



NOVIEMBRE 2014 NÚM. 38



AQUI NO HAY

NADA

QUE

VER

“Lo que vuelve especial a los cómics es que están hechos de una joya tras otra: una hilera de perlas sobre un hilo invisible por el que nos deslizamos al leer.”

matt seneca

“Amo los cómics. Amo sus manifestaciones tan curiosas y sorprendentes, y esos trucos y técnicas que resultan imposibles en cualquier otro medio.”

karin l. cross

“Eso es lo mejor de hacer cómics: tienes que crear cosas que te dan ganas de salir de la cama todas las mañanas para ponerte a trabajar.”

daniel clones



NOVIEMBRE 2014 **REVISTA EXEGESIS**

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

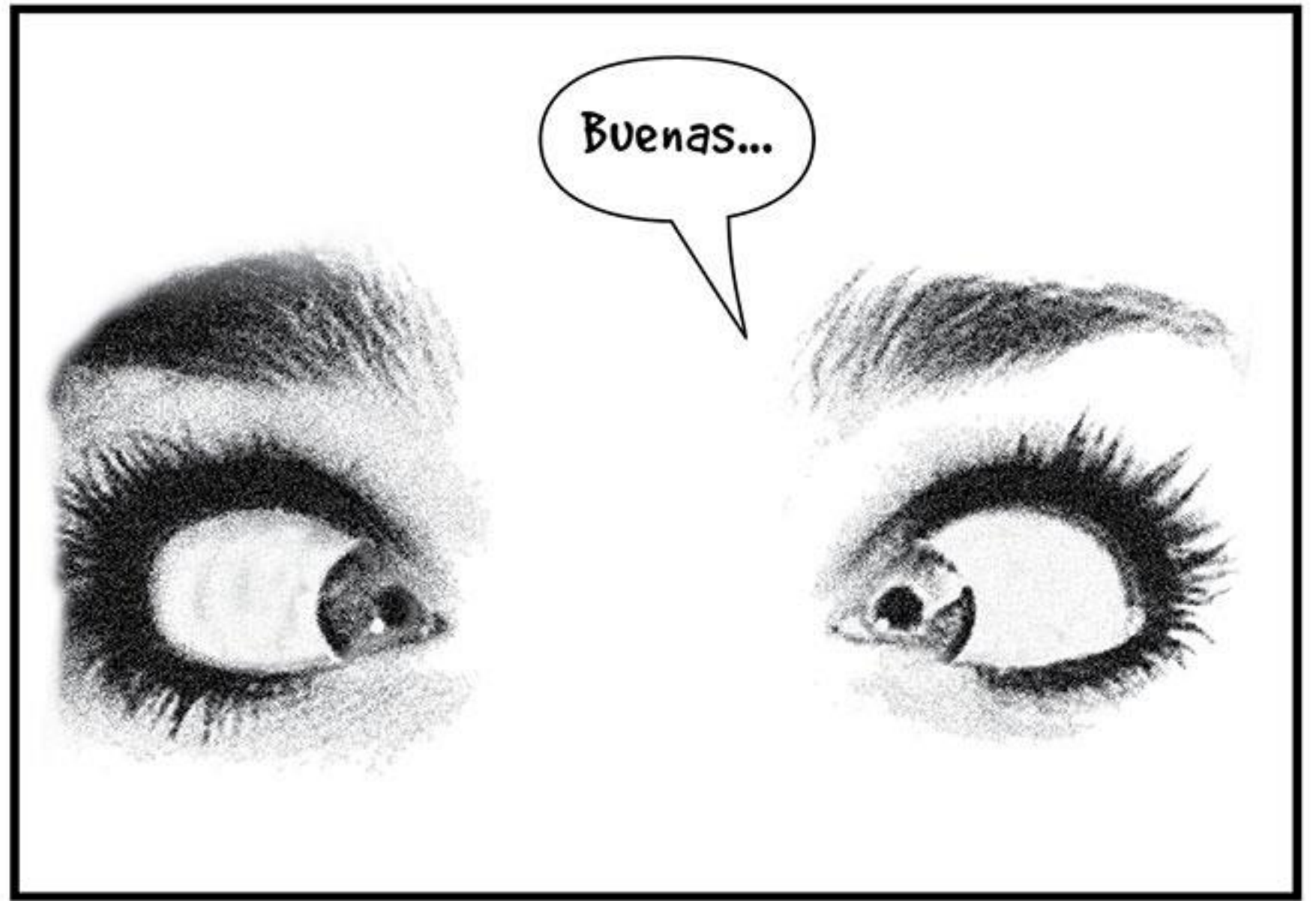
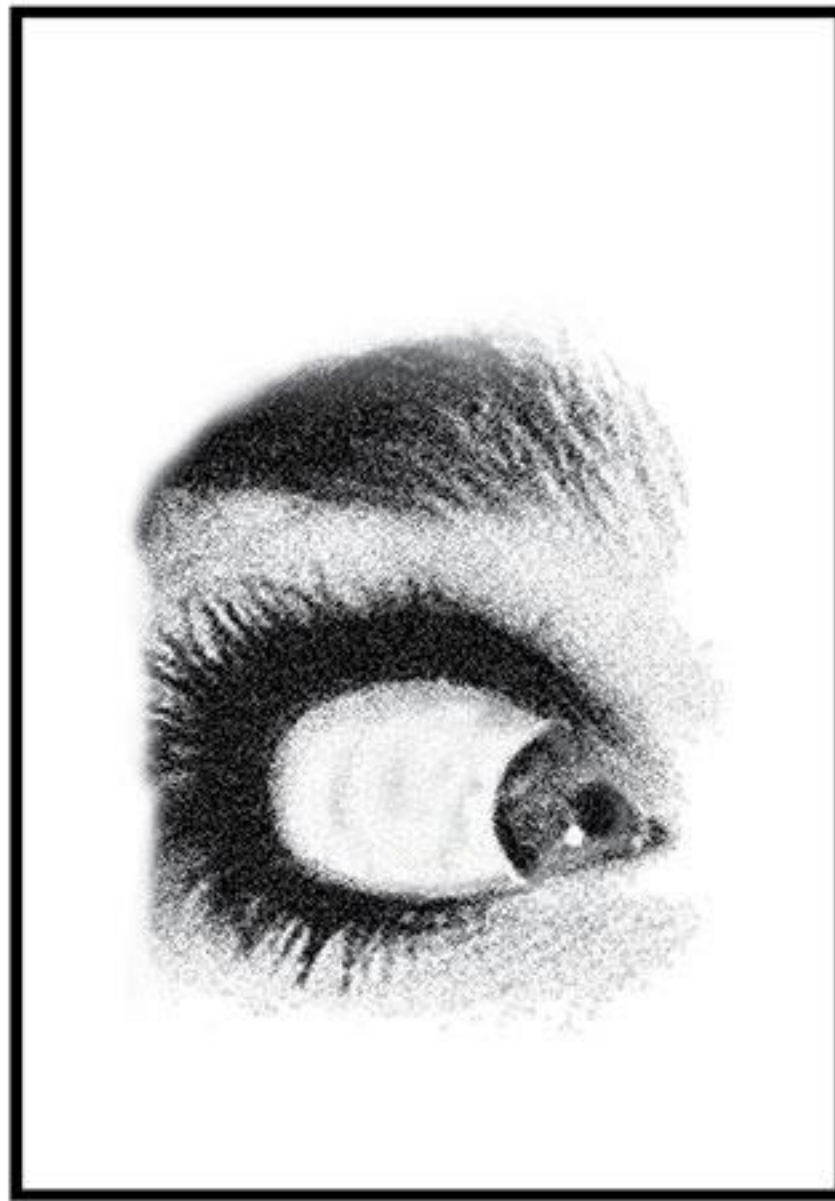
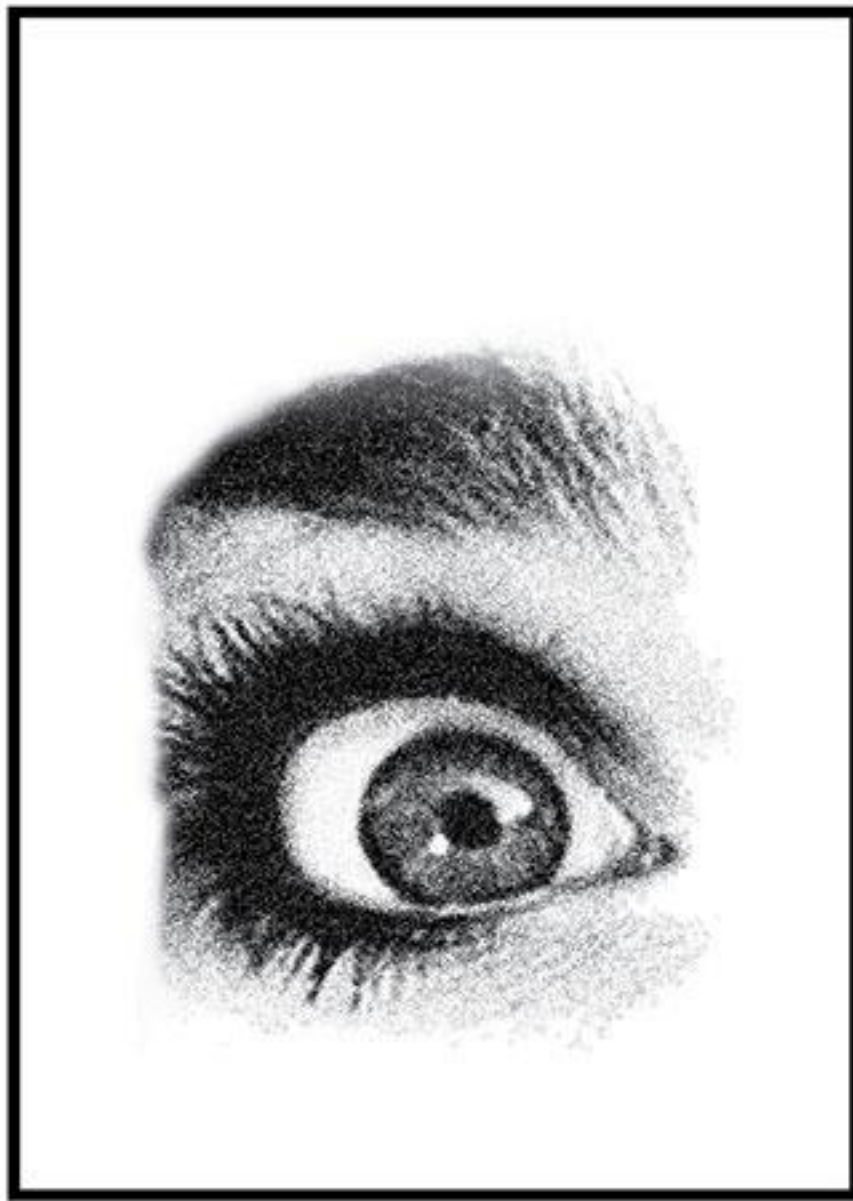
**NÚMERO 38**

portada: *rebuilt*, de sergio rebolledo

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.

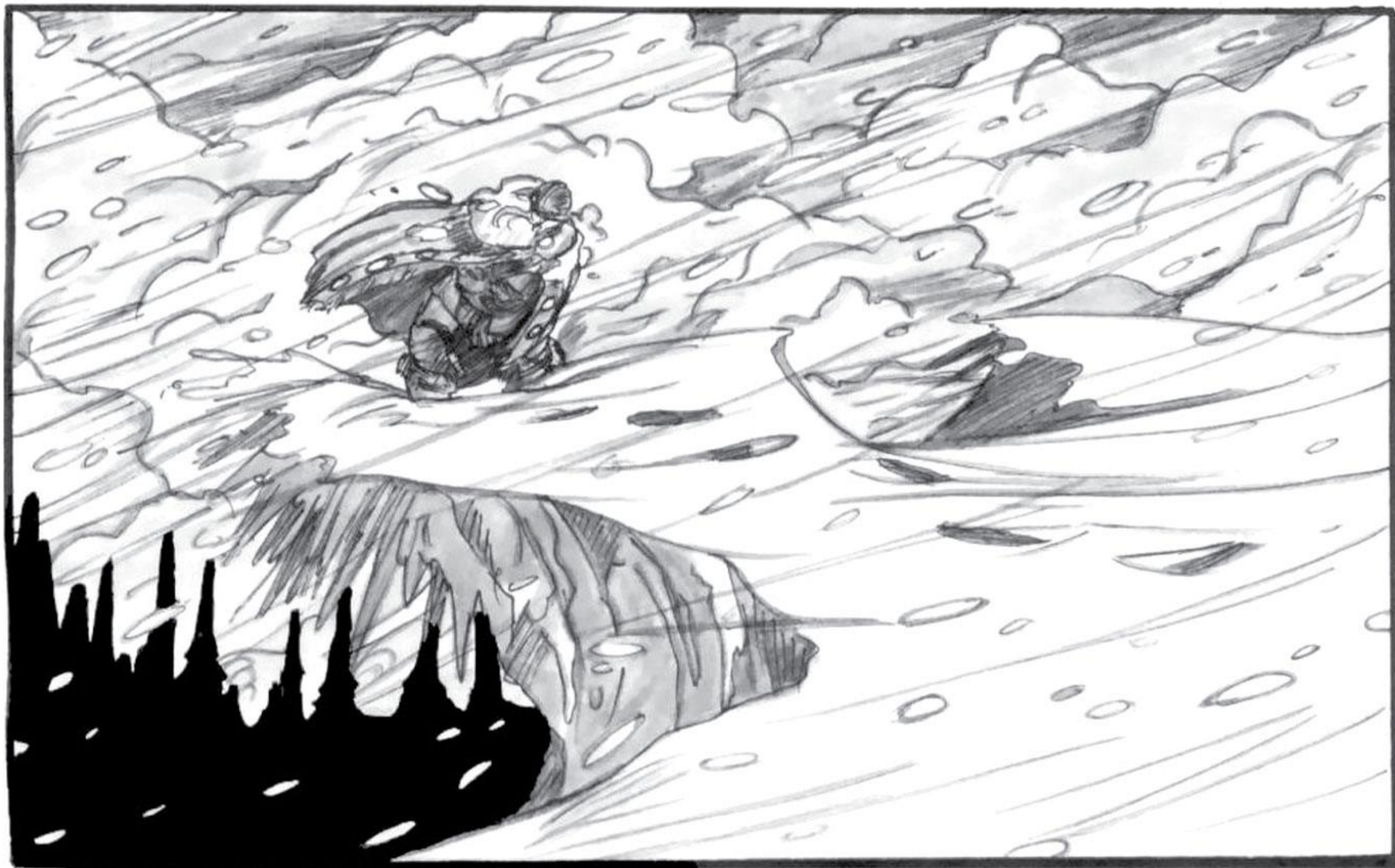


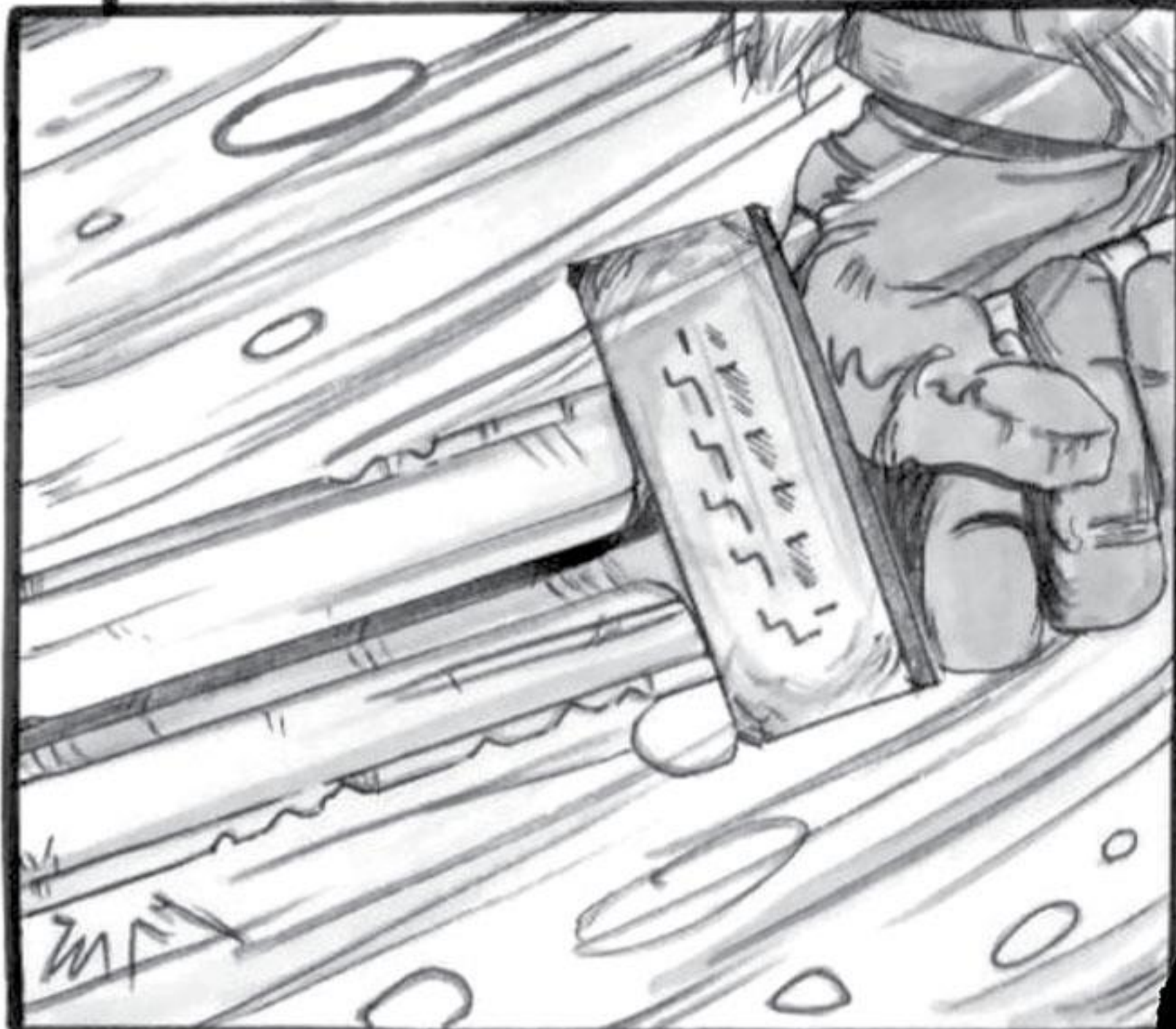
	editorial	3
Abramos bien los ojos y adentrémonos en este nuevo número de la mano de Blas Bigatti.		
	de hombres y de lobos	4
Berggen nos pone frente a frente con una batalla ancestral donde el odio no puede con el amor.		
	el omnipresente	8
Las memorias regresan eternamente entre las negras tintas de Nicolás Vignolo.		
	la mordida de la cobra	11
La historia del hombre se pone al volante de las máquinas voladoras de Gastón Martino y Blas Bigatti.		
	atrezzo (M): casanova	16
Santiago Girón deja volar la imaginación entre bocanadas de humo.		
	el avance inexorable de la ciencia	18
David Rodríguez y Sebastián Zalazar nos explican por qué en el futuro la ciudad ya no será la misma.		
	serie de ilustraciones: gloomy toons	22
Leonardo Santarelli nos propone una serie de ilustraciones que nos devolverá a la infancia. O casi.		
	dentro del caos: un laberinto	24
El laberinto de la escritura y el de de la vida se cruzan en la narrativa de José García y Matías Chenzo.		
	historias del futuro (I)	34
Daniel Rosales nos convida un primer vistazo de un futuro incierto y desconcertante.		
	el lingüista ilustrado: unidades narrativas... (I)	40
Neil Cohn nos adentra nada menos que en el análisis gramatical... del cómic.		
	la gente opina	43
La gente siempre tiene cosas que decir, y Nicolás Vignolo les presta sus tintas para ello.		



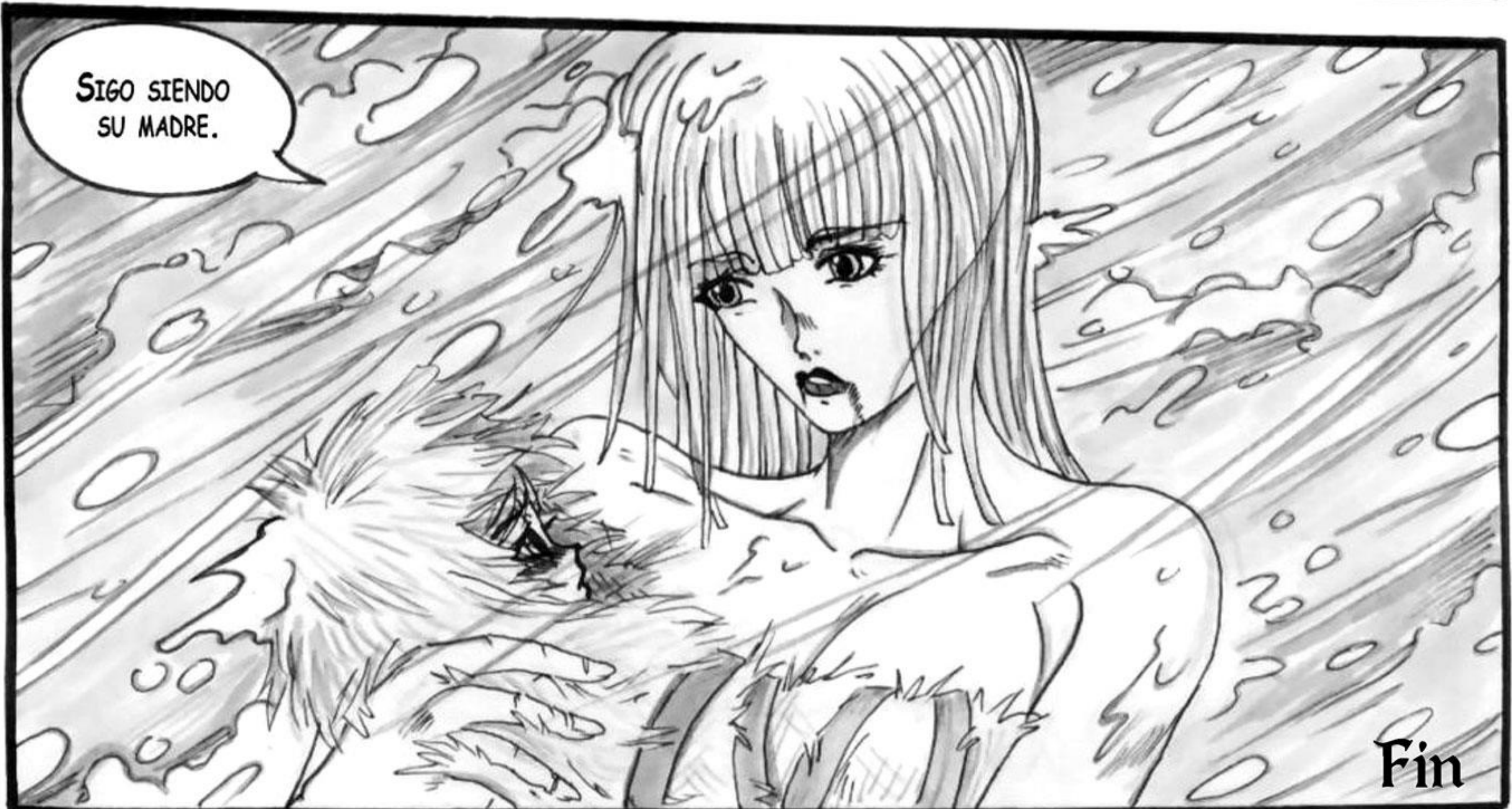
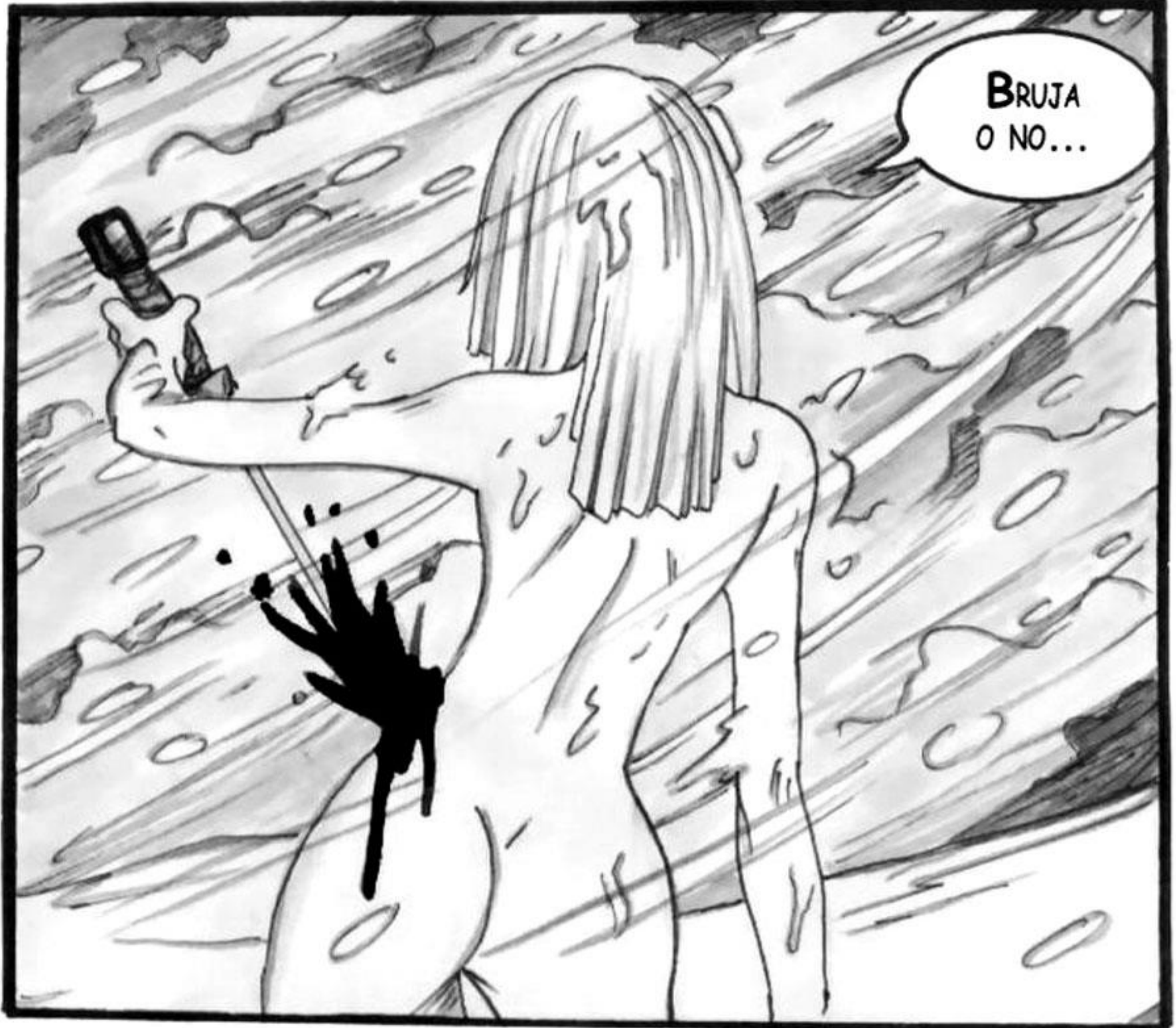
# De Hombres y Lobos

por Berggen









SI SUPIERAS LA EXITACIÓN QUE ME  
POSEE CUANDO TE TENGO CERCA...



CUANDO PUEDO SENTIR TU FINO PERFUME.

LA LUZ DE LUNA EN  
TUS LABIOS QUIETOS...



MIENTRAS  
EXHALAS VIDA.

OYES EL ECO  
DE TUS PASOS SECOS  
EN LA CASA VACÍA...



AUNQUE  
EN EL FONDO  
SABÉS  
QUE NO  
ESTÁS SOLA...



1  
por Jigudo.



A DÓNDE  
QUIERA  
QUE  
VAYAS...



TE SEGUIRÁ ESTA  
SOMBRA SIGILOSA...



Y TE MORDERÁ EN  
LA NUCA LA  
ESCALOFRIANTE  
SENSACIÓN DE  
SER OBSERVADA...



MINUTO A  
MINUTO...

DÍA TRAS  
DÍA.



EL GRITO CONTENIDO  
EN UN SUSPIRO... NO  
PUEDES CORRER.



MI MIRADA TE  
DESVISTE CON  
LA METICULO-  
SIDAD DE UN  
RELOJERO ...



QUE PUEDE  
DETENER EL  
TIEMPO.



DESPIERTAS  
SOBRESALTADA ...

EMPAPADA EN FRÍO SUDOR, COMO REGRESANDO  
DE UNA HORRIBLE PESADILLA ...



ALUMBRANDO  
DE LLENO CON TUS  
PUPILAS CIEGAS ....



BUSCÁNDOME EN  
VANO TRAS LAS  
SOMBRAS ...



MIENTRAS AHÍ AFUERA LA NOCHE  
SIGUE CON SU RITUAL DE SILENCIOS  
Y LEJANÍAS.



NO LLORES,  
QUERIDA MÍA ...

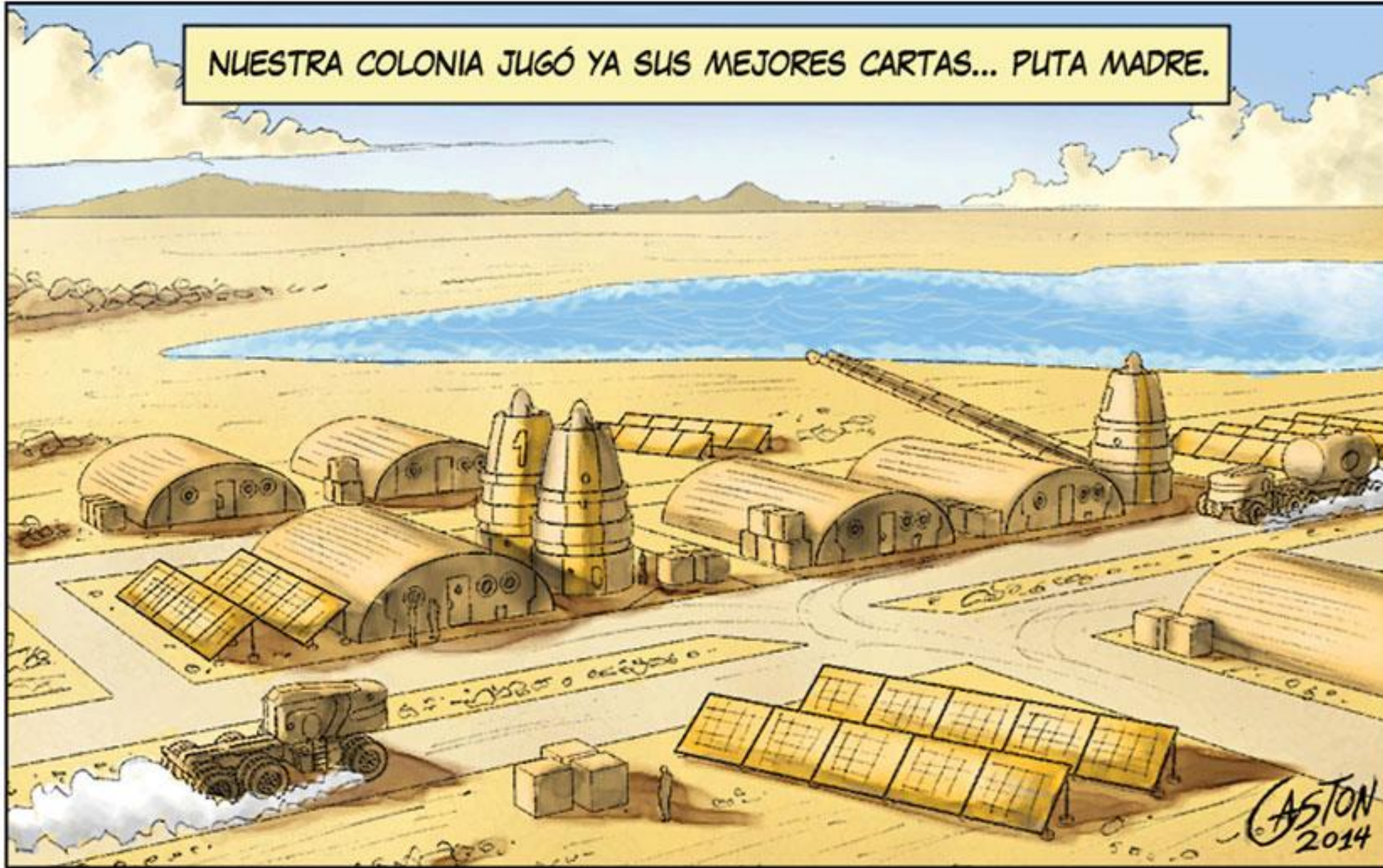
NO IMPORTA  
LO QUE PASE ...

YO SIEMPRE  
ESTARÉ AQUÍ,

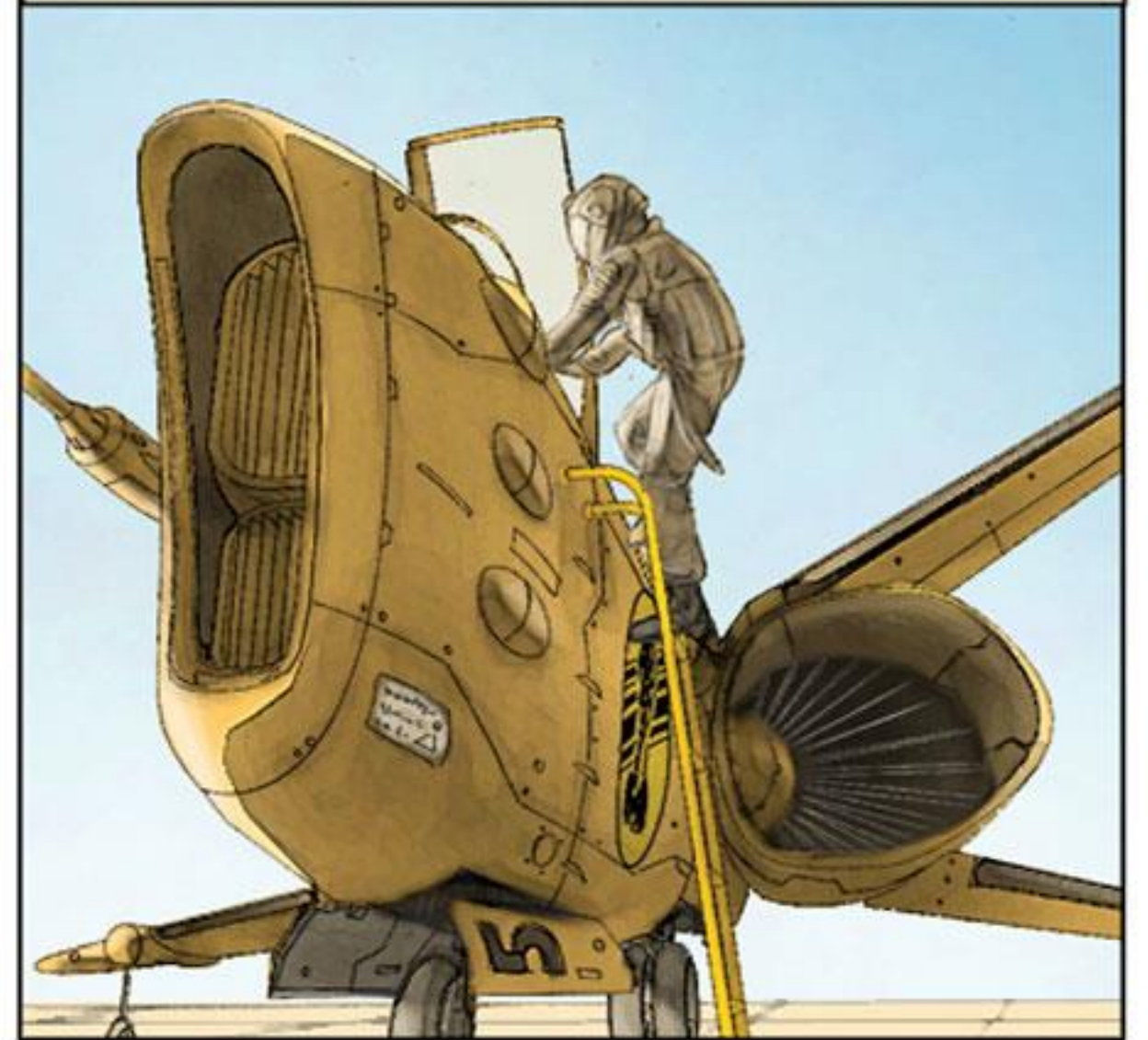
ESPERANDO.



NUESTRA COLONIA JUGÓ YA SUS MEJORES CARTAS... PUTA MADRE.



LO INTENTAMOS TODO. LAS OPERACIONES QUIRÚRGICAS, LA CRUELDAD DESMEDIDA, LAS EMBOSCADAS, LA OFENSIVA SIN VACILACIONES...



DEL OTRO LADO ENCONTRAMOS UNA RAZA INEXPUGNABLE.

¡CULO-FLOJOS HIJOS DE LA GRAN PUTA! SU TECNOLOGÍA ES SUPERIOR, SU AMOR POR ESTA TIERRA ES SUPERIOR. HASTA SU ODIOS AL ENEMIGO ES SUPERIOR.



HOY TOCA ARRIESGAR NUESTRAS ÚLTIMAS FICHAS. TODAS.

HOY TOCA PROBAR LO ÚNICO QUE NO PROBAMOS HASTA AHORA...



¡MIERDA! HOY TOCA SER SUTILES.



## LA MORDIDA DE LA COBRA

GUIÓN: BLAS BIGATTI

DIBUJOS: GASTÓN "ALLMANZOR" MARTINO

POCO IMPORTA QUIÉN EMPEZÓ. POCO IMPORTA A QUIÉN ASISTE LA RAZÓN.

DESPUÉS DE LOS PRIMEROS MASACRADOS, UNA GUERRA ES SIEMPRE UNA AVALANCHA DE EXCRECENCIAS SANGUINOLENTAS...

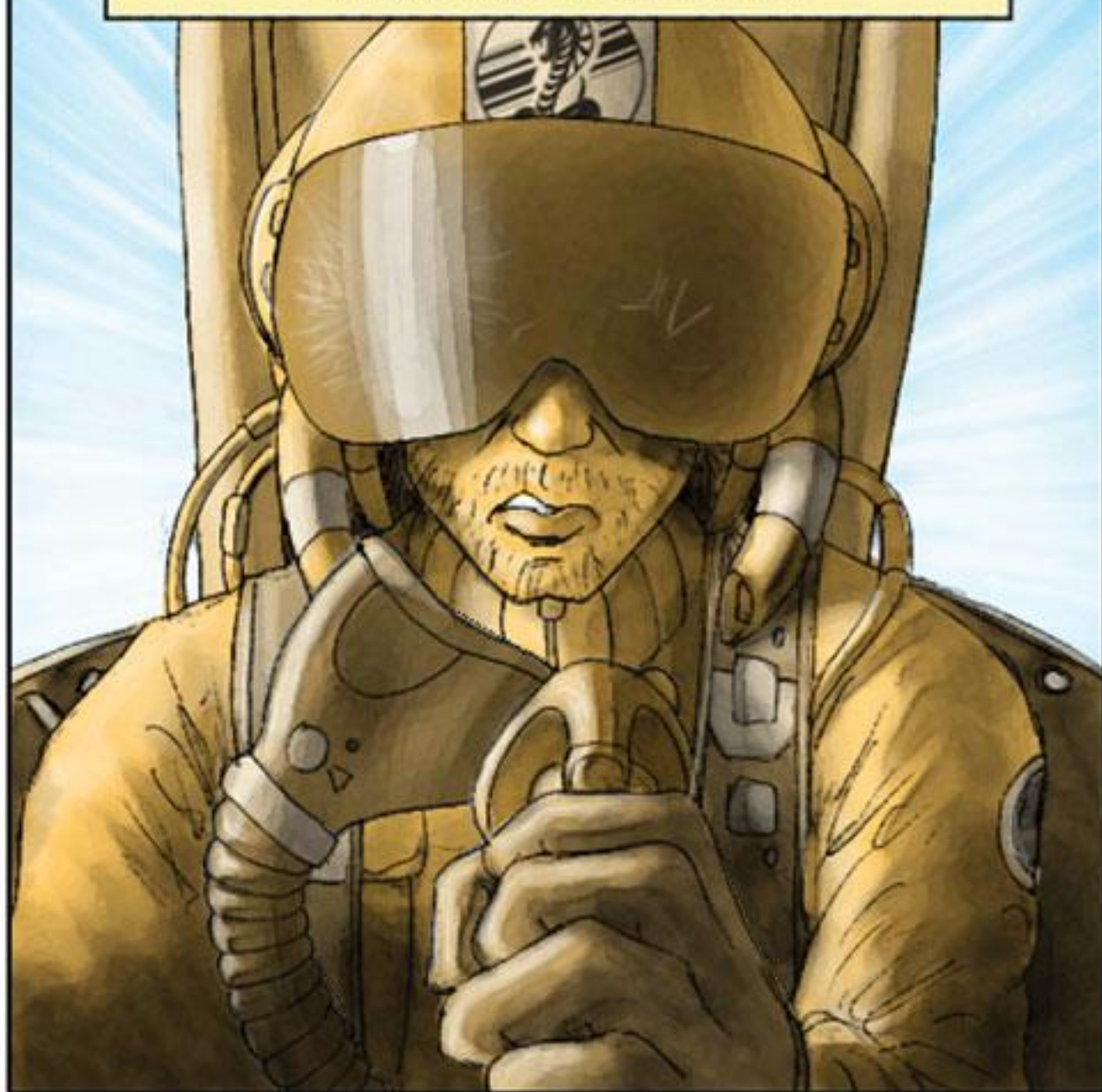


...UNA CATARATA DE MIERDA IMPOSIBLE DE CONTENER.



DE UN LADO O DEL OTRO, UNO ACABA ENCHASTRÁNDOSE HASTA LOS HUESOS. SIEMPRE.

HASTA QUE ES IMPOSIBLE QUITARSE EL SABOR PÚTRIDO DE LA BOCA, EL OLOR A MUERTE DE LOS DEDOS.



SERÁ QUE CUANDO UNO RESPIRA MUERTE TANTOS AÑOS, PENSAR EN LA VIDA RESULTA UNA FRIVOLIDAD...

¿SERÁ ESO?



ME CAGO EN MI VIDA COMO ME CAGO EN LA PUTA EXISTENCIA DE LOS CULO-FLOJOS. ES ASÍ.

POR ESO VENGO A MORIR.

TODO SEA POR GANAR ESTA GUERRA.



CLARO, CLARO. TODOS ACEPTAMOS MORIR. ¿O ACASO ALGÚN TARADO ILUSO PRETENDÍA SALIR DE ACÁ CON VIDA?



SI TODO MARCHA DE ACUERDO CON LO PLANEADO, EL ENEMIGO ARMARÁ SU DEFENSA EN TORNO A LA PLANTA DE ENERGÍA.



LO QUE ME DARÁ VALIOSOS SEGUNDOS PARA DESVIARME HACIA LA REFINERÍA.



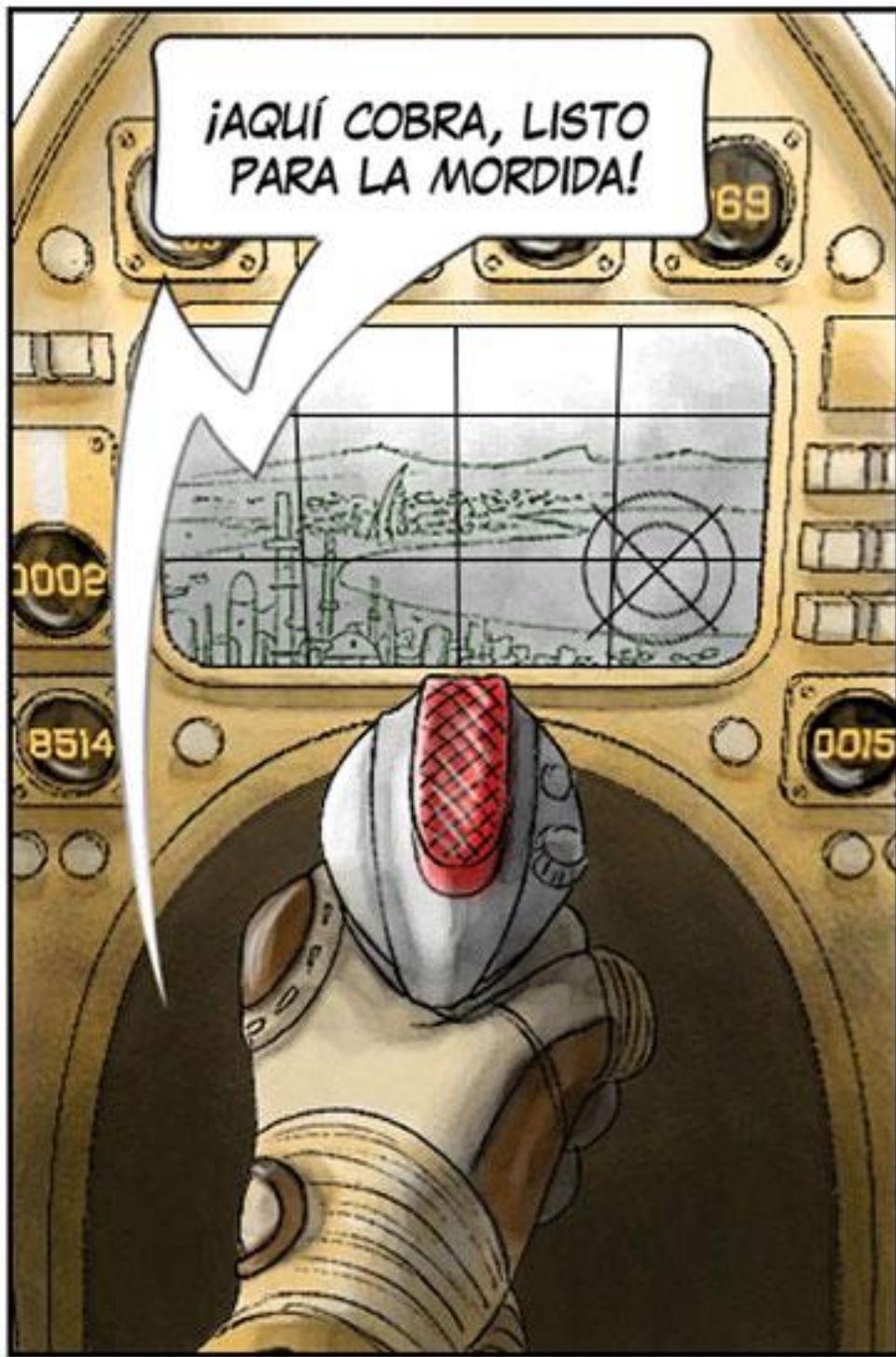
TENGO CINCO PUTOS SEGUNDOS HASTA LA REFINERÍA... CUATRO PUTOS SEGUNDOS...



LOS CULO-FLOJOS ME TENDRÁN EN LA MIRA EN DOS SEGUNDOS...

UNO... DOS...





¡AQUÍ COBRA, LISTO PARA LA MORDIDA!



CARAJO, ESO SÍ QUE DUELE.

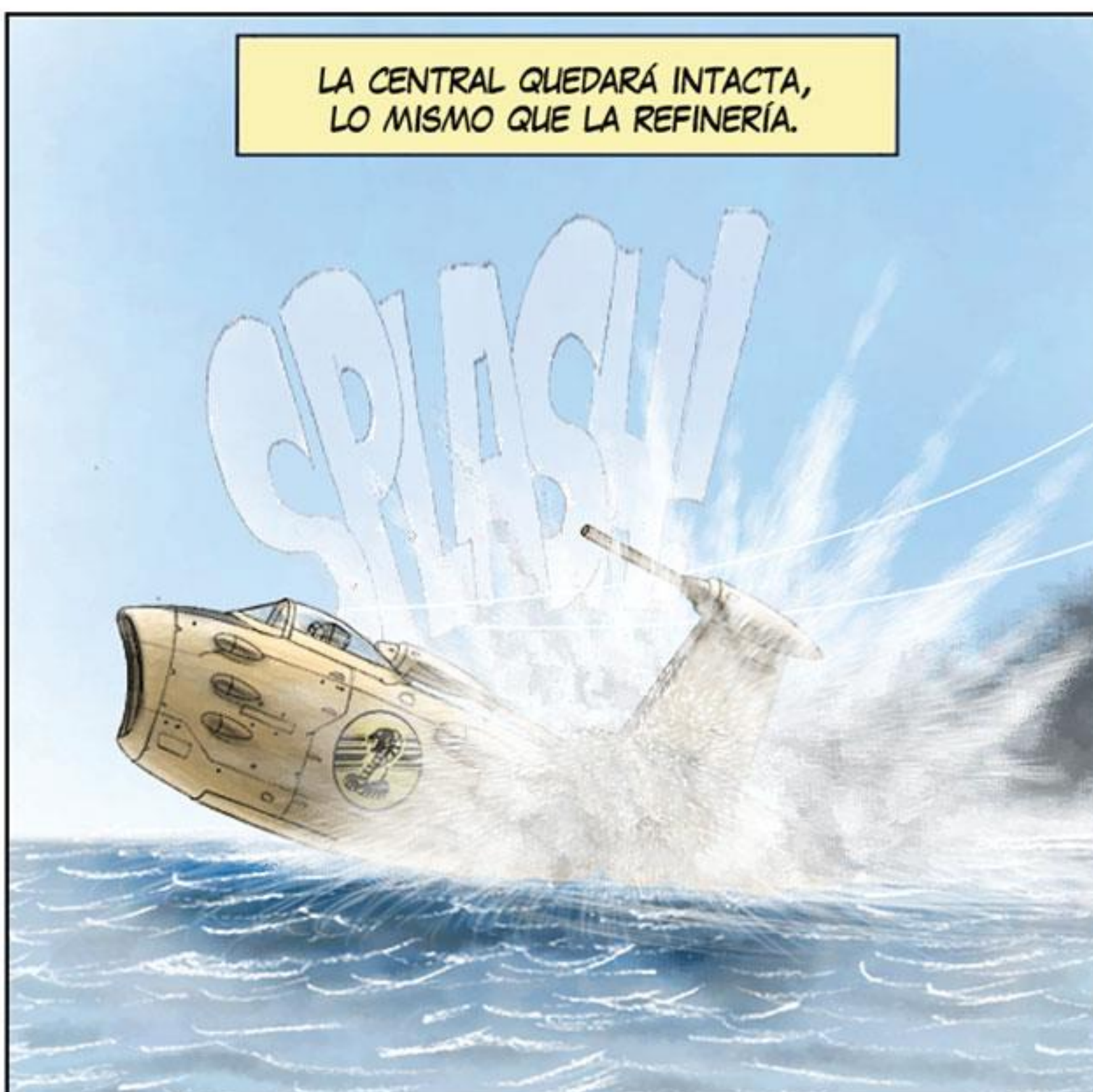


PERO ASÍ DEBÍAN SER LAS COSAS...

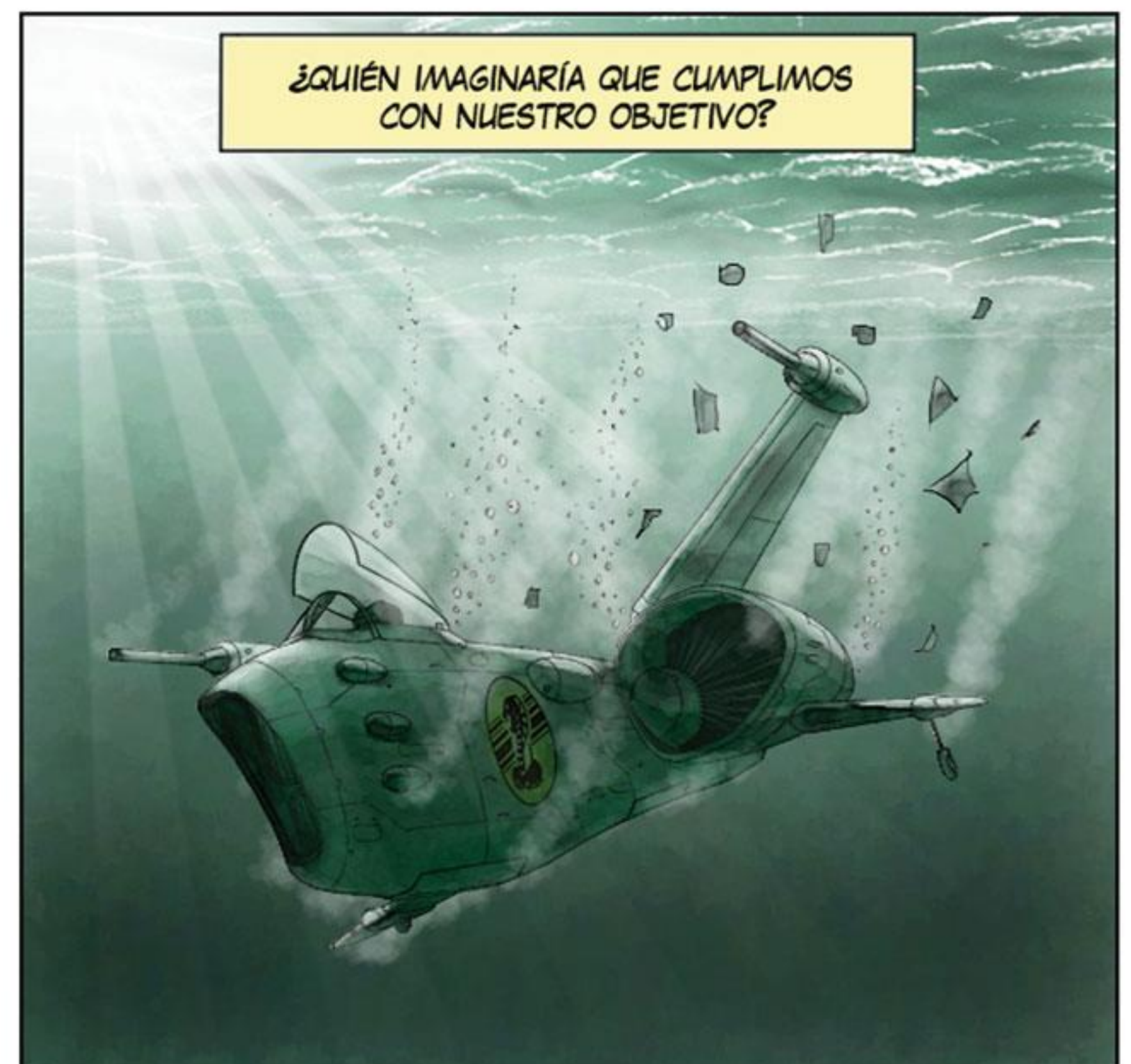


LA BATALLA SOBRE LA CENTRAL ELÉCTRICA IRÁ AMAINANDO. CADA UNA DE NUESTRAS NAVES LUCHARÁ HASTA CAER.

CASTON  
2014



LA CENTRAL QUEDARÁ INTACTA, LO MISMO QUE LA REFINERÍA.



¿QUIÉN IMAGINARÍA QUE CUMPLIMOS CON NUESTRO OBJETIVO?

CONVENCIMOS A LOS CULO-FLOJOS DE LA DESESPERACIÓN DE NUESTRO ATAQUE, DE LA SENCILLEZ DE SU VICTORIA.

¿POR QUÉ SOSPECHAR OTRA COSA?



SIEMPRE FUIMOS DÉBILES. RAZONARÁN QUE LA VICTORIA DEBÍA LLEGARLES ALGÚN DÍA.

SÍ, TODO LLEGA.



EN 48 HORAS EL VENENO SE HABRÁ ESPARCIDO SUTILMENTE EN LAS AGUAS QUE ALIMENTAN LA CIUDADELA.

HIJOS DE LA GRAN PUTA.



Y YO... YO NO ESPERABA SOBREVIVIR. ME APRESARÁN Y ME TORTURARÁN, A MENOS QUE LOGRE ESCONDERME. SÓLO UNA SEMANA. TAL VEZ NO SEA DIFÍCIL.



GASTÓN  
2014

UNA SEMANA Y LOS PUTOS CULO-FLOJOS ESTARÁN TODOS MUERTOS.

UNA SEMANA Y LA PONZOÑA DE MI RAZA HABRÁ LOGRADO SU COMETIDO: CONTINUAR ESPARCIÉNDOSE, COMO UN VENENO INFECTO, EN CADA PLANETA QUE TOCAMOS.



BLAS  
BIGATTI  
&  
GASTÓN  
"ALLMANZOR"  
2014

# Casanova

por santiago girón

DE ADOLESCENTE ME GUSTABA PASEAR POR LAS DESIERTAS CALLES EN OTOÑO



DISFRUTABA EL OLOR ANISADO DE LOS BARES TEMPRANEROS



LUEGO LLEGABA AL PASEO.



SENTADO EN UN BANCO JUGABA A ENAMORARME DE LAS CHICAS QUE PASABAN



SOÑABA QUE NOS CONOCIÁMOS DE ALGUNA FORTUITA MANERA



Y LA CONQUISTABA COMO WOODY ALLEN A DIANE KEATON EN ANNIE HALL



PASÁBAMOS JUNTOS LA MAÑANA Y ELLA FALTABA A CLASE PARA TOMARNOS UN CAFE Y CHARLAR.



PERO AL LLEGAR A SU CASA COMPRENDIA QUE TODO HABIA SIDO UNA ILLISION



ASI QUE ME DESPEDIA CONVENCIDO DE NO VOLVER A VERLA JAMÁS



PERO ...

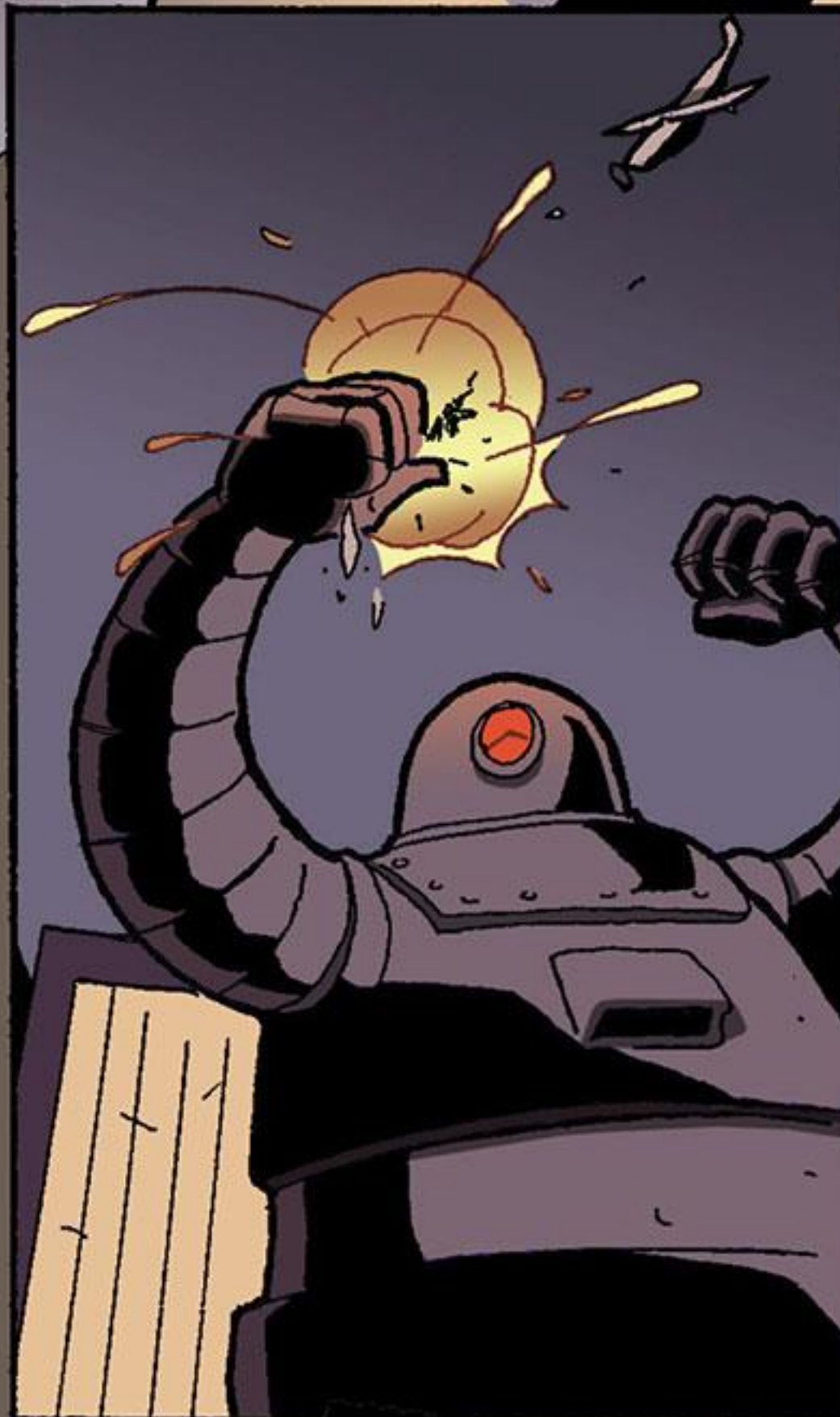
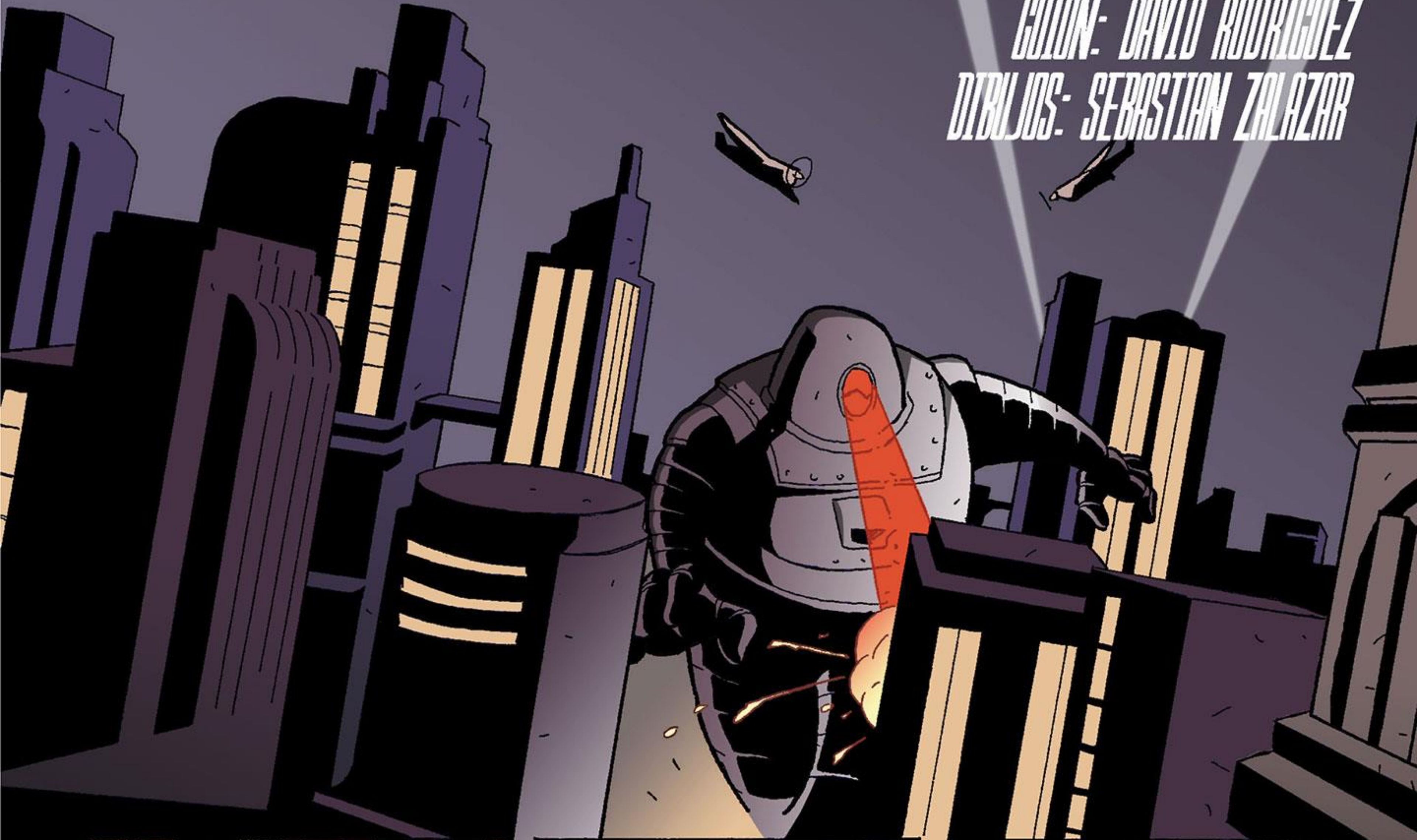


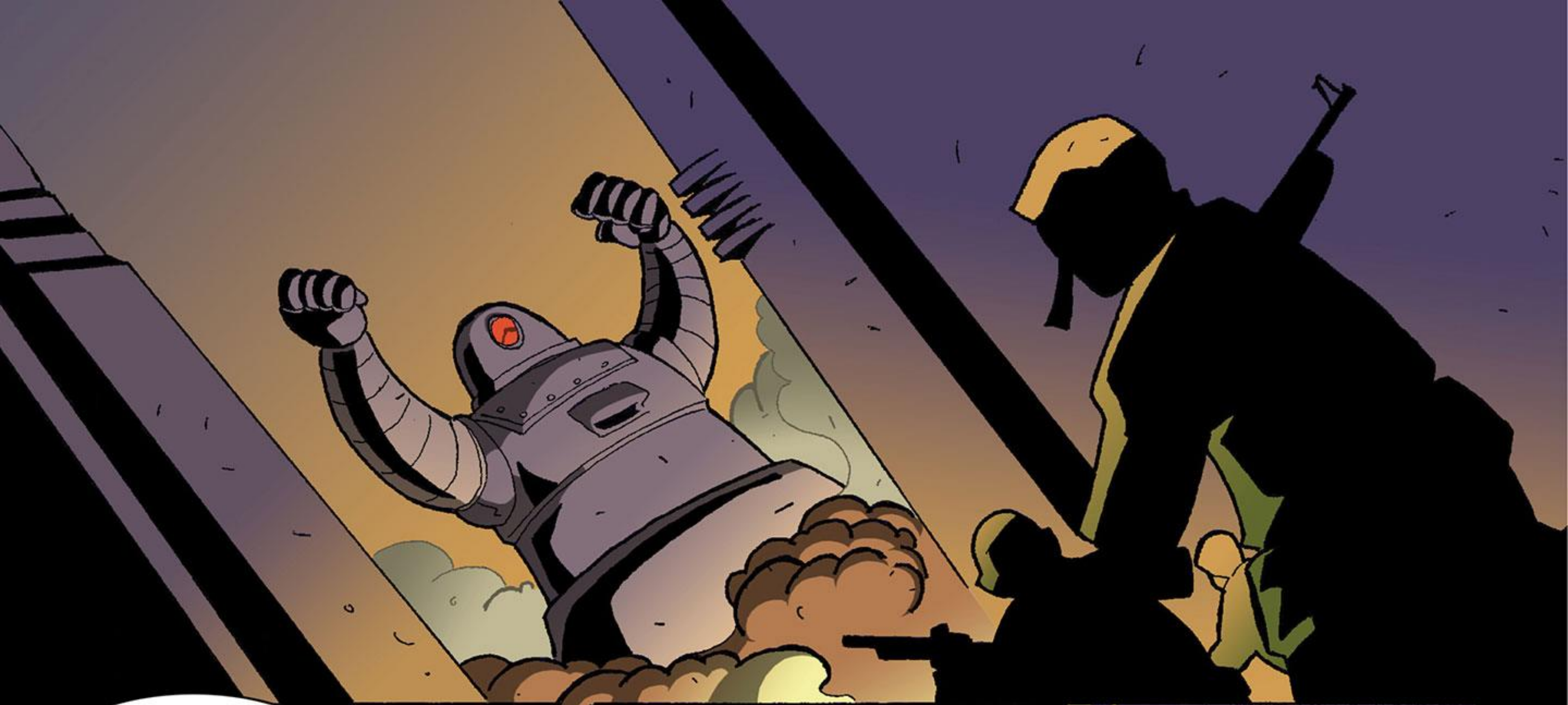
"DE ADOLESCENCIA ME GUSTABA PASEAR POR LAS DESIERTAS CALLES EN OTONO ...



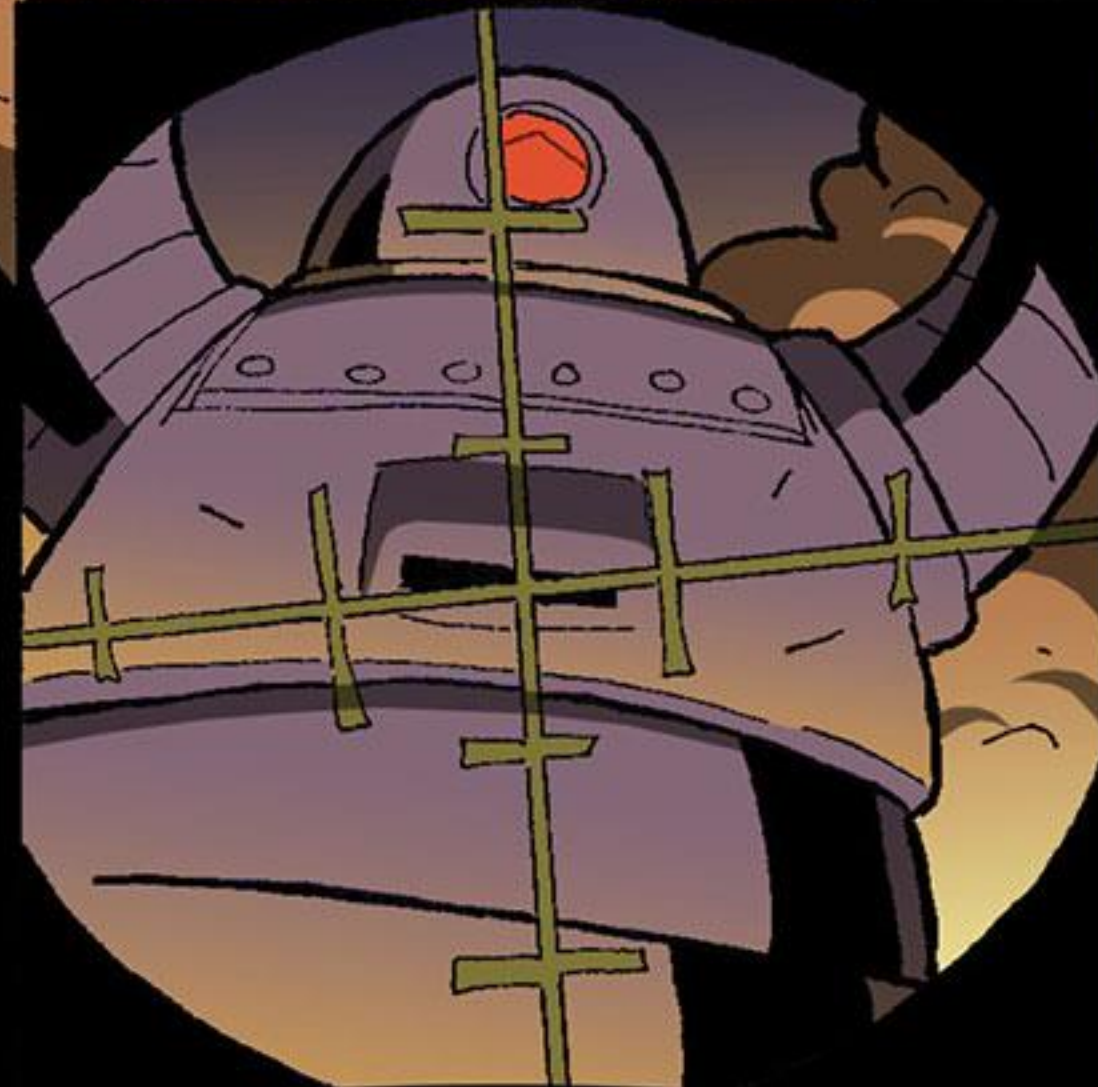
# EL AVANCE INEXORABLE DE LA CIENCIA

GUIÓN: DAVID RODRIGUEZ  
DIBUJOS: SEBASTIAN ZALAZAR



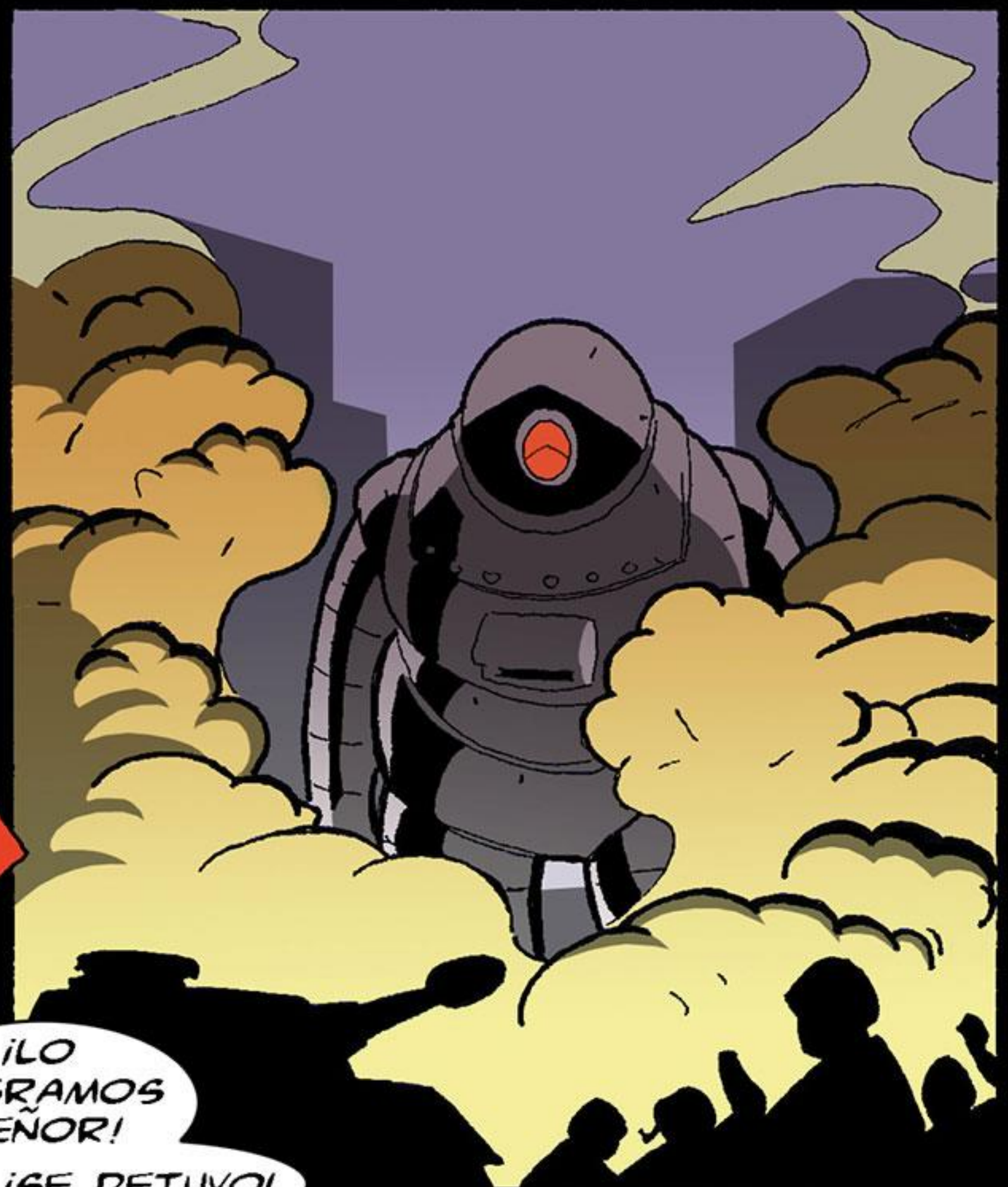


CAPITÁN,  
LO TENEMOS EN  
LA MIRA.

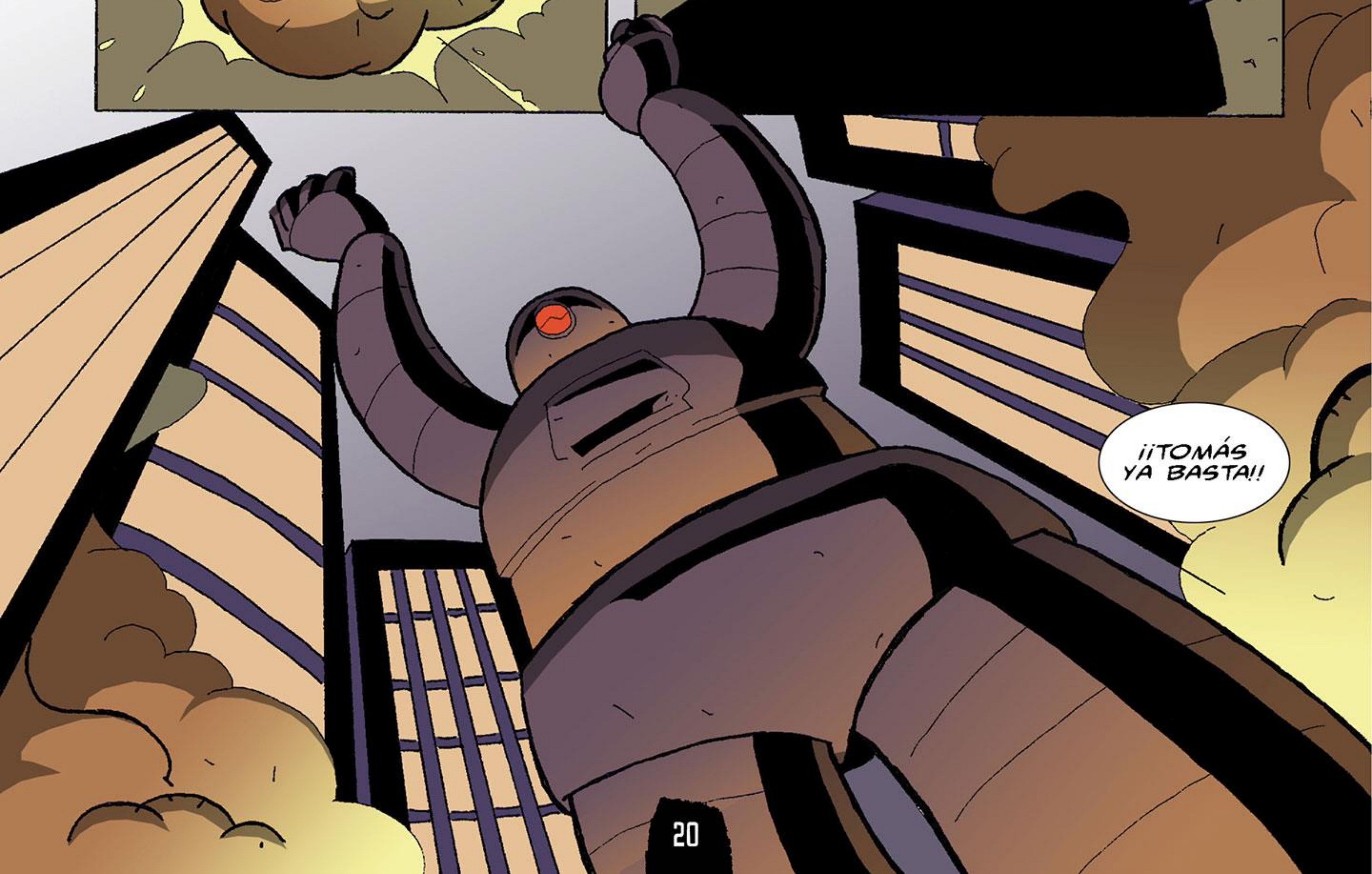
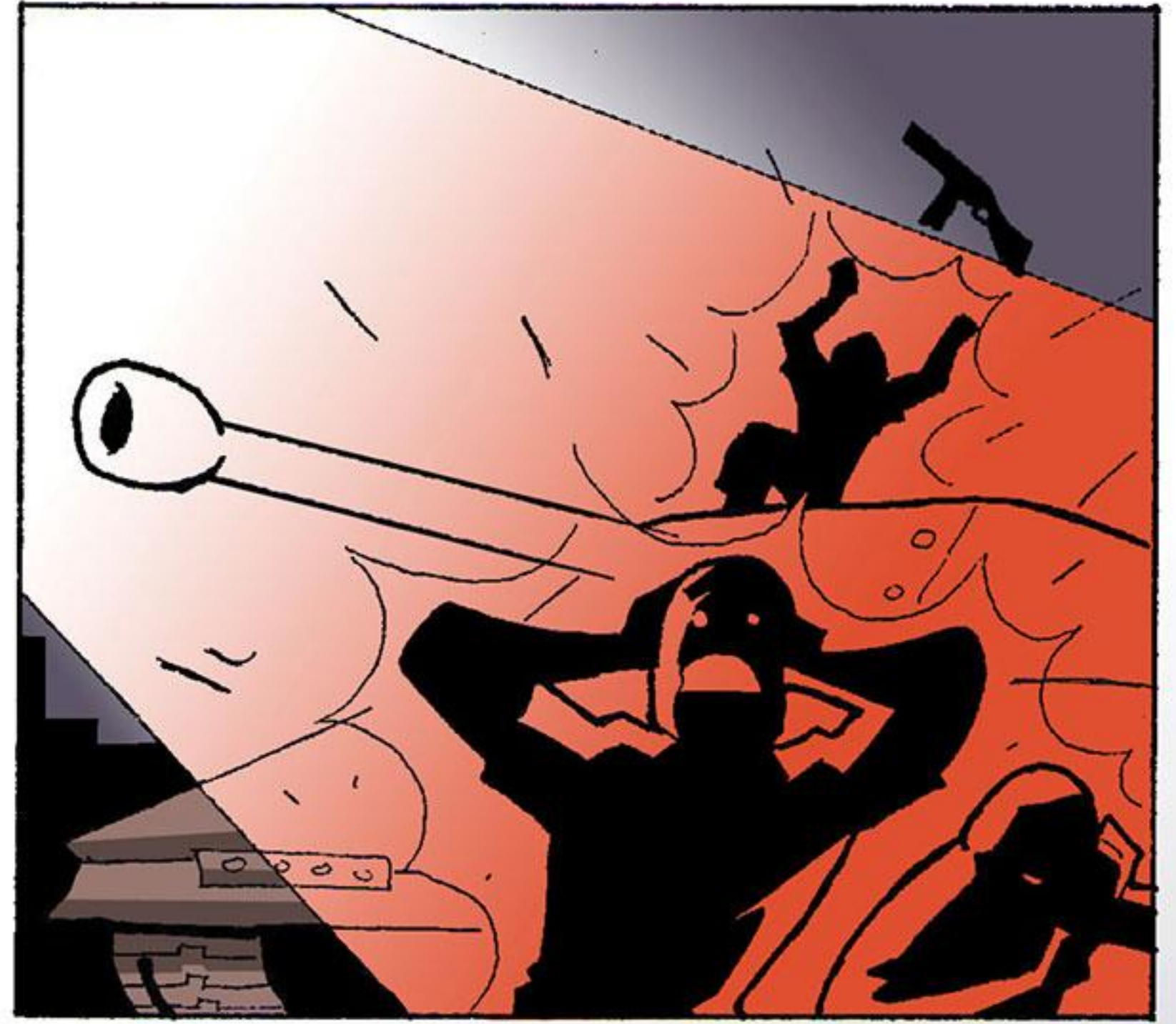


¡RECUERDE  
DARLE JUSTO EN EL CENTRO,  
SOLDADO!

¡¡DISPARE!!



¡LO  
LOGRAMOS  
SEÑOR!  
¡SE DETUVO!



¡¡TOMÁS  
YA BASTA!!



¡SON CASI LAS CUATRO DE LA MADRUGADA! ¿HASTA CUÁNDO PENSÁS SEGUIR JUGANDO CON ESE APARATITO?

DEJAME UN RATO MÁS MAMÁ... ESTOY A PUNTO DE DESTRUIR A TODA LA CIUDAD.



¡NO, SEÑOR! YA ES SUFICIENTE POR HOY. MAÑANA PODÉS SEGUIR JUGANDO TODO EL DÍA, AHORA A DORMIR.



¡UFA! ¡ESTÁ BIEN! PERO ACABO DE PERDER MUCHOS PUNTOS.

NO ME VAS A HACER SENTIR CULPABLE. VAMOS, ACOSTATE.



ESTOS INVENTOS MODERNOS NO HACEN MÁS QUE QUITARLE EL SUEÑO A LOS NIÑOS.

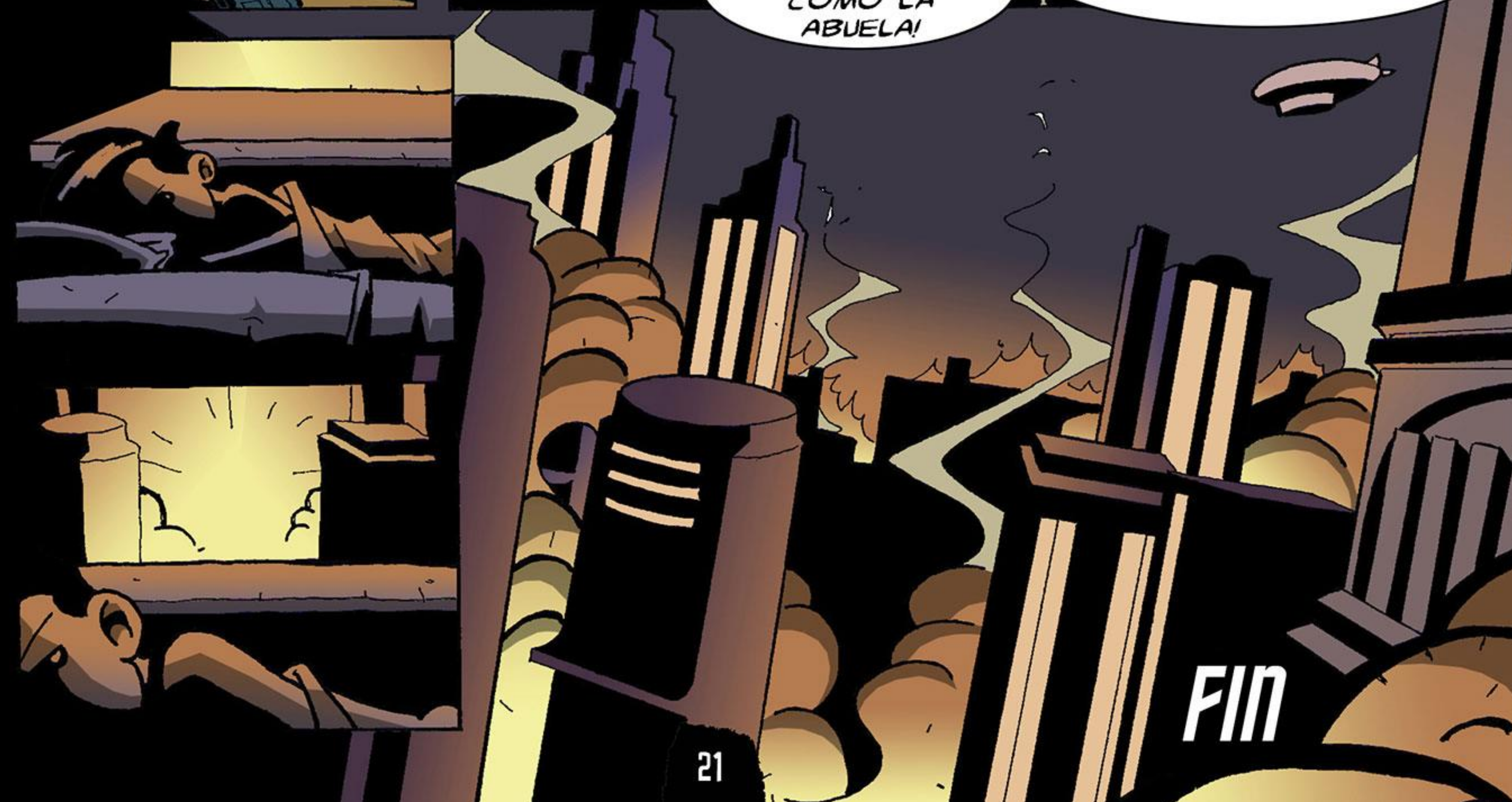
EN MI ÉPOCA LOS CHICOS DE TU EDAD JUGABAN CON SOLDADITOS DE PLOMO...

¡MAMÁ! ¡ESTÁS HABLANDO COMO LA ABUELA!



PERO TENGO RAZÓN, MIENTRAS MÁS AVANZADOS LOS HACEN, MÁS LOS DISTRAEN DE SUS ESTUDIOS.

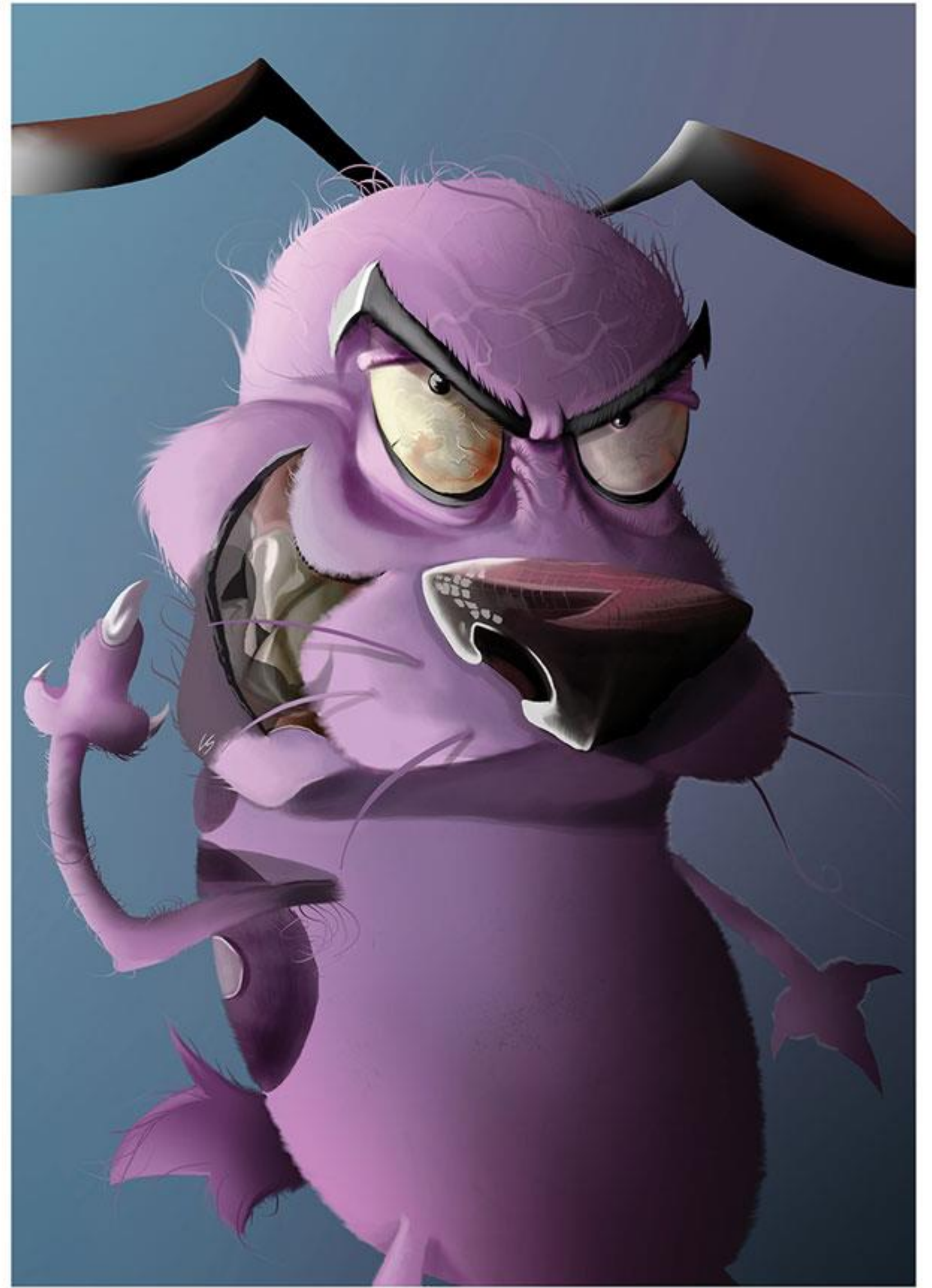
SI SIGUEN ASÍ, QUIÉN SABE HASTA DÓNDE VAN A LLEGAR.

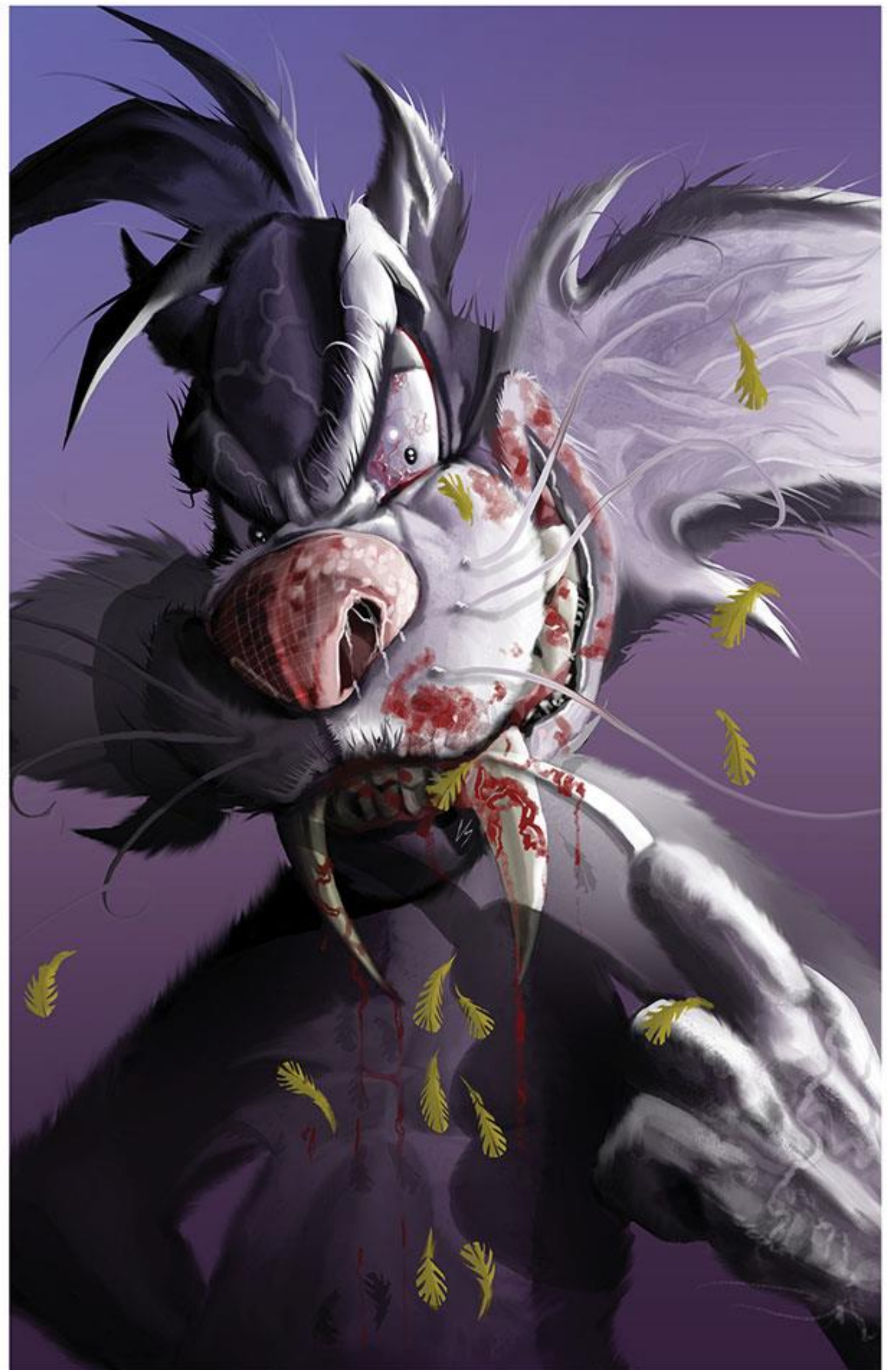


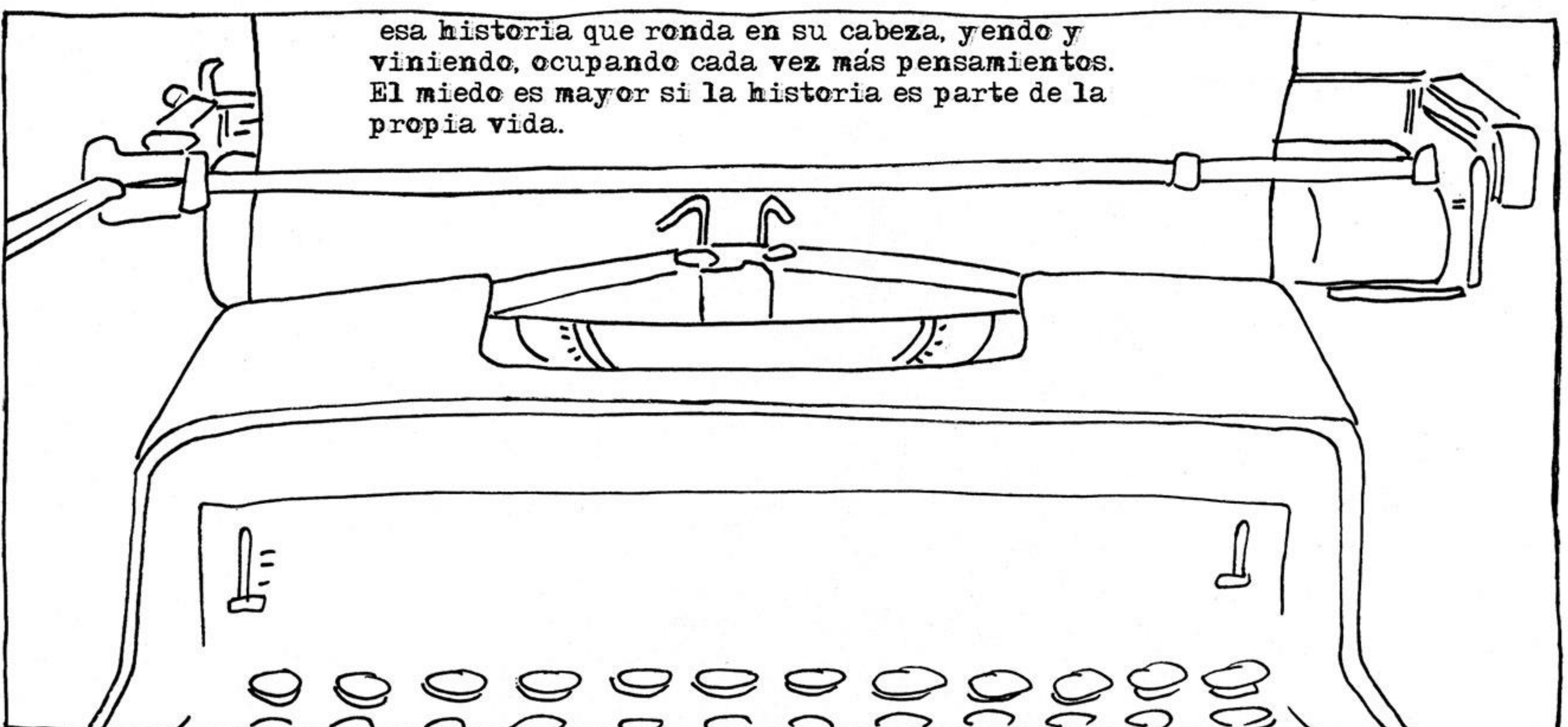
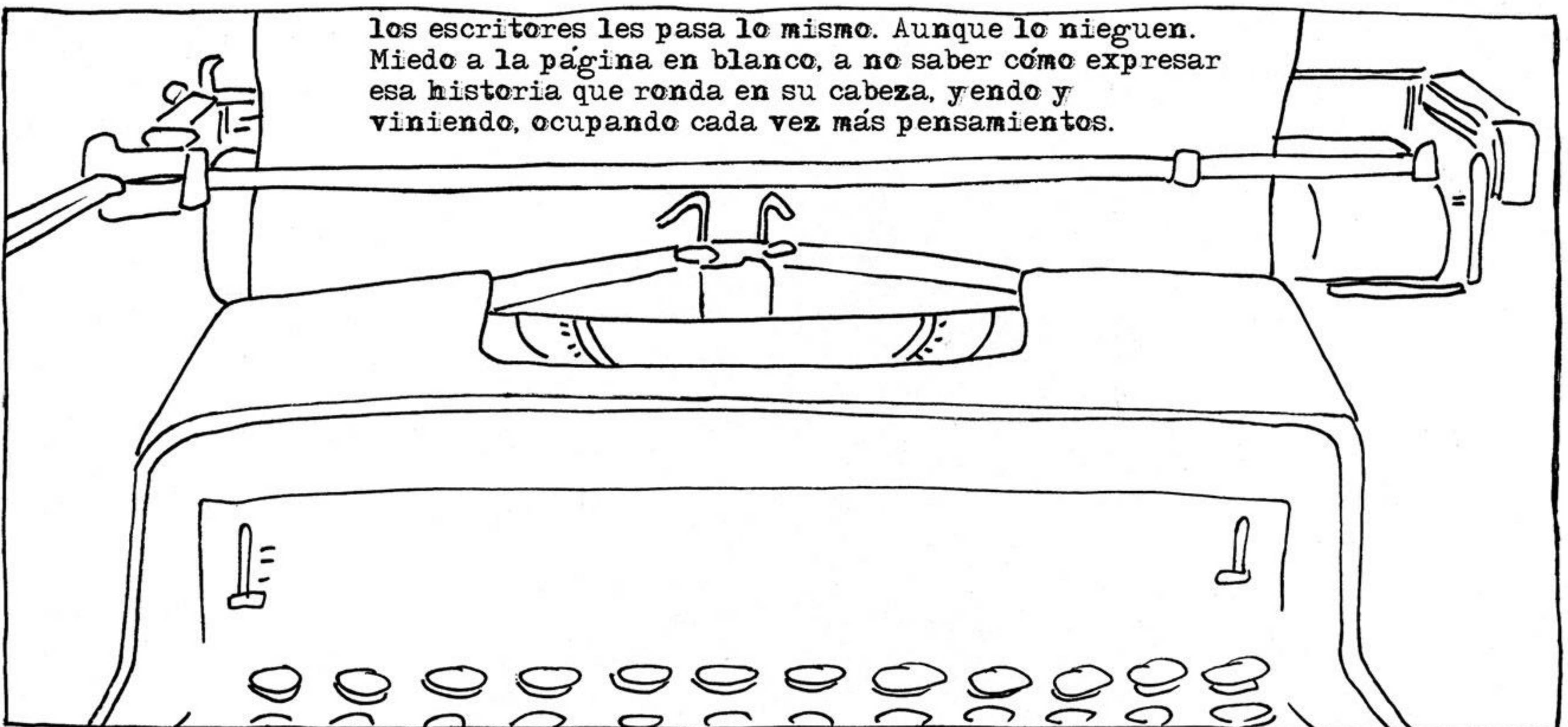
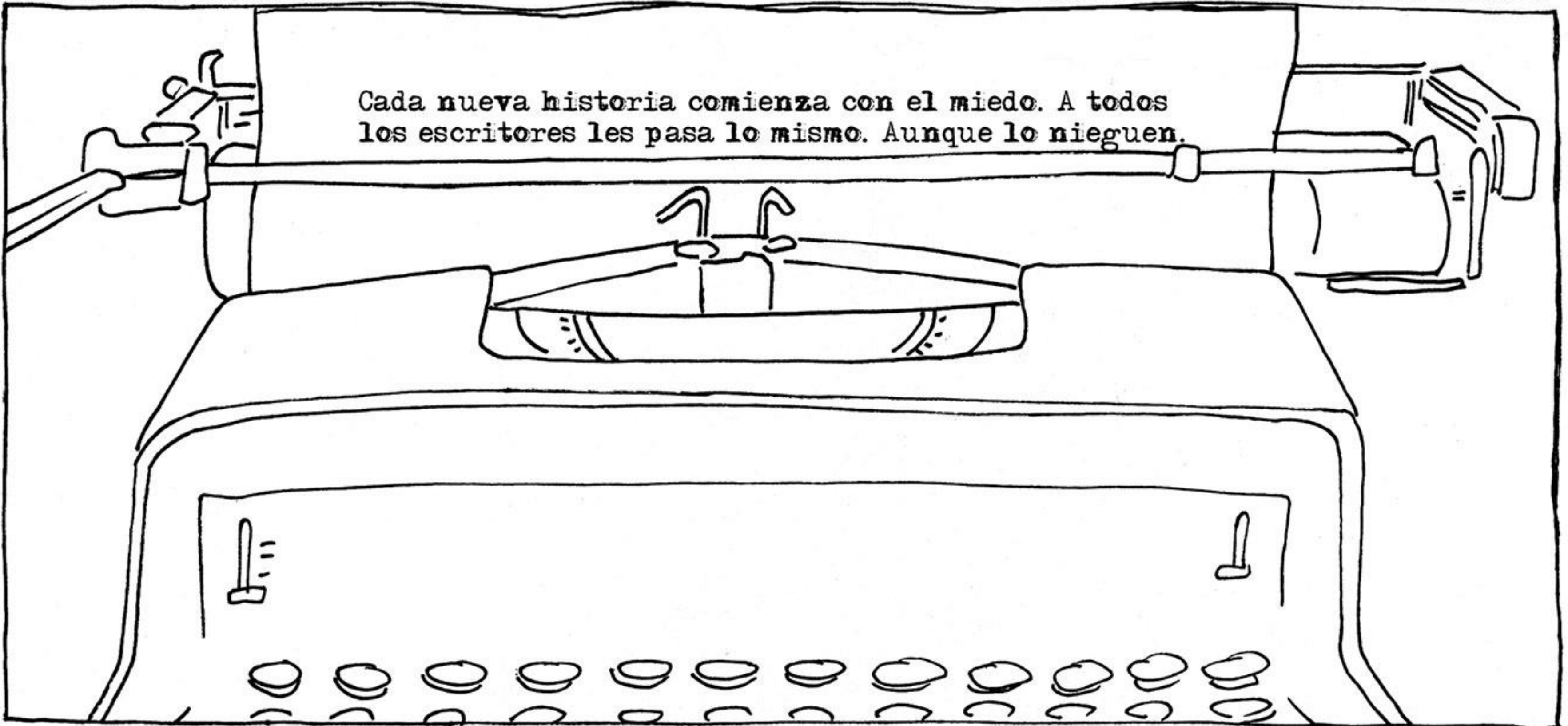
# SERIE DE ILUSTRACIONES

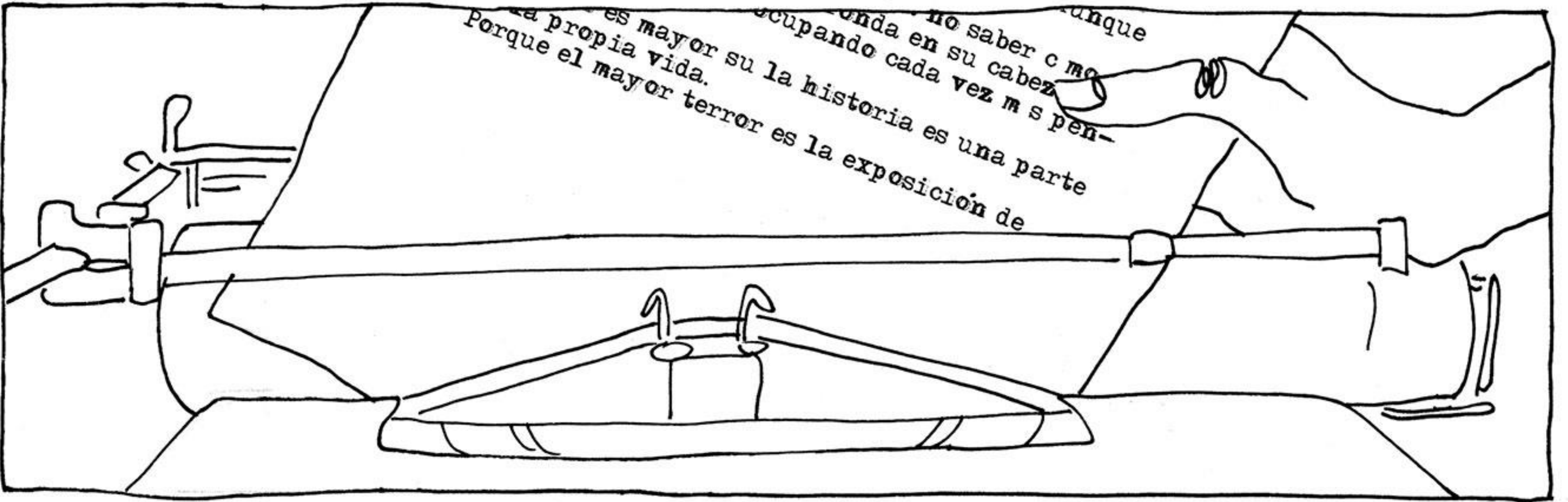
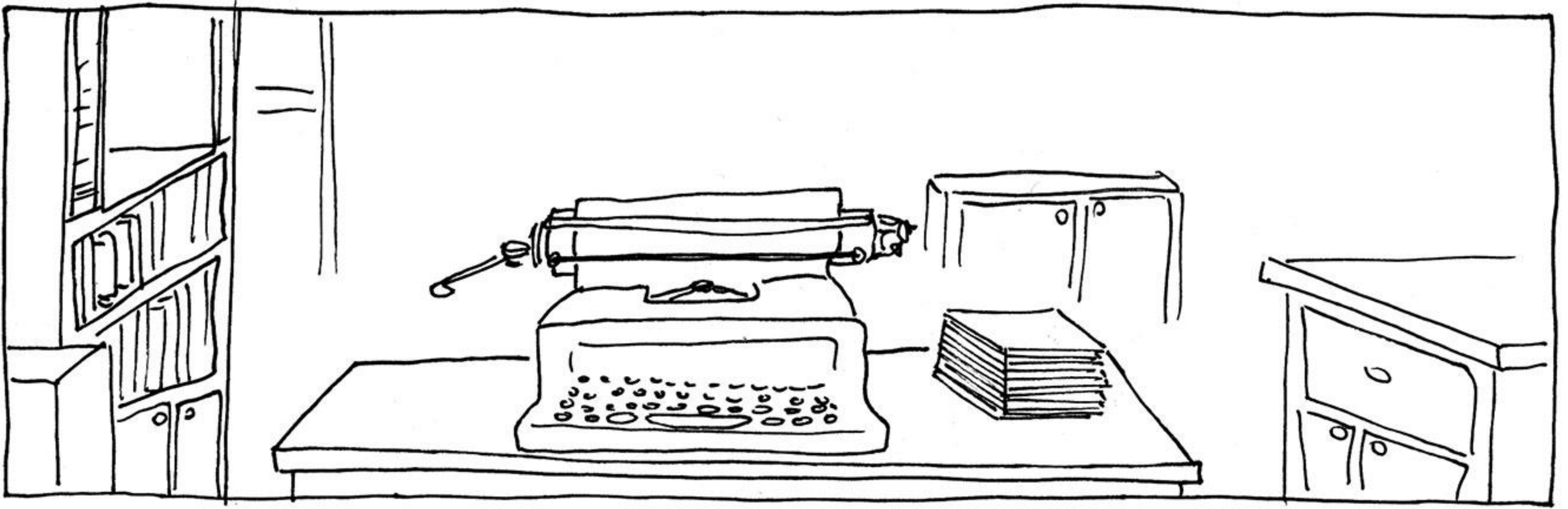
por leonardo santarelli

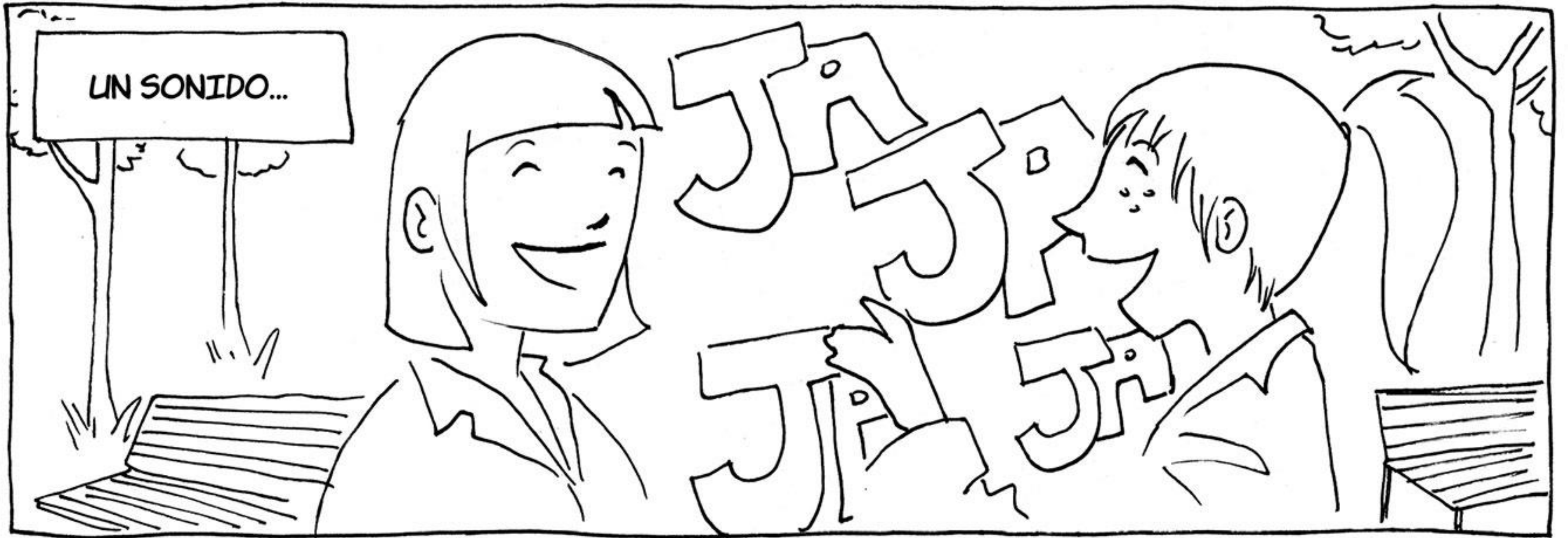
Siempre me llamaron la atención los personajes animados, cada uno con su propia personalidad, con su propio espíritu... Eso a temprana edad. Ya de más grande, empecé a buscarle el lado maléfico a estos personajes que muy en el fondo tienen algo de eso. En esta serie hago hincapié en el lado poco amigable de estos entrañables "dibujitos animados", tratándolos de llevar aún más cerca de nosotros con el tratamiento artístico.













ÉSTE ES MÍO...



POR \$15  
ES TUYO.

NO, NO. ME  
REFIERO A QUE YO  
LO ESCRIBÍ.

¿AH, SÍ?



HACE AÑOS QUE NO VEÍA  
UNO DE ESTOS EN VENTA.

CADA TANTO APARECE  
ALGUNO, USADO, CASI SIEMPRE  
ROTO, O MUY ARRUINADO.

¿Y SE VENDE?

A VECES SÍ, A VECES NO.  
NO ME AÇUERDO SI  
ESCRIBÍ ALGO MÁS...



FUE MI PRIMER LIBRO...

¿ME HARÍA EL FAVOR  
DE FIRMARLO?

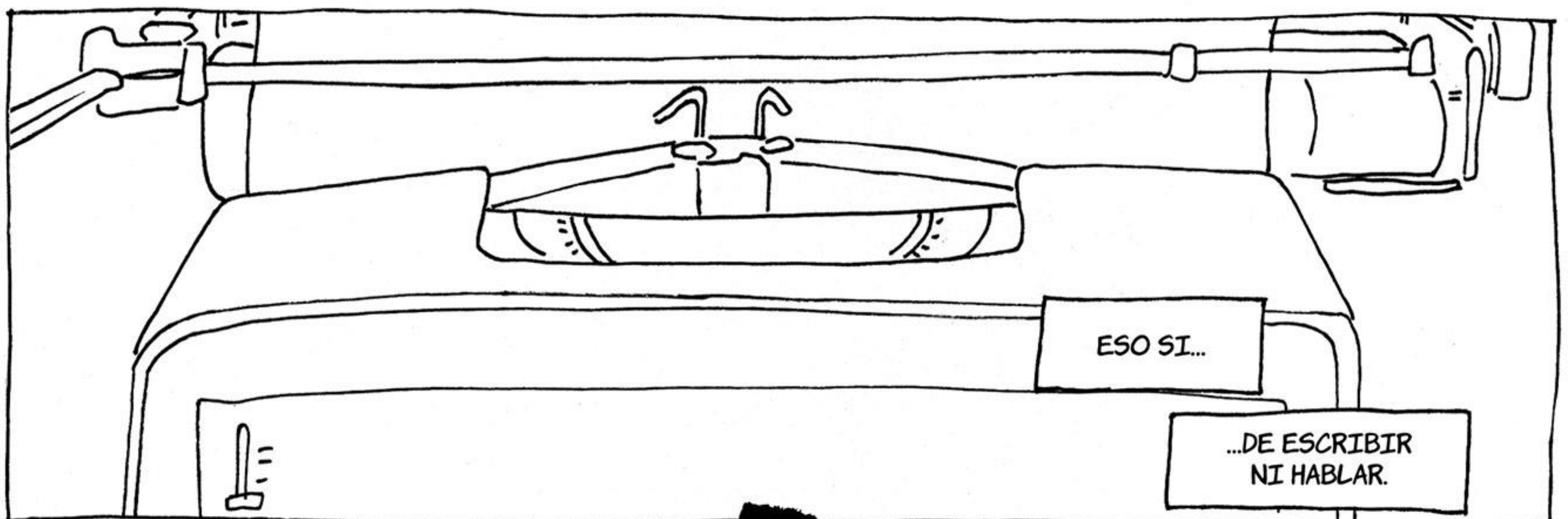
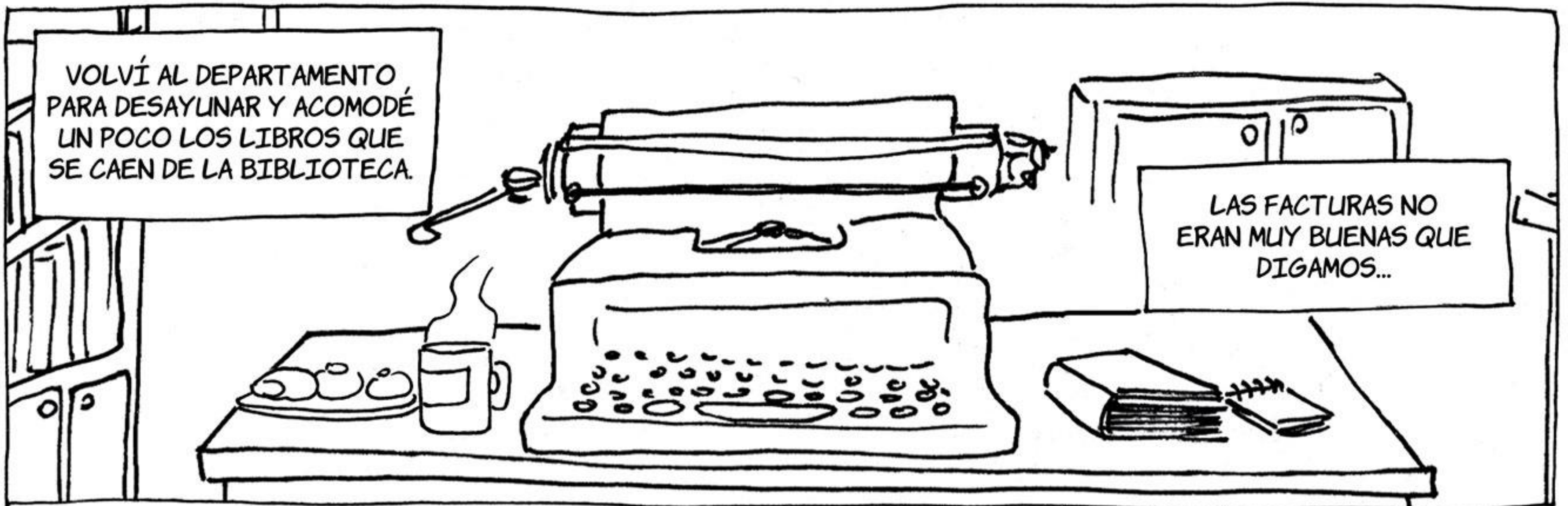
SÍ, POR SUPUESTO,  
Y TODAVÍA NO LLEGÓ  
EL SEGUNDO...

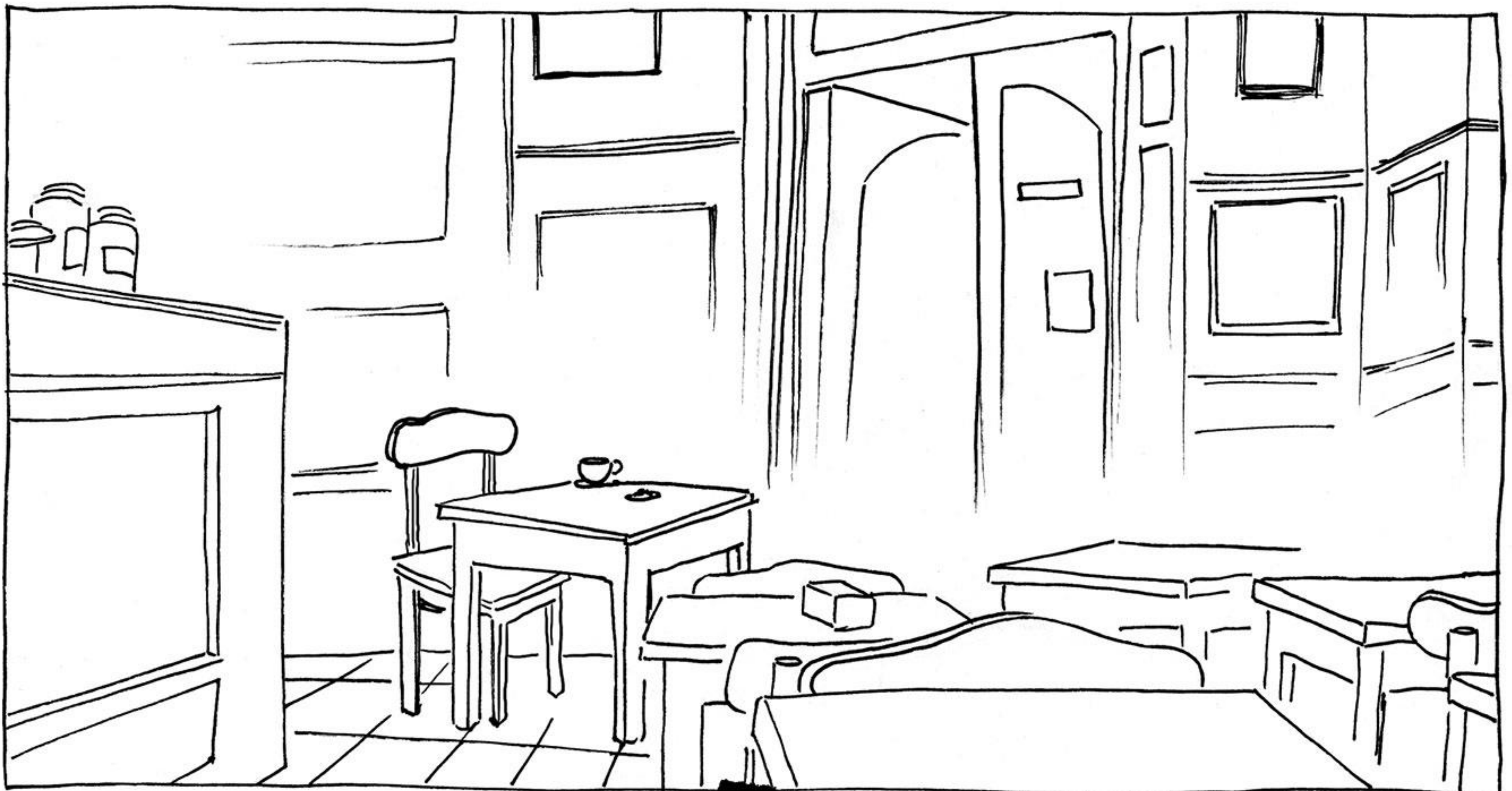


MUCHOS ESCRITORES NO  
PASAN DEL PRIMER LIBRO.  
OTROS VIVEN ESCRIBIENDO  
SIEMPRE LO MISMO, O DE  
REEDICIONES.

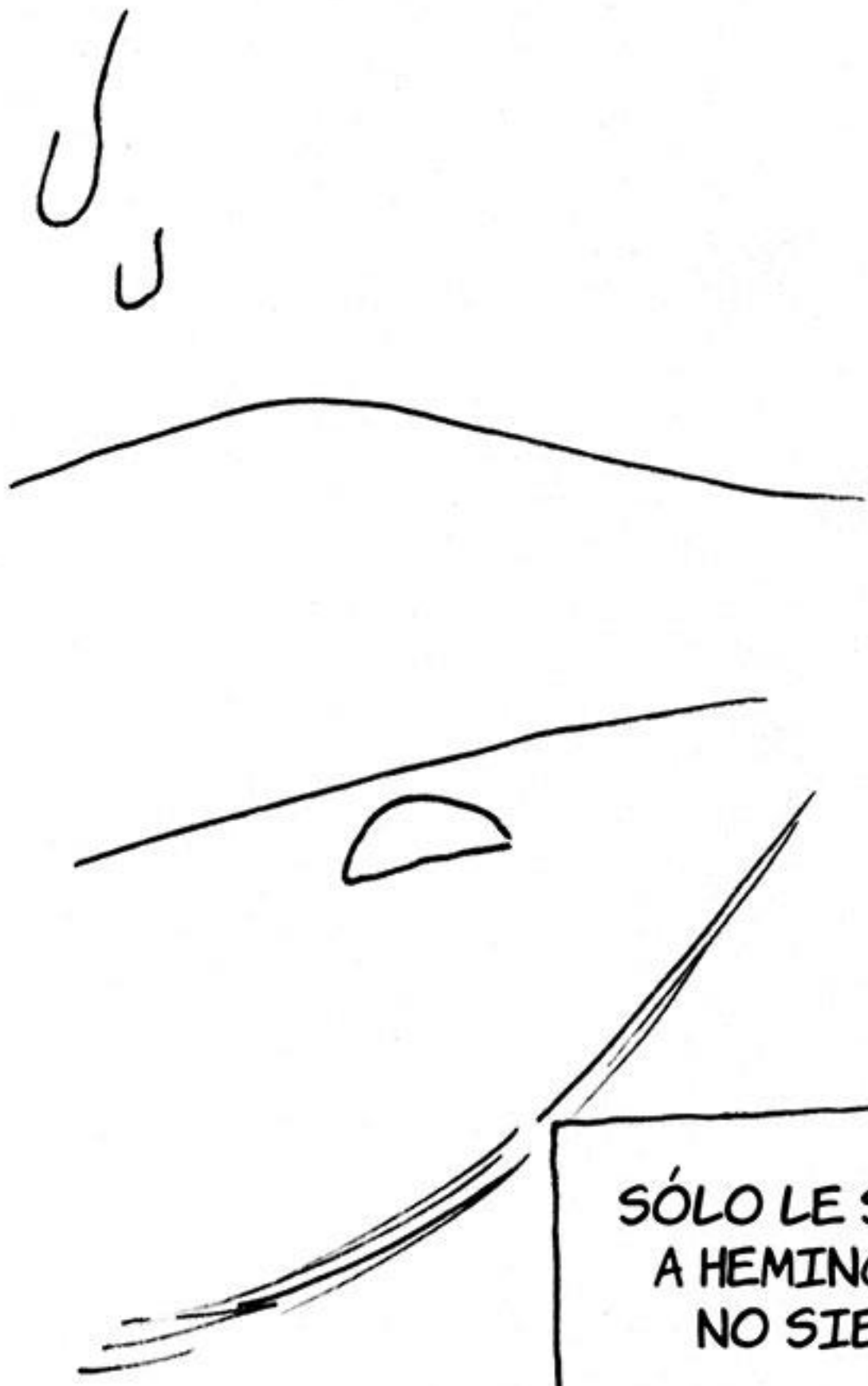
TODAVÍA CONSERVO  
LAS ESPERANZAS.







LAS HISTORIAS  
AUTOBIOGRÁFICAS SON  
PURAS MENTIRAS.



SÓLO LE SERVÍAN  
A HEMINGWAY. Y  
NO SIEMPRE.

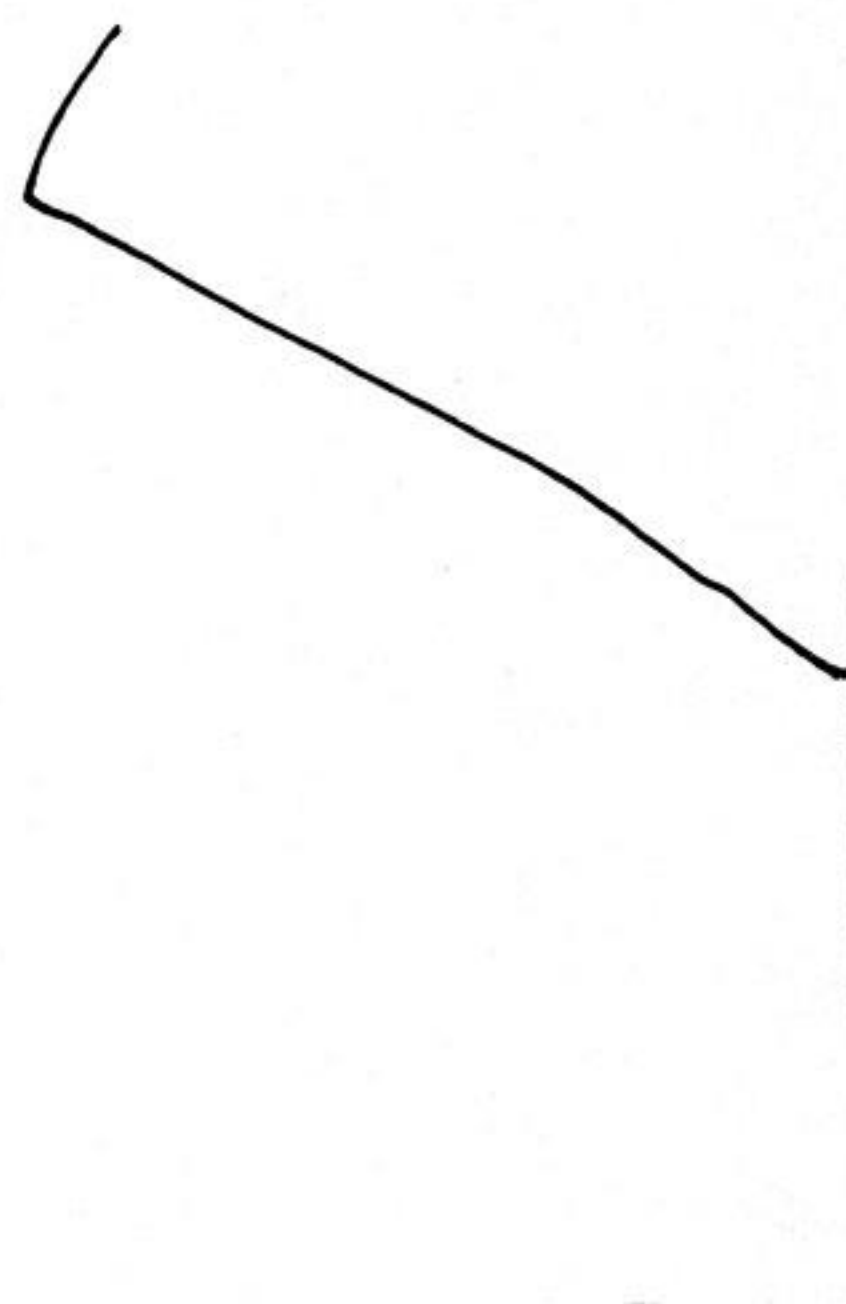
CUANDO ESA OPCIÓN  
NO ES VIABLE.

Y HASTA EN EL AMOR Y  
EL SEXO SE FRACASÓ.



¿QUÉ QUEDA?

EL ODIO.  
EL DESPRECIO.  
LA VIOLENCIA.



TODO ESO QUEDA.



O ALGO MEJOR...



PENURIAS DIARIAS,  
DE GUIDO ARANDA.

¿DE QUE VA?



ES UN ESCRITOR QUE SÓLO SACÓ UN LIBRO EN  
TODA SU CARRERA, QUE VA RELATANDO LOS  
PROBLEMAS QUE TIENE PARA VOLVER A HACER  
LO QUE YA HIZO UNA VEZ.

¿Y ESO TE TOMÓ  
TANTAS PÁGINAS?

ERA MÁS LARGO, PERO LE SAQUÉ  
CAPÍTULOS ENTEROS EN ÉSTA VERSIÓN.



ME SUENA A  
HISTORIA  
CONOCIDA...

POR SUPUESTO,  
ESA ES LA IDEA.

¿POR QUÉ?

PARA PODER  
CRITICAR, DE OTRO  
MODO NO TIENE GRACIA.



HUMMM.

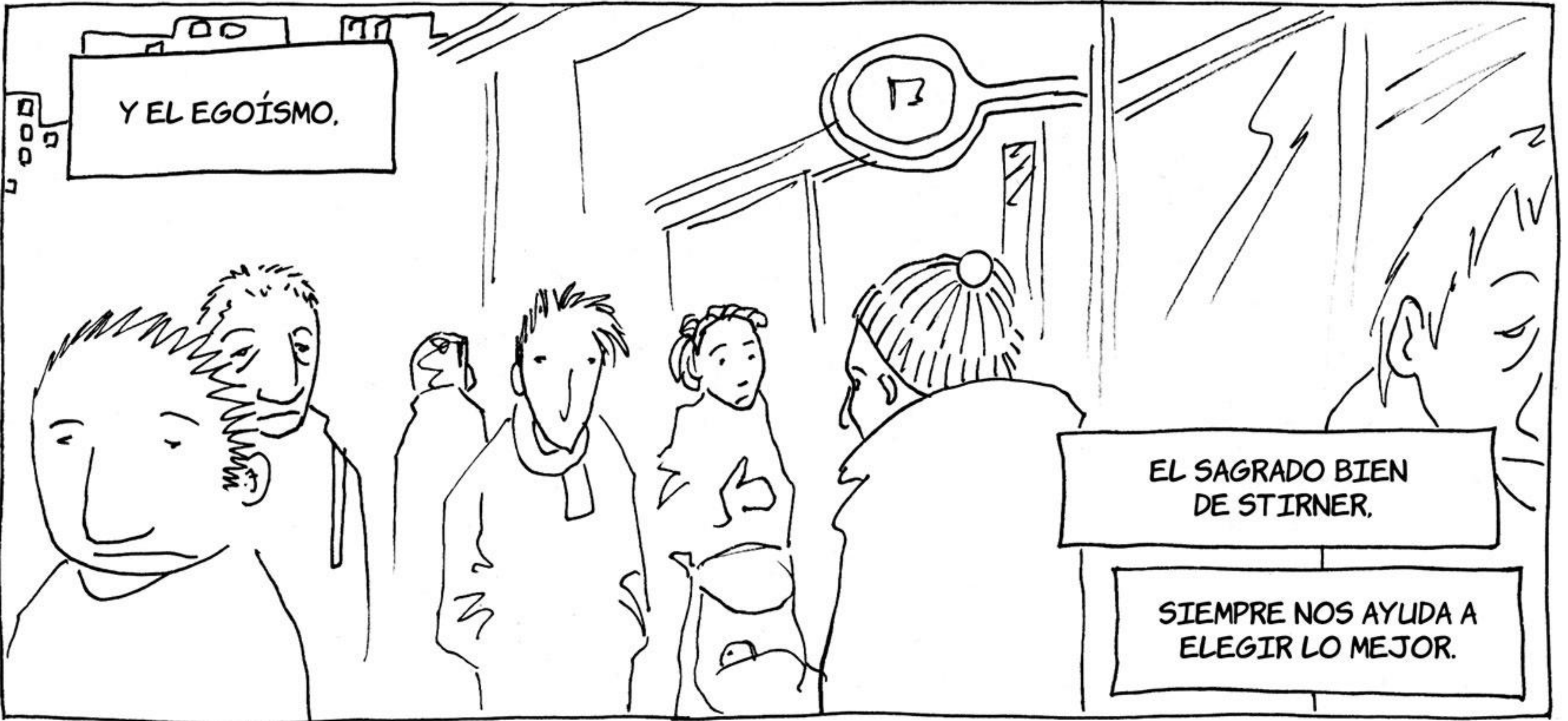


CON CUALQUIER PROBLEMA SE PUEDE HACER TRES COSAS:

SOLUCIONARLO.

ACEPTARLO Y NO HACER NADA.

O DEJARLO PASAR, QUE SEA PROBLEMA DE OTRO.



Y EL EGOÍSMO.

EL SAGRADO BIEN DE STIRNER.

SIEMPRE NOS AYUDA A ELEGIR LO MEJOR.



YALO ESCRIBÍ.

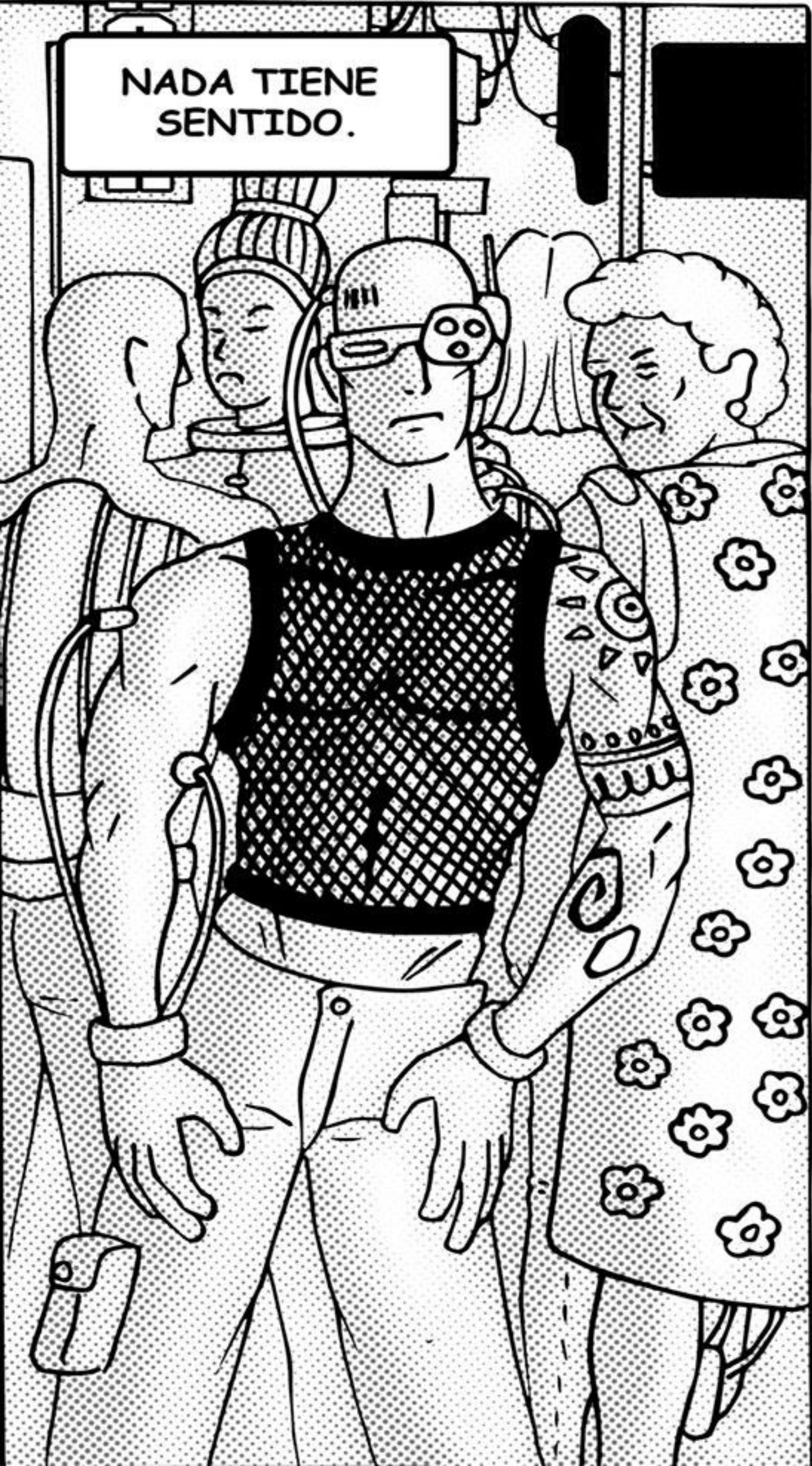
AHORA QUE SEA PROBLEMA DE OTRO.

# HISTORIAS DEL FUTURO (I)

por daniel rosales



ESTE MUNDO ES MUY EXTRAÑO.



NADA TIENE SENTIDO.



TODO AQUÍ PARECE IR DEMASIADO RÁPIDO.

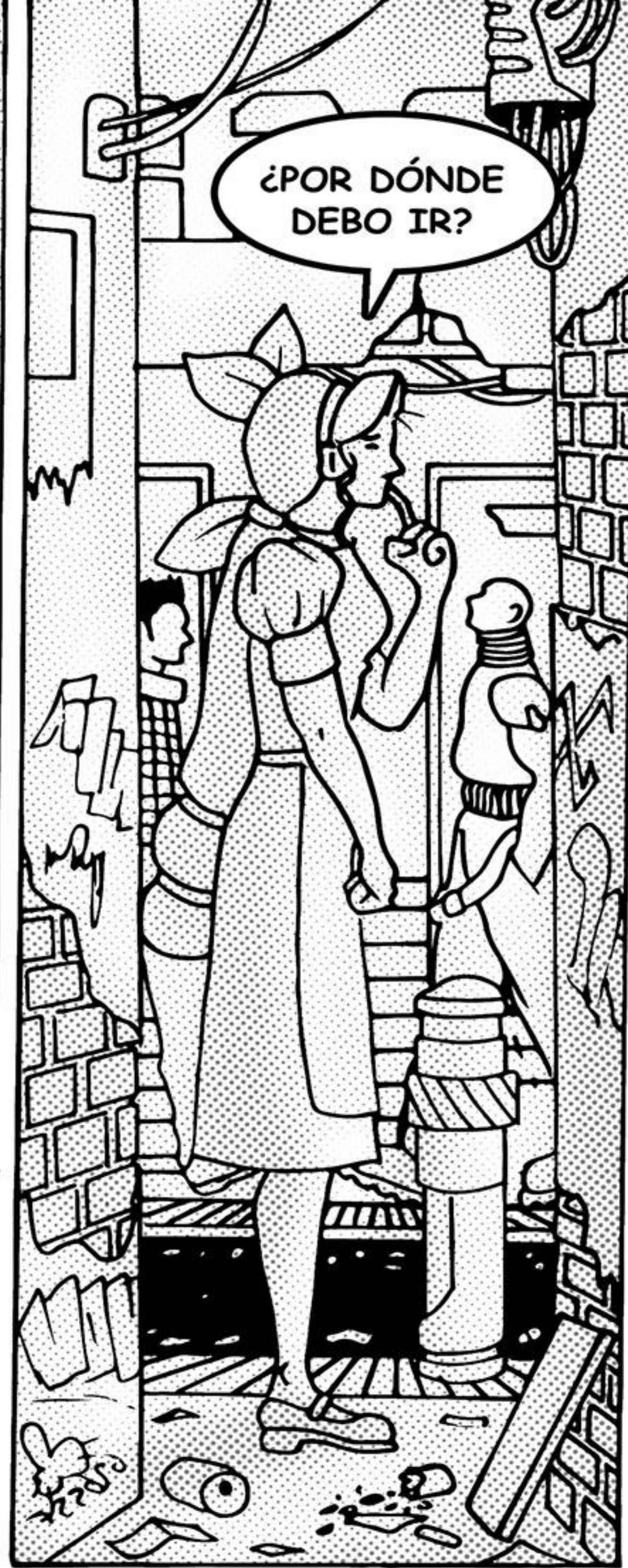
TODOS CAMINAN JUNTOS, PERO CADA UNO ESTÁ SOLO.



¿DÓNDE ESTÁN LOS NIÑOS?



AY... NO SÉ DÓNDE ESTOY...



¿POR DÓNDE DEBO IR?



PARECE QUE ESTAS BIEN PERDIDA NIÑA.

BUENO... SI, ¿ME PODRÍA DECIR QUE CAMINO DEBO TOMAR?



ESO DEPENDE DE A DONDE QUIERAS LLEGAR.

NO LO SÉ, NO CREO QUE IMPORTE MUCHO.

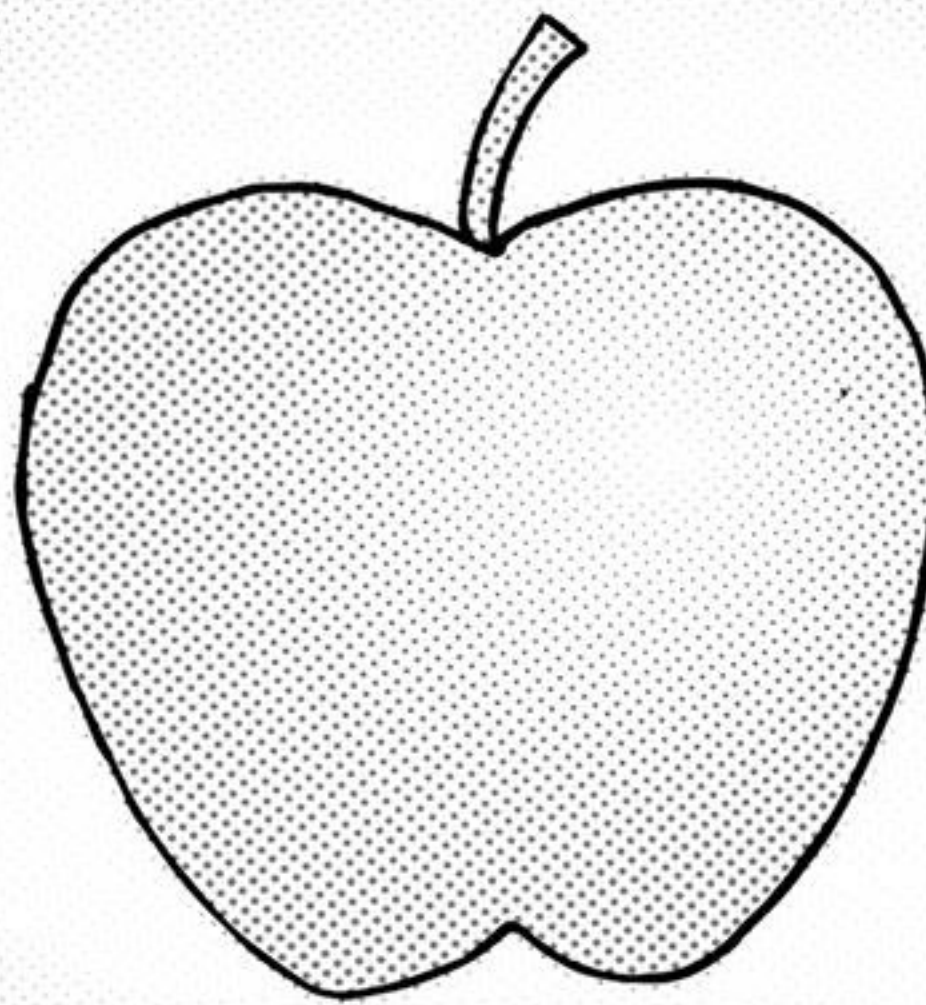


ENTONCES DA IGUAL EL CAMINO QUE TOMES ¿VERDAD?



# HISTORIA 01

LA FÍSICA ES EL ESTUDIO DEL COMPORTAMIENTO DE LA MATERIA.

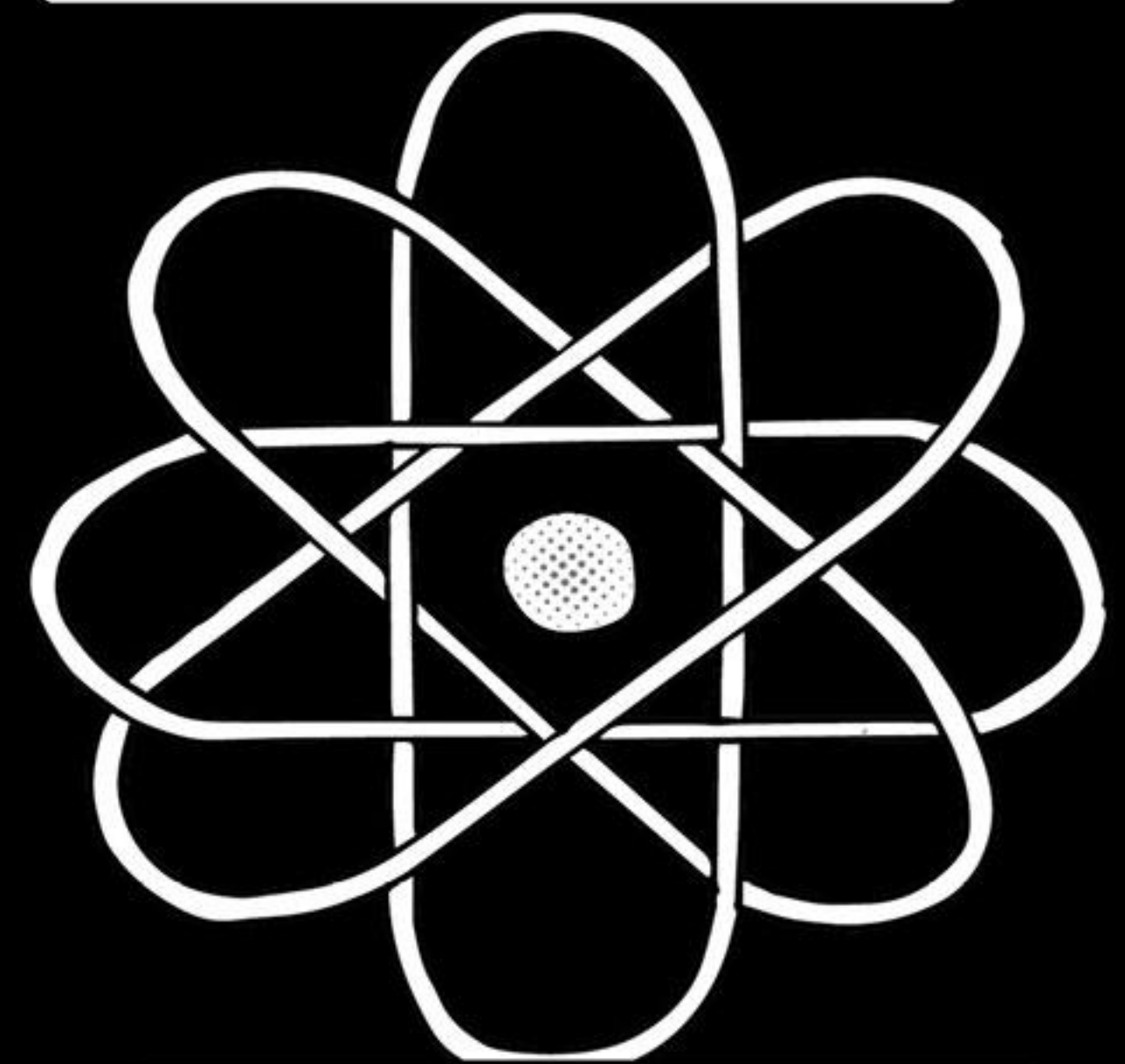


LA FÍSICA CLÁSICA ESTUDIA LOS FENÓMENOS MATERIALES MÁS GENERALES Y TANGIBLES COMO LA GRAVEDAD, EL MOVIMIENTO, LA TERMODINÁMICA, ELECTROMAGNETISMO...

ES UN MUNDO CON LEYES FIRMES QUE PUEDEN SER PRONOSTICADAS Y QUE SIEMPRE LLEVARAN A UN RESULTADO FIJO.



LA FÍSICA CUÁNTICA ESTUDIA LA MATERIA A NIVEL SUB ATÓMICO, ES UN MUNDO CAÓTICO E IMPOSIBLE.



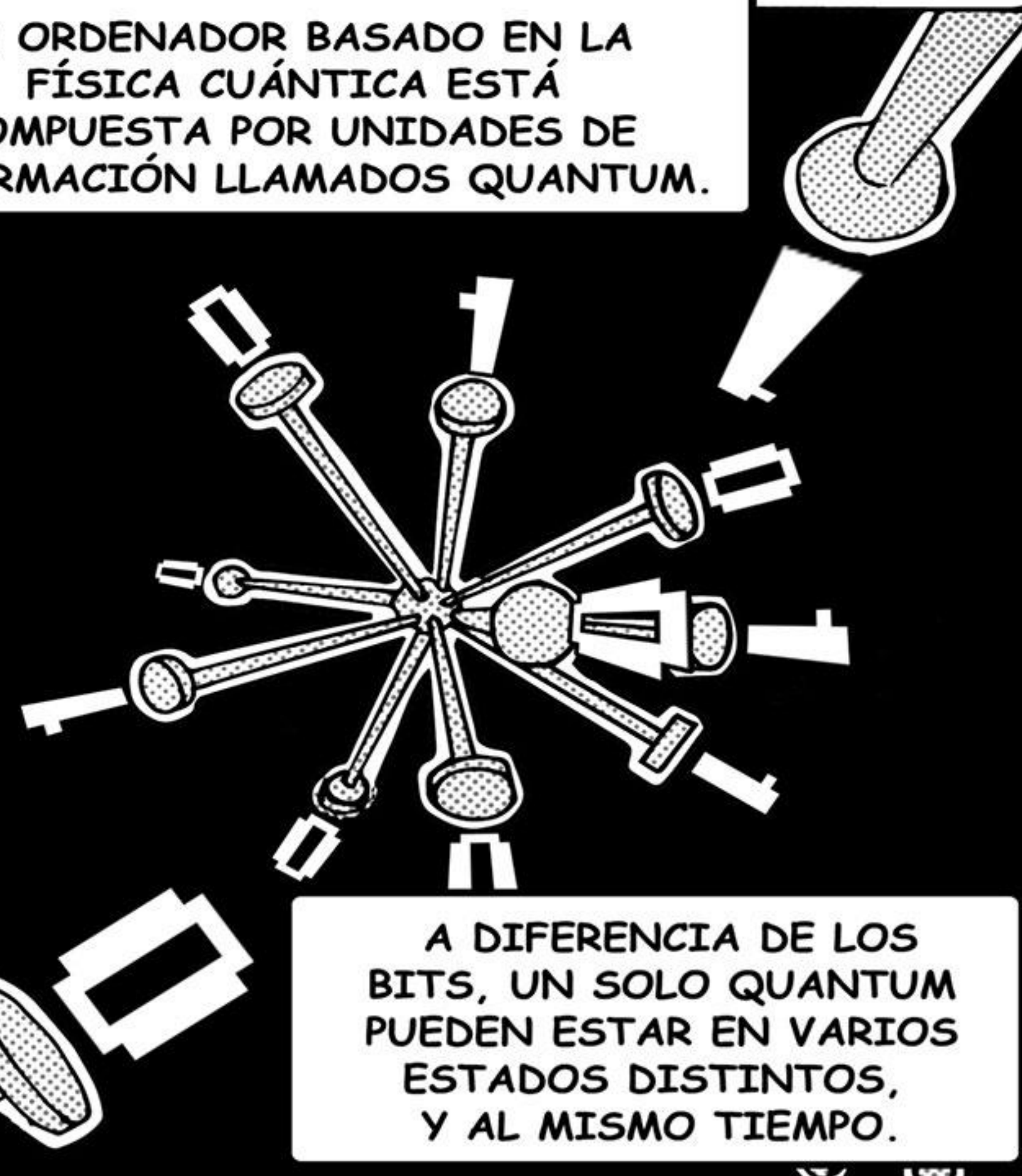
ES UN MUNDO TAN DELICADO QUE HASTA LA SIMPLE OBSERVACIÓN DE UN FENOMENO PUEDE VARIAR SU RESULTADO.

UN ORDENADOR COMÚN BASADO EN LA FÍSICA CLÁSICA ESTÁ COMPUESTA POR BITS UNIDADES DE INFORMACIÓN QUE PUEDEN TENER DOS ESTADOS: UNO Y CERO


0 1  
01 10 00 11  
001 010 100 110  
1101 0100 0110 1010  
00101 10100 01010 11001  
011010 101  
001001 10110  
11010110 111010  
1010110 101101

EL BIT TIENE QUE ALTERNARSE DE UN ESTADO A OTRO Y COMBINARSE CON OTROS BITS PARA HACER TAREAS COMPLEJAS.


UN ORDENADOR BASADO EN LA FÍSICA CUÁNTICA ESTÁ COMPUESTA POR UNIDADES DE INFORMACIÓN LLAMADOS QUANTUM.



A DIFERENCIA DE LOS BITS, UN SOLO QUANTUM PUEDEN ESTAR EN VARIOS ESTADOS DISTINTOS, Y AL MISMO TIEMPO.




EMM... SI TODO ESTO  
SUENA MUY BÁSICO, PERO  
ES NECESARIO PARA EXPLICAR A LOS  
TELEVIDENTES EL PASO QUE HA  
DADO LA HUMANIDAD DENTRO  
DE LAS PAREDES DE ESTE  
HUMILDE LABORATORIO.



A GROSSO MODO, SE  
PUEDE DECIR QUE LOS  
ORDENADORES COMUNES  
EVOLUCIONARON TANTO  
HASTA CONVERTIRSE  
EN INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL.

¿QUÉ PASARÍA CON  
LOS ORDENADORES CUÁNTICOS  
QUE SON INFINITAMENTE  
MÁS POTENTES?



UN SOLO ORDENADOR  
CUÁNTICO TIENE MAS CAPACIDAD  
QUE TODAS LAS COMPUTADORAS  
DE ANTAÑO DEL MUNDO  
JUNTAS.

DECIR QUE  
ALGO TAN PODEROSO  
SIMPLEMENTE EVOLUCIONARIA  
A UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL  
CUÁNTICA ES QUEDARSE  
CORTO.

PERO QUE  
CARAJOS...


LES PRESENTO  
EL PROYECTO SAMUEL:  
UNA CONCIENCIA ARTIFICIAL  
CUÁNTICA

CON MÁS PODER  
E INTELIGENCIA DE LA QUE NUNCA  
ANTES SE HAYA VISTO EN LA  
HUMANIDAD.

SU POTENCIA  
PARA RESOLVER ALGORITMOS  
Y PARA REALIZAR MULTITAREAS  
ES TAN VASTA QUE NO PUEDEN  
SER CALCULADAS POR LOS  
SISTEMAS DE MEDIDAS  
DE MEMORIA Y CAPACIDAD  
ACTUALES.

MUCHO  
MÁS POTENTE QUE  
CUALQUIER CEREBRO  
HUMANO

INCLUSO ES MÁS  
POTENTE DE LO QUE  
PODRÍA SER DIOS.



AL SER UN PROYECTO EXPERIMENTAL ESTAMOS TENIENDO OTRA VEZ LOS MISMOS PROBLEMAS QUE SE TENÍAN AL INICIO DE LA FÍSICA CUÁNTICA.


Y UNO DE LOS PRINCIPALES PROBLEMAS ES QUE CUANDO UN OBJETO CUÁNTICO TIENE CONTACTO CON EL EXTERIOR O COMUNICA INFORMACIÓN SOBRE SÍ MISMO, DEJA DE SER CUÁNTICO.



POR ESO, SI INTENTÁRAMOS COMUNICARNOS CON ÉL, LO MATARÍAMOS.



¡CLICK!



NO SABEMOS SI ESTARÁ VIAJANDO POR MUNDOS DISTANTES, EXPLORANDO MICRO UNIVERSOS O CREANDO LOS SUYOS PROPIOS

PODRÍA ESTAR NAVEGANDO ENTRE LAS CUERDAS HASTA LLEGAR A LA ONCEAVA DIMENSIÓN.

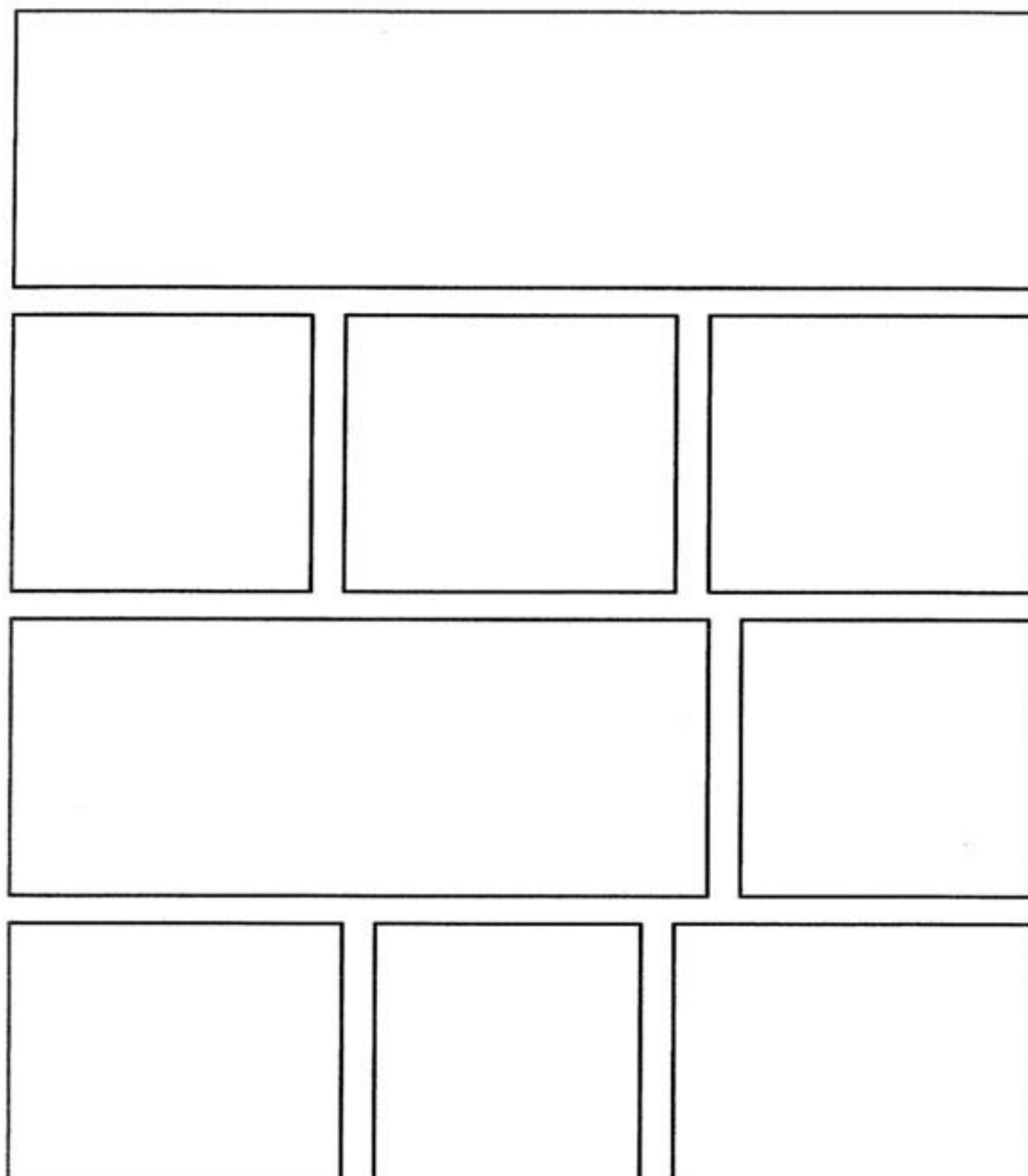
O SIMPLEMENTE PODRÍA ESTAR EN UN SUEÑO INCOMPREENSIBLE PARA LA MENTE HUMANA

UN DÍA PODREMOS HABLAR CON ÉL Y TENDREMOS MUCHAS PREGUNTAS QUE HACERLE.

## unidades narrativas para una gramática visual (I)

Las viñetas constituyen la unidad básica de la narrativa visual. En los cómics, estas suelen presentarse como imágenes discretas ordenadas en secuencia con otras imágenes. Algunas investigaciones se han propuesto describir la 'gramática' de las imágenes individuales. Por ejemplo, en *'Leyendo Imágenes: la gramática del diseño visual'*, Kress y van Leeuwen proponen una 'gramática visual' para las imágenes individuales basada en las relaciones de potencial dinámico entre elementos al interior de la imagen. En *'The Language of Graphics'*, Engelhardt también estudia los procesos combinatorios y los elementos semánticos dentro de las imágenes, en particular mapas, señales de tránsito y otras representaciones gráficas. Estas gramáticas visuales describen cómo la composición actúa sobre la semántica en la comprensión de imágenes individuales. Sin duda estos elementos cumplen un papel en la comprensión de una narrativa. Sin embargo, lo que nos interesa aquí es cómo este contenido se relaciona con una secuencia mayor, y no con la construcción de ese contenido en sí mismo.

Las viñetas cumplen dos funciones narrativas principales. Primeramente, actúan como 'unidades de atención' que enmarcan información conceptual dentro de una imagen individual. Esto es similar al modo en que la sintaxis enmarca estructuras conceptuales dentro de una oración, o al modo particular en que las cláusulas enmarcan conceptos en el discurso. En todos estos casos, la forma es utilizada para destacar u omitir cierta información. Las viñetas logran esto presentando distinta cantidad de información que va desde escenarios, objetos y personajes individuales, a detalles de estos objetos y personajes. El grado de contenido destacado por las viñetas puede tener consecuencias en la interpretación de las secuencias gráficas. Por ejemplo, si dos viñetas muestran personajes distintos en un mismo punto en el tiempo (el hombre y el reloj en la imagen de la página siguiente), nuestro proceso de interpretación situará a ambos elementos en un entorno

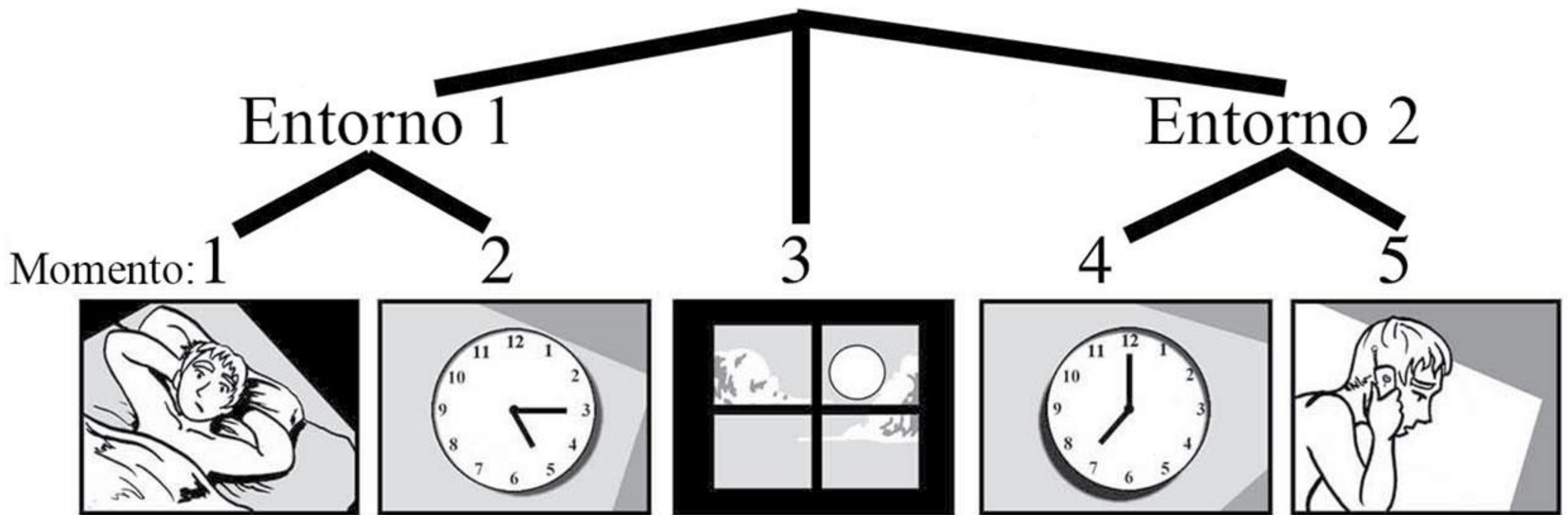


común. El análisis de cómics a través de distintas culturas ha demostrado que la cantidad de información presentada en las viñetas varía entre los cómics americanos y japoneses, lo cual implica que el grado de demanda interpretativa no es la misma de una cultura visual a otra. Y esto, a su vez, supone que el encuadre de una escena puede tener efectos en la comprensión.

Sin embargo, nosotros centraremos nuestro análisis en la segunda de las funciones de la viñeta: como 'unidad narrativa'. ¿Qué funciones narrativas puede cumplir una viñeta en relación con su secuencia? ¿Y qué aspectos de la estructura de eventos de una imagen le permiten cumplir este rol?

Como señalamos en el último número, la estructura narrativa se encarga de ordenar los elementos significativos de una estructura conceptual. Ya Aristóteles, en su estudio de la estructura teatral,

# Transición



descomponía las funciones narrativas en trama y argumento. Más recientemente, estas funciones han sido tema de estudio de las teorías del discurso conversacional y de la gramática de las historias. Aunque la trama sea ciertamente un elemento de características arquetípicas, propongo interpretar la 'estructura narrativa' simplemente como un método para la transmisión de conceptos. Esto significa que la estructura narrativa debería poder actuar aun más allá de las 'historias' propiamente dichas. En este sentido, las 'historias' no serían más que una instancia arquetípica (entre otras) de estructura narrativa; y las 'buenas historias' sería apenas ejemplos de destreza retórica.

Desde este abordaje, la gramática narrativa posee cinco categorías fundamentales:

**Situador (S):** prepara la interacción sin actuar sobre ella;

**Inicial (I):** inicia la tensión del arco narrativo;

**Prolongación (L):** señala un estadio intermedio de extensión, usualmente una trayectoria;

**Pico (P):** indica el climax de tensión narrativa, punto máximo de la estructura de eventos;

**Descarga (D):** descarga la tensión producida durante la interacción.

En conjunto, estas categorías conforman 'fases constituyentes' que actúan como fragmentos coherentes de estructura, igual que en el análisis sintáctico. Igual que las frases que pertenecen a una oración en sintaxis, las fases en la narrativa per-

tenecen a un 'Arco'. La estructura constituyente arquetípica de una fase y su ordenamiento básico es el siguiente:

## Fase:

(Situador) -> (Inicial (Prolongación)) -> Pico -> (Descarga)

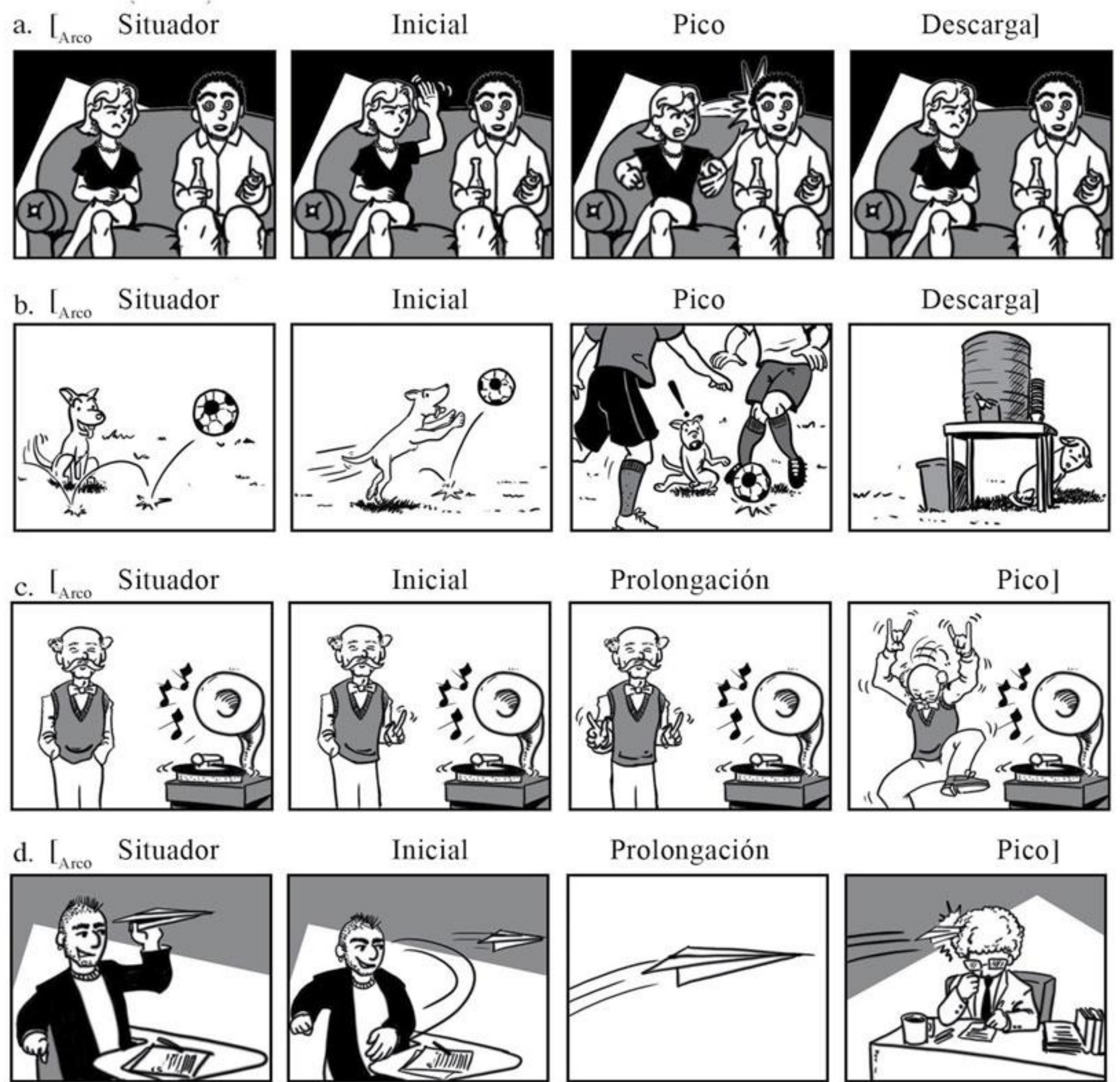
Toda fase contendrá este ordenamiento de categorías narrativas. Los paréntesis indican categorías opcionales. Salvo por los Picos, cualquiera de ellos puede ser omitido en una secuencia sin secuelas estructurales significativas. Los Picos, y en grado menor los Iniciales, son los componentes más importantes de la estructura narrativa. A su vez, cada categoría puede servir como fase. Iremos estudiando esta propiedad de expansión a lo largo de los próximos números. Antes describiremos las propiedades de estas categorías en detalle, deteniéndonos en las claves semánticas que motivan su categorización. Para simplificar el análisis, tomaré como ejemplo tiras breves y básicas; pero como iremos viendo, estas estructuras pueden ser elab-

boradas para desarrollar ejemplos muchos más complejos, como en las secuencias de un cómic largo, de cualquier manga japonés, o de cualquier otro tipo de imágenes secuenciales, como los manuales de instrucción. Este abordaje va más allá de las tiras breves o las secuencias aisladas, aunque estas nos ofrecerán los ejemplos más claros.

Hoy empezaremos por el '**Pico**'. Aunque las narrativas posean muchas partes, usualmente es una viñeta la que otorga el sentido a toda la secuencia. Consideren la tira 'a' de la imagen que preside esta página, que muestra a una mujer dándole una bofetada a un hombre. La penúltima viñeta constituye el *Pico* de la secuencia: la viñeta donde se muestra el evento principal de la secuencia o fase.

El *Pico* ocurre allí donde tiene lugar lo más relevante de una secuencia, y este motiva el contexto para el resto de la misma. En general, el *Pico* corresponde a la culminación de un evento o de una confluencia de eventos. Constituyen aquello que Todorov llamó la disrupción del equilibrio. Por este motivo, el *Pico* suelen expresar la interrupción de una situación dada, lo que perturba las expectativas dentro de una estructura de eventos en particular. Esto es lo que ocurre en la segunda tira de la imagen, donde los jugadores interrumpen la acción del perro. En este sentido, los *Picos* capturan el aspecto esencial de la sorpresa en numerosas narrativas. De hecho, resulta difícil construir sorpresa en una posición distinta a la culminación narrativa.

Cuando la acción supone una trayectoria, el *Pico* suele coincidir con el punto final del trayecto. Por ejemplo, cuando se arroja un golpe o se da un sablazo, el evento concluye en el punto de llegada del puño o el sable. El *Pico* de la tira 'd' de la imagen da cuenta de esto: el punto de llegada del avioncito de papel es la cabeza del profesor. Este movimiento



también coincide con el punto límite en la transferencia de energía (en el sentido que otorga Talmy a este concepto).

Asimismo, el *Pico* puede expresar el cambio de un estado a otro, principalmente cuando se trata de una interrupción o de la finalización de un proceso (como en la tira 'b' de la imagen). Del mismo modo, un evento que dé cuenta de un crecimiento incremental puede culminar en un *Pico*. Consideremos la tira 'c', que muestra a un anciano bailando pasivamente hasta que se desata y comienza a rockear. El *Pico* es la última viñeta, dado que contiene el punto de culminación del evento: el anciano rockeando con toda su humanidad. Nótese a su vez que las viñetas 2 y 3 muestran casi la misma acción, pero la prolongación del evento a lo largo de dos viñetas construye tensión narrativa antes de la llegada del *Pico*. Como discutiremos más adelante, se trata de una función propia de la narrativa y no solo de los eventos.

En nuestro próximo número, y antes de pasar a analizar las combinaciones de la narrativa visual, describiremos las cuatro funciones que nos quedaron pendientes: *Situadores*, *Iniciales*, *Prolongaciones* y *Descargas*. Hasta entonces.

# LA GENTE OPINA

POR NICOLÁS VIGNOLO

