

50 ANIVERSARIO

EXÉGESIS

ABRIL 2014 NÚM. 32



LA
BESTIA
SIGUE
WVVA

5 ANIVERSARIO

“Hacer cómics es un trabajo duro. Hacer cómics es agotador. Hacer cómics te parte el corazón. Hacer cómics es económicamente inviable. Hacer cómics no te ofrece demasiado en términos de gloria y fortuna, pero te da libertad absoluta para contar las historias que tú quieres contar en formas que no se asemejan a las de ningún otro medio.

Los cómics te levantarán después de haberte dejado por el piso. Te sacudirán el polvo y te dirán que te aman. Y tú los mirarás a los ojos y sabrás que es verdad, que tu amor es recíproco.”

becky clonan



ABRIL 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 32 - QUINTO ANIVERSARIO
portada: *invasión*, de faro míguez

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.



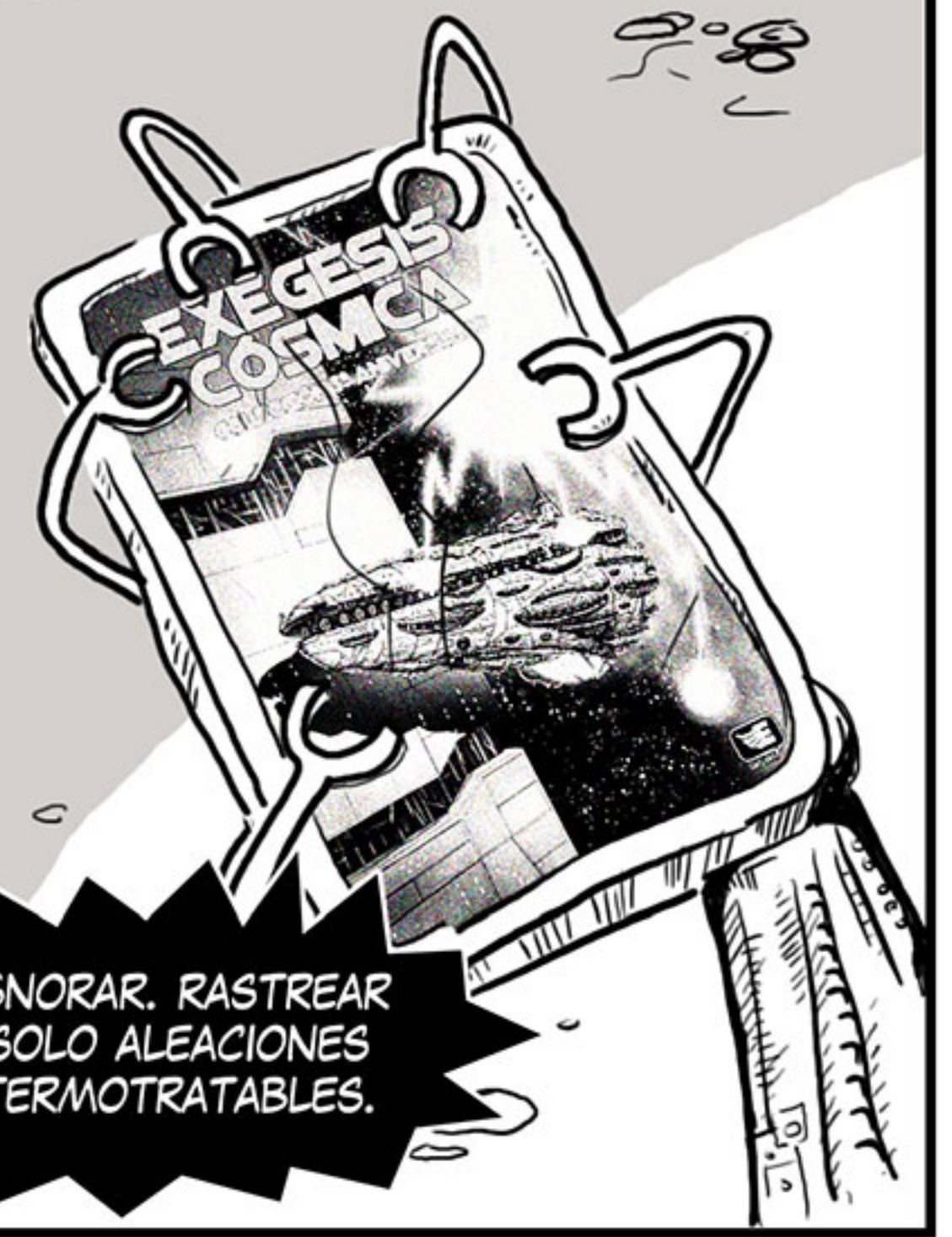
editorial	4
Dos viejos amigos nos abren las puertas de este número aniversario de la mano de Blas Bigatti.	
ventajas de la vocación	5
Las primeras palabras quedan a cargo de J. M. Valitutti y Marc Roca, que nos ofrecen esta veterana perlita.	
la teoría del film	7
Alzamos las copas al pasado sci-fi de Exégesis con esta curiosa teoría que nos traen Blas Bigatti y Edgar Snowball.	
la fisura (I)	11
Prosigue el momento sci-fi: comienza una nueva aventura estelar, gentileza de Joseph Remesar y Javier Solar.	
serie de ilustraciones: boleto a las estrellas	22
Gastón Martino nos propone una copa burbujeante de deslumbrante ingeniería espacial.	
vacaciones futuras	25
Miguel Ángel Arqués nos trae un universo de sonrisas ubicado más allá de nuestro tiempo.	
espada limpia (II)	26
La fantasía y la realidad se unen en danza en este inesperado final que nos propone Rata.	
escape	39
Las sonrisas son el ingrediente central de toda celebración... y Guido Barsi y Leonardo Silva lo saben.	

reductos	41
nueva tanda de reductos experimentales a cargo de Magin_GO, Fullchainsaw y Cleef Hanger.	
entrevista a ángela cuéllar y jonás aguilar (primera parte)	44
Marc Roca saca a bailar a esta brillante pareja del 'indie' digital y nos presenta su primera novela gráfica.	
jugando al escondite	46
Ángela Cuéllar y Jonás Aguilar proponen un nuevo juego en este número de aniversario.	
pensando viñetas: webcómic	48
Damos la bienvenida a Sergio Gallardo, que se suma a los festejos con su ordenador en mano.	
el lingüista ilustrado: el cómic como lenguaje	51
Mientras otros nos entretenemos, Neil Cohn continúa meditando acerca del cómic como arte y como lenguaje.	
la baulera: 'la superviviente', de paul gillon	53
Carlos Caranci Sáez nos propone una lectura muy apropiada para este aniversario.	
apuntes a vuelapluma	56
A modo de souvenir, Antonio HG regala un breve tutorial: 'Cómo colorear la tinta de un dibujo con Photoshop'.	
contraportada	58
El encargado de finalizar a esta fiesta es Gurrupurru, que pide un curioso deseo antes de apagar las velitas.	

EDITORIAL

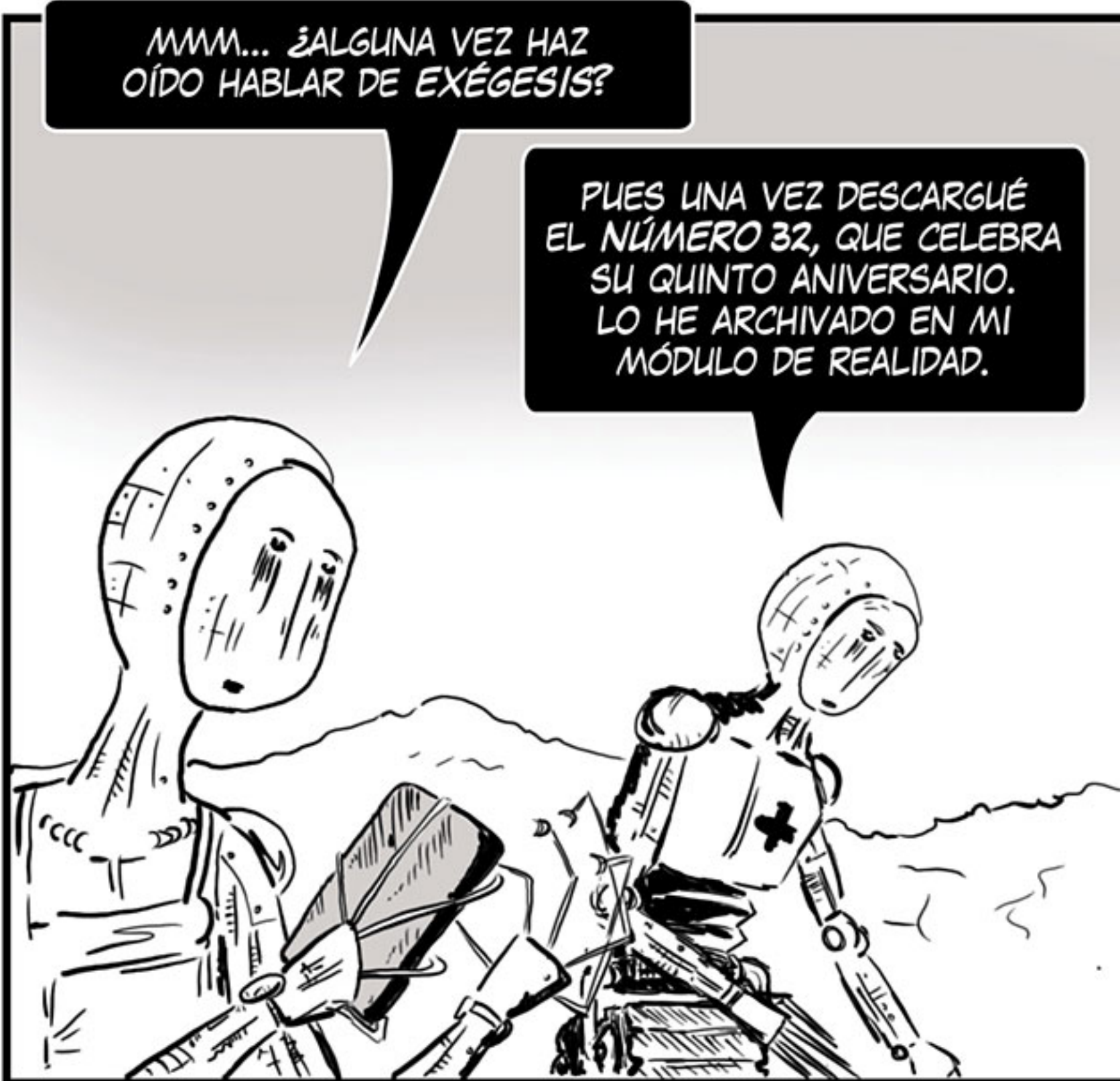
por blas bigatti

REPORTANDO UNIDAD INFORMÁTICA
MÓVIL. CATEGORÍA: E-BOOK.



MMM... ¿ALGUNA VEZ HAZ
OÍDO HABLAR DE EXÉGESIS?

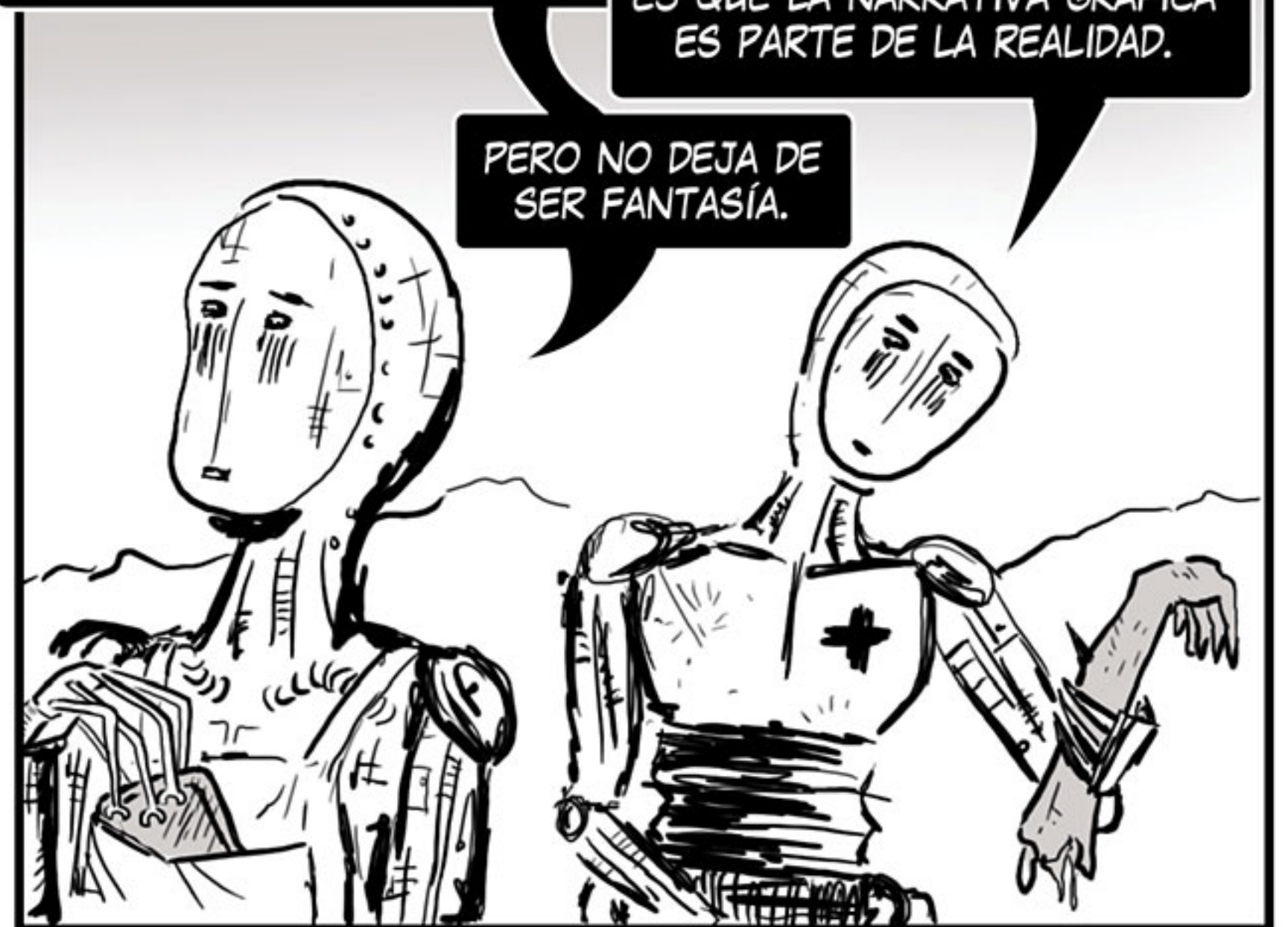
PUES UNA VEZ DESCARGUÉ
EL NÚMERO 32, QUE CELEBRA
SU QUINTO ANIVERSARIO.
LO HE ARCHIVADO EN MI
MÓDULO DE REALIDAD.



PERO ES UN NÚMERO EN EL QUE LA CIENCIA
FICCIÓN, CARACTERÍSTICA DE SUS PRIMEROS
AÑOS, SE DA LA MANO CON LA FANTASÍA MÁS
DESATADA. ¿NO DEBERÍAS HABERLO ARCHIVADO
EN TU MÓDULO DE FICCIÓN?

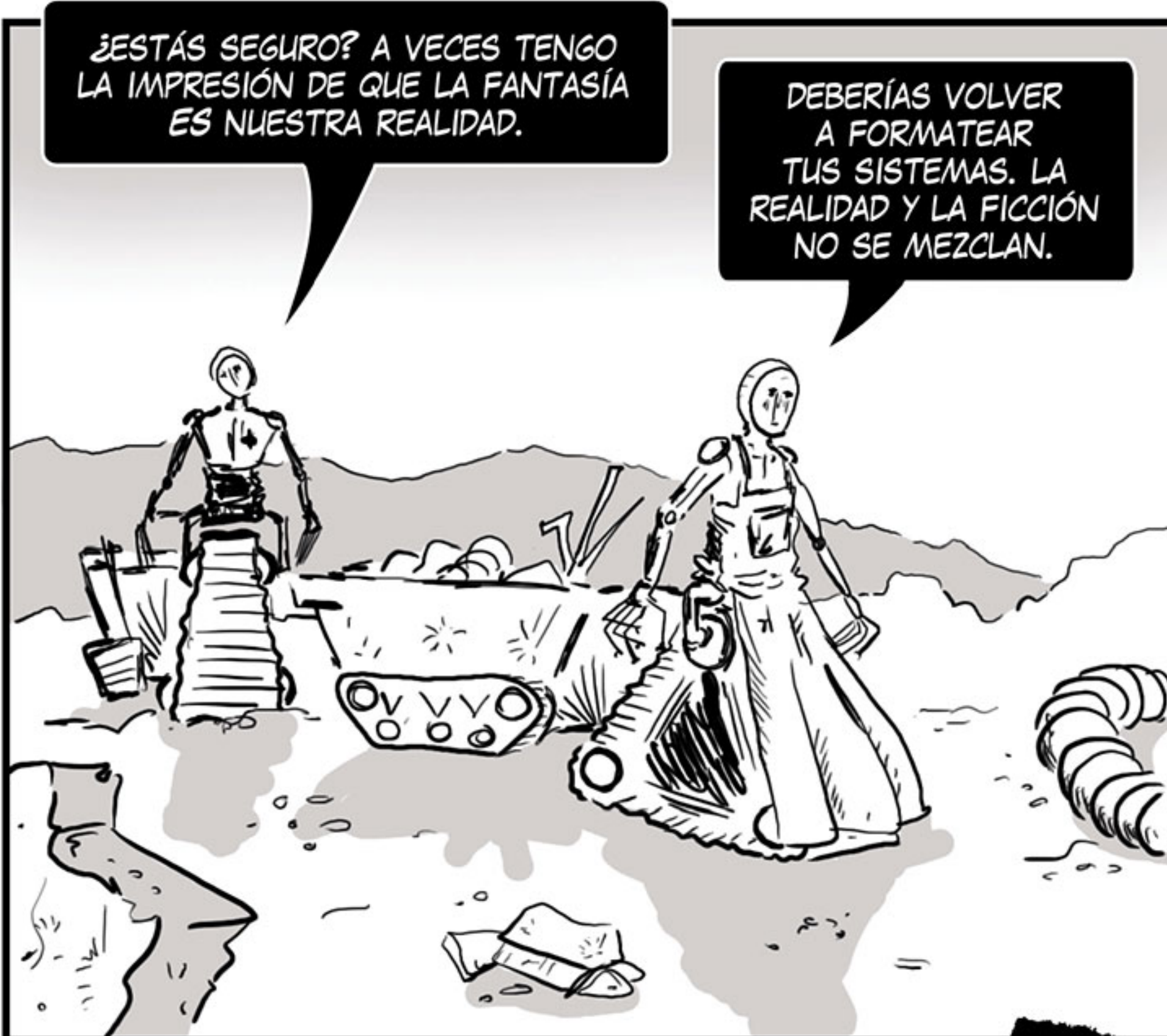
ES QUE LA NARRATIVA GRÁFICA
ES PARTE DE LA REALIDAD.

PERO NO DEJA DE
SER FANTASÍA.



¿ESTÁS SEGURO? A VECES TENGO
LA IMPRESIÓN DE QUE LA FANTASÍA
ES NUESTRA REALIDAD.

DEBERÍAS VOLVER
A FORMATEAR
TUS SISTEMAS. LA
REALIDAD Y LA FICCIÓN
NO SE MEZCLAN.



¿TÚ CREES?



¿Y TÚ, QUÉ CREES?

¿PAPÁ? ¿ME
COMPRAS...

Ventajas de la vocación

guion:
J. M. Valitutti

dibujo:
Marc Roca

rotulados:
Simud

...UN
CHUPETÍN,
PAPÁ?

¿PAPÁ?
OYE, PAPÁ, LOS
MUCHACHOS DE LA
OFICINA ME MANDAN
A PREGUNTARTE QUE
CUÁL ES EL TRUCO.



TE CONOCEN
DESDE QUE ME MANDABAS
AL COLEGIO, ¡Y HAN LLEGADO
A LA CONCLUSIÓN DE QUE
ERES INMORTAL!

YO MISMO NO
SÉ QUÉ PENSAR.



...FIRMAS TUS
TRABAJOS COMO
'DORIAN GRAY' Y, PESE
A QUE NO HACES EJERCICIO
Y TE LA PASAS ESCUPIENDO
HUMO COMO UNA MALDITA
CHIMENERA, ¡TE VES TAN
CONDENADAMENTE JOVEN!



¡OYE, PAPÁ,
CUALQUIERA DIRÍA
QUE HAS HECHO UN
PACTO CON...!



...



¡SÍ, SÍ, YA SÉ!
LO QUE PASA ES QUE
ERES ESCRITOR DE CIENCIA
FICCIÓN, ¿NO? ESE ES EL
SECRETO, ¿NO ES ASÍ?
BIEN, DE ACUERDO...



...PERO YA DEJA DE ESCRIBIR,
¿QUIERES? ¡Y COME ALGO,
POR EL AMOR DE DIOS!
¿QUÉ TAL UN...



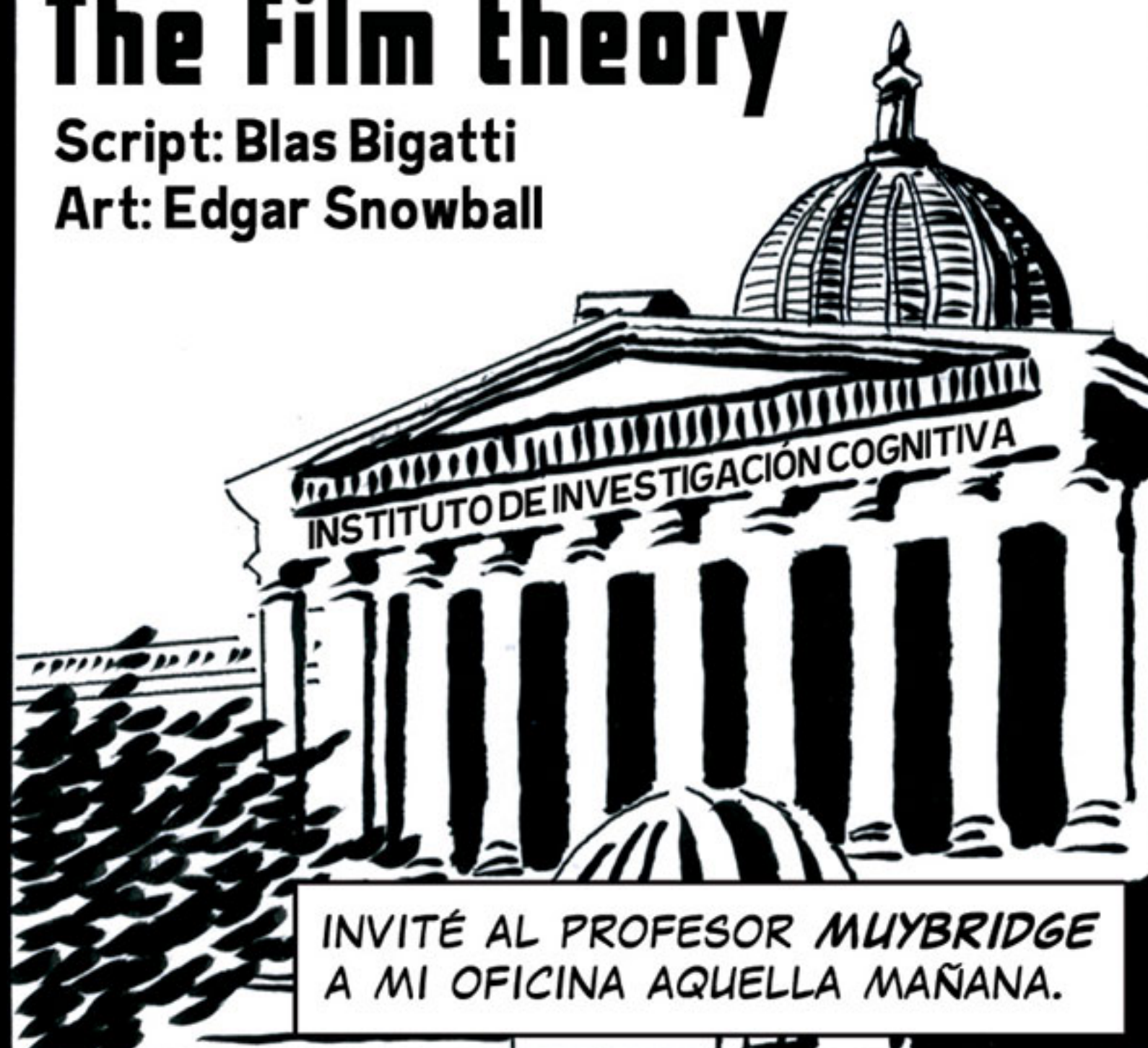
...CONDENADO
CHUPETÍN, ¿EH, PAPÁ?
¡AUNQUE MÁS NO SEA UN
CONDENADO CHUPETÍN,
QUÉ DIABLOS!

FIN

The Film theory

Script: Blas Bigatti

Art: Edgar Snowball



SABÍA QUE LE INTERESARÍA...

GRACIAS POR VENIR, PROFESOR. ESTE ES IAN, EL CHICO DEL QUE LE HABLÉ.

¡HOLA, IAN! ¿QUE ANDÁS DIBUJANDO?



NO HABLA. NUNCA APRENDIÓ. PERO ESTÁ DIBUJANDO EL FUTURO, COMO USTED SABE.

MIRE, ACÁ TIENE MUESTRAS DE SU TRABAJO, Y ALGUNOS NEGATIVOS DEL PROCESO.



LO ENCONTRAMOS ABANDONADO EN LA CALLE OCHO AÑOS ATRÁS. NO PUEDE RECORDAR EL PASADO, SOLO EL FUTURO.



SORPRENDENTE. IAN ES LA EVIDENCIA QUE ESTUVE BUSCANDO DURANTE AÑOS.

USTED PRECISA MI TRABAJO PARA SU TEORÍA FÍSICA, YO BUSCO UNA EXPLICACIÓN MATEMÁTICA QUE APOYE MIS INVESTIGACIONES COGNITIVAS.



SEGURO, PODEMOS AYUDARNOS.

DÍGAME ENTONCES, ¿CÓMO EXPLICA ESTO?







PARA LOS VECINOS, HABÍA ENLOQUECIDO.

PERO CONTINUÓ TRABAJANDO EN SU TEORÍA Y ENCONTRANDO MÁS Y MÁS EVIDENCIA QUE LA APOYABA...



A VECES, SUS GRITOS RESONABAN EN EL EDIFICIO TRAS OÍR UNA FRENADA O UN BOCINAZO QUE LE LLEGABA DE LA CALLE.



Y SE NEGÓ A SER LLEVADO A UN HOSPITAL CUANDO LE DIAGNOSTICARON EL CÁNCER.

CUANDO SUPE DE SU FUNERAL, SENTÍ QUE ERA MI DEBER ESTAR PRESENTE.



NO ERA RARO QUE IAN ME ACOMPAÑARA CUANDO SALÍA.



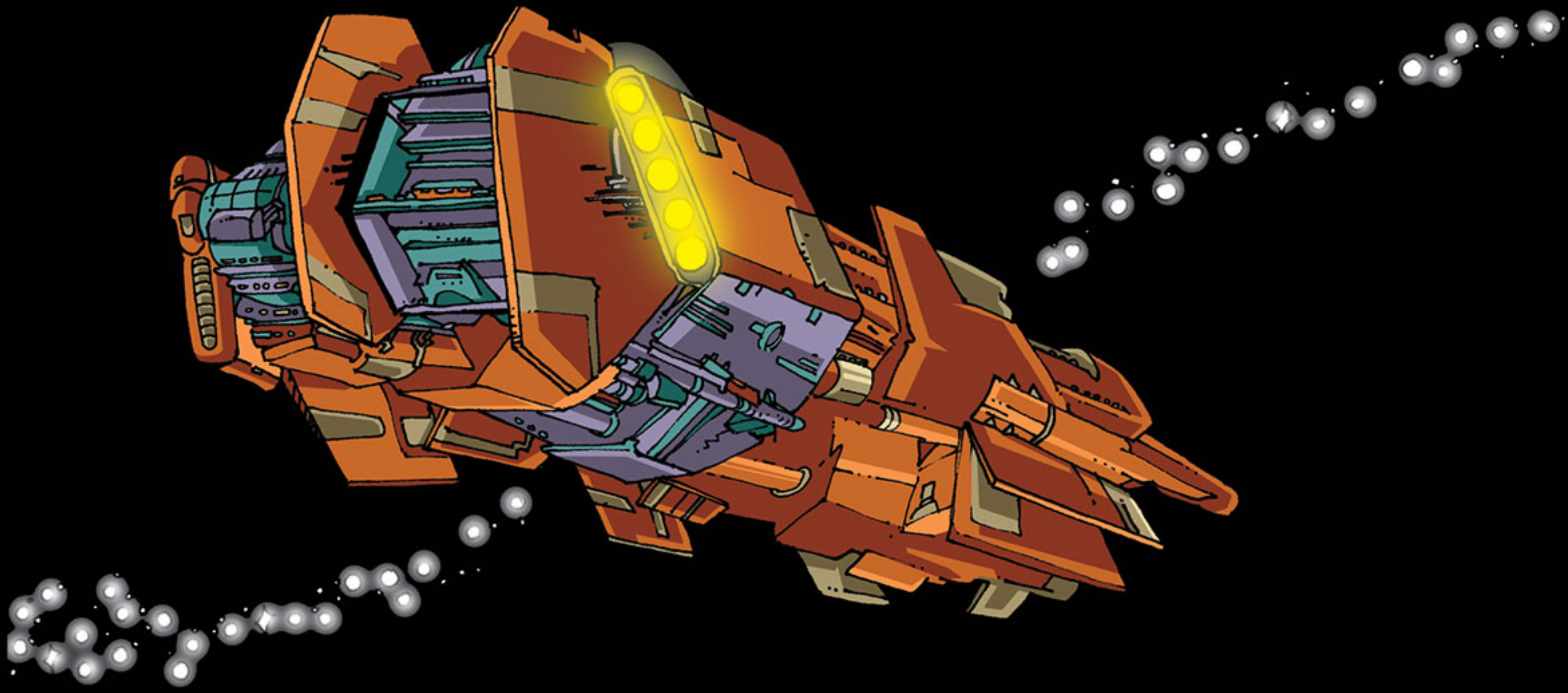
DI MI ADIÓS AL HOMBRE QUE SERÍA LEYENDA EN CUANTO SE DIVULGARAN SUS IDEAS.

IAN NO PODÍA RECORDARLO. NO DEL PASADO AL MENOS.

TAL VEZ DEL FUTURO.



?! FIN



BITÁCORA DE VUELO

900 HORAS

NAVE: "EL CERVANTES" - CRUCERO ESPACIAL DE 1RA CLASE

COMANDANTE: CAPITÁN WILLIAM PÉREZ WILLIAM

MISIÓN: BUSQUEDA Y RESCATE DE EL SUPERGARGERERO

"EL INTREPIDO"

EL HOMBRE ESTABA RELAJADO PROFUNDAMENTE, MIENTRAS ESCUCHABA LA MÚSICA. UNA "SALSA" DE RITMO MOVIDO Y PEGAJOSO.



LA VIDA TE DA SORPRESAS, SORPRESAS TE DA LA VIDA AY DIOS
COMO EN UNA NOVELA DE KAFKA. ♪♪♪



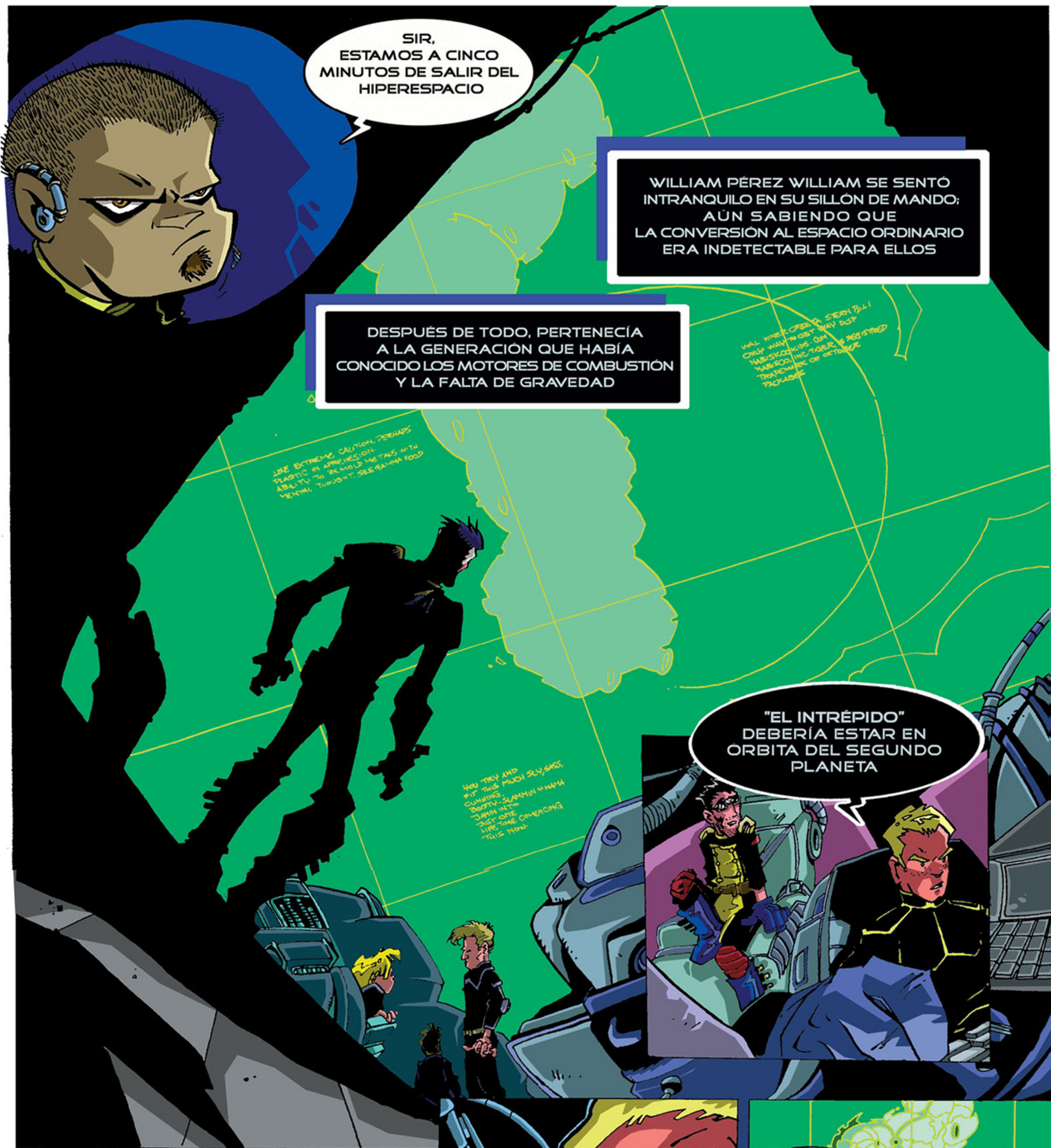
DE REPENTE, LA MÚSICA SE INTERRUPIÓ Y EL SONIDO INSISTENTE DE UN BIP LE HIZO RECORDAR DONDE ESTABA



PRESUROSO, SE PUSO SU UNIFORME Y SALIÓ DE SU CAMAROTE SIN PENSARLO MUCHO



SOLAR®



SIR,
ESTAMOS A CINCO
MINUTOS DE SALIR DEL
HIPERESPACIO

WILLIAM PÉREZ WILLIAM SE SENTÓ
INTRANQUILO EN SU SILLÓN DE MANDO;
AÚN SABRIENDO QUE
LA CONVERSIÓN AL ESPACIO ORDINARIO
ERA INDETECTABLE PARA ELLOS

DESPUÉS DE TODO, PERTENECÍA
A LA GENERACIÓN QUE HABÍA
CONOCIDO LOS MOTORES DE COMBUSTIÓN
Y LA FALTA DE GRAVEDAD

"EL INTRÉPIDO"
DEBERÍA ESTAR EN
ORBITA DEL SEGUNDO
PLANETA

LOS SENSORES ESTÁN
DETECTANDO LA NAVE

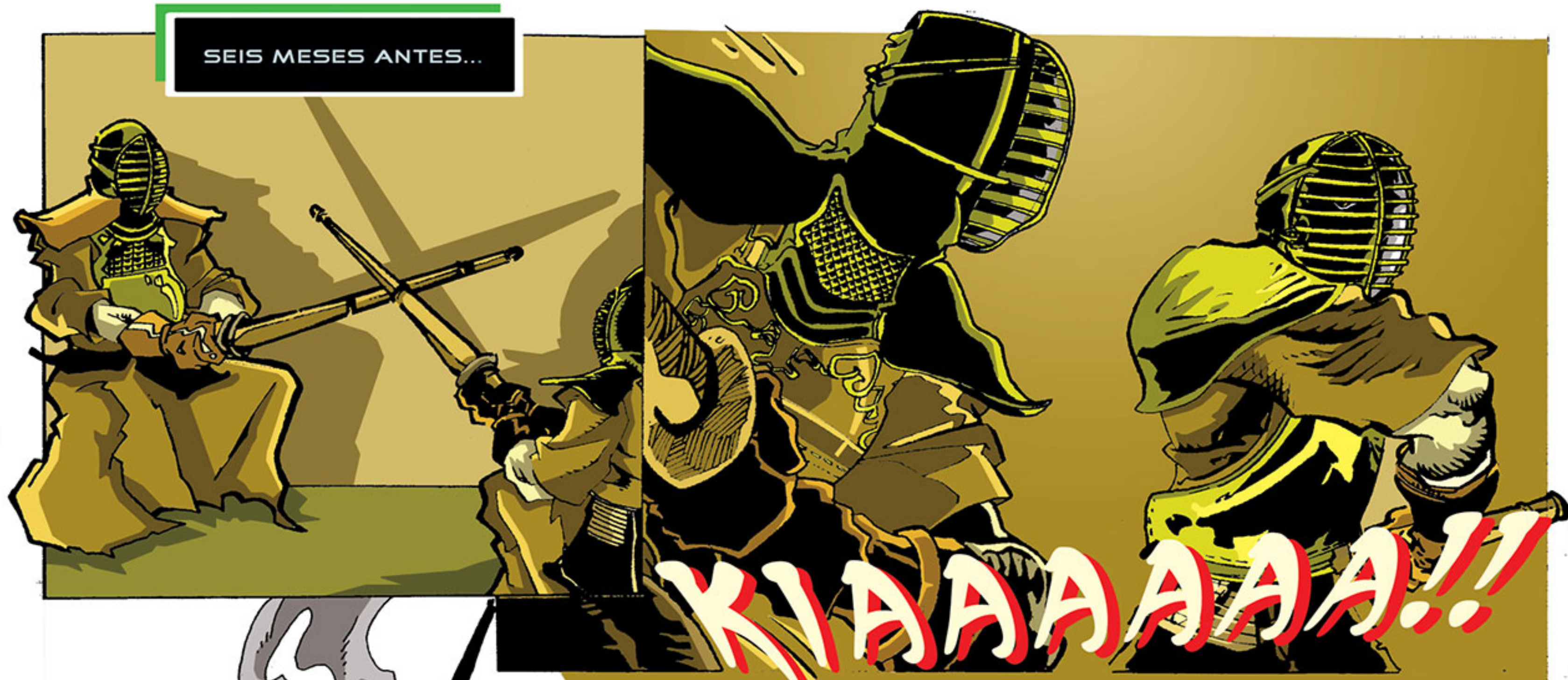
PERO HAY
ALGO
EXTRAÑO

CANALES DE
COMUNICACIÓN
ACTIVADOS.
NINGUNA RESPUESTA.
NO SE DETECTAN
SEÑALES DE VIDA



LA BUSQUEDA TERMINABA
EN UN MISTERIO

SEIS MESES ANTES...



NO SE COMO LO HACES,
SIEMPRE CONSIGUES
METERME EL BENDITO BAMBÚ
EN MEDIO DE LOS OJOS



PUES VERAS,
ES MUY SENCILLO,
ESTÁ EN MIS GENES.
PURA FIBRA.

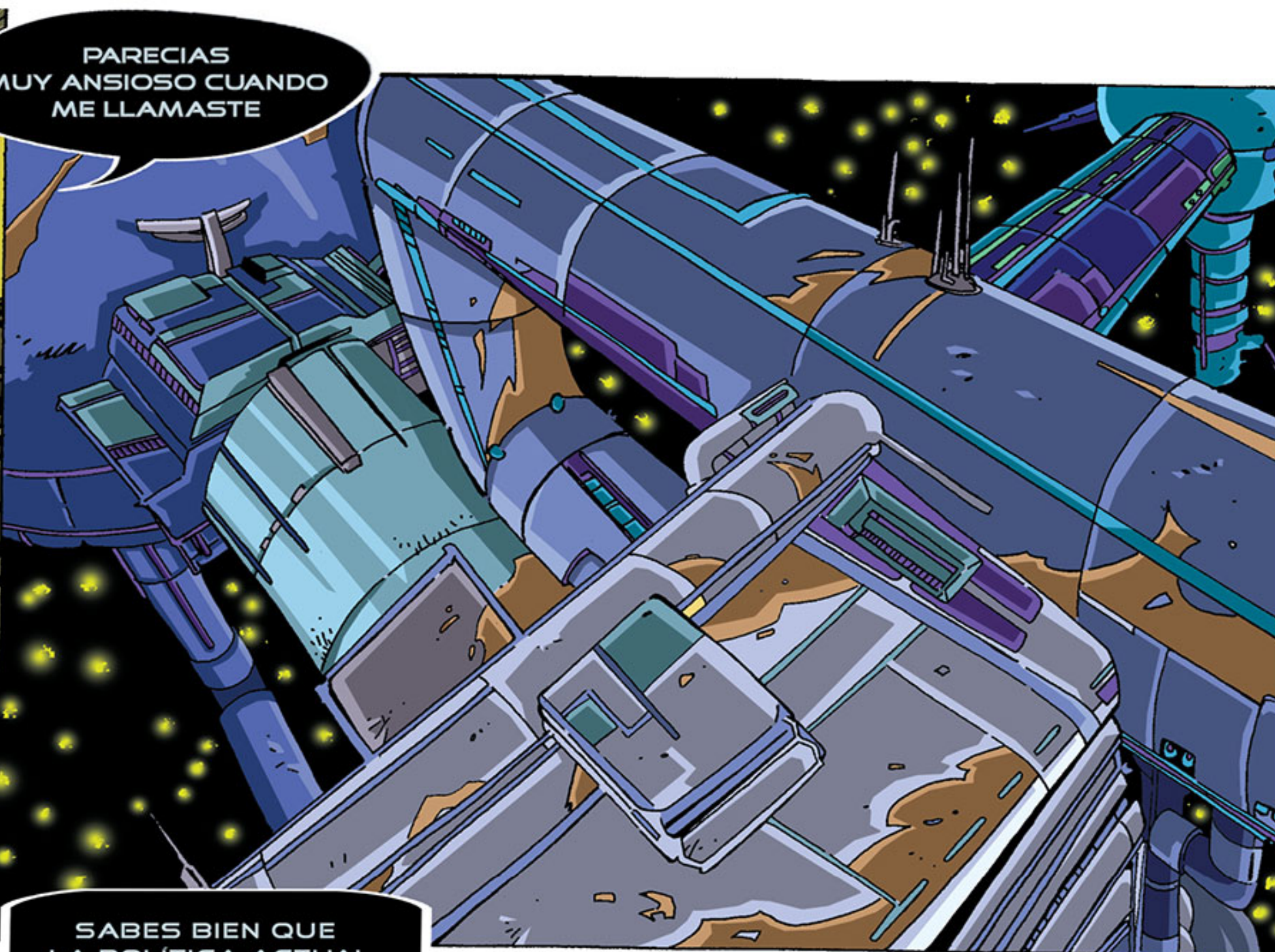
NO SABES CUANTO
ME ALEGRA QUE
HAYAS PODIDO
VENIR HOY





PARECIAS
MUY ANSIOSO CUANDO
ME LLAMASTE

ME MANDAN A
UNA NUEVA
MISIÓN: VOY A
USAR EL NUEVO
CARGUERO



SABES BIEN QUE
LA POLÍTICA ACTUAL
DE LA COMPAÑÍA ES
RECUPERAR COSTOS



SI, YA SE JAMES, PERO
PROBAR UN CARGUERO
ESPACIAL NO ES PRECISAMENTE
LA LABOR DE UN OFICIAL.
ESTOS MALDITOS BURÓCRATAS
CORPORATIVOS...



PARA MI SERÁN POCO
MÁS DE DOS MESES, PARA TI...
NO ESTOY SEGURO DE ESOS
CÁLCULOS HIPERESPACIALES...
UNOS TRES AÑOS-



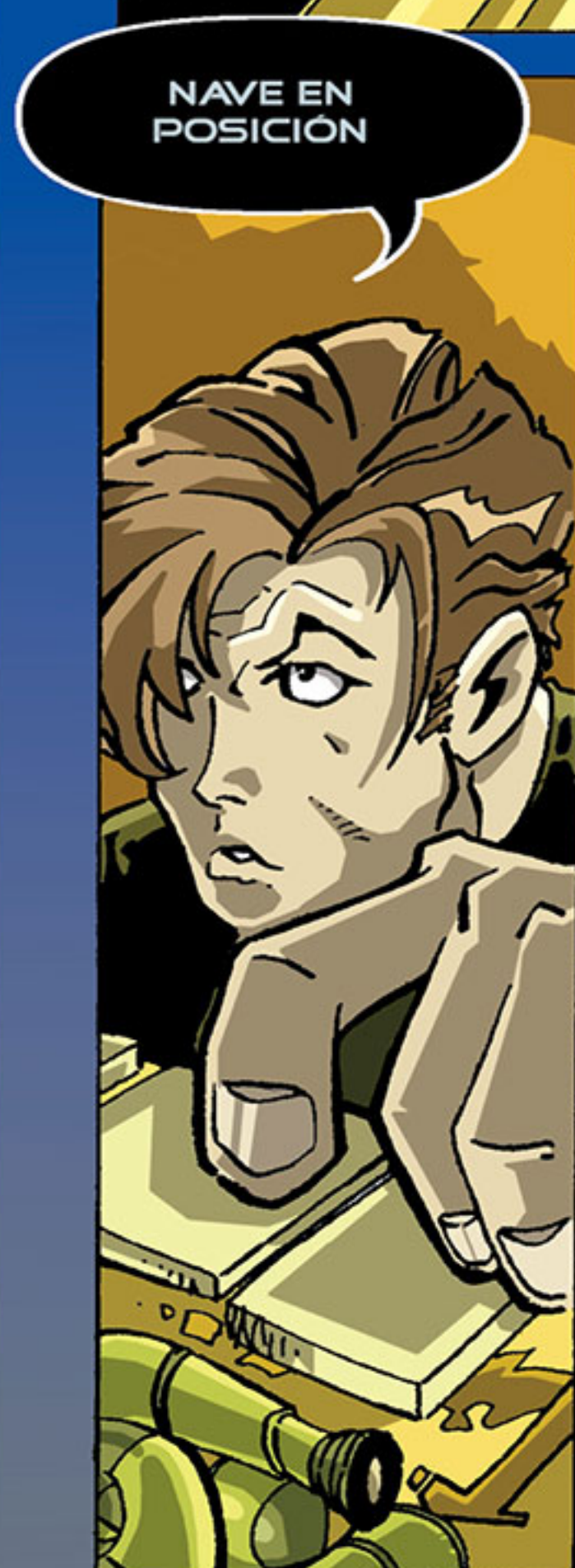
LOS DOS HOMBRES SE MIRARON EN SILENCIO,
INVADIDOS POR UN SENTIMIENTO COMÚN:
SABÍAN QUE EN EL FONDO SE LANZABAN
SIEMPRE A LO DESCONOCIDO: ERAN COMO
COLÓN CADA VEZ QUE UNO DE ELLOS SALÍA.



OK, AMIGO
NOS VEREMOS
A MI REGRESO



EL COMANDANTE JAMES WHITHERPOOL SE ACOMODÓ EN SU SILLÓN DE "EL INTREPIDO" Y BAJO SU PENETRANTE MIRADA DEJO QUE LOS OFICIALES SE HICIERAN CARGO



NAVE EN POSICIÓN



WARP



LA ENORME NAVE SALIÓ DEL SISTEMA SOLAR Y PENETRÓ OTRO ESPACIO-TIEMPO, UNO DONDE LAS REGLAS DEL UNIVERSO CONOCIDO CAMBIABAN

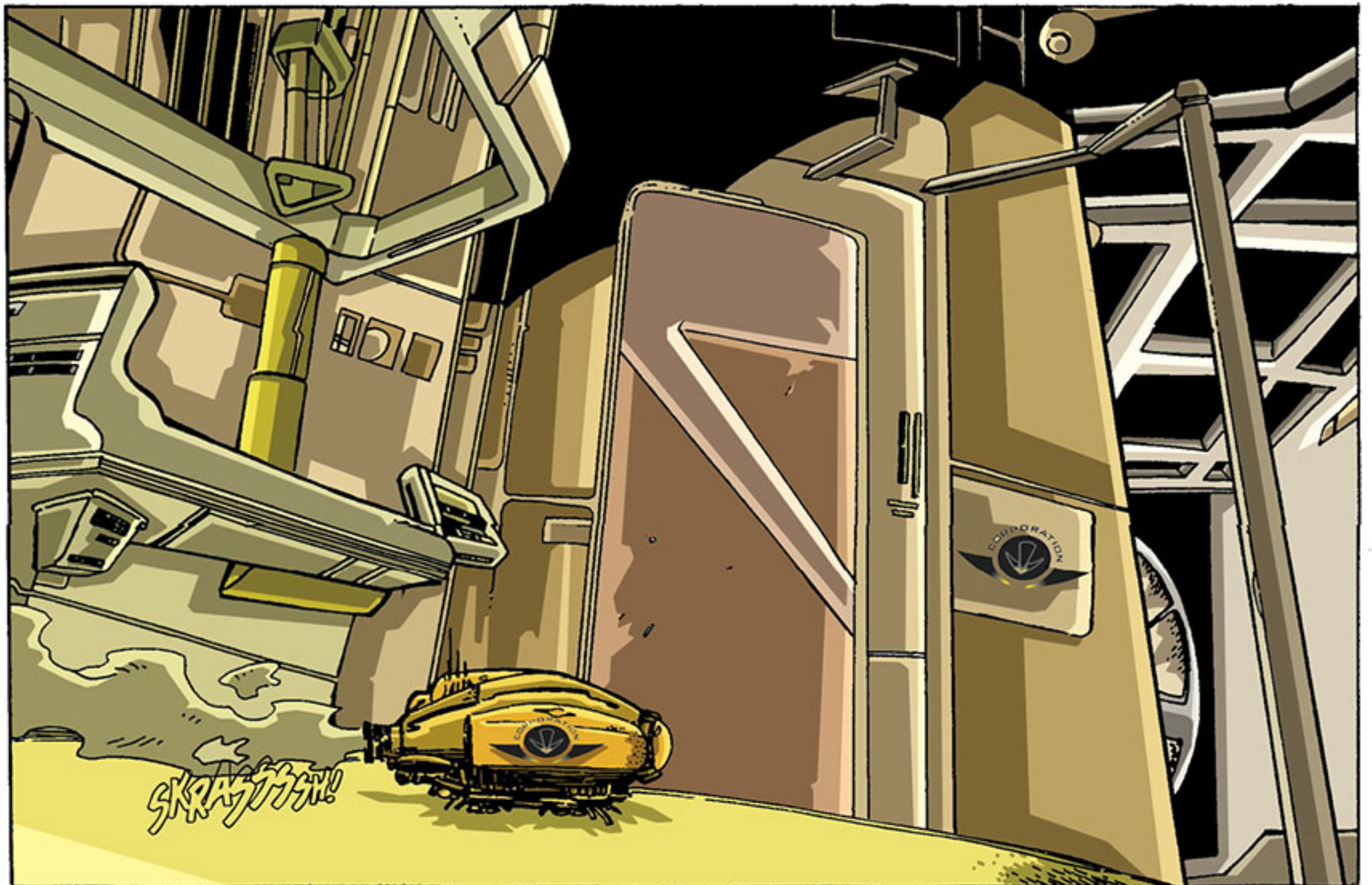
HORAS DESPUÉS...



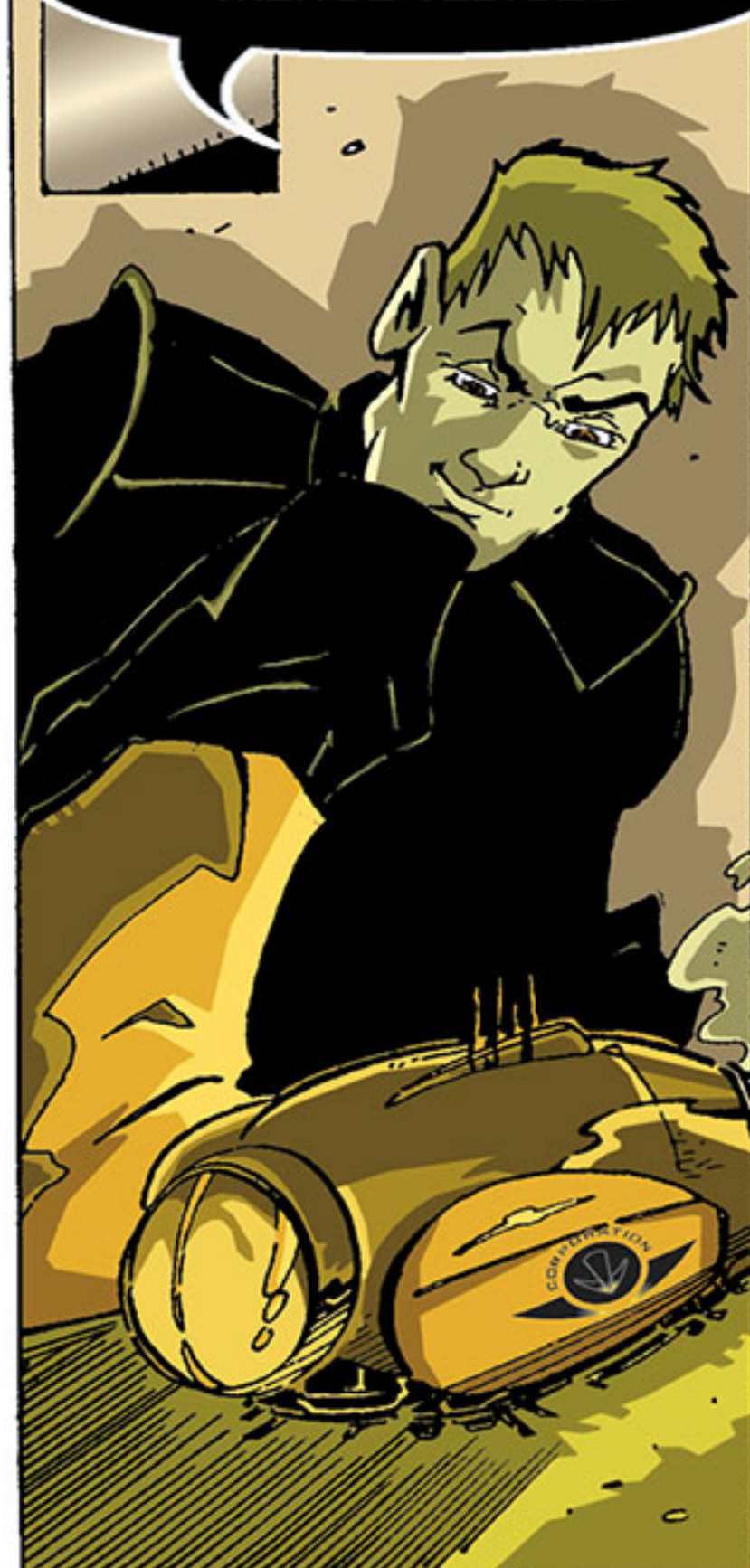
¿SABES QUE OCURRE?



EL COMANDATE QUIERE QUE REVISEN TODOS LOS COMPARTIMENTOS



BUENO AMIGA ESPERO ME AYUDES HA REALIZAR MI TRABAJO MENOS TEDIOSO



BEEP BEEP

VAYA, VAYA, ¿QUÉ TENEMOS AQUÍ?



PLITCH!



¡SANTO DIOS, UN INSECTO! NO ENTIENDO COMO HA PODIDO PASAR LOS CONTROLES ANTICONTAMINACIÓN





TIEMPO ACTUAL - 900 ET



EL CAPITÁN TOMÓ UNA RÁPIDA DECISIÓN





EL TRASBORDADOR SE ACOPLÓ CON PERFECCIÓN Y ESPERARON UNOS LARGOS SEGUNDOS PARA QUE LAS PRESIONES SE EQUIPARARAN Y LAS COMPUERTAS SE ABRIERAN

WILLIAM MIRÓ A NORYS Y SONRIÓ A TRAVÉS DE LA ESCAFANDRA; ELLA LE DEVOLVIÓ UNA MIRADA VERDE QUE PODÍA SIGNIFICAR MUCHAS COSAS PERO QUE PARA ÉL ERA PARTICULAR



NOS DIVIDIREMOS DOS GRUPOS UNO A REVISAR LOS DEPÓSITOS, Y EL OTRO A LA SALA DE MANDO



TODO PARECE FUNCIONAR NORMALMENTE



NADA, NI VIRUS, NI BACTERIAS, NI GASES VENENOSOS DE HECHO, ES DEMASIADO EXTRAÑO



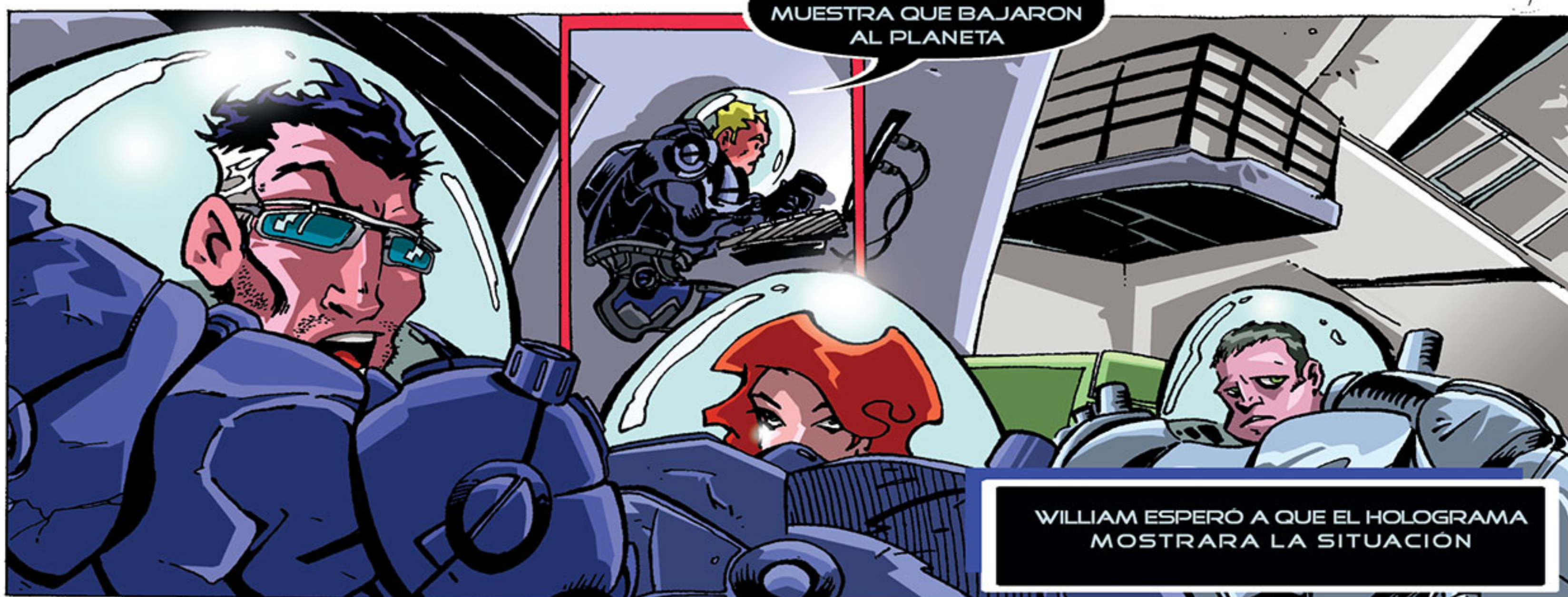
¿QUÉ QUIERES DECIR?



LO QUE ELLA QUIERE DECIR ES QUE LA ATMÓSFERA DE ESTE SITIO HA SIDO EXTREMADAMENTE REFINADA

HACE MUCHO TIEMPO QUE LA TRIPULACIÓN ABANDONÓ LA NAVE

MOMENTOS DESPUÉS, EN LA SALA DE CONTROL



CAPITÁN,
ENCONTRAMOS ALGO, EN
UNO DE LOS DEPÓSITOS
SERÍA MEJOR QUE
LO VEA UD. MISMO,
ESTAMOS EN EL DP21



NORYS ACOMPAÑEME,
JENSEN VE A LA SALA DE LA IA Y
AVERIGUA QUE DIABLOS LE OCURRE.
NOS REUNIREMOS AHÍ

FÍJENSE JUSTO EN EL MEDIO
DONDE SE VE UNA SERIE
DE MAMPARAS Y TABIQUERÍA.
¿LO VEN?

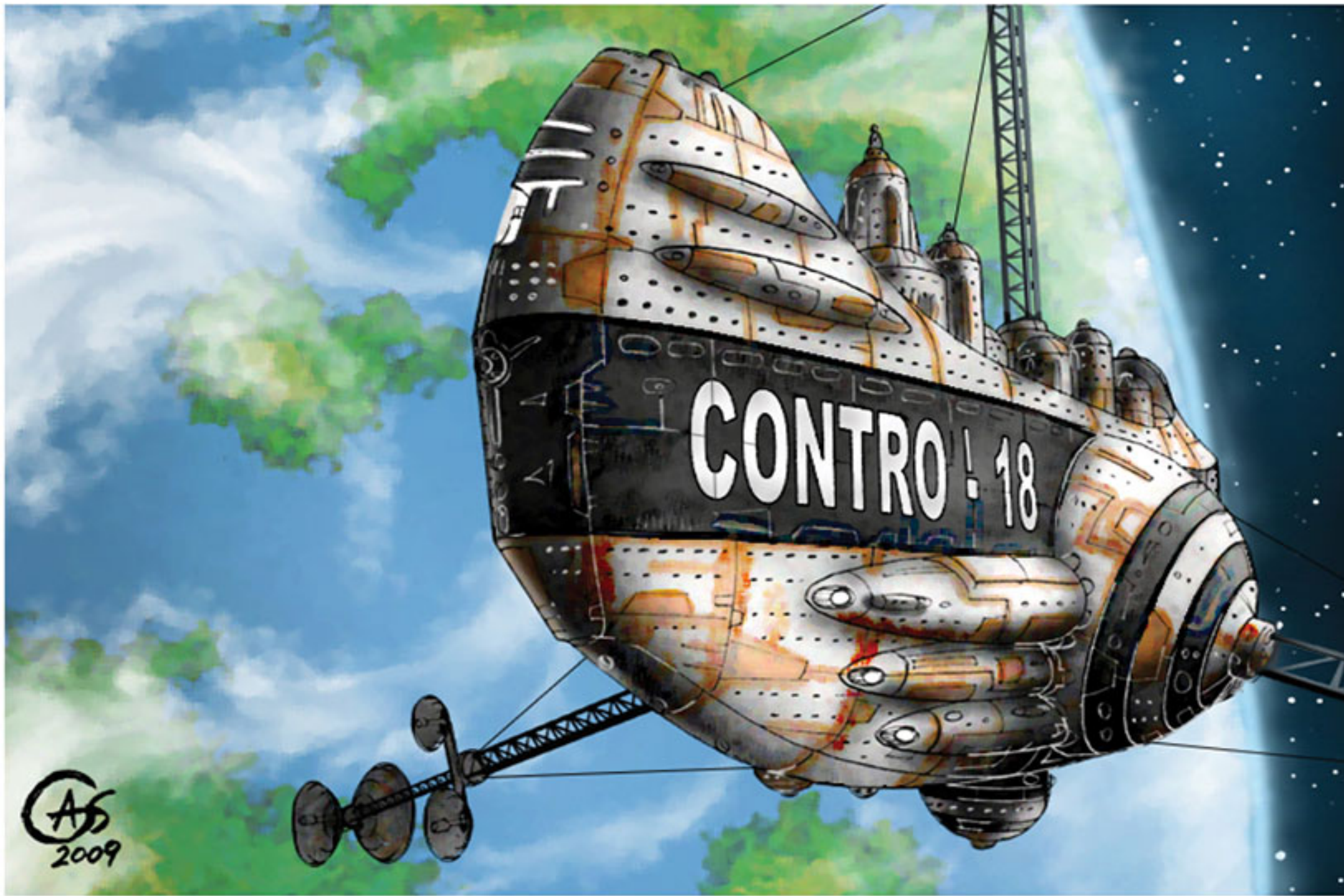
¡PERO SI ES UNA
GRIETA EN LA ESTRUCTURA!
¿CÓMO ES POSIBLE?

TODOS LEVANTARON LOS ROSTROS
HACIA LA PLATEADA FISURA DE LA PARED;
CINCO ESCAFANDRAS BRILLARON A LA LUZ,
CINCO MENTES SE SUMIERON
EN LA CONFUSION

CONTINUARÁ...

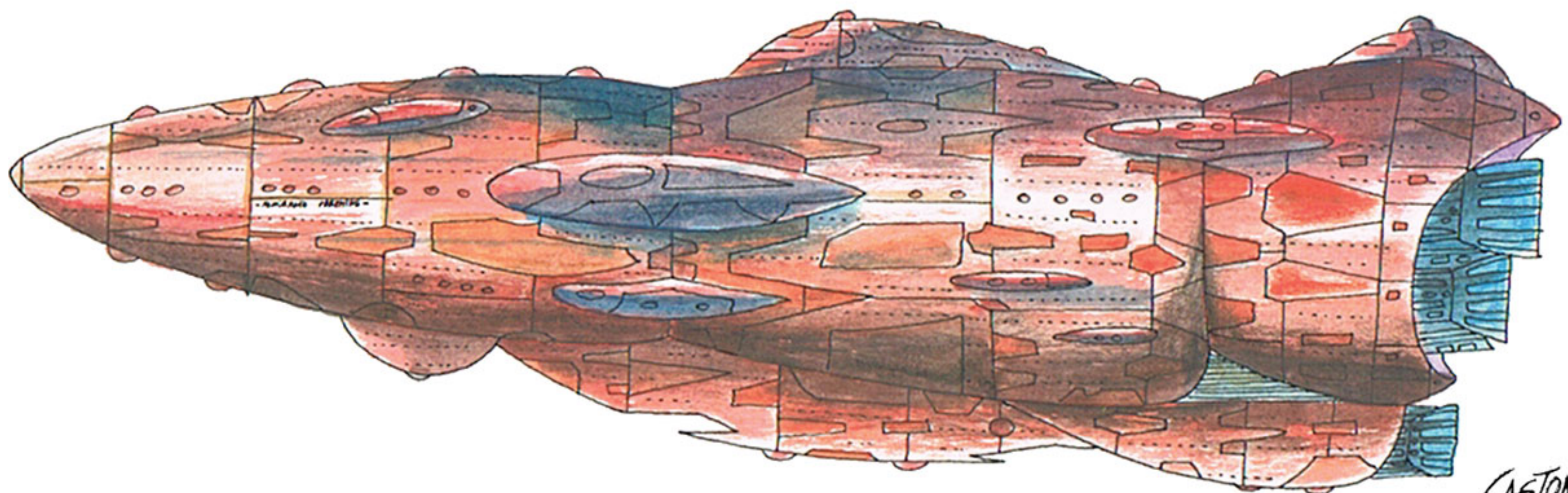
SERIE DE DIBUJOS: UN BOLETO A LAS ESTRELLAS

por gastón 'allmanzor' martino

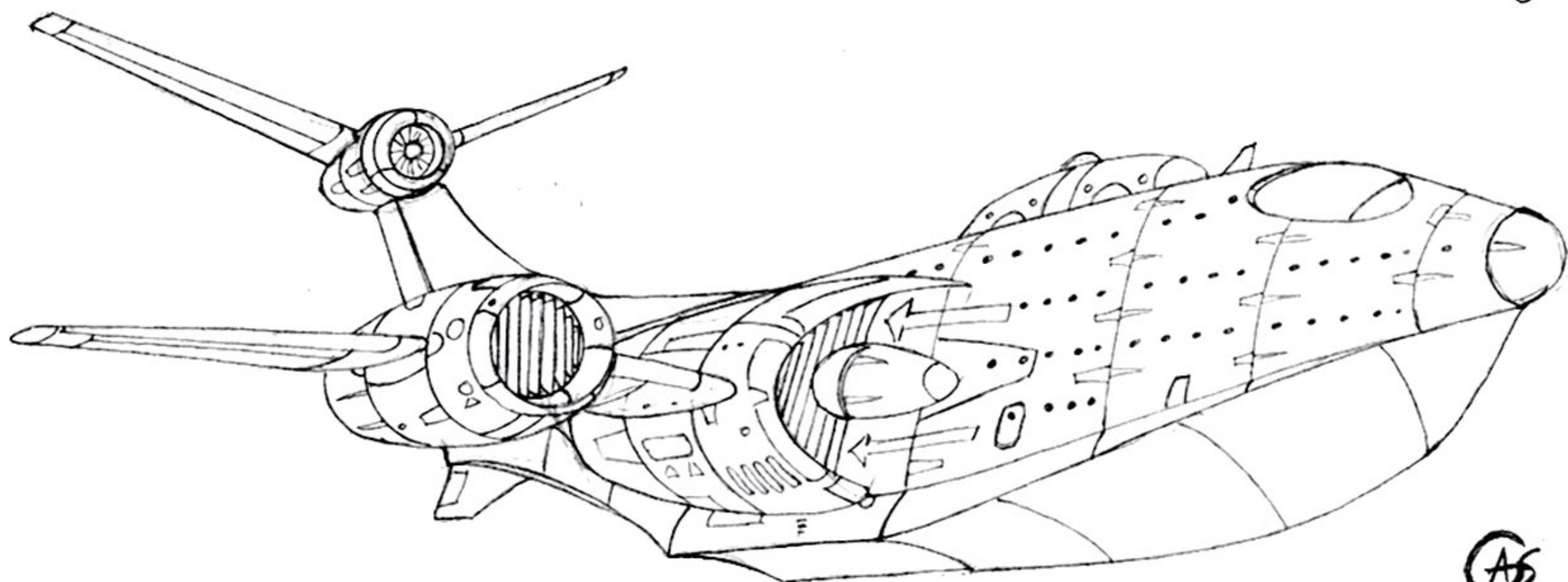


Siendo como soy, una persona interesada desde siempre por el mundo de la aviación, la navegación marítima y el espacio, la unión de estas tres ramas de la ingeniería en mis cómics no debería sorprender a nadie. Si vamos a zurcar el cosmos de forma ficticia, al menos hagámoslo con artefactos enormes y majestuosos, que nos recuerden a los ingenios que han navegado por los mares terrestres. No puedo evitar realizar mis diseños como estructuras metálicas, donde la unión de piezas prefabricadas forma un laberinto de intrincados elementos en sus superficies a veces despin-tadas y envejecidas. Aunque muchas veces me siento tentado a realizar diseños más innovadores, el 'retrofuturismo' se suele imponer. No puedo evitarlo. Dispara mi imaginación... y disfruto más.

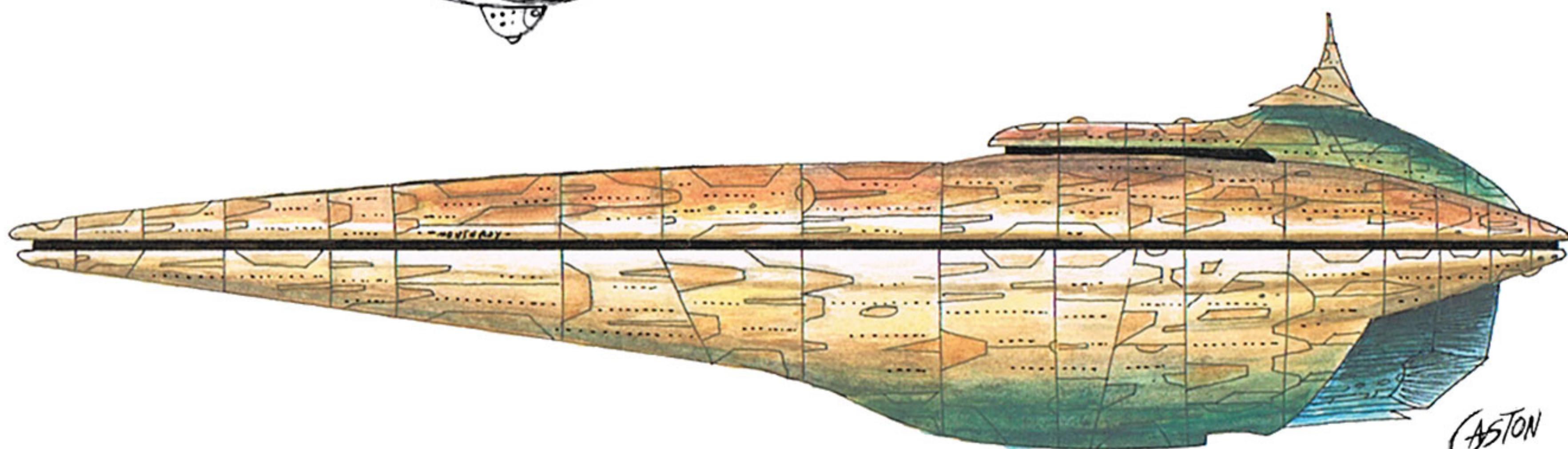
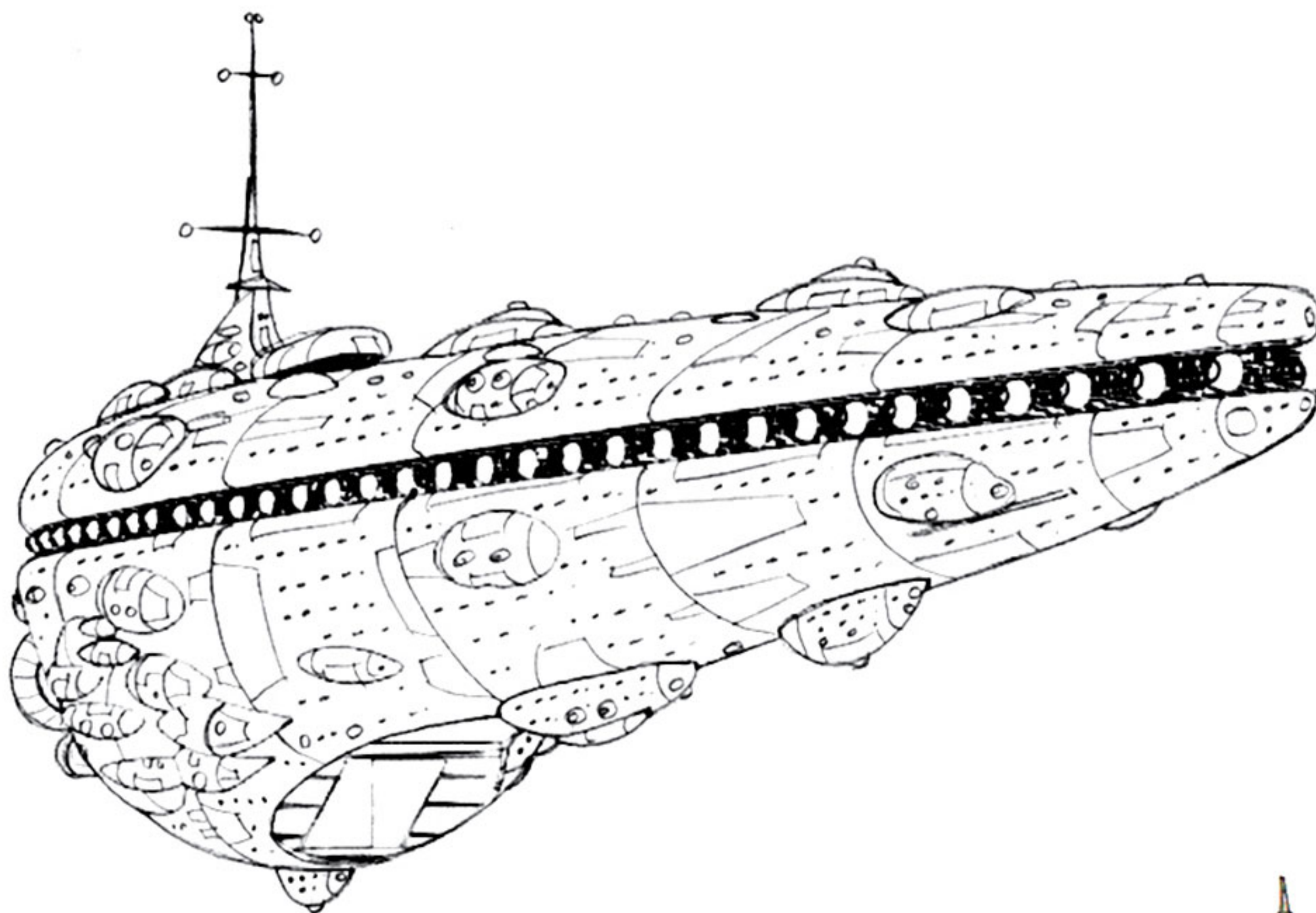




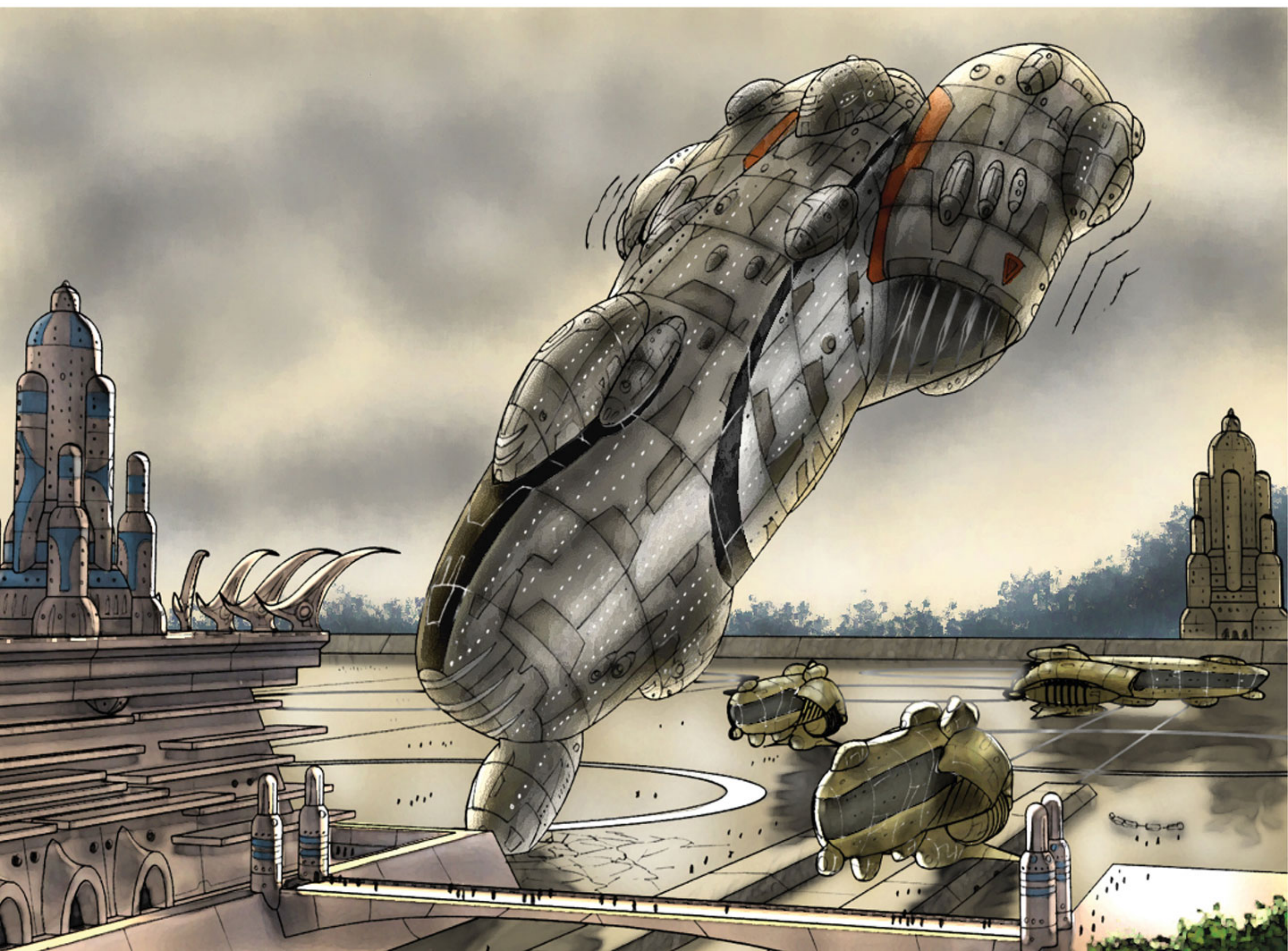
ASTON



AS
2009



ASTON



VACACIONES FUTURAS

M. ARQUÉS

CON ROBOTS

ME PREGUNTO POR QUÉ, SIENDO DE METAL, TODOS LOS VERANOS HACEMOS LA ESTUPIDEZ DE TUMBARNOS AL SOL SOBRE UNA TOALLA DURANTE HORAS...

NO SÉ... ES UNA TRADICIÓN ANCESTRAL

ES MÁS... ¿PARA QUÉ SERVIRÍA UNA "TOALLA"?

CON CAMBIO CLIMÁTICO

NO SE PUEDE NEGAR QUE MÁS EN PRIMERA LÍNEA DE PLAYA NO PUEDE ESTAR EL APARTAMENTO...

SÍ... PUES COMO SIGA SUBIENDO EL MAR... ¡EL VERANO QUE VIENE, CON ESCAFANDRA!

CON SUPERPOBLACIÓN

PUES YO HE ESTADO DE VACACIONES EN LA RIVIERA MAYA...

¿Y QUÉ TAL...? ¿CÓMO ES AQUELLO...?

PCHÉ... MÁS Ó MENOS COMO ESTO...

CON BIOTECNOLOGÍA

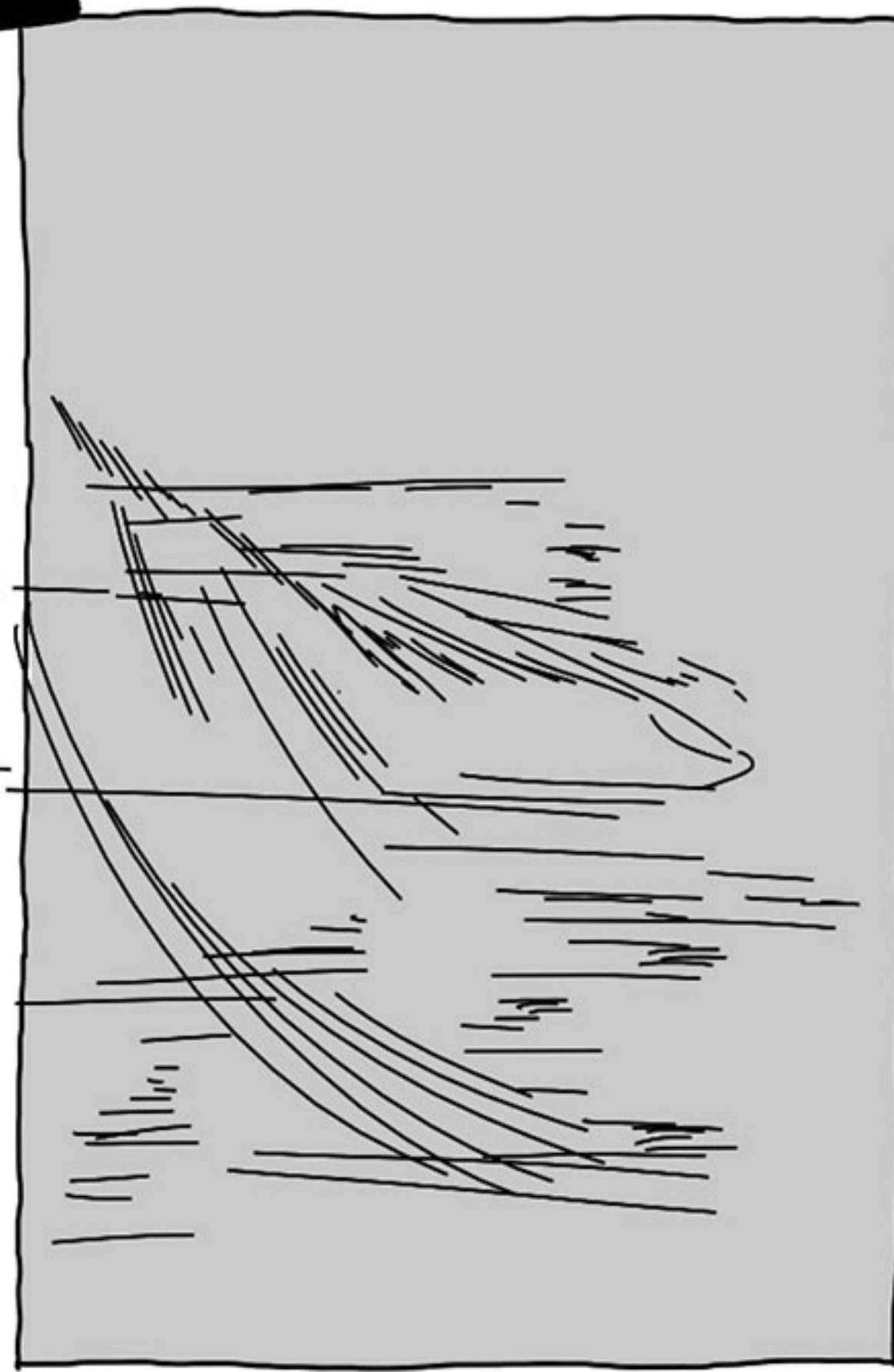
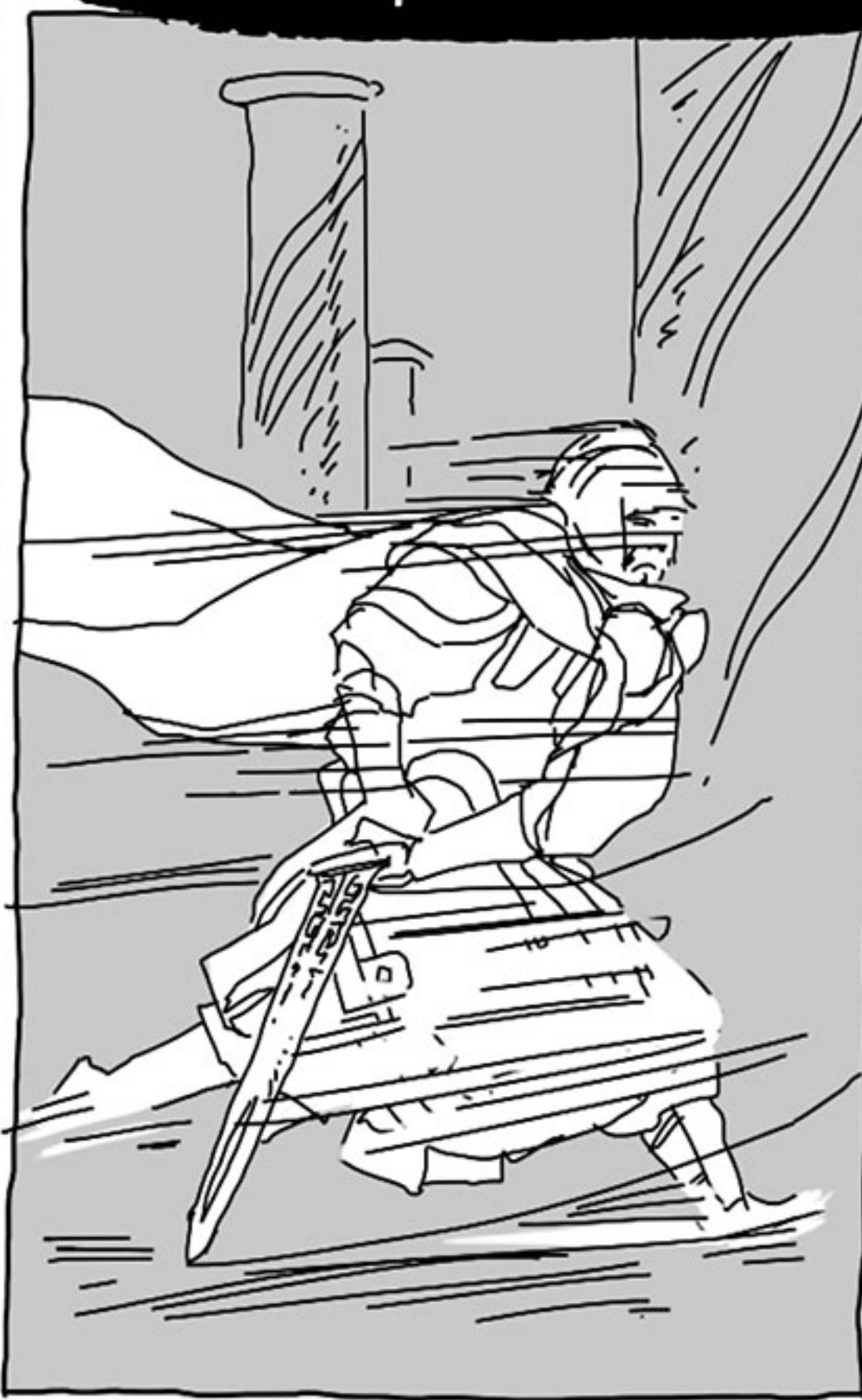
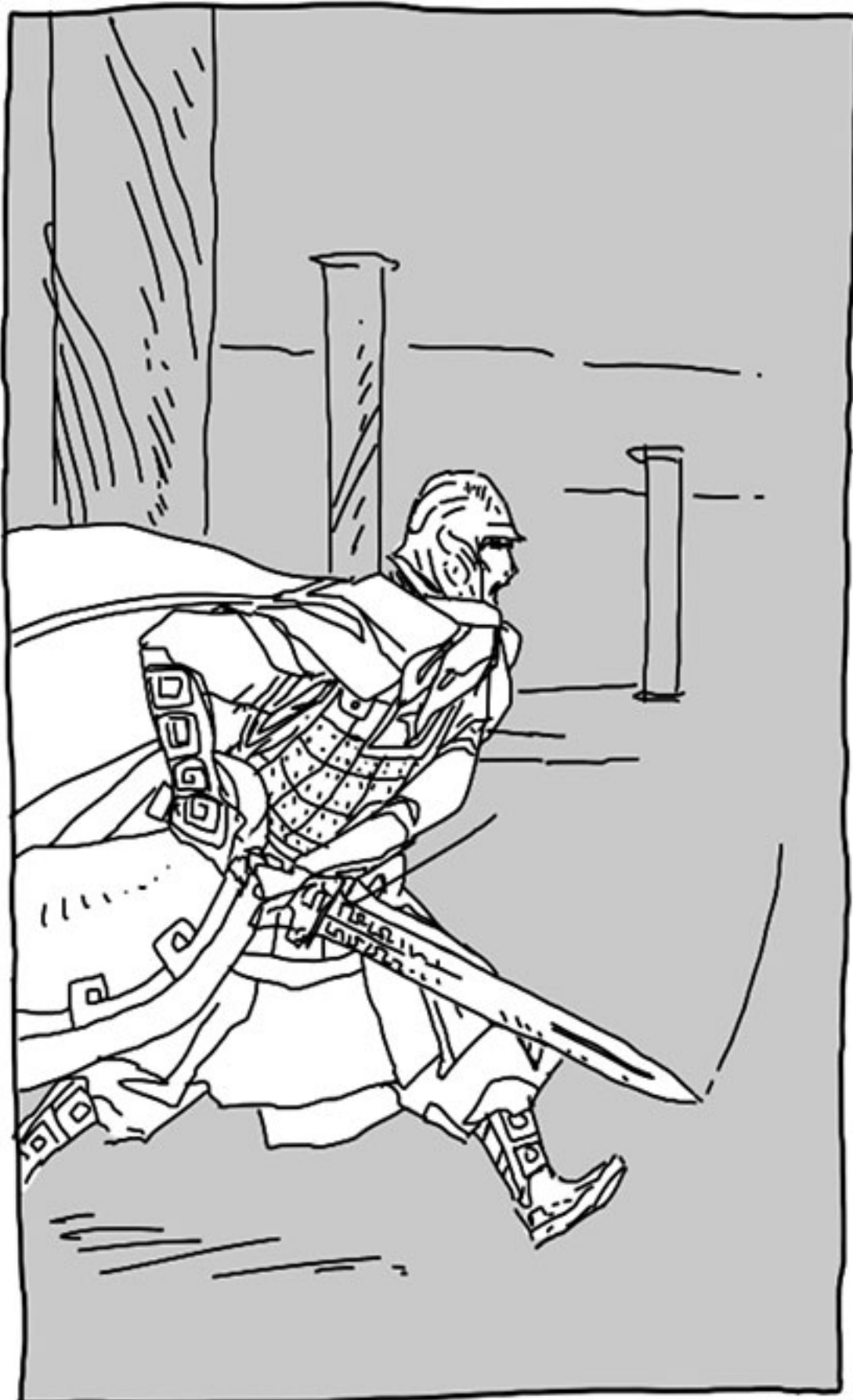
LA EMPRESA NOVACATÁSTROFIS NIEGA... REPETIMOS: NIEGA LA EXISTENCIA DE NINGUNA OSTRA TRANSGÉNICA ASESINA EN NUESTRAS COSTAS... ¡Y AHORA, FÚTBOL...!

CON ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

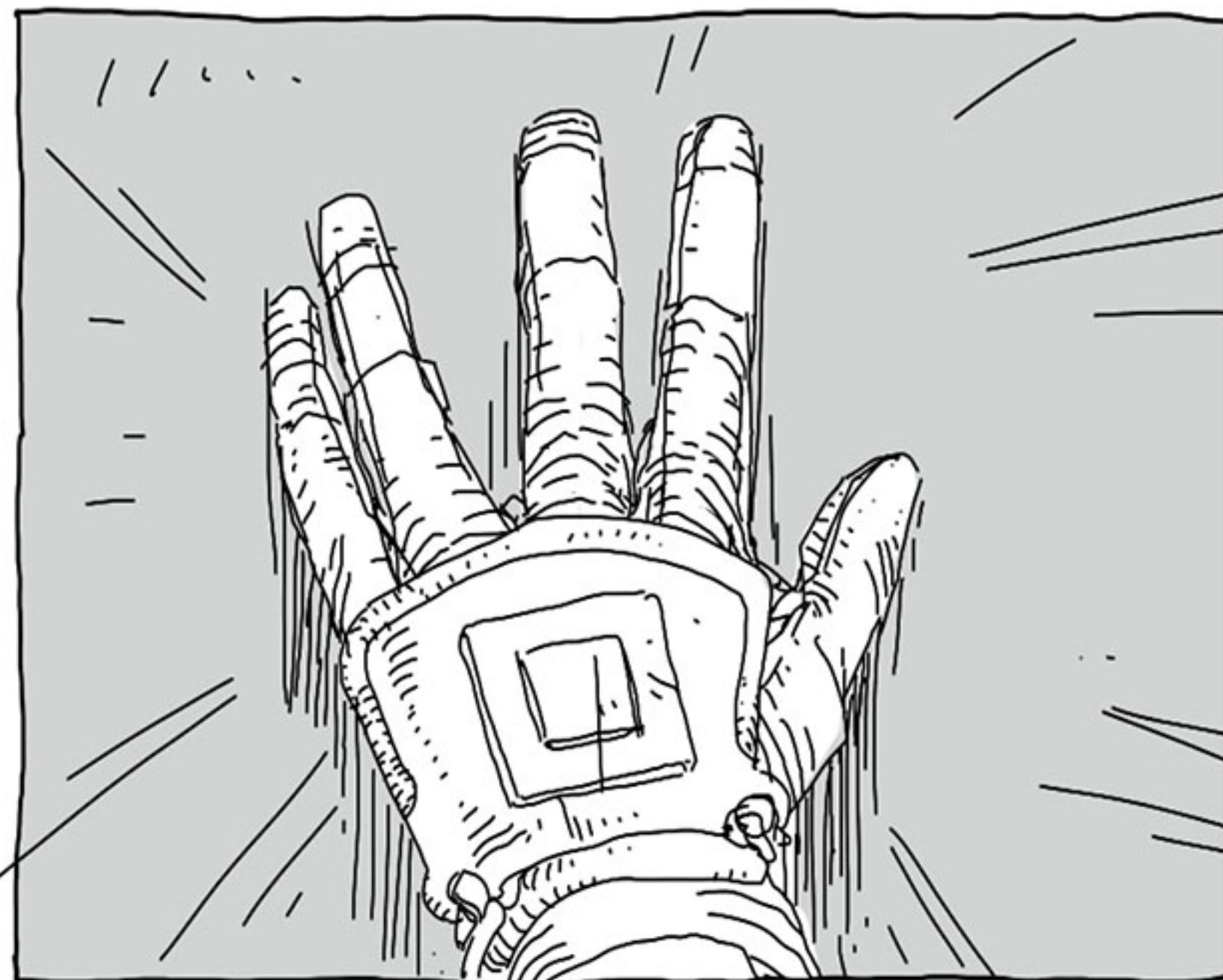
¿TE ACUERDAS DE NUESTRA ÚLTIMA EXPLOSIÓN NUCLEAR, CARÍÑO...?

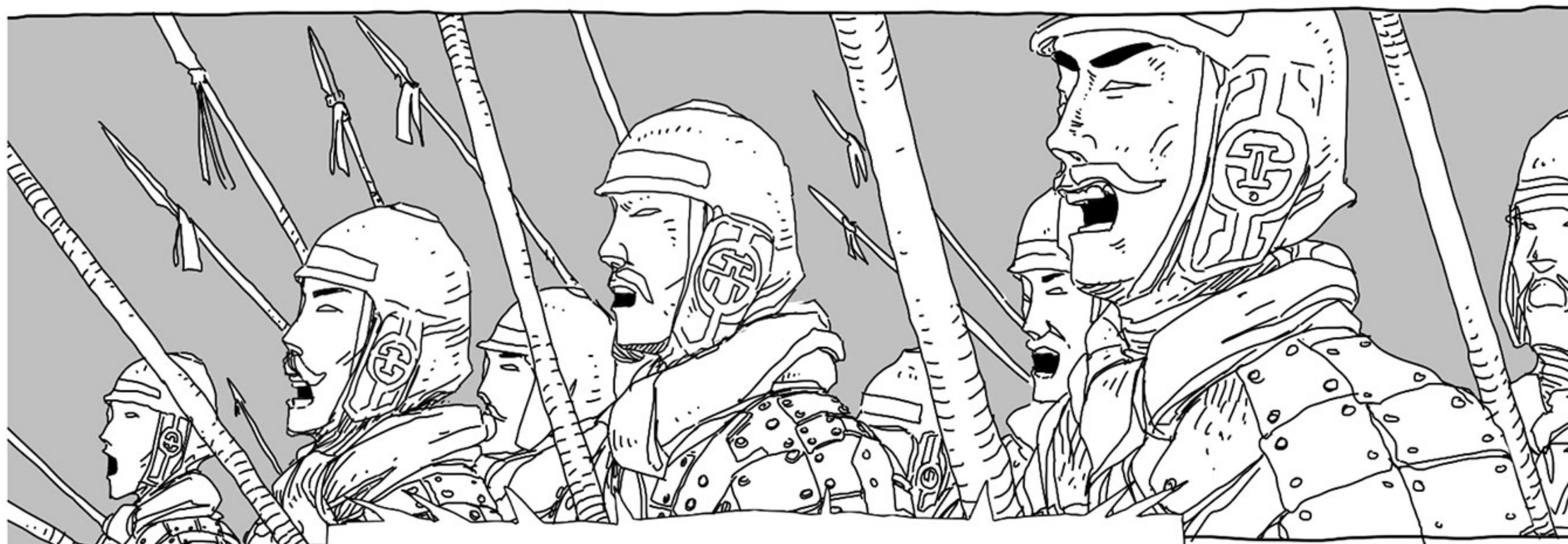
ESPADA LIMPIA (II)

por rata

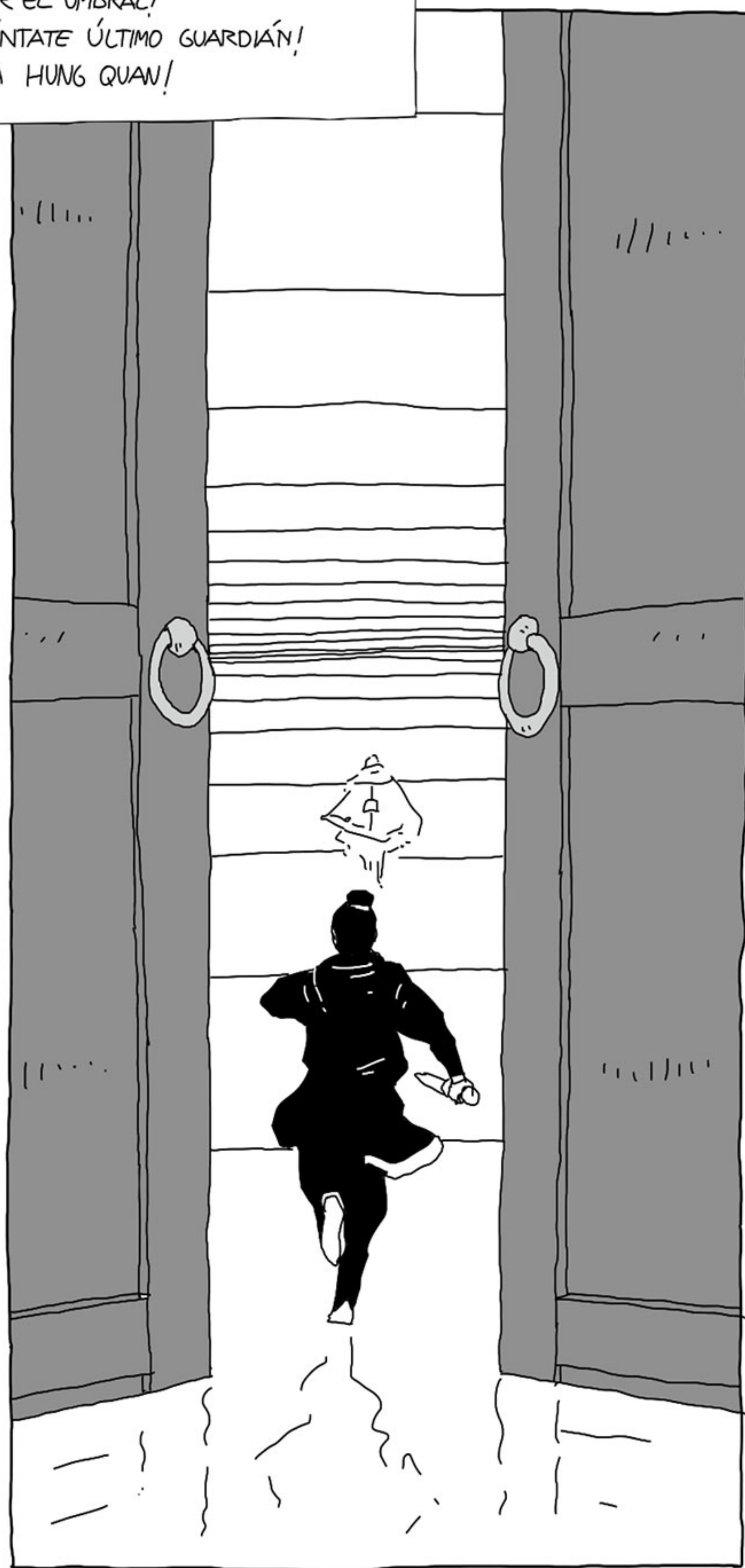


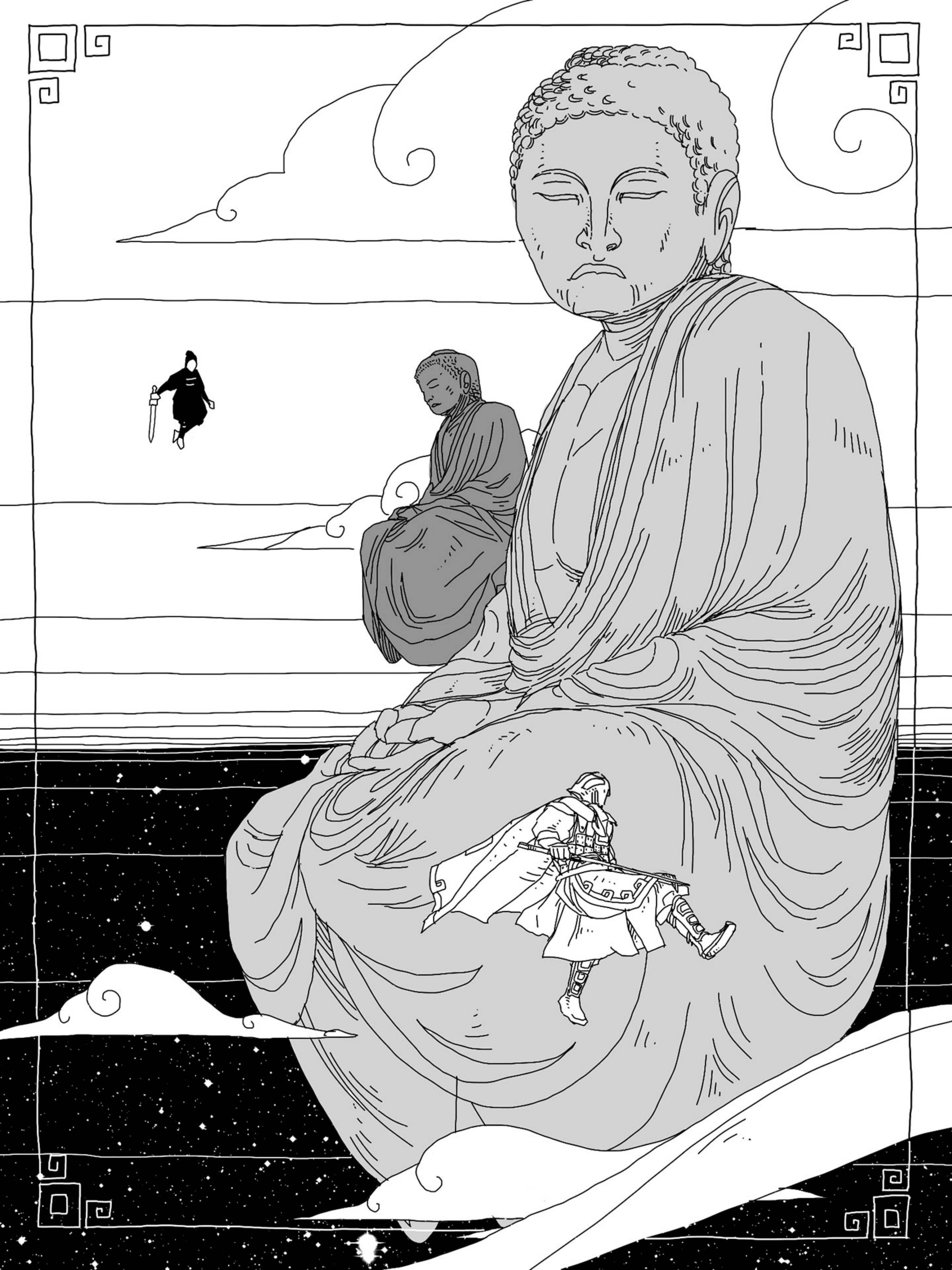






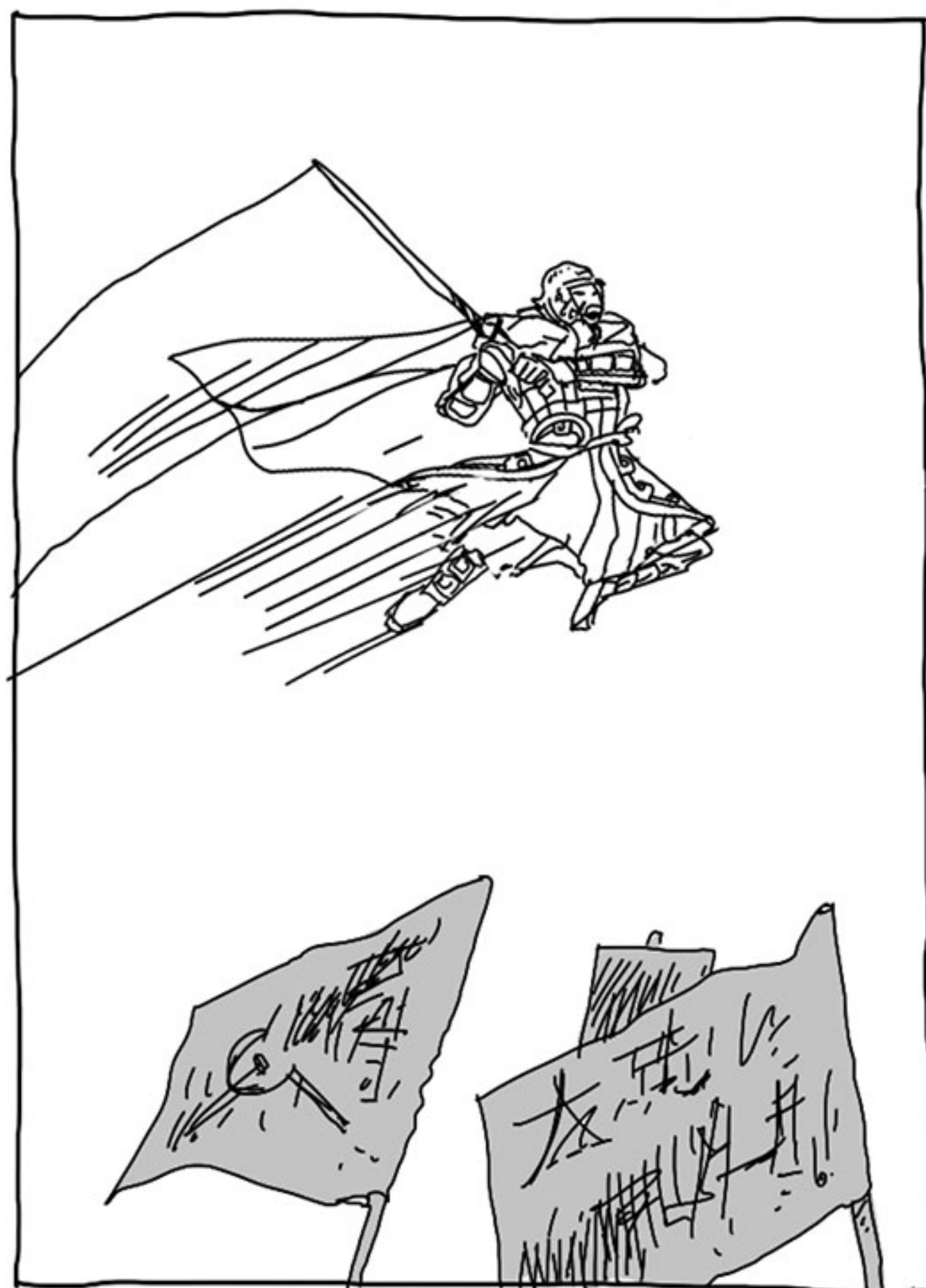
¡NO PODEMOS PASAR EL UMBRAL!
¡NO PUEDES FRACASAR! ¡LEVÁNTATE ÚLTIMO GUARDIÁN!
¡LEVÁNTATE Y DETÉN A HUNG QUAN!

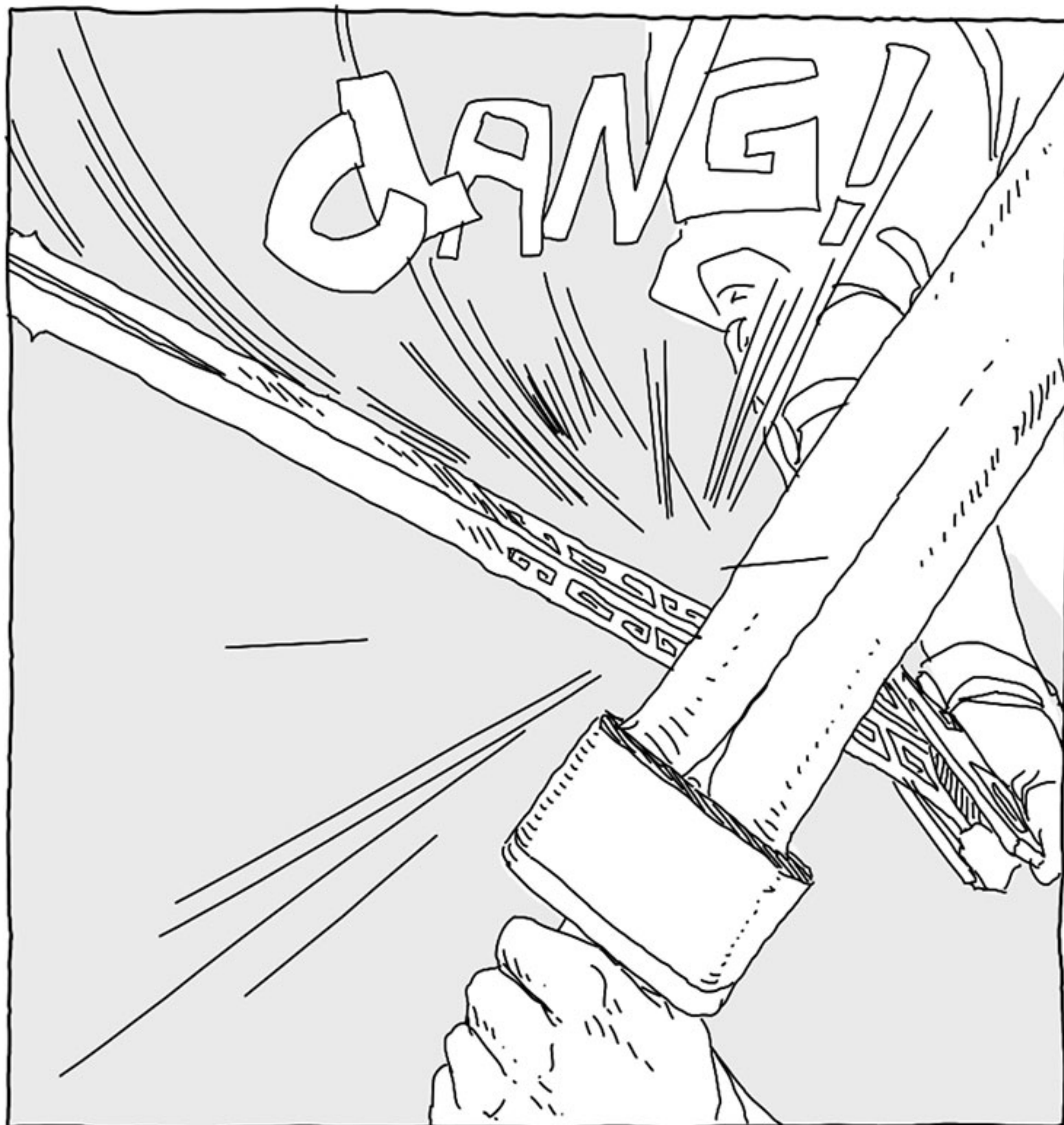
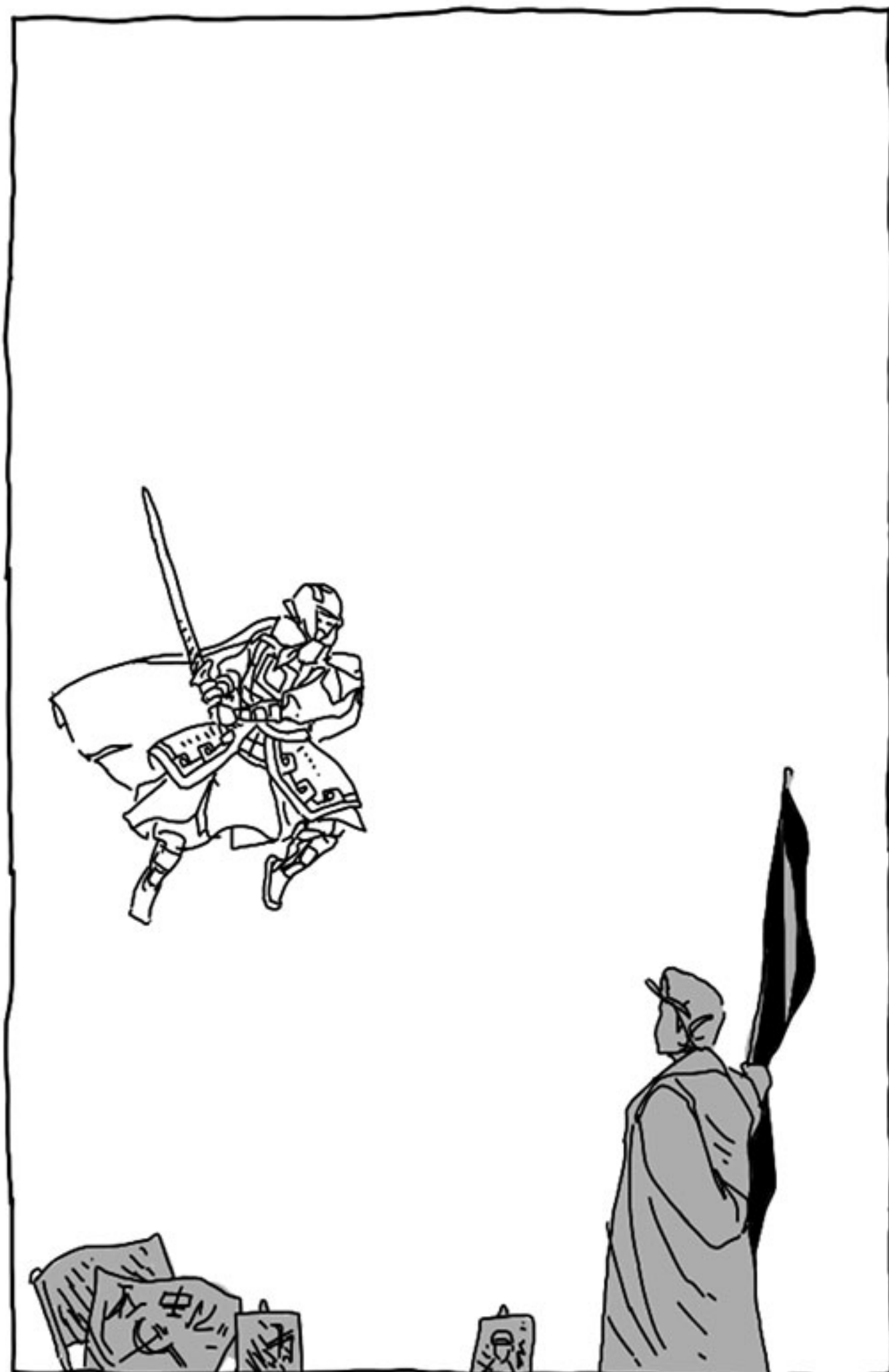




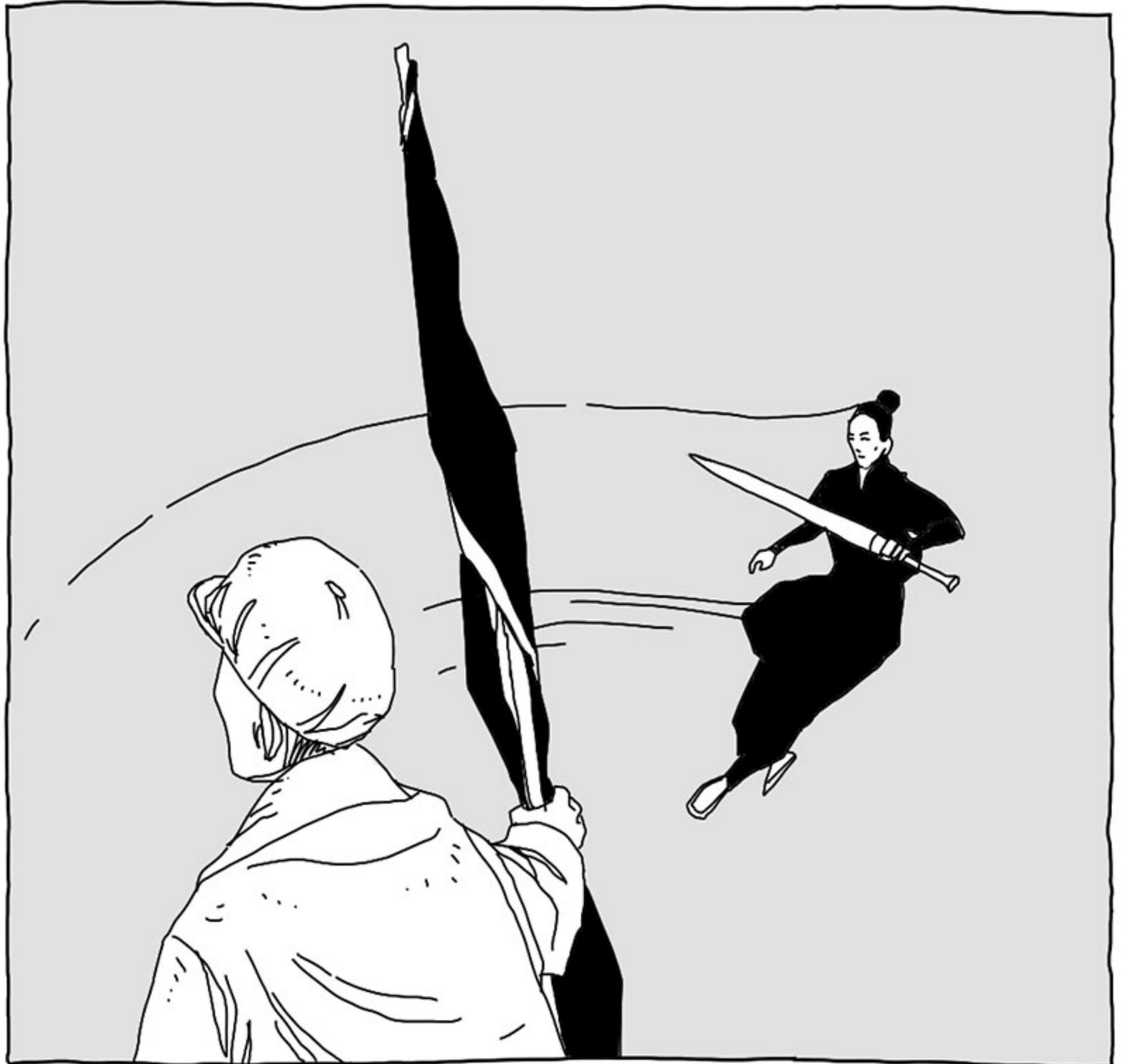
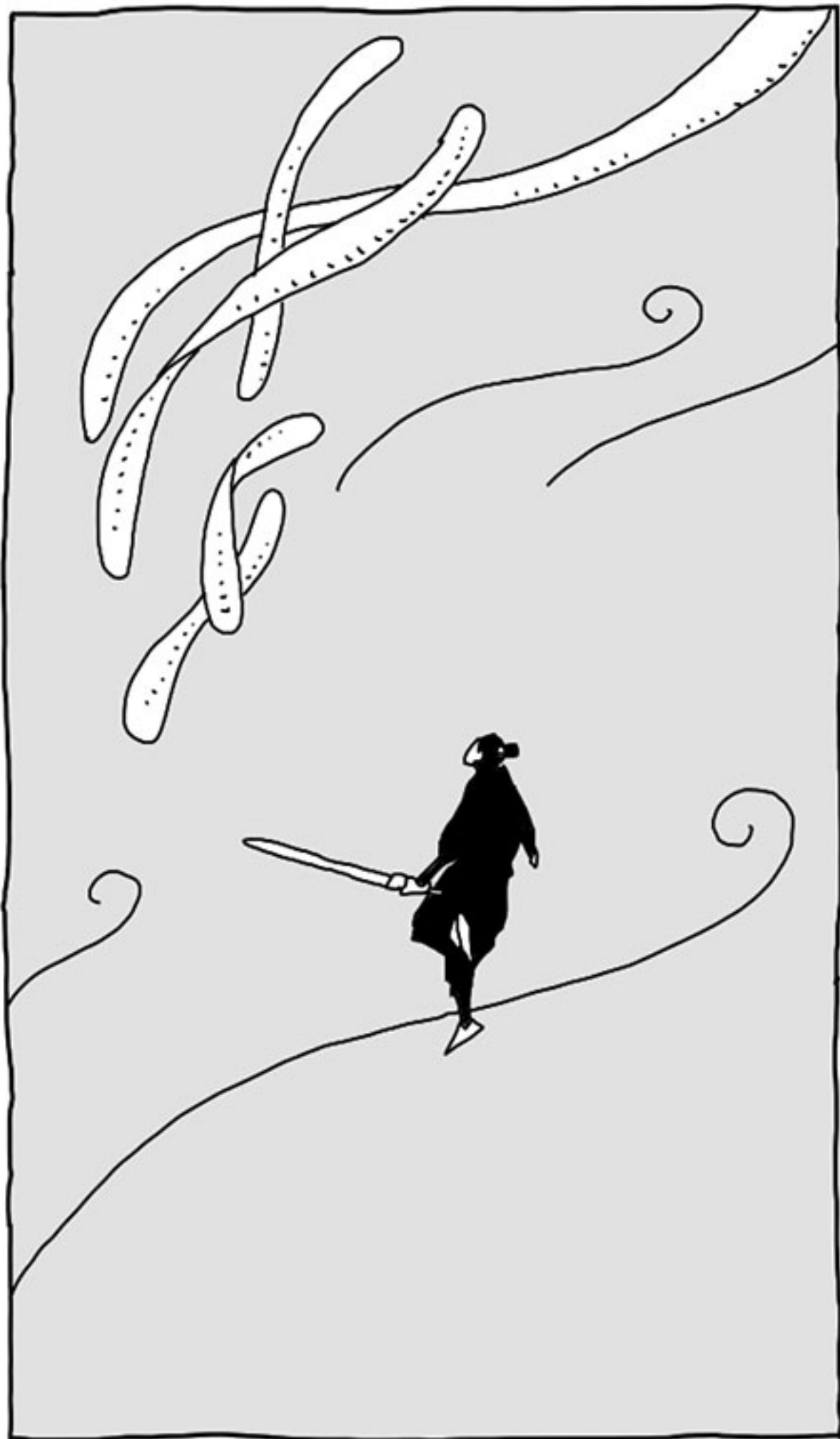












A FINALES DEL SIGLO XIX, LA CORRUPCIÓN INTERNA Y LAS CONSTANTES DERROTAS ANTE LAS POTENCIAS EXTRANJERAS (GUERRAS DEL OPIO) CONDUJERON A CHINA A UN PERIODO DE GRAN INESTABILIDAD QUE DURÓ MÁS DE 40 AÑOS.

TRAS DERROCAR AL EMPERADOR PUYI, DE LA DINASTÍA QUING, LA REPÚBLICA CHINA PASÓ POR UN PERIODO CONVULSO QUE DESEMBOCÓ EN LA GUERRA CIVIL CHINA, ENTRE LAS FUERZAS NACIONALISTAS Y EL PARTIDO COMUNISTA CHINO EN 1927.

CON LA INVASIÓN JAPONESA DEL CONTINENTE, LAS DOS FUERZAS PACTAN UNA TREGUA PARA EXPULSAR AL AGRESOR, EN 1946 CON EL PARTIDO COMUNISTA CHINO FORTALECIDO TRAS LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, LA GUERRA CIVIL SE REANUDA HASTA 1950, AÑO EN EL QUE LOS COMUNISTAS VENCEN.

LOS SEGUIDORES DE MAO LO DEFIENDEN COMO UN LÍDER POPULAR BAJO EL CUAL CHINA SE DESHIZO DE UN SIGLO DE HUMILLACIONES Y RECIBIÓ SU PUESTO DE POTENCIA MUNDIAL, EL ÍNDICE DE ANALFABETISMO PASÓ DE UN 80% A UN 6% DURANTE SU MANDATO, Y LA ESPERANZA DE VIDA, DE 35 A 70 AÑOS.

SUS DETRACTORES LO CONSIDERAN UN TIRANO DESPOTA Y BRUTAL QUE LLEVO A LA MUERTE A MILLONES DE PERSONAS, CON DESASTROSAS POLÍTICAS ECONÓMICAS COMO EL "GRAN SALTO ADELANTE".

DENG XIAOPING, RIVAL DE MAO DURANTE LA "GRAN REFORMA CULTURAL", HA DICHO DE ÉL QUE ESTABA TRES CUARTAS PARTES EN LO CORRECTO Y UNA CUARTA PARTE ERRADO.

ES EL PROPIO PUEBLO EL QUE
INSTALÓ LOS IDOLOS, Y SERÁN ELLOS
LOS QUE LLEGADO EL MOMENTO,
LOS TIRARÁN CON SUS PROPIAS MANOS.
NO ES NECESARIO QUE OTROS LO
HAGAN EN SU NOMBRE ANTES DE
TIEMPO.

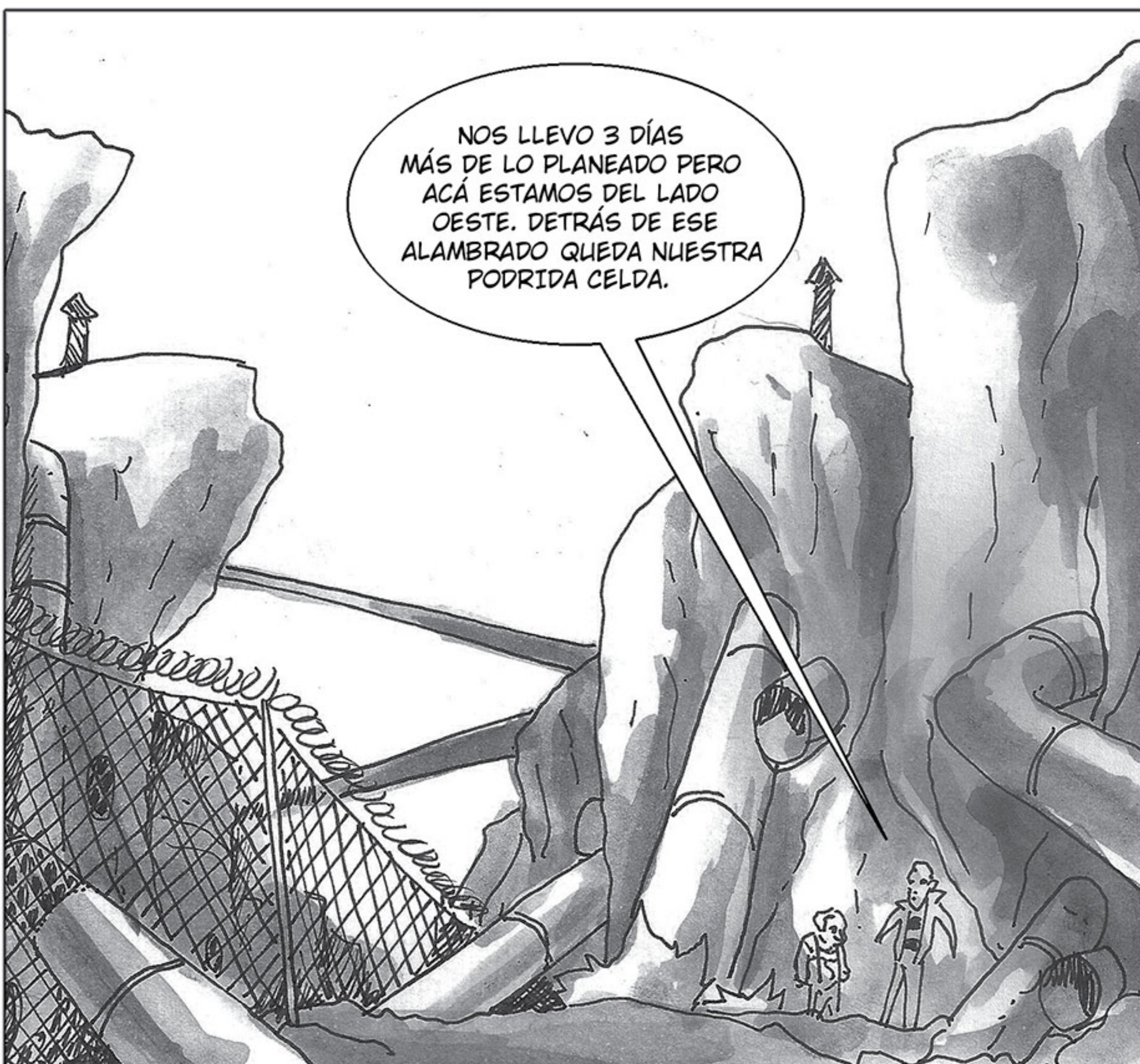
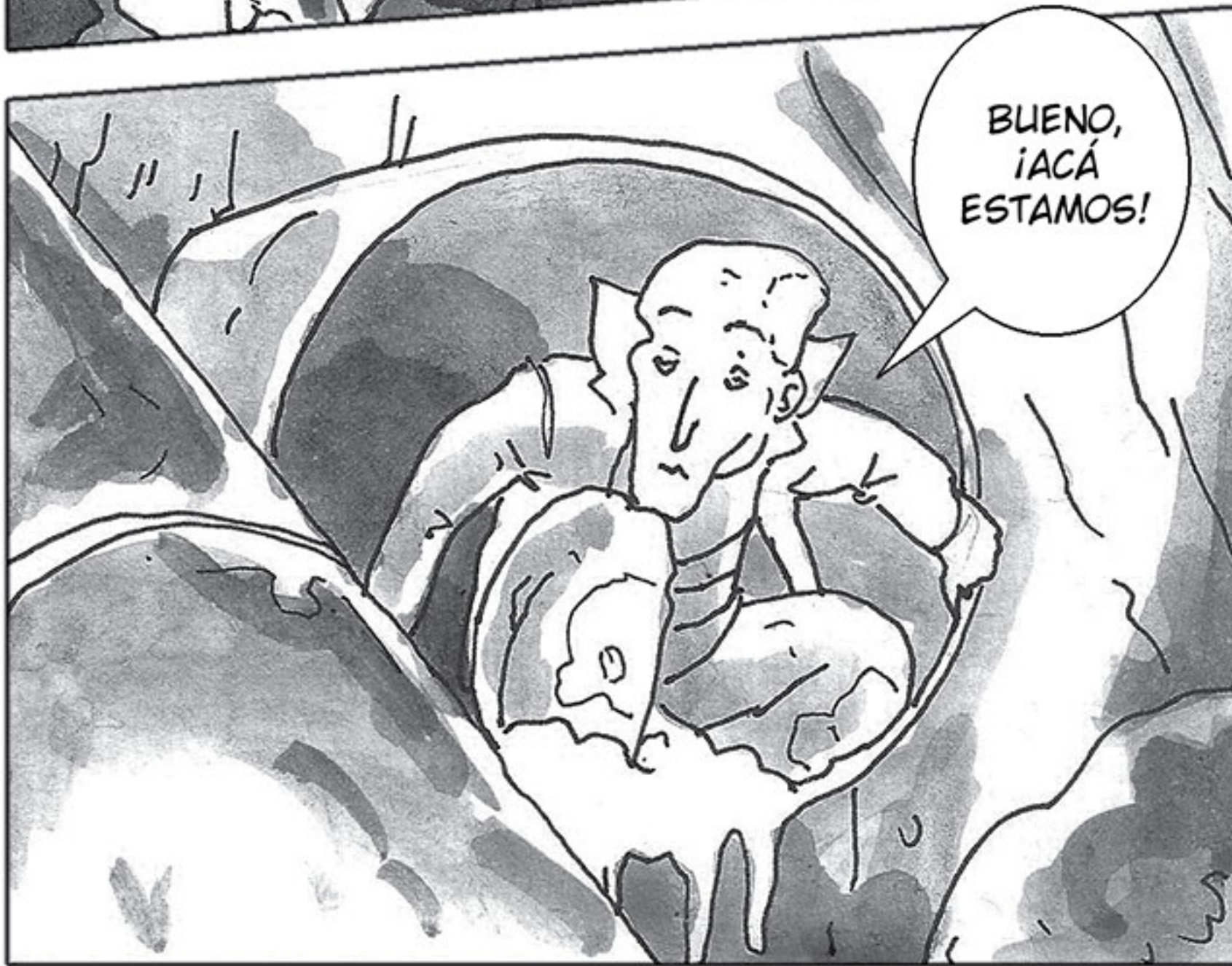
MAO ZEDONG - 1927 -



ESCAPE

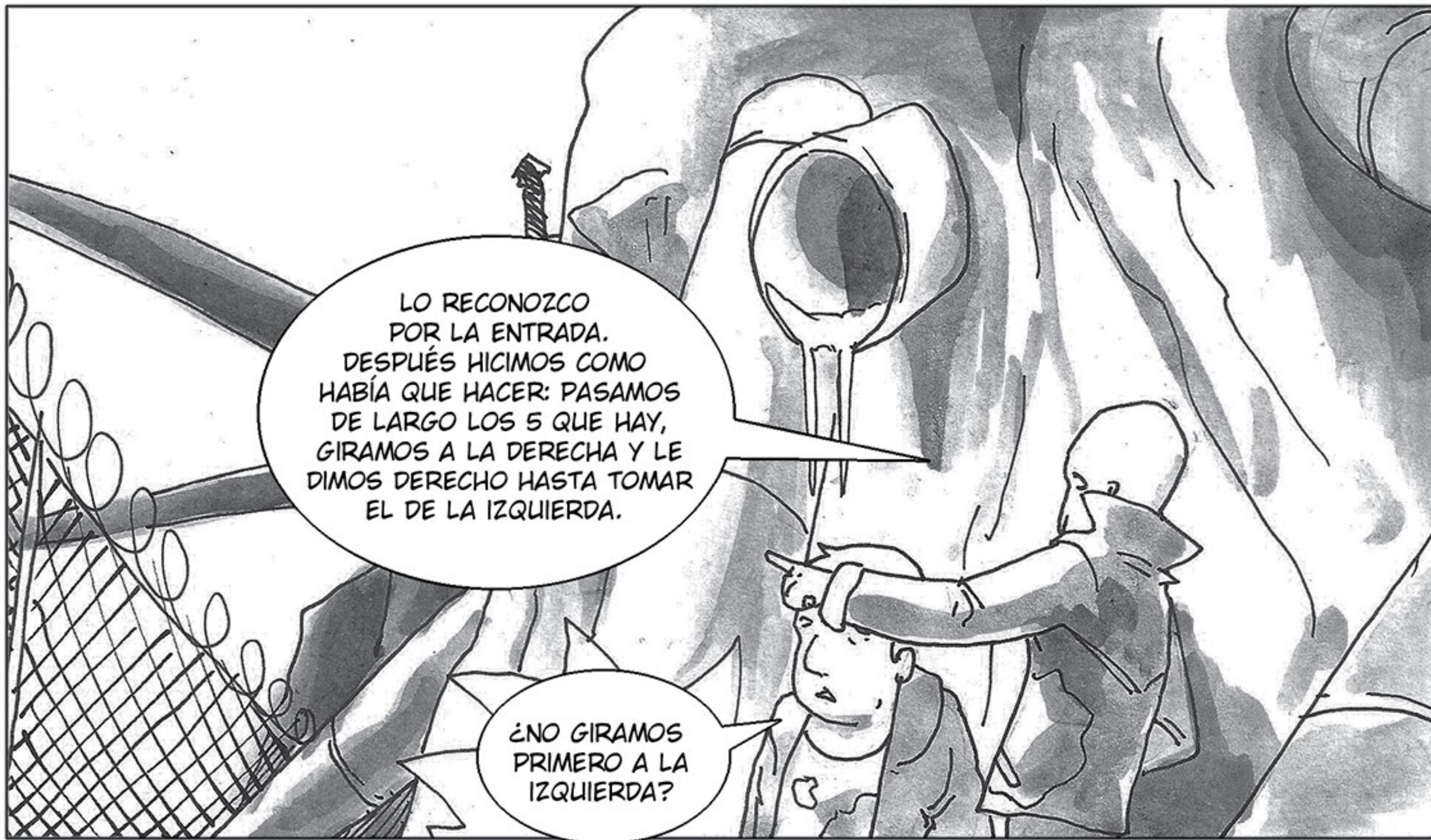
por guido barsi y leonardo silva

CIUDADELA PRISION. FRONTERA OESTE.





ES FÁCIL,
POR ESE TÚNEL
ENTRAMOS.



LO RECONOZCO
POR LA ENTRADA.
DESPUÉS HICIMOS COMO
HABÍA QUE HACER: PASAMOS
DE LARGO LOS 5 QUE HAY,
GIRAMOS A LA DERECHA Y LE
DIMOS DERECHO HASTA TOMAR
EL DE LA IZQUIERDA.

¿NO GIRAMOS
PRIMERO A LA
IZQUIERDA?



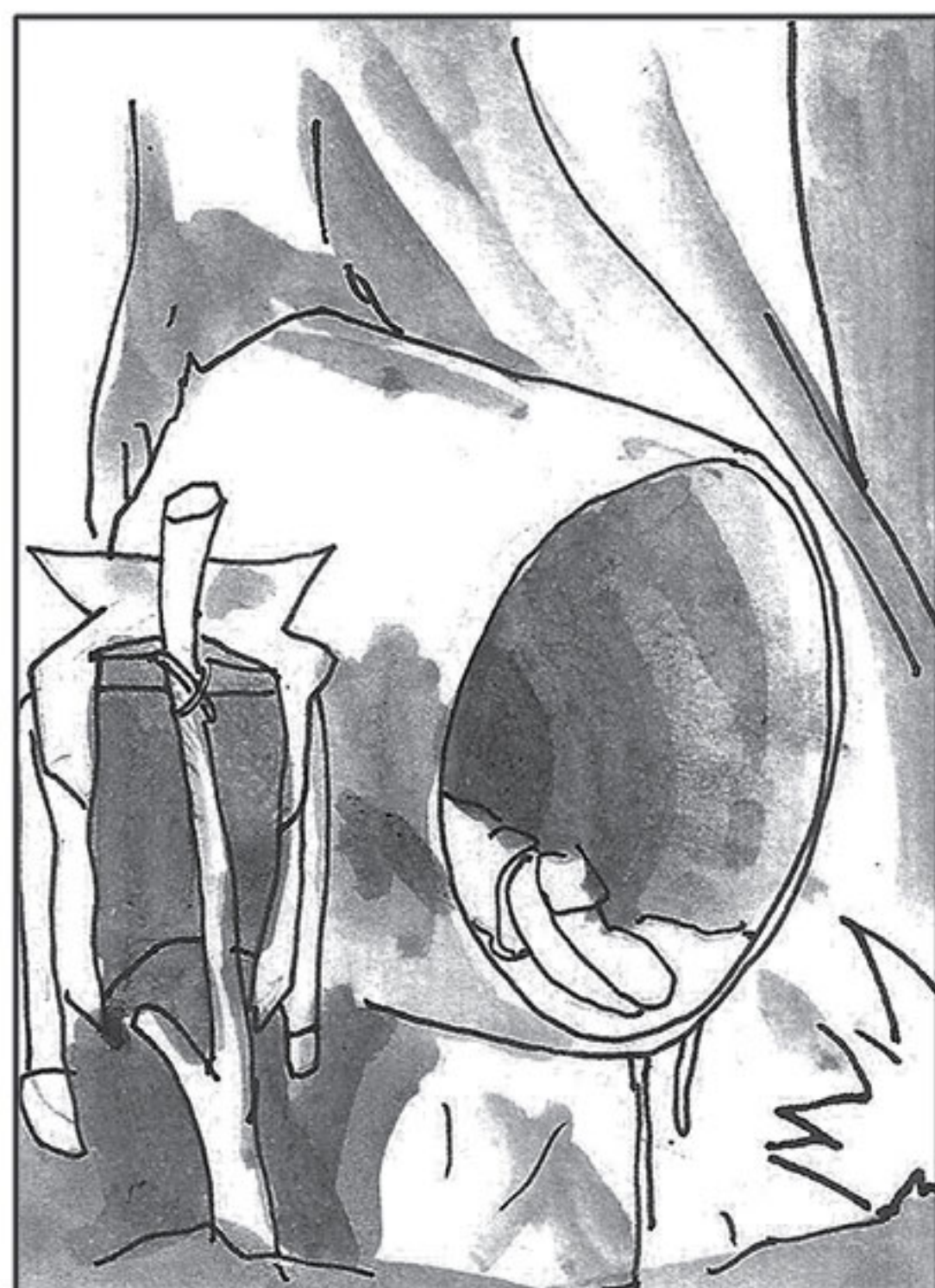
¿NO FUÉ
ESTE EL TÚNEL
POR EL QUE
ENTRAMOS?

HONESTAMENTE,
¿DE QUE LADO
CREES QUE
ESTAMOS?

NO LO
SE...



QUIZÁS
DEBERÍAMOS
EMPEZAR DE
NUEVO PERO
DEJANDO UNA
SEÑAL COMO
REFERENCIA.



PERFECTO,
AHORA SÍ.

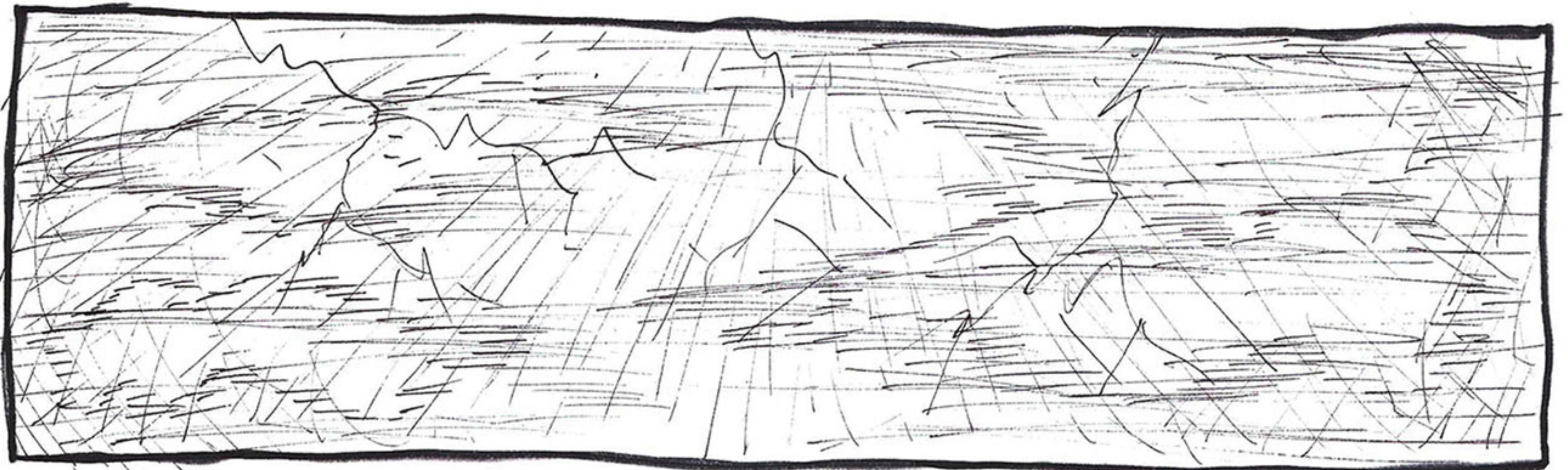
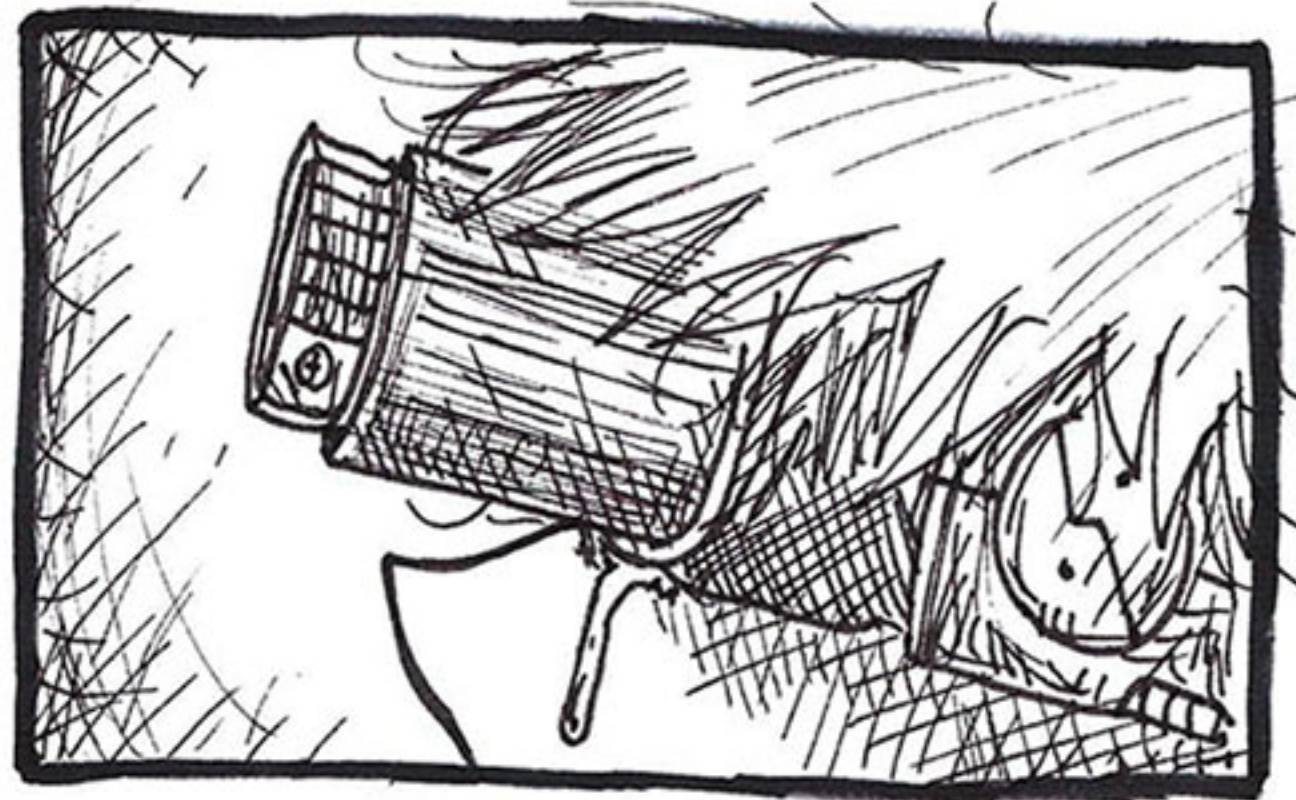
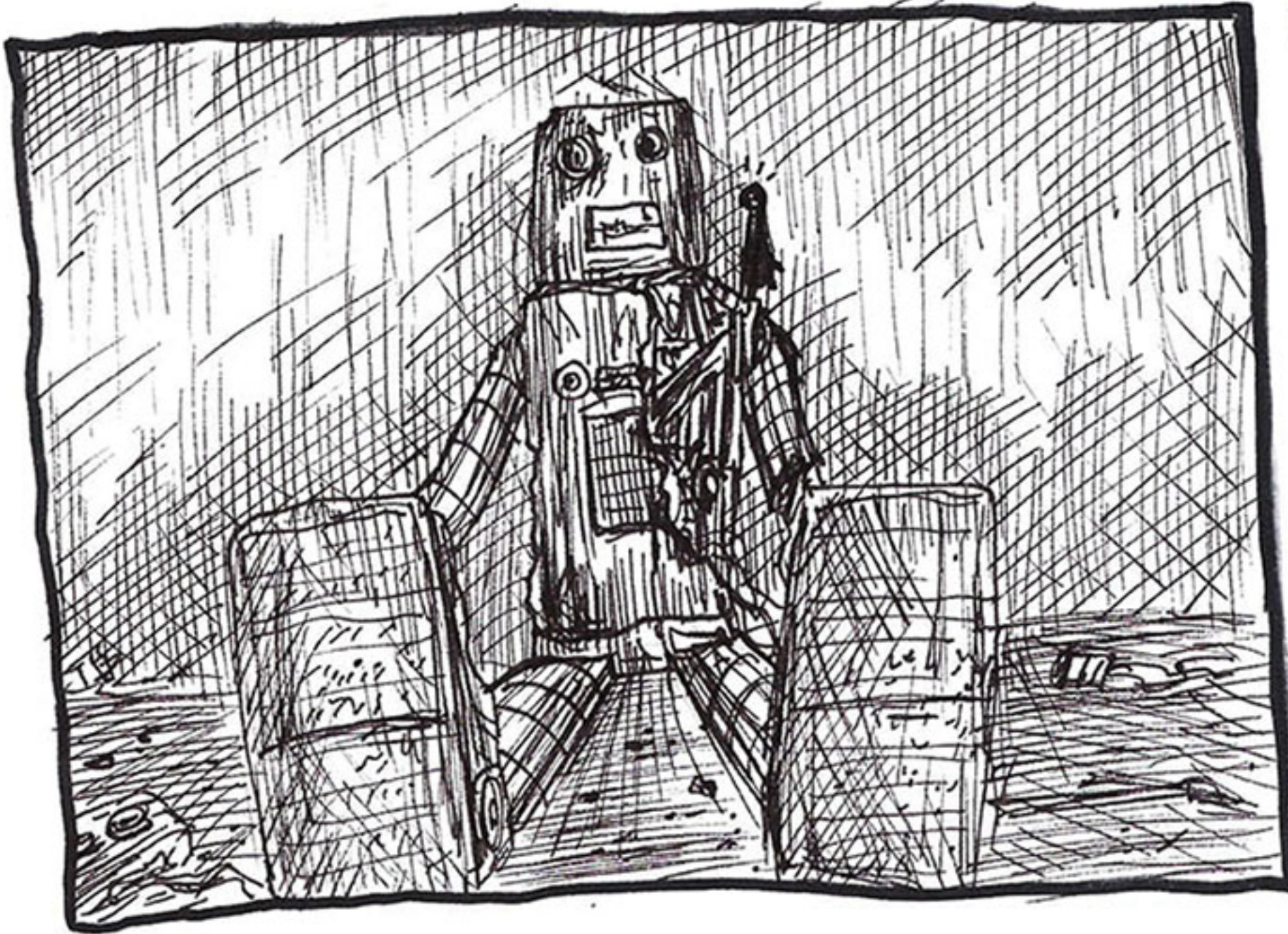
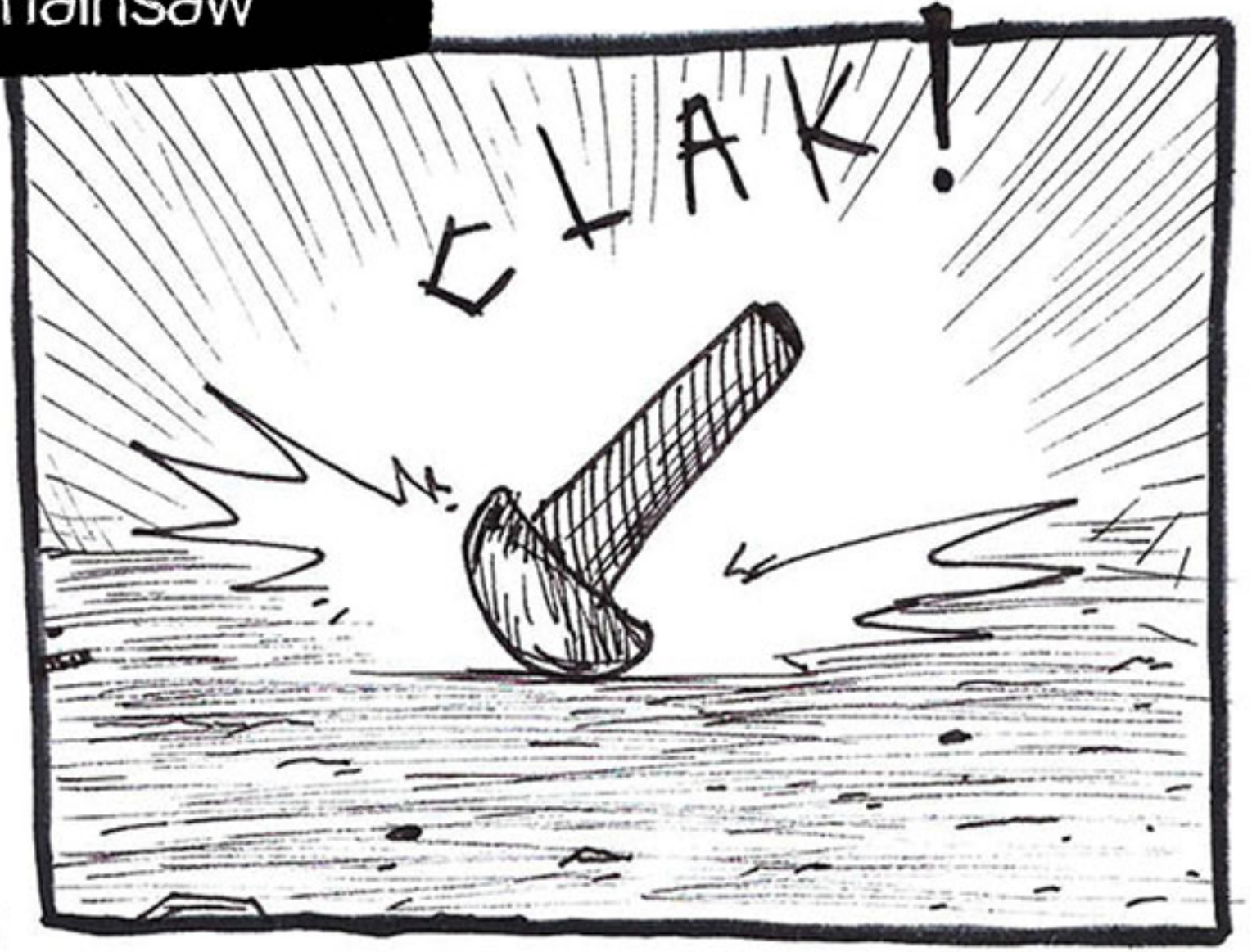
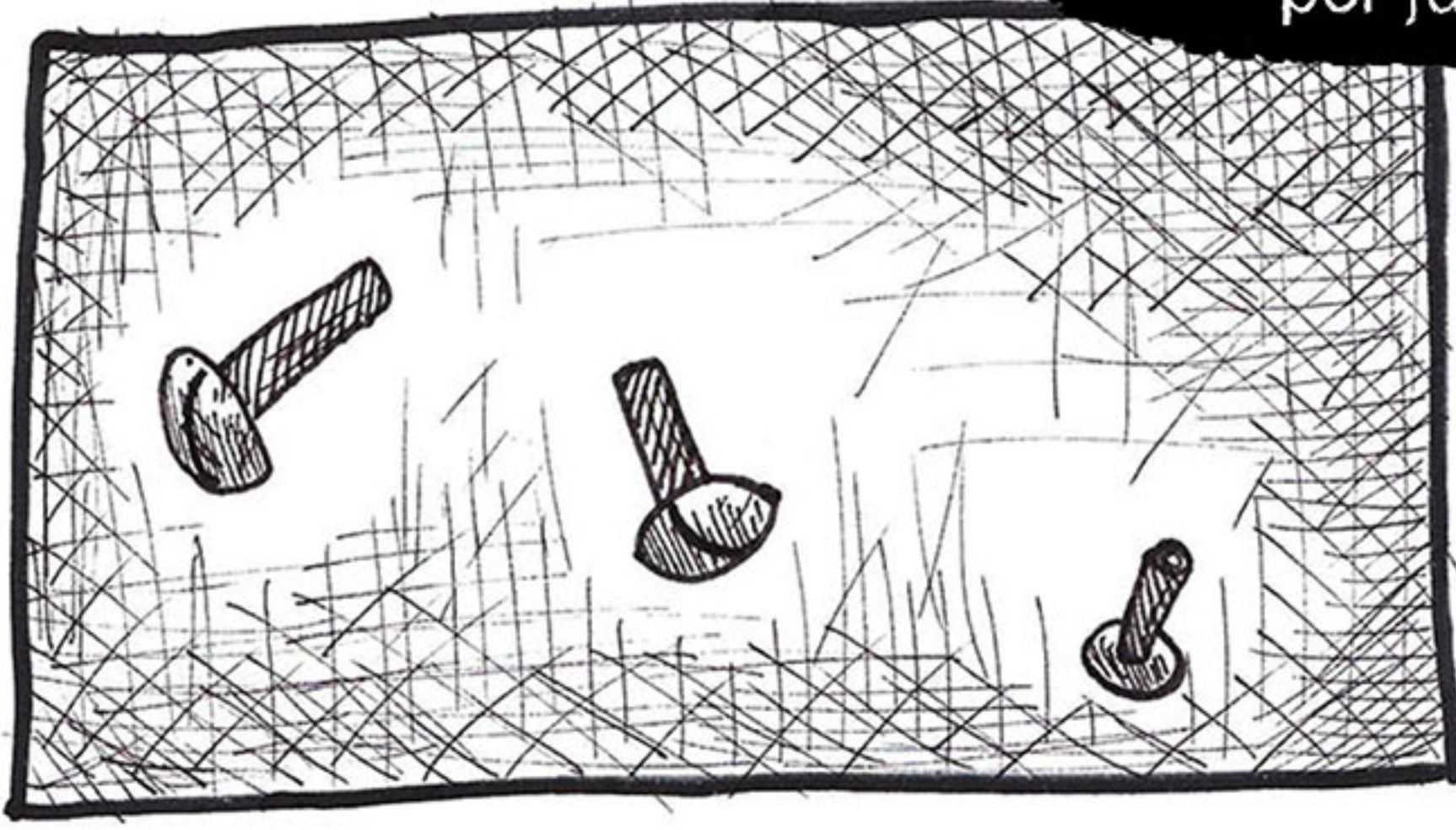
GENIAL,
AHORA SABEMOS
QUE ESTAMOS DEL
OTRO LADO DE LA
REFERENCIA.

¿PERO DE
QUÉ LADO
ESTAMOS?
¿ADENTRO O
AFUERA?

MMM...

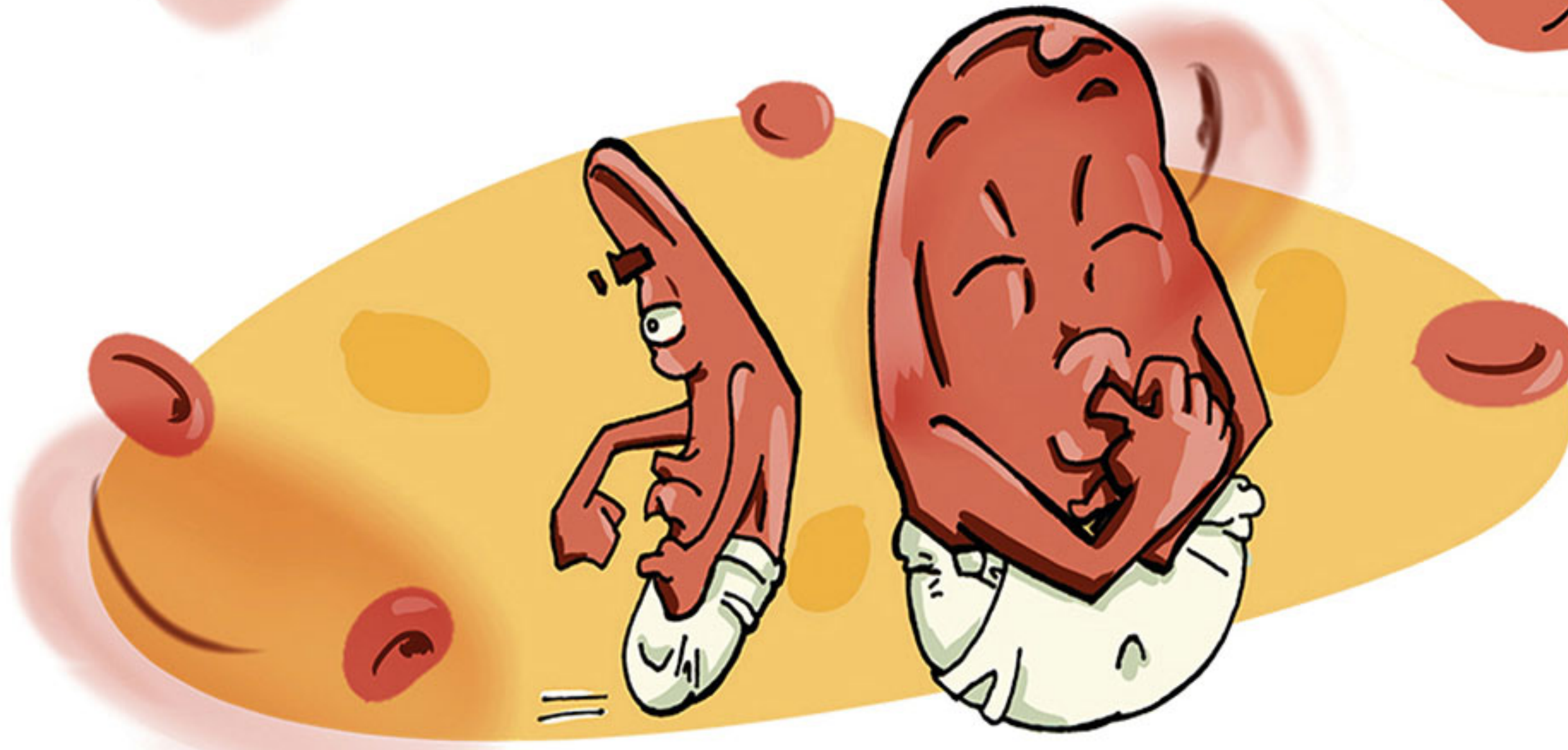
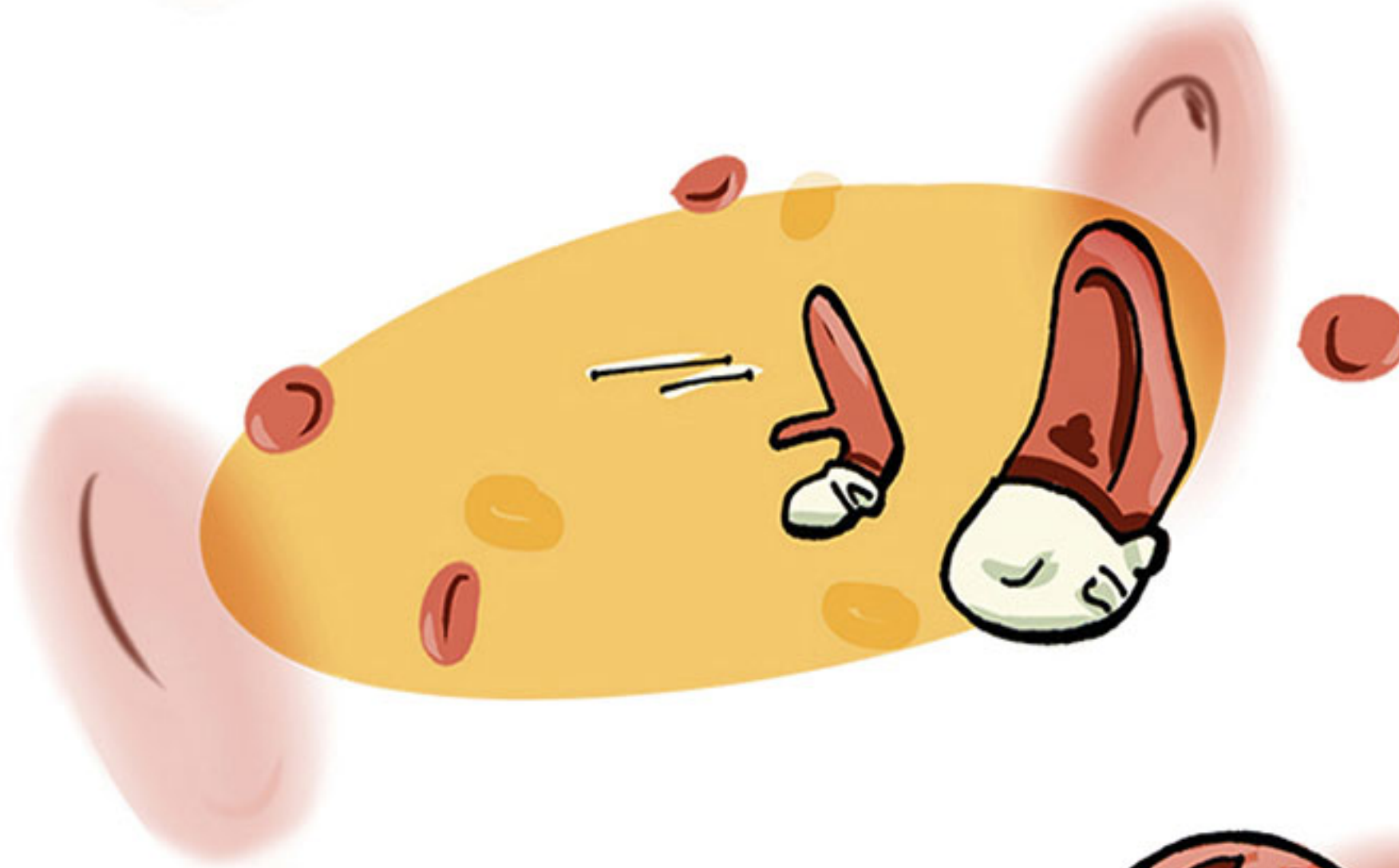
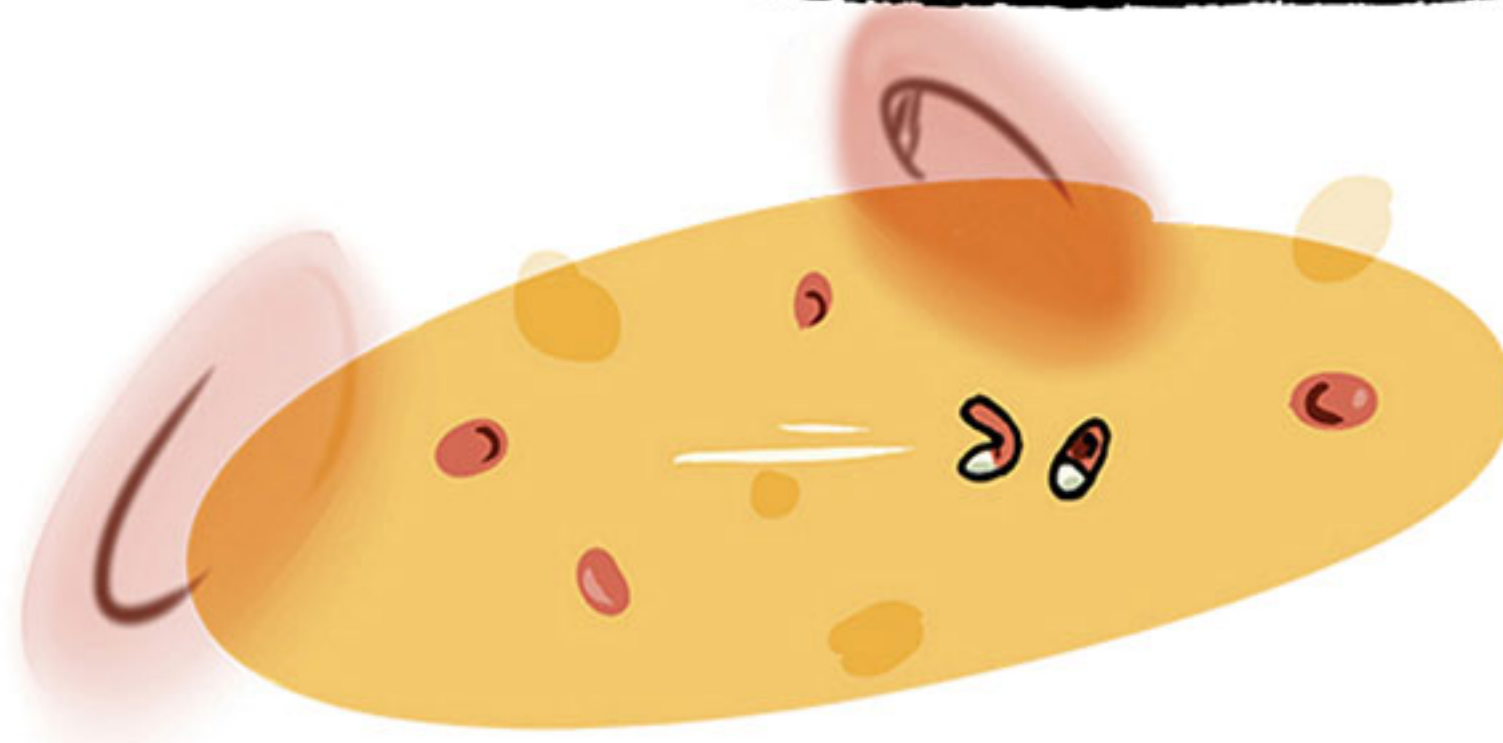
REDUCTOS (VI)

por fullchainsaw

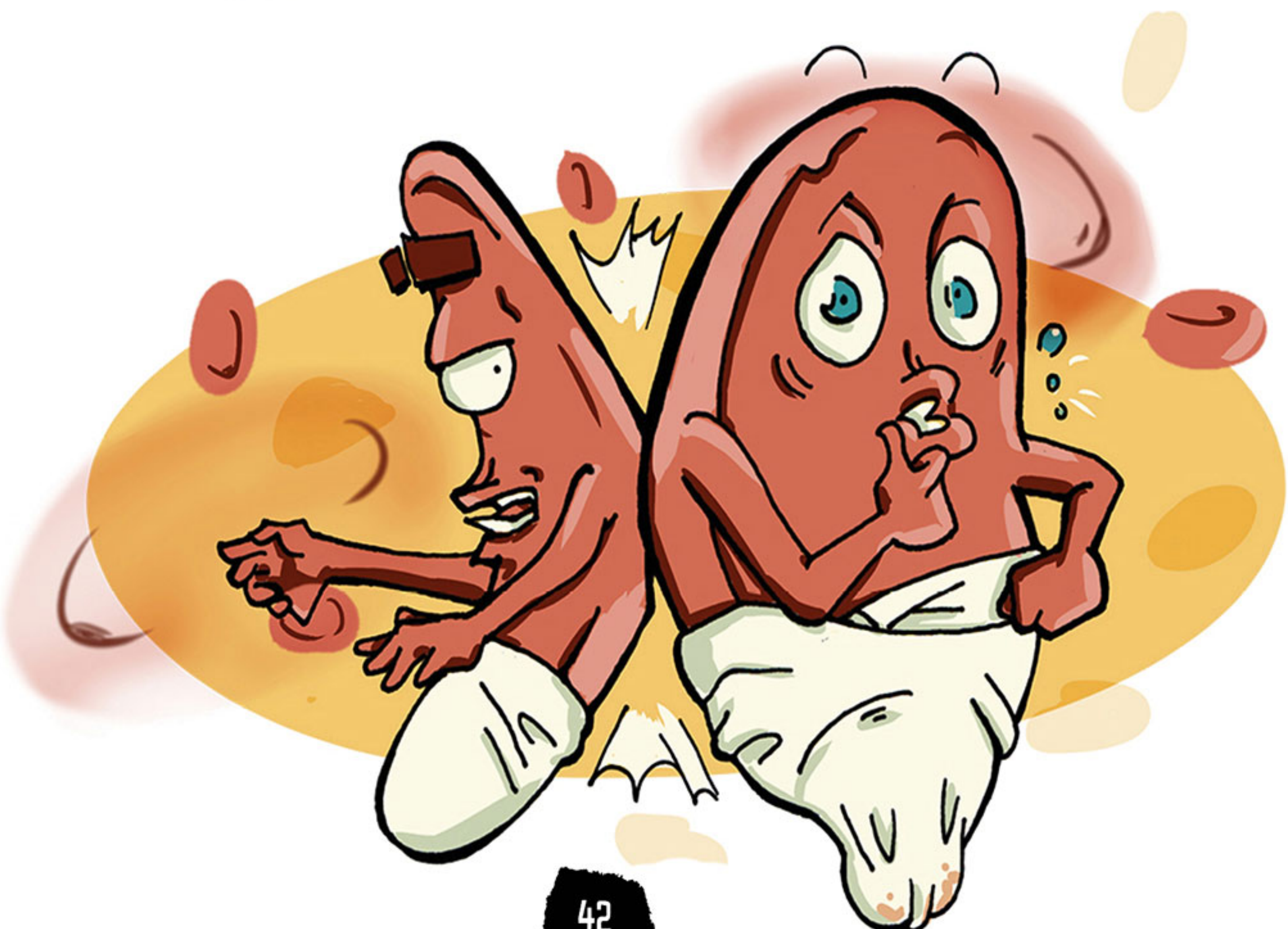
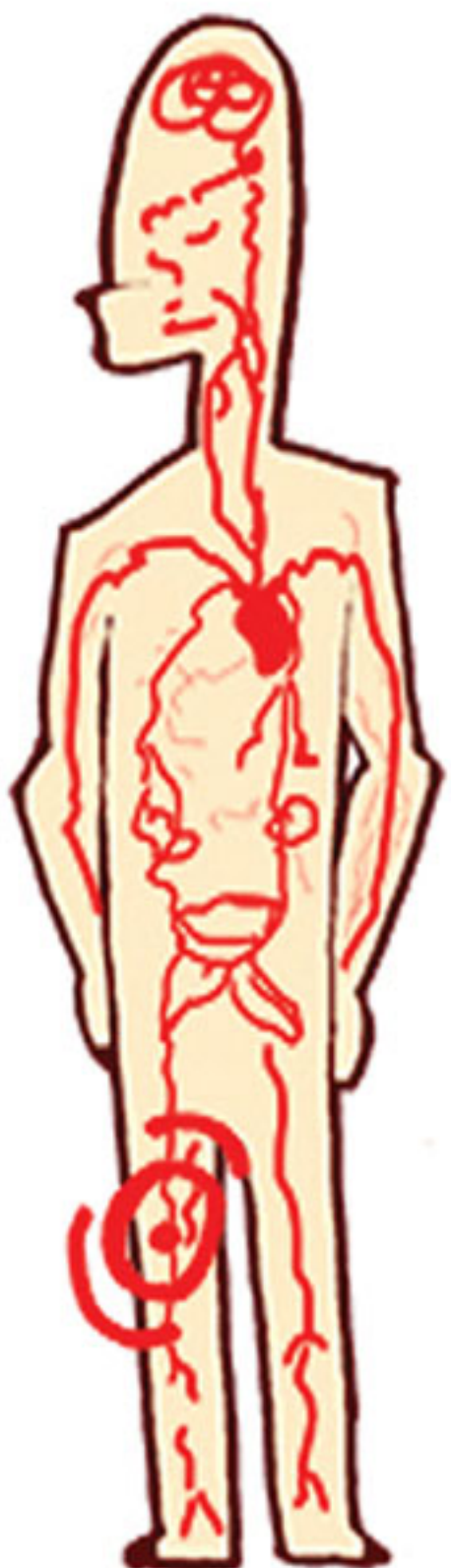


REDUCTOS (VII)

por cleef hanger

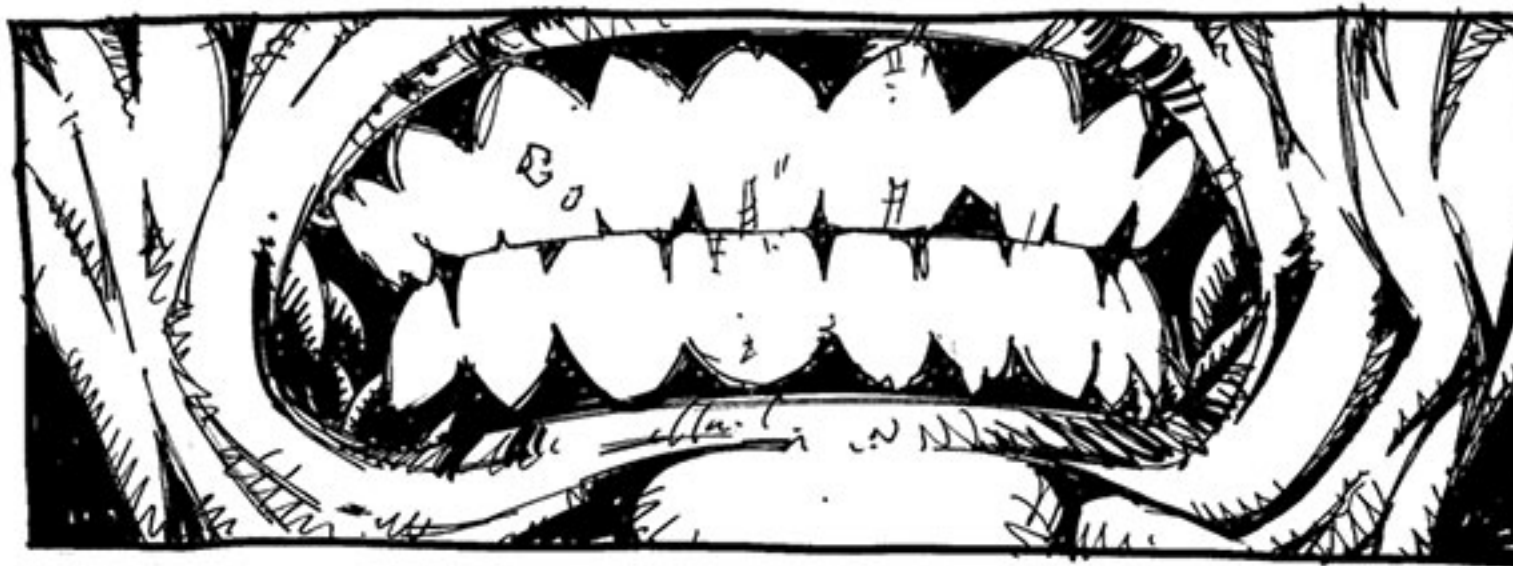


ESTA USTED
AQUI



REDUCTOS (VIII)

por magin_go



Ángela Cuellar y Jonás Aguilar (Xela y Jonas en las redes) se están convirtiendo en autores habituales de esta revista, pero seguramente muchos de nuestros lectores ya les conocían de antes. Ambos forman un prolífico equipo creativo y llevan tiempo mostrando sus trabajos en la red (con los webcómic 'JA!' y 'Hot Doc') y destacando en premios y certámenes, tanto por separado como formando este sólido tándem al que hemos invitado a charlar con motivo de la aparición de '7 vidas' (Dibbuks, 2014), la primera publicación profesional de la pareja.

ángela cuéllar y jonás aguilar

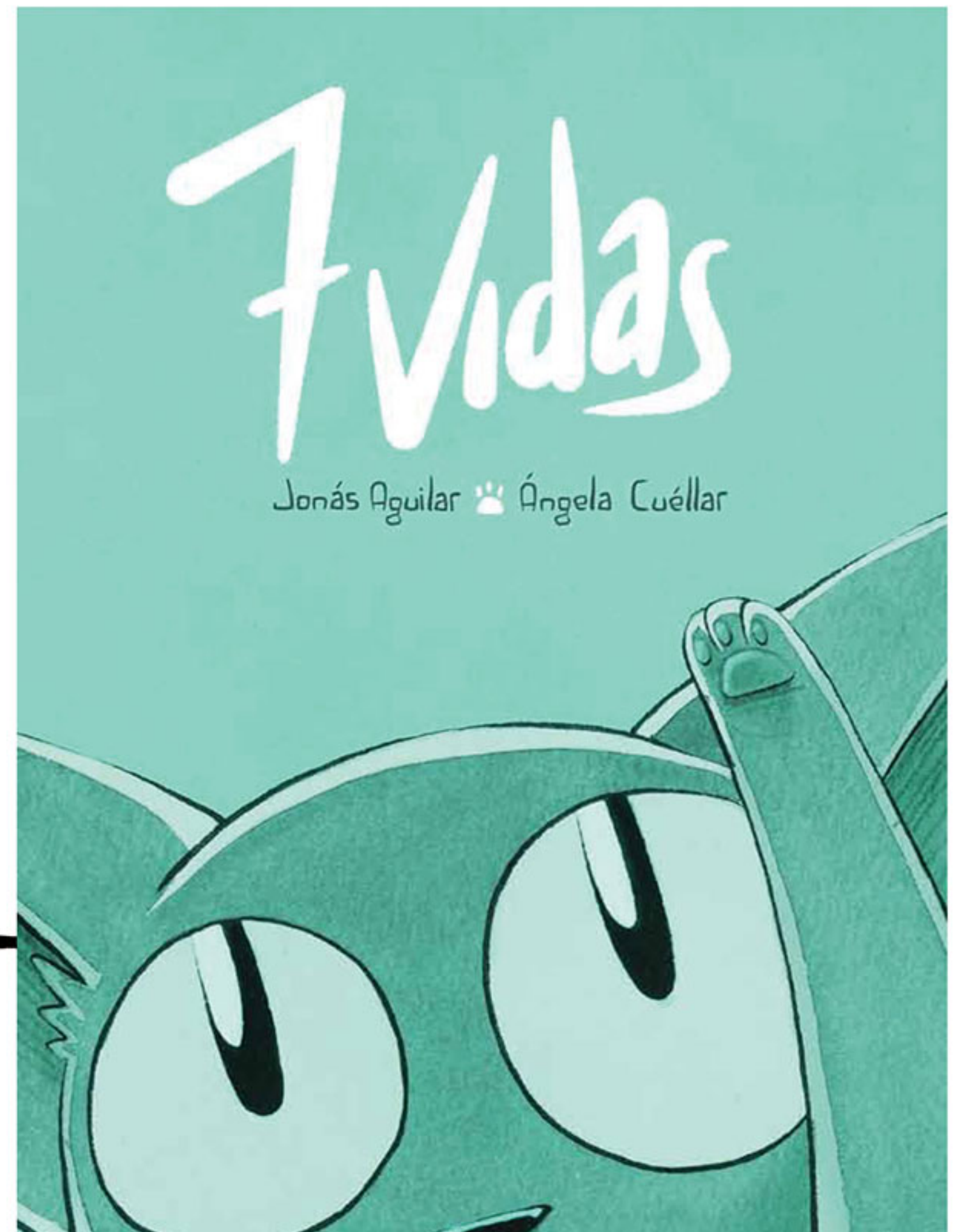
primera parte

MARC ROCA, 'EXÉGESIS': Ambos lleváis ya cierto tiempo colaborando en muchas facetas creativas, y particularmente en la producción de historietas, pero '7 vidas' es vuestra primera obra publicada. ¿Qué supone este paso para vosotros?

Ángela & Jonás, A&J: Para nosotros esta es nuestra gran oportunidad de poder dedicarnos a lo que más nos gusta. No todos los días se tiene la suerte de poder publicar tu obra con una gran editorial como es Dibbuks. Esperamos que esto nos deje una puerta abierta para poder seguir publicando de forma profesional.

E: El cómic se ha realizado con el apoyo de una iniciativa pública (el programa 'Desencaja' de apoyo a la creatividad de la Junta de Andalucía). ¿Cómo valoráis esta experiencia?

A&J: Desde luego, no hubiera sido posible que hoy viéramos en las estanterías de las tiendas nuestra novela sin la intervención del Instituto Andaluz de la



portada de siete vidas

Juventud. Ha sido una experiencia muy enriquecedora porque hemos visto de primera mano cómo son las fechas de entrega, preparación final de la obra, sesiones de firmas, charlas, reportajes... En fin, ha sido un acercamiento muy completo a lo que sería realmente dedicarse al cómic.

E: Utilizáis el término "novela gráfica" para referiros a '7 vidas', un concepto algo controvertido en el mundillo comiquero. ¿Qué valor le dais a esta denominación?

J: Nosotros nos referimos a '7 vidas' como 'novela gráfica' porque es como el certamen definía la categoría del premio. Sin embargo, las etiquetas de 'cómic' o 'novela gráfica' son muy vagas para definir la gran variedad de obras que se pueden llevar a cabo. Preferimos realizar nuestra obra sin preocuparnos de cómo se va a llamar de cara al público. Lo que nos interesa es que el lector disfrute con ella.

E: En '7 vidas' y en algún otro trabajo con vuestro sello se evidencia cierta voluntad didáctica, imagino que adjudicáis al cómic ciertas posibilidades educativas.

A: Aunque el cómic y la ilustración siempre han sido parte importante en nuestras vidas, habíamos enfocado nuestra carrera profesional hacia la docencia. El panorama actual nos hizo replantearnos nuestro futuro laboral y hace un par de años decidimos dedicarnos al mundo de la creación gráfica. Sin embargo, nuestra necesidad de educar sigue aún latente y está claro que en esta obra ha aflorado.

E: ¡Desde luego! '7 vidas' expone algunas grandezas y miserias del ser humano desde la perspectiva de un inocente gato que pasa por manos muy diferentes. En su fondo este cómic llega a ser bastante oscuro; está claro que no trata exclusivamente sobre el trato a los animales domésticos.

A&J: Aunque se podría pensar que estamos hablando del maltrato animal, nuestra in-

tención era mostrar lo mejor y lo peor del ser humano. El cómo trata al gato no es más que un reflejo de la forma de actuar y la escala de valores del dueño.

E: ¡A ver si ahora que ya sois autores publicados no os veremos más el pelo en la red!

J: ¡Qué va! Para nosotros es muy importante el contacto directo con lectores y autores de cómics. Aunque no podamos participar tan activamente como antes en la web, siempre que nos es posible actualizamos nuestros webcómic o tomamos parte en los eventos online. Para nosotros no es sólo algo enriquecedor, sino que es también una parte muy importante de nuestro ocio.

E: Además de ser muy activos en la red también participáis habitualmente en concursos y convocatorias de todo tipo, de los que habéis salido premiados en varias ocasiones. ¿Este hábito os ha ayudado a sostener vuestra actividad creativa?

A: Yo he participado en concursos desde muy temprana edad como una mera excusa para desarrollar mi creatividad. El hecho de tener una meta te ayuda a sacar lo mejor de ti mismo. Ese es uno de los principales motivos por los que hoy en día seguimos participando, aunque el premio no sea económico. El dinero se va, pero premios como fanarts y dibujos de otros autores hechos con cariño quedan para siempre, así como los lazos que se crean.

J: Cuando nos conocimos, yo nunca me había planteado presentarme a un concurso de cómic. Ver los premios que llevaba Ángela acumulados me hizo pensar que yo también podía conseguirlo. Gracias a que ella me animó a participar, me presenté a mi primer concurso de cómic y gané el tercer premio. Desde entonces hemos continuado con esta dinámica. Aunque no resultes ganador, siempre te queda la experiencia y la satisfacción de tener una nueva obra entre tus manos. ■■■■

arte abstracto, ilustración de ángela y jonás



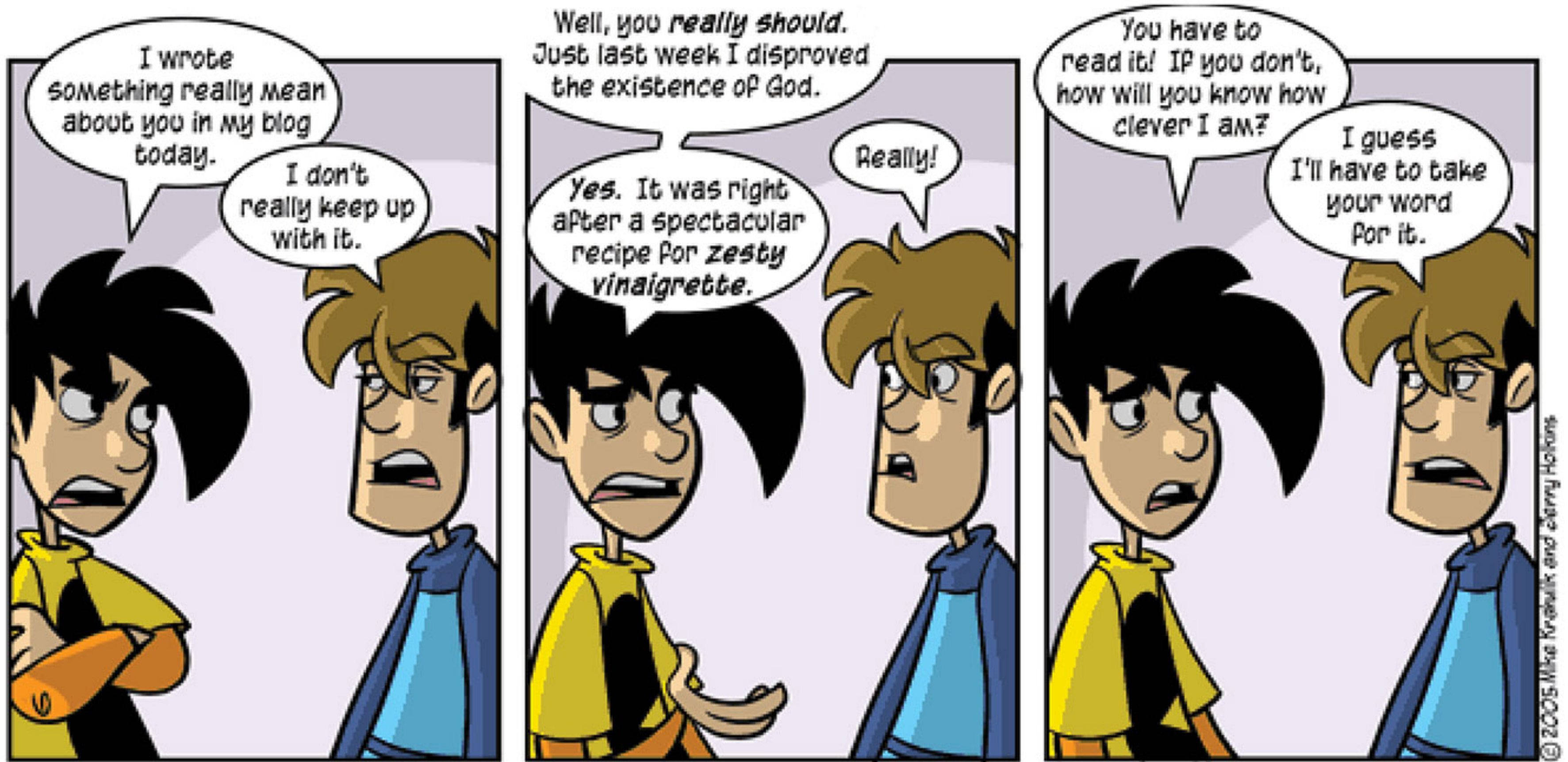
Jugando al escondite

uno, dos,
tres...

... y treinta.
¡vay!



webcómic: la viñeta y la pantalla



penny arcade, popular webcómic de mike krahulik y jerry holkins

¡Ah, el webcómic! ¡Utopía de la creatividad, paraíso del dibujante! ¡Realidad intangible de la que algunos dicen que es el futuro! ¡Verdugo del papel, ajusticiador de las malvadas distribuidoras! Espera. ¿Que no sabes de lo que hablo? ¿En qué cueva has vivido que no conoces los webcómic? Pues en la misma que la gran mayoría de la población, lamentablemente.

A día de hoy el webcómic es un mercado totalmente secundario y muchos de los que orgullosamente se colocan entre los entendidos del mundo de las viñetas ni siquiera conocen de su existencia. Como su nombre indica, no es más que un cómic pensado y creado, normalmente de forma exclusiva, para ser colgado en la red de redes. Y esto, aunque pueda parecer algo trivial, entraña consecuencias importantes que lo diferencian, a veces de forma drástica, con los cómics que podemos encontrar en nuestras estanterías.

El webcomic nació con internet y en 1985 ya circulaban tiras en CompuServe, de la mano de Eric Millikin (*Witches and Stitches*). Sin embargo, no fue hasta mediados de los 90 cuando, con el advenimiento de internet entendida como una red masiva y global, se produjo el primer gran "boom" de cómics online,

fraguándose en estos años el propio término "webcómic". En los 90 empezaron webcómic tan emblemáticos como 'Roomies', 'PvP' o 'Penny Arcade', algunos de ellos aún activos en la actualidad. Llegados al siglo XXI la popularidad de los webcómic en EEUU aumentó drásticamente y aparecieron publicaciones como 'VGCats', 'Ctrl+Alt+Del' o 'XKDC'.

Como tantos otros mercados hispanos, el del webcómic lleva bastante desventaja comparado con el estadounidense, lo que no impide que los webcómic más veteranos, como 'El Listo' o 'Los Jevivoladores Chiflados', cuenten ya con más de una década de publicaciones. Ante la proliferación de los primeros webcómic de habla española apareció el WEE (webcomics en español), primera asociación que buscó organizar y dar publicidad a obras y autores, de tal manera que incluso llegó a publicar un fanzine propio con muestras de una selección de los mejores webcómic de cada año.

Tal es la popularidad y crecimiento de esta forma de hacer cómics en los últimos años, que han proliferado los sitios especialmente dirigidos a su publicación, como pueden ser Drunkduck, Smackjeeves, Comicpress o Amilova. En la comunidad hispanohablante, sin duda

el sitio de webcómic por excelencia es Subcultura, a día de hoy hogar de más de 4000 webcómic.

Igual que los diarios online, que están tomando importancia en detrimento de los periódicos en papel por su comodidad, bajo coste y rapidez, los cómics en formato digital están ganando cada vez más adeptos, ya sea en ediciones digitales de cómics ya publicados en papel, ya sea en formato webcómic como producto pensado a priori para estar en la red. Y es que este formato conlleva una serie de ventajas que el cómic en papel no puede alcanzar. En primer lugar, y muchos lo destacan como la ventaja más importante, tú eres tu propio editor. Nadie te va a decir qué publicar y cómo hacerlo, ni te van a imponer fechas de entrega abusivas. La calidad y la cantidad de lo que publicas lo decides tú y no hay más filtro que el que tú mismo te impongas. Además, gracias al surgimiento de las herramientas de publicación online, no es ni necesario un mínimo conocimiento de informática para poder poner a punto un webcómic.

La contraparte de esto, la otra cara de la moneda, es bastante obvia: al no existir filtros ni editores, y como todo el mundo puede publicar, los listados de webcómic no hacen más que inflarse con material de poca calidad y, en perfecto ejemplo de la llamada Ley de Sturgeon, es necesario

bucear en un mar de barro para poder encontrar alguna brillante joya oculta.

Otro de los puntos fuertes del webcómic frente al cómic en papel es su inmediatez en la publicación, pues en pocos segundos puedes subir una página para que alguien la lea y, como en cualquier blog, dé su opinión. El feedback con el consumidor es total, y esto ayuda al autor, que puede apreciar rápidamente si lo está haciendo bien y no, así como adaptarse a los gustos de su público. Aunque por supuesto, siempre





riptira, por aitor i. eraña

© AITOR I. ERAÑA

hay quien prefiere que sea el público el que se adapte a la obra. Asimismo, el formato de publicación cambia, pues si en el cómic en papel se publica por obras completas, en el webcómic se hace página a página, tira a tira, normalmente con una periodicidad establecida, y esto supone un esfuerzo extra para el autor, que tendrá que ingeniárselas para mantener la atención de los lectores página a página. Es por ello que en el mundo de los webcómic lo más fácil de encontrar sean las tiras cómicas y páginas autoconclusivas, y por regla general se huya de historias complejas y serias. Además, debido al medio por el que se transmite la obra, y debido a los gustos del público y de los autores, durante años han abundado los webcómic con temática de videojuegos o rol. Gracias a la creciente popularidad y diversidad de obras, sin embargo, esta tendencia parece estar dejándose atrás.

El webcómic, además, gracias a su accesibilidad y a la inexistencia de barreras de publicación, sirve de trampolín en el que impulsarse para la carrera del autor de cómics. Bastantes han sido los autores que empezaron publicando un webcómic de forma amateur y acabaron trabajando profesionalmente. Ejemplo de ello es Aitor I. Eraña, autor de webcómic como 'Freaks' o 'HTV', que ha conseguido mejorar y darse a conocer lo suficiente como para haber publicado recopilatorios de tiras cómicas como 'RIP' o 'DarkLord'.

Uno de los grandes debates en torno al webcómic es la posibilidad de vivir de él, de monetizarlo y recibir una compensación económica por su lectura, cuestión que parece enfrentarse con el hecho de que prácticamente la totalidad de los web-

cómic ofrecen todo su contenido de forma gratuita. Se podría escribir bastante al respecto, pero por el momento me limitaré a señalar que en este momento, y más en el mercado hispanohablante, el ganar dinero con un webcómic y más aún vivir de ello, es una utopía, una empresa casi imposible, y son muy pocos los que lo consiguen a día de hoy.

Mucho queda en el tintero, temas por desarrollar y webcómic por comentar, pero que esto sirva de introducción a este mundillo al que Exégesis también comenzará a prestarle atención. Me llamo Sergio Gallardo, autor de webcómic por más de un lustro y reciente autor profesional de cómics en papel. ¡Seguiremos hablando de webcómic el mes que viene!



crónicas psn, por andrés palomino

© ANDRÉS PALOMINO 2014

arte vs. lenguaje: el cómic como lenguaje

Es probable que el modo de creación jerárquica de la línea de ensamblaje haya sido aceptado en los cómics debido a la percepción cultural de que estos son un arte antes que un lenguaje. Culturalmente, el arte es visto como un don otorgado a unos pocos e inaccesible para el resto (lo que conduce a una enseñanza basada en la supuesta modificación de un talento innato). El lenguaje, por el contrario, es otorgado a todos a través de la biología, y tan solo requiere de la exposición externa para su desarrollo. Por supuesto, este carácter innato del lenguaje en los humanos no nos dice nada acerca de su aplicación artística (de si somos 'buenos' o 'malos' artesanos de las palabras o las imágenes), es decir, de cómo esa habilidad es utilizada. A pesar de esto, nuestra percepción cultural sobre la producción de imágenes empieza con consideraciones de carácter creativo. Si pudiéramos desarrollar una perspectiva democrática en torno a la creación en general, sería posible fomentar un uso también democrático del cómic.

Además de su valor para el desarrollo individual, el lenguaje vincula a los miembros de una comunidad a través de su uso compartido. El arte, en cambio, se asocia de modo casi absoluto con la idea de un estilo, una expresión y un mensaje individual. El aspecto social de los lenguajes visuales resulta evidente en la cultura de los cómics, donde un grupo de personas comparte patrones lingüísticos y se nuclea en torno a su uso. Sin dudas se espera de los usuarios de un lenguaje que se conviertan tanto en productores como en receptores del mismo. En una



cultura impresa como la de los cómics, la promoción de esta perspectiva debería motivar a cada uno a actuar no solo como lector de cómics, sino también como creador y difusor de sus propios mensajes. De este modo, el desarrollo de un uso fluido y masivo del lenguaje visual también tendría un impacto en los espacios creativos, llevando a la aparición de un número mayor de obras de calidad. (Podemos suponer que si un 10% de la población creara obras de calidad, al crecer esta población, el número de creadores de calidad también crecería.)

El carácter social del lenguaje visual puede apreciarse de modo especialmente claro en las comunidades de webcómic, que se distinguen por ser grupos organizados en torno a un formato específico de lenguaje visual: los cómics digitales. De hecho, el enorme potencial de distribución que brinda la web hace que el uso masivo del lenguaje visual sea ya una posibilidad. Uno de los mayores beneficios de la publicación digital, que actúa por fuera de las restricciones de la industria, es la desaparición de estándares de calidad. Desde ya, la calidad general de los webcómic es mucho menor que la de las obras impresas, simplemente porque no existen limitaciones para quien desee compartir sus trabajos en línea. Y aunque algunos vean con desdén estas tendencias y asuman una posición aristocrática sobre qué merece ser publicado y qué no, al observar estos movimientos culturales desde una mirada lingüística, encontramos que refuerzan la idea de que el uso masivo de un lenguaje es más importante que su validez artística.

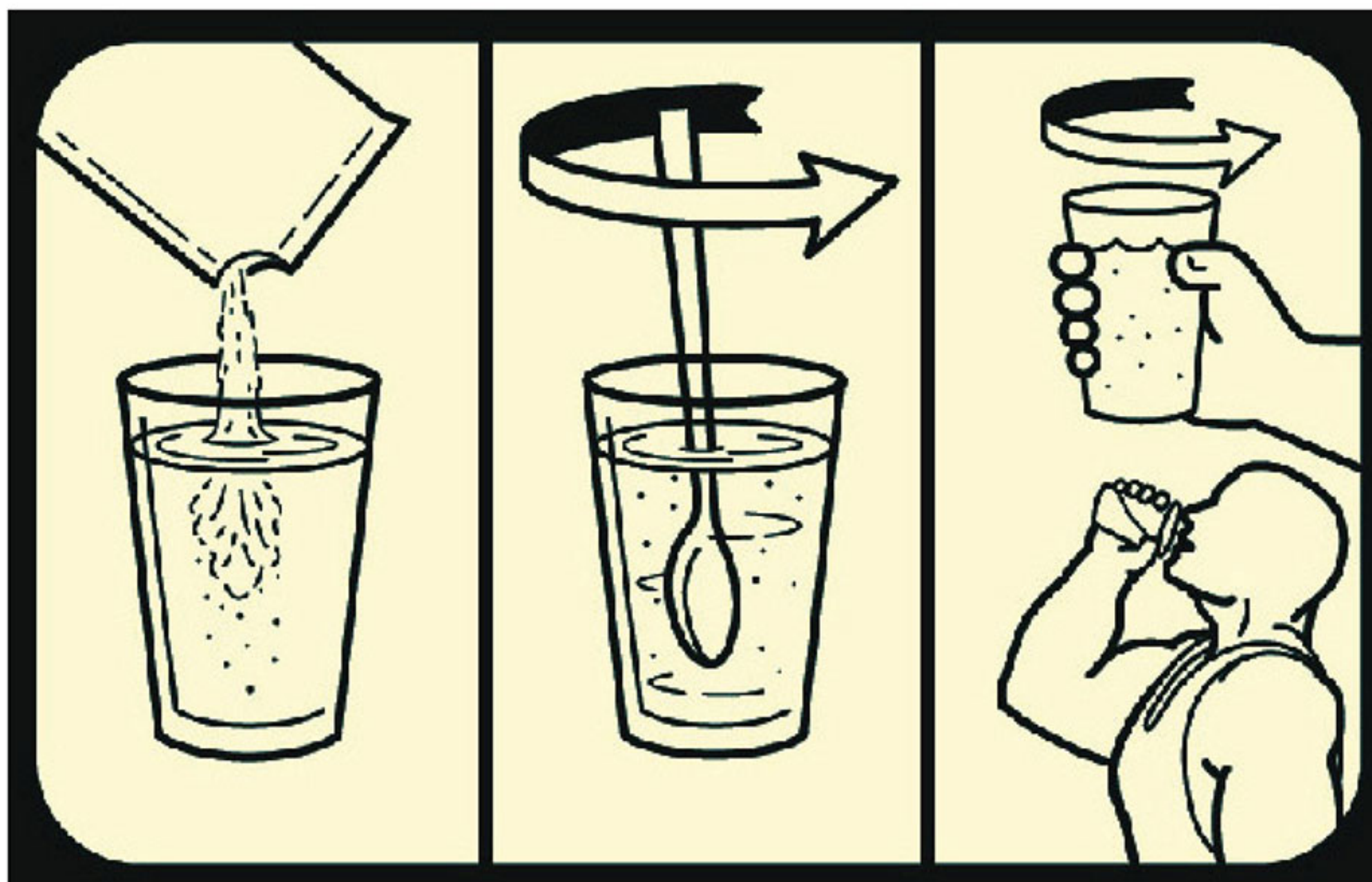
Si bien la Internet no impone restricciones económicas y de distribución, aún así la publicación digital no termina de parecerse al uso verdaderamente lingüístico. Alguna vez John Barber señaló que la Internet permitía a los cómics escapar de su torre de marfil y convertirse en una "verdadera forma de comunicación." Lo que Barber hacía era intersectar el potencial distributivo de la web con su potencial democratizador. Si bien la web facilita que los cómics ingresen a un terreno de distribución equitativo, no puede determinar la forma en que las personas utilizan ese lenguaje. Es decir, que la Internet no libera al lenguaje visual de 'la cultura del cómic' (ver mi artículo en la *Exégesis* número 29). En realidad, un uso social extendido del lenguaje visual no debería restringirse a las modalidades de comunicación que asociamos con la industria del cómic.

El cambio de perspectiva propuesto también podría resultar de ayuda en las batallas legales que deben enfrentar muchos cómics. Es más sencillo defender el argumento de que un lenguaje no es inherentemente subversivo que probar su validez social como arte. Si reivindicamos algo como 'arte' (en este caso un formato expresivo), no encontraremos más evidencia que el mero cruce de opiniones. El lenguaje posee características y requisitos identificables que lo definen estructuralmente; el arte, no. Es más, nuestra sociedad entiende al lenguaje como más democrático que el arte, tal vez debido a su impacto social. En general, se suele sospechar más del potencial subversivo del arte que del lenguaje; tendemos a confiar más en el lenguaje, aún cuando sea potencialmente tan manipulativo y problemático como el 'arte'.

Todo lo anterior nos obliga a retomar las diferencias más importantes entre estas posiciones (y que ya adelanté en artículos anteriores): el lenguaje es un proceso que habilita la creación de un producto, mientras que el arte en

general define el resultado de ese proceso. El lenguaje es el medio mediante el cual la gente se expresa, no la expresión en sí misma (imagínense nada más que se organizaran quemaduras de libros de gramática y de diccionarios, algo que sí ocurre con los cómics). En definitiva, la conceptualización de algo como arte debe ser posterior a su modo de creación. Por lo tanto el 'cómic' no puede ser definido como 'arte' de la misma manera que el inglés no puede ser considerado literatura. El lenguaje visual puede ser usado para desarrollar cualquier tipo de temática, artística o no, lo mismo que el lenguaje textual es utilizado para una interminable variedad de formatos expresivos. El lenguaje en sí mismo no puede ser arte; solo algunos de sus productos llegan a serlo.

Una vez que admitimos el estatus lingüístico del lenguaje visual, entonces se abren las puertas para su uso como lenguaje, más allá de las limitaciones del 'formato cómic'. De hecho, la fuerza democratizadora más potente que puede ofrecernos el lenguaje visual es su capacidad de enfrentar la propia noción de 'cómic'. Pero este es un tema que abordaremos en nuestro próximo número. ■



ejemplo de uso del lenguaje visual fuera del contexto de los cómics

'La Superviviente', de Paul Gillon

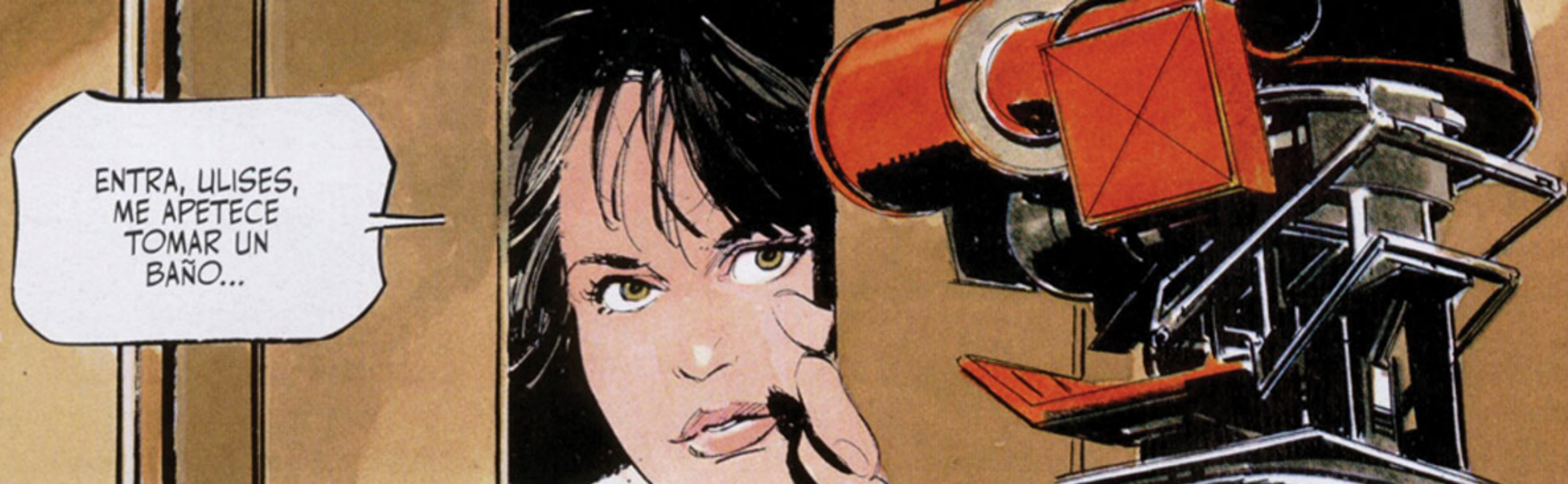
Alegoría de un mundo vaciado, el predominio absoluto de la técnica sobre las manifestaciones de la vida cotidiana en nuestros días prolonga un sistema conceptual que encuentra su fundamento programático ya en 1909, cuando el futurismo italiano proclamó sus puntos. Nada de polémico tenían las retóricas advertencias de aquellos reaccionarios snobs que tanto revuelo causaron (o fingieron causar), y mucho de visionarias, proponiendo un sistema (y los cubofuturistas rusos, y los vorticistas de Pound) de signos vaciados de significados que cultivaban el objeto en sí mismo, el objeto total, fundacional, absoluto y sin valor contingente. Lo que fue auspiciado en tanto que retorno a un momento de significación-cero, tomó la forma de la realidad más actual, siendo el acto lo único válido respecto a las connotaciones del pasado y, por tanto, incapaz de predicar el futuro.

Ese presente total, que alcanzó su máxima expresión con el fascismo de Mussolini, practica una doctrina de actualidad constante y simultánea, una doctrina fenomenológica que seduce por su contundente simbolismo; el fenómeno alcanza en las postrimerías del siglo XX/principios del XXI su expresión dramática con el imperio del diseño y la vanguardia tecnológica, desmaterializando el mundo, insensibilizándolo al controlar las reacciones sensoriales (apenas hay tacto, salvo el habilitado por las propias máquinas; diseño por doquier, sometiendo la funcionalidad al lujo, la adaptabilidad de las capacidades humanas a la innovación gratuita) y anulando el espacio intermedio entre el deseo y su sublimación, o entre el trauma y su desencadenante, como si el proyecto artdecó de la dignificación de las artes aplicadas hubiera llevado al extremo la carrera por la estetización burguesa que ya en su momento condujo hasta la Primera Guerra Mundial (no olvidemos las campañas entusiastas de aquellos amantes de la técnica que vieron en la Torre Eiffel su faro cultural y se posicionaron a favor de la intervención bélica).



portada de la superviviente, de paul gillon

Tras dos guerras mundiales, la fe del hombre en sus artilugios mecánicos/industriales lleva a la invención literaria del cyborg, paradigma del objeto de lujo fuera de control, o sometido a uno tan precario como para albergar en todo momento la inefable duda de la reversibilidad de ese pacto autoimpuesto por el ser humano-creador. La estética posmoderna no mira ya al mundo sino a su representación, en donde los cyborgs son diseñados para su función actual y simultánea, sin previsión de un futuro vital más allá del funcional y opuestos al pasado bajo la forma de simulacros: liberados de la obligación de su origen y por tanto de la búsqueda de sus raíces, son el objeto vaciado perfecto, absolutamente hueco, sin contexto ni historia, sin memoria, simplemente condenados a su programación (y volvemos de nuevo a la naturaleza programática de este vaciamiento tecnológico) que es, al fin y al cabo, la toma de conciencia de su (super)vivencia totalmente efímera. Aunque parezca extraño que tras una propuesta de contenido erótico, recreándose a menudo en fragmentos un tanto banales



pueda existir un discurso similar al que acaba de ser expuesto, La superviviente de Paul Gillon explicita estos contenidos incluyéndose por derecho propio entre los cómics de ciencia-ficción más interesantes de su época. Escrita entre 1985 y 1991 para *L'Echo des Savanes* tras haber ganado Gillon el Gran Premio de Angoulême en 1982 (un año después de que lo ganara Moebius) y una vez ya alcanzada la fama gracias a su saga de 'space opera' *Los naufragos del tiempo* (1974-1989) junto con Jean-Claude Forest, otro de los históricos del cómic fantástico francés, se permite una obra más personal, con escasa acción, páginas de grandes viñetas sin apenas desarrollo e intensos momentos de turbación dramática gracias sobre todo a la figura del niño, Jonás.

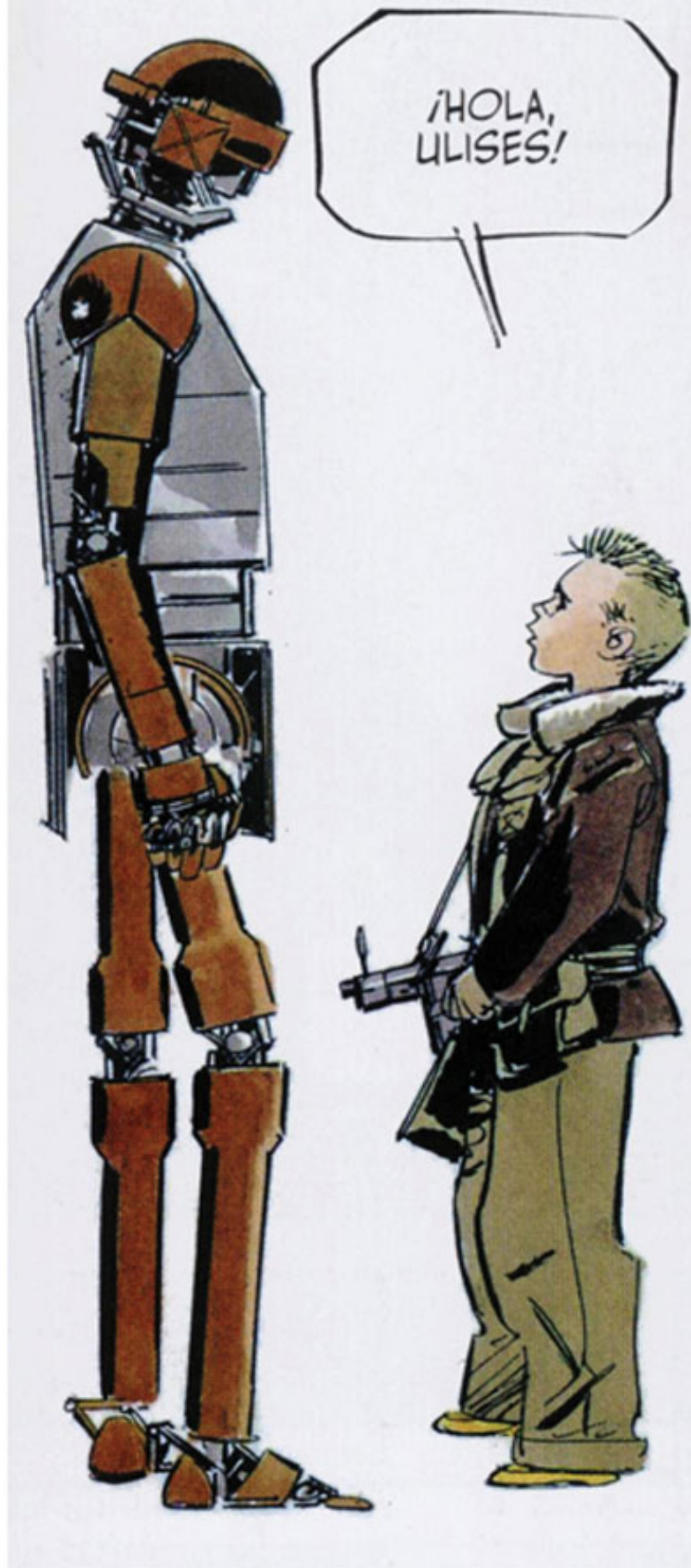
El dibujo, un tanto amanerado, no consigue combinarse bien con el color, por lo que resultaría más eficaz quizás en el blanco y negro de la ciencia-ficción para adultos de la época, pero es sin embargo perfecto para abordar el personaje del androide Ulises: un robot-mayordomo programado para servir en un hotel y cumplir los deseos de los clientes, incluidos los sexuales. Cuando la protagonista, la superviviente Aude Albrespy, sola en un París habitado por cyborgs sirvientes (policías, aduaneros, dependientes de negocios...), decide instalarse en el hotel de lujo Crillon, en la Plaza de la Concorde, y vivir sumergida en la molición, toma los servicios de Ulises, mero instrumento al inicio, super-instrumento a lo largo de las páginas. El cyborg toma conciencia de su naturaleza objetual, se ve a sí mismo como un artefacto y no desea ser otra cosa que ello, pero entonces opone de brutal manera su naturaleza a la orgánica y volitiva de los humanos, superando la funcionalidad y volviéndose un objeto de lujo que domina, inspecciona y se obsesiona con los humanos, comprendiendo que ellos ya no pueden desarrollarse sin él y los otros robots, sobre todo en el mundo que plantea Gillon.

Pero surge otro factor: Jonás es el hijo que Aude tuvo con otro superviviente que acudió a su llamada de socorro radiada desde el hotel. La suerte de este personaje no se va a revelar aquí; baste decir que la madre, disociada por la presión del nuevo contexto y las leyes que la coordinan al tratarse de la única humana y también la única mujer, la hacen vivir en un trauma perpetuo, rechazando al hijo al considerarlo el símbolo de la suerte nefasta corrida por el género humano y el nexo imposible con la realidad pre-esquizoide que no es sólo pre-cataclismo, es también la era pre-máquina, pues es el propio Ulises quien ejerce de partera en unas muy explícitas viñetas. El trauma de Aude se traduce en un desprecio por su biología, tanto por el producto de su organismo como por su cuerpo propio, sometiéndolo a prácticas sexuales no violentas, pero sí incongruentes, masoquistas casi desde el punto de vista de la especie, y siempre autodestructivas.

No en vano, Aude es la gran melancólica, siendo la melancolía aquella nostalgia de la que ya no se recuerda el objeto añorado. Ante ella se extiende el desierto irreversible, un desierto que anuncia aquel virtual que ya diseccionó Žižek en *The Matrix*. Es una víctima perfecta del patriarcado; aunque las leyes hayan sobrevivido a sus legisladores, Aude es sometida por los ejecutores, por una parte de la ley del derecho, una vez más carentes de significado en un mundo sin la trama sociocultural que les daba sentido, y por otra de la ley simbólica, volviéndose ella el objeto, manipulada, torturada, observada en un escenario de 'vouyeurismo' institucional que pretende vaciarla para conocer cuál es el rol de las máquinas respecto de los humanos, factor que puede leerse como un intento por parte de Ulises de buscar sus orígenes como entidad actuante en sí misma. Un círculo vicioso: sus orígenes son los humanos, que a la vez encuentran su futuro en los cyborgs, y viceversa.

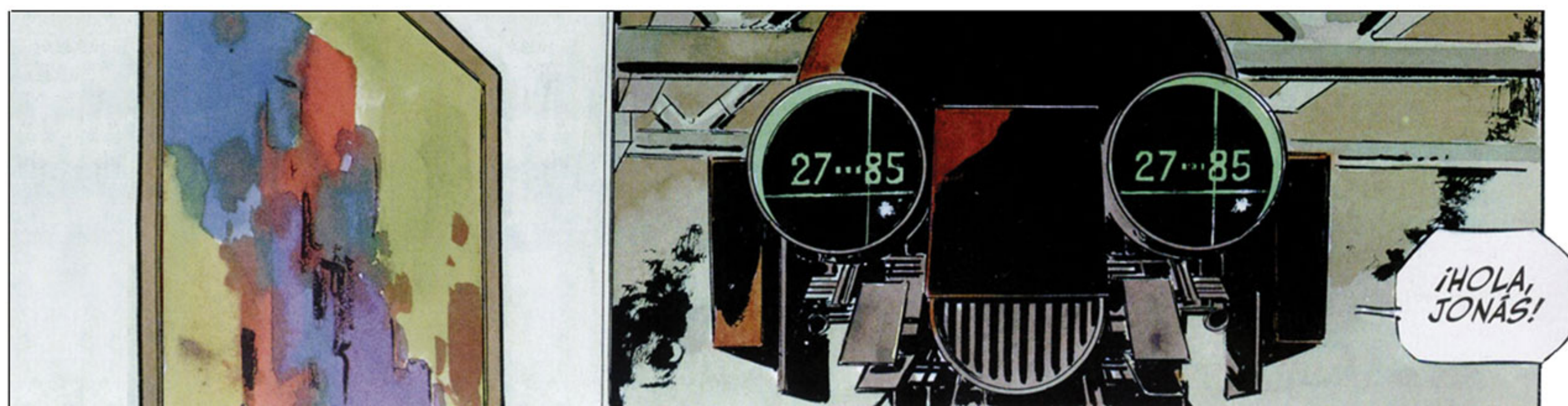
Jonás, por su parte, será la frontera de carne entre la humanidad derrotada que ejemplifica su madre y el imperio de la tecnología que teoriza Ulises, también su educador/padre hasta cierta edad en la que el niño, impulsado por el deseo de ver a su madre, se rebela contra el cyborg. Da comienzo una sutil partida de ajedrez al comprender Jonás a su vez que sin los humanos los androides perderían su función, tanto como objetos funcionales como estéticos/hedonistas, debiendo mantener un empate táctico de mutua no-agresión. Además de las claras connotaciones edípicas del relato, cada uno de los dos bandos sabe que está abocado a la destrucción, con un inmenso ocio por delante (el mundo y la historia se han detenido) que se traduce en sexo fatigado, violencia exhausta y monotonía, escenificando así el proyecto futurista de un mundo vacío, desértico, que se repite incesable (habrá desde luego giros en el guión, pero se volverá inexorablemente al mismo lugar).

Porque la premisa de la que parte este apocalíptico Gillon es que, tras un desastre nuclear (estamos en plena Guerra Fría) ningún humano queda con vida sobre la faz de la tierra (si salvamos un episodio inicial que no es otra cosa que una caricatura satírica) excepto Aude -la ciudad es suya, total libertad que pronto se convertirá en su cárcel-, los cyborgs -la ciudad también es suya, total control aunque nada que controlar- y... una extraña especie de alimañas que pululan el Sena y otros hábitats acuáticos, aparentemente inofensivos, insignificantes, un sub-producto de la radiación seguramente, quizá susceptibles de poner una contrarréplica al juego hu-



manos-robots (curiosamente, la escena del primer encuentro con estos seres es homenajeada por Léo en su Betelgeuse). No en vano, la lección darwinista anuncia que la vida puede darse a partir de una charca de cieno caliente, por lo que estos animalejos representarían el impulso orgánico primordial, la chispa sin pulir que posee en potencia el desarrollo del resto de las nuevas especies que poblarían ese mundo que empieza desde la nada. Es decir, el grado extremo de la técnica a la que la humanidad se ha condenado en nombre del bienestar y la facilitación/anestesia de los actos mecánicos biológicos (y eso que eran aún los primeros 90) puede resultar frágil ante el impulso mínimo del organicismo residual más imperfecto.

En realidad el mundo ya estaba muerto antes del cataclismo nuclear, nos viene a decir Gillon. Y ya estaba muerto porque se adormecía en manos de esos artefactos vacíos y vaciados. Este cómic, que reedita Editores de Tebeos (con una errata en portada al reproducir el nombre del autor) en formato deluxe con tapa dura integrando los cuatro volúmenes, encaja a la perfección en la corriente desencantada y pesimista del mundo de la cultura de aquellos años, cuando lo soñado en los años sesenta se exacerbó en los setenta para derumbarse en los ochenta. El desierto que vive Aude es el mundo finisecular, cuyo paraje desolado contemplamos hoy, a inicios del siglo XXI, y que es un viejo conocido, también fruto del sueño de los proyectos de arte/vida vanguardistas de inicios del siglo XX que regresan al final de la centuria bajo la forma desesperanzada (y paródica) de la ciencia ficción.



cómo colorear la tinta de un dibujo con photoshop

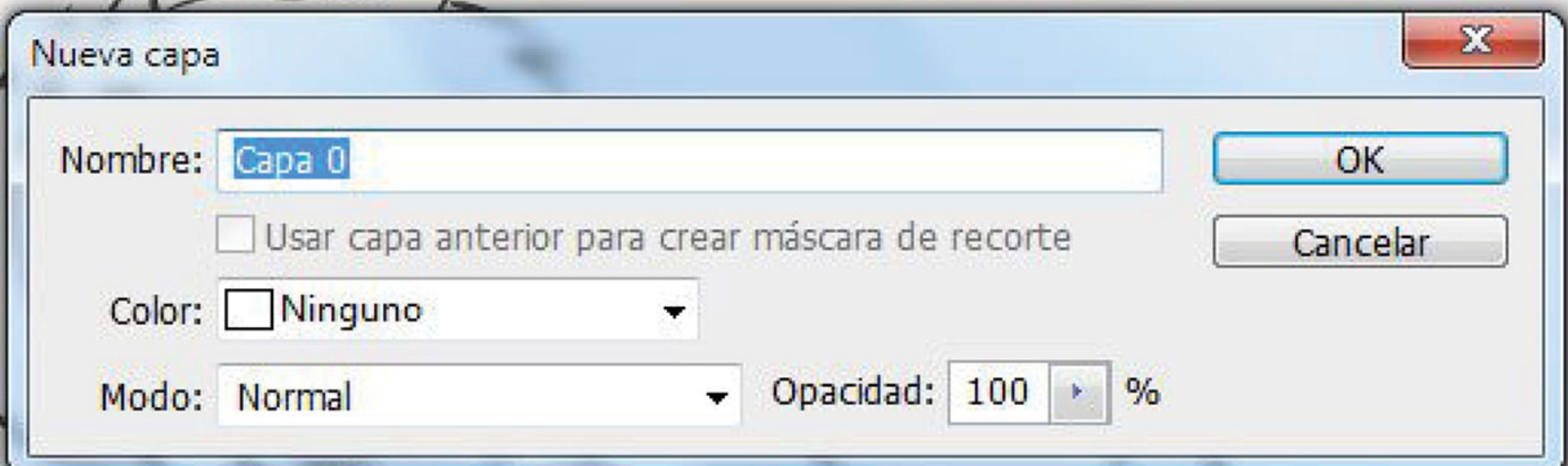
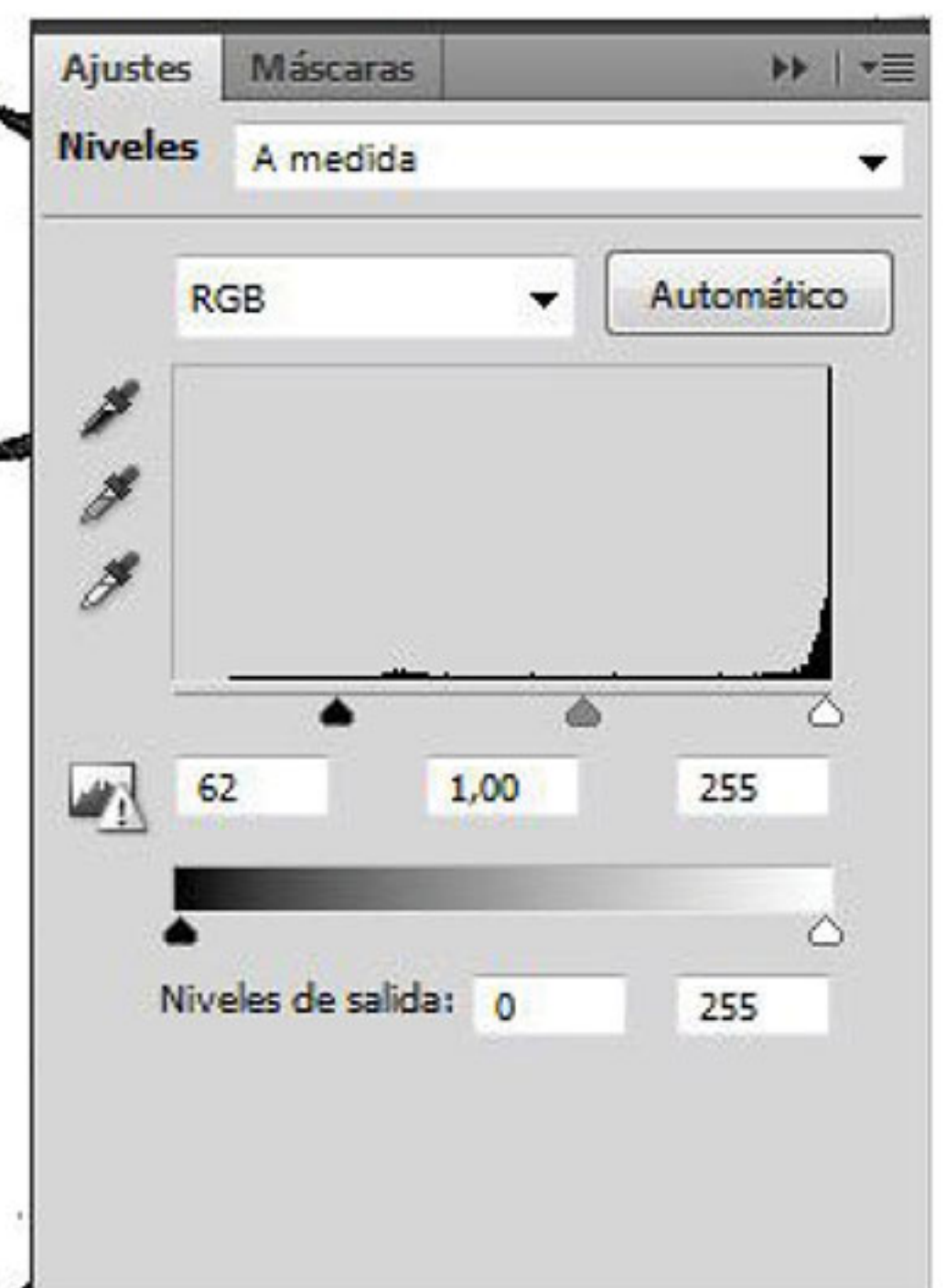
Tutorial de Antonio HG en el que el autor nos cuenta los mejores trucos para dar color a las tintas de cualquier dibujo.

Para dar algo de color a las líneas de tinta negra de un dibujo, primero debemos escanear la pieza convenientemente entintada y posteriormente debemos abrirla con Photoshop. Recomiendo siempre escanear en color RGB, ya que así guardamos más información de la imagen, y además después nos permitirá jugar más con las opciones que ofrece el software Photoshop. En mi caso, he escogido el dibujo de la niña y el dinosaurio que vemos a la derecha de estas líneas.



Vemos que la tinta se ve algo gris, así que le damos unos pequeños **ajustes de niveles** hasta que más o menos veamos que se ve bien, como se ve en la segunda imagen. Aconsejo hacer los ajustes en una capa aparte para poder editarlos más tarde si fuese necesario.

Hacemos un doble click en la capa y la **renombramos** para poder borrar el fondo blanco, como se puede apreciar en la tercera imagen, justo debajo de las presentes líneas.



Después, en la ventana de capas nos situamos en canales y sobre la miniatura del canal RGB pulsamos Ctrl + Click, como se aprecia en la primera imagen de la derecha.

Vemos que se ha seleccionado toda la parte blanca del dibujo. Ahora le damos a suprimir y veremos que se borra todo el blanco del dibujo, de forma que la tinta negra queda sobre un fondo transparente. Así se puede ver en la segunda imagen.

Ahora, si creamos una capa blanca debajo del dibujo, veremos que se ha desvanecido algo el negro de la tinta. No hay problema. Nos situamos en la capa de nuestro dibujo con fondo transparente y seleccionamos la opción de bloquear píxeles transparentes. Esto hará que no podamos pintar en la zona transparente del dibujo.

Cogemos un pincel bien grande, seleccionamos el color negro y pintamos por todo el dibujo para recuperar completamente el tono inicial de la tinta. Del mismo modo, podemos colorear la tinta fácilmente con tantos colores como queramos simplemente pintando encima, ya que al tener la capa con los píxeles transparentes bloqueados, no corremos ningún riesgo de pintar donde no queremos. 