

¿LO VE JEFE?
¡¡LE DIJE QUE
ENTINTADO ESTABA
MUCHO MÁS
GUAPO!!

¡VUELVA AQUÍ
MEQUETREFE! ¿NO
VE QUE LO ESTÁ
MANCHANDO
TODO?

“El que piense que el entintado es un trabajo para dibujantes fallidos, o un camino sencillo, no tiene la menor idea, y probablemente no tenga ninguna oportunidad”

tim townsend

“Para mí, el entintado ES el dibujo, así que prefiero hacerlo yo mismo”

cliff chiang



ENERO 2015 **REVISTA EXEGESIS**

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

NÚMERO 39

portada: *misión entintada*, de mariano ecileche

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
por Marc Roca y Blas Bigatti	
entrevista a Juan Manuel Muñoz	5
por Marc Roca	
atrezzo (VI): la voz	9
por Santiago Girón	
el ascensor	15
por Berggen	
el viaje	21
por Blas Bigatti y Altaís	
historias del futuro (II)	26
por Daniel Rosales	
pirómanos	30
por Miguel Ángel Arqués	
monstruo palabras	31
por Lucien	
pozo	37
por Ángela Cuéllar	
salvaje (I)	38
por Pedro Lobato	
babetool (I)	47
por José García y José Luis Gaitán	
el lingüista ilustrado: unidades narrativas... (II)	59
por Neil Cohn	
contraportada: la gente opina	63
por Nicolás Vignolo	



una cuestión matemática

Un número más (1) que se suma a la ecuación (2014+1= 2015).

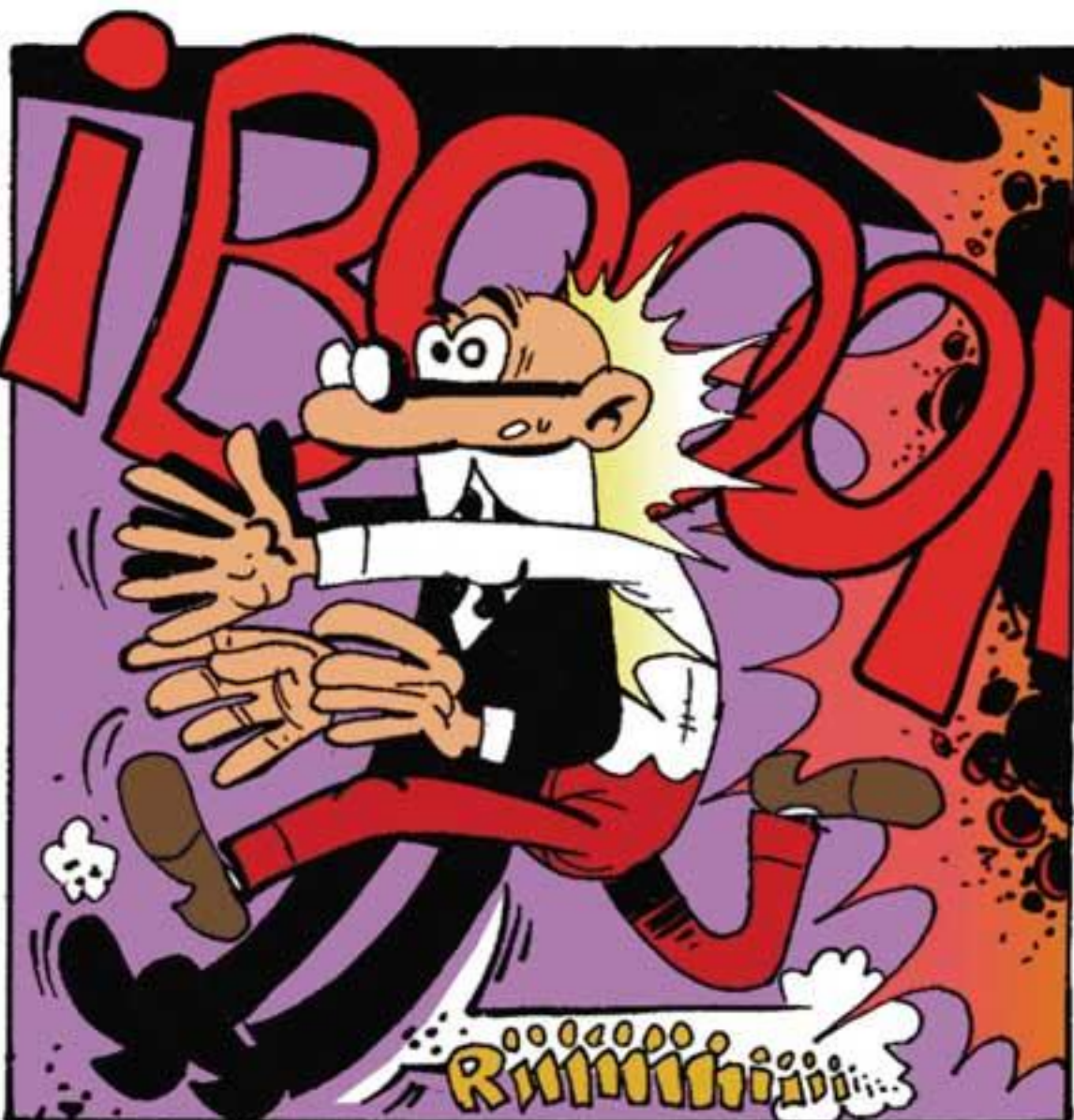
Todo año nuevo, es sabido, acostumbra traer novedades bajo el brazo. Las de este año (2015) combinan desencanto con ilusión. Tras trece números (13) furibundamente mensuales (1x1), mi colega Marc Roca se ha visto obligado a abandonar las tareas editoriales compartidas. Lo que nos impone ahora el retorno a nuestro tradicional ritmo bimestral (1x2). He aquí el desencanto. La ilusión, por su parte, apenas si merece explicación: no solo hemos podido sostener un ritmo mensual (1x1) con contenido de alta calidad hasta la fecha, sino que no nos falta material para seguir haciéndolo. La web bulle de creatividad y el noveno arte (9º) no deja de multiplicarse (x) en su vertiente hispanoparlante. Después de todo, si sumamos (+) las colecciones especiales que también regularizamos desde el año pasado (2014), el resultado nos da... ¡dos publicaciones por mes! (2x1!) Para un proyecto que en sus orígenes (2009) aspiraba a la mera supervivencia trimestral (1x3), haber cruzado el 2014 (2009+5) al ritmo de dos publicaciones mensuales (2x1) no puede hacer más que ilusionarnos. Mayor ilusión aún (v) si ahora que reducimos nuestra regularidad a un número y una colección bimestral (-2x2) la raíz del problema (√) sigue sin ser la falta de material, sino nuestras muy humanas limitaciones de tiempo (t). Lo que equivale (-) a decir que ¡aún hay *Exégesis* (3x363515) para rato!

¿Alguien tiene alguna duda? Dejemos la calculadora a un lado y cotejemos este último número (#39) como botón de muestra: Marc Roca no solo retoma los lápices, sino que nos trae una entrevista exclusiva a Juan Manuel Muñoz, el alma de tinta detrás de *'Mortadelo y Filemón'*. Acompañando las palabras de este clásico del cómic ibérico, nos encontramos con más de los mejores cortos gráficos, traídos de la mano de algunos de nuestros cómplices más frecuentes (Santiago Girón, Berggen, Blas Bigatti, Altaís, Daniel Rosales, Miguel Ángel Arqués, Ángela Cuéllar, Nicolás Vignolo) y de un nuevo talento, el joven e inspirado Lucien Raven. Las nuevas series también continúan a la orden del día. La acción y la aventura nos llega con las firmas de Pero Lobato, José García y José Luis Gaitán. Pedro vuelve a *Exégesis* con *'Salvaje'*, una miniserie en plan 'western' hecha de sangre, sudor, y más sangre; mientras que el dúo de tocayos hace su ingreso en nuestras páginas con la adrenalina al 100% en la primera entrega de su *'Babetool'*. Si coronamos este imponente collage de páginas y viñetas adentrándonos un paso más en la teoría del lenguaje visual de nuestro amigo Neil Cohn, la conclusión es irrefutable: ¿cómo no mantener la ilusión viva con un número como éste?

Si alguno alberga dudas aún, no tiene más que acercarse, calculadora en mano, y hacer las cuentas por sí mismo. Ustedes ya saben, los números no mienten. Y este número, es la pura verdad. ■

EDITORIAL

por marc roca



Francisco Ibáñez es la gran figura del cómic español. Sus series y personajes, y en particular ese descacharrante buque insignia llamado "Mortadelo y Filemón", han proporcionado carcajadas a incontables generaciones de lectores y han supuesto una auténtica gallina de los huevos de oro para la legendaria industria del tebeo barcelonés. El trabajo para la vieja editorial Bruguera, no obstante, tenía sus rincones oscuros: autores sin propiedad sobre sus creaciones, ritmos de trabajo extenuantes, tareas no reconocidas que garantizaban una producción demencial...

Nacido en 1961, **Juan Manuel Muñoz** ha sido el colaborador más importante de Francisco Ibáñez a lo largo de gran parte de su carrera. Su trabajo nunca ha sido acreditado, pero sus tintas y su propio dibujo son un componente fundamental de gran parte de la producción de la mayor figura del tebeo español. Este mes nos hemos sentado un rato a charlar con este magnífico dibujante -que también ha dedicado su arte a los personajes más importantes de Disney- para revisar el complejo papel del colaborador en la sombra y su propio oficio como artista de cómic.



fragmento de *las tacillas volantes*, cómic de mortadelo íntegramente dibujado por José Manuel Muñoz

José Manuel Muñoz

'EXEGESIS' (E): Pongamos que te llamas John Muñoz, que naciste en un barrio de Philadelphia y que has entintado por más de 30 años a un gran dibujante de superhéroes. En tal caso los foros y las publicaciones especializadas estarían llenos de discusiones sobre tu trabajo, análisis de tu técnica, comparativas con otros colegas... ¿serías una estrella y tú nombre se reivindicaría junto al de gente como Joe Sinnott?

J. M. MUÑOZ (JMM): Por supuesto, ya que en los Estados Unidos el entintador ha sido siempre valorado casi al mismo nivel del dibujante. De hecho en los cómics de Marvel, por poner un ejemplo, en los créditos siempre aparece el artista que ha pasado a tinta la historia. Lamentablemente, en España sólo recuerdo que en Bruguera Raf firmaba como "Raf y equipo". ¡Y eso sin nombrar a quiénes formaban en realidad ese equipo de ayudantes!

E: Lo cierto es que fuera del ámbito anglosajón figuras tan habituales como los entintadores, los coloristas, los rotuladores y otro tipo de colaboradores de los autores principales de los cómics que leemos, profesionales con una tarea fundamental en el resultado final del producto, están muy poco reconocidos. ¡A veces parece que no existieran! Y esto pasa en Barcelona, en Buenos Aires, en Osaka... ¿A qué atribuyes esta oscuridad?

JMM: Supongo que debemos pensar que los autores consideran que el entintado u otras fases del trabajo en las páginas de una historieta son de menor importancia para el resultado final. Grave error, pues un dibujo bueno a lápiz puede y debe ser elevado y realzado por una tinta de calidad, o por el contrario defenestrado por un mal entintador. Por cierto, yo siempre reivindico que no me gusta el término



fragmento de un cómic de mortadelo entintado por muñoz

entintador y que el término adecuado debería ser "dibujante a tinta". Si no eres dibujante no puedes interpretar el lápiz y potenciarlo consiguiendo mejorar el aspecto final del cómic.

E: El nombre de Juan Manuel Muñoz no es conocido...

JMM: Después de más de 35 años, yo no existo para el público lector en general. Y no sólo porque no aparezca en los créditos de los álbumes de Mortadelo y otros personajes, sino porque Ibáñez jamás me ha nombrado, e incluso ante las preguntas recurrentes en todas sus entrevistas siempre responde que "trabaja 25 horas diarias y todo lo hace él." Quiero pensar que considera que reconocer que tiene un ayudante le merece como autor ante el público, y que no es bueno para los personajes. Lo curioso, en cambio, sería el caso de Uderzo, que acaba de retirarse y desde hace muchos años ha reconocido que tiene ayudantes. Que cada cual piense lo que quiera y haga su reflexión.

E: Aunque la política de Bruguera (ahora Ediciones B) siempre ha sido la misma, no sé hasta qué punto una figura tan importante como Francisco Ibáñez tiene voz en estas cuestiones.

JMM: Si te digo la verdad, no sé hasta qué punto Ibáñez tiene control sobre los créditos en los álbumes. Intuyo que al fin y al cabo la "marca Ibáñez" es una garantía de ventas y que a Ediciones B ya le conviene esta situación.

E: De regreso al entintado, que ha sido tu mayor especialidad, cabe señalar que su incidencia sobre el dibujo original es muy

importante, y eso puede ser bueno o malo. ¿Cuál es la verdadera función del entintador?

JMM: Como he comentado antes, un "dibujante a tinta" debe conocer el estilo del autor hasta el último matiz y potenciar y mejorar el aspecto final de la página. Por el contrario, un mal entintado puede destruir todo el trabajo a lápiz.

E: ¿Tienes referentes en este terreno?

JMM: Pues la verdad es que siempre he tenido que imitar la tinta de Ibáñez, pero otras tintas que me encantaban eran la de Raf, por su frescura, y la tinta de Jan también me parece muy personal y con una gran calidez en el trazo.

E: ¿Qué herramientas usas para entintar? Por las referencias de las que disponemos los lectores parece que el uso de rotuladores de grosores variados es muy habitual en el tebeo clásico español. ¿También usas pinceles y plumillas o ya has caído de lleno en la era digital?

JMM: Habitualmente uso rotuladores calibrados (de 0.05, 0.1, 0.2, 0.4, 0.5 y 0.8), además de los Edding 1200 y 1300 y el Rotring de 0.2 en algunas ocasiones. Para algunos elementos de las viñetas también uso la plumilla de dibujo. La era digital aún es posible con Mortadelo, pero quizá cuando Ibáñez se retire... Pero oye, si alguien me regala una tableta Wacom Cintiq de 21" yo estaría encantado (ríe).

E: ¿Cómo se trabaja con Francisco Ibáñez? En tu caso, además, hablamos de un antiguo lector que acaba convirtiéndose en estre-



dibujo de Francisco Ibáñez?

JMM: Hombre, si tienes en cuenta que eso fue hace casi treinta años y lo jovencito que yo era por aquel entonces, imagina lo que imponía imitar el dibujo de Ibáñez en aquellos comienzos en la profesión, cuando yo debía tener 21 o 22 años. A base de muchas horas y buscando referencias en todo lo dibujado por él se hacía lo mejor posible y siempre teniendo en cuenta la presión con las estrictas fechas de entrega con las que trabajábamos en aquella época.

cho colaborador de lo que no sé si podríamos considerar "su gran ídolo".

JMM: Ibáñez es un gran trabajador y siempre me exige un alto nivel de calidad, como es lógico. Normalmente cada semana me pasa unas seis páginas con las que trabajar, y una vez se las entrego normalmente me pasa otras tantas a continuación. Esta es la rutina habitual con él.

E: Recordemos que Juan Manuel Muñoz no sólo entinta a Mortadelo. En la mayoría de las ocasiones también realizas un trabajo previo de perfeccionamiento sobre los lápices que recibes. ¿Son muy detallados esos originales?

JMM: Son bastante detallados, pero evidentemente siempre hay que hacer modificaciones y redibujar para mantener una uniformidad en los personajes y en el estilo de todo el álbum. Sobre el lápiz que me entrega Ibáñez yo suelo redibujar bastante dado que tengo que definir y arreglar las proporciones y el aspecto general de los personajes, así como vigilar cualquier fallo de 'raccord' en vestuarios, fondos, etc. De hecho, dedico aproximadamente un tercio de mi tiempo de trabajo a redibujar las páginas originales.

E: Y también hay álbumes de *Mortadelo* y *Filemón* cuyos lápices originales cabe atribuir a tu entera autoría: *El ansia de poder*, *El profeta Jeremías* o *El candidato*, entre otros. ¿Es muy complejo en estos casos imitar con precisión la técnica de

E: Y creo que en estos casos experimentaste lo que sufre un "dibujante principal" con un mal entintado a cargo de otra persona...

JMM: Sí, en los álbumes de Mortadelo que yo dibujé lo padecí en algunas ocasiones, y el resultado era decepcionante, mi dibujo apenas era reconocible tras el entintado de mi lápiz original. Esto ocurría porque las personas que entintaban no eran "dibujantes", y sólo sabían "repasar el lápiz"...

E: ¡También trabajaste para la casa de Mickey Mouse! Siempre me ha dado la impresión de que se habla poco de los tebeos Disney de Egmont y otras editoriales. Y, sin embargo, no sólo es un material que ha sido editado con profusión y muy leído alrededor del mundo, sino que además son producciones de mucha calidad. Imagino que Disney es un jefe muy exigente...

JMM: Trabajé unos tres años para la editorial Egmont con sede en Dinamarca, que era la que, exceptuando los países como España, Italia y Portugal, tenía los derechos de Disney para toda Europa. Básicamente, dibujé Mickey, Super Goofy y Totally Minnie, además de algunas otras cosas. Y debo decir que exigían un nivel muy alto: Era frecuente la devolución de originales para modificar aspectos de estilo o detalles muy concretos. Pero, eso sí, pagaban muy bien.

E: Estas tampoco fueron obras debidamente acreditadas, ¿verdad? ¿Cuál era tu función en estos casos? Lápices, tinta...

JMM: Todo. Dibujaba las páginas completamente y una vez revisados los lápices me daban el OK y pasaba a tinta el trabajo.

E: Me pregunto si el trabajo de autor completo, o cuanto menos de dibujante principal de una historieta, te resulta más gratificante que el papel de entintador. Cuanto menos, entiendo que la libertad creativa sí es muy superior.

JMM: Sí, por supuesto. Me satisface mucho más dibujar que entintar, e incluso, si dibujas algo, luego entintarlo tú mismo. Ya que tienes la seguridad de que el resultado final será exactamente el que buscas.

E: ¿Te apetecería publicar tarde o temprano un cómic de tu completa autoría, una obra estrictamente personal?

JMM: Claro, ¡y a quién no! Pero me temo que hoy en día las editoriales prefieren no arriesgar demasiado con productos nuevos y quieren la seguridad de que la publicación de unos personajes sea rentable sí o también. Lo que espero es poder continuar en un futuro el trabajo de Ibáñez haciéndolo con la calidad que los lectores esperan y exigen, pero bueno, debo decir que al final eso no depende sólo de mis deseos, ya

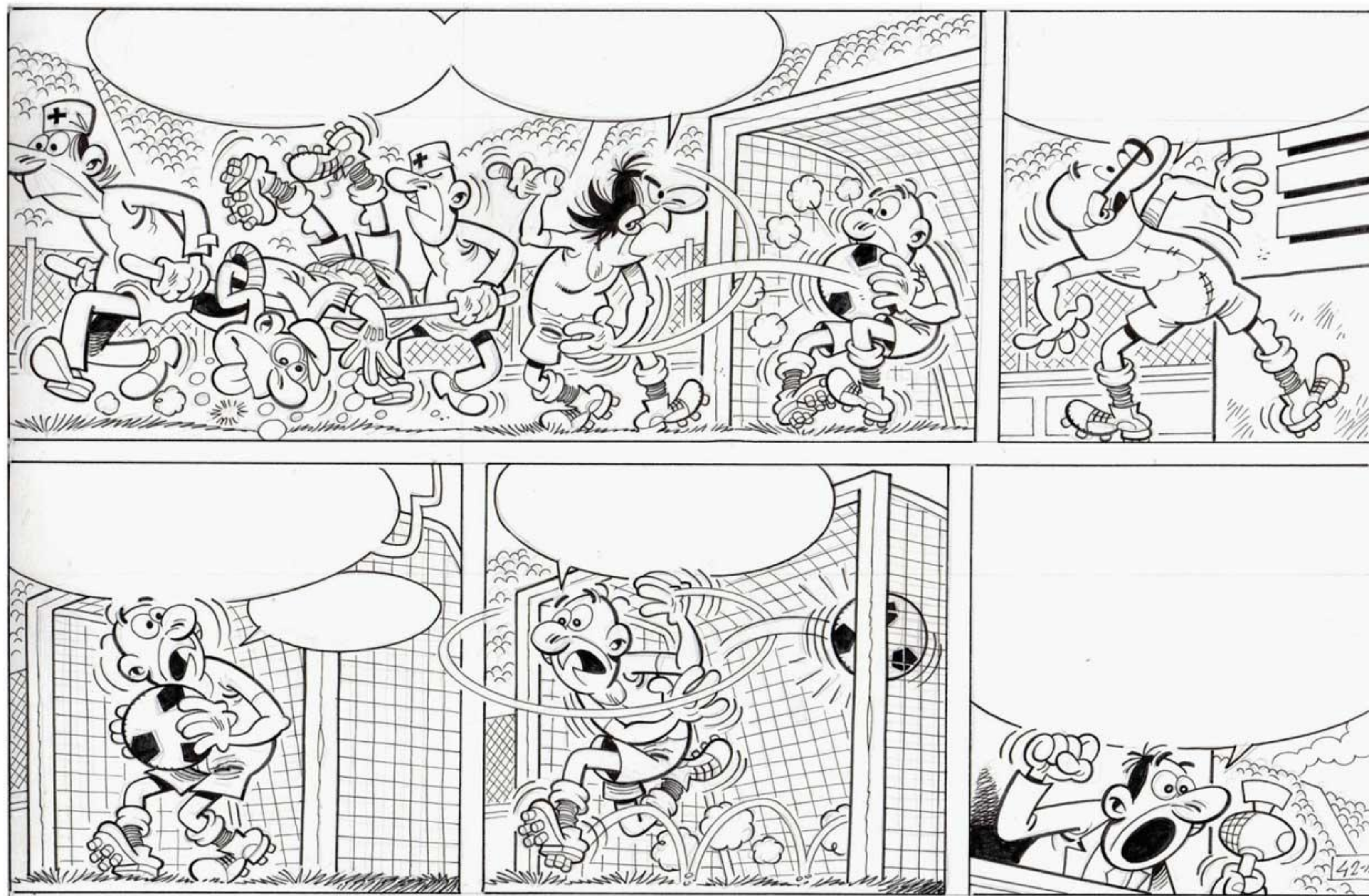
que la última palabra la tendrán, en este caso, Ibáñez y/o Ediciones B.

E: ¡Nos encantaría leer un Mortadelo con tu firma! ¿Y en tu caso, qué palos tocan tus preferencias como lector de cómics? La historieta pisa terrenos muy alejados de ese humor tan característico de Bruguera, y no sé si tú también andarás por esos extraños parajes...

JMM: Además de muchos de los autores de Bruguera, me ha encantado siempre el cómic franco-belga. Autores como Albert Uderzo, André Franquin, Jean Roba, Peyo, Paul Deliège, etc. siempre me han parecido artistas magníficos.

E: Una estupenda selección, qué duda cabe. Ha sido un auténtico placer, Juan Manuel. Permíteme rendirme ante tu trabajo y agradecerte mucho tu presencia en estas humildes páginas. Parece que esta vez no habrá que salir corriendo en alguna alocada persecución...

JMM: ¡Pues espero que no! (ríe) Muchas gracias por vuestro interés en mi humilde trabajo y un saludo cordial para todos los amantes del cómic y en especial los lectores de *Exégesis*. —



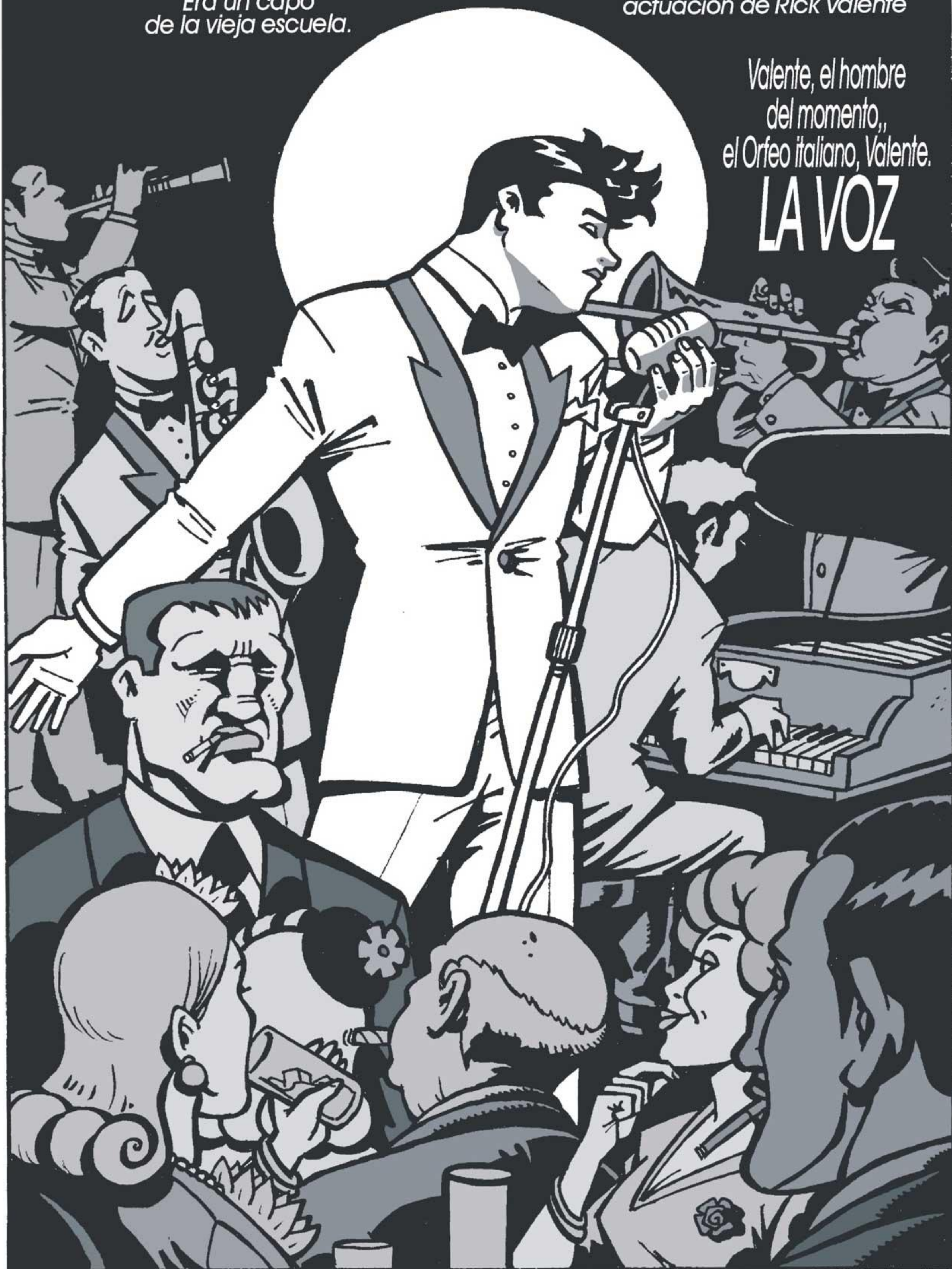
fragmento de un cómic de mortadelo entintado por muñoz

Lucky Sorrento había sufrido tres intentos de asesinato en el último mes. No solía abandonar su zona de influencia para evitar peligros innecesarios. Era un capo de la vieja escuela.

Por eso sorprendió tanto que aquella noche se acercase a Flamingo's para ver la actuación de Rick Valente

Valente, el hombre del momento,, el Orfeo italiano, Valente.

LA VOZ



por santiago girón





¿Cómo es la vida de un capo?

Parecida a la tuya, supongo.



Vives rodeado de gente que finge admirarte...

Pero a mi no me temen



La envidia es más fuerte que el miedo, y eso también nos afecta a los dos

Quieres que admita que somos iguales, y no lo somos

Yo no he matado a nadie

¿Por qué?



Eso no es significativo, creeme.

Le das poco valor a la vida.



Bah, este cigarrillo también nos mata



Las balas solo aceleran un proceso irreversible





Vístete. Quiero presentarte a un amigo



¿Quién es?



En los últimos meses he pasado algunas... ¿cómo decirlo?... "Incomodas" situaciones. Joder, han intentado matarme tres veces



Mi amigo puede ayudarme

Mira Luck, no me lo tomes a mal pero ¿Qué pinto yo en todo esto?



¿Quieres echarme una mano ó no?

Si, claro

Gracias. Creo que tú puedes ser el estímulo que él necesita



Mi amigo se llama Orson

Es un asesino a sueldo, pero le gusta mucho la música. Bueno, una cosa no quita la otra, ¿no crees?



Le va a encantar conocerte, ya verás



Orson, tío, no te lo vas a creer. Este es Rick Valente. Si hermano, es él, la puta Voz



Vale, si...
No está en su mejor momento.
Ha recibido una paliza cada dos
horas durante los tres últimos
días, y eso se nota



Y el caso es que
este cabrón sabe quién
es el que quiere darme el
pasaporte... Lo sabe



Pero no canta



¿Cómo puede un
tipo aguantar doce palizas
diarias? Dime, Ricky, ¿se te
ocurriría cómo?

A mi tampoco,
pero ayer me pasó
algo curioso



Observaba al pobre
Orson después de una sesión.
Estaba hecho una mierda, sin
embargo parecía sonreír. Me
acerqué y escuché que
tarareaba

El hijoputa
estaba cantando y...
¿sabes qué?



¡Era una de
tus jodidas canciones!
¡Esta piltrafa aguantaba
hostias y hostias gracias
a ti, Ricky!



Te gusta Valente,
¿verdad Orson? Si, es un genio.
"La Voz" le llaman, y con
mucho razón

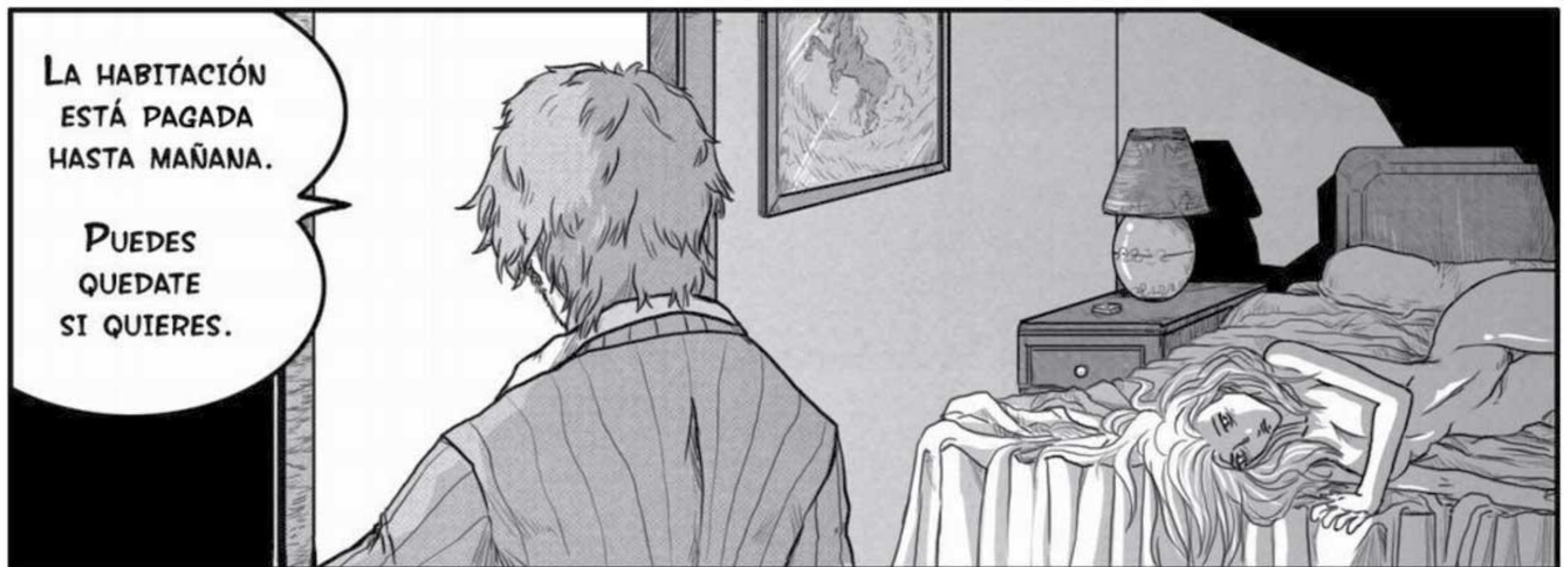
Seguro que de
niño quisiste ser cantante. Pero la
puta vida te acabó convirtiendo
en un sucio asesino.

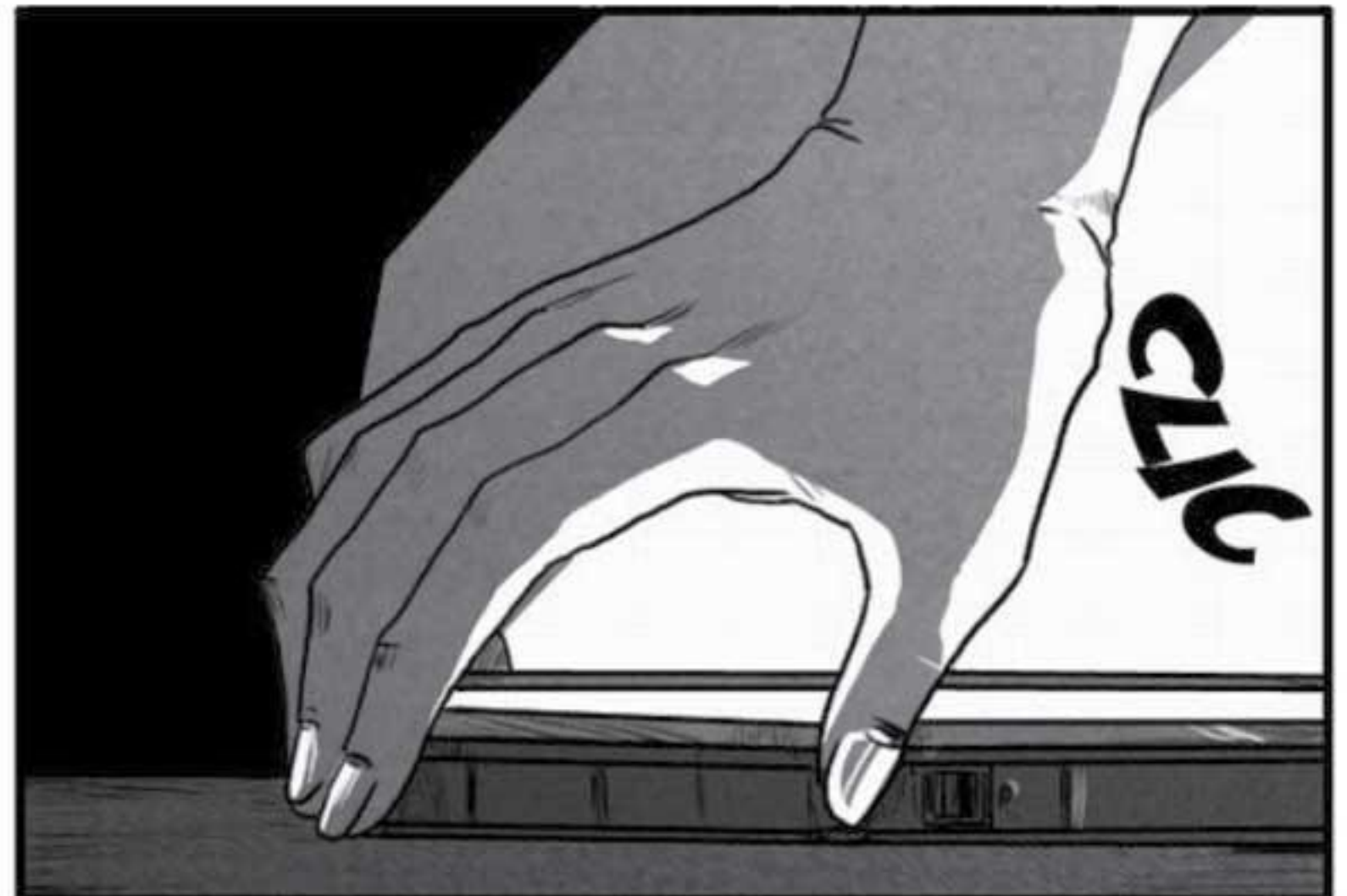
Por eso admiras
tanto a este maricón

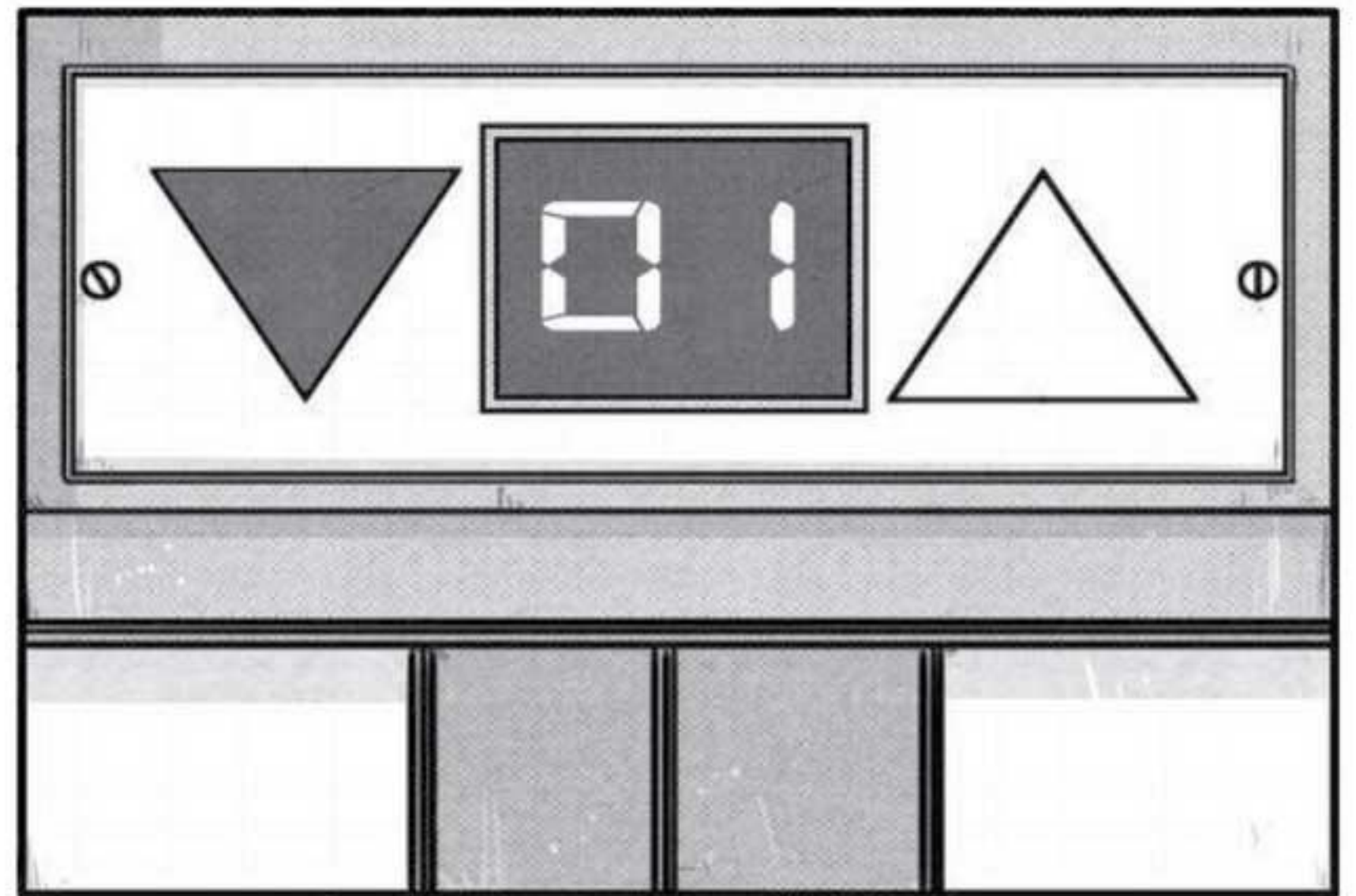
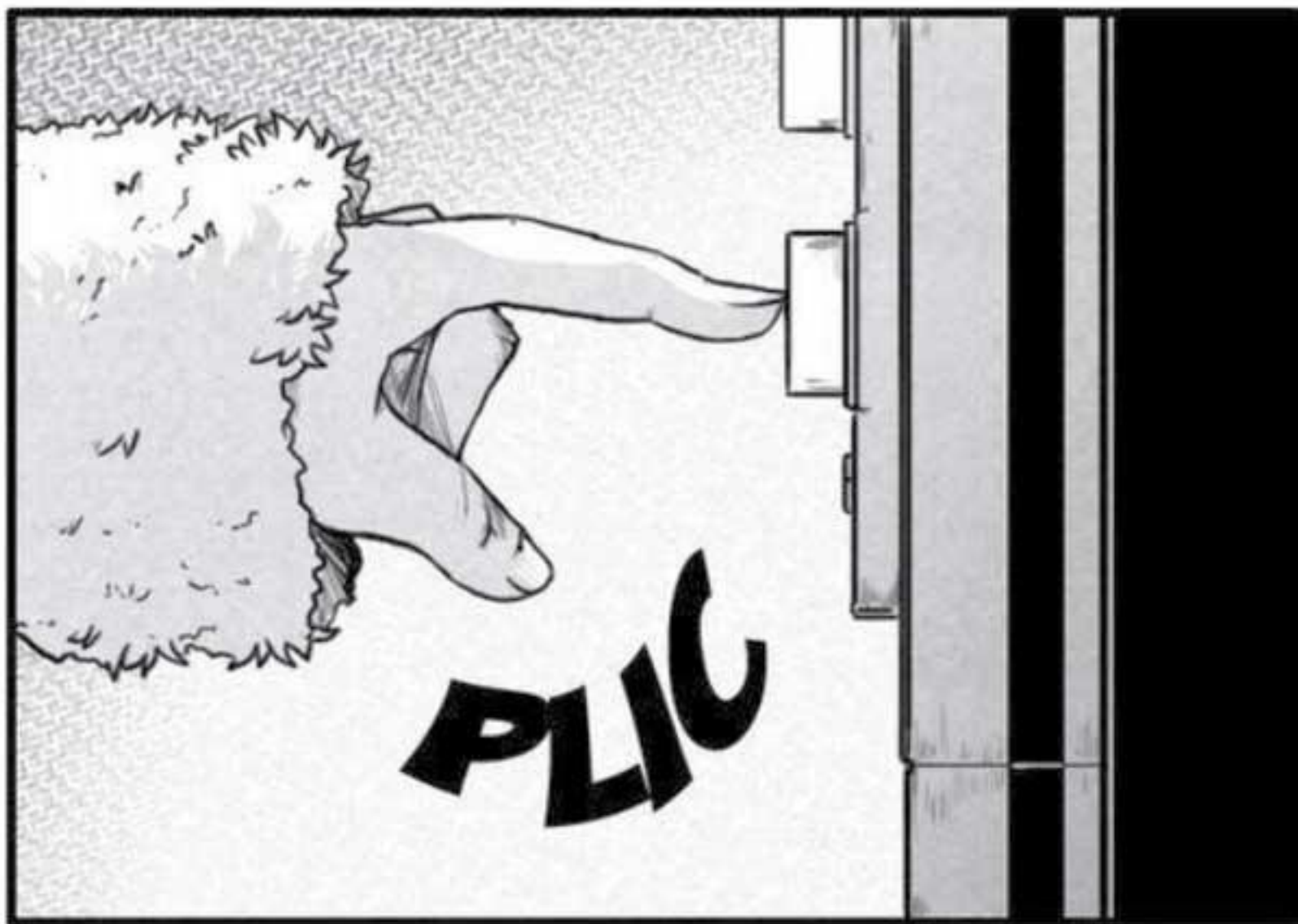
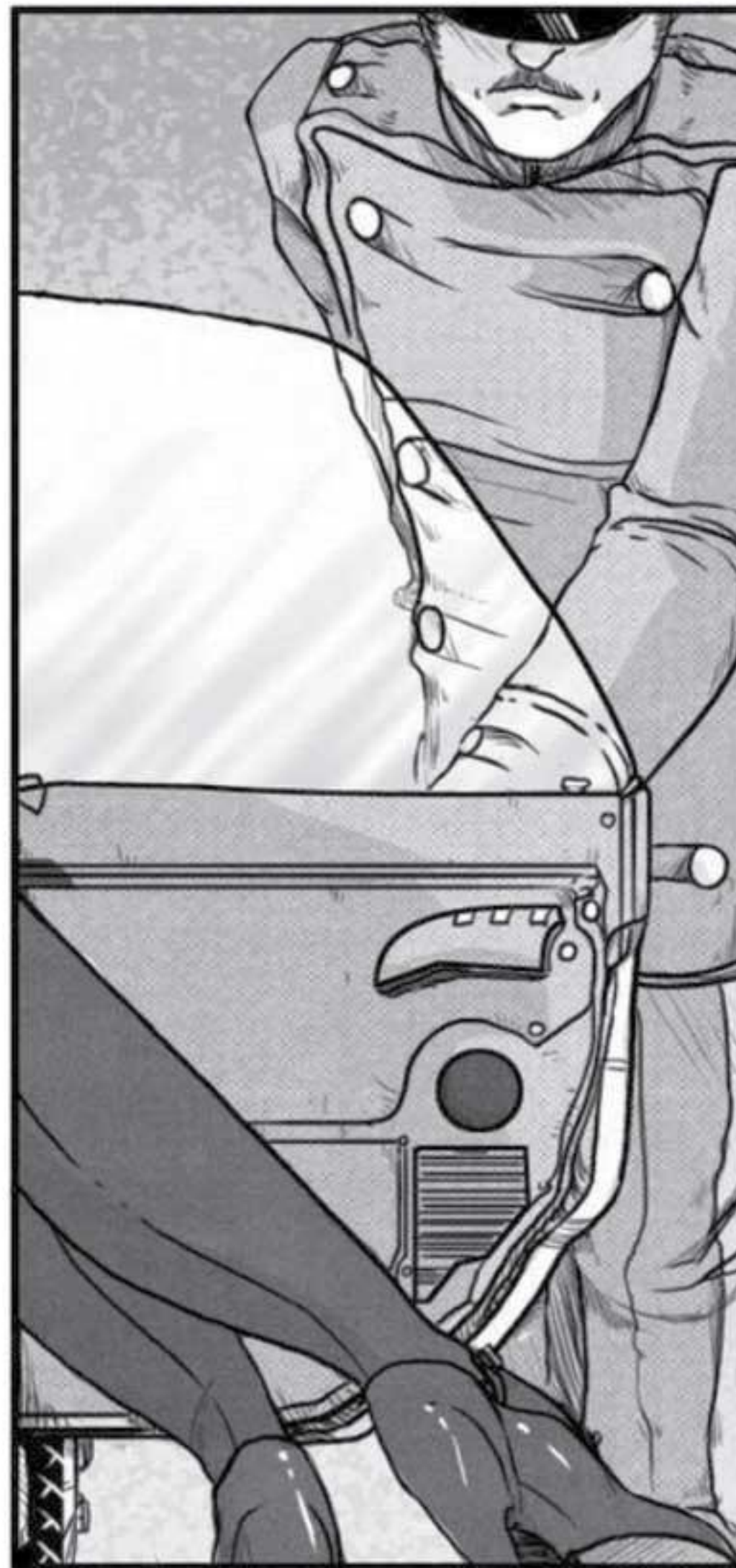


Como lo oyes. Tu
ídolo es un puto bujarrón.
Me lo he follado, tío. Le he me-
tido la polla por el culo y
chillaba como una
cerda.













¿QUÉ HACES?



AHORA NO
ME PAGAS.

SI TE DIGO
ALGO; ¿ME
CREENÁS?



ES VERDAD
QUE ME
GUSTAS.

SIEMPRE TE HAS
PORTADO BIEN CONMIGO.
NUNCA ME HAS
HECHO DAÑO.

YO PODRÍA
LLEGAR A
QUERERTE.

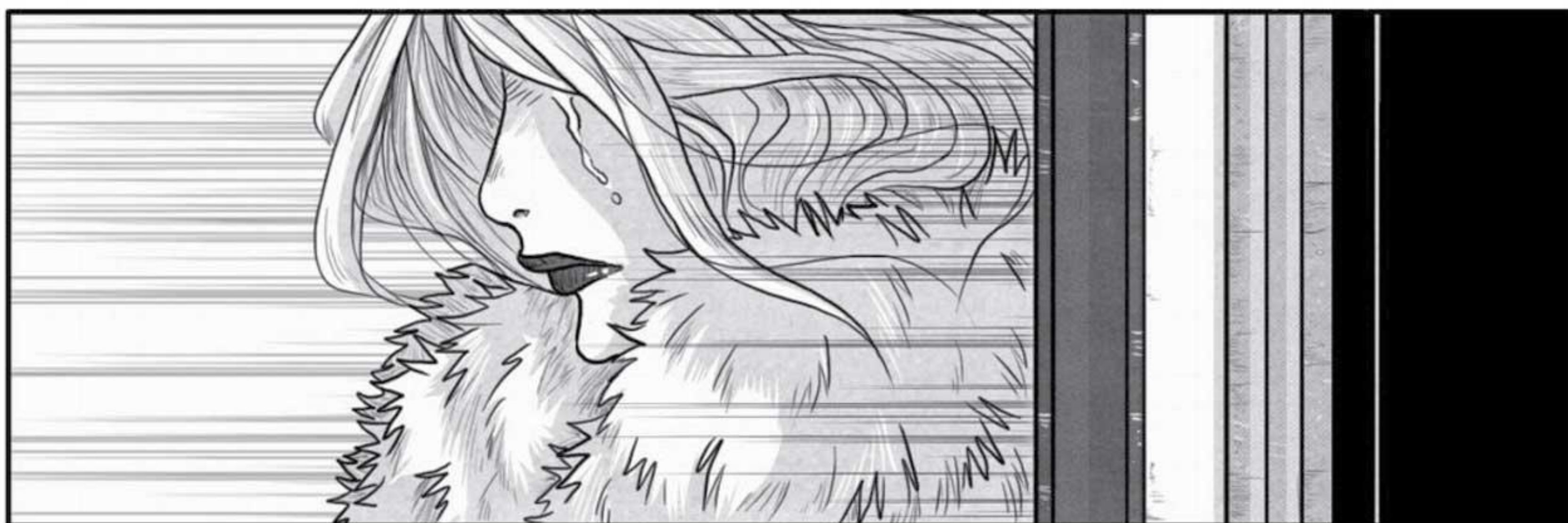


NO SÉ
PORQUÉ HA
SIDO.

PERO YA HAY
ALGIEN MÁS QUE
TE QUIERE.



TWK!



Sujeto 003.
Nombre: Roger Gómez.
Oficial del cuerpo de marines, unidad de inteligencia.

Se informó a su familia que era adicto y que había sido transferido a un plan de desintoxicación.

Todas las pruebas fueron positivas. Regresó en buenas condiciones de tres comas inducidos por crack. Su sistema neural es fuerte.

Incluso reaccionó sorprendentemente bien a los químicos de rescate que le inyectamos.

Estamos seguros de que responderá de igual modo a su primera dosis de PENTA-D.

Es un soldado leal y bien entrenado. Estaba ansioso por realizar su primera misión en campo enemigo.

EL VIAJE

Guion: Blas Bigatti
Arte: Altaig

Ya ha llegado, general. Estamos recibiendo sus primeras señales neuronales.

¿Cuáles son las lecturas, doctor?

Ha establecido contacto.

Bienvenido, Gómez.

Ho-Hola...

No temas.
No es nuestra intención lastimarte.

N-no puedo ver nada. Todo parece... Como gomitas de gelatina. ¿D-dónde están mis manos? ¡No las encuentro!

Tranquilízate. Al parecer acabas de abandonar tu cuerpo. Podemos ver y tocar tu conciencia desde acá.

Pero...

Mira.
Podemos adquirir una forma familiar si así lo prefieres.

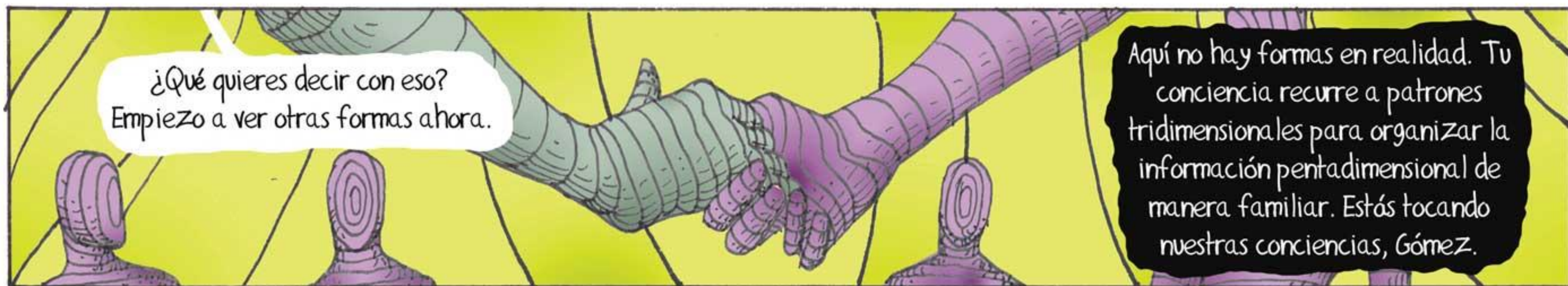
Curioso. Los niveles de dopamina en el cerebro indican excitación sexual.

Permíteme ayudarte a moldear un cuerpo.

Mira tus manos.
¿Ves ahora?

Sí. Es tan extraño.

Ven conmigo. Ya te hemos estudiado lo suficiente. Me temo que tu viaje está llegando a su fin.



¿Qué quieres decir con eso?
Empiezo a ver otras formas ahora.

Aquí no hay formas en realidad. Tu conciencia recurre a patrones tridimensionales para organizar la información pentadimensional de manera familiar. Estás tocando nuestras conciencias, Gómez.



No entiendo.

Nosotros sí te entendemos. Podemos leerte en profundidad. Fuiste enviado para identificar debilidades. Nuestras debilidades. Tus intenciones no son puras.



¿Q-qué es lo que pasa?

Has venido hasta nosotros como un arma, Gómez. una conciencia impura entrenada para hurtar nuestros secretos.



General, me temo que volvemos a recibir las mismas lecturas de siempre.

¡Es que no entiendo!

Todo está en tu conciencia, Gómez. ¿Qué es lo que tú y tu gente esperan hacer luego? ¿Invadirnos? ¿Conquistar nuestro reino pentadimensional?

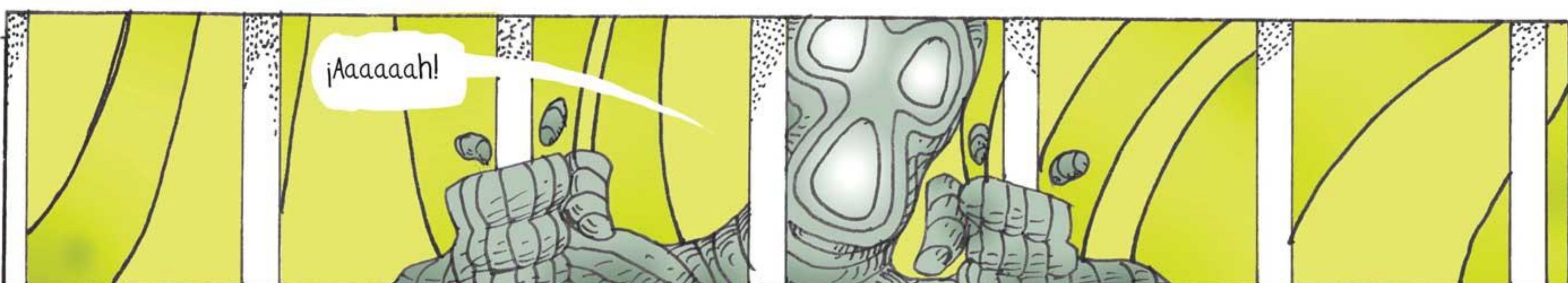


Es que yo...

¡Eres un espía!
¡Intentaste engañarnos!



¡Por favor! ¡No! ¡Déjame regresar! Necesito...



¡Aaaaaah!

¿Pero qué...?

Si tocas los
barrotes, dejarás
de existir.

General, sus signos vitales
nos llegan inestables.

Tráiganlo inmediatamente, doctor.
No podemos perderlo.

No, por favor... podría enviar un mensaje a
mi gente. Pedirles que no lo vuelvan a hacer.
¡Nuestros mundos pueden ser amigos!

No se puede confiar en
ustedes. Lo hemos leído en tu
propia conciencia. ¿No te
das cuenta? Tu raza es cruel
y obstinada. No podemos
facilitarles el ingreso a
nuestro mundo.

¡Nooooooooo!

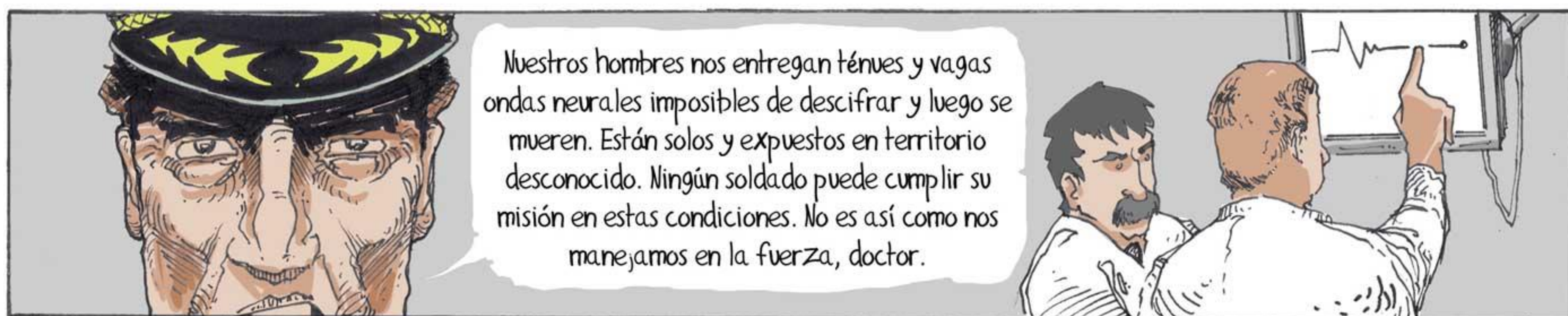
Algo anda mal con el sujeto 003.
Los químicos de rescate no
parecen tener efecto. No podemos
sacarlo de la quinta dimensión.

Lo estamos
perdiendo.



S-sigo sin entender cuál es el problema, general. Debería estar funcionando.

Doctor, es el tercer sujeto que perdemos en un programa extremadamente costoso. Hay algo que no debe estar haciendo bien.



Nuestros hombres nos entregan ténues y vagas ondas neurales imposibles de descifrar y luego se mueren. Están solos y expuestos en territorio desconocido. Ningún soldado puede cumplir su misión en estas condiciones. No es así como nos manejamos en la fuerza, doctor.



No hay signos vitales. Lo perdimos.

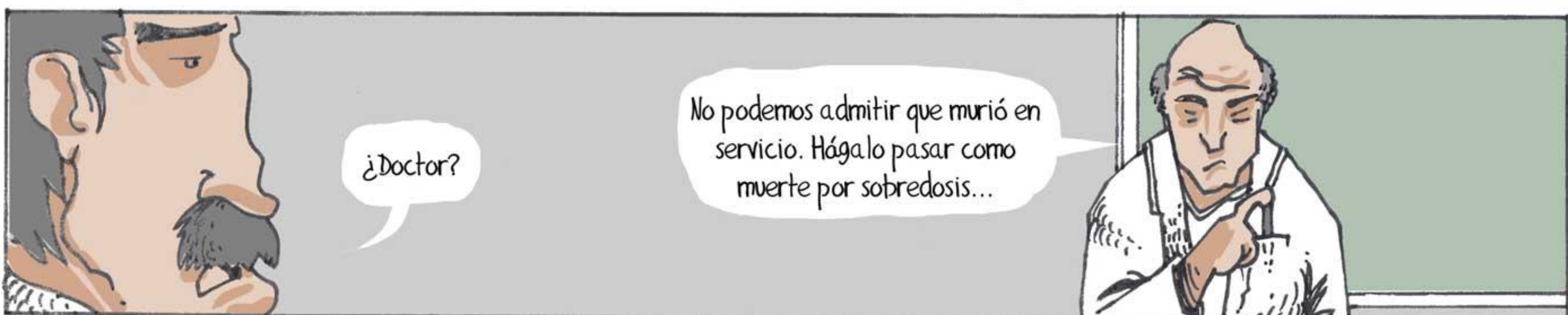
¡No voy a permitir que nuestros mejores hombres mueran así! Es hora de hacer las cosas a nuestra manera. Lanzaremos una operación de invasión integral y le mostraremos a este mundo quiénes somos. Prepare al regimiento entero, doctor.

Pero... ¡General!



Señor, ¿Q-qué anotamos como causa de la muerte? Debemos informar a nuestros superiores y a la familia.

¡Ese no es mi problema!



¿Doctor?

No podemos admitir que murió en servicio. Hágalo pasar como muerte por sobredosis...



Y prepare la droga para 300 hombres.

Fin



¿ASÍ QUE UNA INTELIGENCIA CUÁNTICA EH? ¿QUÉ PASO CON LOS REPORTAJES POLÍTICOS QUE ESTABAS HACIENDO?

BUENO, EL CANAL QUIERE HACER UN DOCUMENTAL SOBRE LA INFLUENCIA QUE TIENE LA TECNOLOGÍA EN LA EVOLUCIÓN HUMANA, Y ESTOY REUNIENDO MATERIAL.

ASÍ QUE VA A SER UNO DE ESOS DOCUMENTALES.

EVOLUCIÓN Y TECNOLOGÍA...

BUENO, SI ESTO QUE VAMOS A VER ES LO QUE LE ESPERA A LA RAZA HUMANA COMO EVOLUCIÓN ENTONCES ESTAMOS JODIDOS.



HUELE A
BASURERO.

EMM...
ENCENDIDO, LUZ
¿LUCES?

VAYA...

¡JODER! EL AIRE
ESTA TAN DENSO Y
CARGADO DE POLVO
QUE SIENTO QUE TRAGO
COSAS CON LA NARIZ

¿QUIÉN PUEDE
VIVIR EN ESTA
DESGRACIA?

SEGÚN LA PISTA
QUE ME DIERON, AQUÍ
DEBE ESTAR ESE PROGRAMA
MALICIOSO QUE HA ESTADO
OCASIONANDO ESTRAGOS
EN LA RED.

NINGÚN
ANTIVIRUS O USUARIO
HA PODIDO HACERLE
FREÑTE A ESTE VIRUS
ASÍ QUE ES NECESARIO
VENIR EN PERSONA A
DESHABILITAR EL
HARDWARE.

PERO QUE ...
OH JODER



¿ACASO ES
LO QUE CREO
QUE ES?

ESTE MAJE YA
DEJO DE SER
UNA PERSONA, YA
NO ES HUMANO.

HEY ESTOY
GRABANDO, QUÉ TAL
SI DECÍS UNA MEDIO
EXPLICACIÓN A
LA CÁMARA.

MMM...

BUENO.





DESDE
LOS INICIOS
SIEMPRE HAN EXISTIDO
PERSONAS QUE HACEN
DE LADO LA VIDA REAL
Y SE SUMERGEN
EN LA RED.



CUANDO LA
GENTE COMENZÓ
A CONECTARSE
DIRECTAMENTE
DESDE SU CEREBRO
ESTA SUMERSIÓN
SE VOLVIÓ MÁS
LITERAL.



LA RED ES ALGO
MUY PODEROSO INCLUSO
PARA EL CEREBRO, SI
UNO NO SE PROTEGE
ELLA INVADIRÁ LA MENTE
Y LA CONFIGURA
COMO SI FUERA
UN SOFTWARE.



SI HAY ALGO QUE
VULNERA AL USUARIO
SON LAS EMOCIONES,
ESTOS IDIOTAS SUELEN
COMENZAR COMO HATERS O
TROLLS DE INTERNET Y
SE DEJAN LLEVAR POR
SUS EMOCIONES.



LA RED LOS INVADIRÁ Y
HACE LO QUE PUEDE CON ELLOS,
TODAS SUS FUNCIONES CEREBRALES
TODA SU PERSONALIDAD Y SU
MENTE SON REDUCIDAS
HASTA CONVERTIRSE EN
UN MALWARE.



UN
SIMPLE VIRUS
INFORMÁTICO.



SUPONGO
QUE LA RED ES
DEMASIADO PARA
ALGUNOS.



HAY QUE
TERMINAR CON
ESTO. ME
NECESITAN EN
OTRO LUGAR.



¡CLACK!

COMO LOS MOSQUITOS Y LAS CUCARACHAS,
TODOS LOS VERANOS APARECEN ESOS **BICHOS**
QUE DEJAN EL MEDIO NATURAL HECHO UNOS
ZORROS: **LOS PIROMANOS**... PERO, ¿SABE
USTED CUANTAS CLASES DE ELLOS HAY...?

GRANDES DOCUMENTALES DE ALIMAÑAS
PRESENTA

PIROMANOS

M. ARQUES

EL PIROMANO MÁS CONOCIDO ES EL «**DOMINGUERUS CHULETÓFAGUS**», SUBESPECIE «**MASLISTUS QUENADIEM**», FACILMENTE IDENTIFICABLE POR EMITIR UN CARACTERÍSTICO "TRANQUI QUE YO CONTROLO" O UN "POR UNAS BRASITAS NO VA A PASAR NADA"... AFORTUNADAMENTE, EN VÍAS DE EXTINCIÓN.

¡JÓ...! AHORA HABRÁ
QUE BUSCAR **OTRO SITIO**
PARA HACER LA PAELLA
EL PRÓXIMO
DOMINGO...!



TAN POCO ABUNDANTE, QUE ALGUNOS INCLUSO DUDAN DE SU EXISTENCIA, ES EL «**MECHERÓFILUS MALDELAOLAE**», EL CLÁSICO DESEQUILIBRADO AL QUE LE DA POR PEGAR FUEGO AL MONTE, EN VEZ DE, POR EJEMPLO, **MACHACÁRSELA CON UNA PIEDRA**...

¡Y ENCIMA
LO GRABO Y LO
CUELGO EN
YUTUB...!

A TÍ SÍ QUE HABÍA
QUE **COLGARTE**...
¡PERO DE UN **PINO**!

Y, POR ÚLTIMO, LA ESPECIE MÁS **PELIGROSA** Y, DESGRACIADAMENTE, EN FRANCA **EXPANSIÓN**: EL «**SICARIUS DEOSCURIOSINTERESENS**», CRIADO EN LAS PROFUNDIDADES DE LA SELVA DE LOS **NEGOCIOS**...

VERÁ... NECESITABA
"LIMPIAR" UN TERRENO
IMPRODUCTIVO...

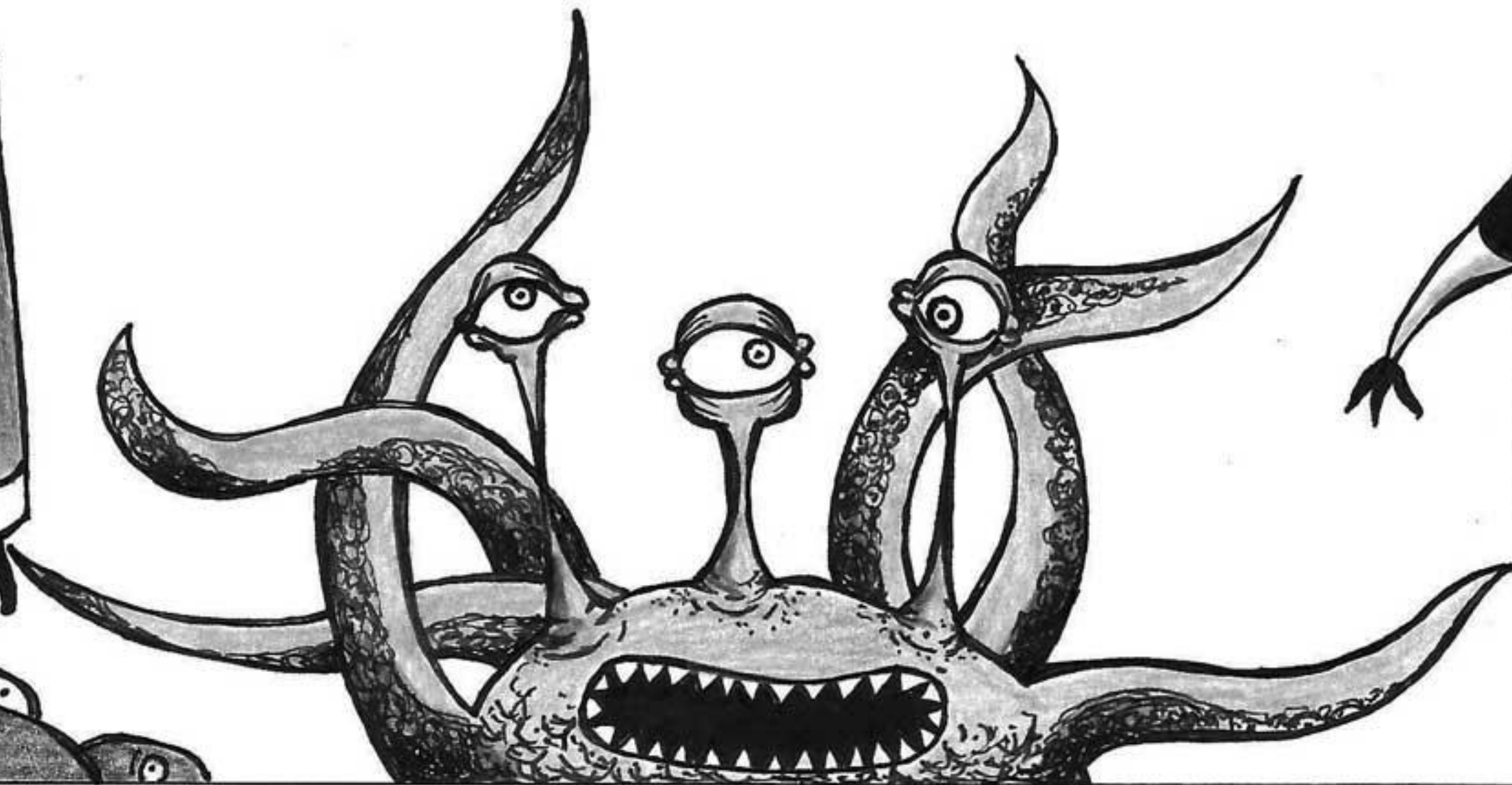
ME PONGA
DOS MIL HECTÁREAS
BIEN HECHAS DONDE
LE VOY A DECIR...

LA TARIFA SON CIENTO
EUROS POR HECTÁREA, CON
UN 10% ADICIONAL SI ES
ZONA PROTEGIDA...

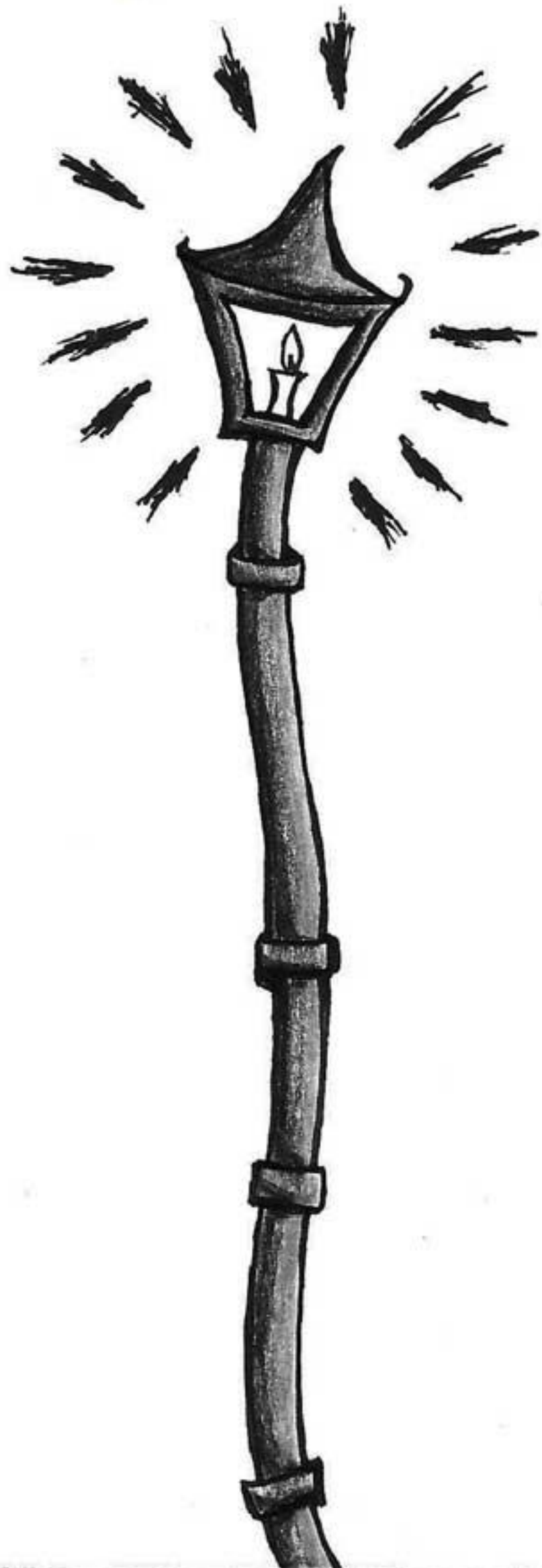
¡OÍDO
COCINAAA...!

BOMBA
INCENDIARIA

Para Yamil
son como monstruos
Palabras monstruo.



Palabras...
Durante
1.600 segundos
lo Penso'.

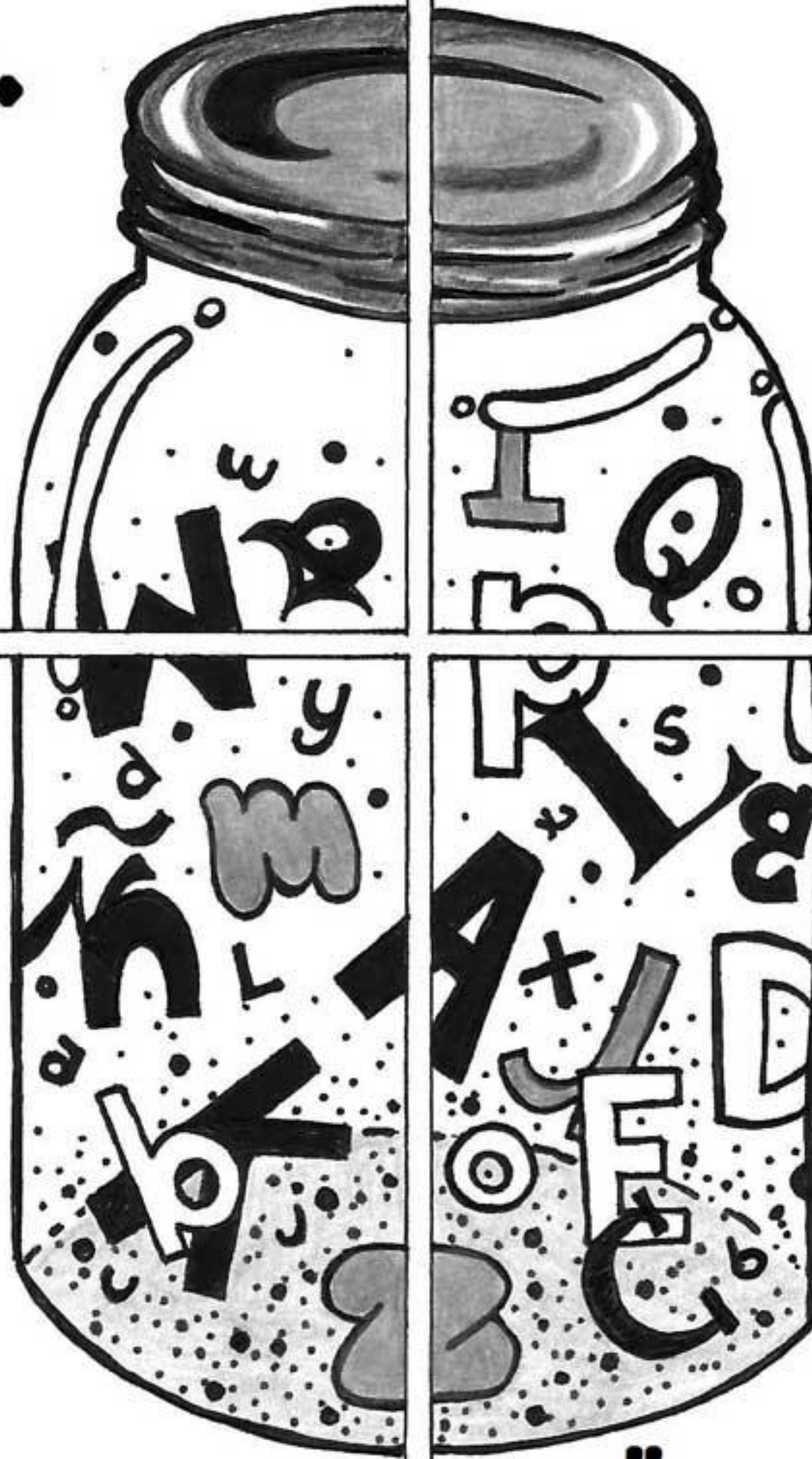


Entonces...
Uno a uno
fue
encerrando
a todos los
monstruos
en su
frasco.



El frasco
los absorbía
nunca Podrían
escapar.

Después de un tiempo
las monstruoPalabras
se habían disuelto.



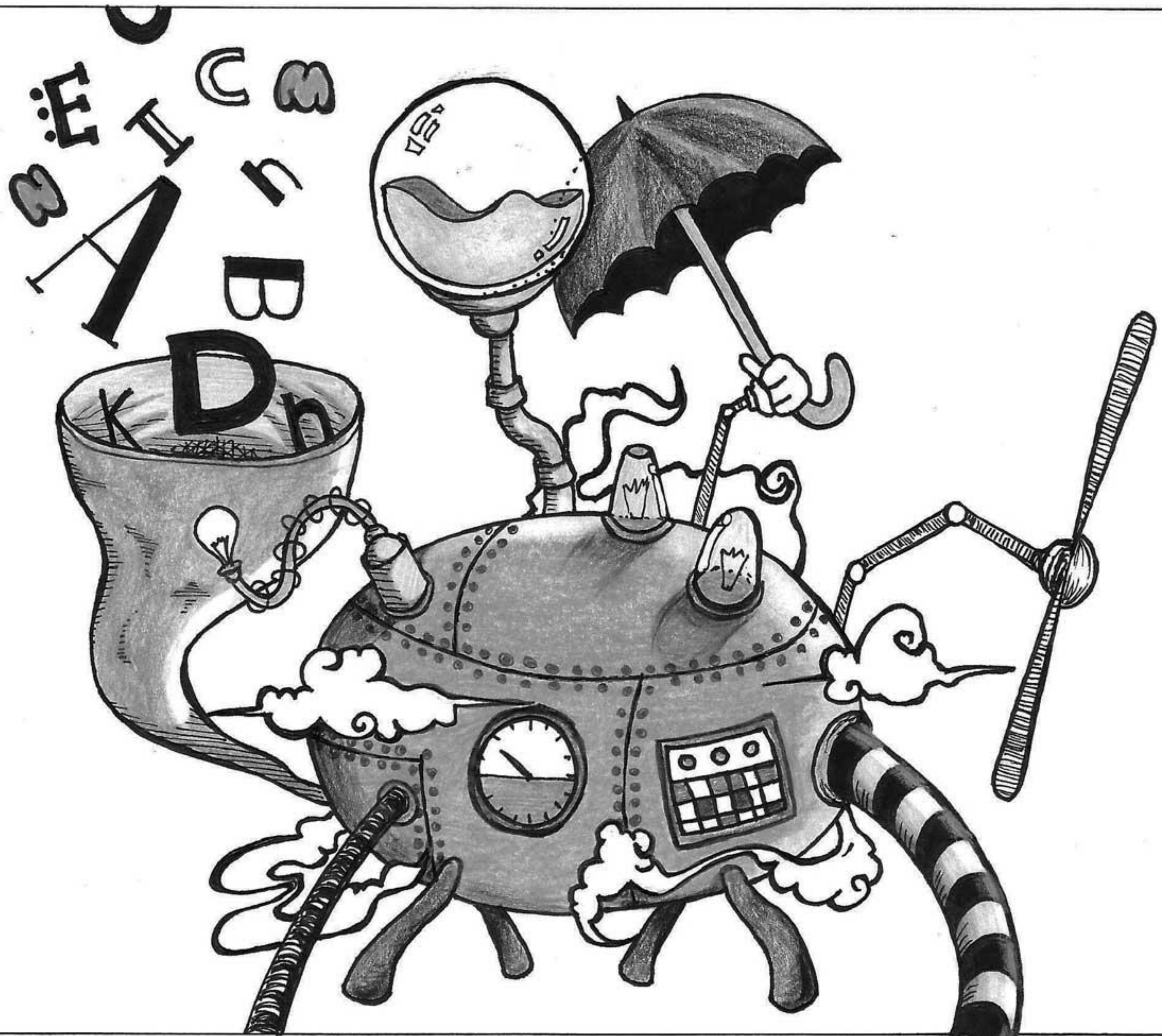
El frasco
quedo' entonces
lleno de letras sueltas.

No más monstruos.



No más lágrimas.

Ahora solo resta pensar
que hacer con
tantas letras.



Una a una
cada letra se unio'
a las demás.



Pero esta vez.
Para inspirar.



Cientos
de universos.

Miles de historias.
Y Emil emprendió
un gran viaje a través de
todos estos mundos.
Y fue así
como el lo descubrió...



Cierra los ojos
respira Profundo
olvida todo
lo que te moleste.
Solo imagina,
sabes que eres capaz.
Dilo:

Yo...



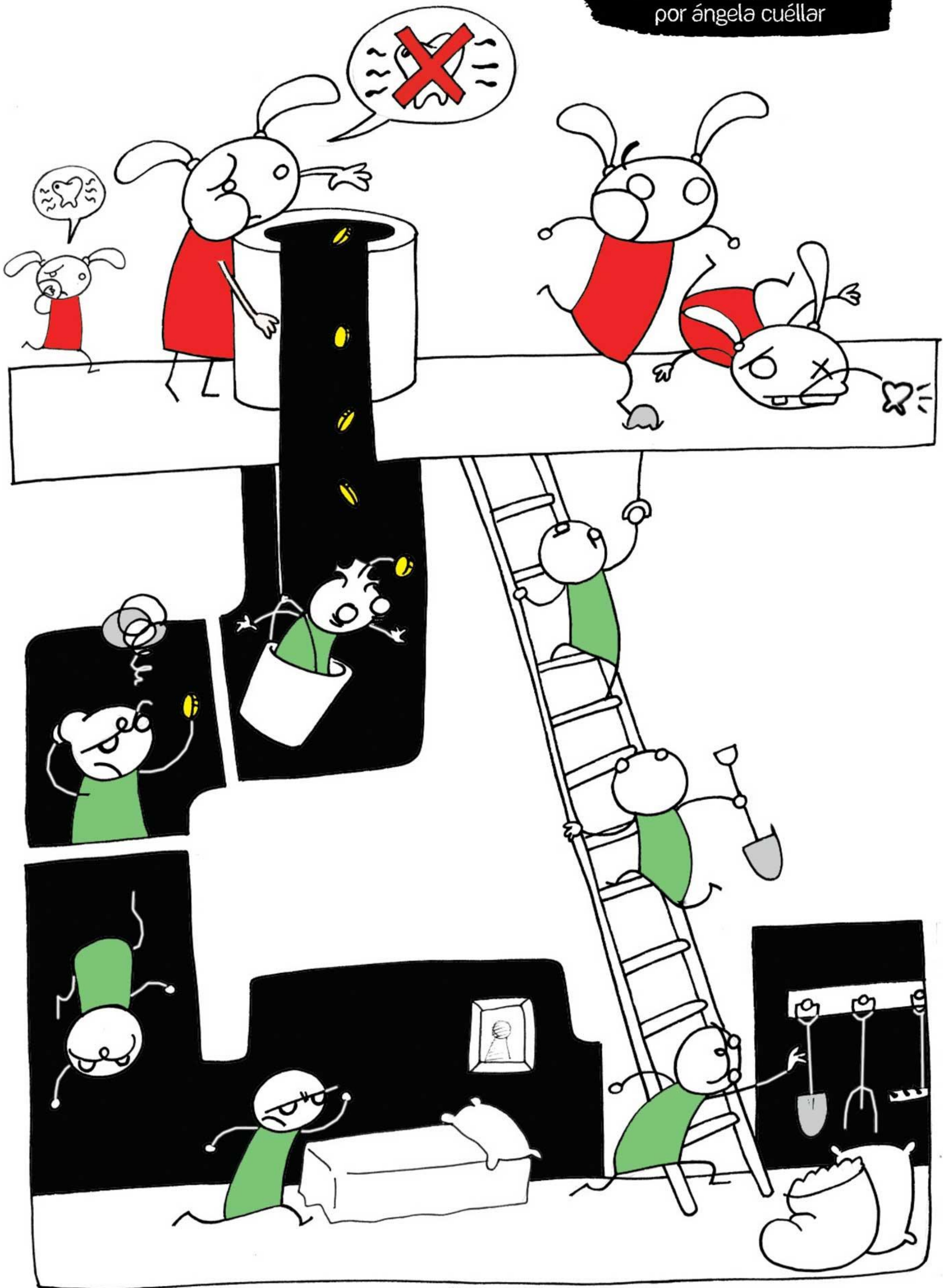
PU
E
DO



CreAr.



No me detendré.
LuciEn





SALVAJE "NOCHE DE VENGANZA"

GUIÓN Y DIBUJO: PEDRO LOBATO

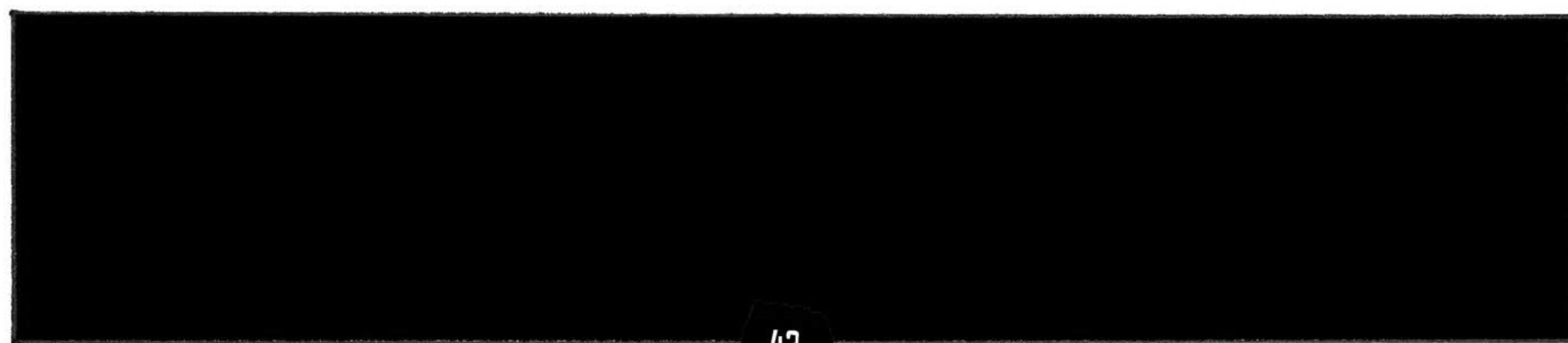




PEDRO LOBATO







La india... menuda fiera, ja, ja, ja!!!

¿La has matado ya?

*Si... a los dos... bueno, a los tres
El maldito pequeño piel roja no paraba
de gritar*

*¿Qué hacemos con éste? el puerco tiene adornos indios
colgando del cuello
Parece un maldito salvaje... miralo, está borracho perdido
Nos llevaremos sus armas, los caballos
Quitadle las botas! así no irá muy lejos*

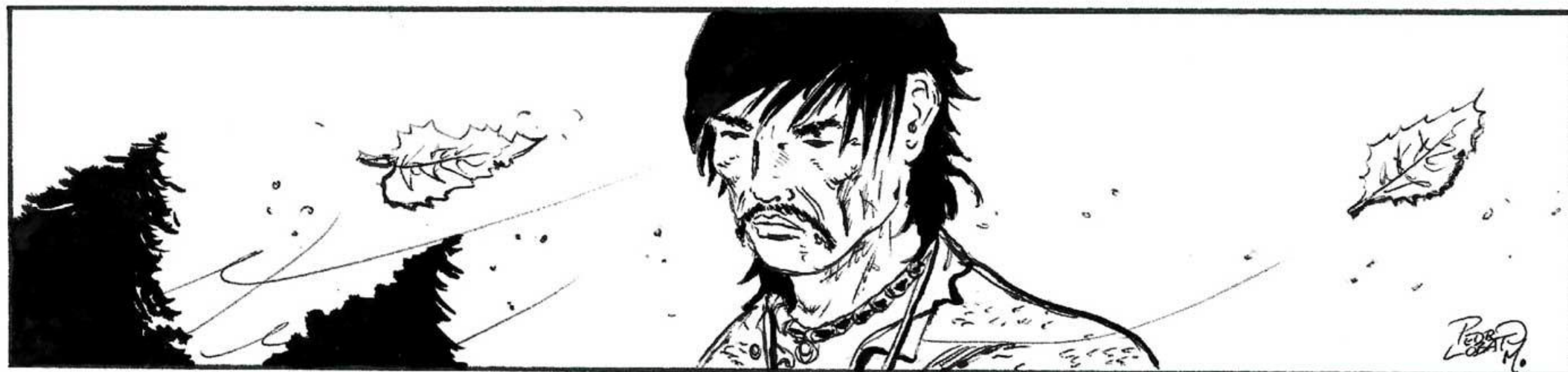
*Cuando apriete el hambre y el frío
deseará no haber nacido, je, je, je!!*

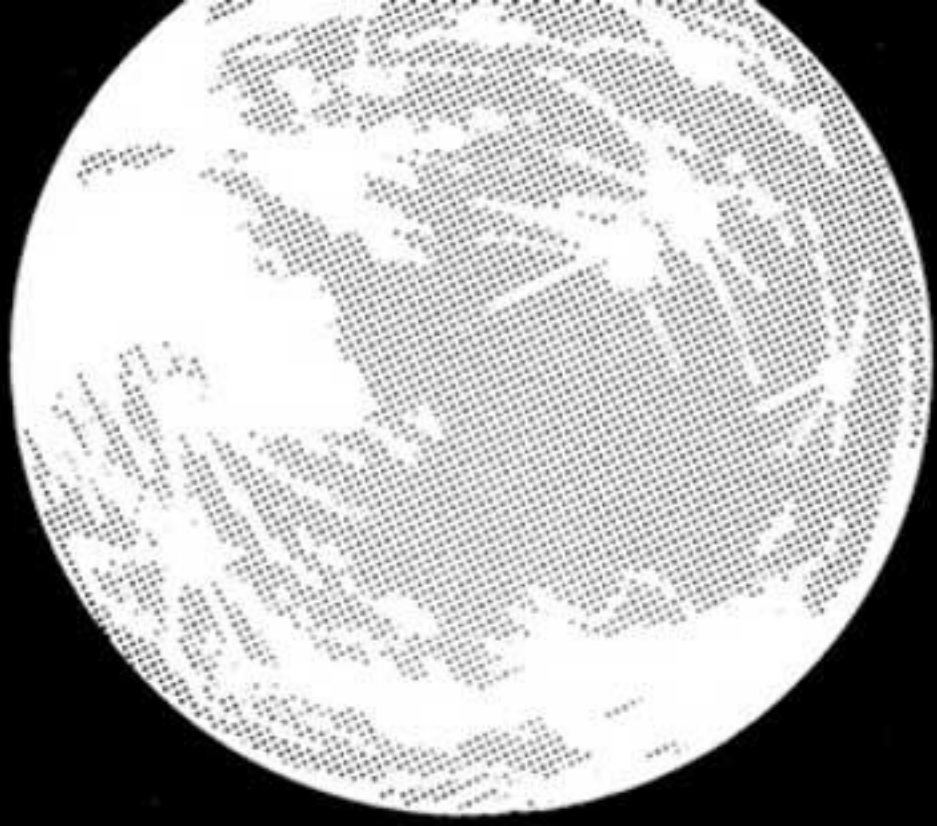




Malditos
¡Malditos!







SIN LA MASCARITA NO SOS
TAN TEMERARIO, EH?

L-LOS HIJOS DE G-GAIA...
NO TENEMOS MIEDO...



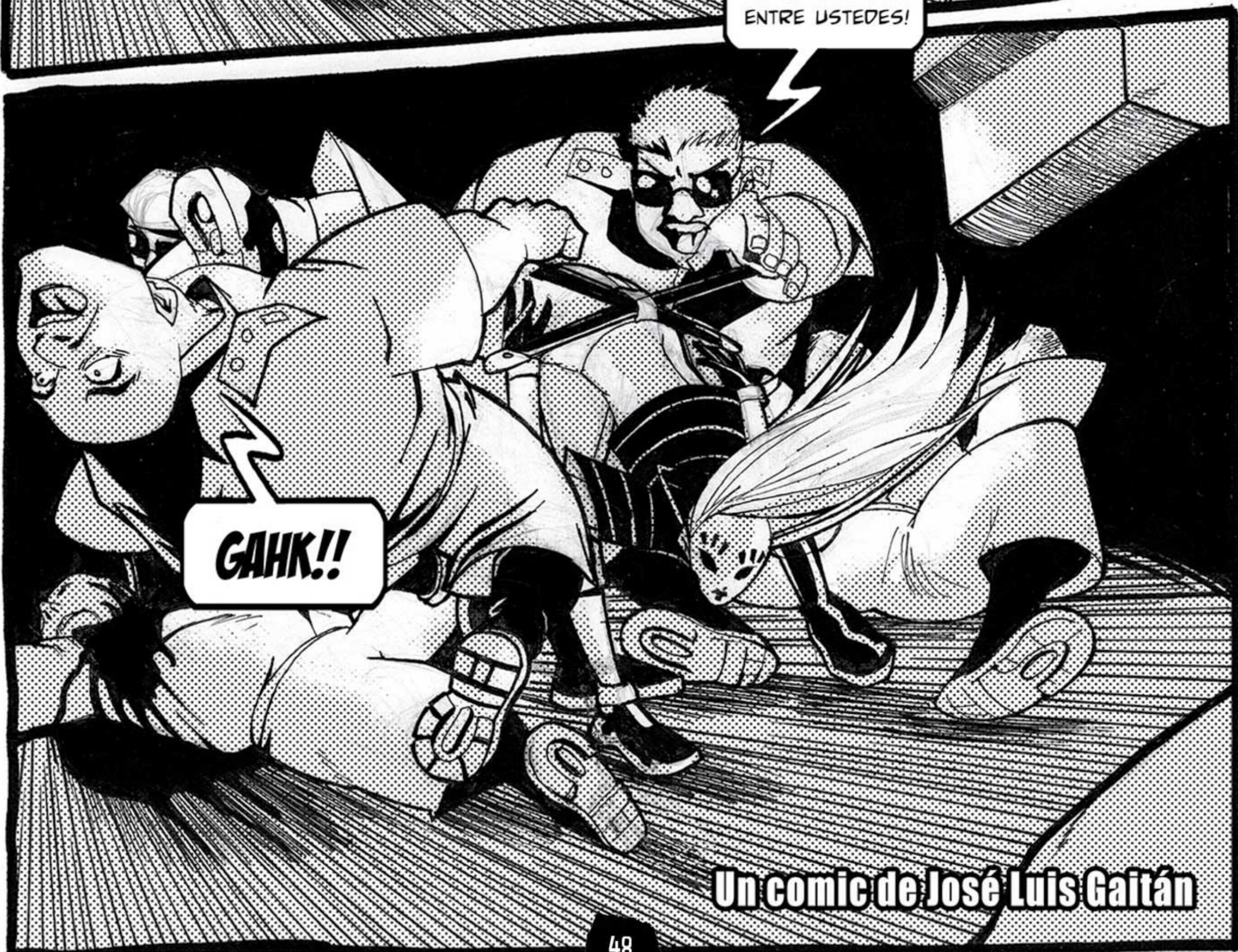
PERO LES DUELE
COMO A CUALQUIERA

TUD!

UGH!



Exégesis presenta...

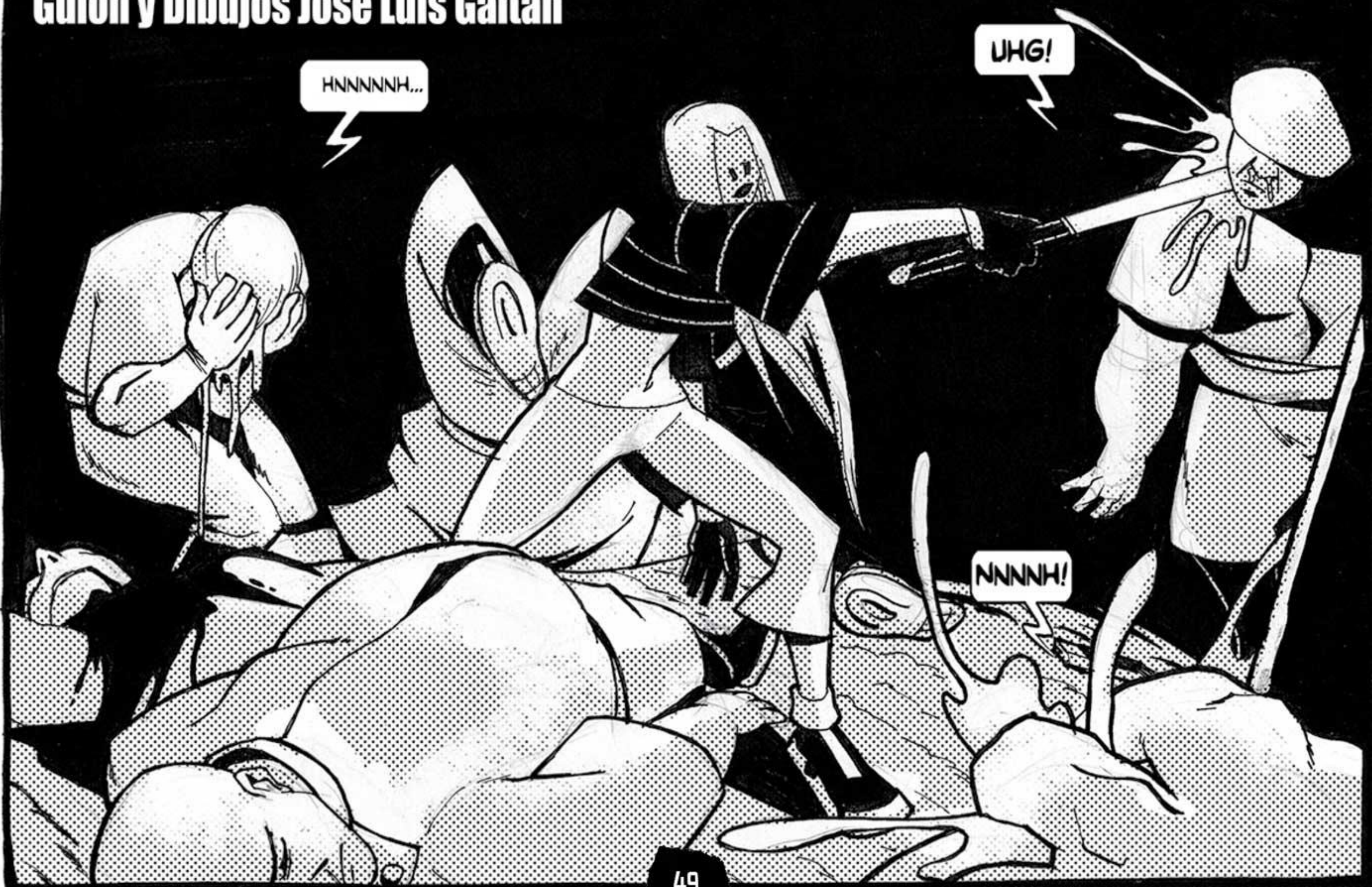


Un comic de José Luis Gaitán

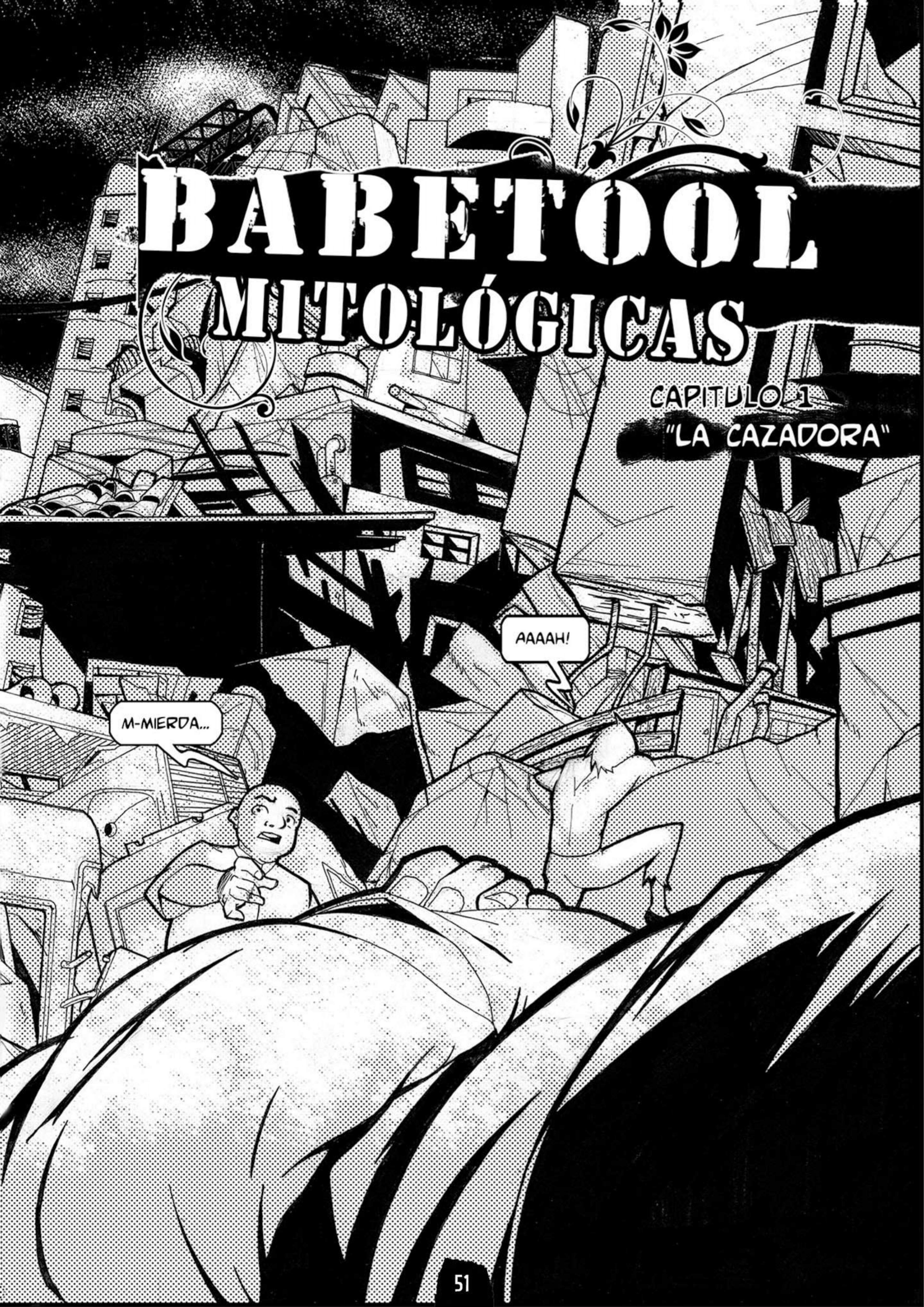
Guión José A. García



Guion y Dibujos José Luis Gaitán







BABETOOL

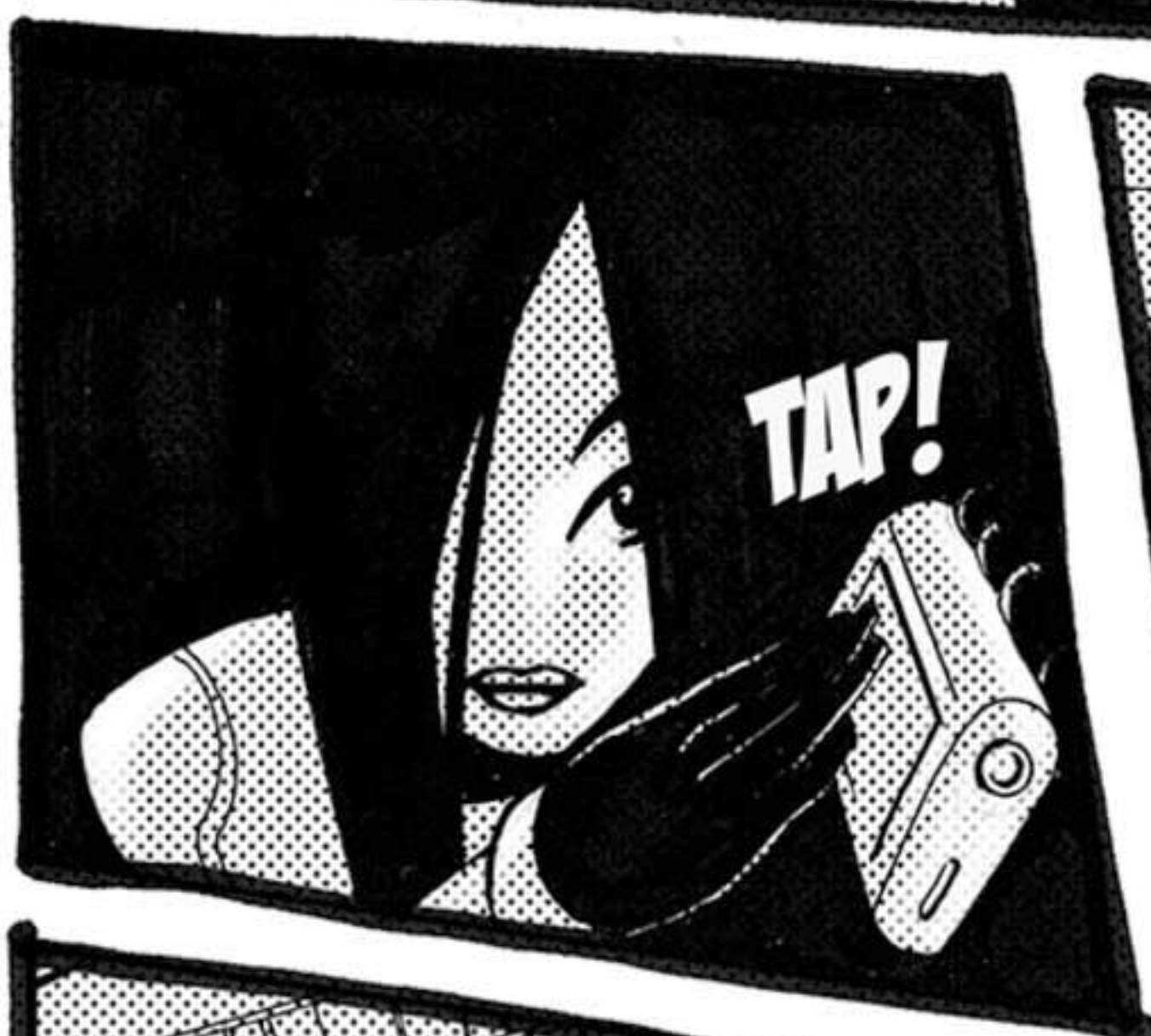
MITOLÓGICAS

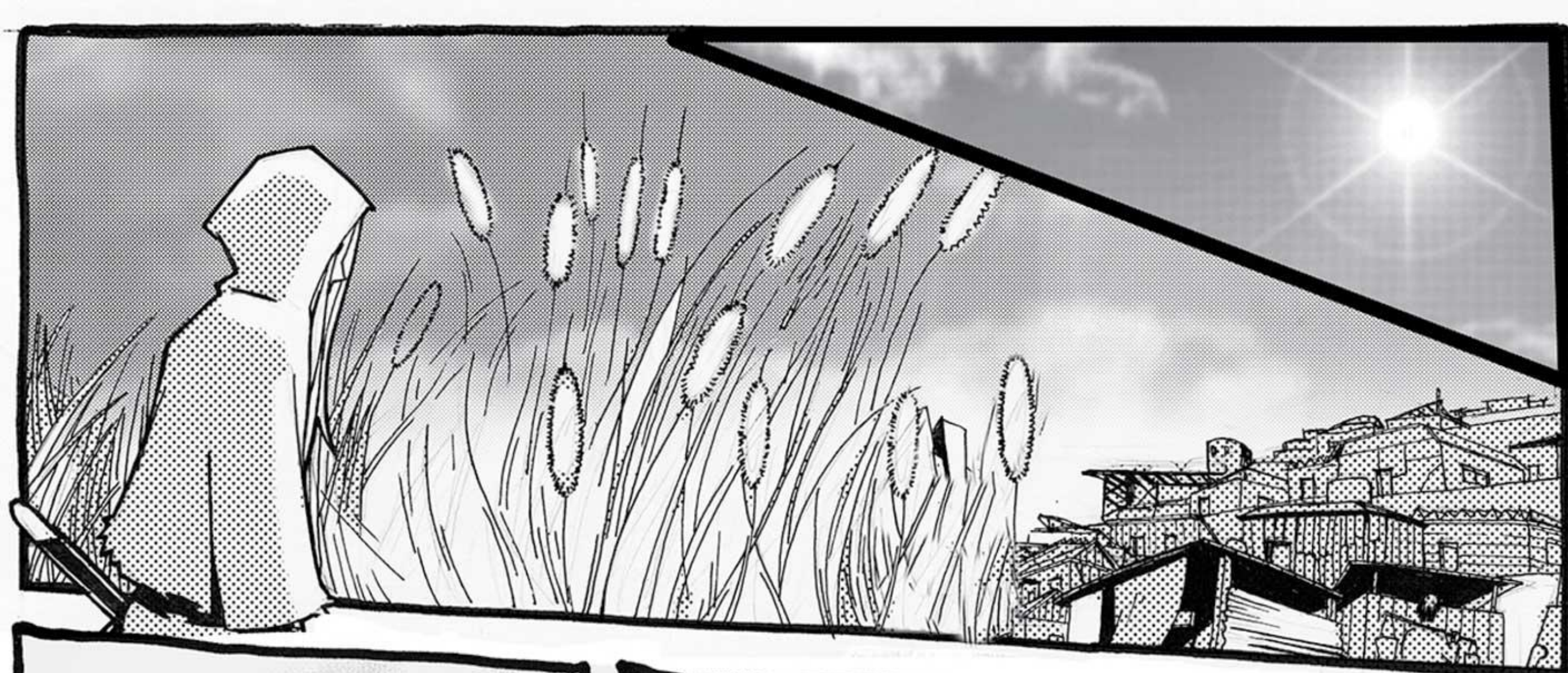
CAPITULO 1

"LA CAZADORA"

M-MIERDA...

AAAAH!





Y ESTO NO
ES NADA

SHIII-
HHKK!

LOS HOMBRES DE GREY BIN
ESTÁN DESCONTROLADOS,
DUDO QUE LES ESTÉN SIENDO
LEALES TODAVÍA

PODES BAJARLAS, NO
SOY EL ENEMIGO...

QUIÉN ES...
GREY BIN?

EL VERDADERO
ENEMIGO, POR SUPUESTO



ALTO

BANG!!

TENES QUE PERDONARLOS,
SON CAPACES DE CUALQUIER
COSA POR PROTEGERME...

...A MI O A LA GENTE DE ÉSTE
LUGAR, AUNQUE CARECEMOS DE MEDIOS
APROPIADOS, PERO NO DE VOLUNTAD

ALLÁ ESTÁ LA LOCA ESA! NO
LA DEJEN MOVERSE, ES RÁPIDA.

HEY!

A UN LADO SEÑORA,
ES PELIGROSO

ALTO!!!

?!

VAMOS,
VAMOS,
VAMOS!

PTAM

GGGH!

CHUMPT!

TERRORISTA!

BOOM!



HEY, MASCARITA!

A VER QUÉ HACES
SIN TU FACTOR
SORPRESA



UN SEGUNDO MÁS
TARDE Y TERMINABAS
CON UN TIRO EN
LA CABEZA, NIÑA

NO VAS A TENER
MUCHAS OPORTUNIDADES
SI DUDAS TANTO



SEH!



SOMOS LOS HIJOS DE GAIA,
LOS QUE NOS ATACARON ERAN
HOMBRE DE GREY BIN...

NURIA,
ESTÁS HERIDA!

HAY QUE DES-
INFECTAR RÁPIDO!

ELLOS QUIEREN LLEGAR A
GAIA, NOSOTROS QUEREMOS
PROTEGERLA DE ELLOS

RÁPIDO, UN BOTIQUÍN!

SUERTE
ENTONCES

HEY!

NIÑA, NO SOLO SÉ
DE GREY BIN, TAMBIÉN
SÉ DE VOS

CONTINUARA

unidades narrativas para una gramática visual (II)

En nuestra entrega anterior presentamos las cinco categorías fundamentales de la gramática visual:

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.

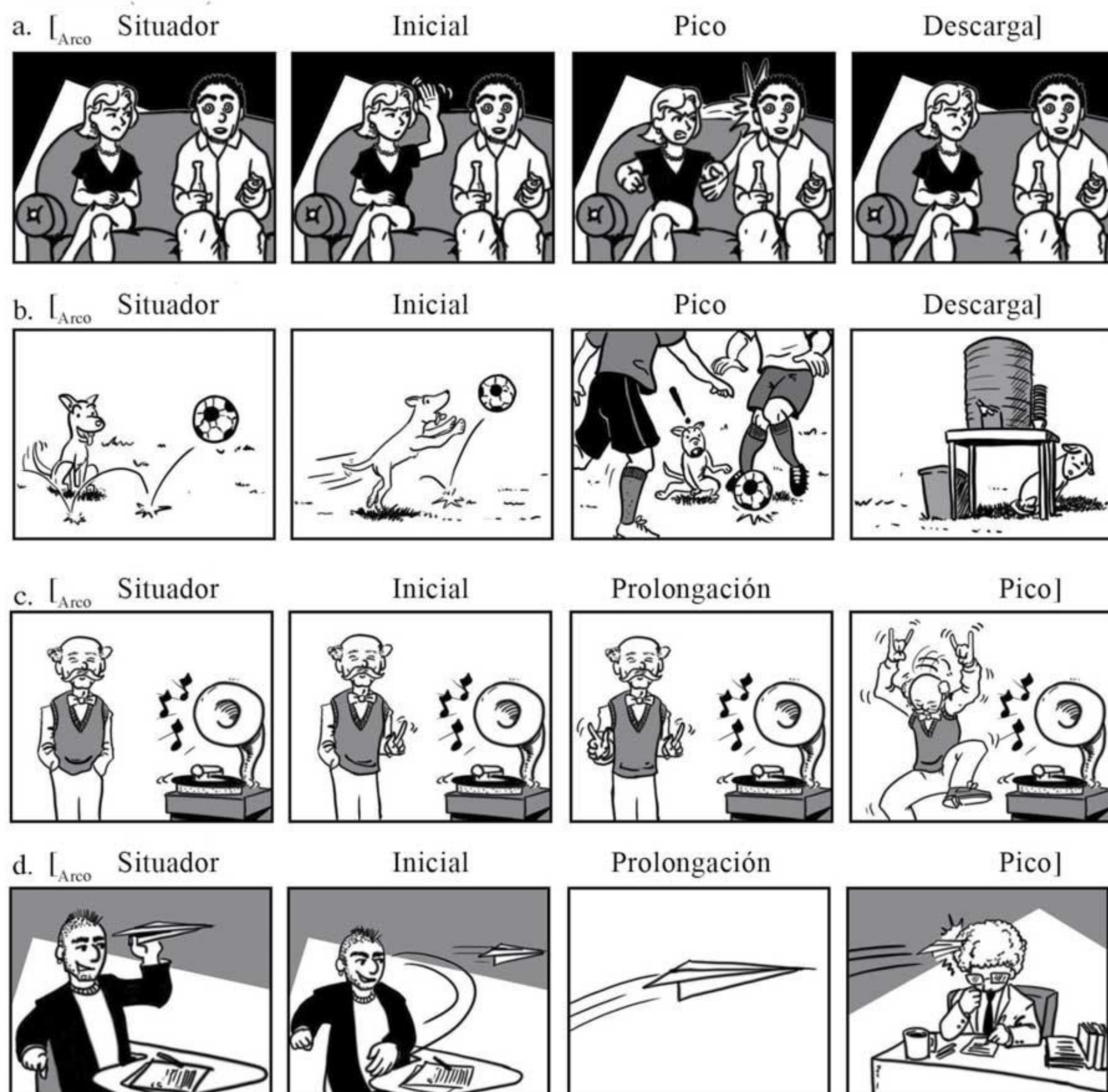
También analizamos el funcionamiento de los *picos*, que son aquellas viñetas donde ocurre lo más relevante de una secuencia. En este número, continuaremos con las cuatro funciones restantes: **Situadores, Iniciales, Prolongaciones y Descargas**.

Después de los *picos*, los *iniciales* son la segunda parte más importante de una fase, ya que ponen en movimiento la acción o evento en cuestión. Los *iniciales* crean un 'desequilibrio' en el sentido todoroviano del término. Consideremos la viñeta previa al pico en la imagen a.1 de la derecha. Aquí la mujer alza el brazo antes de golpear al hombre. Esta viñeta inicia la acción, pero no la efectiviza sino hasta la viñeta siguiente. El evento preparatorio constituye un *Inicial* en la estructura narrativa: da inicio al primer evento de la secuencia. De

modo similar, en la Imagen c.1 el *Inicial* nos muestra a un hombre que comienza a moverse al ritmo de la música sin llegar a rockear aún.

Estos *iniciales* se relacionan con los *picos* de varias maneras distintas. El *Inicial* prototípico muestra la preparación o partida de la acción que culminará en el *Pico*. Por ejemplo, la mujer que alza la mano en la imagen a.1 constituye la preparación del golpe. Dado que contienen el comienzo de una acción, los *iniciales* suelen indicar la 'fuente' de la trayectoria, siempre que el evento suponga una (como en los *iniciales* de las imágenes a.1 y d.1). Estas propiedades de los *Iniciales* se derivan en la lectura de modo ascendente ('*bottom-up*'), a partir del contenido de la viñeta.

Un segundo tipo de *iniciales* depende más del contexto de la viñeta. Consideremos el *Inicial* de la imagen b.1. Nos muestra un perro persiguiendo una pelota antes





de ser interrumpido por jugadores. Este inicial no presenta una acción preparatoria; nos muestra simplemente a un perro persiguiendo una pelota. Sin embargo, este proceso se interrumpe en un *pico*. Solo después de alcanzar el *pico* podemos reconocer a la viñeta anterior como un *inicial*. En consecuencia, este tipo de *iniciales* es definido más por su relación contextual con el *pico* que por su contenido interno.

Pasemos ahora a las *descargas*. En la imagen a.l, la viñeta final nos muestra el resultado de la acción *pico*: la mujer observa al hombre con enojo. Esta viñeta actúa como *descarga* de la tensión narrativa del *pico* y como 'cierre' del evento, lo que a menudo se da en forma de una secuela o conclusión. De modo arquetípico, la secuela supone una coda para la acción, como el efecto de retroceso después de un golpe de puño o espada. En ocasiones, también puede consistir en un estado pasivo posterior al evento, como una persona que vuelve a ponerse en guardia con sus puños o su espada. En el caso de la Imagen a.l, el estado pasivo se da debido a que el golpe no ha tenido ningún efecto sobre el hombre.

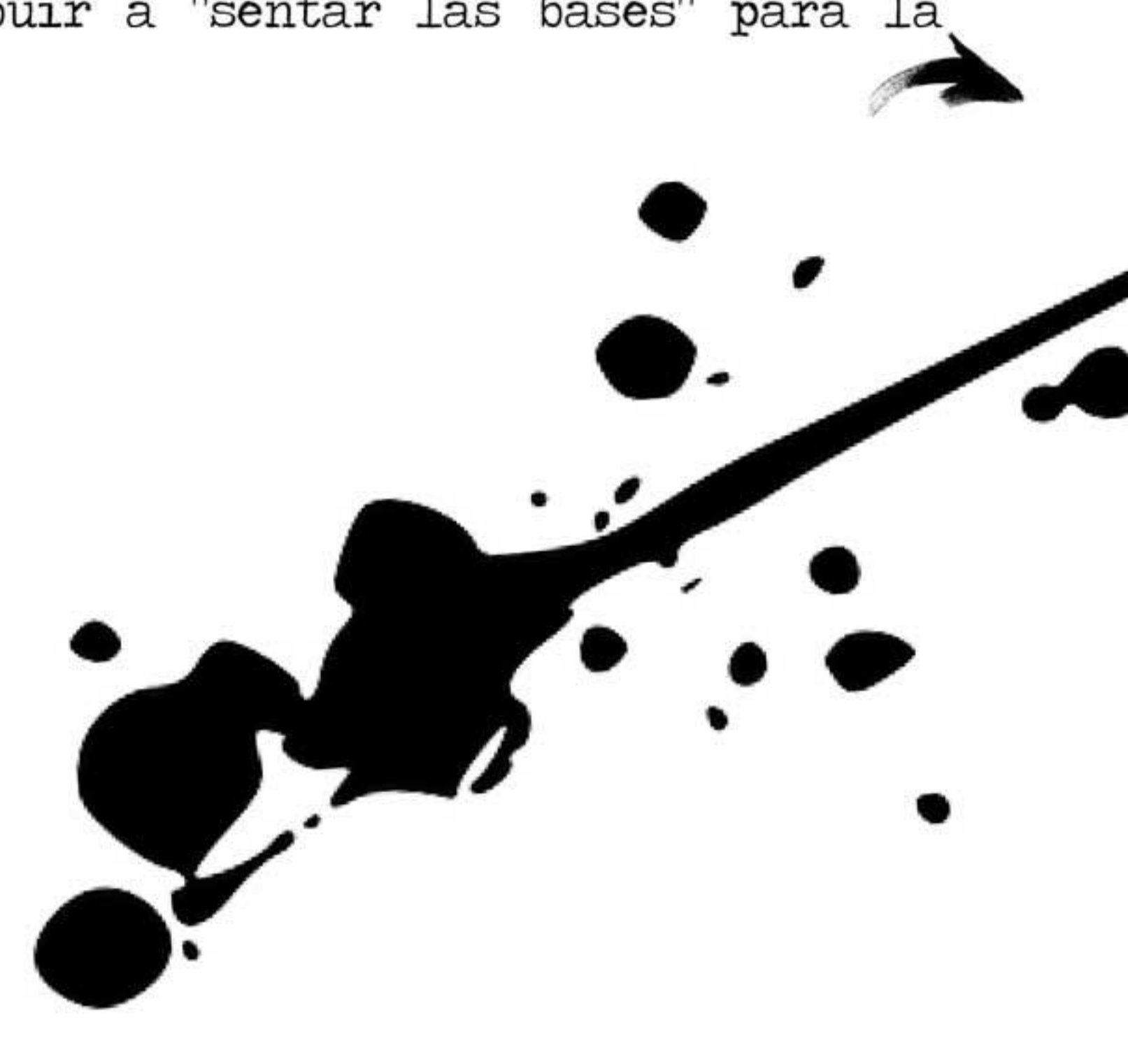
Las *descargas* también pueden suponer una reacción a los eventos del *pico*. Por ejemplo, la viñeta final de la imagen b.l muestra al perro escondiéndose detrás de un dispensador de agua tras ser espantado por los jugadores. Esta viñeta no se relaciona de modo directo con las acciones de estos personajes; una *descarga* de esta naturaleza podría habernos mostrado al perro siendo arrasado por los pies de los jugadores. En cambio, la *descarga* nos muestra la reacción del perro: correr y esconderse.

Por último, vale la pena recordar que muchas tiras cómicas resultan graciosas justamente debido a la *Descarga*. En las imágenes a.l y b.l, la acción culmina en el *pico*, pero el golpe de efecto se produce en la *descarga*. Las *descargas* constituyen viñetas de relevancia para el humor, tal vez porque suponen un resultado, una respuesta, o una secuela relativamente pasiva al punto climático de la secuencia.

Continuemos ahora con los *situadores*. La primera viñeta de la imagen a.l nos muestra a la mujer sentada junto al hombre sin hacer nada en particular más que mirarlo. Su situación consiste simplemente en un 'estar' previo a las acciones propiamente dichas de la secuencia. Este *situador* nos brinda información referencial (personajes, objetos) antes de que se desate la acción o el evento narrativo. Dicha información suele ser un proceso o estado constante que será alterado por los eventos de la narrativa.

Consideremos la primera viñeta de la imagen b.l. Este *situador* muestra al perro observando la pelota rebotar frente a él. La pelota está en proceso de rebotar al tiempo que el perro se nos muestra sorprendido y curioso. A pesar del alto nivel de 'actividad' de la viñeta, su función es establecer la relación entre el perro y la pelota. La viñeta no solo establece esta relación narrativa ante el lector, sino también la relación semántica al interior de la viñeta: es aquí que el perro descubre la pelota (en lugar de tratarse de una relación existente con anterioridad). Ya Bordwell nota que las escenas de las películas suelen abrir con los personajes ingresando al cuadro o moviéndose en dirección a la cámara (como en esta viñeta). Esto permite que el personaje ingrese a la escena junto con el ingreso del espectador a la narrativa: un acto de *situación*. (el final de un film usualmente revierte esto, con los personajes abandonando la toma o alejándose de la cámara).

Los *situadores* permiten un primer vistazo a la escena y en consecuencia introducen los personajes. Este proceso puede contribuir a "sentar las bases" para la



construcción de la estructura discursiva, según la noción de Gernsbacher. Del mismo modo en que la primera oración de un discurso introduce información nueva, los Situadores establecen una base de nueva información para el resto de la secuencia. Los Situadores también pueden preparar el terreno para lo que Herman describe como "construcción de la historia" (*storybuilding*), la construcción de un entorno ficticio dentro del cual puede sumergirse el lector).

Los *situadores* y las *descargas* son a menudo similares (lo mismo que las *prolongaciones*, que discutiremos a continuación). Algunas narrativas lo vuelven evidente, como la imagen a.l, donde la primera y última viñeta son idénticas. El 'retorno al comienzo' es un tópico narrativo recurrente. Es esto lo que hace del modelo argumental de Freytag un modelo triangular: el final reconecta con el comienzo. Lo propio aparece en Todorov, cuando señala que las narrativas retornan al equilibrio después de su disrupción.

Así y todo, aunque la primera y última viñeta de la imagen a.l sean idénticas, ambas cumplen funciones diferentes en tanto *situador* y *descarga*. Una vez más la información contextual de la secuencia interactúa con el contenido al interior de la viñeta para determinar su rol narrativo. Sin embargo, aún cuando una secuencia comienza y termina con la misma viñeta, la *descarga* resulta más importante para la narrativa que el *situador*. Eliminar el *situador* de la imagen a.l no tendría tanto impacto sobre la secuencia si lo comparamos con la eliminación de la *descarga*.

Los *situadores* son equivalentes a distintas nociones discursivas y narrativas. Claramente, se relacionan con las 'tomas de situación' (*establishing shots*) del cine

y el cómic. Sin embargo, no requieren de un plano general abierto que dé cuenta del entorno más amplio, como sugiere la bibliografía de estas artes. Otras nociones similares a los *situadores* aparecen en contextos vacíos de conceptos, como la introducción de un ambiente o una textura rítmica al comienzo de una pieza musical, lo que va desde las bases musicales del pop a las 'alaps' o 'alapanas' (las improvisaciones melódicas que introducen un 'raga') de la música clásica india. Más comúnmente, los *situadores* funcionan de modo similar a los tópicos discursivos, los 'framesetters', o los prefacios narrativos (*storytelling prefaces*). Todos estos modelos concuerdan con la visión general de que los discursos prefieren describir quién está realizando una acción antes de describir la acción en sí misma.

Por último, los *prolongadores*. Más allá de las funciones narrativas centrales, existe una categoría modificadora que puede utilizarse para retrasar la llegada del *pico*. La *prolongación* marca un estado intermedio en el curso de una acción o evento. Las *prolongaciones* suelen describir la trayectoria entre la 'fuente' y el 'objetivo', en ocasiones especificando la forma de esta trayectoria. Por ejemplo, la tercera viñeta de la imagen d.l muestra un estado intermedio en la trayectoria del avioncito, que viaja desde el estudiante (*fuentes/inicial*) hasta la cabeza del profesor (*objetivo/pico*), por lo que puede ser fácilmente omitida sin consecuencias semánticas para la secuencia. Aun así, narrativamente, la *prolongación* retrasa la llegada del *pico*. En este sentido, las *prolongaciones* pueden funcionar como 'pausas' o 'golpes de ritmo' narrativos que generan una atmósfera particular o suman tensión previa a la concreción del *pico* (como se puede apreciar en la tercera viñeta de la imagen c.l, por ejemplo).

Resumamos: hasta ahora hemos establecido las categorías básicas de la gramática narrativa. *Picos, iniciales y descargas* aparecen como categorías centrales, mientras que *situadores y prolongaciones* se nos muestran menos imprescindibles. Todas estas categorías se organizan en una estructura arquetípica dentro de 'fases' del siguiente modo:

Fase:

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

Hemos resumido estas categorías o roles funcionales en la tabla de abajo, pero ¿cuáles son las posibilidades combinatorias de estos elementos gramaticales en el lenguaje visual del cómic? Esta será la problemática que comenzaremos a abordar en nuestro próximo número. Hasta entonces. ~~_____~~

TABLA

Correspondencia entre categorías narrativas y estructuras conceptuales en orden de importancia para el arco narrativo

Categoría narrativa

Estructura conceptual

Situador

Introducción de relaciones referenciales
Estado pasivo

Iniciales

Acción preparatoria
Proceso
Partida de la Fuente de una trayectoria

Prolongaciones

Posición dentro de una trayectoria
Sostenimiento de un proceso
Estado pasivo (retrasamiento)

Pico

Culminación de un evento
Culminación de un proceso
Interrupción de un evento o proceso
Llegada al Objetivo de una trayectoria

Descarga

Cierre de la secuencia narrativa
Resultado de un evento
Reacción a un evento
Estado pasivo

LA GENTE OPINA

POR NICOLÁS VIGNOLO

...LOS NIÑOS CONOCEN EL ORIGEN DEL UNIVERSO ENTERO...



...NO TENGO TIEMPO PARA ESAS COSAS... SI ME DISCULPAN...



...TODOS TENEMOS UNA MISIÓN EN LA VIDA...



...NI IDEA... NO CREO EN EL DESTINO, PERO SI EN EL AZAR...



...UH, ESTAMOS TODOS CONECTADOS VIEJO, ES COMO UNA FUERZA HIPERNATURAL DE BUENA VIBRA...



...LA REALIDAD SE PRESENTA DE FORMA AMBIGUA... ¿CÓMO AFIRMAR QUE ESTAMOS VIVOS?...



...TAL VEZ, SI NOS DIERAMOS CUENTA DE LO INSIGNIFICANTES QUE SOMOS, NOS AYUDARÍAMOS MÁS...



...PORQUE NO HAY UNA FELICIDAD ABSOLUTA; APENAS SE NOS DA EN FUGACES Y FRÁGILES MOMENTOS...



...ESTAR SOLOS? NO LO CREO. DEBE HABER VIDA MÁS ALLÁ DE NUESTRAS CASAS...



...AL MENOS ME GUSTA EL COCO...

