COMIC • RELATOS • CINE • MÚSICA • ESCULTURA • FOTOGRAFÍA • HOBBIES

METROPIA

NÚMERO 15
SEGUNDA ÉPOCA
AGOSTO 2026



ARTE: FERNANDO AMOR

ENTREVISTA
NACHA VOILENWEIDER
EL COMIC COMO VEHÍCULO DE VIVENCIAS

GRUPO
QUADRITOS
EL HUMOR GRÁFICO RESISTE Y SE ORGANIZA EN COMUNIDAD

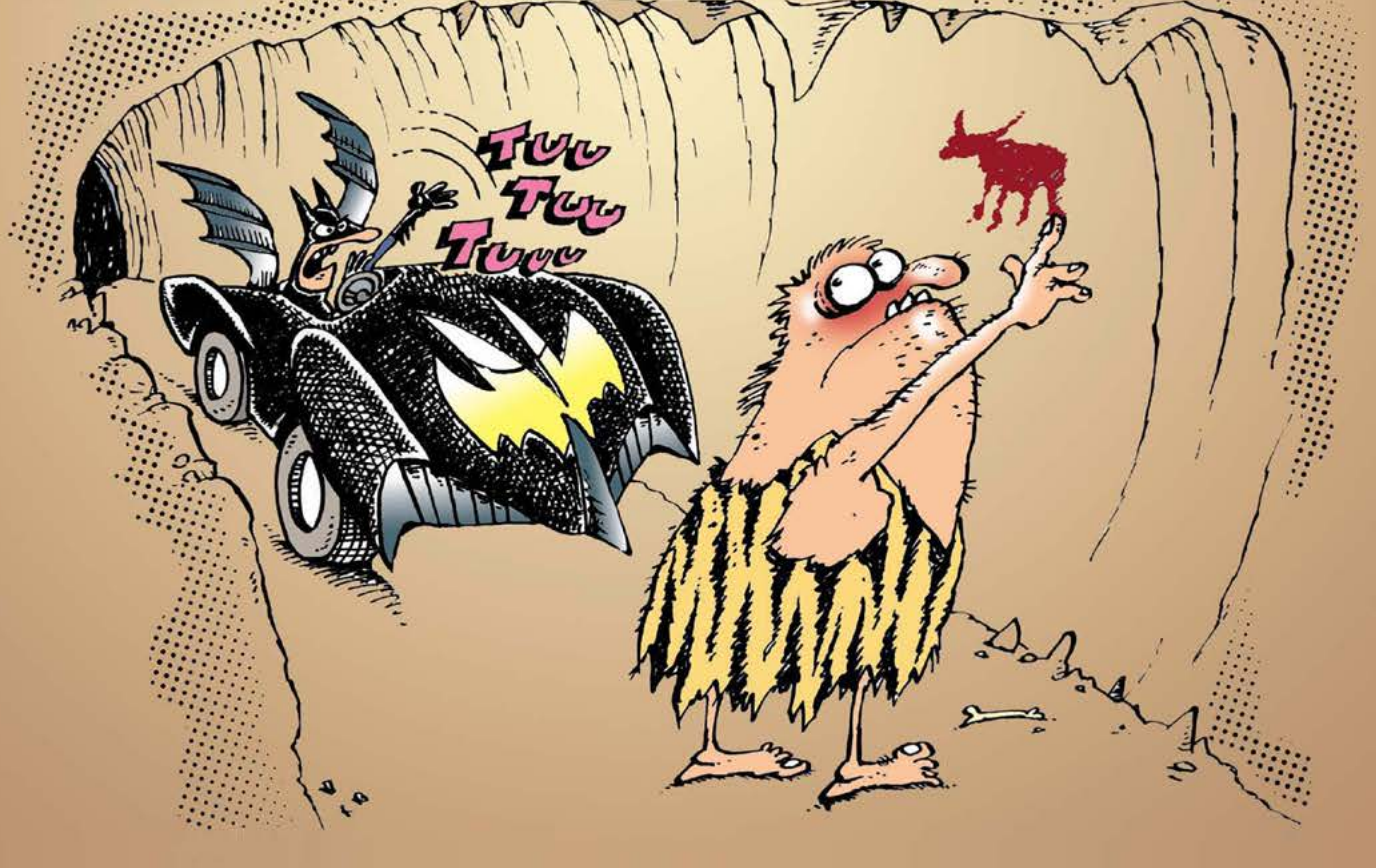
SILVA • GAL • SOLAR • MÁS • DÍAZ • SALICA • GALFRE • MIKY ALVIS • GIACOMINO • TONI ANGONOA • EL GRILLO • TOBALDO • FAVIO • LEON GONZALEZ Y MUCHOS MÁS


The Perils of
BIANCA
BLACKWOOD
TE ESPERO EN INSTAGRAM, BUSCAME COMO
BIANCA.BLACKWOOD



Reflexiones del Pepe

pp Andonaz





METROPIA
MAGAZINE

Año 6 - Nº15 - Agosto 2026
Córdoba - Argentina
https://metropia.com.ar
metropia.mgz@gmail.com

•

PORTADA:
FERNANDO AMOR

•

Registro de la propiedad intelectual:
En Trámite

•

Dirección General
Fernando Amor

•

Todos los autores conservan los derechos sobre sus obras.
Los autores que colaboran lo hacen AD HONOREM y no perciben remuneración alguna.
Prohibida la reproducción total o parcial sin consentimiento del autor.
Las colaboraciones no se pagan.

METROPIA MAGAZINE ES UN PRODUCTO DE

LIEBRE NEGRA
ART & DESIGN STUDIO

creative commons

Atribución - no Comercial - sin derivados
2.5 Argentina (CC BY-NC-ND 2.5)
Usted es libre de compartir, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes: Atribucion (No Comercial) sin obras derivadas

SUMARIO



03 Reflexiones del Pepe
POR ANGONOA

06 Música para escuchar...
POR MIKY ALVIS

08 CULT OF THE LAMB
ENTRANDO EN LA GAMEZONE

14 Demsky & Marvin
ROLDÁN / SOLAR

24 HUMOR
POR TONI

26 ESOS RAROS PERSONAJES...
POR LUIS DEL POPOLO

34 Cuando intentaron matar a...
RELATO POR GUSTAVO GAL

36 Díaz de pasarlo bien
POR DÍAZ

37 STAR TREK 66
SUPLEMENTO RETRÓGRADO

45 HUMOR
POR MARTIN TOBALDO

46 HEBER "EL GRILLO"
DOSSIER



EDITORIAL

52 NACHA VOLLENWEIDER
EL PODCAST

65 HUMOR
POR FAVIO

66 LOS OTROS
GALFRÉ / TORRES / IGLESIAS

74 JHON LANDIS
POR FERNANDO L. GONZALEZ

78 Afanos y Autoafanos
POR ALDO PRAVIA

85 HUMOR
POR GAL

86 SUEÑOS
RELATO POR DARIO SALICA

88 GRUPO QUADRITOS
POR SERGIO MÁS

91 HUMOR
POR SERGIO MÁS

92 HUMOR
POR GIACOMINO

Hay revistas que nacen de una redacción, un plan editorial y una lista de temas. Y hay otras que se van armando casi como una conversación entre amigos. Este número 15 pertenece, definitivamente, a las segundas.

Cada vez somos más los que participamos de este pequeño experimento. Más colaboradores, más artistas, más historias, más ganas de compartir lo que hacemos y, sobre todo, de seguir encontrando nuevas formas de hablar de eso que nos gusta: el arte pop, las historietas, el cine, la televisión, el humor y todas esas cosas que, de una manera u otra, terminaron formando parte de nuestra cultura.

En estas páginas conviven los cómics con el análisis de Star Trek, el cine de terror con Un hombre lobo americano en Londres, los relatos y el humor con la obra de artistas que siguen dejando su marca en paredes, viñetas y páginas. También tenemos el enorme placer de conversar con una prestigiosa amiga, artista, dibujante y muralista, que hoy desarrolla su trabajo en Francia, la Nacha.

Miramos hacia atrás para recuperar a aquellos personajes de las tiras cómicas de los diarios de comienzos del siglo pasado y, desde otro ángulo, nos metemos con una cuestión bastante más incómoda: ¿cuánto hay de original en el arte y cuánto hay de volver a usar, copiar, reciclar o autocopiar ideas que ya funcionaron? .

Sergio Más nos presenta la Grupo Quadritos, los relatos, el humor y los trabajos de El Grillo. Porque si algo nos interesa es justamente esa mezcla. No queremos que todo encaje demasiado prolijamente en una categoría.

Quizás esa sea también la razón por la que esta revista sigue creciendo. Porque no pretende ser una autoridad sobre el arte, sino un lugar para encontrarnos alrededor de él.

Es un medio hecho entre amigos, por amigos y para todos los que todavía disfrutan descubriendo una historieta, una película, un personaje, una pared pintada o una buena idea.

Nosotros ponemos las páginas. El resto, como siempre, lo hacemos entre todos.

Bienvenidos al número 15



El trío británico de jazz clásico liderado por **Adam Wakeman** ha tenido un inicio de año muy movido con el lanzamiento de su primer álbum oficial en directo y su correspondiente gira internacional. El primer disco oficial en vivo de la banda, titulado de forma directa **"Jazz Sabbath Live"**, se lanzó oficialmente en plataformas digitales y formatos físicos el 20 de febrero de 2026. Fue registrado durante su gira de 2025 en el emblemático Paradox Jazz Club de Tilburg, Países Bajos. Está disponible a través de plataformas de streaming como Spotify, en el perfil oficial de Jazz Sabbath en Bandcamp, y en ediciones físicas de Doble LP de vinilo, Doble CD y casete distribuidas por Blacklake. El álbum contiene 11 interpretaciones en clave jazz de clásicos de Black Sabbath como War Pigs, Iron Man, Paranoid y Rat Salad.

Adam Wakeman
JAZZ SABBATH LIVE

FOTO: gentileza adamwakeman.bandcamp.com

Nubiyan Twist Es una banda británica con sede en Leeds/Londres que se ha consolidado como una de las agrupaciones más vibrantes de la escena actual, fusionando jazz, afrobeat, hip-hop, soul y dancehall. Liderado por el guitarrista y productor Tom Excell, el grupo es conocido por sus energéticas presentaciones en vivo y por colaborar con leyendas de la música global. Chasing Shadows (2026): Su álbum más reciente, lanzado en marzo de 2026, que incluye colaboraciones con artistas como Nile Rodgers, Patrice Rushen y Fatoumata Diawara. La banda funciona como un colectivo de hasta 10 músicos que incluye una potente sección de vientos y diversos vocalistas.

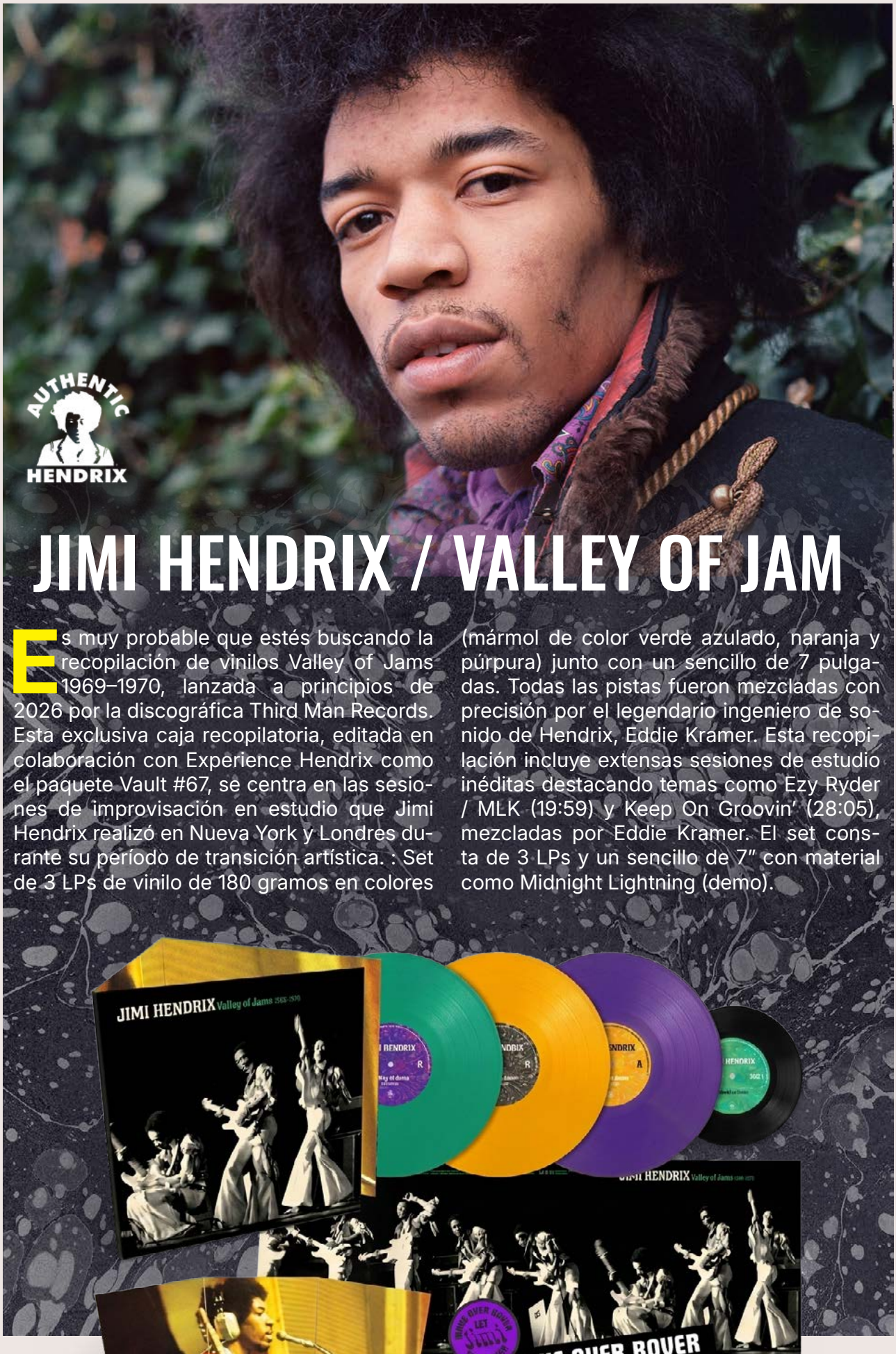
Han trabajado con figuras como Tony Allen, Seun Kuti, Pat Thomas y Joe Armon-Jones. Actualmente se encuentran promocionando su nuevo material con una gira por el Reino Unido y Europa.

NUBIYAN TWIST



FOTO: GENTILEZA PROMOCION NUBIYAN TWIST

FOTO: Petra Niemeier, 1967



JIMI HENDRIX / VALLEY OF JAM

Es muy probable que estés buscando la recopilación de vinilos Valley of Jams 1969–1970, lanzada a principios de 2026 por la discográfica Third Man Records. Esta exclusiva caja recopilatoria, editada en colaboración con Experience Hendrix como el paquete Vault #67, se centra en las sesiones de improvisación en estudio que Jimi Hendrix realizó en Nueva York y Londres durante su período de transición artística. : Set de 3 LPs de vinilo de 180 gramos en colores (mármol de color verde azulado, naranja y púrpura) junto con un sencillo de 7 pulgadas. Todas las pistas fueron mezcladas con precisión por el legendario ingeniero de sonido de Hendrix, Eddie Kramer. Esta recopilación incluye extensas sesiones de estudio inéditas destacando temas como Ezy Ryder / MLK (19:59) y Keep On Groovin' (28:05), mezcladas por Eddie Kramer. El set consta de 3 LPs y un sencillo de 7″ con material como Midnight Lightning (demo).

Cuando **Cult of the Lamb** llegó al mercado en agosto de 2022, muchos pensaron que se trataba de otro simpático juego independiente protagonizado por animales antropomórficos. Los primeros avances mostraban un pequeño cordero recorriendo bosques de colores vibrantes, enfrentándose a criaturas de aspecto caricaturesco en escenarios que recordaban a un cuento ilustrado. Sin embargo, bastaban unos minutos de partida para descubrir que aquella apariencia era solo una máscara. Bajo esa estética encantadora se escondía un mundo dominado por antiguos dioses, sacrificios rituales, fanatismo religioso y una lucha constante por el poder.

El responsable de esta peculiar propuesta fue el estudio australiano **Massive Monster**, que llevaba varios años desarrollando proyectos independientes antes de encontrar la idea que terminaría definiendo su identidad. El objetivo era combinar dos géneros que, en teoría, no tenían demasiado en común: la acción vertiginosa de un roguelike con la gestión de una comunidad. La inspiración surgió casi como una broma durante



IMÁGENES: GENTILEZA MASSIVE MONSTER

una sesión de ideas: ¿qué pasaría si, en lugar de gobernar una ciudad o una granja, el jugador tuviera que dirigir su propia religión?
La respuesta fue uno de los videojuegos más originales de la década. La historia comienza con la ejecución del último cordero existente, sacrificado por orden de los cuatro obispos que gobiernan el mundo. En el instante de su muerte aparece una misteriosa deidad conocida como , que le devuelve la vida con una condición: deberá fundar un culto en su nombre, reunir fieles y derrotar a quienes lo mantienen prisionero.

Desde ese momento, la aventura alterna entre expediciones llenas de combates y la administración del asentamiento donde viven sus seguidores.
Esa doble estructura es el verdadero corazón del juego. Cada incursión genera escenarios diferentes, enemigos impredecibles y nuevas armas o habilidades, obligando al jugador a adaptarse constantemente. Al regresar al campamento, la acción deja paso a la estrategia. Hay que construir viviendas, cocinar, recolectar recursos, celebrar sermones, promulgar doctrinas y mantener alta

ENTRANDO EN LA GAMEZONE

ENTRE SERMONES, SACRIFICIOS Y FIELES DISPUESTOS A MORIR POR SU LÍDER, CULT OF THE LAMB ES LA PRUEBA DE QUE LO MÁS ADORABLE TAMBIÉN PUEDE OCULTAR EL LADO MÁS OSCURO, RETORCIDO Y FASCINANTE DE LOS VIDEOJUEGOS.





Los Cinco Obispos de la Antigua Fe

Antes del nacimiento del culto del Cordero, el mundo estaba gobernado por la Antigua Fe, una religión encabezada por cinco poderosas deidades.
Cuatro de ellas gobiernan distintas regiones del mapa y actúan como los principales jefes del juego:

- **Leshy**, el obispo del bosque.
- **Heket**, soberana de los pantanos.
- **Kallamar**, señor de las profundidades.
- **Shamura**, guardián de la seda y la guerra.

Por encima de todos se encuentra **Narinder**, más conocido como **The One Who Waits**, el quinto obispo.
Tras intentar romper el equilibrio de la Antigua Fe, fue encadenado por sus propios hermanos. Es precisamente esta deidad quien rescata al protagonista al comienzo de la aventura y le encomienda crear un nuevo culto para recuperar su libertad.
A medida que avanza la historia, el jugador descubre que ningún personaje es completamente bueno o malvado: cada uno de los obispos cree estar defendiendo el orden del mundo, mientras **Narinder** busca recuperar el poder que alguna vez le perteneció.



la fe de los seguidores. Un culto descontento puede desmoronarse tan rápido como cualquier derrota en el campo de batalla.

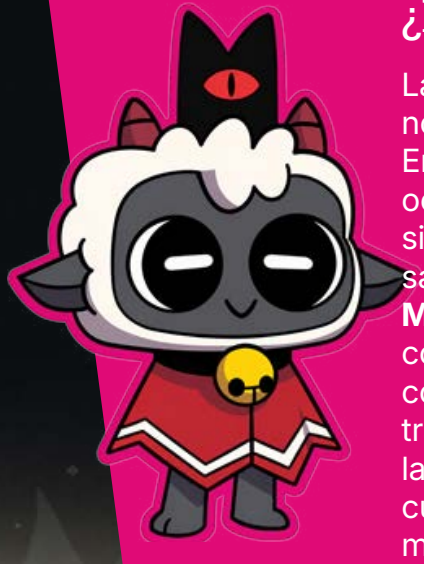
Lejos de ser un simple sistema de administración, el campamento se convierte en un espacio lleno de decisiones morales. Los fieles envejecen, enferman, discuten entre ellos e incluso pueden perder la fe. El jugador decide si prefiere tratarlos con compasión o gobernar mediante el miedo, organizando sacrificios, encarcelando disidentes o realizando rituales que benefician a toda la comunidad a costa de unos pocos. El juego nunca obliga a elegir un único camino, y precisamente por eso cada partida termina construyendo su propia historia.

Uno de los mayores aciertos de **Cult of the Lamb** es el contraste entre su contenido y su aspecto visual. **Massive Monster** optó por un estilo artístico inspirado en libros infantiles y series animadas, utilizando personajes de ojos enormes, colores cálidos y animaciones llenas de personalidad. Esa apariencia inocente hace que situaciones inquietantes, como un sacrificio ritual o un sermón dedicado a una deidad ancestral, resulten extrañamente naturales. El humor negro está presente en todo momento, pero nunca eclipsa el cuidado con el que fue construido este universo.

La sátira también ocupa un lugar importante. Aunque utiliza símbolos asociados a distintas religiones, el juego no apunta contra ninguna en particular. Más bien reflexiona sobre la facilidad con la que nacen los liderazgos carismáticos, el poder de la fe y la disposición de las personas a seguir a alguien que promete protección, incluso cuando sus decisiones son claramente cuestionables. Esa lectura queda siempre en manos del jugador, sin discursos explícitos ni mensajes moralizantes.



La identidad del juego se completa con la banda sonora compuesta por **River Boy**, cuyas melodías acompañan cada momento sin buscar protagonismo. Las piezas transmiten tranquilidad cuando el culto prospera y aumentan la tensión durante las expediciones, reforzando una atmósfera que oscila constantemente entre lo adorable y lo perturbador.
Publicado por **Devolver Digital**, el juego fue un éxito inmediato y superó el millón de copias vendidas en su primera semana. Desde entonces recibió numerosas actualizaciones gratuitas que ampliaron la experiencia con nuevos rituales, enemigos, seguidores, reliquias y un modo cooperativo local, demostrando el compromiso de **Massive Monster** con una comunidad que no dejó de crecer.
A simple vista, **Cult of the Lamb** parece un juego sobre un pequeño cordero construyendo una aldea de animales felices. En realidad, es una inteligente mezcla de acción, estrategia, humor negro y crítica social que desafía constantemente las expectativas del jugador. En una



¿Por qué un cordero?

La elección del protagonista no fue casual.
En numerosas culturas occidentales, el cordero simboliza la inocencia, el sacrificio y la pureza. **Massive Monster** decidió invertir completamente ese significado convirtiendo al animal tradicionalmente asociado con la obediencia en el líder de un culto capaz de conquistar el mundo.
El contraste se vuelve todavía más fuerte gracias a la famosa **Corona Roja**, un antiguo artefacto viviente que cambia de forma y concede poderes sobrenaturales a su portador. La imagen del pequeño cordero sosteniendo una espada mientras dirige ceremonias religiosas se convirtió rápidamente en uno de los íconos más reconocibles del videojuego independiente.





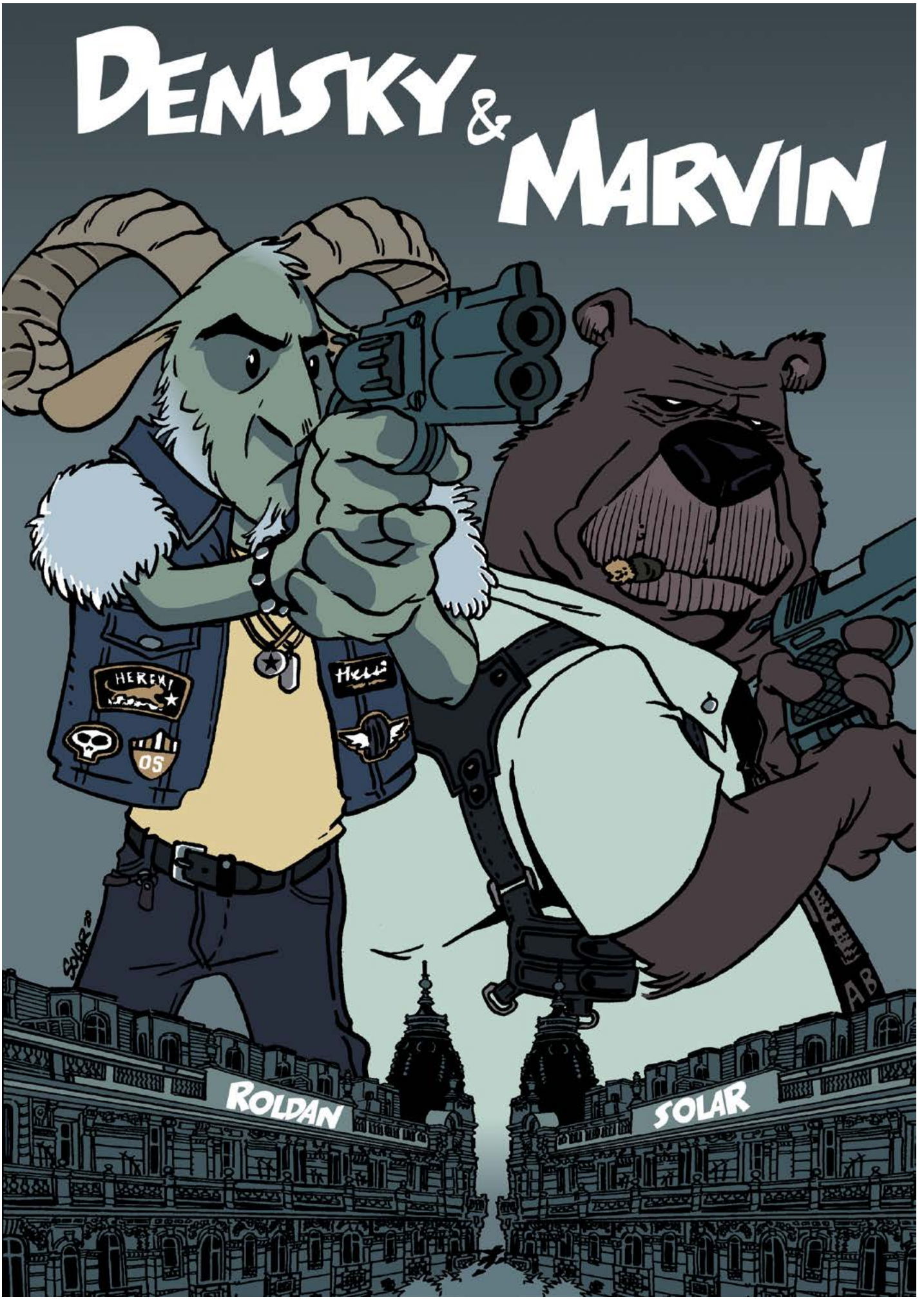
Carles Dalmau: el ilustrador español detrás del culto

Aunque el desarrollo de **Cult of the Lamb** estuvo a cargo del estudio australiano **Massive Monster**, buena parte de la identidad visual que convirtió al juego en un fenómeno mundial lleva la firma del ilustrador español **Carles Dalmau**.
Dalmau comenzó publicando ilustraciones y cómics en redes sociales, donde llamó la atención del estudio. Inicialmente fue contratado para realizar la ilustración promocional del juego, pero su estilo gustó tanto que terminó convirtiéndose en el responsable artístico de toda la propiedad intelectual. Hoy supervisa desde ilustraciones promocionales y pósters hasta gran parte del arte oficial utilizado fuera del videojuego. Su sello es inconfundible: personajes adorables, expresiones exageradas y colores vivos que contrastan con monstruos, criaturas inquietantes y escenarios de inspiración lovecraftiana.

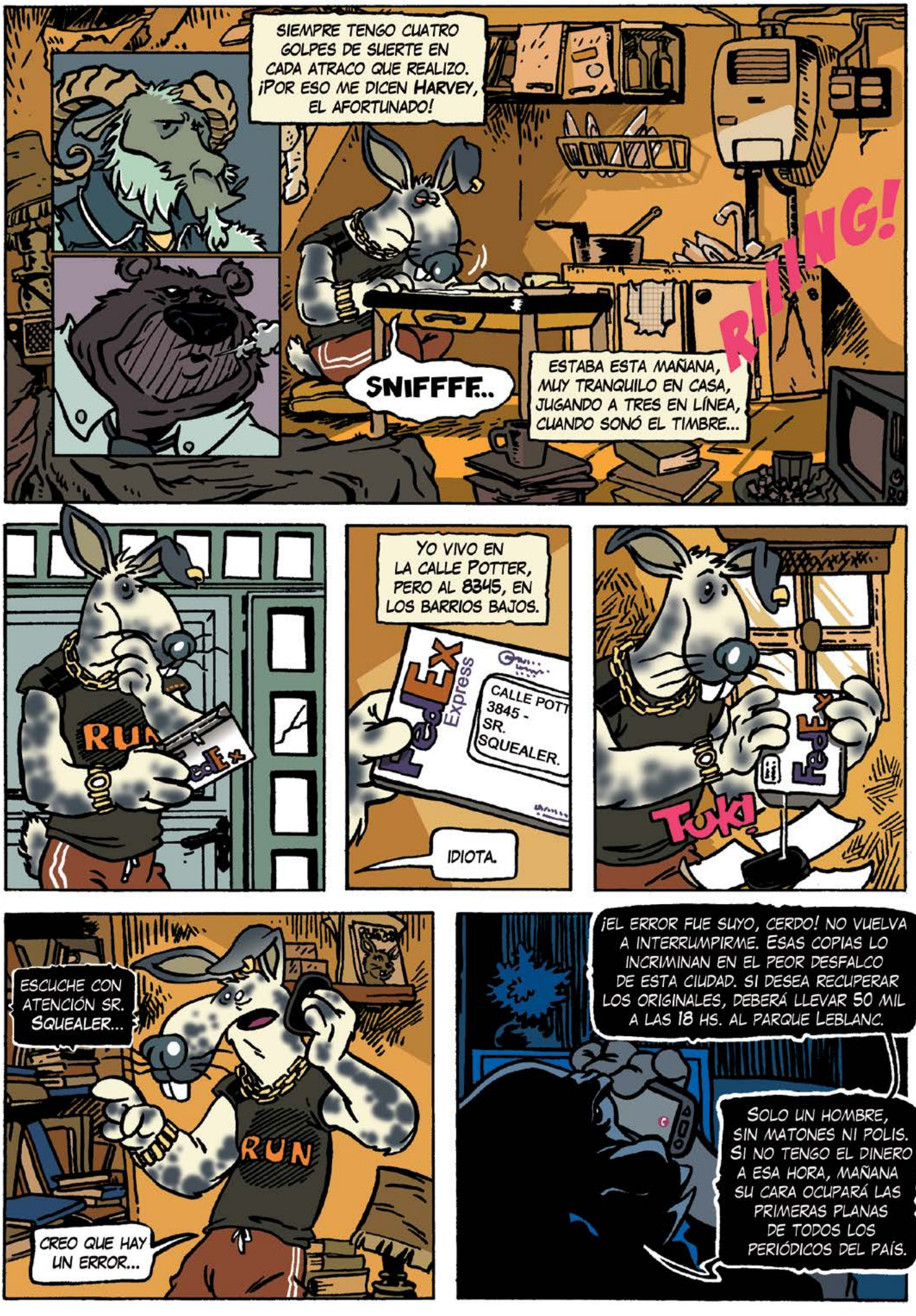
IMAGEN: GENTILEZA popemonster.es CURSOS

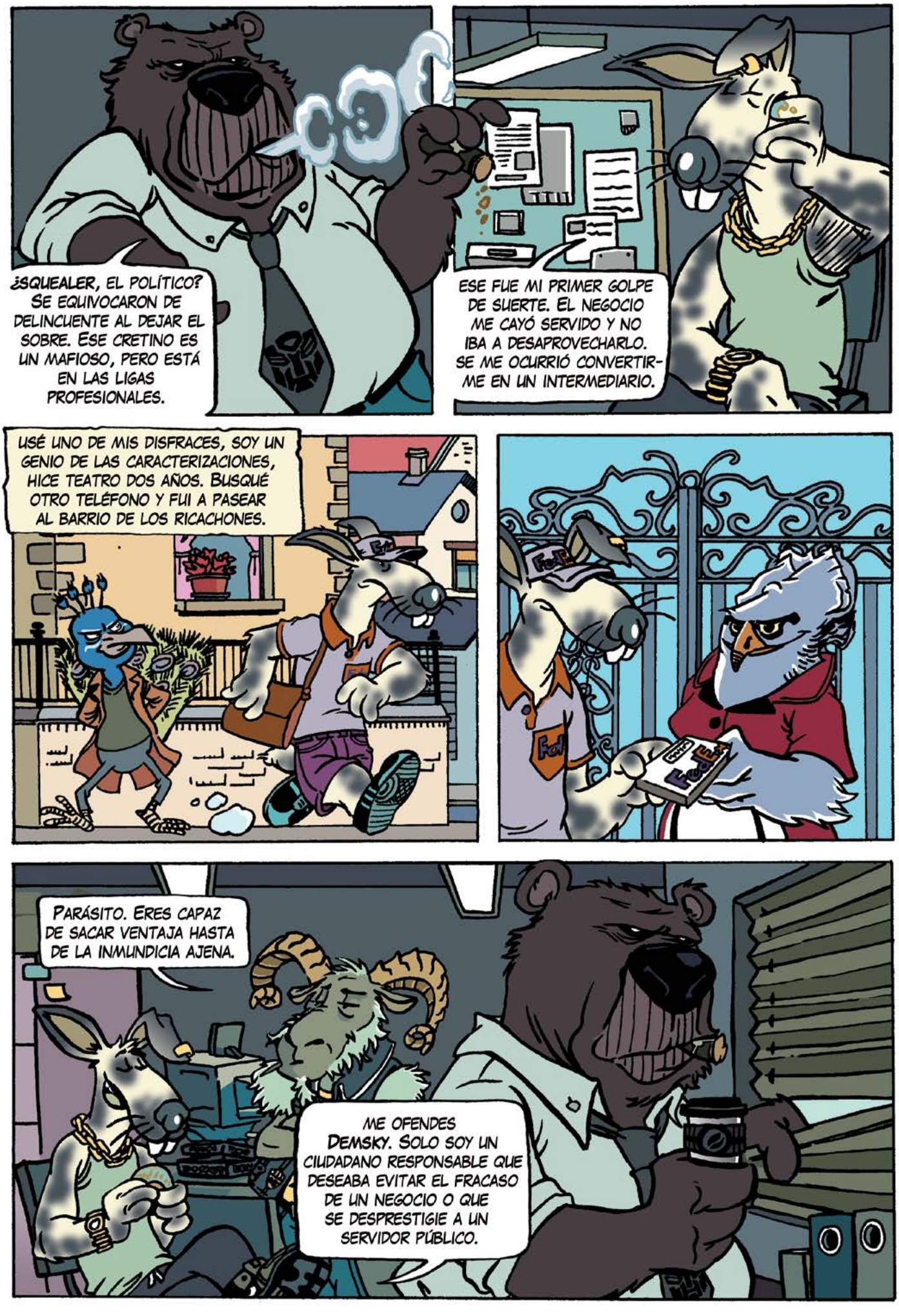
industria donde muchas producciones buscan parecerse entre sí, la obra de **Massive Monster** eligió el camino opuesto: tomar una idea que parecía absurda y convertirla en una de las experiencias independientes más memorables de los últimos años. Desde su lanzamiento, **Massive Monster** continuó ampliando el juego con importantes actualizaciones gratuitas como **Relics of the Old Faith**, **Sins of the Flesh** y **Unholy Alliance**, hasta llegar a **Woolhaven** (2026), la primera gran expansión de pago. Este nuevo capítulo lleva al Cordero a explorar las montañas nevadas donde alguna vez vivió su especie, incorporando nuevas zonas, enemigos, sistemas de supervivencia y el origen de los corderos dentro del universo del juego




DEMSKY & MARVIN
HEREKI
Hello
05
ROLDAN
SOLAR


MUY BIEN, HIJO DE LA PASCUA, QUIERO SABER QUÉ MIERDA HACÍAS EN EL PARQUE CON 100 DE LOS GRANDES Y ESTOS DOCUMENTOS.
DETECTIVES, LLEGÓ EL PEDIDO DE LA PANADERÍA.
GRACIAS, RAQUEL.
DISCALCULIA
Guión: Lubrio - Dibujos: Solar
¿ZANAHORIA Y NUEZ? ¡YO NO PEDÍ ESTO! YO QUERÍA DE CHOCOLATE.
ZANAHORIA Y NUEZ
¡MIS FAVORITAS! ¿PUEDO? MUCHAS GRACIAS, SEÑORES.
TE ESCUCHO, ESCORIA. UNA BALACERA DE CAMPEONATO, TRES MUERTOS...
... ALGUNOS HERIDOS Y TÚ EN EL MEDIO DE TODO ESO SIN UN MALDITO RASGUÑO.
YA SABEN LO QUE DICEN DE LOS CONEJOS.
¿QUÉ CAGAN DEMASIADO?
NO.
¿QUÉ SE REPRODUCEN MÁS DE LO NECESARIO?
TAMPOCO.
UNA PATA DE CONEJO TRAE SUERTE. ¡Y YO TENGO CUATRO! JAJAJAJA.

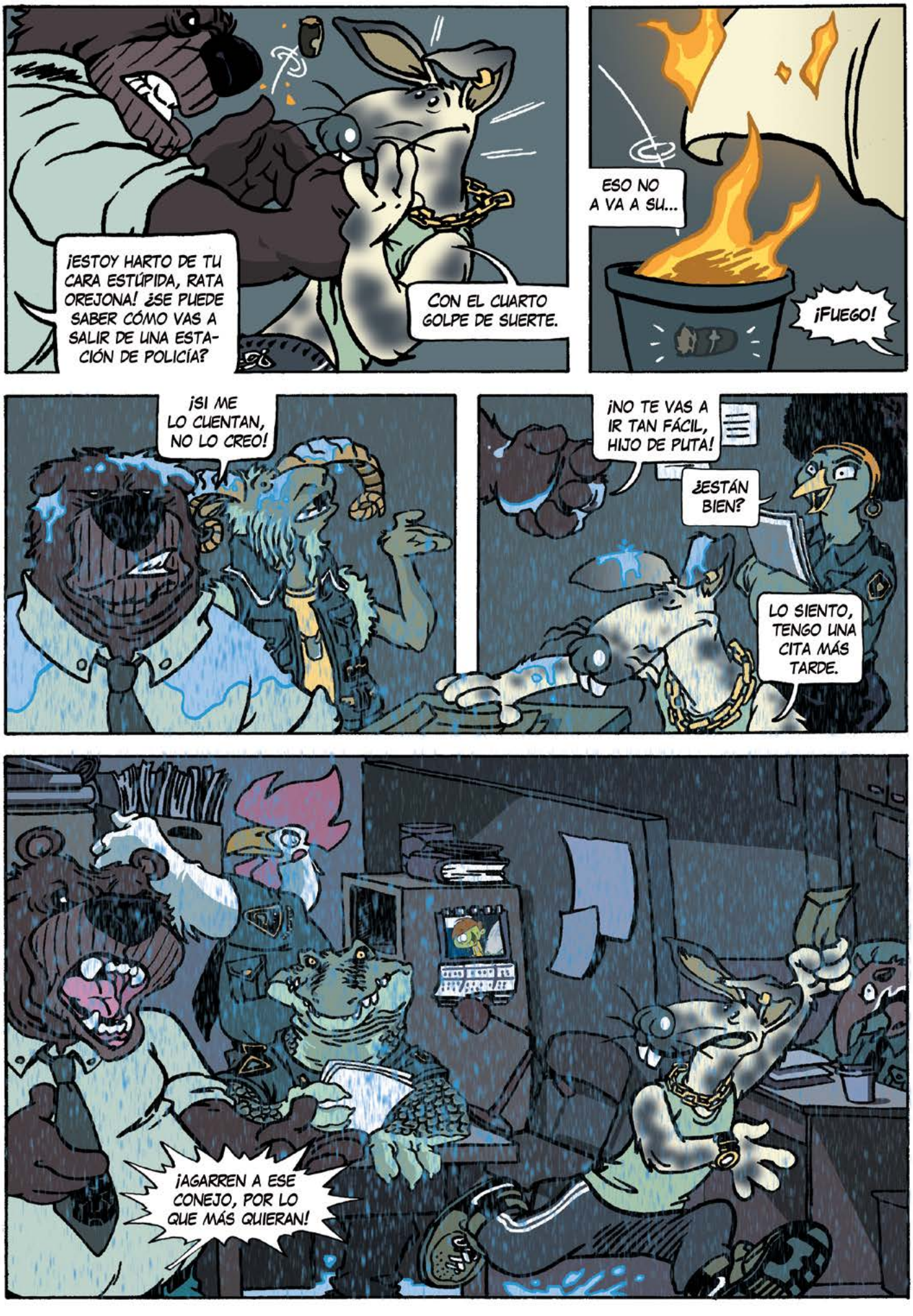

SIEMPRE TENGO CUATRO GOLPES DE SUERTE EN CADA ATRACO QUE REALIZO. ¡POR ESO ME DICEN HARVEY, EL AFORTUNADO!
SNIFFFF..
ESTABA ESTA MAÑANA, MUY TRANQUILO EN CASA, JUGANDO A TRES EN LÍNEA, CUANDO SONÓ EL TIMBRE...
RIIING!
RUN
YO VIVO EN LA CALLE POTTER, PERO AL 8345, EN LOS BARRIOS BAJOS.
FedEx Express
CALLE POTT 3845 - SR. SQUEALER.
IDIOTA.
Tuki
ESCUCHE CON ATENCIÓN SR. SQUEALER...
RUN
CREO QUE HAY UN ERROR...
¡EL ERROR FUE SUYO, CERDO! NO VUELVA A INTERRUMPIRME. ESAS COPIAS LO INCRIMINAN EN EL PEOR DESFALCO DE ESTA CIUDAD. SI DESEA RECUPERAR LOS ORIGINALES, DEBERÁ LLEVAR 50 MIL A LAS 18 HS. AL PARQUE LEBLANC.
SOLO UN HOMBRE, SIN MATONES NI POLIS. SI NO TENGO EL DINERO A ESA HORA, MAÑANA SU CARA OCUPARÁ LAS PRIMERAS PLANAS DE TODOS LOS PERIÓDICOS DEL PAÍS.


¿Squealer, el político? Se equivocaron de delincuente al dejar el sobre. Ese cretino es un mafioso, pero está en las ligas profesionales.
Ese fue mi primer golpe de suerte. El negocio me cayó servido y no iba a desaprovecharlo. Se me ocurrió convertirme en un intermediario.
Usé uno de mis disfraces, soy un genio de las caracterizaciones, hice teatro dos años. Busqué otro teléfono y fui a pasear al barrio de los Ricachones.
Parásito. Eres capaz de sacar ventaja hasta de la inmundicia ajena.
Me ofendes Demsky. Solo soy un ciudadano responsable que deseaba evitar el fracaso de un negocio o que se desprestigie a un servidor público.

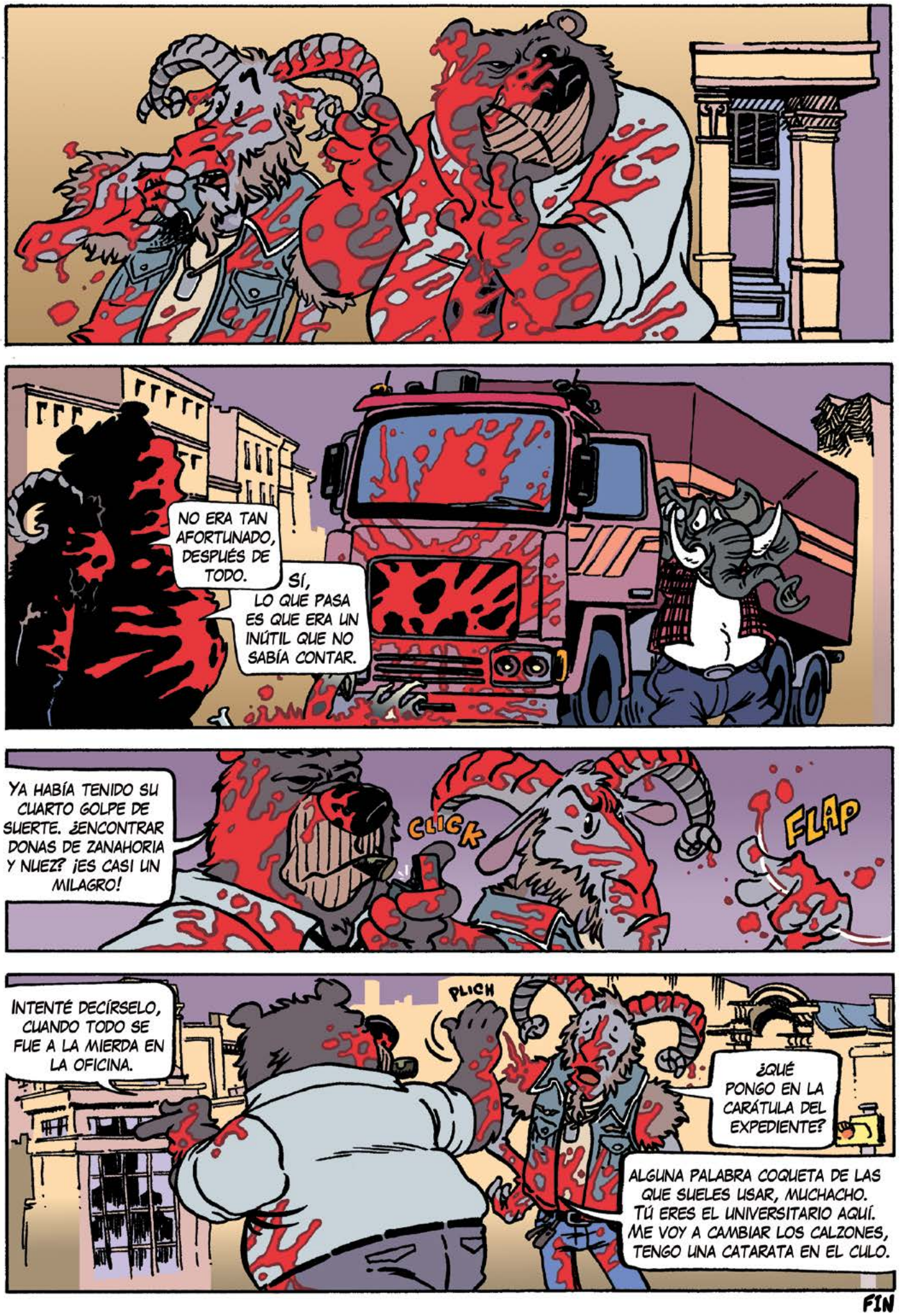

LLAMÉ AL SEÑOR SQUEALER, PERO EN ESTOS TIEMPOS TODO AUMENTA. LE PEDÍ 100 DE LOS GRANDES EN DOS SOBRES IDÉNTICOS Y CAMBIÉ ALGUNAS COSITAS DEL ACUERDO.
...DENTRO DE TRES HORAS EN EL CAFÉ CASABLANCA. DEJARÁN LOS SOBRES EN LA BARRA. NADIE DEBE SEGUIRME Y MAÑANA TENDRÁ LOS DOCUMENTOS EN SU PODER. TÓMELO O DÉJELO. CONFÍO EN USTED, YO LO VOTÉ.
¡HIJO DE UNA
MI SEGUNDO GOLPE DE SUERTE. EL CERDITO HABÍA CAÍDO EN MI JUEGO SIN DUDARLO Y ME IBA A EMBOLSAR CINCUENTA MIL DÓLARES.


ALLÍ ESTABA MI AMIGO TELEFÓNICO... Y TAMBIÉN ESTABAN USTEDES. ¿POR QUÉ HAY POLIS POR TODOS LADOS CUANDO ESTOY TRABAJANDO?
ME ENVÍA EL SEÑOR SQUEALER CON ALGO PARA USTED.
Y YO TENGO ALGO PARA ÉL.
¿AQUEL QUE ESTÁ JUGANDO AL AGENTE SECRETO NO ES EL ESTÚPIDO DE HARVEY?
NO LO PIERDAS DE VISTA. NO DEBE ESTAR EN NADA BUENO, NOVATO.
¿¡QUÉ DEMONIOS ESTÁ SUCEDIENDO!?
¡DIJE QUE SOLO UNA PERSONA! ¡RATAS TRAICIONERAS!
DOS SEGUNDOS PARA QUE NOS DEN UNA EXPLICACIÓN RAZONABLE.
¡QUITA TUS SUCIAS PATAS DE ENCIMA, SIMIO ASQUEROSO!
ESTABAS EN LO CIERTO MARVIN, ESTO NO ES NADA BUENO.
¡NI SIQUIERA PUEDO CENAR EN PAZ! VOY A DESOLLAR A ESE CONEJO.


SI MUEVEN UN PELO, LES VUELO LA CABEZA...
ESTE TIPO NO TIENE NINGÚN PELO.
NO TE HAGAS EL LISTO, NIÑO.
¡QUIETO, HARVEY!
Y ESE FUE MI TERCER GOLPE DE SUERTE, SALÍ ILESO. UN DÍA MÁS, EN LA VIDA DE ESTE CONEJITO.
EXTORSIÓN, CÓMPLICE DE HOMICIDIO Y ALGUNA COSA MÁS QUE SE ME OCURRIRÁ. ¿POR QUÉ MIERDA ESTÁS TAN TRANQUILO?
PORQUE EN UNOS MINUTOS VOY A SALIR POR ESA PUERTA CON MI DINERO.


¡ESTOY HARTO DE TU CARA ESTÚPIDA, RATA OREJONA! ¿SE PUEDE SABER CÓMO VAS A SALIR DE UNA ESTACIÓN DE POLICÍA?
CON EL CUARTO GOLPE DE SUERTE.
ESO NO A VA A SU...
¡FUEGO!
¡SI ME LO CUENTAN, NO LO CREO!
¡NO TE VAS A IR TAN FÁCIL, HIJO DE PUTA!
¿ESTÁN BIEN?
LO SIENTO, TENGO UNA CITA MÁS TARDE.
¡AGARREN A ESE CONEJO, POR LO QUE MÁS QUIERAN!


EXIT
¡LO TENGO EN LA MIRA! ¡ABIERTA LA TEMPORADA DE CONEJOS!
¡ALTO!
¿¡QUÉ HACE DEMSKY!? ¡SOY SU SUPERIOR!
¡ESTÁ LOCO! EL SITIO ESTÁ LLENO DE GENTE INOCENTE.
UNA SEMANA SUSPENDIDO, DEMSKY. SIN SALARIO.
¡HASTA LA VISTA, POLIZONTES!


NO ERA TAN AFORTUNADO, DESPUÉS DE TODO.
SÍ, LO QUE PASA ES QUE ERA UN INÚTIL QUE NO SABÍA CONTAR.
YA HABÍA TENIDO SU CUARTO GOLPE DE SUERTE. ¿ENCONTRAR DONAS DE ZANAHORIA Y NUEZ? ¡ES CASI UN MILAGRO!
CLICK
FLAP
INTENTÉ DECÍRSELO, CUANDO TODO SE FUE A LA MIERDA EN LA OFICINA.
PLICH
¿QUÉ PONGO EN LA CARÁTULA DEL EXPEDIENTE?
ALGUNA PALABRA COQUETA DE LAS QUE SUELES USAR, MUCHACHO. TÚ ERES EL UNIVERSITARIO AQUÍ. ME VOY A CAMBIAR LOS CALZONES, TENGO UNA CATARATA EN EL CULO.
FIN











Especializado en encontrar humor donde normalmente sólo hay problemas.

@ToniDibujante









Toni (Antonio David Félix Schweinheim) es humorista gráfico argentino especializado en humor político, social y futbolero.
Publica desde 2018 en el diario **El Tribuno de Salta** y en diversos medios gráficos y digitales. Es creador del sitio **Don Patadón**, donde ha publicado más de 11.000 notas humorísticas y más de 100 cuentos.



ESOS PERSONAJES

Desde la aparición de **Patoruzú** en 1928 hasta la llegada de **Mafalda** en 1964, transcurrieron los mejores años de la historieta humorística argentina, no solo por la gran cantidad de revistas que surgieron sino también porque las historietas que las habitaron fueron innumerables y en constante aumento. Este tipo de publicaciones gozaban de una enorme popularidad y eran de fácil acceso económico.
En ese marco, solía ser habitual que los dibujantes crearan un universo propio amplio y variado.
Los más destacados tenían sus personajes-emblema, que se multiplicaban con los secundarios que los acompañaban.
Todos los artistas parecían competir a ver quién diseñaba el personaje más creativo. En realidad, la profesión brindaba oportunidades de trabajo abundantes y la producción alcanzaba así niveles de excepción.
Dentro de esa marea de creatividad no podía sorprender que algunas figuras presentaran características un tanto

RAROS VIEJOS

POR LUIS ALBERTO DEL POPOLO

particulares o extrañas. Todo en función de atraer al lector, ávido de novedades y de humor.
He aquí entonces el objetivo de estas líneas: conocer algunas de esos sugestivos protagonistas, entre los que se cuentan los de particular expresividad, otros un tanto misteriosos, más aquellos que supieron hacerle frente a la adversidad con optimismo. Disfrutarlos es también un pretexto para rescatarlos de ese tan inmerecido olvido





LONKA



Dibujado por **Atilio** (**Atilio de Ángeli**), **Lonka** tenía su espacio ganado en **Cascabel** hacia 1946/47, etapa en que la revista se encontraba en el ocaso: su formato se había reducido a la mitad desde sus comienzos y la portada ya no presentaba color.

De pequeña contextura y abundante cabellera, el protagonista se caracterizaba por presentarse siempre de espaldas. Según la mirada risueña de **Siulnas** (Oscar Vázquez Lucio), ni siquiera su autor pudo conocerle la cara. Es que **Lonka** nada quería saber con mostrar su rostro a los lectores, por lo que ante cualquier posibilidad de que ello ocurriera, se las arreglaba para desvanecer las ilusiones. Es que mantener el enigma era la clave de su atractivo. En otras, utilizaba su ingenio para eludir un peligro, salir bien parado o sorprender con una respuesta inesperada.

A todo esto, agregamos una curiosidad más: **De Ángeli**, quizás identificado en algún punto con su creación, utilizó el nombre del personaje para firmar algunos de sus dibujos.



ESOS RAROS PERSONAJES VIEJOS

ARTURO

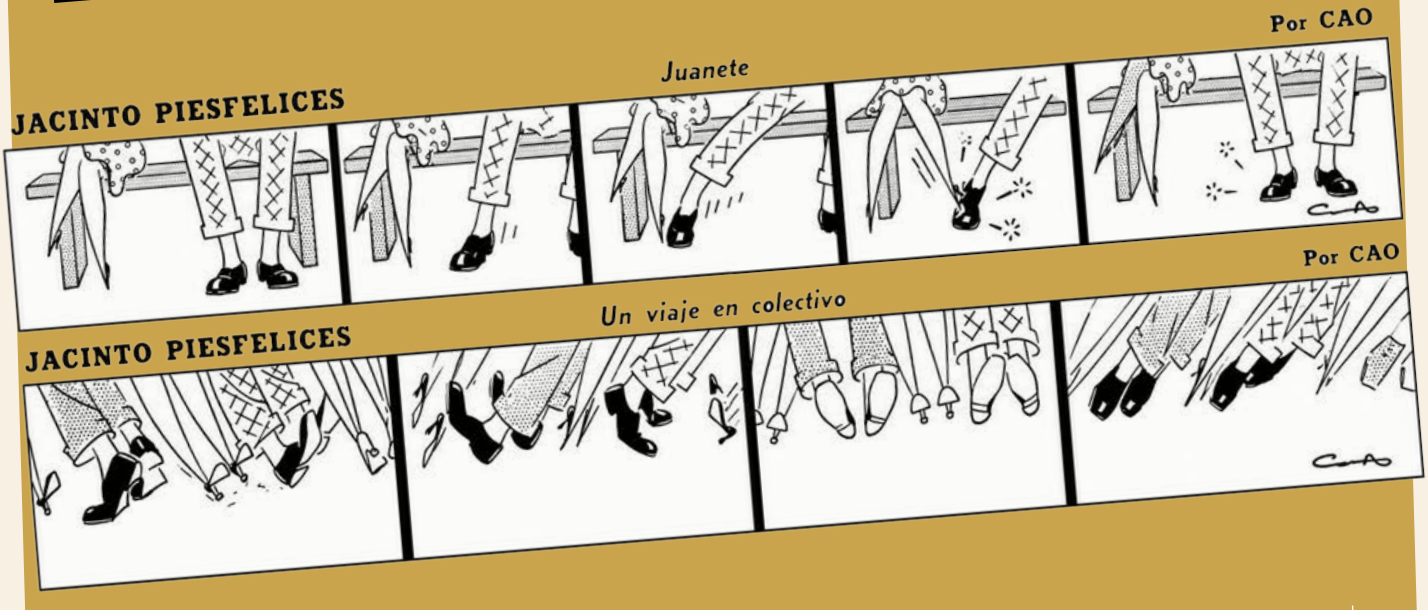


Este mayordomo/mucamo y actor de reparto en la tira **Don Fulgencio** (de **Lino Palacio**, nacida en los años '30 en La Razón y que se desarrolló a través de varias décadas en diarios y revistas -entre ellas la que llevaba el mismo nombre-), se destacaba por su carácter solemne y principalmente- por no dar a conocer, como **Lonka**, jamás su cara. Para ello, recurría a cualquier objeto que tuviese a mano o el propio Lino le aportaba la solución, haciéndolo salir de cuadro (aprovechando su altura) o apelando a recursos meta-historietísticos, como hacer valer la condición material del papel donde se asentaba la tira para provocarle un doblez salvador. Pareciera ser que dibujante y personaje tenían un insólito acuerdo previo, que conducía a la frustración del lector y que, por ese mismo motivo, provocaba su sonrisa.



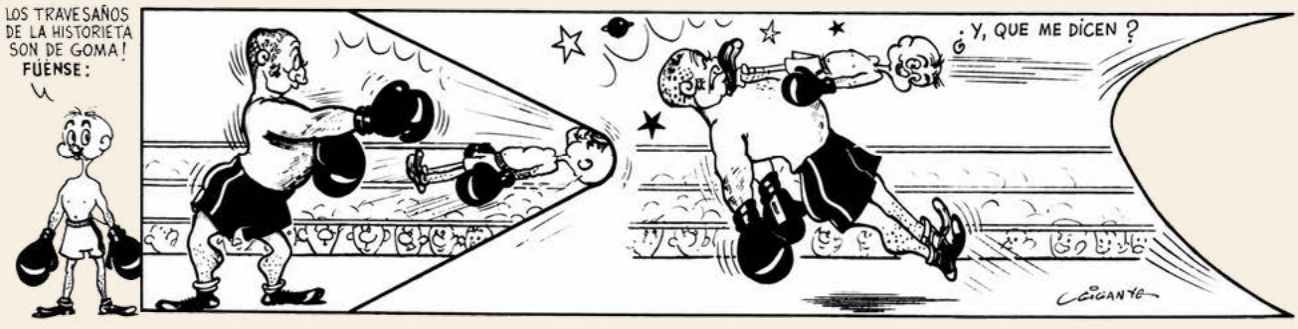


JACINTO PIESFELICES



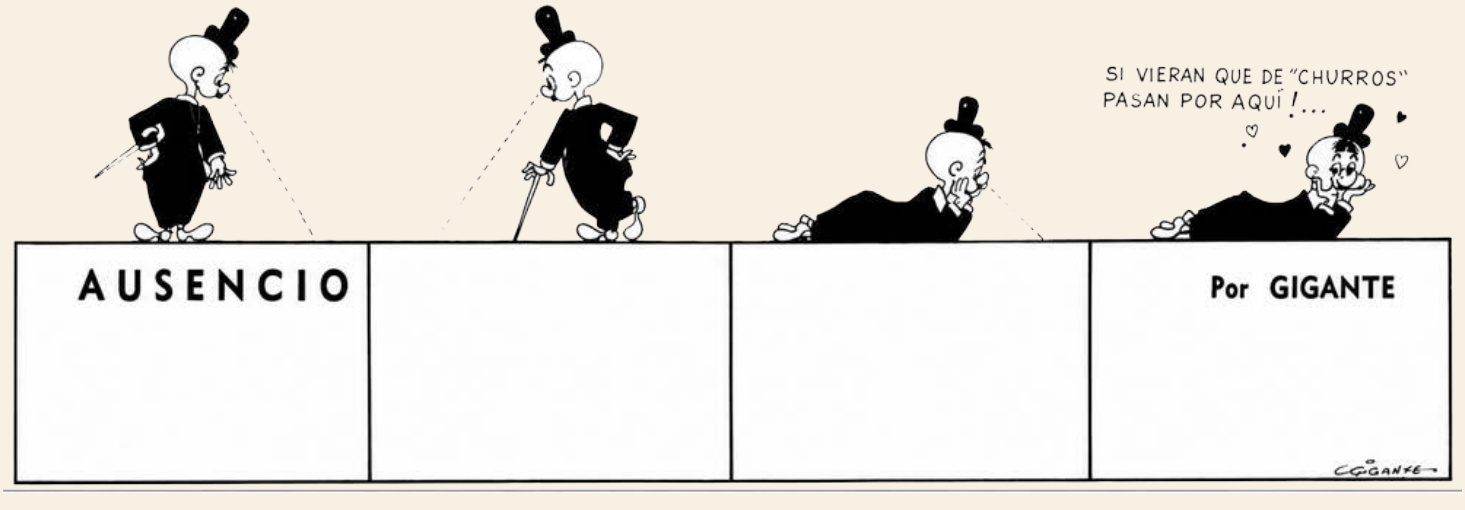
Fernando Roberto Cao (1914-1975), hijo del extraordinario caricaturista **José María Cao** y quien ya se lucía con **Pepe, el pistolero** en las páginas de **Patoruzú**; entre 1943 y 1946 decidió otorgarle protagonismo a las extremidades inferiores de **Jacinto Piesfelices**, atrevimiento que no le era desconocido porque en la misma revista del indio solía darle voz y movimiento a objetos de todo tipo. La tira integró la sección humorística de la revista Leoplán titulada **Sin compás ni ritmo** y, más tarde, su reemplazante **Risa y sonrisa**; aunque en ocasiones aparecía casi perdida entre los textos de las extensas novelas que cada quince días formaban parte del ejemplar. Se trataba de una tira por lo general muda y que, al estilo de los **Grafodramas de Medrano**, incluía un título como referencia. Los pies "hablan" por el personaje, actúan. Un ejercicio de sinécdoque, de síntesis expresiva que funciona armoniosamente. Cada acción de los mismos nos revela los sentimientos o las decisiones de **Jacinto**: Si bailan con excesivo entusiasmo, sus pies terminan en una palangana con agua caliente; cuando se aproximan a los pies de una chica -ambos en un banco de plaza-, vuelven a alejarse frustrados al aparecer el barrendero delante de ellos ("Conquista interrumpida"); un "Presente griego" los muestra caminando nerviosos por el pasillo de la maternidad, para huir de sus zapatos espantados cuando la enfermera se aparece con trillizos; en "La fija", siguen con entusiasmo al caballo que **Jacinto** ha apostado pero, con la derrota consumada, aplastan furiosos los boletos y el sombrero del personaje. Los pies (felices) de **Jacinto** gozan de una vitalidad que, sin dudas, le transmiten a la historieta.

AUSENCIO



Si **Lino Palacio** manipulaba ocasionalmente las formas y las líneas de su tira para no permitir a los lectores conocer la cara de **Arturo**, **Roberto Gigante** (ilustrador de portadas infantiles, como Lino) hizo que la suya pasase del convencional grupo de tres o cuatro viñetas -que sirven apenas para contener la acción-, a convertirse en un espacio físico real en el que **Ausencio** (revista Don Fulgencio, 1946) participaba más allá de los límites de aquella. Cada cuadro -o la tira completa- son propiedad del personaje; y de esa particularidad surge el humor: el primigenio rectángulo se convierte en un tobogán o en una pared que le sirve de escondite; su parte superior en un techo -donde **Ausencio** deja migas a los pájaros- o en una barra de la que permanece colgado, o en un atalaya desde donde espía a una pareja de enamorados. Además, las viñetas pueden funcionar como ventanales o para impedir que lo vean en ropa interior.

Es que, sin esa interacción, las posibilidades argumentales se esfumarían. La tira -rectangular en su totalidad- y cada uno de los cuadros que la componen se convierten (para esos tiempos) en un novedoso "personaje" que puede llegar a exhibir cierto movimiento y tener alguna incidencia sin proponérselo, pero que carece de nombre, de sentimientos y -en consecuencia- de la posibilidad de tomar decisiones.





DESVENTURAS DE LOS HERMANOS SIAMESES

No, las primeras "desventuras" no fueron las de Larguirucho: Allá entre fines de la década del '40 y principios de la del '50 el dibujante **Jorge Solonewitsch** creó para la revista Argentina a los **Hermanos Siameses**. La publicación, de ideario peronista y muy lujosa para la época, contenía una variada temática. Contaba, entre los ilustradores, con la participación de **Lino Palacio**, **Arístides Rechain**, **Luis J. Medrano** y **Ramón Columba**.

Estos curiosos personajes no parecían estar afligidos por la compleja circunstancia en la que estaban inmersos. Por el contrario, la misma les hacía vivir situaciones divertidas, incómodas o con cierto humor negro, pero siempre libres de cualquier preocupación. **Solonewitsch** (una figurita difícil de nuestro dibujo humorístico en cuanto a posibilidades de acceder a datos sobre su vida y trayectoria) apuntaba a demostrarnos que más allá de lo compleja que puede resultar nuestra realidad, siempre tenemos la chance de encarar la vida con la suficiente fuerza y valor como para ser lo más felices posible. El trazo ágil y la línea modulada, sin agregados innecesarios, contribuye a plasmar ese objetivo.

Así, los hermanos se burlan de sí mismos, tratan de ponerse de acuerdo para coordinar movimientos o tienen el privilegio de tener sus corazones más cerca que nadie para brindarse mutuo afecto.



¿Por casualidad no me estás mirando las cartas?

Lonka, **Jacinto Piesfelices**, **Los hermanos Siameses** y **Ausencio** no tuvieron una vida prolongada; mientras que **Arturo**, en su condición de secundario, no frecuentaba en demasía a **Don Fulgencio**. Acaso la misma singularidad que los hacía interesantes y graciosos, les restaba oportunidades de desarrollo y de variantes argumentales. Pertenecían a esa extensa lista de personajes unidimensionales de la época. Aún así, siguen siendo un ejemplo perdurable de la imaginación aplicada al humor

It's my magazine nobody cares, but we make it anyway... and it's free!

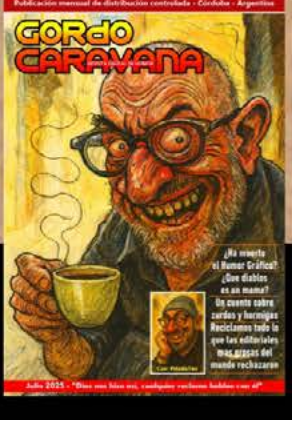
Pedila al:
3541-552330

40 pages packed with:

- Graphic Humor
- Fictional Stories
- Cheap Philosophy
- Weird Stuff
- Movies
- Random Thoughts

GORdO CARAVANA

REVISTA DIGITAL DE HUMOR











RELATOS



CUANDO INTENTARON MATAR A DIOS

POR GUSTAVO GAL / ILUSTRÓ: HACHE

Le voy a contar como decidieron llamarle **Dios** a la máquina. Aunque no tenía en realidad nada que ver con el concepto primario de "maquina", ese que dice "Objeto fabricado y compuesto por un conjunto de piezas ajustadas entre sí que se usa para facilitar o realizar un trabajo determinado, generalmente transformando una forma de energía en movimiento o trabajo".
Esto era inteligencia artificial quántica y lo desarrollaron entre 1994 y 2031, todos concordamos que la guerra del 26 ayudó mucho. Estos hechos tan dramáticos suelen tener dos caras muy perceptibles, la muerte por un lado y el avance tecnológico del otro. El mundo había cambiado para siempre, la muerte del petróleo, la inserción de sistemas de comunicación dentro del cuerpo, la llegada de seres de otras latitudes, a quienes sometimos como inmigrantes ilegales de otras épocas y los confinamos en "lugares amables, pensados para ellos". Pero lo más alucinante, al menos en mi visión urbana fue la creación de **Dios**.
Dios era el acrónimo en español de **Dispositivo Inteligente de Observación Social,** que para los creadores era Smart Social Observation Device en su idioma original.
El sistema usaba nanosatelites puestos alrededor del globo y se valía de la red de comunicación biocelular a la que todos estábamos conectados. Su mayor utilidad era poder ver, percibir, saber lo que de otra manera no se podría. Un ejemplo claro era la disolución de las cortes de justicia y la sarta de abogados que solo creaban más problemas a la sociedad Si un tipo robaba, y lo negaba, solo era cuestión de traer a la memoria, como si fuera un recuerdo, lo que había sucedido. No porque uno hubiera sido testigo, sino porque alguien lo tenía almacenado en su mente.
Veamos, ¿recuerda usted las viejas computadoras con discos rígidos?, de repente necesitaba un archivo, cualquiera sea, iba a un buscador escribía el nombre del mismo o la característica y en decimas de segundos, el buscador le indicaba donde estaba.
Si a usted se le pasaba por la cabeza la palabra perro, seguramente aparecerán en su mente un montón de imágenes relacionadas con un can. Así funcionaba **DIOS**. Un tipo robaba, y automáticamente todos lo sabíamos porque teníamos acceso a esa data, fresca y al instante.
Un extraño día, era lunes 27 de noviembre de 2034 todos nos levantamos con la certeza de que **DIOS** debía ser eliminado para siempre. Y nos dispusimos a hacerlo.
Pero él ya lo sabía y lo evitó.
Exterminó a toda la raza humana, con un sencillo plan de suicidio masivo planetario.
Y me dejó a mí, para que diera testimonio de su existencia, gloriosa y efímera.
La pregunta es: ¿a quién?, ¿a quién le daré testimonio?



DEZ DE PASARLA BIEN



RETRÓGRADO

STARK TREK

LA SERIE QUE IMAGINÓ UN FUTURO MEJOR

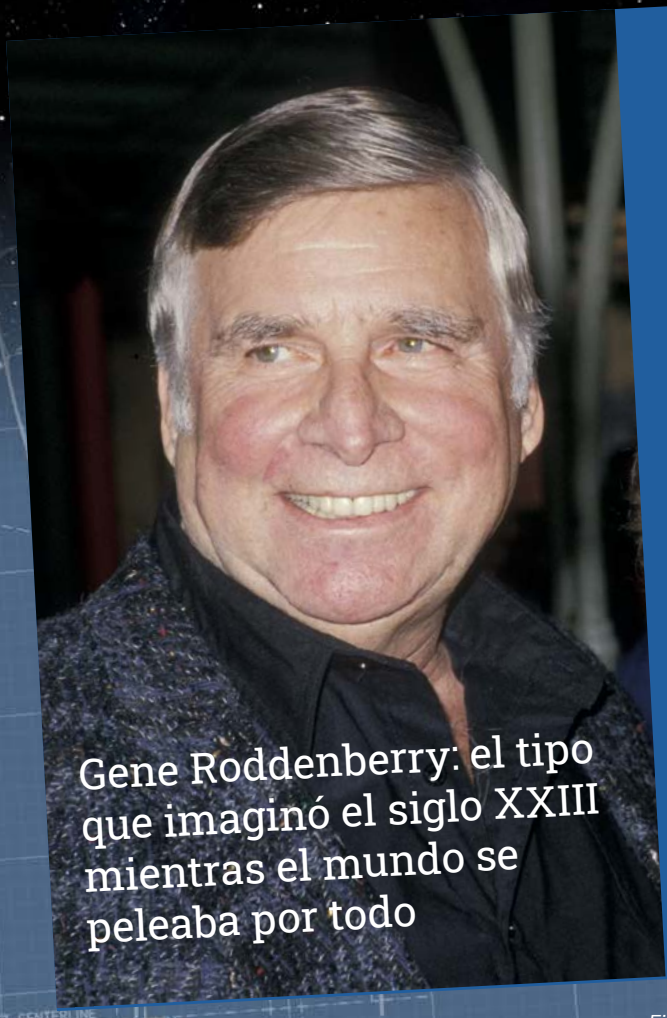


Cuando Star Trek llegó a la televisión estadounidense en septiembre de 1966, el mundo real era bastante menos optimista que el futuro que mostraba en pantalla. Estados Unidos estaba profundamente dividido por las tensiones raciales, la Guerra de Vietnam escalaba cada año y la Guerra Fría mantenía viva la posibilidad de un conflicto nuclear global. En ese contexto apareció una serie sobre una nave espacial que recorría la galaxia en busca de nuevos mundos y nuevas civilizaciones, pero que en realidad estaba hablando de los mismos problemas que llenaban los titulares de los diarios.

Lo curioso es que casi nadie esperaba que aquella producción sobreviviera demasiado tiempo. Los decorados eran modestos, los efectos especiales estaban limitados por el presupuesto televisivo de la época y las historias resultaban más ambiciosas de lo que las cadenas solían considerar seguro para el horario central. Sin embargo, detrás de esa apariencia de aventura espacial se escondía una de las propuestas más inteligentes y arriesgadas que había producido la



*La icónica nave **USS ENTERPRISE** es una protagonista más de la saga, a tal punto que no puedes haber "Viaje a las Estrellas" sin ella. Solo los spinoff se atrevieron a dejarla de lado, pero la serie principal siempre conto con diversas versiones de la misma.*



Gene Roddenberry: el tipo que imaginó el siglo XXIII mientras el mundo se peleaba por todo

Antes de crear Star Trek, Gene Roddenberry no era un escritor famoso ni un productor estrella de Hollywood.Había sido piloto de combate, piloto comercial y policía. Sí, policía.

Y probablemente ninguna de esas profesiones hacía pensar que terminaría creando una de las franquicias más importantes de la historia de la ciencia ficción.

Nacido en 1921, Roddenberry estaba convencido de que la humanidad podía mejorar. En plena década de los 60, cuando Estados Unidos estaba atravesado por conflictos raciales, protestas, la Guerra Fría y la Guerra de Vietnam, él decidió imaginar un futuro donde esos problemas ya hubieran sido superados.

Su idea original para Star Trek era simple:

"Un western en el espacio."

La Enterprise reemplazaba a los caballos.

Los planetas reemplazaban a los pueblos del Lejano Oeste.

Y la frontera final era el espacio.

Pero detrás de esa aventura escondía algo mucho más ambicioso: una visión optimista del futuro.

Mientras gran parte de la ciencia ficción mostraba invasiones alienígenas y apocalipsis nucleares, Roddenberry imaginó una humanidad que había sobrevivido a sus peores errores.

Por eso la Enterprise estaba llena de personas que, en la realidad de los años 60, difícilmente habrían compartido una oficina sin conflictos.

Figuras promocionales del elenco estable de la serie.
FOTO: Gentileza CBS Studios Inc.



STARK TREK

LA SERIE QUE IMAGINÓ UN FUTURO MEJOR

televisión de los años sesenta.

La idea había surgido de la mente de Gene Roddenberry, un ex piloto, ex policía y guionista que imaginó una especie de western futurista. Si durante décadas los héroes habían recorrido las fronteras del Viejo Oeste, ahora la frontera sería el espacio. La nave Enterprise reemplazaría a los caballos, los planetas desconocidos a los pueblos perdidos y cada misión permitiría explorar cuestiones filosóficas, políticas y sociales que difícilmente podían discutirse de manera tan abierta en una serie convencional.

Al mando de la Enterprise estaba el capitán James T. Kirk, interpretado por William Shatner. Kirk era impulsivo, carismático y tremendamente humano. Frente a él aparecía el contrapunto perfecto: Spock, el oficial científico vulcano interpretado por Leonard Nimoy, cuya lógica casi absoluta contrastaba permanentemente con las emociones y la intuición de los demás tripulantes. Entre ambos se ubicaba el doctor Leonard McCoy, encarnado por DeForest Kelley, un personaje sarcástico y apasionado que solía actuar como la conciencia moral del grupo.

Aquella dinámica terminó convirtiéndose en uno de los grandes secretos del éxito de la serie. Más allá de los alienígenas y las batallas espaciales, Star Trek funcionaba porque presentaba tres maneras distintas de entender el mundo. Kirk representaba la acción, Spock la razón y McCoy la empatía. Muchas veces los conflictos más memorables de la serie no ocurrían contra una amenaza externa, sino durante las discusiones entre esos tres personajes.

Sin embargo, el verdadero golpe de audacia de Star Trek estaba en otro lado. Roddenberry utilizó la ciencia ficción como una herramienta para hablar de temas extremadamente sensibles sin enfrentarse de manera





*Interpretado por **Jeffery Hunter**, el piloto de la serie filmado en 1964, casi dos años antes de su aparición tenia al mando a otro capitán, **Christopher Pike**. Posteriormente y por problemas presupuestarios parte de ese piloto fué rescatado e integrado en un episodio doble, **"The Menagerie"**.*

directa a los censores o a los ejecutivos de televisión. En lugar de presentar conflictos raciales contemporáneos, los transformaba en enfrentamientos entre especies alienígenas. En lugar de hablar explícitamente de Vietnam o de la Guerra Fría, creaba planetas divididos por guerras interminables, gobiernos totalitarios o tensiones ideológicas.

Uno de los ejemplos más recordados fue "Let That Be Your Last Battlefield", donde dos extraterrestres persiguen una rivalidad basada en una diferencia física que a los humanos de la Enterprise les parece completamente absurda. Uno tiene el lado izquierdo del rostro blanco y el derecho negro; el otro exactamente al revés. El episodio era una crítica tan transparente al racismo que hoy resulta imposible no captar el mensaje, pero en su momento la metáfora permitía que el tema llegara a millones de hogares sin provocar el rechazo inmediato que habría generado una discusión frontal.

La composición misma de la tripulación ya era una declaración de principios. En una época marcada por las divisiones raciales y políticas, la Enterprise reunía a personas de diferentes orígenes trabajando juntas como iguales. Había un oficial japonés apenas dos décadas después de la Segunda Guerra Mundial. Había un navegante ruso en plena Guerra Fría. Y, quizás más importante que todo eso, había una mujer afroamericana ocupando un puesto de responsabilidad en el puente de mando.

Ese personaje era Uhura, interpretada por Nichelle Nichols. Hoy cuesta dimensionar el impacto que tuvo su presencia. No aparecía como un estereotipo ni como un personaje secundario sin relevancia. Era una oficial



*En "Plato's Stepchildren" se produjo el beso entre **Uhura** y **Kirk**, considerado el primer beso interracial de la televisión. Los ejecutivos nerviosos pedían filmar versiones alternativas que eliminaran el beso pero ambos actores sabotearon deliveradamente todas las tomas extras al punto de que la única que servia era la versión con el beso incluido.*



Disfrazado de guión de ciencia ficción la serie abordaba temáticas problemáticas de la época en EEUU, como el tema del racismo. Por ejemplo en el episodio "Let That Be Your Last Battlefield" tiene que lidiar con una rivalidad entre dos bandos de un planeta cuya unica diferencia es que la mitad de su cara es de un color y la mitad de otro pero del lado opuesto.

competente, respetada por toda la tripulación y parte fundamental de las operaciones de la nave. Años después, Nichols contaría que estuvo cerca de abandonar la serie para dedicarse al teatro, pero cambió de opinión tras conversar con Martin Luther King Jr., quien le explicó la importancia cultural que tenía ver a una mujer negra desempeñando ese papel en la televisión estadounidense. La influencia de Uhura fue mucho más profunda de lo que nadie imaginó en aquel momento. Décadas después, numerosas científicas, ingenieras y astronautas señalarían al personaje como una inspiración durante su infancia. Incluso la NASA colaboró con Nichols en campañas de reclutamiento destinadas a incorporar mujeres y minorías a sus programas espaciales.

Otro momento histórico llegó en 1968 con el episodio "Plato's Stepchildren". Allí se produjo el famoso beso entre Kirk y Uhura, considerado uno de los primeros besos interraciales emitidos en una serie de televisión estadounidense de gran audiencia. La secuencia generó preocupación entre ejecutivos de la cadena, nerviosismo en algunas estaciones afiliadas y una importante controversia pública. Vista desde la actualidad, la reacción parece exagerada, pero sirve para entender hasta qué punto Star Trek estaba empujando los límites de lo que la televisión comercial estaba dispuesta a mostrar.

Por supuesto, no todo era reflexión social y debates filosóficos. Parte del encanto de la serie provenía también de su capacidad para abrazar lo extraño. Había planetas gobernados por computadoras, dioses espaciales, duplicados malignos, criaturas de silicio y episodios que oscilaban constantemente entre la aventura, el misterio y la



*En los 60 Hollywood funcionaba casi como un repertorio treatal. Habia un grupo de actores de televisión relativamente reducidos que iban pasando de una serie a otra, por lo que si ves series de la misma época vas a encontrar caras conocidas en todas. En **Star Trek** por ejemplo fueron frecuentes las apariciones de actores de la serie **Batman**.*

STARK TREK
LA SERIE QUE IMAGINÓ UN FUTURO MEJOR

> El espacio... la frontera final. Estos son los viajes de la nave estelar Enterprise. Su misión de cinco años: explorar nuevos y extraños mundos, buscar nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones, llegar audazmente a donde ningún hombre ha llegado jamás.

fantasía. Algunas ideas han envejecido mejor que otras, pero incluso los capítulos más extravagantes conservan una imaginación desbordante que sigue resultando contagiosa.

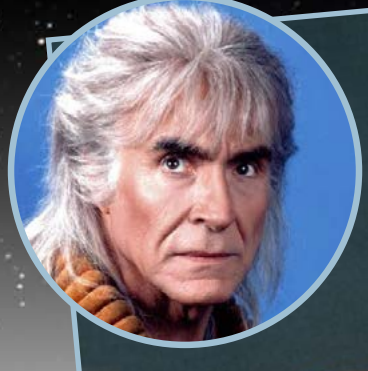
El reparto de invitados también terminó convirtiéndose en una especie de cápsula del tiempo de la televisión de los años sesenta. Por la serie pasaron actores que más tarde alcanzarían gran popularidad, mientras que otros eran rostros familiares para cualquier espectador de la época. Resulta especialmente llamativa la cantidad de intérpretes que aparecieron tanto en Star Trek como en Batman 66. Los estudios de Hollywood reciclaban constantemente actores secundarios, de modo que no era raro ver a alguien enfrentándose al Capitán Kirk una semana y participando de las aventuras del Hombre Murciélago pocas semanas después.

Y luego estaban los tribbles. Pocas criaturas representan mejor el espíritu juguetón de Star Trek que aquellas pequeñas bolas de pelo introducidas en el episodio "The Trouble with Tribbles". Lo que comenzaba como una mascota adorable terminaba convirtiéndose en una invasión imparable capaz de desbordar una nave espacial entera. Durante el rodaje se fabricaron cientos de tribbles y la producción terminó encontrándolos desperdigados por estudios, oficinas y depósitos mucho después de terminar las grabaciones. La historia se convirtió en una de las anécdotas más queridas del detrás de escena y el episodio sigue figurando entre los favoritos de los fanáticos.



__Majel Barrett__, la futura esposa de __Gene Roddenberry__, aparecía en __"The Cage"__, el píloto, como __"Number One"__, la primera oficial de la __Enterprise__. __NBC__ no estaba cómoda con la idea de una mujer ocupando un cargo tan alto en la cadena de mando, por lo que el personaje desapareció cuando se produjo la serie regular. Décadas más tarde, __Number One__ se convertiría en una figura fundamental del canon de __Star Trek__ y también sería recuperada por __Strange New Worlds__.

Paradójicamente, una serie tan influyente no logró sobrevivir demasiado tiempo en su emisión original. Tras tres temporadas, NBC decidió cancelarla debido a los costos de producción y a unos índices de audiencia que no terminaban de justificar la inversión.
Lo que nadie anticipó fue lo que ocurriría después. Las reposiciones comenzaron a ganar nuevos seguidores, aparecieron convenciones dedicadas exclusivamente a la serie y surgió una comunidad de fanáticos cuya pasión no tenía precedentes en la televisión de la época.
De muchas maneras, el fenómeno moderno del fandom nació allí. Antes de Internet, antes de las redes sociales y antes de las grandes franquicias cinematográficas contemporáneas, los seguidores de Star Trek ya organizaban encuentros, publicaban revistas especializadas y discutían cada detalle del universo creado por Roddenberry.
Ese entusiasmo fue precisamente lo que permitió el regreso de la tripulación original en la pantalla grande. A partir de 1979 llegaron una serie de películas que continuaron las aventuras de Kirk, Spock y compañía. Entre ellas destacó especialmente Star Trek II: The Wrath of Khan, considerada por muchos fanáticos y críticos como la mejor historia de toda la franquicia. Le siguieron The Search for Spock, The Voyage Home, The Final Frontier y The Undiscovered Country, cerrando una etapa que había comenzado más de dos décadas antes en la televisión.
Lo más notable es que, detrás de toda la



*Uno de los villanos más memorables de la serie fue **Khan**, interpretado por el legendario **Ricardo Montalván**. Tan memorable fué su actuación que su personaje fué recuperado en la película de 1982 "**La Ira de Khan**" ("The Wrath of Khan"). Posteriormente la responsabilidad del personaje le sería delegada a **Benedict Cumberbatch**.*

STARK TREK

LA SERIE QUE IMAGINÓ UN FUTURO MEJOR

tecnología imaginaria y de todos los mundos fantásticos, la idea central de Star Trek sigue siendo sorprendentemente simple. Roddenberry no imaginó un futuro perfecto porque creyera que la humanidad era perfecta. Lo imaginó porque estaba convencido de que podía mejorar. En una época marcada por divisiones profundas, propuso una visión donde personas de distintos orígenes, culturas e incluso especies podían trabajar juntas para explorar lo desconocido. Quizás esa sea la razón por la que la serie continúa siendo relevante más de medio siglo después. No porque predijera teléfonos inteligentes, videollamadas o tablets, sino porque se atrevió a imaginar algo mucho más difícil: un futuro en el que la humanidad finalmente aprendiera a convivir consigo misma.



La relación entre William Shatner (Kirk) y Leonard Nimoy (Spock) es una de las amistades-rivalidades más famosas de la televisión.Los dos se respetaban enormemente, pero también competían por el protagonismo.Cuando los fanáticos comenzaron a convertir a Spock en la verdadera estrella de la serie, algunos miembros del equipo notaron cierta tensión. Shatner era el capitán.Nimoy era el fenómeno cultural.Y el público parecía enamorado de las orejas puntiagudas.

IDEAS EN ESCABECHE

humor x tobaldo



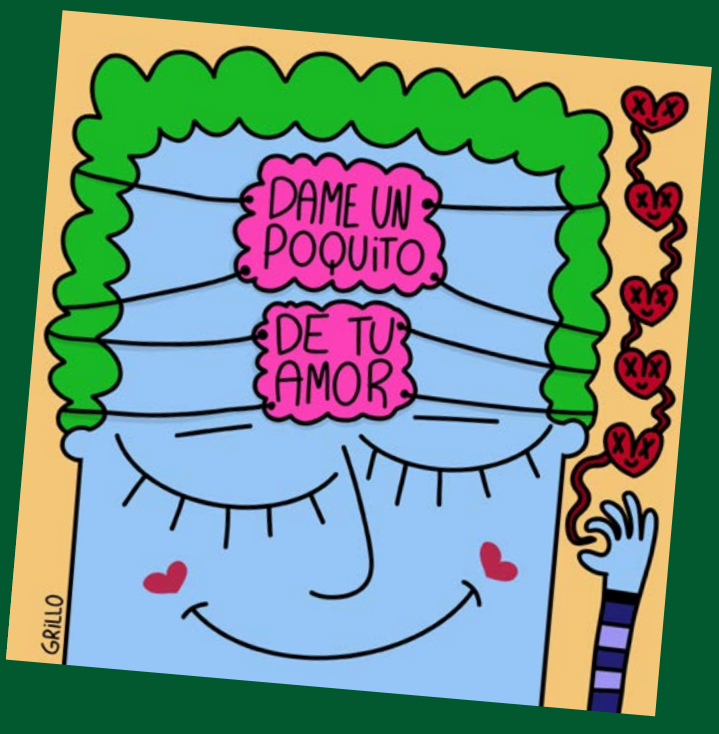
DOSSIER



HEBER "GRILLO"

Mi Historia

Mi nombre es **Heber**, aunque muchos me conocen como **Grillo**. Nací el 15 de marzo de 1990 en Castelli, provincia de Buenos Aires.
El dibujo apareció en mi vida cuando ya era grande. No fue algo que desarrollé desde chico ni una decisión planeada: simplemente sentía que tenía algo adentro que necesitaba salir. Encontré en el dibujo una manera de expresarme, de liberar emociones y de canalizar todo aquello que muchas veces no podía explicar con palabras.





A partir de ese momento comencé a construir un universo propio, lleno de personajes, corazones, miradas, símbolos, frases y colores intensos.

La música ocupa un lugar fundamental dentro de mi obra. La mayoría de las frases que aparecen en mis dibujos nacen de canciones que me acompañan, me representan o despiertan algo en mí. Muchas veces, una palabra, una estrofa o una melodía se convierten en el punto de partida para crear una imagen y transformarla desde mi propia mirada.



HEBER "GRILLO"
Mi Historia

SIEMPRE DIGO QUE EXPLOTÉ EN COLORES.



Mis dibujos hablan del amor, el deseo, la nostalgia, el humor, los vínculos, las contradicciones y las emociones cotidianas. Cada personaje es, de alguna manera, una parte de mí, una sensación o una experiencia convertida en líneas y colores.



Actualmente trabajo dentro del mundo de la arquitectura mientras continúo formándome y desarrollándome en esa profesión. Esa experiencia también influye en mi manera de observar las formas, los espacios, las proporciones y las distintas posibilidades que puede tener una obra.

Mi trabajo fue creciendo más allá del papel y comenzó a trasladarse a murales, grafitis, indumentaria, mosaicos, cerámicas, esculturas, objetos y piezas digitales. Me interesa que mis dibujos puedan transformarse, cambiar de escala y habitar diferentes lugares sin perder su esencia.





HEBER "GRILLO"
Mi Historia

Para mí, dibujar fue abrir una puerta. Fue encontrar una voz propia y permitir que todo lo que llevaba adentro finalmente pudiera salir.



Firmo mis obras como **GRILLO,** un nombre que representa mucho más que una firma: es la identidad de un mundo que nació de una necesidad personal de expresarme y que continúa creciendo con cada dibujo.



FUE, SIMPLEMENTE, EXPLOTAR EN COLORES.

@HEBER87
@ELGRILLO8787

EL PODCAST



NACHA VOLLENWEIDER

Una de las voces más interesantes de la historieta y la ilustración argentina. **Nacha Vollenweider** es artista, ilustradora y autora de novelas gráficas que cruzaron fronteras y llegaron a publicarse en Argentina, Alemania, Francia y Suiza. Nacida en Río Cuarto y formada en Córdoba, su obra combina una mirada muy personal con historias cargadas de sensibilidad, memoria e identidad.

A lo largo de su carrera recibió becas internacionales, fue finalista de importantes premios europeos, publicó en revistas de referencia como **Fierro** y **Strapazin**, y recientemente obtuvo el **Premio Banda Dibujada** por su novela gráfica **Volver**. Actualmente desarrolla nuevos proyectos desde Francia, donde continúa expandiendo una carrera que la convirtió en una de las autoras argentinas con mayor proyección internacional.

Hoy queremos conocer no solo a la artista detrás de esos libros, sino también a la persona: cómo nacen sus historias, qué la inspira y qué significa hacer historieta desde Argentina para el mundo.

FOTOGRAFÍA: Phillip Meuser



¿Cuándo descubriste que querías dedicarte al dibujo y a la narración gráfica?

—En realidad, dibujar fue algo que estuvo presente desde siempre. Mi mamá también es dibujante, es maestra de Artes Plásticas —aunque ya está jubilada—, así que crecí rodeada de ese estímulo. Leíamos mucha historieta y el dibujo era una forma natural de expresarme. Con el tiempo, esa necesidad de expresión terminó convirtiéndose en un oficio.

Sin embargo, la decisión de dedicarme profesionalmente al dibujo llegó más tarde y con algunos temores. Por eso primero estudié Diseño Gráfico en Río Cuarto, en la **Universidad Siglo 21**. Pensaba que, si me gustaba dibujar, podía seguir haciéndolo por mi cuenta mientras tenía una profesión más práctica que me permitiera vivir de eso.

Pero me faltaba un espacio creativo. Sentía la necesidad de insistir con esa búsqueda y, por suerte, pude irme a Córdoba a estudiar Artes en la **Universidad Nacional de Córdoba**. Siempre mantuve un pie en el diseño, pero hacia el final de la carrera volví a reencontrarme con la historieta.

Cuando tenía doce años estudié historieta con **Gabriel Chávar,** un dibujante y artista plástico de Río Cuarto. Él fue quien me enseñó el oficio de la historieta tradicional argentina. Gracias a sus clases conocí a **Oesterheld**, **Solano López**, **Hugo Pratt**, **Mandrafina** y toda esa generación de grandes autores, además de revistas como **D'Artagnan** y **El Tony**. Entre los doce y los catorce años aprendí muchísimo de ese universo.

Después, al finalizar la carrera de Artes, sentía que la pintura ya no me alcanzaba. Necesitaba la palabra, contar historias. La imagen fija del cuadro, pensada para galerías, empezaba a resultarme insuficiente.

Fue entonces cuando conocí a **Roberto Von Sprecher** y a la editorial **Llanto de Mudo**. Como trabajo final de tesis realicé una novela gráfica con un guion suyo, y ese proyecto marcó un punto de inflexión.

A partir de ahí empecé a vincularme con la escena de la historieta cordobesa, con autores como **Iván Lomsacov** y **Nicolás Brondo**, y comenzaron a aparecer mis primeros trabajos como ilustradora y

FOTOGRAFÍA: Mauricio Bustamente



> **“empecé a utilizar deliberadamente el género autobiográfico para hablar de cuestiones que trascienden mi historia personal y se conectan con una memoria colectiva**

dibujante.
Siempre convivieron esas dos facetas: la práctica, que me permitía vivir del dibujo, y la creativa, que era la que realmente me impulsaba. Nunca fue fácil vivir de esto, por eso el reconocimiento que encontré en Córdoba fue muy importante para mí.
En esos años también participamos del **Viñetazo** junto al **Grupo B de Viñetas**, una experiencia que se desarrollaba bastante al margen de la Escuela de Artes, en una época en la que la historieta todavía no tenía el reconocimiento académico que tiene hoy.

Fue justamente entonces cuando el **Instituto Goethe** invitó a la artista alemana **Birgit Weyhe**. Durante ese encuentro conocí a quien más tarde sería mi profesora, **Anke Feuchtenberger**. Gracias a esa experiencia pude viajar a Hamburgo para estudiar con ella.
La verdad es que ese viaje me cambió la vida.
En Alemania descubrí otra manera de entender la historieta: una forma de narrar mucho más libre, más expresiva y profundamente ligada a la formación artística que traía de la escuela de arte. Ahí encontré un puente entre mis referentes de las artes plásticas —como **Carlos Alonso** y los expresionistas argentinos—, la historieta clásica argentina y la historieta contemporánea alemana.
Esa combinación terminó definiendo buena parte de mi manera de contar historias.

—En buena parte de tu obra aparece la memoria familiar y el componente autobiográfico. ¿Buscás deliberadamente partir de tu experiencia personal para hablar de temas universales?

—Sí. Y, en realidad, esa pregunta se conecta con la anterior, con lo que significó para mí estudiar en Alemania.
La profesora con la que trabajé allí, **Anke Feuchtenberger**, desarrolla una obra profundamente autobiográfica. Ese fue, justamente, uno de los grandes desafíos que encontré: indagar en la historia personal.
Cuando uno empieza a trabajar sobre la propia historia, inevitablemente aparecen los recuerdos y la memoria. Y ahí surge una figura muy importante para mí: **mi abuela**.



▲ *40 afiches de 110 x 0,75 cm. Sala 4. Museo Arte Contemporáneo Emilio Caraffa. Córdoba. Marzo 2022. Fotografía: Cecilia Rotondi.*

▼*Fantasy Basel 2026. Fotografía: Nacha Vollenweider.*





Ilustración para la muestra "Divagues Tipográficos".

Mi familia estuvo profundamente atravesada por la historia política argentina, por los años de la dictadura y por la desaparición de un tío. De hecho, yo me llamo Ignacia porque él también se llamaba Ignacio. Ese fue el punto de partida de Notas al Pie.
A partir de ahí empecé a utilizar deliberadamente el género autobiográfico para hablar de cuestiones que trascienden mi historia personal y se conectan con una memoria colectiva: la migración europea hacia la Argentina, la dictadura y los procesos históricos que nos marcaron como sociedad.
Mi abuela fue **Madre de Plaza de Mayo** y una gran luchadora por la memoria histórica. Siempre entendió que esa historia no debía olvidarse. Esa idea me acompañó desde muy chica y sentí la necesidad de compartirla. Me interesa pensar la memoria también como una forma de resistencia política, una resistencia pacífica.
Hoy seguimos viendo cómo determinados procesos históricos vuelven a repetirse. Son ciclos. Y esa fue, justamente, una de las ideas narrativas que incorporé durante mi formación en Alemania.
Allí también empecé a escribir mis propios guiones gracias al trabajo con **Anke Feuchtenberger**. Venir a Alemania realmente me cambió la vida.
Otro referente muy importante para mí fue **Marjane Satrapi.** En **Persépolis** cuenta la historia de Irán desde el exilio, pero al mismo tiempo habla de dictaduras, de memoria y de política. Ese enfoque me interesó mucho porque va más allá de una experiencia íntima o de una historia personal: utiliza la autobiografía para reflexionar sobre procesos colectivos.

—En realidad ya respondiste la siguiente pregunta, que era si buscabas deliberadamente que tus historias hablaran de cuestiones universales partiendo de tu propia experiencia.

—Sí, completamente.
Para mí todo lo personal es político. Me interesa salir de lo meramente privado y preguntarme qué puntos de contacto existen entre esa historia individual y el contexto en el que ocurre.
En realidad, hablo mucho del lugar donde uno nace, de las circunstancias que le tocan vivir y de cómo ciertos procesos vuelven a repetirse.
Cuando se publicó **Notas al Pie** recibí devoluciones muy lindas de lectores que se sintieron identificados, especialmente con las experiencias migratorias. Personas que emigraron de Argentina a Europa, otras que regresaron, familias marcadas por las migraciones posteriores a la Primera o a la Segunda Guerra Mundial, gente que viajó para conocer la tierra de sus abuelos. Argentina está profundamente atravesada por la inmigración europea y también quería hablar de eso. Incluso de esa mirada colonizadora que forma parte de nuestra historia y que siempre me generó muchas preguntas.
Los colonos suizos y alemanes que llegaron durante el siglo XIX se instalaron en gran parte de Santa Fe y de Córdoba. ¿Cómo fue la relación con los pueblos originarios? ¿Qué consecuencias dejó ese proceso? Son temas de los que, al menos cuando yo iba a la escuela, prácticamente no se hablaba. Por eso utilizo lo autobiográfico como una puerta de entrada para abordar cuestiones más amplias. No me interesa dar respuestas definitivas ni transmitir una verdad absoluta. Eso también lo aprendí en Alemania. Mi profesora hablaba del ensayo gráfico: una manera de desarrollar ideas más que de

NACHA VOLLENWEIDER



“empiezo por una inquietud, por un tema que me interesa explorar. La idea aparece primero y, a partir de ahí, trato de descubrir cómo se vincula con mi historia personal o de qué manera mi propia experiencia está atravesada por esa cuestión.

FOTOGRAFÍA: Phillip Meuser

cerrar conclusiones.
Un ensayo es justamente eso: un intento, un recorrido. En el camino aparecen nuevas preguntas y se abren otros caminos posibles.
Eso es lo que más me interesa: abrir el juego.

—¿Cómo es tu proceso creativo? ¿Cómo empezás a decidir qué historia querés contar? ¿Partís de una emoción, de una imagen, de una idea?

—La verdad es que no es un proceso lineal. Generalmente empiezo por una inquietud, por un tema que me interesa explorar. La idea aparece primero y, a partir de ahí, trato de descubrir cómo se vincula con mi historia personal o de qué manera mi propia experiencia está atravesada por esa cuestión.
Entonces empiezo a escribir, a tomar notas y a pensar situaciones.
También recurro mucho al registro fotográfico. Al principio era algo bastante inconsciente, casi como cuando uno viaja y saca fotos de todo. Pero, con el tiempo, descubrí que esas imágenes guardaban fragmentos de una historia que todavía no sabía que quería contar.
Recuerdo que, durante el curso en Alemania, llevé esas fotografías y algunos dibujos realizados a partir de ellas. Mis compañeros empezaron a preguntarme qué representaban y por qué había elegido esos lugares o esas escenas.
Al intentar responderles, me di cuenta de que necesitaba explicar el contexto de esas imágenes. Creo que Notas al Pie tiene mucho de eso: de la necesidad de contarle al otro qué hay detrás de un paisaje, de una fotografía o de un recuerdo.
A partir de esas conversaciones cada episodio fue ganando profundidad. Cada recorte abría nuevas preguntas y nuevas conexiones. Todo nació de esa necesidad de explicar y compartir una mirada.
En Volver me interesó incorporar otra perspectiva.
En Notas al Pie la mirada es la de alguien que viaja del sur hacia el norte, mientras que Volver propone el recorrido inverso: mirar de norte a sur y preguntarse qué significa regresar.

—Porque casi siempre se cuentan historias sobre irse. Muy pocas hablan de volver.

—Exactamente.
Cuando uno se va al exterior suele existir la idea de que afuera está la solución a todo, una especie de panacea. Mi experiencia fue distinta.
Me interesaba contar qué implica regresar, cómo cambia la mirada sobre el propio país y cómo reaparecen cuestiones que ya venía trabajando, como la historia colonial, el neocolonialismo y las sucesivas crisis económicas.
Hay algo muy llamativo cuando vivís un tiempo en Europa.
Uno se acostumbra muy rápido a ciertas comodidades. Por ejemplo, deja de pensar permanentemente en la inflación o en la incertidumbre económica. Son preocupaciones que desaparecen del primer plano y eso permite concentrarse en otras cosas.
Al volver, esa diferencia se vuelve muy evidente y también pasa a formar parte de la historia que uno quiere contar.
Después aparecen otros temas que vuelven una y otra vez en mi trabajo: las dictaduras, los sistemas totalitarios, las distintas formas de resistencia y esos movimientos pendulares de la historia que parecen repetirse una y otra vez.
Creo que, más que un fenómeno político, es una condición profundamente humana.

—Ahora que hablás de tu proceso creativo, hay algo que me llama la atención. Tus libros parecen muy documentados, pero al mismo tiempo tienen una carga emocional muy fuerte. ¿Cómo equilibrás la investigación con la experiencia personal?

—Creo que las dos cosas terminan mezclándose.
Siempre parto de una inquietud muy personal, pero enseguida aparece la necesidad de investigar para entender mejor aquello que quiero contar.
Muchas veces empiezo con una pregunta y no con una respuesta. A medida que avanzo voy leyendo, buscando documentos,



▲ *"NOTAS AL PIE" y "VOLVER" los dos libros emblema de Nacha, narran sus historias de partida y regreso, uno completa la historia del otro, por lo que es conveniente comenzar con el primero.*

revisando fotografías familiares y tratando de reconstruir historias que, en muchos casos, llegan fragmentadas.
No me interesa hacer una reconstrucción histórica en un sentido académico, sino entender cómo esos procesos atraviesan la vida cotidiana de las personas.

—Quizá ahí aparece también esa idea del ensayo gráfico de la que hablabas antes.

—Exactamente.
Me interesa pensar la historieta como un espacio de reflexión.
No necesariamente tiene que contar una historia con un principio, un desarrollo y un final perfectamente cerrados.
También puede proponer un recorrido, abrir interrogantes o poner distintas ideas en diálogo.
Eso fue una de las cosas más importantes que aprendí durante mi formación en Alemania y que sigo intentando desarrollar en cada proyecto nuevo.

—¿Y en qué estás trabajando actualmente?

—Ahora estoy en Angulema, en la Maison des Auteurs, desarrollando mi tercer proyecto.
Todavía está en proceso, así que prefiero no adelantar demasiado, pero vuelve a girar alrededor de algunos temas que me vienen acompañando desde hace años: la memoria, los desplazamientos, las historias familiares y la manera en que los grandes procesos históricos impactan en la vida de las personas.
Es un proyecto que todavía está creciendo. Como todos los anteriores, empezó con una inquietud y, poco a poco, fue encontrando su propia forma.

—¿Creés que existe una mirada femenina en la historieta o pensás que cada autor construye una voz propia? ¿Se puede hablar de una historieta "de mujeres" y otra "de hombres"?

—Creo que esas divisiones responden a formas bastante estructuradas de mirar la creación.
Para mí no existe una historieta de hombres

y una historieta de mujeres. Sí puede haber inquietudes diferentes, temas que aparecen con más frecuencia en determinados autores, pero eso no depende exclusivamente del género.
Por ejemplo, suele decirse que la historieta autobiográfica es un género más femenino. Sin embargo, no estoy tan de acuerdo. Incluso la ciencia ficción, el policial o cualquier otro género parten, muchas veces, de inquietudes profundamente personales. Lo que cambia es la perspectiva desde la que se cuentan las historias.
A veces me dicen que tengo un dibujo "masculino" y la verdad es que siempre me causa gracia esa definición.
Son formas de etiquetar la creatividad que terminan empobreciéndola.
Me parece mucho más interesante que existan cruces, mezclas y nuevas maneras de narrar.
Claro que todos crecemos dentro de un contexto y heredamos determinados estereotipos.
Recuerdo, por ejemplo, que cuando iba al jardín de infantes las nenas tenían una sala con cocinitas y muñecos, mientras que los varones jugaban en el arenero y a la pelota. Yo me iba directamente al arenero.
Nunca jugué a cocinar una torta. Ni siquiera hoy sabría hacer una.
Desde muy chicos esos roles empiezan a marcar nuestras experiencias.
A unos se los estimula más hacia determinadas cosas y a otros hacia otras.
La figura del héroe, la aventura, el desafío... tradicionalmente fueron ideas asociadas a los varones, mientras que las mujeres ocupaban otros lugares dentro de los relatos.
Son estructuras culturales muy antiguas y creo que el desafío consiste justamente en empezar a romperlas.

—¿Sentís que las nuevas generaciones están logrando esa ruptura?

—Sí, creo que sí.
Hay obras muy interesantes que muestran ese cambio.
Pienso, por ejemplo, en **Las Hienas**, de la hija de **Dolores Alcatena**, o en **Naftalina**, de **Sole Otero**, y también en **Gualicho**.
Cada vez aparecen más autores y autoras corriendo esas fronteras y proponiendo otras miradas.
A mí, por ejemplo, me gustaría ver mucha más ciencia ficción hecha por mujeres.
Creo que todavía hay muchísimo por explorar.

—Además de la historieta, desarrollás muchos otros proyectos. ¿En qué otras áreas estás trabajando actualmente?

—Sí, siempre aparecen proyectos paralelos.
Uno de ellos es **Divagues Tipográficos**, con el que el año pasado estuve tres meses trabajando en Suiza. Fui seleccionada para desarrollar ese proyecto y después se expuso en el **Museo Caraffa**.
Era una serie de cuarenta afiches de un metro por setenta centímetros que ocupaban todo el pasillo del museo.
Ese tipo de trabajos me permiten jugar mucho más con la asociación de imágenes y con la experimentación visual. Están más vinculados a mi formación artística que al lenguaje narrativo propio de la historieta.

—Es cierto. Durante toda la entrevista hablamos de historieta, pero tu producción va mucho más allá.

—Sí, claro.
También me interesa sacar el dibujo y la historieta a la calle.
Trabajo bastante con formatos de afiche y con intervenciones de arte urbano.
Antes de este proyecto participé activamente en **Carbonillas Project** junto con **Nicolás Monzú** y **Luciano Jiménez**. Con ellos obtuvimos el **Premio Mural de Bancor** e hicimos un mural colectivo muy grande, ubicado frente a la sede central del banco. Antes de realizarlo también expusimos el proyecto en el **Museo Caraffa**.
Esa posibilidad de llevar el dibujo al espacio público siempre me resultó muy atractiva.
Además sigo haciendo ilustraciones para distintos proyectos.
Hace poco realicé una serie de ilustraciones para una banda de Río Cuarto y actualmente estoy trabajando junto a un músico



> **seguir pensando que determinados temas pertenecen a hombres o a mujeres solo reafirma estructuras que terminan empobreciendo la creatividad**

brasileño radicado en Europa que interpreta música latinoamericana.
Esos cruces entre la ilustración, la música y otras disciplinas me interesan muchísimo.
También hice una serie de retratos para el área de Cultura de la ciudad de Angulema.
El año pasado realicé un leporello por encargo de la **Feria Internacional de la Historieta de Angulema**.
Fue un proyecto muy especial porque Angulema forma parte de la **Red de Ciudades Creativas de la UNESCO** y también integra la **Ruta Europea del Papel**.
El encargo consistía en contar, en doce viñetas, la historia de cómo el papel llegó a Europa.
Fue un desafío enorme, pero quedé muy contenta con el resultado porque me permitió condensar un proceso histórico muy amplio en una narración breve.
Ahora también terminé una serie de ilustraciones para un libro infantil junto a una autora francesa.
Es una reinterpretación de Caperucita Roja desde otra perspectiva.
Y en septiembre voy a viajar a Berlín para participar de un proyecto que propone imaginar futuros posibles desde una perspectiva feminista.
Allí volveré a trabajar sobre temas que me acompañan desde hace mucho tiempo, como la memoria histórica y las distintas formas de construir relatos sobre el pasado.
En realidad, todo termina conectándose.
No me interesa limitar esas reflexiones a una cuestión exclusivamente femenina o masculina.
Prefiero ampliar la mirada.
Por ejemplo, **La Rebelión**, una historieta sobre el Cordobazo, me parece una obra extraordinaria y también trabaja sobre la memoria histórica.
Creo que, a esta altura, seguir pensando que determinados temas pertenecen a hombres o a mujeres solo reafirma estructuras que terminan empobreciendo la creatividad.

—Nos queda una última pregunta. Es una que hacemos siempre y que casi nunca aparece en las entrevistas. ¿Qué pregunta te gustaría que te hicieran más seguido?

—Nunca lo había pensado.
Creo que me gustaría que me preguntaran más sobre mis referentes dentro de las artes plásticas, porque es una parte muy importante de mi formación y, sin embargo, suele quedar bastante oculta detrás de la historieta.
Siempre menciono algunos al comienzo, pero hay muchos artistas que me marcaron profundamente.
Entre los argentinos, **Carlos Alonso**, **Jorge de la Vega** y **Luis Felipe Noé** fueron fundamentales para mí. También me interesa mucho la obra de **Marta Minujín**.
Me atrae especialmente esa manera de salir de la bidimensionalidad e incorporar la performance y otros lenguajes artísticos.
Son búsquedas que, aunque no aparezcan de forma evidente en mis historietas, influyen mucho en mi manera de pensar la imagen.
Otra artista que siempre admiré es **Käthe Kollwitz**. Su trabajo me impactó muchísimo y sigue siendo una referencia permanente.
Y hay un tema del que también me gusta hablar: el humor político.
Mis primeros trabajos pagos como dibujante fueron para un suplemento del **diario Puntal de Río Cuarto** vinculado a temas de economía y sociedad.
Ahí descubrí cuánto me interesaba la ilustración política.
Siempre admiré la tradición argentina del humor gráfico, desde **Hermenegildo Sábat** hasta toda la historia de la caricatura política.
Es un campo riquísimo.
Los primeros periódicos satíricos argentinos, como **El Mosquito**, forman parte de una tradición muy importante y muchas veces poco conocida. Es un tema que siempre me interesó investigar.
Y, por supuesto, también están publicaciones fundamentales como Hortensia, que marcaron una época.

—Bueno, Nacha, muchísimas gracias por este tiempo y por la generosidad para compartir tu trabajo y tus ideas.

—Gracias a vos.
La verdad es que disfruté mucho la charla.
Siempre me gusta hablar de estos temas y también me alegra poder volver a conectarme con la gente de Córdoba y de Río Cuarto.
A veces, cuando una se va, aunque las distancias parezcan cortas, siente que queda un poco alejada de esos espacios de encuentro.

NACHA VOLLENWEIDER

Antes de cerrar la nota, quería mencionar a un gran amigo y un enorme promotor de la historieta cordobesa: **Iván Lomsácov.** Gracias a él conocí a **Roberto von Sprecher**, quien durante muchos años fue curador del espacio de exposición de historieta y humor gráfico **Suelta de Globos** y una figura muy activa en todo lo relacionado con la historieta en el **Centro Cultural de España Córdoba**.
A través de Iván y del equipo de investigación de la **Facultad de Ciencias de la Comunicación** también conocí a **Sebastián Gago** y a **Federico Reggiani**. Todos ellos fueron fundamentales en mi recorrido y siempre apoyaron y difundieron el trabajo de los artistas cordobeses.
Quería cerrar esta entrevista reconociendo especialmente el trabajo de **Iván Lomsacov**, tanto por su labor como periodista y difusor de la historieta como por su enorme calidad humana y la amistad que siempre me brindó

Si te quedaste con ganas de ver más de la producción de Nacha, puedes visitar su sitio
https://www.nacha-vollenweider.de/



COMO PASA CON TODA ENTREVISTA ESTA TUVO QUE ADAPTARSE PARA LECTURA Y DEJAR AFUERA VARIAS PARTES DE LA CONVERSACIÓN MUY RICAS. COMO NO QUEREMOS QUE TE PIERDAS NADA, LA ENTREVISTA COMPLETISIMA LA TENÉS EN NUESTRO PODCAST DE SPOTIFY!!









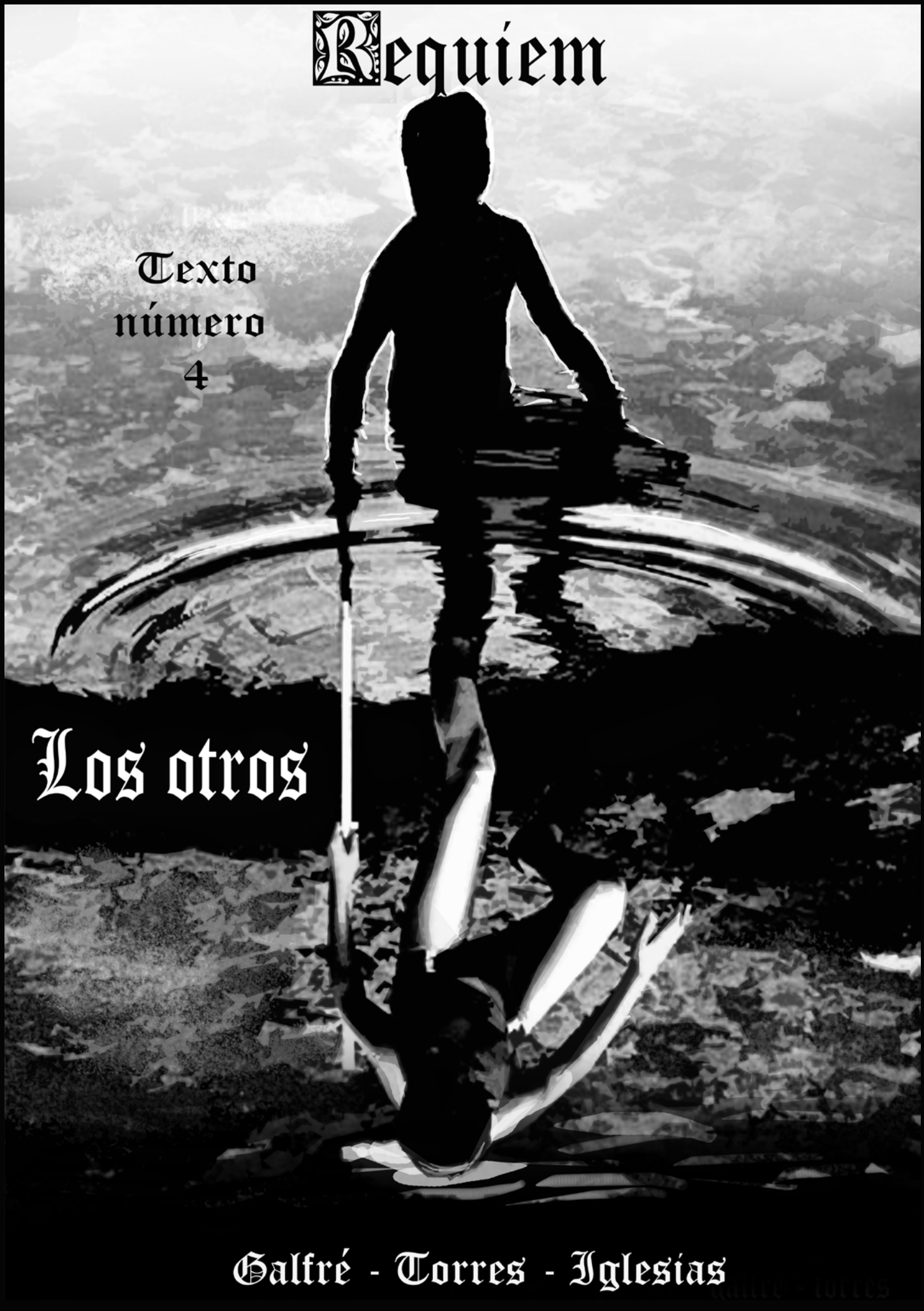




COSAS DEL FAMO






Requiem
Texto número 4
Los otros
Galfré - Torres - Iglesias


Ellos, arriba, en el precipicio
de la montaña verde
Abajo, donde un frío y salvaje
río se fundía con el mar,
los peces luchaban
contra la corriente,
usando las rocas
como escudos y refugios
El sol de la tarde
holgazaneaba sobre ellos

Calum, padre y jefe, le enseñaba a Sawí la sabiduría de la caza





Sawí, como todos los de su tribu, para convertirse en un cazador él también tendría que batir algun día a una pantera tan sólo acompañado por una lanza y sus manos



Bajaban la colina, cuidando sus pasos





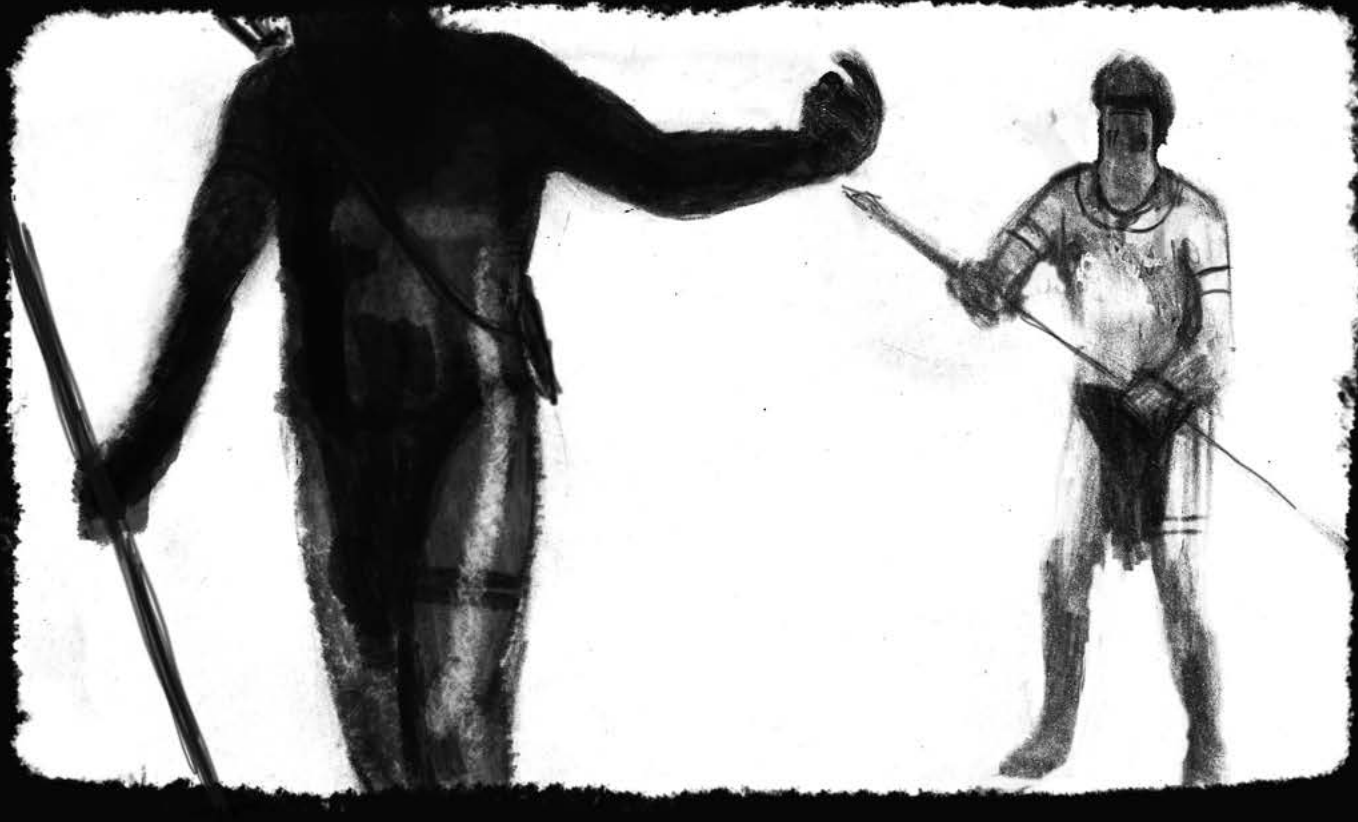
Calum y Sawí se escabullían dentro de la selva





Hasta que el maestro hízo una señal con la mano y al ínstante los dos se escondíeron detrás de un tronco del tamaño de tres chozas







Sawí estaba batido por la ansiedad.
Intuía la proximidad de una presa.
Un ciervo; o quizá
un cerdo salvaje





El amaba cazar y se sentía radiante para la faena



Los sabios de la tribu siempre habían enseñado que cuerpo y mente debían permanecer en armonía al momento de la estocada final





Calún también estaba pensando en los sabios, acerca de lo que habían dicho esa mera mañana sobre la leyenda de la pantera blanca



Y así Sawí vio lo que Calum ya estaba atestiguando



Tres monstruos de madera se bamboleaban sobre el mar. Crujían cerca de la costa



Donde varias canoas estaban arribando con hombres que vestían trajes de hojalata y espigas de acero



Calum lanzó un susurró aterrador, pero Sawi sólo oyó:



-"Demasiadas panteras blancas".

Entonces Sawi se alegró: ¡Había muchas de esas fieras por cazar!



Pronto sería un nuevo y flamante cazador

El no sabía que la otredad había arribado...

El no sabía que Calum, él y todos los de su clase...



...estaban sinceramente condenados.

Fin

VIDEOCLUB



JHON LANDIS
DE DECORADOR DE INTERIORES A BISAGRA EN LA HISTORIA DEL CINE

ARTÍCULO Y DIBUJOS: FERNANDO LEÓN GONZALEZ

Quizá a pocos les suene el nombre del director de cine **Jhon Landis**,...¿ pero quién no disfrutó y se cagó con el video de THRILLER? ¿ah?
Y es que el mismísimo **Michael Jackson** lo llamó a **Jhon** para que dirigiera -lo que es hoy- uno de los videos más icónicos e inolvidables del cantante.
Michael tuvo tanto tino en elegir al director del videoclip, que el corto musical fue tan impactante que resultó fundamental para que el álbum sea el más vendido en la historia del artista bailarín.
Y es que este guionista y director nos había dejado -no hacía mucho- una de las películas que es hoy un clásico del cine de terror de todos los tiempos: "**An American werewolf in London**" (Para mí , la película definitiva de terror/comedia de todos los tiempos).

Un hombre lobo yankee imposible de ver

Mi historia con "**Un hombre lobo Americano en Londres**" fue muy particular.
En tiempos que no existía internet, me enteré –de puro cuioso- que se venía esta película de mi monstruo preferido: el hombre lobo.
La peli venía con muy buena prensa y las pocas imágenes que se habían filtrado a través de los diarios y revistas me habían vuelto – literalmente-, "loco". Ver ese film, me era indispensable y necesario, no podía esperar.
Y es que mi locura no era sólo por





la película en sí, sino porque que la había dirigido y guionado, este director norteamericano que anteriormente me había hecho reír y emocionar –¡mucho!-con "**The blues Brothers**" (Acá conocida como "**Los hermanos caradura**"), con la incomparable dupla **Belushi-Aykroid**. (El momento musical de estos "hermanos" cantando "**Many rivers to cross**" de Jimmy Cliff/UB40, es emocionante hasta las lágrimas).

Volviendo a la anécdota, me enteré que había fecha de estreno para la película que tanto estaba esperando. Lo triste del tema es que la cinta era "apta para mayores de 14 años"... y yo tenía 13.

Lo intenté, claro, pero en la puerta del cine me pegaron un patadón en el culo.

Mi decepción y angustia no tenían fin.

¡¡¡Tuve que esperar unos años a que algunos de mis amigos tuviera en su casa un reproductor de VHS y al fin alquilarla y poder verla!!!

Créanme que esos años de espera valieron la pena. Cuando ví "**An American werewolf...**" NO LO PODÍA CREER. Lo más loco es que al día de hoy me sucede lo mismo.

Las críticas del momento no sabían cómo calificarla, porque "era demasiado terrorífica para ser COMEDIA, pero muy cómica para ser de TERROR". Y es que lo genial -de este genial director- es que consiguió hacer que -desde esta película- exista este género Terror/comedia (Un poco lo que sucede con THRILLER).

Sólo los invito a que puedan darse la oportunidad de verla (Está en Youtube, hay varias copias, pero en una de ellas están pixeladas las escenas sangrientas, ¡ojo!) .

Realmente es fascinante.

Hay momentos que te





Imágenes gentileza © Universal Picture



cortan el aliento y al rato te estás riendo a carcajadas. Desde el minuto cero tiene diálogos de mucho ingenio y lo que sucede –TODO- es desopilante. En cuanto al humor es por momentos sutil y por momentos grotesco, pero siempre eficaz.
Los efectos especiales ganaron un OSCAR a mejor maquillaje, categoría que se entrega cada año desde este film. Y es que la transformación de **David** en hombre-lobo es desesperante, es uno de los momentos cumbre . No podés dejar de padecer -con la víctima de la bestia- todo lo que le sucede en su cuerpo mientras es consciente de que se está transformando en algo peludo y horrible.
Otro momento exasperante es en el subte. La bestia está suelta (es decir **David**, el protagonista transformado) y elige una víctima. Lo que hace esa cámara es captar un momento de horror único en la historia del cine, es decir o te levantás de la butaca o asumís lo que va a suceder.
Y obvio que la actriz británica **Jennifer Agutter**, (la novia de **David**) por unos años pasó a ser el amor de mi vida.

Landis, una excusa para hablar de werewolf

Y es que es así, amigos. **Jhon Landis** es uno de mis directores de cine preferidos. Tiene una extensa filmografía y tiene en su haber este tipo de películas que no envejecen. Hace poco volví a ver "**Un príncipe en Nueva York**" y es un goce. Entre sus films populares está "**Un detective suelto en Hollywood III**" .Pero mi preferida y recomendada- repito- ,es la del licántropo



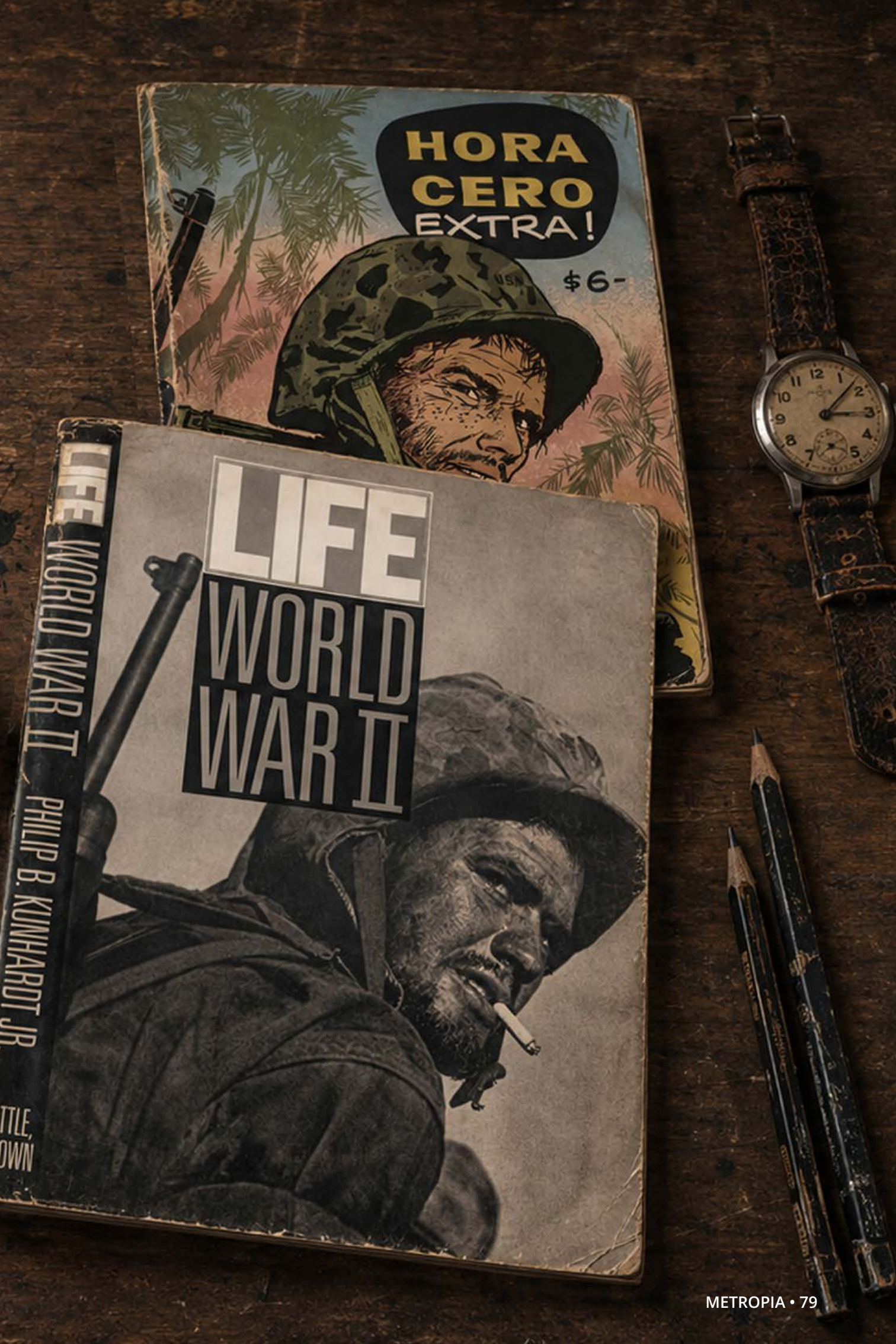


¿Afanos y autoafanos?*

POR ALDO PRAVIA

Quienes trabajan en mesas y tableros de dibujo, y ahora en pantallas, están expuestos -consciente o inconscientemente- a ser influenciados por ideas e imágenes que los impresionaran o sacudieran, cosas que los dejaran pensando o boquiabiertos, por imágenes que simplemente están al alcance de la mano, o almacenadas en compartimentos cercanos de la memoria.
Y pueden recurrir a ellas (repito: consciente o inconscientemente) ya sea para resolver una tarea acuciados por una entrega o un cierre de edición.
Esa imagen puede también ser propia, alguna de su producción que ya probó ser efectiva, aceptada y vendedora.
Claro que, si alguien llegara a notar el recurso utilizado, de inmediato pensará (o gritará, o publicará): "se lo afanó!" o, para el segundo de los supuestos: "se lo autoafanó!"
Pratt era humano -demasiado humano- y como tal no habrá estado exento de ese tipo de situaciones (y tentaciones) ya sea por la (inconsciente) influencia de algún Maestro, por el resabio de la satisfacción de algún trabajo bien logrado, o por el lógico apremio de cortos y exigentes tiempos de entrega.
Claro, todo era posible publicando en Venecia, Buenos Aires, Londres, o París y con intervalos de meses, años o décadas, en publicaciones diversas y de distintas editoriales.
Pero (¿porqué siempre tiene que haber un "pero"?) suelen aparecer admiradores, colegas, coleccionistas e investigadores que atesoran todo ese material en sus bibliotecas, y lo miran una y mil veces. Y tarde o temprano, los análisis y comparaciones resultan inevitables.
A sí fue (y es) como estas situaciones se hicieron visibles. Y sin ánimo de faltarle el respeto a nadie, sin desmerecer la obra genial y descomunal del inmenso **Hugo Pratt**, hoy comparto estos hallazgos, que también revelan obra lejana o poco conocida del Maestro veneciano:

afanar
(lunfardo) Estafar (AD.); apropiarse clandestinamente o por fuerza de lo ajeno (JAS.);// engañar (JAS.);// aprovecharse de la bondad, confianza o ingenuidad de una persona (LCV.);// robar, sustraer; hurtar; no dar el peso exacto al vender mercaderías// tomar dichos ajenos y darlos como propios// cobrar más de lo debido// ganar por amplio margen en un deporte; aventajar a otro en una competencia deportiva. (*)
(*) (de todotango.com/comunidad/lunfardo/termino.aspx?p=afanar)


HORA CERO EXTRA!
$6-
LIFE WORLD WAR II
LIFE WORLD WAR II
PHILIP B. KUNHARDT JR



▲ *tapa revista HORA CERO EXTRA! N° 1 (abril 1958) y foto del soldado A. S. Klonis.*

UNO

Abril de 1958, diálogo imaginario entre **Héctor G. Oesterheld** y uno de sus dibujantes estrella, **Hugo Pratt**:
HGO: *"Hugo, te animás a preparar la tapa para el primer número de la revista Hora Cero Extra?"*
HP: *"Si, por supuesto!"*
HGO: *"Bueno, muy bien, pero tendrás que tenerlo terminado para mañana antes del mediodía..."*
Solo, frente a su tablero, Hugo habrá pensado: *"Y ahora qué hago? Hay muy poco tiempo, y todavía tengo que terminar un par de páginas de TARAWA, y pasar a tinta unos cuantos cuadritos de HOMBRES RANAS..."*
Entonces, probablemente buscó frenético entre sus revistas, libros y aquellas numerosas fotos tomadas por corresponsales de guerra que él mismo trajera de Europa, buscando la inspiración necesaria.
Se detuvo frente en un ejemplar de la revista **LIFE** que incluía la excelente fotografía de un soldado americano que interviniera en los duros combates contra los japoneses en las islas y atolones del inmenso Pacífico, tomada por el norteamericano **W. Eugene Smith**.
¡Eureka! Probablemente haya gritado... Y en unas horas, **Pratt** tuvo terminada la magnífica portada en colores, que al ser publicada disparó las ventas de la revista, y con el tiempo se convertiría en un objeto de culto buscado por coleccionistas de todo el mundo.
La ilustración resultó prácticamente un calco exacto de esa foto del soldado americano **Angelo Spiros Klonis**, un joven griego llegado ilegalmente a los Estados Unidos (buscando el sueño americano, al igual que Hugo) y alistado voluntariamente luego del ataque japonés a Pearl Harbor. Terminada la guerra, **Klonis** se convirtió en un verdadero ícono americano.

DOS

En septiembre de 1957 apareció el primer número de la revista **Hora Cero Semanal**, la cual ya hacía furor en su versión más pequeña y mensual. Esta versión semanal, impresa a un solo color y en papel rústico, llamaba la atención en los kioscos por sus soberbias portadas impresas a dos colores.
El número 5, aparecido el 2 de octubre de 1957, tiene una magnífica tapa de **Hugo Pratt**, que muestra a soldados alemanes junto a una humeante locomotora. E incluye el comienzo de **Convoy a Malta,** episodio de **Ernie Pike** dibujado por **Pratt**, un capítulo de **El Eternauta** de **Solano López** y **Randall "The Killer"** por **Arturo del Castillo**, todos con guiones de **Héctor Germán Oesterheld**.



▲ *tapa revista HORA CERO SEMANAL N° 5 (septiembre1957), a su lado fotografía interior libro 1977 LIFE GOES TO WAR*

Lo curioso es que una fotografía con esa misma escena de la portada forma parte del libro de **1977 LIFE GOES TO WAR**, un relato en fotos de la Segunda Guerra Mundial con imágenes que previamente fueran publicadas en distintas revistas **LIFE** de la época del conflicto armado, entre 1936 y 1945.

TRES

El magnífico libro autobiográfico de **Hugo Pratt** titulado **Le Pulci Penetranti** 1970 -y sus versiones tituladas En **Attendant Corto** (1971), **Avant Corto** (1986), **Aspettando Corto** (1987)- es un monólogo espontáneo divertido y sincero, pleno de recuerdos de su infancia y primera juventud en África, su regreso a la Venecia ocupada por los alemanes, y la vorágine de sus años en Argentina.
Entre tantas fotos y dibujos, este libro incluye un rápido boceto de **Pratt** de un desnudo femenino con la leyenda *"Reneè Belgrano B. Aires 1957"*. Curiosamente, este dibujo guarda grandes similitudes con otro del maestro austríaco **Gustav Klimt** (1862-1918), artista plástico que él admiraba.

CUATRO

En diciembre de 1945 apareció en Italia la revista de historietas **Albo Uragano**, pero debido a que cada portada era subtitulada en función del personaje central de turno, fue popularmente conocida con el nombre de su personaje estrella: **Asso di Picche**. Esta publicación fue creada por **Mario Faustinelli** y **Alberto Ongaro**, y luego enriquecida por los aportes de **Hugo Pratt, Giorgio Bellavitis**, **Dino Battaglia**, **Ivo Pavone**, **Rinaldo Dami**, **Ferdinando Carcupino** y **Damiano Damiani**, jóvenes amigos, guionistas y dibujantes que formaban el conocido **"Grupo de Venecia".** De ellos, **Faustinelli**, **Ongaro**, **Pratt** y **Pavone** vendrían a Argentina convocados por el editor, también italiano, **Cesare Civita** y su **Editorial Abril**.





Dibujo de HUGO PRATT y GUSTAV KLIMT

Una magnífica escena de acción ilustra la portada del Nº 16 de la revista **Asso de Picche**, de 1949, dedicada a la historia titulada **JUNGLEMEN!.** Con sus pies en las aguas de un pantano, un integrante de esa patrulla de la selva, mientras dispara su metralleta, sostiene a un compañero desfallecido y con un machete clavado en su costado.
Muchos atribuyen esta ilustración a **Pratt**, pero no faltan quienes la adjudican a **Mario Faustinelli** o **Dino Battaglia**, siendo que por entonces los tres eran los responsables de los dibujos, a lápiz o tinta, para esa historia.
En enero de 1961, el Nº 45 de la revista argentina **Hora Cero Mensual**, de **Editorial Frontera**, reproduce en su portada y con la firma de **Hugo Pratt,** prácticamente esa misma escena de acción (ver imagen).
En esta ocasión **Pratt** utilizó un plano más cercano para adecuarlo al formato pequeño y apaisado de la revista, mostrando a ambos combatientes bastante más sumergidos en las aguas del pantano.

La misma escena sería utilizada para la portada de **Special Force Burma** en el Nº 13 de la revista inglesa de pequeño formato **War Picture Library**, de febrero de 1962, para la cual **Pratt** colaborara entre septiembre 1959 y mayo 1963.
El arte de esta tapa fue atribuído al artista español **Jorge Longaron**, y la escena resulta prácticamente idéntica a las antes mencionadas, aunque el machete que hiriera a uno de los soldados ha desaparecido.

En mayo de 1963, en el Nº 755 de la revista **Misterix** de **Editorial Yago**, continuaba la extensa saga **Junglemen**, ahora bajo el nombre de **Hombres de la jungla**.
En el cuadro central de la última tira de la página 33, se repite una escena idéntica a las anteriores, con uno de los Junglemen sosteniendo a un camarada -en esta ocasión herido por una flecha- mientras dispara su ametralladora contra los feroces papúas, siempre con los pies hundidos en aguas pantanosas.
El 2 de octubre de 1964 la portada del Nº 828 de la revista **Misterix** destaca una escena de acción -atribuída a **Hugo Pratt**- en la que un integrante de la Legión Extranjera, con su metralleta lista para disparar, sostiene a un compañero herido. La escena se parece peligrosamente a todas las ya nombradas.

La portada del Nº 684 de una revista inglesa de pequeño formato, publicada en enero de 1973 por **BATTLE Picture Library**, bajo el título **The Roots of Evil**, presenta la misma ilustración, aunque con algunos cambios casi imperceptibles respecto de la otra revista del mismo origen.



Fue atribuída al artista **Giorgio di Caspari**, y resulta ser prácticamente un calco de las anteriores, aunque esta vez no hay machete ni flecha clavados en el cuerpo del combatiente herido.
En 1977 la editorial francesa **Casterman** publica el libro **Les escorpions du Désert**, con guión y dibujos de **Hugo Pratt**, y en su portada (¡oh sorpresa!) se repite la misma escena de acción, sólo con algunos cambios en los uniformes, para adaptarla a esta historia. Esta vez, la acción no transcurre en aguas pantanosas sino (al igual que en la **Misterix** Nº 828) en las ardientes dunas del desierto africano.

El mismo tema, con algunos cambios sutiles y también con la firma de **Hugo Pratt**, fue utilizado para la portada del libro **JUNGLEMEN!** publicado en Italia en febrero de 1980 por **Fabbri Editori**, conteniendo la primera parte de la extensa saga.
Resumiendo, la misma escena originalmente planteada en **Asso di Picche** en 1942 fue utilizada en repetidas oportunidades y por diversos artistas, hasta 1980.

CINCO

Otro afano (perdón, otro tema)
Gracias al buen amigo, investigador de cómics, y escritor **Carlos Altgelt**, me ha llegado una publicación del prestigioso blog **TOP-COMICS** sobre la historieta argentina y mundial que dirige otro amigo, **Carlos R. Martínez**.
Citando a la historieta paraguaya y boliviana, se hace referencia a La Guerra del Chaco, que enfrentó a estos dos países entre 1932 y 1935, por el control del Chaco Boreal.
Ambos ejércitos combatieron en septiembre de 1932 por la posesión de un olvidado fortín. Esa batalla fue recordada con la publicación de **Boquerón** – Episodios de la Historia de Bolivia, de fecha desconocida y reimpresa en 2015 por un museo militar boliviano.
Para la portada de esa publicación boliviana, el dibujante **A. Fernández A.** (de quien se desconocen otros datos) sin dudas "tomó como modelo" -al decir de **Martínez**- la magnífica tapa que **Hugo Pratt** hiciera para el número 6 de la revista **Batallas Inolvidables** (marzo 1961) de **Editorial Frontera**. Cualquier comentario, o comparación mediante la superposición de ambas imágenes, resulta obvio e innecesario.

▼Las numerosas portadas donde se repite la misma idea con sutiles variaciones, incluida una viñeta interior.

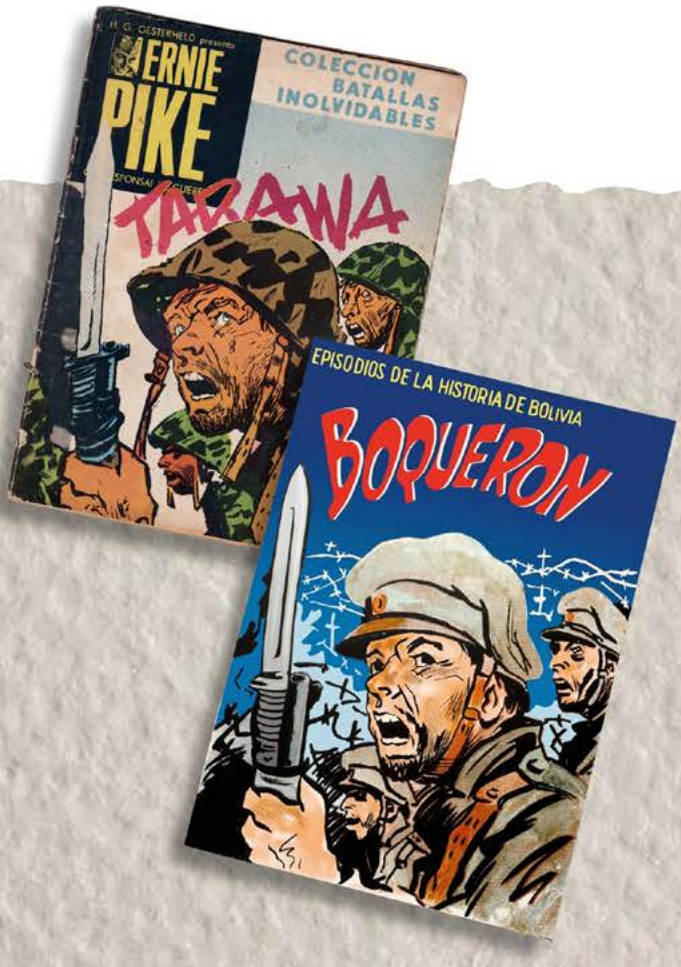


¿Afanos y autoafanos?

SEIS

El **Asso di Picche** y **La Sombra**
Como ya se ha explicado anteriormente, de los veinte números de esta revista publicados hasta 1949, dieciocho portadas fueron dedicadas, con letras predominantes, al **Asso di Picche** (en Argentina se lo conoció como **As de Espadas**), un héroe enmascarado al mejor estilo norteamericano y personaje estrella de la publicación; por eso, a esta revista se la recuerda con su nombre, y se ha convertido en un verdadero objeto de culto en la leyenda de la historieta mundial.
Fue en la primera mitad de los años sesenta cuando **Alberto Ongaro** y **Hugo Pratt** crearon en Italia, para el **Corriere dei Piccoli**, a otro justiciero enmascarado: **L'OMBRA** (La Sombra). Este personaje recuerda a ciertos superhéroes estadounidenses y -sin duda alguna- a su famoso predecesor, el **Asso di Picche**, no sólo por su aspecto y su doble personalidad, sino también porque es capaz de pilotear aviones, helicópteros, autos veloces, y porque vive en una villa-refugio solitaria, en compañía de un mayordomo chino que en realidad es un príncipe. Es una especie de divertido imitador de **James Bond** que prefiere actuar solo, y no mantener relaciones estrechas con la policía.
Pratt y **Ongaro** conocían las historias de **Julio Verne**, habían soñado con las de **Stevenson**, **Melville** y **Conrad**, admiraban las historias de **Caniff** y **Eisner**, y las películas de **John Ford** y **Raoul Walsh**. Ciertamente cambiaron el estilo y los medios de expresión, pero la base era una sola: la aventura

(*) Versión revisada y ampliada del artículo que fuera publicado el 12 de marzo de 2021 en el Suplemento digital de "FIERRO La Historieta Argentina", con el título: Autoplagios "El arte de repetirse con clase".

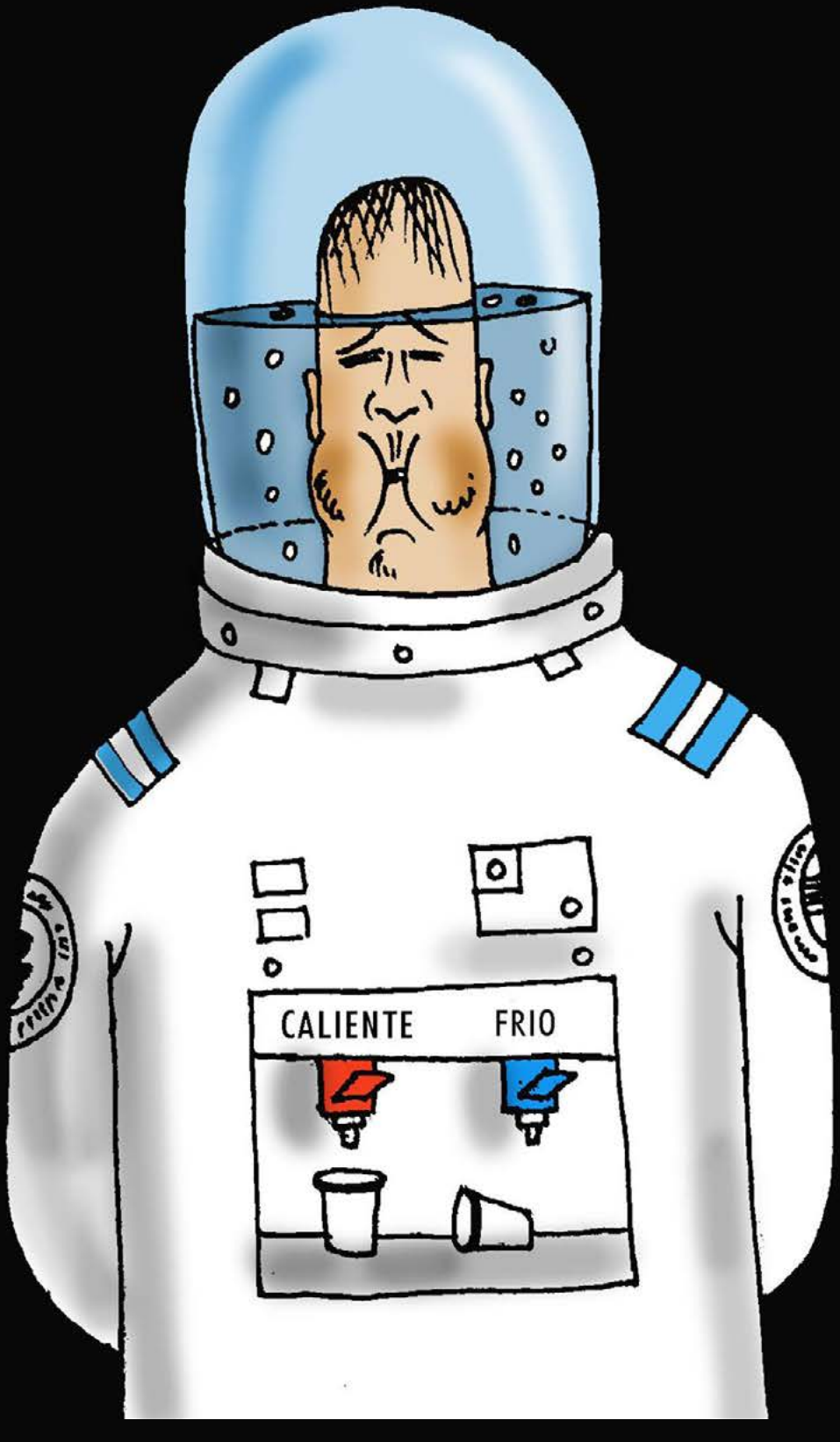


▲ *Portada de BATALLAS INOLVIDABLES N°6 (marzo 1961) de Editorial Frontera, Hugo Pratt. Adelante tapa publicación BOQUERÓN (reimpresión 2015).*



▲ *Portada de la publicación ASSO DI PICCHE donde en medio del título puede verse el rostro de su protagonista. adelante, viñeta con el rostro de LA SOMBRA.*

GUSTAVO GAL



RELATOS

Sueños

UN RELATO DE DARÍO SALICA
ILUSTRÓ LUIS SILVA

Él se sabía extraviado dentro del umbroso espacio. Decidido, aleteó con sus brazos buscando desparramar la vaporosa densidad que le impedía avanzar. El otoño de vientos cruzados estallaba en ráfagas que rastrillaban con porfía la entalcada arena de la playa. Caminó unos pasos hasta que, desorientado, se detuvo al oír el golpe de las olas como un murmullo lejano.

Estaba consciente de que todo era un sueño, y, por eso, no le sorprendió ver cómo la niebla se deshilachaba, dejando ahora entrever imágenes lejanas de su vida pasada: los bélicos partidos de fútbol en el barroso potrero, las lúgubres bocinas de los barcos partiendo con rumbo a no sé dónde, el contorno borroneado de Camila, sus húmedos besos bajo el descascarado tapial, y la cálida humedad de aquella primera vez a las apuradas. Luego, como en una cinta de moebius, aparecieron las mañanas propicias, las noches de enero, los pensamientos imperdonables y los inconfesables deseos, hasta que, intempestivo, irrumpió el recuerdo del domingo de su desgracia, cuando, debido a su imprevisto regreso, los descubrió dentro de su dormitorio, desnudos y felices. Luego, la locura y los estampidos pintando todo de rojo. Después, el dolor en su pecho y la consecuente oscuridad. En ese momento se descubrió dentro del ceñido habitáculo salpicado con retazos de roído tafetán barato. El impetuoso golpeteo en la tierra le advirtió que afuera estaba lloviendo. Entonces se supo despierto al sentir cómo los gusanillos borboteaban obstinados dentro de su cráneo vacío, y las hormigas se empeñaban en sortear los costados enraizados de su cuerpo, en su afán por dirigirse al nido constituido dentro del agujero de su ombligo.

Espantado, intentó refugiarse en un nuevo sueño, pero ya no pudo hacerlo. Supo así que las personas siguen soñando después de muertas, hasta que las inclemencias de sus cuerpos les dicen basta





GRUPO Quadritos

DIBUJO HUMORÍSTICO E HISTORIETA

POR SERGIO MÁS
Humorista y divulgador del noveno arte

Hoy en día, el humor gráfico —ese arte noble de hacernos reflexionar y reír mediante viñetas— ha mudado de piel. Durante décadas, su hábitat natural y masivo fueron los diarios de papel, las revistas de actualidad y aquellas publicaciones emblemáticas dedicadas exclusivamente al género. Con los cambios tecnológicos, esos espacios tradicionales se fueron reduciendo, pero el humor no murió: se mudó a las redes sociales, a los fanzines autogestionados y a las plataformas digitales.

Las nuevas generaciones siguen volcándose con pasión al cómic, las tiras y a las viñetas de un solo cuadro para hablar de las temáticas más variadas. Sin embargo, ante tanta pantalla y virtualidad, un grupo de dibujantes sentimos la necesidad de hacer el camino inverso: salir al encuentro físico, promover el cara a cara y defender colectivamente un oficio que, para nosotros, es una forma de vida.



De la juntada al colectivo cultural

Todo comenzó en noviembre de 2023, en el marco del **Día del Dibujante** en Argentina. Junto a **Kappel**, armamos una lista de colegas y amigos para compartir un festejo (de pizzas, cervezas y café) en el centro de Buenos Aires. Ese primer encuentro reunió a más de veinte profesionales y derivó en un grupo de WhatsApp que, lejos de enfriarse, empezó a crecer con fuerza. Nos dimos cuenta de que compartíamos las mismas inquietudes, visiones y necesidades, culturales y laborales. Lo que empezó como una juntada se transformó en una red de contención, amistad y proyectos comunes.

La formalización llegó en 2024, durante la primera edición de la **¡FAH!** (Festival Argentino de Historietas) en Adrogué. Allí nos presentamos oficialmente al público comiquero como **Grupo Quadritos**. El nombre, sugerido por uno de los miembros, juega con la palabra "cuadrito" (la viñeta), pero adoptando la letra Q para darle una identidad visual única, la cual quedó plasmada en nuestro logotipo original. Actualmente, el grupo está integrado por una enorme diversidad de talentos: **Alen**, **Batista**, **Claw**, **Corne**, **Delu**, **El Chapa**, **Elmer**, **Fechu**, **Furno**, **Giacomino**, **Haroldo Meyer**, **Ian Mora**, **Ja!**, **Kappel**, **Marito**, **Más**, **Meiji**, **Piru**, **Rocchia**, **Toni**, **Villalobo** y **Pablo Fernández**. En nuestro recuerdo permanente vive también **Lamparita**, un querido compañero que lamentablemente falleció hace un tiempo, dejándonos un vacío enorme pero un legado imborrable.

Autogestión, ferias y el salto editorial

Nuestro principal objetivo es difundir el humor gráfico y demostrar su plena vigencia. Para ello, nos movemos activamente en ferias, centros culturales y exposiciones. Hemos llevado nuestros trabajos a la **Alianza Francesa** de Buenos Aires, a la **UTPBA** (Unión de Trabajadores de Prensa de Buenos Aires) y, durante dos años consecutivos, a la **Feria Internacional del Libro de Buenos Aires**. Incluso, la sala de humor gráfico del **Museo de Historieta** y Humor **"Yuyari Huasi"** en Miranda (La Rioja) lleva orgullosamente nuestro nombre.
Uno de los hitos más importantes del colectivo es el nacimiento de **Ediciones Quadritos**. Con este sello buscamos producir libros propios y, a futuro, abrir las puertas a autores externos. Hasta el momento, el catálogo cuenta con títulos individuales como **Café La Mugre** (**Claw**), **ET Delivery** (**Kappel – Elmer**) y **La grieta es**



una herida absurda (**Haroldo Meye**r).
A estos se suma nuestro gran proyecto colectivo lanzado en 2026: **Humor Hecho Pelota**, un libro dedicado al fútbol que reúne el trabajo de todos los integrantes de **Quadritos**. Su primera edición está prácticamente agotada tras presentarse con un éxito rotundo en la **Feria del Libro** y en el **Centro de Historietas y Humor Gráfico de la Biblioteca Nacional Mariano Moreno**.

Viñetas del presente hacia el futuro

El **Grupo Quadritos** cruza puentes generacionales. Entre nuestras filas hay autores con un recorrido inmenso en medios históricos como **Humor**, **Sex Humor**, **Satiricón**, **Morisqueta**, **Chaupinela**, **Caras y Caretas**, **Hortensia Nueva Generación**, **La Prensa** o **La Nación**, junto a creadores que hoy lideran la escena digital, dictan talleres para las nuevas infancias o actúan como jurados en salones internacionales.

Lejos de quedarnos quietos, seguimos expandiendo fronteras:

• **Revista Digital**: Impulsamos la publicación gratuita de **Reírse Hace Bien**, dirigida por **El Chapa** (disponible en Instagram vía **@elchapaclub** y en la web **www.grupoquadritos.com.ar**)

•**YouTube:** Este 2026 pusimos en marcha el canal **Viñetas con Más Chapa**, conducido por **Más** y **El Chapa**, un espacio audiovisual dedicado al análisis y rescate de la historia del humor gráfico y el cómic.

Formatos e internet mediante, nuestro norte sigue siendo el mismo de siempre: seguir creando, difundiendo, editando y demostrando que la risa es una herramienta vital de comunicación. **¡La risa es salud, y por eso brindamos!**

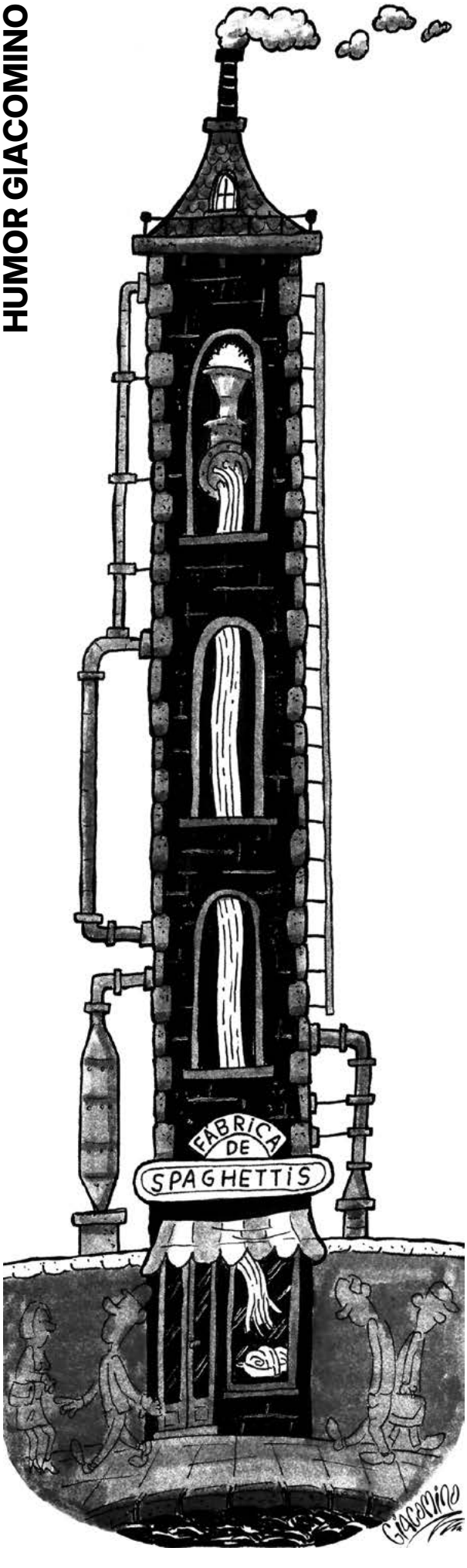
REDES Y WEB
www.grupoquadritos.com.ar
https://www.facebook.com/grupoquadritos
https://www.instagram.com/grupoquadritos/

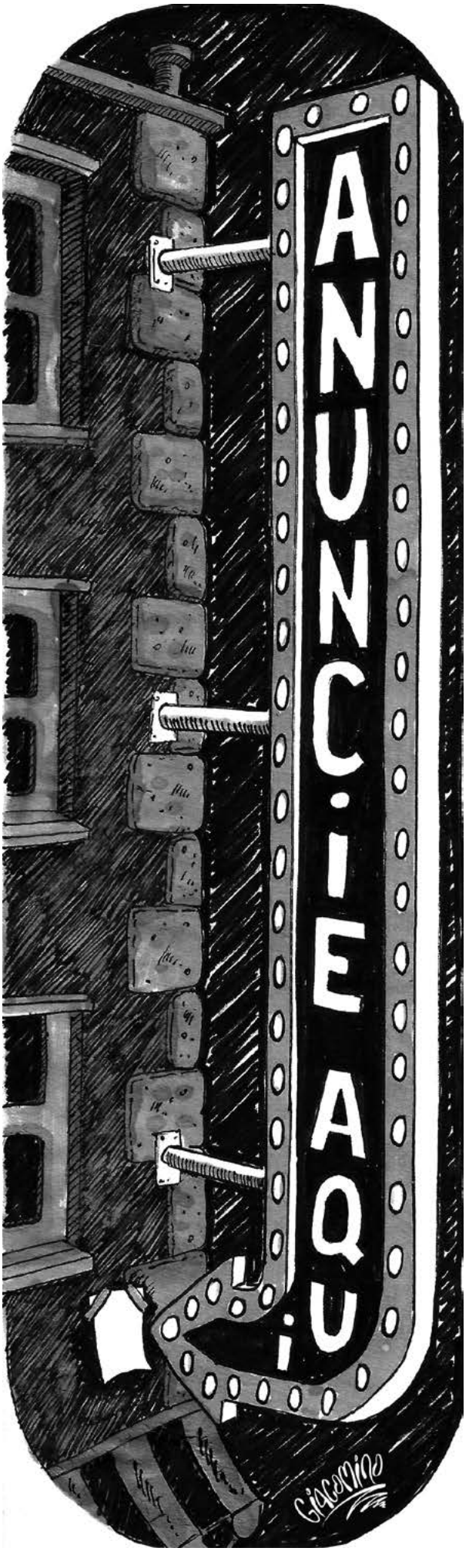

SE LA PASA CON ESE CELU, NO LE GUSTA EL FUTBOL NI EL DEPORTE, SEGURO ESTA ON LINE CON OTRA
SON ADICTIVAS ESTAS REVISTAS DIGITALES DE COMICS, CINE, MUSICA Y CULTURA
MÁS ©

HUMOR DE

MÁS


DESDE LO MAS PROFUNDO DE MI SER HAY ANSIAS DEL NECTAR AUTOCTONO QUE DESPIERTA MIS MOVIMIENTOS RITMICOS Y ACOMPASADOS, PARA QUE USTED DESCUBRA, MI BELLA DONCELLA, QUE SOY EL ELEGIDO PARA EL JOLGORIOSO ESPARCIMIENTO
¿QUE ES LO QUE INSINUA? CHOLO
QUE NOS TOMEMO' UN FERNEZON, OYENDO LA MONA... Y NOS VAMO' AL SARGENTO
BAR RINCONCITOS
UN GUASO ROMANTICO COMO PELUSA Y FERNANDO EN CHEBERE
MÁS ©


FÁBRICA
DE
SPAGHETTIS
Giacomino


ANUNCIE AQUI
Giacomino


METROPIA 1
ENTREVISTA EXCLUSIVA
ALEJANDRO BURDISIO
METROPIA 2
GUSTAVO SALA
EL HUMOR COMO CRITICA SOCIAL
UN REPORTAJE DE NORMA BAO
SERGIO MÁS
EL HUMOR GRÁFICO NO SE MANCHA
METROPIA 3
ENTREVISTA A
LUIS SILVA
ANIMAL DE ARTE
JUNIOR DE CLIPPY A LAS TORTUGAS NINJAS
METROPIA 4
NICO BRONDO
JUAN FERREYRA
METROPIA 5
METROPIA 6
Chanti
ENTREVISTA
METROPIA 7
METROPIA
NÚMERO ANIVERSARIO
METROPIA 10
MACPULENTA
METROPIA
SIGUE LA 2ª ENTREGA DE
CHICA IMAGINARIA
METROPIA 13
EL DÚO ZIG-ZAG
SERGIO IBAÑEZ
METROPIA
DRACULA
METROPIA 15
CUADRITOS
METROPIA
¡HOLA!
¡¡SI RECIÉN NOS DESCUBRIS TE CUENTO QUE TENEMOS UN MONTÓN DE NÚMEROS ANTERIORES QUE PODÉS VER Y DESCARGAR GRATIS!!
CONOCENOS EN NUESTRO SITIO
INGRESÁ A
HTTPS://METROPIA.COM.AR
Y DESCARGATE TODOS
METROPIA



ARTE: FERNANDO AMOR

METROPIA MAGAZINE © 2026 es una creación de Liebre Negra Estudio - Córdoba, Argentina, Agosto 2026
Arte portada © Fernando Amor - El contenido es propiedad de sus respectivos autores