

Podría decirse que 'sigo' una escuela del blanco y negro cuyos orígenes están en Hugo Pratt, Steranko y Muñoz, que cristaliza y se populariza en Miller y continúa en autores que me fascinan como Eduardo Risso o Tim Sale. Es como un movimiento dogma 'noir'."

víctor santos

"Usted, Mr. Pratt, es capaz de introducir el plumín o el pincel en un frasco de tinta china para conseguir unas manchas perfectas de la misma manera precisa y segura con que el boxeador parte al ataque."

will gould

"El único artista al que intenté emular fue John Romita, y no pude hacerlo. Dibuja demasiado distinto a mí."

tim sale



OCTUBRE 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 37

portada: *gatita*, de miguel ángel arqués

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.



<p>editorial</p> <p>Marc Roca ya tiene sobre la mesa el oscuro guion para este editorial.</p>	4
<p>the beep</p> <p>Rata regresa a <i>Exégesis</i> y lo hace, como es habitual, con un estilo inconfundible.</p>	5
<p>nostalgias</p> <p>Un consejo: nunca os fiéis de José Antonio García González y Matías Chenzo.</p>	9
<p>el relato</p> <p>Una dura realidad preside esta plancha de Nicolás Viñolo y Agustine Morrison, nuestros colegas de <i>Lucien</i>.</p>	19
<p>serie de ilustraciones</p> <p>Charlie Casado nos trae la pequeña y la gran pantalla a... nuestra otra pantalla.</p>	20
<p>atrezzo (IV)</p> <p>A ver si os salen las cuentas en esta nueva entrega de Santiago Girón.</p>	25
<p>papel arrugado</p> <p>Un emotivo relato de Berggen sobre páginas debidamente alisadas.</p>	29

<p>¡he perdido al perro! Este mes Ángela Cuéllar se nos ha vuelto algo olvidadiza.</p>	<p>33</p>
<p>eso Diego Peralta y Matías Giamportone, colaboradores de la revista <i>Lucien</i>, han oído hablar de 'eso'.</p>	<p>36</p>
<p>el lingüista ilustrado: las múltiples estructuras del cómic El maestro Neil Cohn disecciona la comprensión del cómic en busca de nuevos territorios de análisis.</p>	<p>40</p>
<p>soneto #2 Grant Thomas se adentra una vez más en la poesía visual con esta sorprendente composición.</p>	<p>43</p>
<p>la baulera: the wormworld saga Donde Sergio Gallardo nos presenta un webcómic que no es de humor.</p>	<p>47</p>
<p>contraportada: la gente opina La clausura del número le sienta bien a Nicolás Vignolo. O eso opina la gente.</p>	<p>49</p>

01-10-2014

GUIÓN EXÉGESIS
EDITORIAL - NÚMERO 37

Disculpa la mancha de café.
Hoy por ti mañana por mi

la PÁGINA

HILERA 1: Una sola viñeta ocupa toda la hilera, a modo de plano general introductorio. Que se alta, no te cortes. Que impacte.

VIÑETA 1: Observamos un plano general de una ciudad. Es de noche. La viñeta tiene que decirnos que nos adentramos en el género negro, ya sabes. Sombras alargadas, algo de humo y niebla. Edificios viejos, chimeneas y escaleras de incendios. Un par de gatos recortados sobre una azotea.

NARRADOR: "No temas los callejones oscuros."

HILERA 2: De nuevo, una sola viñeta ocupa toda la hilera. Más baja, del mismo tamaño que el resto. No te quejarás, menos trabajo.

VIÑETA 1: Nos acercamos a un callejón desde una perspectiva algo elevada. Ya sabes, portales antiguos, algunos cubos de basura amontonados y suciedad por el suelo, ponle imaginación. Del extremo más cercano al lector surge la sombra alargada de un tipo con gabardina. Hacia el fondo destaca una farola dando luz al escenario y, justo en medio de la iluminación, ahí donde termina la sombra del tipejo, una revista tirada en el suelo. Apenas se identifica una portada oscura con alguna figura central.

NARRADOR: "Pues lo que realmente deberías temer..."

HILERA 3: Dos viñetas, la primera mayor que la segunda.

VIÑETA 1: El plano se acerca a la revista desde la perspectiva de un hombre agachado. La sombra cubre parte de la portada. Nuestro misterioso protagonista alarga una mano hacia la revista. Se observa una manga ancha de gabardina, con alguna tira colgando y un guante de cuero, todo muy noir. [por la revista no te preocupes, ahí va la portada en la que está trabajando M. A. A.]

NARRADOR: "...lo que en verdad debería acongojar tu corazón..."

VIÑETA 2: Primer plano de la revista. Una mano izquierda (manga de gabardina, guante, etc.) la sostiene bajo la luz de la farola mientras una mano derecha (ídem) alarga sus dedos hacia la esquina inferior derecha de la portada, dispuesta a pasar página. Puede que ya esté doblando un poco la hoja, como te parezca mejor.

NARRADOR: "...es lo que puedas encontrar al pasar la página"



TODO PARECE ENCAJAR EN UN CLARO CASO DE SUICIDIO.



YO NO LO VEO TAN CLARO, ELI.

¿AH NO, INSPECTOR?

NO, NI UN POCO. ES MÁS, ESTÁ TODO BIEN TURBIO.



PERO CREO TENER LA SOLUCIÓN A ESTE MISTERIOSO CRIMEN.

¡OH!! INCREIBLE! ¡Y SOLO LLEVA CINCO TIC-TACS AQUÍ, INSPECTOR JEREMIAH!

EN EFECTO. AHORA LE EXPONDRÉ MIS RAZONAMIENTOS.

BIEN ES CIERTO QUE TODAS LAS EVIDENCIAS NOS DAN A ENTENDER QUE EL CORONEL MALLISTER SE SUICIDÓ.

EN PRIMER LUGAR, LA PUERTA ESTABA CERRADA DESDE EL INTERIOR, ASÍ COMO LAS VENTANAS, DE METAVIDRIO-SILÍCENO IRROMPIBLE. NADIE SE QUEDÓ EN EL INTERIOR DE LA ESTANCIA SALVO EL CORONEL.

AÚN ASÍ HAY MUCHOS MODOS DE COMETER EL CRIMEN. ALGUIEN PUDO TELEPORTARSE DENTRO, O QUIZÁS UNAS HORAS ANTES LE HICIERON UNA LLAVE DE KUNG-FU RETARDADA QUE LO MATARÍA TIEMPO DESPUÉS.

O ALGUIEN PODRÍA HABERLO ENVENENADO...

TAL VEZ, PERO NO EMPECEMOS A BUSCAR EXPLICACIONES TAN EXÓTICAS. EN CUALQUIER CASO, ¿QUIÉN Y POR QUÉ MOTIVO?



PUES... NO LO SE JEREMIAH, EL CORONEL ERA LA PERSONA MÁS POPULAR DE ESTE SISTEMA SOLAR. GENEROSO, CARISMÁTICO... NO TENÍA UN SOLO ENEMIGO, Y NO PUEDO PENSAR UNA SOLA RAZÓN PARA MATARLE.

EXÁCTO. NO TENEMOS NINGÚN SOSPECHOSO, PERO NO DESCARTEMOS TAN RÁPIDO QUE HAYA SIDO ASESINADO.



¿QUÉ ME DICE DEL ESTADO EMOCIONAL DEL CORONEL? ¿ENCAJA CON LA HIPÓTESIS DEL SUICIDIO?

OH... SE LE NOTABA MUY DEPRIMIDO.

LA SEMANA PASADA SU ESPOSA Y TREINTA Y DOS DE SUS MEJORES AMISTADES FALLECIERON EN UN ACCIDENTE DE GOLF.

TRÁGICO ACCIDENTE, PERO MUY NATURAL POR OTRA PARTE.

ASÍ QUE TENEMOS AL CORONEL SOLO, AISLADO, DEPRIMIDO POR SU RECIENTE PERDIDA. SIN ENEMIGOS NI MOVIL ALGUNO.

EL ESCENARIO IDEAL PARA SUPONER UN SUICIDIO.

NO, HAY ALGO QUE NO HAS TENIDO EN CUENTA, ELI.

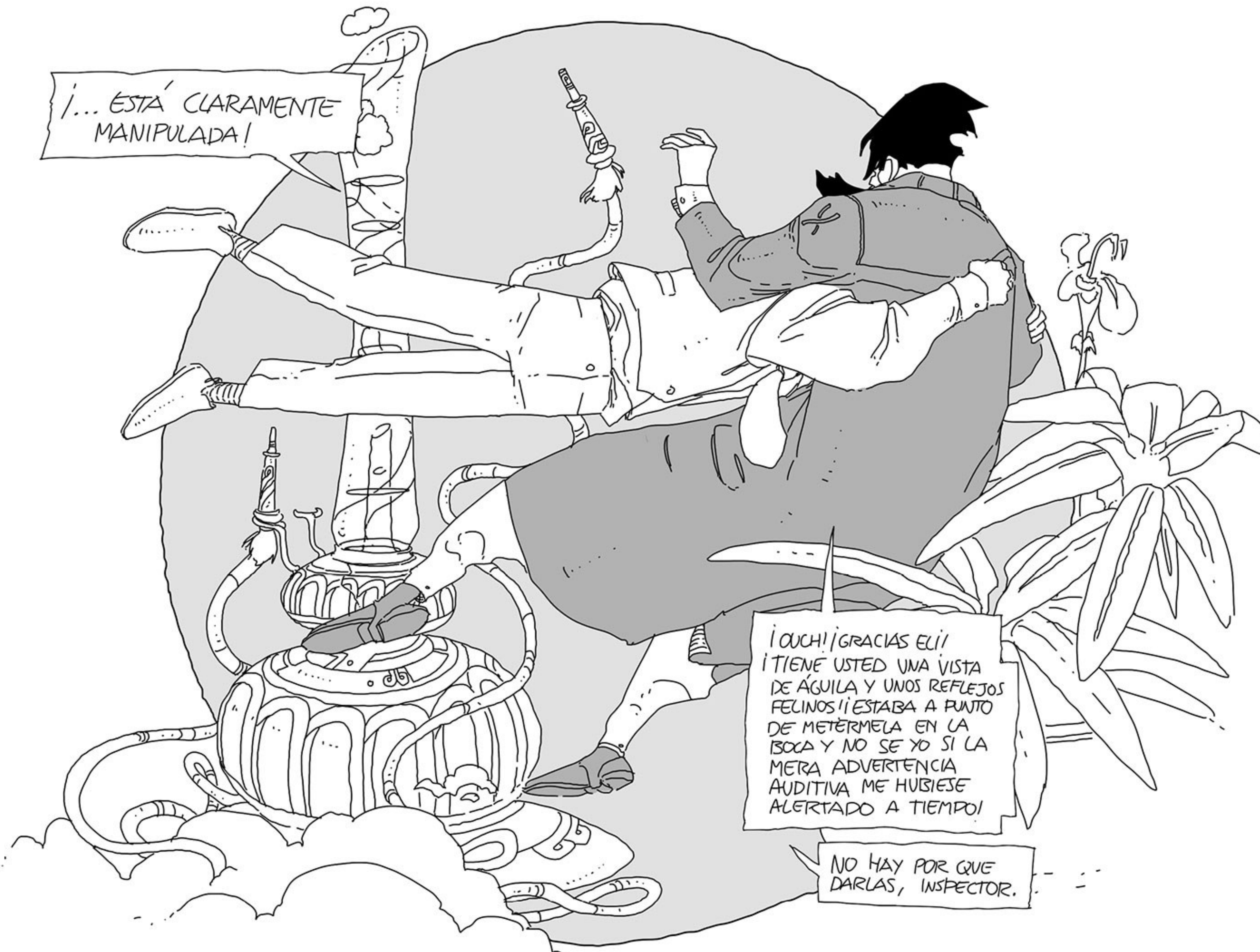
¡CORCHOLIS, EN ASCUAS ME TIENE!





PERO... ¡OH CIELOS!
¡POR TODOS LOS POSITRONES!
¡CUIDADO INSPECTOR!

¡NO SE SI SE HACE USTED CARGO,
PERO SI SE FIJA VERA' QUE
ESA PIPA QUE ACABA DE TOMAR...!



¡... ESTA' CLARAMENTE
MANIPULADA!

¡OUCH! ¡GRACIAS ELI!
¡TIENE USTED UNA VISTA
DE ÁGUILA Y UNOS REFLEJOS
FELINOS! ¡ESTABA A PUNTO
DE METERMELA EN LA
BOCA Y NO SE YO SI LA
MERA ADVERTENCIA
AUDITIVA ME HUBIESE
ALERTADO A TIEMPO!

NO HAY POR QUE
DARLAS, INSPECTOR.

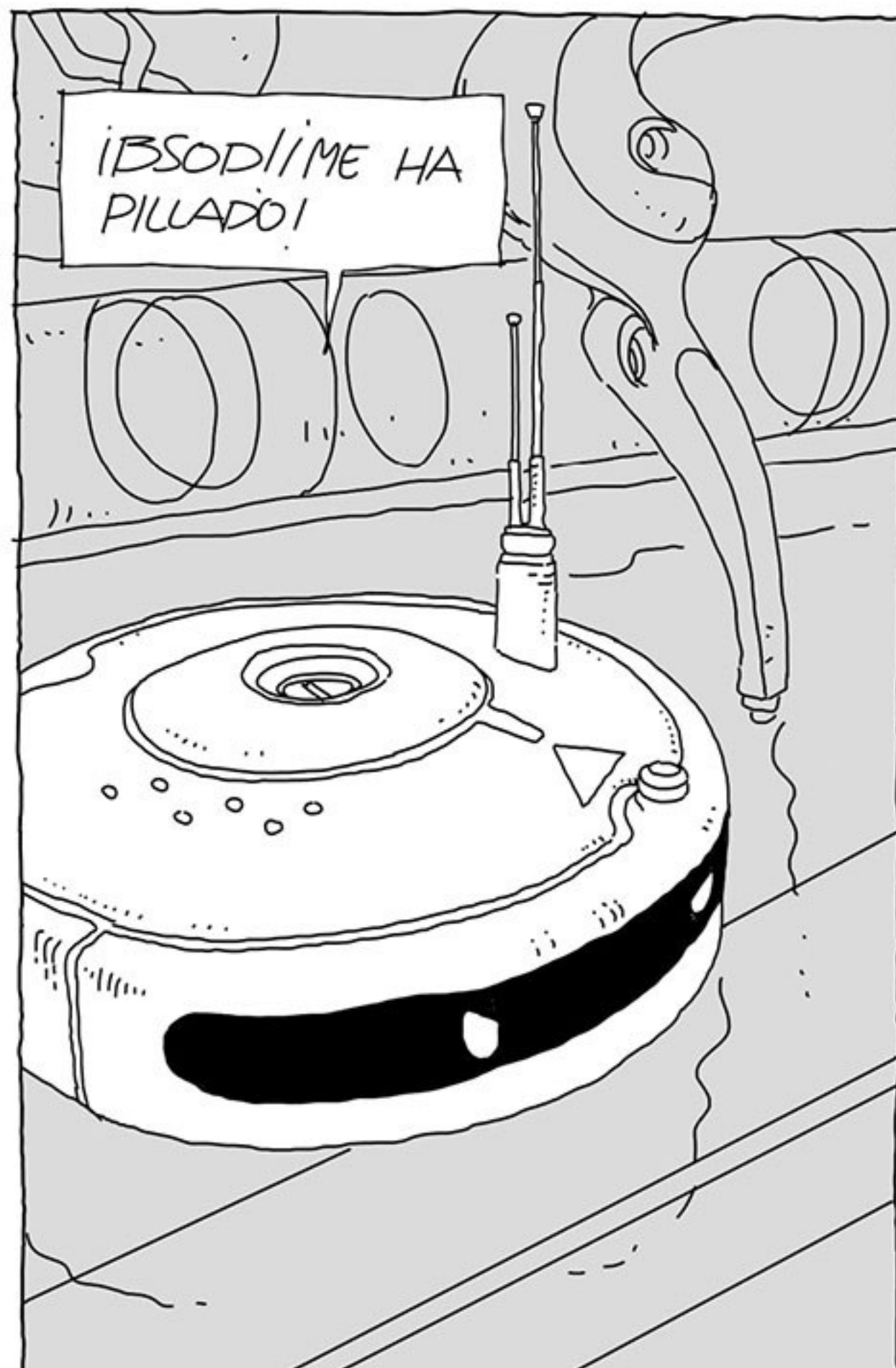


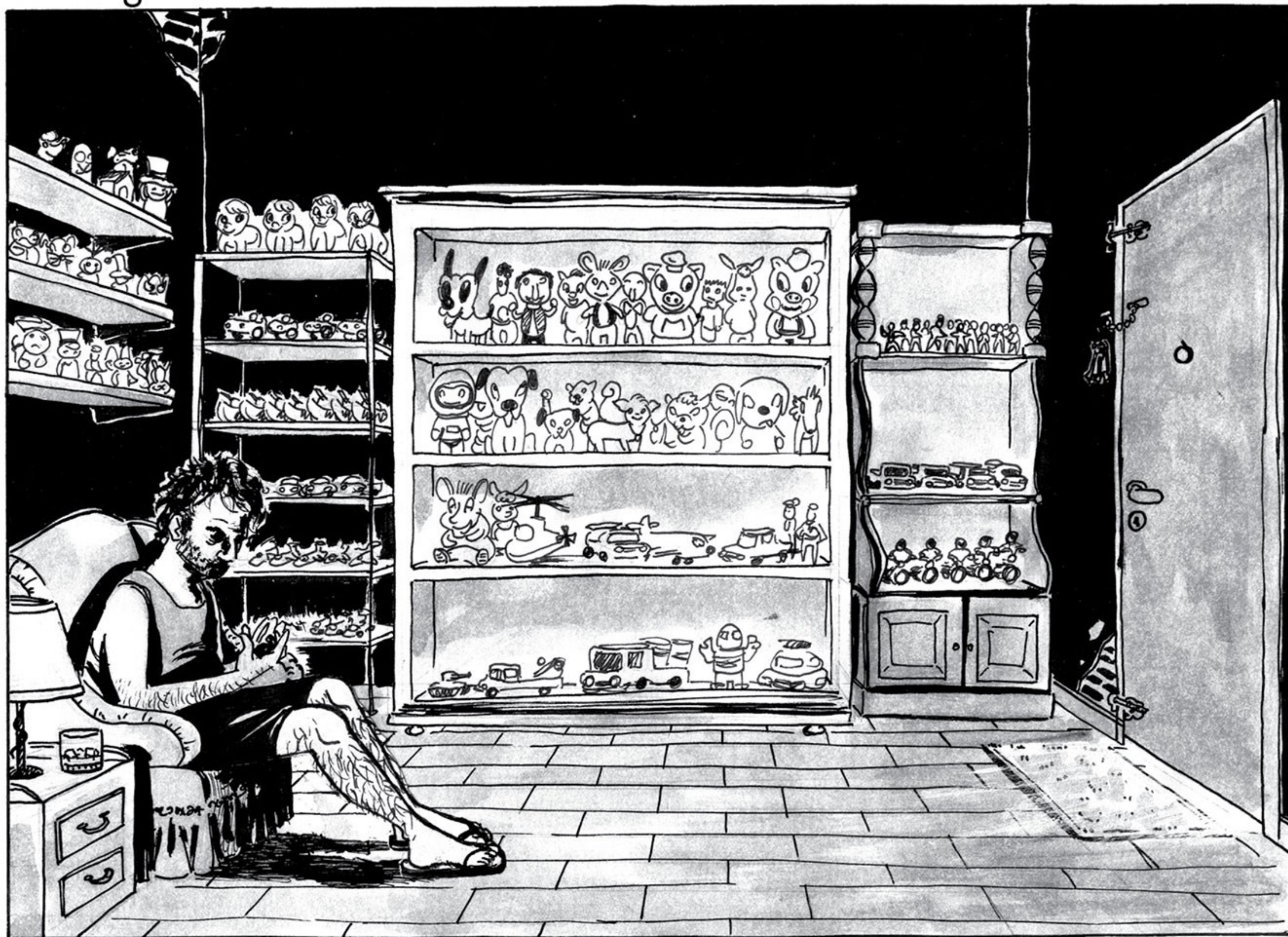
COMO SOSPECHARA.



¡ESTA PIPA ESTA' ENVENENADA
CON LIMPIADOR ISAKAL!
HUBIESE SIDO UN ATENTADO
BRILLANTE.

¡QUE' CHISPA TIENE!





Somos memoria.



Nacemos en un recuerdo.

En un recuerdo terminamos.



Casi no somos nada.

Migajas y...



Trabajo.



TORRES/JUANCA
Fecha / Date
Vuelo / Flight
LP 626 19FEB
MKT A
Hacia / To
BRASIL
Preséntese en puerta N°
Please be at gate N°
De lo contrario Ud. podría no ser embarcado en el vuelo /
Otherwise you may not be accepted for travel
Embarque
Boarding
BUSINESS
096

Lo bueno de mi
trabajo es que
me permite viajar.

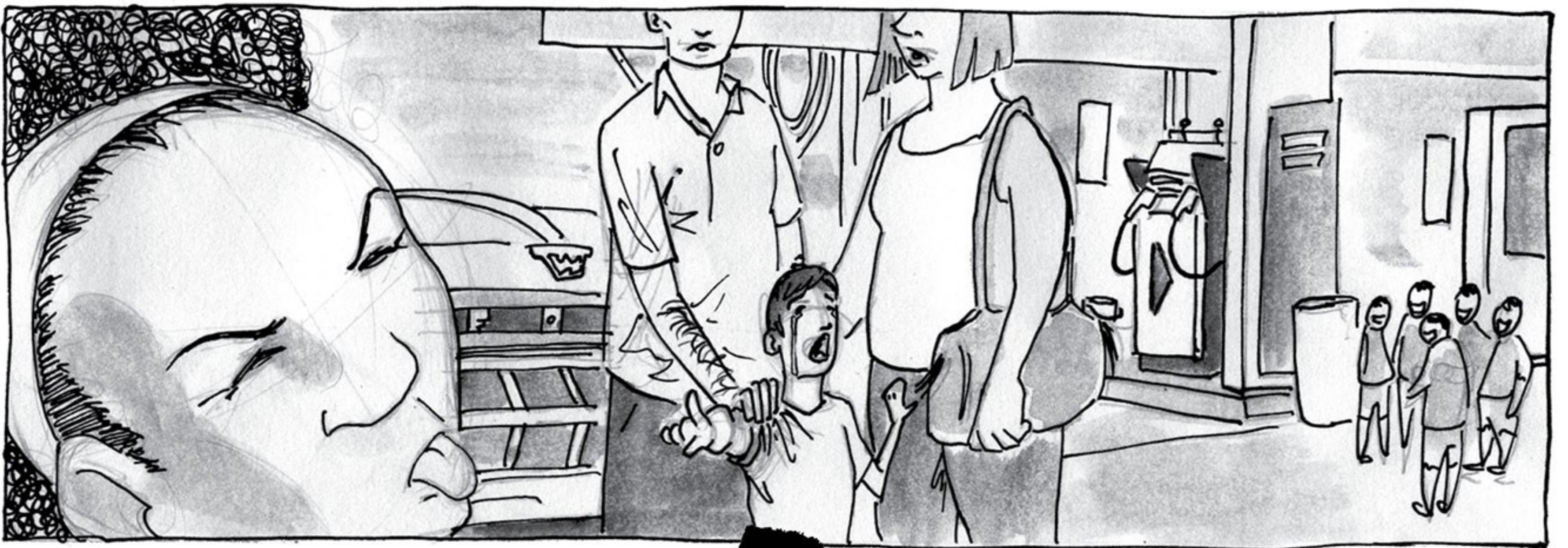
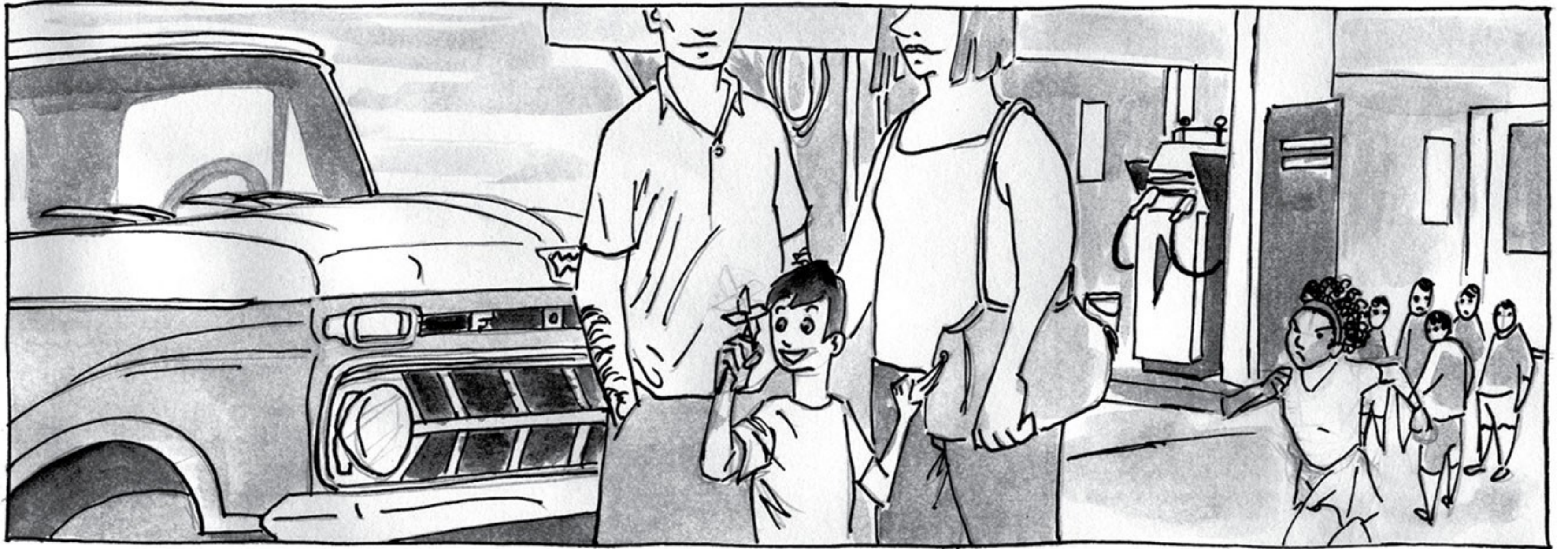
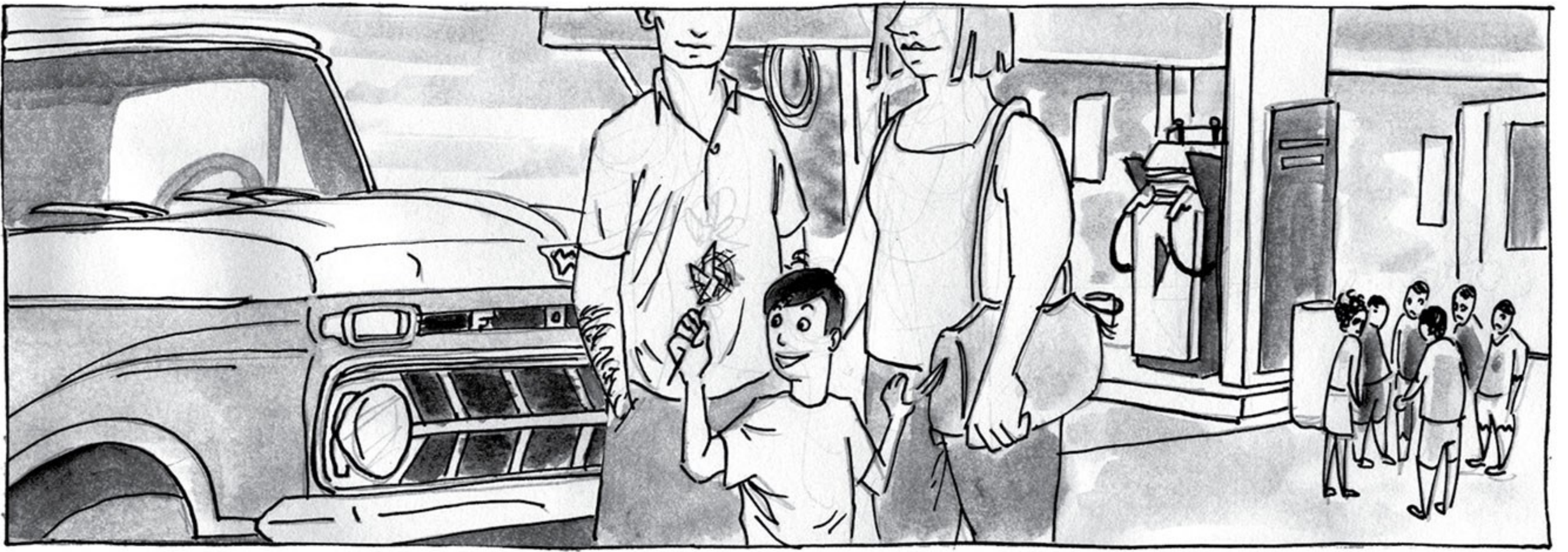


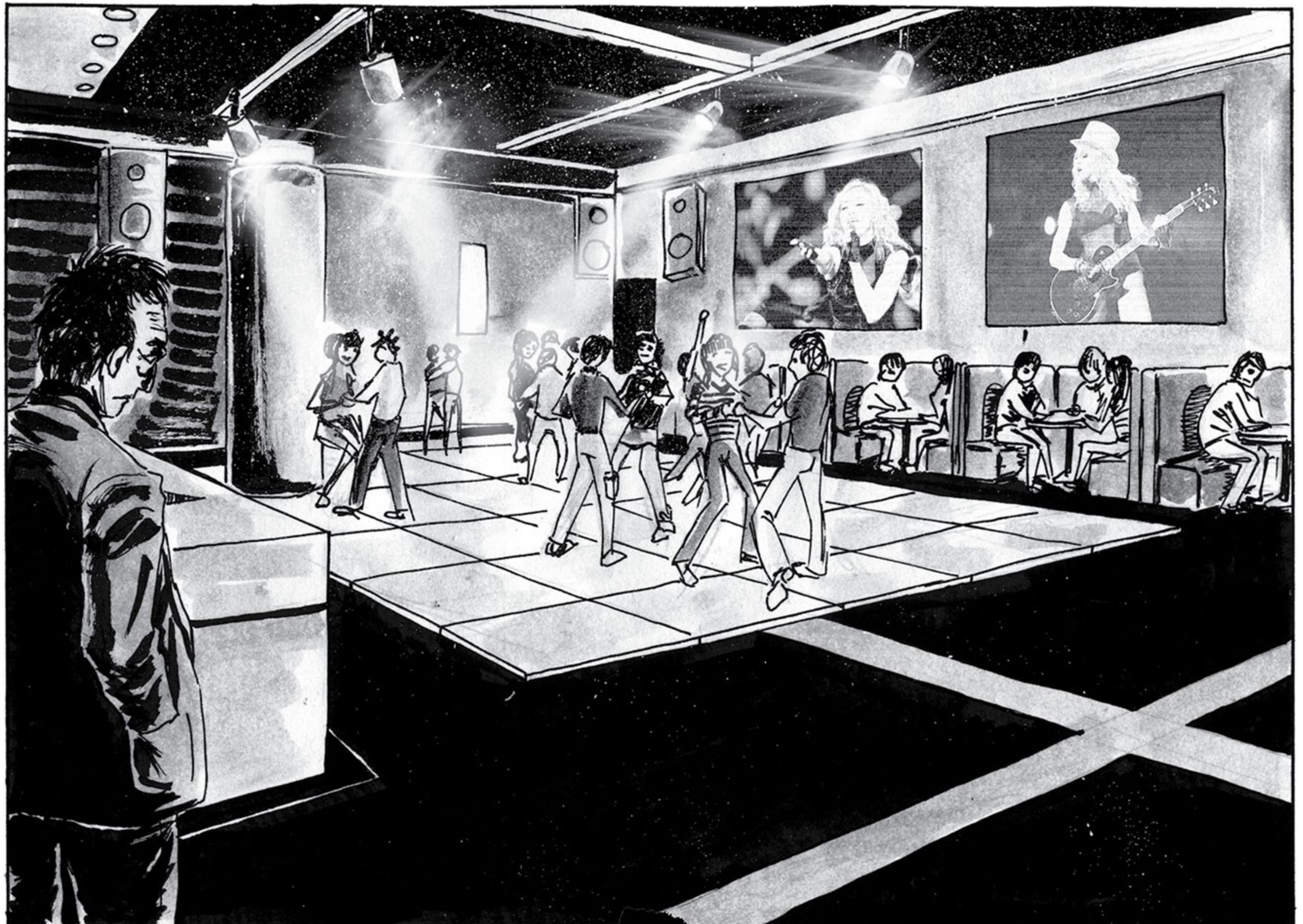
Eso es todo.



Lo malo de los viajes
son los recuerdos.













ME GUSTA BRASIL...
ME RECUERDA A
MI NIÑEZ...

¿CÓMO?

A MÍ NO. PORQUE
TAMBIÉN ME RECUERDA
A MI NIÑEZ.

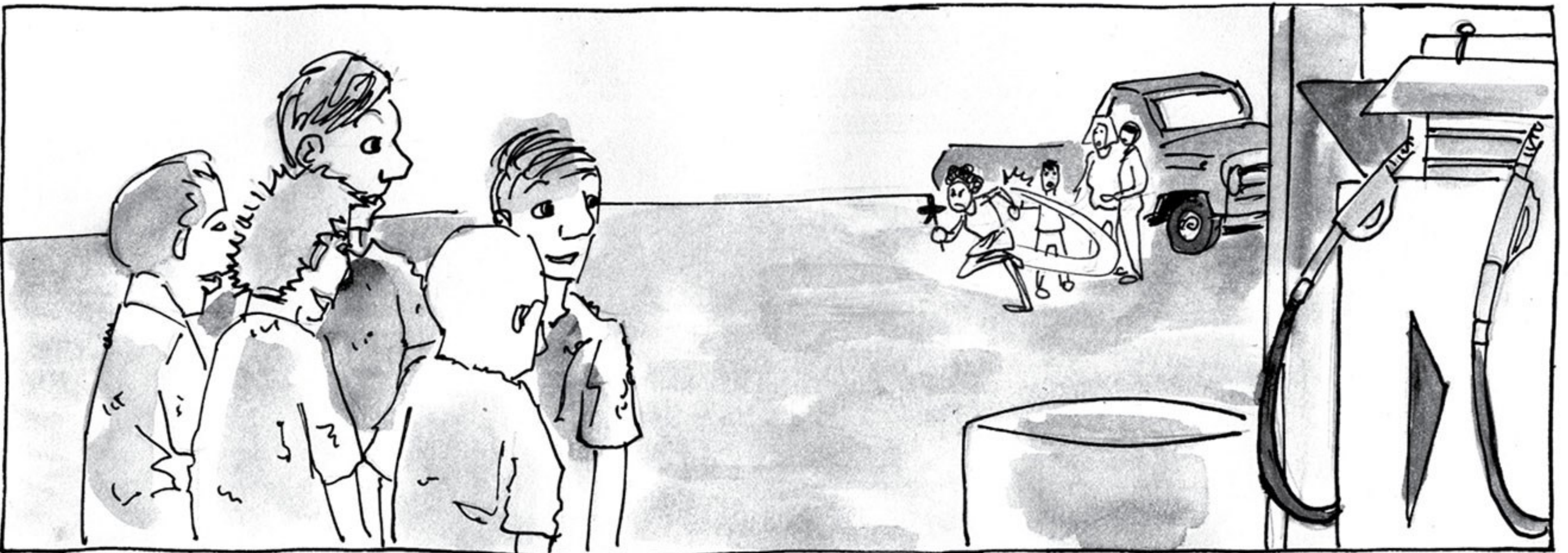
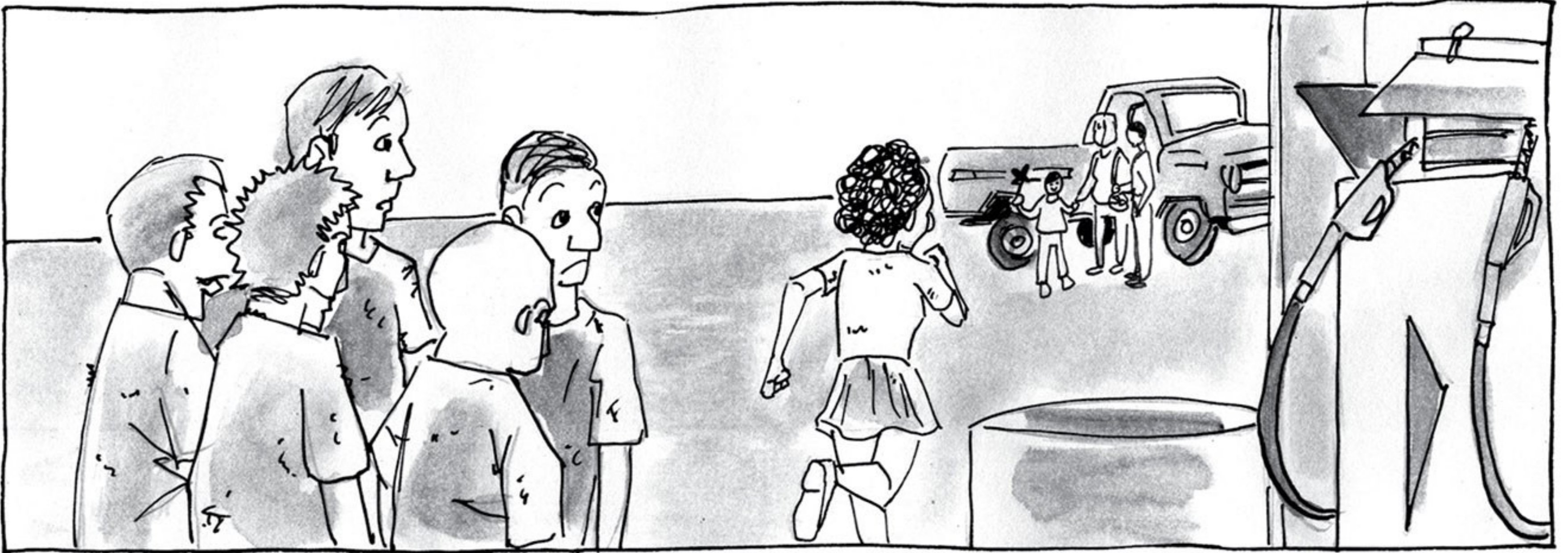
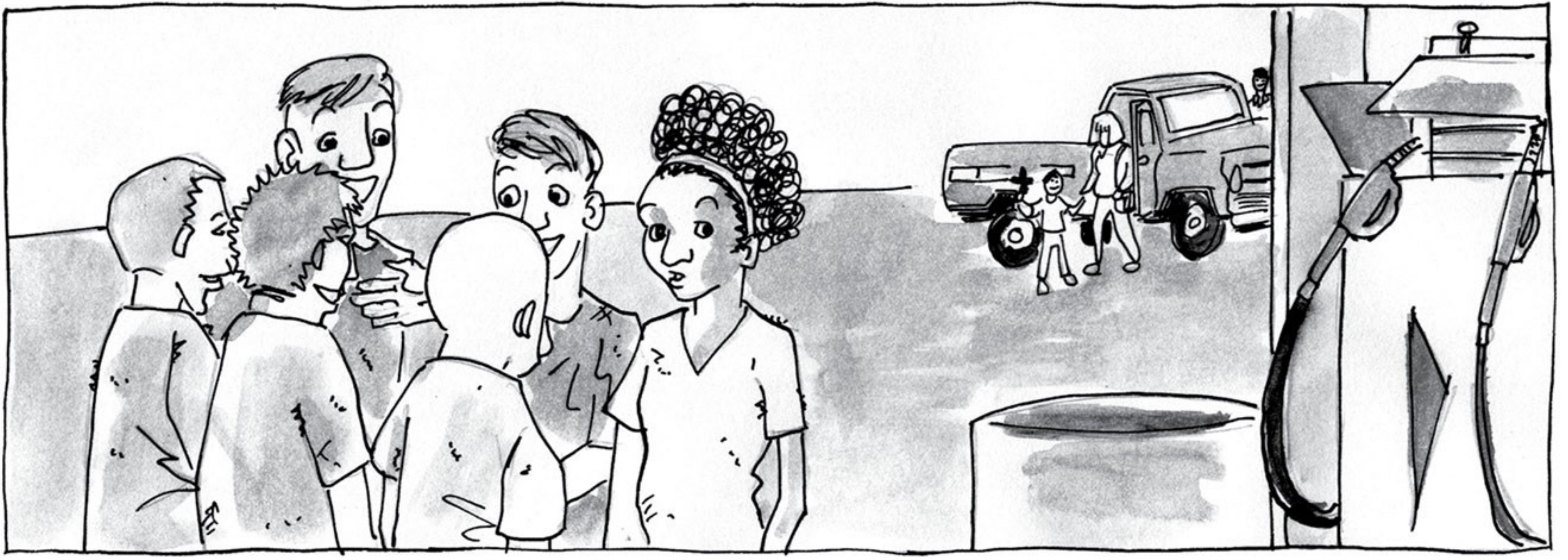


MI INFANCIA FUE MUY
DIFÍCIL, MUY DURA, RODEADA
DE POBREZA Y MISERIA
POR TODAS PARTES.

YO TUVE UN POCO MÁS
DE SUERTE CON ESO...



POR EJEMPLO, TUVE
MI PRIMER JUGUETE A
LOS SEIS AÑOS.



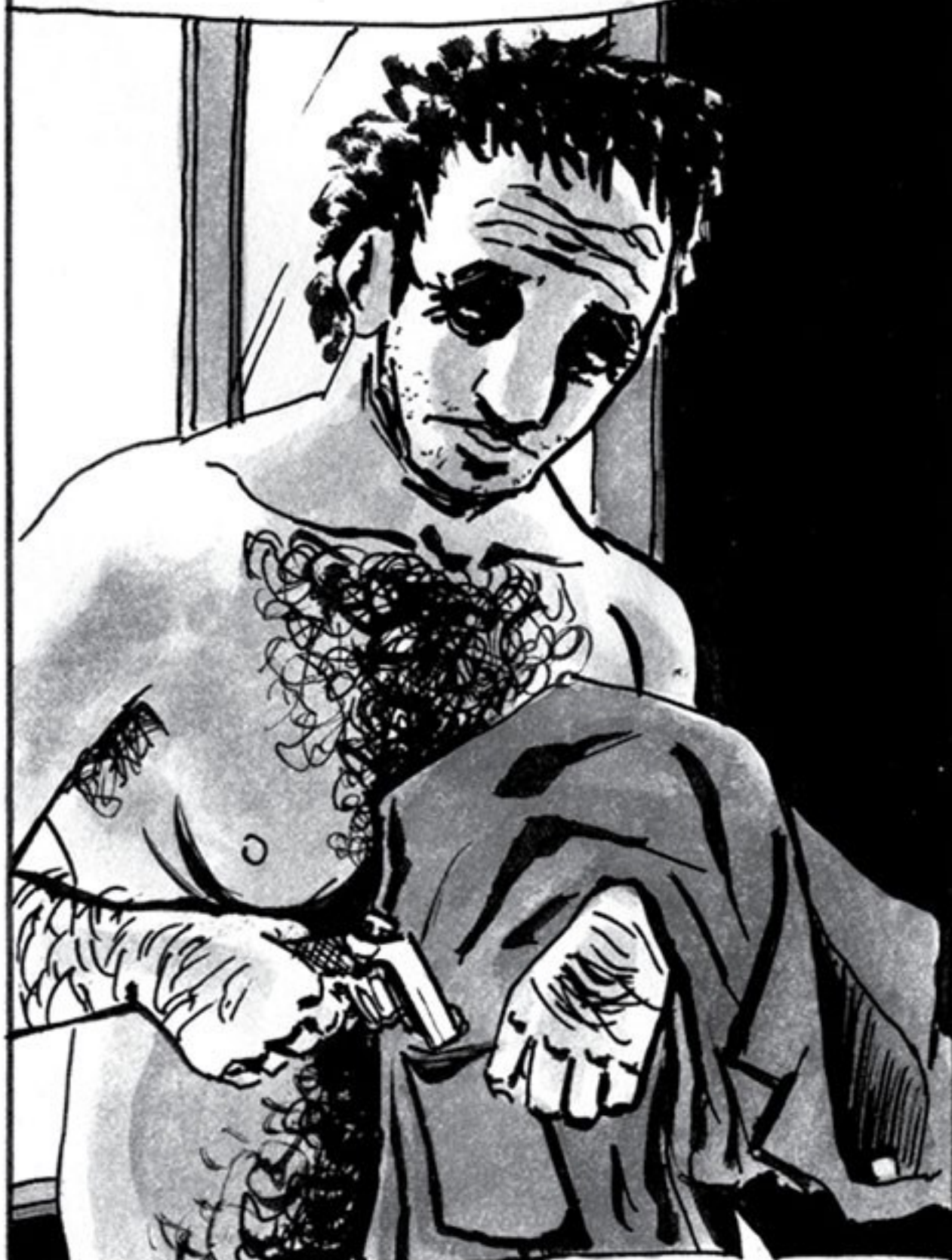
Y TODAVÍA
LO CONSERVO.



IMPOSIBLE... ¿NO TE
ALCANZÓ CON HABERME
HECHO LLORAR UNA VEZ?



¿DE QUÉ HABLAS?
¡QUÉ HACES!



MI TRABAJO O...
TAL VEZ... ALGO MÁS.

B
A
N
G!

Sólo somos
recuerdos...

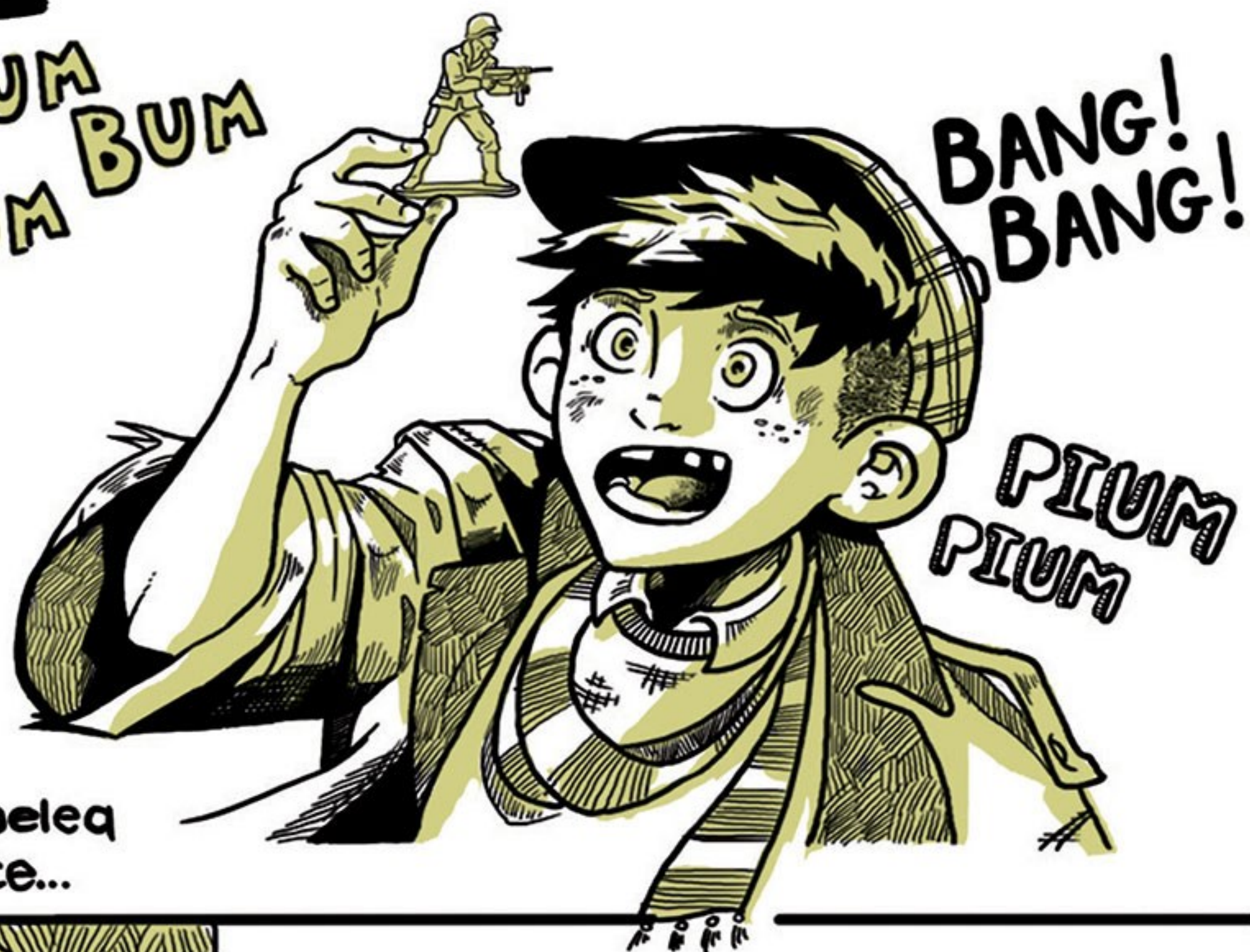


EL RELATO

por nicolás vignolo y agustine morrison



BUM
BUM BUM



BANG!
BANG!

PIUM
PIUM

"Mi abuelo decía que para que exista una pelea hacen falta dos locos: Uno que la empiece...



"Y otro que lo siga!"

Supongo que ese relato no nos tenía en cuenta

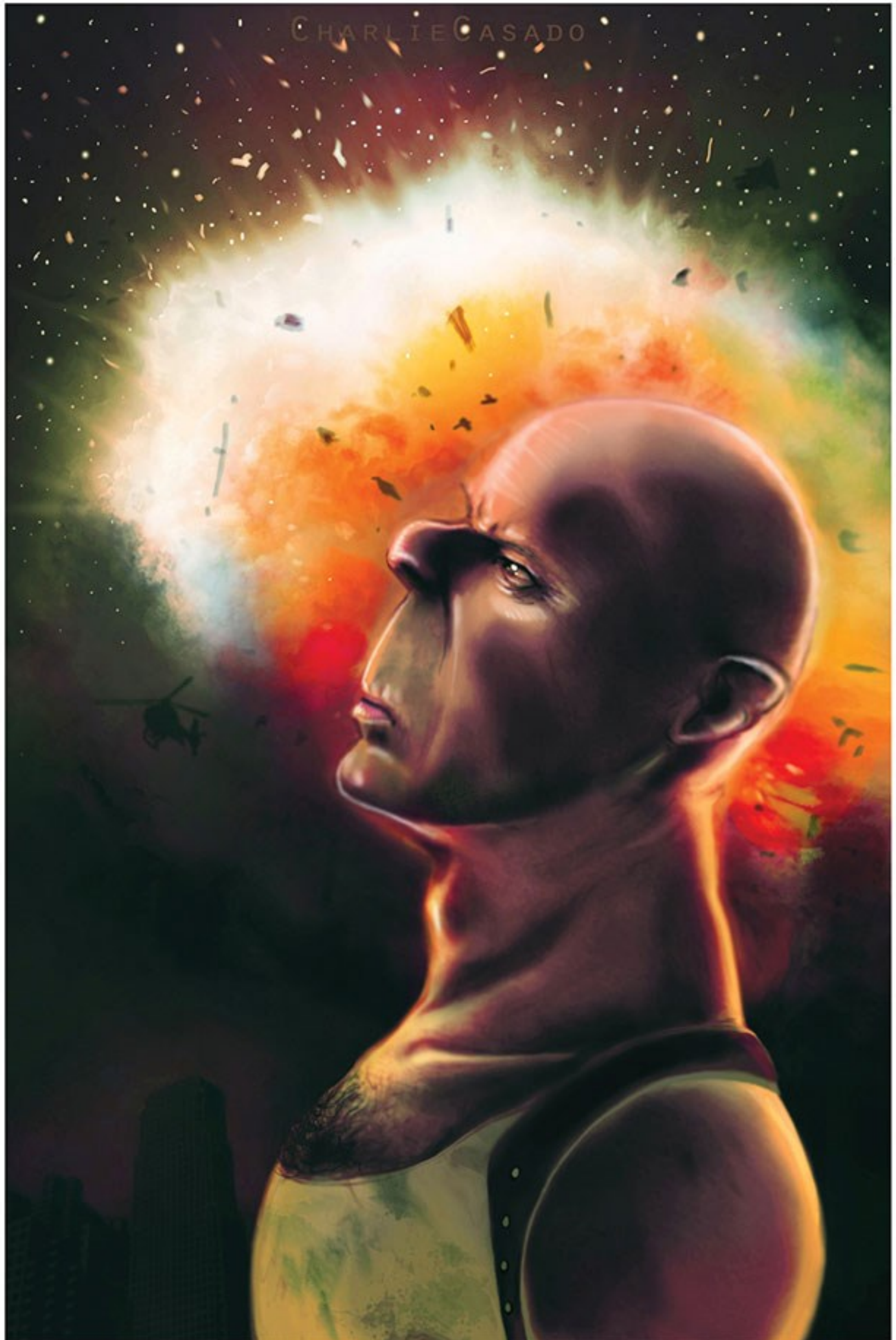
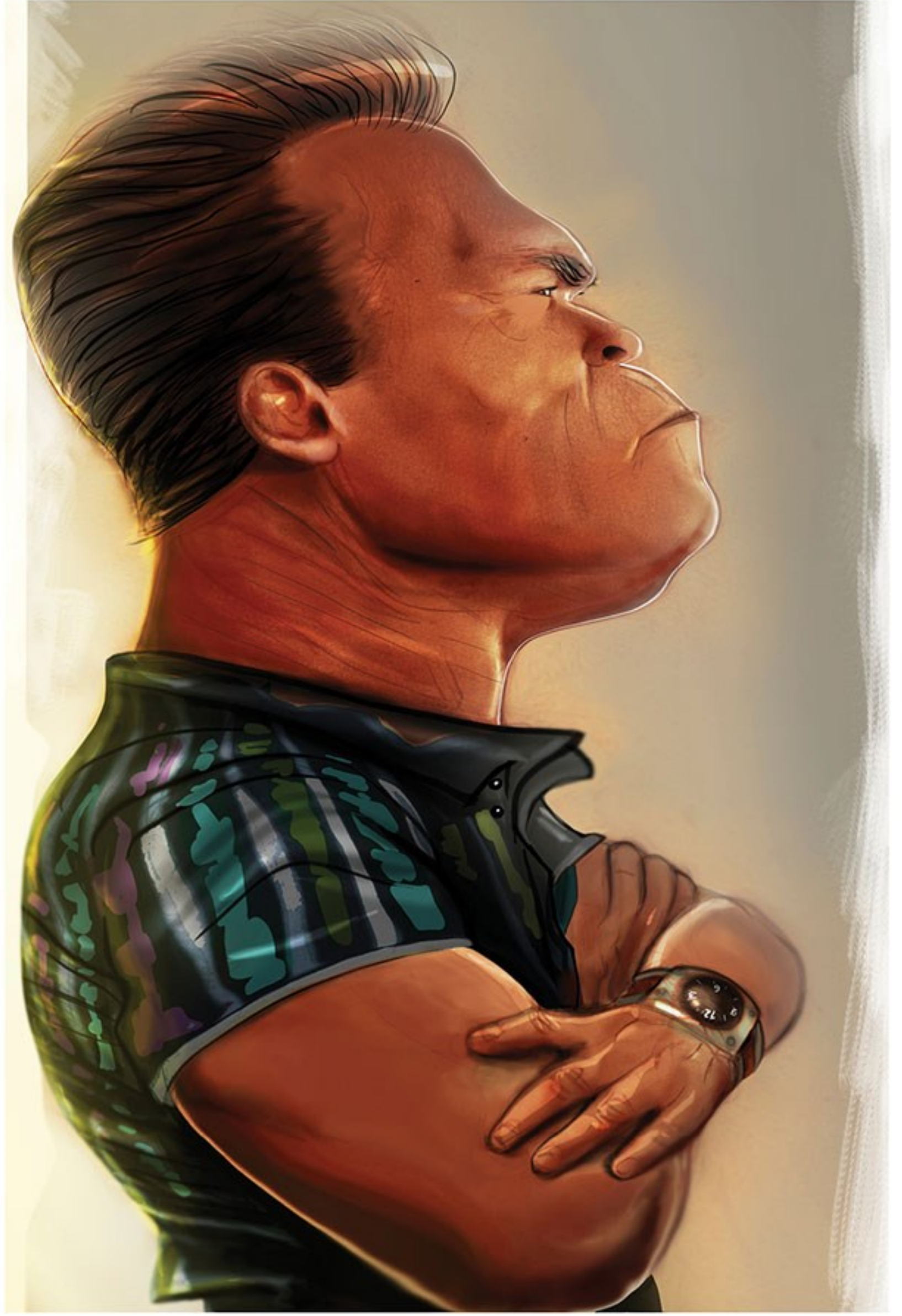


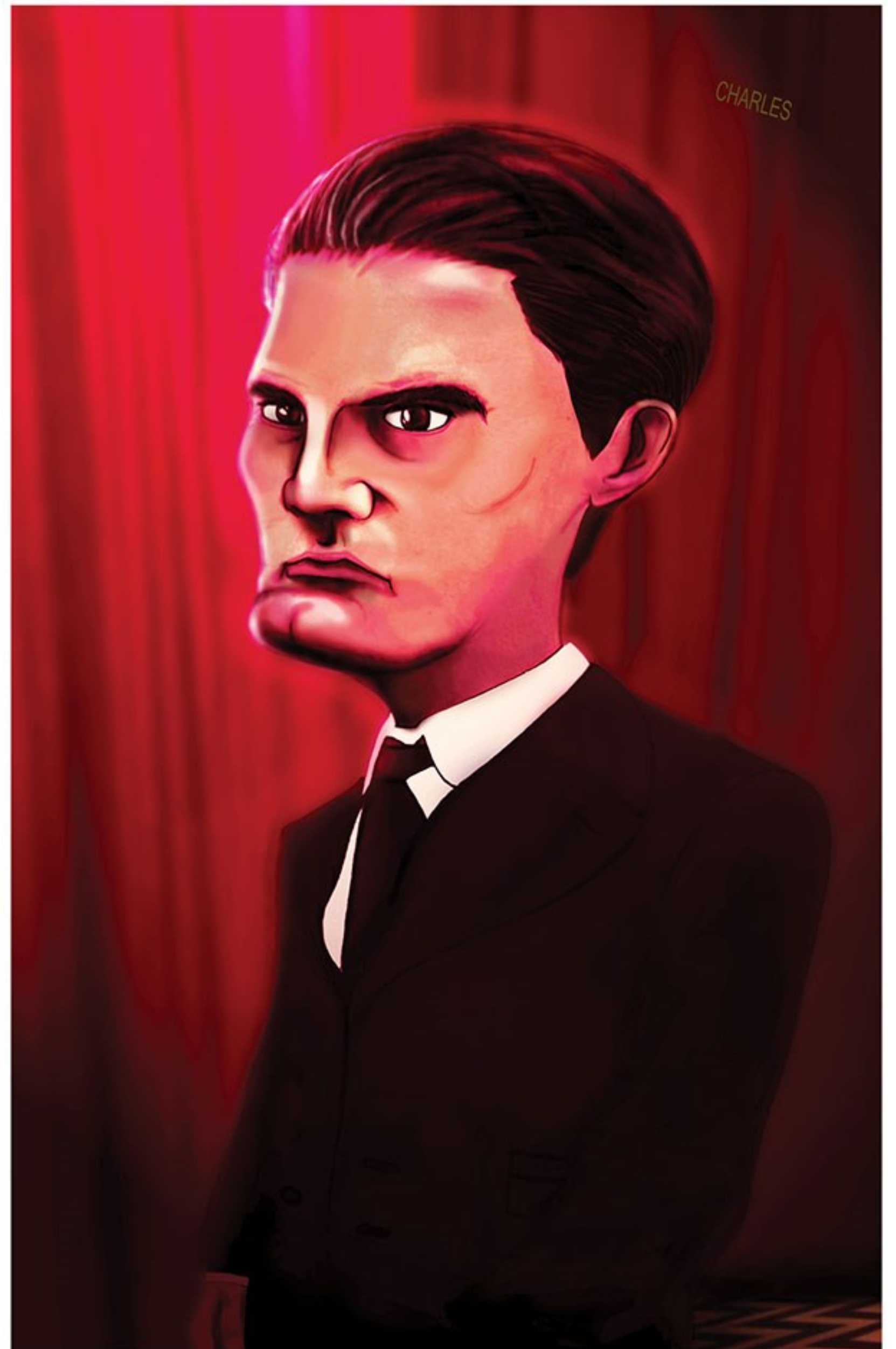
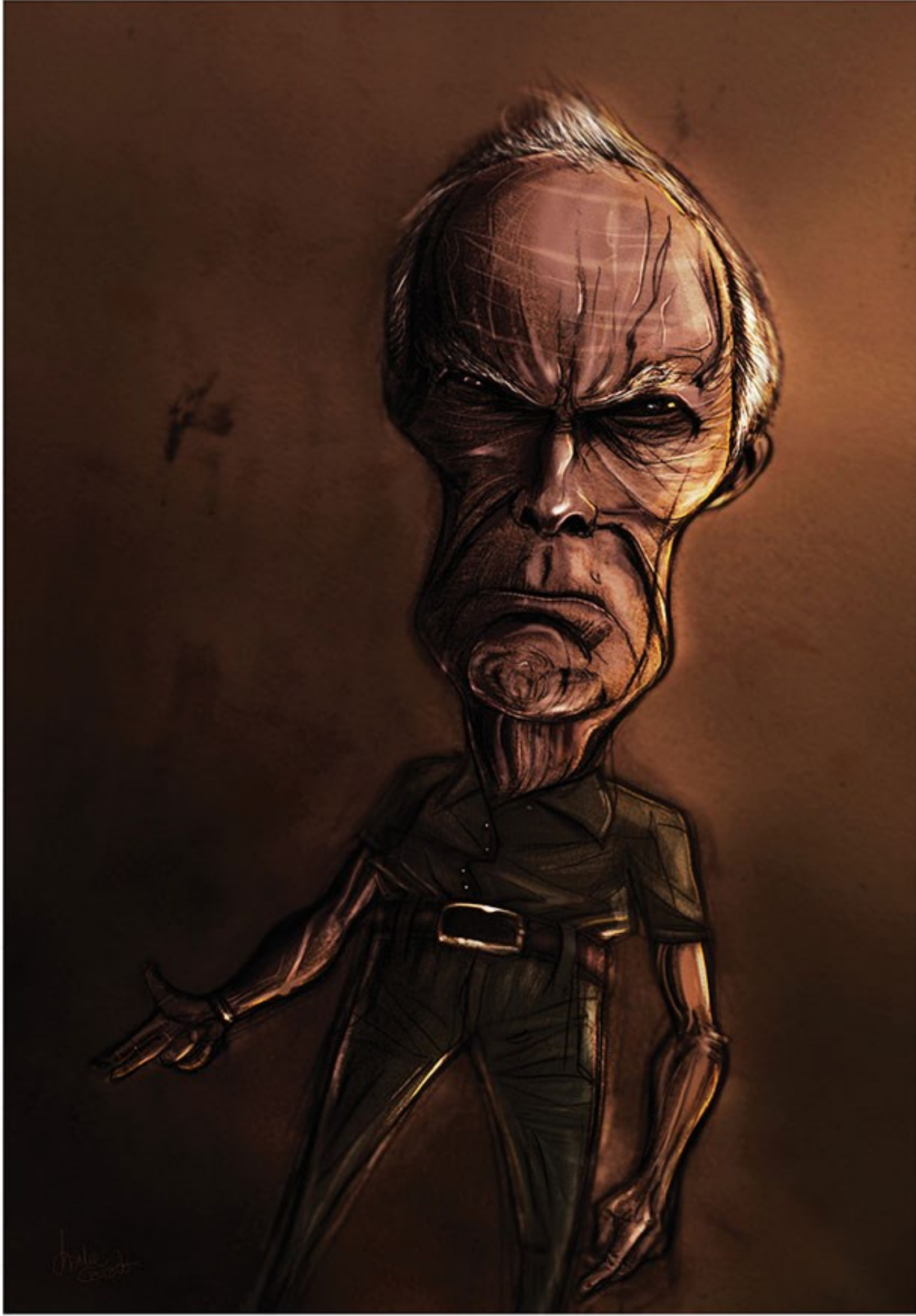
SERIE DE ILUSTRACIONES

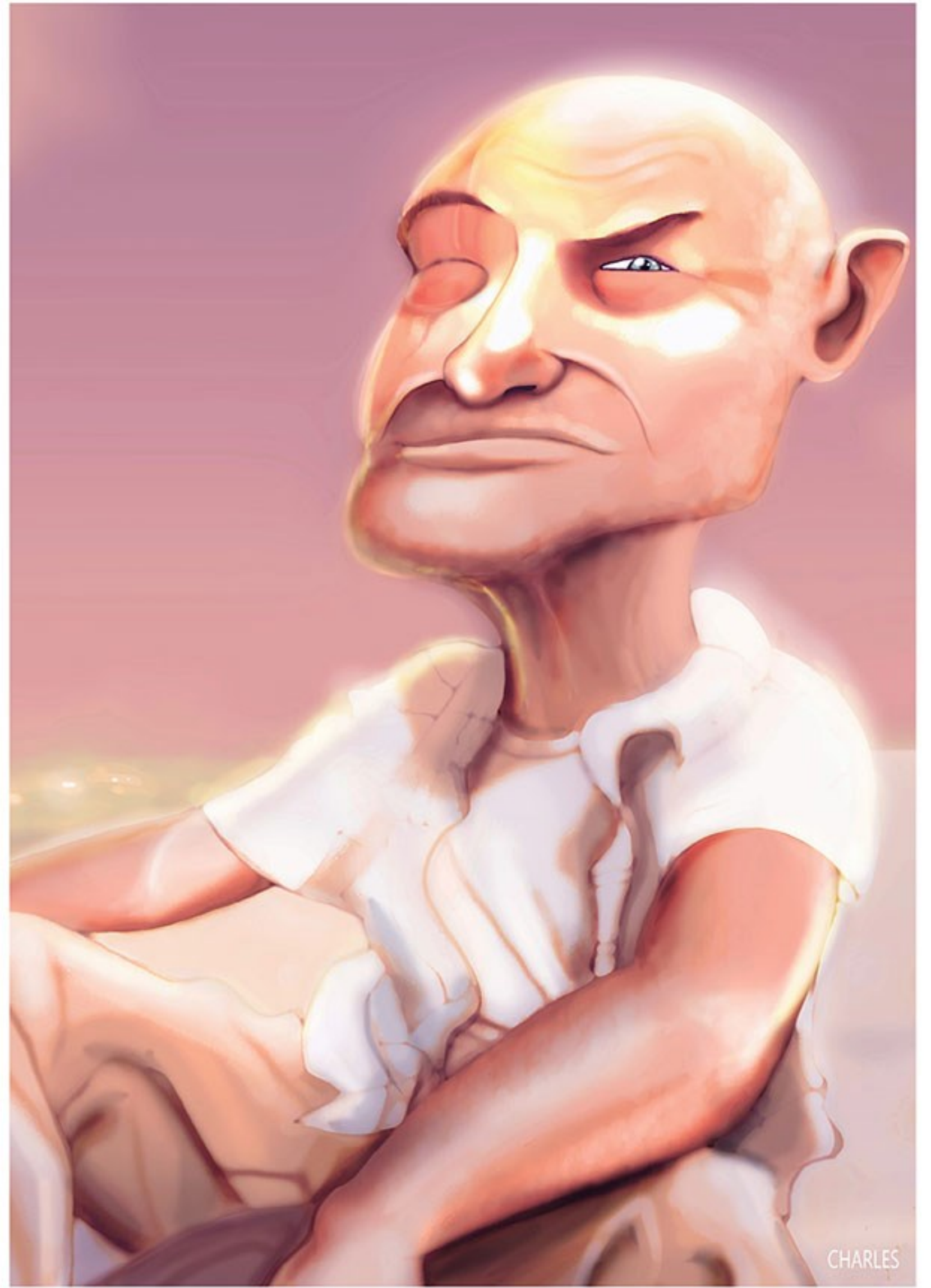
por charlie casado

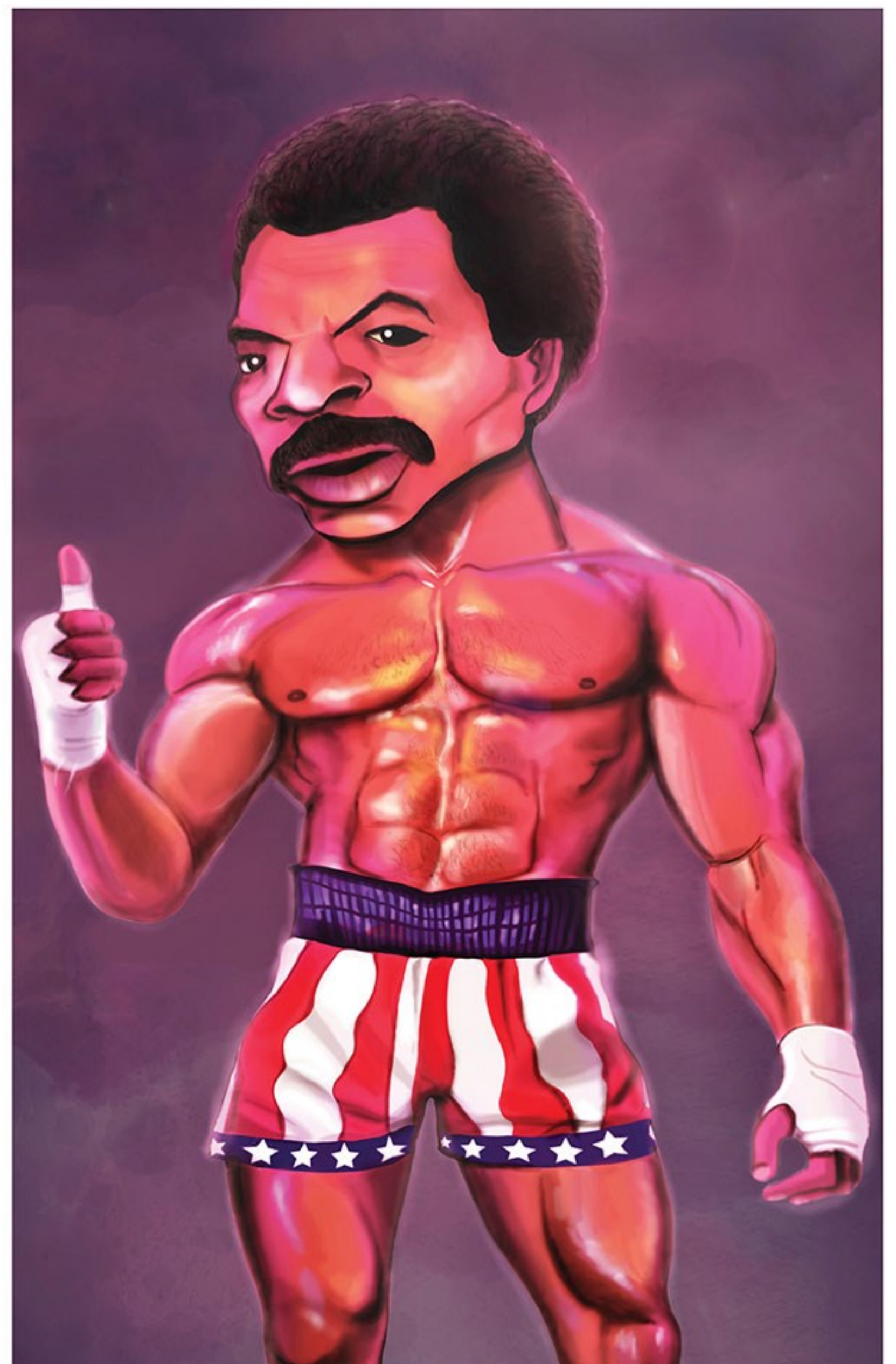
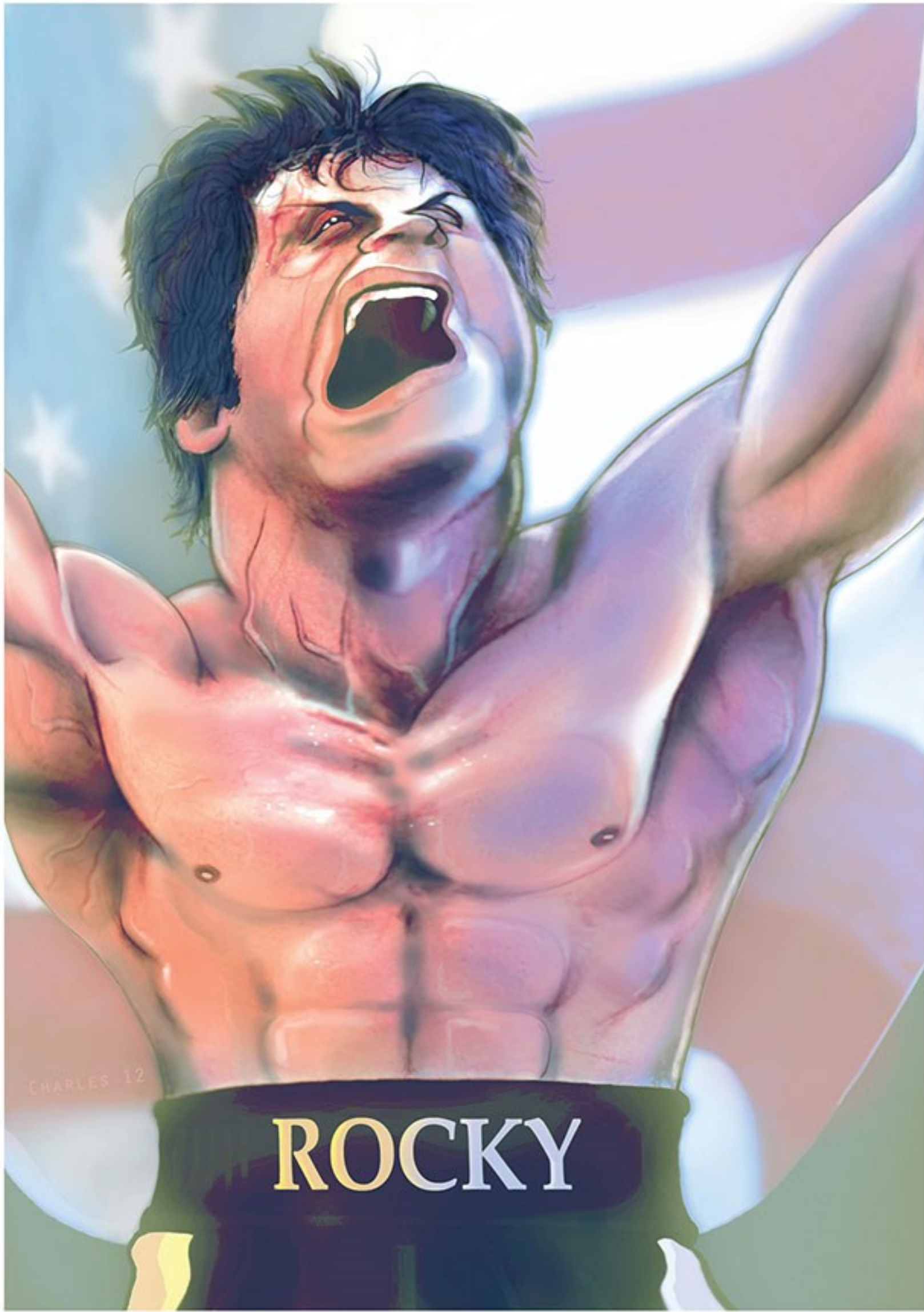
Estos dibujos nacen de un espíritu más bien friki: el de revisar los clásicos del cine de acción cada fin de semana, o el de verse seis capítulos seguidos de una serie una tarde cualquiera. Desde ese punto de vista se puede comprender que en muchas de estas ilustraciones caricaturice a varios personajes de una misma serie o película. Las ilustraciones más antiguas de las aquí mostradas tienen ya cinco años: seguro que el lector de *Exégesis* podrá averiguar cuáles son.











CUATRO CAZADORES









PAPERA ARRUGADO

por berggen

...UN DÍA
COMO OTRO
CUALQUIERA...

...EN LA PARADA
DEL AUTOBÚS
DESPUÉS
DE CLASES.

NORMALMENTE
NO ME HABRÍA
FIJADO.



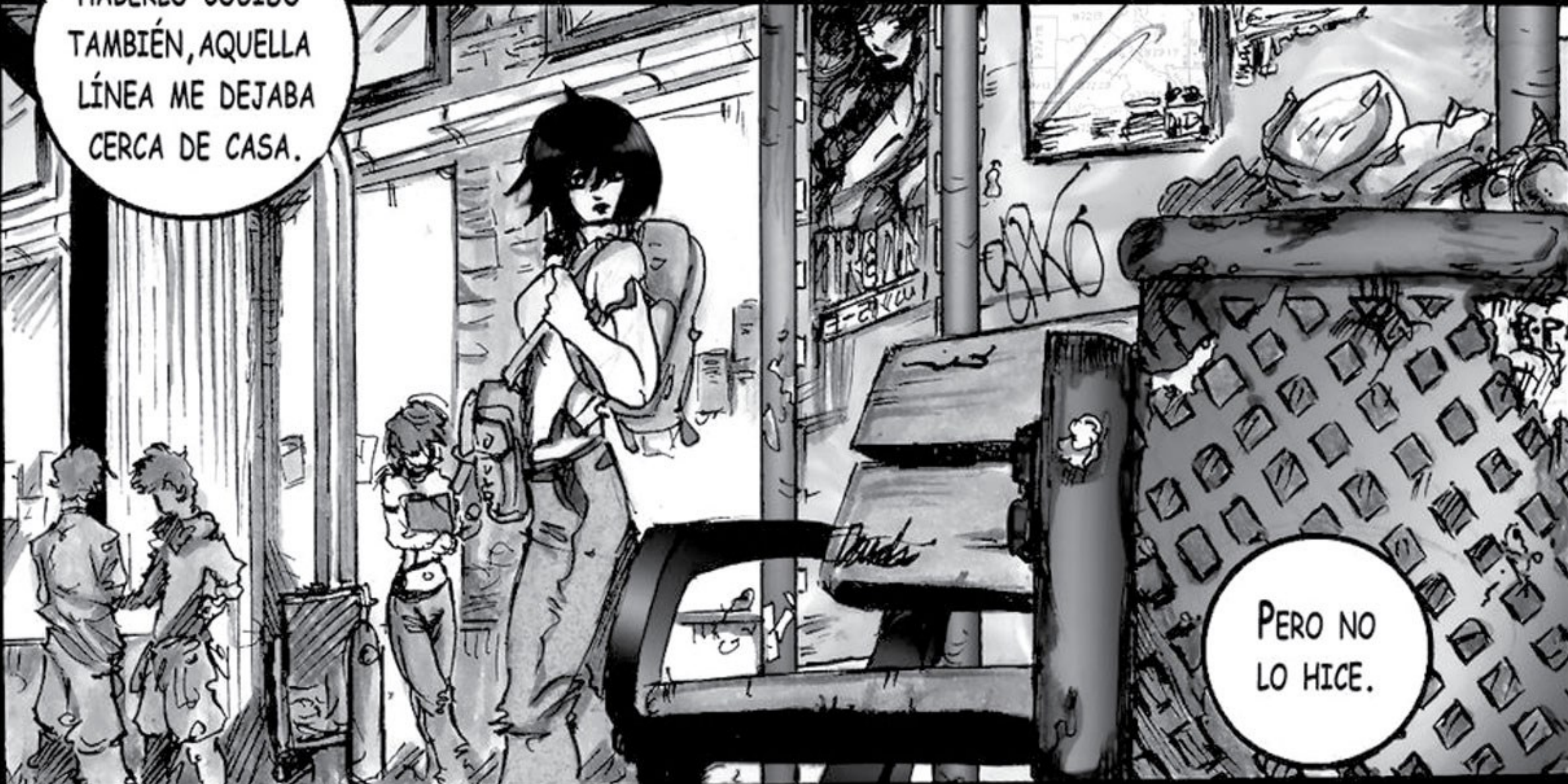
PERO LA CARA
DE AQUEL CHICO
ME LLAMÓ
LA ATENCIÓN.

¿QUÉ ESTABA
MIRANDO
PARA PONERSE
ASÍ?





EL AUTOBÚS
LLEGÓ Y
AQUEL CHICO
SE MARCHÓ.



PUDE
HABERLO COGIDO
TAMBIÉN, AQUELLA
LÍNEA ME DEJABA
CERCA DE CASA.

PERO NO
LO HICE.



TENÍA QUE
SABER QUÉ HABÍA
EN AQUEL PAPEL
QUE LE HACÍA
LLORAR.



Y
LO QUE HABÍA
ERA YO.

REGRESÉ
MUCHAS VECES
A ESA PARADA.



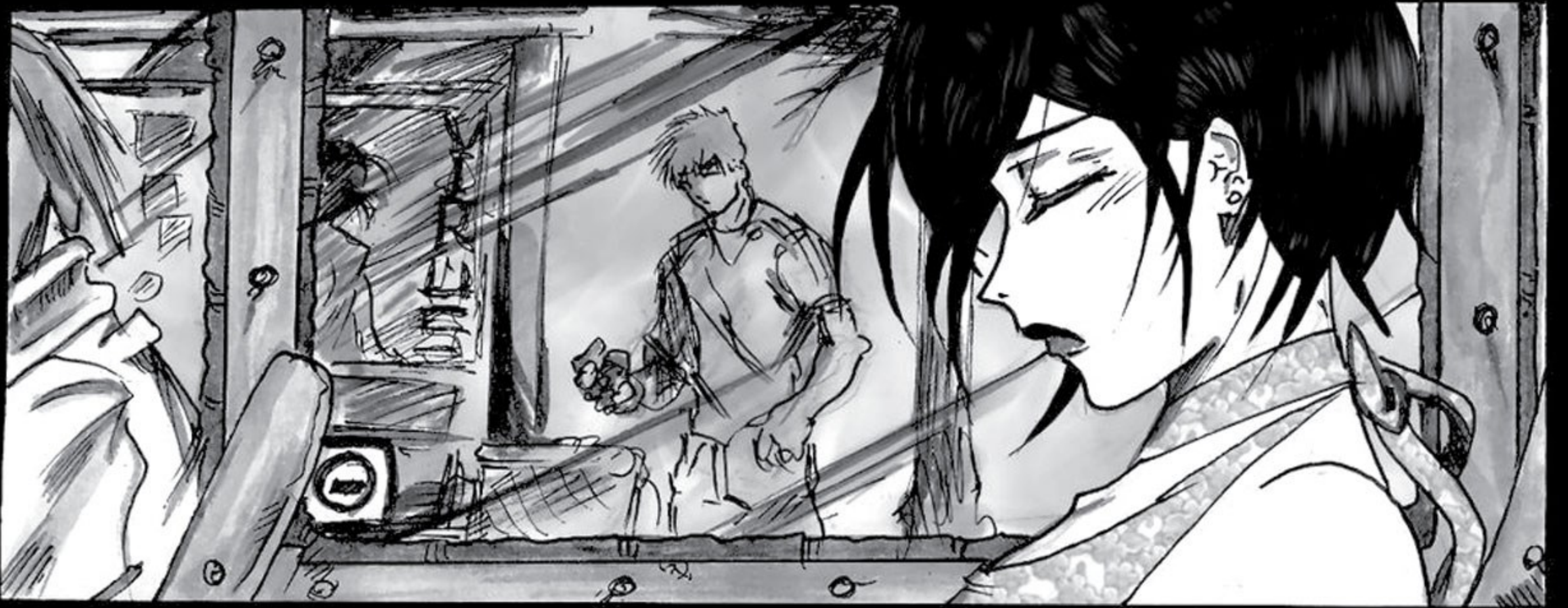
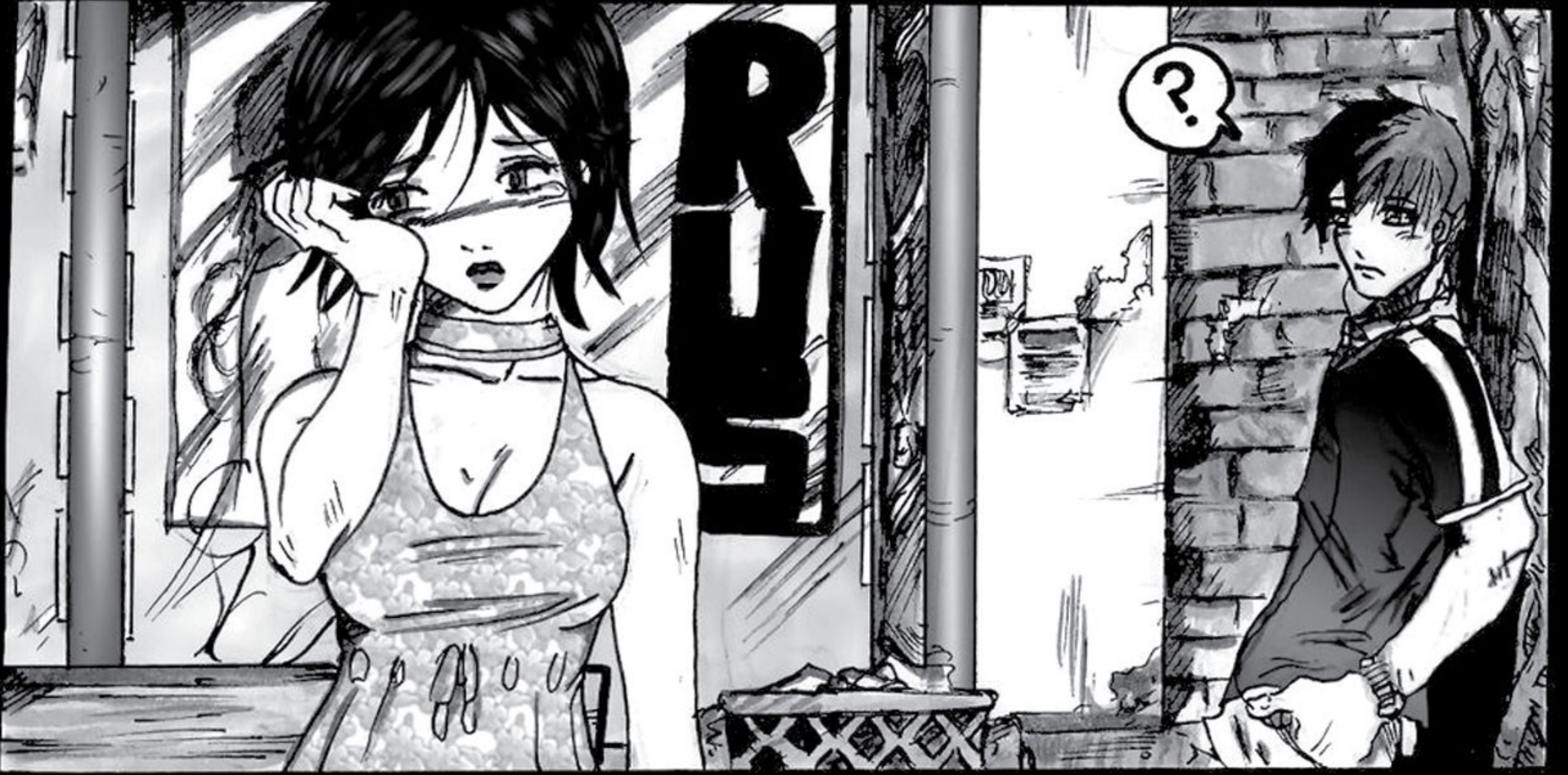
PERO NO VOLVÍ A
ENCONTRAR AL CHICO
QUE LLORABA
CON MI RETRATO.

Y CADA VEZ
QUE VOLVÍA
ME SENTÍA
MÁS Y MÁS
TRISTE.



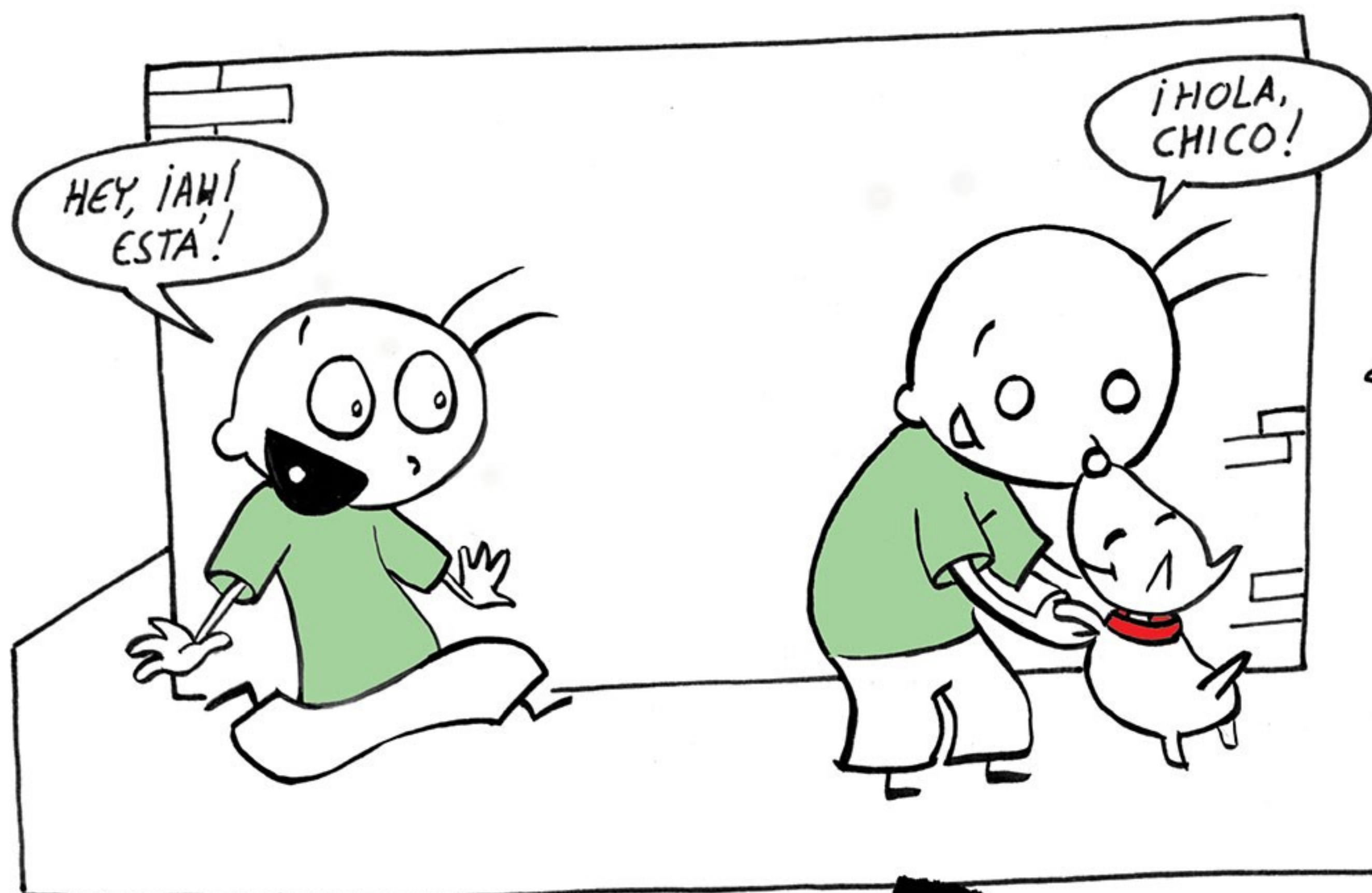
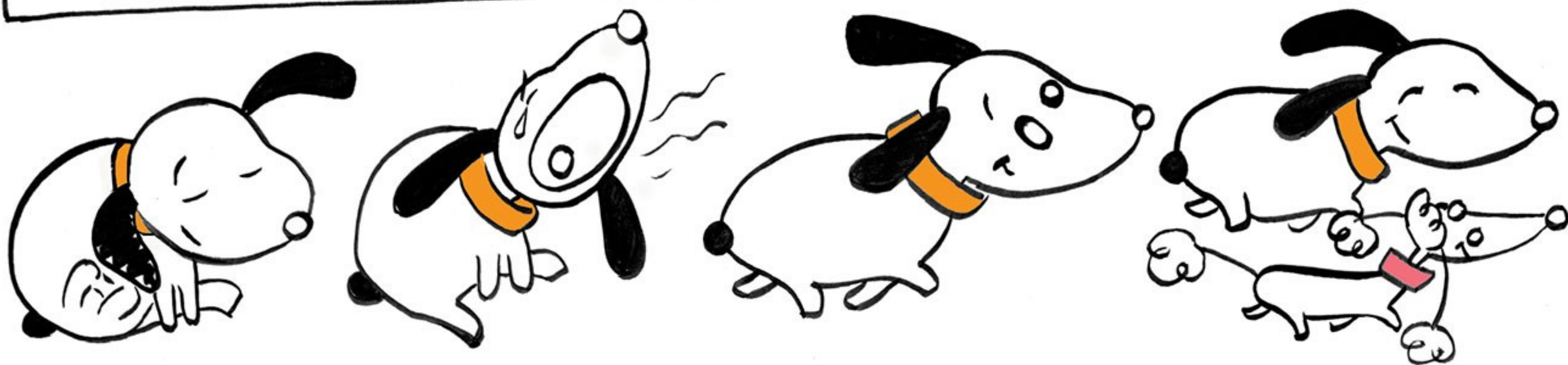
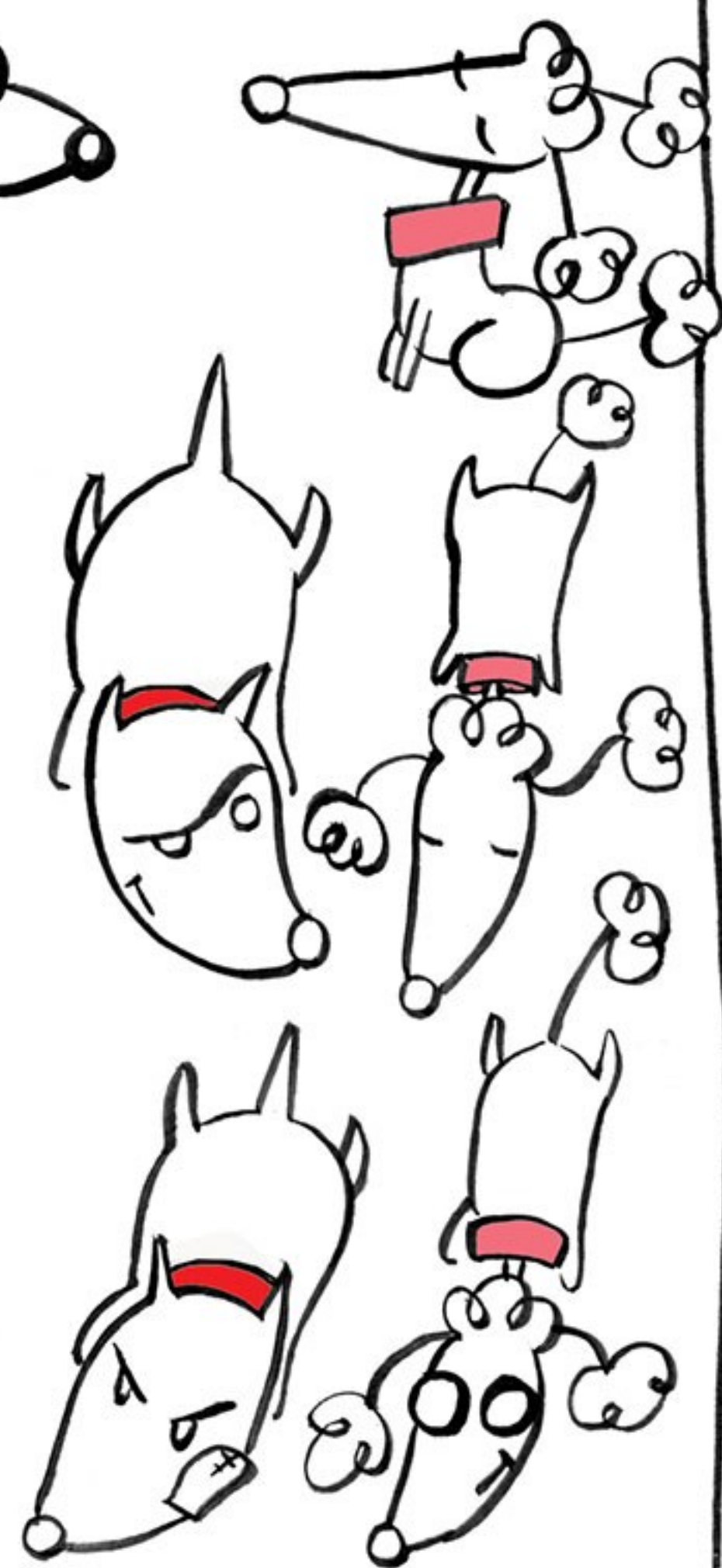
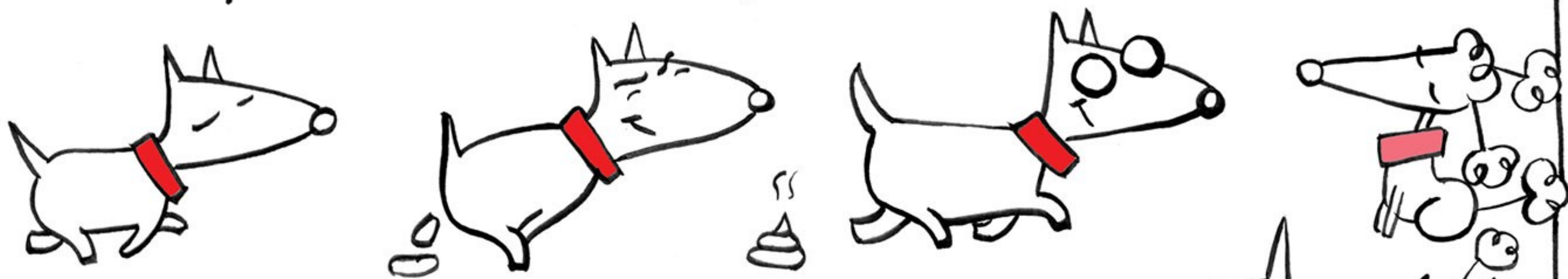
HASTA
QUE POR FÍN
LO DEJÉ.

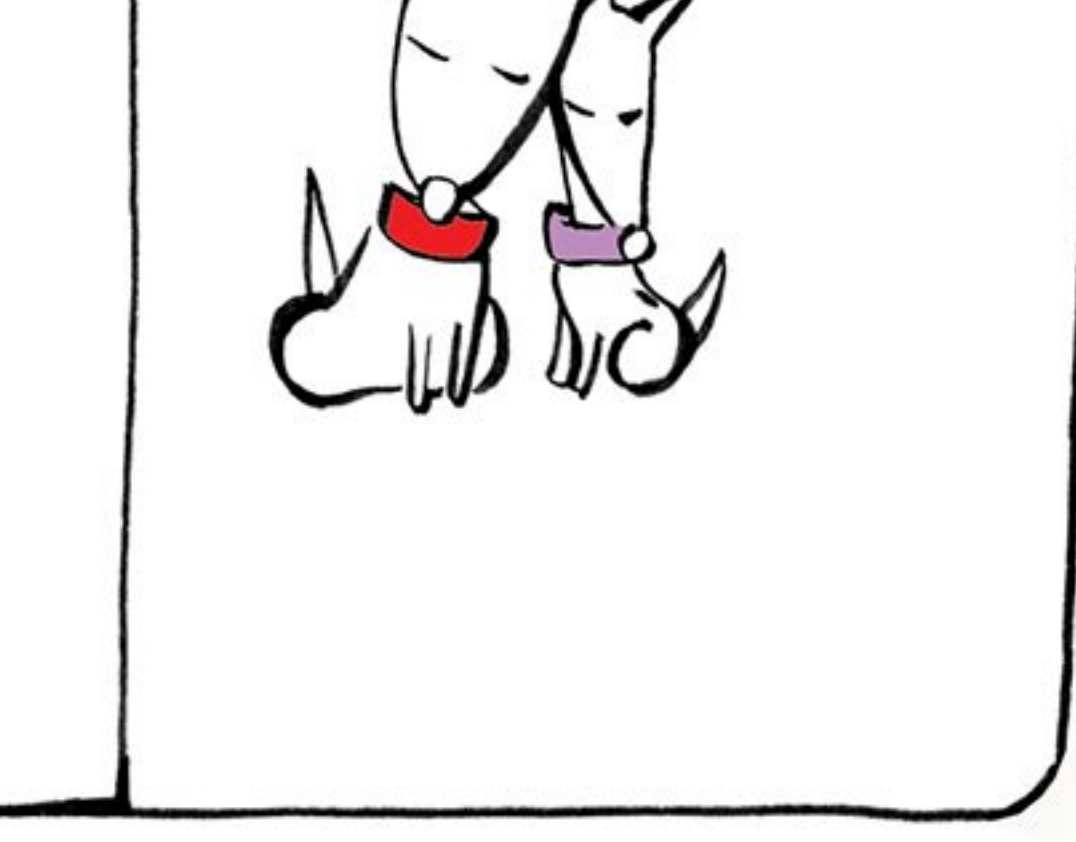
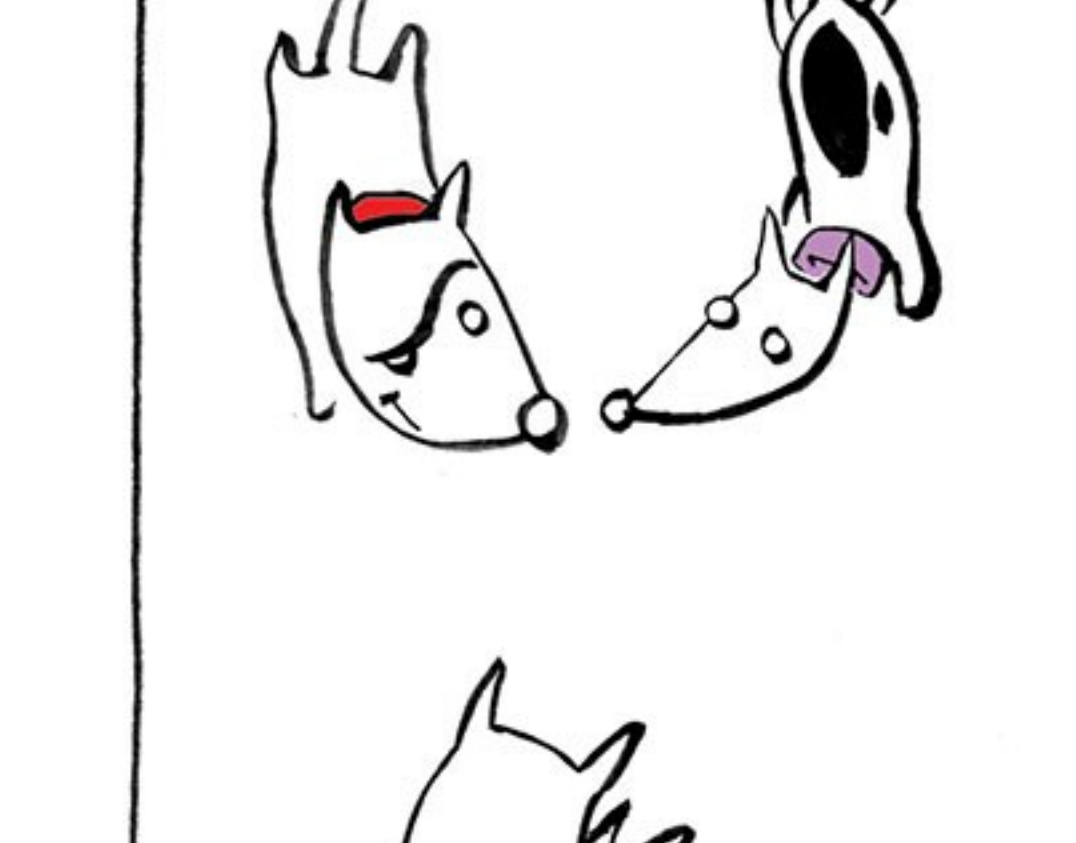
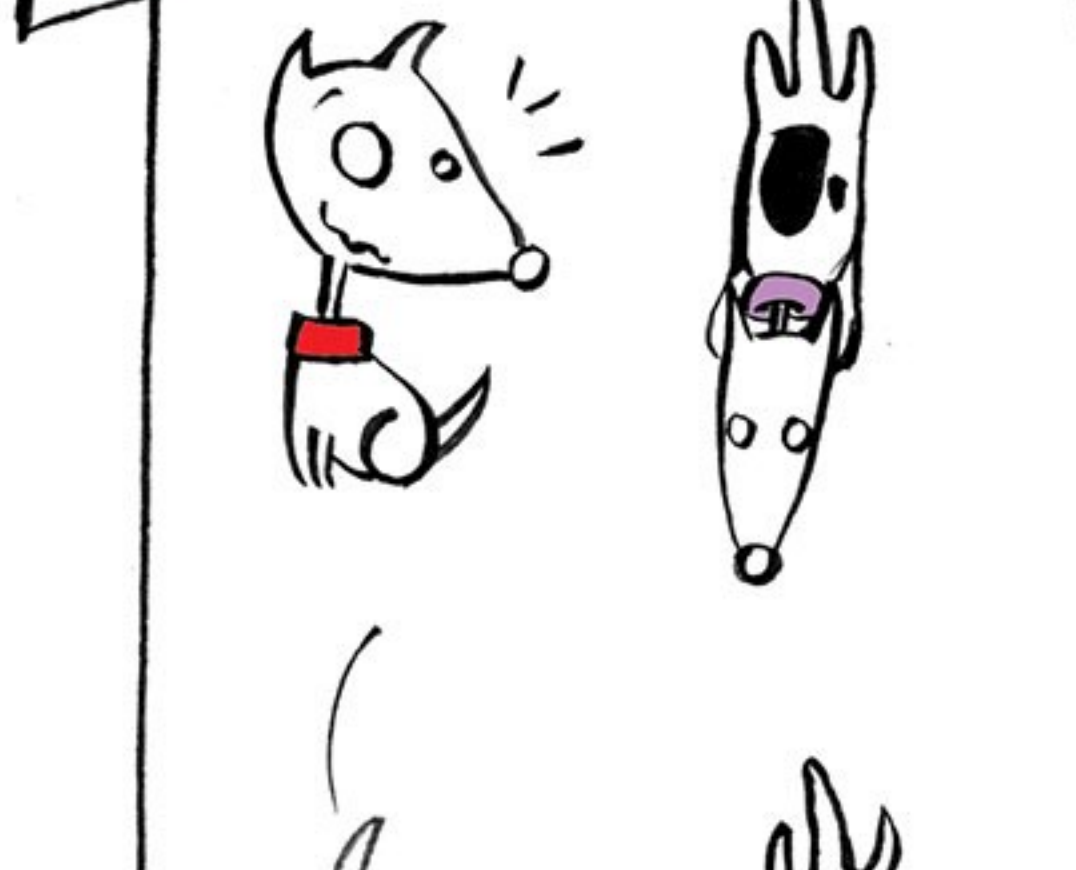


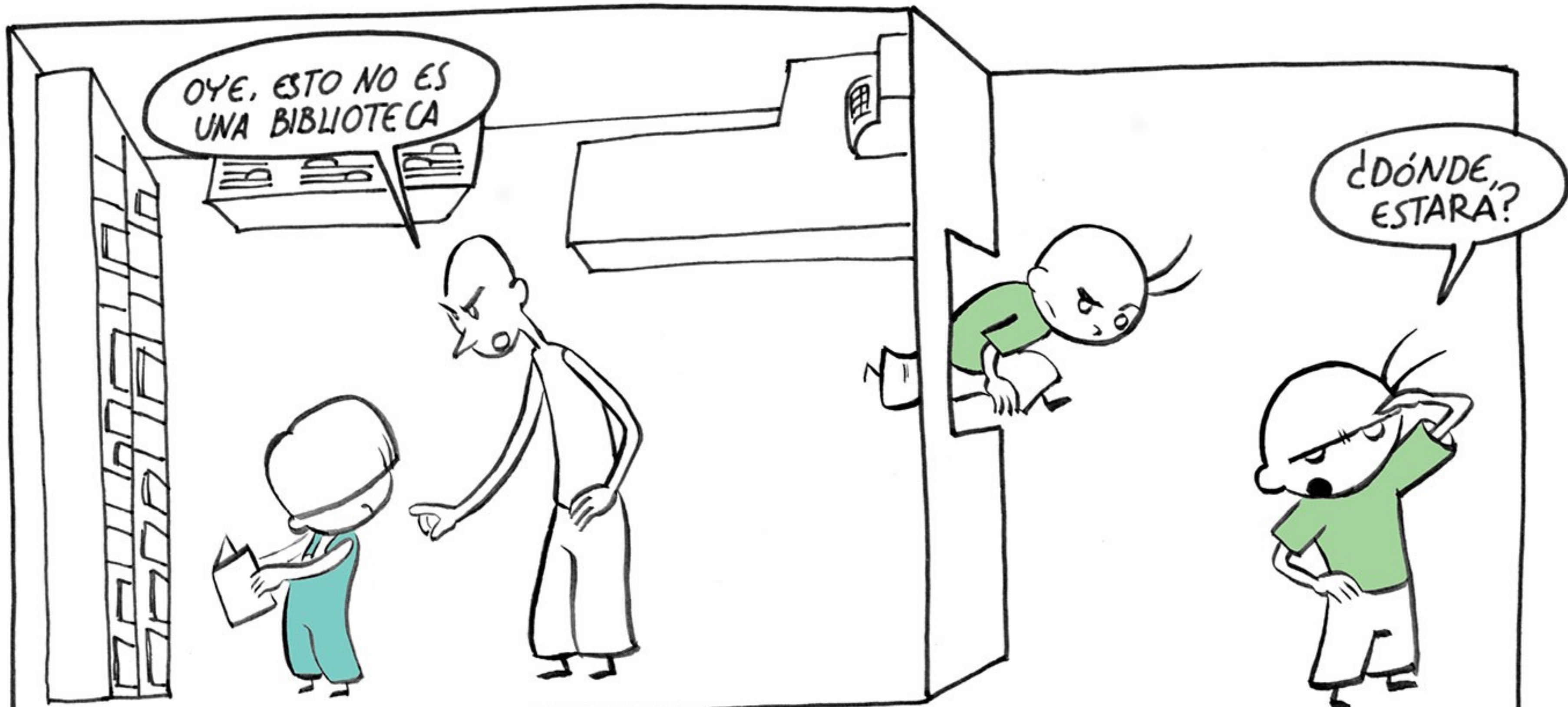


¡He perdido al perro!

por ángela cuéllar







OYE, ESTO NO ES UNA BIBLIOTECA

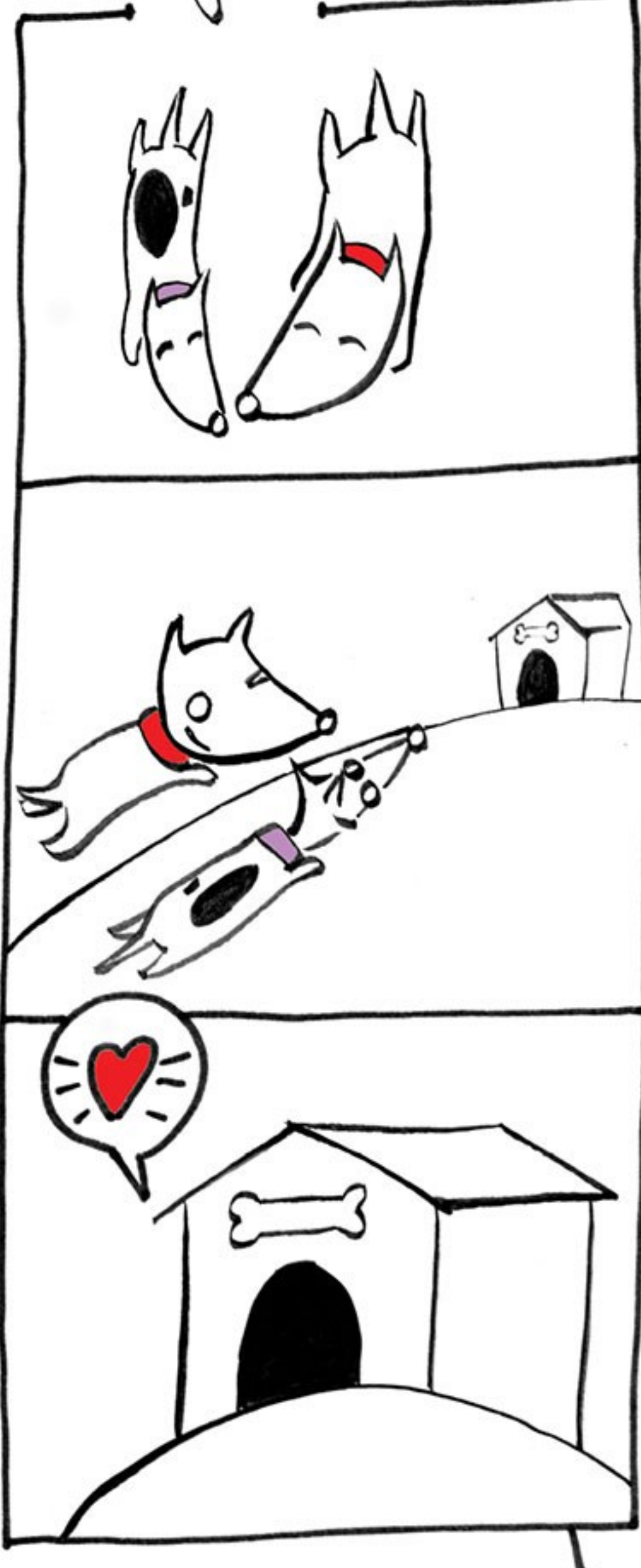
¿DÓNDE, ESTARÁ?



TE HE DICHO MIL VECES QUE NO...

¡OYE!

¡AHÍ!



¡HOLA!

DIME...

¿HACES ALGO ESTA NO...?

¡YA ME OLVIDÉ OTRA VEZ DEL PERRO!



fin

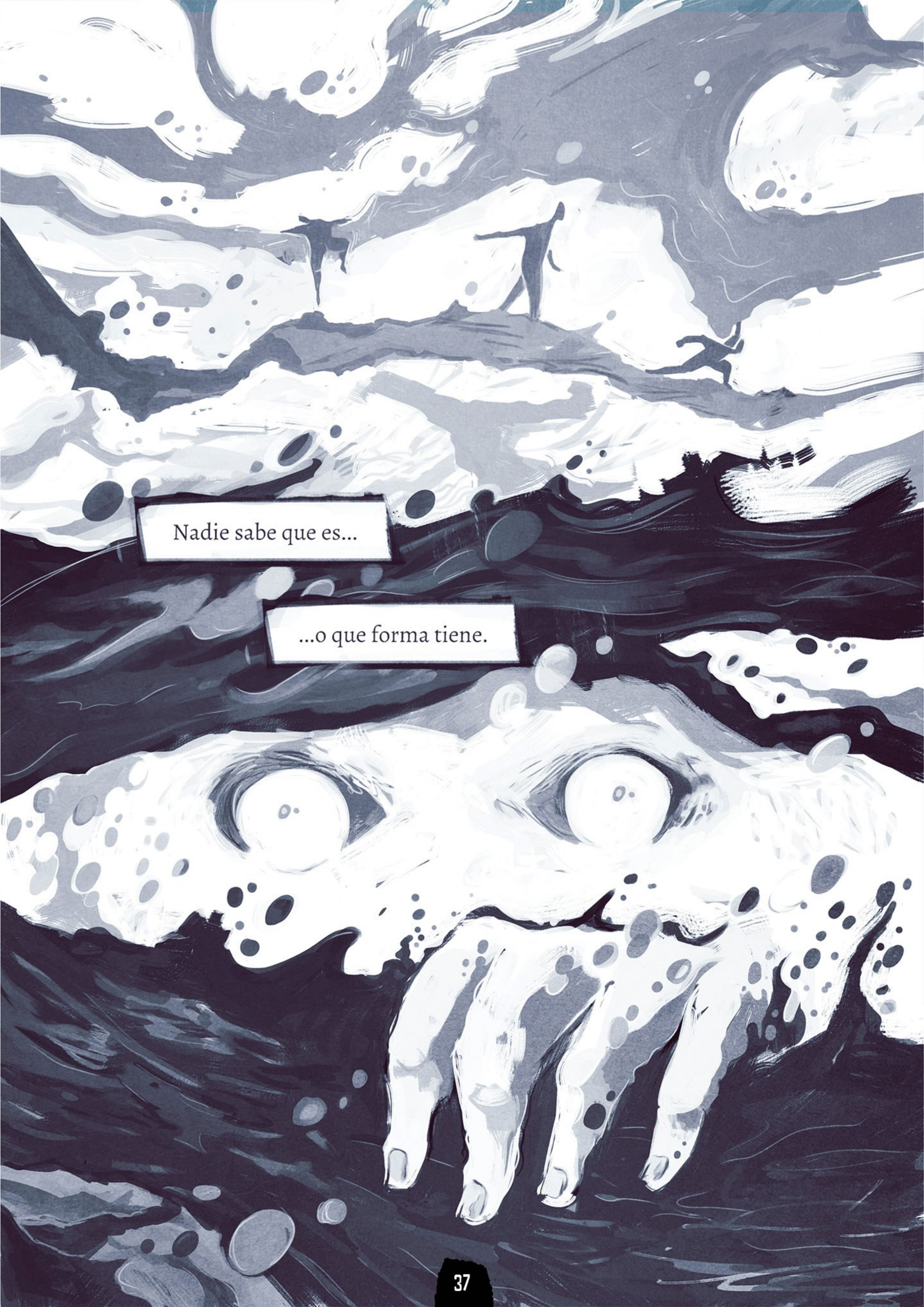


Diego Peralta
HISTORIA

Matías Giamportone
ADAPTACIÓN Y DIBUJO

Todos han oído hablar de *ESO*...

...esta ahí, donde no llega el eco.



Nadie sabe que es...

...o que forma tiene.



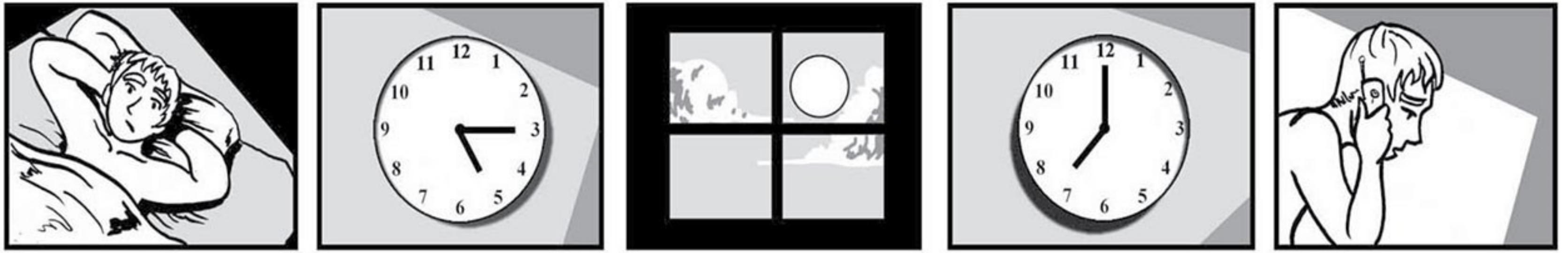
Pero el deseo de poseerlo es tan grande...



...más grande aún
que el propio ser.



las múltiples estructuras del cómic



Las imágenes secuenciales pueden tomar muchas formas y las encontramos de modo ubicuo en nuestra sociedad. Más allá de los cómics (que es lo que nos ocupa), podemos encontrarlas en formas que van desde manuales de seguridad en los aviones a vía crucis en las iglesias. La pregunta que nos convoca hoy es: ¿qué tipo de representación mental construye el lector de estas secuencias durante el proceso de comprensión de la narrativa visual, y en base a qué principios?

En un nivel superficial, las imágenes en secuencia parecen fáciles de comprender: las imágenes en general lucen como los objetos del mundo, y las acciones del mundo se comprenden perceptualmente; de aquí que se diga que la comprensión de las imágenes secuenciales sea casi como la visualización de eventos reales. Aunque dicha explicación parezca intuitiva, ignora la enorme complejidad del asunto. Consideremos la imagen que preside esta página. Esta secuencia podría interpretarse como un hombre echado en la cama mientras un reloj señala el paso del tiempo, hasta el momento en que toma el teléfono (ya sea para llamar a alguien o porque acaba de recibir un llamado). ¿Pero qué factores involucrados en esta secuencia nos permiten comprenderla de este modo?

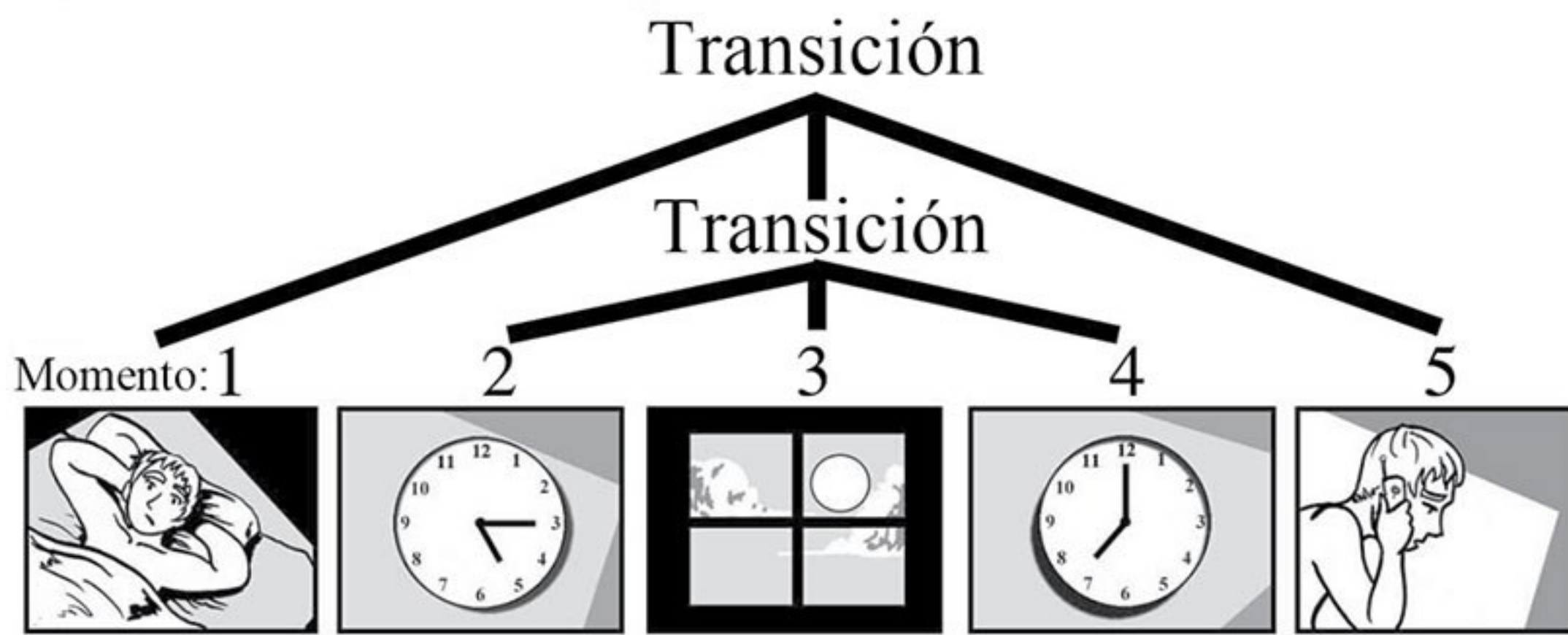
En principio, el lector debe ser capaz de interpretar que los dibujos significan algo. ¿Cómo es que sabemos que las líneas y formas que vemos en las viñetas recrean objetos significativos? Sabemos que las ondas de luz golpean nuestras retinas y que el cerebro les otorga sentido en lugar de considerarlas meros trazos. Las interpretamos en términos de lo que podríamos llamar la 'estructura gráfica' de líneas y formas, la cual subyace a nuestro recono-

cimiento de objetos dibujados en formas perceptualmente significativas. Del mismo modo, debemos ser capaces de reconocer visualmente que no estamos ante una imagen única, sino una 'secuencia' de imágenes, lo que se nos comunica a través de las formas particulares que componen el contorno de las viñetas. He aquí un problema: ¿cómo es que sabemos en qué dirección progresar? ¿Izquierda-derecha? ¿Derecha-izquierda? ¿Centro-exterior? Este aspecto de la estructura gráfica debe venir definido por un 'componente de navegación' que nos indica dónde comenzar la secuencia y cómo progresar a través de ella.

Más allá de esta superficie visual de líneas y formas que constituyen viñetas y conforman una secuencia, también somos capaces de reconocer que las imágenes individuales significan algo. ¿Cómo es que creamos sentido de las imágenes? Esto debe suponer una conexión entre las marcas gráficas y las 'estructuras conceptuales' que almacenan sentido en nuestras memorias de trabajo y de largo plazo. Por ejemplo, todos entendemos que la primera y la última viñeta de la secuencia muestran a un hombre (de hecho, al mismo hombre) en una cama y con un teléfono; la segunda viñeta y la cuarta muestran un reloj; y la tercera, una ventana con nubes y un sol. Estos elementos constituyen los objetos y lugares implicados en el sentido de la secuencia.

¿Y cómo es que sabemos que estas imágenes no son simples dibujos planos en una página? Entendemos que estas representaciones en dos dimensiones refieren a objetos tridimensionales, y por lo tanto pueden variar en perspectiva y angulación, como sucede con la vista aérea de la primera viñeta y el plano lateral de la última. Sabemos que

a) Transiciones temporales integradas



Pero más allá del reconocimiento de objetos, ¿cómo es que comprendemos que estas imágenes muestran a los objetos participando en 'eventos' o 'estados'? Por ejemplo, la primera viñeta no nos muestra a un hombre: nos muestra a un hombre echado en la cama. Y la viñeta final nos presenta a un hombre hablando por teléfono. A su vez, el reloj

ambas muestran a la misma persona a pesar de los diferentes puntos de vista. Todos estos son aspectos distintos de la 'estructura espacial', que combina la información geométrica de la imagen con nuestro conocimiento abstracto de los conceptos espaciales. Sabemos que las primeras viñetas muestran un hombre y un reloj porque sabemos cómo lucen los hombres y los relojes (referencia icónica), y por eso mismo somos capaces de retener la apariencia de este hombre y este reloj mientras leemos. De hecho, sabemos reconocer cuando los personajes que aparecen en diferentes momentos de una progresión continua de viñetas son los mismos. Y esta capacidad de reconocimiento actúa aun cuando las narrativas visuales utilizan elementos más simbólicos de 'morfología' gráfica: signos convencionales con poca o ninguna semejanza con su significado, como estrellas encima de la cabeza para indicar dolor, corazones en los ojos para expresar pasión, burbujas de diálogo para indicar pensamiento, o líneas cinéticas para el movimiento.

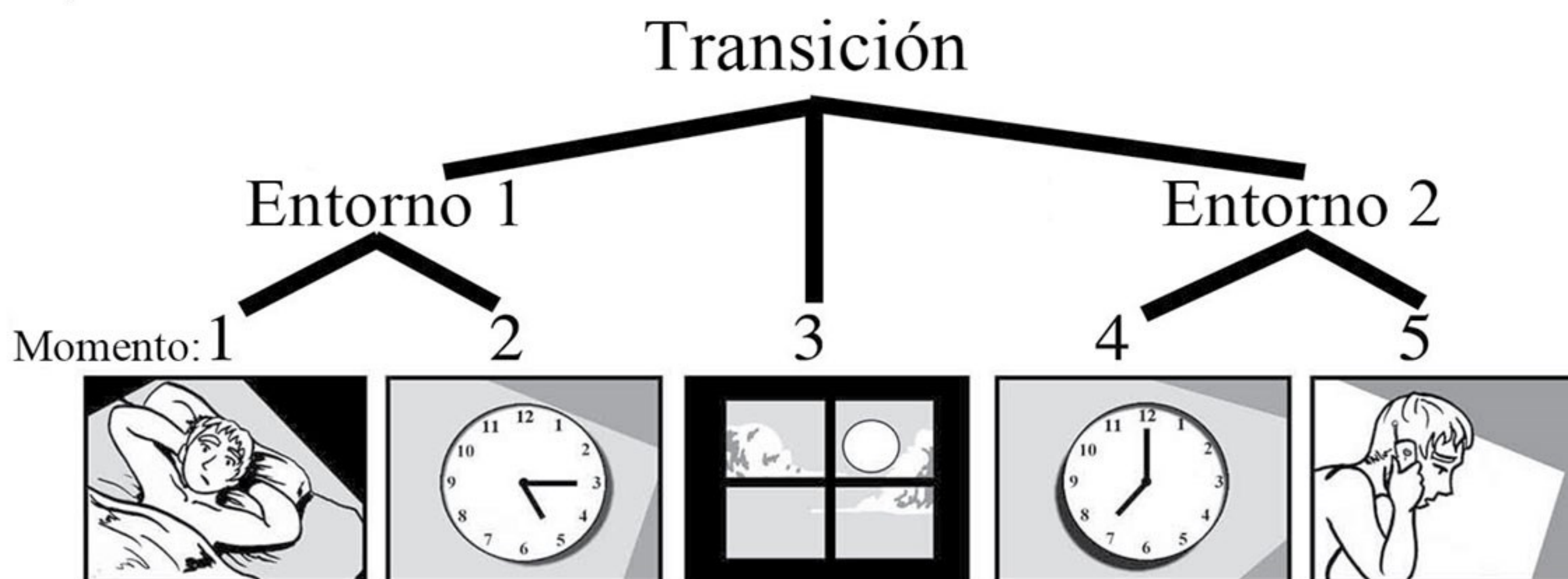
¿Y cómo es que, a pesar de que la primera y segunda viñeta muestran solo personajes individuales (hombre, reloj), aún así reconocemos que pertenecen a un entorno común? Construimos esta información en nuestras mentes apelando a un nivel superior de estructura espacial. Se trata de un entorno que no vemos, pero que reconstruimos mentalmente de forma automática. En este sentido, las viñetas pueden ser entendidas como 'unidades de atención' que enmarcan distintas porciones de un entorno mental. Dentro del marco de una viñeta, nuestra atención puede ser dirigida sobre distintas porciones del espacio gráfico: la escena completa (hombre y reloj), personajes individuales (hombre o reloj), o acercamientos sobre porciones de un entorno o individuo (las manos del hombre o sus ojos).

cuelga de la pared en un momento particular en el tiempo. Todos estos son aspectos de la 'estructura de eventos' de cada viñeta. Además, un evento puede extenderse a lo largo de varias viñetas. Por ejemplo, podríamos inferir que el hombre continúa en la cama hasta llegar a última viñeta. Este evento particular no se nos muestra, pero inferimos su duración dado que no poseemos otra información que se le oponga sino hasta la viñeta final. También es posible compendiar los significados para toda una secuencia de eventos: un hombre espera en la cama 'mientras' el tiempo en el reloj transcurre 'hasta' que se levanta a hablar por teléfono. Al concluir la secuencia entendemos que ha ocurrido todo esto y que no estamos frente a meros eventos aislados.

Por último, ¿cómo es que entendemos la cadencia y presentación de los eventos? ¿Por qué la secuencia comienza con un estado y concluye con un evento? ¿Podría comenzar con el llamado? ¿Por qué tomarse la molestia de mostrar los relojes y la ventana entre viñetas? ¿Qué efecto crean estas viñetas? Estas preguntas refieren a la 'estructura narrativa' de la secuencia, que guía la presentación de eventos. No es posible interpretar esta secuencia refiriéndonos tan solo a los eventos individuales, dado



b) Entornos consecutivos



que en realidad existen maneras diversas de presentarla. Una posible interpretación sería que cada viñeta presenta su propio marco temporal. En este caso, la primera y la última viñeta del hombre se conectarían en una progresión de dos eventos, mientras la sucesión de relojes se insertaría dentro de esta progresión mayor (como puede verse en el gráfico de la página anterior). Una segunda interpretación podría ser que los pares yuxtapuestos de viñetas hombre-reloj muestran el mismo espacio en un mismo momento. En este caso, estos eventos ocurrirían simultáneamente, aún cuando se nos ofrezcan de modo lineal. Mentalmente, uno debería agrupar la viñeta 1 con la 2, y la 4 con la 5, que estarían conectadas en un único desplazamiento temporal (como se muestra en el gráfico de arriba).

¿Qué rol juega la tercera viñeta en la interpretación de la secuencia completa? A nivel semántico, nos indica el momento del día, que también se nos comunica a través de la hora en los relojes. Podríamos interpretar esta viñeta como simultánea con el estado de cualquiera de las viñetas contiguas, o como un momento separado en el tiempo. En todo caso, también nos ofrece una unidad de cadencia extra que permite prolongar la acción del hombre recostado en la cama antes de usar el teléfono. No se trata de una prolongación de tiempo dentro de la estructura de eventos propia de la acción o de la situación. En realidad, se trata de una prolongación de la 'cadencia narrativa': contribuye a construir la tensión narrativa que conduce al evento de la viñeta final.

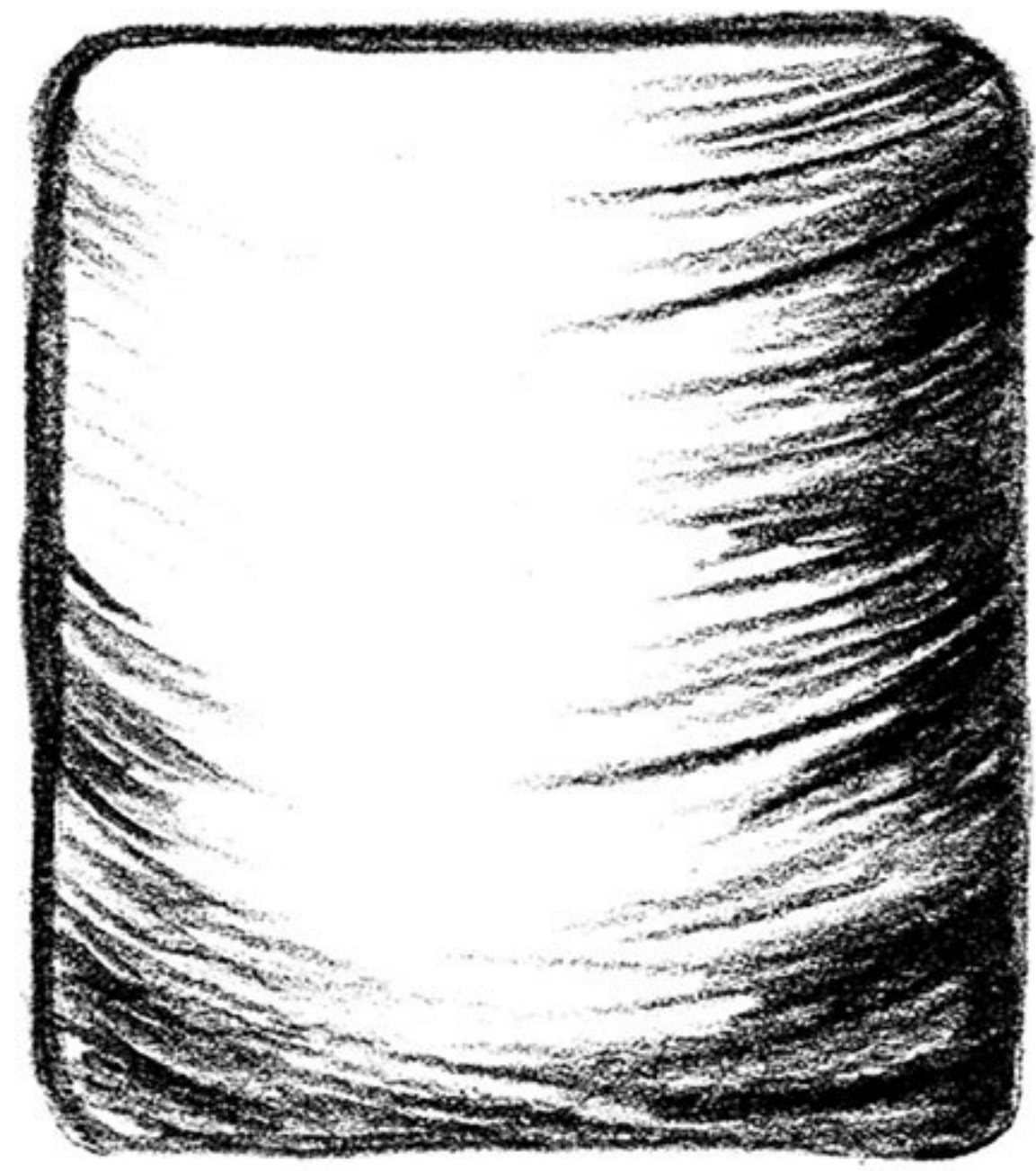
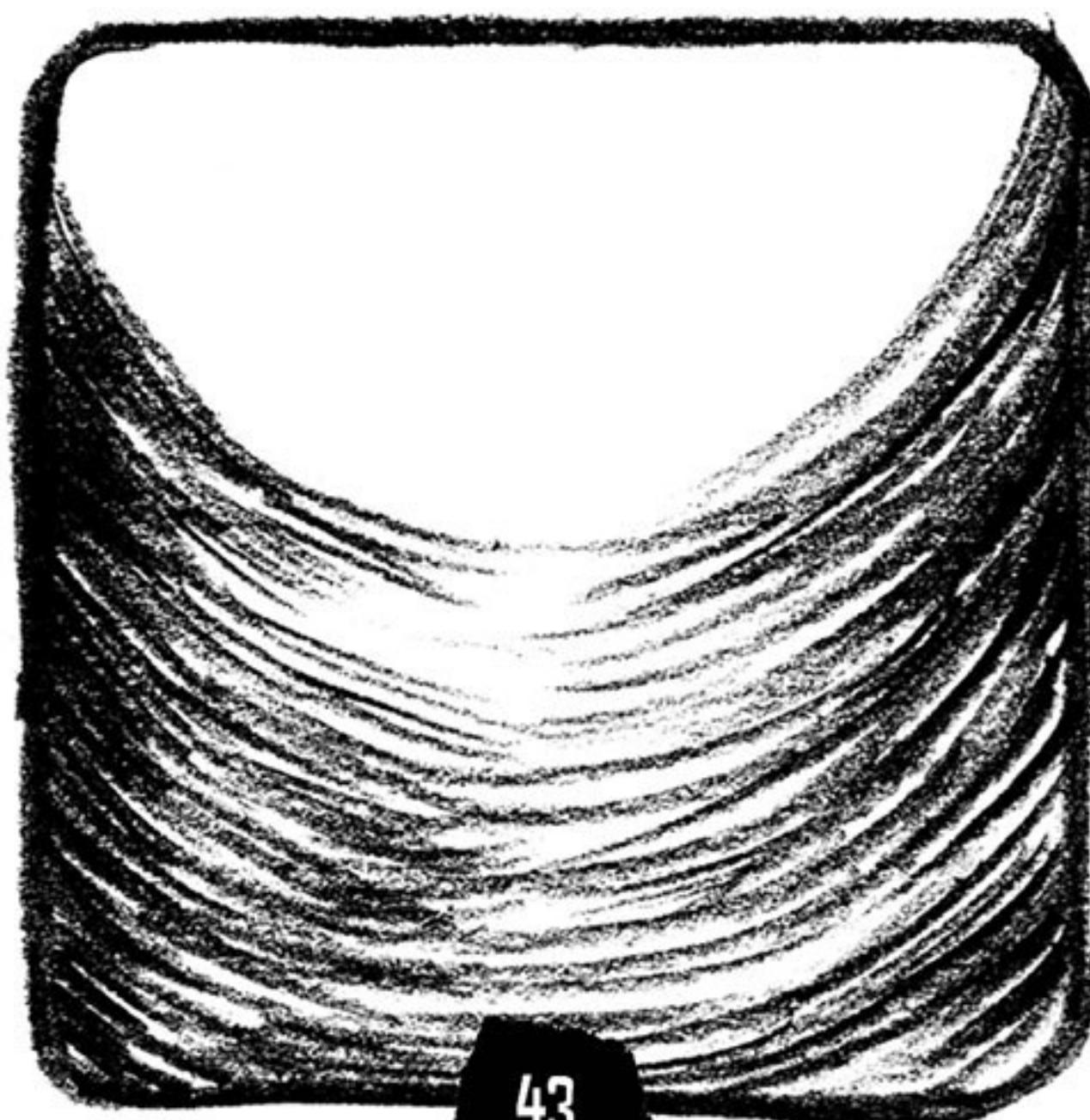
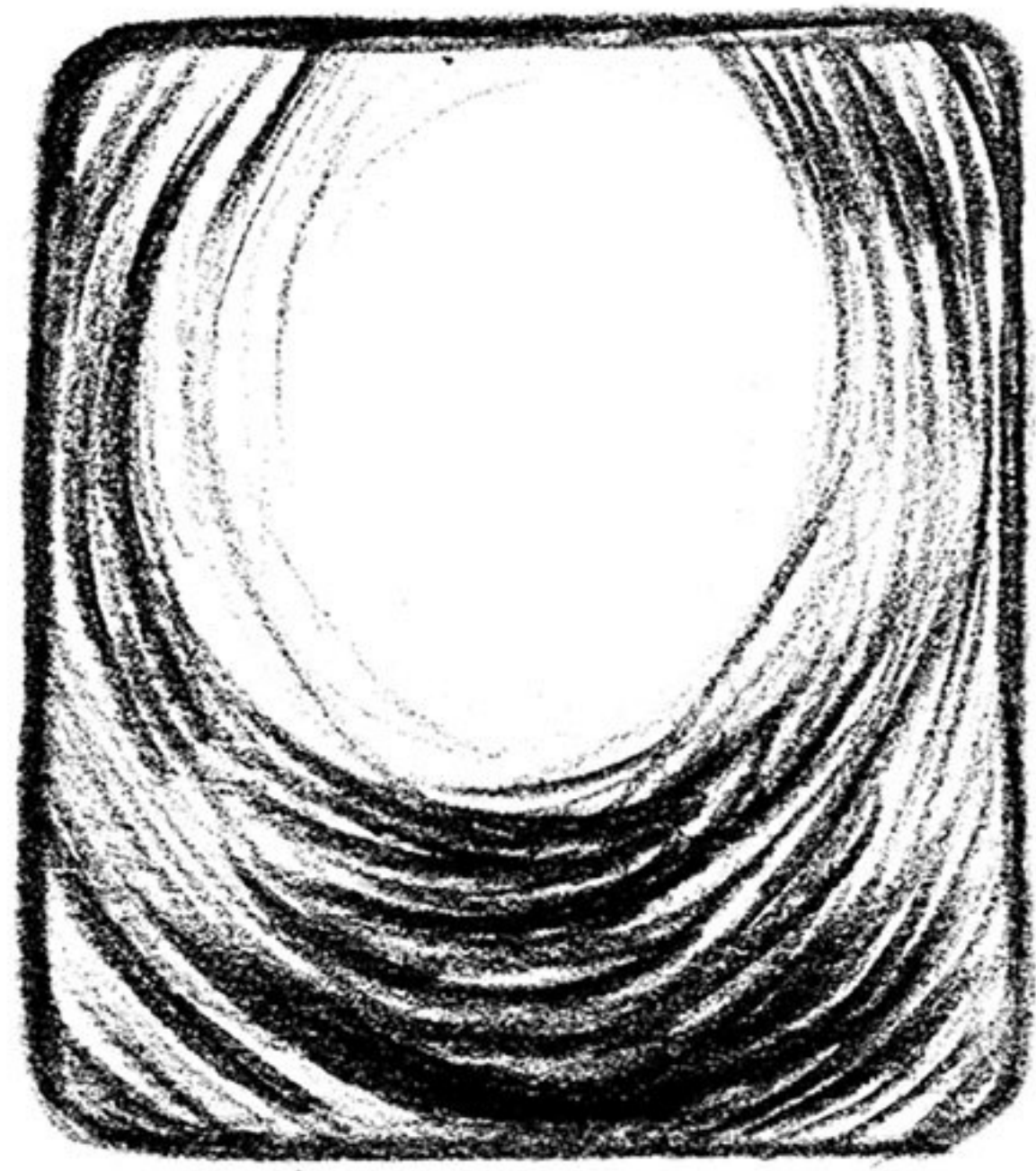
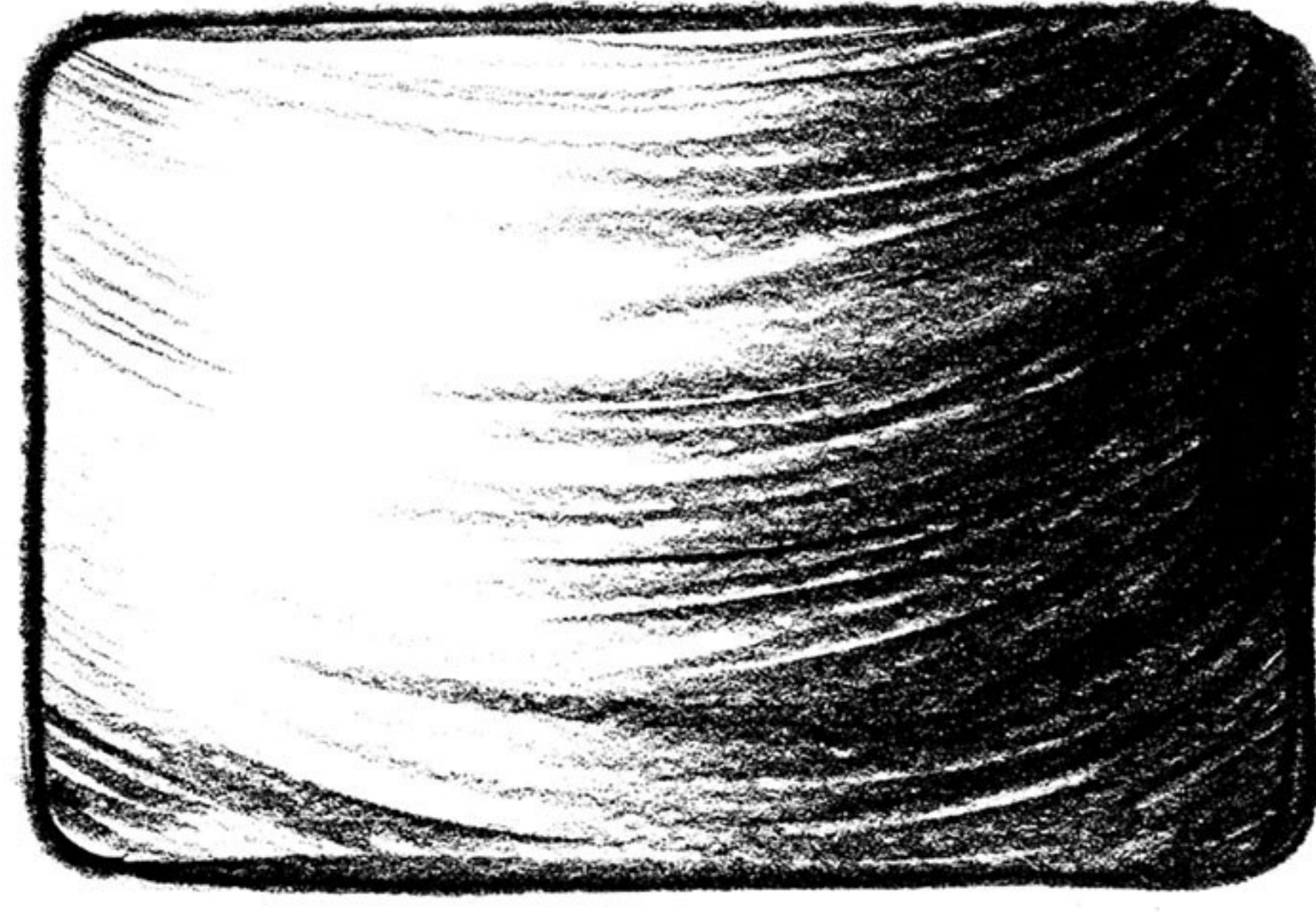
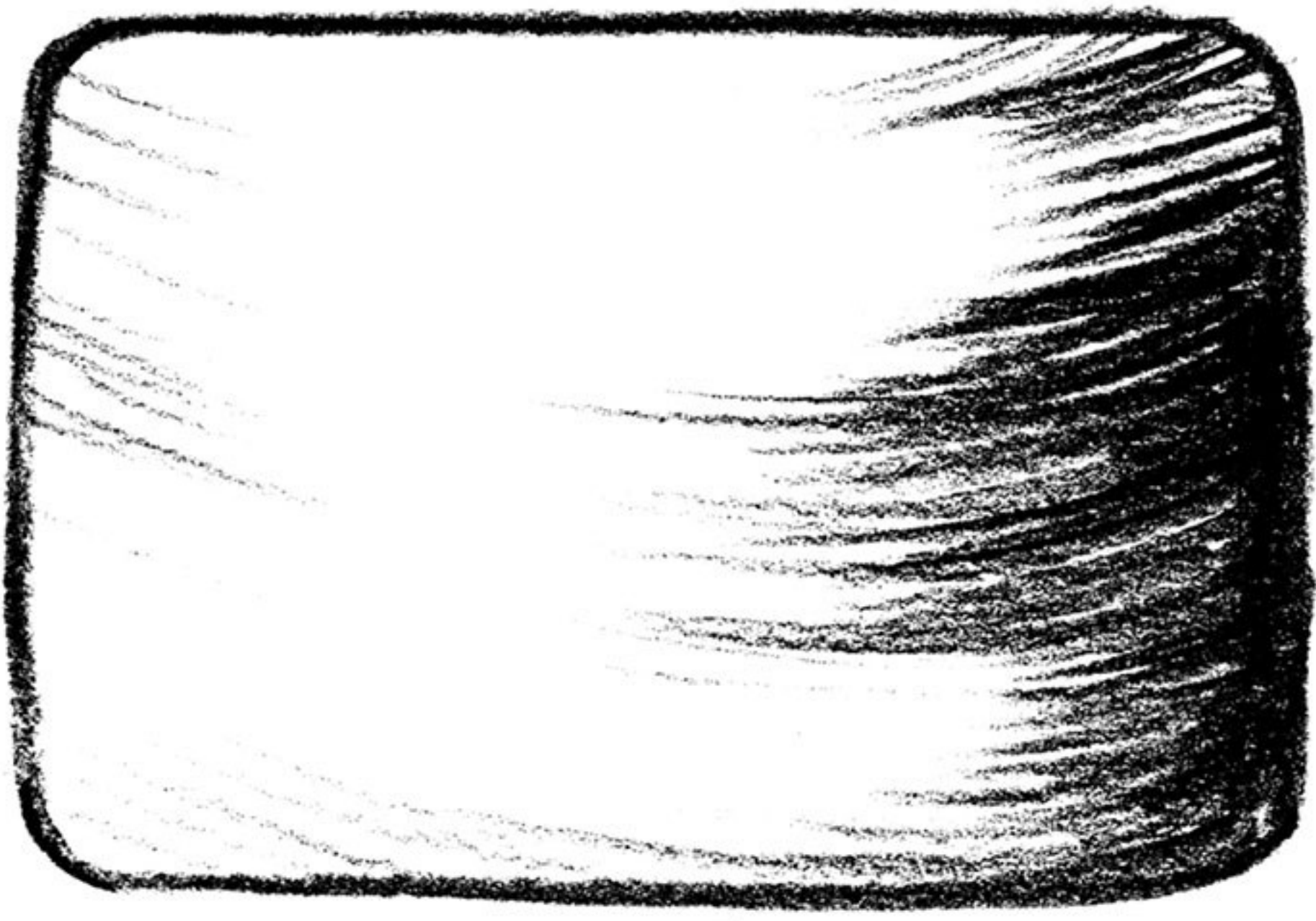
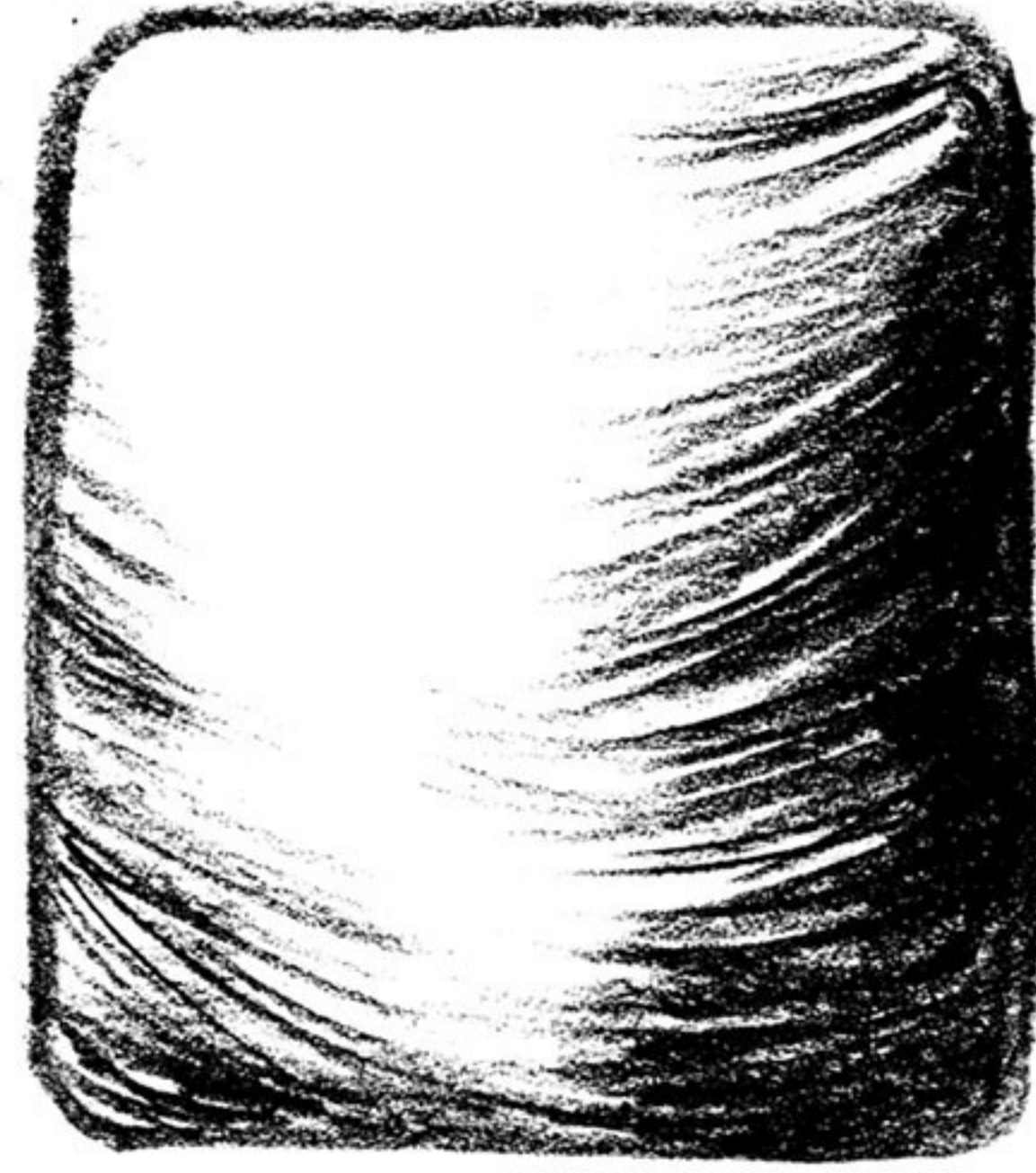
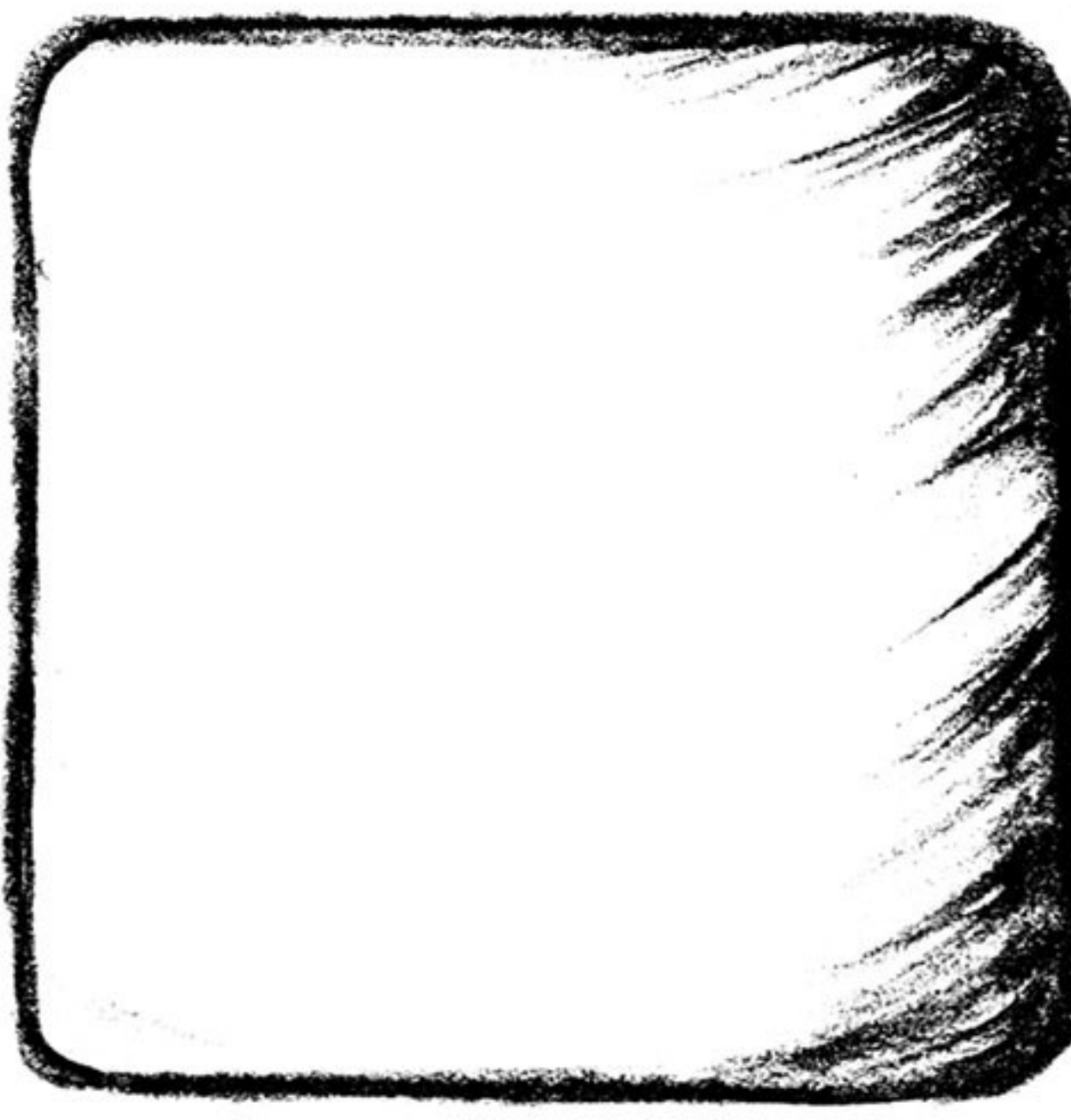
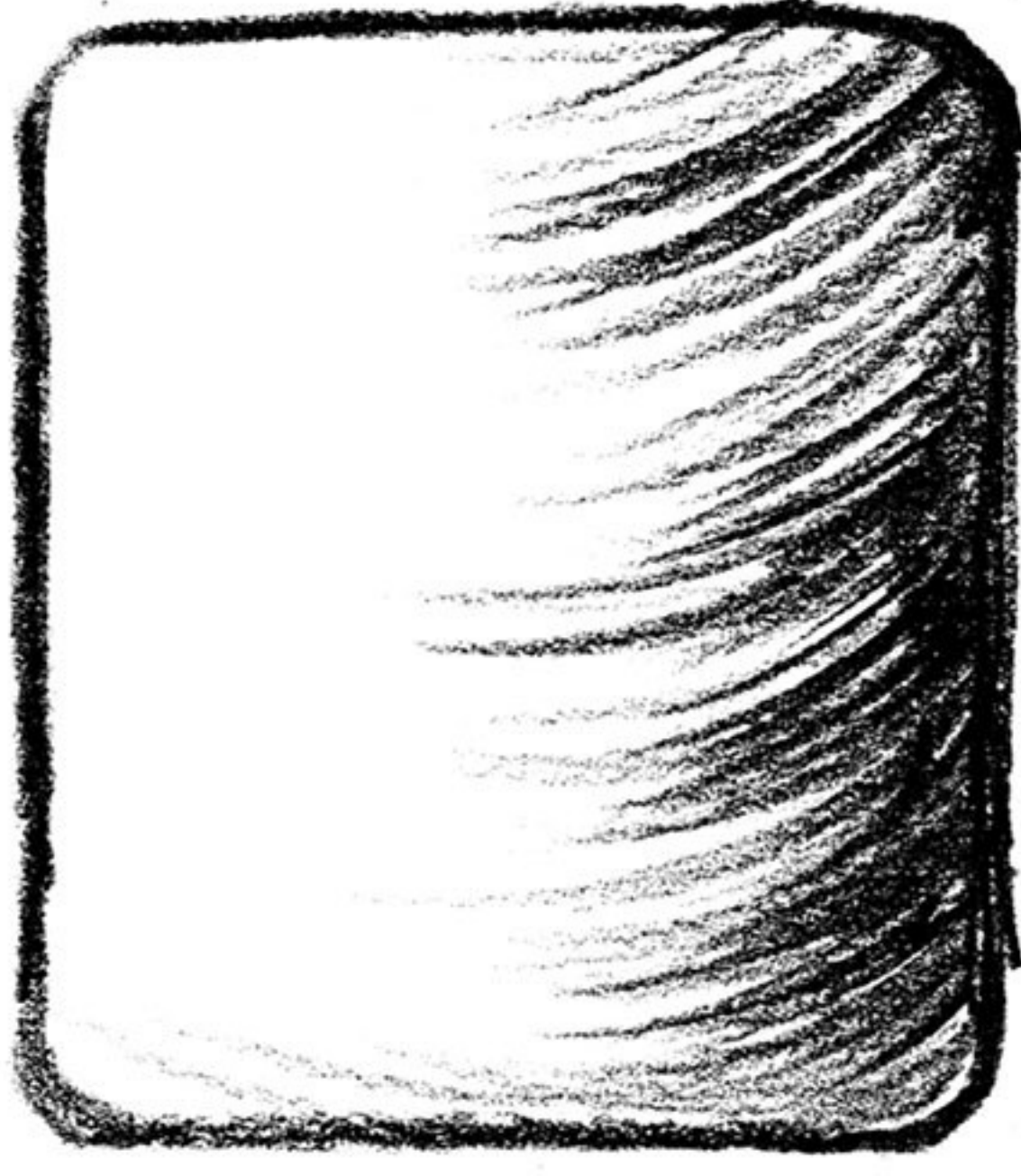
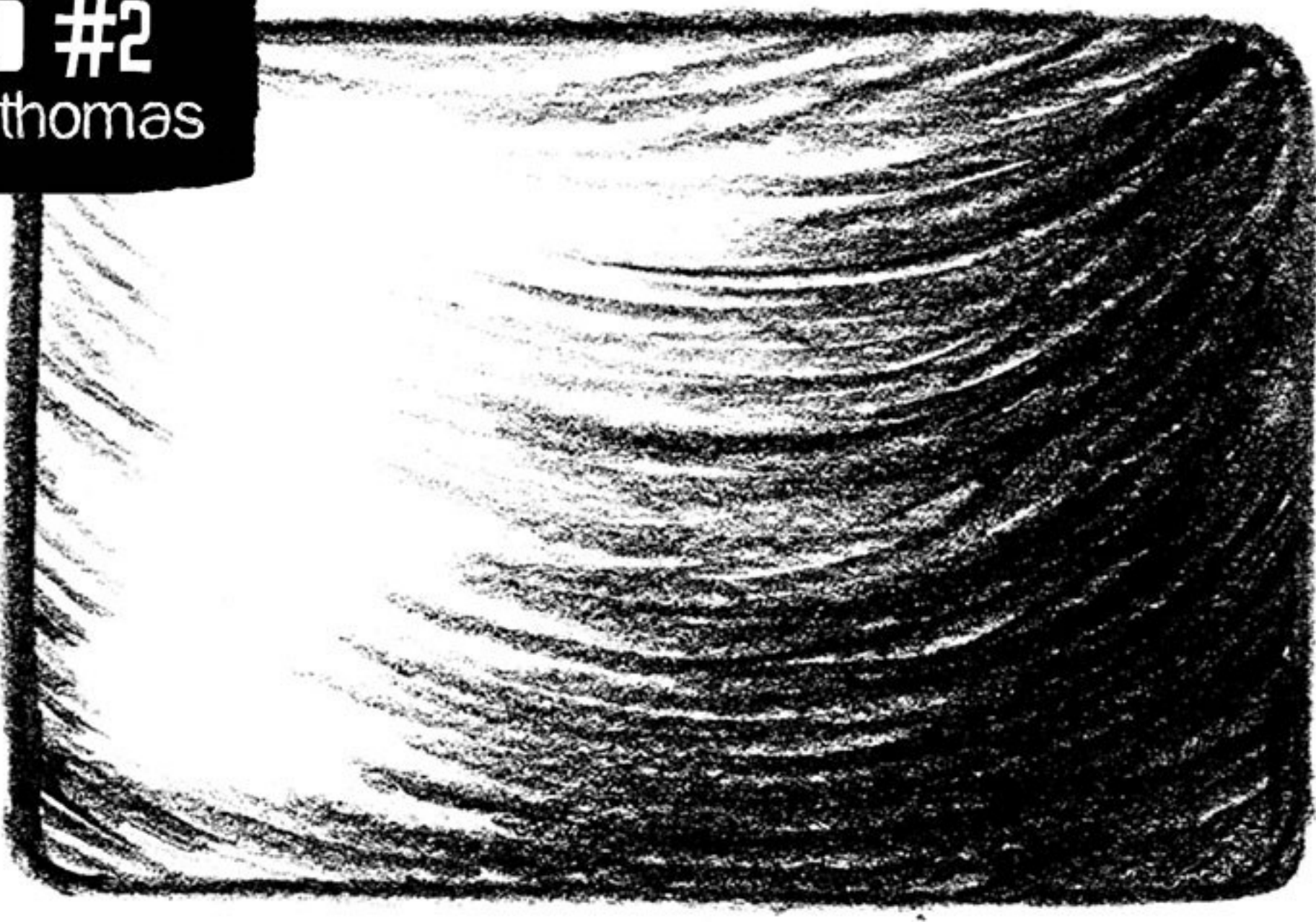
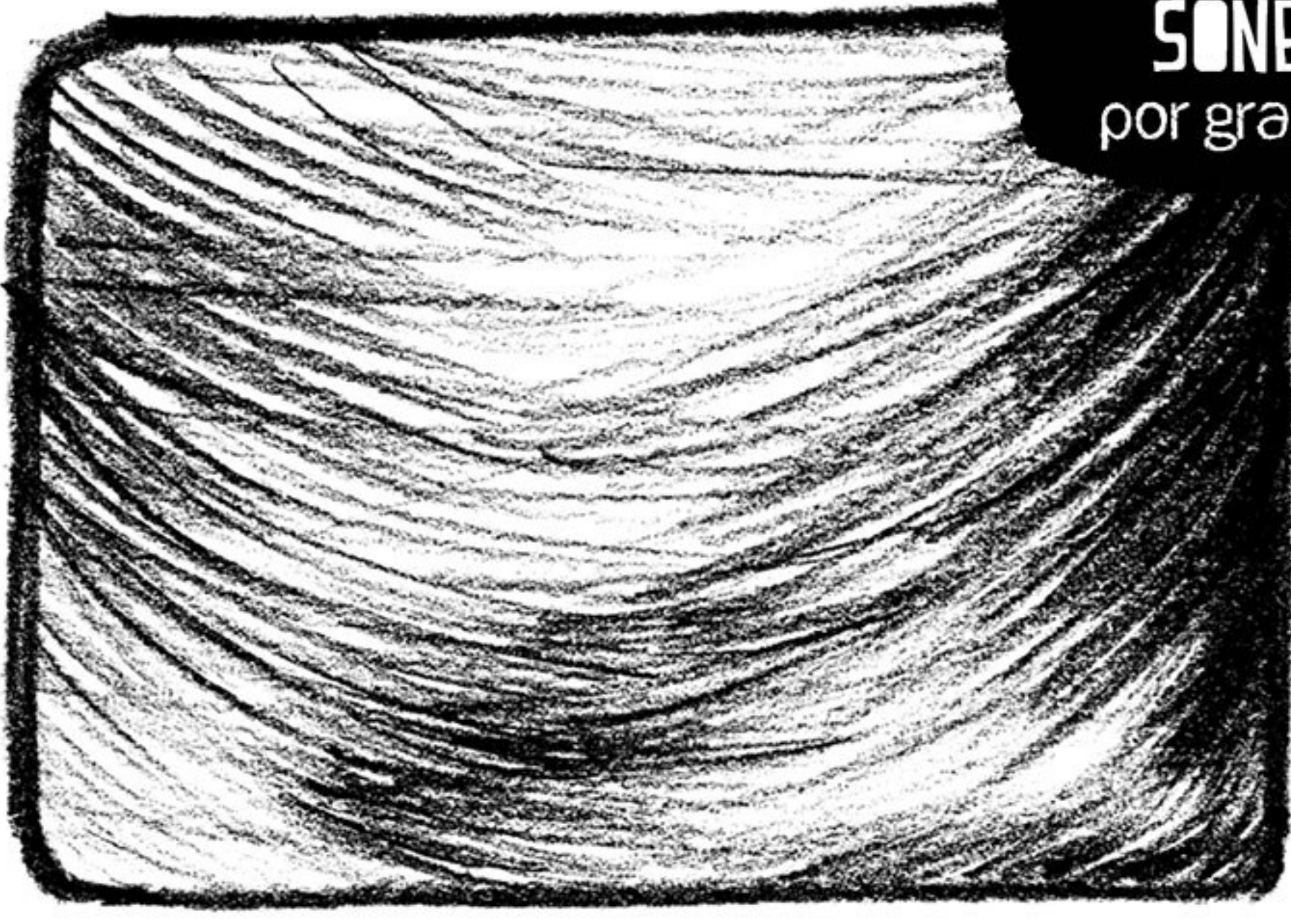
¿Entonces qué factores se encuentran involucrados en la comprensión de narrativas

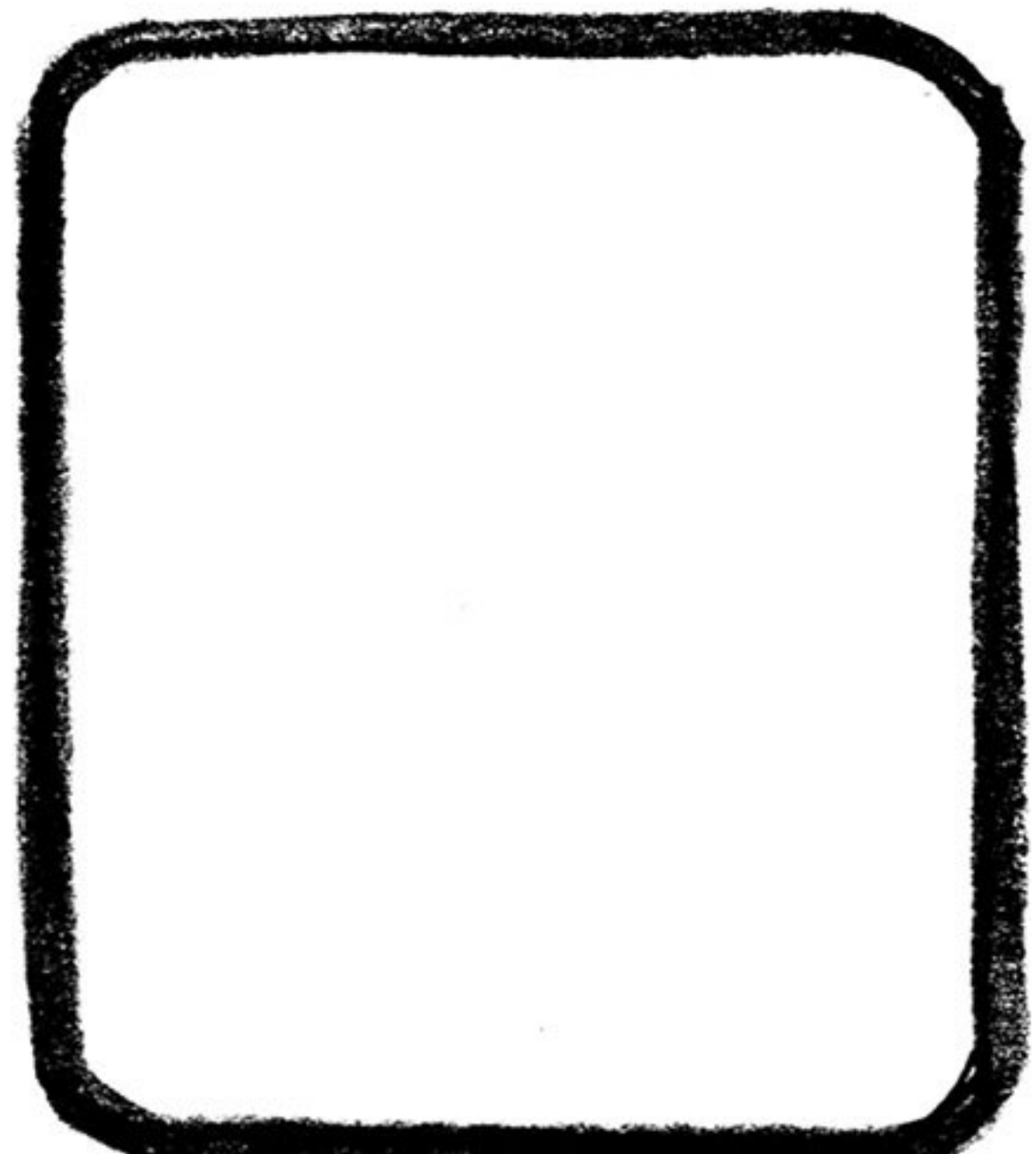
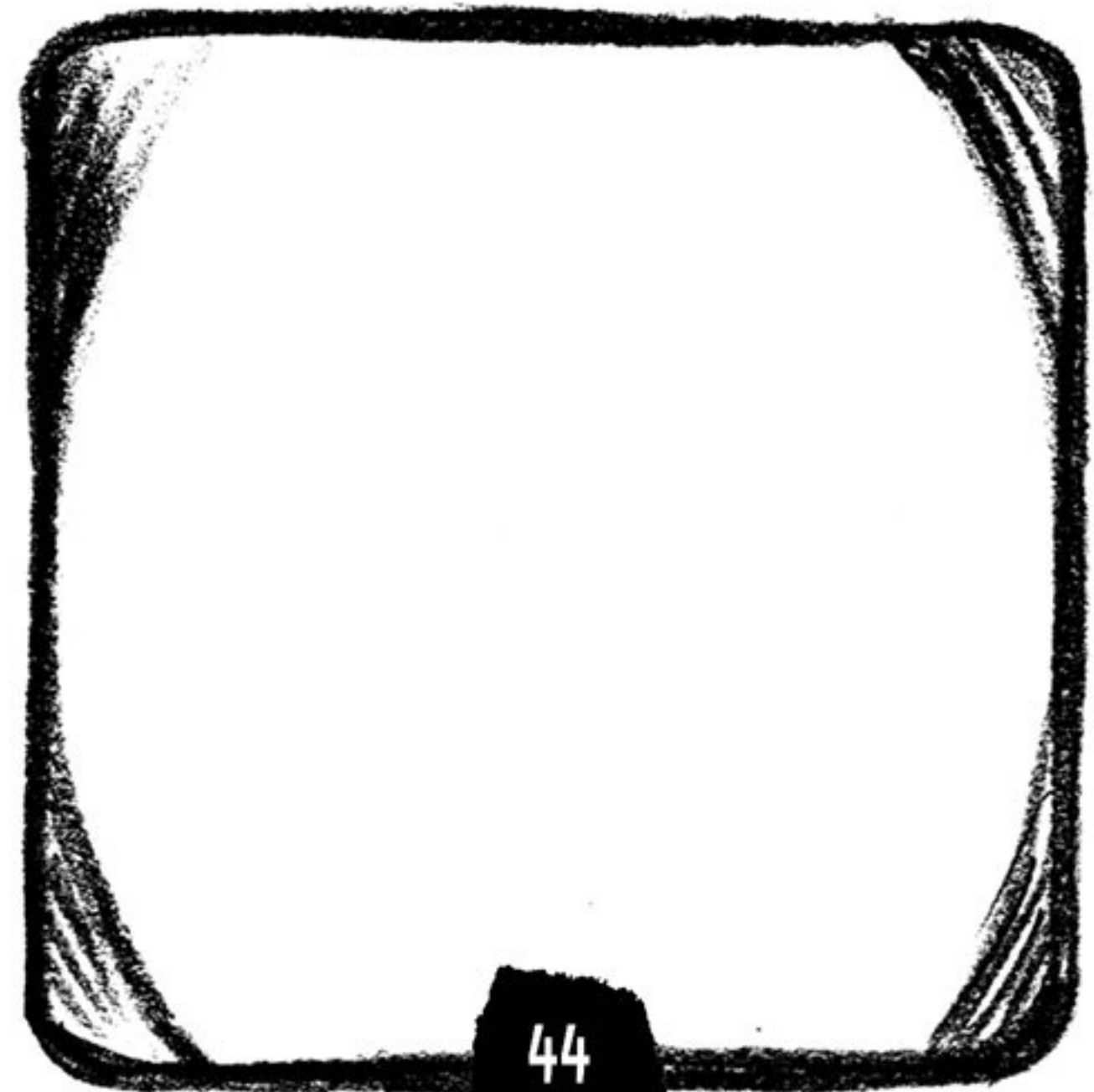
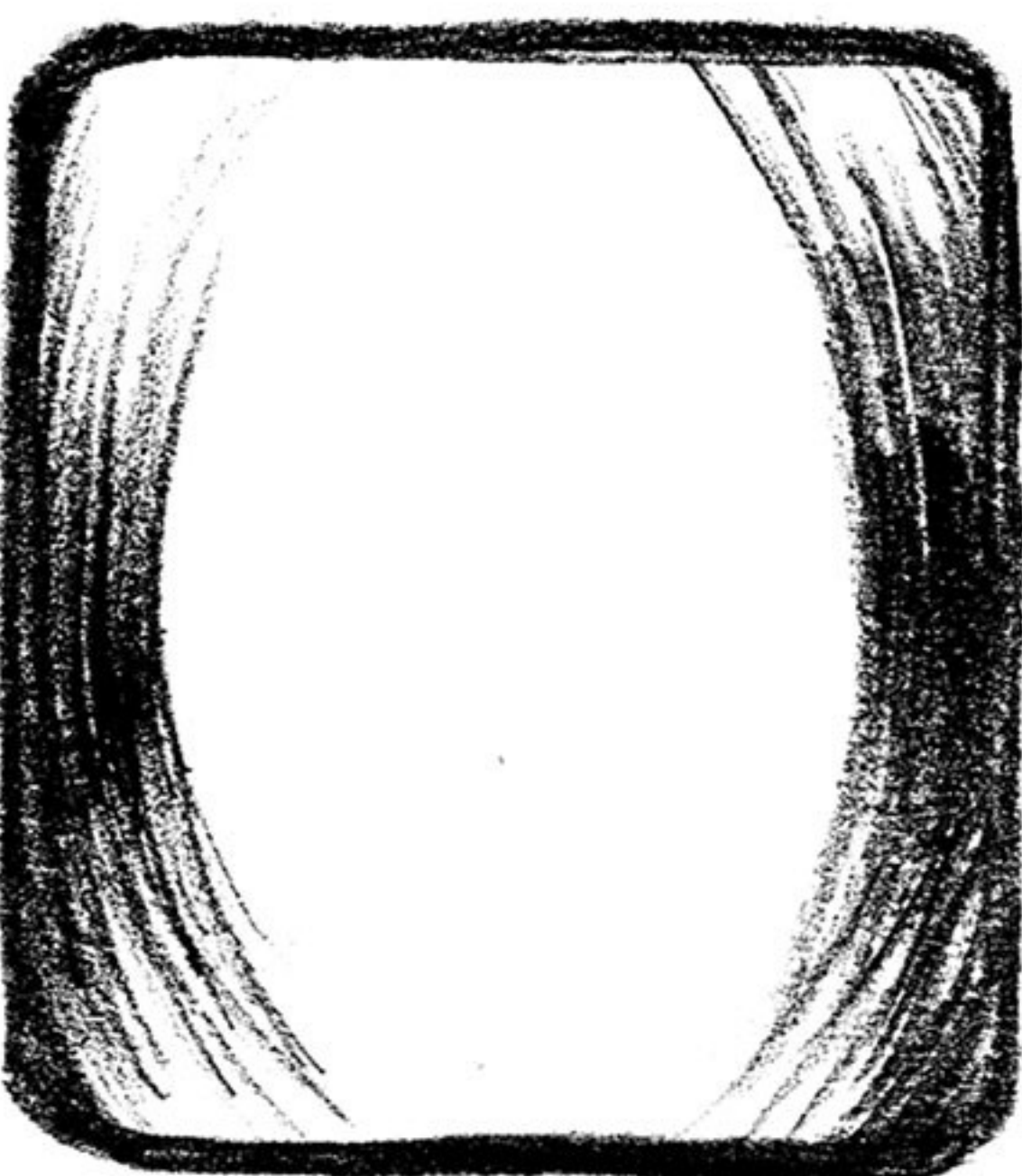
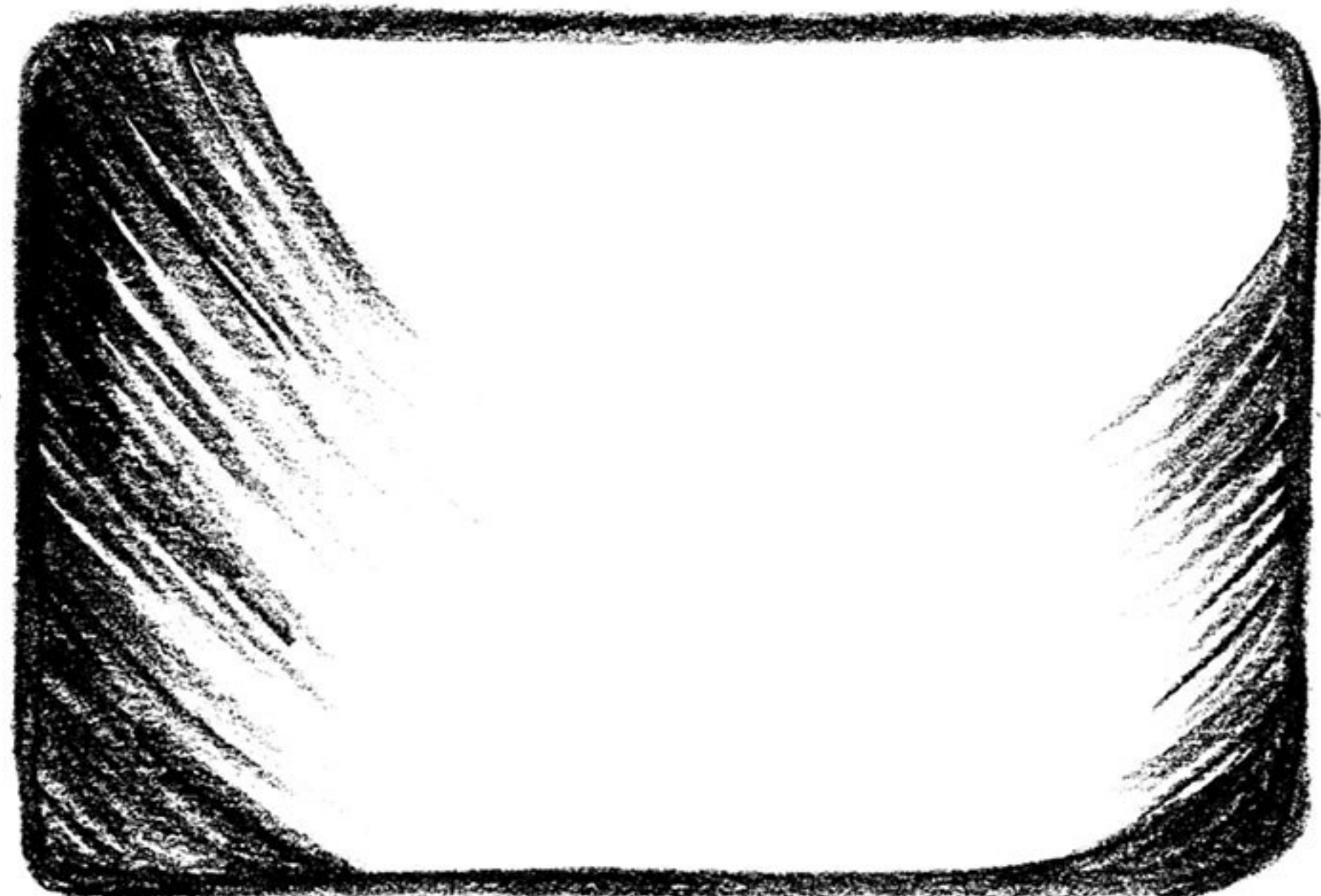
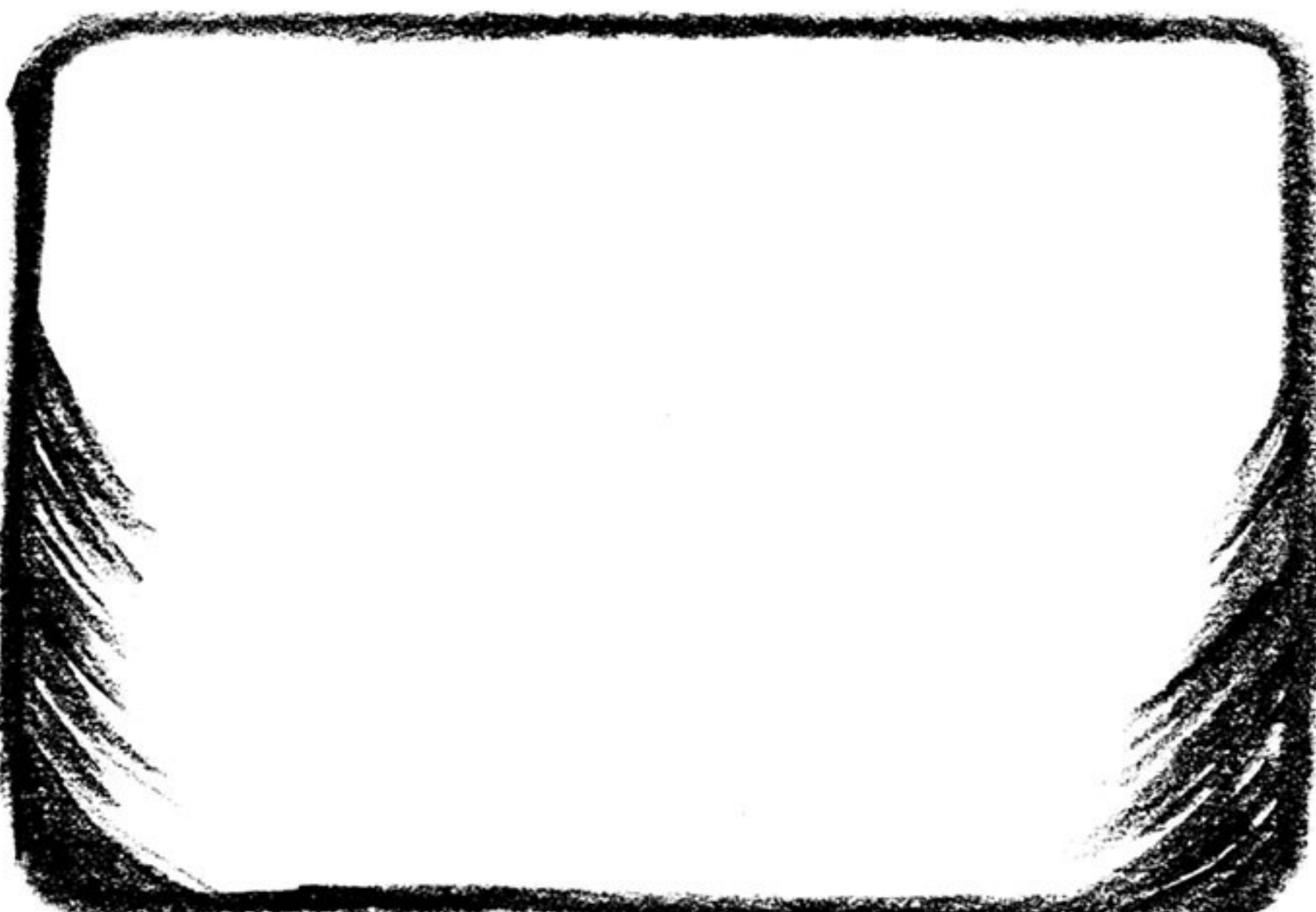
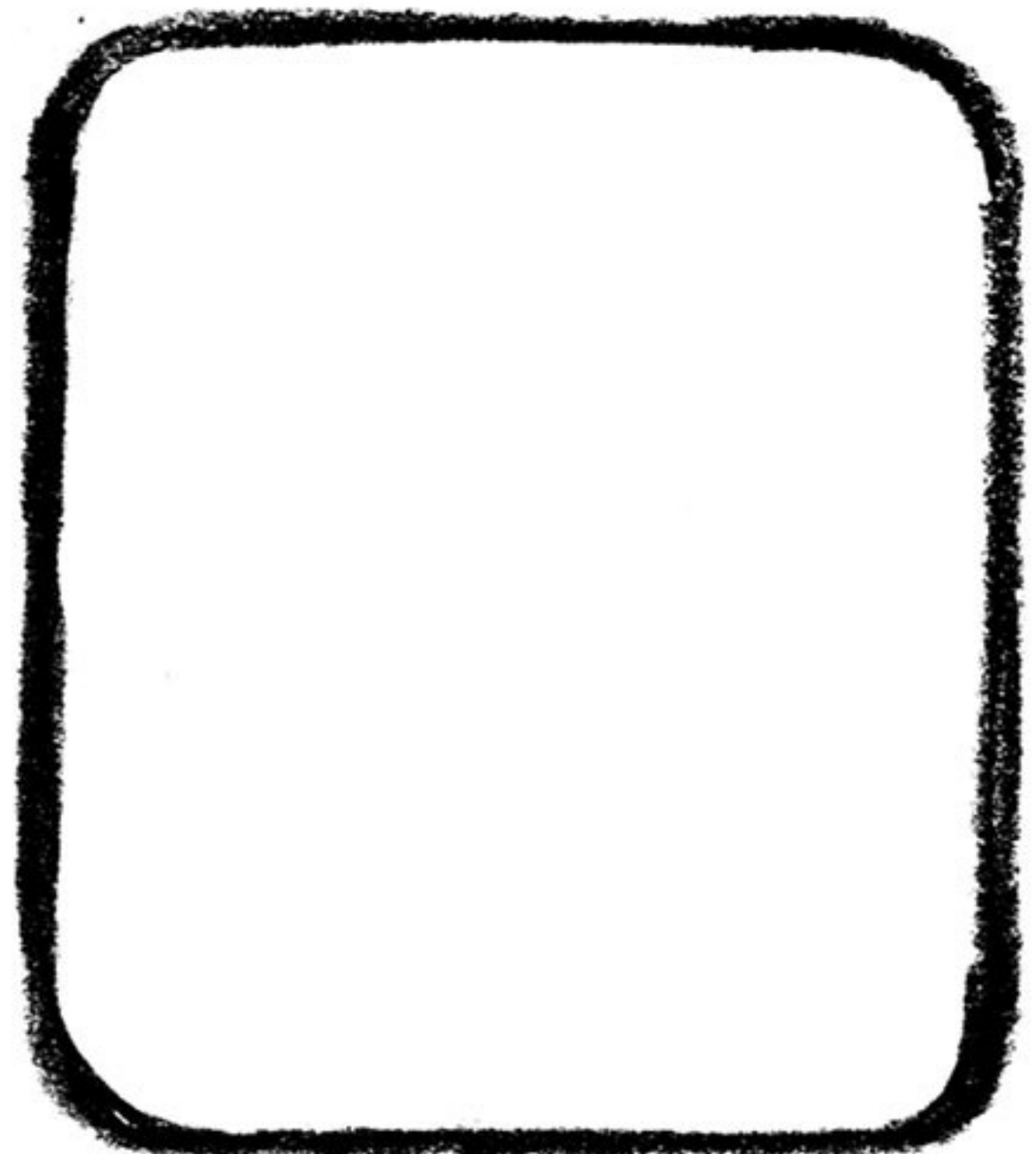
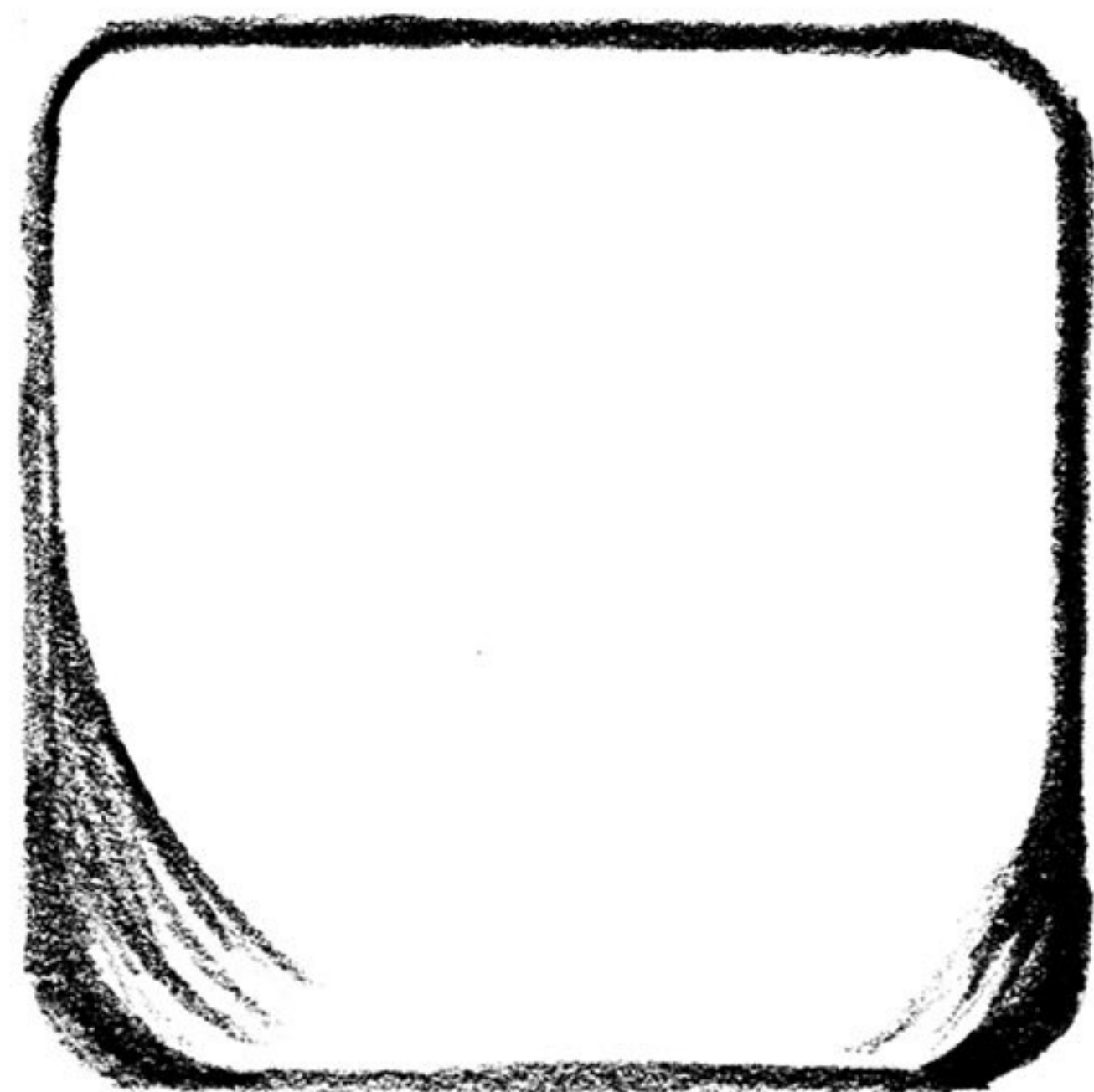
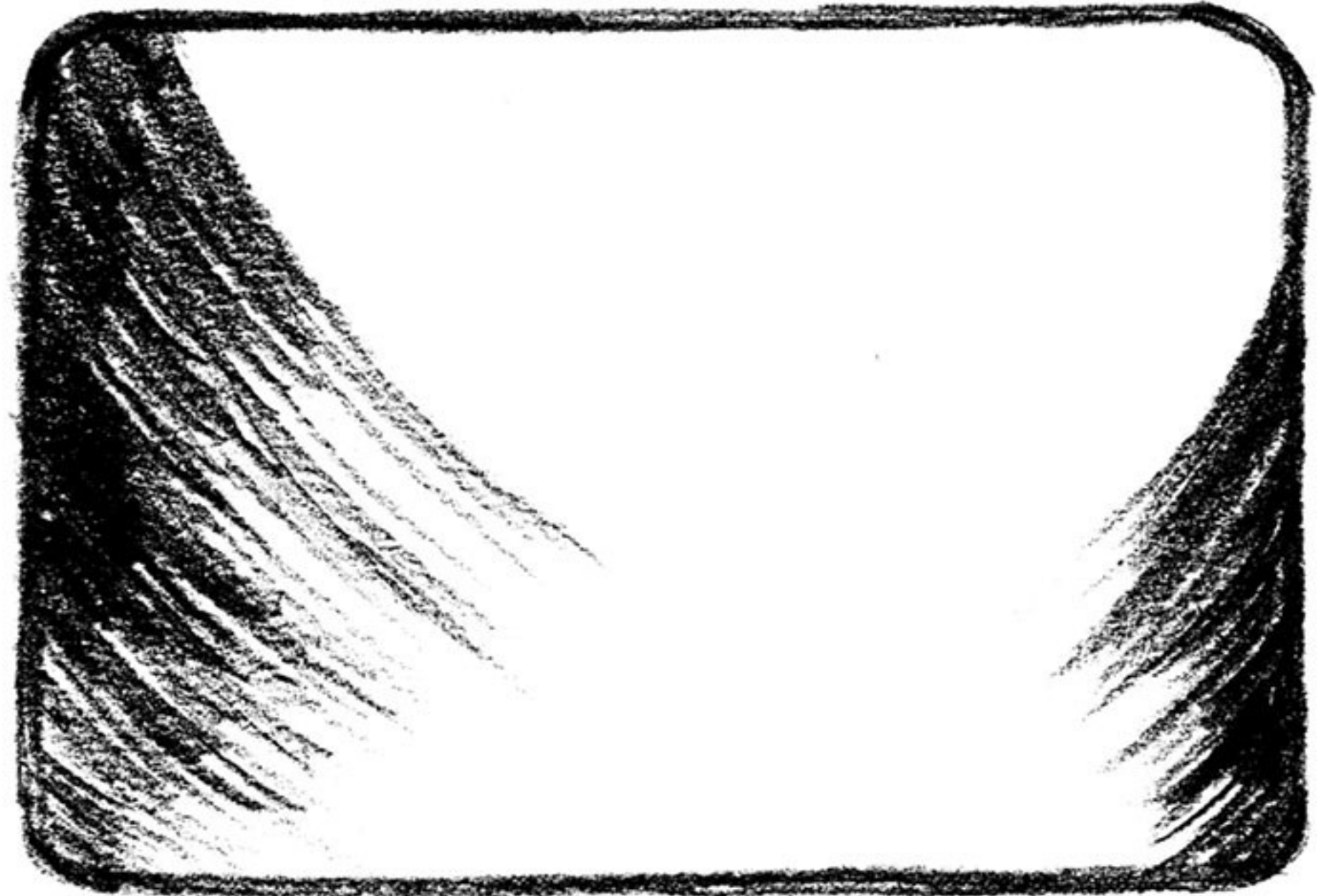
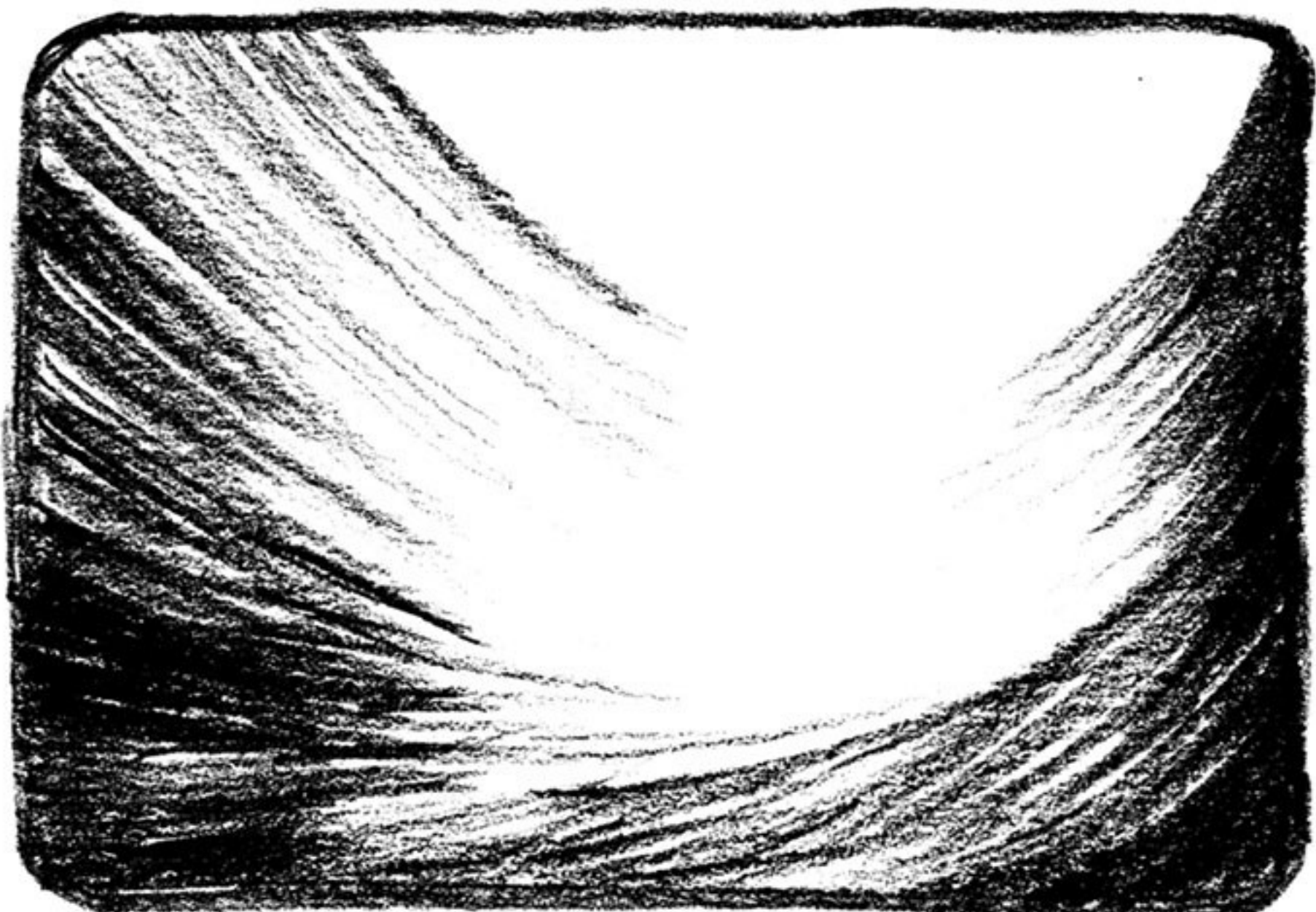
visuales? A nivel de la viñeta individual, una 'estructura gráfica' brinda información acerca de las líneas y formas que a su vez se vinculan con el reconocimiento de objetos y eventos. La estructura gráfica se vincula a la 'estructura espacial' que almacena los componentes espaciales de estos significados, y a partir de los cuales el lector elabora el entorno en el que estos significados se sitúan. Finalmente, la 'estructura narrativa' ordena la información en una cadencia particular de la cual el lector puede extraer el significado final de la secuencia (tanto de sus objetos como de los eventos que describe).

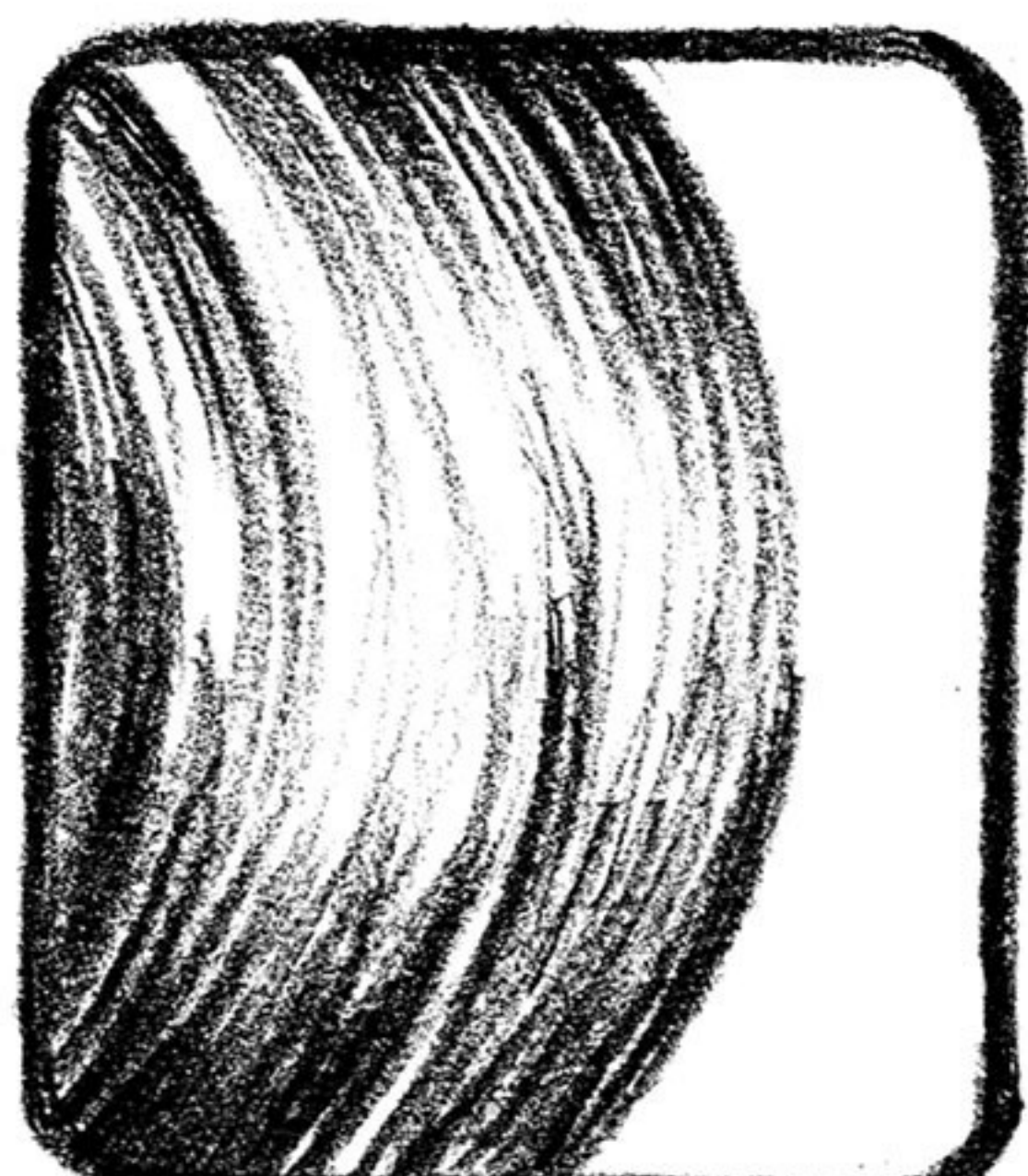
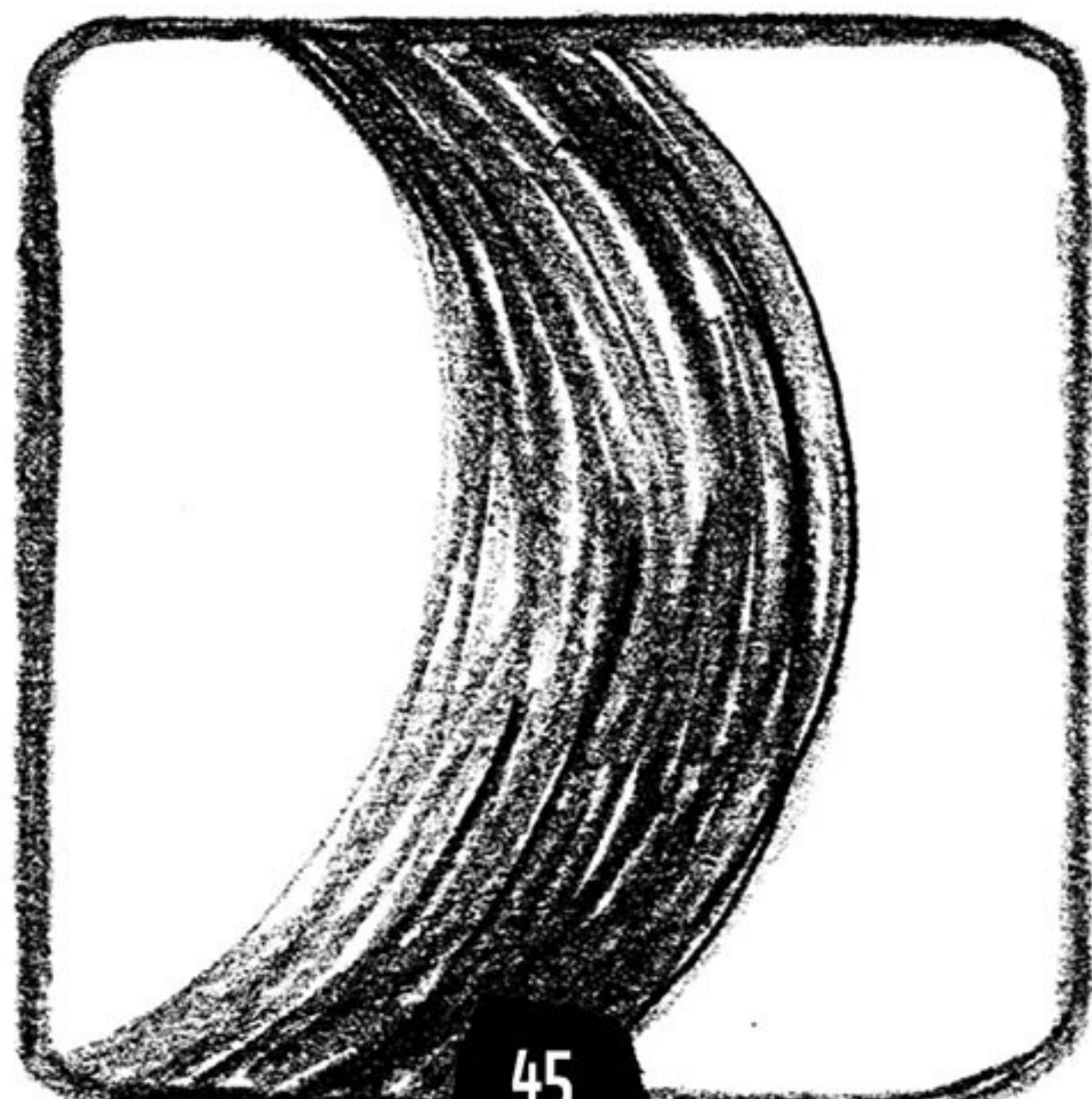
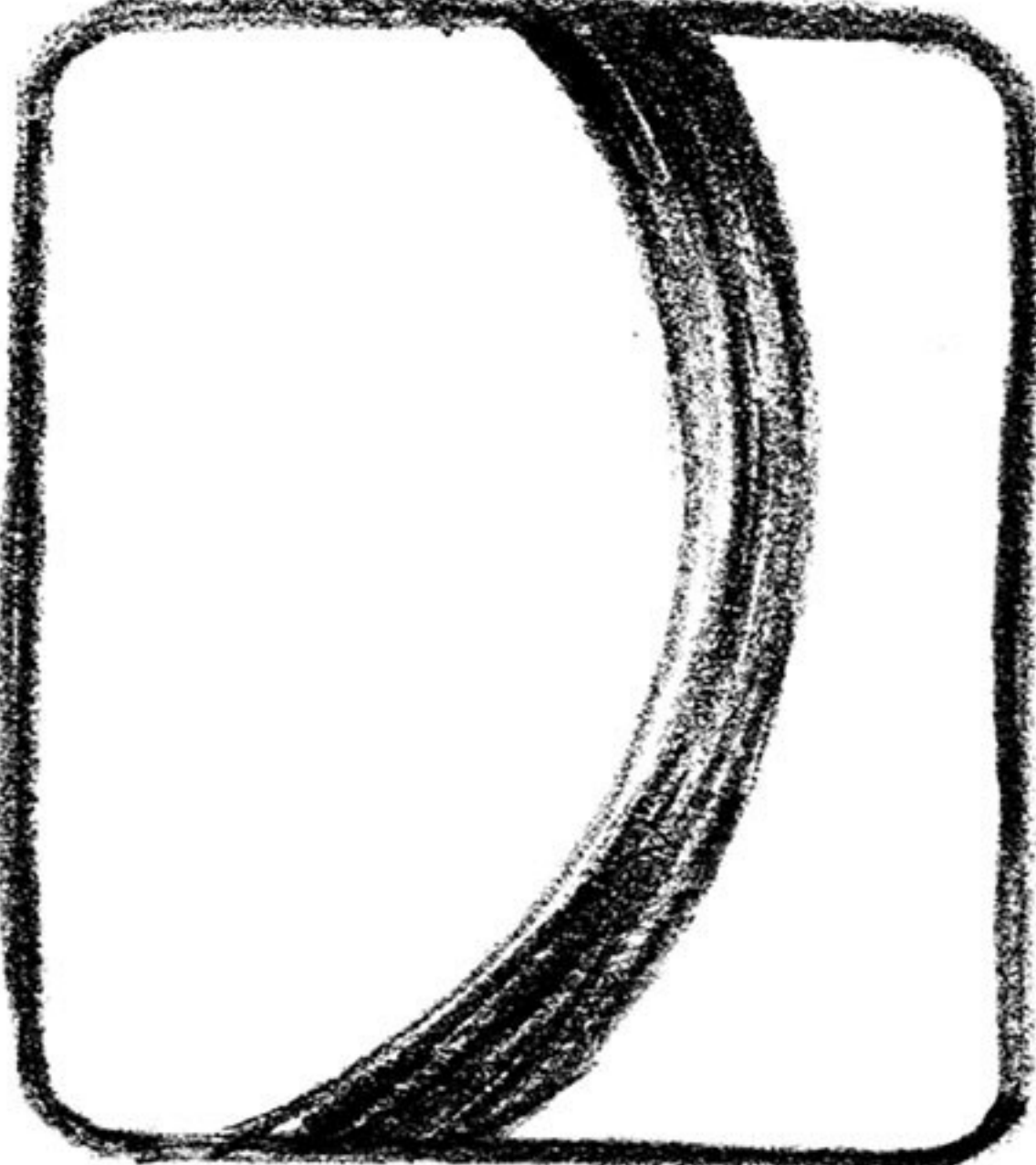
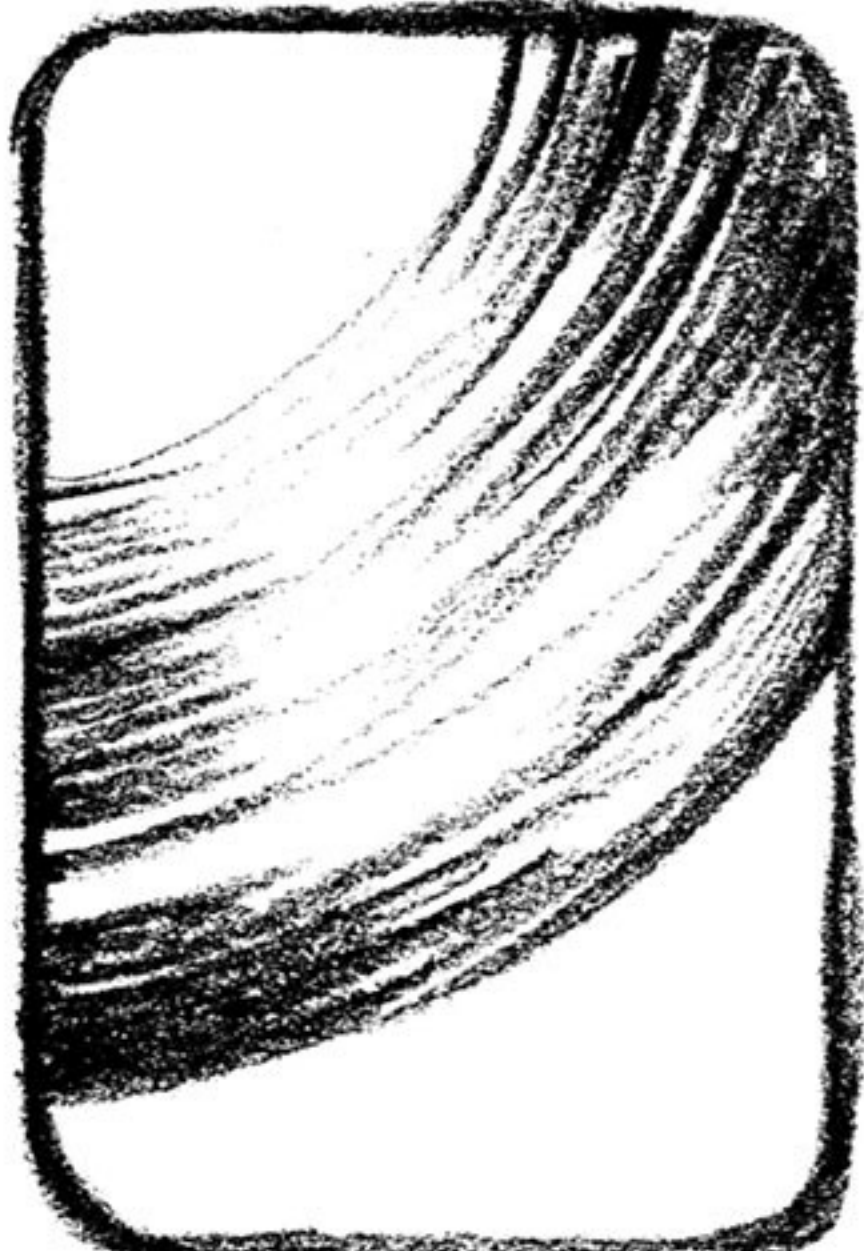
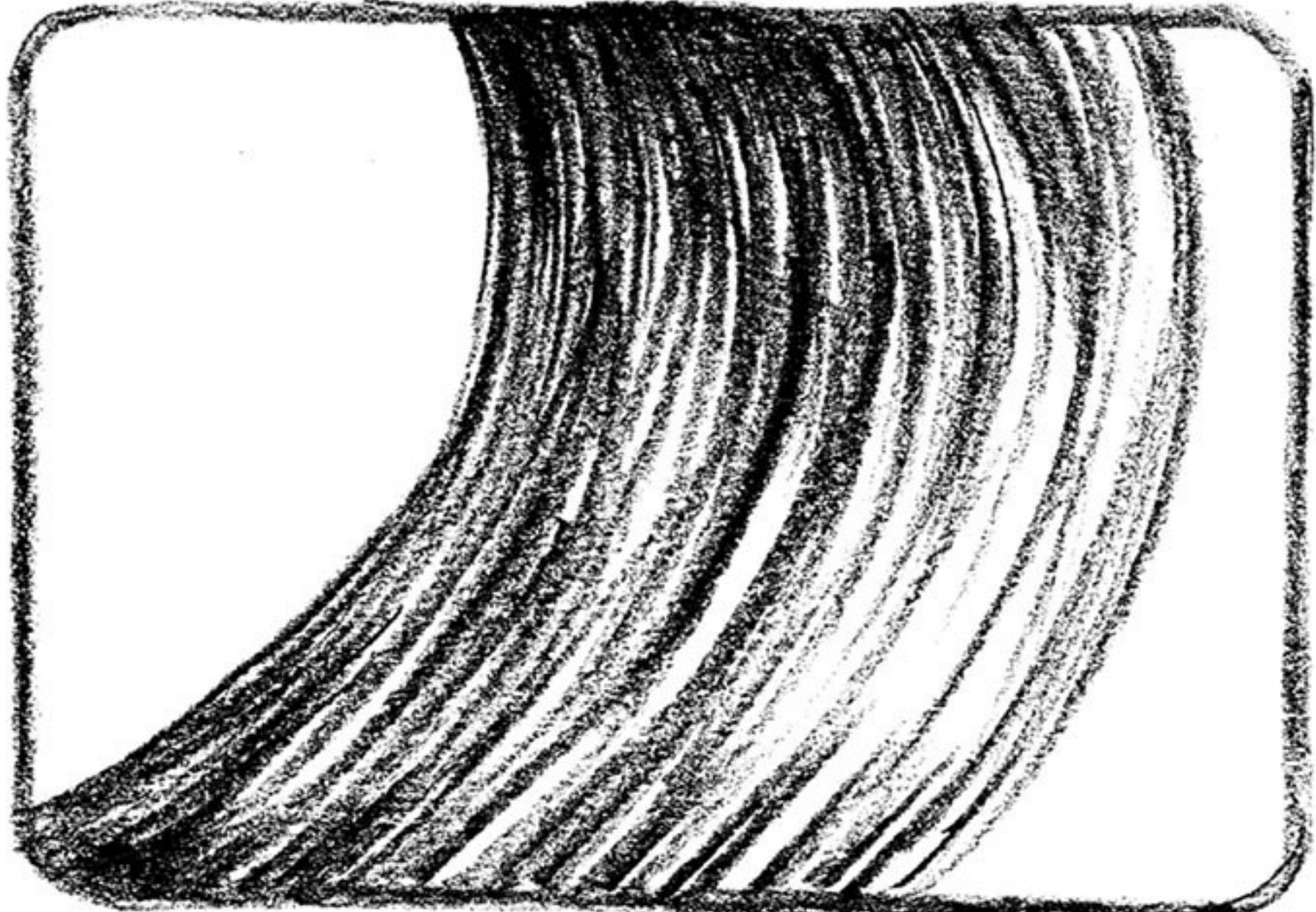
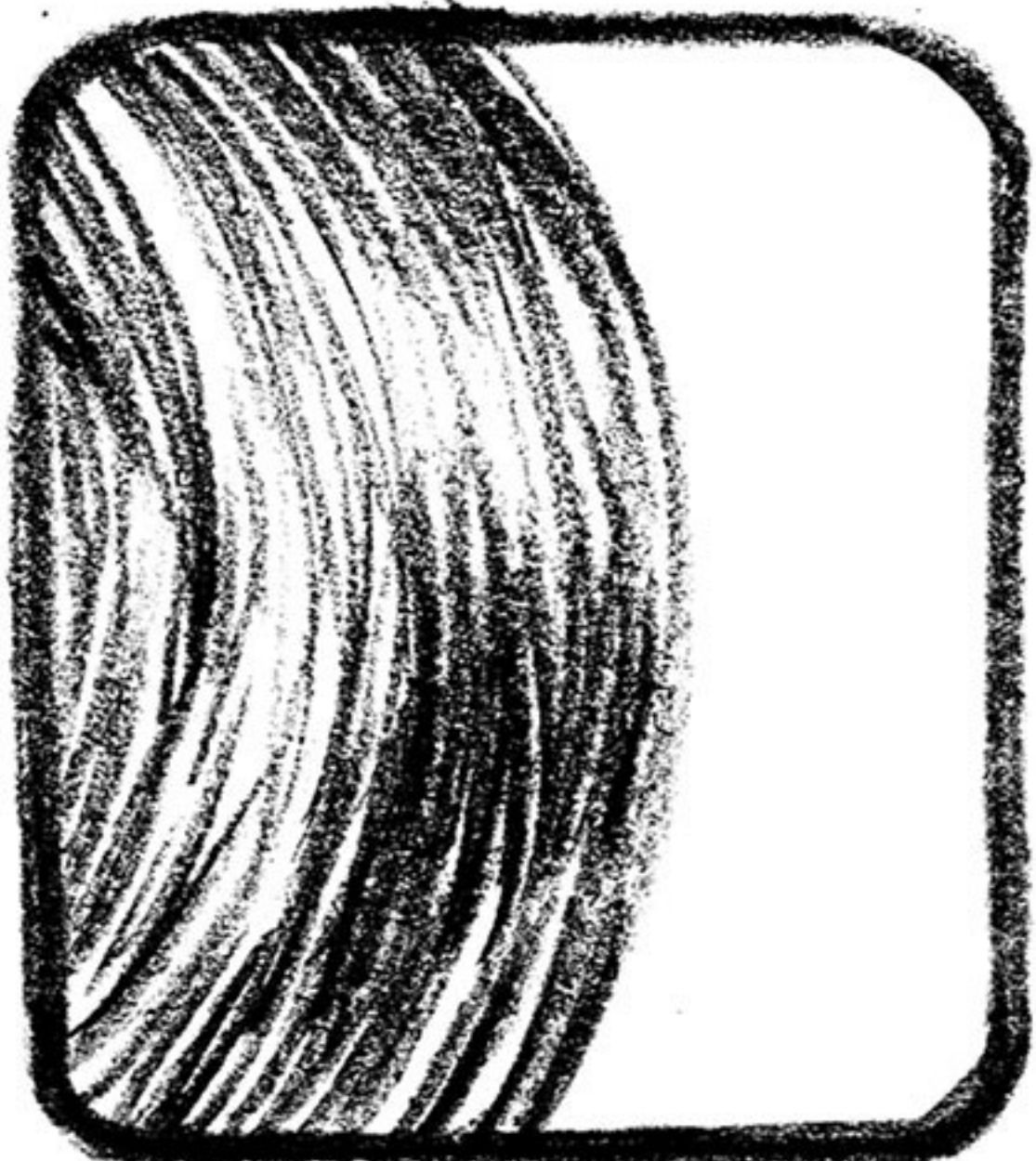
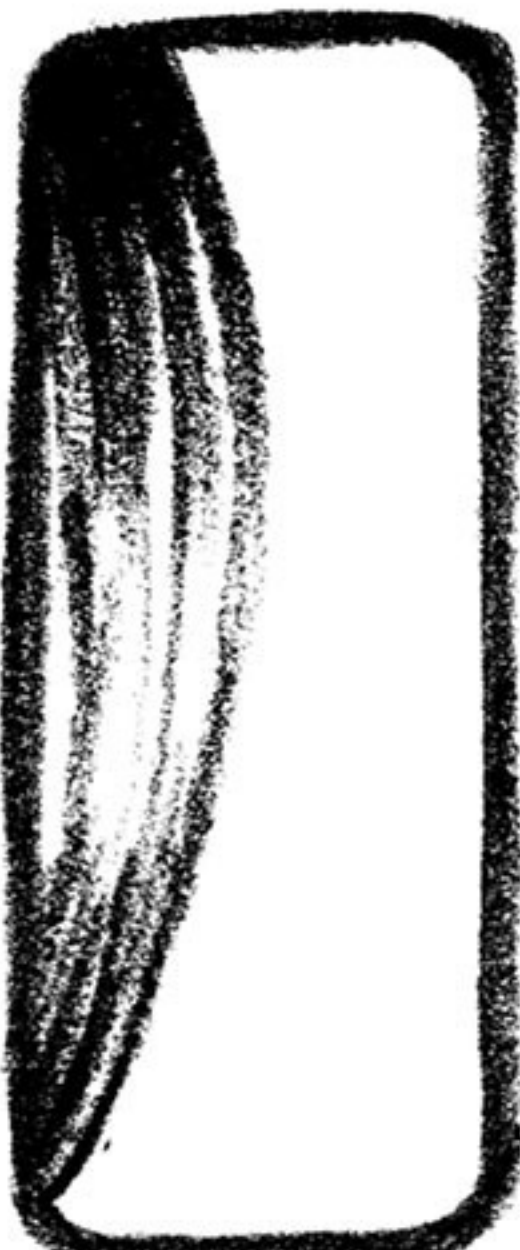
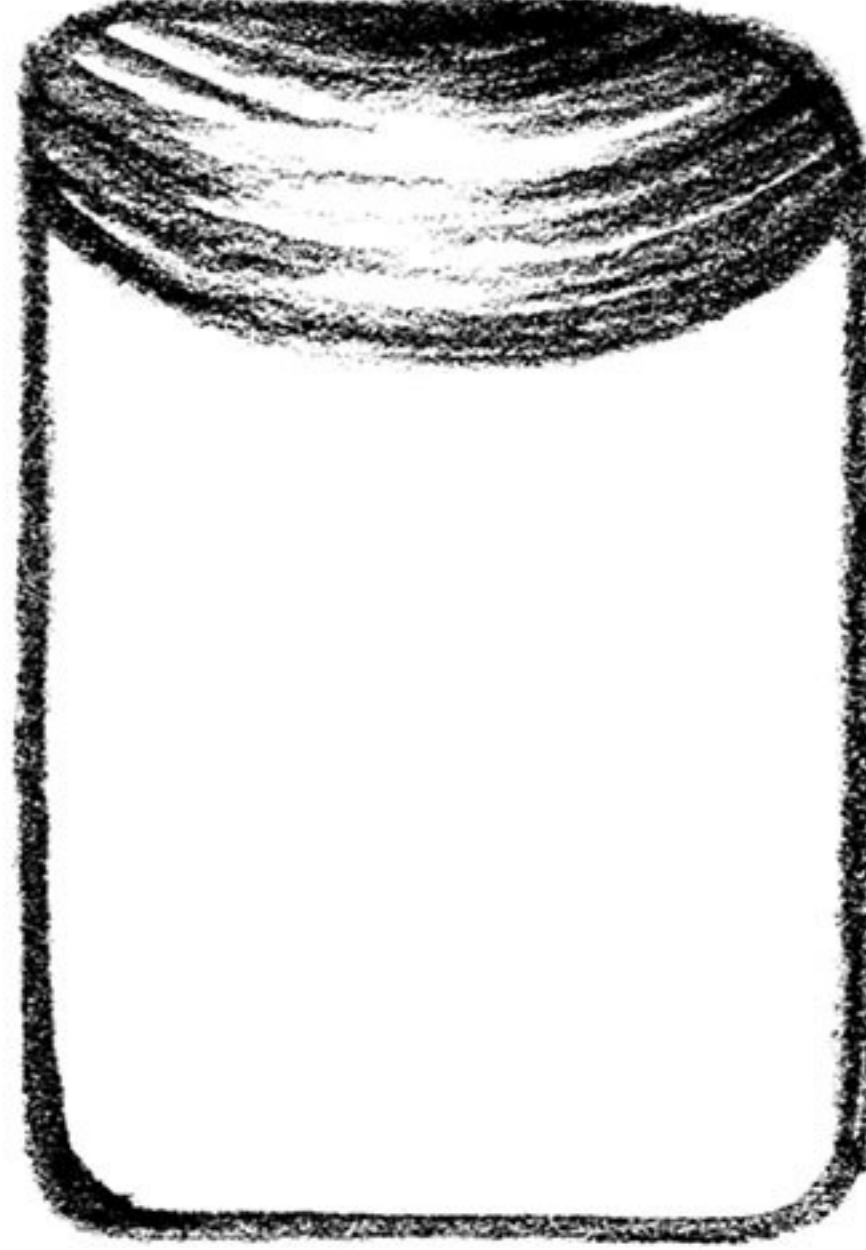
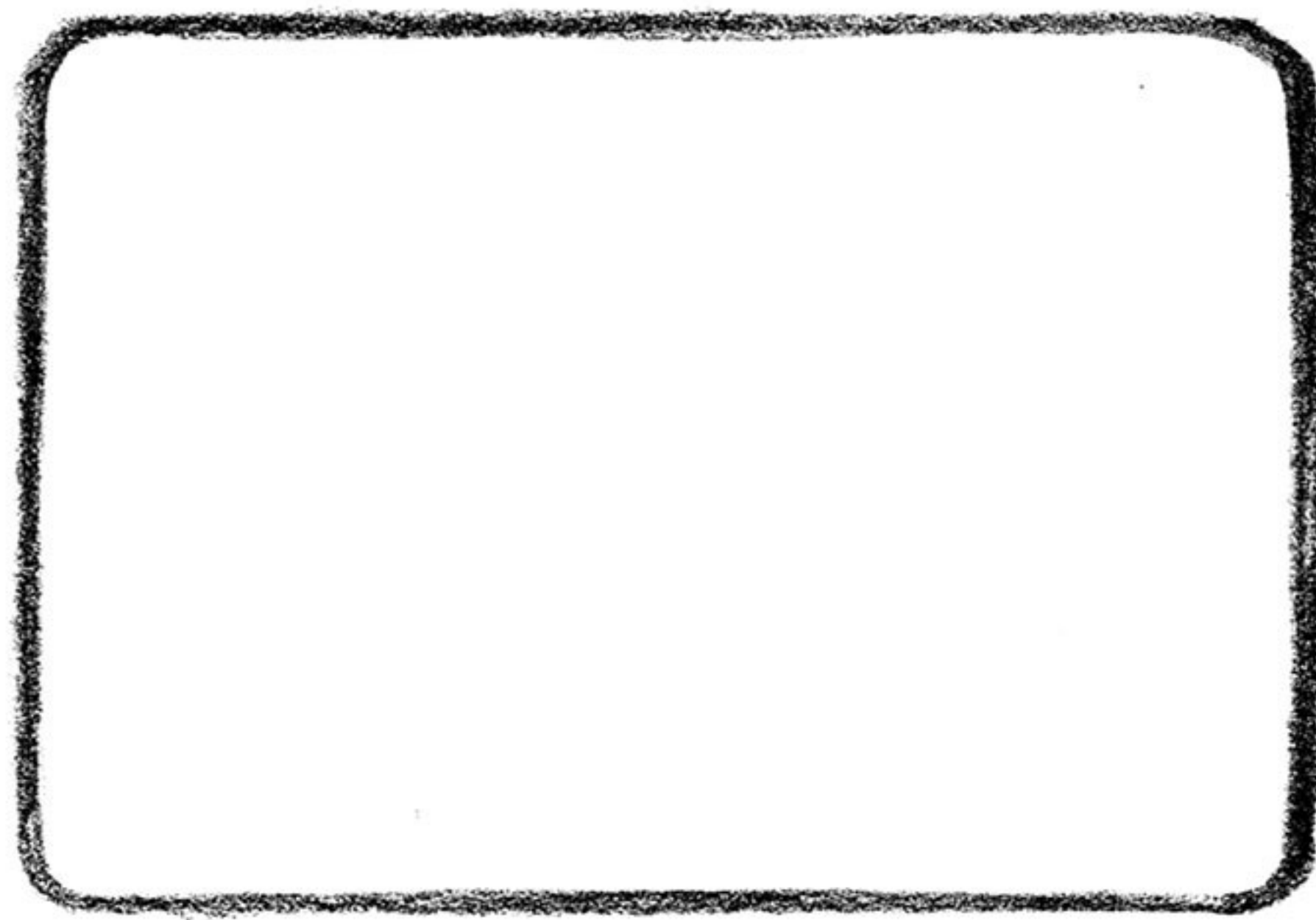
Es importante señalar que esta perspectiva que acabamos de presentar mantiene la 'estructura narrativa' separada de la 'estructura de eventos': mientras que la estructura de eventos refiere a nuestro conocimiento de los significados (agentes, acciones y estados), la estructura narrativa organiza estos significados en formas expresivas. Distintas teorías narrativas varían en su tratamiento de la narrativa propiamente dicha (la forma de presentación) y los eventos (el significado), que muchas veces son tratados como una misma cosa. El abordaje que iré presentando en los próximos números hace hincapié en la separación entre narrativa y significado para las imágenes secuenciales, lo que nos permitirá formalizar una 'gramática narrativa'.

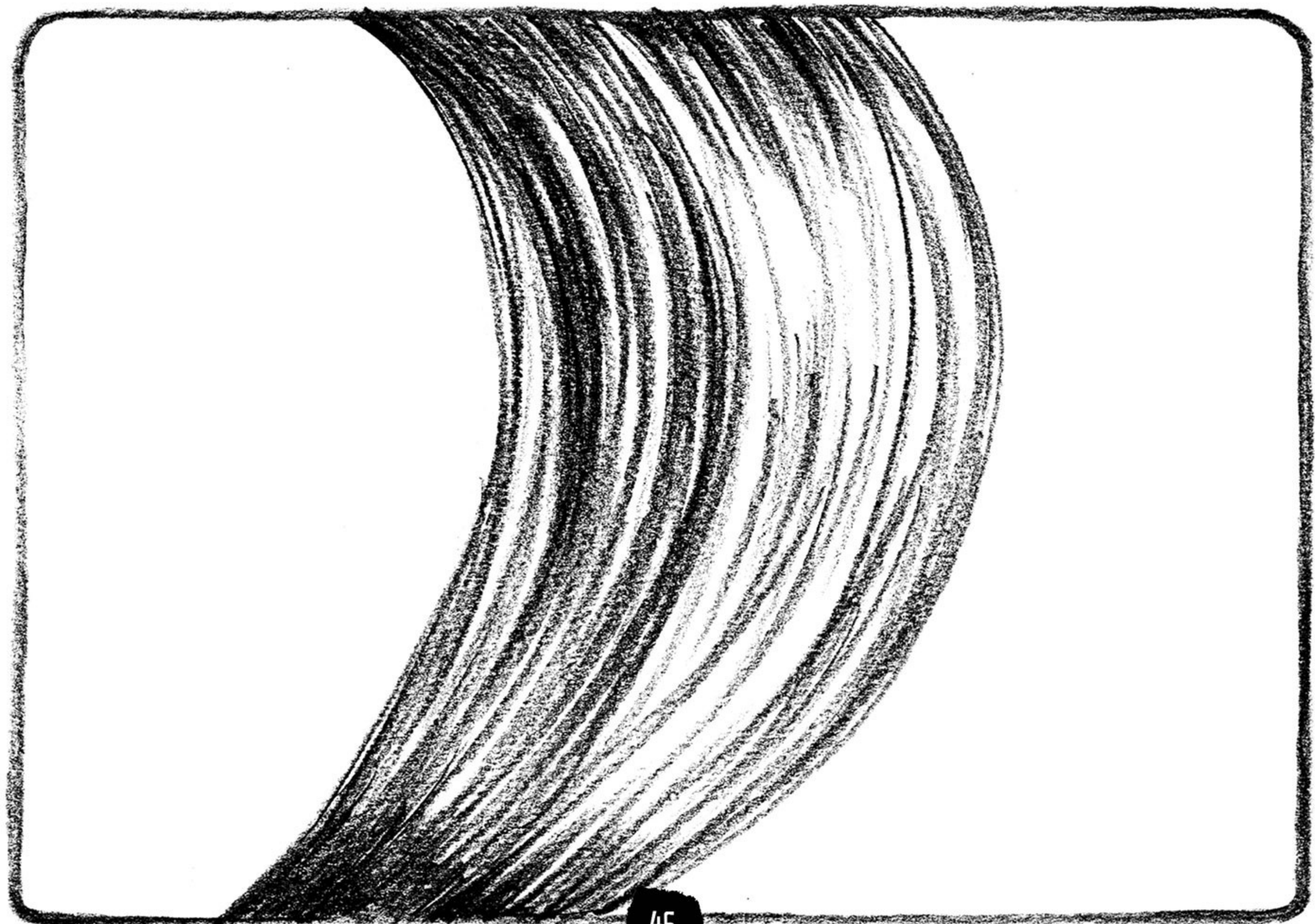
En nuestro próximo número empezaremos por establecer las bases para una teoría de la estructura narrativa describiendo las categorías narrativas básicas y su relación con la unidad narrativa mínima: el arco narrativo. Hasta entonces. ■■■■■

SONETO #2
por grant thomas











Un webcómic que no es de humor

Cuando me pidieron participar en este número de *Exégesis* con mi sección sobre webcómic, me hicieron una propuesta. Resulta que Matt Madden (sí, ese señor con el que hemos hablado en el número anterior!) dice que lo que triunfa en el webcómic es la tira de humor, que se ha visto revitalizada y ahora está dándolo todo. Y, oye, no le puedo quitar la razón.

No tenemos más que darnos un garbeo por la red de redes para darnos cuenta de que los cómics que tienen más éxito son los de humor: viñetas o tiras sencillas con el propósito de hacer reír, o al menos intentarlo. Y encontramos desde tiras de humor político hasta páginas del humor referencial más oscuro (que, curiosamente, es el que más suele triunfar). La variedad es simplemente gigantesca. En *'Cyanide & Happiness'* encontramos chistes con un humor negrísimo, escatológico y rozando el mal gusto; en *'BouletCorp'* cambiamos radicalmente el estilo para ir a algo más íntimo, autobiográfico y personal; en *'XKCD'* un ingeniero de la NASA intenta rompernos la cabeza con su humor científico y sus estudios... La tira de humor es, sin lugar a dudas, el género más usado y más leído en los webcómic; no en vano los primeros webcómic ofrecían tiras de humor, y aquellos que contienen mayor número de páginas (miles de ellas en algunos casos), lo deben a la explotación de este estilo que tantísimo gusta.

Entonces... ¿de qué webcómic podría hablar? Es una decisión ardua, porque no solo hay cómics que siguen esta dinámica en inglés,

sino que una ingente cantidad de webcómic en español también están basados en tiras de humor. De pronto me vi sobrepasado, obligado a elegir entre una masa de webcómic infinitos en su cantidad y extensión. Así que decidí mandarlo todo a tomar viento, darle la vuelta a la tortilla y demostrar que sí, que las tiras de humor son una buena forma de llegar al éxito, pero que ni por asomo es la única. Y es que si publicar webcómic tiene una ventaja esta es que el formato digital no tiene límites narrativos. Los bordes de la página no son más que un obstáculo herencia del papel, pero fácilmente salvables. Cuando uno se da cuenta de que no hay márgenes ni cortes de hoja, de que la división por páginas es algo prescindible, empieza a vislumbrar las tremendas posibilidades narrativas que ofrece el Lienzo Infinito, como se lo conoce. El límite está en la pantalla del ordenador, en su forma y en su resolución, en la cantidad de información que cabe en ella. Y ni siquiera este límite es absoluto.

De modo que hoy quiero hablaros de un webcómic que un día decidí echar por tierra todo lo que sabíamos acerca de los webcómic. Hoy quiero hablaros de *The Wormworld Saga*.

Esta obra, bajo el calificativo de "novela gráfica online", ofrece quizás uno de los mejores cómics que vais a poder encontrar en la red. Su autor, el alemán Daniel Lieske, hace auténticas maravillas con los lápices y nos regala una historia de mundos fantásticos, de profecías, de héroes y

del poder de la imaginación. Es una historia plagada de retazos autobiográficos que cuenta, a modo de diario en un principio, la vida de Jonás, un niño soñador como el que más, al que no le interesan más cosas que sus historias, su mundo interior y sus aventuras. Cuenta cómo, llegado el ansiado verano, Jonás se va a pasar unas semanas con su abuela y cómo pasa los días recorriendo el bosque y jugando en el desván, dejando volar su imaginación y siendo el protagonista de sus propias historias. Esta mentalidad soñadora preocupa a su padre, que ve cómo Jonás se desentiende de los deberes y responsabilidades y prefiere encerrarse en su propia mente, donde es mucho más feliz.

Sin embargo, un día, trasteando en el desván, Jonás encuentra un portal, una puerta a otro mundo, y se ve arrastrado hacia él. Allí encuentra una tierra fantástica, llena de criaturas asombrosas y con una historia no menos sorprendente. De pronto, Jonás se ve inmerso en una trama de profecías, fuerzas sobrenaturales y dioses temibles, convirtiéndose sin quererlo en el protagonista de esta nueva historia. Y si la historia no te parece suficientemente atractiva, agárrate que vienen curvas. El principal reclamo de éste cómic no es el guión, que ya de por sí es genial, sino el dibujo. Personalmente estoy convencido de que es uno de los mejores dibujos que he visto jamás en el mundo de los webcómic. Cada viñeta es una obra de arte en la que el autor dedica horas de trabajo. El diseño de personajes es tremendo, pero lo más apabullante, de lejos, es el tratamiento de los fondos. Selvas retorcidas, bosques oscuros y árboles gigantes se combinan con ciudades de fascinante arquitectura en las que el autor, detalle a detalle, va perfilando unas ilustraciones que dejan sin aliento. El tratamiento del color y de la luz, las pinceladas que dan forma a cada cara, cada habitación... Sin duda, Daniel Lieske sabe lo que se hace y se toma su tiempo en cada pequeño detalle, porque sabe que, al final, merece la pena.

Cuando digo "se toma su tiempo" no es a la ligera, porque si he sacado *'The Wormworld Saga'* en éste número es precisamente por la narrativa. Estamos acostumbrados a webcómic de tira de humor diaria, o de página

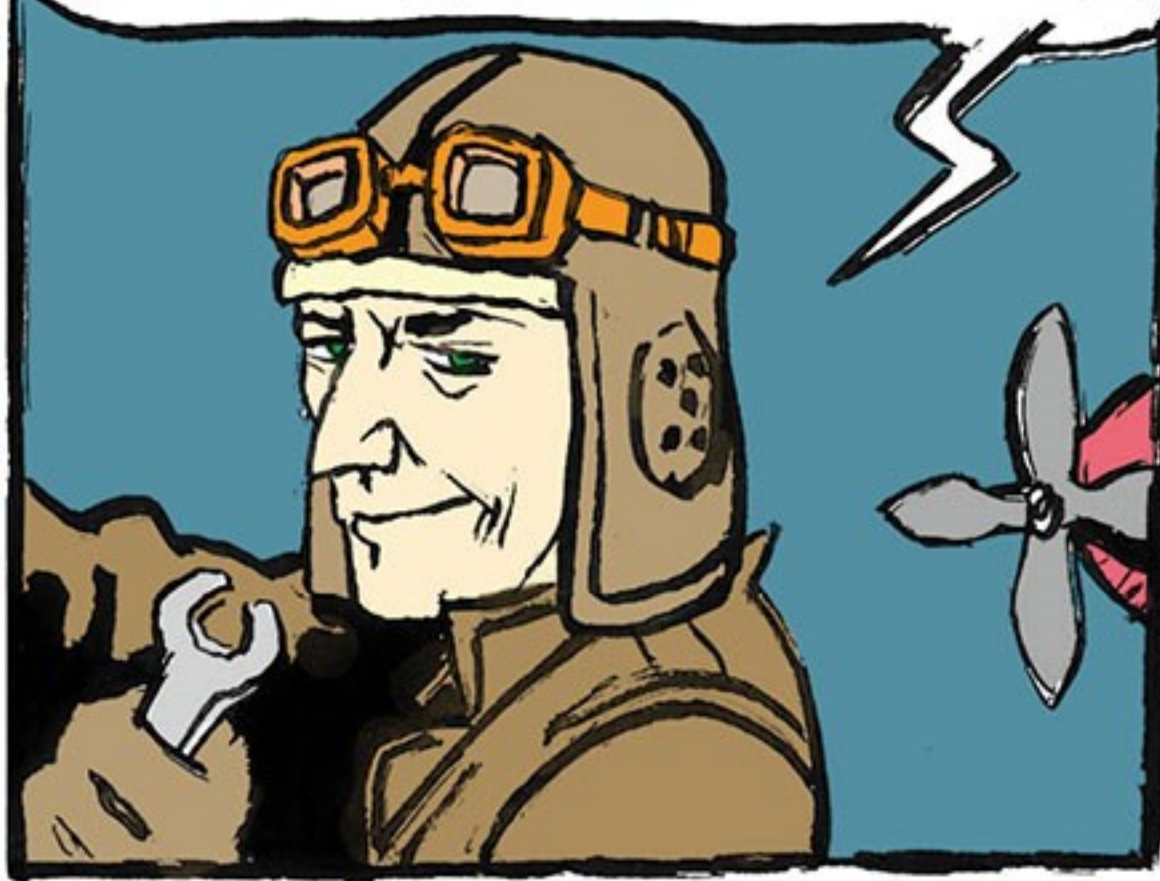
semanal o bisemanal. Estamos acostumbrados a actualizaciones regulares y cuantiosas de páginas individuales, o a subidas de capítulos enteros cada pocas semanas. Vamos, es lo normal en el webcómic y es una de sus grandes ventajas (y desventajas, según cómo se mire). *'The Wormworld Saga'* pasa de esa dinámica. Sí, sube la historia por capítulos completos, pero aprovechando al máximo las posibilidades que ese lienzo infinito del que os hablaba antes brinda, porque cada capítulo es una sola página, larga, infinita, que se lee del tirón y que se va hilando y construyendo sin romper en ningún momento la propia narrativa, salvando así el gran obstáculo que presentan las tradicionales páginas. Capítulos largos, repletos de viñetas, de historia y puro arte. Cientos, miles de horas de trabajo en cada página-capítulo que hace que el ritmo de actualizaciones rompa también con lo establecido. Porque si una desventaja tiene éste cómic es que hay armarse de paciencia, no ya para leerlo, sino a la hora de esperar a la siguiente actualización. El gran número de horas de trabajo hace que los capítulos estén muy espaciados en el tiempo (actualmente hay 6 capítulos -el último subido hace nada, el 17 de agosto, mientras que el 5º se subió en abril de 2013; sí, un año y pico entre cada capítulo). Pero merece la pena, porque la gozada que supone leer esta historia y sumergirse de lleno en ella conseguirá que olvidemos cualquier espera.

Si tienes que leer un único webcómic en tu vida, que sea éste. Por su inmersiva historia, por su espectacular dibujo, por su genial narrativa. Léelo y sabrás por qué un cómic que no es de tiras de humor y tiene una regularidad tan atroz ha sido traducido a casi 30 idiomas y ha conseguido colocarse en lo más alto del podio de webcómic a nivel internacional.

LA GENTE OPINA

POR NICOLÁS VIGNOLO

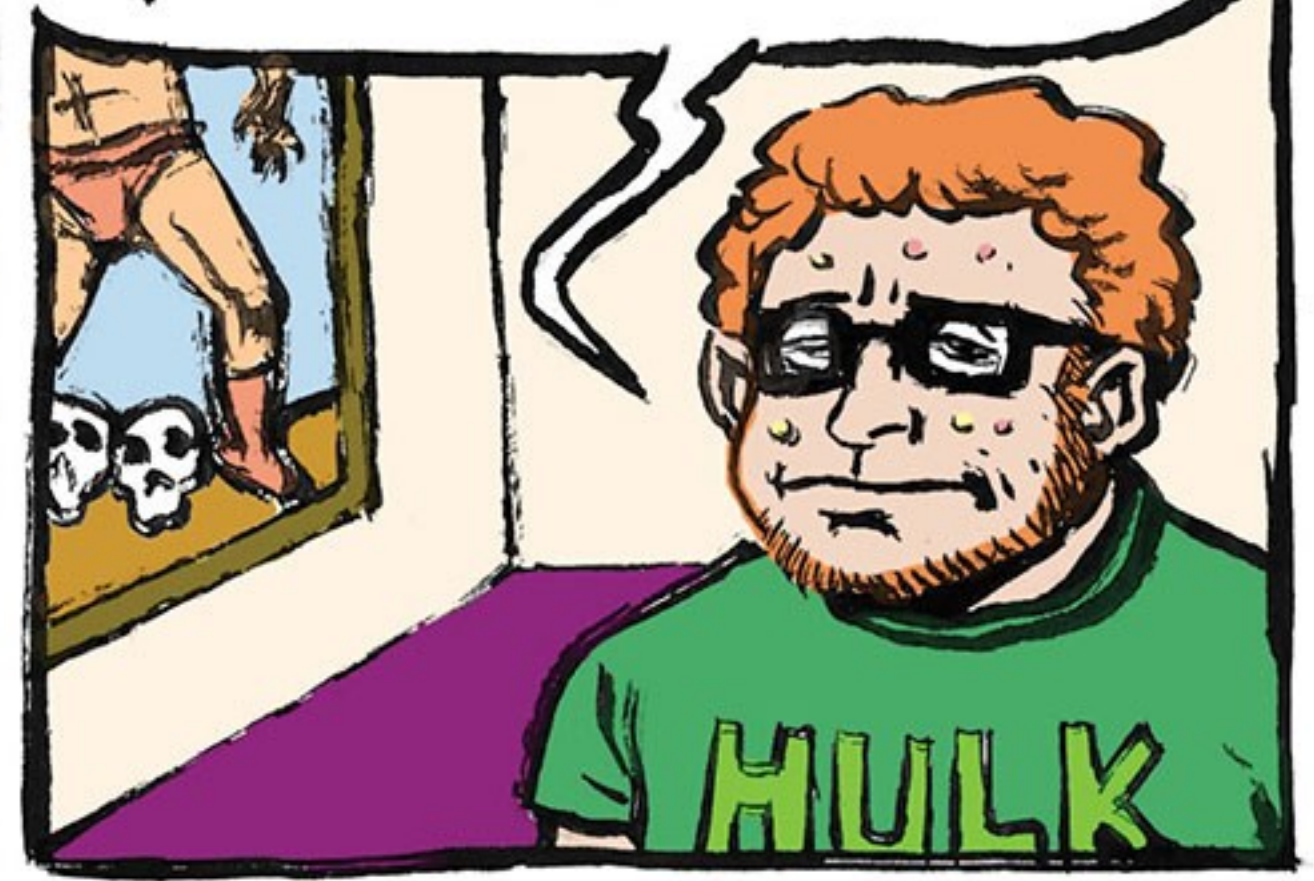
NO ES RECURRENTE LO DE CAER AL VACÍO... PERO DA MIEDO LA SENSACIÓN DE REALIDAD...



...DINERO, ÉXITO... SIEMPRE ES DINERO...



...UNA HERMOSA MODELO EN BIKINI QUE ME DICE "TE QUIERO COMO SOS"...



...SE SIENTA A MI LADO Y ME DICE "TE ESCUCHO, ESPERÉ ESTE MOMENTO TODA MI VIDA"...



...NO CREO QUE TENGAN UN SIGNIFICADO REAL, SON SOLO TONTERÍAS DEL INCONCIENTE Y ESO...



...JE, JE... SÉ DE LA HISTORIA DE ALGUIEN QUE SOÑÓ QUE MORIRÍA SU PADRE Y AL OTRO DÍA DESCUBRIÓ QUE HABÍA FALLECIDO EL SODERO...



...DESÚS TOCABA LA PUERTA, YO LE ABRÍA Y EL ME PEDÍA PAN...



POSIBLEMENTE ESTO SEA EL SUEÑO DE ALGUIEN A PUNTO DE DESPERTAR...



...SUCEDE QUE AVECES LAS PALABRAS ESCRITAS SE VEN DE FORMA INTANGIBLE O DEFORMADA Y HASTA AVECES MUY POPULAR...



¡POR POCO ME DEJAN AFUERA!... ¡NOSOTROS LAS INVENCIONES TAMBIÉN TENEMOS SUEÑOS, SARAMBA!

