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

METROPIA

NÚMERO 16
SEGUNDA ÉPOCA
OCTUBRE 2026



ARTE: GUILLERMO CASAS

alunacy
ROCK ALTERNATIVO CON SELLO CORDOBÉS

UN REFERENTE INTERNACIONAL DE LA ILUSTRACIÓN Y LA PUBLICIDAD
CASAS
NOS CUENTA SU HISTORIA

GAL • SOLAR • DÍAZ • MIKY ALVIS • GIACOMINO • TONI • DEL POPOLO
POLO • CLAW • FECHU • BATISTA • LEON GONZALEZ Y MUCHOS MÁS

TRENTO

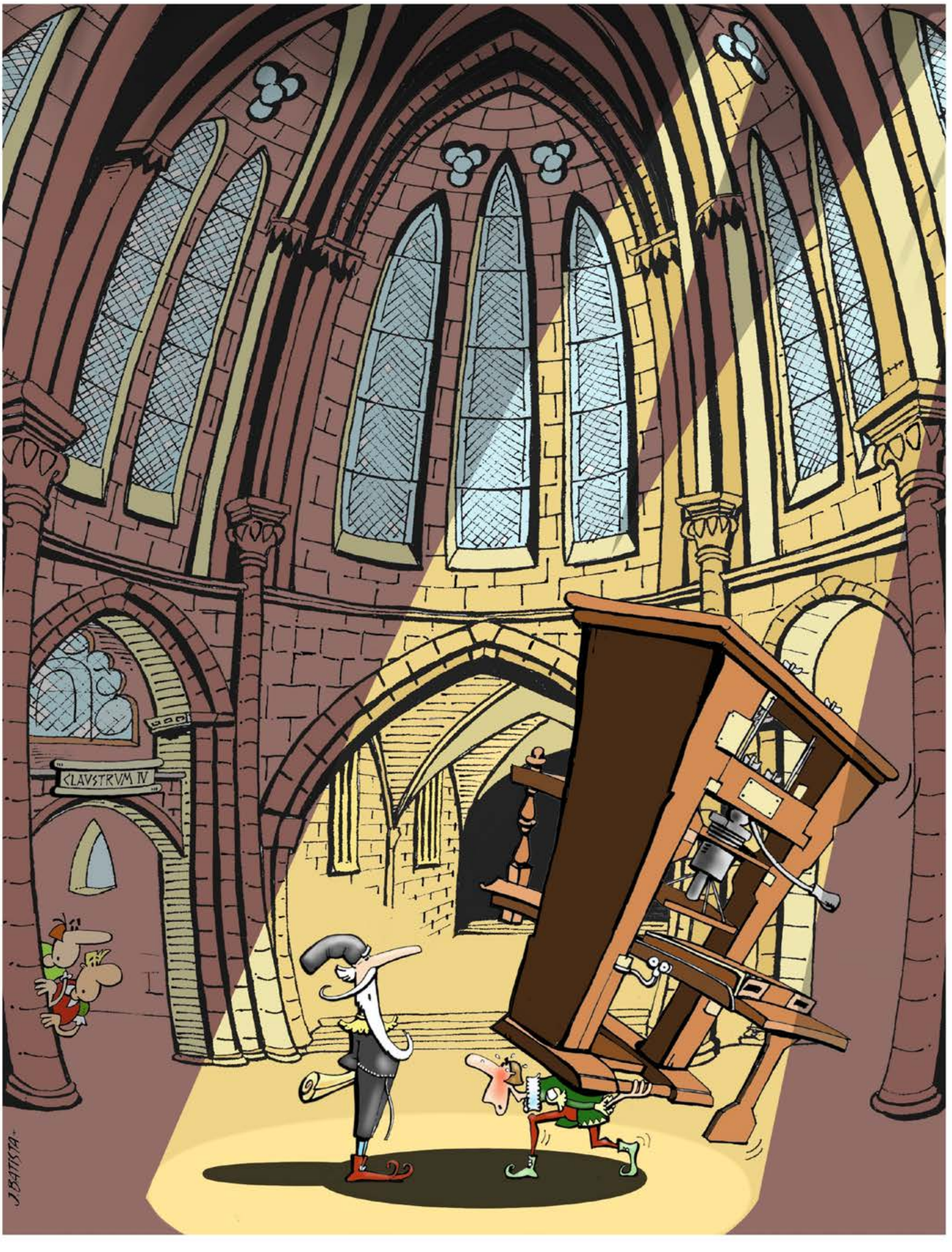
UN CORTO DE GUSTAVO GAL



SUEÑA LO QUE QUIERAS
PERO ENFRENTA LAS CONSECUENCIAS

NOVIEMBRE 2026

LUISINA SALTOS - MATIAS SANTACRUZ - TATI LUCIANO - EMILIANO QUERCIA - JULIÁN PRIETO
PRODUCCIÓN: MATEO PUEBLA - GUIÓN: GUSTAVO GAL & MINGO FERIADO - DIRECCIÓN: GUSTAVO GAL



- Ya le hemos dicho, alumno Gutenberg , que no está permitido ingresar al aula con dispositivos tecnológicos



METROPIA

MAGAZINE

Año 6 - Nº16 - Octubre 2026
Córdoba - Argentina
https://metropia.com.ar
metropia.mgz@gmail.com

PORTADA:
GUILLERMO CASAS

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

SUMA

03 Humor
BATISTA

06 Música para escuchar...
MIKY ALVIS

08 Angine de Poitrine
MIKY ALVIS

13 Claw

14 Grant Theft Auto VI
(GTA VI)

20 David, cazador de Extraterrestres
MOYANO / SOLAR

32 Fútbol e Historiet Humorística
LUIS A. DEL POPOL

43 Díaz de pasarl

44 Alunacy
POR ENRIQUE POLO

50 TRENTO
POR GUSTAVO GAL

53 Jujutsu Kaisen

58 Toni

60 Casas
- El Podcast

71 Tribu Ketchup
POR JUNIOR

82 Humor
POR FECHU

83 Supermarionation

88 Como Matar el Arte
POR GUSTAVO GA

92 Humor
GIACOMINO





Room 12 es el esperado octavo álbum de estudio de la destacada cantautora estadounidense **LP**, lanzado oficialmente el 2 de septiembre de 2026. El disco se presenta como el sucesor de **Love Lines** (2023) y contiene un total de 11 canciones que exploran a fondo el amor, la vulnerabilidad, el desamor y el autodescubrimiento. Descrito por la propia artista como "un estado mental", emulando la intimidad de las habitaciones de hotel que han marcado su vida en las giras.

FOTO: Guzman / Cortesía de The Untitled Magazine

LP
ROOM 12

Miky Alvis ON AIR

The Breakdown es el álbum de estudio del legendario músico de blues estadounidense **Keb' Mo'**, lanzado el 21 de agosto de 2026 a través del sello **Concord Records**. Producido tras superar una cirugía a corazón abierto en 2024 y atravesar la disolución de su matrimonio de 20 años, este proyecto de 10 canciones destaca como su trabajo más íntimo, crudo y acústico hasta la fecha. A sus 74 años, el artista explora el significado emocional y musical de un "colapso" apoyándose principalmente en su voz y su guitarra. El álbum tiene una duración aproximada de 38 minutos y está compuesto de 10 canciones.



Foto: Laura Carbone / Cortesía de Concord Records

KEB' MO' BREAKDOWN

Born To Fly es el álbum de estudio lanzado en 2026 por el icónico dúo danés de música electrónica y synth-pop, **Laid Back**, formado por **John Guldberg** y **Tim Stahl**. Publicado oficialmente a finales de junio de 2026 bajo el sello **Brother Music**, el disco marca una etapa de notable resurgimiento creativo para el grupo tras casi cinco décadas de trayectoria juntos. El álbum tiene una duración aproximada de 40 minutos y está compuesto por una lista de 9 canciones. Musicalmente, la producción mantiene la esencia relajada característica de la banda (famosa por éxitos históricos como Sunshine Reggae y Bakerman), moviéndose entre los géneros de música balear, ambient, electro y synth-pop. Está disponible tanto en plataformas digitales (Spotify y Apple Music) como en formatos físicos de CD y vinilo.



Foto: Prensa Oficial de Laid Back / Cortesía de Brother Music

LAID BACK BORN TO FLY

EL DÚO CANADIENSE ANGINE DE POITRINE EMERGIÓ COMO UN FENÓMENO VIRAL GLOBAL EN 2026 MEDIANTE SU PROPUESTA DE MATH ROCK MICROTONAL, UNA ESTÉTICA ENMASCARADA Y EL USO DE INSTRUMENTOS HÍBRIDOS. SU IRRUPCIÓN COMBINA EL ANONIMATO ABSOLUTO CON UNA EJECUCIÓN TÉCNICA QUE DESAFÍA LA ESCALA OCCIDENTAL DE DOCE TONOS.

ANGINE DE

Angine de Poitrine (término en francés para "angina de pecho") es un dúo canadiense de rock experimental y math rock microtonal fundado en 2019 en Saguenay, Quebec. Integrado por los misteriosos músicos bajo los seudónimos **Khn de Poitrine** y **Klek de Poitrine**, el grupo saltó del anonimato del underground local a convertirse en un masivo fenómeno viral global a inicios de 2026. La banda comenzó a tocar de manera conjunta desde la adolescencia. Según explican en sus entrevistas, la idea de utilizar disfraces no nació de un plan estético, sino de una necesidad pragmática: tras conseguir múltiples contrataciones en un mismo local de su región durante la misma semana, se enmascararon para que los promotores y

Foto: Prensa Oficial de Angine de Poitrine/ Cortesía de Spectacles Bonzaï

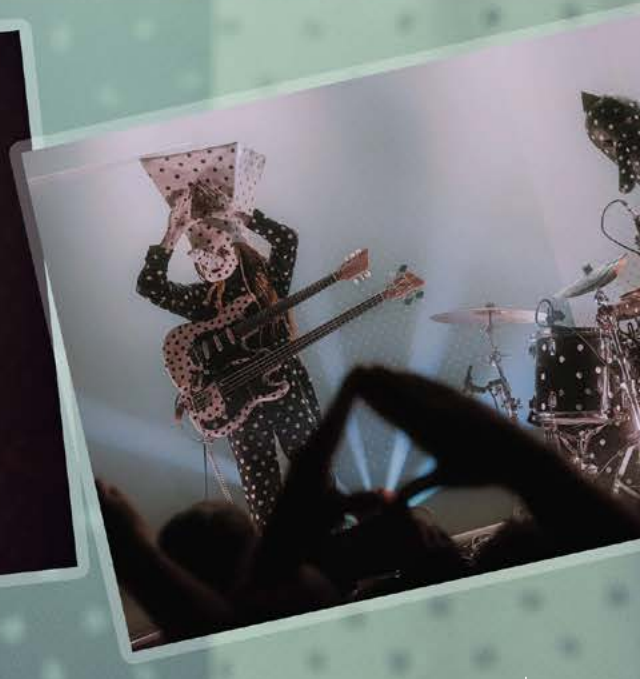
el público no se cansaran de verlos. Tras publicar su álbum debut en formato independiente, **Vol. 1 (2024)**, la escena alternativa canadiense los galardonó como Artista del Año en los Premios **GAMIQ 2025**. El punto de inflexión definitivo ocurrió en febrero de 2026, cuando la prestigiosa emisora de radio estadounidense **KEXP** publicó una sesión en vivo grabada con el dúo. El video acumuló millones de reproducciones en redes sociales y atrajo elogios de figuras de la industria como **Sean Lennon**. Aprovechando la explosión en internet, en abril de 2026 lanzaron su aclamado segundo álbum, **Vol. II**, firmando contratos de distribución internacional con sellos de renombre como **ATO Records**. Su éxito en directo se consolidó con una presentación masiva ante unas 70.000 personas en el **Festival Internacional de Jazz** de Montreal y su debut en la televisión norteamericana en **The Tonight Show Starring Jimmy Fallon** interpretando



POITRINE

POR MIKY ALVIS





el tema **"Zugzegk".** Utilizan sistemas de afinación orientales y notas que caen fuera de la escala tradicional de 12 tonos de la música occidental. **Khn de Poitrine** ejecuta estas melodías con un instrumento híbrido de doble mástil (guitarra y bajo) construido a mano de forma personalizada. En escena se presentan usando trajes cubiertos de lunares en blanco y negro, sombreros extraños y máscaras gigantes de papel maché con narices prominentes que emulan al mono narigudo. Manteniendo un estricto anonimato en la vida real, los integrantes afirman en su biografía oficial ser hermanos extraterrestres de 333 años de edad provenientes de un planeta cubierto de lunares, cuya música está inspirada por un grupo ficticio de simios entrenados en jazz fusión en la isla de Borneo.**Sherpa" (Vol. 1)**: Es el tema perfecto para asimilar su propuesta. Empieza con un riff de guitarra microtonal hipnótico y va sumando capas y loops de bajo hasta convertirse en una tormenta de rock matemático muy potente. **"Mata Zyklek" (Sencillo)**: Una de sus canciones más dinámicas. Muestra a la perfección la coordinación matemática entre la batería de **Klek** y las transiciones de **Khn**, con un ritmo frenético que recuerda a la música electrónica pero tocada 100% en vivo. **"Fabienk" (Vol. II)**: El corte de difusión de su segundo disco. Es un poco más directo y compacto, ideal para ver cómo evolucionó su sonido tras el éxito de su sesión en **KEXP**. El sonido tan "extraño" y fascinante de **Angine de Poitrine** no se podría lograr con instrumentos convencionales. En la música occidental tradicional, una octava se divide en 12 notas (semitonos). El microtonalismo utiliza los

ANGINE DE POITRINE



ANGINE DE POITRINE

espacios que hay entre esas notas (como los cuartos de tono), algo muy común en la música tradicional oriental pero raro en el rock. El instrumento híbrido (Double-Neck): Es una pieza de lutería personalizada que une un bajo de 2 cuerdas en la parte superior y una guitarra de 6 cuerdas en la inferior. Trastes adicionales: El diapasón de la guitarra tiene trastes extra colocados en posiciones milimétricas específicas para poder tocar esos cuartos de tono disonantes. La magia de los loops: Al ser solo dos personas, **Khn** graba una línea de bajo en tiempo real usando pedales de loop, la deja sonando y automáticamente cambia sus manos al mástil de la guitarra para tocar los arreglos principales, mientras **Klek** mantiene el tempo matemático en la batería.

PODÉS VER EL VIVO QUE HICIERON PARA **KEXP** DESDE AQUI.

CLAW


El cuerpo baleado presenta varios orificios de entrada ninguno de salida
¡Que tipo cerrado!
CLAW


¡investiguemos quien se beneficia con estos crímenes
¿El diariero?
CLAW


Su cabeza tenía precio
OFERTA
CLAW


Me están presionando para resolver este caso...
Los recicladores me piden los diarios
CLAW

ENTRANDO EN LA GAMEZONE

EL JUEGO QUE ROCKSTAR SE TOMÓ DOCE AÑOS PARA HACER

© Rockstar Games / Take-Two Interactive. Todos los derechos reservados.
El arte promocional de Grand Theft Auto VI se utiliza solo con fines informativos/ilustrativos.







Hay videojuegos que se anuncian y empiezan a desaparecer de la conversación hasta que llegan a las tiendas. Con **Grand Theft Auto VI** ocurrió exactamente lo contrario. Durante años, **Rockstar** consiguió que el juego fuera noticia sin mostrar prácticamente nada. Hubo rumores, filtraciones, un ataque informático, retrasos y trailers convertidos en acontecimientos mundiales. Para cuando finalmente pudimos ver cómo se juega, **GTA VI** ya era mucho más que un videojuego: era una prueba de cuánto puede durar la expectativa alrededor de una obra.









Empecemos por el juego. **GTA VI** vuelve a **Vice City**, pero la ciudad es ahora parte de Leonida, un estado ficticio inspirado en Florida que incluye zonas urbanas, los Cayos y otros ambientes. La historia sigue a **Jason Duval** y **Lucia Caminos**, una pareja de delincuentes que queda atrapada en una conspiración criminal después de que un golpe aparentemente sencillo salga mal. **Rockstar** mantiene la fórmula que convirtió a la serie en un fenómeno: mundo abierto, conducción, tiroteos, persecuciones, robos y misiones, pero también una enorme cantidad de espacio para simplemente recorrer el territorio y ver qué ocurre. Los materiales oficiales muestran además actividades como pesca, kayak, carreras, gimnasios y vida nocturna.

La novedad más evidente está en sus protagonistas. **Jason** y **Lucia** pueden actuar juntos y, en determinadas situaciones, el jugador puede alternar entre ellos mientras el otro continúa participando en la acción. La idea recuerda al sistema de protagonistas múltiples de **GTA V**, aunque aquí tiene una diferencia narrativa importante: no son tres personajes diseñados para representar mundos separados, sino dos personas cuya relación constituye el centro de la historia. **Rockstar** presenta a **Lucia** recién salida de prisión y decidida a cambiar su situación, mientras **Jason** viene de una vida ligada al delito y al contrabando en los **Keys**.

También cambia la escala. **Vice City** sigue siendo el nombre que funciona como gran referencia, pero ya no es todo el escenario. **Leonida** permite pasar

MIRÁ LOS TRAILER Y MÁS INFO
EN EL SITIO OFICAL DEL JUEGO



de la ciudad a los **Keys**, de las playas a zonas menos urbanizadas y de los clubes al mundo del contrabando. Esa variedad importa porque **Rockstar** siempre ha utilizado sus ciudades como algo más que decoración: son parte de la sátira. La **Vice City de 2002** podía exagerar la **Miami** de los años ochenta; la de **GTA VI** tiene otro problema a su disposición: la Florida contemporánea ya parece una caricatura de sí misma.

Ahí entran los teléfonos, las redes sociales y la cultura de la exposición permanente. **Rockstar** presentó desde el primer trailer situaciones que parecen construidas alrededor de videos verticales y publicaciones ficticias, y entre los personajes de **Leonida** hay incluso figuras cuya carrera depende directamente de la viralidad. **Las Real Dimez**, por ejemplo, son dos amigas que convierten su actividad criminal y su presencia en redes sociales en una carrera musical. No hace falta atribuirle a **Rockstar** una tesis específica sobre **TikTok**, Instagram o la economía de la atención para notar el cambio: la sociedad que **GTA** está parodiando ya no mira solamente televisión. También se mira a sí misma en la pantalla del teléfono.

Hasta ahí podríamos estar hablando simplemente del nuevo **GTA**. Pero hay una historia bastante más rara detrás del juego.

Rockstar llegó a **GTA VI** después de perder, además, a una de sus figuras creativas más importantes. **Dan Houser**, cofundador y vicepresidente creativo de **Rockstar**, dejó la compañía en marzo de 2020 después de un período de ausencia que había comenzado el año anterior. Eso no permite afirmar que **GTA VI** sea *"el GTA sin Dan Houser"* ni predecir cómo afectó su salida al resultado. Pero sí marca un cambio histórico: el juego pertenece a una **Rockstar** diferente de la que produjo las entregas anteriores.

El juego que se filtró antes de ser presentado

Y entonces ocurrió algo que parece escrito por el propio universo de **GTA**.

Rockstar es famosa por su secretismo. Durante años, la compañía puede trabajar en un juego sin mostrar prácticamente nada. Pero en septiembre de 2022 un hacker consiguió acceder a material auténtico de una versión todavía en desarrollo de **GTA VI** y publicó numerosos videos en Internet. **Bloomberg** informó entonces que se trataba de material real y todavía muy temprano del desarrollo.

El episodio fue enorme no solamente por la cantidad de información que apareció, sino porque rompió uno de los mecanismos que **Rockstar** había utilizado durante años: **decidir exactamente cuándo y cómo el público podía ver sus juegos**.

La historia tuvo consecuencias judiciales. **Arion Kurtaj**, uno de los jóvenes involucrados en el ataque y miembro del grupo **Lapsus$**, fue posteriormente condenado en Reino Unido y enviado a un hospital de alta seguridad.

Y el problema no terminó ahí.

En 2023 **Rockstar** preparó cuidadosamente el anuncio del primer trailer oficial.

Sam Houser había anunciado que llegaría en diciembre, coincidiendo con el 25.º aniversario de la compañía. Pero el trailer también se filtró antes de tiempo. **Rockstar** decidió entonces publicarlo oficialmente ese mismo día.
Hay una ironía difícil de ignorar: **el estudio más famoso por controlar lo que muestra tuvo que empezar a mostrar GTA VI porque alguien más decidió cuándo hacerlo.**

Doce años y tres fechas

La espera también se convirtió en parte del fenómeno.

GTA V apareció en 2013. La siguiente entrega fue confirmada oficialmente en 2023, aunque el desarrollo llevaba años en marcha. La fecha de lanzamiento anunciada originalmente fue 2025; después pasó a mayo de 2026 y finalmente a noviembre de ese año. **Rockstar** explicó el último retraso diciendo que necesitaba más tiempo para alcanzar el nivel de acabado que esperaba.

En el medio ocurrió algo poco habitual incluso para una producción de esta magnitud: mientras el público reclamaba información, **Rockstar** prácticamente no participaba de esa conversación. El estudio dejaba que el silencio hiciera su trabajo.
Y funcionó.
Cada captura, cada rumor y cada trailer se transformó en noticia.

Cuando finalmente **Rockstar** decidió mostrar algo sustancial, no eligió otro trailer de dos minutos. En agosto de 2026 publicó ***Grand Theft Auto VI: An Extended Look,*** una presentación de 2**6 minutos y 48 segundos capturada íntegramente con material del juego en PlayStation 5.**

Es difícil pensar en una mejor manera de resumir la historia de este proyecto: primero vimos **GTA VI** contra la voluntad de Rockstar; después esperamos años para que Rockstar nos mostrara exactamente lo que quería que viéramos.

El verdadero espectáculo

Por eso **GTA VI** resulta interesante incluso antes de preguntarnos si será mejor o peor que **GTA V**. El juego tiene una historia

criminal, dos protagonistas, un nuevo mapa, nuevas actividades y una **Vice City** adaptada al presente. Pero también es el resultado de una transformación mucho más larga: la de una compañía que pasó de querer demostrar que los videojuegos podían ser cultura a convertirse ella misma en un acontecimiento cultural.

Rockstar sabe que el público va a mirar cada detalle. Sabe que cada trailer será analizado cuadro por cuadro y que cualquier personaje puede convertirse en meme antes incluso de que el juego llegue a las consolas. Y sabe algo todavía más incómodo: después de tantos años, la expectativa ya forma parte del producto.

Eso hace que **Grand Theft Auto VI** sea diferente de cualquier GTA anterior.

No solamente porque sea más grande o porque vuelva a **Vice City**.

Sino porque, mientras **Rockstar** construía su nuevo mundo criminal, el mundo real convirtió a **Rockstar** en parte del espectáculo que siempre había satirizado.

Y quizá esa sea la mejor razón para jugarlo cuando finalmente podamos entrar en Leonida: después de tantos años mirando desde afuera, por fin podremos comprobar qué había realmente detrás de todas esas pantallas.

EL HACK

GTA VI DESDE UNA HABITACIÓN DE HOTEL

En septiembre de 2022, un adolescente **británico** consiguió lo impensado: acceder a los sistemas internos de Rockstar Games y filtrar decenas de videos de GTA VI, utilizando un dispositivo muy poco habitual para un ataque de este nivel: un Amazon Fire TV Stick, un teléfono móvil y la conexión de un hotel.

// CÓMO LO HIZO

Arion Kurtaj, que entonces tenía 17 años, estaba bajo protección policial en un hotel Travelodge tras otros ataques informáticos. Su computadora portátil había sido confiscada, pero logró acceder a Rockstar utilizando un Amazon Fire TV Stick conectado al televisor de la habitación, un teléfono móvil y periféricos como teclado y ratón.

// QUÉ OBTUVO

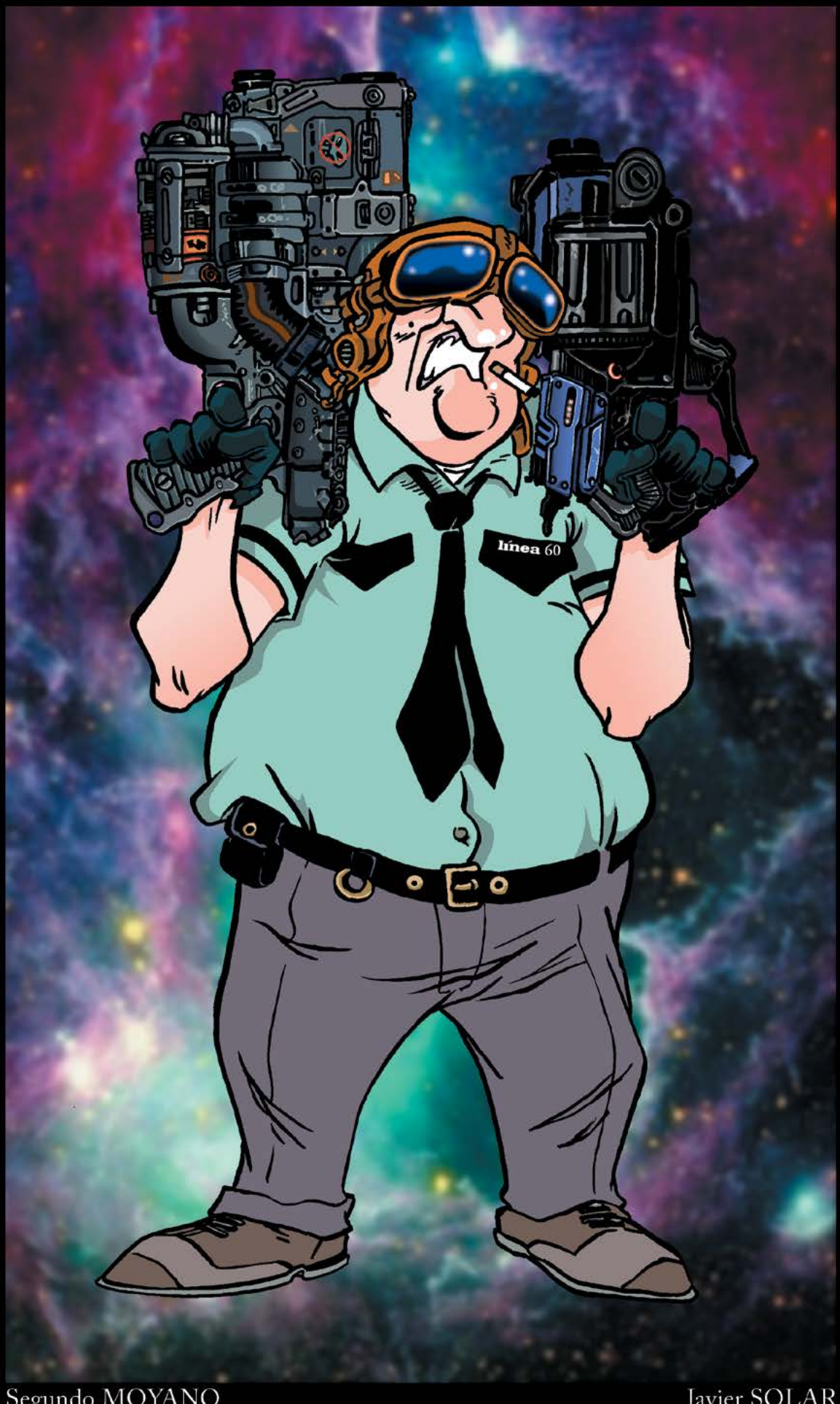
Una vez dentro, descargó y publicó en Internet alrededor de 90 clips de una versión todavía en desarrollo de GTA VI. También accedió al Slack interno de la compañía, donde dejó un mensaje amenazando con publicar el código fuente si Rockstar no se comunicaba con él por Telegram.

// LAS CONSECUENCIAS

Kurtaj fue declarado culpable en Reino Unido de delitos relacionados con hacking, extorsión y fraude. Un juez ordenó su internamiento en un hospital de alta seguridad.

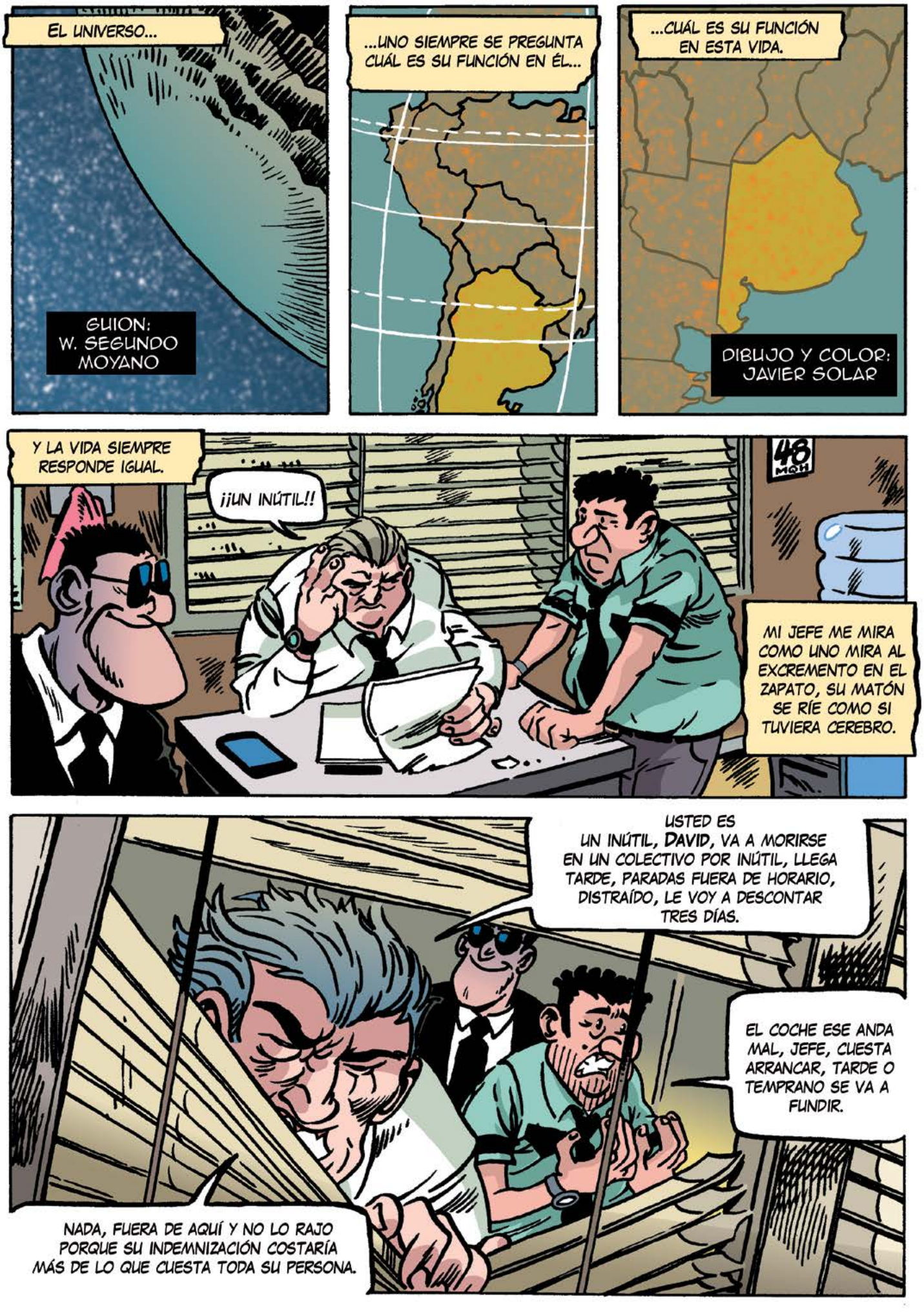
Una de las compañías de videojugeos más secretas del mundo, protegiendo su proyecto más esperado, terminó siendo vulnerada desde una habitación de hotel.

DAVID Cazador de extraterrestres



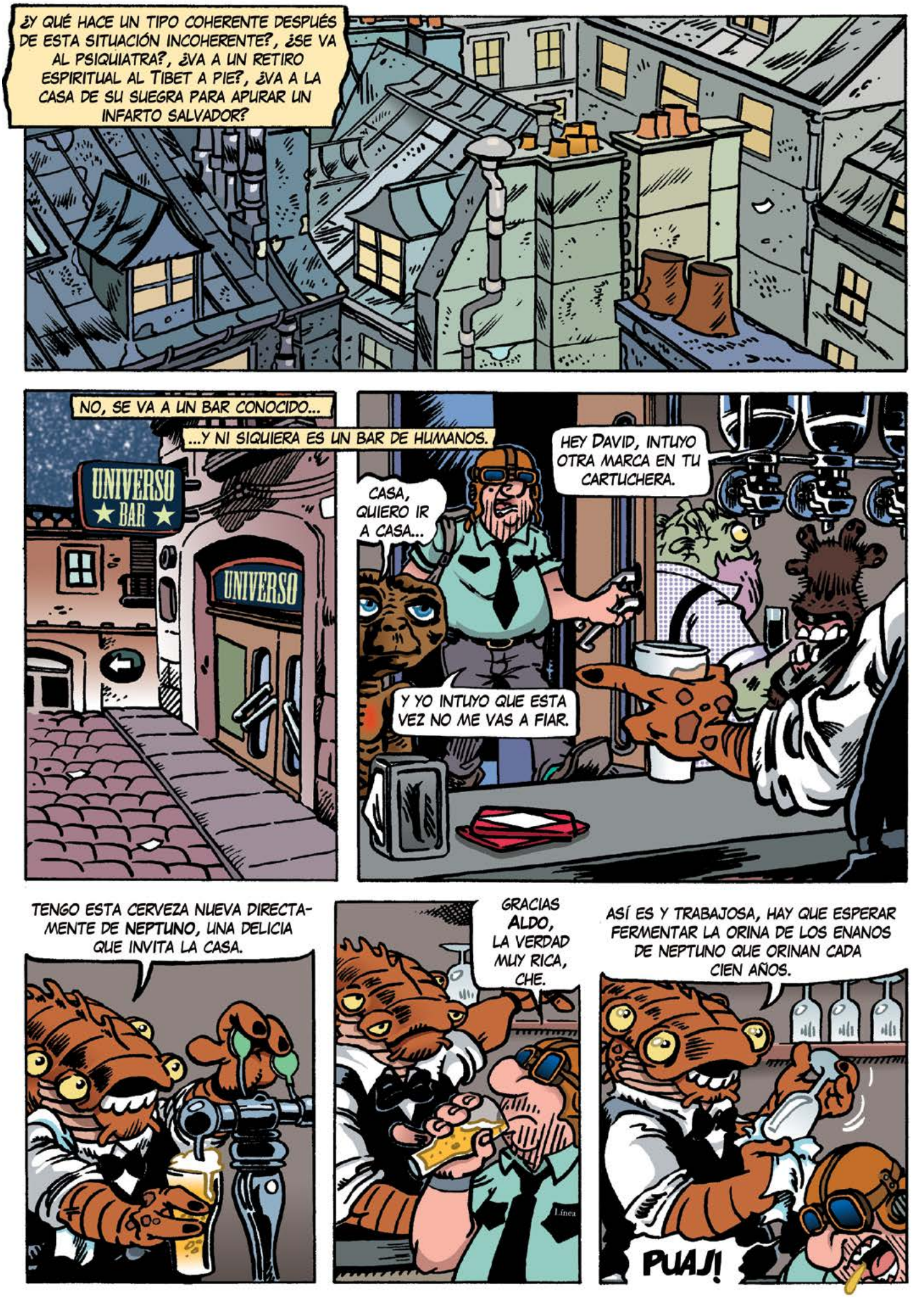
Segundo MOYANO

Javier SOLAR


EL UNIVERSO...
GUION: W. SEGUNDO MOYANO
...UNO SIEMPRE SE PREGUNTA CUÁL ES SU FUNCIÓN EN ÉL...
...CUÁL ES SU FUNCIÓN EN ESTA VIDA.
DIBUJO Y COLOR: JAVIER SOLAR
Y LA VIDA SIEMPRE RESPONDE IGUAL.
¡¡UN INÚTIL!!
48 MGH
MI JEFE ME MIRA COMO UNO MIRA AL EXCREMENTO EN EL ZAPATO, SU MATÓN SE RÍE COMO SI TUVIERA CEREBRO.
USTED ES UN INÚTIL, DAVID, VA A MORIRSE EN UN COLECTIVO POR INÚTIL, LLEGA TARDE, PARADAS FUERA DE HORARIO, DISTRAÍDO, LE VOY A DESCONTAR TRES DÍAS.
EL COCHE ESE ANDA MAL, JEFE, CUESTA ARRANCAR, TARDE O TEMPRANO SE VA A FUNDIR.
NADA, FUERA DE AQUÍ Y NO LO RAJO PORQUE SU INDEMNIZACIÓN COSTARÍA MÁS DE LO QUE CUESTA TODA SU PERSONA.

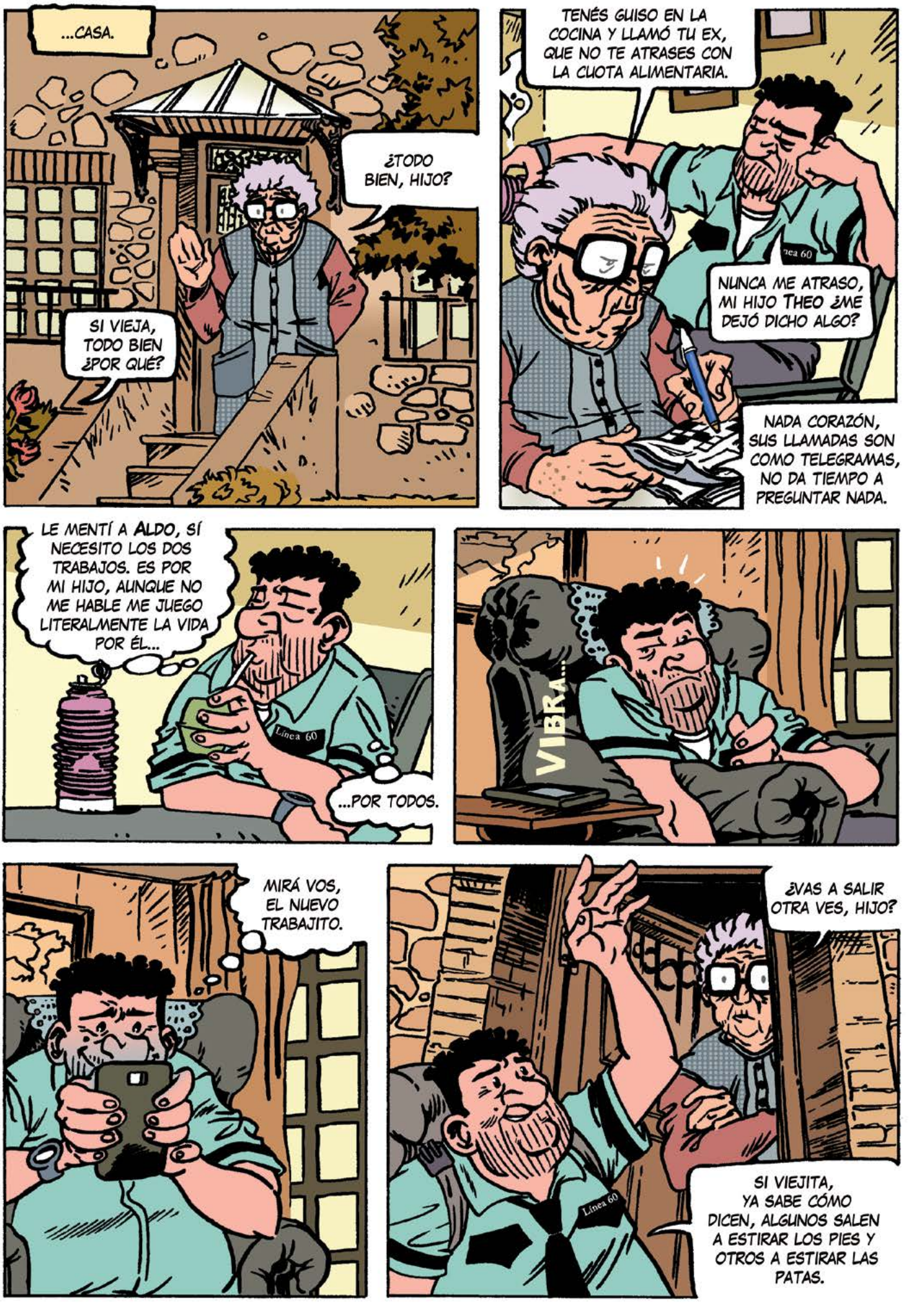

60 CONSTITUCION TIGRE-ESCOBAR
ASÍ TERMINA EL INFELIZ DÍA DE TRABAJO, SE TERMINÓ COMO SE TERMINA EL INFELIZ SUELDO ANTES DE FIN DE MES.
AL CUERNO TODO, VOY A FUMARME UN PUCHO, VOY A FUMARME LA VIDA Y...
MONSA
CHAU PUCHO, UNA VIEJA CORRIENDO COMO CORRE EL MEDIDOR DE LUZ EN EL VERANO.
JE.
A VECES EL TRABAJO NO TERMINA...
Línea 6
...EL TRABAJO LO BUSCA A UNO.
ACLARO, ESA NO ES UNA VIEJA MARATONISTA.
Línea 60
ES UN EXTRATERRESTRE ROMPIENDO ALGÚN RÉCORD POR LA VEREDA.


UN EXTRATERRESTRE Y YO, SOLO UN TIPO CON EL COLESTEROL MÁS ALTO QUE SU AUTOESTIMA.
Línea 60
UN TIPO QUE SOLO TRANSPIRABA CUANDO LE BAJABA LA PRESIÓN, ACOSTUMBRADO A MILES DE RONDAS DE FLEXIONES DE BRAZOS CON EL CONTROL REMOTO DEL TELEVISOR.
BIEN, HOY TENGO UN CONTROL DISTINTO...
Línea 60
¡CLACK!
?
...DE OTRO CALIBRE, CAPAZ DE MÁS CAMBIOS QUE SALTAR DE LA NOVELA DE MI MAMÁ AL FÚTBOL.
UN CONTROL CAPAZ DE SALVAR VIDAS HUMANAS.
Y ELIMINAR VIDAS EXTRATERRESTRES EN HD.
FUH-CHUM
UN CONTROL CAPAZ DE SALVAR VIDAS HUMANAS TAN PATÉTICAS COMO LA MÍA.


¿Y QUÉ HACE UN TIPO COHERENTE DESPUÉS DE ESTA SITUACIÓN INCOHERENTE?, ¿SE VA AL PSIQUIATRA?, ¿VA A UN RETIRO ESPIRITUAL AL TIBET A PIE?, ¿VA A LA CASA DE SU SUEGRA PARA APURAR UN INFARTO SALVADOR?
NO, SE VA A UN BAR CONOCIDO...
...Y NI SIQUIERA ES UN BAR DE HUMANOS.
UNIVERSO BAR
UNIVERSO
HEY DAVID, INTUYO OTRA MARCA EN TU CARTUCHERA.
CASA, QUIERO IR A CASA...
Y YO INTUYO QUE ESTA VEZ NO ME VAS A FIAR.
TENGO ESTA CERVEZA NUEVA DIRECTAMENTE DE NEPTUNO, UNA DELICIA QUE INVITA LA CASA.
GRACIAS ALDO, LA VERDAD MUY RICA, CHE.
ASÍ ES Y TRABAJOSA, HAY QUE ESPERAR FERMENTAR LA ORINA DE LOS ENANOS DE NEPTUNO QUE ORINAN CADA CIEN AÑOS.
PUAJ!


NO SABÉS CÓMO ESPERO QUE HAYA PRECIO POR TU CABEZA.
RENCOROSO, TÍPICO DE LA HUMANIDAD.
Línea
¿CUÁNTOS AÑOS LLEVAS EN ESTO YA?
AÑOS, PILAS DE AÑOS YA, COMO CUATRO O MÁS.
!@#$%€*
MONSA
607
PERDONE SEÑORITA PERO MI RECORRIDO TERMINA ACÁ, ¿ESTÁ PERDIDA O SE DURMIÓ?
NADA DE ESO, DAVID.
PERO...
TÚ ERES EL PERDIDO, TÚ ERES EL QUE SE DURMIÓ EN SU DESTINO, EN ESA PATÉTICA RUTINA INTRASCENDENTE QUE SOLO LLAMA LA ATENCIÓN CUANDO UNO MUERE.
¿JESÚS, QUIÉN SOS?
Línea 60
SOY LA RAZA QUE ESCRIBE Y REESCRIBE DESTINOS, UNA ESPECIE DE AYUDANTE SOCIAL UNIVERSAL Y DESDE HOY TE DOY EL CASCO DEL CAZADOR DE RECOMPENSAS EXTRATERRESTRE, DESDE HOY MANEJARÁS UN COLECTIVO UNIVERSAL.


CUATRO AÑOS QUE RECIBO EN MI CELULAR UNA FOTO "SUPUESTAMENTE DE UN HUMANO", PERO CON EL CASCO PUEDO VER SU REAL ASPECTO DE EXTRATERRESTRE CRIMINAL FUGADO DE ALGÚN PLANETA HACIA LA TIERRA, CUATRO AÑOS QUE HAGO EL TRABAJO Y ME DEPOSITAN DINERO EN MI CUENTA.
MUCHOS VINIMOS A BUSCAR PAZ Y PROSPERIDAD, HUYENDO DE GUERRAS Y ESAS COSAS, PERO MUCHOS MALDITOS VINIERON ESCAPANDO DE SUS DELITOS, JUSTO AQUÍ QUE LOS DELINCUENTES FLORECEN COMO LOS INSULTOS DE MIS DIEZ ESPOSAS CUANDO LLEGO A CASA.
¿Y POR QUÉ CUERNOS SIGUES MANEJANDO ESE COLECTIVO?
PORQUE ES UN TRABAJO DIGNO O, "COMO HUMANO QUE SE PRECIE" SOY PRESA FÁCIL DE LA COSTUMBRE, QUIZÁS.
MFIP
CASA, QUIERO IR A CASA
SÍ, YO TAMBIÉN QUIERO IR A MI...


...CASA.
¿TODO BIEN, HIJO?
SI VIEJA, TODO BIEN ¿POR QUÉ?
TENÉS GUISO EN LA COCINA Y LLAMÓ TU EX, QUE NO TE ATRASES CON LA CUOTA ALIMENTARIA.
NUNCA ME ATRASO, MI HIJO THEO ¿ME DEJÓ DICHO ALGO?
NADA CORAZÓN, SUS LLAMADAS SON COMO TELEGRAMAS, NO DA TIEMPO A PREGUNTAR NADA.
LE MENTÍ A ALDO, SÍ NECESITO LOS DOS TRABAJOS. ES POR MI HIJO, AUNQUE NO ME HABLE ME JUEGO LITERALMENTE LA VIDA POR ÉL...
...POR TODOS.
VIBRA...
MIRÁ VOS, EL NUEVO TRABAJITO.
¿VAS A SALIR OTRA VES, HIJO?
SI VIEJITA, YA SABE CÓMO DICEN, ALGUNOS SALEN A ESTIRAR LOS PIES Y OTROS A ESTIRAR LAS PATAS.


AVECHUCHOS
Tucumán inc.
PERO MIRÁ QUIEN VOLVIÓ "EL INÚTIL" Y PARECE QUE REGRESO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.
QUE BUEN HUMOR TIENE MI SUPERVISOR PARA SER...
Línea
...UN EXTRATERRESTRE BUSCADO POR CIENTOS DE CRÍMENES CON SU IDIOTA GUARDAESPALDA.
¿VOS? ¡VOS SOS EL MALDITO CAZADOR!
AHORA TIENE MÁS GRACIA, ¿NO CREE?
YA SABEN CÓMO DICEN, ALGUNOS SALEN A ESTIRAR LOS PIES...
¡CUIDADO JEF...


...Y OTROS SALEN A ESTIRAR LAS PATAS
¡NO PUEDO TERMINAR ASÍ, MUERTO POR UN INÚTIL!
¿QUÉ CARAJO PASA? ¡¡ARRANCÁ, ARRANCÁ!!
LE DIJE QUE ESE COCHE ANDABA MAL JEFE, QUE TARDE O TEMPRANO SE IBA A...
...FUNDIR.


UNO SIEMPRE SE PREGUNTA CUÁL ES SU FUNCIÓN EN ESTA VIDA.
ESTOY ACOMODANDO, CADA VEZ QUE HAY PARTIDA DE TRUCO ENTRE ALIENS Y DEPREDADORES TERMINA EN KILOMBO.
UNIVERSO BAR
UNIVERSO
Y LA VIDA SIEMPRE REPITE LO MISMO, ERES UN INÚTIL.
PUES JODETE VIDA PORQUE SOY EL INÚTIL QUE ESTÁ ENCARGADO DE LA SEGURIDAD PLANETARIA. SOY DAVID, CAZADOR DE EXTRATERRESTRES.
CASA, QUIERO IR A CASA.


¡ALGUIEN QUIERE LLEVAR AL MALDITO E.T. A SU CASA, CADA VEZ QUE SE EMBORRACHA SE OLVIDA QUE VIVE A MEDIA CUADRA!
FIN

Identidad y pasión unidas

En un país como el nuestro dónde todos los días brotan talentos para el dibujo y para el fútbol hasta de la más árida de las tierras, no sorprende que muchas veces ambos mundos se hayan unido a través de la historieta (tanto seria como humorística). En realidad, ya se presentaban caricaturas de futbolistas en los más antiguos ejemplares de Caras y Caretas y de allí a que el tema se convirtiese en un relato en imágenes o en un dibujo unitario con globos, hubo solo un paso.

Estas dos expresiones de la cultura popular marchaban de la mano del gran auge de las revistas y su amplio material gráfico. Ambas se unían a otro gran medio de aquellos años: la radio. Y, por supuesto, el cine tenía una enorme repercusión. El siguiente recorrido -si bien incluye ejemplos muy variados a través del tiempo- no son, ni mucho menos, todos los que podríamos incluir. Pero son prueba suficiente para constatar lo que hemos manifestado en las primeras líneas de este artículo.

Comenzaremos con el caso que une, de hecho, ambas profesiones; para luego continuar con diversas creaciones donde la temática es abordada desde muy particulares puntos de vista y estilos.

Mundo Argentino: "Los cracks leen historietas"

A partir de una hojita (o "clipping", como suele denominarse hoy) de la revista Mundo Argentino de mediados de la década del 40 (posiblemente 1944), podemos observar la presencia de varios de los más destacados dibujantes de humor de la época junto a sus pares en calidad del fútbol nacional, en una nota titulada ***"Los cracks leen historietas",*** que se presentaba de la siguiente manera:

"*Por sensacionales que sean las noticias de guerra, o por interesantes que estén los chimentos de fútbol, la mayoría de nosotros*





abrimos los diarios en la página de historietas. Queremos saber si se salvó Patoruzú, que le pasa a Tancredo, o si Spaghetti se casó ya con Olivia... Los cracks de fútbol se transforman entonces en espectadores y los historietistas en héroes de la jornada. Así Moreno se divierte con Piantadino, o Lángara festeja el golazo de Tric y Trake. Es un modo de devolverle a los dibujantes el aplauso que ellos le dedican desde la tribuna los domingos, porque los piantamonos tiene también su corazoncito y, callados, calladitos, hinchan cada cual por sus colores..."

Así, podemos entonces disfrutar de la presencia de extraordinarios dibujantes como **Adolfo Mazzone, Lino Palacio, Oscar Blotta, Guillermo Divito, Fernando Cao** y **Tulio Lovato** (quien por entonces reemplazaba a **Dante Quinterno** en el dibujo de **Patoruzú**) junto a algunas de sus creaciones. Pero, para quien no está en el mundo del fútbol o para quien no le interesa saber de otras épocas de este deporte...

¿Quiénes fueron los futbolistas que acompañaban a nuestros queridos artistas? Leamos y comprobaremos que su grandeza estaba a la altura de la de estos últimos:

Juan Estrada: (1912-1985) Excelente arquero de Huracán y Boca Juniors(campeón en 1940 y 1943), integró además la selección nacional, equipo con el que logró los Sudamericanos(actual Copa América) de 1937 y 1941.

José Salomón: (1916-1990), defensor de Racing Club y de la Selección Argentina -de la que además fue capitán-, fue posiblemente el mejor en su puesto d e la época. Ganó dos Sudamericanos y tuvo el récord (21) de partidos en esta competencia hasta entrados los años '90.

Vicente De La Mata: (1918-1980) Ganador de los Sudamericanos de 1937 (le hizo dos goles a Brasil), 1945 y 1946; y bicampeón con Independiente (1938/39), fue uno de los mayores

POR LUIS ALBERTO DEL POPOLO



FÚTBOL E HISTORIETA HUMORÍSTICA



▲ *De izquierda a derecha: Estrada junto a Lino Palacio y Oscar Blotta; Lino Palacio, Don Fulgencio, Estrada y su esposa; José Manuel Moreno flanqueado por Adolfo Mazzone y Eduardo Ferro. Debajo, de izquierda a derecha: Guillermo Divito, una de sus "Chicas" y José Salomón; Rinaldo Martino leyendo el semanario Patoruzú y Vicente de la Mata algo preocupado ante "Pepe el Pistolero" y su creador Fernando Roberto Cao (h).*

ídolos "rojos" previos a la aparición de **Ricardo Bochini**. Extraordinariamente hábil, se recuerda un gol suyo a River, de características similares al famoso segundo gol de Maradona a los ingleses.

Rinaldo Martino: (1921-2000) Es uno de los futbolistas que integra el Salón de la Fama de la Asociación del Fútbol Argentino. Fue uno de los mejores tanto a nivel local como internacional en los '40. De gran habilidad, integró el plantel campeón de San Lorenzo en 1946. Con este equipo realizó una gira por Europa causando asombro en los espectadores del viejo continente: Entre otros resultados golearon a la selección española (6-1) y a la de Portugal (9-4). También se desempeñó un año en Italia, coronándose campeón en la Juventus, además de participar en la "Azzurra". Ya retirado, abrió un local de tango denominado "Caño 14".

José Manuel Moreno: (1916-1978), profesional desde mediados de los años 30 hasta comienzos de los 50, "El Charro" está considerado uno de los mejores cinco futbolistas sudamericanos del siglo XX y fue quizás el mejor del mundo en la primera mitad de ese mismo siglo. Dos veces campeón sudamericano con la selección argentina, integrante esencial de la famosa "Máquina" de River y campeón en cuatro países diferentes, son estos datos que conforman solo una parte de su "palmarés". Se destacaba por su imponente físico, su técnica y creatividad, su gran cabezazo y por su valentía. Se lo recuerda también como un asiduo visitante de las noches porteñas de aquel entonces. En la primera edición de los Premios Kónex (1980) fue elegido post mortem- como el mejor futbolista argentino de la historia, superando entre otros a Alfredo Di Stéfano y Diego Maradona.

Los hinchas de la década del '40 no podían siquiera imaginar la posibilidad de ver fútbol europeo en directo y en un Smart TV de pantalla ultra-plana; menos aún soñar con las posibilidades de Internet o de todo el mundo ecnológico actual. Pero tenían un privilegio del que los fanáticos de hoy carecemos (y Dios sabrá por cúanto tiempo más, si es que alguna vez esto se modifica): Cada domingo podían ver a los mejores futbolistas argentinos jugando acá, a la vuelta de la esquina, porque todos los que conformaban la selección -y casi todos los que eran "buenos"- se mantenían en sus clubes por largos años (facilitando su acceso a la condición de ídolos). La Segunda Guerra Mundial, un país distinto, un fútbol distinto, una pasión distinta (y mejor) sustentaban estas condiciones. Claro,ninguno de ellos llegó a convertirse en millonario, al menos de la manera que consideramos a un millonario del



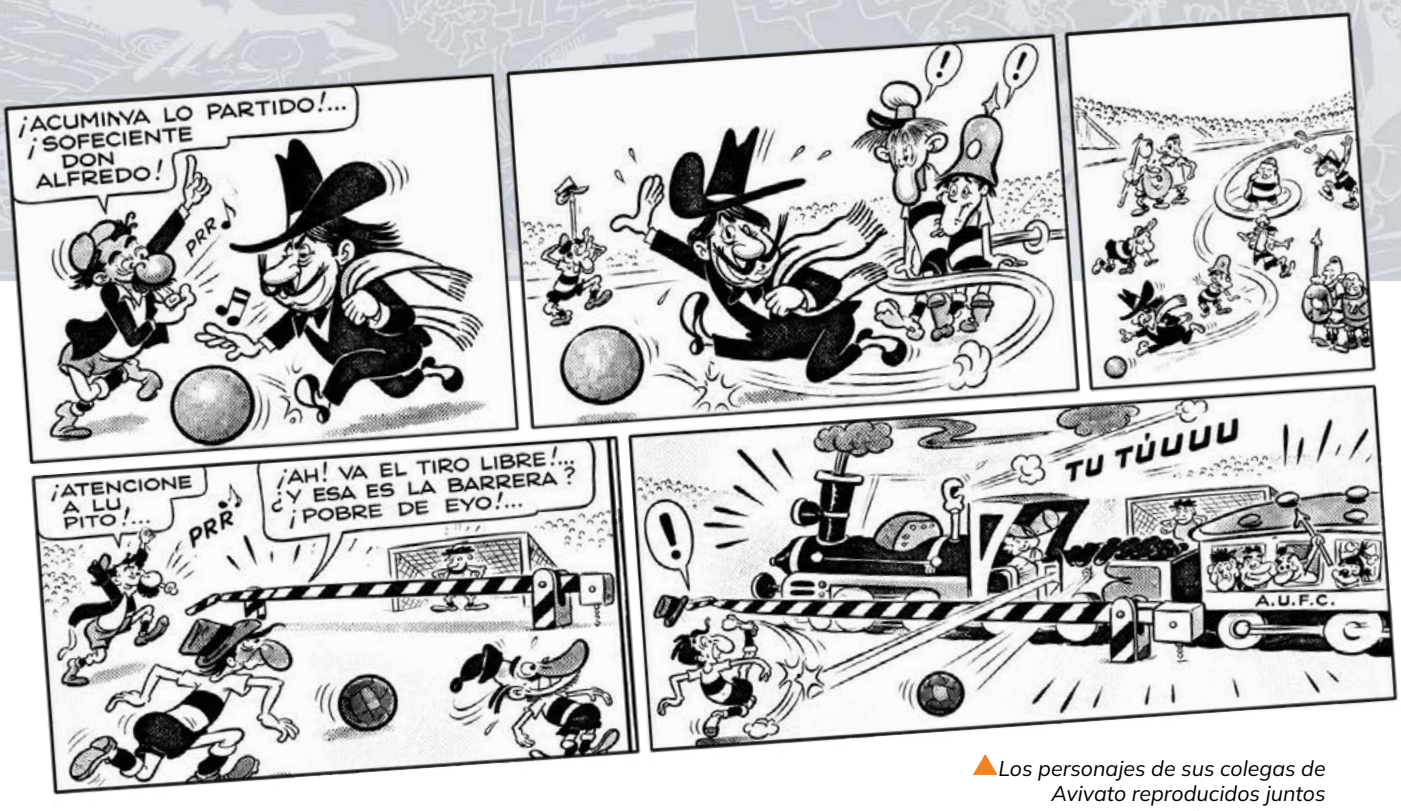
▲ *Pascualín en "Amistoso Rioplatense"*

deporte en la actualidad. Para recuperar aquel privilegio mencionado (como tantos otros más trascendentes) necesitamos cambios estructurales, políticos, éticos, económicos, culturales, sociales tan profundos, que pasarán varias generaciones para aspirar a lograrlo...
Por último, quizás en estos días cauce sorpresa el interés de los antiguos jugadores por la historieta. A la vez, no cabe duda que hoy como ayer varios historietistas se sintieron y se sienten atraídos por el fútbol y lo plasman en sus creaciones. Pero... ¿Cúantos futbolistas leen historietas en pleno siglo XXI?

La Barra de Pascualín: "Amistoso Rioplatense"

Héctor L. Torino ya había dado muestras de su capacidad para producir situaciones reideras (gags) una tras otra cuando hizo participar a **Pascualín** como refuerzo de un team de fútbol en 1954, entre cuyos rivales figuraron **"Los muchachos de hojalata"**, suerte de robots vernáculos que funcionaban a nafta o a gas, y lo bastante frágiles como para que una lluvia oxidase sus articulaciones o arruinase sus bujías.
Pero es en **"Amistoso Rioplatense"** (Avivato, 27 entregas, en 1956) donde las características mencionadas se despliegan en todo su esplendor: Nos encontramos en una época donde el verdadero clásico sudamericano era Argentina-Uruguay. **Pascualín** va a defender el orgullo argentino (como parte de una selección barrial) en cancha charrúa: Debemos tener en cuenta que Brasil estaba en un segundo plano con respecto a los dos grandes equipos rioplatenses, no habiendo por entonces siquiera ganado su primer mundial. Es que desde principios del siglo XX ambos países se habían repartido la mayoría de los campeonatos sudamericanos y Uruguay ostentaba además de dos títulos mundiales y un par de medallas de oro olímpicas en su haber.
Argentina había brillado principalmente en los '40 con grandes jugadores (así lo cuentan nuestros padres y abuelos) que lamentablemente no se dieron a conocer al mundo debido a la 2da. Guerra Mundial.





Los personajes de sus colegas de Avivato reproducidos juntos en una tira de Héctor L. Torino

En este contexto, **Héctor Torino** armó un enfrentamiento "amistoso" en el cual se irán sucediendo circunstancias donde las presiones que soportan los jugadores de hoy son -en comparación- un juego de niños.

Evidentemente, **Torino** amaba el fútbol o, al menos, tenía muy claro las posibilidades que ofrecía para sus argumentos (permitiendo vivir varios y perdurables momentos a **Don Nicola** y **Pascualín**, juntos o por separado). No es posible pensar de otra manera cuando se concibe un partido tan delirante como éste. Se puede apreciar también que, a diferencia del indio **Patoruzú**, donde el partido ocupaba solo una parte de la historia o era el momento culminante de la misma, aquí prácticamente todo el argumento se desarrolla en la cancha, proeza que requiere de mucha habilidad e imaginación. Con **Don Nicola** -quien hace aquí su presentación en la historieta y se mantendrá hasta su final- como figura invitada en el rol de árbitro (actividad más peligrosa que administrar un conventillo, en este caso) Argentina ("**La Barra de Pascualín**") y los vecinos rioplatenses ("**Antropófagos Uruguayos Fóbal Club**") proponen un partido de antología y una de las mejores historias de la serie. De hecho, se reeditó -con o sin variantes, o en una versión resumida o recortada- en más de una oportunidad.
Nuestro relato solo merece tener un lugar como puntapié inicial del match, todo lo demás se explica a través de las acciones. Por lo pronto, **Pascualín** arma el equipo recurriendo en primera instancia a él mismo y a sus amigos: El cartero **"Sardina",** el indio **Chuenga, el Gordo, Pastafrola** y **Landrú** (que aquí no parece tener relación con el dibujante más que por su nombre), a los que se suman magníficamente reproducidos por **Torino** las creaciones de sus colegas de **Avivato**: **Cayoso** y **Don Belindo** (de **Felipe Dobal**), **Avivato** -como DT- y **Cicuta** (de **Lino Palacio**) y **Vendetuti** y **Otelo** (de **Jorge Palacio, Faruk**). Como suplentes: **Tarrino y Chicato**,
ambos de **Palacio** hijo.
Una conjunción de estrellas -a las que se agregaron como co-protagonistas "reales" **Francho, Dobal** y el abogado, profesor y político socialista **Alfredo Palacios**- de cuya combinación el dibujante tuvo servido en bandeja una infinita gama de posibilidades humorísticas, tal cual podemos aquí apreciar:

Patoruzú en "La Copa del Mundo"

¿Quién no conoce las habilidades del gran cacique para el fútbol? Ya desde los tiempos del semanario de los años 30, el indio se dedicaba a romper redes y arreglárselas él solo para ganar un partido trascendental. Es así que ha quedado por siempre en el imaginario popular el genial **Patoruzú**, que ejecuta los corners y luego él mismo salta a cabecearlos; o la clásica situación donde su fortísimo disparo introduce la pelota en el arco con arquero y todo mientras



Detalle de las Andanzas de Patoruzú de Dante Quintero

ambos inflan la red.
Ahora que el Mundial ha finalizado -después de tantas emociones para los argentinos- es bueno recordar uno de aquellos episodios futboleros de la mítica **Andanzas**: Se trata del número 116, correspondiente al mes de agosto de 1966. Una temática que nada casualmente apareció en los kioskos en ese momento: el Mundial disputado en Inglaterra acababa de concluir, ganado por el equipo local. Argentina tuvo una destacada participación. Sin embargo, la escena más recordada es la polémica expulsión de **Antonio Rattín** ante el seleccionado inglés, hecho que más tarde derivaría en la creación de las tarjetas amarilla y roja.
En este caso, el **indio**, **Isidoro** y **Upa** viajan a Italia para visitar a un médico especialista en obesidad para intentar, como puede fácilmente deducirse, hacer adelgazar al infante y buscar una manera de que cese su apetito tan voraz. Por supuesto, el plan no tiene éxito. En contrapartida, las circunstancias hacen que nuestros héroes se contacten con un equipo argentino que está a punto de disputar una copa internacional de fútbol muy importante. Pero los muchachos no se tienen mucha fe y además han sido amenazados, por lo que **Patoruzú** decide protegerlos. Como tal actividad podría despertar sospechas, finalmente es anotado como suplente de dicha selección. Más tarde, el cacique decide ir más allá y comienza a participar de los entrenamientos, asombrando a todos con sus cualidades. Así, sus todavía imperceptibles enemigos se convencen que será imposible derrotar a los argentinos si él juega, por lo que trazan un plan -basado en el ya clásico "accidente"- para eliminarlo.
Sin embargo, **Patoruzú** supera el momento y el cerebro de la banda juega su última carta: entrar por el flanco más débil, **Isidoro**. De esta manera envía a un par de sus secuaces, quienes lo tientan con una suculenta suma de dinero. El padrino accede y se convierte en el medio indicado para llevar a cabo el oscuro plan.





Durante el encuentro, como un falso ayudante de campo, al momento que sus jugadores requieren agua, les ofrece de un bidón que, además, contiene cloroformo. Los jugadores irán desde los mareos hasta los desmayos, incluso el indio. Pero este despertará a tiempo para descubrir al actor intelectual del atentado, hacerlo arrestar y volver al estadio cuando solo faltan cinco minutos y su equipo cae 0-7. En ese ratito tiene tiempo de marcar 8 goles y dar vuelta el resultado, récord que seguramente envidiarían **Messi** y **Cristiano Ronaldo**.
Luego dejará todo en claro: *"¡Estos trompetas hicieron tuito lo posible pa´que la copa se la yevaron los otros! ¡Querían que fuera a ese país, donde la esperaban otros jue perras que la iban a robar y usar ese uranio* (en su fundición, a la copa se le había agregado dicho metal) *pa´malos fines!"*
En los ´60 aún eran épocas de la denominada "**Guerra Fría**", donde el uranio tenía una importancia geopolítica, militar y tecnológica absoluta, convirtiéndose en el recurso estratégico más codiciado del planeta.
Fue el combustible elemental que alimentó la carrera armamentística nuclear y redefinió el equilibrio de poder global entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Con lo que, estimamos, el gran indio brindó su aporte al tema aún sin conocer profundamente lo crítico de la situación pero, eso sí, adornado por una muy pacífica lluvia de goles de su autoría.

Clemente, el hincha número 1

La gran tira de **Caloi** –publicada en el diario Clarín a partir de 1973 con el título inicial de **Bartolo**, su compañero de aventuras- está profundamente ligada al deporte argentino, al punto de convertir a **Clemente** en uno de los máximos símbolos de la cultura futbolera.
De hecho, ya desde los primeros tiempos de la tira (1974), dicha temática se incorporó luciendo el personaje la camiseta boquense e imaginándose un jugador profesional, con la particularidad de que su creador era riverplatense.
Identificado con el hincha argentino de manera múltiple (también deseaba jugar en la selección, alentó la utilización de los papelitos como una forma de resistencia, se convirtió en una tribuna

▼"*Clemente*" por Caloi



repleta de Clementes para la televisión, entre otros momentos recordables), los episodios vinculados con la Copa entre 1978 y 2010 se volcaron en el libro **Clemente es Mundial**, presentado por Editorial Planeta en 2014, dos años después del fallecimiento del autor. El relacionado con el Mundial jugado en nuestro país tuvo su propio ejemplar:
Clemente y el Mundial, en este caso a través de **Ediciones del Pájaro y el Cañón**, muy poco después de finalizado el campeonato.
En este último caso, las tiras correspondieron al periodo entre el 5 de mayo y el 8 de julio de aquel año y, de manera inevitable, nos muestran cómo **Caloi** osciló entre lo puramente futbolero y la crítica sutil, llevando la creatividad a otro nivel, para evitar la censura (a veces con éxito, otras no).
Aquí podemos observar una selección mínima de aquellos trabajos, quizá algo arbitraria, pero que muestra esos dos momentos paralelos: la alegría popular, por un lado y los tiempos oscuros, por otro. La comedia y la tragedia nacionales, tantas veces reiteradas hasta la actualidad, con diferentes intensidades, protagonistas e ingredientes, y con esa fatalidad tan difícil de vencer. Por suerte, está el humor, para sanar y advertir. Tal cual lo desarrolló **Caloi** con maestría.

Teodoro, el Maradona de la oficina

Una de las oficinas de la empresa donde trabaja **Teodoro** desafía a la de nuestro héroe a un partido de fútbol.
El asado, como no, está en juego. Como buen cadete, es él quien termina consiguiendo los jugadores que faltan para el equipo y quien, además, será la figura del encuentro. Como lectores sabemos que **Teodoro** es más inteligente que cualquiera de sus compañeros o que el mismo jefe, pero en la tira era algo que no pasaba del estado latente. Adivinamos que en el futuro sólo él podrá salir de la mediocridad de esa oficina. Mientras tanto, muestra sus aptitudes con la redonda.
Viuti, con su personal estilo, va delineando un partido donde no faltan las indirectas o, como en el caso del protagonista, frases que no van más allá de su pensamiento: conocedor del lugar que ocupa, sabe que lo mejor es callar.
¿Es realmente un día de descanso y diversión o el mundo de la oficina se ha trasladado al parque?

▼*"Teodoro" por Viuti*

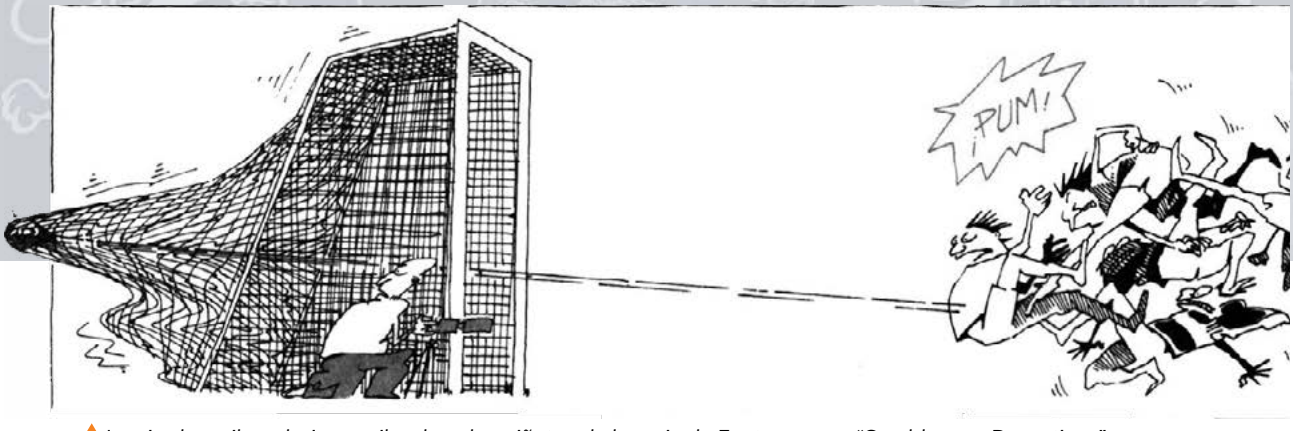




Semblanzas Deportivas: El "Conejo" Fumetti

En los años 80, para la mítica **Fierro**, R**oberto Fontanarrosa** publicaba la serie **Semblanzas Deportivas**, que recreaba -a través de un típico narrador de épocas lejanas, de barroca verba- supuestos momentos fuera de lo común del fútbol, el boxeo y otras actividades, pero donde a la vez el humor podía ser solo el comienzo para una historia sorprendentemente violenta, trágica o grotesca hasta la exacerbación, convirtiendo lo gracioso en algo de otra intensidad: El "conejo" Fumetti fue uno de esos episodios tan particulares, que puede engañarnos si -como se expresó- encaramos la lectura asociando al autor solo con lo humorístico. Lo cómico está volcado en el estilo del dibujo, en ciertas situaciones previas, pero luego una vuelta de tuerca lo transforma en una bellísima dosis de dramatismo y emoción.
Juan Carlos Fumetti es un chico con grandes condiciones para el fútbol cuyo padre **Anselmo**, de un espíritu de sacrificio que no conoce límites, ha llevado en bicicleta a su hijo de Mármol a Núñez, todos los días durante ocho años, para que pudiese entrenar en el club River Plate, dedicándose más tarde a su trabajo de portuario.
Sus actuaciones en las divisiones inferiores son asombrosas, pero desde el debut en primera en adelante no lograr marcar ni siquiera un tanto, generando la impaciencia creciente de los hinchas, que pasan de los elogios iniciales a los insultos de todo tipo.
Entonces llega el partido decisivo, frente al rival de toda la vida: Boca Juniors. La situación se mantiene hasta que, hastiado de las críticas y agresiones de la parcialidad, en un instante de furia marca un gol. Tras el momento inolvidable, los altavoces del estadio anuncian que el padre del jugador -presente en la tribuna- ha fallecido de un paro cardiorrespiratorio. Ese era el gran secreto del "**conejo**": evitar convertir para que la emoción no traicione el cansado corazón de su padre. Es en ese instante donde la hinchada cambia





▲*Izquierda arriba, abajo y arriba derecha: viñetas de la serie de Fontanarrosa "Semblanzas Deportivas"*

radicalmente su postura, tal cual observamos en las imágenes.
La narración se cierra de esta manera: "*...en aquella tarde de julio en tanto Juan Carlos Fumetti se marchaba del campo de juego ante el silencio funeral de la tribuna, mientras en el cielo parecía dibujarse la amplia sonrisa de Don Anselmo... Juan Carlos Fumetti seguramente escuchaba la voz de su madre, diciéndole: 'El Viejo...el Viejo te perdonó.*" Eso de que el fútbol es la vida en 90 minutos es muy real... En suma, un **Fontanarrosa** extraordinario.

Gritar los goles

Avanzamos en el tiempo y nos encontramos en el año 2003 ante una de las dos historias del libro **Gritar los Goles**, con guión de **Ruth Kaufman** (también narradora) y dibujos de **Pablo Sapia**.
Pablo participó en revistas como **Fierro, Lápiz Japonés, Humor, Comiqueando** y **¡Suélteme!**. Además de dibujante es guionista, ilustrador y artista plástico. Ha realizado animaciones, se desempeña como docente de historieta y ha coordinado el espacio **Historieta** del **CC Recoleta**. En estos últimos años ha sido el responsable de restaurar con exquisitez grandes creaciones de la historieta argentina como **El Eternauta** y **Patoruzú**, que resultaron en libros de gran calidad.
A todos los que nos gusta el fútbol recordamos la primera vez que nos llevaron a una cancha y la alegría de la invitación. Así les ocurre a los chicos protagonistas, cuyo tío está entusiasmado por hacerles conocer por primera vez un estadio, e interesado en que aprendan a gritar los goles. Es lo que harán, con toda energía y pasión, salvo que no tendrán en cuenta un pequeño detalle: acaban de gritar un gol de los contrarios, lo que le genera al tío un cierto nerviosismo ante la mirada poco amistosa del resto de los hinchas. Pero nada pasará a mayores, solo quedará la pequeña lección recibida con comprensión y afecto. Sensaciones muy bien logradas y transmitidas a través del guion y del dibujo, que se potencian entre sí.
Es que el partido, como se sabe, no sólo se juega en la cancha sino también en la tribuna; y esta aventura ilustrada con un estilo actual y colorido- es un ejemplo de ello.

▼*Viñetas de "Gritar los Goles" de Kaufman / Sapia*



El juicio del árbitro: Don Pitazo

Hasta aquí, los protagonistas han sido jugadores e hinchas. En el tramo final del tema futbolero retornamos a un pasado más lejano para observar el punto de vista del árbitro: **Don Pitazo**, de **Eduardo Ferro** (padre de inolvidables personajes como **Chapaleo**, **Langostino**, **Tara Service** y muchos otros), dirige allá por los años '40 (revista **La Cancha**, por entonces una de las competidoras de **El Gráfico**). Representado por un simpático "monito", luce un silbato desproporcionado a su figura, que acrecienta la mirada humorística.
Aunque se trata de una época bastante menos complicada que la actual debe, como puede observarse, tomar sus precauciones (aunque no siempre resulten eficaces...).
En el ámbito del fútbol, **Ferro** ideó otro personaje: Manotazo, el arquero, una tira que el dibujante soñaba con poder publicar en sus últimos años.

Somos todos humor

Durante los años más cercanos del presente siglo XXI, varios libros y nuevos dibujantes han reflejado el tema tratado, al calor del creciente fervor por la participación argentina en los mundiales y sus grandes logros.
Entre ellos, podemos mencionar: **Se convirtieron en héroes** (**Liniers**, Editorial Común, 2014), **Puntapié** (Comics Debris, 2018, con la participación de **Chanti**, **Leo Arias, Maicas**, **Rovella**, **Spósito** y otros), **Diego** - Nacido para molestar y Messi - **Nacido extraterrestre** (ambos de **Miguel Rep**, editados por Planeta en 2021 y 2023, respectivamente), y el libro colectivo **Humor hecho Pelota** (del **Grupo Quadritos**, integrado por 22 humoristas gráficos, entre los que se cuentan **Jorge Meijide, Sergio Más, Claudio Kappel y Mauricio Giacomino**), en este caso a través de chistes gráficos.
Con el camino que hemos recorrido (donde debemos para una ocasión futura, aun no tratándose de historietas o tiras, algunas de las bellísimas páginas de **Mordillo** -un maestro del color- y las de otros dibujantes que incursionaron en el tema, producto de su amor al fútbol y las posibilidades que brinda para la risa), no solo hemos podido comprobar cómo se entrelazan e identifican estos dos mundos, sino admirar además las habilidades de los dibujantes para crear un estilo y una mirada propias. Recuperamos contextos históricos, costumbres y un tema que fue modificándose a la par de la sociedad.
Volvemos al título que abre estás páginas para finalizar con una sencilla reflexión: si entre los hinchas a un gran jugador se lo puede elogiar con un "*dibuje, maestro*", por qué no retribuir a estos dibujantes con un "*la tiene atada*" (la mano al lápiz). Después de todo, como ya expresamos, hay una sólida identidad que los une.

Viñetas de Don Pitazo de Ferro





DÍAZ DE PASARLA BIEN



PERFECTOS EXTRAÑOS

alunacy

UNA ENTREVISTA DE ENRIQUE POLO

Hola a todos!!
Desde hoy, abrimos éste espacio de **Perfectos Extraños**.
En él, intentaremos difundir todo tipo de expresiones artísticas que día a día emergen en la sociedad.
Y las compartiremos con ustedes, para darles a conocer la gran diversidad de creadores que se abren paso en el mundo del arte, a través de lo que crean.Hoy es el turno de **Alunacy**, un trío que integran **Valeria Torcigliani** en guitarra y voz, **Marcelo Viganotti** en bajo y **Mario Salvador Ocampo** en batería.Éste grupo de músicos cordobeses, lleva varios años subiéndose a diversos escenarios de todo el País y hoy nos cuentan su historia...

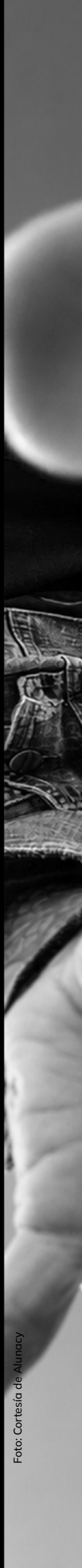


Foto: Cortesía de Alunacy

Perfectos Extraños: ¿Desde cuándo empiezan ustedes como grupo formal?

Alunacy: La primera presentación fue el 10 de septiembre de 2005 en la que compartimos escenario con **Francisco Bochatón** en **Casa Babylon**. Ocurrió apenas 3 meses después de empezar a ensayar.

PE: ¿Por qué lo nombran Alunacy?

A: Teníamos varias opciones y habíamos encontrado la palabra "**Lunacy**" en el diccionario de inglés, pero encontramos que había una banda de metal en Alemania con ese nombre, así que le agregamos una A adelante. Nos gustó esa palabra porque tiene que ver con la influencia de la luna en el comportamiento y esa locura que nos genera tocar nuestros temas.

PE: ¿Qué influencias musicales tuvieron?

A: Muchísimas. Desde jazz, folclore, tango, hasta metal. Los 3 estudiamos música en algún momento de nuestras vidas y eso nos abrió muchísimo el panorama. Claro que siempre la mayor influencia fue el rock y lo alternativo que es lo que más define el sonido de la banda. Podemos mencionar referentes como **Placebo**, **Deftones**, **AIC, Sonic Youth**, **Smashing Pumpkins**, **Muse**, **Nirvana**, **PJ Harvey**, **A perfect circle**, **Pantera**, **Radiohead**, **Weezer**, etc. Actualmente estamos escuchando mucho post-rock, math rock, metal progresivo, siempre muy variadito.

PE: ¿Cómo evolucionó el grupo a nivel creativo?

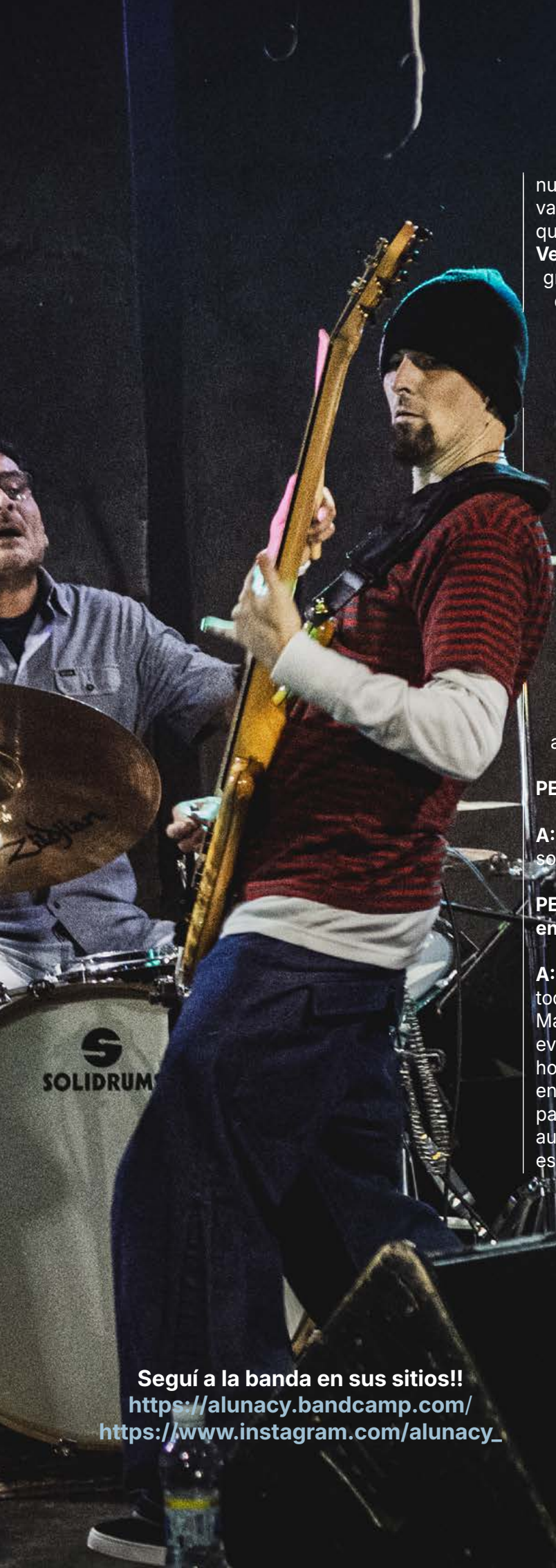
A: Como se puede deducir por la música que mencionamos, la banda ha ido mutando desde los inicios, aunque siempre manteniendo un sonido de base. Nos gusta experimentar, probar



> **"la banda ha ido mutando desde los inicios, aunque siempre manteniendo un sonido de base. Nos gusta experimentar, probar nuevos sonidos y ritmos**

ESCUCHÁ A LUNACY EN SPOTIFY

Foto: Cami Lee - Cortesía de Alunacy



nuevos sonidos y ritmos. Actualmente, tenemos varios temas que incluyen otros géneros por los que no habíamos surfeado antes, como **PR** o **Vestigios** y también tenemos varios temas sin grabar, que se escapan todavía un poco más de lo que veníamos haciendo.

PE: ¿En qué se inspiran cuando componen un tema?

A: No solemos pensar mucho cuando componemos, es más bien lo que fluye en el momento, aunque sí nos inspiramos en lo que escuchamos y vivimos a diario.

PE: ¿Qué elementos utilizan para componer?

A: En cuanto a las letras, pueden ser situaciones que atravesamos o historias que nos cuenta gente conocida o quizás algo que escuchamos por ahí. Musicalmente, las cosas que vivimos o nuestro estado de ánimo, que también influye y es algo muy importante a la hora de componer.

PE: ¿Todo es creación genuina?

A: 100%. Nuestra música es un espejo de lo que somos.

PE: ¿Cómo se reparten las responsabilidades en el grupo?

A: Generalmente **Vale** se encarga de redes y todo lo que es comunicación y otras cositas, Marce suele hacer los contactos para algunos eventos, logística, etc. y **Mario** brinda su hogar donde tenemos la "**alunacycueva**" para ensayar y experimentar. Ahora tenemos un par de personas que nos están ayudando, aunque también seguimos con esas tareas, pero estamos formando un lindo equipo con gente

Seguí a la banda en sus sitios!!
https://alunacy.bandcamp.com/
https://www.instagram.com/alunacy_

DATE UNA VUELTA POR SU SITIO EN YOUTUBE

que entienda para dónde vamos y quiénes somos.
Mientras la nota avanza, **Valeria** nos comenta que están lanzando un nuevo **EP** llamado **Seeker**, que estará en todas las plataformas a partir del 9 de octubre y eso los tiene muy entusiasmados.
Y ellos nos siguen contando un poco más...

PE: ¿Qué anécdotas tienen de sus presentaciones que los hayan marcado?

A: Antes de tocar por primera vez, fuimos a un bar donde una amiga nos presentó al manager de **Francisco Bochatón** por casualidad y, tras charlar un rato, nos pidió que le enviáramos material de la banda y, poco después, terminamos como invitados en una fecha de él.
Una vez que tocamos en la plaza de la intendencia en Córdoba se largó a llover y seguimos tocando y la gente se quedó, lo que nos dio más ganas de seguir, las gotas caían sobre los platos de la batería, el cielo estaba negro de un lado y del otro había un arcoíris.

PE: ¿En qué escenarios se han presentado?

A: Hemos tocado en muchos lugares en Córdoba: **Casa Babylon**, **Captain Blue**, **Pétalos de sol**, **Formosa**, **Teatro Griego**, **Cineclub Municipal, Facultad de Lenguas, Facultad de Ciencias Exactas, Belle Epoque, El ojo bizarro, Centro Cultural San Vicente, Urban Club, Centro Cultural España Cordoba, Centro cultural Graciela Carena, Auditorio Luis Gagliano,** en **Carlos Paz** (la fiesta de la primavera); en Río Cuarto; Río Ceballos; San Francisco; Cosquín; Jesús María; Villa María; Mendoza; y en Bs As en **Club V, Bula, Kirie, Otra Historia, Gier** y **Che yo te avisé**. Además, estuvimos en varios programas de televisión y concursos, como la final del **Pepsi Music** y **Rock del país** (TN).

PE: ¿Qué sensación les causa presentarse en vivo?

A: Nos genera mucha energía, unión, alegría, euforia, comunión entre nosotros y el público. Es un gran impulso para seguir. Es mostrar todo eso que se "cocina en las sombras" en la sala a gente que quizá desconoce el proceso para llegar un show.

PE: ¿Si alguien nunca los ha escuchado, que tres temas deberían escuchar?

A: Hay tanto material que es muy difícil, quizá dependa del oído o gusto de cada persona. Podemos mencionar los tres singles que sacamos de este tercer disco que son "**Stella**", "**Vestigios**", "**PR**" y son muy disímiles entre sí. De las canciones anteriores podrían ser "**Behind**", "**Circles**", "**Respirar**" e "**Intuition**" que fueron todos singles con sus respectivos videos. El 9 de octubre vamos a lanzar un nuevo single que se llama "**Seeker**", así que también los invitamos a escucharlo.

PE: Más allá de las influencias, ¿qué intentan aportar a la escena musical de hoy?

A: Variedad, versatilidad, originalidad. Incentivar a otros músicos para que armen sus bandas de temas propios y que siga creciendo la escena local.

PE: ¿En qué lugares estará sonando próximamente Alunacy?

A: Tenemos algunas fechas cerradas y otras por cerrar. Confirmadas por ahora en **Pétalos el 15/10**, después en **San Pugliese** y en Bs As a fines de noviembre.

PE: ¿Cuáles son las plataformas donde podemos encontrar su música?

A: Spotify, **YouTube Music**, **Bandcamp**, **Deezer**, **Apple Music** y muchas más. También tenemos los primeros dos discos en formato físico y un **EP** también físico de edición limitada en México.

PE: ¿Un deseo para el mañana de cada uno de ustedes, a nivel personal o como grupo?

A: Seguir tocando y lanzando material nuevo, seguir saliendo de gira, llegar a más gente, y mantenernos activos todo el tiempo que podamos.
Que la gente no pierda la curiosidad de descubrir nuevas propuestas artísticas y culturales. Que siempre haya música. Un mundo sin música nos parece aburrido, o como dice **Friedrich** "*Sin música, la vida sería un error*".
Mientras ordenamos la nota, nos quedamos con ganas de más, pero los espacios son tiranos. Sin embargo, nos sentimos felices de poder darles a conocer a éste increíble trío que seguramente irá creando y llegando a más gente, como ellos mismos desean.

Desde Perfectos Extraños, intentamos colaborar de alguna manera, a ese proyecto tan bien cimentado.
Mil gracias Alunacy!!
Nosotros nos despedimos hasta la próxima!



> **Una vez que tocamos en la plaza de la intendencia en Córdoba se largó a llover y seguimos tocando y la gente se quedó, lo que nos dio más ganas de seguir**





Foto principal: Cami Lee. Créditos fotográficos (desde arriba a abajo):Lucho Olivera, Maxi Zurita. Gentileza: Alunacy.







TRENT

EL NUEVO MEDIOMETRAJE DE GUSTAVO GAL

Desde hace cuatro meses, se está preparando "**Trento**", el nuevo material de **Gustavo Gal** que se dará a conocer a mediados de noviembre, en principio en la plataforma de **Youtube**, aunque es probable que también recale en **Argflix**, tal como su anterior filme "**1825**". **Trento** nace de un cuento "**Mr 33**" del mismo **Gal**, que integra el e-book "**El Oso Amarillo**". El leit motiv del filme es: "*Sueña lo que quieras, pero enfrenta las consecuencias*".

Imágenes gentileza Gustavo Gal

¡O

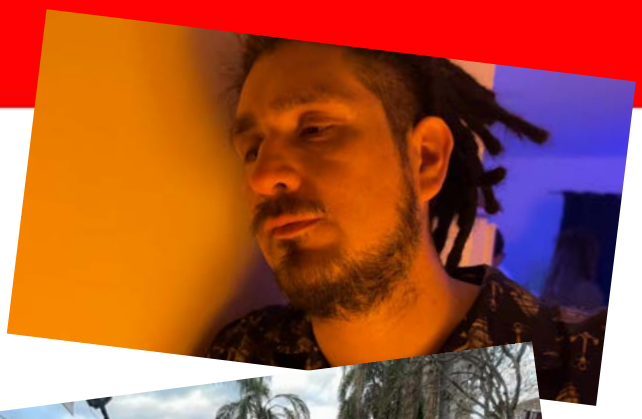
SUEÑA LO QUE QUIERAS
PERO ENFRENTA LAS CONSECUENCIAS



TRENTO

EL NUEVO MEDIOMETRAJE DE GUSTAVO GAL

Hay una joven con sed de venganza, un terapeuta que nadie sabe a dónde puede llegar y, como en algunas otras entregas de **Gal**, es imposible saber para donde va a ir la historia.
M, la joven es interpretada por **Luisina Saltos**, quien debuta frente a cámara, pero tiene mucho teatro encima y ha sorprendido gratamente. "*Es enriquecedor trabajar con **Luisina**, no solo se preocupa por tener cada línea aprendida, sino que aporta mucho al personaje, es una frase común, pero es verdad que la cámara la ama*".
Trento, el terapeuta es interpretado por **Matías Santa Cruz**, "*Un baluarte de la actuación a quien he dirigido en más de una oportunidad y siempre supe que merecía un protagónico, un actor sobrenatural*" dice **Gal**, quien continúa: "*Está también **Emiliano Quercia**, todos los equipos de cine deberían tener un **Quercia** en su grupo, aplicado, entiende todo, ayuda y es incansable. Contamos con la increíble **Tati Luciano**, quizás la mejor actriz de Córdoba, hace lo que quiere y como quiere, se introduce en cualquier personaje con una habilidad insuperable, por otro lado **Juli Prieto**, un monstruo sagrado de la actuación, multipremiado y talentoso, hasta hemos compartido la creación de guiones incluso, luego mi hijo **Mateo** o **Pelado Teo**, con quien creaneamos todo, el hace producción ejecutiva, cámara y edición, un genio que me sorprende día a día, luego muchos colaboradores, maquilladoras, otros cámaras, foto fija, y mucha ayuda, como mi mujer, **Alicia** que siempre está, mi madre, mis amigos*"
Todo el filme ha sido rodado en Iphone, en modo cine y en horizontal. La postproducción en Sony Vegas y Da Vinci Resolve, los efectos (la peli lleva dos) se hacen en Valencia, España "*Con Simón y David, mis otros dos hijos, con quienes hemos hecho series y otras pelis, cráneos también...*"
En el guión colaboró **Mingo Feriado**, "*un amigo de la vida, un hermano con un talento creativo desmesurado*".
Trento entra en etapa de edición y pronto habrá novedades









Más de Gustavo Gal:
https://gustavogal.com/

MIRÁ EL TEASER DE TRENTO
EN YOUTUBE



MALDICIONES, GRITOS Y EL ANIME QUE NOS ROMPIÓ LA CABEZA



Te ha pasado que empiezas a ver un shōnen pensando que será el típico anime genérico de peleas y terminas llorando en el suelo y con la cabeza explotada? Bueno, eso es exactamente lo que pasa con **Jujutsu Kaisen**. La adaptación de **MAPPA** se convirtió en un fenómeno global insoportable de ignorar. Si quieres entender por qué todo el mundo habla de esta locura, acá te va el desglose completo: la trama, los arcos, cómo maneja el tiempo y por qué nos tiene a todos obsesionados.

¿De qué va la historia?

Resulta que en este mundo, las maldiciones nacen de las malas vibras, los miedos, la bronca y los traumas de la gente común. Como nadie más las puede ver ni tocar, hay una sociedad secreta de hechiceros que se la pasa exorcizándolas a puros golpes y energía maldita.

El protagonista es **Yuji Itadori**, un pibe súper normal pero con una fuerza física absurda. Un día, para salvar a sus amigos de una maldición







heavy en su escuela, se traga un dedo momificado asqueroso.
¿El problema? Ese dedo pertenece a Ryomen Sukuna, el mismísimo Rey de las Maldiciones. En lugar de morirse, Yuji se vuelve su recipiente perfecto. Los jefes altos del mundo mágico lo quieren condenar a muerte de inmediato, pero le tiran una prórroga: tiene que comerse y retener todos los dedos de Sukuna para que, al final, lo ejecuten junto con el demonio y se acabe el peligro para siempre.

El escuadrón suicida

Yuji Itadori: El prota buena onda y puro corazón que carga con el monstruo más peligroso adentro, pero solo quiere asegurarse de que la gente a su alrededor tenga "una muerte digna".

Megumi Fushiguro: El callado, serio y estratega del grupo que invoca sombras y sufre por cargar con un linaje bastante pesado.

Nobara Kugisaki: La piba picante, moderna y sin filtros que usa un martillo, clavos y paja para reventar maldiciones a distancia.

Satoru Gojo: El profe más roto, fachero e invencible de todos. Con los ojos vendados o al descubierto, hace lo que quiere porque literalmente nadie le puede ganar.

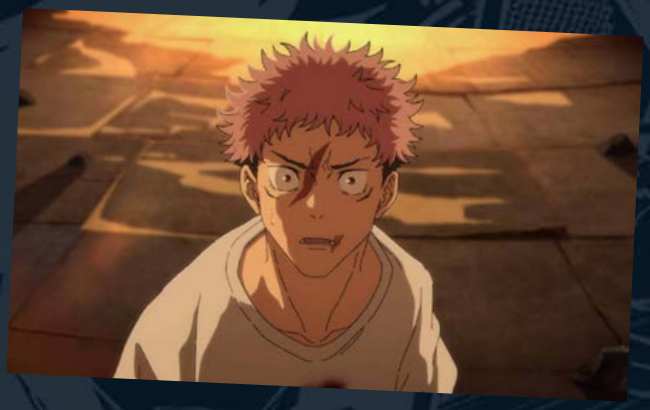
Ryomen Sukuna: El villano que vive dentro de Yuji. Un cínico sádico que solo espera el momento exacto para recuperar su libertad total y masacrar a todo el mundo.

Distribución del tiempo y arcos argumentales en el anime

Una de las genialidades de la serie es cómo juega con la cronología y la distribución de sus arcos, combinando el presente con saltos









temporales salvajes al pasado para explicar las tragedias de hoy:

1 Temporada 1 (2020 - 2021) — La introducción al caos
Arcos: Cursed Child Arc, Vs. Mahito Arc, Death Painting Arc.

Cómo funciona el tiempo: Sigue una línea temporal lineal en el presente. Presenta el ingreso de **Yuji** a la escuela de hechiceros, la formación del trío junto a **Megumi** y **Nobara**, y cómo la sociedad secreta opera en el día a día enfrentando maldiciones mientras una conspiración oculta empieza a tejerse en las sombras.

Jujutsu Kaisen 0 (Película, 2021) — El pasado que explica el odio
Arco: Tokyo Metropolitan Magic Technical School.

Cómo funciona el tiempo: Salto al pasado de un año. La película se sitúa cronológicamente antes de que **Yuji** siquiera pisara la escuela. Sigue a **Yuta Okkotsu** y detalla el origen del odio de **Suguru Geto** contra los humanos y cómo se gestó el estatus actual de **Gojo** como el pilar del mundo mágico.

Temporada 2 (2023) — La fractura temporal y el desastre
Arcos: Hidden Inventory / Premature Death (Inventario Oculto) y Shibuya Incident (Incidente de Shibuya).

Cómo funciona el tiempo: Es la obra maestra de la manipulación temporal en la serie.

Los primeros 5 episodios pegan un salto al pasado de 12 años (2006) para mostrar la juventud de **Gojo** y **Geto** cuando eran estudiantes, revelando el quiebre emocional que destruyó su amistad.

Del episodio 6 al 23, la serie regresa al presente una noche de Halloween en **Shibuya** para narrar una masacre en tiempo real donde cada minuto



1. ORDEN DE ESTRENO

ASÍ SE PUBLICÓ EL ANIME (RECOMENDADO PARA VER POR PRIMERA VEZ)

1



TEMPORADA 1 (2020)

Episodios 1 – 24

ARCOS:

- Útero maldito (1-8)
- Vs. Mahito (9-13)
- Evento de buena voluntad de Kioto (14-21)
- Pinturas de la muerte (22-24 30)

2



JUJUTSU KAISEN 0 (2021)

Película precuela
Arco del niño maldito
(Jujutsu Kaisen 0: Jujutsu High)

3



TEMPORADA 2 (2023)

Episodios 25 - 47

ARCOS:

- Pasado de Gojo (25-29)
- Incidente de Shibuya (30-47)

4



TEMPORADA 3 (2026)

Episodios 48 - 59

ARCO:

- Juego de selección (Culling Game), parte 1 (48-59)

© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project.

RYOMEN SUKUNA

TOJI FUSHIGURO

JUJUTSU KAISEN

2. ORDEN CRONOLÓGICO

SEGÚN LA HISTORIA



cuenta, culminando con el sellado de Gojo y la destrucción de la estabilidad social.

Temporada 3 (2026) — El torneo de la desesperación
Arco: Culling Game (Part 1).

Cómo funciona el tiempo: Avanza de forma inmediata tras el colapso de **Shibuya**. La sociedad civil se desmorona y los hechiceros son arrastrados a un sádico juego de supervivencia organizado por los villanos milenarios.

Temporadas 4 y 5 — El clímax definitivo
Arcos: Culling Game (Part 2) y Shinjuku Showdown.

Cómo funciona el tiempo: Diseñadas para adaptar la recta final de la guerra abierta en el presente, donde las reglas del tiempo y el espacio colapsan en combates a muerte contra **Sukuna**.

El impacto en los que la consumen

Jujutsu Kaisen no rompió internet solo porque MAPPA se luce con peleas ultra fluidas que parecen sacadas de otra galaxia; pegó porque rompió las reglas del género.

Acá el autor **Gege Akutami** no tiene piedad con nadie. Los personajes sufren de verdad, la salud mental de los protagonistas se desmorona en cámara y cualquier personaje querido puede morir en el capítulo menos pensado. No hay cojines de protección ni "el poder de la amistad" que salve a todos a último momento. Esa brutalidad, sumada a los debates infinitos en foros sobre teorías, muertes y memes de **Gojo**, convirtió a la comunidad en una auténtica secta adicta al sufrimiento de sus propios personajes.

Corrección y colaboracion: Maxi Nazar











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.

EL PODCAST



Foto: Fernando Amor - Arte: cortesía de Guillermo Casas



CASAS

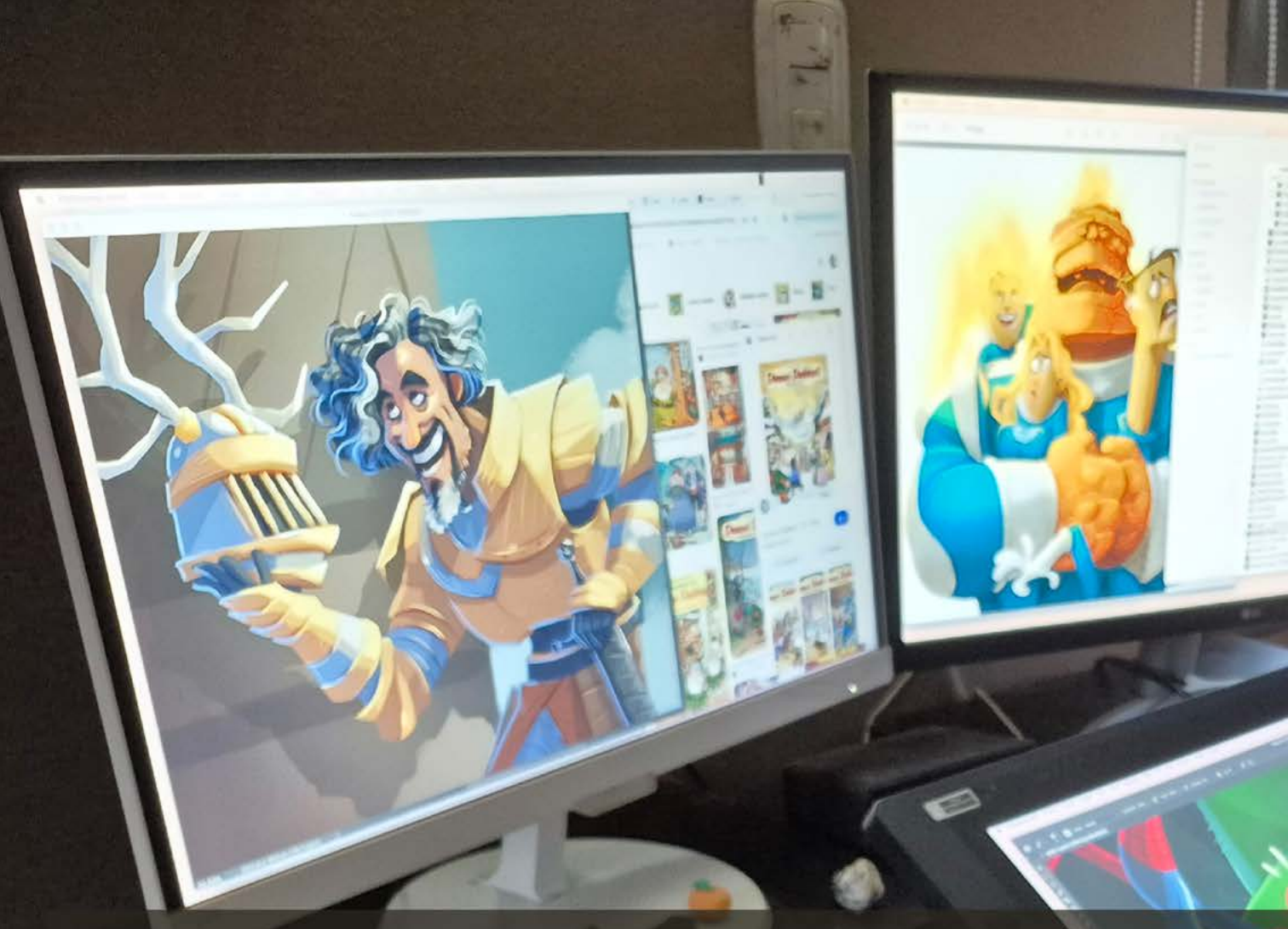
el artista detrás de las imágenes

Hay artistas cuyo nombre conocemos porque aparece debajo de una obra. Y hay otros cuyo trabajo conocemos mucho antes de saber quién lo hizo. **Guillermo Casas** pertenece a este segundo grupo.

Nacido en Saturnino María Laspiur, Córdoba, Guillermo construyó una extensa trayectoria en el mundo de la ilustración, la animación, el diseño de personajes y la dirección de arte. Desde sus primeros trabajos y experimentos con animación en los años noventa, fue explorando distintas formas de contar historias a través de las imágenes.

Durante muchos años, **Rombo Velox** fue una parte fundamental de ese recorrido. Allí se desempeñó como director de arte y participó en campañas para marcas como **Tarjeta Naranja, Nuevocentro Shopping, Fecovita** y **Klinger Viajes**. Algunas de esas piezas, como las ilustraciones de la campaña «**Destinos ilustrados**», recibieron reconocimientos en festivales publicitarios. Su trabajo formó parte de una época en la que Rombo Velox fue una referencia de la publicidad cordobesa.

Pero su trayectoria no quedó ligada exclusivamente a la publicidad. Junto a Juan Pablo Figueroa Casas creó Ilusionario, un estudio desde el que desarrollaron proyectos



de ilustración y animación para clientes de distintos países, trabajando con agencias internacionales y explorando nuevos lenguajes visuales.

Su carrera también es la historia de alguien que vivió desde adentro profundas transformaciones: del dibujo tradicional a la animación digital, de los primeros experimentos a las posibilidades que abrió Internet y, ahora, a los interrogantes que plantea la inteligencia artificial.

Sin embargo, más allá de los trabajos, las marcas y los proyectos, hay algo que nos interesa especialmente: la persona que hay detrás de esa trayectoria. Cómo se construye una vida dedicada a crear, qué experiencias dejan tantos años de trabajo, qué cambia con el paso del tiempo y qué permanece intacto.

En esta entrevista con Metropia, nos propusimos conocer no solamente al ilustrador y animador, sino también al hombre que recorrió ese camino, sus recuerdos, sus inquietudes y su mirada sobre el mundo que le toca vivir.

Los primeros dibujos

Si pudieras volver a tus primeros años, cuando empezaste a dibujar, ¿en qué momento te diste cuenta de que podías vivir de esto? Porque seguramente al principio era simplemente algo que te gustaba hacer.

Empecé haciendo caricaturas de todo el mundo. Dibujo desde siempre. Cuando tenía 12 o 13 años ya hacía caricaturas de personajes. Se las mostraba a mis tías, que nunca adivinaban de quién se trataba. Me embolaba un poco, pero no me importaba: seguía dibujando.
Después participé en un concurso con una caricatura de Facundo Cabral y gané. Ahí pensé: «*Bueno, por acá puede ser*». Y seguí. Cuando terminé la secundaria, me vine a Córdoba a estudiar Análisis de Sistemas, porque había que hacer algo. Pero no me gustaba, me aburría. Entonces le dije a mi viejo que iba a dedicarme a dibujar.
Empecé a hinchar las bolas en **Hortensia**. Iba a molestar a **Mauricio Martínez**, que era el único que realmente me daba bolilla. Era muy buen tipo. Le llevaba mis trabajos y él los miraba una y otra vez. Me decía que estaban



buenos, así que yo seguía dibujando.
Mientras tanto, entré al **Montserrat**, donde hice un curso de tres años de dibujo ilustrativo, técnico y publicitario. Te enseñaban un poco de todo: desde dibujo técnico para asistir a un arquitecto hasta ilustración para publicidad.
Durante esos tres años también empecé a trabajar en una agencia de publicidad llamada **VEM**, que significaba **Ventas Manzotti**. La innombrable (risas).
A mí la publicidad no me gustaba demasiado, pero como dibujaba, en aquella época podías entrar a trabajar haciendo eso. Mientras estudiaba, aprendí a usar el aerógrafo y empecé a hacer ilustraciones fantásticas.
En esos años me armé una carpeta con un montón de dibujos, algunos bastante grandes. Todo sucedía al mismo tiempo: estudiaba en el **Montserrat**, trabajaba en la agencia, hacía ilustraciones por mi cuenta y seguía molestando a **Mauricio** en **Hortensia**. ¡Hacía de todo!

¿Y cómo fue tu paso por la vieja Hortensia?

Trabajé en la vieja **Hortensia**, aunque no recuerdo exactamente en qué año. Cuando

“Todo sucedía al mismo tiempo: estudiaba en el Montserrat, trabajaba en la agencia, hacía ilustraciones por mi cuenta y seguía molestando a Mauricio en Hortensia. ¡Hacía de todo!



se habían mudado a la calle Bolívar, yo estaba ahí, dentro de la redacción. Hice algunos dibujos, pero me publicaban muy poco. Como trabajaba con aerógrafo y era algo bastante moderno en aquel momento, supongo que les gustaba tener ese tipo de ilustraciones. Pero no duré demasiado. Me fui a hacer otras cosas y, sinceramente, no recuerdo bien cómo terminé alejándome de la revista.
Después sí trabajé en **Hortensia Nueva Generación**. En ese caso trabajaba desde mi casa y les mandaba los dibujos.

¿Estamos hablando de los años noventa?

No, antes. En aquella época yo tendría unos 20 años. Todo era bastante desordenado. Iba de un lado para otro, hacía una cosa y después otra. Es difícil reconstruir exactamente cómo sucedió todo.
De Córdoba a Buenos Aires
Antes de entrar en **Rombo Velox**, también habías empezado a publicar en Buenos Aires.

¿Cómo se dio esa etapa?

En esa época trabajaba en una agencia de publicidad que era prácticamente exclusiva de **Pritty**. Hicimos, entre otras cosas, un álbum de figuritas.
También empecé a viajar a Buenos Aires.
Me quedaba en la casa de mis tíos y aprovechaba para recorrer las editoriales, llevando mi carpeta de dibujos debajo del brazo.
Así conseguí que me dieran bolilla en **Scorpio**, **Editorial Perfil** e **Hispamérica**. Publiqué en todas esas editoriales.
Tendría unos 22 o 23 años. Era antes de casarme y todavía estaba trabajando en la agencia de **Pritty**, que me permitía viajar.

¿Y cómo llegaste a Rombo Velox?

Un amigo, el **Gustavo Camacho**, que ahora vive en Buenos Aires y trabaja en el área de sistemas, aunque en aquella época estaba vinculado con la publicidad, me dijo: «*Che, con todo esto que estás haciendo, seguro que te va a ir bien en **Rombo**. Están buscando gente*».
Yo ni estaba enterado.
Así que agarré mi carpeta, llevé el material y me entrevistó **Fernando Medeot**. Entré a trabajar. Así de simple.Tendría unos 27 años.

Cuando te conocimos, ya estabas trabajando en Rombo. ¿Cómo fue esa experiencia?

Cuando entré a **Rombo**, una de las cosas que pedí fue que me dejaran seguir viajando a Buenos Aires para llevar mis ilustraciones a las editoriales. Era lo que realmente me

gustaba hacer.
La publicidad siempre me gustó poco. Me daba de comer, y bastante bien, pero no era lo mío. Nunca sentí que fuera mi camino.
Al principio me dijeron que sí, que iba a poder seguir viajando. Pero después, cuando ya había entrado, me bajaron las cañas y me dijeron que me olvidara. Me quedé trabajando ahí durante muchos años.

Sin embargo, participaste en muchísimas campañas de Rombo, algunas incluso premiadas. ¿Pudiste desarrollar tu propio estilo dentro de la agencia?

Sí. Lo que pasa es que pude ponerle mi impronta a muchos trabajos. Además, estaba **Toni Curtino**, que también se copaba con las cosas que me gustaban. Teníamos una onda particular.
Muchas veces, desde la creatividad, orientaba los trabajos para que se lucieran las ilustraciones o los collages. Creo que a él le gustaba eso y buscaba potenciarlo. Entonces salían cosas interesantes.

Muchas de esas campañas son muy conocidas, pero quizás tu nombre no tuvo la misma difusión. ¿Cómo te sentís con eso?

Creo que no hice el camino correcto. Definitivamente, no hice el camino que tendría que haber hecho.
Si hoy me preguntás de qué me arrepiento, te diría que de haber entrado a trabajar en una agencia de publicidad. Nunca tendría que haberlo hecho.
Siento que todavía hoy, más de una vez, me sigo ganando el plato de comida gracias a la publicidad. Pero tendría que haber ido por otro lado: viajar a Buenos Aires, dedicarme a la ilustración, crecer como ilustrador y como dibujante. Creo que así habría conseguido tener un nombre.
La publicidad te vuelve muy anónimo. Te conocen los que trabajan con vos, la gente cercana, pero para el resto sos prácticamente nadie.

Sin embargo, tu trabajo llegó a muchísima gente.





> **La publicidad te da una dinámica muy diversa. Te obliga a transitar un montón de caminos diferentes, a trabajar con muchos estilos y a hacer búsquedas muy distintas.**

Sí, pero muchas de esas campañas ya ni me las acuerdo. Puede ser que algunas sean muy conocidas, pero no sé. Hace poco hubo una campaña con afiches para la que me pidieron ilustraciones. Ahí sí, las ilustraciones eran absolutamente personales, eran mías.
La publicidad te da una dinámica muy diversa. Te obliga a transitar un montón de caminos diferentes, a trabajar con muchos estilos y a hacer búsquedas muy distintas. Eso también tiene su lado bueno.

¿Qué te dejó entonces esa experiencia, más allá de lo económico?

Me hizo flexible. Pero también te despersonaliza.
Yo sigo siendo cabezón y creo que todavía tengo una identidad en lo que hago. Mi estilo de dibujo es bastante característico. Pero en publicidad hice un montón de cosas en las que no reconocés mi estilo, porque te piden que trabajes de determinada manera.
A veces ni siquiera hacés dibujos: también te toca hacer collages, retoque fotográfico o cualquier otra cosa que necesite el trabajo.

Recuerdo que, cuando te conocimos en los años noventa, ya estabas experimentando con animación. ¿Era algo que te interesaba especialmente?

Sí, la animación siempre me gustó. En aquel momento era animación tradicional, cuadro por cuadro.
Después descubrí Flash y me volvió loco. ¡Me voló la peluca! Ahí empecé a animar muchísimo más. Incluso hice muchas animaciones para **Tarjeta Naranja** y para páginas web, en una época en la que todavía no se le daba tanta importancia a ese tipo de trabajos.
Creo que, si todo eso hubiera aparecido en otro momento, quizás habría llamado más la atención. Pero bueno, fue lo que tocó.

¿Y qué pasó con la animación? ¿La seguiste desarrollando?

Sí, animé muchísimo con Flash. Ahora prácticamente no estoy animando, aunque hay programas muy buenos, como **Moho**. De hecho, la película que están haciendo los chicos está animada con **Moho**. Es un programa fantástico. Los chicos del **BIRQUE** lo dominan muy bien. **Luis Liendo**, por ejemplo, la rompe haciendo marionetas y armando los rigs. Es impresionante lo que se puede hacer. El programa genera una especie de sensación tridimensional que está muy buena.

A lo largo de tu carrera pasaste del dibujo tradicional a la computadora, y ahora estamos en plena época de la inteligencia artificial. ¿Cómo vivís todas esas transformaciones?

Yo disfruté muchísimo el paso del papel a la computadora. Para mí, dejar de mancharme con tinta fue fantástico. Dejar de usar acrílicos, aerógrafo y todas esas cosas que ensuciaban tanto... (risas).
A mí me resultaba sucio e incómodo. Cuando descubrí que podía hacer todo eso en la computadora, dije: «*¡Vamos para allá!*». Y cuando empecé a usar la tableta gráfica, ya fue el sumun.
Ahora, con la inteligencia artificial, no estoy peleado. Estoy en la vida, estoy viendo qué pasa. Sé que tengo que aprender, estoy haciendo cosas y tratando de entender hacia dónde va todo esto. Pero todavía hay algo que no me termina de cerrar.
Cuando me pongo a dibujar, hago las líneas, pinto y estoy feliz. Es un proceso que disfruto. En cambio, cuando tengo que darle instrucciones a una máquina y me devuelve un dibujo, siento que ya no es mío. No soy yo. No me siento cómodo con eso.
Quizás en algún momento le encuentre la vuelta, o quizás no.

¿Te preocupa que la inteligencia artificial termine reemplazando parte del trabajo de los ilustradores?

Hay mucha gente que todavía pide trabajos específicamente sin inteligencia artificial. Hace poco hice un cuento para unos españoles y tuve que entregarles las ilustraciones en capas, para que pudieran comprobar que no estaban hechas con inteligencia artificial.
En ese caso, los personajes ya los habían creado ellos. Yo me encargué de llevarlos al formato de cuento. Los dibujos originales estaban hechos en Illustrator y, aunque tenían cierta soltura, eran bastante rígidos.
El cliente le tenía cierta desconfianza de inteligencia artificial y quería asegurarse de

que el trabajo fuera realmente mío.
Ahora estoy en contacto con otra gente que también me ha consultado por proyectos de cierta duración, con contratos más largos, y que especifica que no quiere que se utilice inteligencia artificial.
Para mí, eso está fantástico. Me parece muy bien que haya gente que siga valorando el trabajo hecho de manera tradicional.

Ilusionario: una nueva etapa

Después de tantos años en Rombo Velox, ¿cómo nació Ilusionario? ¿Fue cuando cerró la agencia?

No. Ilusionario convivió con Rombo Velox durante un tiempo.
Cuando entró mi sobrino **Juan Pablo**, dijimos: «*Bueno, hagamos algo*». Queríamos darle más importancia a la ilustración y a la animación, en lugar de dedicarnos tanto al diseño.
Así que armamos **Ilusionario**. Fue un proyecto paralelo a **Rombo Velox**.

¿Cómo fue trabajar juntos?

Hicimos cosas lindas. Nos complementábamos bien, creo que salieron buenos trabajos. Fue una experiencia interesante y duró lo que tenía que durar.

¿También consiguieron trabajar para el exterior?

Sí, trabajamos para el exterior. Fuimos haciendo contactos y, cuando aparecía una oportunidad, se concretaba el trabajo.

¿Qué te dejó Ilusionario?

Fue una buena etapa. Creo que, si hubiera crecido, habría estado muy bueno. Pero no creció como esperábamos.
De todas maneras, seguimos trabajando juntos en la película, aunque ya no como antes. **Juan Pablo** fundó su propia empresa y cada uno siguió su camino.

Cuarenta años dibujando
¿Cuántos años llevás trabajando?

Si contamos desde que empecé en serio, a los 18 años, y ahora tengo 58, son unos 40 años de trabajo.

Después de cuatro décadas, ¿hay algo que todavía te sorprenda o te entusiasme?

Sí, me divierte lo que hago. Me divierte seguir trabajando.

¿Te imaginás haciendo otra cosa? ¿Alguna vez te dieron ganas de cambiar de rubro?

No sé qué otra cosa podría hacer. No sabría qué mierda hacer (risas). Haría esto. No haría otra cosa.
A lo mejor aparece algún proyecto particular que me sorprende, algo que me gusta muchísimo y que me vuelve loco de entusiasmo. Pero, en general, me divierte seguir haciendo lo que hago.
Las influencias
A lo largo de todos estos años, ¿hubo dibujantes o autores que te marcaran especialmente?

¡**Astérix**, a muerte! **Astérix** me marcó muchísimo.
También **Mignola** me parece fantástico.
Simon Bisley, el de Slaine, también me marcó.
Hay muchos dibujantes que me gustan.
Siempre admiré mucho a **Alfonso Font** y a **Carlos Giménez**. **Carlos Giménez** es impresionante. ¡No puedo creer que alguien pueda dibujar así! Es una cosa increíble.
También me gusta mucho **F. Boulle** y, en general, los franceses me parten la cabeza.
Todo lo que viene de Francia me gusta.

¿Y qué tienen esos autores que tanto te atrae?

No sé, hay algo en sus dibujos que me encanta. Me gustan muchísimo sus estilos y la manera en que resuelven las cosas. Son autores que siempre tuve presentes.

El camino que quedó pendiente

Si pudieras encontrarte con el Guillermo de 18 años, ese que recién empezaba a dibujar y todavía no sabía qué iba a pasar con su carrera, ¿qué creés que te diría después de ver todo lo que hiciste?

Me diría que nunca tendría que haberme metido en publicidad. Que tendría que haber seguido el camino que estaba haciendo en ese momento, que era mucho más incierto, pero que seguramente me habría dado otros beneficios.
Me desvié demasiado. Nunca seguí una línea recta.





Si bien la publicidad me dio un buen sustento económico, cuando miro hacia atrás me doy cuenta de que pasé de la ilustración a la animación, después a la publicidad, a la ilustración fantástica, a la ilustración infantil... Me metí en todos lados.
Nunca tuve una línea definida que pudiera decir: «*Mirá, hice historietas y me dediqué a esto durante toda mi vida*».
Sin ánimo de comparar, porque es un genio, **Carlos Gómez** hizo historietas toda su vida. Es talentosísimo. También pienso en **Juan Ferreira**, que hace historietas y ha construido una carrera muy definida. Admiro mucho eso. Hay otros dibujantes que también siguieron un camino muy claro, como **Paul López**, que hace sus muñequitos de plastilina. Cada uno encontró su lugar y desarrolló su trabajo. Yo, en cambio, fui de un lado para otro. Y eso no te permite construir una carrera tan coherente y marcada.

¿Sentís que hoy te pesa no haber seguido ese camino?

Sí. Últimamente me lo estoy cuestionando mucho. Pero ya es tarde.

¿De verdad creés que es tarde?

Y... no sé. Nunca se sabe. A lo mejor no es tan tarde, pero es lo que siento ahora.

Una última pregunta
Para terminar, ¿hay alguna pregunta que te hubiera gustado que te hiciera y que nunca te hacen en las entrevistas?

No. No, qué sé yo. Está todo bien

> **“cuando miro hacia atrás me doy cuenta de que pasé de la ilustración a la animación, después a la publicidad, a la ilustración fantástica, a la ilustración infantil... Me metí en todos lados.**





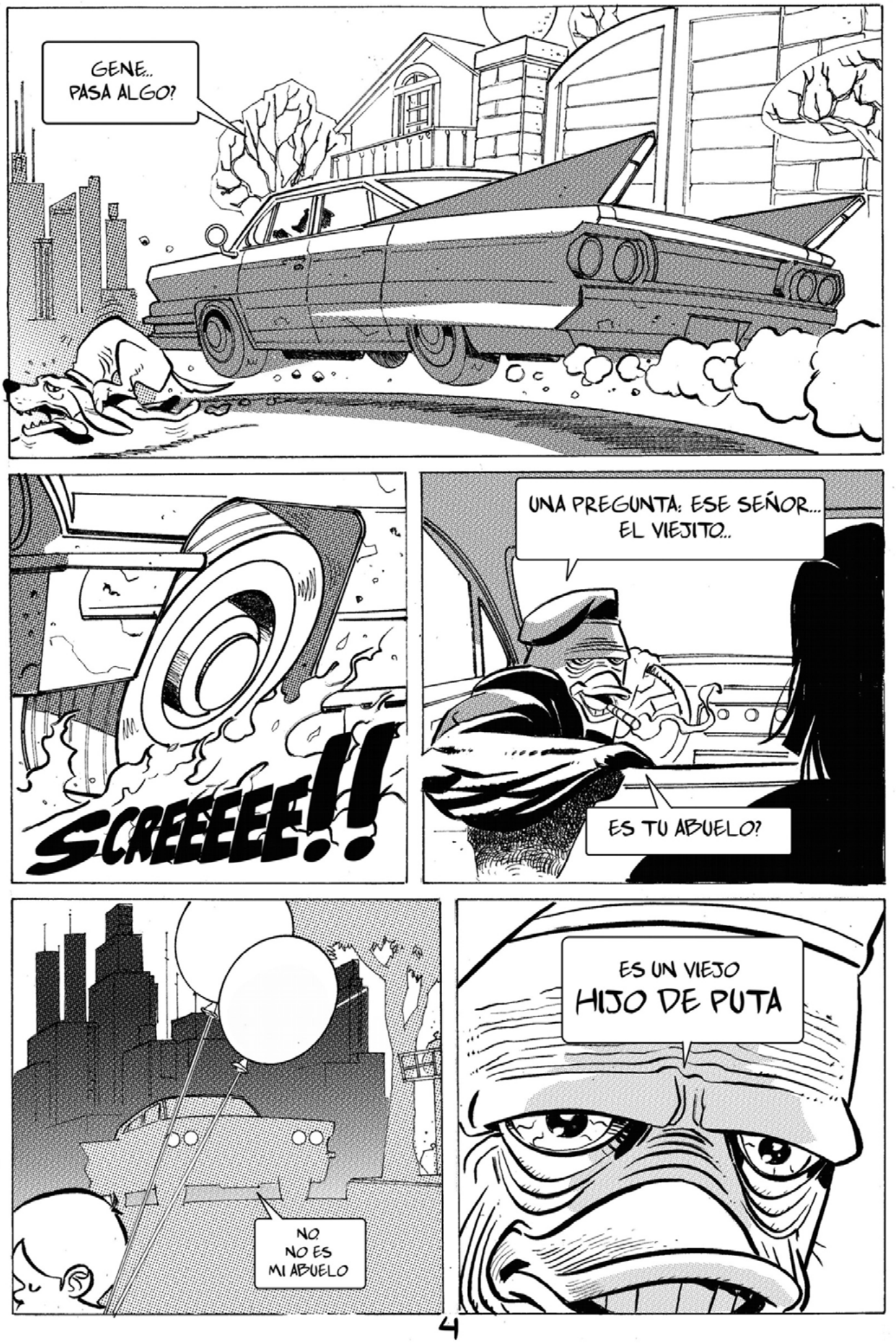
COMO PASA CON TODA ENTREVISTA ESTA TUVO QUE ADAPTARSE PARA LECTURA Y DEJAR AFUERA VARIAS PARTES DE LA CONVERSACIÓN MUY RICAS. COMO NO QUEREMOS QUE TE PIERDAS NADA, LA ENTREVISTA COMPLETISIMA LA TENÉS EN NUESTRO PODCAST DE SPOTIFY!!


JUNIOR
COMICS
TribuKetchup
EN "EL BOLO FECAL" O
"CON LOS AMIGOS NO SE JUEGA"
Lectura recomendada para adultos
POR
JUNIOR


QUE ABURRIMIENTO! VOY POR EL GLOBITO CINCUENTA!
YO ME PRENDO UN "GUANTANAMERA" Y... ¡¡AU REVOIR !!
TRIBU KETCHUP en: "EL BOLO FECAL"
hogar de ancianos "El Abuelo Piola"
JUNIOR
1


NO SE PREOCUPE, ABUELO. CUANDO JUNTE MAS DINERO VENGO Y LE TRAIGO.
GRACIAS, M'HIJO. LO DEJO, ANDO ATASCADO POR UN BOLO FECAL.
VENGA PRONTITO!! JEJEJE..
SEGURO QUE SI !!
NO PUEDE SER!
NO PUEDE SER!
NO PUEDE SER!
2


MIL HORAS, CHE!
AHORA NO PUEDO SER SOLIDARIO?!
A USTEDES DOS NO LES VENDRÍA MAL COLABORAR CON EL PRÓJIMO DE VEZ EN CUANDO, ...DIGO
LOS ÚNICOS QUE MERECEN NUESTRO CARIÑO Y SOLIDARIDAD...
BROOOM! BROOOM!
...SON LOS ANIMALITOS
EL SER HUMANO MIENTRAS TENGA UNA PIERNA Y EL CEREBRO FUNCIONANDO A UN 15 % SE ENCUENTRA EN CONDICIONES DE AUTOABASTECERSE
...EL SEÑOR TIENE ALGO QUE DECIR SOBRE "MI DON DE GENTE"?
3


GENE... PASA ALGO?
SCREEEEE!!
UNA PREGUNTA: ESE SEÑOR... EL VIEJITO...
ES TU ABUELO?
NO NO ES MI ABUELO
ES UN VIEJO HIJO DE PUTA
4

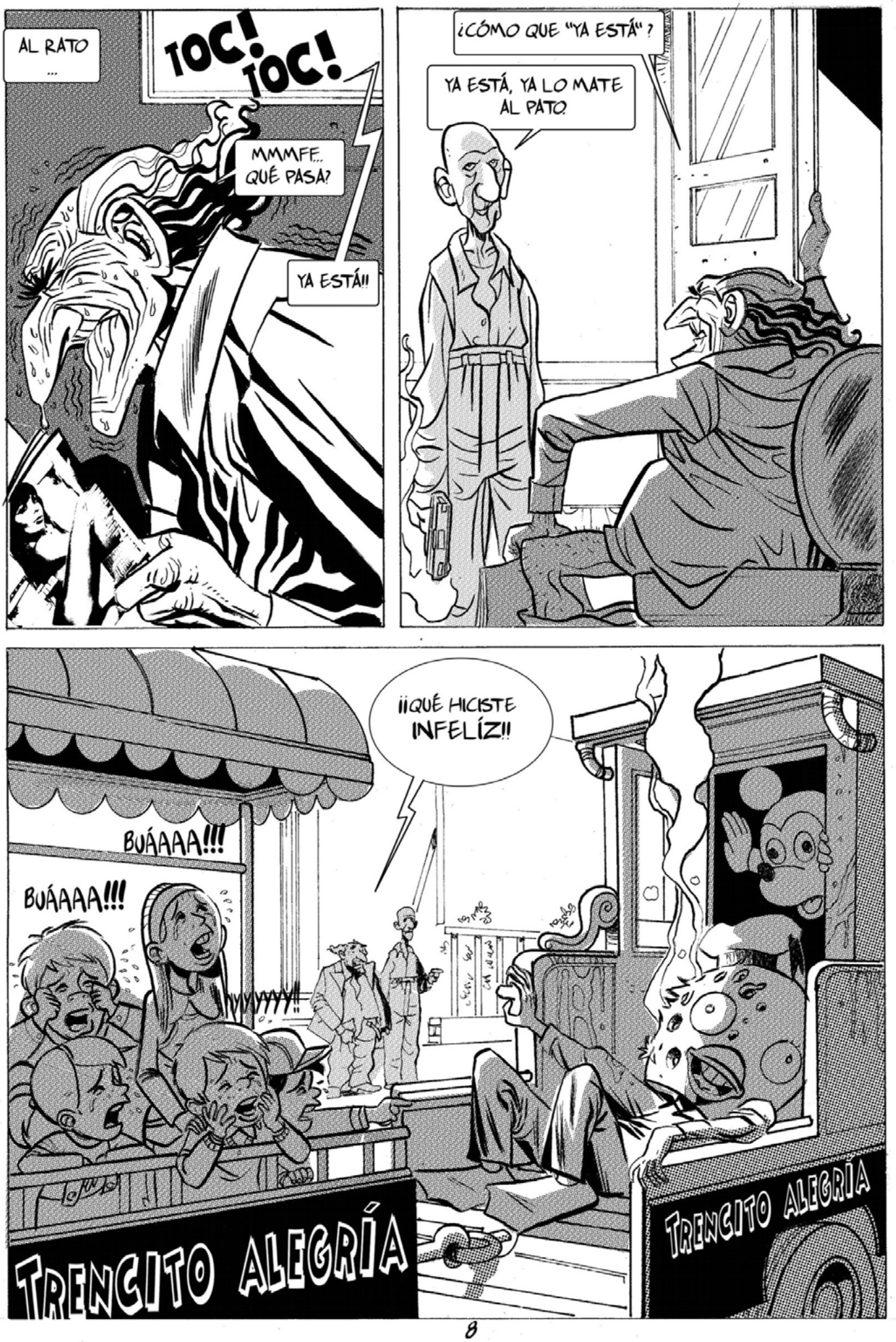

¡AH BUENO!
¿ALGUN OTRO PUNTO NEGRO PARA MI YANG?
TE VOY A MATAR, PATO DEL CULO!!!!
CHE! CHEE!!
PAREN, CARAJO!!
GENE.. ALGO PARA DECIR?!
SI
GRACIAS,CHICOS.
LA HISTORIA SE REMONTA A MI INFANCIA...
YO VIVÍA CON PAPÁ, MAMÁ Y MI HERMANITO EN LA ISLA DE LOS PATOS...
ERAMOS MUY FELICES POR AQUEL ENTONCES...
A PAPÁ RECIÉN LO OPERABAN DEL APÉNDICE, CASI NO CAMINABA...
IGUAL NOS REÍAMOS MUCHO...
5


...Y DE REPENTE APARECIÓ ESTE HOMBRE... CON UN CUCHILLO EN LA MANO, DE ASPECTO DEGENERADO...SUS OJOS ESTABAN IMPREGNADOS EN ODIO...
TENÍA HAMBRE, DIJO.
NO PUDO ATRAPARNOS, ESTÁBAMOS ENTRENADOS...
...Y DECIDIÓ HACER "LA FÁCIL"
NO, POR FAVOR...TENGO FAMILIA Y ESTOY RECIÉN OPERADO...
DEGOLLÓ A MI POBRE PADRE...
TIEMPO DESPUÉS ME ENTERÉ QUE LO HIZO A LA NARANJA...

6


CLICK!
¡VOLVAMOS AL GERIATRICO!
¿VOS DECIS?
SI!!!
CLICK!
¡¡UH!!
¡BAH... IBA SIN CASCO!
PUM!
SCREEEEE!!
TOMÁ, CUANDO APAREZCAN CAGALOS A TIROS
...YO NO PUEDO HACERLO, ANDO ATASCADO POR EL BOLO FECAL, VISTE...
ACORDATE, MANEJA UN PATO.

7


AL RATO
...
¡TOC! ¡TOC!
MMMFF... QUÉ PASA?
YA ESTÁ!!
¿CÓMO QUE "YA ESTÁ"?
YA ESTÁ, YA LO MATE AL PATO
¡¡QUÉ HICISTE INFELÍZ!!
BUÁAAA!!!
BUÁAAA!!!
TRENCITO ALEGRÍA
TRENCITO ALEGRÍA

8


ALLÁ ESTÁ EL ABUELO CON UN AMIGO EN LA PUERTA.
¡¡"EL AMIGO" TIENE UN CHUMBO EN LA MANO!!
¡OTRO HIJO DE PUTA!
GENE...EL AUTO ES UNA GRAN BOLA DE BILLAR DESLIZÁNDOSE SOBRE UNA LUSTROSA PISTA DE BOWLING Y LOS DOS VIEJOS SON BOLOS...¡STRIKE!
LISTOOO!!
PUM!
POM!
BROOOOOOMM!!!

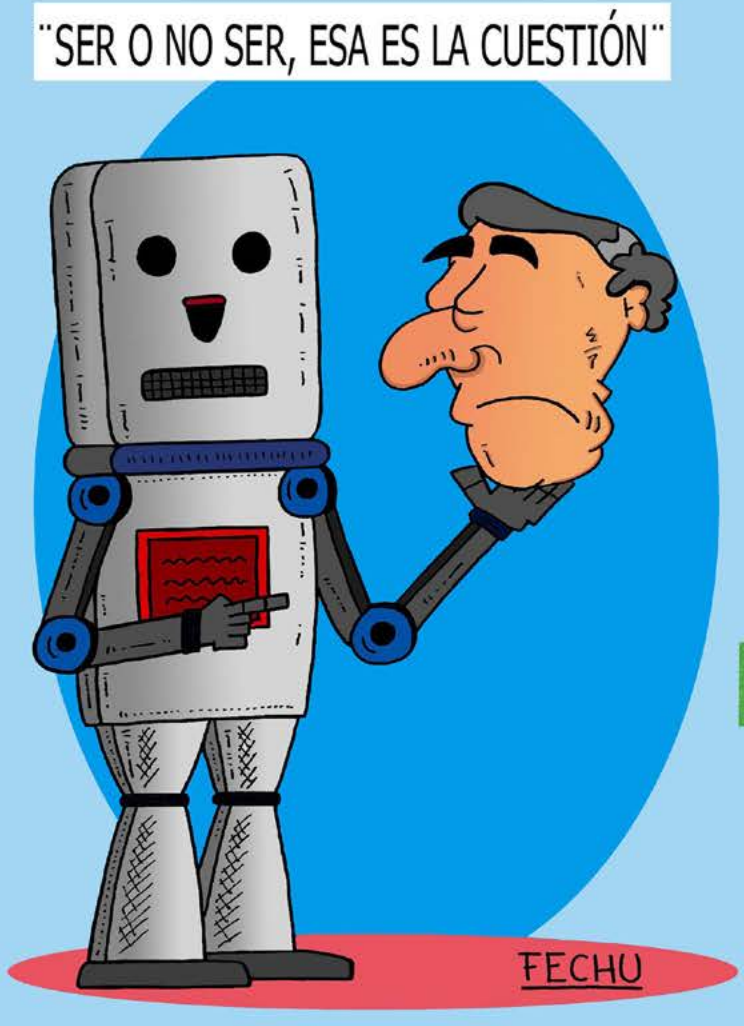
9


UH,EL ABUELO REVENTÓ COMO UNA PIÑATA!
...COMO UNA PIÑATA RELLENA DE CACA,MIRÁ COMO QUEDO EL CAPOT DEL AUTO!
AHORA VOLVÉ QUE LOS CAGO A BALAZOS...
POF!
POM!
¡GUARDÁ LA UZI Y METELE PATA QUE VIENE LA CANA!
¡UFA! BUENO, VAMOS A COMER ALGO.
GRACIAS POR ADVERTIRME DE LA GENTE DE MIERDA,GENE.
DE NADA,RINGO. CON LOS AMIGOS NO SE JUEGA!





AÑO 2040





HUMOR POR

FECHU

RETROCRADO

SUPERMARIONATION

LA REVOLUCIÓN QUE CONVIRTIÓ UNAS MARIONETAS EN LAS MAYORES ESTRELLAS DE LA CIENCIA FICCIÓN



Foto: Anderson Entertainment / MPI Media Group - Todas las imágenes de las series Cortesía de ITV Studios / Anderson Entertainment.

Durante menos de una década, un pequeño estudio británico consiguió algo que parecía imposible: hacer que el público olvidara los hilos de unas marionetas y creyera en naves espaciales, rescates imposibles y mundos submarinos. La historia de la **Supermarionation** no es la de unas series famosas; es la historia de un grupo de creativos que decidió reinventar la televisión a fuerza de ingenio.

Cuando todo parecía una mala idea

Si alguien le hubiera dicho a **Gerry Anderson**, a fines de los años cincuenta, que iba a ser recordado como el hombre que revolucionó la televisión con marionetas, probablemente se habría reído. Él quería hacer cine y series con actores reales. Sin embargo, los encargos disponibles para su pequeña **AP Films** eran muy distintos. En lugar de abandonar el



FOUR FEATHER FALL



CAPITÁN MARTE Y EL XL5 (FIREBALL XL5)

proyecto, Anderson tomó una decisión inesperada: si el presupuesto obligaba a trabajar con muñecos, entonces esos muñecos debían actuar mejor que cualquier otro visto hasta entonces.

Esa obstinación terminó creando una tecnología, un estilo visual y una identidad propia. La **Supermarionation** no nació como una marca de marketing; nació como la respuesta a un problema muy concreto: ¿cómo lograr que un espectador olvidara que estaba mirando marionetas suspendidas por hilos?

Un estudio que nunca dejó de experimentar

La historia tampoco puede contarse hablando únicamente de **Gerry Anderson**. **Sylvia Anderson** fue decisiva en el desarrollo creativo, el diseño de personajes, los guiones y la identidad de muchas producciones. **Arthur Provis** participó en los primeros años del estudio y **Reg Hill** aportó soluciones técnicas fundamentales durante la etapa inicial. Más adelante aparecería un nombre indispensable: **Derek Meddings**. Sus miniaturas, vehículos y efectos especiales elevaron el nivel visual de la televisión británica y más tarde lo llevarían a trabajar en películas de **James Bond** y **Superman**.

AP Films —que luego se convertiría en **Century 21 Productions**— funcionaba como un auténtico laboratorio. Cada nueva serie heredaba lo aprendido en la anterior. No existía un manual; las soluciones se inventaban sobre la marcha.

Una evolución, no una colección de series

Four Feather Falls resolvió el problema del habla



EL METEORO SUBMARINO (STINGRAY)



SERVICIO SECRETO



JOE NOVENTA

sincronizada mediante un sistema electromecánico que movía automáticamente los labios. **Supercar** demostró que los vehículos podían convertirse en protagonistas y que las miniaturas podían transmitir peso y velocidad. **Fireball XL5** amplió esa experiencia al espacio con movimientos de cámara y composiciones mucho más ambiciosas.

Cuando llegó **Stingray**, el color y el mundo submarino obligaron al estudio a replantear iluminación, texturas y efectos. Todo ese aprendizaje desembocó en **Thunderbirds**. La serie no fue un golpe de inspiración aislado; fue el resultado lógico de cinco años de pruebas, errores y mejoras constantes.

Thunderbirds llevó la fotografía, las explosiones, las maquetas y la puesta en escena a un nivel que parecía reservado al cine. Los vehículos diseñados por **Derek Meddings** se transformaron en auténticos íconos de la cultura popular. La televisión británica descubría que podía



El equipo de hermanos que piloteaban las increíbles naves de THE THUDERBIRDS



La famosa nave voladora de SUPERCAR

ser espectacular sin disponer del presupuesto de Hollywood.

Pero **Anderson** no se detuvo. **Captain Scarlet and the Mysterons** buscó un realismo mayor en las proporciones de las marionetas y un tono narrativo mucho más oscuro. **Joe 90** refinó esa tecnología y demostró que aún quedaba margen para evolucionar. Finalmente, **The Secret Service** mezcló actores reales y marionetas como una señal de que el estudio estaba listo para abandonar aquella etapa y dar el salto definitivo a la acción real con **UFO** y **Space: 1999**.

El verdadero legado

Mirar hoy estas producciones únicamente como programas infantiles sería un error. Detrás de cada episodio había escultores, modelistas, fotógrafos, ingenieros, técnicos de efectos especiales y diseñadores que resolvían problemas para los que no existían soluciones comerciales. La Supermarionation fue, en esencia, un extraordinario ejercicio de ingeniería audiovisual.

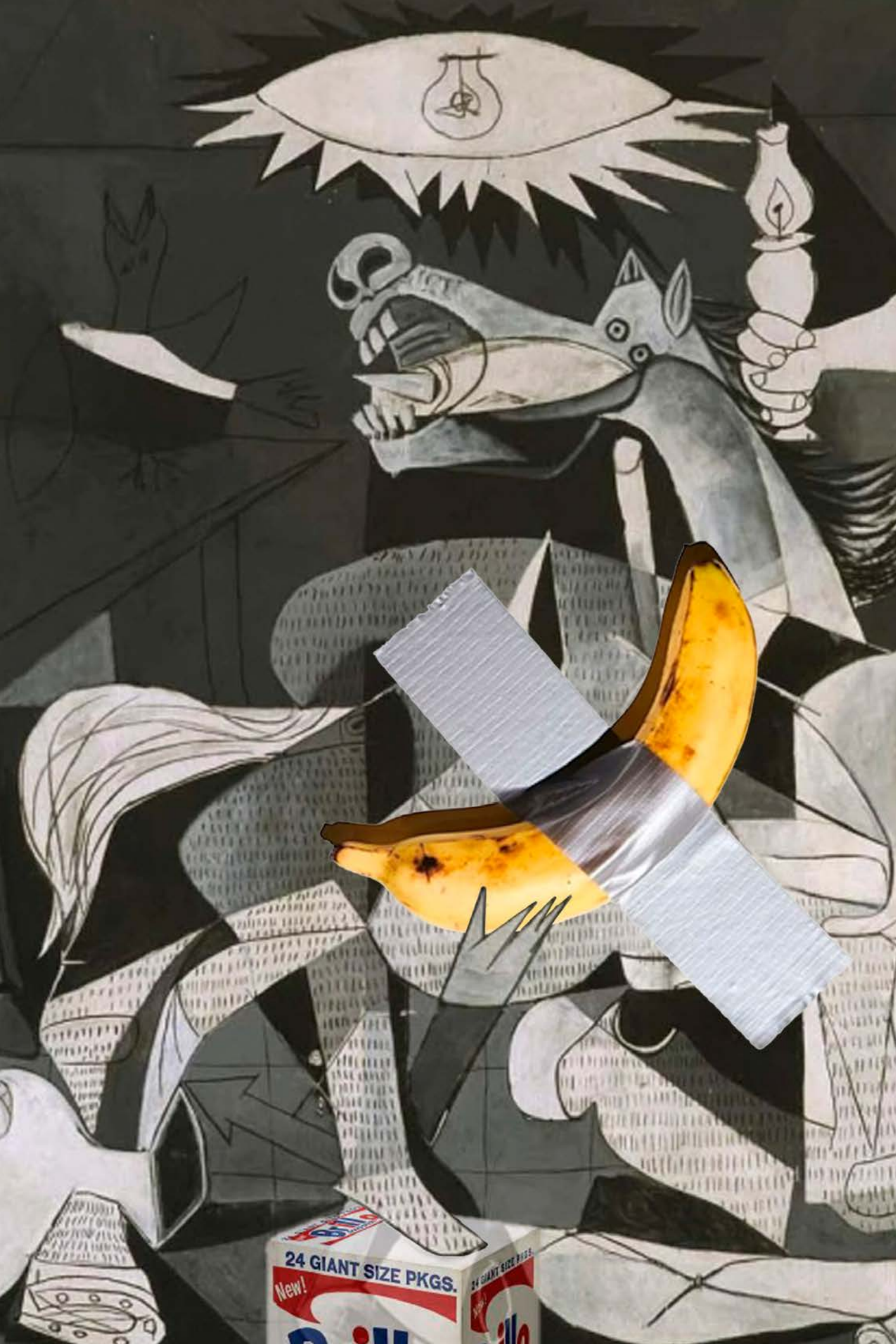
Quizá esa sea la mayor enseñanza de Gerry Anderson y de Century 21 Productions. No cambiaron la televisión porque tuvieran más dinero que los demás. La cambiaron porque nunca aceptaron las limitaciones como una respuesta definitiva. Cada serie resolvía un desafío y preparaba el siguiente. Esa cadena de innovación convirtió a unas marionetas en protagonistas de algunas de las imágenes más inolvidables de la ciencia ficción televisiva y dejó una influencia que todavía puede rastrearse en el trabajo de especialistas en miniaturas, efectos prácticos y diseño de producción



una de sus series de más éxito EL CAPITÁN ESCARLATA Y LOS MYSTERONS



Gerry Anderson, fotografiado por David Partner. Imagen cortesía de la © National Portrait Gallery, Londres.


24 GIANT SIZE PKGS.
New!

TEXTOS Y ARTE GUSTAVO GAL

CÓMO MATAR EL ARTE

CONSEJOS PRÁCTICOS

Podríamos empezar este pequeño ensayo con una pregunta que casi roza la ciencia ficción. ¿Qué sucedería si a alguien se le ocurre matar el arte?

Vamos por el principio. ¿Qué diablos es el arte? Si consultamos cualquier enciclopedia o lo que sea que usted consulte, la definición más cercana y archiconocida es: cualquier actividad o producto creado por el ser humano para expresar ideas, emociones y una visión del mundo a través de recursos plásticos, sonoros, lingüísticos o corporales.
Bien, así como está no nos dice mucho, salvo que podríamos detenernos en un concepto "creada por el ser humano". ¿Se ha dado cuenta usted?, el ser humano, ¿acaso hay alguna otra especie habitante de la orbe que pueda producir arte y ser consciente de ello?

Bien, vamos a lo nuestro. Empecemos con el ejercicio de acabar con el arte, por el solo hecho de "**hacer algo interesante y ver qué onda**"
El concepto en si es algo bastante difícil de mensurar, por lo tanto vamos a lo práctico, matemos a los artistas.

Método 1. Matar a los artistas

Es una solución sencilla y ha sido probada por cientos de dictadores y tipos a los que no les interesa un comino el tema (ese que está pensando, también...). Empecemos por los pintores, luego los escritores, y los músicos, actores, escultores, cineastas, humoristas gráficos, mangakas o lo que a usted se le ocurra.

Y si se consigue eliminarlos a todos, queda el tipo que dibuja una cara con un palo sobre la tierra, o que cuenta un chiste en el colectivo, no solo lo cuenta sino que lo "adorna", y de hecho ya está creando.

Problema a tener en cuenta: siempre aparecen otros.
Probable resultado: fracaso.

Método 2. Prohibir el arte

Hacer una lista es lo más fácil, al establishment le encantan las listas, y para acabar con el arte nada mejor que un Excel.

No se puede pintar esto. No se puede escribir aquello. No se puede cantar determinada canción. No se puede representar determinada realidad. Esto no es nada nuevo para nosotros... de hecho, lo hemos experimentado varias veces como nación.

Pero ocurre algo, el artista puede convertir precisamente aquello que no puede decir en aquello que quiere decir. Y entonces aparece algo todavía peor para nosotros: **el arte clandestino, el mercado negro, lo subterráneo, lo espontaneo, lo oculto.**

Problema a tener en cuenta: la prohibición genera símbolos y los humanos son muy hábiles con los símbolos.
Probable resultado: fracaso.

Método 3. Controlarlo

Esta es una opción más inteligente o aparentemente viable, no prohibir el arte. **Administrarlo**. Se trata de crear instituciones, premios, jurados, academias, mercados, modas, categorías y expertos que determinen qué es arte y qué no. El método parece funcionar, no podemos negar que se viene haciendo desde hace una pila de años.

Problema a tener en cuenta: Siempre aparece alguien que hace algo que no encaja en ninguna categoría, los que la rompen, los que rompen, Caravaggio, Duchamp, Wharhol y tantos otros...
Resultado: fracaso.

Método 4. Convertirlo todo en mercancía

Veamos cómo funciona: comprar cuadros, vender cuadros, subastar cuadros, ponerles precio, convertir al artista en una marca y transformar la creación en producto. Pero entonces sucede algo inesperado: **el mercado empieza a financiar aquello mismo que pretendía domesticar**. El artista vende una obra y utiliza el dinero para hacer otra en un movimiento perpetuo.

Resultado: fracaso.

Método 5. Hacer que todo sea arte

Si conseguimos que absolutamente cualquier cosa pueda ser considerada arte, habremos conseguido algo magnífico: **el arte dejará de significar algo**. Una silla es arte, una bolsa de basura es arte, una piedra es arte, una heladera es arte, no hacer nada es arte. Pero entonces llega el momento terrible: **¿qué no es arte?**

Y si todo es arte, quizá hemos conseguido matar el concepto de arte convirtiéndolo en algo universal.

Resultado: aparentemente exitoso... ¿lo hemos conseguido?
Pero aparece una dificultad: Un hombre dibuja una línea en una pared.
Otro hombre pregunta: ¿Eso es arte? Y comienza nuevamente la discusión.
Resultado: Fracaso.

Método 6. Crear una máquina que haga arte mejor que los humanos

En eso estamos... La máquina pinta mejor, compone mejor, escribe más rápido, puede Imitar cualquier estilo. Puede producir millones de obras. Entonces como asesinos del arte anunciamos: Hemos ganado.
Pero entonces, puede que a alguien se le ocurra preguntar: **— ¿Qué quería expresar la máquina?**
Y ahí aparece el problema. Quizá el arte nunca estuvo solamente en la perfección de la obra. Quizá también estaba en la necesidad humana de hacerla.

Resultado: incierto.

Método 7. Eliminar al espectador

Este es más radical. Ya que si nadie mira una pintura, nadie escucha una canción y nadie lee un poema... ¿sigue existiendo el arte?
El tema es: ¿Cómo nos eliminamos TODOS? A la falta de humanos, el Guernica va a seguir estando ahí, y el pensador y la Mona Lisa y La Piedad...no van a desaparecer.

Resultado: demasiado siniestro

Método 8. Conseguir que a nadie le importe

Este podría ser el método definitivo, entonces no prohibimos ni destruimos. Nos enfocamos en que "a nadie le importe"

Que nadie quiera pintar, ni escribir, ni componer ni escuchar música. Entonces sí, tal vez el arte muera. Pero aparece una última dificultad:

¿Cómo convencer a un ser humano de que deje de imaginar?

Y ahí estaría el golpe final. Porque quizá **el arte no sea una actividad que hacemos, sino una consecuencia inevitable de ser humanos.**

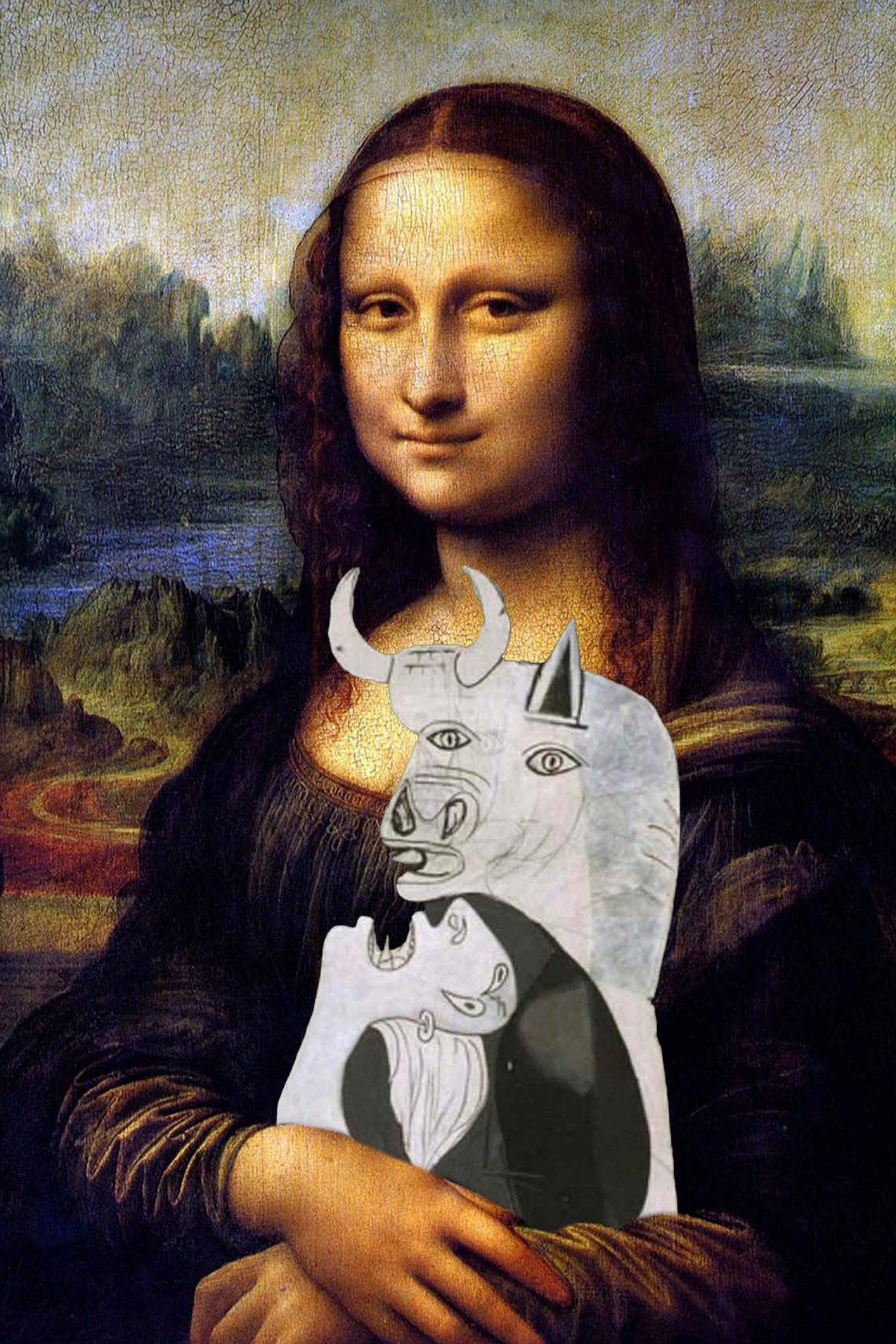
Y entonces la misión fracasa definitivamente.

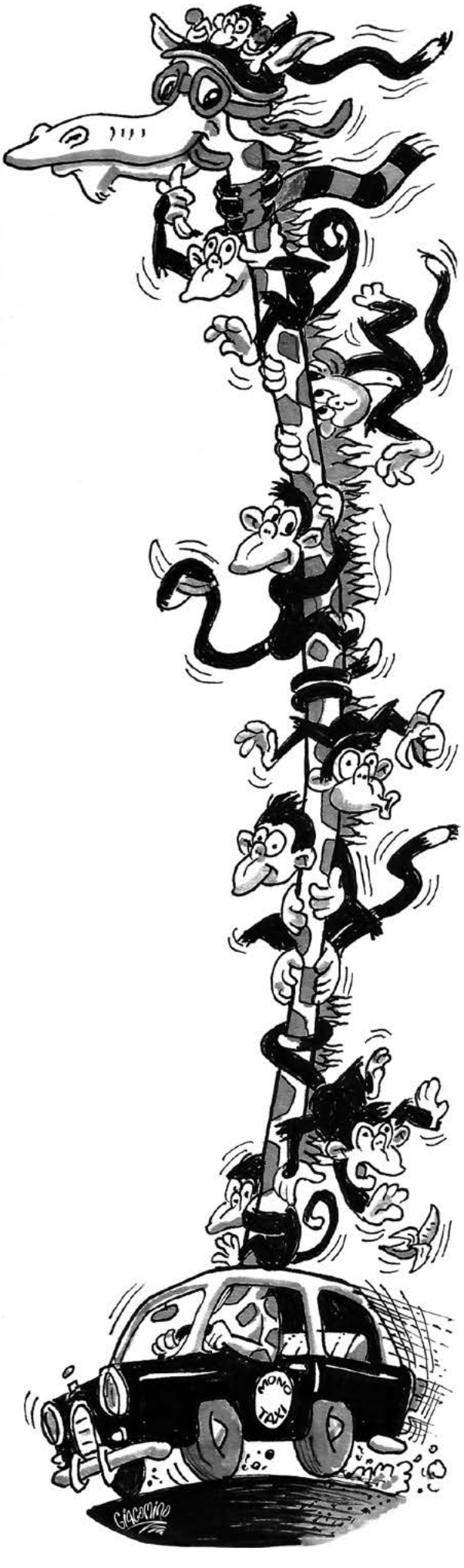
Pero, espere, no se vaya... hay un plus. Hagamos el ejercicio mental de imaginar que hemos tenido éxito en semejante empresa. ¡¡LOGRAMOS MATAR EL ARTE!!

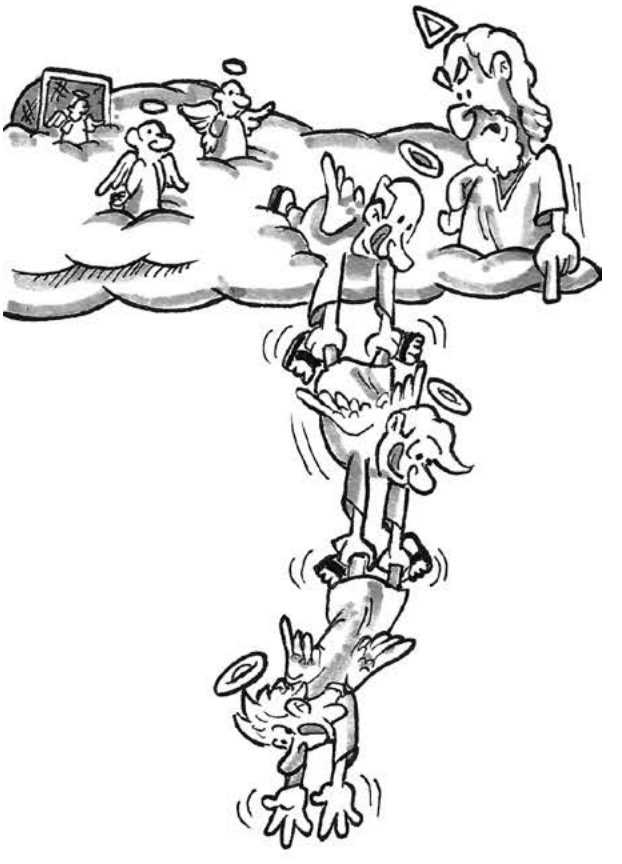
Ya está, el arte ya no existe como tal. Y no nos vamos a detener en pensar como sería nuestra existencia sin él.

¿Sabía usted que en el fondo del océano, el pez globo japonés construye durante días un enorme patrón geométrico circular en la arena del fondo marino? Los hace el macho sin que sean su alimento, refugio o nido. Su construcción tiene que ver con el cortejo. Y la hembra parece responder a determinadas características de la estructura. ¿Se entiende el concepto?, el maldito pez crea un patrón y la hembra decide, entre varios, cual "le gusta" y entonces se aparea con el "más creativo".

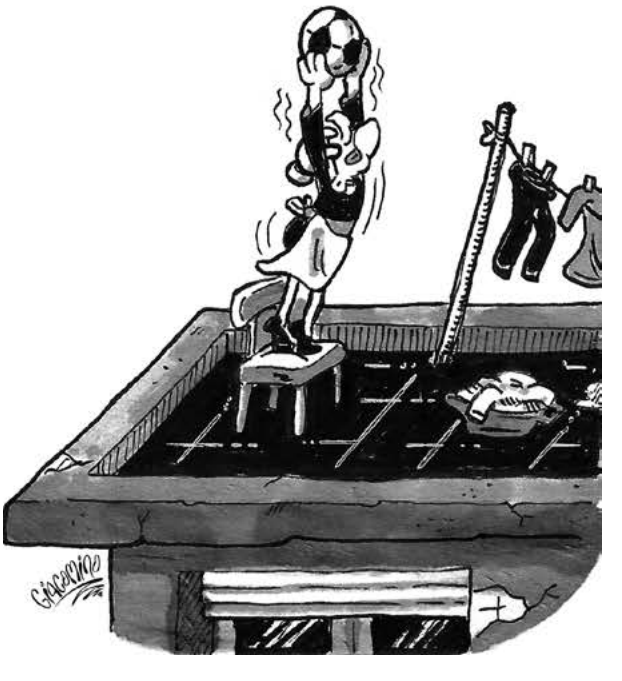
Caramba. Eso sí es arte




MONO
TAXI
GIACOMINO






GIACOMINO



CONOCENOS EN NUESTRO SITIO INGRESÁ A

METROPIACOMAR

Y DESCARGATE TODOS



METROPIA MAGAZINE © 2026 es una creación de Liebre Negra Estudio - Córdoba, Argentina, Octubre 2026
Arte portada © Guillermo Casas - El contenido es propiedad de sus respectivos autores