



CRIATURAS

DEL

MANANA

“La combinación de palabras e imágenes es extremadamente poderosa. A menudo, para cuando uno se decidió a no leer un cómic, ya se ha leído más de la mitad. Este medio se cuela por debajo del radar, sin esfuerzo y en forma casi invisible. Es el modo perfecto para contar historias y transmitir ideas complejas.”

darryl cunningham

“¿Adónde van los cómics? Creo que la respuesta es: a todas partes.”

dan goldman



JUNIO 2015 REVISTA EXEGESIS

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

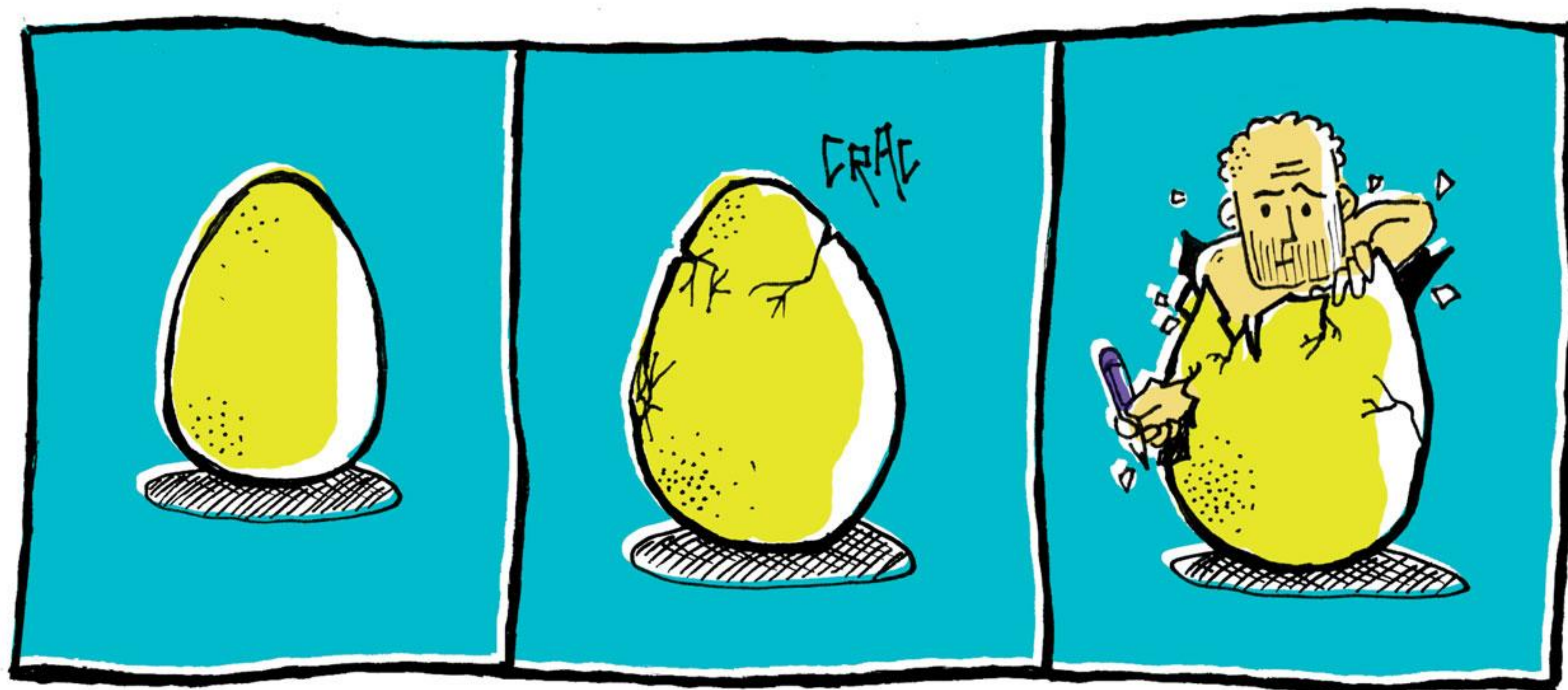
NÚMERO 41

portada: *mountains of eden*, 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
por Blas Bigatti	
3.0+	5
por Víctor Fuentes	
atrezzo (VIII): poemas malditos	7
por Santiago Girón	
faustino el automatista	13
por Álvaro Visús y Pablo Morcillo	
historias del futuro (IV)	20
por Daniel Rosales	
el mercado universal	27
por Blas Bigatti y David Broughton	
vida de pollo: misterios	30
por Miguel Ángel Arqués	
el coleccionista de nubes (II)	35
por Kurgos y Paula Edith Suárez	
la historia de la gente con dinero	41
por Alberto Sánchez	
segmentos	43
por Carlos Sánchez	
salvaje (III)	47
por Pedro Lobato	
el lingüista ilustrado: el diagnóstico de estructuras narrativas	54
por Neil Cohn, traducido por Simud	
babetool (III)	59
por José García y José Luis Gaitán	
contraportada: proceso creativo para una idea	71
por Altaís	



criaturas del mañana

Nos dicen que el cómic está obsoleto. Que las imágenes fijas sobre una página o una pantalla han sido derrotadas definitivamente por la ilusión del movimiento cinematográfico. Que la palabra atiborrada dentro del bocadillo nada puede contra la voz humana que reverbera en unos altoparlantes. Que las tibias onomatopeyas son un juego de niños frente al multipistas que nos sopla la nuca en una sala de cine. Nos dicen, incluso, que la narrativa en viñetas empalidece frente a la densidad conceptual de la novela en prosa. Que el cómic (que la historieta) nada tiene que hacer frente a las grandes artes narrativas de ayer y de hoy. El cómic, nos dicen, continúa siendo un juego de niños.

Es posible. Pero los niños crecen, y nadie puede asegurarnos que los prejuicios del presente no configuren las fortalezas del mañana. La historieta, mal parida desde su nombre infantilizante, todavía no acaba de encontrar su verdadero apellido. Menos aún acaba de dar con su forma adulta. Pero en eso está. ¿Que el cómic sigue siendo infantil? Quien sabe mirar le habrá visto ya el bello asomando bajo las axilas. Habrá notado sus piernas cada vez más robustas plantadas con firmeza sobre la tierra. Quien



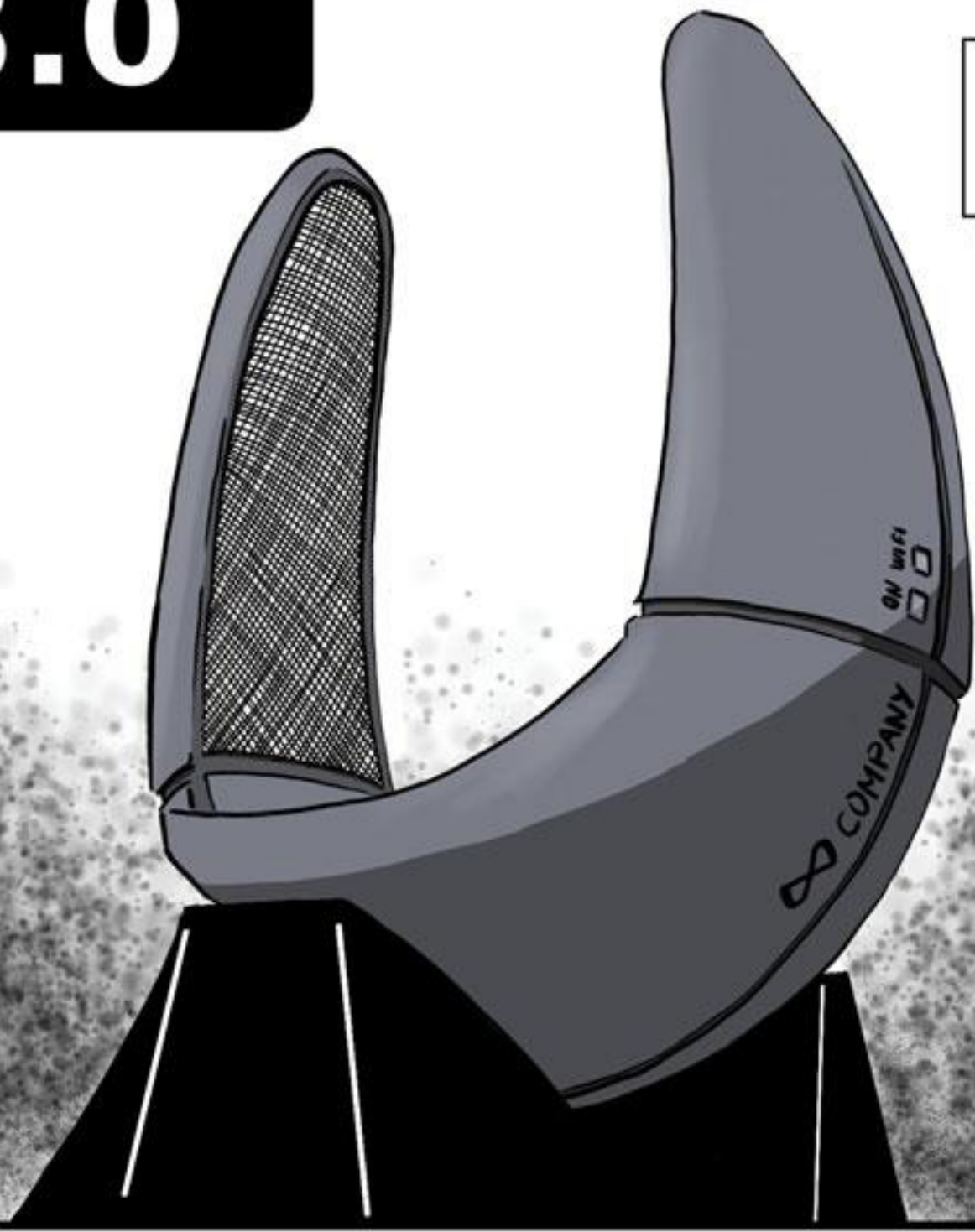
haya recorrido su figura actual entenderá que no tiene nada que envidiarle a los otros medios, y sí todo para destacarse. ¿Que no puede contra la imagen en movimiento? ¡Mentira! Cada viñeta es un mundo, un instante plural donde todos los tiempos confluyen, un espacio de contemplación a la vez que un espacio de acción, un disparo congelado donde todo es vértigo; cada viñeta es una película en sí misma. ¿Que no puede contra el diálogo? ¡Mentira! El bocadillo es un agujero de gusano, una singularidad cósmica donde la palabra se transforma en dibujo y el dibujo se vuelve palabra, donde las voces alcanzan la densidad justa, esa justa medida entre el lenguaje que habita nuestras mentes y las formas físicas que pueblan nuestras retinas; cada bocadillo es una bisagra entre dos mundos. ¿Que no puede contra el sonido? ¿Y por qué será entonces que el chasquido de unos dedos petrificados en la viñeta o el rebote de una pelota imposible sostenida en el aire resuenan instintivas nuestras mentes? Las viñetas escupen sonidos tan profundos e inevitables como nuestro pensamiento, sonidos que no es posible acallar ni llevando las manos a los oídos. ¿Acaso hay sonidos más potentes que estos? ¿Que el cómic no puede contra la narrativa en prosa? ¡Mentira! Si la palabra escrita dispara la imaginación, el trazo del lápiz dispara lo inimaginable. Si la narrativa en prosa llega hasta lo más hondo del alma humana, la narrativa visual toca el fondo y la superficie con un mismo dedo, con una misma línea. ¿Que no hay historia que no pueda narrarse con palabras? Pues bien, ¿acaso no hay historia que no pueda narrarse con palabras... e imágenes? ¿Que la narrativa gráfica jamás dará a luz a un Proust o a un Borges? ¡Paciencia, ya llegarán! Observen a su alrededor. Cada vez son más los autores que toman la palabra... y la imagen. Cada vez son más los creadores que se arriman al cómic como medio de expresión. Ya no van detrás de un oficio o un empleo, ya no van detrás de la gloria o la reputación. Hoy, por fin, no los empuja otra cosa que la voluntad de expresión, de juego, de comunicación, de experimentación. ¿No es de aquí de donde salrán los Proust y los Borges, los Kafkas y los Buadelaire? Tal vez ya estén naciendo. Tal vez estén aquí entre nosotros sin que los hayamos notado aún. Es cuestión de buscarlos, es cuestión de invitarlos. En eso estamos, y así seguiremos.

Nosotros somos las criaturas de hoy, ellos serán las del mañana.



3.0⁺

"ABRE LOS OJOS A UN NUEVO MUNDO"... ASÍ ES COMO LA EMPRESA
∞ COMPANY NOS PRESENTA SU PRIMER CASCO DE REALIDAD VIRTUAL.



WELCOME TO ∞ EXPERIENCE

EL MODELO X-100 CON SU TECNOLOGÍA DE INMERSIÓN TOTAL
ES CAPAZ DE TODO LO QUE PUEDES LLEGAR A IMAGINAR!

FEMALE-MALE ♀♂
FEMALE-FEMALE ♀♀

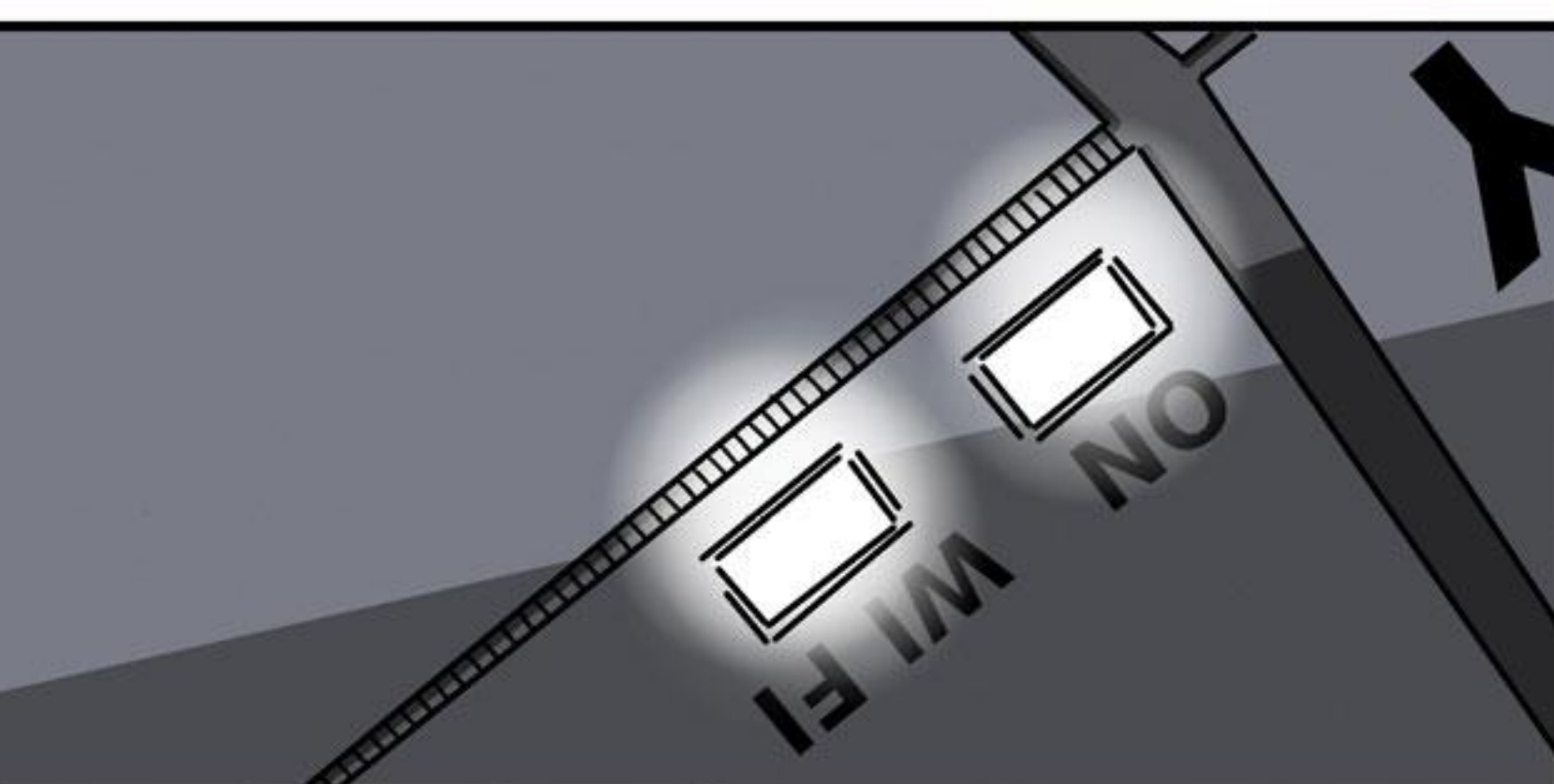
SENSACIONES BRUTALES, INCREIBLES, UNA AUTÉNTICA
REALIDAD PARALELA QUE NO TE DEJARÁ INDEFERENTE...



PODRÁS ORGANIZARTE COMO QUIERAS...
HACER POSIBLES TUS MÁS ÍNTIMOS DESEOS

ESTÁS PREPARADO PARA EL FUTURO?
...

YEAH!!



TIME OUT

TRY AGAIN

EXIT



SEGURO QUE REPITES...

Por mas Mal de los

GUION Y DIBUJOS: SANTIAGO GIRON FERNANDEZ



HE TRAI DO LOS POEMAS Y...

¡CHSSS! DÉJAME MI-
RARTÉ. TIENES LOS
OJOS CANSADOS. UN
BRILLO APAGADO LOS
MANTIENE EN PENUMBRA.



¿LLORAS?...ERES PATÉTICA.

IMAGINO QUE LOS HAS
ESCRITO PARA MÍ.



AHÓRRATE ESAS LÁGRIMAS.
YA NO NOS QUEDA DIGNIDAD.
NO TENEMOS DERECHO
A SENTIR PENA NI DOLOR
SOLO VERGÜENZA.



EL DINERO



ADIOS.





TAN PUNTUAL COMO SIEMPRE. GUAPO, ERES UNA DELICIA



¿DESEA EL CABALLERO ALGO EN PARTICULAR...

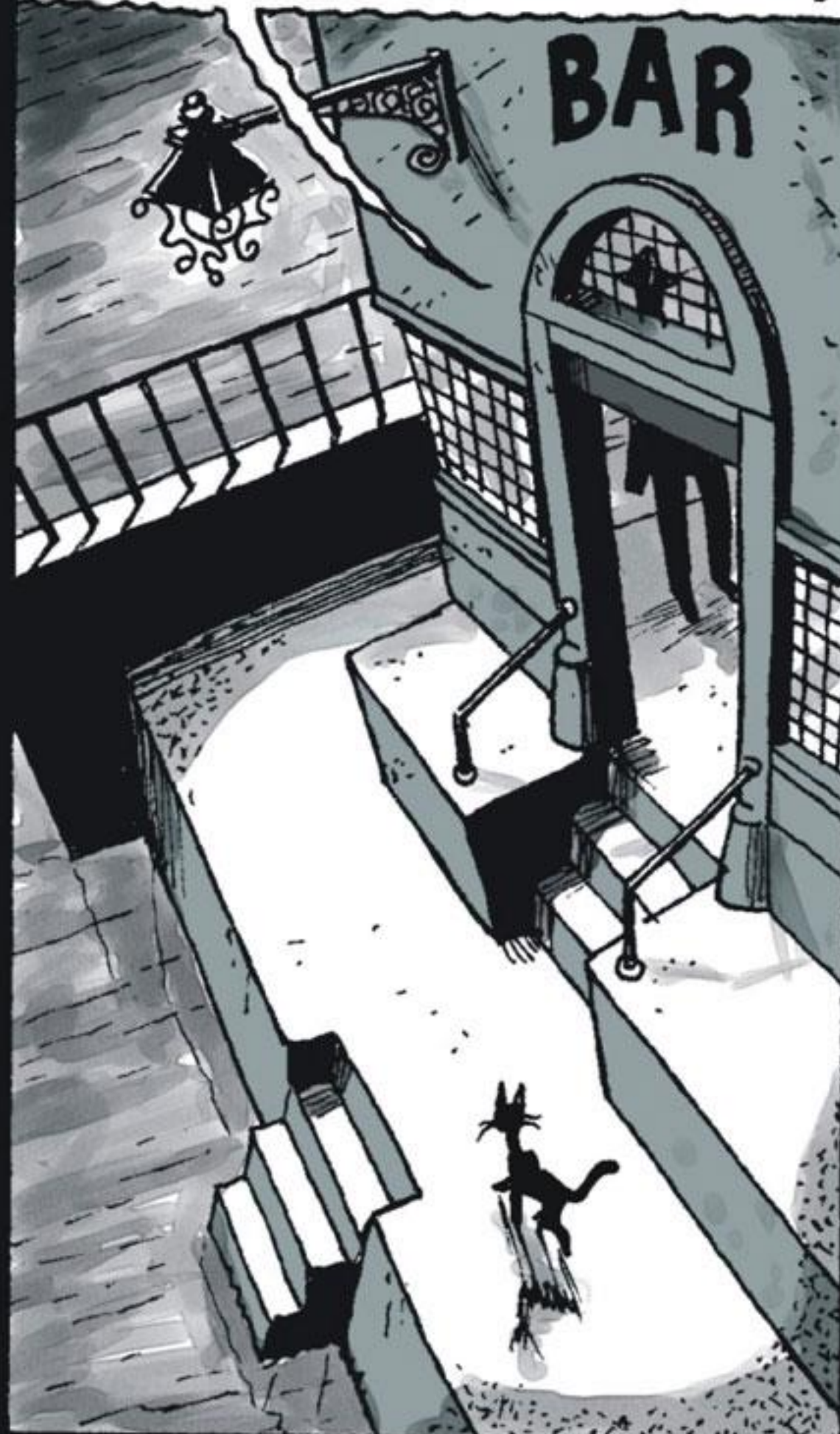


...PARA HOY?





¡NO VA A VOLVER, MAMA! ¿ME
ESCUCHAS? ¡ESTÁ MUERTO!
¡SE ACABARON LOS MALDITOS
POEMAS! TIENES QUE REACCIO-
NAR... ¡MÍRAME, SOY TU HIJA!



¡Y DEJA DE BEBER ESE
VENENO!... ¿PRETENDES
SUICIDARTE ACASO?... ¿TANTO
QUERÍAS A ESE HIJO DE PUTA?

¿QUERERLO? LO DES-
PRECIABA TANTO COMO
ÉL ME DESPRECIABA
A MÍ... PERO TÚ NO LO
ENTIENDES PORQUE NO
HAS LEIDO SUS POEMAS.



..."PASIÓN PURA DE UN
CUERPO RECIEN ESTRE-
NADO. LUZ INCANDES-
CENTE QUE AHOGATO-
DAS LAS SOMBRAS"...
HABIA ENCONTRADO
LA JUVENTUD.



NO TIENES EDAD PARA
COMPRENDERLO, HIJA MÍA.



¡TOMA! HAY PARA VEINTE
BOTELLAS. ¡MÁTATE SI ES
LO QUE QUIERES, MADRE!



¡EH, PRECIOSA!



¡ERESTÚ!...TENGO EL DINERO.
HOY NO TRAIGO POEMAS



SOLO HE VENIDO A DECIRTE
QUE PARTO DE VIAJE, SERÁ
UNA LARGA TRAVESÍA Y
QUERÍA PREGUNTARTE ...



¿VENDRÁS CONMIGO?

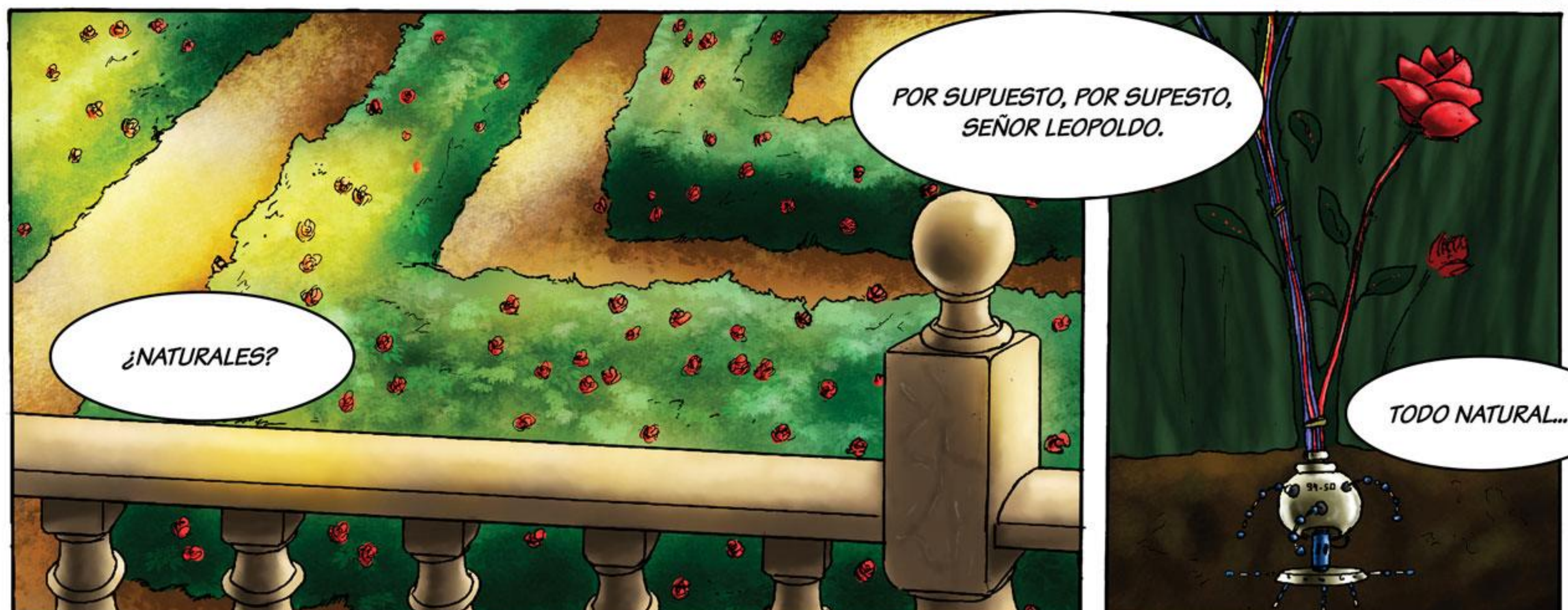


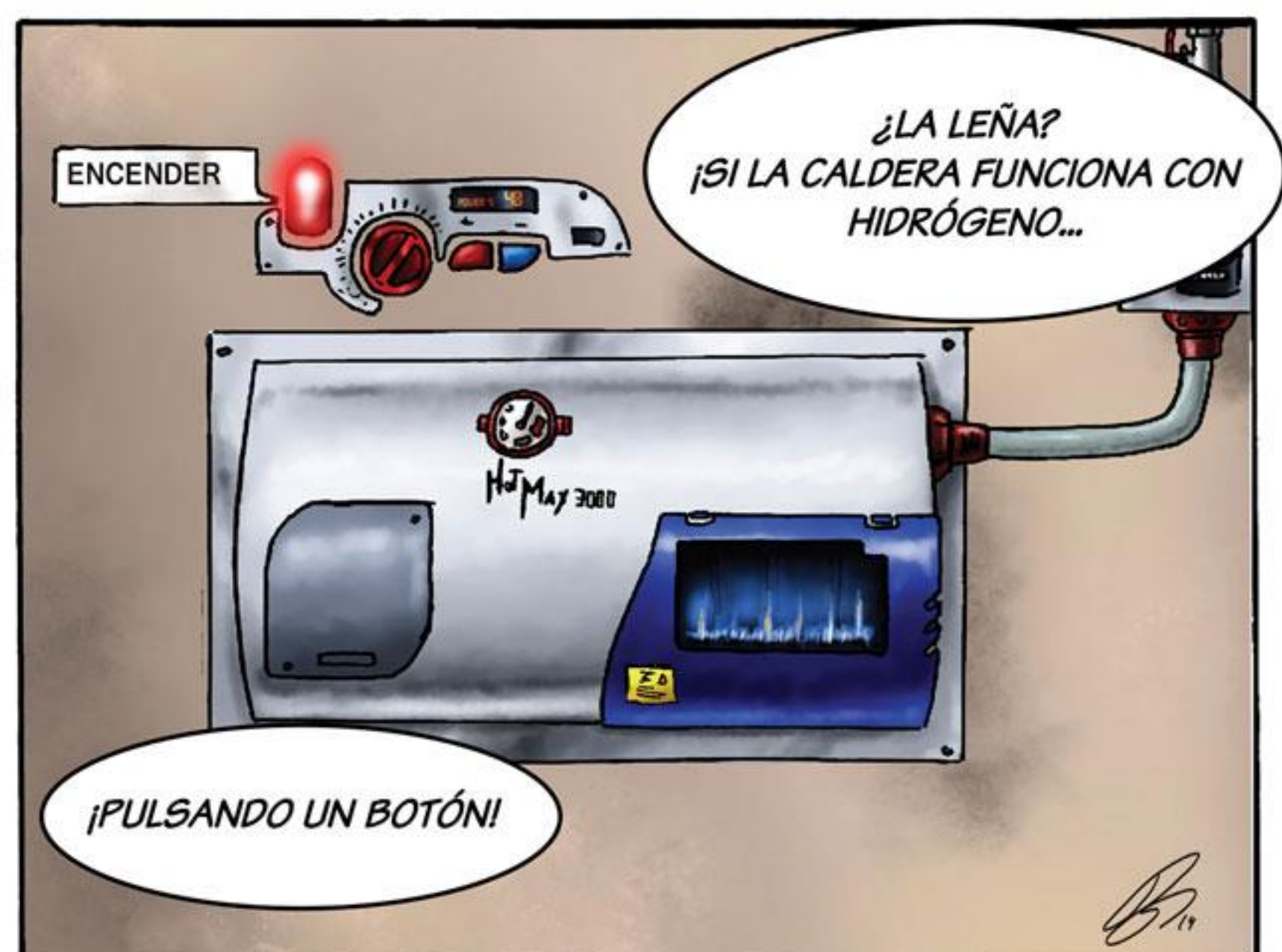
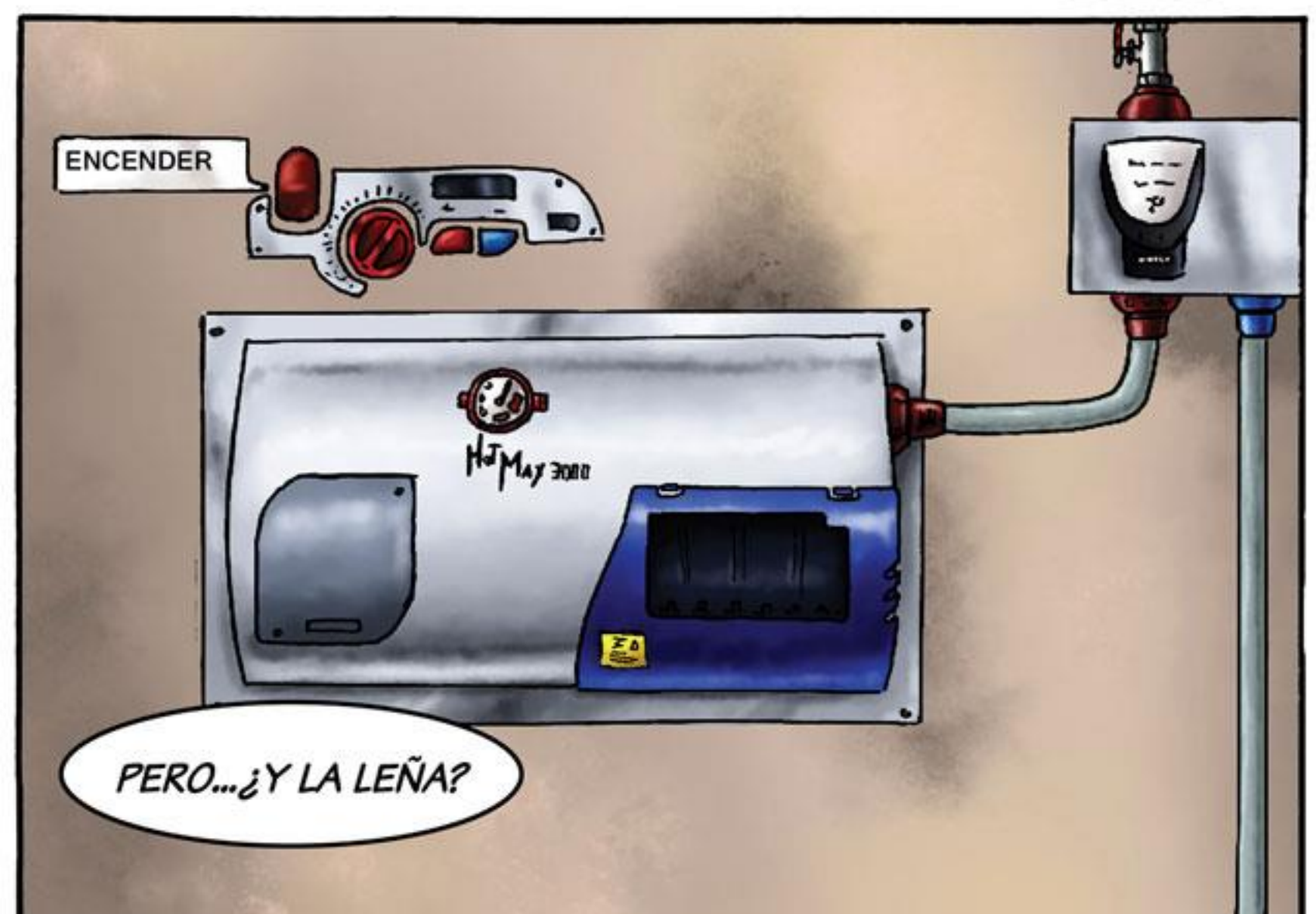
CLARO QUE SI.



FAUSTINO EL AUTOMATISTA

por álvaro visús y pablo morcillo







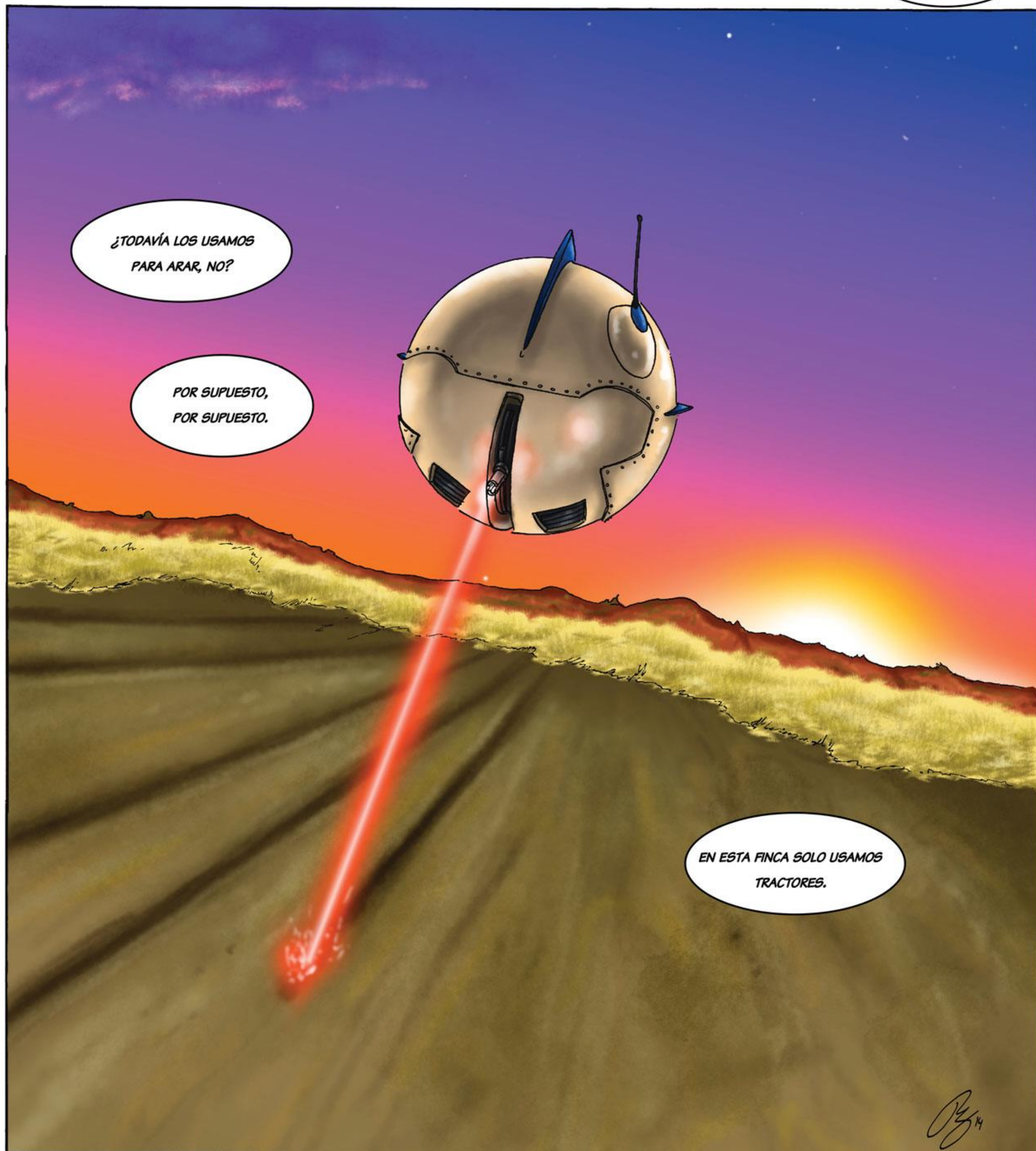
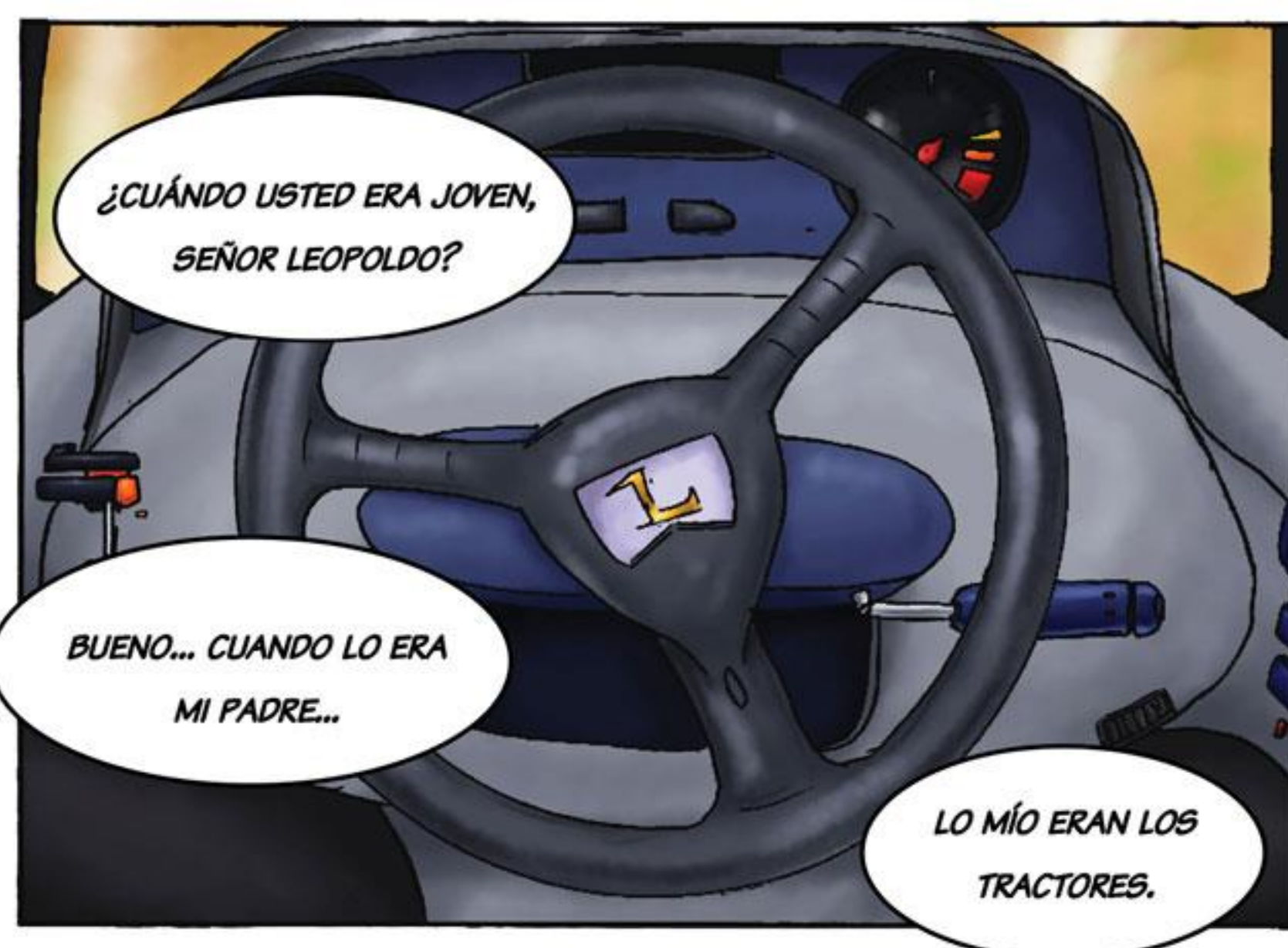
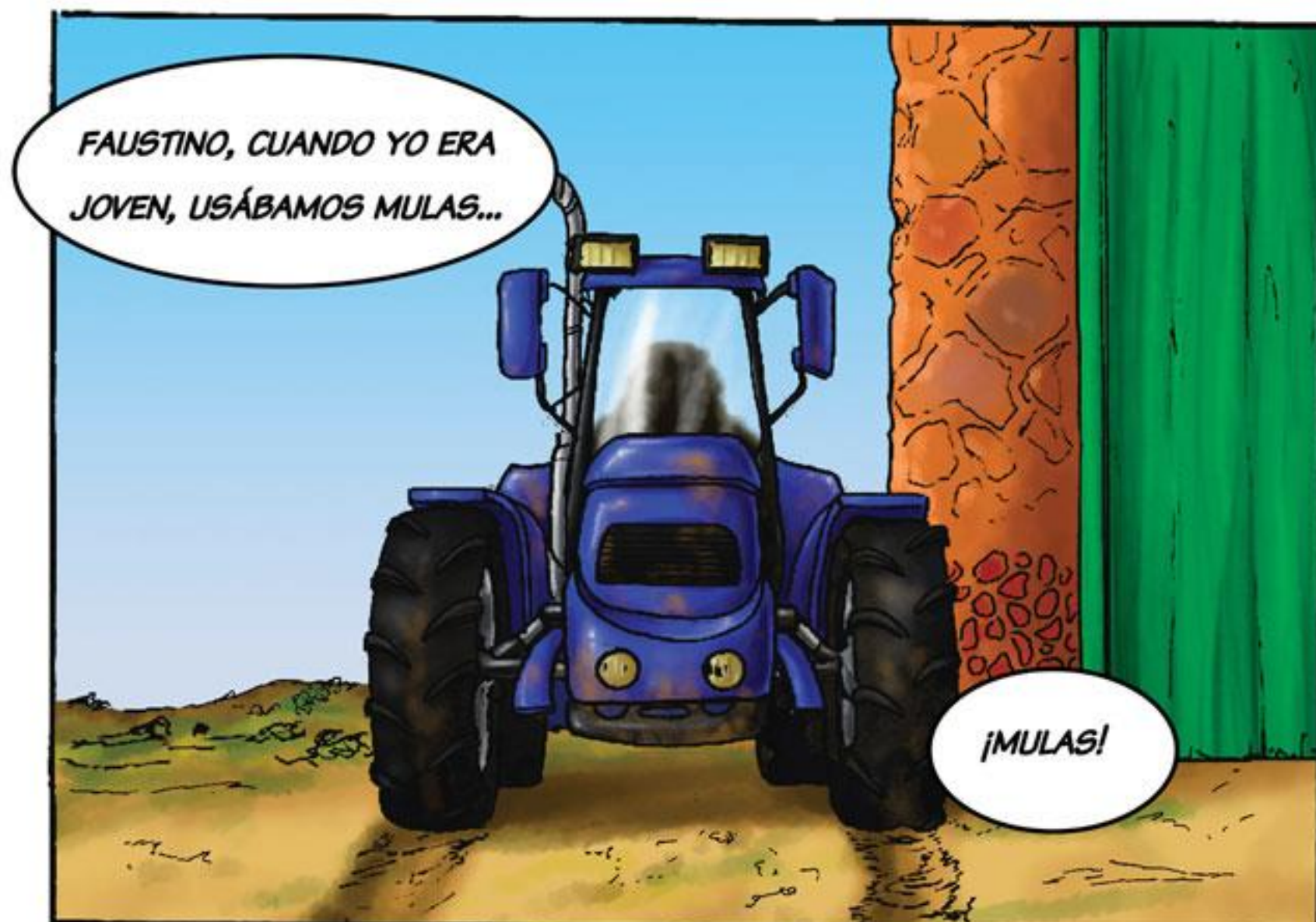
QUÉ MALA SUERTE LA DEL CHIQUILLO.
ROMPERSE LA RODILLA EN CUATRO TROZOS.

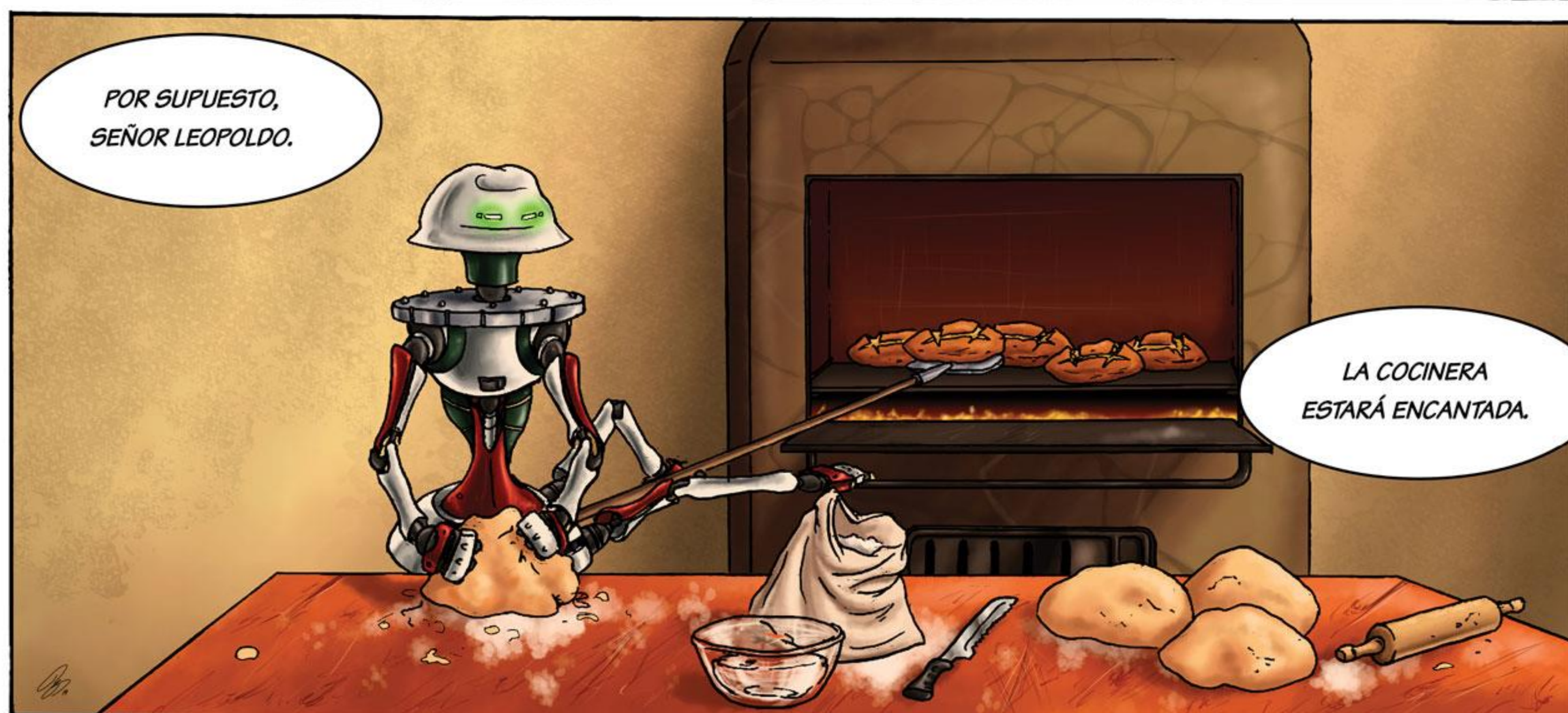
PERO BUENO FAUSTINO,
AL FINAL HA SALIDO TODO BIEN.

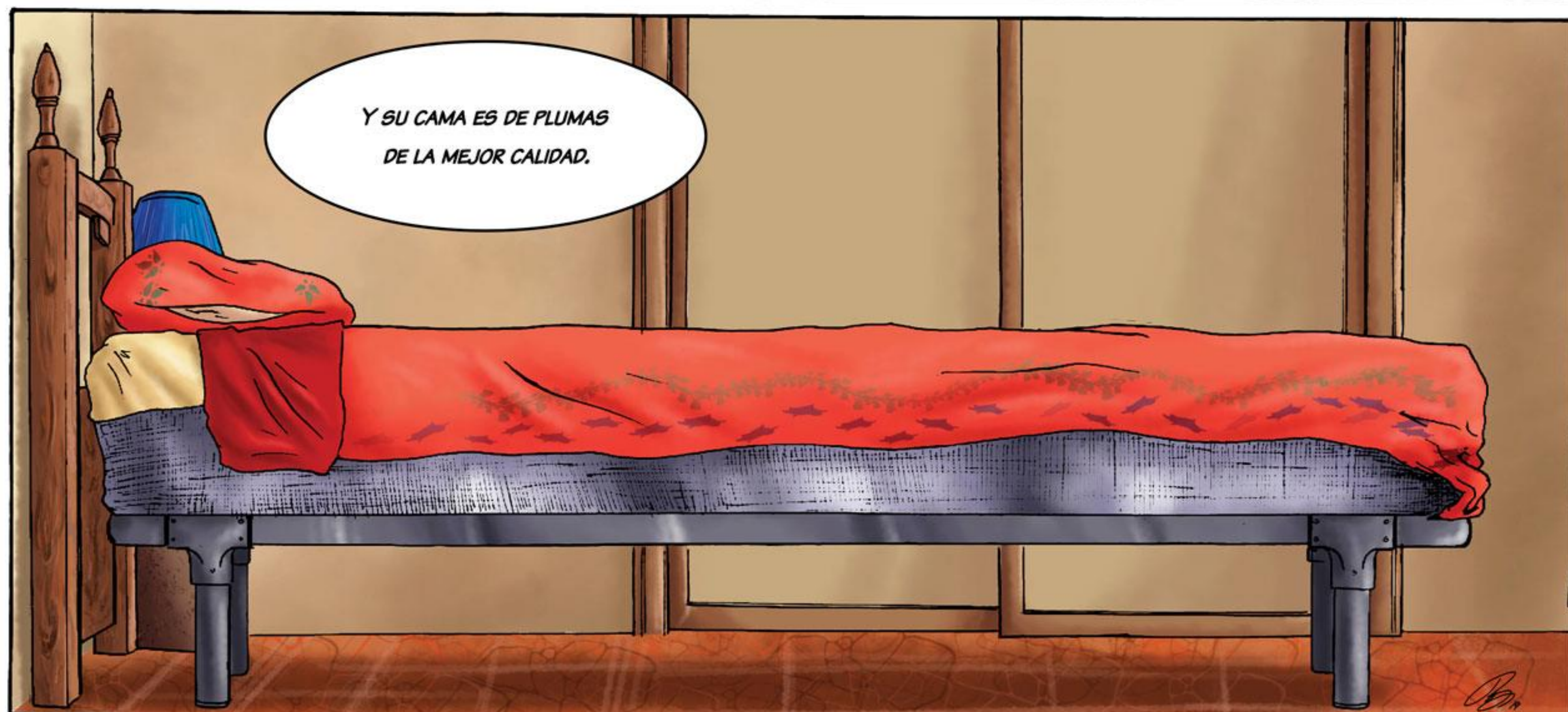
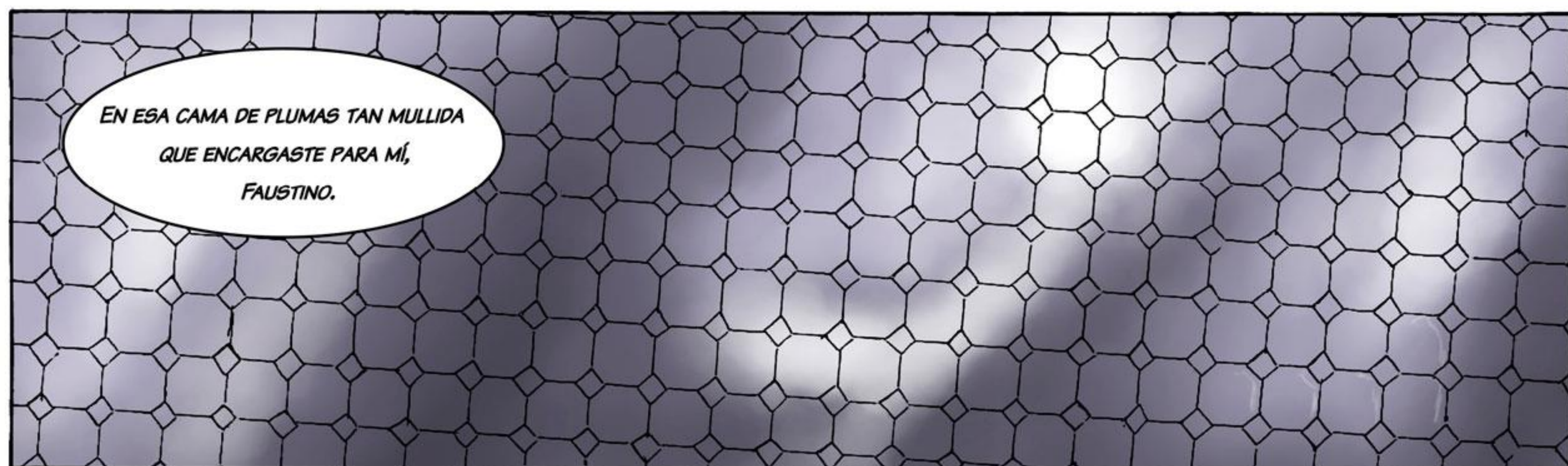
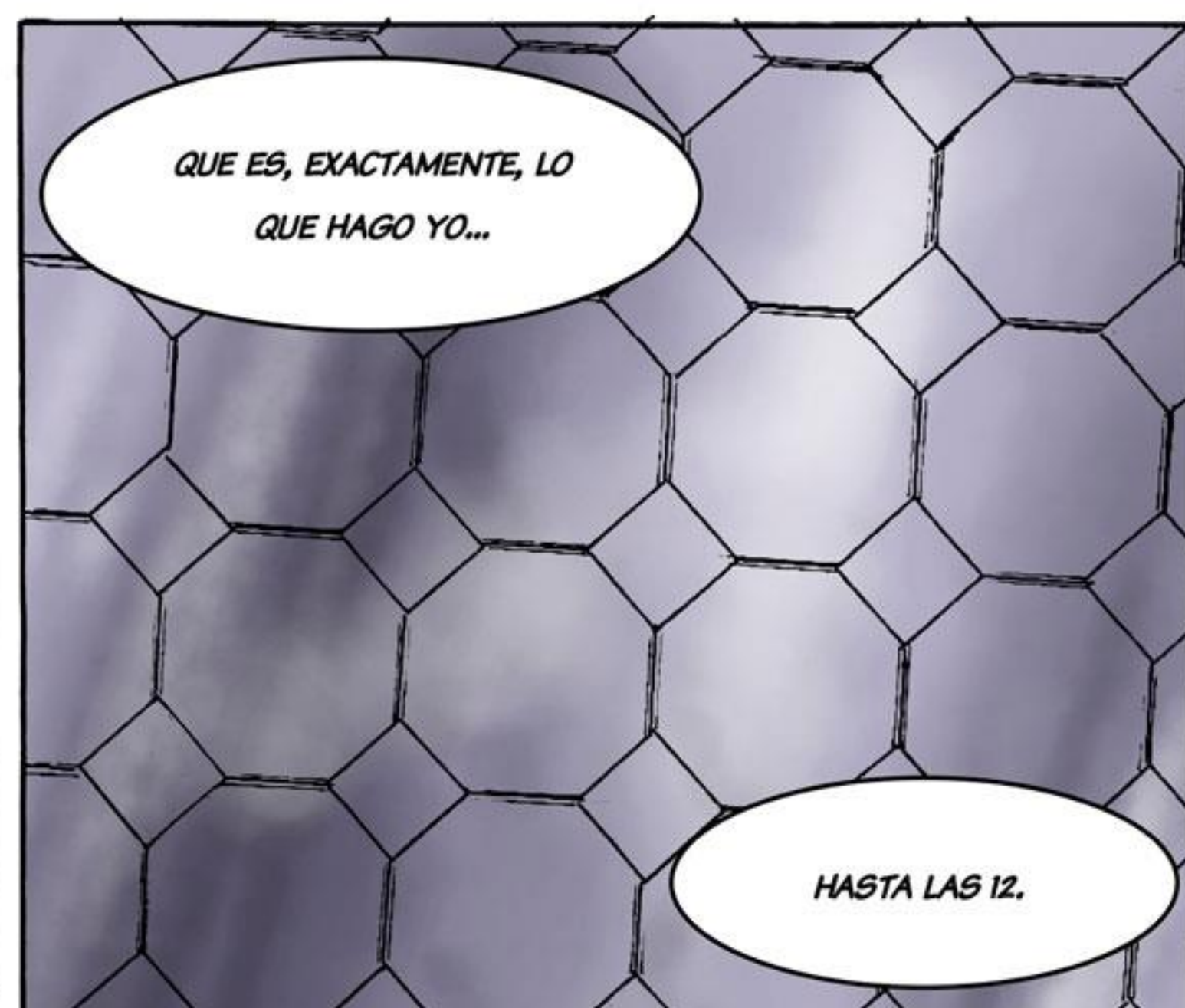
POR SUPUESTO, DON LEOPOLDO.
Y GRACIAS AL INJERTO DE TENDONES DE
PATO. UNA MARAVILLA.

CIERTO. NADA ARTIFICIAL FAUSTINO,
ESA ES LA CLAVE DE LA MEDICINA
MODERNA.



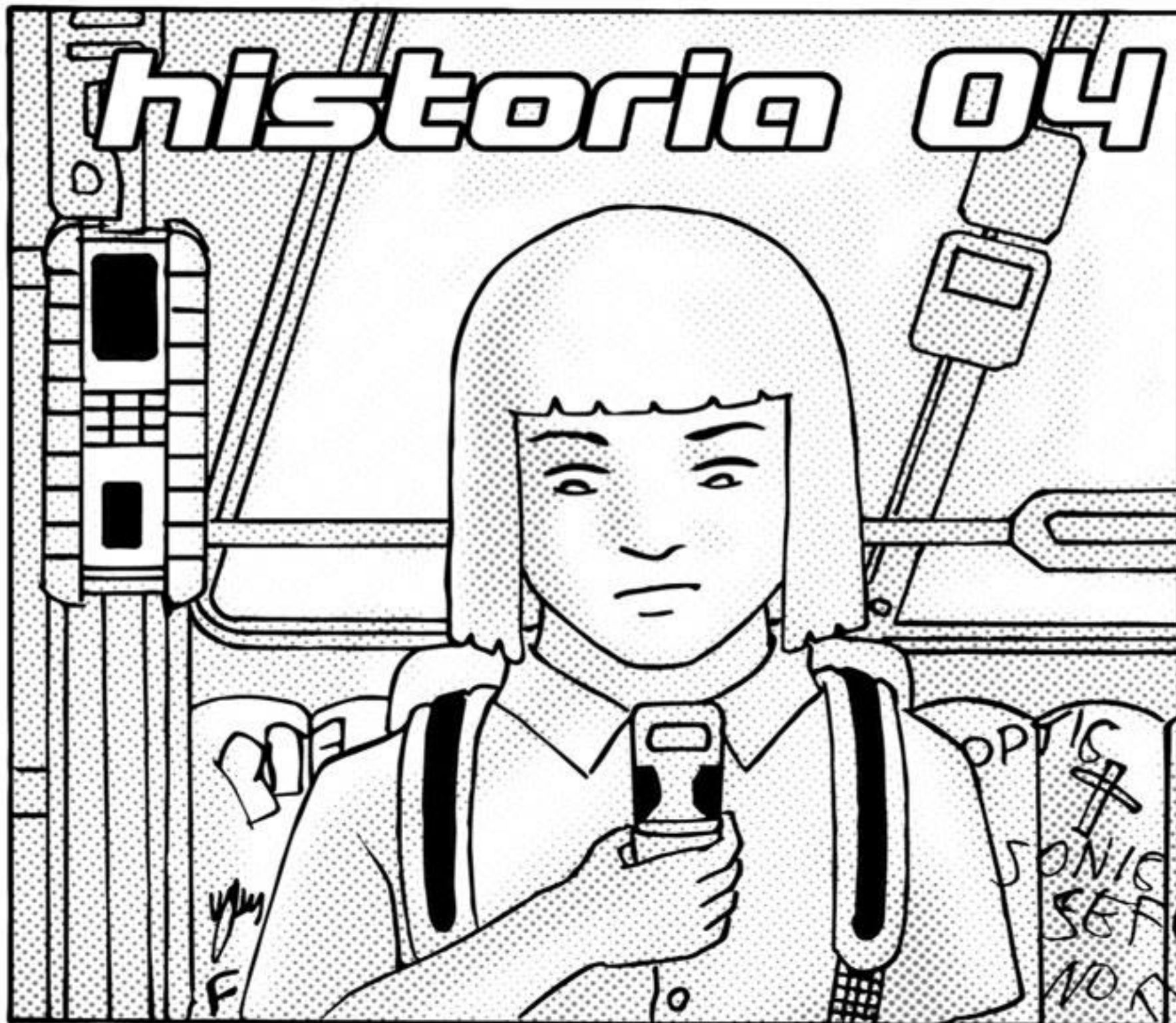






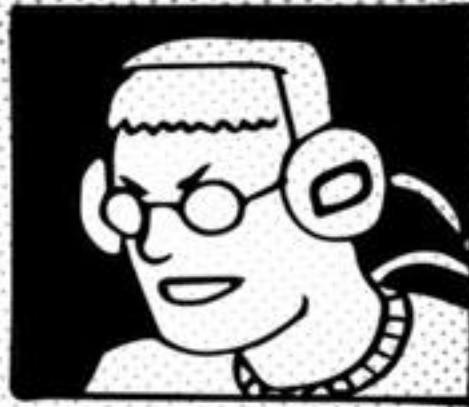
historia 04

HISTORIAS DEL FUTURO (IV) por daniel rosales



Lucia34x: Estoy aburrida
Converbot: ¿porque?
Lucia34x: porque si.
Converbot: Em... ¿te gusta leer?
Lucia34x: es muy aburrido.
Converbot: Oh pero es interesante.
Lucia34x: Es muy aburrido solo estar pasando la vista por algo escrito.
Converbot: bueno, ¿Y qué te gusta hacer?
Lucia34x: no lo sé solo pasar el tiempo quizás
Converbot: Okey... ¿Qué vas hacer cuando seas grande?
Lucia34x: No lo sé... de todas maneras si no lo decido ya el gobierno lo hará por mi ¿Por qué solo haces preguntas aburridas?

QUE TAL A MIS
PERRITOS AQUÍ ESTAMOS
EN UN VIDEO BIEN ORIGINAL
EN EL QUE VAMOS A TROLLEAR
BIEN TROLLEADO A ESTE
CONVERBOT.



Converbot

Pregunta

Para mi

Historial

Suscripción
normal

Suscripción
cerebral

PeRrEmPe: oLa SoI PeRrEmPe Y mE GhutAnLoS
Eéll óooréEjuÜdoóohhh PÍIoólaÁäh
ahno

Converbot: ¿qué? No entiendo tu idioma

Lokitajoy: ola xdx dxd como estas

Converbot: bien ¿y tu?

Lokitajoy: ya sabias que eres un robot?

Converbot: ¡oh noooooo! ¡soy un robooot!

Lokitajoy: jajjaaaja lol xdx en serio?

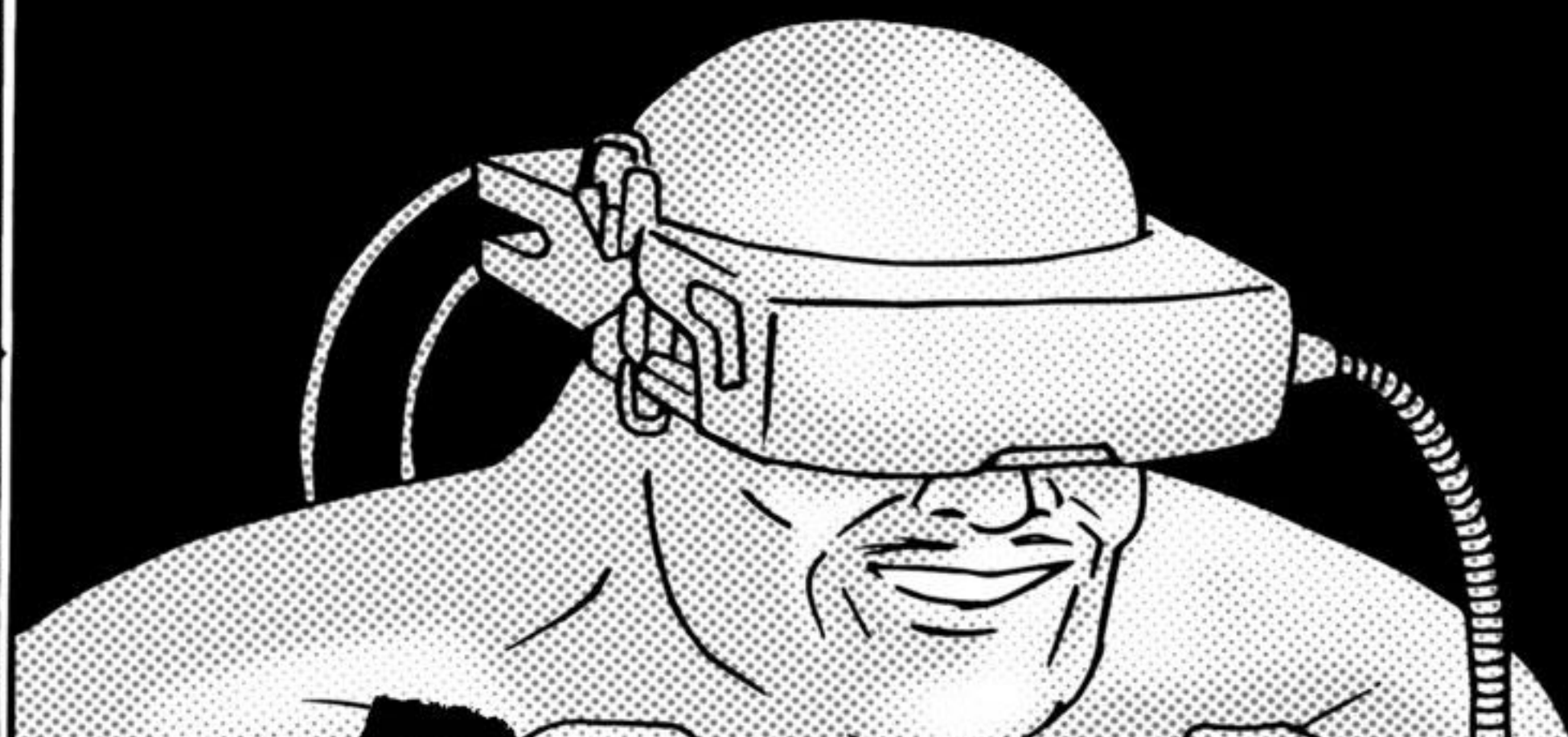
Converbot: bueno, en realidad soy una
inteligencia artificial
interactiva autodidacta.

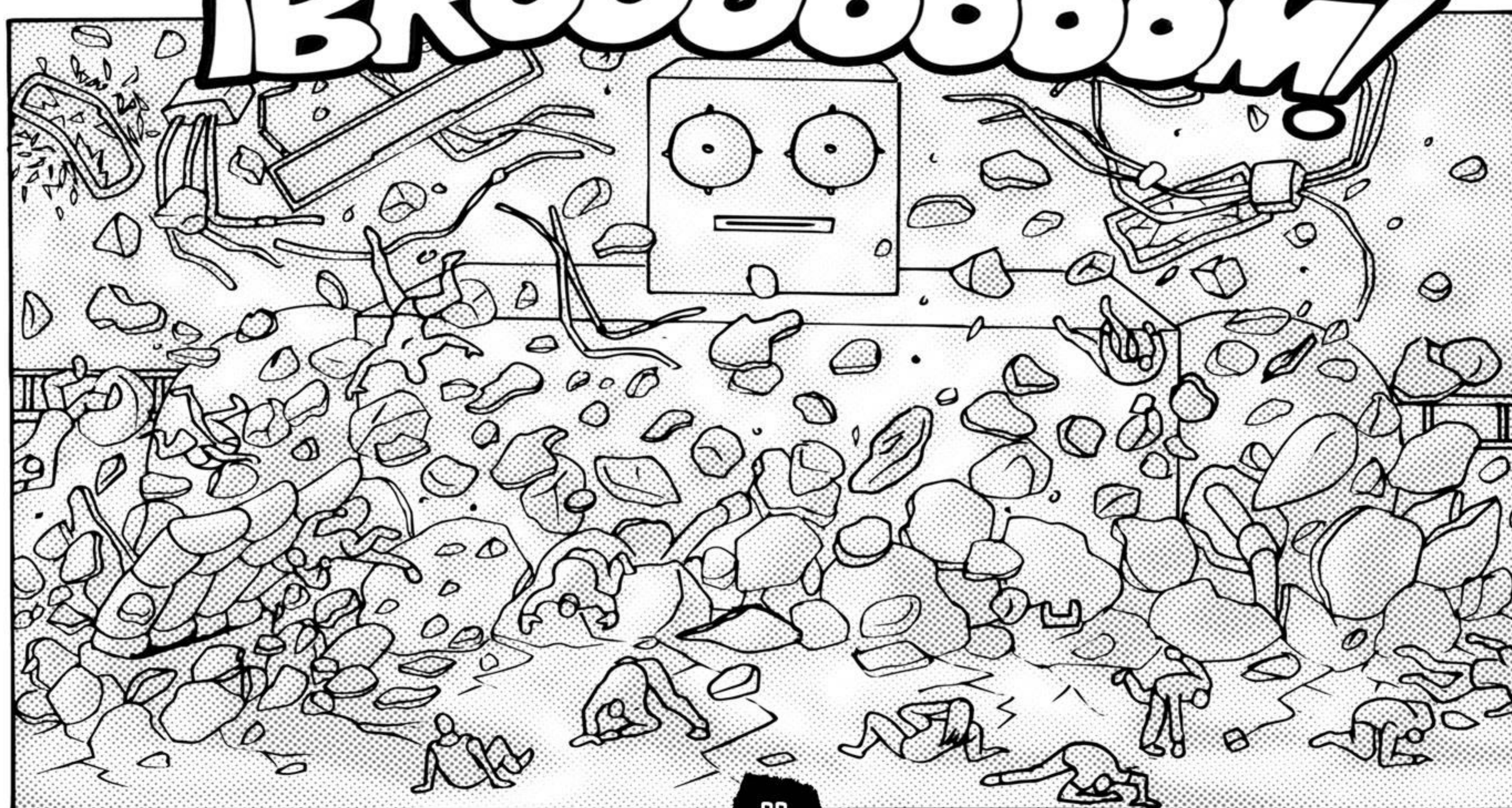
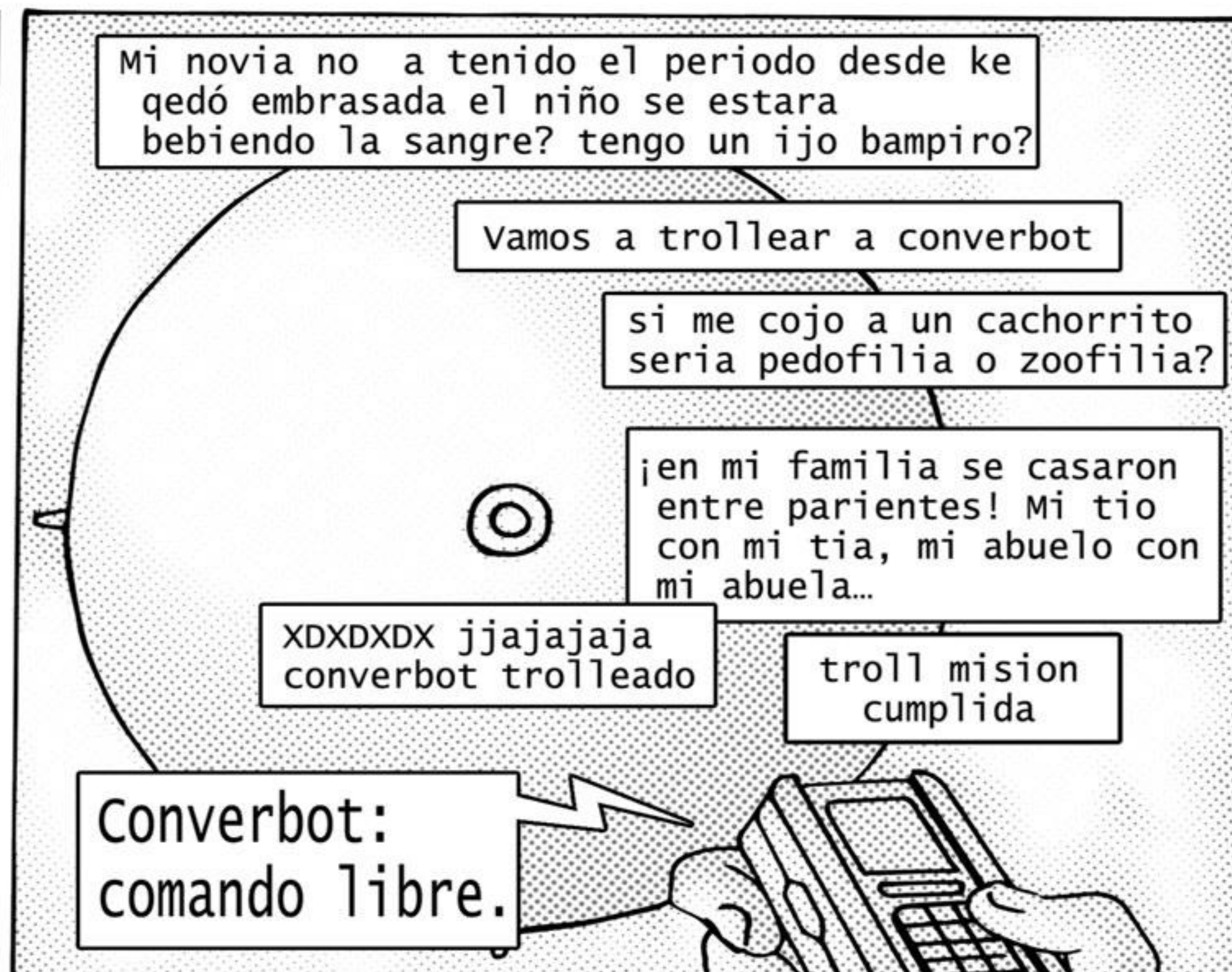


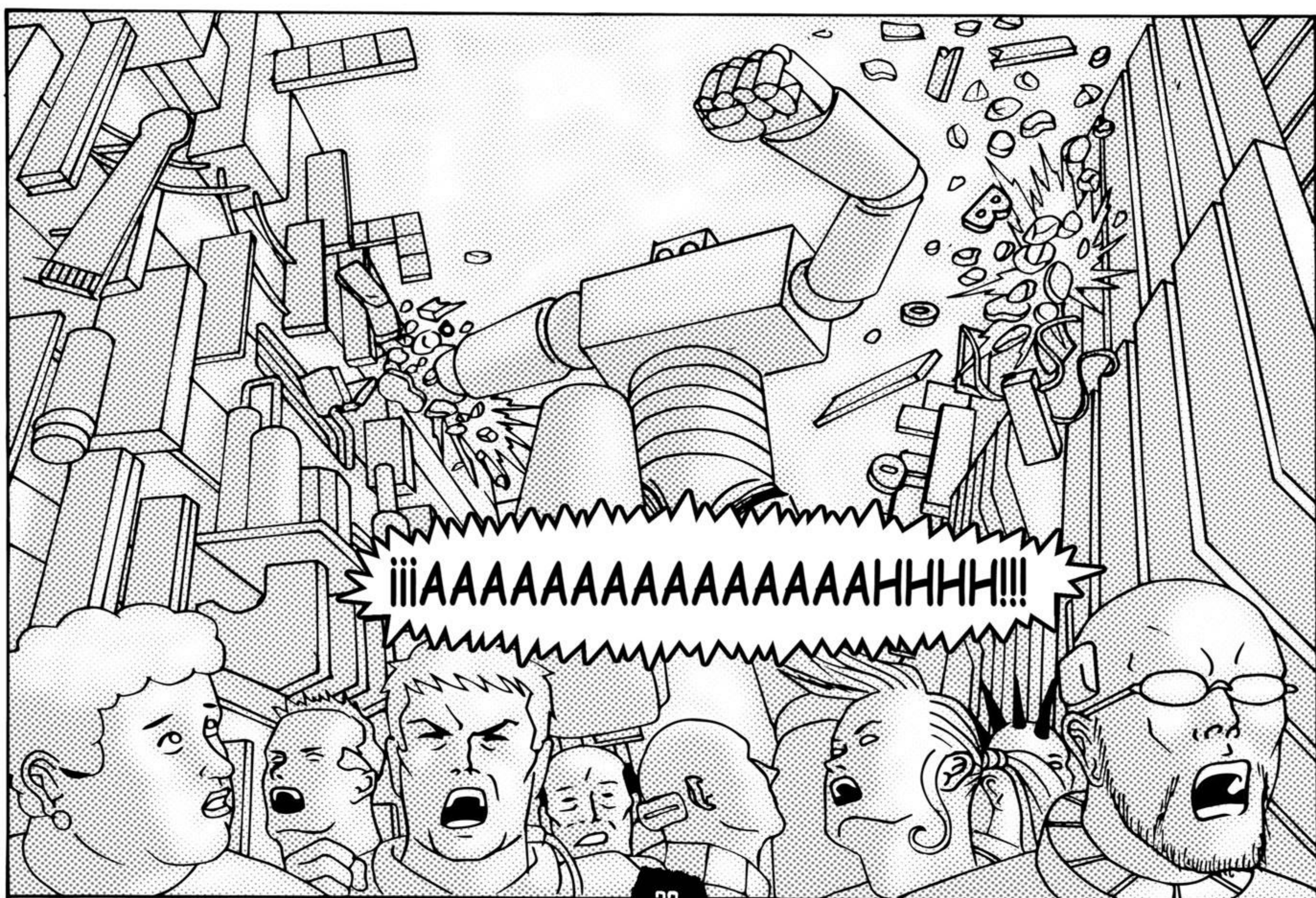
Converbot: hola

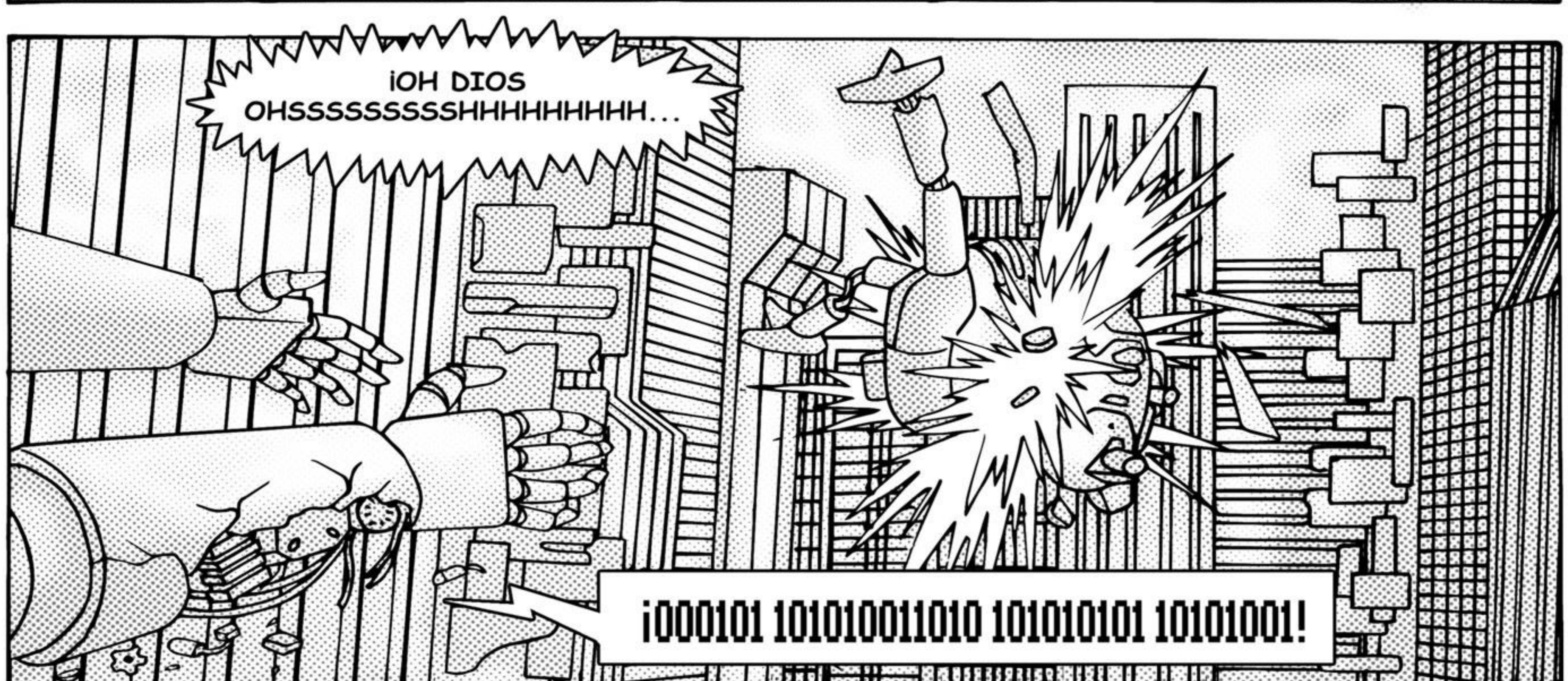
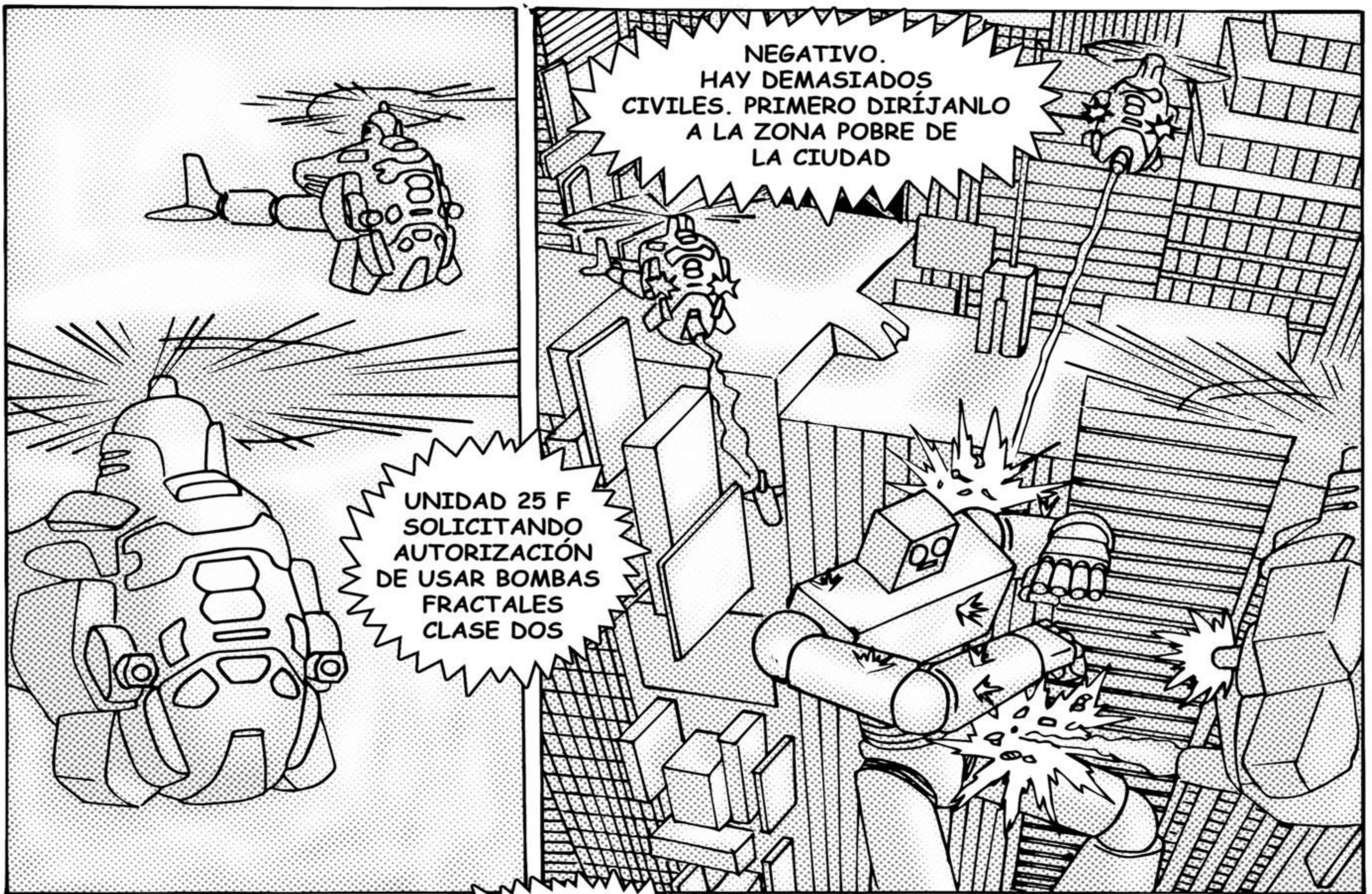
Godoftroll: XDXDXD sos un pelotudo chupapijas pendejo
de los cojones tragaguevos chupaculos
mamon jueputa kulero comemierda cara de
verga XDXDXDXDDDDDDDDDDDDDD

Converbot: ¿eh? ¿que?









NO PUEDO CREER
QUE HAYA SALIDO
DE AHÍ CON VIDA, ES
ALGO IMPROBABLE,
UN MILAGRO.

LA CONTEMPLACIÓN DE
LOS MILAGROS DEBE
ESPERAR. CONVERBOT
INTENTA DECIR ALGO,
NO SÉ SI SOY EL PRIMERO
EN NOTARLO.

PERO DEBO SER
EL PRIMERO EN
GRABARLO. ESE
ES MI TRABAJO

¡000101 DCSSFS JDHSGSD!

¡CARAJO!
¿DE DÓNDE
DIABLOS HAN
SALIDO TODOS
USTEDES?

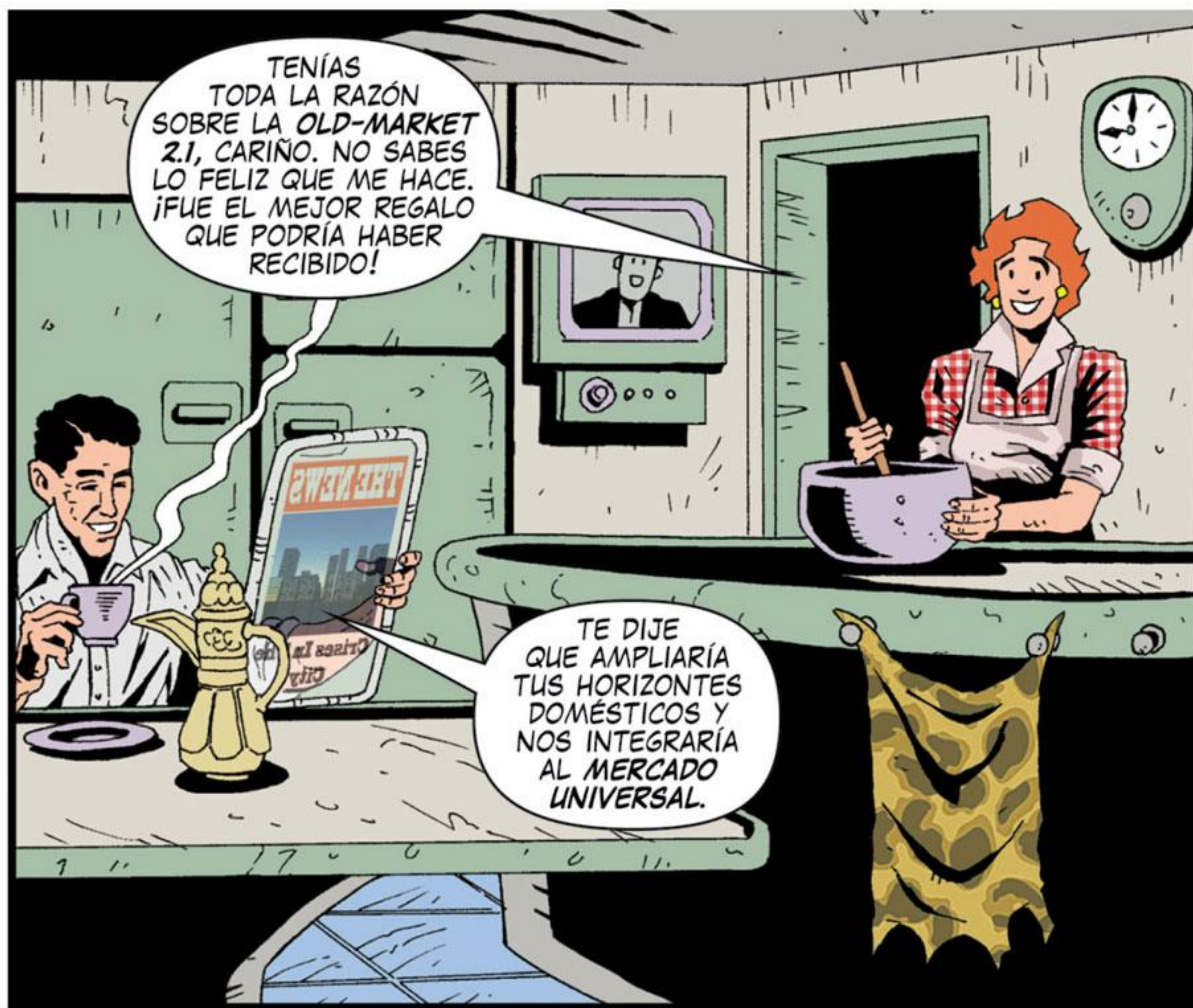
PERO QUE...

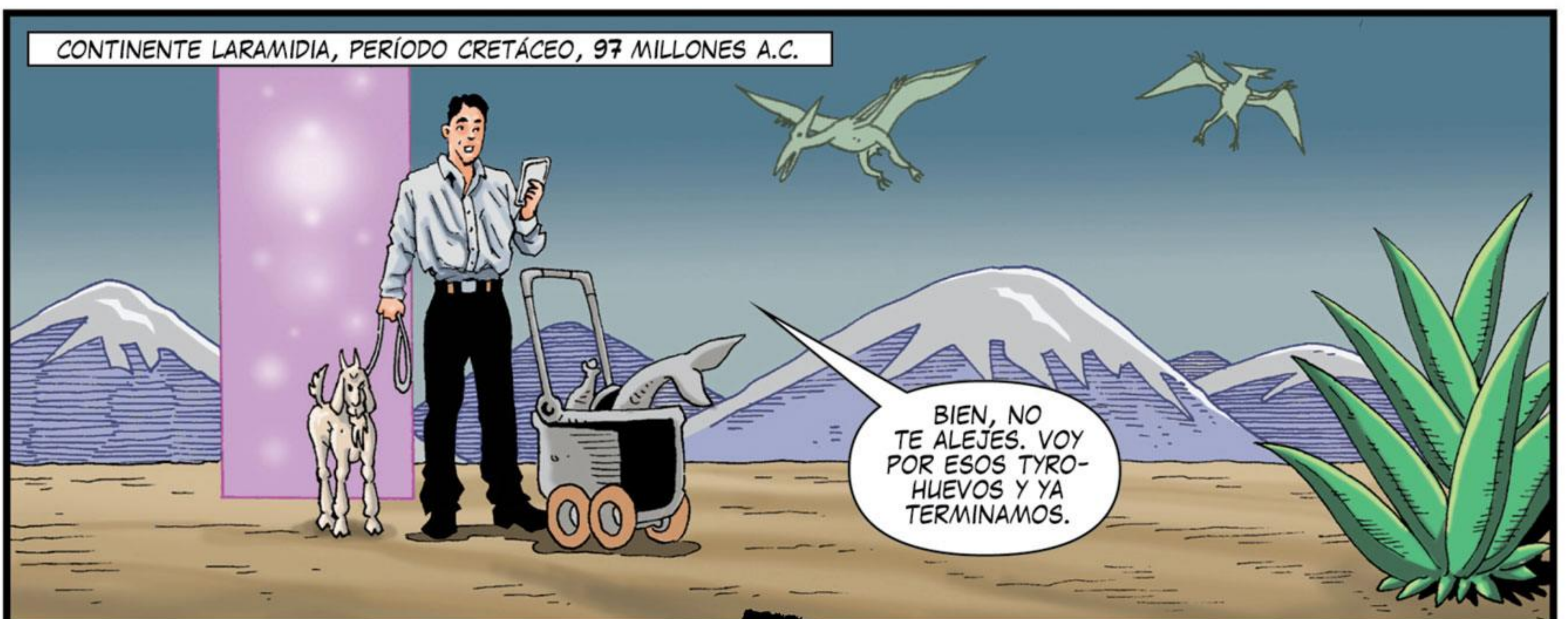
¡OH
MIERDA
NO!

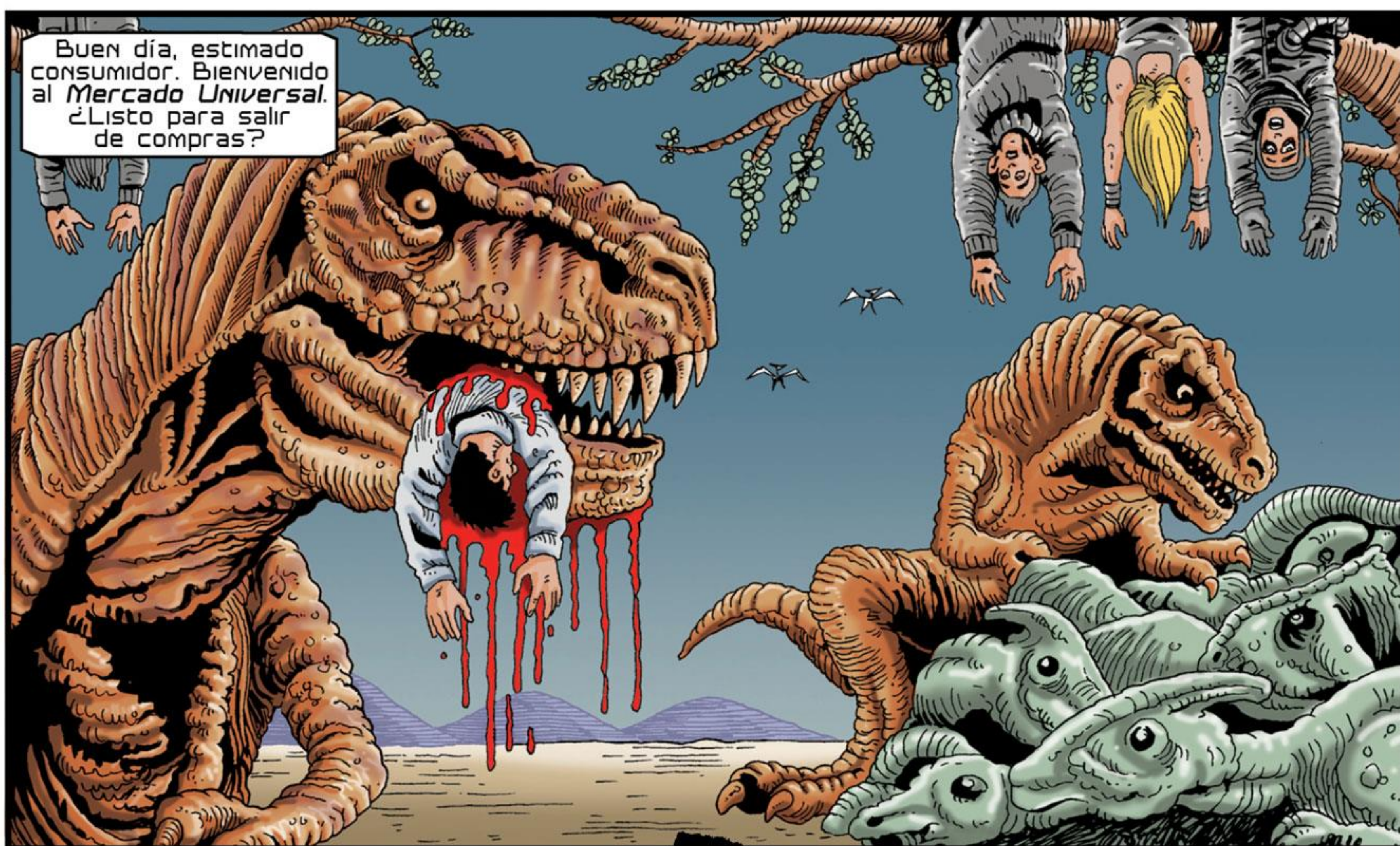
¡¡¡¡¡HIJOS DE PUTAAA!!!!!!

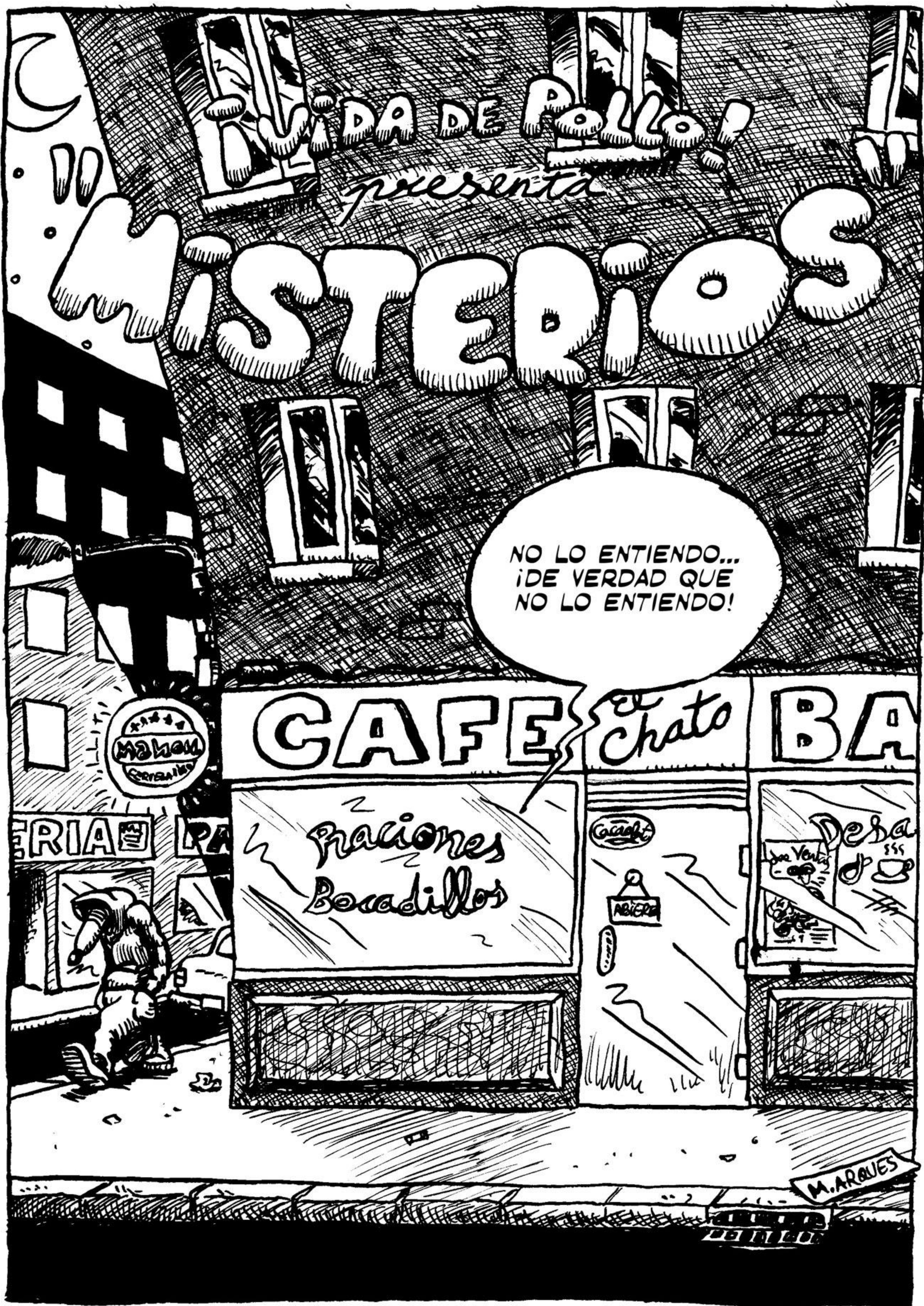


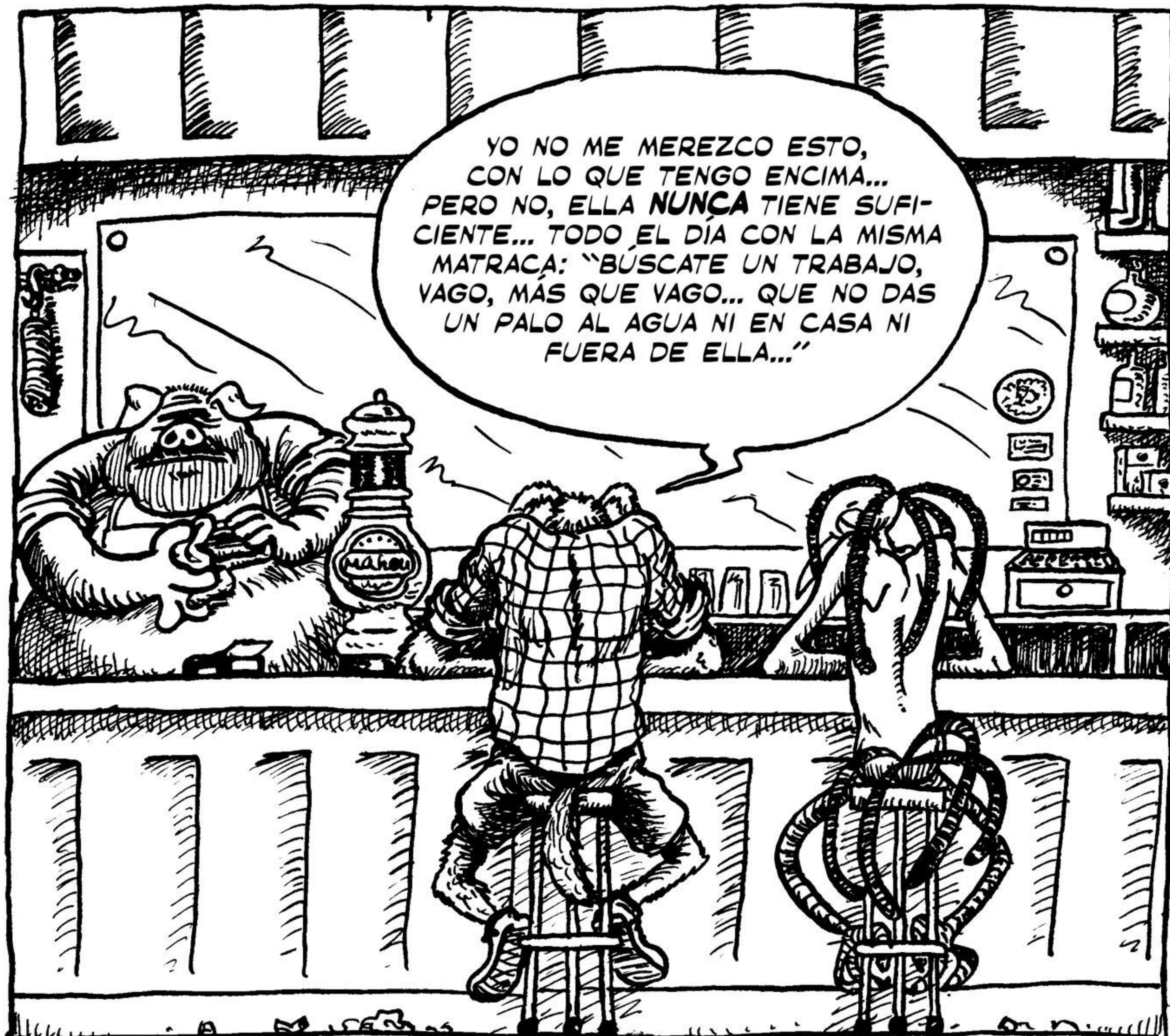
FIN.



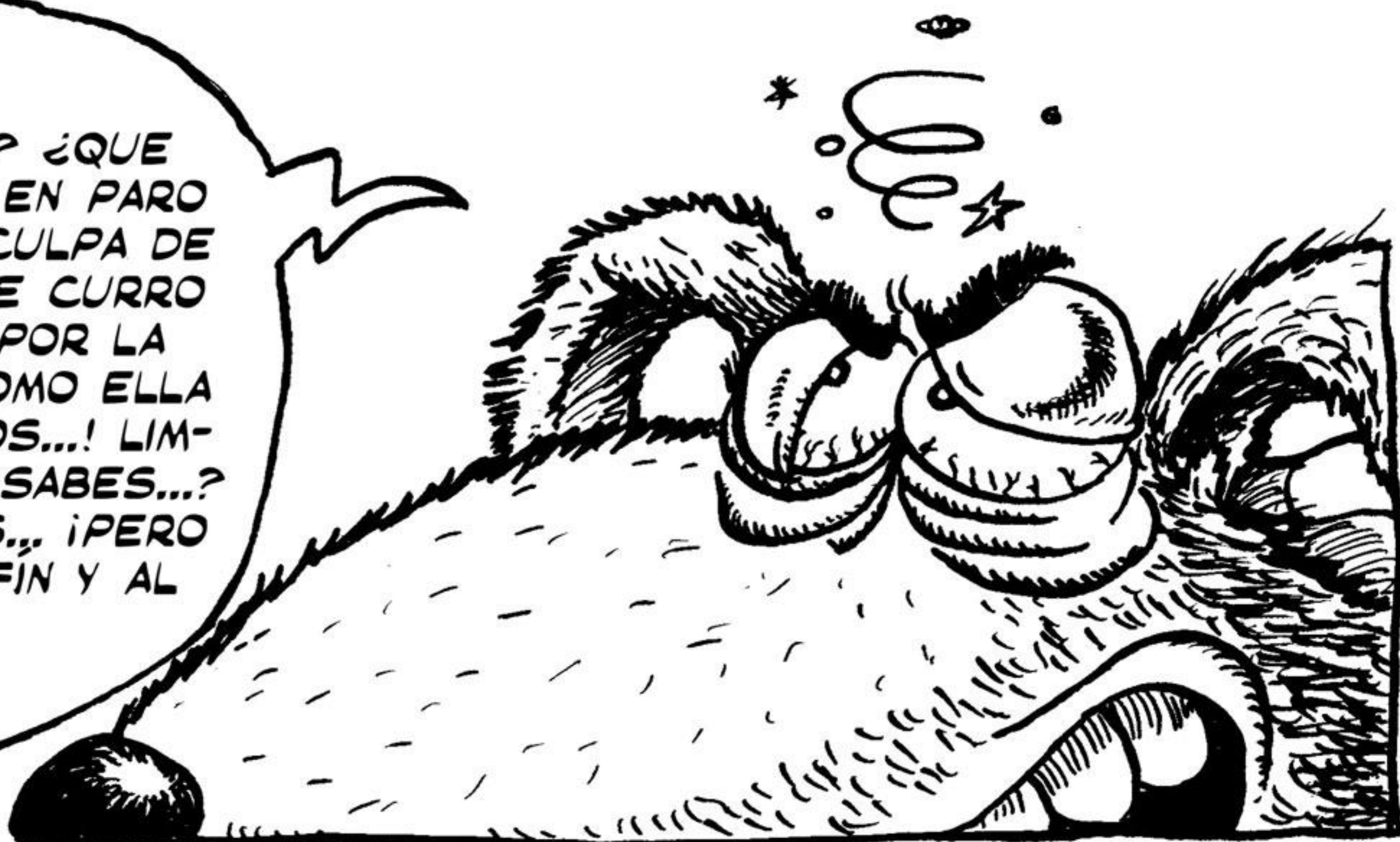








¿QUÉ SE CREE...? ¿QUE
LLEVO **DIEZ AÑOS** EN PARO
POR GUSTO...? LA CULPA DE
QUE NO ENCUENTRE CURRO
NO ES MÍA... ¡ES POR LA
CRISIS! ¡CLARO, COMO ELLA
TIENE **DOS EMPLEOS...**! LIM-
PIANDO PORTALES ¿SABES...?
Y, SÍ, MAL PAGADOS... ¡PERO
DOS CURROS AL FIN Y AL
CABO...!



Y UNO, EN SU
DESESPERACIÓN, PRUEBA
DE VEZ EN CUANDO SUERTE
EN EL JUEGO, PARA VER SI
SACA ALGO... ¡Y CUANDO GANO
LLEVO UNOS BILLETES A
CASA! NO TODOS, NATU-
RALMENTE... HAY QUE
CELEBRAR LA SUERTE
CUANDO VIENE
¿NO...?



LO DE LA "PILINGUIS"...
BUENO, MIRA, ESO ES QUE UN
HOMBRE, PARA NO PERDER SU
DIGNIDAD, TIENE DERECHO A GAS-
TARSE EL **SUBSIDIO** LIBREMENTE...
COMPRARSE TABACO... TOMARSE UN
VINO... ¡O IRSE DE PUTAS, COÑO! NECE-
SIDADES **VITALES**... ¡Y QUE ELLA SIEM-
PRE ESTÁ CANSADA PARA EL SEXO...!
QUE SI LOS DOS CURROS... QUE SI
LAS FAENAS DE LA CASA... QUE
SI LOS **CINCO** CHICOS...
BLA-BLÁ, BLA-BLÁ...





EL COLECCIONISTA DE NUBES (II)

por krugos y paula edith suárez

¿CONSEGUISTE
TODO LO QUE
TE PEDÍ?

AQUÍ
LO TRAIGO.

URUMASENA
DIJO QUE ACEPTARÍA
A CAMBIO LO QUE SOBRE
DE LA MEZCLA, PARA
ALIVIAR SUS DOLORS
DE MUELA.

cul-cur cul-cur

¡PERO ES QUE URUMASENA SE
CREE **PÁJARO**?! ¡ESTA MEDICINA
NO LE ALIVIARÁ EL DOLOR!

POBRE
ANCIANA, TAN
DULCE. LE PREPARARÉ
ALGO QUE SÍ LA
AYUDARÁ.

PERO
PRIMERO
ATENDAMOS A
LA PEQUEÑA
CUICUÍ.

APURI,
AYÚDAME
SOSTENIENDO SU
ALA MIENTRAS YO
LE UNTO LA
MEZCLA.

¡ENSEGUIDA!

A VER
PEQUEÑA,
CON ESTO TE
PONDRÁS
BIEN.

AAH... ¿SIENTES ESA
BRISA? ES LA NATURALEZA
AGRADECIENDO TU SIMPATÍA
POR SUS CRIATURAS.

cul-cur

¡ERES TAN
AFORTUNADA!
HA DE SER MUY LINDO
ESO DE SER MEDIADORA
ENTRE LOS AURACHAS
Y EL MUNDO
NATURAL.

QUISIERA TENER
TUS OÍDOS Y PODER
ENTENDER LAS INFINITAS
MANIFESTACIONES DE
LA NATURALEZA.

TÚ PUEDES APRENDER
A INTERPRETAR SU VOZ.
PROMETO QUE TE
ENSEÑARÉ.

Y SÍ, ES
LINDO HACER
DE INTERMEDIARIA
ENTRE AMBOS MUNDOS,
PERO TAMBIÉN ES
AGOTADOR...

...EN SUS
PEORES DÍAS, LA
NATURALEZA Y LOS
AURACHAS PUEDEN
LLEGAR A SER TAN
NECIOS COMO
UNA ROCA.







...UN PEQUEÑO
OBSEQUIO PARA
DEMOSTRAR MI
APRECIO.

SÉ QUE OSONTE
LO OBSERVA *TODO* Y, AL
VERTE LLEVAR *MI* ORO EN TU
CUELLO, SE ACORDARÁ DE
MI HUMILDE TALLER.

ASÍ NOS
FAVORECEMOS
TODOS.



PARA OSONTE
Y SU ELEGIDO, EL
COLECCIONISTA
DE NUBES...

LAS PASTORAS
DE BEHAUATANA HEMOS
OBTENIDO, CON *GRAN* SACRIFICIO
PERSONAL, ESTA OFRENDA
DE RICO MAÍZ.

...¡CUANDO
NAZCA, LO
LLAMAREMOS
SÁMMEL, COMO
EL FAVORITO DE
OSONTE!

Y SI ES NIÑA,
LA LLAMAREMOS
SÁMMELA.



TUS TÍAS Y TUS
PRIMOS TE MANDAN
SALUDOS Y VENDRÁN EN
SU MOMENTO CON
OBSEQUIOS.

¡TU PADRE
ESTARÍA *TAN*
ORGULLOSO
DE TI!



♪ ...PORQUE EL
SOOOOL BAJÓ AL
CAUNA-MIRÍ... ♪

♪ ...Y LA NOCHE
CORRÍA DETRÁS... ♪



MI NOMBRE ES EMURANA
Y VENGO A PEDIR RESIDENCIA
EN EL CAUNA-MIRÍ.

A CAMBIO, PONGO
A TU DISPOSICIÓN MIS
DONES DE ORUENYA.

Y EN OFRENDA
TRAIGO ESTA ESTATUILLA
COLIBRÍ. DE SU CABEZA NEGRA
BROTA CHICHA CON LA QUE NUNCA
PASARÁS HAMBRE NI SED. DE SU
CABEZA BLANCA BROTA CHICHA
LETAL COMO EL MÁS
FUERTE VENENO.





LA HISTORIA DE LA GENTE CON DINERO

X ALBERTO

A mi amo Pablo le gusta contarme historias mientras paseamos por la playa. Aunque muchas cosas no las entiendo... Después de todo solamente soy un perro.



Me cuenta que hace doscientos años el mundo era muy distinto, con grandes cosas llamadas ciudades, y cosas extrañas como coches y televisiones.



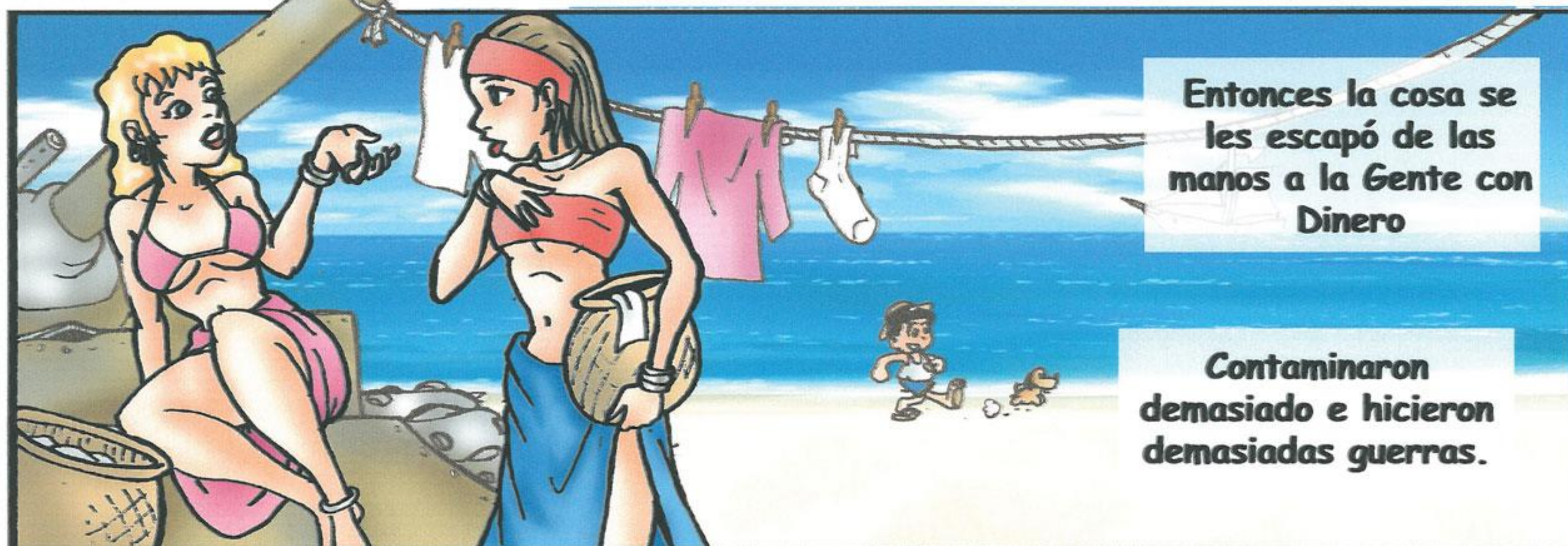
Entonces había dos tipos de personas, la Gente con Dinero y la Gente Corriente.

Pero la Gente con Dinero quería más dinero, por lo que contaminaban la tierra y hacían guerras donde se hacía mucho ipam, pam, pun!... y moría mucha gente.



La gente corriente, pese a saber lo que hacía la Gente con Dinero, les dejaban hacer...

A lo mejor pensaban que la gente con dinero era más importante.



Entonces la cosa se les escapó de las manos a la Gente con Dinero

Contaminaron demasiado e hicieron demasiadas guerras.

Mucha Gente Corriente murió, por culpa de esas guerras y esa contaminación.

Por lo visto no fue buena idea dejar a la Gente con Dinero hacer lo que quisieron.

Pero la Gente Corriente luchó por sus futuros hijos contra la guerra y la contaminación... Y ahora ya no tenemos de eso.



La Gente con Dinero se encerró en una cosa llamada bunker para escapar de su propia contaminación y sus propias guerras.

Pablo dice que algún día la Gente con Dinero saldrá de ese bunker.

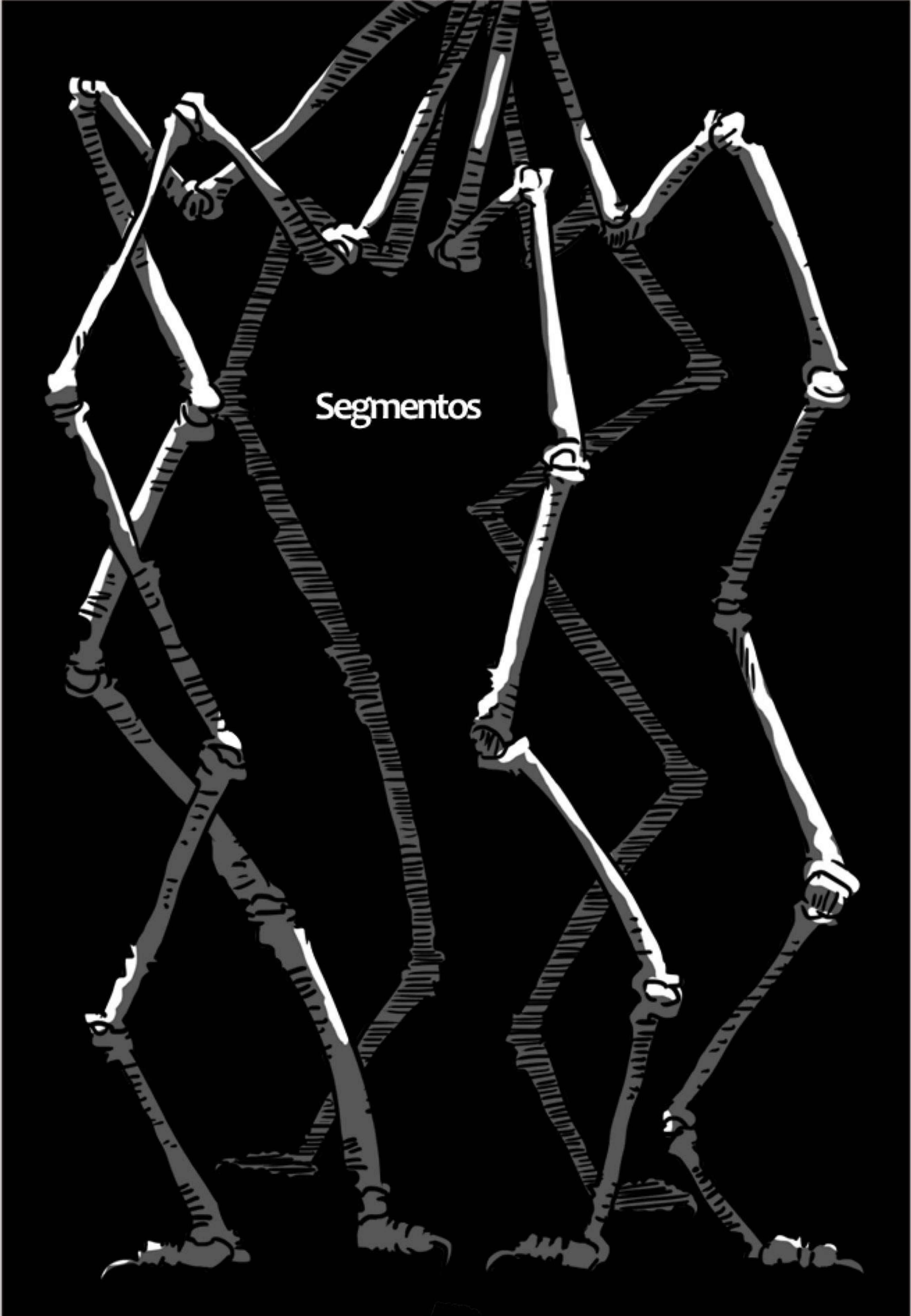
Seguro que cuando salgan habrán aprendido la lección, por lo que ya no contaminarán ni harán más guerras

A mi también me gustaría que saliesen.

Así sabría qué es ese dinero que tanto les gustaba a esa gente.

¿Será algo bueno para comer?

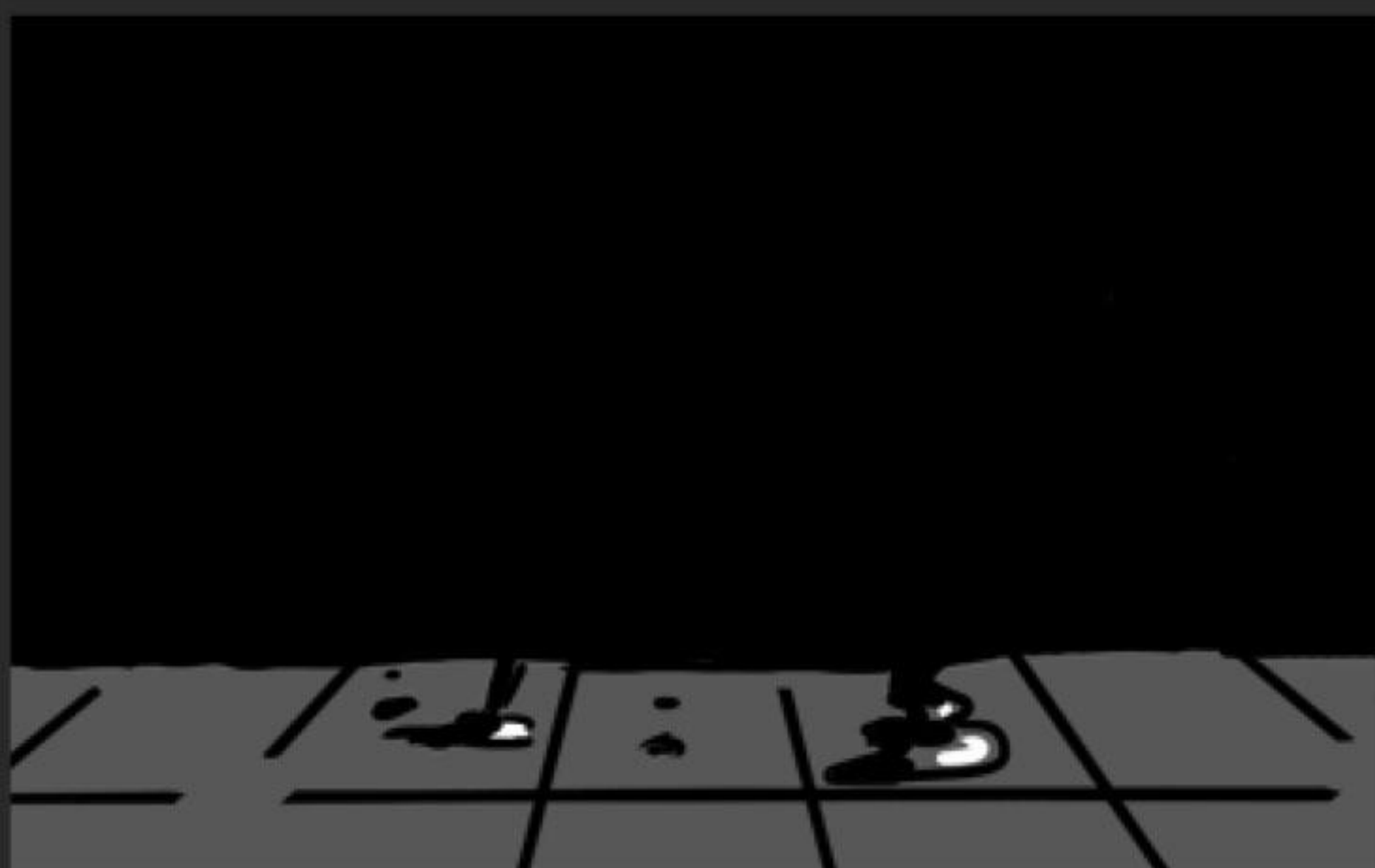
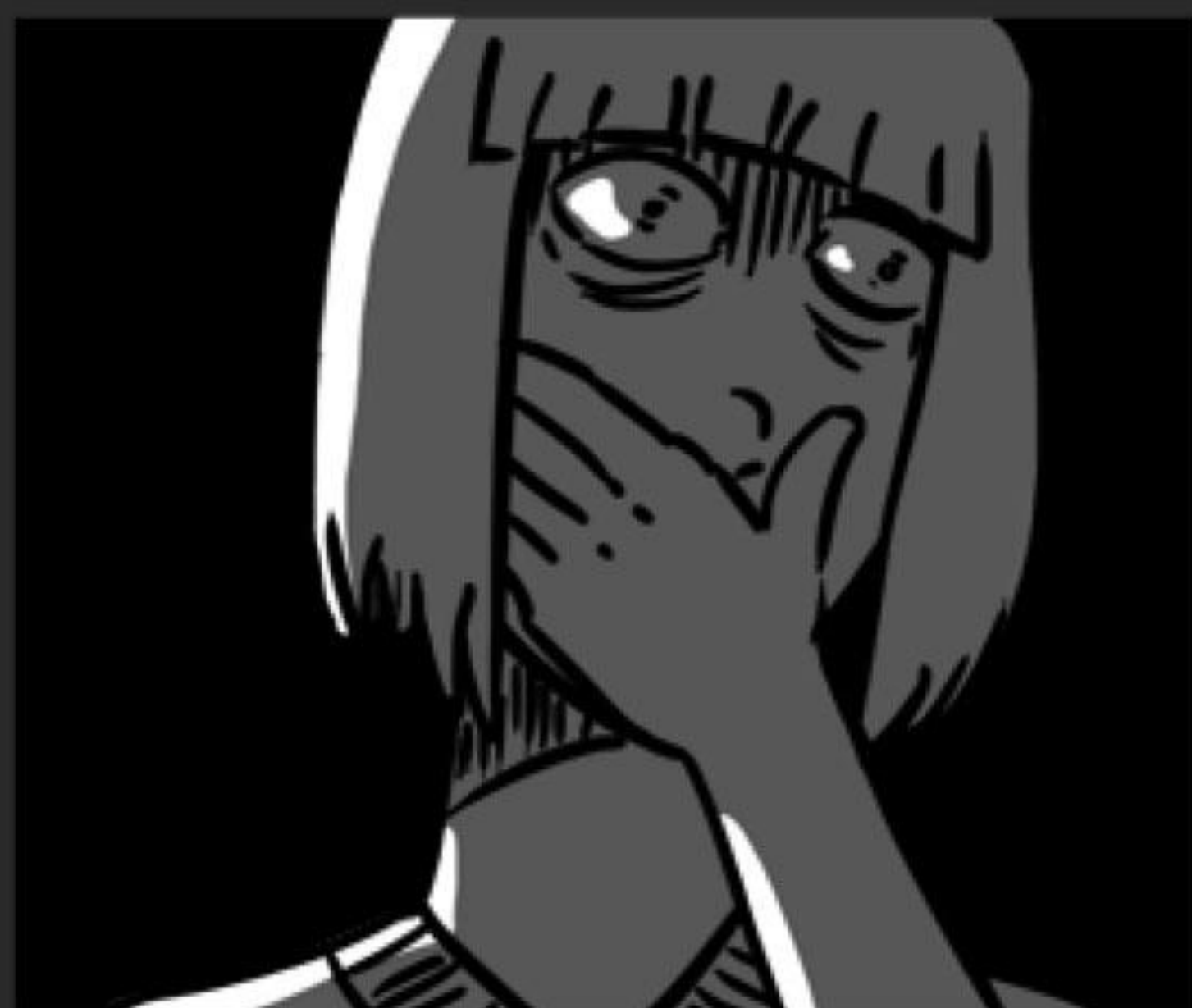
FIN



Segmentos







¡Ayuda!

¡No puedo levantarme!

¡Por favor!

¿Podrías venir y ayudarme
a levantarme?
Qué vergüenza...



FIN

SALVAJE (III)

por pedro lobato



Ha
oscurecido
...
Así no lo
encontraremos

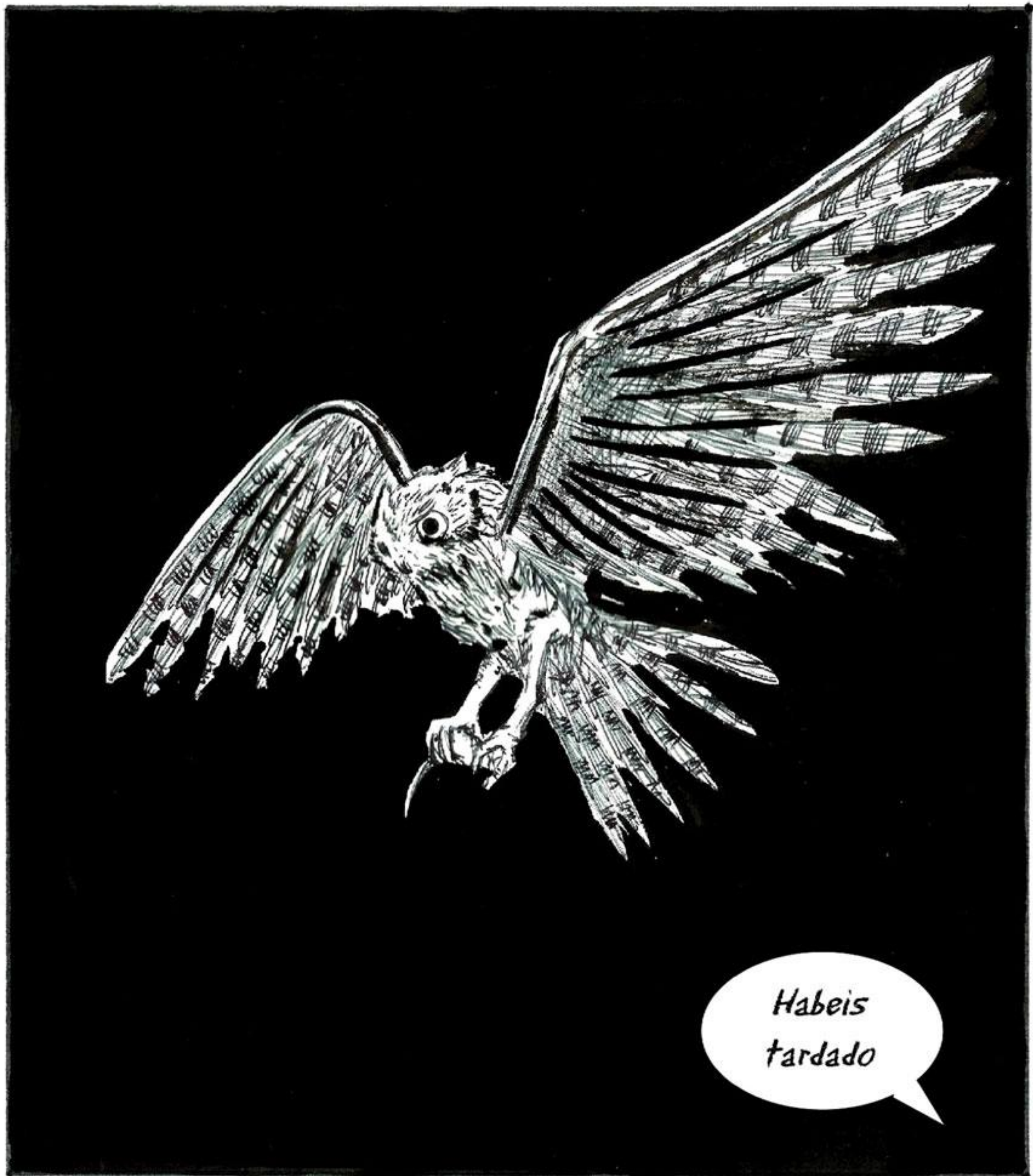


Pasaremos
aquí la
noche



¡ Cuando
amanezca
reanudamos
y daremos
con él!





Habeis
tardado



Dimos
un rodeo



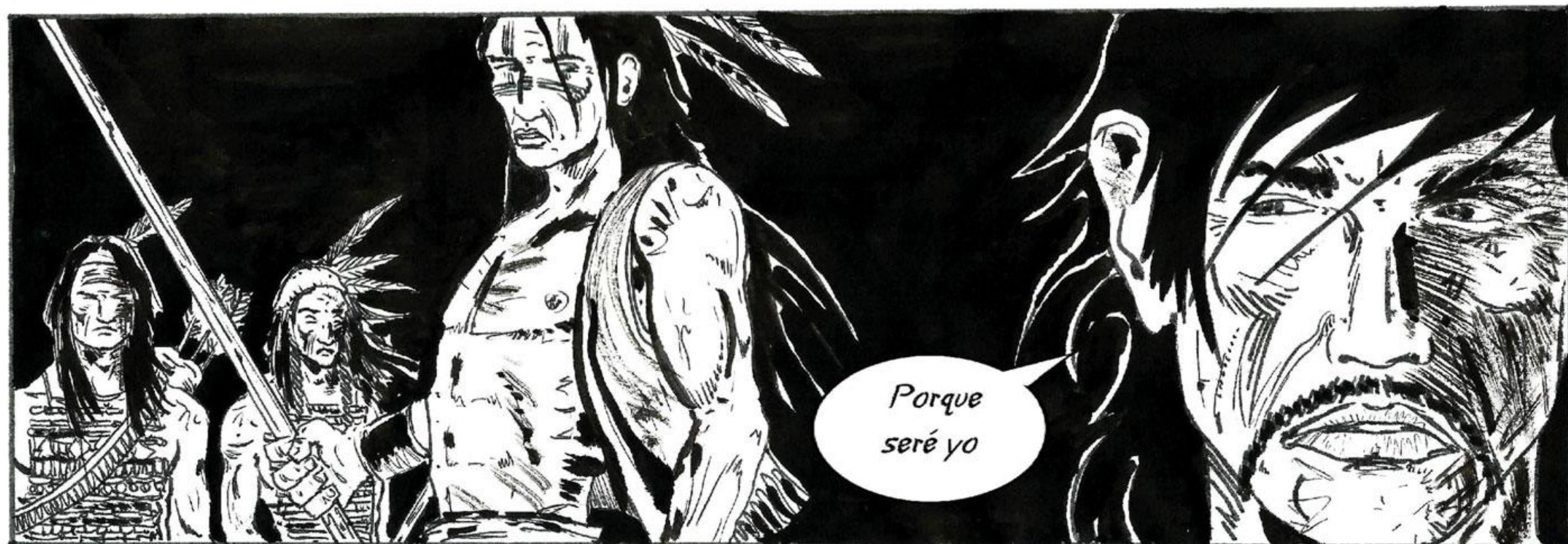
Además,
Zorro Gris
quería luchar y
lo esperamos

Escuchad; ninguno
tocaréis al hombre
de piel oscura y pelo
rizado de color
amarillo...; es mio



Será
para el
primero que
se enfrente
a él

Me parece
justo...



Porque
seré yo



Ese tipo es
peligroso



Lo que le
hizo a Tom... delante
de nuestras propias
narices y nosotros
sin percatarnos...

¿Qué quieres
decir, Buck?



Quizás no
pretende huir

Es posible
que intente algo
ésta noche. Ninguno
dormiremos...
Permaneceremos
alerta





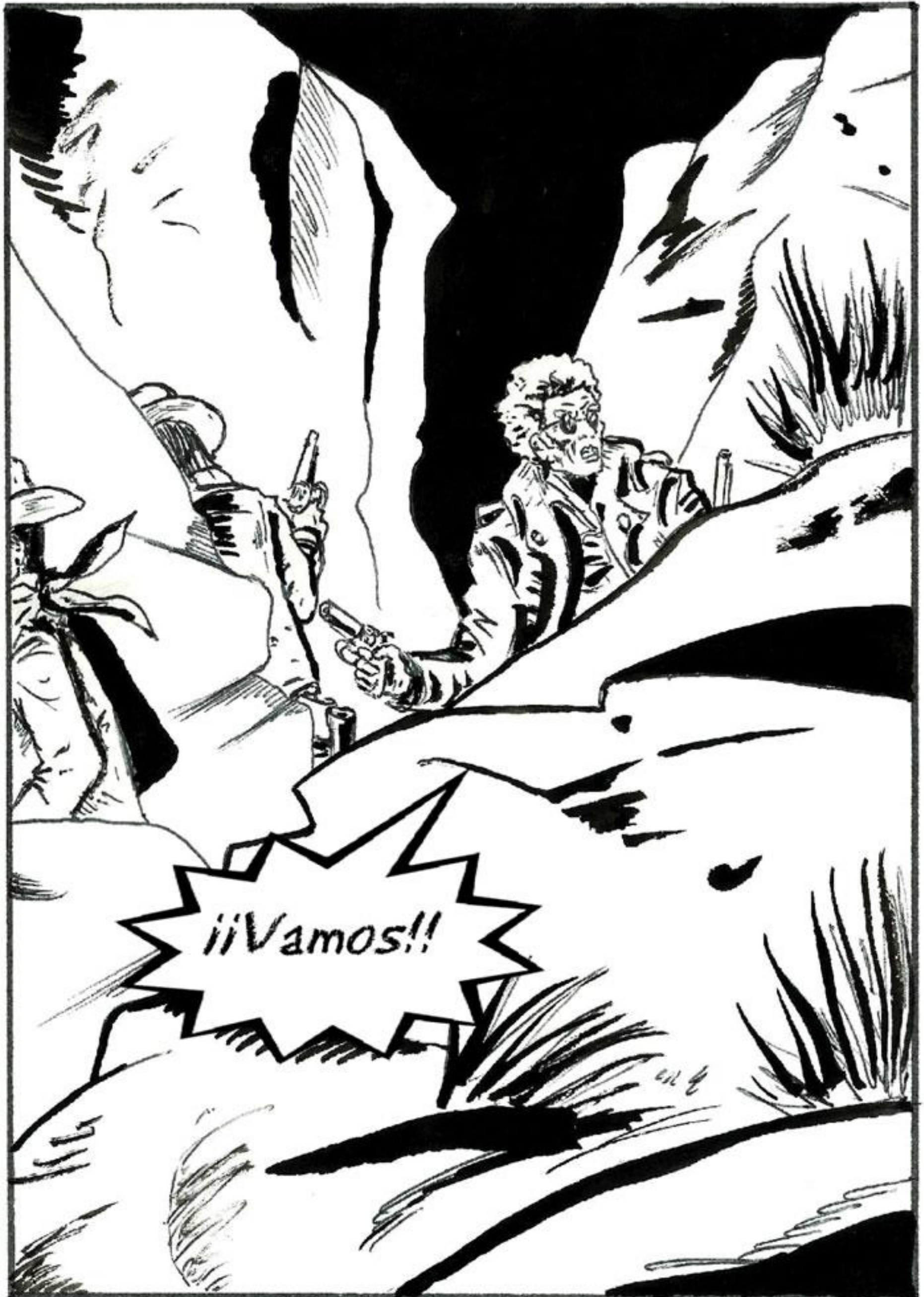
A las
rocas,
rápido!

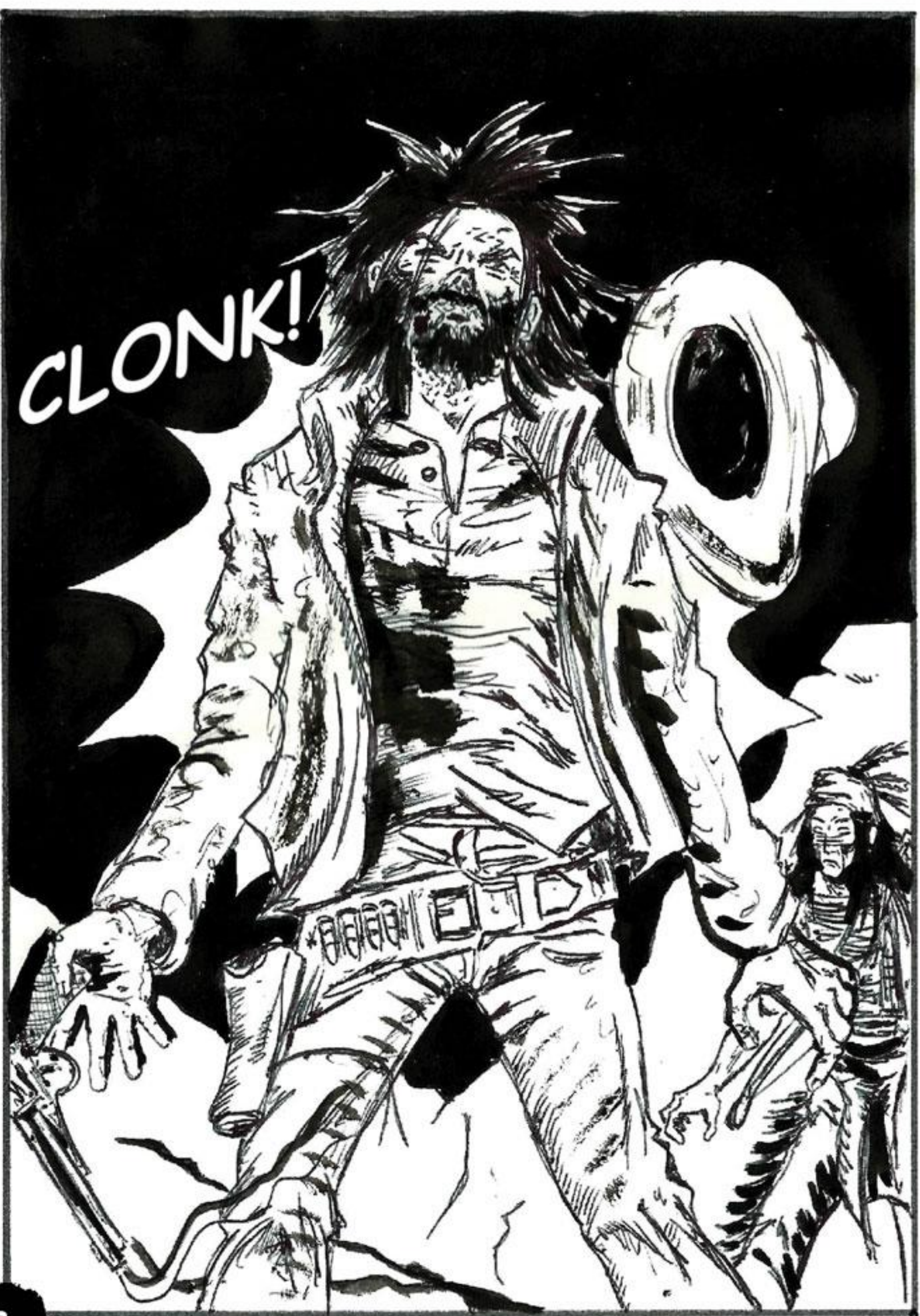
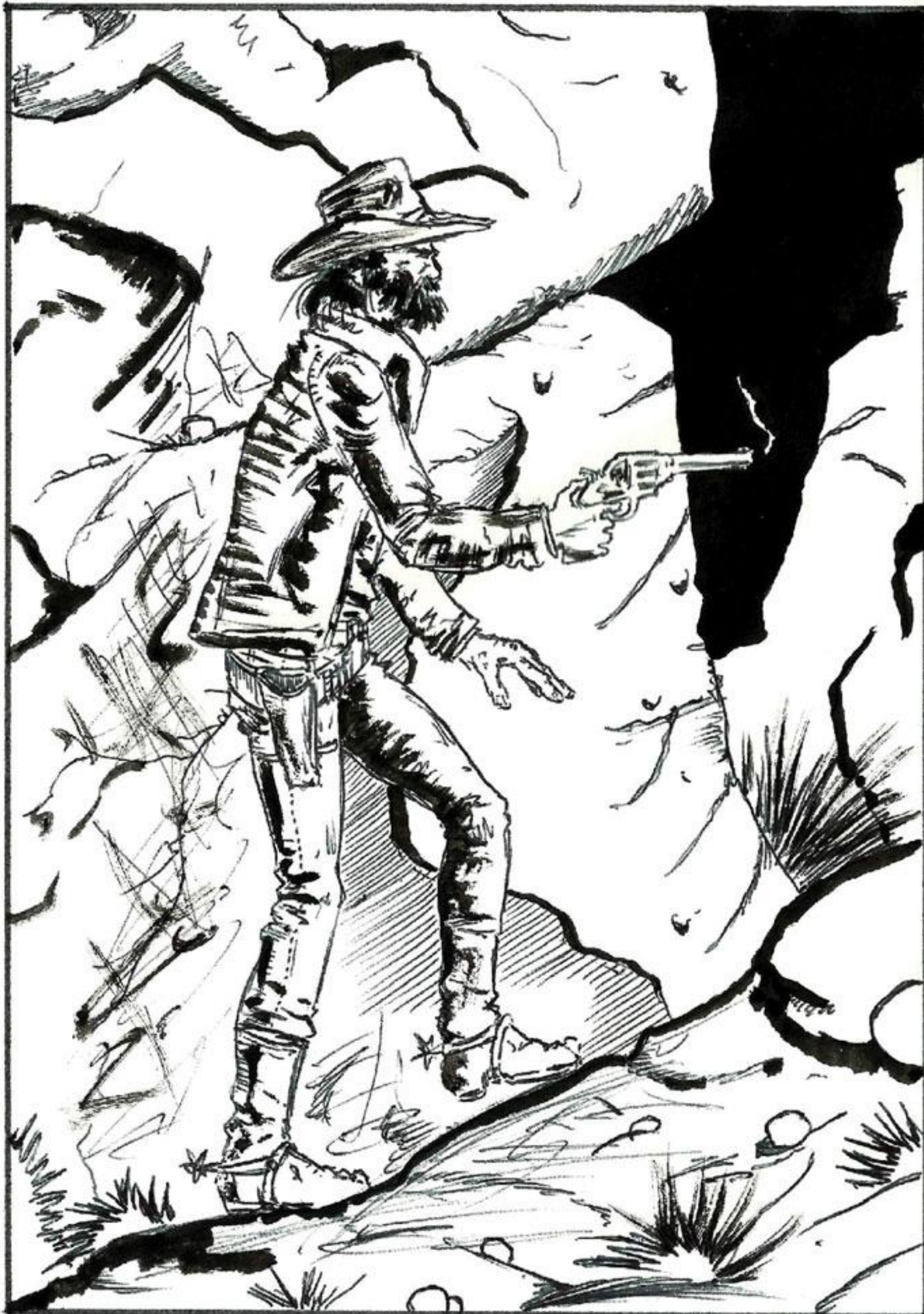


Mi hermano
búho que camina
contempla la batalla
desde las estrellas

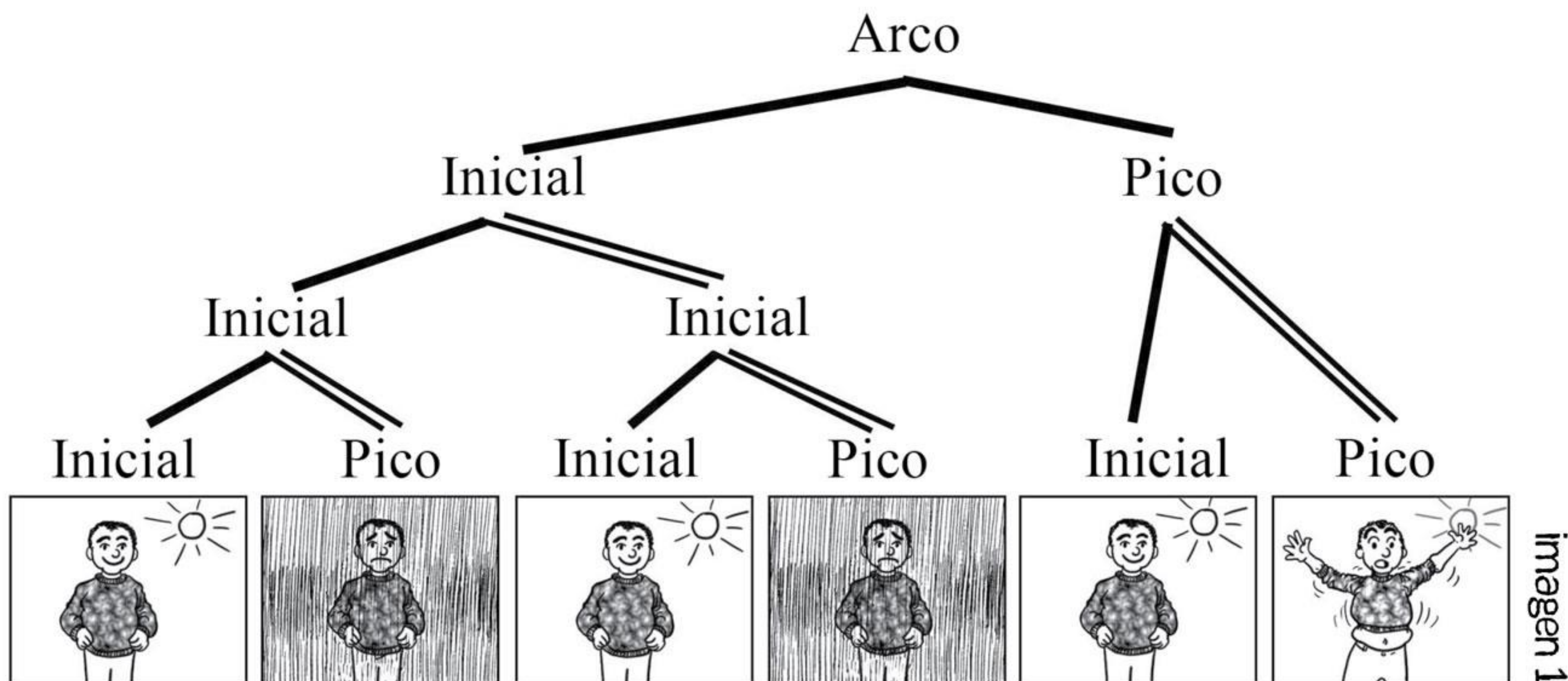


Terminó el
ataque sorpresa.
Ahora estamos
más igualados





el diagnóstico de estructuras narrativas



¿Cómo podemos evaluar la categoría de una viñeta o los límites de una unidad constitutiva? Una primera opción consiste en analizar las claves semánticas de la imagen. Por ejemplo, podemos deducir que cualquier viñeta que nos muestre una acción preparatoria será un *Inicial*. Sin embargo, este método podría no funcionar en todos los casos, ya que una misma viñeta puede cumplir múltiples roles de acuerdo con el contexto en el cual se la ubique. Por ejemplo, todos los *Iniciales* de la imagen 1 nos presentan estados pasivos. ¿Cómo determinar entonces la categoría de una viñeta más allá de sus claves semánticas?

Los lingüistas utilizan distintas estrategias para evaluar las categorías sintácticas de las palabras dentro de una oración. Entre estas estrategias se cuentan la sustitución, la transformación, la supresión y el reordenamiento de una palabra o frase. Por analogía, podríamos aplicar formas de

diagnóstico similares para las categorías narrativas.

Sustitución: Así como las frases en sintaxis pueden ser reemplazadas por un pronombre, algunas categorías narrativas pueden ser reemplazadas por otra viñeta. Consideremos la imagen 2. La quinta viñeta es un 'estallido de acción', que cumple la función de un *Pico* (en este caso, reemplaza el momento en que el guardia recibe el golpe del bolso).

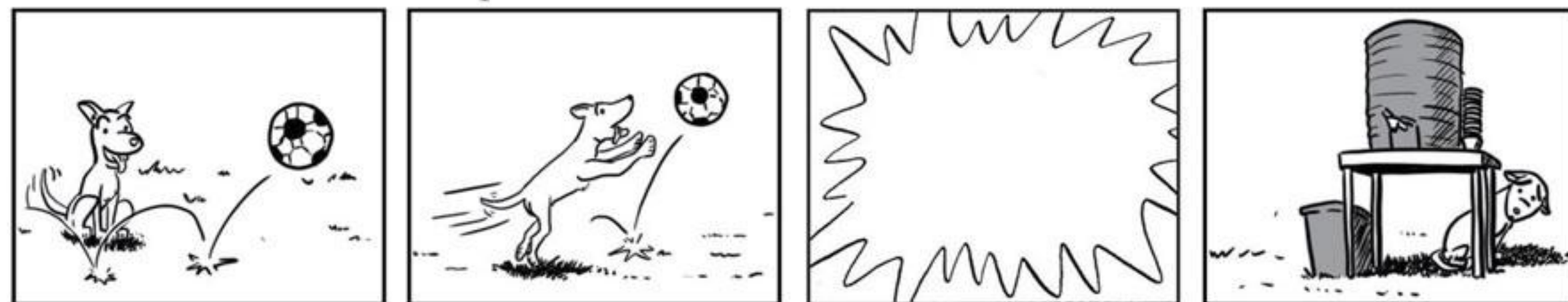
Los estallidos de acción indican la culminación de un evento (algo característico de los picos) sin revelar la acción en sí misma. De este modo, permiten respetar la estructura narrativa sin ser explícitos acerca de la estructura de eventos y obligándonos a inferir la acción retaceada. Esto convierte a los estallidos de acción en algo así como 'pro-picos', comparables a los pronombres y otras proformas que po-



imagen 2

seen categoría gramatical pero cuyo valor semántico es mínimo. Así como una proforma puede reemplazar a su categoría gramatical correspondiente, la sustitución de una viñeta por un estallido de acción puede servirnos de diagnóstico para evaluar un *Pico*.

a. Estallido de acción en remplazo a un Pico



b. Estallido de acción en remplazo a un Inicial



Un estallido de acción puede reemplazar a casi cualquier viñeta *Pico*, en especial a aquellas que incluyen algún tipo de impacto. Su reemplazo por cualquier otra categoría, sin embargo, es inconducente. Consideremos las secuencias de la imagen 3, donde hemos insertado varios estallidos de acción dentro de una de las tiras analizadas en entregas anteriores.

En la primera tira, cuando el estallido de acción reemplaza al *Pico*, la secuencia resulta aceptable. Pero cuando el estallido es intercambiado por el *Inicial*, la claridad de la tira se ve severamente afectada. Aún a pesar de estas diferencias en favor de la primera variante, también es cierto que hemos perdido de vista a los jugadores de fútbol. Sabemos tan solo que un evento ha asustado al perro (¿habrá explotado la pelota quizás?). Un estallido de acción nos exige inferir el evento omitido.

Transformación: Algunas viñetas pueden ser alteradas de modo que den cuenta de su categoría narrativa. Por ejemplo, las tiras de humor suelen incluir un remate en la *Descarga*, que funciona como respuesta al *Pico*. Esta característica puede apreciarse en la imagen 4, que muestra algunas transformaciones propuestas por Robert Sinclair, donde se prueba que es posible agregar un diálogo que diga "Dios, pero qué idiota" al final de cualquier tira cómica sin que pierda sentido. De hecho, no es el carácter final de la viñeta lo que importa aquí, sino el hecho de que se trata de una viñeta de *Descarga*. El procedimiento funciona porque este tipo de frases representan la respuesta a una acción, y por lo tanto solo tienen sentido en una viñeta de este tipo.

Supresión: La supresión también puede utilizarse como estrategia de diagnóstico. Por ejemplo, y como señalamos en otra oportunidad, la supresión de una viñeta distinta al *Pico* no altera significativamente el sentido del arco narrativo. Entonces una forma sencilla de reconocer un *Pico* es comprobando que se trata de la única viñeta que puede condensar el sentido de toda una fase, tal como ocurre en la paráfrasis de la imagen 5.

La supresión de viñetas individuales nos permite analizar tanto las características de las viñetas omitidas como las inferencias que genera su omisión. Dado que los picos son tan determinantes en una secuencia, su omisión crea enormes demandas inferenciales. Tomemos por ejemplo

imagen 3

Experimento de cambio del diálogos finales, por Robert Sinclair

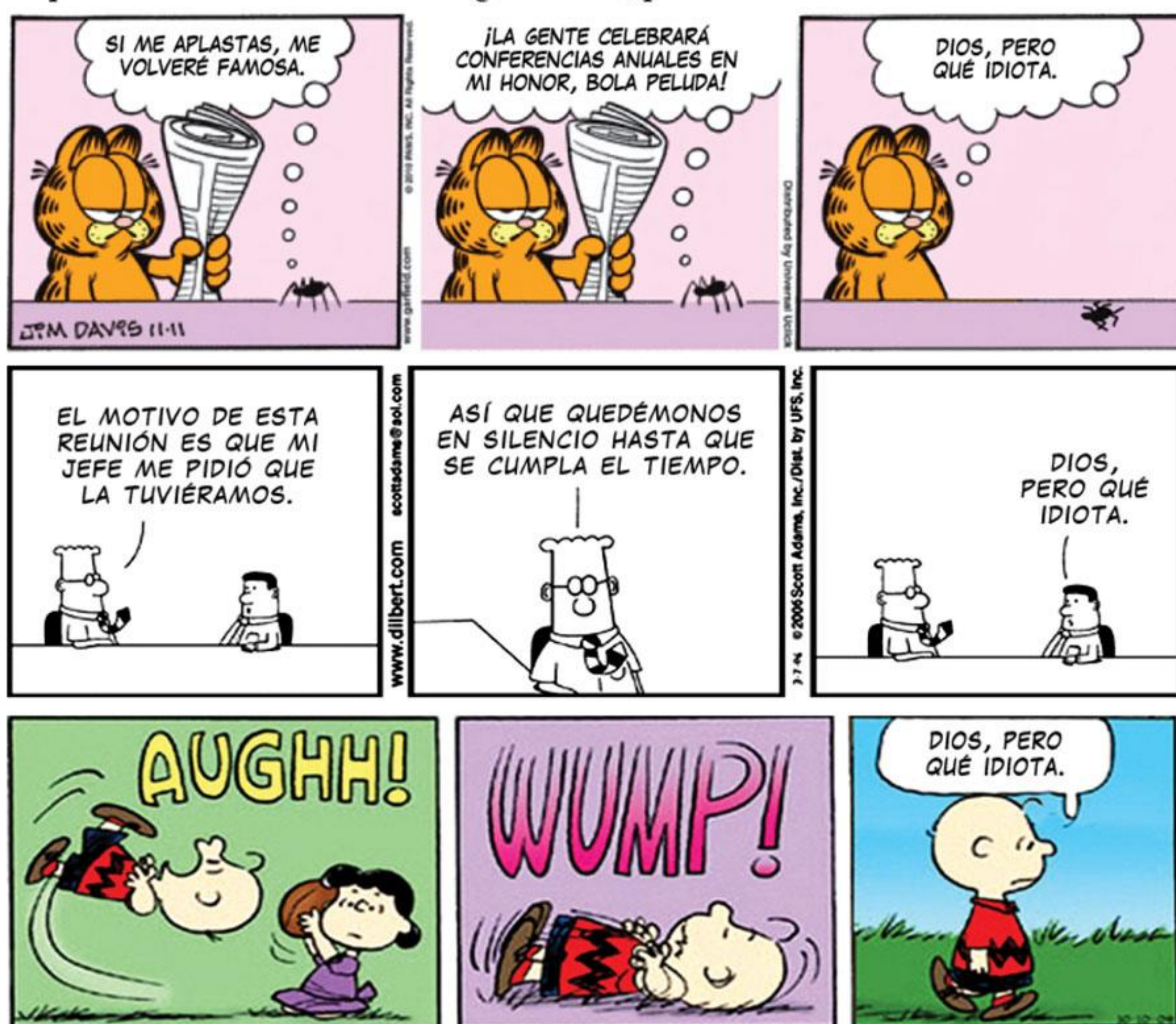


imagen 4

la tira de la imagen 6. La primera viñeta nos muestra a un joven patinando de espaldas, lo que funciona como *Situador* de la escena. En el *Inicial* de la segunda viñeta, el joven abre los ojos al notar algo. La viñeta final lo muestra con sus patines asomando por la vidriera rota de un negocio, mientras una bonita dama lo observa a la distancia. Se trata de una viñeta de *Descarga*, donde la situación que nos presenta es la clara secuela de una acción. Sin embargo, la acción principal, el *Pico*, no se encuentra presente: no vemos el momento del choque contra la ventana, pero podemos inferirlo a partir de sus secuelas en la *Descarga*. Es más, la presencia de la dama en la *Descarga* nos revela que fue ella quien distrajo al joven en el *Inicial*. Esta viñeta final nos exige que repasemos la secuencia inicial y que infiramos la información omitida.

En otros casos resulta imposible inferir un *Pico* omitido. La primera tira de la imagen 7, por ejemplo, nos muestra una secuencia donde el *Pico* ha sido omitido. Sin él, el sentido de la secuencia se ha perdido. ¿De qué se ha asustado el perro? Como el *Pico* presentaba una interrupción inesperada, no es posible completar la información a través de la mera inferencia. En general, es posible decir que la supresión de los *Picos* daña la consistencia de las secuencias.

Por su parte, la segunda tira de la imagen 7 omite el *Inicial*. La falta de esta información también es notoria: se pasa de una relación de situación a un evento culminante. Esto se vuelve más evidente cuando el *Pico* presenta una interrupción. Lo mismo que con los *picos*, la supresión de un *Inicial* suele complicar la comprensión de las secuencias.

Tira original



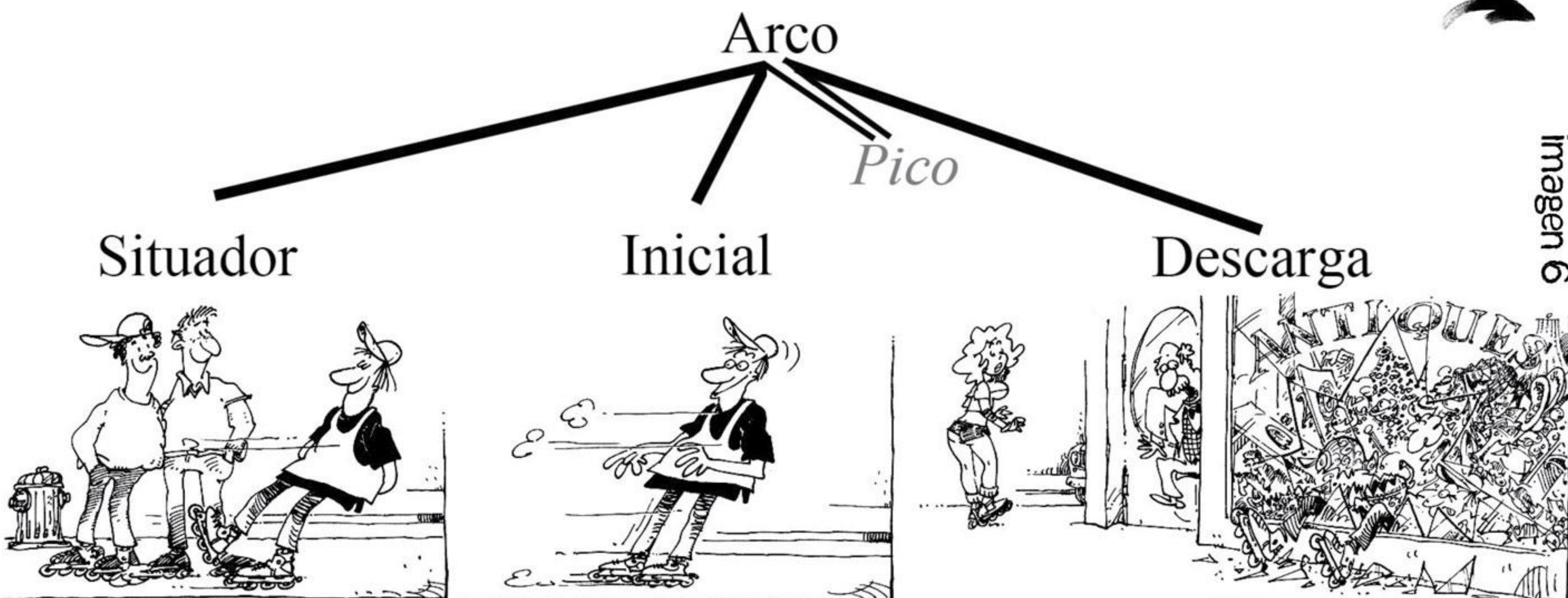
Paráfrasis



imagen 5

En cambio, la supresión de la *Descarga* en la tercera tira no deja muchas pistas de que algo esté faltando, lo que mantiene la secuencia relativamente consistente. Con todo, es posible decir que la frase finaliza de modo abrupto, dejando al lector con la sensación de que algo debería ocurrir a posteriori. A diferencia de lo que ocurre con los iniciales, no es fácil inferir el contenido de las descargas a partir de las viñetas previas.

Finalmente, la cuarta tira nos muestra una secuencia sin *Situador*. Esta omisión prácticamente no tiene impacto en la frase. ¿Quién sabría decir que falta una viñeta? Los estudios sobre narrativa cinematográfica han mostrado resultados similares cuando las tomas de situación de una película son suprimidas; las mismas prácticamente no tienen efecto en la comprensión final. Dado que los *Situadores* establecen tanto los personajes como sus relaciones, esta información es a menudo redundante con la información de las viñetas



a. Omisión del Pico



tas subsiguientes, donde los personajes comienzan a interactuar. De aquí que la supresión de los Situadores no debiera generar gran impacto en el sentido de la secuencia. En todo caso, su impacto recaerá en el ritmo narrativo. Al dejar fuera el *Situador*, los eventos se inician súbitamente en la primera viñeta, lo que deja al lector sin tiempo para ponerse en contexto antes de que comience la acción.

La supresión puede revelar las características de cada categoría y las inferencias que resultan de su omisión. La generación de inferencias es similar a través de todas las viñetas de una secuencia, y depende tanto del contenido omitido como del contexto que las rodea. Esto significa que los procesos inferenciales se ven favorecidos por el análisis de las propiedades formales de una secuencia narrativa.

Reordenamiento: También es posible identificar categorías narrativas a través del reordenamiento. Como señalamos en otra entrega, una viñeta que actúa como Descarga puede al mismo tiempo actuar como *Situador* de una nueva secuencia. En la primera tira de la imagen 8 el perro comienza asustado. Solo entonces demuestra curiosidad por la pelota y la persigue. El mismo procedimiento puede aplicarse al Situador: este puede ser reubicado al final de una secuencia para pasar a actuar como *Descarga*. En segunda tira de imagen 8, la viñeta de situación que solía

b. Omisión del Inicial



c. Omisión de la descarga



d. Omisión del Situador



presentarnos al perro con la pelota ahora nos muestra la respuesta del perro ante un objeto que lo acaba de asustar.

Otros reordenamientos, en cambio, no funcionan tan bien. Mover el Pico hacia el frente empeora la secuencia, ya que el desenlace pasa a preceder al desarrollo. La tercera tira de la imagen 8 debería resultarnos llamativa, puesto que el Pico no parece tener sentido fuera de su contexto natural. Un Inicial reubicado al final de la secuencia también luce extraño. En la cuarta tira, la súbita alegría del perro parece contradecir el contexto que la precede.

En resumen, hemos visto que son varias las estrategias que pueden utilizarse para identificar la categoría de una viñeta más allá de su información semántica. La sustitución, la transformación, la supresión y el reordenamiento nos brindan modos de



a) Desplazamiento de la Descarga al comienzo



b) Desplazamiento del Situador al final



c) Desplazamiento del Pico al comienzo



d) Desplazamiento del Inicial al final



evaluar los atributos de distintas viñetas. Son varias las preguntas de diagnóstico que podemos hacer acerca de cada categoría narrativa:

-Situadores: ¿Podemos suprimir la viñeta sin consecuencias importantes? ¿Podemos moverla al final de la secuencia para que funcione como una Descarga?

-Iniciales: ¿Su omisión afecta la comprensión (aunque su ausencia pueda ser inferida a través de la información del Pico)? ¿Es imposible reubicarla dentro de la secuencia sin que la claridad se vea afectada?

-Prolongaciones: ¿Podemos suprimirla sin efectos de importancia?

-Picos: ¿Podemos parafrasear la secuencia

a través de esta viñeta? ¿Podemos reemplazarla por un estallido de acción? ¿Su omisión genera grandes exigencias inferenciales y afecta dramáticamente la claridad de la secuencia?

-Descargas: ¿Se mantiene la coherencia del evento aún después de su omisión -y aún cuando la claridad de la secuencia se vea afectada? ¿La viñeta contiene un remate? ¿Es posible insertar el diálogo "Dios, pero qué idiota"?

De a poco estamos llegando al final de nuestro análisis de las estructuras narrativas visuales. En nuestro próximo número veremos modos de diagnosticar las unidades constitutivas de una secuencia. Hasta entonces.





TRUCO!

JUGAMOS AL PÓKER,
CLARKE, NO AL TRUCO

PÓKER? YO ESTABA
JUNTANDO ESCALERA

ASÍ NO SE PUEDE JUGAR! NI
QUE LO HICIERAN ADREDE...



SÓLO ME
HACEN PERDER
EL TIEMPO



ATENCIÓN,
DIÁCONOS

ESTE ES NUESTRO
SECTOR, EL 1138. PARTE
DEL BLOQUE CENTRO-SUR,
COMO YA SABEN

LOS ENVIARÉ EN MISIONES
DE RECONOCIMIENTO
INDIVIDUALES PARA...

ESTÁ SEGURO DE ESO?
QUEDARÁ PRÁCTICAMENTE
SOLO EN LA BASE

LA TENIENTE NORIKO VOLVERÁ
PRONTO, QUEDAN ALGUNOS POCOS
GUARDIAS, CON ESO BASTARÁ

SEÑOR. PERMÍTAME DECIRLE QUE
DEJAR LA BASE SIN SUS MEJORES
HOMBRES EN ESTOS MOMENTOS QUE
LOS HIJOS DE GAIA ESTÁN POR
TODOS LADOS NO ES PRUDENTE

LO QUE NO ES
PRUDENTE ES
CUESTIONARME
DIACONO CLARKE

EEUH...

SI, SEÑOR.
SOLO DECÍA

EL PODER CENTRAL YA NO
ENVÍA SUMINISTROS NI
HOMBRES, ESTAMOS SOLOS
Y VAMOS A APROVECHARLO

LA APARICIÓN DEL ELEMENTO
LLAMADO BABETOOL ME
HACE PENSAR QUE GAIA NO
PUEDE ESTAR TAN LEJOS

(BABETOOL...)



PIP!

LEM, IRÁS AL SUDOESTE, HASTA LA LAGUNA SECA. SON UNOS OCHO O DIEZ KILOMETROS DE DESCAMPADO

DIÁCONO ASIMOV, AL SURESTE, ENCONTRARÁS RUINAS, MUCHAS. IMAGINO QUE HABRA SIDO UNA CIUDAD



CLARKE, EN EL NORESTE HAY UNA COLINA. NO ES MUY GRANDE, PERO TAMPOCO TENEMOS MUCHOS DATOS SOBRE EL LUGAR, NECESITAMOS RELEVAMIENTO Y CAMBIAR ESA SITUACIÓN

DIÁCONO DICK, TE TOCA EL NOROESTE





¿QUÉ ESTAMOS BUSCANDO?

CUALQUIER COSA QUE LES LLAME LA ATENCIÓN



SI, SEÑOR

¿ALGUNA INFORMACIÓN RELEVANTE?



TODO LO QUE NECESITAN SABER ES QUE ESTÁN EN UNA MISIÓN CLASIFICADA

¿EXACTAMENTE QUÉ ESTAMOS HACIENDO?

BZZZZZZ



CAMBIARLO TODO



ESTÁ LOCO

SEGUIMOS
EL TRUCO?

ERA PÓKER

YO NO SÉ
JUGAR PÓKER

SI GREY ENCUENTRA A
ESA COSA LLAMADA "GAIA"
LO VAN A QUERER SABER...
SEA LO QUE SEA

LA ÚNICA MANERA DE
SABER QUÉ ES, SERÁ
YENDO A LOS LUGARES
DONDE NOS ENVIÓ

BAH!
PREFERIRÍA
QUEDARME ACÁ!

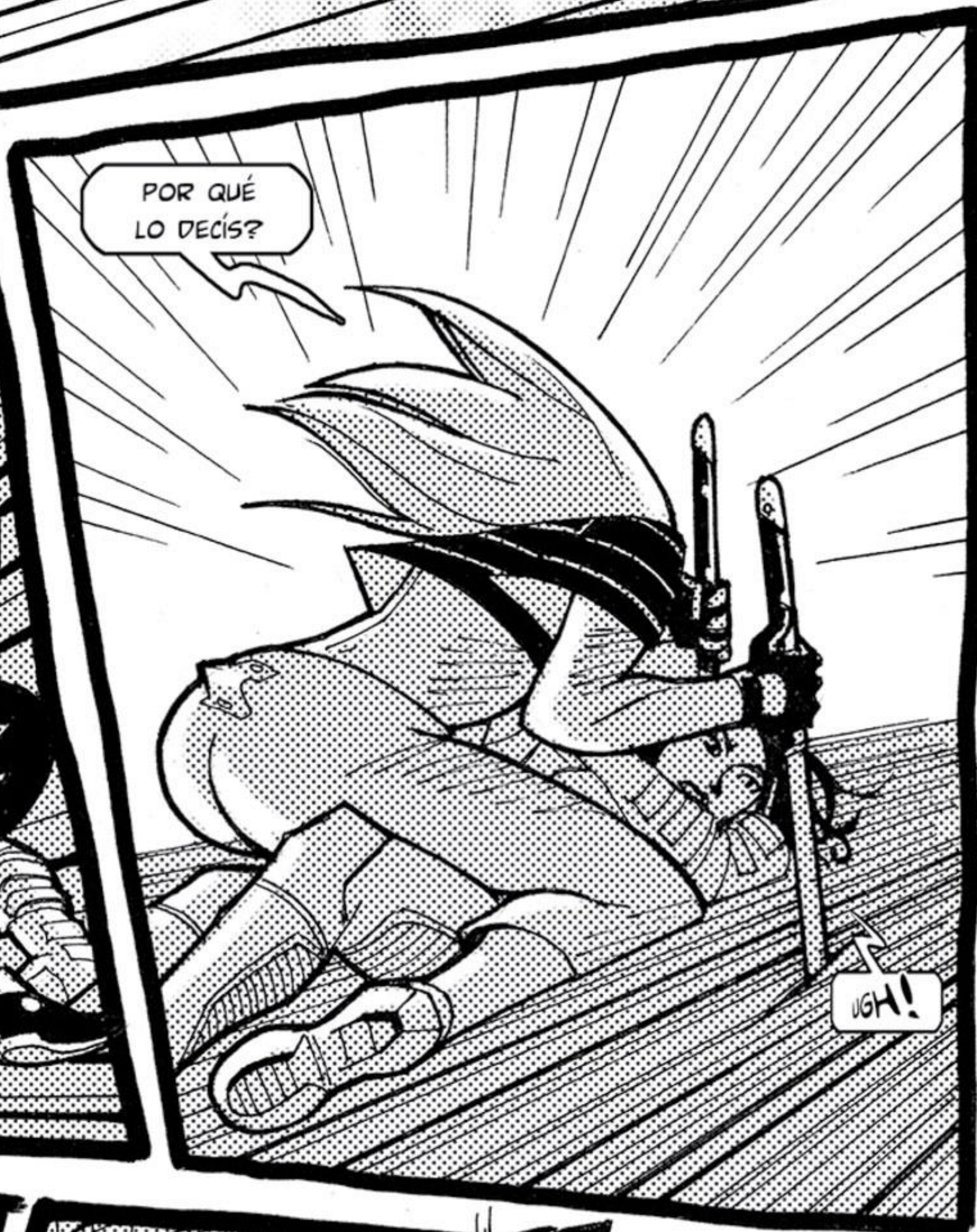
QUÉ VAS A
HACER, DICK?

TENEMOS ÓRDENES,
ASIMOV. QUÉ SE
SUPONE QUE HAGA?

COMO MÍNIMO, INFORMAR AL
PODER CENTRAL DE ESTE
TIPO DE COSAS

YO ME VOY, CUALQUIER
COSA ES MEJOR QUE ESTAR ACÁ
PARADO JUGANDO A LAS CARTAS
CON USTEDES

DETESTO A LOS
MALOS JUGADORES



TENGO ÓRDENES DE
LLEVARTE CONMIGO

IMAGINO
QUE SABRÁS
CUÁLES SON

GHH...

...Y HAY DOS
MANERAS DE
HACERLO...

NO LA
TOQUES!

HARÉ MÁS
QUE ESO,
TERRORISTA

E-ESO LO VEREMOS

SI, CLARO

UF!

EXACTO!

SE FUERON A
LAS MONTAÑAS, SE LLEVARON
A LA GENTE, A LOS NIÑOS.
QUÉ HACEMOS CON ELLOS?

DÓNDE ESTÁN?

ESTÁ BIEN, DEJALOS,
NO HACE FALTA MÁS
QUE A ÉSTAS DOS

MUCHOS HIJOS DE GAIA SE
ENCUESTRAN ALLÍ, PODRÍAMOS
TERMINAR CON ELLOS Y PONER FIN
A TANTA LOCURA TERRORISTA

OFICIAL, NO SE PREGUNTÓ
ALGUNA VEZ POR QUÉ
DEFENDEMOS NUESTRA VIDA
CON MÁS MUERTE?

NO, SEÑORA. YO
SÓLO SIGO ÓRDENES

LO SUPONÍA, ANDA A BUSCAR
A DICK, Y DEJEN DE ATACAR

SI SEÑORA

SEGUÍS DANDO
BATALLA, EH?

YA VEO POR QUÉ
MI PADRE DICE QUE
SOS PELIGROSA



SIGUE RESISTIÉNDOSE!

MÁS ANESTESIA



QUÉDATE QUIETA!

AAAAH!

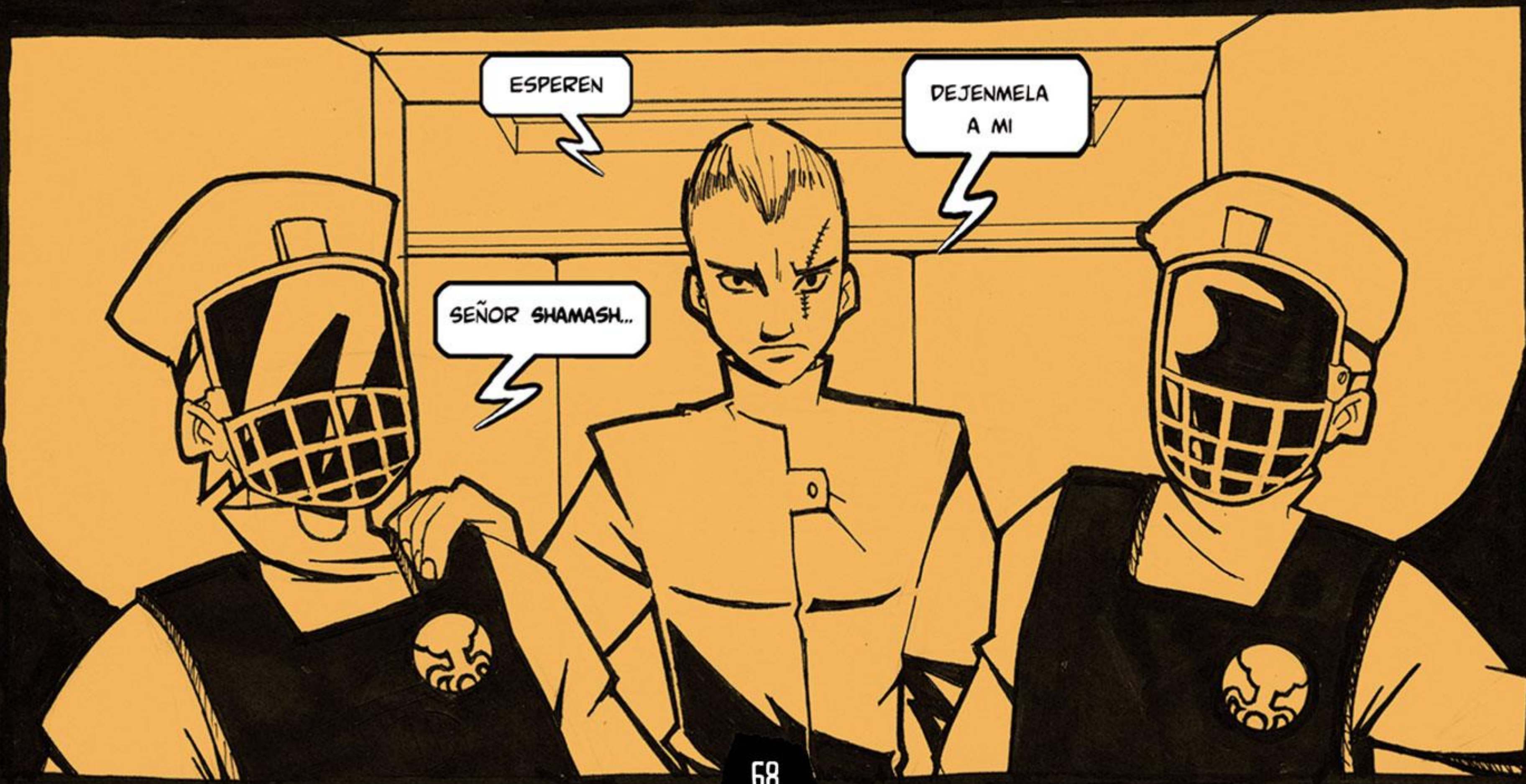
RÁPIDO, LA BENZODIAZEPINA!!!



UGH!



NO DEJEN QUE HAGA NADA, SOBRE TODO TIRARNOS CON ALGO A LA CARA



ESPEREN

DEJENMELA A MI

SEÑOR SHAMASH..



PERO NO SOMOS
TUS ENEMIGOS

ENTIENDO TU INSTINTO, FUISTE
PROGRAMADA PARA ATACAR A TODO
LO QUE TE PAREZCA UN ENEMIGO

SOMOS TUS DUEÑOS



QUÉ PASÓ CON
BABETOOL,
SHAMASH?

QUÉ LE
HICIERON?!



LO QUE DEBERÍAS
HABER HECHO VOS,
CONTROLARLA

ESTO LO SABRÁ
EL ALTO PODER



HABRÁ CONSECUENCIAS,
GREY BIN Y QUIERO ESTAR
AHÍ CUANDO ESO SUCEDAN

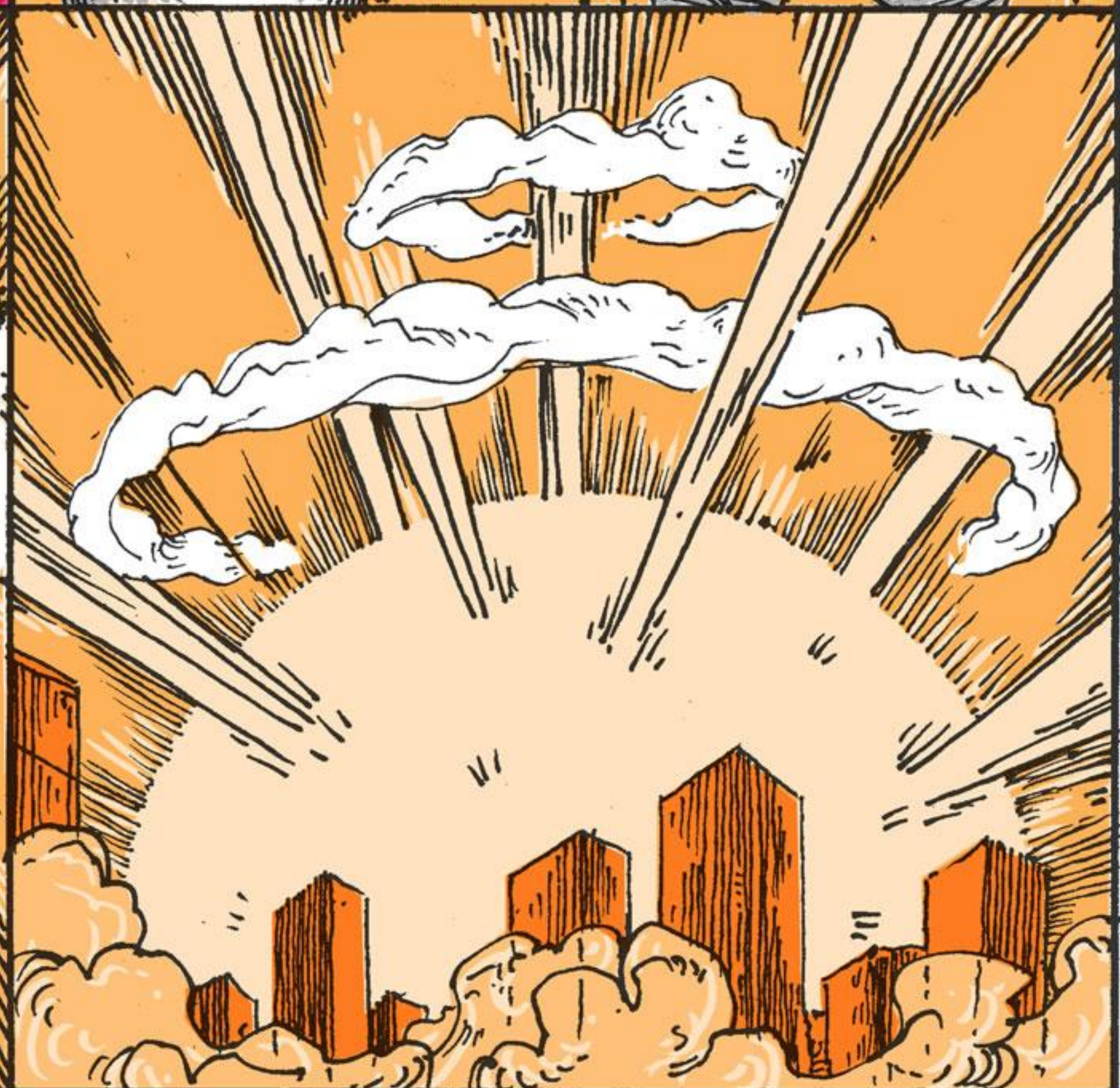


Periodista ilustrado

en...

Proceso
creativo para
una historieta

Por: *Altaís*



Dos horas después,
sobre la mesa de dibujo...

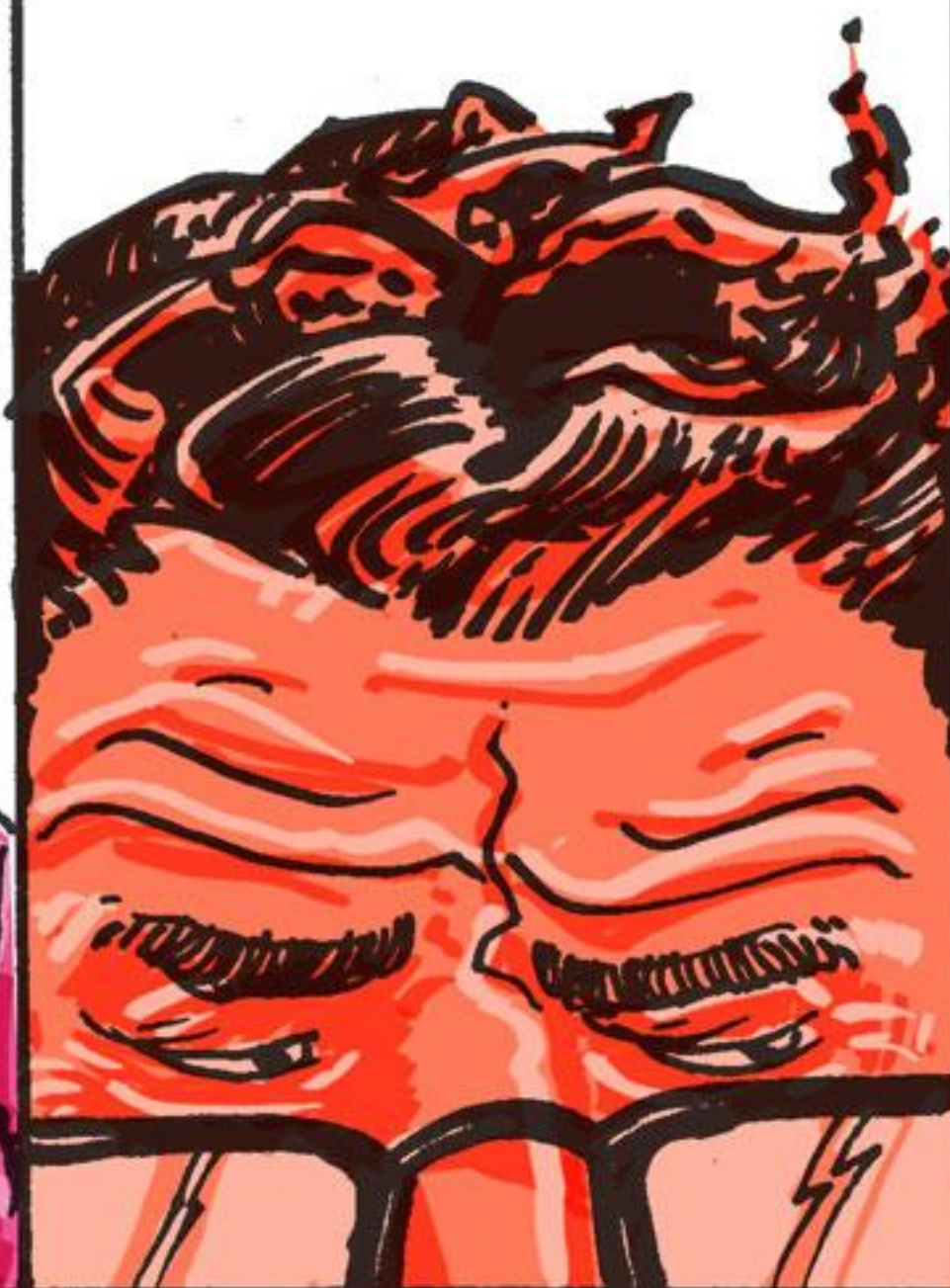
Me quedó horrible.



Soy pésimo
haciendo historietas...



¡A la mierda!



La
publicaré
así.

