nacieron y se formaron en este estudio, siempre buscando nuevos caminos expresivos dentro de la historieta. Tras la ruptura del estudio, Eisner, acompañado de autores como Bob Powell, Alex Kotzky, Lou Fine, Jack Cole y otros, comienza una nueva empresa con un suplemento a color para los periódicos en formato comic-book, toda una aventura en la que destacaba un personaje por encima de todos: el luchador enmascarado The Spirit, una suerte de superhéroe que bebía tanto de Batman o The Shadow como de la mejor tradición de novela policíaca de los años 30. 'The Spirit' contaba la his-



portadas de *the spirit*, de will eisner



toria de Denny Colt, un detective privado que es dado por muerto y que aprovecha su presunta desaparición para enfrentarse al crimen con las manos libres.

Durante los primeros años de la serie las aventuras del luchador mezclaban con habilidad el género policiaco con un abierto sentido del humor que impregnaba toda la serie. Sólidas historias en las que Will Eisner iba probando nuevas estructuras, nuevas ideas, pero que no dejaban de ser un entretenimiento divertido. Pero llegó la segunda gran guerra y en 1942 el autor fue movilizado. Un momento clave para la serie, que durante su ausencia fue continuada por Lou Fine, Jack Cole e incluso Joe Kubert. La vuelta de Will Eisner en 1945 trae consigo a un autor maduro, asentado, que tiene muy claro lo que busca y lo que quiere expresar. Y vaya si se notó.

A partir de 1945, la serie despegó y se aleja de su concepción original para introducirse radicalmente en la experimentación gráfica y del lenguaje, por un lado, y por otro, en un desarrollo de las tramas y de los personajes que la llevan a convertirse en una lúcida crítica de la sociedad que rodeaba al autor. Un ascenso imparable que se redondea con la incorporación de Jules Feiffer a los guiones y consigue formar un tándem inigualado.

Jules Feiffer aportó su inteligente visión de la vida, que se complementaba perfectamente con los principios humanistas de Will Eisner y que le permitían concentrarse más en el desarrollo de nuevos recursos narrativos. Durante los cinco años que dura la serie hasta su cancelación en 'The Spirit' encontraremos el mayor catálogo de recursos narrativos jamás desarrollado en la historia del cómic. Will Eisner probó todas las posibilidades, las exploró, las estrujó y consiguió la proeza alquímica de transformar el papel y la tinta en oro. La narración subjetiva, los trasvases entre medios, el discurso metalingüístico, las atrevidas composiciones... cualquier idea que se quiera imaginar está en las páginas de 'The Spirit'. Es sorprendente como muchos autores preten-



a la izquierda y abajo: fragmentos de the spirit

didamente innovadores usan recursos que ya estaban en la obra de Eisner.

Pero es que además las historietas de 'The Spirit' de esta época rezuman humanidad por todas sus viñetas. Spirit deja de ser el protagonista para ser una mera excusa argumental que permite enfocar el protagonismo sobre unos secundarios gloriosos, desde villanos a mujeres fatales, pero sobre todo sobre las decenas de personajes anónimos que cimentan la gran creación que es 'The Spirit', una obra maestra de lectura obligada para cualquier aficionado al cómic.



cómo dibujar una página de cómic (parte VI)

Con esta última parte termina nuestro tutorial. Solo nos quedaba por finalizar el último paso, esto es, el detallado de la página.

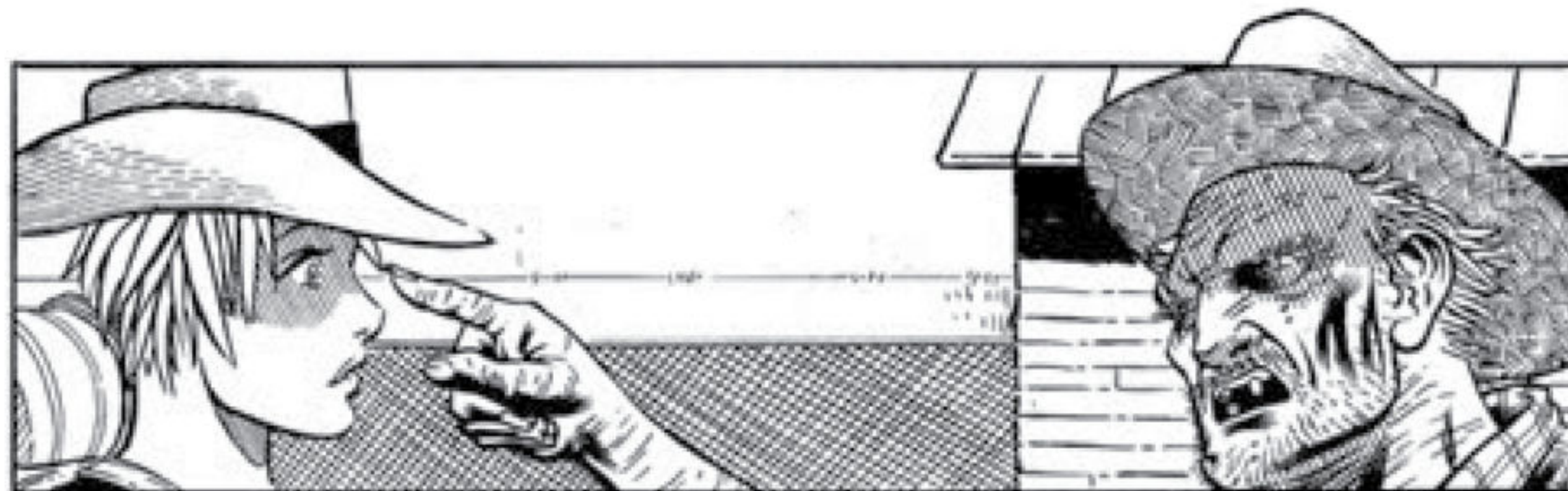
Observen la viñeta de arriba a la derecha. Al dejar el fondo negro detrás de los personajes he separado el escenario en tres planos: el interior de la casa, el exterior de la casucha y la señora, y el señor junto a la puerta.

Como vimos el mes pasado, en la viñeta 2 (y en todas las demás, como se puede ver en la segunda secuencia, a la derecha de estas líneas) he dejado el espacio para los textos, de modo que ya no hay problema de que se tape algún elemento importante. En consecuencia esta página es relativamente fácil porque no hay que trazar muchos fondos. Aquí lo importante es el diálogo entre Babel y el anciano. Claro que eso no quita fijarse en los detalles, como el uso de sombras y texturas. En la viñeta 3 utilicé sombras para darle ese aspecto rugoso a la piel, y en la viñeta 4, la barda y el suelo rocoso también ayudan mucho.

Un detalle importante. Noten cómo la viñeta 5 y la 6 están conectadas por el sombrero del brujo [Imagen3]. El sombrero sobresale de la viñeta para darle un aspecto 3D. Si lo hubiera hecho en la viñeta 3 o 4 hubiese sido un error, porque interrumpiría la secuencia. También importante es ponerle atención a los gestos de los personajes. Fíjense que en las 3 viñetas donde sale Babel, sus expresiones son distintas.



Con estos detalles en cuenta, nuestra página ya está terminada, con sus viñetas listas para que se coloquen los textos. Y ahora la sorpresa del mes. Si quieren ver y leer esta historia terminada, pueden hacerlo en este mismo número. Eso si es que no la leyeron aún. ¡Que la disfruten!



La letra con \$@%# entra

por gurrupurru

