



¡A TODO

PULMON!

“Yo publico mis cómics en mi blog porque sé que la gente puede leerlos casi inmediatamente después de que yo los dibuje y los cuelgue. Y el hecho de que la gente quiera seguir leyendo me sirve de aliciente para continuar dibujando”

lewis trondheim

“Lo que he observado es que Dickens escribía con letra muy pequeña, sin duda como reflejo de la estrechez que pasaban sus personajes”

roberto fontanarossa

“No soy dibujante, sino historietista, que es la unión de dibujante y guionista”

francisco ibáñez



MAYO 2014 **REVISTA EXEGESIS**

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

NÚMERO 33

portada: *ajiputapario*, de charlie casado

Todos los contenidos incluidos en la revista son propiedad de sus respectivos autores y están publicados con su permiso bajo la licencia Creative Commons, reconocimiento no comercial, sin obras derivadas 3.0.



editorial	4
Marc Roca quería dibujar una editorial... pero al final algo salió mal.	
vagemot	5
Asegura Hugo Rodrigo que no nos trae la historia de un héroe... ¿O quizá sí?	
comunión	13
Otra cosa no, pero todos van a una en este breve relato de Blas Bigatti y Tomás Verbena.	
la fisura (II)	15
Segunda entrega de la pintoresca ópera espacial de Joseph Remesar y Javier Solar.	
la comunicación	23
Miguel Ángel Arques propone este mes una locuaz exposición sobre la comunicación.	
serie de ilustraciones: estado de pesadilla	24
Las tétricas creaciones de Daniel Olivera llegan dispuestas a instalarse en nuestros sueños.	
entrevista a ángela cuéllar y jonás aguilar (segunda parte)	27
Donde Marc Roca continúa su animada charla con nuestra pareja comiquera favorita.	
mono	29
Y nada mejor que continuar la lectura del número con una fábula de Ángela Cuéllar y Jonás Aguilar.	

anoche tuve un sueño muy extraño Un inocente paseo por la ciudad desencadena este impactante relato a cargo de Luis Roldán y Bort.	32
el mito de la creación Seguimos con el arte de Gurrupurru y su particular revisión de la cosmogonía bíblica.	41
el lingüista ilustrado: enfrentando la aristocracia del cómic Las investigaciones de Neil Cohn nunca faltan en esta revista, y en esta ocasión andan bastante revoltosas.	47
la baulera: 'ice cream surfer', de stephen hausdorff En la primera propuesta de nuestra baulera, Sergio Gallardo nos recomienda un refrescante webcómic.	49
la baulera: robert crumb Y a continuación Álvaro Pons se adentra en una de las más ilustres figuras del cómic 'underground'.	51
apuntes a vuelapluma En nuestro espacio para creadores, César Santivañez cuestiona algunos tópicos sobre el guion en la historieta.	53
contraportada El cierre del número corre a cargo de Simud, siempre que no se extravíe en algún recodo del camino.	54

La viñeta se muestra impoluta, una superficie blanca y vacía.

La viñeta se abre un poco. El blanco se rompe por arriba y por la izquierda. Sendas líneas forman un ángulo recto, una frontera que separa el blanco de un espacio marrón oscuro con algunas estriás irregulares. Como de madera

La viñeta abre más el plano, se aleja y revela una hoja en blanco sobre una mesa. Por la derecha asoma un lápiz de mina azul cruzando en diagonal el lado del papel. Su línea cruzada rompe los ángulos rectos de la imagen. Un trazo grueso define la sombra de la punta del lápiz según se alza sobre la hoja.

Una nueva hilera, el dominio de una larga viñeta que cubre todo lo ancho de la página. El enfoque se eleva sobre la mesa, que ya vemos entera, así como la coronilla de un dibujante encorvado sobre el papel, una tupida mata de pelo oscuro, una mancha de tinta negra que se define rizada en sus bordes. Las manos sobre la mesa de madera, una muy cerca del lápiz y la otra aburrida sobre la izquierda, jugueteando con una goma de borrar.

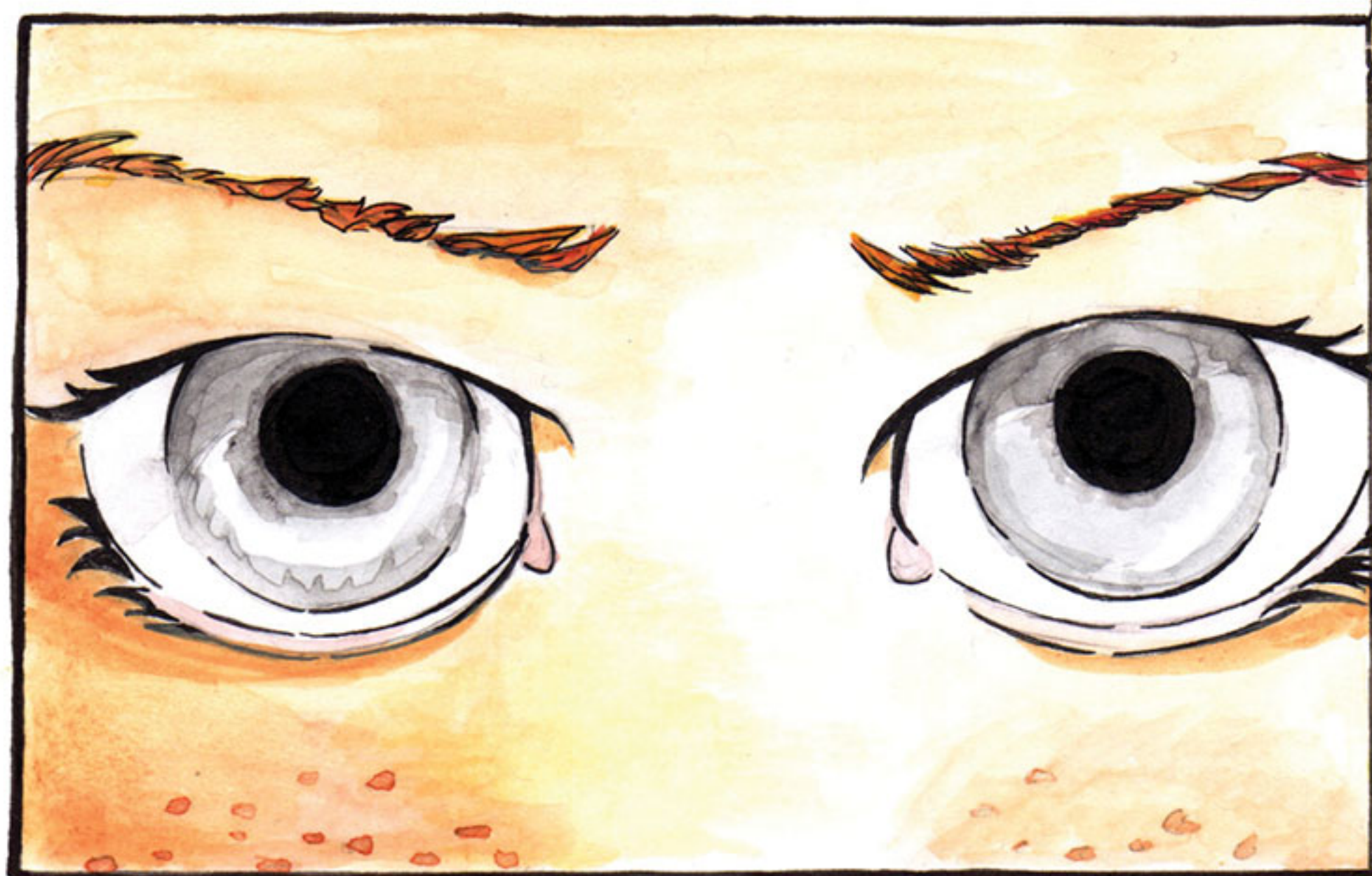
Una nueva hilera, un primer plano de un rostro pensativo encerrado en una viñeta cuadrada. Los hombros caídos y la mirada algo ida. La punta de la lengua emerge por la derecha sobre el labio superior. Un recuadro se sobrepone al dibujo en su esquina superior izquierda. Parco en palabras, sólo tres puntos: "...".

La viñeta se cierra sobre una mirada intensa. Pupilas al frente, párpados abiertos, apenas se intuye parte del rostro, enterrada bajo una explosión de líneas cinéticas. Gruesas en su base, cerca de los bordes. Puntiagudas cerca de los ojos.

La viñeta se cierra sobre la hoja cuando la mano agarra el lápiz.

• • • •

(CORAJE)



"MI HISTORIA NO ES LA HISTORIA DE UN GRAN GUERRERO, DE UN HÉROE; NO ESTÁ RELATADA EN LAS CRÓNICAS DE NUESTRO PUEBLO, NI NARRADA POR LOS VIEJOS SABIOS PARA DAR EJEMPLO A LOS JÓVENES DE ARDIENTE CORAZÓN. MI HISTORIA ES LA HISTORIA DE CUALQUIERA. HOMBRE O MUJER, RICO O POBRE, JOVEN O ANCIANO...

CUALQUIERA QUE HAYA SENTIDO EL ORGULLO DE SU PUEBLO, EL AMOR DE SU GENTE; SU LIBERTAD.

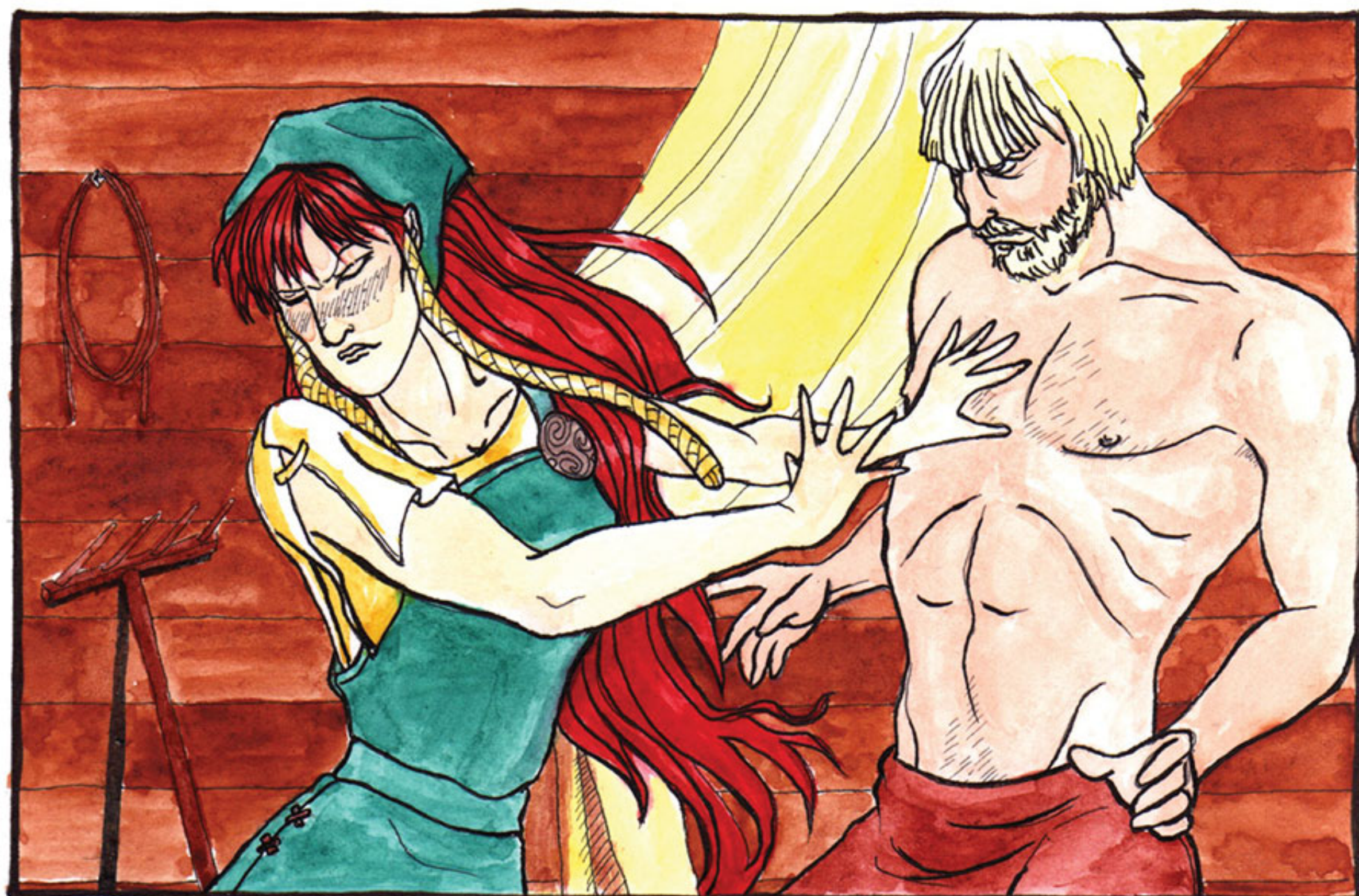
Y DE GOLPE, LO HAYA PERDIDO TODO ..."

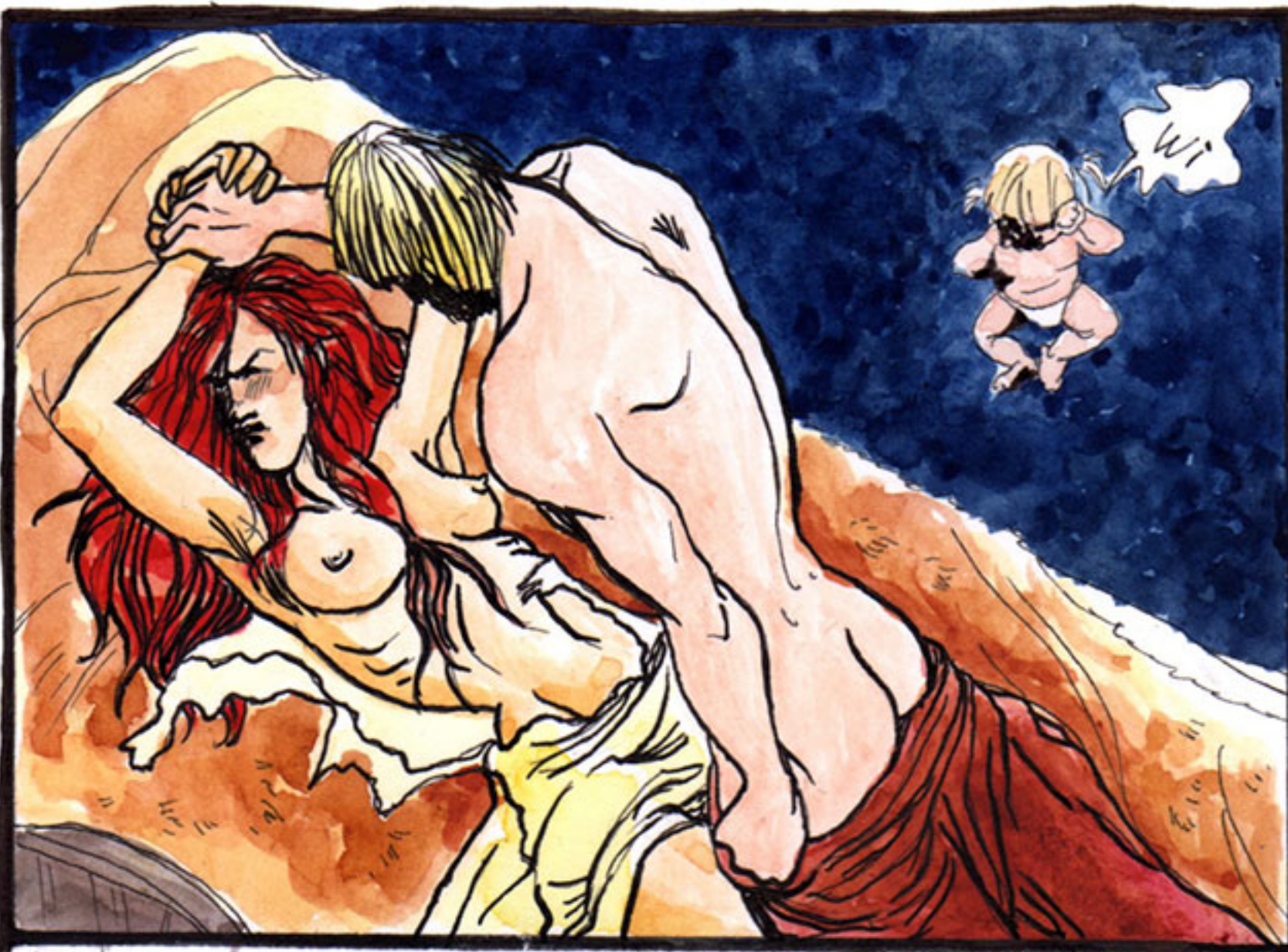
HACE CASÍ DOS AÑOS MI VIDA TRANSURRÍA TRANQUILA; TENÍA COMO MARIDO A UN GUERRERO IMPORTANTE DEL CLAN Y NUESTRA VIDA ESTABA LLENA DE NIJOS. DENTRO DE POCO LE DARÍA A MI MARIDO OTRO HIJO.



TODO EMPEORÓ EN EL VERANO DE ESE MISMO AÑO, CUANDO VELDTG, EL MEJOR AMIGO DE MI MARIDO, RAGSÓN, QUISO POSEERME MIENTRAS ÉL ESTABA DE EXPEDICIÓN.

ACABABA DE TENER A MI ÚLTIMA HIJA.





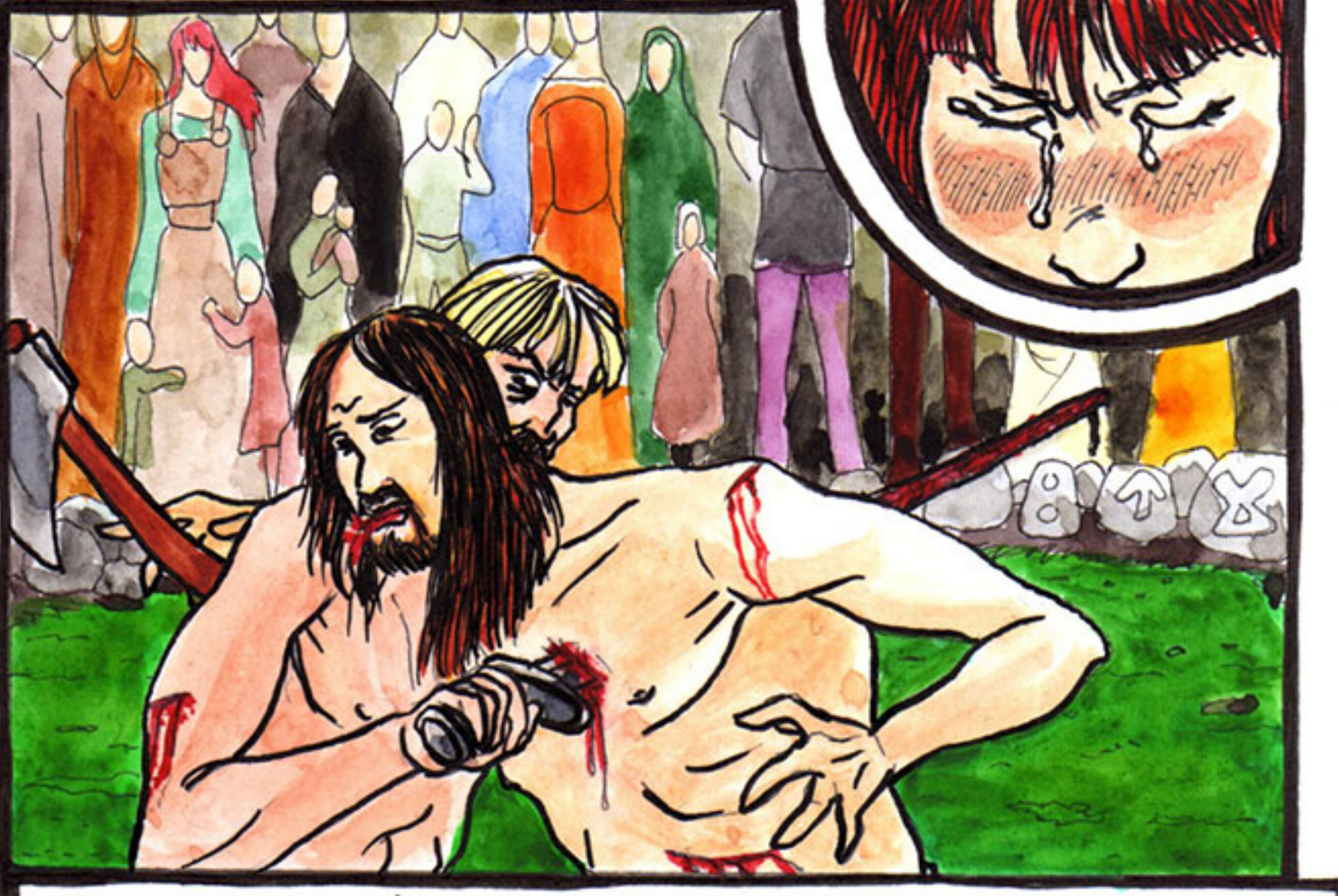
INTENTÉ HUIR Y AVISAR AL SEÑOR DEL CAN, PERO A PESAR DE MIS ESFUERZOS POR ESCAPAR, VELDIG ME ALCANZÓ A LA ALTURA DEL DORMITORIO. EMPEZÓ A VIOLARME DELANTE DE MI HIJA PEQUEÑA, APROVECHANDO QUE AÚN ESTABA DÉBIL DEL PARTO.



TODO SE COMPLICÓ MÁS CUANDO LLEGÓ RAGSÓN Y NOS ENCONTRÓ JUNTOS EN LA CAMA. NO FUE ALGO DE SU AGRADO. EN EL MISMO MOMENTO QUE APARECIÓ POR LA PUERTA, VELDIG SE APARTÓ DE MÍ Y YO SE LO EXPLIQUÉ TODO. ÉL ME CREYÓ.



PARA SALVAR EL PELLEJO, VELDIG INVENTÓ UNA HISTORIA DE QUE YO LE HABÍA SEDUCIDO DURANTE LA AUSENCIA DE RAGSÓN, QUE LLEVABA HACIENDO ESTO DESDE HACÍA VARIOS AÑOS. EL THING* DECRETÓ QUE SE HICIERA LA PRUEBA PARA VER SI HABÍA SIDO INFIEL A MI MARIDO. RAGSÓN ME CORTÓ LAS COLETAS SIN HACERME NADA. SE ME PROCLAMÓ INOCENTE.



VELDIG NO QUERÍA HUNDIRSE SOLO DESPUÉS DE LO SUCEDIDO Y ACUSÓ A MI MARIDO DE ESTAR POSEÍDO POR UN DEMONIO, Y DE HABER SUPERADO LA PRUEBA GRACIAS A ELLO. VELDIG RETÓ A RAGSÓN A UN EINVIG** DICIENDO QUE LOS DIOS AGRACIARÍAN CON LA VICTORIA AL PORTADOR DE LA RAZÓN. LO QUE OCURRIÓ NO LO OLVIDARÉ NUNCA.



DESPUÉS DE HABER ASESINADO A MI MARIDO, ME TOMÓ COMO ESPOSA CON EL CONSENTIMIENTO DE MI TUTOR, LAS COSAS HABÍAN IDO A PEOR, ASÍ QUE TRAS ALGÚN TIEMPO DE PENURIAS Y SUFRIMIENTOS...



... DECIDÍ ACABAR CON AQUELLO PARA SIEMPRE Y VENGAR LA MUERTE DE MI MARIDO. DESDE ENTONCES MI FAMILIA Y YO SOMOS TRATADOS COMO GENTE INDESEABLE.

* THING: ASAMBLEA LOCAL, SE OCUPA DE ASUNTOS DE JUSTICIA O INTERÉS LOCAL.

** EINVIG: COMBATE PERSONAL SIN LÍMITES. UN DUELO A MUERTE SIN REGLAS.

DESPUÉS DE AGESINAR A
VELDIG, ME DESPOJARON DE
TODA PERTENENCIA MATERIAL,
ME RELEGARON A UN PEQUEÑO
COVERTIZO DONDE VIVIR.

ME LO QUITARON TODO;
ME QUITARON MI VIDA.

PERO NO ME DI POR
VENCIDA Y SEGUÍ LUCHAN-
DO POR MIS HIJOS.

ODIO ESTE PUEBLO. ESTA MAÑANA
HE IDO PARA QUE ME DEJARAN IR A
EXPLORAR CON EL RESTO Y LO ÚNICO QUE
RECIBÍ FUERON ESCUPITAJOS E INSULTOS.
NO ENTIENDO CÓMO NOS ODIAN DE
ESTA MANERA.

ANSVAER, TE LO HE
CONTADO MILES DE VECES.
POR TODO LO QUE PASÓ
HEMOS SIDO REPUDI-
DOS POR NUESTRO
PUEBLO.

AGUANTA UN POCO
MÁS HIKKE; EN CUANTO
TERMINÉ DE ARREGLAR ES-
TO, TIRÉ AL BOSQUE A CON-
SEGUIR COMIDA.

MAMÁ, TENGO
HAMBRE.

NO PODEMOS CONTINUAR ASÍ,
CADA VEZ ENCUENTRAS MENOS
COMIDA. SI NO HACEMOS
ALGO ESTE INVIERNO
MORIREMOS DE
HAMBRE Y FRÍO.

¡BASTA!
ESTE NO ES EL
ESPÍRITU DE NUESTRO
CLAN.

CONSEGUIREMOS
SOLUCIONARLO ANTES
DE QUE LLEGUE EL
INVIERNO. AÚN
QUEDAN ALGUNOS
MESES.

LAS COSAS NO ERAN
NADA FÁCILES PARA NOSO-
TROS; TENÍA TRES HIJOS
PEQUEÑOS QUE TODAVÍA
NO COMPRENDÍAN MUY
BIEN EN QUÉ SITUACIÓN
NOS ENCONTRÁBAMOS,
Y ANSVAER ERA IMPE-
TUOSO PERO MUY JOVEN
PARA PODER AYUDARNOS
A TODOS. LO ÚNICO QUE
CONSEGUÍA ERA CREAR
DISCORDIA.

¿POR QUÉ NO NOS MAR-
CHAMOS DE AQUÍ? EMPE-
ZAR DE NUEVO. QUIZÁ
ENCONTRARÍAS UN
BUEN MARIDO QUE
NOS VIDA...?

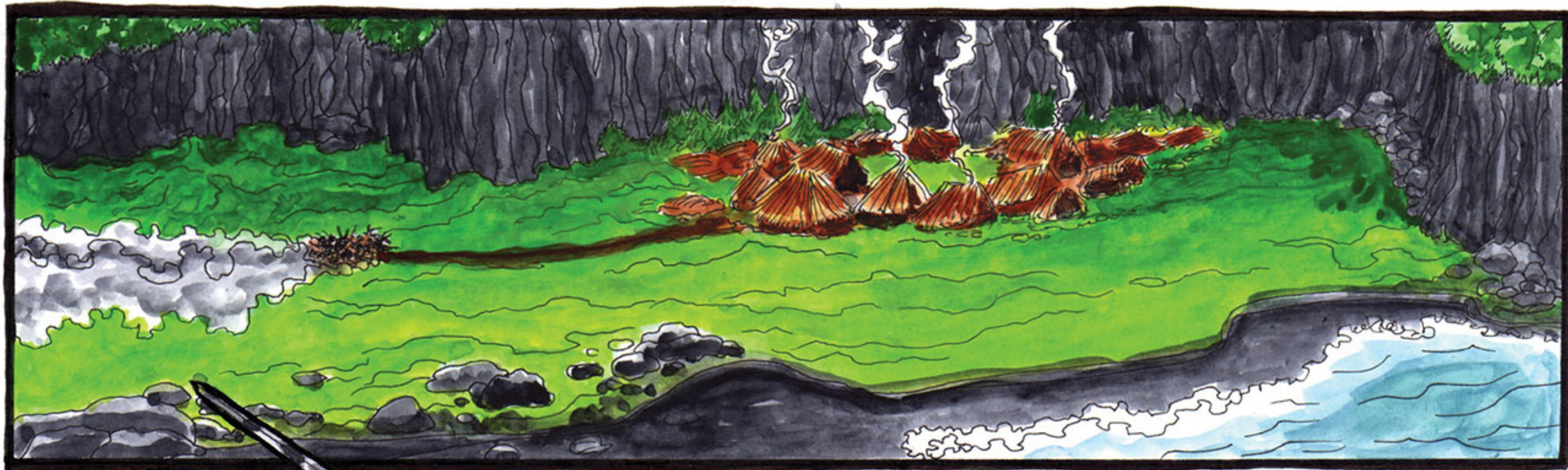
¡BASTA!
NO QUIERO OÍRTE
MÁS. NO NOS MAR-
CHAREMOS. SI NO, LES
DAREMOS LA RAZÓN.
RAGSIN NO ERA UN
DEMONIO NI YO LO TRAÍ-
CIÓNÉ. NO LO OLVIDES.

POR FAVOR, ANSVAER. TE NE-
CESITO PARA SUPERAR ESTO.
DEMUESTRA QUE ERES DIGNO
HIJO DE RAGSIN, Y SE SEN-
TIRÁ ORGULLOSO MIENTRAS
TE OBSERVA DESDE EL
VALHALLA.*

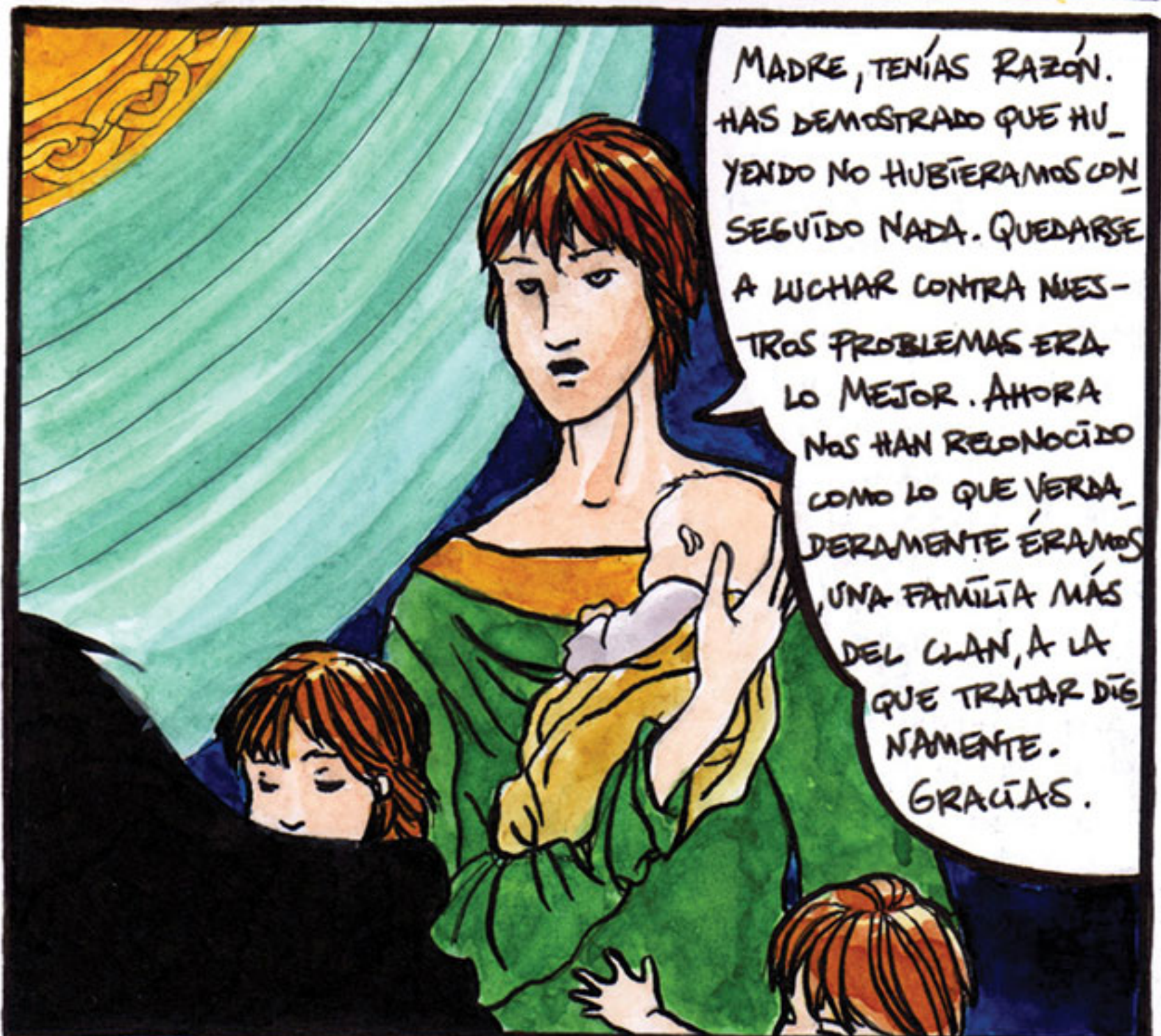
NO CULPO A NADIE DEL CLAN POR SUS REACCIONES DU-
RANTE ESTE TIEMPO. ELLOS TAN SÓLO ERAN IGNORANTES
DE LA VERDAD. EL ÚNICO CULPABLE MURIO HACIÉ TIEMPO
Y AHORA YO SOY LA ÚNICA QUE PUEDO DEMOSTRAR LA VERDAD.

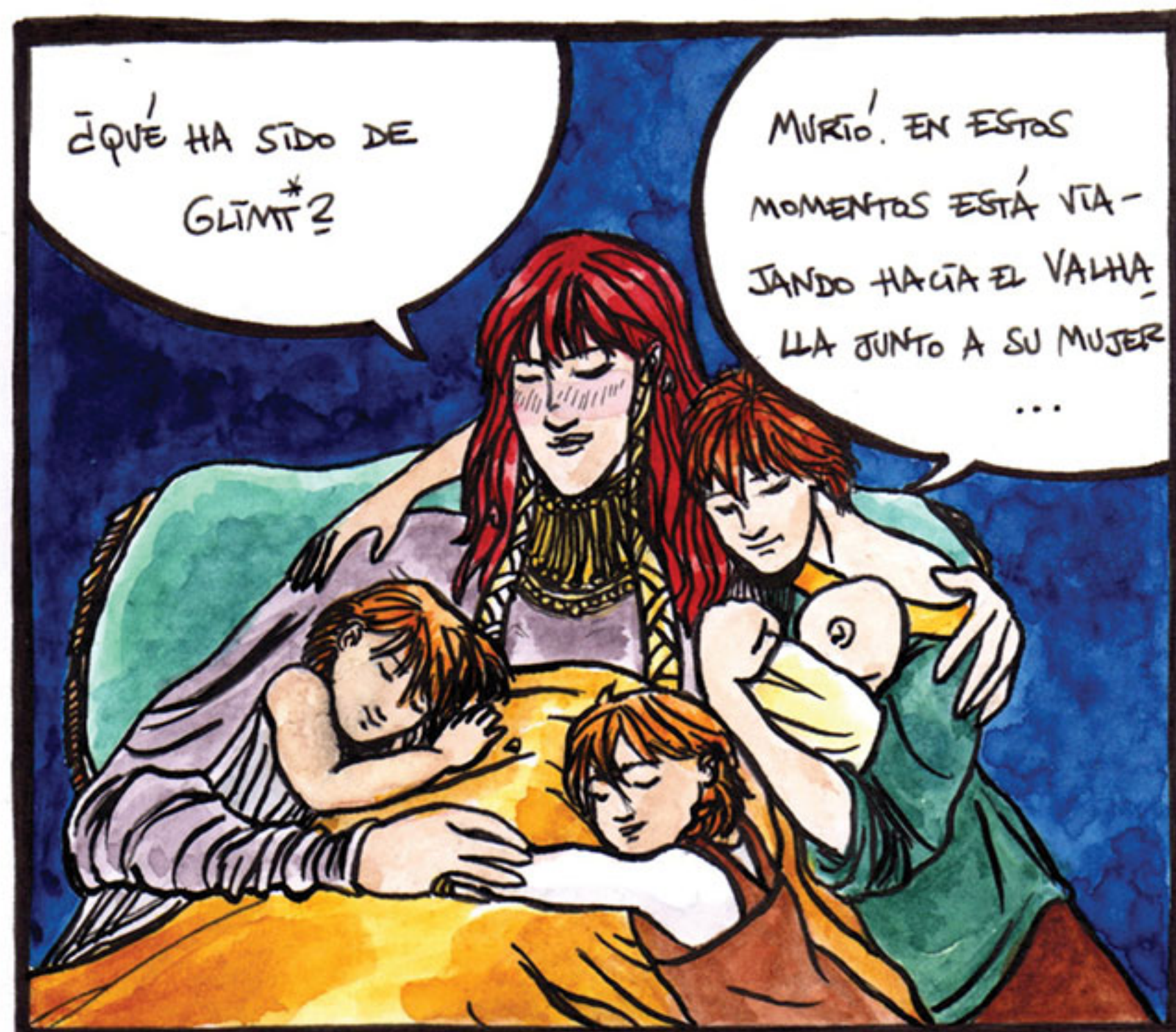
*VALHALLA: LUGAR DONDE DESCANSAN LOS GUERREROS CAÍDOS EN COMBATE A LA ESPERA DE RAGNAROK PARA COMBATIR JUNTO A SU SEÑOR ODIN.



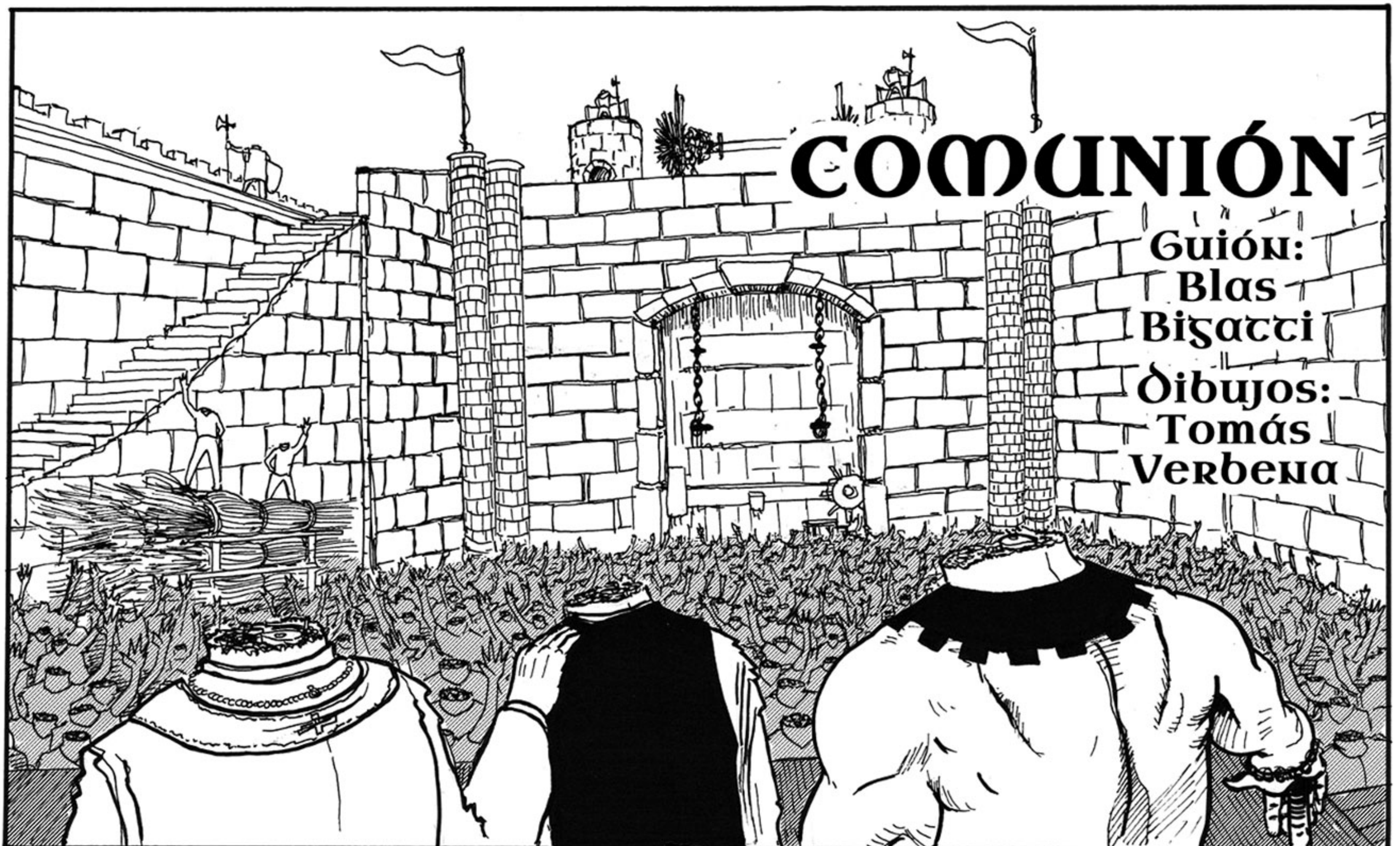
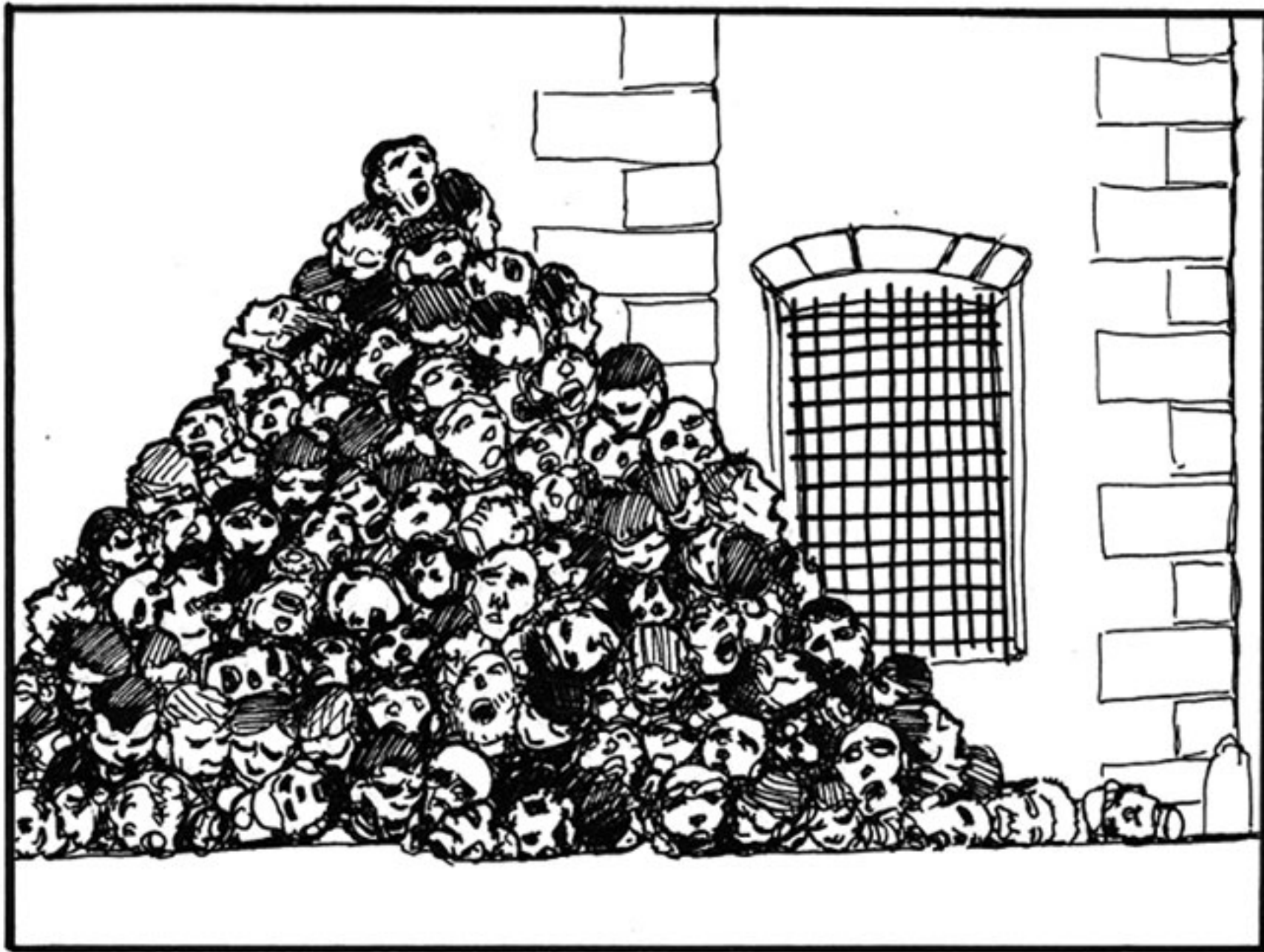
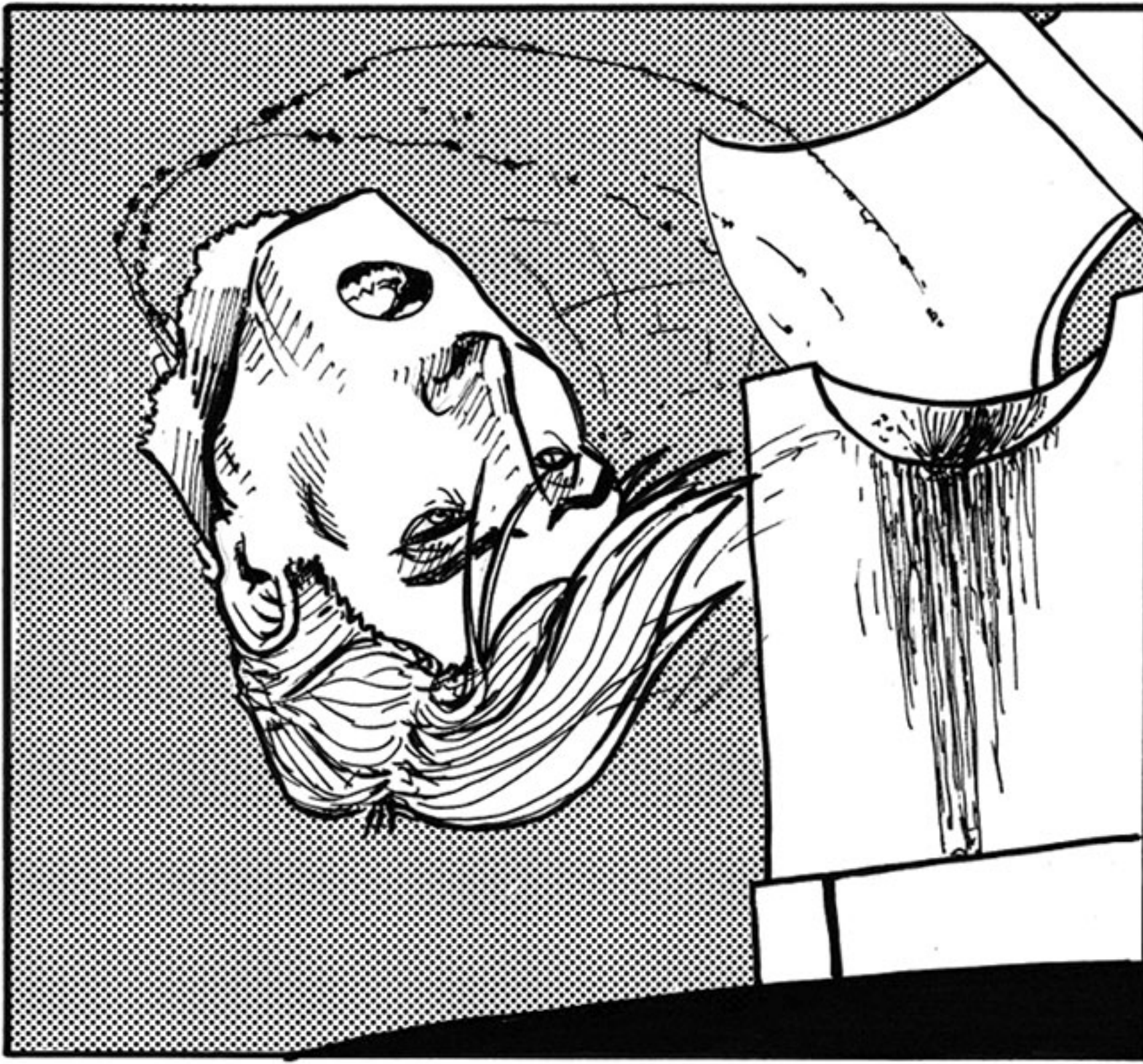












COMUNIÓN

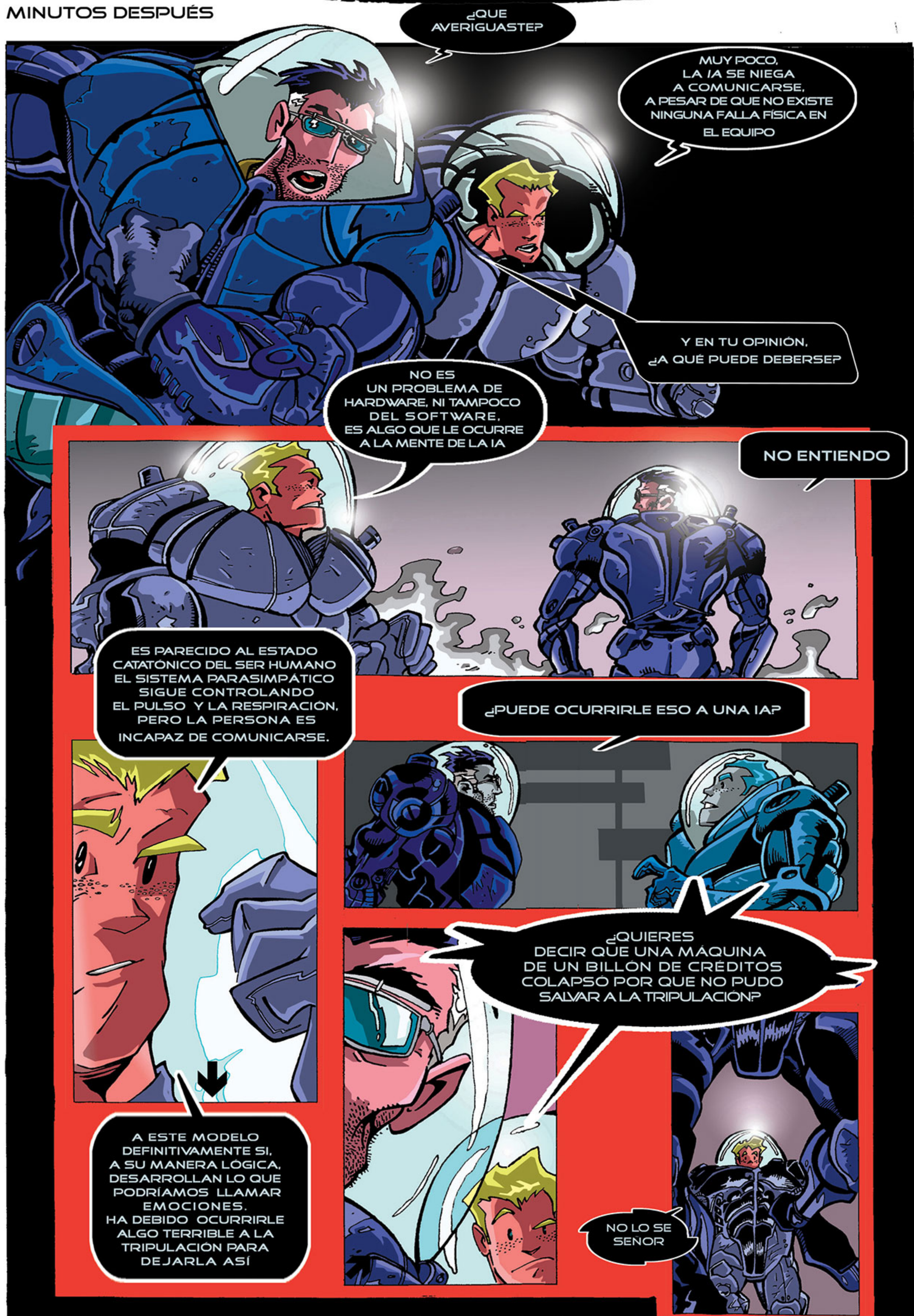
Guión:
Blas
Bisatti

Dibujos:
Tomás
Verbena

LA FISURA (II)

por joseph remesar y javier solar

MINUTOS DESPUÉS



¿QUE
AVERIGUASTE?

MUY POCO.
LA IA SE NIEGA
A COMUNICARSE.
A PESAR DE QUE NO EXISTE
NINGUNA FALLA FÍSICA EN
EL EQUIPO

Y EN TU OPINIÓN,
¿A QUÉ PUEDE DEBERSE?

NO ES
UN PROBLEMA DE
HARDWARE, NI TAMPOCO
DEL SOFTWARE.
ES ALGO QUE LE OCURRE
A LA MENTE DE LA IA

NO ENTIENDO

ES PARECIDO AL ESTADO
CATATÓNICO DEL SER HUMANO
EL SISTEMA PARASIMPÁTICO
SIGUE CONTROLANDO
EL PULSO Y LA RESPIRACIÓN.
PERO LA PERSONA ES
INCAPAZ DE COMUNICARSE.

¿PUEDE OCURRIRLE ESO A UNA IA?

¿QUIERES
DECIR QUE UNA MÁQUINA
DE UN BILLÓN DE CRÉDITOS
COLAPSO POR QUE NO PUDO
SALVAR A LA TRIPULACIÓN?

NO LO SE
SEÑOR

A ESTE MODELO
DEFINITIVAMENTE SÍ.
A SU MANERA LÓGICA,
DESARROLLAN LO QUE
PODRÍAMOS LLAMAR
EMOCIONES.
HA DEBIDO OCURRIRLE
ALGO TERRIBLE A LA
TRIPULACIÓN PARA
DEJARLA ASÍ

LA PUERTA SE ABRIÓ ANTE LA PRESENCIA DE LOS DOS HOMBRES; WILLIAM NO PUDO EVITAR HACER UNA MUECA, EN SU MEMORIA ESTABAN PRESENTES LAS ANTIGUAS UNIDADES, CON SUS GRANDES MONITORES Y SUS TECLADOS, SIMPLE Y PODEROSA ELECTRÓNICA; EN CAMBIO AHORA VEÍA UN CUBO DE DOS METROS CÚBICOS, CON BILLONES DE MICROSCÓPICAS SEUDO-NEURONAS RELAMPAGUEANDO DENTRO DE EL

SOY
WILLIAM PÉREZ WILLIAM,
CAPITÁN DE LA NAVE "CERVANTES"
ESTAMOS EN MISIÓN
DE RESCATE

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
SIGUÓ SIN DAR SEÑALES
DE ACTIVIDAD

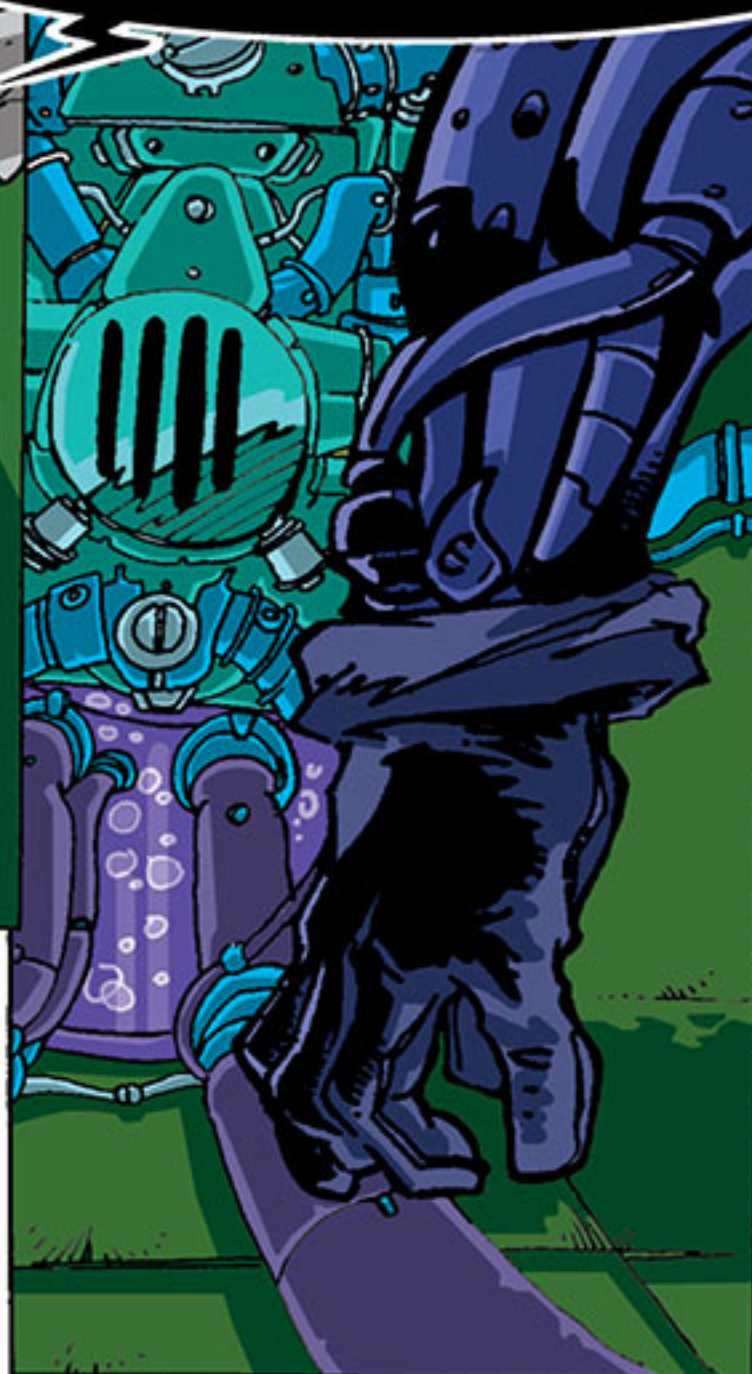
EL COMANDANTE
WHITERPOOL ERA MI AMIGO
DESDE HACÍA MÁS DE UN SIGLO
YO MÁS QUE NADIE
LAMENTO SU PERDIDA
PERO NECESITAMOS
SABER QUE PASO

DE NUEVO, SOLO EL SILENCIO



NO FUISTE RESPONSABLE DE LO QUE HAYA PASADO PERO NECESITAMOS RESPUESTAS

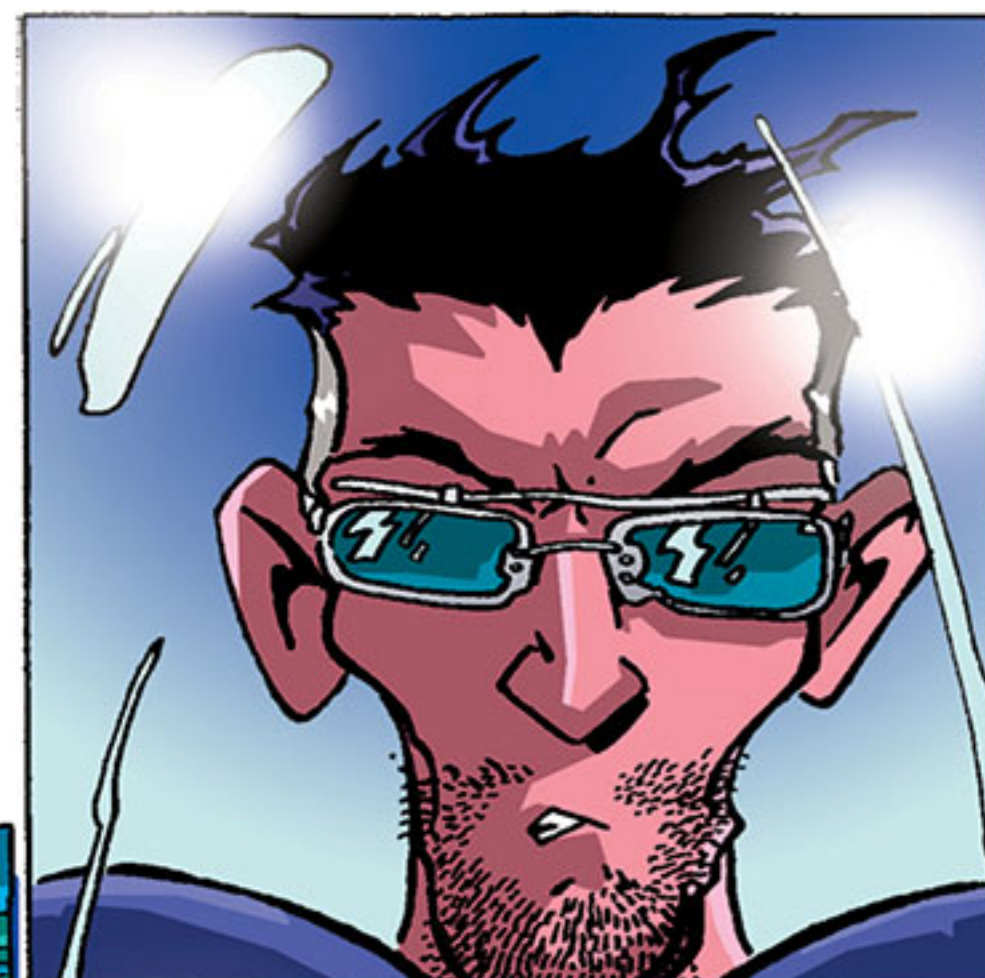
tinkle
tinkle



ME PARECE QUE ES INÚTIL NO HAY MODIFICACIONES EN SU CAMPO ELECTROMAGNÉTICO



A PESAR DEL DOMINIO DE SU INGLÉS, LA INFLEXIÓN DE SUS VOCALES ME PERMITE DETERMINAR QUE EL ESPAÑOL ERA SU LENGUA MADRE.



SI, ES VERDAD TODAVÍA LO HABLO CON FLUIDEZ ¿CUAL ES TU NOMBRE?

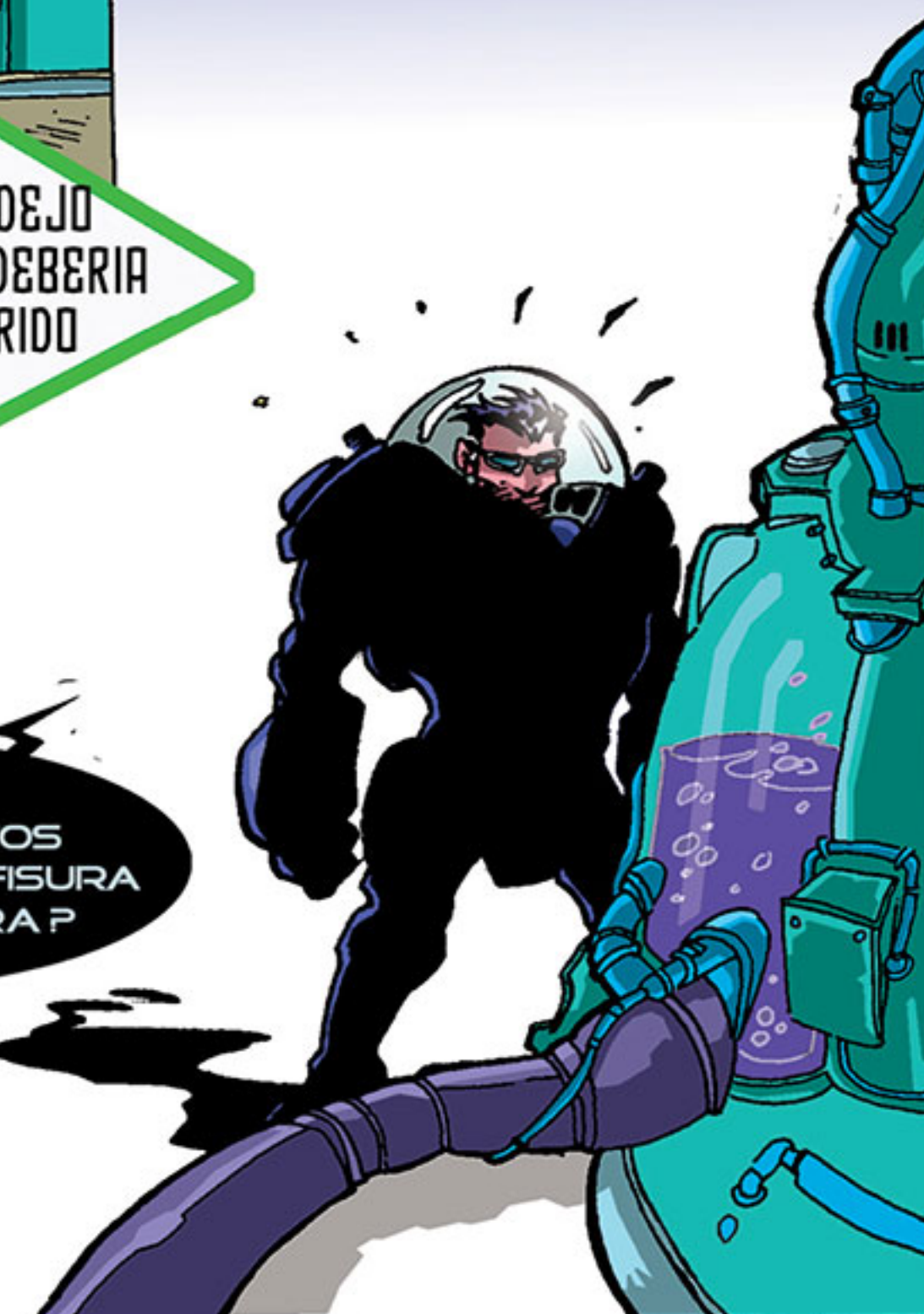
JENI

BIEN JENI CUENTAME QUE FUE LO QUE PASO AQUI

LA TRIPULACION DEJO DE EXISTIR. NO DEBERIA HABER OCURRIDO PE.....

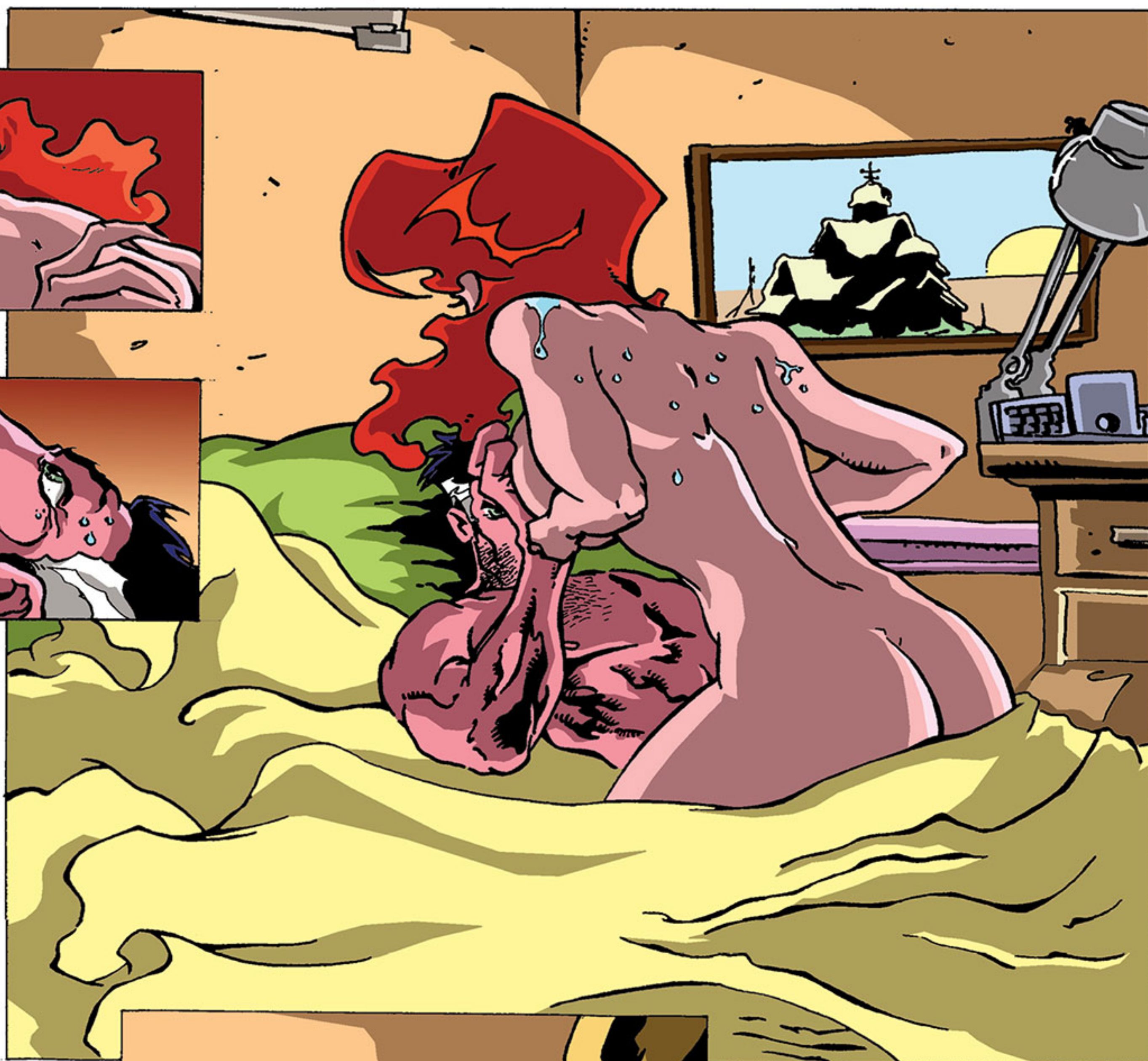
¿CÓMO? NO TENEMOS DATOS ¿TIENE RELACION LA FISURA EN LA ESTRUCTURA?

LOS CIRCUITOS RELAMPAGUEARON MÁS INTENSAMENTE Y DESPUÉS VOLVIERON A LA TENUE FOSFORESCENCIA DEL PRINCIPIO. MEDIA HORA MÁS TARDE CONTINUABA IGUAL





LA MUJER ESTABA
ENCIMA DE ÉL;
SU CABELLERA ROJIZA
LO DESBORDABA
COMO UNA CASCA
MIENTRAS EL RITMO
DE SUS CADERAS SE IBA
INCREMENTANDO
HASTA QUE FINALMENTE
SE ARQUEARON,
ELLA EMITIO UN
SUSPIRO RONCO,
Y SE DERRUMBÓ
JUNTO A ÉL EN
UN ABRAZO
QUIETO Y PROFUNDO



WOW, NO ESTUVO
NADA MAL PARA
UN OLD MAN



¿QUE NO ESTÁ NADA MAL?
QUERIDA, CINCUENTA AÑOS
ANTES DE QUE TU NACIERAS
YO YA ERA UN EXPERTO



EL COMANDANTE
WHITHERPOOL Y TU ERAIS
MUY BUENOS AMIGOS,
¿VERDAD?

¿RECUERDAS CUANDO
TE CONTÉ EL DESASTRE
DEL GRUPO TROYANO?

SI, EN LOS ASTEROIDES:
ERA MÁS BARATO ENVIAR
HOMBRES A LAS MINAS
QUE EQUIPO ROBOT

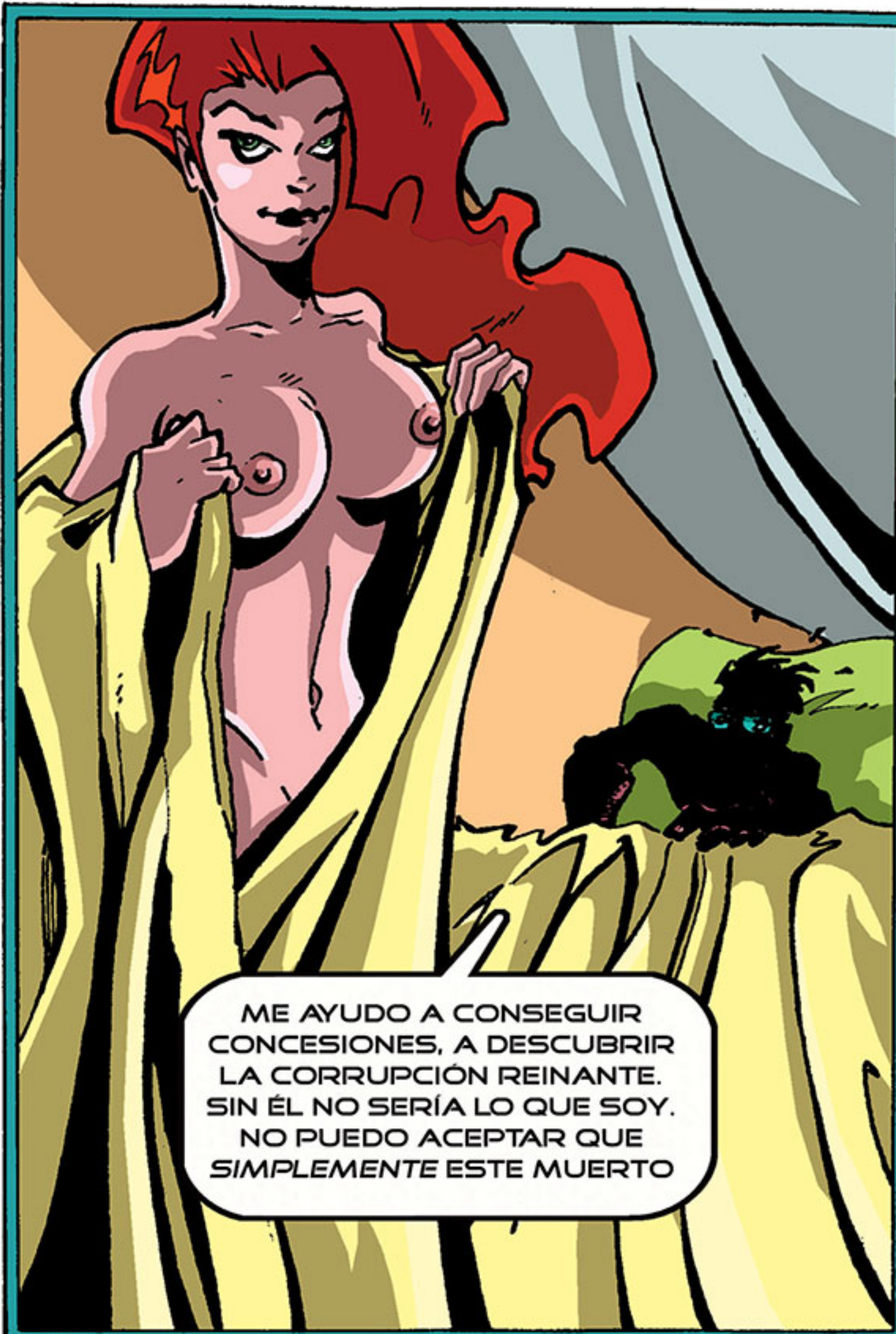
YO ASUMÍ EL MANDO AHÍ.
LAS CONDICIONES HABÍAN
LLEGADO A UN PUNTO
INSOSTENIBLE

NOS FUIMOS
A LA HUELGA
LA COMPAÑÍA MANDÓ A UN
HOMBRE A SOFOCARLA

EN AQUELLA ÉPOCA LOS QUE
ÍBAMOS A LAS MINAS ESPACIALES
ÉRAMOS LOS DESECHABLES DEL MUNDO:
AVENTUREROS, BUSCAFORTUNAS,
GENTE SIN OFICIO, DESDICHADOS

ESE HOMBRE
FUE
WHITERPOOL

EFFECTIVAMENTE
PUDO HABER HECHO
UNA MASACRE Y NADIE
LO HUBIERA CULPADO



ME AYUDO A CONSEGUIR
CONCESIONES, A DESCUBRIR
LA CORRUPCIÓN REINANTE.
SIN ÉL NO SERÍA LO QUE SOY.
NO PUEDO ACEPTAR QUE
SIMPLEMENTE ESTE MUERTO



NORYS SE LEVANTÓ Y ENTRÓ AL BAÑO; DEJÓ A WILLIAM
SENTADO AL BORDE DE LA CAMA SIN DECIRLE NADA MÁS,
SABIENDO QUE NECESITABA ESTAR SOLO UN MOMENTO.
QUEDABAN MUY POCOS HUMANOS QUE HUBIERAN NACIDO
EN EL SIGLO XX, Y HOY, UNO MÁS SE HABÍA PERDIDO.



AL DÍA SIGUIENTE BAJARON AL PLANETA: SALIERON DEL TRASBORDADOR A PASO LENTO, PUES A PESAR DE QUE LA GRAVEDAD ERA CASI IGUAL A LA DE LA TIERRA, LLEVABAN TRAJES COMPLETOS PARA PROTEGERSE DEL CALOR, DEL FUERTE VIENTO, Y DE CUALQUIER COSA QUE HUBIERA ACABADO CON LOS ANTERIORES MORADORES. A LA LUZ DE UN SOL AMARILLO SE ESPARCIERON EN GRUPOS DE TRES

AHÍ ESTÁN
LOS DOMOS

CAMINARON CON DIFICULTAD, DEBIDO A LA ARENA. HASTA LA ENTRADA DE UNO DE LOS DOMOS AHÍ VIERON LO QUE YA SABÍAN: CUERPOS MOMIFICADOS Y SECOS POR TODAS PARTES.

ENTRARON AL DOMO;
LA ARENA SE HABÍA AMONTONADO
AQUÍ Y ALLÁ Y NO HABÍA ENERGÍA.

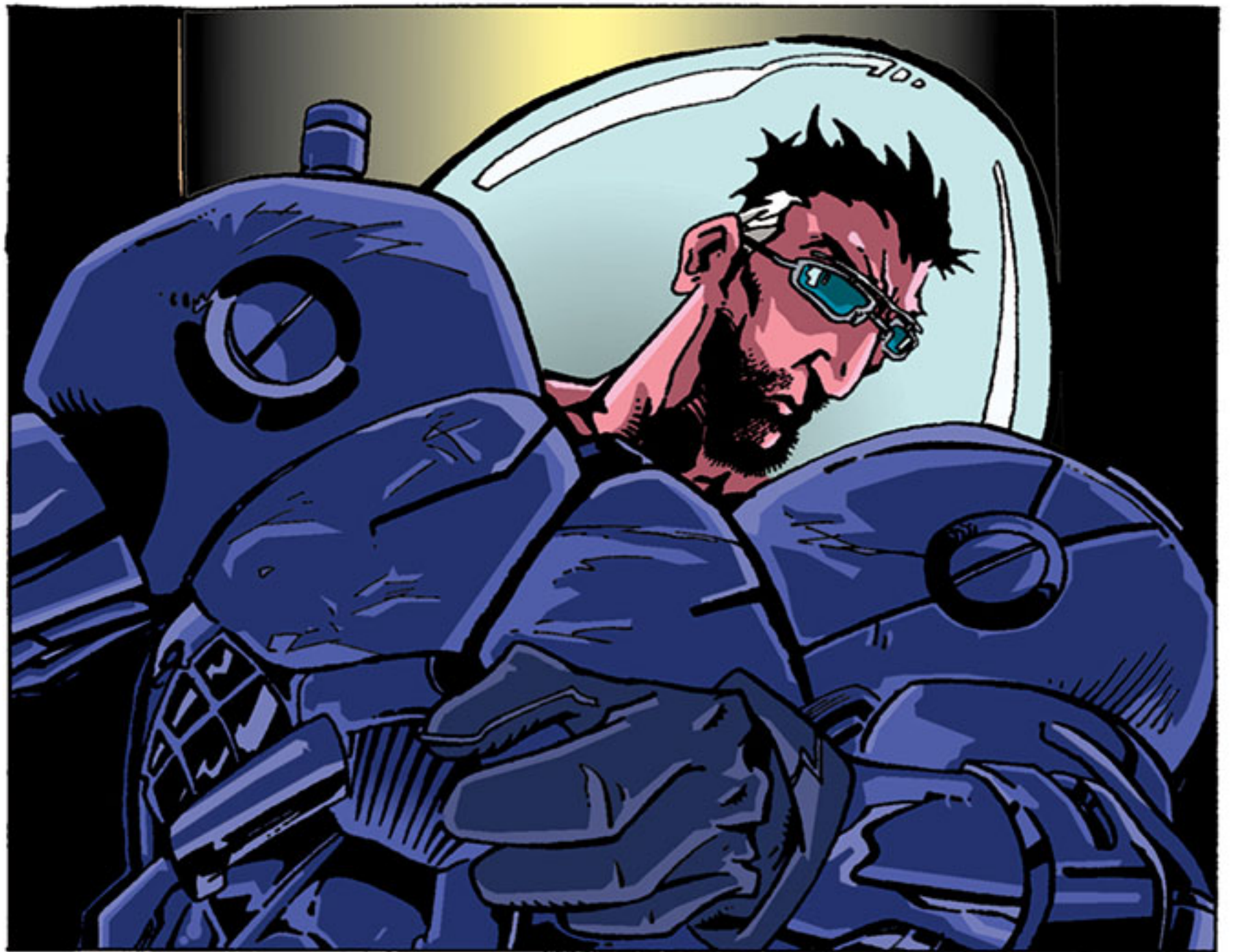
MIRE SENOR
MARCAS DE DETONANTES;
ESTOS TIPOS SE DEFENDIERON
COMO PUDIERON

ESTE SITIO
ME ESTA PONIENDO
NERVIOSO. COMO SI ALGUIEN
O ALGO NOS ESTUVIERA
OBSERVANDO

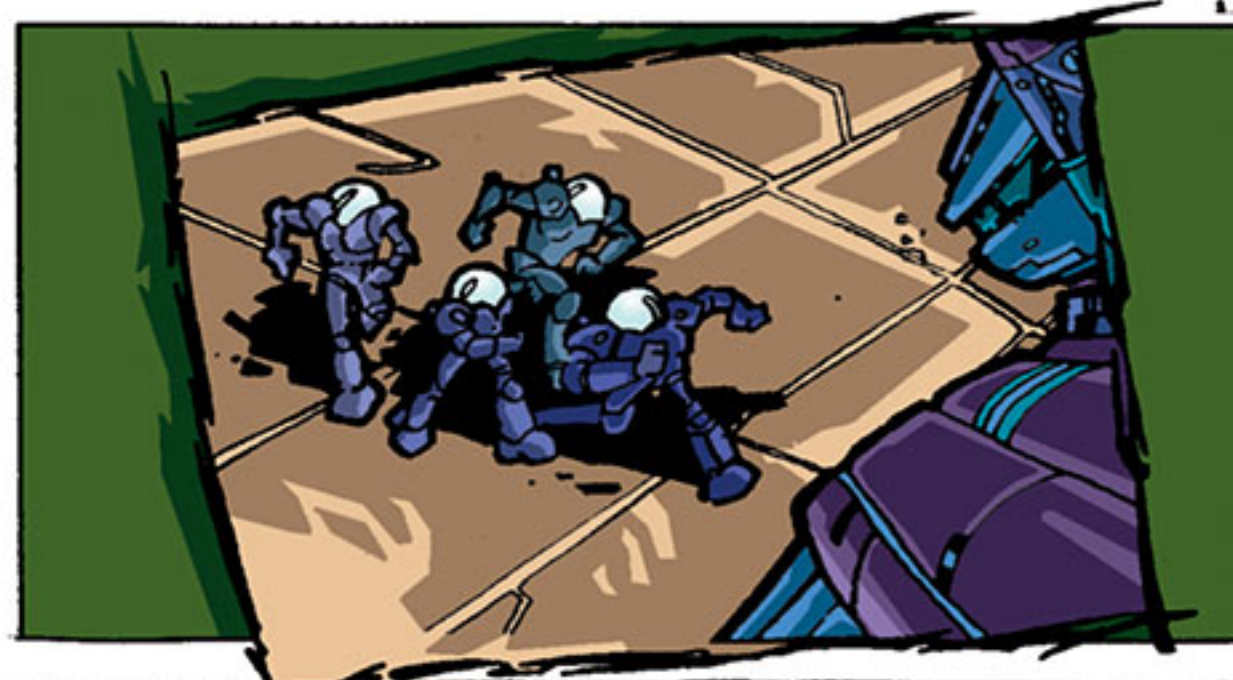
WILLIAM PÉREZ WILLIAM
ERA FAMOSO POR SUS
INTUICIONES, ASÍ QUE
SE DIRIGIERON CON
RAPIDEZ AL DOMO
DEL COMANDANTE



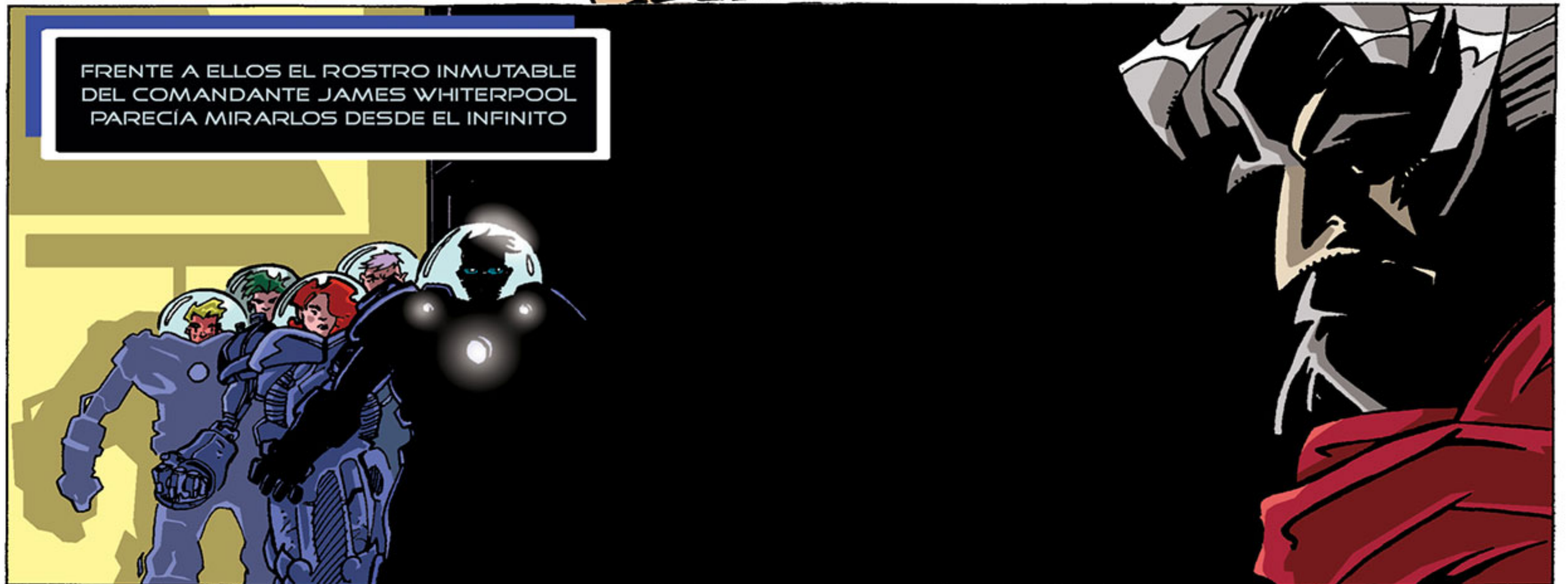
LA SALA DE COMANDANTE
ESTABA CERRADA DESDE
DENTRO, ASI QUE TUVIERON
QUE FORZAR LA ENTRADA



AL PRINCIPIO, TODO
PARECÍA ESTAR
EN ORDEN Y SIN
EMBARGO, PRESENTÍAN
EN AQUEL SILENCIO
APESADUMBRADOR,
EL TERROR



WILLIAM FUÉ EL PRIMERO
EN ENTRAR.
HABÍA ALGUIEN
AL FONDO DE AQUELLA
OSCURIDAD



FRENTE A ELLOS EL ROSTRO INMUTABLE
DEL COMANDANTE JAMES WHITERPOOL
PARECÍA MIRARLOS DESDE EL INFINITO



ENCONTRAMOS
ESTOS CDS



A DIFERENCIA DE LOS OTROS
EL CUERPO DE JAMES ESTABA
PRESERVADO:
SE HABÍA SUICIDADO
TOMANDO NOVARINA-15

CONTINUARÁ...

GRANDES TEMAS DE AYER, HOY Y SIEMPRE...

PRESENTA:

"LA COMUNICACIÓN"

por miguel ángel arqués

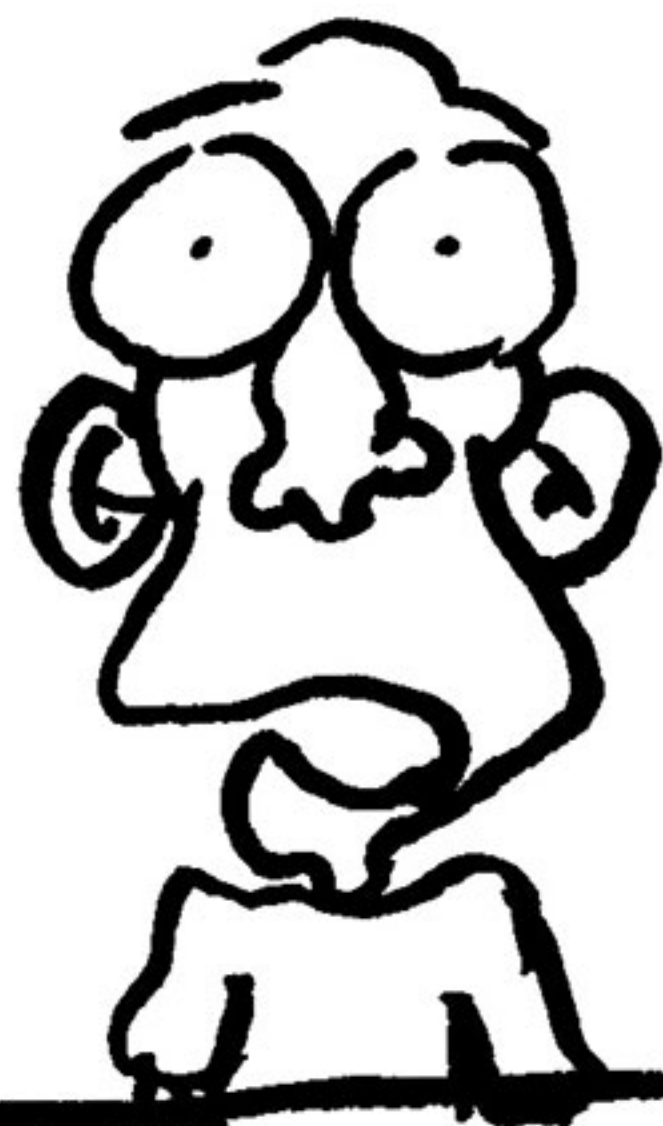
El Tema de hoy es
la comunicación... bien...



er... LA COMUNICACIÓN ES...
EEEEEE ... BUENO, ES...



no sé... como algo
parecido aaaaa... NO, NO...



más bien, sería una
especie de... bueno, ya sabes...



en fin... esto0000...
EE...



10 Comedians

SERIE DE ILUSTRACIONES

por daniel olivera

Estas imágenes pertenecen a una serie de ilustraciones realizadas con lápices de colores (Prismacolor, Karisma, Derwent, Studio) sobre papel Canson. Se trata de imágenes plasmadas directamente sobre el papel, sin estudios previos ni bocetos. Esta técnica directa garantiza que las escenas provengan de ese sitio que hay entre el cerebro y el alma, si es que todavía me queda de eso...

El estilo y la temática responden a las sensaciones que me produce una de mis aficiones más viscerales: escuchar obsesivamente la música más extrema (Death, Thrash y Black Metal). Esta serie evoca un imparable e infinito ciclo de creación-consumición-creación producto de una mente retrocida y enferma alimentada por un eterno estado de pesadilla.







D. Olivera

Seguimos con nuestra entrevista a Ángela Cuéllar y Jonás Aguilar (Xela y Jonas en las redes). En este número trataremos sobre el proceso creativo de la pareja y también sobre algunas de sus obras más conocidas.

ángela cuéllar y jonás aguilar

segunda parte

MARC ROCA, 'EXEGESIS': Os íbamos a entrevistar a cada uno por su lado pero sois una pareja inseparable y aquí os tenemos, juntos, como en tantas otras facetas de vuestra actividad artística. ¿Cómo empezó esta fructífera sociedad?

Jonás, J: Nos conocimos estudiando Bellas Artes. Un día pude ver la gran cantidad de cómics y premios que había acumulado Ángela a lo largo de los años, y esto me hizo preguntarme: ¿qué he estado haciendo yo todo este tiempo? Todo empezó como una sana competición en la que ambos nos ayudábamos a crecer como autores, y poco a poco, nuestro trabajo fue haciéndose cada vez más afín. Cuando nos quisimos dar cuenta, éramos prácticamente un solo autor. Nuestro estilo gráfico se ha desarrollado simultáneamente y aunque en ocasiones trabajamos por separado, no sacamos el máximo partido a nuestra creatividad hasta que trabajamos juntos.

E: Los equipos creativos no son raros en el cómic, pero lo más habitual es que las funciones de cada uno de sus integrantes estén muy delimitadas. En vuestros trabajos, sin embargo, el dibujo corre a cargo de ambos. ¿Cómo funciona esto?

Ángela, A: El hecho de ser dos autores nos permite duplicar nuestro registro a la hora de trabajar. De esta manera nos re-



tira de *jaj*, de ángela y jonás

sulta más fácil adaptarnos a la obra en la que estemos trabajando. El reparto de trabajo lo hacemos en función del resultado que queramos lograr. Por ejemplo, a veces yo dibujo y Jonás acaba digitalmente la imagen y otras, él me hace los dibujos y yo lo termino en tinta y acuarelas o acrílico.

E: ¿También compartís funciones en relación al guión y los acabados visuales de vuestras historietas?

Ángela y Jonás, A&J: De todos es sabido que dos cabezas piensan mejor que una. Aunque se nos ocurren el doble de ideas para trabajar, contamos con otro punto de vista para descartar las que no convencen, pero también para enriquecer las que tienen posibilidades. A la hora de hacer los guiones trabajamos al unísono. De esta manera estamos el doble de atentos a posibles fallos, de cualquier tipo sobre todo cuando son obras largas y complejas.

E: Vuestra sintonía como autores parece evidente, pero no sé si este entendimiento también se mantiene desde el otro

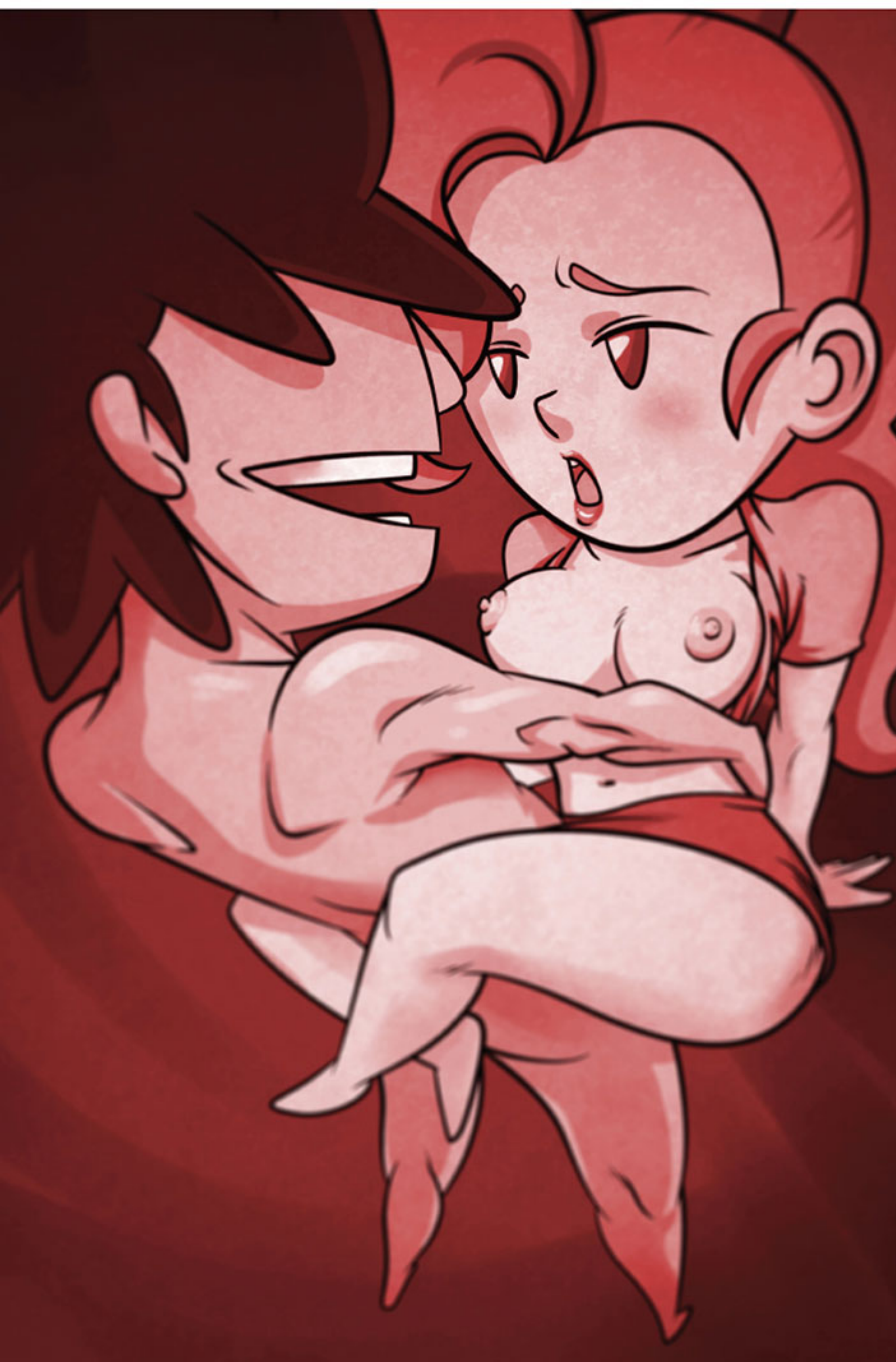
lado. ¿Leéis los mismos cómics? ¿Buscáis cosas parecidas como lectores?

A&J: Como nuestro gusto estético es prácticamente el mismo, a la hora de elegir lectura coincidimos bastante. Tenemos muchos autores comunes. Solemos tener la misma opinión acerca de lo que nos gusta y lo que no nos gusta, sobre todo respecto a las tramas.

E: Ambos mostráis un estilo muy reconocible, tierno, con un marcado aire infantil, que sin embargo no os impide cosechar un gran éxito con *Hot Doc*, un webcómic pornográfico que se cuenta entre los favoritos de Subcultura.

J: Este cómic fue nuestra primera obra larga y con ella pretendíamos investigar narración, estructuración de página y demás elementos a los que no podíamos enfrentarnos con tiras independientes o de pocas páginas. Le dimos mucha más

página de *hot doc*, de ángela y jonás



importancia a la parte gráfica que a la trama (que era poco más que un pretexto), pero nos ha servido para darnos cuenta de que en futuros proyectos debemos elaborar el guión concienzudamente. Yo personalmente he disfrutado mucho dibujando este cómic, y echo de menos tener algo de tiempo para retomarlo.

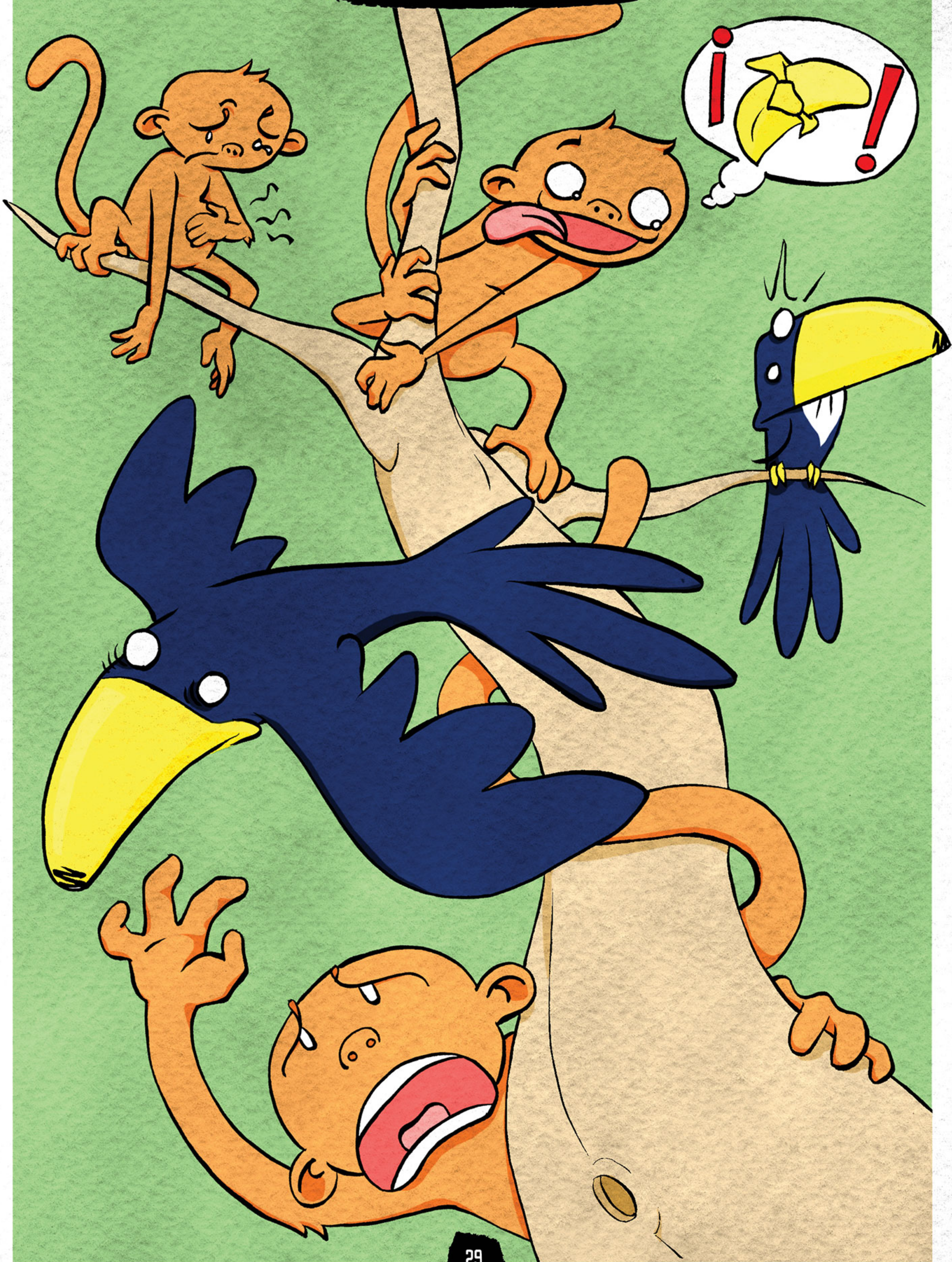
E: También en Subcultura podemos leer *JA!*, quizá vuestra obra más conocida, en la que jugáis con los propios elementos del cómic para construir unas excelentes tiras humorísticas. ¿Es complicado encontrar nuevas ideas para dar continuidad a una receta tan específica?

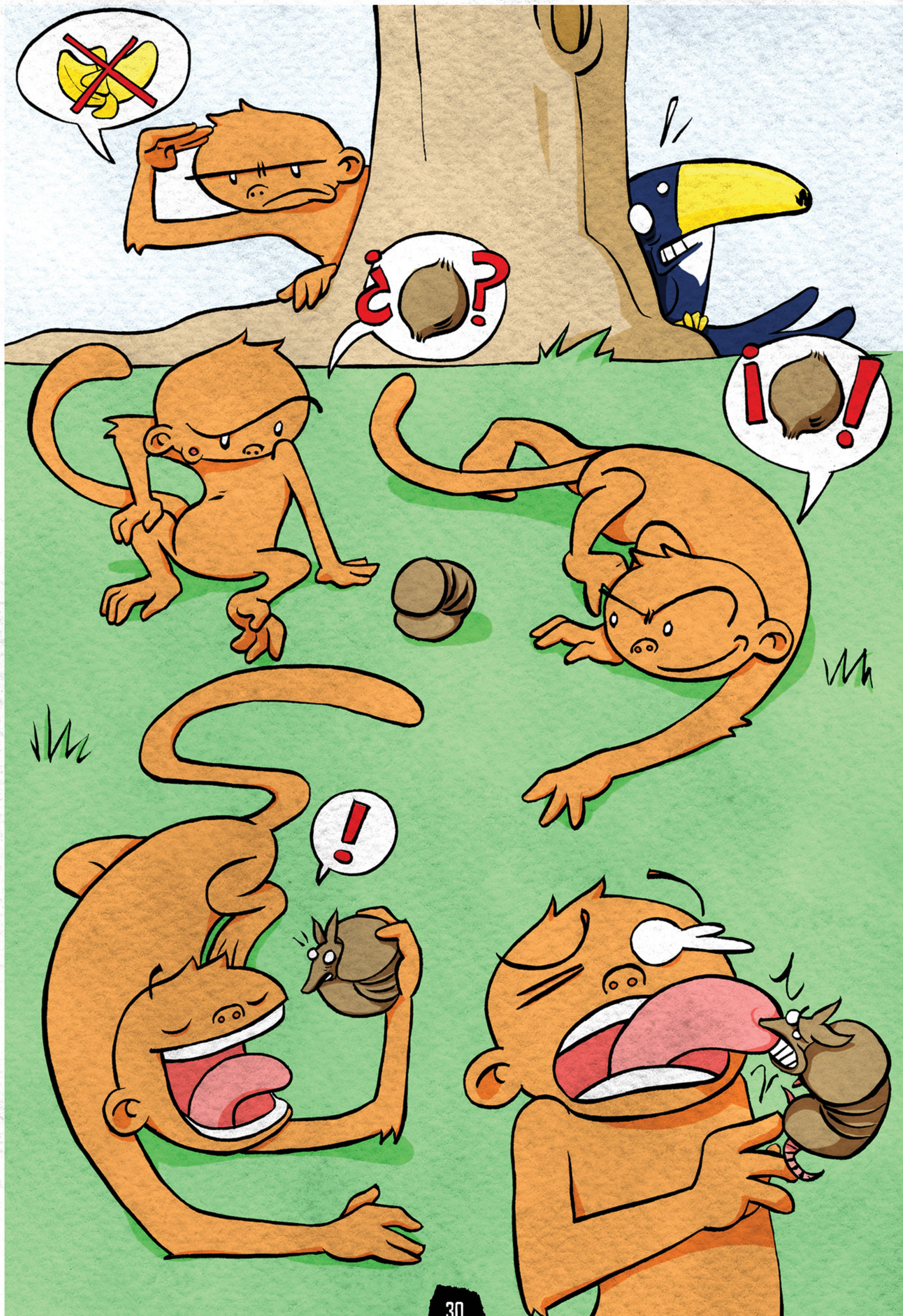
A&J: Al principio no resultaba muy complicado, teníamos muchas ideas. Pero cuando llevas más de 70 tiras, es difícil encontrar una nueva idea metalingüística con la que sorprender al lector. Se podría decir que las mini historias con el perro y el gato son pequeños descansos tanto para quienes lo leen como para nosotros.

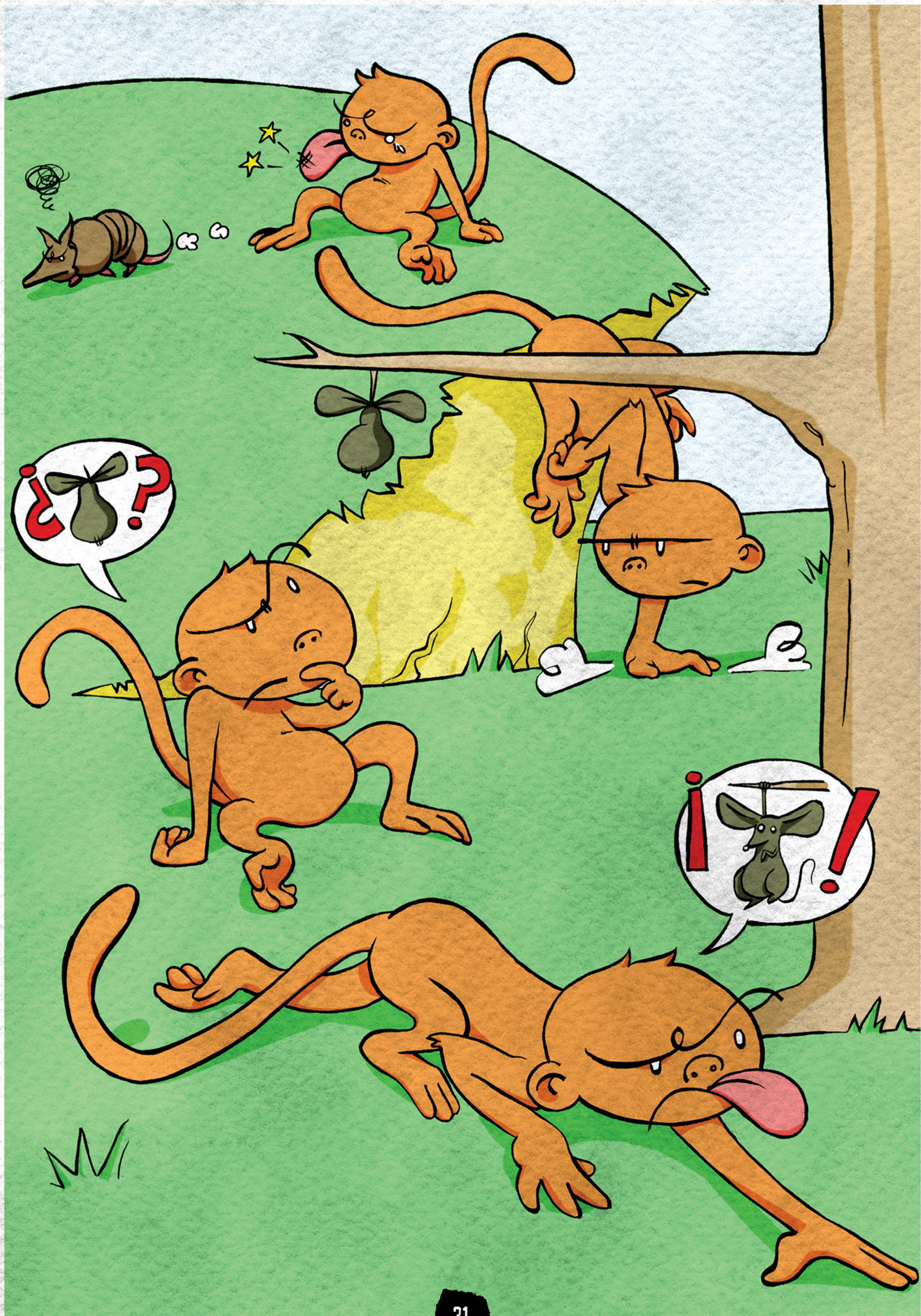
E: ¿Veremos publicadas nuevas historietas de Ángela y Jonás?

A&J: Tenemos en mente varios proyectos que esperamos lleguen a ver la luz pronto. De momento estamos en la fase de guion de uno de ellos, que requiere mucho más esfuerzo que el que dedicamos para las tiras independientes. Aunque aún puede cambiar mucho la historia, podemos decir que las conexiones personales tienen un gran peso en la trama.

E: ¡Habrá que estar atentos! 









ANOCHÉ TUVE UN SUEÑO MUY EXTRAÑO

por LUIS ROLDAN y BORT.





YO ANOCHE SOÑÉ QUE ERA EL BATERÍA DE EXTREMODOURO Y TENÍA QUE VOLAR A JAPÓN PARA UN CONCIERTO, PERO NO ENCONTRABA MI MALETA. ME TIRÉ EL SUEÑO BUSCANDO.

AL FINAL LA ENCONTRÉ, PERO ME DESPERTÉ JUSTO EN ESE MOMENTO.



....



TRAS UN RATO CAMINANDO LLEGÁBAMOS A UNA PLAZA.



ALLÍ, TÚ TE PONÍAS A GRITARME. COMPLETAMENTE LOCO, DESQUICIADO.

YO NO ENTENDÍA NI UNA PALABRA DE LO QUE DECÍAS.



ES ENTONCES CUANDO POR FIN LO VÍ.

HABÍA ALGO DENTRO DE TI, UNA ESPECIE DE... DEMONIO.



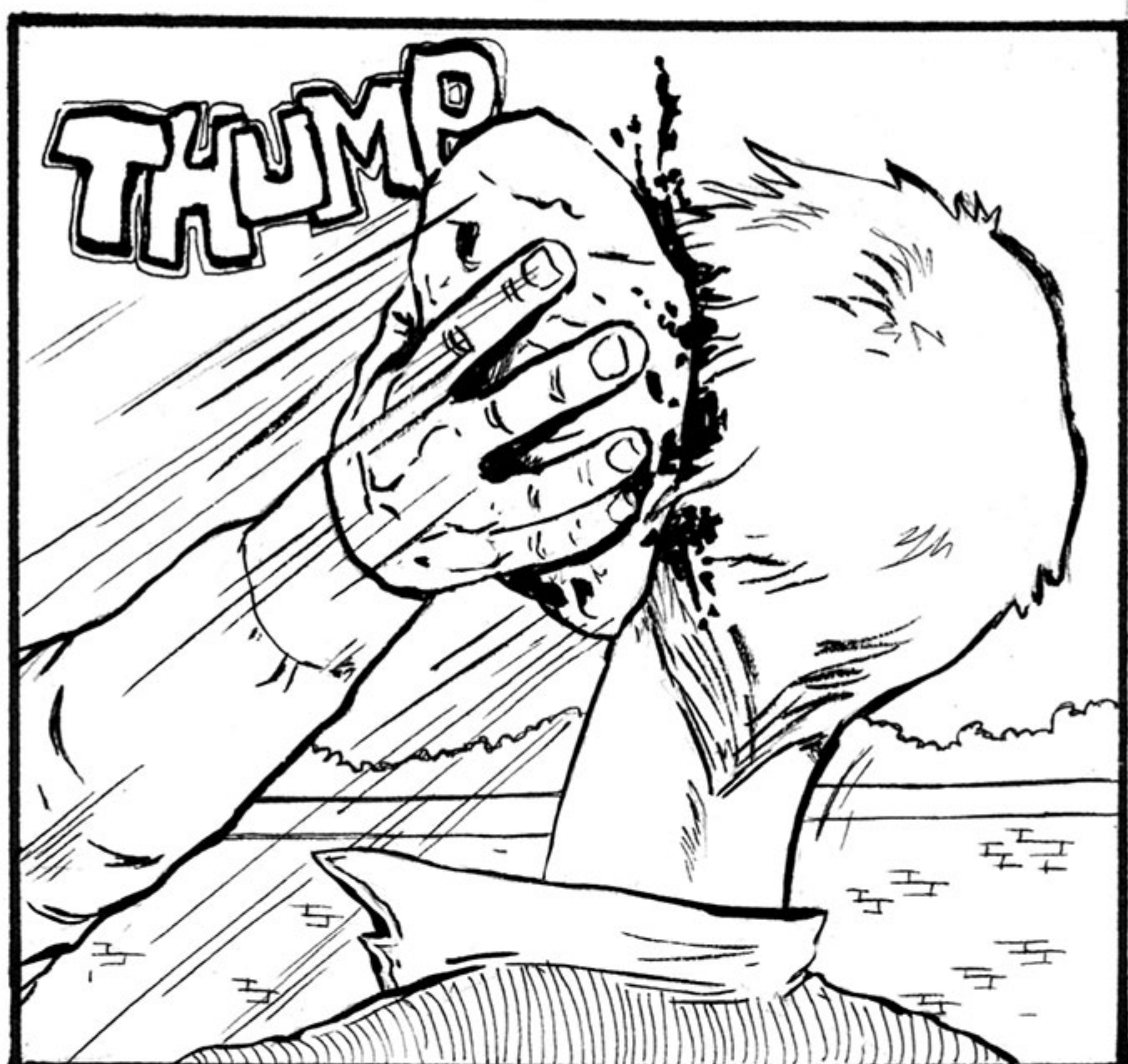
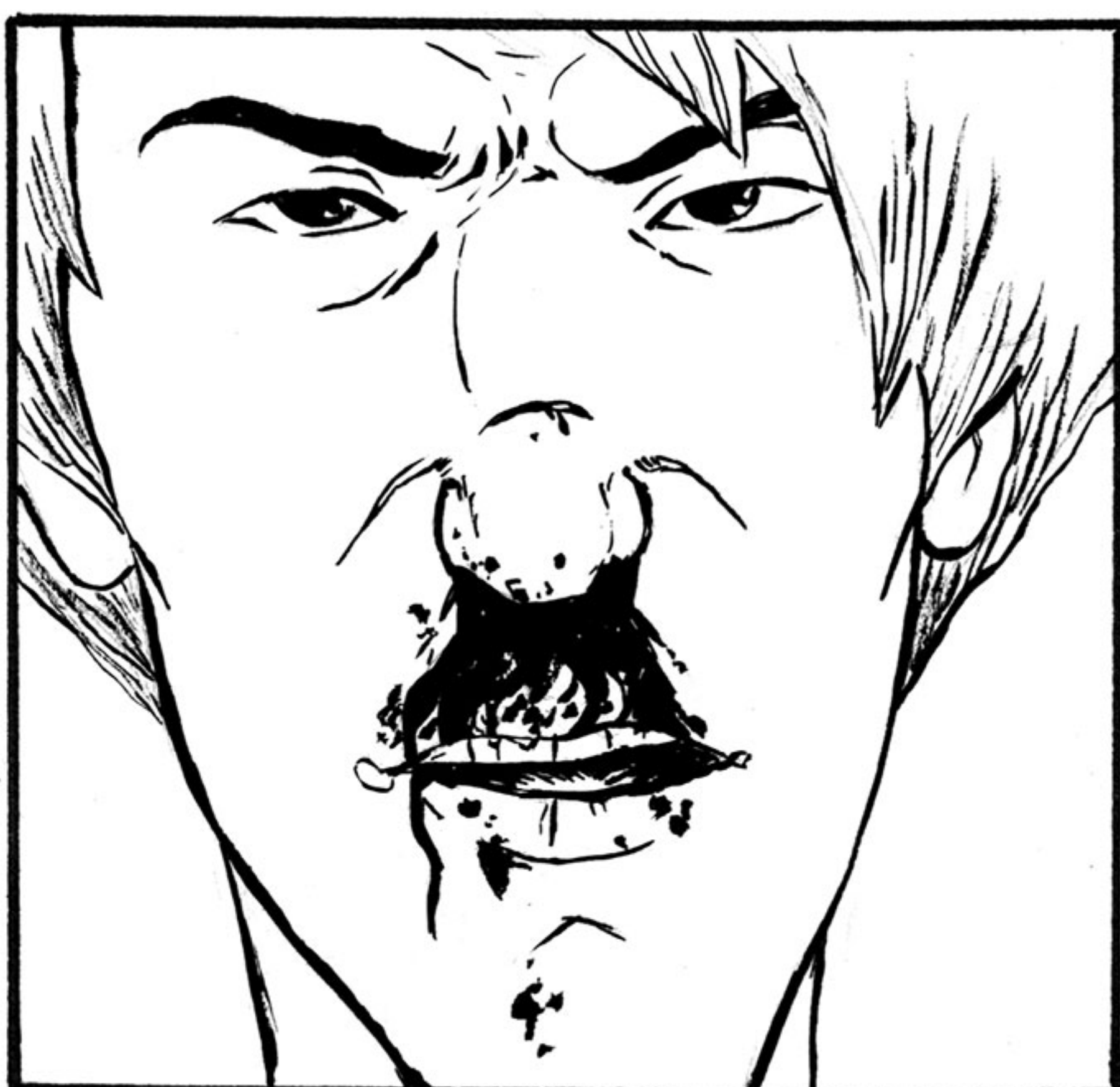
LUCHANDO POR SALIR POR TU BOCA Y DESLIZARSE FUERA DE TU CUERPO COMO UNA SERPIENTE MUDANDO LA PIEL.

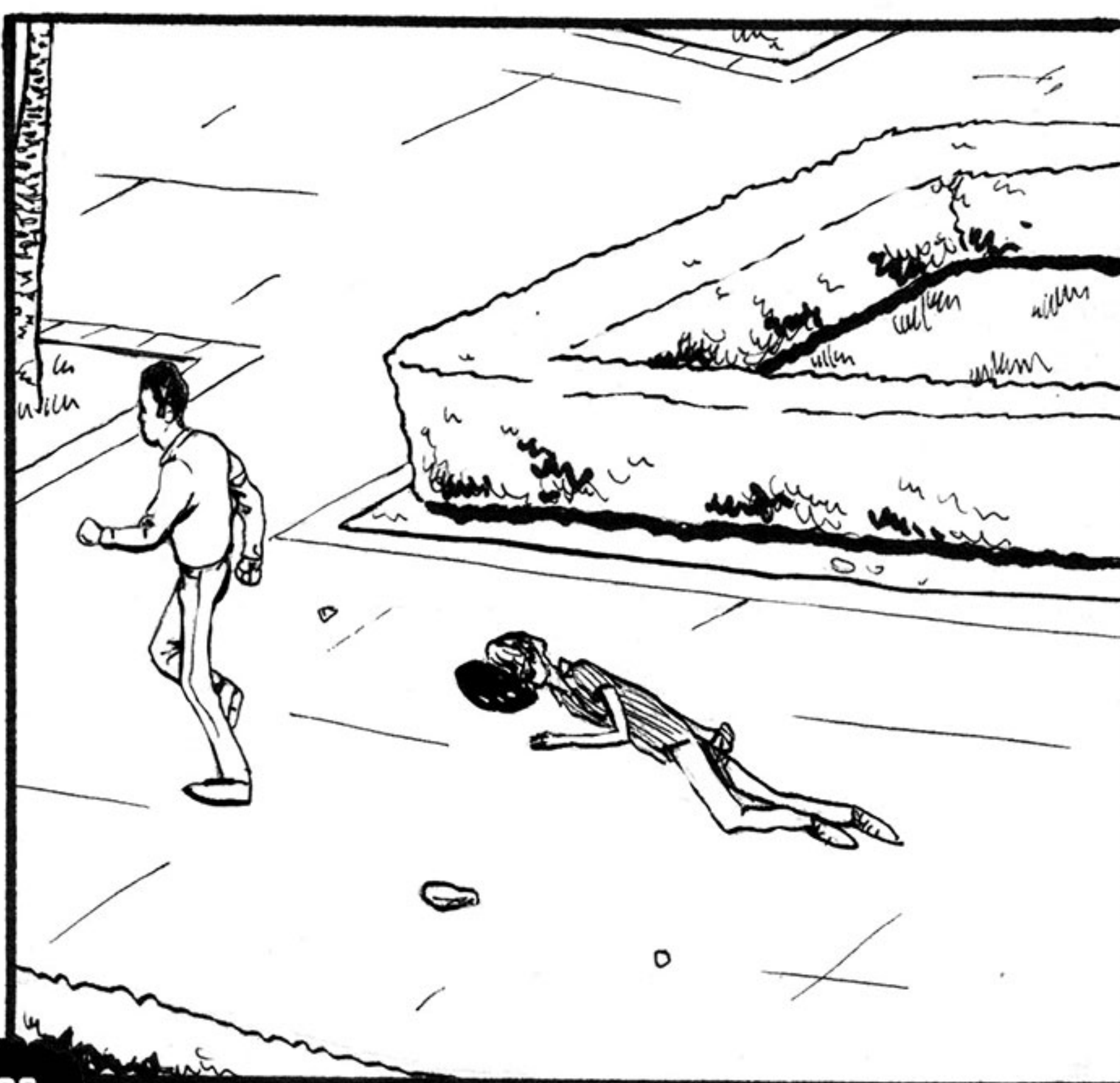
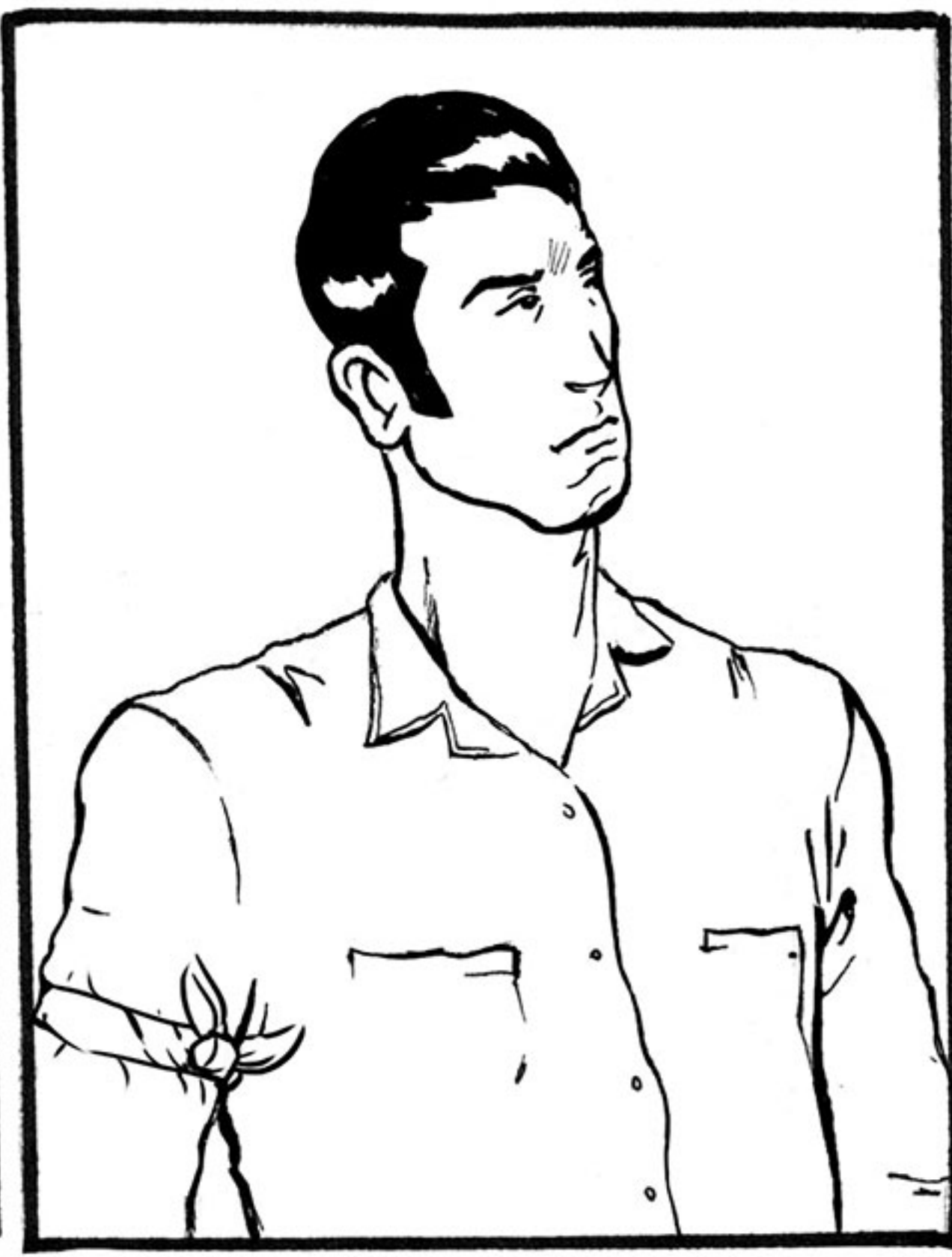


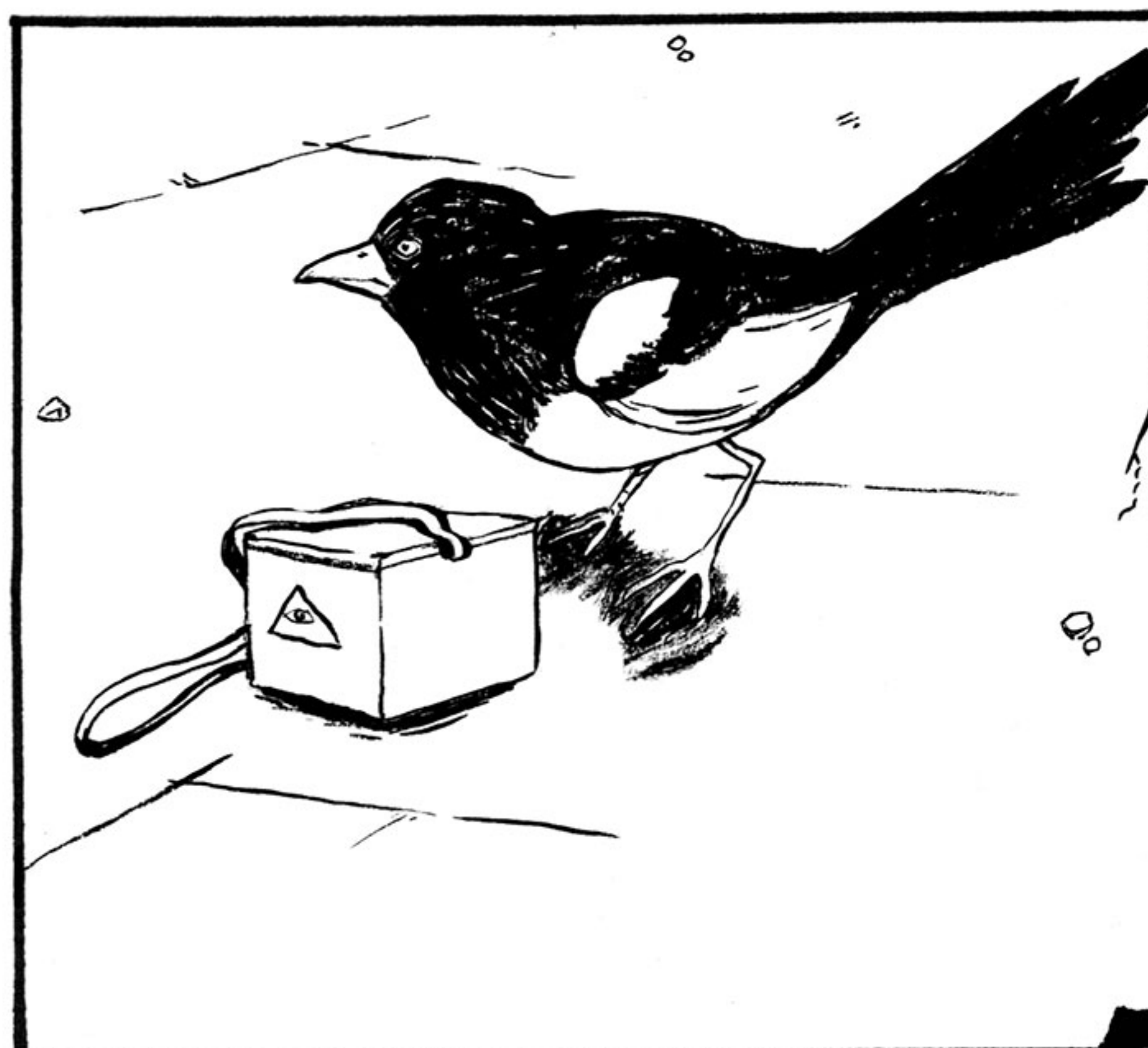
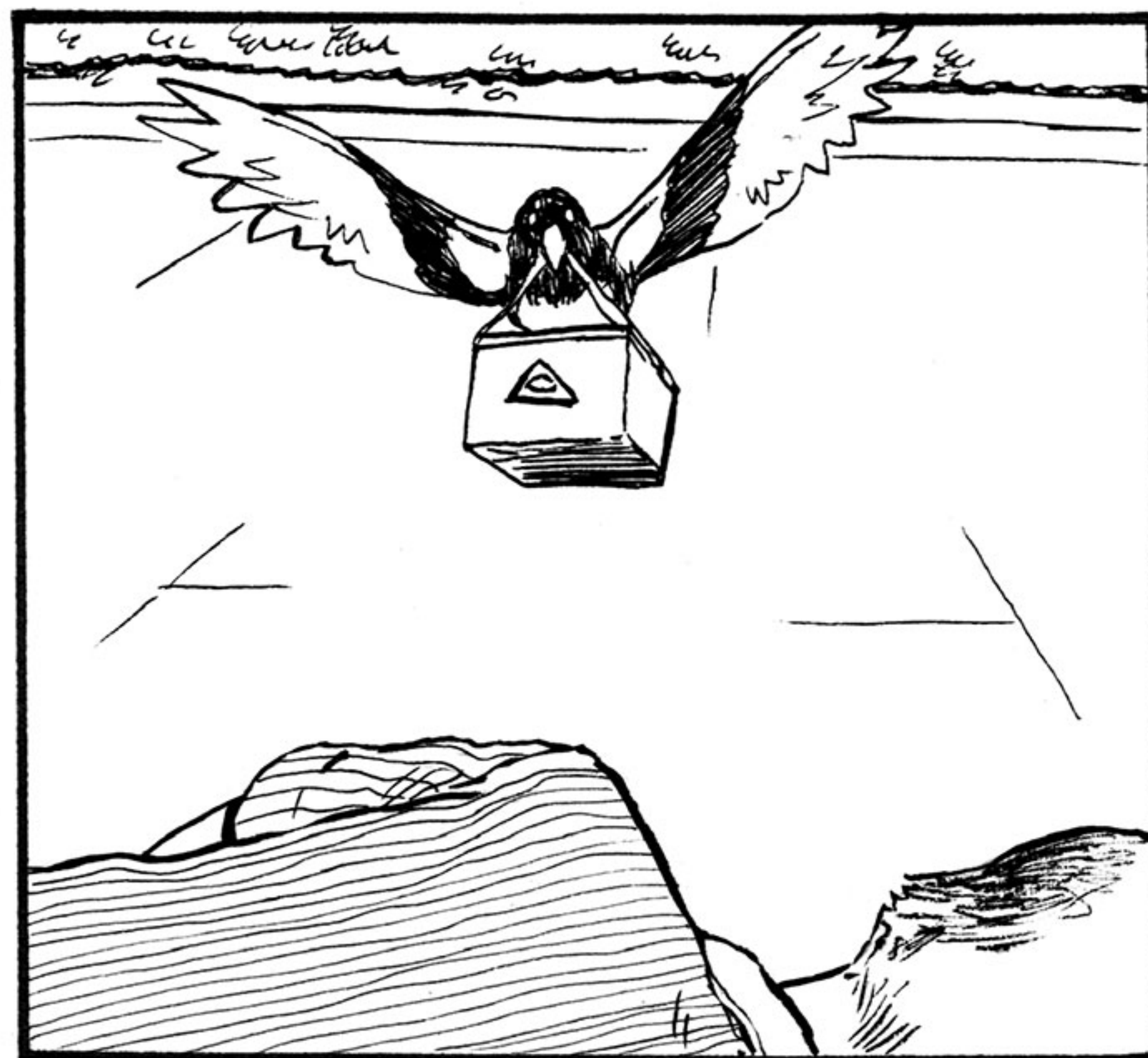
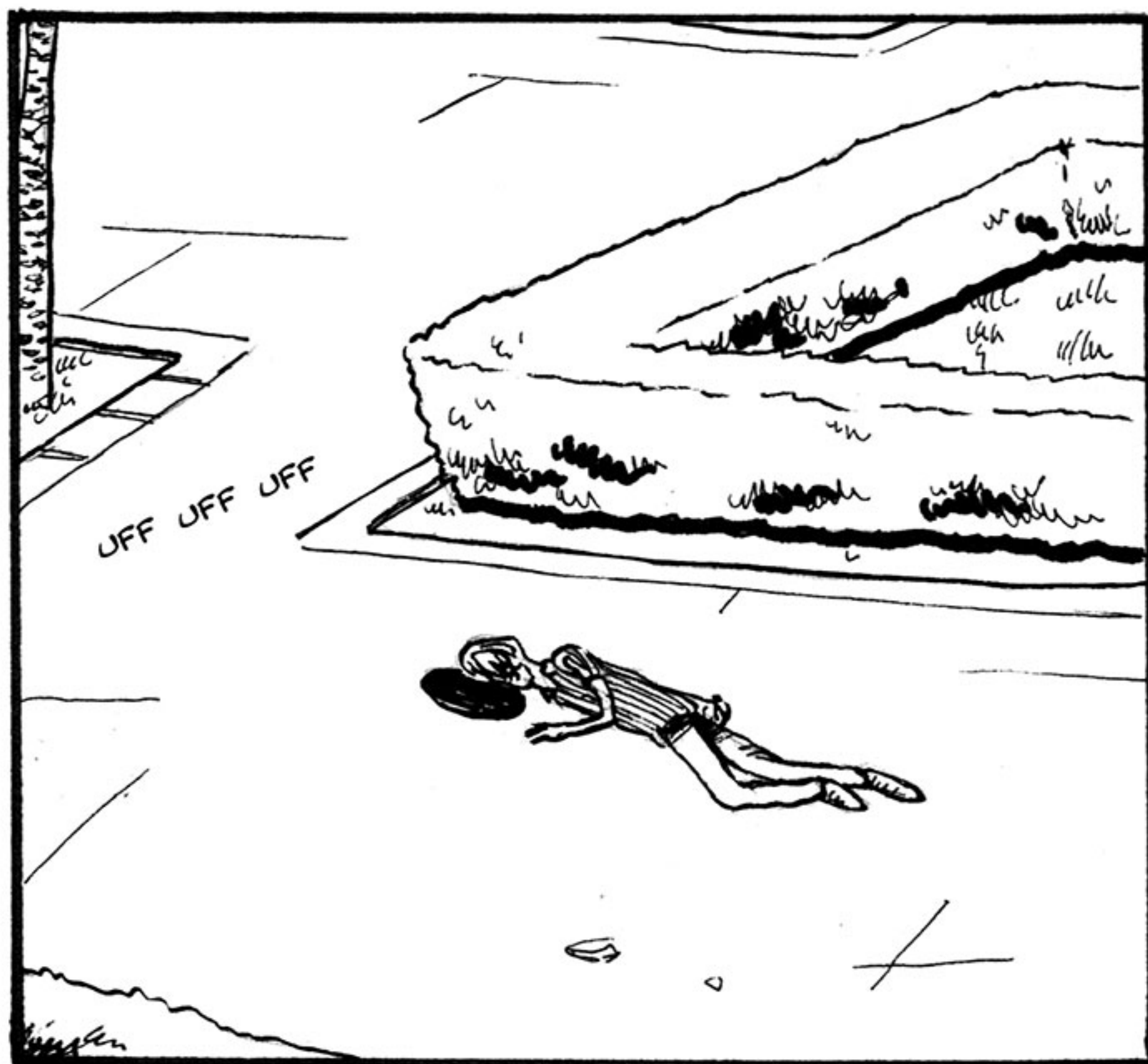
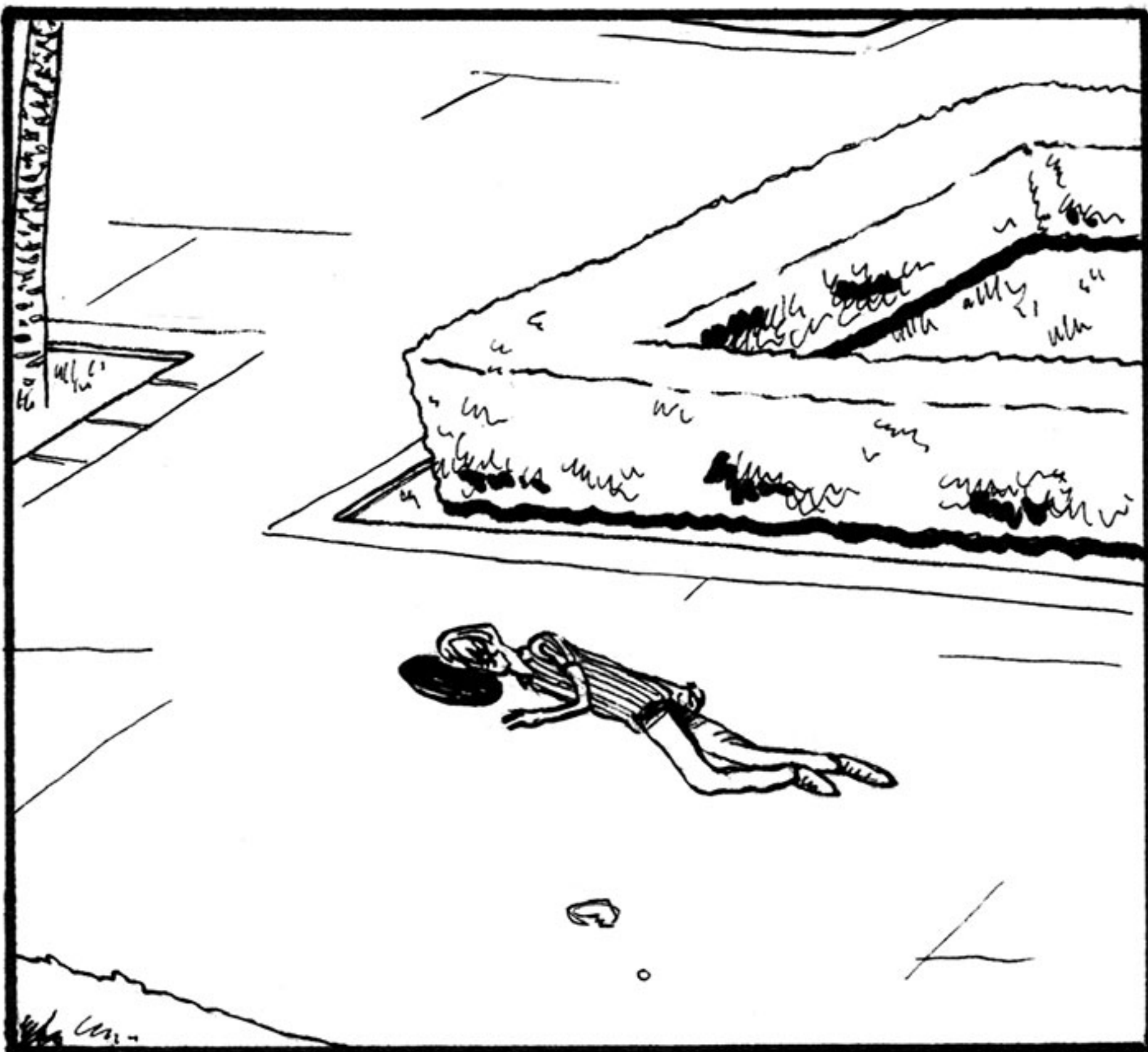












El Mito de la creación

por gurrupurru



TODO ES PERFECTO

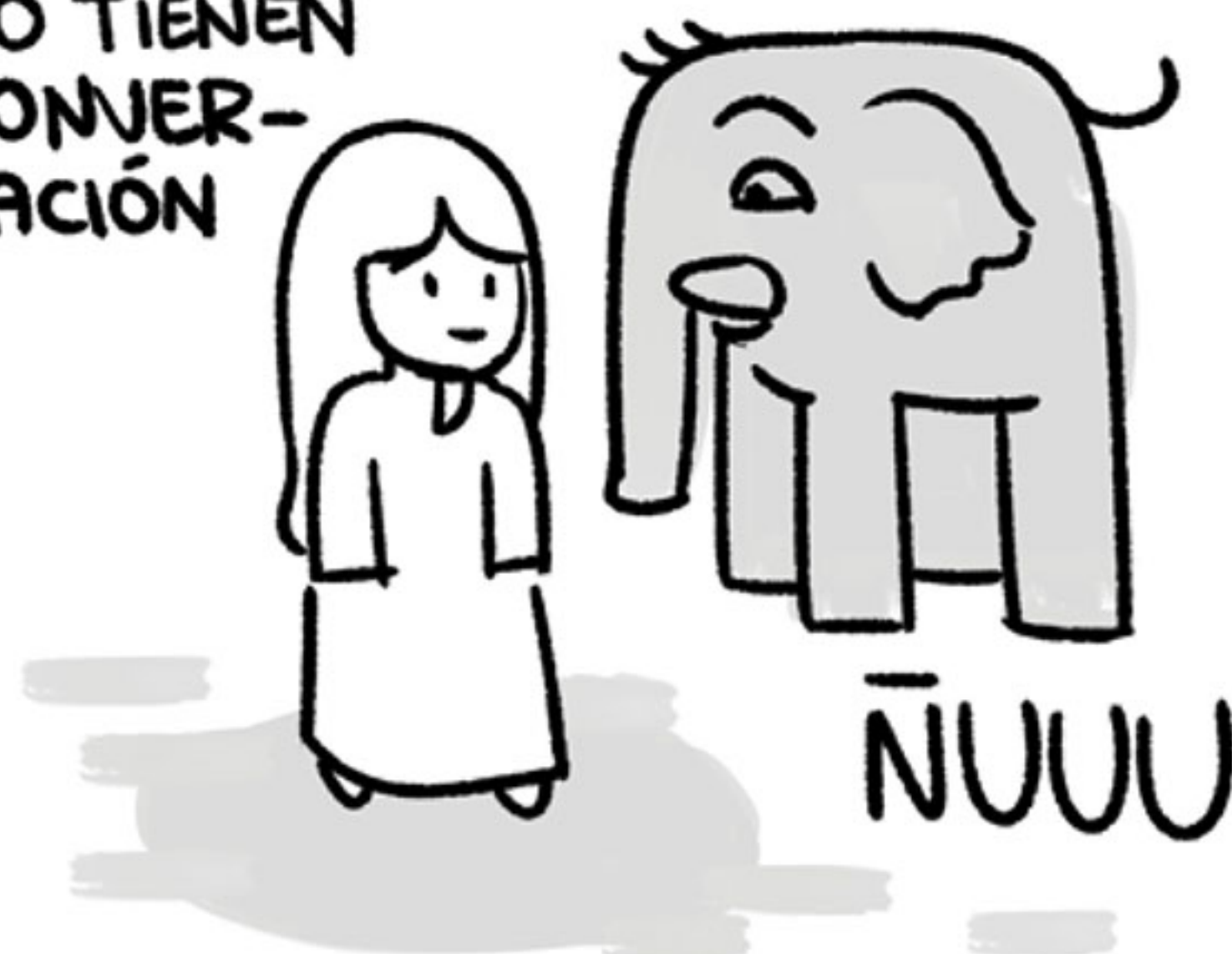
PERO ME ABURRO TANTO... TENGO QUE INVENTARME ALGO



NO MÁS PLANTAS, QUE SON MUY PARADAS



LOS ANIMALES NO TIENEN CONVER-SACIÓN



¡TIENE QUE SER ALGUIEN COMO YO!



PERO NO DEMASIADO IGUAL, NO VAYA A TERMINAR SIENDO MÁS QUE YO



¡YA SÉ! LE PARTIRÉ EN DOS Y ASÍ SIEMPRE SE QUEDARÁ A MEDIAS



¡QUÉ LISTO SOY!



BUENO, AL TAJO



¡CÓMO DUELE CREAR!



¡CRECED!
NO QUIERO
ROLLOS
PEDIÁTRICOS



AHORA HACED ALGO,
¡ENTRETENEDME!

EHH...

UHH...



¡HE CREADO
DOS TONTOS!



¡DE
TONTOS
NADA!

¡SÓLO NOS
FALTA EXPE-
RIENCIA!



¡PUES HACED
ALGO PARA
GANARLA!

¿COMO QUÉ?



OS HE DISEÑADO PARA
ALGO QUE NADA NI NADIE
MÁS EN TODA LA CREACIÓN
PUEDE HACER...



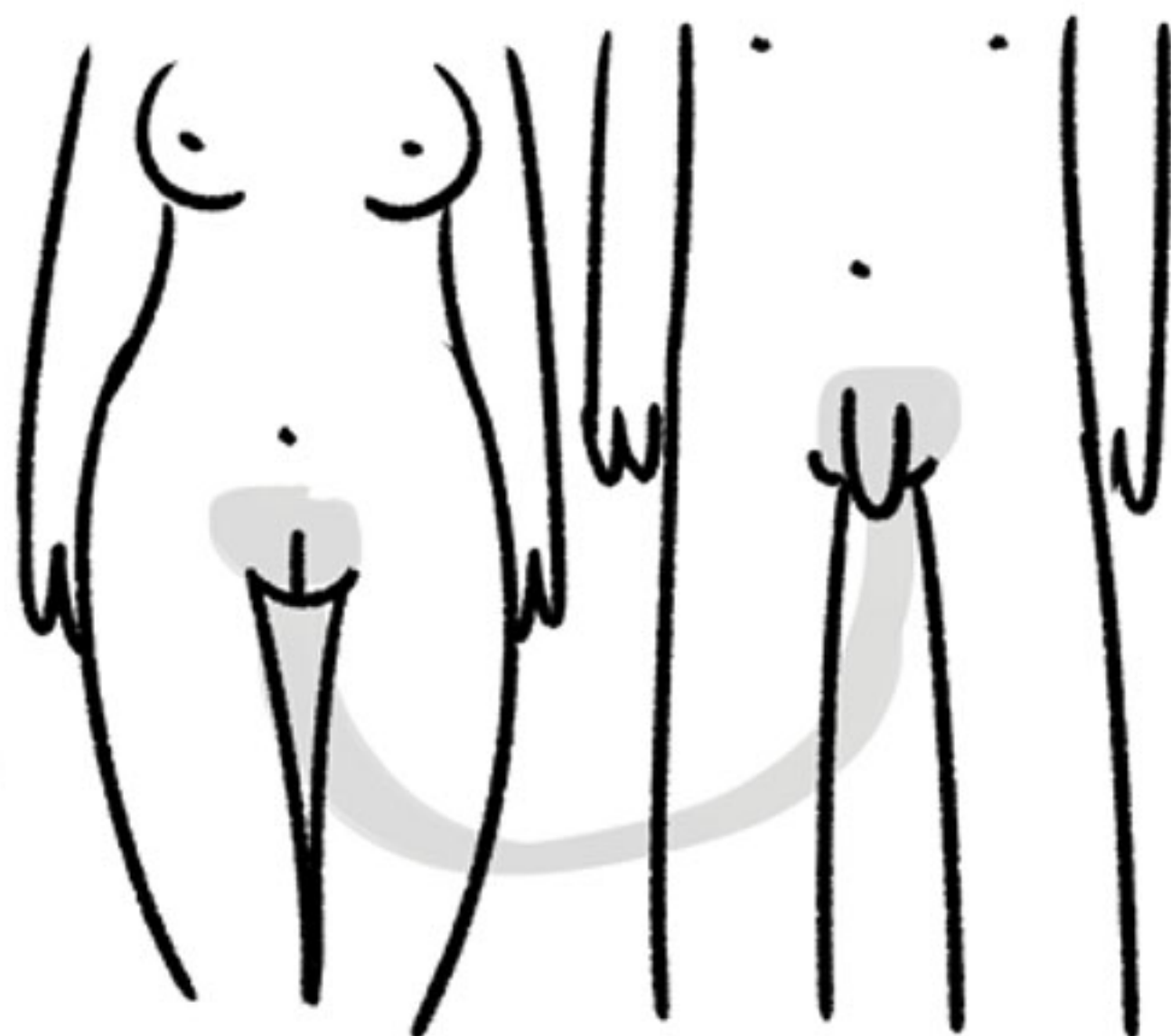
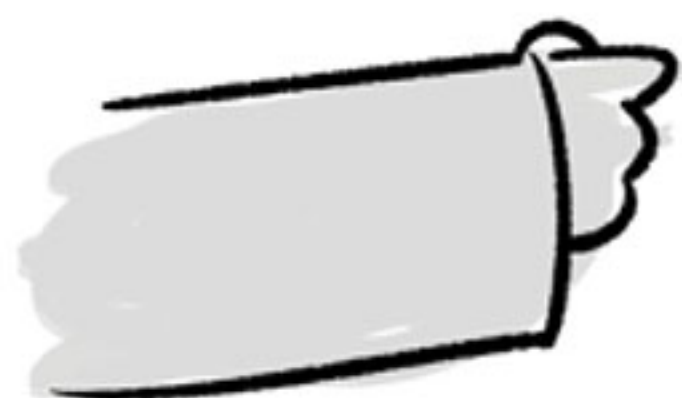
¡PORNO!



¿Y ESO
QUÉ ES?



LE METES ESE
DEDO GRANDE
EN SU AGUJERO
Y FRÚS-FRÚS



¿Y POR QUÉ
NO AL REVÉS?

ESO,
ESO

¿Y POR
QUÉ ESE
AGUJERO
Y NO OTRO?



¡PORQUE NO!

ESO NO ES
RESPUESTA

QUIERO TENER
ESTO YO TAM-
BIÉN



¿Y SI HAGO ESTO
TAMBIÉN ES PORNO?

¡Y YO
QUIERO
UN DEDO
ASÍ!



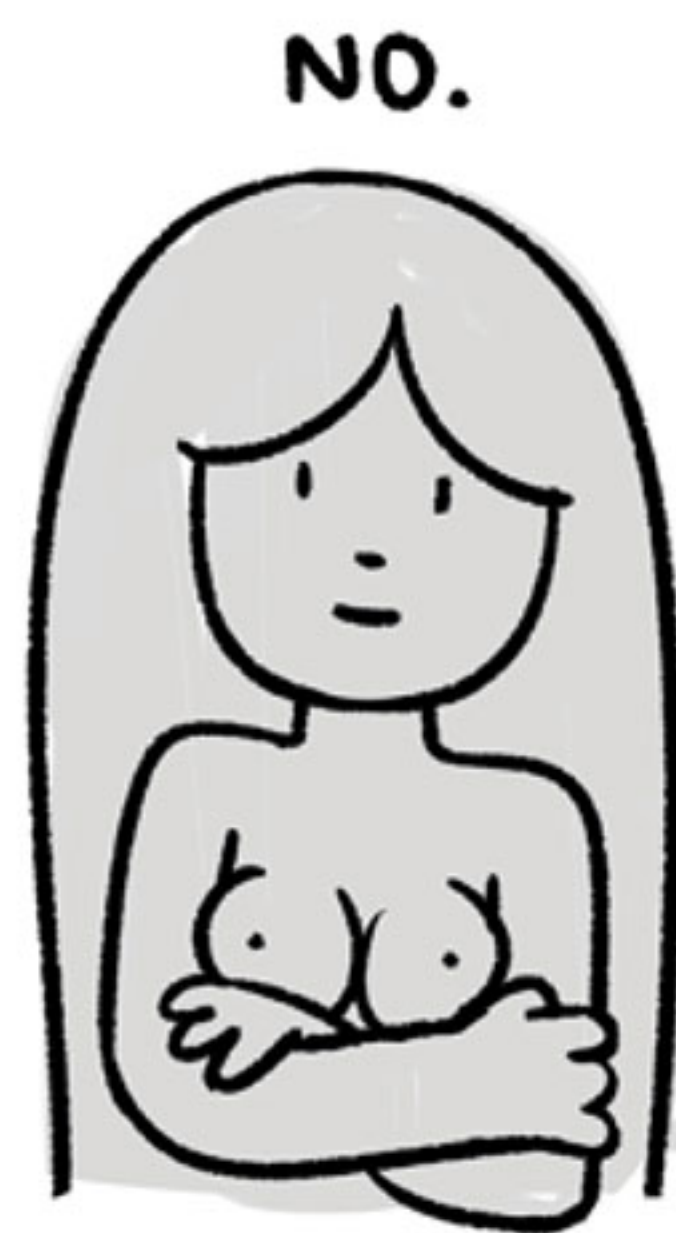
¡NO!

¡NO ES
ASÍ!





¡¡ABRE LAS PIERNAS!!



NO.



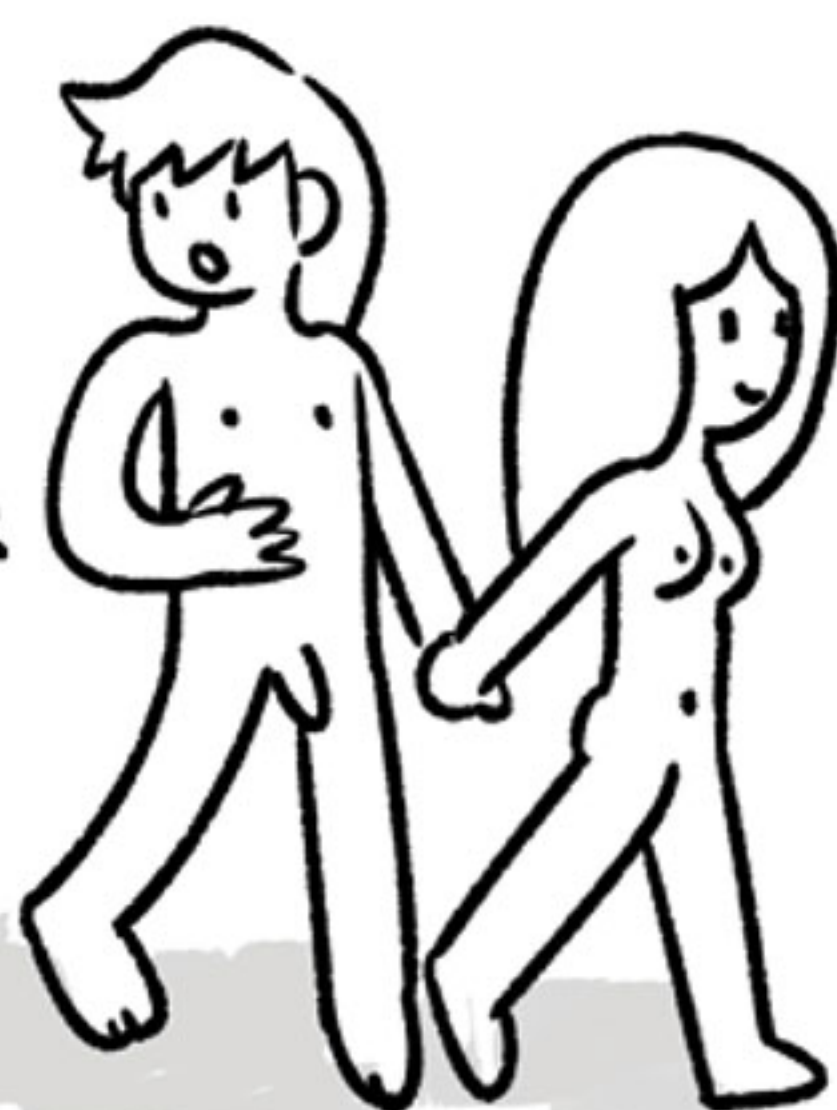
ENTONCES
LÁRGATE
Y NO VUELVAS

VALE.
ME IBA
A IR
IGUAL

¿TÚ TAMBIÉN
TE VAS?



SÍ,
ELLA
HUELE
MEJOR



¡ID, ID Y CONOCED
LAS DESGRACIAS
DEL MUNDO!



¿QUÉ
DESGRA-
CIAS?



UNAS... MUY GRANDES
Y FEAS QUE... VOY A
INVENTAR... PRONTO...



¿POR QUÉ
ESTÁS TAN
ENFADADO?



ES QUE OS VEO TAN
BIEN JUNTOS... Y YO
ESTOY TAN SOLO... SER
UN DIOS MONOTEÍSTA
ES TAN DURO Y SOLITA-
RIO... Y ENCIMA OS CRO
Y OS VAIS... TENGO EL
SÍNDROME DEL NIDO
VACÍO...



SI OS QUEDÁIS OS
HARÉ INMORTALES

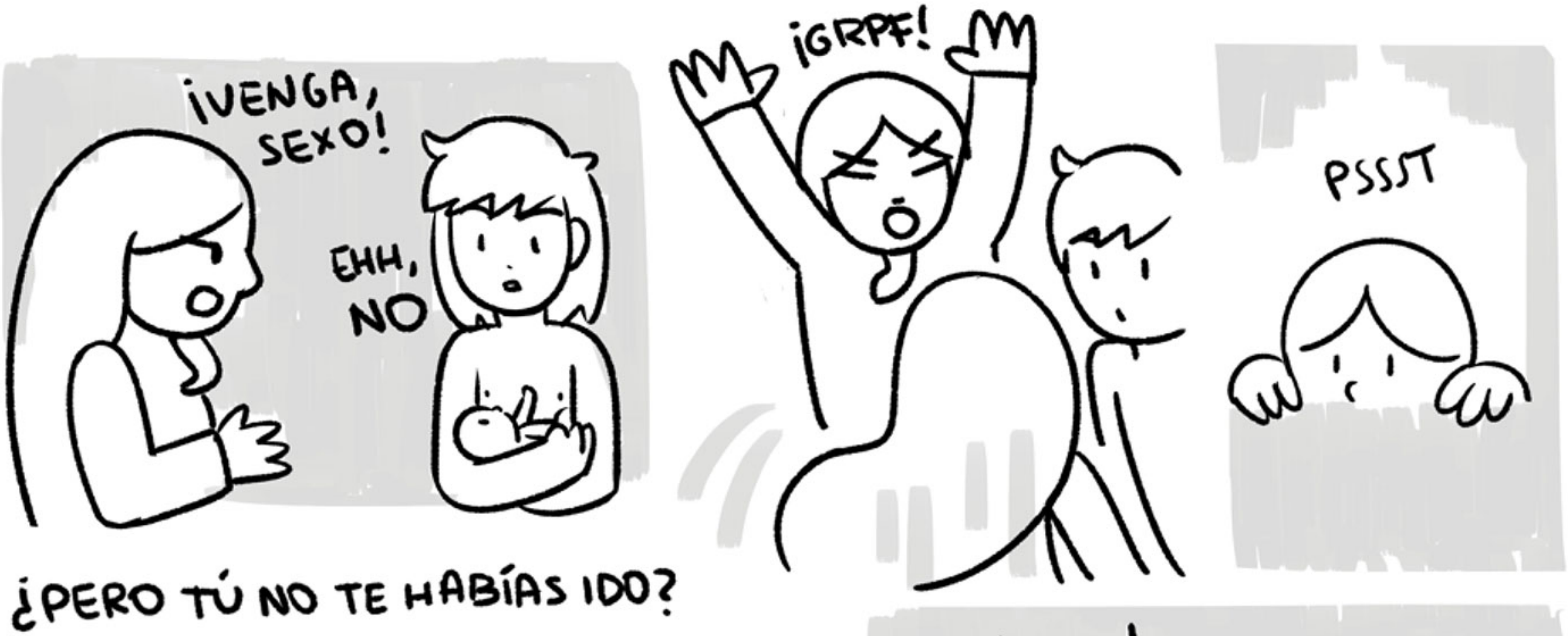
VENGA,
YA ESTÁ



NO

¡¡SEXO!!!

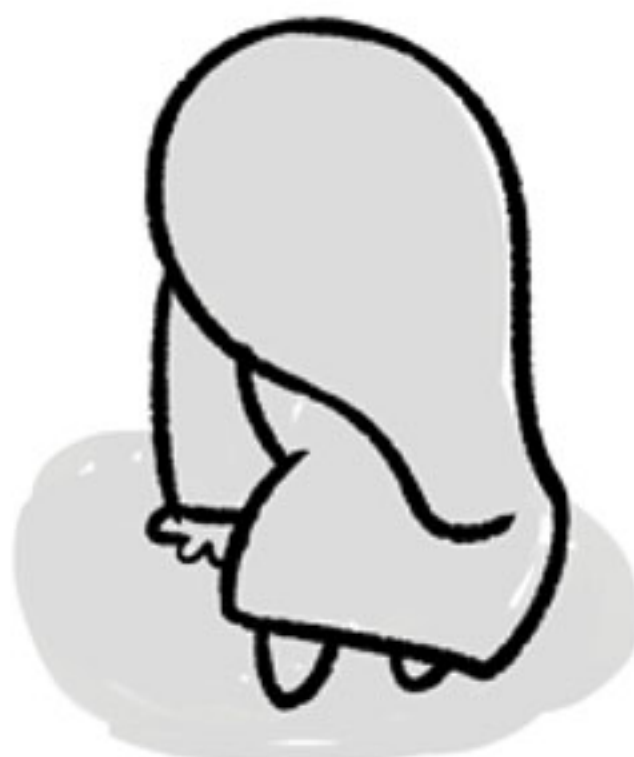






S-SOY UN
FRACASO
DE DIOS,
JOÉ

QUÍZÁ DEBERÍA
MANDARLO TODO
A LA MIERDA...
¿UN METEORITO?
¿UN DILUVIO?



Ji Ji Ji Ji Ji Ji Ji Ji



HACE
COSQUILLAS



¡CUÁNTOS
AGUJEROS!
NO HAY
SUFICIENTES
DEDOS

CLARO, AHÍ ESTÁ
LA CLAVE. HAY QUE
DEJARLES A SU AIRE,
QUE CREAN QUE
SON LIBRES



JA JA JU Ji Ji JU



FAP
FAP FAP



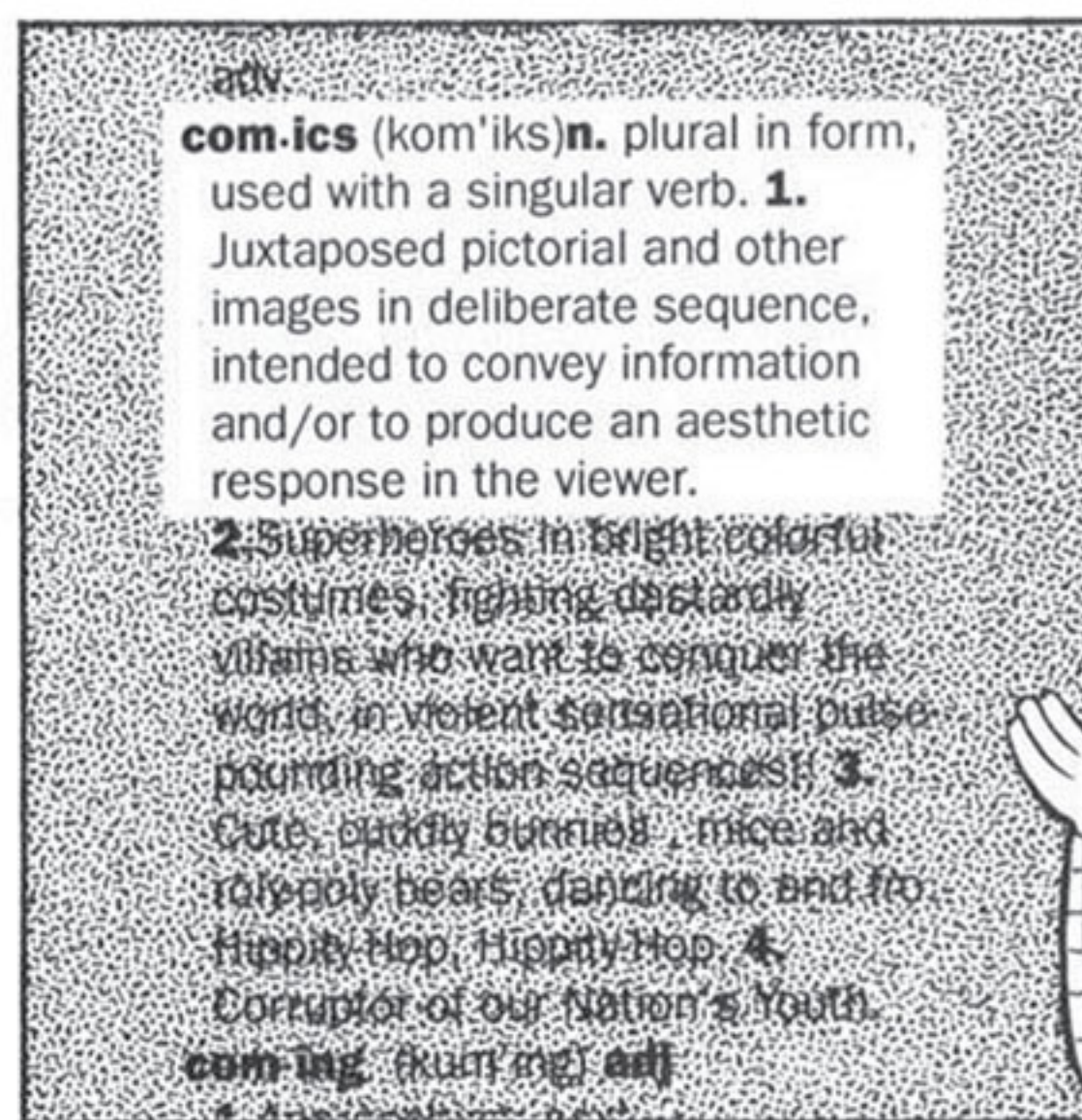
FIN

enfrentando la aristocracia del cómic

En nuestro último artículo dejamos pendiente el hecho de que la fuerza democratizadora más potente que puede ofrecernos el lenguaje visual es su capacidad de enfrentar la propia noción de 'cómic'. Recordemos que los cómics pueden considerarse una institución aristocrática en su relación con el lenguaje visual, dado que conforman una pequeña cultura que domina (en cierta medida debido a su estructura económica) el uso, la percepción y la distribución del lenguaje visual al que se asocia.

Pero no existe ninguna razón 'a priori' para que el lenguaje visual se relacione únicamente con la producción de entretenimiento y de los géneros que limitan y dan identidad a la cultura de los cómics. Si el lenguaje visual es verdaderamente un 'lenguaje', su uso debe abrirse a cualquier entorno lingüístico (lo que incluye cualquier tipo de material impreso). No hay nada que restrinja el lenguaje visual solo a propósitos narrativos, ya que puede igualmente ser utilizado para exposiciones teóricas y argumentativas no ficcionales.

Para que el medio (el lenguaje visual) se democratice, debe dejar atrás los límites del 'formato cómic'. Para volverse una verdadera 'forma de comunicación', el lenguaje visual debe estar disponible para ser empleado en contextos ajenos al de la cultura que lo ha estereotipado. Dado que los lenguajes no ofrecen límites a su uso, este abordaje podría dar lugar a una multiplicación de los contenidos posibles, los cuales podrían o no definirse desde el arte, más allá de la asociación lineal que suele predominar entre este y los cómics. Y lo más importante: dicha definición no afectaría la identidad del medio como tal.



tira de understanding comics

El uso extendido del lenguaje visual podría llevar a escribir artículos deportivos que muestren el partido al tiempo que lo discuten, o de libros de textos que verdaderamente integren imagen y palabra (en lugar de proponer una vaga referencia textual a una ilustración distante). El uso real del lenguaje visual en tanto 'lenguaje' no tendría límites y escaparía al 'status quo' impuesto por la cultura del cómic. Pero para permitir que el medio se expanda exitosamente debemos aceptar disolver la noción de 'cómic' dentro de un concepto más amplio, en lugar de dejar fuera intereses que no se consideran propios de una cultura que se ha estereotipado.

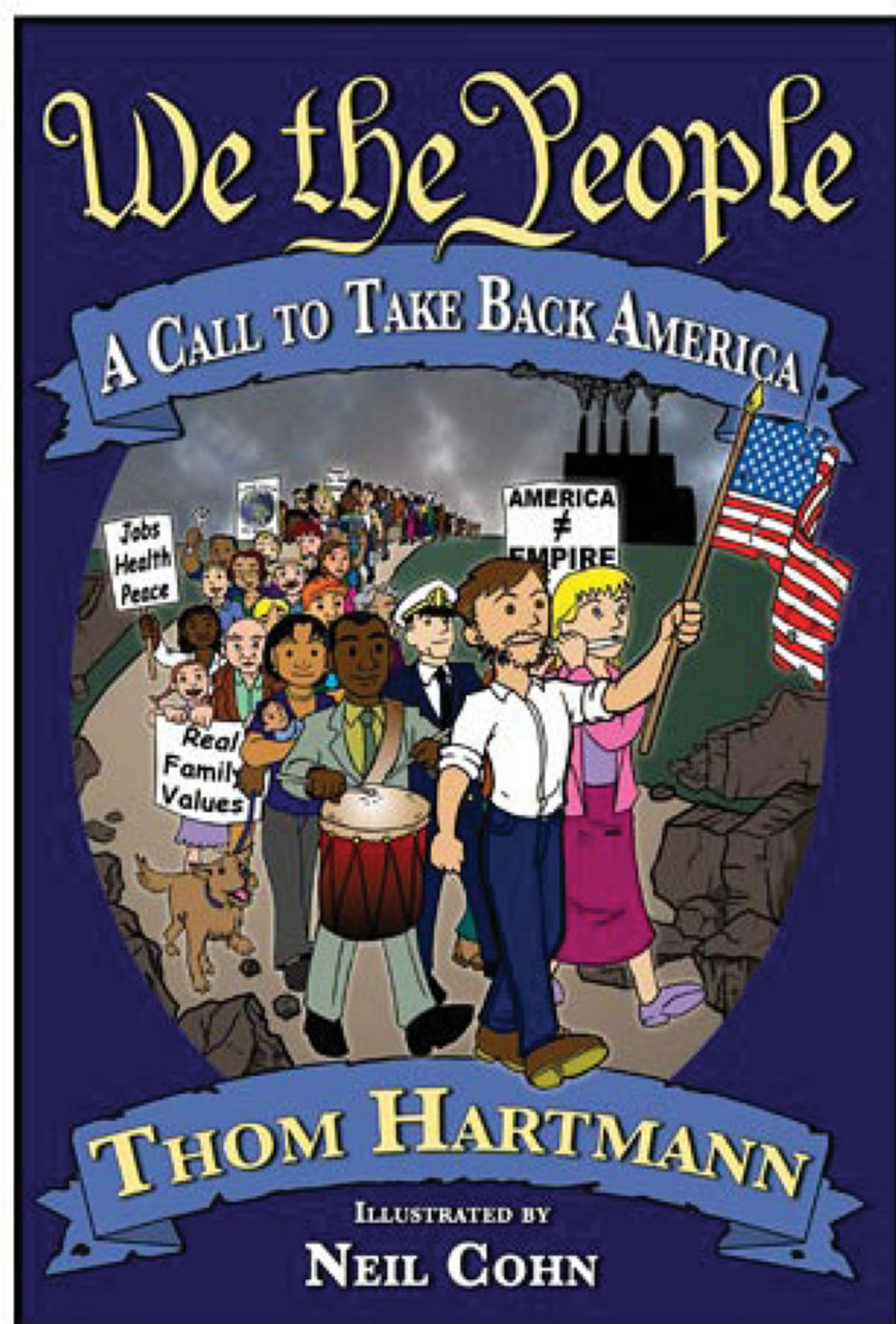
La liberación del lenguaje visual de las manos de la hegemonía del 'cómic' no puede resultar solamente de una revolución tecnológica. La democratización del lenguaje visual es una batalla cultural que debe darse a través de la educación y de un uso extendido que rompa los estereotipos que el cómic ha perpetuado. Lo mismo que con cualquier cambio político significativo, la resistencia contra las instituciones aristocráticas del cómic debe venir de abajo. No podemos esperar que un cambio en beneficio de los lectores y creadores llegue desde las grandes corporaciones del cómic. Somos nosotros quienes debemos tomar la decisión de no financiar los productos corporativos y exigir una producción de contenidos diversificada y abierta a intereses más amplios. Si estas com-

pañías solo responden a las ventas de los libros de bolsillo, hagámonos oír a través de ellos. Las librerías y las bibliotecas han comenzado a aumentar sus colecciones de novelas gráficas, y los lectores pueden ejercer presión para que los proveedores locales amplíen su oferta de títulos por fuera del compartimentado mercado del cómic.

Más aún, con Internet, cualquiera puede subir su trabajo en línea, ya se trate de un contenido estereotípico o no. El lenguaje visual no tiene por qué ser usado nada más que para escribir tiras de humor o ficción. Los autores pueden asociarse para la publicación de antologías temáticas digitales o impresas, publicitándose a través de espacios de interés por fuera de las comunidades de cómics. Por ejemplo, si alguien ha creado un cómic de temática política (que dicho sea de paso no tiene por qué ser sátira o humor), podría juntarse con escritores que traten sobre este tema para publicar su obra en conjunto. Una colección de este tipo puede ofrecerse en formato impreso o a través de un sitio web que incluya tanto los trabajos como los vínculos a las páginas individuales de sus autores. Incluso, se podría buscar publicidad en la enorme cantidad de revistas, sitios o medios dedicados a la política, que van desde estaciones de radio hasta webs de noticias y blogs. La fuerza puede resultar de la cantidad y de la diversidad en sí misma y no a pesar de ella.

Esta propuesta presupone que cualquier uso del medio fuera de la cultura del cómic no es una excepción a la regla, sino el modo lógico y deseable en que el lenguaje visual debe ser puesto en práctica, lo que nos devuelve a la eterna lucha contra los estereotipos que perpetúan miradas negativas sobre el medio. Podemos insistir públicamente en que el lenguaje visual no debe estar atado a ningún tipo de contenido específico expresándonos en contra del consenso general, ya sea en blogs o en foros, escribiendo cartas a los editores de los periódicos para cuestionar la cobertura que recibe el medio, y trabajando en general para romper con el estereotipo que perpetúa las aristocracias y relegan este lenguaje a un estatus minoritario. Y como siempre: la mejor forma de probar nuestro punto es con acciones, no solo palabras.

El cambio puede llegar desde muchos frentes, pero necesita que lo busquemos y no nos quedemos a la espera de que otro lo haga por nosotros. Defender el poder de la web y del lenguaje visual es una elección en favor de las voces individuales frente a los equipos creativos, de las visiones personales frente a las propiedades corporativas, de una oportunidad económica para todos en lugar de para unos pocos elegidos, y en favor de la expansión del medio más allá de los géneros y restricciones propias de la cultura del cómic. Se trata de una opción por la democracia y opuesta al elitismo, y la decisión está en nuestras manos. ■■■■



We the people, por thom hartmann y neil cohn

'Ice Cream Surfer', de Stephen Hausdorff

Te propongo un juego, un pequeño reto. Sal a la calle, rodeate de gente de todo tipo, de edades y gustos diferentes. Ve a un centro comercial, a un bar, a un concierto. Coge a la persona que tengas más cerca y pregúntale, sin más, "¿sabes qué es un webcómic?"

La respuesta es sencilla y previsible: tras mirar como quien mira a un sectario intentando vender la salvación del alma, te dirán, entre dientes, sudores y quizás algún tembleque de piernas: "No, lo siento, no sé de qué habla." Para acto seguido escabullirse y esconderse tras un árbol. ¿Quizás demasiado lejano el ciudadano de a pie del modelo de lector de webcómic? No importa, es lógico. Acerquémonos más al sector de la población que cuenta entre sus 'hobbies' la lectura de tebeos. Acerquémonos a una convención o salón de cómics. Y vamos a lo fácil. Cojamos a ese señor vestido de Batman, o a esas chicas vestidas de Sailor Moon. Son consumidores de viñetas, y seguro que también usuarios de Internet; esto está chupado.

Nada más lejos de la realidad. Puedo asegurar, basándome en mi propia experiencia, que ni siquiera el público "especializado", ese que tiene sus estanterías atiborradas de tomos de *Naruto*, o de grapas de *Ultimate Spiderman*, o ese que se ajusta las gafas de pasta mientras sostiene con devoción el *Metamaus*, conoce en muchos casos qué es un webcómic, y ni mucho menos se considera lector asiduo de los mismos. Es mucho más fácil encontrar alguien que te suelten un ingenuo "Bueno, yo leo *One Piece* en submanga, ¿eso cuenta?" que un, ya no conocedor, sino mero consciente de la existencia del mercado de webcómic.

¿Son éstas malas noticias? No me atrevería a decir tanto. El webcómic es un formato nuevo, tan nuevo como Internet; incluso aún más joven, y tiene que competir y abrirse paso entre el resto de formatos de ocio en un mercado saturado con posiblemente más obras que lectores. Lo digital tiene aún que hacerse valer frente al papel, aún tiene que encon-



portada de ice cream surfer, de stephen hausdorff

trar ese nicho, ese hueco, en el mundo del cómic. Y, oye, lo está haciendo. De forma lenta pero segura se incrementa el número de lectores y consumidores de cómics digitales. Y este crecimiento va de la mano, por supuesto, de la expansión de Internet y de su establecimiento como medio de comunicación, el más importante y con mayores consecuencias hasta la fecha. A estas alturas resulta muy difícil imaginar una casa sin acceso a Internet, una ciudad sin puntos con Wi-Fi gratis, o incluso un teléfono móvil sin navegación 3G. Internet se ha convertido en algo omnipresente y todo el mundo lo utiliza. Con esa masificación de usuarios, es lógico pensar que se incremente el número de lectores de webcómic, y así ha sido.

Pero es que esto no solamente ha repercutido en el número de lectores, autores y obras, sino en el contenido de las mismas. En un principio solo podían publicar los que tenían conocimientos de informática y podían crearse su propio sitio web. En consecuencia, imperaba un tipo de humor más de nicho, inaccesible

para el lector medio de cómics. Un humor de videojuegos, de informática, de referencias, de rol. Un mercado de frikis (y pido disculpas por el uso del término a estas alturas) para frikis. Y de pronto, todo el mundo usa Internet, y llega la diversidad. Nuevos autores, con diferentes inquietudes y gustos, empiezan a crear y a colgar sus obras en la red, y nuevos lectores acuden a consumirlo. La variedad se dispara y el número de webcómic se multiplica, así como el contenido y la calidad de los mismos.

Hace unos años era complicado encontrar un webcómic que pudiese contentar a todos los públicos, o una historia digna de competir en calidad con los tan aclamados cómics en papel. Pero eso ya es agua pasada, y para demostrarlo hoy os traigo *Ice Cream Surfer*.

En la Tierra de los Helados, cuyos habitantes son, cómo no, helados, pero también caramelos, perretes que hablan y cosas dulces en general, un señor Helado trabajaba tranquilamente en su jardín. De pronto, una luz en el cielo, un cometa que atraviesa las nubes, un cristal que se estrella en las cercanías, y dentro de él, como un pequeño Superman verde, un pequeño ser extraño. Una verdura, un brócoli para ser más exactos, acababa de caer del cielo. Seis años después, el pequeño Frozen tiene edad suficiente como para ir al colegio y hacer amistades, pero su sobreprotector padre no para de dudar, no en vano una verdura es algo extraño en ese mundo, y Frozen podría ser blanco de burlas por el resto de niños.

Así empieza *Ice Cream Surfer*, un cómic para todos los públicos. Esto no quiere decir que sea para niños exclusivamente, sino que cualquier persona, de cualquier edad, puede disfrutarlo igualmente. Un relato de aventuras y descubrimiento, de amistad y traiciones, de imaginación y nieve de helado de limón. Su autor, conocido en Internet como FutureChocolate, nos narra la historia de Frozen, un brócoli perdido en un planeta de dulces, pero un niño al fin y al cabo. Un niño que lo único que quiere es hacer amigos y divertirse al mismo tiempo que va a la escuela a aprender y crecer. Además, Frozen resulta ser un pequeño genio, un inventor que crea maravillas tales como una Pistola Cambia Sabores.

Es quizás la historia mil veces vivida del niño que empieza a dar sus pasos en la vida y a relacionarse con los demás,

viviendo aventuras y alimentando su imaginación. Pero una verdadera gozada de leer y degustar. Por si esta premisa no fuera suficiente, la historia está dibujada con mimo, con una calidad tremenda que destaca entre la masa de webcómic. Si *Hora de Aventuras* y *Scott Pilgrim* hubiesen tenido un hijo, estaría dibujado como *Ice Cream Surfer*, donde abundan los personajes inolvidables: esos padres protectores que solo buscan lo mejor para su hijo adoptivo, esos compañeros de colegio, a veces tan crueles.... o Ace, esa otra nota discordante en un mundo de dulces, pues no es otra cosa que un humano. Aunque eso no parece importarle mucho, ya que su única preocupación es pasárselo bien, comer chocolate y soñar con ser superhéroe.

Un webcómic recomendadísimo para todo tipo de lectores, pero sobre todo para aquellos que aún son reticentes y no terminan de decidirse a dar el paso y entrar en este gran mundillo que son los webcómic. No se me ocurre un mejor punto de partida para este periplo de descubrimiento del cómic digital, y os invito a leerlo. ¿Dónde? En Subcultura, concretamente en **icecream-surfer.subcultura.es**.

fragmento de *ice cream surfer*, de stephen hausdorff



Robert Crumb

No creo que descubra nada nuevo si digo que Robert Crumb es un misántropo convencido, un asocial obsesionado con el sexo que odia todo lo que existe en el universo, incluyéndose a sí mismo.

Y sintiéndolo por Crumb, fue una suerte para la humanidad. Milagrosa, la verdad, porque además el de Philadelphia es un dibujante compulsivo, una mezcla que nos ha proporcionado a uno de los grandes monstruos del tebeo pero también al más incisivo y cruel crítico de la humanidad y sus paranoias.

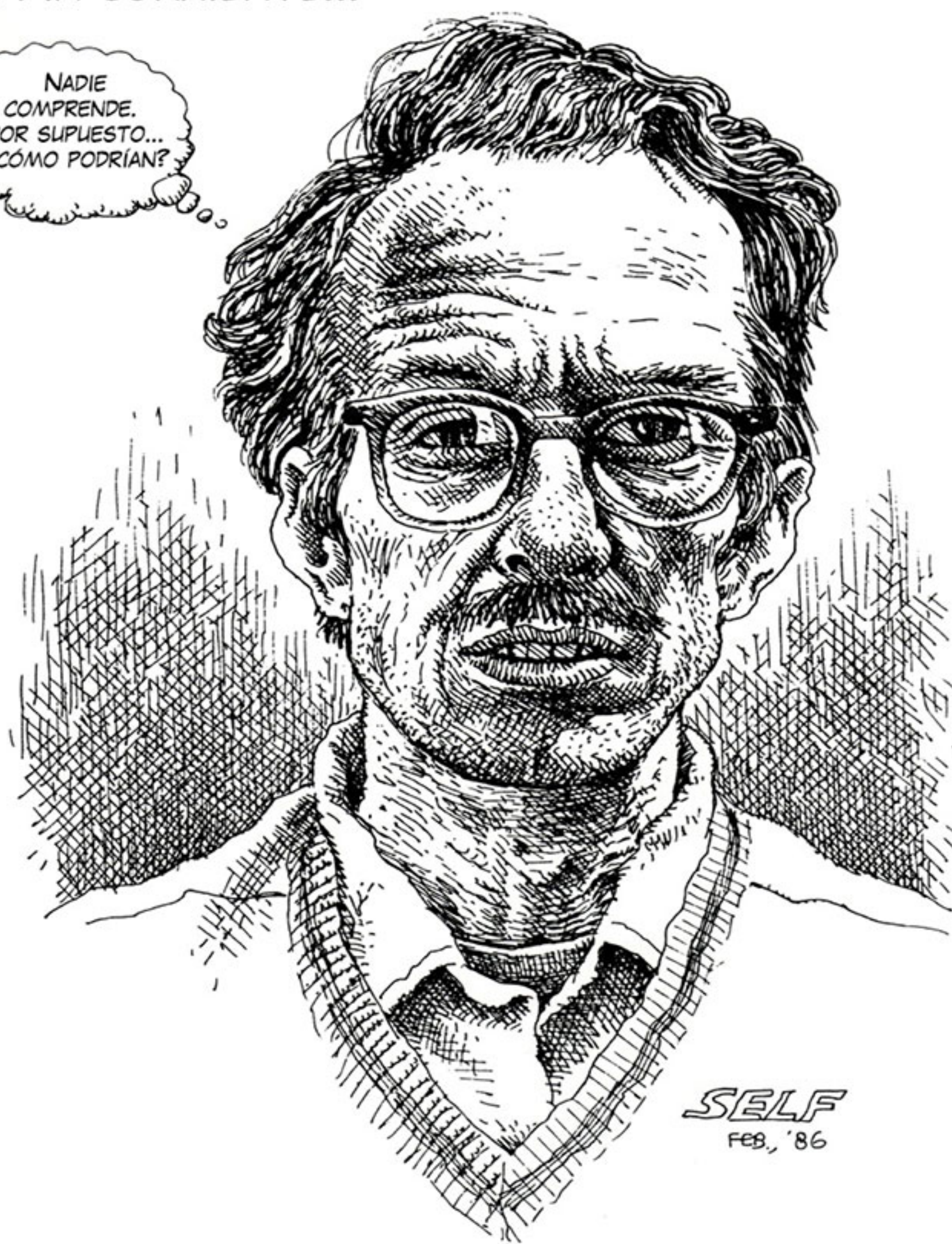
"Pope" del underground a su pesar, Crumb, junto con otros ilustres como Justin Green, Shelton o Spain, descubrió a la sociedad americana que la historieta era un medio adulto, capaz de canalizar no sólo entretenimiento sino reflexión, crítica o sátira desde una perspectiva completamente adulta. Pero incluso dentro de las experiencias alucinógenas de *Zap*, *Weirdo* y otras tantas míticas revistas del underground americano pronto se vería que Crumb estaba a años luz de sus compañeros. Mientras que muchos de los autores de la época se basaban tan sólo en la provocación fácil, generalmente sexual (lógico en una sociedad ultrapuritana), Crumb iba más allá: sus diatribas eran un concentrado cáustico, dagas envenenadas que se escondían tras la apariencia de un gag con mala leche que, tras la risa, dejaba un poso amargo y cruel que no dejaba títere con cabeza. Los blancos de sus dardos eran tanto la sociedad a la que se enfrentaba la contracultura como el propio movimiento 'hippy' que lo vio nacer, en una clara demostración del desclasamiento de su autor.

Gracias a ese odio finisecular a toda forma de vida Crumb ha conseguido en sus tebeos diseccionar la sociedad y el ser humano, sacar sus vísceras más repugnantes y exponerlas al público escarnio para vergüenza de la entera humanidad.

Dibujante hiperdotado para cualquier estilo que se proponga, es de esos pocos autores que parecen estar tocados por una varita

UN DÍA CORRIENTE...

NADIE
COMPRENDE.
POR SUPUESTO...
¿CÓMO PODRÍAN?

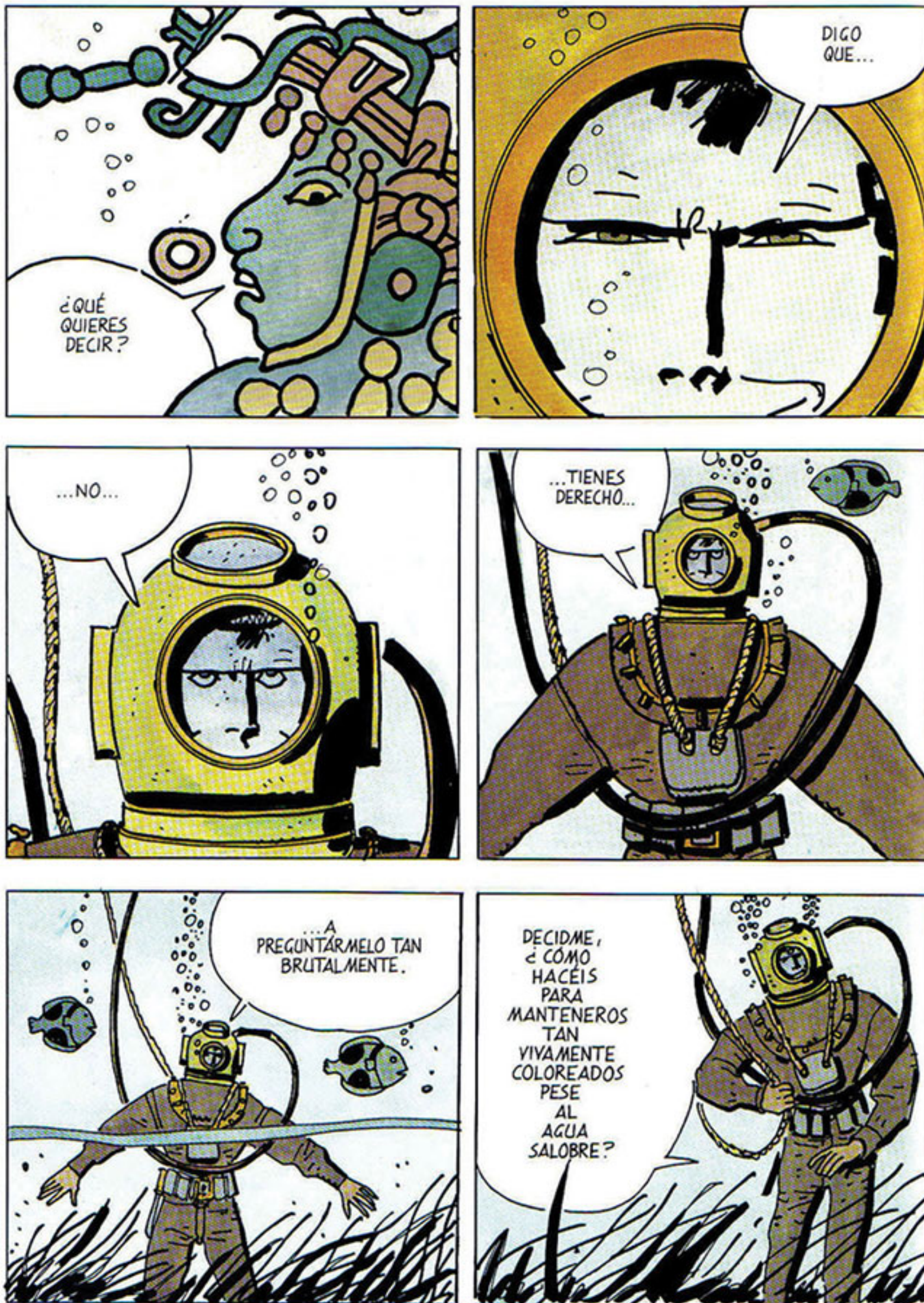


autorretrato de robert crumb

divina que transforma sus pensamientos automáticamente en historietas, sin apenas esfuerzo, sólo siguiendo un instinto que le lleva a plasmar compulsivamente lo que ve y siente en viñetas. Sus historietas consiguieron traspasar sus sueños y delirios lisérgicos a un dibujo naturalista pleno de deformaciones caricaturescas y simbología surrealista-neurótica, creando un lenguaje propio y personal, escaparate perfecto para esa ventana que abre al resto del mundo desde su ermitaño.

Me resultaría muy complejo elegir una historieta de Crumb como representante de su obra, porque en todas sus etapas es posible destacar alguna genialidad: *El Gato Fritz*, *Mr. Natural*... personajes geniales pero que quizás se quedan un mínimo peldaño por debajo de su máxima creación: él mismo. Las historietas protagonizadas por el propio Robert Crumb son quizás el mejor reflejo de esa capacidad autodestructiva del autor que, paradójicamente, lo transforma en un ácido testigo de lo que le rodea. ■■■

mitos acerca del guion de historieta



arriba: página de *mu*, de hugo pratt

abajo: viñeta de *lucky luke*, de morris



Valga una precisión inicial. Toda historieta, por inspirada o insípida que esta sea, se sostiene en dos pilares fundamentales: el dibujo y el guión. Ya sea que este último haya sido confeccionado por el propio ilustrador o por un profesional específicamente dedicado a la materia, lo cierto es que toda narración discurre a lo largo de una senda pre-establecida. Y quien quiera prescindir de lo dicho deberá estar listo para prescindir también de una cualidad esencial de la historieta: la coherencia.

A quien diga entonces que el guionista es una pieza importante en el proceso creativo de una historieta, no le faltará razón. Pero no es menos cierto que el objetivo de un buen guión es el camuflaje: cuando menos se hagan notar las costuras narrativas, pues mejor. Es decir, un buen guionista es aquel que hace de su trabajo una presencia invisible dentro de la obra, y que no entorpece el flujo de la acción con acrobacias retóricas innecesarias, por elegantes y agudas que estas puedan parecer.

Muchas cosas se dicen acerca de quienes nos hemos dedicado alguna vez al oficio de no dejarnos ver, o acerca de nuestra producción. Como ocurre con todo, algunos de esos chismes suelen ser absolutamente falsos, y no sorprende que sean los mismos que a la larga terminan transformándose en mitos (a fuerza de divulgación, gracia o qué sé yo).

El que escucho con más frecuencia es también el más pretencioso, aquel que dice que el guión de historieta es un guión televisivo o cinematográfico que no se llegó a filmar. Esta es una consecuencia lógica del menosprecio con el que se suele tratar a la historieta, hasta el punto de considerarla la hermana menor del cine. Ciertamente es que dichas disciplinas tienen abundantes aspectos en común, como los referidos a planos, ángulos, ejes, encuadres, iluminación y demás componentes visuales. Sin embargo, el formato del papel, la técnica de entintado, la composición de página, la forma y tamaño de la viñeta, la tipografía, el estilo de dibujo y las onomatopeyas, entre otros tantos, son problemas

VEO QUE ESCRIBES
MUCHO... ¿QUÉ HACES?

ESTE... SOY GUIONISTA...
GUIONISTA DE HISTO-
RIETAS...

GUIONISTA DE
HISTORIETAS...
ESTO SÍ QUE
ES UNA CASUA-
LIDAD... ENTRE
TANTAS OTRAS
CAGAS, VENIR
A DAR JUSTA-
MENTE CON
ÉSTA...



fragmento de *el eternauta*, de h ctor germ n oesterheld y francisco solano l pez

que ata en exclusivamente a la narrativa gr fica, y cuya soluci n recae (la mitad de las veces) en el guionista.

A menudo un guionista de cine o televisi n se anima a probar suerte en el mundo de la historieta. Algunos incluso llegan a ser populares, pero esto no los hace necesariamente buenos. Anote lo siguiente: cuando hojee usted una historieta cuyas p ginas no sean m s que una sucesi n de vi etas horizontales y di logos sarc sticos, es probable que est  ante la obra de un inmigrante del cine o la televisi n (mal) abocado al arte de las vi etas.

El segundo de los mitos, merced a la repetici n constante, parece haberse transformado en verdad para m s de un autor: en el gui n de historieta, el conflicto debe resolverse a trav s de una escena de acci n. Resoluci n "de acciones", s , pues la historieta no suele soportar personajes ni situaciones excesivamente reflexivas, lo cual no quiere decir que reduzcamos todo cl max a una lucha, ni toda motivaci n a un objetivo f sico. Es necesario soltar la mano de Field y McKee de vez en cuando, y tomar riesgos narrativos (calculados, eso s ).

En general, la relaci n con los postulados de los dinosaurios del gui n debe ser de sana curiosidad, mas no de dependencia.  Es necesario conocer la diferencia entre cl max y desenlace?  Nos conviene acudir a Field para repasar los conceptos de puntos de giro, pinzas, detonante y punto medio? Absolutamente. M s a n, dir a que es absolutamente necesario, pero no hasta el punto de recitar candorosamente las p ginas del Manual del Guionista antes de embar-

carse en un nuevo proyecto. Vale m s comparar estos lineamientos con las teor as de Carri re, Chion o Huet, y guardarnos lo m s  til de este ejercicio.

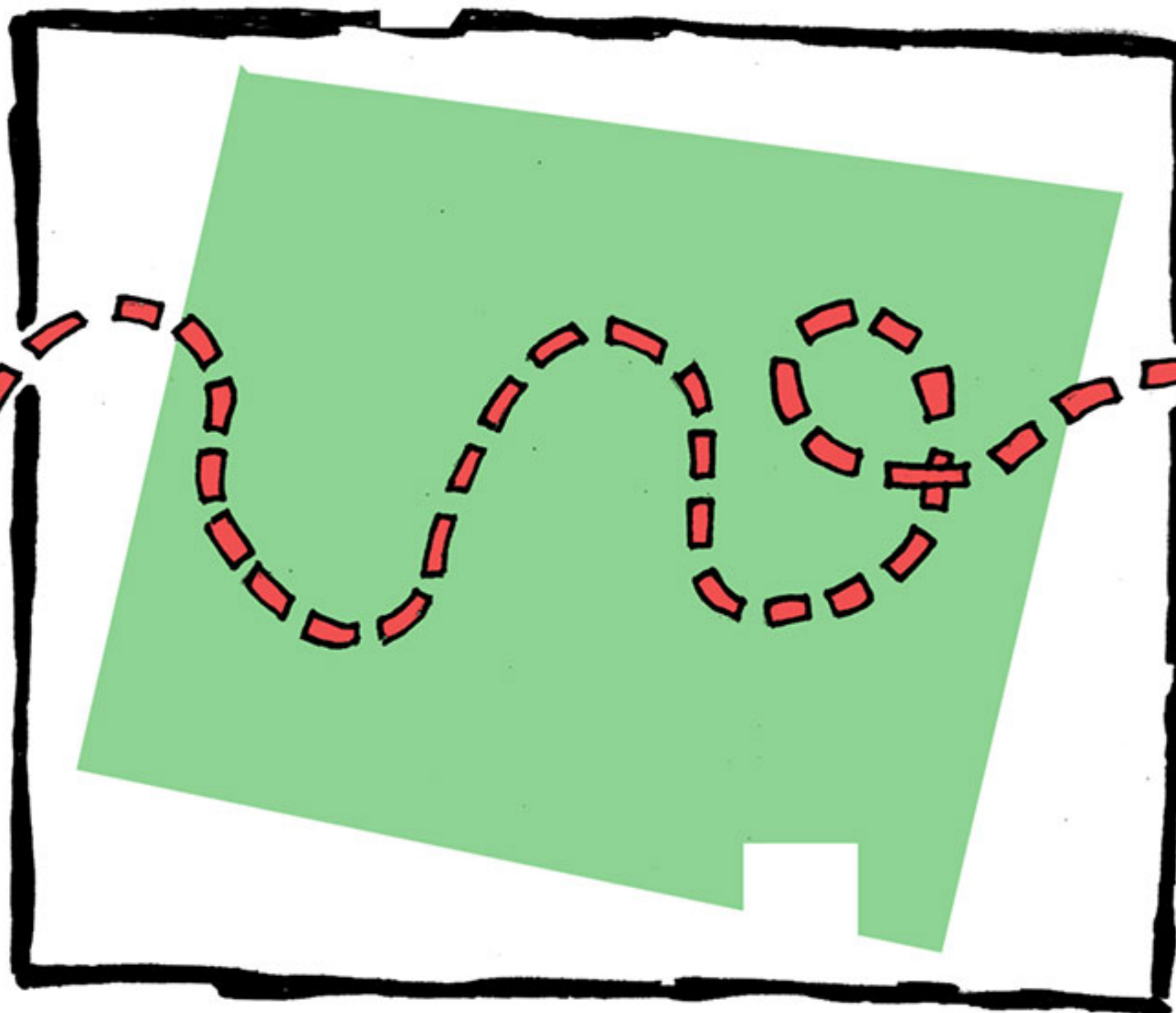
Por  ltimo, el tercer y m s truculento de los mitos: para escribir un gui n de historieta conviene no leer historietas. A veces, el optimismo puede jugarnos en contra, y hacernos creer que somos tan talentosos que podemos condensar nosotros solos las propuestas de una multitud geneal gica de artistas. Es decir, si realmente se considera usted tan brillante como para construir de la nada personajes tan enigm ticos como los de Pratt, planteamientos de p gina como los de McCay, situaciones tan sinceras como las de Jason y que tengan lugar en escenarios tan asombrosos como los de Moebius, h gale un favor a la historieta, estudie a estos grandes autores y utilice su propio genio para ir desde aquel punto en adelante. Generaciones enteras se lo agradecer n, y quiz s hasta lo ignoren cuando haya evolucionado usted lo suficiente.

Y as , por el estilo. Realmente se habla mucho, y con frecuencia, acerca de la historieta y sus guionistas. Quienes nos damos por aludidos tenemos dos opciones: seguir replicando en orden y con letra clara, o mantenernos a la orilla del debate y continuar ejercitando nuestra creatividad y disciplina, cada uno desde su trinchera. La decisi n es f cil. —

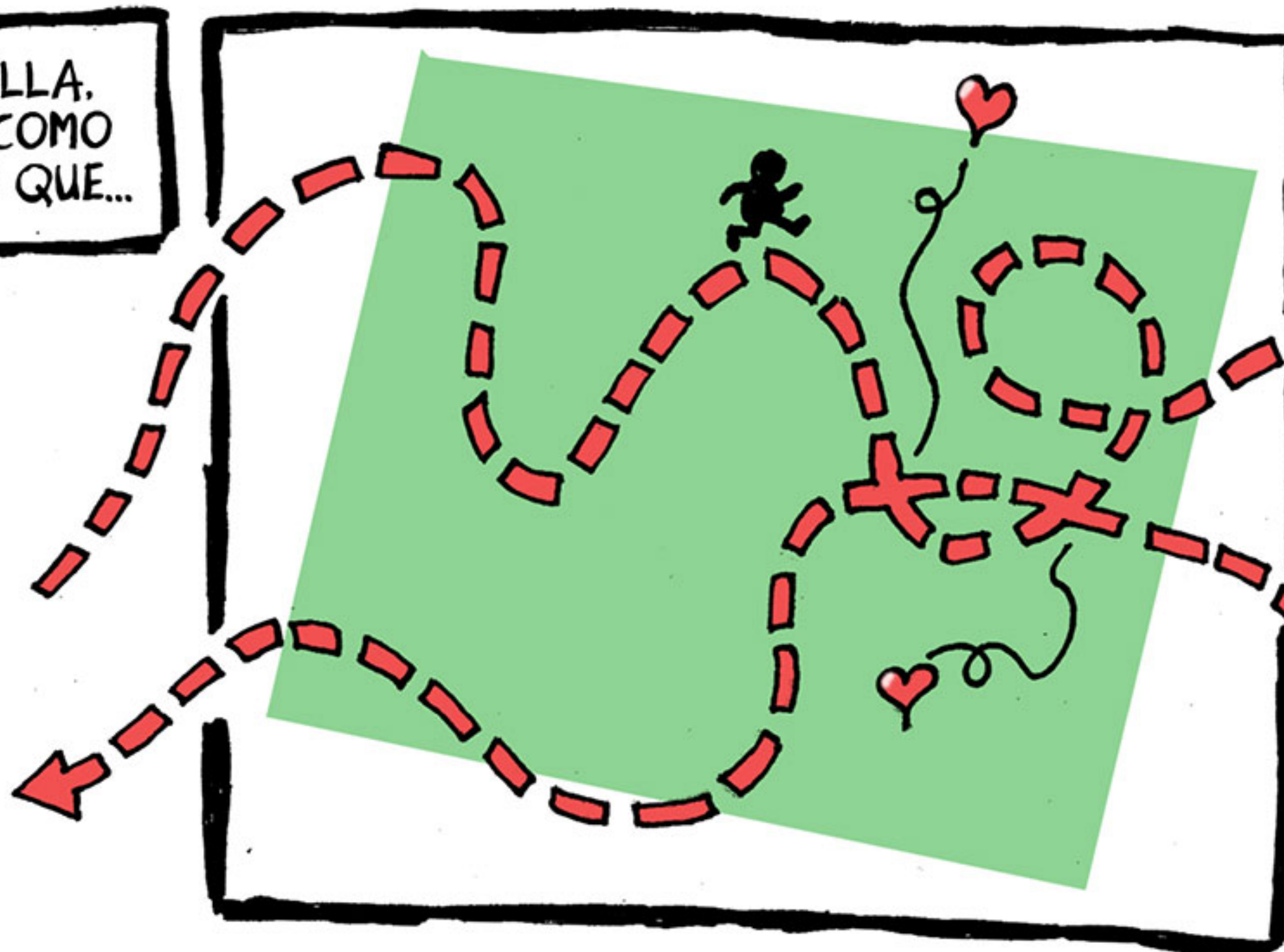
AH, MI VIDA...



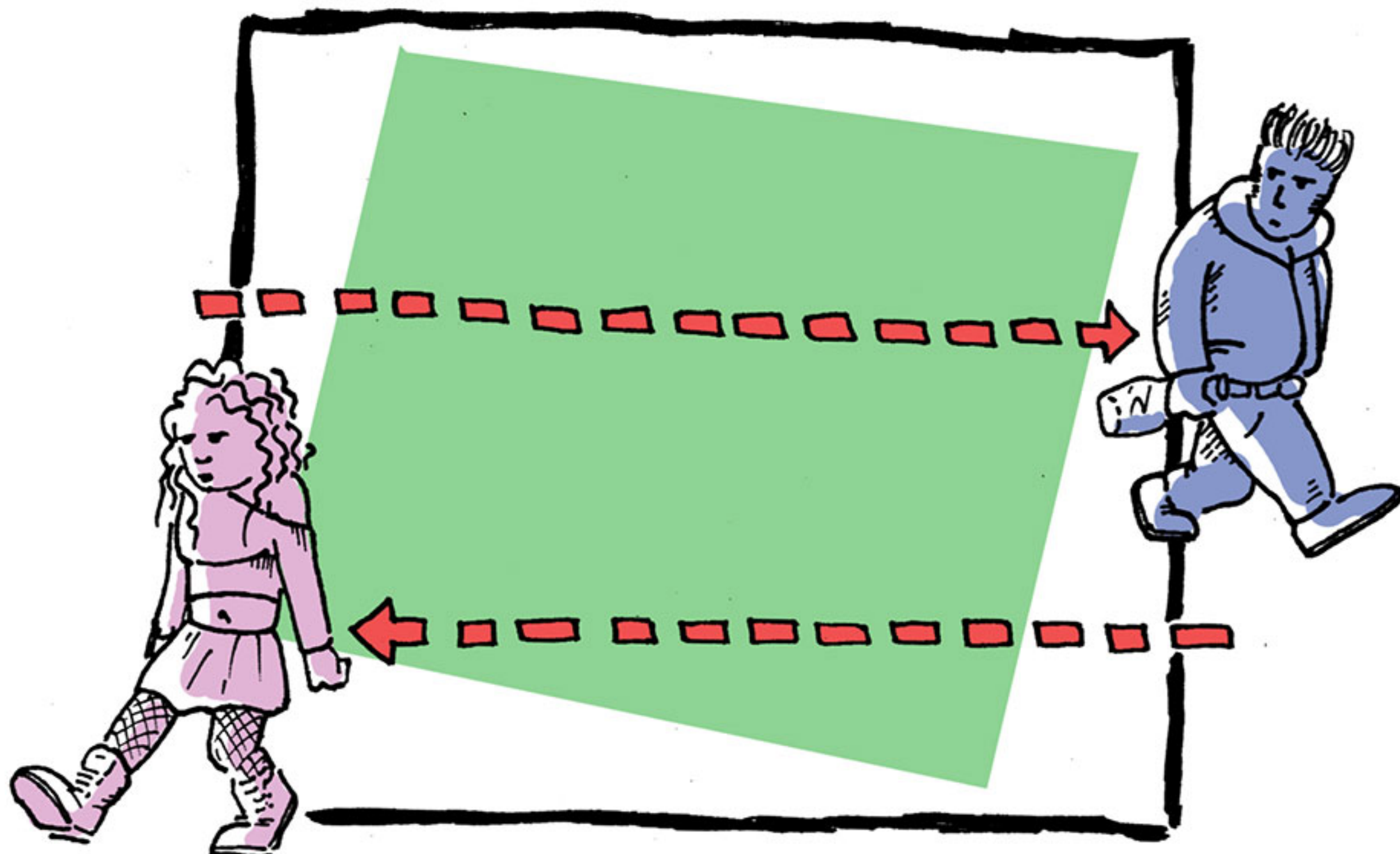
MI VIDA ES UN
ANDAR SINUOSO
Y SIN DIRECCIÓN...



LA VIDA DE ELLA,
TAN SINUOSA COMO
LA MÍA. TANTO QUE...



...CREÍA INEVITABLE
COINCIDIR EN ALGÚN
RECODO DEL CAMINO.



simud