



002614
24.
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ACADEMIA NACIONAL DE SAN CARLOS**

**EXPLORACIONES EN LA CULTURA
DEL COMIC**

A LA ELECTROGRAFIA

alternativas del lenguaje para los artistas visuales

**T E S I S
Q U E P R E S E N T A
JESUS FLORES VILLEGAS**

PARA OPTAR POR EL GRADO DE

MAESTRO EN ARTES VISUALES (Pintura)

P I N T U R A

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

JUNIO DE 1997



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**A Jesús Flores Trejo y Beatriz Villegas
con infinito amor.**

**A la memoria de Juan Acha con
admiración y respeto.**

**A Carmen Llaca por su valor, eterna
mirada ... o ventana hacia el absoluto.**

Agradecimientos :

Esta tesis fue preparada en la Academia de San Carlos y escrita simultaneamente en Mexico, D.F., San Luis Potosi y Tampico, Tam., durante el periodo 1995-1997. Mi experiencia en la academia, comparada con la apacible vida de las universidades del interior del pais fue extraordinaria y vigorizante. Gracias a la atmosfera critica y al buen nivel de dialogo y confrontación entre estudiantes mexicanos y extranjeros, tanto en los temas teóricos como en su aplicación práctica, la historia del arte y su praxis creativa se convirtieron en algo vivo y relevante. Durante todo este tiempo, Carlos Blas Galindo ha sido para mi, el intelectual, el teórico y el artista que mas ofrece para los transugas artistas mutantes de este fin de siglo que habitamos la legendaria Academia Nacional de San Carlos. Su conocimiento, paciencia y confianza que tuvo Carlos Blas con este proyecto y con mi evasiva e inquieta personalidad, son inestimables para que por fin pudiera terminar esta tesis.

Mil gracias tambien a Antonio Salazar, Julio Chávez, Melquiades Herrera, Jorge Chuey, Julio Cesar Schara y al jefe Eduardo Chavez que durante mi estancia como estudiante me bombardearan de criticas y demas, las que tuve que aguantar para poder existir. Gracias Maestros. Tambien les estoy profundamente agradecido a mis compañeros y amigos por su continuo apoyo y escepticismo critico que tuvieron para conmigo, mis propuestas plasticas y esta tesis. Los recuerdo y los llevo hasta la eternidad.

La ayuda financiera de la DGIA-UNAM y del FECAT, hicieron posible parte de la realización de esta tesis. Gracias a todos los que me dieron oportunidad de explorar su excepcional coleccion de comics vanguardistas poco corrientes, a los diferentes despachos y agencias de servicios gráficos de San Luis Potosi y Tampico por permitirme usar de manera "sinistra" sus instalaciones para producir electrografia. A mis tios Polo Villegas y Armando Flores (q e p d) por ser los únicos cosanguineos que desde hace mucho y aún ahora apoyan mis "negras" intenciones de aspirar algún dia a ser un verdadero artista.

J.F. Villegas

Por mi raza hablará el espíritu

UNAM

A las Heroínas

Rosalba Pego
Marcia Isabel
Ma. France
Delia Córdova
Terc Palau
Jody Foster
Ilse y Marianita
Ma. Fernanda
Bambina

A los Rangers

Carlos "Negro" Navarro
Luis "Psicosis" Delfin
Victor "5th Element" Martinez
Paco "Chiquilla" Marcial
Israel "Califa" Mora
Rubén "Choche" Gutierrez
César "Cachirulo" Inchaustegui
"El Robert"
Jesús "Chucha" Florenzano
Tony "Pastelone" Tirochi
"El Gallo" y "Chiqui" Ugalde
Fedenco "C. Montoya" Berndt
Ersilio
Gerardo "Sandy" Amaya
Hugo "GQ" Villegas
Héctor "The Kid" Villegas
Salvador "Simpson" Palomares
Sandro Chia
Alberto Breccia
Gelasio Salazar Jr
H. P. Lovecraft
Jörg Imunendorf
Jack the Ripper

INDICE

Agradecimientos

Introducción	1
1.- LA IMAGEN EN SECUENCIAS	2
1.1.- La ideología de la industrialización	3
1.2.- La cultura de las masas	8
1.3.- El comic se establece	12
2.- LA IMAGEN DE NUESTRO TIEMPO	21
2.1.- Del poder industrial al poder económico y cultural	22
2.2.- Comics y postmodernismo	27
2.3.- El arte pop observa al comic	36
3.- LA IMAGEN DEL CÓMIC	47
3.1.- Hacia una definición del comic	48
3.2.- Interconexiones culturales	53
3.3.- El lenguaje del comic	74
4.- LA IMAGEN DEL SIGLO XXI	91
4.1.- Arte, comix y mass media	92
4.2.- Hacia una cibercultura	100
4.3.- Electrografía. La fusión tecnoartística	114
Conclusiones	126
Bibliografía	127

INTRODUCCION

El primer objetivo de este trabajo es reconocer que ya no existe una separación entre los universos del arte y los de la comunicación de masas. Para comprender desde una perspectiva artística el momento en que vivimos, me propuse hacer una revisión modesta pero precisa, sobre los acontecimientos histórico-sociales y las transformaciones por no decir mutaciones que ha sufrido el arte y la cultura en el transcurso del siglo XX, absolutamente ligado a una ideología industrial subordinada con la aparición de las máquinas. El fin del milenio culmina en una postindustrialización tecnológica donde las máquinas inteligentes o computadoras imponen su presencia, su espacio y sus leyes de las que ya no podemos ni queremos evadirnos.

Para crear, cualquier artista visual de este fin de siglo debe considerar, reconocer y diferenciar las conexiones que existen entre los distintos lenguajes visuales, generadores de imágenes que circulan en los híbridos territorios de la comunicación global. Para definir de algún modo el inicio de las actuales mutaciones estéticas, me propuse explorar en cuatro capítulos. Desde el siglo XIX, los impresionistas, las vanguardias y el triunfo económico y cultural de los Estados Unidos generadores del arte y la cultura de la segunda mitad del tecnologizado siglo XX, pasando por el arte pop hasta llegar a la estética generada por la ultrasofisticación tecnológica. La cultura del cómic es el punto importante considerando que durante el transcurso del lo contemporáneo, es entre los medios masivos el más vanguardista, innovador y propositivo, instalado ya después del cine como el noveno arte.

Todo artista visual debe de explorar, para saber utilizar, los lenguajes que conforman el mundo del cómic, y poder ensamblarlos en proyectos plásticos individuales. Como diseñador gráfico, pintor y electrografista, por no decir artista visual, considero necesario implantar dentro de los planes de estudio universitarios alguna asignatura que analice al cómic y sus lenguajes, ya sea como taller experimental o como materia teórica.

Finalizo esta tesis con un proyecto de creación individual donde a mi parecer las imágenes fijas, manipuladas e impresas con máquinas de cómputo, culminaron lo que el cómic inició sin hablar ya de arte y tecnología como mundos separados, la perfecta fusión tecnoestética en el mundo de las artes plásticas se llama electrografía.

LA IMAGEN EN SECUENCIAS.



**But I did !
That's yesterday's paper !**

Mickey Mouse

1.1. La ideología de la Industrialización.

Los primeros años del siglo XIX fueron testigos del comienzo de lo que hemos llamado la ideología de la industrialización. Desde la segunda mitad del siglo XVIII se constituyen las fábricas concentrando la mano de obra que hasta entonces había estado dispersa. Se instalan las técnicas de la industria pesada y con el siglo XIX las fábricas se equipan de máquinas y herramientas de taller sustituyendo a los procesos artesanales. "El hecho de reemplazar la energía humana en los sistemas productivos por otros de tipo mecánico fue un suceso que cambió la ideología en la sociedad de ese tiempo pues no solo aumentó la producción sino que esta adquirió un carácter impersonal" (1).

Las crecientes demandas del mercado proporcionaron el incentivo necesario para la innovación tecnológica necesitando una maquinaria más eficaz y productiva. El descubrimiento más importante que transformó esta situación fue la máquina de vapor y por primera vez se podían obtener grandes cantidades de energía necesarias para hacer funcionar las máquinas sin depender de la naturaleza.

Los iniciadores y beneficiarios de estos cambios fueron los comerciantes, pues la necesidad de acumular capital, hizo que estos financiaran y desarrollaran verdaderos proyectos de innovación tecnológica. La industria moderna sustituyó a la manufactura, el lugar de la clase media industrial la ocuparon, en el transcurso del siglo XVIII una nueva clase de burgueses millonarios. Los Empresarios.

Atrás, habían quedado los tiempos de la energía eólica e hidráulica dejando el lugar a la energía del vapor. El mercado se expande por el mundo y comienza el desarrollo de inventos necesarios para desarrollar y agilizar el comercio marítimo y terrestre. La industria crecía de manera acelerada, grandes extensiones de tierra, trabajo y capital propiciaron su expansión, el carbón y el vapor fueron el combustible y la energía para fabricar a escalas nunca antes vistas. Los precios aumentaron y también las esperanzas de riqueza por parte de los industriales. Como consecuencia de estas interacciones nace la revolución industrial. Este suceso histórico afectó a todas las estructuras sociales de ese tiempo, incluyendo las relaciones intelectuales y artísticas. Una burguesía urbana e industrial se instala en occidente,

1 David Dickson, Tecnología Alternativa, Barcelona, edit. Orbis, 1985, pag. 35

contribuye al progreso económico, expande las vías comerciales y como consecuencia las comunicaciones mejoran permitiendo un acceso fácil y rápido a lugares alejados de las grandes ciudades y de las concentraciones industriales. El campo se acerca a la ciudad y viceversa. "El hacinamiento urbano y el maquinismo trajeron también la posibilidad de una meditación más "espontánea" sobre el medio rural, y no creo que esto sea ajeno a la preocupación de todas las tendencias pictóricas del siglo XIX por la representación de la naturaleza"(2). Efectivamente, el movimiento romántico se oficializa en los primeros años del siglo diecimonónico. Contando con una serie de instrumentos propios de la industrialización como las litografías y las prensas rápidas, su divulgación se hace en gran escala. Otros adelantos "extra artísticos" permitirán el fácil acceso de las masas a diferentes sensaciones pregonadas por los estetas, el de mayor trascendencia sería la locomotora, que dio al tiempo una nueva velocidad.

"Existen muchas versiones acerca de la identidad del inventor del ferrocarril, quizás fue el fruto de varios hombres dotados de capacidad inventiva, todos de origen humilde y obreros, en su mayoría trabajadores de las minas que buscaban en Inglaterra trasladar el carbón de la boca de la mina a los puertos con menos costo"(3). Coincidiendo con el aumento de la producción siderúrgica, el ferrocarril se extiende en la primera mitad del siglo XIX. En 1825 el británico George Stephenson puso en marcha la primera locomotora para pasajeros, iniciando los verdaderos movimientos turísticos del mundo moderno.



C. Monet, Gare Saint-Lazare, 1877

2 J. Antonio Ramirez, *Medios de Masas e Historia del Arte*, Madrid, edit. Catedra, 1976, pag. 52

3 Paul Johnson, *El Nacimiento del Mundo Moderno*, Buenos Aires, edit. J. Vergara, 1992, pag. 529-530

Su impacto en la vida económica no fue menor que el ejercido en las conciencias y en los hábitos de percepción visual, ya no era posible contemplar minuciosamente las imágenes del mundo. Una nueva relación tiempo - percepción estaba presente en la velocidad y estabilidad del movimiento de la locomotora que alteraba la percepción del espectador que viajaba en ella, pues su distancia focal debía moverse ahora al mismo ritmo que la máquina, y la contemplación de los objetos vistos desde la ventanilla debía de ser instantánea. El ferrocarril contribuyó a transformar radicalmente el paisaje romántico y la ingeniería hizo presencia transformando la perspectiva en zonas abiertas, construyendo puentes y túneles, trazando vías y destruyendo montañas. El nuevo paisaje fue reflejado por los ilustradores y dibujantes, que en su mayoría estaban al servicio de las compañías ferroviarias.

Muchos de estos artistas incursionaron en el grabado y en la pintura, sus trabajos son manifiestos claves para evidenciar la influencia que la era de las máquinas tuvo en la producción imaginaria. "Si la categoría de arte pintoresco se refería a escenas de la calle, de la vida campesina y militar, en general a la existencia cotidiana de la burguesía y de los príncipes, para 1840 la pintura de género y de paisaje presentará elementos del universo industrial en formación"(4). La ruptura que el arte contemporáneo marca con la tradición clásica de la pintura a fines del siglo XIX, se debe en general a la revolución industrial comenzando su primera fase en la primera mitad del siglo XVIII, cuando la producción de imágenes está implicada en la transformación de las relaciones sociales. Estas imágenes fueron los grabados cuya producción en serie forma parte de un nuevo instrumento intelectual y técnico que formarían las bases para la era de la tecnicidad.

La historia del arte en el siglo XVIII no reconoce la producción de imágenes en serie porque éstas no entran en las categorías académicas de la época incluyendo las del museo. En el siglo XIX, el arte pierde sus últimas connotaciones religiosas y míticas, y empieza una nueva forma de sacralización en los comportamientos estéticos. La llegada de las máquinas se distingue de las herramientas por su artificiosa complejidad. "La estructura de la máquina está unida a la naturaleza del gesto humano, y se deduce a una mecánica abstracta, es decir, de una capacidad de imaginación que va a producir efectos totalmente nuevos, tanto en la

concepción de las mismas formas como en la transformación de la naturaleza y el modo de aplicación de las fuerzas energéticas” (5)

La investigación intelectual comienza a utilizar sistemáticamente los poderes de la información de la imagen y los pone al servicio de la tecnología. Muchos pintores se convierten en informadores de los cambios sociales en el siglo XIX, la pintura se entremezcla con los dibujos que los periódicos empiezan a utilizar y los dibujantes cumplen el papel de reporteros. En la primera mitad del siglo XIX la multiplicación de los impresos tiene un nuevo impulso. El periodismo ilustrado, sumado a los adelantos técnicos en el campo de las máquinas rotativas, la prensa ganaba terreno y la difusión masiva de la imagen logró un público más amplio de lectores que preferían la presencia de grabados de cualquier tipo.

Si la edad clásica tenía vendedores ambulantes de grabados, la edad moderna y el periódico hacen que el grabado entre a un circuito de comunicación de masas que marcó la era de la información inmediata y efímera.

La aparición y la velocidad del ferrocarril como protagonistas del maquinismo y el auge del periodismo ilustrado caracterizaron al siglo XIX. Además se completó con otro invento que logró democratizar a la cultura de masas y tal vez el descubrimiento más importante para la historia del arte de los últimos cinco siglos: La fotografía. “No es casual que la fotografía nazca en Francia con el ascenso de la filosofía positivista de Comte, impulsada por la aspiración del conocimiento científico y exacto del mundo sensible. Esta vocación de conocimiento científico se proyecta también en esta época sobre el mundo biológico (Darwin) sobre la patología humana (Claude Bernard, fundador de la medicina experimental) y sobre la estructura social (Marx)” (6).

Parecía que el romanticismo estaba liquidado en el ámbito artístico. Para los productores de imágenes la verdad tenía un nombre: fotografía. En 1847 aparece en Francia el primer periódico fotográfico, en 1850 le sigue Nueva York, el dibujo era desplazado de los periódicos por la fotografía, que representaba: Perspectivas urbanas, fábricas, maquinarias y cualquier acontecimiento de las clases populares de una manera más real y objetiva.

5 Marc Le Bot, op. cit., pag. 55.

6 Roman Guborn, La Mirada Opulenta, Barcelona, edn. CCG Mass Media, 1994, pag. 145.



Primer grabado directo con semitonos, mostrando un suburbio de Nueva York, publicado por el New York Daily Graphic el 4 de marzo de 1880.

Después de varios intentos de llevar la imagen fotográfica al grabado industrial que suponía su introducción en la prensa de gran tirada, aparecen la fotomecánica y los semitonos (fotografías o dibujos con claroscuro) que harían factible imprimir tres o cuatro colores por imagen. Talbot fue quien sentó las bases en sus experimentos con fotograbado interponiendo un tejido delgado entre la fotografía y el metal; consiguió que los semitonos de la fotografía se tradujeran en diminutos cuadrillos oscuros de mayor o menor proximidad entre sí que, al contemplarse a cierta distancia, producían la impresión de gradación tonal. A finales del siglo XIX el New York Daily Graphic consigue publicar la primera fotografía en semitonos. Este suceso haría que la fotografía accediera a la naciente cultura de masas, y profetizaba como diría Walter Benjamin: "Comienza la era del verdadero arte multiplicable"(7)

1.2. La cultura de masas.

Una cultura impresa comienza a ser patrimonio común no exclusiva de las clases poderosas. La cámara fotográfica se convirtió en un objeto al que todos podían acceder y la voracidad voyeur de la sociedad occidental es alimentada por el turismo masivo ligado a velozes y nuevos medios de transporte, productos de la inventiva de fines de siglo XIX y principios del siglo XX

La fotografía culminaría en un nuevo hallazgo: El cine. Si la fotografía había reproducido la realidad, el cine permitía la reconstrucción del tiempo, proyectándose como un espectáculo repetible. Hasta fines de la primera guerra mundial este medio de comunicación de masas se consolida comercialmente dentro de una civilización mercantil y consumista. El cine implanta otro modo de ver la realidad y los que hemos crecido con el no podremos entender nunca los modos de visión de las generaciones que nos han precedido.

La masificación de la imagen tiene desde 1870 otra importante manifestación: El cartel, que se consolida en la era moderna cuando las grandes prensas litográficas fueron capaces de reproducir formatos en color con enormes proporciones, grandes tirajes y hasta que las condiciones sociales hicieron surgir un nuevo modo de relación entre clientes y proveedores. El cartel nace ligado a la necesidad del capitalismo de extender los mercados, estimulando el consumo y tratando de vencer a la competencia. En las ciudades de fines del siglo XIX la publicidad se hace evidente y en ella reside el verdadero poder de los empresarios. Como forma de "arte aplicado" el cartel fue un transgresor de la arquitectura en las urbes de Europa y Estados Unidos, influyendo en la sensibilidad óptica de las masas. Con la alianza que a lo largo del siglo XIX, forjaron la letra impresa y la imagen icónica, la difusión y el conocimiento de la primera favoreció en extensión a la segunda.

A finales del siglo XIX se empieza a forjar una cultura visual que muchos consideraban opuesta a la pintura y a la literatura, aparecen los cómics, que propiciaban en efecto, un modo diferente (directo, intimista y eventualmente colectivo) de acercamiento al "concepto" y al "relato" distinto al que parecía exigir la letra impresa. Al sentirse desplazados por la fotografía los dibujantes y pintores que trabajaban para los periódicos tenían que encontrar un medio con el cual competir y atraer nuevamente las miradas de los lectores. Con el cómic

crearon un verdadero híbrido entre el cine, la fotografía, el dibujo, la pintura, la caricatura y por supuesto la literatura, de sus interconexiones culturales hablaremos más adelante

Aunque la producción iconica durante la segunda mitad del siglo XIX aumentaba, las imágenes del pasado aun estaban vigentes en espacios publicos como los museos y bibliotecas. El fenómeno de la cultura de masas estaba transformando los hábitos perceptivos de su tiempo compitiendo con las imágenes del pasado. La población, principal receptora de este fenómeno comenzaba a tener una especie de mutación perceptiva en su enfrentamiento con las imágenes. Si al realismo pictórico y después el impresionismo se les reconoce como verdaderos revolucionarios en la historia del arte, quizás no fue tanto por las innovaciones que aportaron al mundo de la imagen, "sino por su atrevimiento ante la necesidad de adecuar dentro del contexto de la pintura tradicional los viejos procedimientos a las nuevas realidades perceptivas" (8). Todas las clases sociales estaban condicionadas por el aumento de la velocidad en la vida cotidiana y el público ya no ve con el mismo interés a los espacios privilegiados para el arte y recibe con entusiasmo el nacimiento y desarrollo de las grandes exposiciones universales que se ubican de 1851 a 1900, y que explícitamente plantean el problema de la unión del arte y la industria. Se expusieron materias primas, invenciones mecánicas, obras de escultura, pintura y artes en general, teniendo como sedes las grandes ciudades que la era de las máquinas había creado. Nueva York, París, Londres, Dublín, Viena, Filadelfia y Melbourne fueron las urbes protagonistas que mostraron al mundo del siglo XIX que las exposiciones ideales ya no eran las de la pintura, sino las de máquinas y mercancías multiplicables.

El periodismo ilustrado seguía en ascenso y los nuevos géneros iconográficos como el cómic alcanzarían en el periódico su total definición lingüística en los últimos años del siglo XIX.

Las masas necesitaban nuevas fuentes de información adecuadas al tráfico interior de las ciudades, intensificado con la aparición del automóvil y el aumento de las intercomunicaciones telefónicas, la telegrafía sin hilos, la aparición de los tranvías y de los ferrocarriles subterráneos, antecesores inmediatos del metro, movidos por una energía que comenzaba a dejar atrás la era del vapor. Electricidad es el nombre con el que se abrirá el siglo XX.

El invento de la luz eléctrica dio al espacio nocturno otra dimensión que despertó el interés por la luz artificial e iluminó las grandes avenidas, permitió alargar las jornadas de trabajo y acrecentó la diversión y el espectáculo nocturno.

Los trabajos de Michael Faraday en el campo de la electricidad en la primera mitad del siglo XIX ya presagiaban la era de la energía eléctrica. "Con sus investigaciones se determinó que el salto entre la teoría y su aplicación práctica fuera relativamente reducido, con el se asentaba una de las piedras fundamentales de la modernidad. La investigación científica sistematizada" (2).

La importancia de la tecnología luminosa se hace más evidente en las artes de fines del siglo XIX. La electricidad es ahora el símbolo del progreso y las lámparas de gas pertenecían al pasado, y en definitiva la noche había sido vencida. Si las glorias mundanas del romanticismo tuvieron en la iluminación con gas su principal fuente de luz, el afán realista de captar la naturaleza al aire libre vinculado a las experiencias fotográficas y a la meditación sobre la luz artificial influyó a un grupo de pintores conocidos como los impresionistas, verdaderos transgresores de la percepción clásica. El término impresionismo es acuñado a partir de la obra de Claude Monet.



Caballo al trote, fotografía por Muybridge hacia 1885.



Jinetes, dibujo al pastel por Edgar Degas hacia 1885.

Investigadores del efectismo luminoso lograron con medios totalmente pictóricos establecer una equivalencia entre la figuración lógica del arte contemporáneo y la figuración establecida por el placer de ver el mundo circundante. Aunque sus referencias siempre son los datos cambiantes y renovadores de los fenómenos luminosos naturales o artificiales, la instantánea fotográfica también repercutió en las investigaciones de algunos artistas del impresionismo.

Si Seurat había sido influenciado por el fotograbado con retículas al descomponer sus cuadros en una multitud de puntos cromáticos no percibidos como tales a cierta distancia, las pinturas de caballos de Degas son inconcebibles sin la experiencia de la cámara con placas rápidas. Anteriormente el fotógrafo Eadweard Muybridge había investigado la locomoción real de las patas de un caballo a galope. "Demostro por primera vez que la percepción humana del movimiento real de un caballo, había estado engañada durante milenios. Las patas del caballo no se movían como los pintores las habían representado, sino como las cámaras en hilera colocadas por Muybridge demostraban. Las fotografías de este pionero fueron conocidas muy pronto gracias a su inserción en revistas científicas, a la venta de miles de copias y a la publicación de su propia obra "Animal Locomotion" (10). La instantánea es uno de los descubrimientos más espectaculares del siglo XIX, que permitió investigar científicamente la detención del movimiento y su representación, además hizo posible que el periodismo fotográfico penetrara en el terreno de la acción. Los impresionistas abrieron los ojos a la modernidad, separando a la pintura de toda narrativa donde el tema no es prioritario sino que "pasa en primer lugar la investigación formal en la producción del sentido" (11).

Mientras el impresionismo dejaba paso al siglo XX y la iconografía de las máquinas se imponía a la pintura, del otro lado del mundo en Nueva York, Richard Felton Outcalt, pintor, dibujante y ex-estudiante de Bellas Artes en París asestaba otro golpe maestro a la percepción en el ámbito de la cultura de masas. Insertaba en el seno de la industria periodística otro modo de percibir la realidad de la imagen en secuencias. Aparecen los primeros comics modernos, que definitivamente son el verdadero arte secuencial.

10 J. Antonio Ramirez. *Ibid.*, pag 137.
11 Marc Le Bot. *Ibid.*, pag. 169.

1.3. El comic se establece.

Los comics nacieron en los Estados Unidos en el seno de la industria periodística. Fueron el fruto de la maduración de las experiencias técnicas y culturales que transformaron el siglo XIX. Los norteamericanos habían logrado avances técnicos fundamentales en el campo del periodismo y en el de las ediciones de largo alcance durante el siglo XIX. Su objetivo: El desarrollar mecanismos que pudieran producir con mayor rapidez y economía. De los más relevantes se destaca la aparición de la rotativa de dos cilindros creada en 1818 por Richard Hoe en Filadelfia, y por primera vez se aplica la energía del vapor a la imprenta. Dos años después se fundaba La Associated Press, primera agencia estadounidense de noticias creada para abastecer a seis diarios importantes en Nueva York. Otto Mergenthaler llega de Alemania a los Estados Unidos y comienza a desarrollar los principios que conducirán a la linotipia, descubrimiento que en el campo del periodismo ilustrado logró mayor rapidez y economía en la elaboración de las letras obteniendo un mayor equilibrio visual en la relación imagen - texto y por consecuencia mayor persuasión hacia las masas. Otros descubrimientos potenciaron el desarrollo de la industria periodística en los Estados Unidos, tales fueron: El perfeccionamiento de la reproducción fotomecánica de las imágenes, la reproducción de los colores, la incursión de la publicidad comercial que abarató el costo de los periódicos y con ello aumentó su difusión, los avances de las telecomunicaciones, telegrafo, cable trasatlántico y el teléfono, que incrementaron la cantidad y la velocidad de la información. También el desarrollo del ferrocarril y la llegada del automóvil facilitaron la movilidad de publicaciones y la implantación de la luz eléctrica que aumentó el tiempo de lectura, e hizo posible la aparición de la prensa vespertina. Todo esto ayudó para que en el último cuarto del siglo XIX, el periodismo de los Estados Unidos pudiera considerarse como el más avanzado del mundo. Al igual que en Europa, el periodismo norteamericano trató de ampliar a su público mediante estímulos psicológicos capaces de atraer nuevos lectores. Esta situación condujo a acentuar una rivalidad entre los diversos periódicos en su lucha por el control del mercado. Los adelantos tecnológicos crearon las condiciones necesarias que permitieron la guerra periodística entre los grandes empresarios y magnates de la prensa yanqui y además permitió que los Estados Unidos tomaran el control de la imagen impresa.

Las imágenes jugaron un papel importante en la lucha periodística. Una parte importante de esta batalla la libraron los primeros dibujantes de comics que trabajaban en el periodismo ilustrado.

En Europa, los artistas del comic aun seguían produciendo imágenes secuenciales al estilo académico, realista, pedagógico y burgués de los grabadores e ilustradores del pasado. Se destacaron más por su acercamiento a la caricatura política que a la ilustración. El inglés William Hogarth, los franceses Pellera, el alemán Wilhelm Busch y el suizo Rodolphe Töpffer considerado el padre del comic europeo. Töpffer es el que más se acerca al concepto del comic moderno, su estilo tiene un cierto carácter festivo, caricaturesco y burlesco, aunque le faltó depurar y sintetizar ciertos elementos para que sus comics fueran en verdad un medio autónomo e independiente.

Como parte de la creciente y poderosa cultura de masas, la síntesis se produjo en la industria periodística norteamericana. Las características que en definitiva darán a conocer al moderno concepto de comic son demasiado evidentes y han sido vigentes hasta hoy.

“Tales características son:

1. La secuencia de viñetas consecutivas para articular un relato.
2. La permanencia de por lo menos un personaje estable a lo largo de la serie.
3. Los globos con el texto inserto (locuciones de los personajes).

Esta triple conjunción se produjo en la serie: *Yellow Kid and his new gramophone* en 1896, y fue compuesta por una secuencia de cinco viñetas. Por primera vez aparecen los globos como una unidad exclusiva del comic, totalmente integrada a la acción dibujada” (12).

Richard Felton Outcault es el creador de *Yellow Kid*, dibujante para el *New York World*, cuyo propietario Joseph Pulitzer en su esfuerzo por mejorar su periódico y ampliar su difusión, lanzó un suplemento dominical con una página en color pretendiendo reproducir obras de arte famosas. Esto no resultó, y el fracaso le llevó a sustituir las fotografías de cuadros por dibujos de enormes proporciones. *Yellow Kid*, describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos populares del barrio *Hogan's Alley*, área popular urbana de Nueva York, ciudad que sería en el transcurso del siglo XX, parámetro de grandes movimientos pictóricos donde se gestaría el verdadero arte norteamericano.

12 Roman Gubern, op. cit., pag. 217-218.

Los editores del New York World incorporaron la creación de Outcault a el suplemento dominical, experimentando sobre la camisa del personaje el empleo de un color cuya impresión no había sido resuelta en el mundo de las artes graficas. La creación de Outcault sirvió como banco de pruebas cromático a un procedimiento técnico ideado por Charles Saalburgh. Por primera vez el color amarillo se logra imprimir en una viñeta de tres cuartos de pagina sobre la camisa de un niño calvo y orejon. De este logro surgió su nombre: Yellow Kid, cuyo éxito llevo a los periodicos sensacionalistas a crear el apelativo de prensa amarillista" (13)



Viñetas de The Yellow Kid

El origen de Yellow Kid se asocia a la rivalidad comercial entre los dos grandes magnates de la prensa norteamericana. Por un lado Joseph Pulitzer, propietario del New York World y por el otro The New York Journal, cuyo propietario William Randolph Hearst levantaría un imperio informativo que arrebataría a su rival al autor de Yellow Kid para que publicara en su periódico. Randolph Hearst es el empresario que ordenó a Outcault secuenciar una serie de viñetas a su personaje. Anteriormente Yellow Kid se presentaba en el diario de Pulitzer como una sola viñeta. Por su parte, Joseph Pulitzer contrató al pintor George Luks para que continuara dibujando en el mismo estilo al personaje creado por Outcault. La idea

cultura de masas podía aspirar a tener la misma jerarquía que la narrativa y la pintura. Los intelectuales europeos de 1960 a 1970 quitarían el bloqueo cultural hacia el cómic norteamericano. Otro factor a mi parecer importante que impidió el desarrollo del cómic en Europa a principios del siglo XX fue la aparición de las vanguardias pictóricas. "A principios del siglo XX la máquina es ya un mito en el que se proyectan angustias y deseos. Las vanguardias de principios de siglo imponían al arte contemporáneo el mito de la máquina con una iconografía repleta de temas y símbolos deducidos de un raciocinio propio de la fabricación industrial en serie y de las leyes de la mecánica aplicada" (14)

La temática maquinista se extiende por el mundo de la vanguardia europea. En Italia, los futuristas predicen la era de los robots. Dadá denuncia a las máquinas bélicas, tal vez en un invento visionario por prevenir el advenimiento de la primera guerra mundial. De Stijl denuncia el universo mecánico a través de formas geométricas desde la lejana Holanda. Los rusos, que al principio investigaban el cubismo-futurismo, desembocaron su imaginación en el constructivismo y el suprematismo, sus exploraciones artísticas están unidas al conocimiento de la ciencia y de la técnica, al futuro tecnológico necesario para su país industrialmente atrasado, que necesitaba ante las crisis políticas y la amenaza de conflictos bélicos por los que atravesaba toda Europa, el urgente desarrollo de proyectos científico-tecnológicos que se pudieran aplicar. En la escena vanguardista, los franceses Delaunay, Léger, Duchamp y Picabia son quizás sus mejores exponentes. Hablaban de la discontinuidad y ruptura de la percepción y dieron el primer paso para que la pintura comenzara a alejarse de los universos mecánicos. Introdujeron la cuarta dimensión y el arte se convertía en una abstracción matemática.

En el hábitat cotidiano de los hombres se introducía además del espacio y la velocidad, un tercer factor: El tiempo, quizás invisible para muchos de los pintores, pero que en 1905 llevó al físico Albert Einstein a enunciar la teoría de la relatividad, y el tiempo formaba parte de nuestra conciencia. "El universo mecánico de fuerzas, presiones, tensiones, oscilaciones y ondas planteado desde Galileo y hasta las leyes de la mecánica clásica de Newton, que explicaba el funcionamiento del universo como similar al de una máquina, comenzó a desmoronarse. Ya no era posible describir a la naturaleza en términos de nuestra experiencia

14 Marc Le Bot, op. cit., pag. 148.

ordinaria en base a los modelos concretos" (15). Los factores que llevaron por primera vez a los físicos a desconfiar de su fe en un universo mecánico, fue cuando se asomaron en los horizontes interiores y exteriores del conocimiento, es decir, en el reino nunca antes visto del terrible átomo y en las insondables profundidades del espacio intergaláctico. "Para describir cuantitativamente estos fenómenos, dos grandes sistemas teóricos se desarrollaron a partir de 1900. Max Planck formula su teoría de los cuanta interviniendo en las unidades fundamentales de la materia y la energía. Por otro lado Albert Einstein se consolida con su teoría especial de la relatividad, que trataba del espacio-tiempo y de la estructura del universo" (16). El hombre por primera vez, comenzaba a meterse en serio con Dios.



Desnudo bajando la escalera, por Marcel Duchamp, 1912

15 L. Barnett, El Universo y el Doctor Einstein, México, edit. Fondo de Cultura Económica, 1992, pag. 12.
16 Robert Resnick, Introducción a la Teoría Especial de la Relatividad, México, edit. Limusa, 1981, pag. 7.

Al igual que los descubrimientos de Faraday en electricidad y con el invento de la iluminación eléctrica por parte de Edison que imponían a los impresionistas otra manera de percibir el mundo circundante, Einstein ubicaba al tiempo como una forma de intuición que está presente en nuestra conciencia de igual manera que los conceptos de color, forma o tamaño. El problema para los artistas de la vanguardia era representar iconicamente al tiempo. ¿Cómo era el tiempo? Si este no existía independientemente del orden y de los acontecimientos mediante los cuales lo medimos.

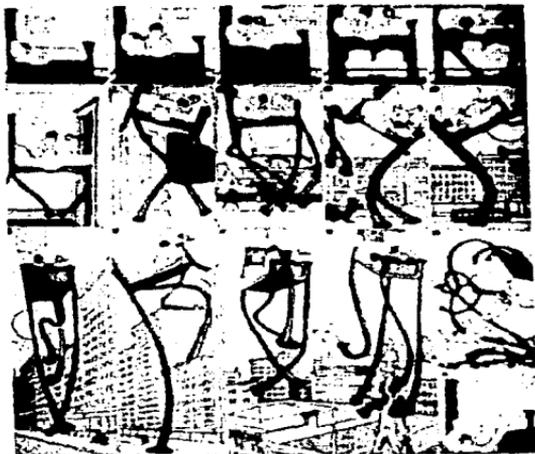
Por primera vez el pintor se percató de las alarmantes limitaciones de sus cinco sentidos y comienza a dudar sobre la coherencia en los procesos de investigación plástica que los artistas habían seguido a través del siglo XIX y principios del siglo XX. Estalla la primera guerra mundial en 1914 como una crisis política que fue detonante absoluto que conllevó a una nueva crisis cultural. Los valores estéticos con que los sistemas económicos europeos estaban comprometidos en el pasado, ligados al maquinismo y a las instituciones culturales que habían estructurado a la sociedad decimonónica a partir de la ideología de la industrialización, comenzaban a perder fuerza. La industria se ponía al servicio de la guerra con la fabricación de máquinas bélicas introduciendo la misma mediación técnica entre la vida y la muerte e iniciaba la carrera armamentista del siglo XX.

La primera guerra mundial fue una crisis que pretendía determinar la hegemonía económica entre los países europeos. Estados Unidos aparecía en el conflicto como el único país que no se cuestionaba su poder económico y cultural ligado a su poderosa industria. Sin crisis culturales o políticas internas, los norteamericanos recibían a las vanguardias pictóricas europeas sin ningún conflicto. La tradición académica de pintura norteamericana nunca tuvo como hegemonía iconica la ideología de la vanguardia. Los pintores norteamericanos se preocupaban más por los acontecimientos de la vida popular y las artes visuales estaban dominadas por fotógrafos, ilustradores y dibujantes que en su mayoría trabajaban al servicio de la industria periodística. El periódico en norteamérica se convertía a diferencia de los museos en Europa, en una verdadera institución aportadora de iconos, donde el cómic aparecía como el más innovador.

El comic junto con el cine introducía en la cultura occidental el espacio plástico narrativo, basado en la iconicidad del tiempo. Su imposición iconográfica fue un suceso propio de la industrialización similar a los que la vanguardia pictórica imponía en el mismo sentido restrictivo que reduce al mundo en una civilización occidental. Antes que el cine sonoro, los comics restituyeron la representación simultánea de la imagen y del sonido, poniendo fin con ello al divorcio milenario entre cultura icónica y cultura literaria, este hallazgo se produce en los primeros años del siglo XX.

Una primera vanguardia se produce en los comics entre 1903 y 1918, digo primera pues una segunda se da en 1960. Si la pintura en Estados Unidos no logró un rechazo a la tradición, los medios masivos en especial los comics nacían paralelos con las vanguardias europeas. En el comic, la vanguardia no nace como rechazo de una larga tradición cultural anquilosada (tradición que los comics no poseían) sino por la salvaje libertad con que los medios masivos iniciaban. Los comics dentro de la prensa no temían reglas estéticas a seguir. Las agencias todavía no limitaban a sus creadores.

En completa libertad, la potente inventiva de los primeros maestros los lleva a explorar la iconosfera de su tiempo, sobre un medio en el que todo estaba por descubrirse. Asombra en la actualidad considerar que las descabelladas fantasías predadaístas o presurrealistas de Verbeek, Feininger y Winsor McCay fueron anteriores a la aparición del cubismo (1907), del manifiesto futurista (1909) y muy anteriores al movimiento dadaísta (1916) y a los primeros filmes de vanguardia (1919). Resulta significativo que las investigaciones oníricas de Little Nemo (1905) de McCay fueran contemporáneas a las investigaciones del subconsciente de Freud, cuyo libro *La Interpretación de los Sueños*, apareció en 1901. La originalidad de esta vanguardia en el comic descubrió el concepto de comic de autor en 1910 con *Krazy Kat* de George Herriman y resultó una serie imposible de continuar a la muerte de su autor, debido a su personalísima poética presurrealista. Pero quizás lo importante de el éxito que tuvo esta vanguardia radicó en que su inventiva ilimitada fue compatible con sus soportes de difusión masiva, sin que esta masificación dañara su audacia creativa.



La serie onírica : Little Nemo in Slumberland por Winsor McCay

Las vanguardias pictóricas nunca se presentaron en Estados Unidos como una forma de arte dominante, puesto que los artistas no se habían formado en instituciones que los ataran a ninguna tradición lo suficientemente fuerte ligada a sistemas de valores estéticos comprometidos con el pasado. Si existía un compromiso con alguna institución, este era con la industria editorial en especial con los periódicos. Serán los artistas que trabajaban como ilustradores y dibujantes de comic - aquellos en particular que se reagrupaban como pintores en la Ash-Can School, los que propiciaron al Armory Show, el acontecimiento que decidió el éxito del arte contemporáneo en Estados Unidos. El objetivo de estos artistas era legitimar las tentativas de un arte antiacadémico deducido del realismo social, no de las vanguardias. Al exponer con la vanguardia europea intentaban abrir el mercado del arte para los jóvenes pintores norteamericanos. No tuvieron éxito, el realismo de la Ash-Can School fue desplazado por una conversión de los artistas y coleccionistas a las formas europeas del arte contemporáneo. La vanguardia europea tuvo en los Estados Unidos a sus primeros

compradores que fueron los empresarios, pues su poder económico no encontró en la modernidad de las obras vanguardistas ninguna contradicción con sus propios fines meramente especulativos

La vanguardia en Europa no logró del todo desmitificarse de su pasado y por eso nunca dejó de ser propiamente pictórica. La vanguardia en los Estados Unidos hizo que la lógica económica del maquinismo realmente subordinara a los artistas a las finalidades de la producción industrial. En Norteamérica producir imágenes dejaba de ser un parámetro mítico y religioso propio de aquel artista cuya actividad aún estaba ligada por la historia europea. Si realmente existe una civilización "hermosamente" maquinista y salvaje, es la de los Estados Unidos, donde la actividad artística se ligó a los nuevos modos de producción establecidos en poblaciones urbanas que concentraban a la mayoría de la mano de obra industrial.

Existe una lógica coherente para afirmar que los postulados de las vanguardias europeas que tanto han influenciado a los creadores visuales del siglo XX son en verdad revolucionarios, mas esto no descarta la posibilidad de hacer una revisión de otras artes no pictóricas, de sus modos de producción, de la investigación científica y tecnológica y de los medios masivos para poder entender que hacer arte también es de los creadores no compatibles con el caballete y cuyas imágenes generadas a través de medios no pictóricos también pertenecen al conjunto de reflexiones intelectuales tratando de comprender los tiempos que se viven. Entender los extraños caminos de la mente humana es un enigma muy difícil de resolver, similar al que los científicos más sesudos del planeta aún se preguntan ¿Por que las cosas son como son y no de otro modo? Quizás nunca lo sabremos.

LA IMAGEN DE NUESTRO TIEMPO.



¿Que haremos primero Batman ?

Estoy seguro que ambos pillos intentarán hurtar nuevamente la esmeralda Van Landorpf, y nosotros estaremos esperándolos.

Batman y Robin

2.1. Del poder industrial al poder económico y cultural.

Los años comprendidos entre 1929 y 1939 marcan la transición entre dos guerras. Por esta década, Estados Unidos buscaba el liderazgo absoluto en la economía y en la cultura mientras sufría las consecuencias de un alarmante desempleo ligado a su cada vez peor situación agrícola. La quiebra financiera de Wall Street, fue un suceso propio de las crisis económicas de carácter universal, quizás la más grande que haya sufrido el capitalismo del siglo XX. El pueblo estadounidense aun no se convenía de que su economía estaba vinculada a la del resto del mundo y sufría los estragos de la gran depresión.

Hasta 1925 el desarrollo de los Estados Unidos había tenido el sólido apoyo de una masiva expansión industrial, que se sostuvo por miles de inversiones. Para 1929 con Herbert Hoover en la casa blanca, la prosperidad de los años veinte culminaba en desastre. Ejércitos de trabajadores estaban sin empleo e ignoraban si ellos y sus familias lograrían subsistir, al mismo tiempo que el surrealismo llegaba de Europa a Nueva York, en una atmósfera de incertidumbre que dominaba la escena mundial, el sueño maquinista parecía haber terminado.

En tres siglos de consagración al ideal de libertad, el pueblo había acumulado reservas de fortaleza moral y de confianza en sí mismo para sobreponerse al choque de la crisis y al prolongado sufrimiento de la depresión. La antorcha de la libertad democrática aún permanecía encendida en la urbe más cosmopolita del planeta: Nueva York. El "catch the spirit" de la democracia tendría que salir de aquí y efectivamente el espíritu se volvió a levantar con su ex gobernador ahora candidato del partido demócrata, y tal vez el mejor presidente que el siglo veinte haya dado a los Estados Unidos: Franklin D. Roosevelt ofreció un nuevo trato para el pueblo, un New Deal para el hombre olvidado en el fondo de la pirámide económica. El New Deal fue el nombre que dio a su política y a toda su época, su teoría consistía en hacer algo, porque era mejor equivocarse que quedarse cruzado de brazos. Sin planear del todo su estrategia, el New Deal fue una orientación general cuyos detalles se adaptaron según las circunstancias lo exigieran. "Perseguía tres finalidades:

- 1) Emergencia para combatir el hambre
- 2) Medidas de recuperación industrial y agrícola de corto plazo.
- 3) Planificación y reforma social permanente.

Como parte de este último punto se creó en 1933 la Administración Federal de Socorro de Emergencia (FERA), que dio a los estados y municipios grandes sumas para que estos repartieran dinero, ropa y comida a los vagabundos. Además, se comisionó a la mayoría de los artistas plásticos para que realizarán proyectos, entre los que destacan la ejecución de murales en cientos de edificios públicos" (1)

La auténtica revolución en los muros llegó de México a los Estados Unidos. En 1930 José Clemente Orozco pintaba frescos en los muros de un salón, perteneciente al moderno edificio de la escuela de investigaciones sociales de Nueva York. Sus temas eran alegorías donde denunciaba la esclavitud, exaltaba a los hombres negros, a los obreros, a Ghandi, a Carrillo Puerto y Lenin. Este último y el hombre negro, fueron la causa para que Orozco pusiera en aprietos económicos a la escuela, ante la cara de sus xenofóbicos y capitalistas millonarios que lo patrocinaban. Los problemas siguieron en 1933 cuando a Diego Rivera se le ocurrió poner nuevamente a Lenin en el mural para el recién terminado Centro Rockefeller, monumento que Nueva York dedicaba a las glorias del capitalismo. Aunque los programas públicos de Roosevelt y las diversas secciones del mundo político estadounidense estaban de acuerdo del importante papel del arte en la conciencia de la nueva Norteamérica, era obvio que la revolución artística del muralismo mexicano, aunque ofrecía un auténtico "arte de masas" y un rechazo a las vanguardias europeas, no era el camino indicado para exacerbar la ideología capitalista estadounidense debido a su asociación icónica con los personajes del Marxismo y a una comparación errónea con el realismo socialista de los artistas soviéticos.

El New Deal otorgó por primera vez al gobierno federal, los instrumentos necesarios para influir en la vida económica y cultural de la nación. Se modificaron muchas leyes estatales que sentaron las bases para una futura estructuración del sistema social del país, incluyendo las artes. El New Deal duró hasta 1939, año en el que el mundo comenzaba de nuevo a tambalearse.

El 1º de septiembre de 1939, los ejércitos del Tercer Reich invadían Polonia; dos días después, Inglaterra y Francia declaraban la guerra a Alemania. Se iniciaba la segunda guerra mundial y Europa occidental veía derrumbarse la gloria cultural que había impuesto al

mundo La modernidad llegaba al extremo, Europa vivía la crisis política y cultural mas **avasallante** de su historia y Estados Unidos seguía debatiéndose en reconstruir su ideología. **Con la segunda guerra mundial**, quedo totalmente claro que el papel tradicional que tenia la **cultura europea** pasara a manos de los Estados Unidos. La prensa norteamericana habia sido firme al convocar defender la posesion mas preciada del mundo occidental. La cultura, la ideología cultural debena ser parecida pero a la vez distinta a la de Paris, que representaba a la ciudad artisticamente vanguardista.

“Rechazado por el nazi-fascismo, el modernismo a través de los medios masivos se estableció en la conciencia de los norteamericanos. La industria editorial incitaba al consumo masivo de obras de arte y esta democratización del arte significaba la compra por parte de aficionados no especializados (industriales, obreros, militares, etc.), de pinturas y grabados originales, el público recibía su educación artística mediante obras reproducidas por la revista Life. Una vez más, los medios masivos cumplían su función renovadora. El crear nuevas audiencias para un mercado del arte” (2) Estados Unidos estaba en el centro de agitación cultural provocado por la guerra. La crisis del oeste y la desintegración de la moderna cultura occidental ejemplificada en la quema de libros y en las exhibiciones de arte degenerado fueron sucesos que no significaron la muerte del modernismo, pero si un renacer comenzando de cero en un lugar nuevo. Estados Unidos de Norteamérica.

El flujo de inmigrantes europeos, entre ellos muchos artistas, científicos e intelectuales traían consigo un bagaje cultural que pronto fue asimilado por los artistas estadounidenses, sobre todo por los neoyorkinos.

Efectivamente, Nueva York era el único lugar del mundo lo bastante cosmopolita para sustituir a Paris. Los artistas e intelectuales se dieron cuenta que este era un buen momento para unirse al movimiento del arte moderno. Nueva York, ciudad industrial por excelencia, reunía géneros en constante renovación, propios de la moda publicitaria, apoyada por los grandes consorcios editoriales. Surgían una gran cantidad de revistas, periódicos, comics y una serie de géneros visuales impuros para las artes oficiales pero que dieron lugar a espacios de intersección masiva dominantes en la conciencia del habitante de Nueva York. La ciudad y los medios masivos estaban listos para iniciar la batalla.

2 Jorge Cárdenas Nanetti op. cit., pag. 394.

A pesar de que estos géneros impuros no eran totalmente aceptados por los artistas y la crítica especializada como una realidad estética en la historia iconográfica de los Estados Unidos, los creadores que trabajaban para los medios masivos sabían que en el transcurso del siglo XX habían generado una estética profundamente arraigada en la conciencia del pueblo. Sin mirar hacia sus imágenes híbridas, propias de la cultura de masas, los pintores comenzaban a difundir una cultura en gestación aun ligada a los parámetros de la intelectualidad europea. Pensaban, que la creación de imágenes debería convocar a una vanguardia identificada con la inmigración de intelectuales europeos, como determinante para dominar la escena mundial en la producción plástica.

Se anhelaba una nueva era, producto de la recuperación económica de la década de 1930 - 1940 y cuyo principal artífice fue el Presidente Roosevelt. Otros factores de progreso ajenos a la acción oficial, hicieron su aparición ante los cambios sociales por los que pasaban los estadounidenses y que en el futuro serían parámetro de mediación entre el arte, los artistas y el público en general. Aparecen los empresarios como mediadores y con más poder decisivo que los críticos, historiadores y artistas. Ligados al beneficio económico que en ese tiempo se acrecentó con la aparición de nuevos inventos como el cine sonoro, los grandes laboratorios industriales descubridores del celofán y del nylon y la consolidación de la aviación comercial, el empresario se vio obligado a levantar el nivel intelectual de un público cada vez más exigente y más informado. Se consolida por esos tiempos la radiodifusión como otra verdadera industria.

Tomando decisiones claves sobre lo que plásticamente debe y no debe producirse; estos nuevos intermediarios producto del poder económico subordinaron los valores estéticos a lo que ellos interpretaban como las nuevas tendencias del mercado. Veían la existencia de un amplio mercado propio para un nuevo tipo de pintura que simbolizara la verdadera escuela estadounidense.

“En 1942 el gobierno norteamericano firmó contratos con el sector privado por valor de cien mil millones de dólares y se crearon diecisiete millones de empleos. El impacto de la guerra en la economía originó ante la depresión económica que sufrió el poder adquisitivo del pueblo estadounidense, un mayor consumo en obras de arte. En 1944 la inversión industrial estaba en el nivel más alto de su historia. El mundo de los negocios se preparaba, y preparaba al público para que después de la guerra tuviera mayor poder adquisitivo. La sociedad consumista más poderosa del planeta, estaba en puerta, la publicidad y la prensa de

la época dirigida por verdaderos hombres de negocios incitaban a la sociedad a gastar en obras de arte en un eufórico consumismo nunca antes visto en la historia. Los artistas de Nueva York se encontraban dentro de esta orgía de acumulación y su pintura pronto se convirtió en un objeto más del consumo personal, lo crítico es que su producto artístico único e indivisible era incapaz de abastecer a un mercado urgente de objetos e imágenes. Comenzaban los pintores a sentirse aislados de las masas, ante su insaciable apetito por el arte” (3). Este mercado estuvo sustentado por otros factores: “El aumento de galerías de arte que atrajo más clientela desarrollando nuevos métodos de venta, haciendo hincapié en la publicidad, las ventas directas, e incluso las ventas por correo. El arte se convertía en mercancía y la galería en un supermercado, estableciendo una nueva relación entre vendedores y compradores” (4). El pueblo norteamericano invirtió con entusiasmo en pintura. Aunque ya lo habían hecho tras la primera guerra mundial, la diferencia fue que el carácter patriótico que caracteriza a los estadounidenses los llevó a consumir el arte producido por sus artistas.

“La clase media empezaba a tener importancia en el mercado del arte. Comenzaron las subastas y una de las más importantes fue la venta de la colección William Randolph Hearst, impulsor del cómic a través de su imperio informativo cultivado desde finales del siglo pasado con su periódico “The New York Journal” (5). La obra plástica al convertirse en un objeto más para satisfacer el consumismo de las masas necesitaba renovarse constantemente. Las masas necesitaban algo nuevo y el modernismo se alejaba de los gustos del público. Hacía falta buscar soluciones distintas, era necesario ajustar el arte a la nueva sociedad norteamericana y establecer verdaderos vínculos entre los artistas, los teóricos y los críticos que simpatizaban con la naciente Escuela de Nueva York. La guerra aún no terminaba y el modernismo permanecía como una moda que funcionaba en el aparato socioeconómico de la creciente e insaciable sociedad de las masas. Este tipo de poder económico gestado en el capitalismo norteamericano, es el que va a crear después de la guerra los nuevos valores de una post-sociedad para establecer una estética propia de los mundos postmodernos y donde Estados Unidos logra consolidarse como el principal artífice del poderío cultural en la segunda mitad del siglo XX.

3 Serge Guilbaut, *De Como Nueva York robó la Idea de Arte Moderno*, Madrid, edit. Mondadori, 1990, pág. 120, 121

4 Serge Guilbaut, *op. cit.*, pág. 122

5 Serge Guilbaut, *Ibid.*, pág. 124

2.2. Comics y postmodernismo.

Generalmente se considera que los comics en su forma moderna, nacieron en el seno de la industria periodística estadounidense en 1896. Para fijar tal dato se pueden contemplar tres características: La narración secuencial en series de viñetas, la permanencia de un mismo protagonista en una serie de publicación periódica y la presencia de globos o "bocadillos" con texto en su interior, como locución de los personajes.

Desde entonces, en Estados Unidos los periódicos representaron el principal medio de difusión de los comics, leídos por las vastas capas de inmigrantes que no dominaban el inglés (y que por lo tanto no leían libros ni iban al teatro) el comic fue el vehículo masivo que garantizó su inserción en la cultura de masas.



Tarzan por Burne Hogarth, influenciado por el expresionismo alemán, el barroco y el renacimiento italiano.

La industrialización de un siglo naciente secuenció la imagen del comic en viñetas a través de la industria periodística que alcanzó su máximo desarrollo en Nueva York. Hasta 1929 el comic adquiere un lugar primordial en la cultura norteamericana, es decir, el año en que se inicia la gran crisis económica mundial irradiada por el crack financiero de Wall Street, y que abrió una etapa de austeridad en el pueblo norteamericano mejor conocida como: La gran depresión. En ese año nacia el comic book y con él una nueva mitología que actuaría como un estimulante evasivo de la rutina y las frustraciones de un pueblo que atravesaba por la

peor crisis económica de su historia. Se crea el género épico a través de la aventura exótica con Tarzán, lo fantástico y lo científico con Flash Gordon, lo policiaco con Dick Tracy y Secret Agent X-9 y lo histórico medieval con Prince Valiant.

El comic book asegura su popularidad, el nuevo género se situaba a medio camino entre la novela popular y el filme de aventuras, que en cierto modo era más barato en una sociedad con menos poder adquisitivo de diversas edades y distintos países. Los comics abren las puertas de la fantasía a su público lector, y los personajes adquieren la condición de verdaderos mitos de la cultura de masas que, a diferencia de los viejos mitos emanados de las viejas religiones de culturas primitivas, el lector sabía que sus héroes eran ficticios producto de la tinta china sobre el papel.

El público venerará a los nuevos mitos del comic y se realizarán mecanismos de identificación y proyección del yo sobre los personajes del relato.

Las calamidades de la gran depresión fueron combatidas como ya se mencionó, por la política del New Deal que duró hasta 1939. En ese año surgía de la pluma de Harold Foster el medieval Prince Valiant que defendía con tenacidad a Europa invadida por las hordas de los hunos, al mismo tiempo, el viejo continente era invadido por las tropas hitlerianas. Con la aparición de los comic books de super héroes en el año de 1937, el comic prevenía al mundo de un poder que se acercaba sobre él. La segunda guerra mundial. El más famoso de los super héroes sería Superman, aparecido en 1938 y cuyas superfacultades no pertenecían al clásico héroe de aventuras. Mientras la naciente vanguardia norteamericana buscaba un arte más viril, propio del hombre de acción norteamericano, Superman ejemplificaba en la cultura popular el poder masculino. Contemporáneo a él surgía el Captain Marvel, (1938) y le seguirían Batman (1939) y Captain America (1941), todos ellos combatientes en favor de la justicia e implacables perseguidores de criminales fascistas. "La edad de oro de los comics se abre en 1929 y se cierra con el comienzo de la segunda guerra mundial. La gran ampliación temática del comic producida con la introducción de la mitología aventurera, originó que aumentaran los lectores. El naturalismo de la imagen cinematográfica, que constituía el mejor espectáculo para las masas, y el realismo propio de la ilustración de los comics (cuidado del detalle, sombreado de efecto tridimensional, etc.) hizo surgir una nueva generación de dibujantes formados en las academias de arte o como ilustradores publicitarios que consiguieron rebasar el grafismo caricaturesco en el que habían permanecido los comics durante la primera mitad del siglo XX. Sin embargo, por la potencia de su industria

periodística y editorial, así como el correlativo arraigo popular del género, donde más visible resultó la politización de los comics, fue a raíz de la segunda guerra mundial, donde adquiere al igual que el cine de Hollywood la categoría de arma de propaganda" (6)

Durante la década de 1940 a 1950, el arte y la vida intelectual norteamericana atravesaban un período de despolitización con el que el vanguardismo y el modernismo se alinearon al liberalismo conservador de la época. También el modernismo se había establecido como canon en las academias, en los museos y en la red de galerías. La Escuela de Nueva York del expresionismo abstracto representó el final de una larga trayectoria que las vanguardias modernas habían comenzado en París y que llevó a Nueva York a tener el poder cultural en Norteamérica y en el mundo tras la victoria aliada en los campos de batalla durante la segunda guerra mundial.

El poderío industrial, la gran cantidad de inventos que después se industrializaron, el poder económico y cultural que a través de la política del New Deal contribuyó a que el pueblo norteamericano tuviera mayor poder adquisitivo comparado a las décadas anteriores que les permitió adquirir el gran arte pero, educados visualmente con la cultura de masas de fácil acceso como la prensa, los comics, el cine, etc., combatían sin saberlo la creciente institucionalización del arte moderno, entendido como Expresionismo Abstracto.

La crítica norteamericana apoyó a los pintores para que produjeran un arte independiente al de París. Con la consolidación de la Escuela de Nueva York como una vanguardia estadounidense, Europa estaba desplazada y la preocupación de tan esperada vanguardia era que ahora el problema venía desde dos frentes. La expansión de la cultura de masas y la crisis política originada al término de la segunda guerra mundial que se conoce como guerra fría. La vanguardia norteamericana debería estar en consonancia con la ideología capitalista, y la gran pintura debería estar a salvo en manos de pintores ferozmente anticomunistas, alejados de la iconografía de las masas.

Por otro lado, la clase media disminuía la diferencia entre la vanguardia y la cultura de masas. Basta recordar que la clase media eran la mayoría de los ciudadanos estadounidenses, que ellos fueron debido a su verdadero sentido patriótico fundamentado en sus tradiciones, los compradores potenciales del arte exclusivamente hecho por sus pintores. Además el aumento del poder adquisitivo sustentado en la política del New Deal, que se acrecentó con

6 Javier Coma. Diccionario de los Comics. La Edad de Oro, Barcelona, edn. Plaza & Janes, 1991, págs. 14 y 15.

la entrada de Estados Unidos en la guerra, todo ello hizo que esta clase media fuera reconocida como la verdadera forjadora, desde principios del siglo XX de la nueva cultura estadounidense

El comic fue uno de los principales medios de expresión visual que acogió al lector inmigrante, en su mayoría europeo que llegó en masa a los Estados Unidos. La vida cotidiana desarrollada en una nueva cultura, en un nuevo país, se le presentó al norteamericano inmigrante mediante imágenes narradas popularmente a través del comic que centraba sus historias en personajes comunes y en acontecimientos cotidianos propios de las urbes en expansión

Los mecanismos de identificación y proyección del yo se arraigaron en la conciencia del ciudadano clase media por que el comic también penetró en la intimidad de sus hogares, además de que sus creadores pertenecían a esta misma clase

La vida popular se venía narrando en los Estados Unidos desde principios del siglo XX, llegaba el comic a través del periódico a todos los rincones del país. Es importante señalar que: "Con la aparición de la sátira familiar, dentro de este género aparece en 1904 *The Newlyweds*, de George Mc Manus y en 1913 del mismo autor surge una verdadera obra maestra que penetró en los sentimientos más profundos del hombre urbano *Bringing up father*, cuyos personajes se desenvuelven cotidianamente en la intimidad de un inmigrante irlandés enriquecido por la lotería junto con su tiránica y doméstica esposa. En esta tira de sátira familiar se consolida el modelo festivo - doméstico propio de las clases medias, en las que el elemento primordial eran el carácter autoritario y dominante de la esposa típica del matriarcado estadounidense de aquellos años. Hasta 1930 el género de sátira familiar o tira familiar adquiere una mayor penetración en la clase media norteamericana con la aparición de *Blondie*, creación de Chic Young. El personaje masculino adquiere la condición de víctima, hijo de un millonario *Dacwood Bloomstread* es desheredado a causa de su matrimonio con *Blondie*" (7). La tira familiar se convierte en el espejo de las relaciones familiares, de la vida doméstica y de la lucha por la supervivencia cotidiana en las urbes estadounidenses, constituyen un ciclo que a diferencia de la pintura, testimonia elocuentemente acerca de la dificultad de la vida, tanto para la burguesía como para la clase

7 Roman Gubern. *Literatura de la imagen*, Barcelona, edit. Salvat, 1980, p.32.

media. La difusión de la tira familiar por el mundo propagó el famoso "American way of life".



Blondie ejemplifica el matriarcado norteamericano, también presentes en las comedias cinematográficas.

Para los estrategas políticos la imagen popular que representara a los Estados Unidos en el mundo se llamaba Expresionismo Abstracto, sin aceptar que los comics ya habían consolidado lo que tanto anhelaban. El plantear icónicamente los ritos y mitos de la vida estadounidense. No es por demás el revisar un periodo político - cultural que dio el triunfo como vanguardia a la Escuela de Nueva York. Considerando que como movimiento plástico heredero del modernismo, nació y se desarrolló en un país que desde las primeras décadas del siglo había creado innovaciones vanguardistas en la cultura de masas, y que años más tarde el arte pop retomó como valor estético, me refiero a los conceptos iconográficos del comic y los demás medios masivos.

La ideología liberalista producto de la postguerra instalada en el capitalismo norteamericano y su "homólogo" comunista en Europa, fueron entendidos social y políticamente como conceptos de la modernidad. La política liberal se desarrolló en un fanático rechazo al comunismo. La nueva libertad estaba en oposición contra la opresión comunista que se fundamentaba con la aparición del Vital Center, un análisis adaptado desde el New Deal de Roosevelt pasando por lo que Truman llamó el Fire Deal que trazaba las líneas de una nueva

ofensiva pero, ahora contra los rusos El presidente sabia que definir su agenda contra el comunismo fortalecería la influencia de Estados Unidos sobre Europa

“La Guerra Fria buscó reconciliarse con la ideología de la vanguardia en una búsqueda de símbolos regenerativos que evidenciaran la nueva modernidad. La búsqueda de un estilo que evitara cualquier crítica al modo de vida norteamericano, desde el punto de vista de una política intolerante hacia cualquier análisis de la nueva modernidad. En cualquier caso era considerado comunista cualquiera que intentara describir al mundo desde una manera individualista de pintar, el arte de las Escuela de Nueva York comenzó a borrar su propio rastro, a ocultarse y desaparecer

La libertad de expresión y la violencia existencial en la obra de los expresionistas abstractos era producto quizás del miedo a la representación iconográfica. Los pintores de la vanguardia norteamericana defendían su individualismo bajo sus propios términos aunque sus valores fueron utilizados por los políticos que hicieron de su rebelión parte de su agresiva ideología liberal” (8). Vieron en esta vanguardia a la nueva Norteamérica, poderosa e internacionalista, se identificaron con el expresionismo abstracto porque este se desarrolló y tomó fuerza paralelo a la Guerra Fria

Surgió Jackson Pollock, pintor que se utilizó como imagen cumbre de este movimiento. Se representaba la imagen de la exaltación y la espontaneidad a través de un artista rebelde transformado por el bien de la causa liberalista de la guerra fría. Así, la Escuela de Nueva York fue un producto administrado por el capitalismo, al igual que las vanguardias del inicio del siglo XX. Se institucionalizó como arte culto bajo la legitimación de formas propias de las sociedades burguesas

Por otro lado, comenzaba la crítica al discurso de la modernidad. Dirigiendo el ataque a sus formas institucionalizadas y a su papel en la sociedad, tal como era percibido y definido, producido, vendido, distribuido y consumido, es decir. Entendiendo al arte separado de la vida cotidiana. Comenzaba la búsqueda de expresiones culturales alternativas al modernismo domesticado de los años cincuenta, convertido en arma de propaganda cultural por los defensores de la guerra fría

“Este período abrió en los Estados Unidos el resurgimiento de las campañas moralistas contra la cultura popular, en especial contra los cómics de horror lanzados al mercado por la

*** Serge, Guilbaut. op cit page 240, 241.**

empresa Educational Comics en 1950 y contra los violentos comic books de superhéroes”(9)

Como contestación a las políticas difundidas por la prensa y la televisión, el comic aborda nuevamente la sátira social y la renueva a partir del genial Charles M. Schulz y su creación Peanuts. Los protagonistas de la serie, Charlie Brown y su intrigante y posesiva amiga Lucy, además de Patty y Violet compusieron un microcosmos en el que se proyectaban las angustias cotidianas y las neurosis del mundo de los adultos, ausentes siempre de la serie con el contrapunto del indolente, esceptico y mitomano perro Snoopy, contemplando con ojo crítico las conductas y miserias de la condición humana. Peanuts, es una nueva concepción de la tira infantil que rebasa las meras y simpáticas travesuras de los niños.

La primera búsqueda de alternativas de expresión dentro de la modernidad, tuvo su desarrollo en el comic, fue una búsqueda de tradiciones culturales dirigidas contra la política de una versión despolitizada del modernismo. En 1950 el comic tiene un nuevo renacimiento en Estados Unidos, y Europa comenzaba a ver con mayor claridad el enorme impacto de este medio masivo que conduciría incluso a nuevos y audaces planteamientos estéticos que una década después el arte pop retomaría en sus experimentos visuales.

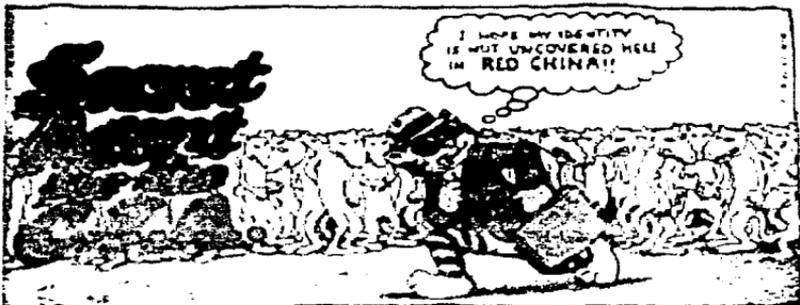
El comic es uno de los medios que contribuye a preparar el camino para la ecléctica década de los sesentas que se caracterizó por ofrecer una imaginación temporal que desplegó un poderoso sentido del futuro y de nuevas fronteras, de ruptura y discontinuidad, de crisis y conflicto generacional, conocida después como Postmodernidad. Una imaginación con reminiscencias de los primeros movimientos continentales de vanguardia, tales como el Dada y el Surrealismo, que se vio reflejada en la revista *Mad Comics* (1953) especializada en temas de humor delirante, terrorífico, disparatado y neodadaísta. Más agresiva y desaforada, antecesor de lo que más tarde sería el underground, en 1955 se transformó en *Mad Magazine*.

En esta revista nació, ideada por el maestro Harvey Kurtzman, la ingenua, atractiva y deseable Little Annie Fanny, personaje de culto para los lectores de la revista *Playboy*. Las desenfrenadas y libertinas peripecias de la serie eran exponentes de la nueva permisividad moral implantada en el género y apreciable bajo otro aspecto en el llamado movimiento

9 Roman Gulerm. *Literatura de la imagen*, op. cit. p.121.

underground que empezó a funcionar en los Estados Unidos desde 1959. En esos tiempos el comic estaba en manos de los syndicates, poderosas agencias de prensa que lo habían monopolizado e intentaban institucionalizarlo.

Aparecen contra la institucionalización de la vida, del arte culto y del comic una serie de publicaciones que revolucionaron la imagen en viñetas tales como Zap Zap Number One en manos de una nueva generación de dibujantes como Robert Crumb creador de Fritz the Cat, con distinta visión política, que al intentar expresarse fue rechazado por la creciente institucionalización en manos de los syndicates.



Fritz the Cat por Robert Crumb, personaje del underground que aun sigue fumando hashish en San Francisco.

“Leslie Fiedler crítico de arte que aparece en escena desde los cuarentas, luchaba por hacer valer la cultura de masas y combatir la creciente institucionalización originada por los liberalismos políticos. Lo que realmente estaba atacando Fiedler, era el modernismo, y más tarde propuso cruzar la frontera y cerrar la brecha entre la alta cultura y la cultura popular. Lo que hacía, era reafirmar el proyecto del vanguardismo clásico, de unificar esas esferas culturales separadas artificialmente por las políticas de la guerra fría”(10).

El agrupamiento de la música rock y la contracultura underground, vistas como expresiones genuinas de la cultura de masas, hicieron frente a una especie de amnesia visual que fue más

10 Josep Pien Modernidad y Postmodernidad. Madrid, Edit. Alanza, 1992, pag. 209

el resultado de la guerra fría, que de la implacable lucha de los postmodernistas contra la tradición. Los análisis norteamericanos de la cultura de masas tenían una vertiente crítica a finales de los años 40 y 50 pero fue rechazada por el entusiasmo incondicional de los 60 dirigidos hacia el arte pop y los medios de comunicación masiva

La histórica apropiación de la tecnología por parte de las vanguardias, producida para el gran arte, como por ejemplo El cine, la fotografía, las técnicas de montaje, etc produjeron un impacto que rompía con la estética y la autonomía del arte con respecto a la vida real que dominaban a finales del siglo XIX. Sin embargo la adopción postmodernista de la tecnología de la era espacial y de los medios de comunicación electrónicos, apenas sorprendieron a un público que había sido aculturado con el modernismo por la vía de estos medios. Por otra parte, la mayoría de los experimentos postmodernistas en el campo de la perspectiva visual, la estructura narrativa y la lógica temporal que se oponían al dogma de la referencialidad mimética, ya eran conocidos en la tradición modernista. "Más que pretender una mediación entre el arte y la vida, los experimentos postmodernistas pronto llegaron a valorarse por sus características típicamente modernistas como la autoreflexibilidad, la immanencia y la indeterminación"(11) La vanguardia postmodernista americana, no es sólo la jugada final del vanguardismo, sino que representa la fragmentación y el declive del vanguardismo como cultura genuinamente crítica y de oposición.

Podemos decir que el cómic es un experimento "Postmodernista" en relación, respectivamente al modernismo y a las vanguardias, como formas de una cultura de oposición pero que conceptual y prácticamente está ligado a la modernización capitalista. Aunque el cómic no es propiamente pintura, es uno de los géneros visuales de la cultura de masas que refutó los dogmas materializados del modernismo y reabrió una serie de cuestiones que el evangelio modernista de los años 40 y 50 habían ocultado, cuestiones en torno a la figuración y al realismo en pintura que la escuela de Nueva York trató de borrar a través del Expresionismo Abstracto. El arte pop en el sentido más amplio, fue el contexto en una noción de lo postmoderno tomó forma por primera vez y desde el principio hasta hoy las tendencias más significativas dentro del postmodernismo han desafiado la hostilidad implacable del modernismo hacia la cultura de masas.

11 Josep Picó: Modernidad y Postmodernidad, op. cit. págs. 153, 154.

2.3. El arte pop observa al comic.

Desde el Armory Show en 1913, aparecieron algunos artistas estadounidenses como Edward Hooper, pintor que tiempo después demostró un regionalismo que convirtió en tema la vida popular norteamericana, prediciendo el aislamiento del hombre en las instalaciones públicas de las grandes ciudades. Efectivamente a raíz de las transformaciones sociales por las que pasaron los Estados Unidos desde las crisis económicas y políticas de los 30 pasando por la segunda guerra mundial hasta llegar a la guerra fría, los artistas de una joven generación surgidos de núcleos urbanos como Nueva York y Los Angeles determinaron a finales de los 50 un arte que reflejaba los aspectos inherentes a la atmósfera de la ciudad, sustituyendo el estilo abstracto-expresivo que había dominado los 50 y cuyo desarrollo y éxito había estado relacionado con los intereses políticos de la guerra fría. El expresionismo abstracto pierde su fuerza en 1956 con la muerte de su mejor exponente Jackson Pollock y señala el nacimiento de un nuevo movimiento pictórico, el arte pop.

Desde los 50, el escenario de Nueva York había estado dominado por varias formas del expresionismo abstracto. Para los expresionistas abstractos y sus críticos defensores el perder rápidamente a su público durante los 60 debió significar una conmoción. El arte pop, relativamente anónimo y mecánico, fue reconocido como la manifestación artística más desafiante en el siglo XX. La pintura gestual había pasado de moda.

En Europa, los 60 no marcaron la ruptura que entonces se esperaba, sino más bien una nueva representación del final del vanguardismo tradicional pero, que a diferencia de los Estados Unidos, carecía de uno de los requisitos del arte vanguardista. Proyectar un futuro tecnológico, que indiscutiblemente se afirmó poderosamente en los 60 con el arte pop norteamericano.

Si la pintura del *nouveau réalisme* francés no captó del todo las influencias pop de los 60, el futuro se reflejó en el comic que durante las dos décadas anteriores estuvo un tanto olvidado por los europeos y que durante los 60 se revalorizó por las minorías intelectuales.

Es en Francia y en Italia donde se crean verdaderas obras maestras del género experimentando visualmente con la cultura alternativa que se gestaba en Nueva York y en la costa oeste de los Estados Unidos. Si los franceses no tuvieran un arte pop que reflejara la "grandeur" francesa pregonada por el general De Gaulle, si tuvieran en el comic a un héroe popular que revalorizó los sentimientos de la nación, reflejando con mayor fidelidad el

carácter de su pueblo. Aparece al inicio de los 60 ideado por el guionista René Goscinny el forzudo y minúsculo guerrero galo Asterix que dibujado por Albert Uderzo, iba a convertirse en el comic más popular que unificara el área francófona de la Europa continental. Situado en la remota guerra de las Galias y como parodia del heroico Vercingetorix, que hizo frente a las legiones romanas de Julio César, hizo por compañero al gigantesco Obelix y desde hoy hasta nuestros días, Asterix es el estandarte de la "grande" francesa.



Barbarella por Jean Claude Forest nace con la segunda vanguardia del comic en Europa, y es el primer comic destinado para adultos.

Seria hasta 1962 cuando el comic europeo asume un sentido del futuro que se revelaria contra el domesticado modernismo de los 50 convertido en un liberalismo conservador. Aparecen en Gran Bretaña la agente secreta Modesty Blaise de formas opulentas, necesarias para postular los nuevos esquemas de liberacion femenina. Contemporanea a ella y más exótica que ninguna otra heroína del comic, aparece en ese mismo año la fantaserotica Barbarella, dibujada por el francés Jean Claude Forest. Es importante mencionar que con el surgir de las heroínas fantásticas y moralmente desinhibidas, la revaloracion cultural del comic llevó a los franceses a crear verdaderos centros para su estudio. Fundan en 1962, el Club des Bandes Dessinées que en 1964 se transformó en el Centre d'Etude des Littératures d'Expression Graphique. Por estas fechas el arte pop norteamericano comienza a utilizar

personajes y lenguajes propios del comic como material expresivo. El entusiasmo de los 60 respecto a los nuevos medios de comunicación y a las nuevas tecnologías es una característica del postmodernismo inicial; con este surgió un intento energético, aunque de nuevo muy poco crítico, de revalidar la cultura popular como desafío al canon del arte culto, modernista o tradicional¹². Esta tendencia "populista" de los 60 propia de la imaginaria de la vida cotidiana y de las múltiples formas de literatura popular, obtuvo gran parte de su energía en un contexto de cultura protestataria que después se etiquetó como contracultura y por un abandono casi total de la anterior tradición norteamericana a la crítica de la moderna cultura de masas.

La cultura en Estados Unidos durante los 60 se considera como el capítulo final de una tradición vanguardista. Al igual que Dada y el Surrealismo, los comics combatieron la tradición en un momento de confusión política y social. Encasillado como contracultura de corte ecléctico, revulsivo, protestatario, liberador, con fuertes recursos a la extravagancia, a la escatología y al erotismo desaforado, expresados con grafismos agresivos e intranquilizadores, aparecen en 1965 los comics de terror sadico a través de la revista *Creepy* de James Warren, seguida después por su homóloga *Eerie*, mientras que la violencia y el erotismo se consolidaban en las aventuras de la bella *Phoebe-Zeit-Geist* dibujada por el norteamericano Frank Springer publicada en la revista de vanguardia *Evergreen*.

Movimientos urbanos a favor de los derechos civiles en contra de la guerra de Vietnam, de signo protestatario cultivados en los campus universitarios y en los centros intelectuales de la costa de California, la contracultura proyecta la imagen de una vanguardia que señalaba el camino hacia un nuevo tipo de sociedad alternativa. Las perspectivas de abundancia ilimitada originada por la fe en el poder económico que permitía acceder a las cosas que cumplen el sueño americano, la estabilidad política y las nuevas fronteras tecnológicas de la era Kennedy se derrumbaban con esta contracultura que proyectando la imagen de una "vanguardia" señalaba el camino de rebelión contra el expresionismo-abstracto a través del arte pop que encendía la mecha hacia una serie de corrientes artísticas como el fluxus, el conceptualismo y el minimalismo.

12 Roman Gubern. *Literatura de la Imagen*, *ibidem*, pag. 128.



Valentina por Guido Crepax. Se inicia una revolución en el montaje analítico que sitúa a Crepax como uno de los mejores de todos los tiempos

“Siguiendo una tendencia fantasmagórica y sadica, en Italia surge el comic negro, tributario del comic de misterio e intriga. Este ciclo se inicia con Diabolik (1962) de Angela y Luciana Giussani, Kriminal (1965) de Magnus, y Satanik (1965) del mismo autor. Irrumpe al mercado italiano la revista Linus (1965) en donde nacen dibujantes de corte experimental como Guido Crepax, quien utilizando los montajes analíticos y elementos freudianos innova a la historia del comic, verdaderas obras maestras como L'astronave pirata (1968), La casa mata (1970) y crea a un personaje de culto para la joven generación italiana de fines de los 60. Aparece Valentina y el ascendente comic experimental de Italia comienza a dar autores que después se convertirían en verdaderos maestros del arte secuencial. Hugo Pratt después de ser exiliado de su país regresa con Una ballata de mare salado y crea otro personaje de leyenda, hombre común y ciudadano aventurero de los mares, el famoso Corto maltese”(13).

13 Vincenzo Mollica. Tanno, Libero, plasando, Roma, edit. Del Grifo, 1992, pag. 7.



Corto Maltese por Hugo Pratt, los efectos lineales de caracterización espacial, son una característica de este autor

El arte pop tuvo una influencia preponderante en el comic erotico-futurista frances. Aparecen en 1966 la posmoderna Jodelle de Guy Peellaert y Praxida la surxireuse, personaje de corte feminista-devastador y amazónico surgido de la revista reaccionaria Hara Kiri del mismo autor. Guy Peellaert situaba a Praxida en la Roma imperial retro-futurista, con tubos de neon en sus fachadas y lujosos cadillacs por sus calles; utilizó una provocativa gama de colores planos y estridentes, mientras que, del otro lado del mundo, Robert Crumb se afirmaba universalmente como el profeta del vanguardista movimiento underground de la cultura de masas que en los 60 surgía en San Francisco. Con la All New Zap Comix, revista de circulación mundial creada por Crumb, este se revelaría y abriría una senda a muchos autores que no perseguían el lucro ni la fama.

Si en Europa la cultura de masas estaba influenciada por el arte pop, en Estados Unidos los artistas pop retomaban la imagen de los medios masivos para tener un tema, de este modo surgió una iconografía ampliada conforme a la época. Ya no son las artes, sino los medios masivos y los intereses comerciales los que contribuyeron a configurar el entorno.

Acostumbrados y aculturados a través de los medios masivos, los artistas del arte pop descienden a los bajos fondos de la cultura y encuentran allí los signos y el rostro de la época con la que se identifican. Juegan con la percepción directa y efímera del observador, la legibilidad del lenguaje visual y las coincidencias de la forma y el contenido son consecuencia de las condiciones de producción de las nuevas imágenes. El contenido parece secundario, el lenguaje es lo que fascina, es el medio y el mensaje.

"Las industrias de la concientización transforman la cultura, el arte y las formas de conducta. El medio es el mensaje. El termino mass media es equivalente a la industria de la información y a la del consumo, es recreativo, y no solo transmite mensajes, ni solo es forma y vehiculo de comunicación, es su propio tema"(14)

Desde fines del siglo XIX los movimientos modernos surgieron en casi todos los países industrializados. Recordemos que el brio modernista de los años 1920 y 1930 procedía de la identificación con la era de las máquinas como una posibilidad de libertad. Aunque el postmodernismo estadounidense de los 60 y ciertos segmentos de la vanguardia europea como el dadatismo de Marcel Duchamp en Nueva York son similares hasta cierto punto con la vanguardia, en el mejor de los casos fue un fenómeno al margen de la cultura norteamericana.

El vanguardismo y el modernismo se estaban convirtiendo en historia. Teóricos como Irving Howe y Harry Levin indagaban sobre el valor de la postmodernidad, con un escaso apego a las teorías herederas del modernismo.

Con la aparición del arte pop, críticos más experimentales como Leslie Fiedler y Susan Sontag estaban dispuestos a derribar el dogma modernista que diferenciaba al arte culto y a la cultura de masas. A finales de los 60 y principios de los 70 la crítica estadounidense dejaba a un lado el modernismo y la vanguardia histórica. El postmodernismo se imponía y corrían vientos de novedad y cambio cultural. Es importante mencionar las etapas de desarrollo que tuvo el arte pop hasta llegar a la parte que nos interesa en este proyecto. Las exploraciones que el arte culto hizo con los lenguajes de la cultura de masas, hasta llegar a considerar al comic como una alternativa de expresión plástica.

El arte pop norteamericano se desarrolló en cuatro fases. Los artistas se enfrentaban al mundo de diferentes maneras, por un lado a los desafíos sociales de su época y por el otro a terminar con el vanguardismo modernista que por consecuencia los llevó a redefinir radicalmente los conceptos icónico-plásticos desde el lienzo, conceptos del expresionismo-abstracto que aun estaban vigentes.

A esta primera etapa la llamaremos pre-pop, aparecen Robert Rauschenberg y Jasper Johns que entremezclaban conceptos modernistas propios de la escuela de Nueva York con los

nuevos iconos visuales de la cultura de masas. En la segunda etapa, el arte pop estaba establecido y el comic aparece por primera vez como una expresion profetica en la obra de dos artistas prototipicos: Andy Warhol y Roy Lichtenstein, siguiendoles Claes Oldenburg, James Rosenquist, Tom Wesselman y Robert Indiana. Andy Warhol exponia al comic como pintura en sus primeros trabajos y Roy Lichtenstein lo hizo evidente durante toda su produccion. La tercera etapa del arte pop se extiende, modificada y ampliada tematicamente desde Nueva York hasta la costa oeste y Canada llegando a Europa donde Inglaterra hacia tiempo que tenia su propia tradicion pop. Influenciados por la estetica del dibujo publicitario, el diseno y los carteles, aparecen en la escena Joe Goode, Mel Ramos y Edward Ruscha. La ultima etapa la determina un realismo radical cuya mirada se dirigio a las condiciones sociales de las grandes ciudades norteamericanas.

Los primeros dibujos hechos por Andy Warhol en los inicios de los 60, parten del arte popular como de la literatura trivial y los diferentes medios de comunicacion de masas. Sus primeras pinturas se centraron mas en el comic, por ejemplo los cuadros expuestos en los almacenes Bonwit-Teller de Nueva York representaban a Dick Tracy, Popeye, Superman y Batman convertidos ya como verdaderos mitos de la historia del comic mundial. Los rostros de las estrellas del comic eran desdibujados por Warhol, mezclados en un desorden aparentemente arbitrario. Warhol no logro concretizar del todo la verdadera expresion del lenguaje del comic, pues tendio a suavizar su dureza plastica contraponiendose a la exactitud del acabado, es decir, a la extrema precision con que los iconos visuales de los comics son presentados en su proceso final, manufacturados bajo tecnologizados procesos de impresion. Roy Lichtenstein, profesor del Douglas College Rutgers University en New Jersey, converso de ultimo momento, afirmaba que la arquitectura de los Estados Unidos no era Van der Rohe, sino Mc Donalds y sus cajitas repetidas. A diferencia de Andy Warhol, la apropiacion que hace Lichtenstein de Mickey Mouse y del Pato Donald figuras del cine de animacion y de los comics, si presentan una perfeccion artificial reforzando la dureza del lenguaje del comic.

La imaginacion y la agudeza de Roy Lichtenstein lo llevo a darse cuenta de la relacion directa entre los protagonistas del comic y el pueblo estadounidense. "A diferencia de Warhol, nunca utilizo para sus obras fotografias y preferia usar figuras dibujadas a mano de manera impersonal, es decir imagenes producidas por ilustradores anonimos que se apropiaban de las creaciones originales de los autores del comic utilizandolas para impresos

en envolturas o empaques de productos comercialmente lanzados al mercado por diversas empresas, o sea imágenes que no dejaban huella de elementos estilísticos personales”(15)

Nunca se basó en creaciones originales, pues nunca utilizó las imágenes del comic impreso, por eso es interesante la tensión de sus pinturas entre la apariencia estética que presenta un dibujo anónimo, y el conocimiento público de esa imagen de que en verdad lo que estaban viendo es en realidad el personaje creado por los artistas de Walt Disney o cualquier otro autor. Roy Lichtenstein nunca dejó de explorar los mundos de la cultura del comic, su investigación estuvo centrada en diferenciar el arte reconocido por el público culto y su relación con la imagen visual generada por los mandos del consumo.

El medio se convierte en el mensaje. Analiza psicológicamente los mecanismos de proyección del público con el comic de tal forma que lo trivial resulta impresionante y los sentimientos banales se convierten en prototipos de dramas humanos. El comic a través de su historia había reducido los sentimientos humanos y las formas de comportamiento a los gustos de las masas. A partir de esto el consumidor deja de experimentar la realidad de manera directa.

Una similitud entre los iconos del comic y las imágenes del consumo es que ambos tienen una fuerza primitiva visualmente atractiva. Su percepción es análoga al valor que los cubistas dieran al arte africano como fuente de imágenes poderosamente artísticas.

“En realidad, Roy Lichtenstein recreaba su imaginación con las imágenes de mal gusto que representaba de manera perversa al darse cuenta de que la alta cultura no poseía el monopolio de la distinción, comenzó a reexaminar lo que debería ser considerado como arte. Renovó los antiguos valores artísticos mediante una aparente falta de respeto”(16) aunque también debemos considerar que Roy Lichtenstein es típicamente norteamericano. Lo ecléctico de los medios masivos explica también la despreocupación con la que el hombre estadounidense trató a la historia del arte durante el siglo XX.

El simbolismo de los comics utilizados en la obra de este artista contribuyeron a una mayor comunicación con el espectador norteamericano aculturado por una estética considerada como media.

15 Janis Hendriks, *Wm. Roy Lichtenstein*, Hamburgo, edit. Henediki Taschen, 1989, pag. 42

16 Richard Kalina, *Reflected Narratives*, en *Art in America*, vol. 82, No. 5, Mayo 1994, pag. 82.

“La estética de los sectores medios se constituye por la industria cultural y por ciertas prácticas características del gusto medio. El sistema de la “gran producción” se diferencia del campo artístico de elite por su falta de autonomía, por someterse a demandas externas, principalmente a la competencia por la conquista del mercado. Producto público de transacciones y compromisos entre los dueños de empresas y los creadores culturales, las obras de arte medio se distinguen por usar procedimientos técnicos y efectos estéticos inmediatamente accesibles, por excluir los temas controvertidos en favor de personajes y símbolos que facilitan al público masivo su proyección e identificación.” (17)

Precisamente por ser instrumentos de conocimiento y comunicación, los símbolos del comic utilizados en la obra de Roy Lichtenstein, hicieron posible que la sociedad estadounidense hiciera un consenso del espacio-tiempo por el que los Estados Unidos pasaba en relación con el resto del mundo. Los iconos utilizados por muchos artistas pop, a diferencia del expresionismo abstracto que se integro y se controló por la política de la guerra fría, los primeros cuestionaron, entre otras cosas, un suceso político-militar que estaba causando estragos en la juventud norteamericana que moría en la guerra de Vietnam. Podemos afirmar, que el simbolismo del arte pop promovió la identificación y la proyección del pueblo norteamericano con sus valores afectados por la innecesaria política belica de su país con el resto del mundo y quizás, desde el núcleo familiar se convocó a la integración y a una vuelta hacia los valores de amor y paz difundidos en los 60.

Roy Lichtenstein comienza a estudiar la historia del arte a través de reproducciones impresas. Su falta de interés por el arte institucionalizado a través de los grandes museos, lo acerca a la obra de Cezanne, Picasso y Leger teóricamente rebajados a impresiones en postales, calendarios, etc. La estatura histórico-artística de estos grandes pintores de la vanguardia moderna hacia más efectiva la irónica apropiación de Lichtenstein.

Para romper con el lenguaje expresionista de la pintura, comienza a trabajar con técnicas industriales e introduce el globo como significado del habla en sus personajes. Es interesante esta apropiación de los lenguajes del comic, pues el globo ya situaba a este medio masivo como vanguardista en la cultura popular de principios del siglo XX.

17 Néstor García Canclini. Desigualdad cultural y poder simbólico, cuaderno de trabajo 1, México, edit. INAH, 1986, pag. 19.



Look Mickey por Roy Lichtenstein, cuadro pintado en 1961 y en donde aparecen por primera vez los puntos bendei.

El verdadero estudio de Roy Lichtenstein comienza cuando en uno de sus cuadros titulado : Look Mickey, aparecen una red de puntos finos aplicados irregularmente en partes previamente seleccionadas llamadas puntos Bendei, en honor a Benjamin Day inventor de este sombreado en el siglo pasado. Al usar estos signos propios de las técnicas de impresión, el concepto de la fuente impresa quedaba intacto.

Desde los dadaístas, artistas como Kurt Schwitters, hasta el pre-pop Jess Collins, y Oyvid Fahlstrom, el pintor pop más importante fuera de Inglaterra y Estados Unidos, ya habían realizado apropiaciones de la cultura del comic, utilizando técnicas como el collage y la pintura. Pero ninguno pudo encontrar la manera de extender la expresión del comic más allá de un motivo pictórico. Cuando Lichtenstein introduce los impersonales puntos Bendei en la pintura utilizando una sola medida, la intención era evidenciar la variación económica propia de los procesos de impresión. El arte se fue transformando bajo la tecnicidad de los procesos productivos de la cultura popular y Roy Lichtenstein fue el primero en reconocer totalmente la calidad estética y artística de los medios masivos y liberó al comic de su radio de aplicación, colocandolo en un contexto que durante años se le había negado. La trivialidad distante y fría de sus pinturas era un insulto a la institución misma del arte y quita a la pintura toda sensualidad como si quisiera eliminar del todo cualquier indicio de manualidad.

El arte moderno pasaba con sus ismos a ser historia. Desde una perspectiva actual, el arte pop de los 60 por su radical ataque al expresionismo abstracto brilló como la máscara de la muerte de un vanguardismo clásico que en Europa ya había sido liquidado por Stalin y Hitler. En teoría y en práctica se puede considerar al postmodernismo como la jugada final del vanguardismo y no como ruptura total.



Cubo de pedal con pierna por Roy Lichtenstein, primera obra secuencial en la historia del arte.

Aunque Roy Lichtenstein dio una respuesta plástica a muchos de los modernos movimientos pictóricos, lo más importante de su obra es la apropiación de imágenes del atomismo como industrial. Muchos grandes artistas como James Joyce y Pablo Picasso, alguna vez vieron en el arte popular estadounidense una reacción potencialmente imaginativa contra las formas de la alta cultura. Si bien es cierto que Lichtenstein es un artista "interfase" perteneciente a la fase terminal del vanguardismo y a la fase inicial del postmodernismo, sus exploraciones en la cultura del comic descubrieron un gran territorio, abrió espacios y dio alternativas de lenguaje para todo aquel que se dedique a las artes visuales. Al expropiar imágenes, nos deja reflexionando sobre lo que aun podría ser el arte postmoderno, en esta fase inicial del siglo XXI.

LA IMAGEN DEL COMIC.



Este tormento es horrible !
Siento que las manos se me desprenden...

Serenidad, serenidad y paciencia mi
pequeño Solín, el terror a lo desconocido no
debe entorpecer nuestras mentes.

Kalimán en el siniestro mundo de Humanón

3.1. Hacia una definición del comic.

Si el arte pop norteamericano se inspiró en los comics, fue en la segunda mitad del los 60 cuando en Europa los historietistas italianos y franceses retomaron el arte pop para sus creaciones, superando en nivel al comic norteamericano que aun se hallaba profundamente ligado al nacimiento y evolución de los grandes periodicos, a las tecnicas de impresion, a los primeros cambios de las formas graficas y al entrecruzamiento e influencia reciproca de los modernos medios de comunicacion. Finalmente fueron los investigadores de la comunicacion de masas los que se dedicaron a estudiar formalmente a los comics. Teoricos como Mc Luhan, Umberto Eco o Roman Gubern entre otros, han reivindicado a la historieta como una forma de cultura visual digna de analisis.

El circulo de influencia entre las artes y los medios masivos de comunicacion se cierra y se abre, las formas emigran y recorren todo el ciclo y se impregnan de nuevos valores y de significaciones insospechadas. Hoy existe una cierta influencia reconocible de la iconografia y el grafismo propio de los comics en las portadas de revistas, libros, discos, carteles, grafica monumental, cine, video, software para diseño, animacion y en general en todo el acontecer de la imagen.

¿ Homenaje a los comics, a los medios masivos o a Roy Lichtenstein ? Ni lo uno ni lo otro simple toma de conciencia de que con las formas originadas en el comic se construyen mensajes masivos de profunda plasticidad e impacto visual. En efecto, la caracteristica de su edición masiva es importante para definir un género que trata con imágenes dibujadas e impresas, no fotográficas, por esto el comic se ha juzgado en su mayoría como un género no digno de interés artistico, residiendo la causa de su denegación en sus modalidades iconograficas impresas masivamente y no con la visión fotografica del cine, del video y de las artes plasticas como es el caso de la pintura y el grabado.

El problema de los que han tratado de definir al comic no radica en desconocer el género sino en no tener un modelo de analisis coherente para abordar la estética del comic. "No es posible definir al comic sin una previa reflexión acerca de las modalidades linguisticas y sobre las vinculaciones que estas establecen con cada contexto histórico"(1).

Roman Gubern es uno de los primeros teóricos que han tratado de hacer un análisis sistemático de los comics, aunque lo analiza con cierto carácter semiológico, es interesante su definición "Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de la escritura fonética" (2)

Aunque es una definición coherente, es demasiado amplia y por lo tanto su problema radica en que es aplicable a otras estructuras narrativas del pasado como los frisos y retablos. El comic es un producto reproducible de la era de las máquinas, que nace en el siglo XX y pertenece a los medios masivos, partiendo de esta premisa se escogió el siguiente texto para definir al genero como "Un relato iconografico o iconografico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí, sobre un soporte plano y estático, y cuyos códigos (icónico y eventualmente literario) tienden a integrarse en sentido diegético-temporal" (3)

En virtud de lo planteamientos de este capítulo y en general del modelo de tesis, no se pretende profundizar en las particularidades de lo que es el relato escrito (literario) o del relato oral, pero es preciso mencionar una definición para entenderlo mejor "El relato es representación de un acontecimiento o serie de acontecimientos reales o ficticios, por medio del lenguaje" (4) o de varios lenguajes.

Actualmente los lenguajes no están separados, sino que representan diversos aspectos del ambiente global de la comunicación y están estrechamente interconectados y en continua relación. En este capítulo se tratará de analizar las relaciones que sostiene el lenguaje del comic con otros lenguajes, haciendo énfasis en lo icónico. Aunque el comic se sirve de dos importantes instrumentos que son la palabra y la imagen, es en la segunda donde sus atributos de iconicidad o grado de figuración servirán para abordar el lenguaje visual del arte secuencial.

Podemos decir que el principio de mimesis es un paralelismo entre arte y comic. Aunque la mimesis implique una cierta copia de la realidad, su opositor, la diegesis no imita sino que hace una paráfrasis utilizando un lenguaje indirecto, de aquí parte el comic para crear sus lenguajes. Tomando en cuenta que las convenciones y códigos de representación figurativa

2 Roman Gubern *El lenguaje de los comics*, Barcelona, 1972, edit. Península, pag. 107

3 J. A. Ramirez *Ibid.*, pag. 158

4 G. Genette *Francia del relato en Análisis estructural del relato*, Communications No. 8, Trad. Esp. Buenos Aires, 1970.

desde el Renacimiento han aceptado la visión binocular y frontal del hombre, el comic también trata de evidenciarlo con sus posibilidades para representar lo figurativo. Podemos decir que el comic ha heredado de la pintura un repertorio de técnicas, pero las ha adaptado a su lenguaje de tal manera que se vale de características ya construidas para reconstruirlas en su propio seno. Ejemplo: "El efecto nocturno inventado hace varios siglos y llevado a su máxima expresión por Rembrandt, pero al igual que esta solución fue inventada, los artistas de comics poco rutinarios se han planteado en sus mejores creaciones la invención de nuevos códigos de transposición bidimensional y estática de la información óptica que proporciona el mundo real" (5)



The Spirit por Will Eisner, viñeta de efecto nocturno que utiliza planos rellenos (plastas) para lograr un violento contraste tonal (alto contraste)

Según Daniele Barbieri existen cuatro tipos de relaciones entre el lenguaje de los comics y otros lenguajes: La inclusión, la generación, la convergencia y la adecuación.

"INCLUSION" Un lenguaje está incluido en otro.

GENERACION Un lenguaje es generado por otro. El lenguaje del comic es "hijo" de otros lenguajes, inicialmente de los lenguajes de imagen como la ilustración, la caricatura, la pintura y la fotografía, pero es distinto de cada uno de ellos.

CONVERGENCIA Dos lenguajes convergen en algunos aspectos existen parentescos horizontales, lenguajes de los que el comic no desciende pero con los que está emparentado como es el caso de la pintura, la fotografía y la grafica

ADECUACION Un lenguaje se adecua a otro, cuando el comic cita otro lenguaje no se reproduce en su interior, utiliza sus posibilidades expresivas y reconstruye equivalencias. El caso más relevante de adecuacion a otros lenguajes es el cine" (6)

La relacion de adecuacion entre lenguajes es interesante porque revela los mecanismos y los limites de los lenguajes, aunque el comic incorpora al cine reproduciendolo en su expresion, debemos tomar en cuenta que existen diferencias insuperables entre los dos lenguajes , si el comic quiere obtener el efecto que busca no puede limitarse a copiar al cine, sino que debe reconstruirlo. En el comic el numero de imagenes permitido es limitado, pues mientras que en el cine una idea puede expresarse por varias imagenes expuestas en secuencia a velocidades que imitan el movimiento real, en la pagina impresa ese efecto solo puede ser simulado iconicamente, es decir, que parezca ofrecer semejanzas con lo denotado en el optimo nivel de percepcion visual "El signo iconico construye un modelo de relaciones (entre los fenómenos graficos) homologo al modelo de relaciones perceptivas que construimos al conocer y recordar el objeto. Si el signo iconico tiene propiedades en comun con algo, no es con el objeto sino con el modelo perceptivo del objeto" (7)

Los artistas del comic se han esforzado por crear estructuras con un lenguaje coherente que le sirva para expresar ideas, pensamientos, sonidos o acciones en forma secuencial. En ese proceso se acrecienta la capacidad de la imagen y surgen nuevas modalidades de narrativa dibujada, nuevos iconos que descienden de otros lenguajes y que debido a las limitantes de representacion se han estructurado para crear sus propios códigos visuales. El artista del comic debe evocar imágenes que comuniquen y que estén dentro de la cabeza del lector, de esto depende su éxito o fracaso, por lo tanto la universalidad de la forma elegida es decisiva. Para analizar las interconexiones culturales es necesario dar una definicion de icono, de acuerdo a nuestra cultura occidental. Se consideran icónicas las imagenes que se basan en un realismo visual fotográfico.

6 Daniele Harbier. Los lenguajes del comic, Barcelona, edit. Paidós, 1993, pag. 14
7 Umberto Eco. La estructura ausente, Barcelona, edit. Lumen, 1972, pag. 222

De cualquier manera, la iconicidad se basa en conceptos universales de percepción, en elementos comunes del entorno (hombres, árboles, animales) en la transmisión de ciertos códigos perceptibles similares al realismo fotográfico

La noción de iconicidad que nos interesa incluye las imágenes aceptadas como "representativas" en nuestra actual pantalla cultural olvidando las "abstracciones" Lo icónico es una peculiaridad de lo representado El signo icónico exige un intérprete a nivel de realidad o de previo contexto imaginario

3.2. Interconexiones culturales.

Es el llamado comic de autor el que daría la pauta a una búsqueda más compleja de nuevas posibilidades expresivas; 1965 es un momento clave en la historia del comic mundial. Empresas editoriales como: Milano Libri Edizioni de Italia, publicaba la famosa revista Linus, y con ella renacía en Europa el comic de autor alternativo, Guido Crepax sería de los grandes pioneros en publicar para la revista y creaba a su famosa heroína postmoderna Valentina que lo convertiría en un artista de culto.

A partir de ese momento nace una segunda "vanguardia" en el comic y se pueden señalar como datos objetivos tres consecuencias importantes que se derivaron con la reaparición del comic en Europa durante los 60:

- a) "Una problemática del lenguaje de los comics con búsqueda de fórmulas narrativas y estilísticas más complejas
- b) La aparición de la crítica de comics, de revistas especializadas y de abundante bibliografía sobre temas de historia, estética y sociología de los comics
- c) La aparición de un público nuevo consumidor de tales comics, minoritario en relación con el mercado de la historieta tradicional, una elite lectora con todas las implicaciones estético-sociológicas-decadentismo y progreso que comporta toda elite" (8)

Tomando como ejemplo obras de autores más experimentales que crearon un estilo personal, abordaremos los lenguajes del comic desde su organización espacial y temporal, haciendo énfasis en aquellos lenguajes históricamente más importantes como: El dibujo, la caricatura, la pintura, la fotografía y el cine. El lenguaje gráfico de los comics es de suma importancia para su estudio inicial. Predomina la organización espacio-página, la línea gráfica y las técnicas con fines expresivos, la representación de profundidad y los encuadres. Es preciso recordar antes de iniciar con los ejemplos de comic de autor y su relación con los lenguajes de imagen, a uno de los artistas gráficos más importantes del siglo XX que descubrió a principios de éste casi todos los recursos que hoy son patrimonio del comic y por qué no, de otras artes visuales que lo sitúan como el más atrevido, imaginativo, innovador y "motor" de la primera vanguardia del comic a principios del siglo en los Estados

8 Román Gubern. El lenguaje de los comics, ibidem, pag. 99

Unidos. Creador del legendario comic : Little Nemo in Slumberland, utilizó en 1905 antes que el cine (Griffith lo hizo hasta 1910) el primer plano general con viñeta panorámica. Muchos de los hallazgos visuales del maestro Winsor McCay no han sido superados hasta nuestros días.

Más que hablar de semejanzas o diferencias debemos señalar los argumentos particularmente significativos y fundamentales para la creación y expresión del comic. Tampoco se trata de hacer un manual de técnicas, puesto que lo interesante son las aportaciones estéticas que nos han legado algunos autores que aludiendo a otros lenguajes, escogieron al comic como medio de expresión.

El dibujo de comic

Todos los factores de contenido y forma que condicionan al dibujo en los comics están supeditados al factor : Creación y mantenimiento del interés. Una de las técnicas de representación más importantes es el dibujo a plumilla y sus aspectos de modulación de la línea y la relación contorno-relleno.

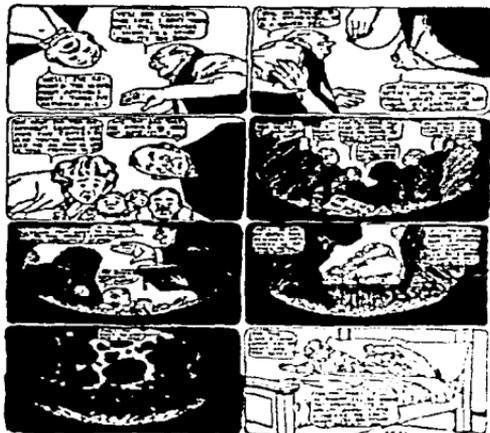
El dibujo, como cualquier otra técnica de producción de imágenes se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar. Saber dibujar no es solamente saber crear imágenes que se asemejan a ese objeto, es saber hacer imágenes que subrayen los aspectos más importantes para el discurso a realizar.

Dibujar no es crear imágenes semejantes sino crear imágenes eficaces, es decir, imágenes que nos presenten los rasgos más precisos de un objeto. El dibujante de comics produce en dos fases : Lápiz y entintado, la línea es la base de su dibujo.

La percepción nos enseña a distinguir las diferentes funciones de la línea (o del signo gráfico en general) en el dibujo.

- 1) "La línea (signo) ella misma puede representar el cuerpo del objeto : En base a su modulación como en el caso de aquella que represente una cuerda.
- 2) La línea (signo) puede representar el contorno de un objeto : Un círculo que represente una pelota.
- 3) La línea (signo) puede ser usada para crear un relleno : Una retícula que dé una idea de intensa luminosidad" (9).

El tratamiento que diferencia a la línea pura de la modulada, es que la segunda nos informa sobre espesores e iluminación, sobre distancia e importancia. La línea modulada cuando es corta es más dinámica y breve que la línea larga y pura, con la modulación se puede dar la impresión de movimiento con tan solo quebrar la línea o con un sencillo y ligero engrosamiento en un punto, un ejemplo es el comic realista, cotidiano, de suspenso e investigación policiaca mas que de acción, la línea modulada de Rip Kirby (1955) se encuentra en el extremo del tratamiento clásico que el autor había dado a Flash Gordon (1934). Ambos comics fueron creados por el maestro Alex Raymond



Dreams of a Rarebit Fiend por Winsor McCay, creado en 1904 es una precursora utilización del ángulo contrapicado, del encuadre subjetivo y del efecto de gran angular.

Con Flash Gordon se iniciaba la búsqueda estilística de continua renovación de la línea modulada que culmina con Rip Kirby en 1955. Alex Raymond había estudiado arte en la escuela de Grand Central, Nueva York, rebasando un realismo clásico que nos recuerda de pronto un cuadro neoclásico de Louis-David que entra de lleno en un manierismo de potente

Los rellenos pertenecen a dos categorías. Los sombreados realizados con trazos de plumilla y los tramados que son superficies punteadas o rayadas más o menos densas, que pueden ser realizadas a mano o en la imprenta, bajo la técnica fotomecánica del semitono.



Leon Doderlin por Federico del Barrio, comic español que presenta un buen uso de las tramas.

La trama es menos densa que el sombreado en Leon Doderlin del español Federico del Barrio donde se tratan simples rellenos con variaciones luminosas contrastadas, planas y neutras, que definen un espacio de plenitud y vacío, de cercanía y de lejanía. La utilización de tramas es el procedimiento natural más económico, y es fundamental en el proceso de impresión para crear impresiones neutras. Muchas veces la impresión puede incidir en la calidad de los comics, pues se escapa a la voluntad del artista que muchas veces forma parte de una compleja organización industrial que decide entre muchas cosas, el papel que se debe usar.

La anatomía de la deformación.

El lugar históricamente privilegiado de la caricatura ha sido la sátira política y social. Lo que caracteriza a las caricaturas es su aspecto grotesco que puede ser utilizado para diversos fines expresivos como lo humorístico, lo irónico, lo terrorífico y lo exageradamente expresionista. "La caricatura, del tipo que sea, es pues una oposición, un ir en contra de lo establecido, hace impacto lo mismo entre las clases cultas de la sociedad que entre el pueblo. Es además un reto, una impugnación, fuerza de reforma social",⁽¹⁰⁾ agregó fuerza de reforma visual.

A principios del siglo el comic había recuperado el lenguaje del humor y del dibujo caricaturesco. En 1906 el versátil artista Lyonel Feininger creaba una de las grandes obras maestras del comic de humor y fantasía: Kinder Kids. Llevaba de manera magistral la

¹⁰ Manuel González Ramírez, La caricatura política, México, D.F., edit. Fondo de Cultura Económica, 1955, pag. 13.

caricatura al comic, mientras que al mismo tiempo experimentaba con el vanguardismo expresionista. Tiempo despues Walter Gropius lo llamaba para enseñar dibujo en la Bauhaus

En los años 20 y 30 se imponía el comic de aventuras policíacas caracterizado por una imagen no caricaturesca sino por una de corte realista tratando de recuperar conceptos del dibujo clásico y de la ilustración. Paralelos a los grandes maestros del comic realista, surgían poderosas plumas que recuperaban una parte de la pintura expresionista caracterizando los sentimientos y emociones de sus personajes de una manera más personal que el realismo. Aparecen los norteamericanos Dick Tracy por Chester Gould, The Spirit por Will Eisner, y en Europa Tin-Tin del belga Hergé.

La caricatura evidencia las características distintivas de cada personaje, subrayando algunos de sus aspectos más reconocibles es posible conocer, con pocos trazos, personajes que el dibujo realista no podía sintetizar tan fácilmente. La caricatura comunica de inmediato.

El caricaturesco dibujo de Chester Gould tiene una función expresiva que sirve para manifestar la personalidad de los personajes con rapidez. El comic de humor se apropia de las ventajas de la caricatura y las utiliza para centrar la atención del espectador sobre los rasgos fundamentales de los rostros.

En el arte de los comics, el artista trabaja mediante métodos de observación personal, ayudándose con una lista de gestos comunes y comprensibles para el lector. La imagen más conocida y universal es la figura humana, y por lo tanto la más estudiada a través de la historia del arte y también en la historia del comic. La estilización de sus formas, su gestualidad y sus posturas deben estar en la memoria de cualquier artista visual. El artista de comic, a diferencia de otros artistas, ha logrado en el manejo de la figura humana una habilidad única para transmitir o comunicar una idea.

“En el medio impreso (comics) al contrario del cine, del video y la animación, el profesional debe idear unos cien movimientos intermedios entre los cuales se encuentra el gesto que busca, ese gesto o postura debe transmitir el mensaje, apoyar el diálogo y sostener la historia” (11). La observación del cuerpo, de sus gestos, de sus posturas y del rostro son elementos de vital importancia para que el creador de comics se comunique visualmente. Las invenciones gráficas de Will Eisner, creador del comic The Spirit nos muestra un

11 Will Eisner, El comic y el arte secuencial, Barcelona, edit. Norma, 1994, pag.103.

espectaculo visual donde se mezcla una delirante acción y comicidad de humor expresivo Situando al detective The Spirit en el Nueva York de 1940, fue el primero en adaptar el claroscuro al lenguaje de los comics, y donde todos sus personajes pueden ser deformados en caricaturas si la situación lo requiere. Su narrativa no es ni dramática ni comica, sino una parodia del genero policiaico. The Spirit influencio a posteriores generaciones de dibujantes.



Los enemigos de Dick Tracy, por Chester Gould.

El cuerpo y sus poses, el gesto y la cara ocupan la parte más importante en los comics respecto al texto, las imágenes modifican y definen el significado de las palabras, el artista debe fingir la emoción del personaje sobre el papel.



The Spirit por Will Eisner

"El gesto aunque limitado a una sola posición que se selecciona de una gama de movimientos, tiene que comunicar un significado deliberado" (12)

Los libros convencionales de anatomía acostumbran a estudiar a la cabeza como si fuera un apéndice aislado, en el arte del cómic debe ser de suma importancia. La cara es la parte del cuerpo que más conoce el lector, los artistas del cómic saben que la cara puede transmitir el mensaje del movimiento corporal aunque este no se vea en la escena (viñeta). El uso potencial de la anatomía expresiva (dibujo-caricatura) tiene mayor amplitud que la palabra escrita

"La postura es un movimiento seleccionado de una secuencia en una sola acción y congelada en un bloque de tiempo, informando acerca del antes y después del acontecimiento que narra" (13)

12 Will Eisner op. cit., págs. 104 y 105.
13 Will Eisner Ibidem pag. 107



Ilustración : Vikingo para : The Spirit por Will Eisner

El vikingo resume toda una secuencia de posturas anteriores y posteriores a la mostrada. El espectador puede suplir con la imaginación las demás posturas y resulta innecesario dibujarlas, a menos que la siguiente viñeta dependa del resultado de movimiento.

Esta viñeta es un claro ejemplo de la habilidad y capacidad de observación de un artista de comic y de las interconexiones culturales que existen entre comic y otros lenguajes. Will Eisner reconstruye el movimiento real bajo las limitantes estáticas del medio impreso que precede al dibujo, auxiliándose con la deformación expresiva del movimiento corporal.

Audaces dibujantes a través de la historia han lanzado al mundo sus líneas deformadas para atacar y hacerse oír con esta peculiar manera de desequilibrar los objetos. El arte subalterno de la caricatura y su "homólogo" comic o viceversa, cargan a cuestas su bastardía. Se les admira, pero muchos artistas se resisten a seguir separándolos del gran arte y no pueden explicarse las analogías que se aproximan y a la vez se alejan entre los lenguajes del comic y el de la pintura.

La recuperación de la perspectiva.

Cuando se estudia la historia de la perspectiva, la referencia principal es la pintura. La perspectiva renacentista se debe a los pintores y arquitectos de principios del siglo XV y permite una figuración del espacio similar a la que tiene el ojo cuando contempla una escena y la "congela". Estamos acostumbrados a considerarla como el modo "natural" de

representación figurativa. Algunos piensan que el comic es un heredero directo de la pintura, pero su relación de descendencia o parentesco ha sido intermediada por la ilustración. La reproducción de la profundidad ha tenido en la ilustración una evolución, aunque muchos la consideren como una pintura de segunda mano.

Las relaciones del comic con el dibujo, la caricatura y la ilustración han sido más directas, pero sucede lo contrario con la pintura. Cuando Will Eisner lleva el claroscuro al comic, no es una adquisición hereditaria, sino una "invención" del arte del comic, una mutación propia de sus lenguajes. Si recordamos la edad de oro del comic norteamericano (1930-1940) observamos que se caracterizó por una nueva sensibilidad visual que se influenció por las dos formas de expresión que en ese momento conocían su apogeo en los Estados Unidos. El naturalismo de la ilustración publicitaria y el cine, más no en la pintura que carecía de un estilo con el que los norteamericanos se identificaran. Los medios masivos se imponían a las artes tradicionales. Lyonel Feininger a principios de siglo llevó el comic al naciente expresionismo alemán a través de su creación *Kinder Kids*, fue un caso singular en la filiación comic y pintura. Feininger logra, al igual que Will Eisner, conquistas expresivas propias de sus lenguajes. No es de sorprender que utilizaran los hallazgos visuales de sus comics para realizar trabajos de pintura y gráfica. "Norteamericano de origen, estudió en la escuela de artes y oficios de Hamburgo en 1887 y al año siguiente continuó en Berlín en la Academia de Bellas Artes, al mismo tiempo realiza dibujos para editoriales y revistas. Desde 1896 aparecen regularmente sus caricaturas primeras litografías y aguafuertes en 1906, en ese año nace su obra maestra. El comic "*Kinder Kids*" en el *Sunday Tribune* de Chicago. En 1907 comienza a pintar" (14). Primero se desarrolló como dibujante publicitario y posteriormente como creador de comics para después experimentar con la pintura del expresionismo alemán. Los expresionistas entre otras cosas abogaron por la imaginación, la intuición y la fantasía para captar lo esencial de la vida. "El expresionismo no inventó un lenguaje figurativo, sino una nueva forma de comunicación" (15). Es evidente que tanto los comics como la plástica expresionista de Feininger son una muestra de las interconexiones culturales que se estaban gestando a principios de siglo. Fueron varios los artistas que se formaron como pintores y que después se dedicaron a realizar comics, por

14 Magdalena Droste, *Bauhaus Archivs 1919-1933*, Berlín, edit. Taschen, 1991, pag. 244.

15 Giulio Carlo Argan, "La estética del expresionismo", en "Da Hogarth a Picasso. Il Arte Moderna in Europa", Revista *El Alcazar* vol III no. 9, pag. 23, trad. esp., México, 1993.

mencionar algunos Alex Raymond, Will Eisner, Roy Crane, Harold Foster, Burne Hogarth (quien fundó en 1947 La School of Visual Arts de Nueva York) Curiosamente todos ellos son grandes maestros del comic de autor contemporaneo. Con Harold Foster y su creación Tarzán (1929) se iniciaba el comic de efecto realista y de profundidad renacentista. En 1937 otro maestro Burne Hogarth sustituye a Foster continuando con la vision monofocal, admirador de Miguel Angel y conocedor del numero de 1,161, su rey de la selva es una nostalgia renacentista de trabajada anatomía.



Absoluten Calfeutraíl por Moebius



Fuzzi Bugzi por Massimo Giacón

La perspectiva que utiliza el francés Moebius en la viñeta del comic Absoluten Calfeutraíl es desde abajo para sugerir el abismo en el que se precipita el personaje. Moebius engrandece el efecto de profundidad acentuando la convergencia de las líneas. La diferencia entre las rocas y el personaje que cae subraya la altura en la que se encuentra. Tanto Moebius como Hugo Pratt utilizaron la perspectiva para distribuir y organizar el espacio en sus viñetas, influenciando con su estilo a posteriores generaciones. Otros artistas del comic han desobedecido las tradicionales reglas del uso de la perspectiva y han creado los efectos "caricaturescos" provocados por el uso anormal de la profundidad. Ejemplo: La viñeta del italiano Massimo Giacón extraída del comic Fuzzi Bugzi es un hombre feo, aplana los

fondos con tramas para hacer más ambiguo el efecto perspectivo, la composición se acentúa por la inclinación diagonal de los personajes y de las líneas del fondo



Calendoscopio por Alberto Breccia

La viñeta del comic 'Calendoscopio' del uruguayo Alberto Breccia utiliza una imagen construida de arriba a abajo con superficies planas donde se impone la plasta y no la línea y la trama, las figuras no tienen límites y se confunden con los planos, hay líneas que violentamente pasan del blanco al negro y que no corresponden al mundo real-figurativo, se utilizan para lograr el efecto de contraste donde emergen las figuras, sin embargo la perspectiva se obtiene con la diferencia de tamaño de las figuras de manera que la imagen es vista al mismo tiempo en un contraste de manchas negras y blancas. Tanto Breccia como Giacón representan la visión de la profundidad deformada y anormal de un mundo personal que es emotivo, imaginativo y fantástico, quizás herederos de Feininger y de Winsor McCay, de la pintura expresionista o un híbrido de los dos.

Otro aspecto importante del uso de la perspectiva en las artes visuales es la de representar el tiempo. En el comic es un elemento primordial para su estructuración, el tiempo lo percibimos a través de la experiencia y la memoria. "El espacio y el tiempo son cosas que damos por supuestas. Su proximidad desalienta cualquier análisis profundo, ya que nos hace

sentir incómodos. El espacio y el tiempo simplemente están ahí - un escenario en el que el mundo interpreta su interminable drama permanente, seguro e inmutable" (16). Albert Einstein en su teoría de la relatividad enuncia que el tiempo no es absoluto sino relativo con respecto a la posición del observador. En esencia existe en el cómic una unidad significativa que hace del postulado relativista una realidad para el lector de cómics y que se llama viñeta. Se piensa que la acción mostrada dentro de la viñeta sirve únicamente para definir su contorno pero en realidad establece la posición del lector con respecto a la escena y muestra la duración de los hechos. Las viñetas "narran el tiempo". A diferencia de la pintura las viñetas no son instantáneas, proporcionan duración a la imagen es decir, lo que se representa en la imagen de una viñeta de cómic no es un instante sino un periodo de tiempo, en general breve aunque puede ser bastante largo. Una imagen cuenta un lapso de tiempo más largo del que se representa y puede tener tiempos de lectura diferentes según su sencillez o complejidad.



The Spirit por Will Eisner

La forma de la viñeta y los sucesos que tienen lugar en su espacio son un factor importante para transmitir el paso del tiempo. Ejemplo: Will Eisner logra viñetas grandes y alargadas para dar a entender el repiqueteo del teléfono representado por una onomatopeya propia del lenguaje del cómic. Este tipo de viñetas requiere un espacio mayor para provocar suspenso en la escena y evocar la dimensión del tiempo. El efecto de profundidad se da por el tamaño

de las figuras además de que el "claroscuro" creado por Eisner contribuye a reforzar esa dimensión.

"El tiempo representado por una imagen es un instante. La imagen es una instantánea. Pero el tiempo que la imagen nos cuenta es la historia que antecede o sucede a esa instantánea, es decir, el tiempo representado por una imagen es el que observamos dentro de ella, mientras que el tiempo contado es el tiempo de toda la historia o de un fragmento de ella" (17)

Eisner representó al tiempo como ningún otro autor lo había hecho. Logró viñetas en donde ya no hay necesidad de un trasfondo, lo que tarda en caer una gota es la manera en que se mide el tiempo. El tiempo que representa cada imagen es una instantánea, pero el tiempo que la imagen nos cuenta es la historia que antecede a la instantánea, a la viñeta única. En este caso es la historia del constante goteo.

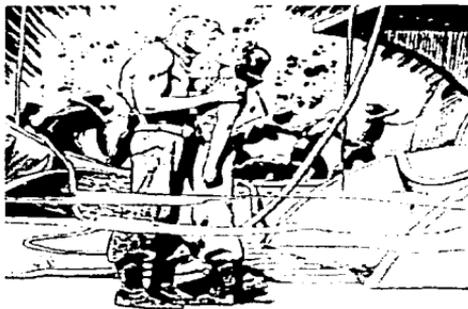


The Spirit por Will Eisner

Alex Raymond utilizó para representar el tiempo una complejidad perspectiva con imágenes de lectura lenta, aún representando un instante cuenta lapsos de tiempo bastante largos. Ejemplo: En Flash Gordon vs Ming, aparecen cinco pasos de lectura en escorzo. Un primer plano son los vapores suspendidos en el aire, un segundo las figuras de Flash Gordon y Dale, un tercero las maquinarias, un cuarto la fila de figuras en alto contraste y un quinto plano de fondo que son las explosiones luminosas.

Los comics de Flash Gordon y Tarzán fueron la culminación de una etapa "renacentista", donde la perspectiva monumental se imponía. A través de los años, muy pocos han logrado superar esta manera realista de distribuir el espacio-tiempo. Extrañamente, y paralelos a los

realistas, a partir de los años 50 surgieron numerosos artistas del comic que eliminaron la perspectiva procedente de la ilustración y de la pintura, en donde la profundidad está definitivamente excluida. Se imponía una esencialidad como característica importante



Flash Gordon vs. Ming por Alex Raymond.

En el comic Peanuts de Charles M. Schulz se excluye la perspectiva para concentrarse en los personajes y en sus grotescos vinculos psicologicos. Se inicia una nueva búsqueda de alternativas expresivas dentro de una modernidad cansada de la referencialidad mimetica vanguardista, la ausencia de perspectiva es una conquista expresiva propia de los lenguajes del comic

La deuda del comic con la pintura figurativa es bastante indirecta, como vimos, la ilustración ha sido su intermediaria y esta ha recuperado a manos llenas las formas de la pintura figurativa. Si el comic de autor de los últimos años particularmente el norteamericano ha recuperado formas recogidas de la pintura es para enriquecer sus lenguajes y algunos quizás han ido mas allá de la pintura contemporánea. Las viñetas de Gary Panter nos recuerdan la obra de pintores neoyorkinos actuales. No es una recuperación, Panter es uno de ellos, tanto expresa en la tela, como con la tinta sobre el papel, y logra en ambos la delirante plasticidad que caracteriza su obra.



Actualmente Gary Panter pertenece a la generación de artistas del comic que exponen sus trabajos en la red de galerías de Nueva York

Otro autor es Bill Sienkiewicz quien no se limita a utilizar solo formas pictóricas, sino *todas* aquellas técnicas y materiales que pueden serle útiles y que son un virtuoso eclecticismo visual propio de nuestro tiempo, desde la expresión pictórico-gráfica hasta la fotocopia, el dibujo, la deformación expresiva, la fotografía y el video

El movimiento en la inmovilidad.

Algunos dicen que los comics le robaron al cine su lenguaje visual, pero el cine apareció poco después. Lo que es evidente son los paralelismos que con Hollywood tuvieron los comics y las restantes formas de expresión en los Estados Unidos de los años 30 y 40. Fue una edad de oro en que las innovaciones técnicas renovaron las expresiones visuales durante la depresión. A pesar del nacimiento paralelo entre el cine y el comic norteamericano, es difícil definir con precisión quién influyó a quién primero, puesto que los dos géneros manejaron los arquetipos y modas de la sociedad de su tiempo, su evolución quedó indefinida en los gustos de la sensibilidad popular. En el capítulo II traté de explicar las políticas de interés que ciertos sectores de la sociedad norteamericana desarrollaron en favor del cine y de los comics, intereses orientados hacia la producción industrial, la preocupación por las masas de inmigrantes, así como la necesidad de un nuevo orden público. Se

desarrollaron nuevos proyectos de distracción para el consumo, en donde la curiosidad del receptor pronto se convirtió en una necesidad para soportar la depresión económica



Terry and the Pirates por Milton Caniff, el uso del pincel naturalista acorde con la estética fotográfica y cinematográfica se acerca a producir un especie de convergencia entre el lenguaje del comic y el del cine, la cámara adopta atrevidas angulaciones y escorzos.

El Hollywood de la época tenía un impulso creativo lleno de búsquedas y experimentos para llegar a nuevos caminos de expresión, poderosa industria de impacto masivo fue al igual que el comic una plataforma para el brote de obras maestras

A diferencia del cine, los comics tenían una libertad creativa no ligada a los actores ni al naturalismo fotográfico que condicionaba las imágenes, estos crearon una familia de personajes fantásticos y de diversos géneros a través de nuevos estilos gráficos, distintos enfoques del arte y de la vida narrativamente estructurados como el cine. De la edad de oro fueron los comics y el cine los que más se retroalimentaron, géneros homólogos que aún en la actualidad siguen intercambiando códigos visuales.

Muchos de los creadores del cine de animación fueron dibujantes e ilustradores. Pat Sullivan creaba en 1917 a Felix the Cat para el cine de animación y lo incorpora en 1923 a los comics, para otros fue Mickey Mouse el primer personaje que en 1930 saltó de la pantalla al impreso. Mickey representó un símbolo de triunfo del débil ciudadano norteamericano sobre el poderoso millonario que dominaba al pueblo estadounidense. Creado por Walt Disney desde 1930 el dibujo animado norteamericano dominó el mercado mundial; Disney fue un

genio creativo que perfeccionó e innovó muchas técnicas entre las que destaca el uso de la mascarilla móvil para mezclar dibujo animado con personajes fotografiados. El desarrollo de este tipo de cine será multiforme e híbrido y hasta hoy se sigue desarrollando con el uso de las tecnologías computarizadas



Johnny round the world por William Lavarre, fue de los primeros comics que intentaron mezclar, al igual que las animaciones de Disney, dibujo con fotografía. La estrecha relación de los comics con el cine de animación se debió a que manejaron los mismos personajes e hizo necesario que el comic desarrollara signos de movimiento más innovadores que los existentes. Se trataba de representar las características de un lenguaje que no se podía reproducir fielmente por estar supeditado al papel, había que inventar un mensaje que representara el movimiento en la inmovilidad.

El comic comienza a usar los signos de movimiento que sirven para hacer más eficaz el efecto gráfico, el uso de grafismos al estilo de los utilizados por los ilustradores de revistas giraba en un figurativismo parafotográfico. El realismo del cine de Hollywood que se originaba de la fotografía influyó a los comics. En esos años se comienza a experimentar con fotografías insertadas como viñetas dentro de las páginas de comics, experimento que llevaría a la creación de otro medio impreso muy popular en el mundo. La fotonovela, impreso muy cercano al comic, sobre todo por su analogía narrativa y el uso de un lenguaje icónico-verbal que se integra en el interior de la viñeta y cuyo montaje es similar al del cine cuando recurre a los planos. La fotonovela hace uso de lo que en cine se llama elipsis, técnica que suplente mentalmente los tiempos muertos entre viñetas consecutivas eliminando el espacio-tiempo intermedio de poco interés narrativo. La fotonovela nace en Italia en 1947 cuando el comic book estaba de moda en los países del occidente europeo, se ha mantenido

ajena y paralela a la evolución del comic y de la imagen durante el transcurso del siglo XX y ha conservado una estética fotografica poco innovadora, sin voluntad para crear autoria. De corte melodramatico, ha logrado con acierto en las ultimas dos decadas un acento hibrido sadico-exótico orientado a diversos publicos

El cine comprime el tiempo mediante los elipsis o recortes de fragmentos. Los cortes espaciales y temporales del encuadre y de la instantanea subrayan las características más importantes de la figura. Los encuadres del cine al igual que la fotografia se clasifican segun la distancia con la que se capta un objeto. Los más lejanos son: El plano general, el plano medio, la figura entera, el plano americano. Los más cercanos son: El plano medio, el primer plano, el plano de detalle, el primerísimo plano. Estos encuadres pueden ser tomados desde angulaciones diferentes, los más comunes son la angulación horizontal, el oblicuo, las verticales desde arriba o desde abajo. En los comics norteamericanos de superhéroes la angulación oblicua del encuadre es muy común y su ventaja es la ortogonalidad y la diagonalidad de las líneas como consecuencia. Ortogonales son pavimentos y muros, diagonales son las escaleras y subidas, lugares de movimiento y de caída.

"Nuestra atención nunca es general, es selectiva. Percibimos una serie de elementos que duran un instante, la fotografia nos ha hecho conscientes de la existencia de momentos intermedios que nuestra atención descarta, representar uno de esos momentos es para el artista de comic la manera eficaz de mostrar un suceso. En las imágenes de comic no es un instante el que se presenta sino la duración completa de la acción y que permite al comic mayor expresividad que la fotografia tradicional, el tiempo representado por una fotografia es siempre un instante, pero ese instante puede contar algo más largo" (18), el instante es una imagen inmóvil que ha detenido el tiempo y no representa una duración, sólo la cuenta, por lo tanto "Los signos de movimiento son las líneas que expresan el desplazamiento de las figuras, son el conectivo temporal que mantiene juntas una serie de figuras inmóviles, y que gracias a esas líneas la imagen en su conjunto no sólo cuenta sino también representa una duración" (19) este es el caso de la mayoría de las imágenes de comics que a diferencia de la ilustración, la pintura, la fotografia y toda reproducción que privilegia la imagen aislada, en el comic no está contada y sugerida, sino representada y presente en las imágenes

18 Daniele Barbieri, op. cit. págs. 144, 145, 147, 225.

19 Daniele Barbieri, *Ibidem*, págs. 227, 228.

mismas. Los comics humorísticos cercanos al cine de animación son los que más usan los signos de movimiento



Astérix y los britanos, por Albert Uderzo. Representar y contar para la imagen inmóvil son dos cosas distintas, en la inmovilidad que vemos en esta viñeta percibimos el movimiento, cuando miramos una imagen necesitamos un tiempo y un espacio para leerla y comprenderla.

Aunque los diálogos en los comics forman una parte importante de la imagen, su función es más fundamental que la del movimiento, pero más problemática porque su función temporal transcurre a través de signos que son signos verbales incluso antes de ser gráficos, y cuya integración visual con el resto de la imagen no es automática. En el tiempo que necesitamos para leer un diálogo existe un vínculo directo que en el tiempo que necesitamos para leer una imagen

Son los diálogos los que podrían cumplir en el comic ese papel de provocar un efecto de duración de imagen y asociarlo con el cine, aunque el comic contemporáneo ha abandonado muchos instrumentos narrativos como las didascalias, ha seguido una dirección más cinematográfica. El lenguaje del comic es muy distinto al cine y se reconstruye en su interior para producir sus efectos

El problema de los autores del comic que tratan de reconstruir al cine está en entender cuáles efectos se pueden reproducir y cuáles no. El comic no puede representar duraciones demasiado largas en una sola viñeta. "El movimiento que el comic no puede representar es el del encuadre mismo y la diferencia evidente entre el cine y comic está en el modo de secuenciar las imágenes y de construir los efectos de duración temporal. Las limitaciones del comic para reproducir la duración y el movimiento del encuadre hacen imposible

representar lo que cinematográficamente llamamos Plano-secuencia, que es una secuencia sin cortes" (20)

Uno de los efectos cinematográficos que el comic produce es el del montaje. La imagen debe ser detenida en el momento y con el encuadre que mejor exprese la duración representada, el encuadre debe situarse en relación significativa con los que siguen y anteceden. El poder del montaje tiene tres direcciones:

1 "Recrear el espacio

- a) El espacio se dilata, ocupando una zona geográficamente inabarcable con una sola filmación
- b) El ámbito del espacio ficticio puede ser una construcción artificial, cuidadoso ensamblaje de diversos escenarios alejados entre sí

2. Recreación del objeto

- a) Variante del anterior pero más espectacular. Distintas filmaciones captan fragmentos de los seres y los objetos. El montador es un Dr. Frankenstein que puede ensamblar varios elementos de naturaleza imaginaria

3. Recreación del tiempo

- a) Es la reducción. Cada filmación capta un fragmento del tiempo real, pero entre un plano y otro hay eliminaciones o elipsis que permiten comprimir 1 o 2 horas los años o siglos de la ficción relatada" (21)

Un efecto de filmación y montaje es el ralenti, que es la disminución de la velocidad, los movimientos se hacen pesados; los breves segundos de una caída pueden extenderse a minutos, el montaje es la evidencia experimental de la cuarta dimensión y de la teoría de la relatividad, aunque sabemos que el comic no es cine, cuando se le quiere parecer debe de evidenciar los modos de contar de este más reconocibles. El comic narra sus historias dándose cuenta de la gran aventura visual que significa el cine y verificar que con sus propios medios puede reproducir algunos efectos cinematográficos.

20 Georges Sadoul, *Las maravillas del cine*, México, D.F., edn. Fondo de cultura económica, 1987, pag. 135.
21 J.A. Ramirez, *op. cit.*, pag. 232,233.

3.3. El lenguaje del comic.

Los artistas que realizan comics partiendo de una estructura narrativa, se han esforzado por crear un lenguaje que les sirva de vehiculo para crear y describir visualmente una complejidad de ideas, sonidos o acciones formados por la secuencia progresiva de pictogramas distribuidos en viñetas, en ese proceso se acrecienta la capacidad de la imagen y surge una neonarrativa dibujada considerada como el noveno arte

El comic esta estructurado narrativamente mediante pictogramas que se definen como Un conjunto de signos iconicos que representan graficamente al objeto u objetos designados La creacion de la forma elegida es decisiva para dar un cierto caracter de universalidad.

El artista de comic debe utilizar imagenes con las que el espectador esté familiarizado , de esto depende su éxito o fracaso "El utilizar cualquier signo o icono que ofrezca similitud con lo denotado es parte del universo del conocimiento humano, pues 'os signos se combinan con el tiempo y el espacio en un marco de dependencia mutua, y en el que los conceptos, acciones, gestos, movimiento, etc tienen un significado y son medidos por nuestro entendimiento" (22)

En este apartado, última parte del tercer capítulo se tratarán de analizar los aspectos fundamentales que hacen del comic una estructura narrativa divisible a un análisis semiológico que, a pesar de las interconexiones culturales con otras artes, ha logrado por su cuenta crear sistemas de signos de gran impacto en el hombre de nuestro siglo Construir y analizar una página de comic de manera que se correspondan los distintos elementos no es nada fácil, pero más complicado es analizar cada uno de los distintos elementos o unidades que lo conforman desde una perspectiva lingüística ; hubiera querido profundizar más, pero esa parte no me corresponde, pues no es el objetivo de esta tesis. Además, carezco de la formación necesaria para hacerlo Este es un acercamiento básico a la semiología del comic dirigido a artistas visuales que se interesen por la experimentación.

El comic tiene una estructura formada por pictogramas o conjunto de signos icónicos. El signo icónico es cualquier signo que se parezca a algo. Dentro del signo icónico está el

iconema que es el mínimo signo gráfico que por sí solo carece de un significado y que en conjunto adquiere determinadas formas



ICONEMA
no significa nada

el iconema en conjunto se convierte en
un rostro

Víñeta de Chicos por Jesús Blasco

"La tipología del comic se aborda por su iconografía que define los rasgos físicos del personaje o personajes que intervienen en una historia. Su importancia radica en que estos respondan al esquema que el común de la gente tiene con respecto a las facciones de determinados personajes" (23).

Los dibujantes han estudiado el gestuario del comic que constituye uno de los modos principales de expresión, distinguen dos tipos de gestos y actitudes

LOS FUNCIONALES - Son los gestos del protagonista y expresan los sentimientos fundamentales como el miedo, el dolor, etc

LOS INDICALES - Son los gestos de los personajes decorativos o independientes de la historia (analogamente cercanos a los "extras" en cine).

Los dibujantes tienen un código de signos muy esquemáticos para estudiar la expresión del rostro humano, primordial en el arte del comic. Algunos elementos de dicho código son los siguientes :



CORAJE



ALEGRIA



ESPANTO



REFLEXION



TRISTEZA

Rostro de Cuto, personaje creado por Jesús Blasco.

Toda estructura narrativa es divisible a un análisis lingüístico, en cierto número de unidades dotadas de significado. En la estructura del cómic se distinguen tres unidades significativas de cuya relación nace el montaje.

- 1 LAS MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS
- 2 LAS UNIDADES SIGNIFICATIVAS
- 3 LAS MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Con el montaje se crea el discurso sintagmático del cómic, se distinguen cuatro macrounidades.

- 1 LAS MACROUNIDADES DEL MONTAJE
 - a) Unidad de montaje
 - b) Estructuras espaciales del montaje
 - c) Estructuras temporales del montaje.
 - d) Estructuras psicológicas del montaje

LAS MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS . Pertenecen a esta categoría formas estéticas que definen y estructuran al cómic, con ellas se comienza a planear gráficamente la página, pueden ser una página completa, media página, o una tira que se construyen mediante unidades significativas llamadas viñetas.

LAS UNIDADES SIGNIFICATIVAS . Se refieren a la viñeta que es el segmento de tiempo y espacio de cierta acción.

LAS MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS . Son elementos que definen, componen y se integran en la viñeta. El primer elemento que las define es el encuadre y se distinguen por el plano. Los siguientes viñetas son virtuosos ejemplos del uso de los planos, obras maestras del cómic contemporáneo.

PLANO GENERAL



Viñeta de Cisco Kid por J. Luis Salinas

PLANO MEDIO



Viñeta de Murt Cinder por Alberto Breccia

PLANO ENTERO



Ilustración por Hugo Pratt

PLANO AMERICANO



Vineta de Randall por A. del Castillo

PRIMER PLANO



Viñeta de The Spirit por Will Eisner

PRIMER PLANO



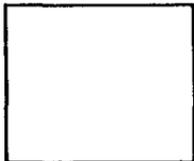
Viñeta de Rey Peste por Dino Battaglia

El recuadro de la viñeta es parte de la narración, también es un lenguaje que llega a ser parte de la misma historia, contribuye a crear atmósferas con diferentes dimensiones sensitivas. En este ejemplo de "The Spirit", el contorno dentado implica una emoción explosiva, que transmite un estado de tensión alterada.



Viñeta de The Spirit por Will Eisner

El uso del perímetro de la viñeta como elemento estructural sirve para involucrar al lector y expresar algo más que un simple contenedor de imágenes. Ejemplos de The Spirit, por Will Eisner.



Viñeta tradicional



Viñeta-puerta



Viñeta-ventana



Viñeta que orienta



Viñeta abierta (sin marco). Narra tiempo y lugar

El tratamiento visual de los marcos también ha generado verdaderas innovaciones gráficas. Los ejemplos que siguen son páginas que se convirtieron en superpáginas y funcionan como contenedores sin perímetro.

VALENTINA
por Guido Crepax



Las historietas de Crepax no son narrativas, son descriptivas. Las fantasías de Valentina se diferencian de la realidad objetiva mediante el puntillito de la línea que delimita a las viñetas, es un sistema señalizador que materializa la imaginación del personaje.

VAMAXX

Por Nicolas Devil



Fue la vanguardia francesa quien utilizó esquemas de constructos los dinamizó a gran impacto, como los cortes diagonales y las viñetas curvas.

THE BIRD WHO KNEW TOO MUCH
por Gene Colan



Vinetas abiertas, jugos tridimensionales, con marcadas referencias a los mangas japoneses que se reflejan en por las relaciones gráficas de los distintos elementos, tipos del comic corporativo norteamericano.

THE SPIRIT
Por Will Eisner



Toda la cosa forma la superpágina, los marcos se convierten en la línea blanca que se para para formar las viñetas interiores.

El segundo elemento de las microunidades significativas que definen a la viñeta, son las tres convenciones exclusivas del comic que son

- 1 EL BALLON, BOCADILLO O GLOBO
- 2 LAS ONOMATOPEYAS
- 3 LOS SIGNOS CINETICOS

EL BALLON Es la más importante y se define como "la convención específica de los comics destinada a integrar graficamente el texto de los dialogos o el pensamiento de los personajes en la estructura iconica de la viñeta" (24)

Al estudiar la morfología del ballon podemos distinguir su silueta y los signos que alberga. Su silueta puede ser circular, ovalada, rectangular, cuadrada, poligonal, etc y algunas formas más iconicas que sirven para expresar o acentuar pensamientos, fantasías, recuerdos, sueños, y otra convención llamada metáfora visual, que se materializa icónicamente dentro del ballon a manera de pictograma y se le llama dream-ballon, aunque no siempre se refiera a los sueños

Las metáforas visuales se definen como una "convención grafica propia de los comics y expresan el estado psiquico de los personajes mediante signos iconicos de caracter metafórico" (25) Pocos son los artistas del comic que han sacado al ballon de sus formas rutinarias, aunque las posibilidades de las metáforas visuales sean infinitas, los dibujantes han seguido limitando su repertorio a iconos sencillos con ligeras variantes

Al aprender el significado de estos signos adquieren mayor fuerza expresiva que su representación verbal (palabras) La expresividad de los espirales, culebras y calaveras son desagradables e indican censura. Estos aventajan a las groserías que pudieran representarse con palabras dentro del ballon

"Las historietas emplean como significantes no solo terminos linguisticos, sino también terminos iconograficos que tienen un significado univoco. Por otra parte, desde el momento en que están encerrados en el ballon, los términos asumen unos significados que con frecuencia tienen validez solo en la esfera del código del comic. En este sentido, pues, el ballon, más que elemento convencional perteneciente a un repertorio de signos, sería un "elemento de metalenguaje", o mejor dicho, una especie de señal preliminar que impone la

24 Roman Gubern. El lenguaje de los comics, op. cit., pag. 139.

25 Umberto Eco. Apocalípticos e integrados a la cultura de masas, Barcelona, edit. Lumen, 1968, pag. 170.

referencia a un determinado código, para el descifrado de los signos contenidos en su interior" (26).



Groserías



Golpe



Idea

LAS ONOMATOPEYAS . Son fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido o sonido de una acción o de un animal

La onomatopeya tiene un valor fonético y otro gráfico que la hace una convención específica del comic, no comparable a su uso en literatura o en otras formas artísticas, solo la pintura a través del arte pop las utilizó como un trasplante de los comics. Anteriormente los pintores futuristas postularon buscar las equivalencias plásticas de los sonidos

El gran valor plástico adquirido por la onomatopeya produjo que se integrara de forma natural y orgánica en la composición del pictograma, liberada del balón pero imposible de eliminar en la viñeta

DAREDEVIL

por Frank Miller



"Kress", onomatopeya que equivale al sonido de un vidrio roto.

Es probable que el origen de la onomatopeya esté en los Estados Unidos, el empleo de anglicismos fue imposible de eliminar en los comics que se editaban en otros países, pues los sindicatos se encargaron de exportar el comic norteamericano a todo el mundo. Algunos anglicismos son Splash, que equivale a salpicar o boom, que equivale a una explosión.

LOS SIGNOS CINETICOS Es la ultima convención y se define como "Convención gráfica específica de los comics, que expresa la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles" (27) Son iconemas que no tienen semejanza figurativa con la realidad, pero son los que representan una realidad dinámica en contraposición con la naturaleza estática de los iconos impresos del comic



La trayectoria del golpe es un signo cinético.

La representación de los signos cinéticos puede ser muy variada, pero es la convención gráfica que logra en el comic el movimiento en la inmovilidad, cuya analogía con el

27 Enrique Lipstyc. La historietas mundial. Buenos Aires, edit. Lipstyc, 1985, pag. 47.

movimiento real cinematográfico se trata en el apartado anterior Interconexiones culturales

"De la relación que guardaban entre si las unidades significativas o viñetas nace el montaje. Es una estructura secuencial o cadena de sintagmas iconico-literarios, estructurados a partir de otros bloques menores o viñetas" (28) El arte del montaje en el comic se estudia desde dos angulos distintos por separado y por razones metodologicas. El angulo grafico y el angulo narrativo

1 - EL ANGULO GRAFICO Se refiere a la pagina del comic

Bajo un criterio grafico de montaje se analizan las diferentes maneras de montar una unidad grafica y son

- 1 Montaje de paginas
- 2 Montaje en el interior de la pagina
- 3 Montaje de la tira diaria
- 4 Montaje de la viñeta

2 - EL ANGULO NARRATIVO Se refiere a la secuencia o narración de manera lineal o paralela.

"La progresividad del relato se opera mediante la narración lineal que alterna dos o más acciones que ocurren en distintos lugares y se suponen simultáneas" (29) Es una técnica tradicional de la narrativa novelesca

El criterio narrativo del montaje se basa en la selección de espacios y de tiempo significativos convenientemente articulados entre si para crear una narracion y un ritmo adecuado durante la operacion de lectura

Las unidades narrativas del montaje son

- 1 La secuencia - Definida por su unidad de acción dramática.
- 2 La escena - Definida por su unidad de tiempo y lugar.
- 3 El plano y la viñeta que guardan cierta analogía funcional entre sí.

28 Enrique Lipstyc op. cit. pag. 64.

29 Enrique Lipstyc Ibidem, pag. 69.

Análisis del montaje de una página de comic



The Dark Knight Returns por Frank Miller

1. Angulo gráfico.

- Dos páginas completas.
- Se estructuran o se dividen en 8 tiras y 12 tiras.
- Acción limitada por el encuadre de la viñeta a 5 personajes. Todas las viñetas son iguales.

2. Angulo narrativo.

- Efecto temporal creado por una yuxtaposición de viñetas dispuestas en secuencias dramatizando el ritmo de la acción mediante el efecto del ralenti.
- Mediante el flashback, Bruce Wayne (Batman) mira la televisión, pasan la película El zorro, recuerda el episodio de su infancia cuando al salir de un cine que proyectaba tal

película sus padres fueron asesinados por un asaltante. Además de los cartuchos que transcriben los pensamientos del personaje, el advenimiento del flashback es anunciado por el encuadre llevado al primerísimo plano, casi hasta el detalle por la imprevista alternancia de este con una escena distinta, con el anuncio de la película y por una secuencia de acciones que, por la ambientación y los personajes, conecta claramente la imagen a la salida del cine.

- La longitud del tiempo de lectura respecto del tiempo relatado logra simultáneamente subrayar la importancia de lo que se está contando y "reproducir" el tiempo subjetivo del personaje que recuerda.

LAS MACROUNIDADES DEL MONTAJE

1. **Unidad de montaje.-** Es la escena como unidad narrativa del montaje que sirve para conectar de manera lógica o arbitraria una viñeta con otra planteando su yuxtaposición lógica. Su planteamiento gráfico de enlace lógico guarda ciertas analogías con el cine a través de los raccords que quiere decir unión o acoplamiento. Dos viñetas consecutivas se pueden enlazar mediante cuatro formas de raccords.
 - a) **Espacios contiguos.-** Es una estructura de montaje que da la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción, al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos.
 - b) **Fusiones o fundidos.-** Alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas. Su función es análoga a la del cine de donde proviene, aunque este la utiliza poco, tal vez por su carácter retórico en el contexto de un lenguaje elíptico.



Aghardi por el español Enric Sió, fundido vanguardista en negro.

- c) **Las apoyaturas o cartuchos.-** Son textos integrados en la viñeta que cumplen una función de explicar su contenido, facilitan la continuidad entre dos viñetas y reproduce el comentario del narrador. El cartucho es una apoyatura ubicada entre dos viñetas consecutivas, verdadera pieza del montaje analógico a los rótulos propios del cine mudo y cuya función es la de enlazar. Las apoyaturas son elementos literarios introducidos en el cómic para favorecer una contracción del tiempo y su origen se remonta a los condicionamientos editoriales que limitaban el número de viñetas en un determinado espacio.
- d) **Los textos en off.-** Son una forma de raccord, basada en la integración de la viñeta de un sonido cuya fuente de procedencia es mostrada en una viñeta anterior o posterior. El montaje es fundamental para producir mensajes icónicos y ha sido estudiado por el cine. El montaje cinematográfico es susceptible a ser aplicado a la estética de los cómics para activar dinámicamente sus signos icónicos.
2. **Las estructuras espaciales de montaje se refieren a**
- a) Ampliación
 - b) El montaje analítico.

La estructura espacial más interesante y estéticamente la más propositiva es el montaje analítico explorado por Pudovkin en el cine. Consiste en descomponer minuciosamente los detalles más expresivos de una escena mostrados sucesivamente en primeros planos. En el cómic, el montaje analítico frena la operación de lectura y su progresiva acción creando un tiempo dilatado que sirve eficazmente para fines dramáticos o psicológicos, además realzan el significado de los detalles. El italiano Guido Crepax es uno de los autores de cómic que mediante procedimientos de ampliación psicológica divide analíticamente el cuerpo del personaje, un ejemplo es su Historia de O, donde los fragmentos de las viñetas obligan a una verdadera contemplación y concentración de las distintas partes del cuerpo del personaje. En este caso es un montaje analítico mediante espacios contiguos.



Historia de O por Guido Crepax, el montaje selecciona y ordena ciertos espacios excluyendo otros.

3. Las estructuras temporales del montaje se refieren a :

- a) El ralenti.
- b) El flash-back.
- c) El flash-forward.

4. Las estructuras psicológicas del montaje : Son análogas a las estructuras temporales y se refieren a los sueños, a las percepciones subjetivas, al flash-back y al flash-forward psicológicos.

El ralenti no violenta el tiempo real sino que dramatiza el ritmo de una acción, es una estructura del montaje que nos crea una ilusión de que la narración discurre en un tiempo real dilatado artificialmente. Un ejemplo es esta página de Rip Kirby, es un análisis temporal donde el ralenti crea un suspense dramático que gira en torno al corte de la cuerda.



Rip Kirby por Alex Raymond.

El flash-back es una evocación del pasado y el flash-forward es una anticipación del futuro. El flash-back psicológico que utiliza Alex Raymond, en Rip Kirby, expone el caso de un cliente que explica a el personaje llamado Desmond una historia misteriosa. Para ello, hace alternar la escena del presente, en el cual tiene lugar la explicación, con la visualización del pasado que se narra, reforzado con la apovaturas que se reproducen en el interior de cada viñeta al texto presente de la Sra. Van Edge.

Este ejemplo es una estructura psicológica del montaje al igual que los sueños y percepciones subjetivas (alucinaciones, etc.) que no están vinculados a través del dream-balloon sino en la viñeta que se alterna. Winsor McCay y después Guido Crepax son los artistas de comic que más han tratado de introducir los elementos subreales o inconscientes en el comic, haciendo envejecer las diversas representaciones imaginarias del dream balloon.



Rip Kirby por Alex Raymond

LA IMAGEN DEL SIGLO XXI.



La realidad indiscutible Wolverine es el poder de Magneto. Lo use para bien o para mal, hay que respetarlo. Y aunque deseo con fervor lo primero...
...hay que estar bien listos para lo segundo.
Acepto tu idea, Cyclops, que los X-Men hagan dos equipos de ataque.

X-MEN

4.1. Arte, comix y mass media.

Ante la cercana incertidumbre de un siglo que termina, el comic actual ha dejado de ser heroico e intelectual, se ha convertido en algo lúdico y de contenidos violentos y vacíos. Sus onomatopeyas son signos que no tienen un sentido formal de la lógica y se apartan de cualquier referencia, son palabras inventadas para traducir de manera hiperexpresiva los sonidos de un mundo adolescente que vive al ritmo de Lust for Life (Lujuria por la Vida), canción del punketo Iggy Pop que dice "Opté por no elegir la vida, elegí otra cosa" Ruidos como "plump", "grmf" y "rrhaawh", darían la pauta para que el concepto del comic se integrara al ritmo de la generación "X", convirtiéndose en comix. La "x" sinónimo de incógnita y de duda



Proxy por Richard Sala publicado en Raw

En 1980, el creador de los famosos y prohibidos Garbage Pail Kids y del famoso ratón humanoide Maus, junto con la diseñadora gráfica Francois Mouly, Art Spiegelman fundaba la revista RAW.

RAW es un sonido, es una onomatopeya de nuestro tiempo que funciona como "texto conceptual", coordinado por los "textos pictóricos" que allí se publican. Buscando un híbrido, una verdadera combinación entre la historieta y el arte, los artistas de RAW están en la búsqueda de reintroducir lo popular, de una cruda realidad en lo meramente pop del tradicional contenido de los cómics.

Art Spiegelman y RAW se poman al frente de la batalla contra el asfixiante cómic corporativo de las dos compañías más poderosas del cómic mundial: La DC Comics y la Marvel Comics, que seguían intentando con la misma fórmula de llenar el mercado con superhéroes. Hartos del sistema de la DC y la Marvel, muchos dibujantes famosos como Todd McFarlane, creador de las nuevas versiones de Hulk y guionistas como Frank Miller desertaban de estas compañías para incorporarse a las filas de editoriales independientes del ahora cómic.

Se fundaron proyectos como Warp Graphics, Image Comic y Dark Horse, que al igual que RAW buscaba nuevos nombres, nuevos conceptos, publicando una selección de trabajos creados por innovadores artistas que redefinieran a la historieta como un arte que revalorará lo fortuito, los gritos, los ruidos de una juventud víctima de la historia, pero no deprimida sino vivaz y agradable.

Los artistas de RAW y del cómic, al igual que sus jóvenes admiradores deberían ser capaces de moverse en el mundo de las Bellas Artes y en el de las oscuras regiones de una cultura neounderground.

El cómic institucional buscaría rescatar de sus escombros lo mejor de sus creaciones para poder resistir el embate generacional y conceptual. Marvel Comics revitaliza a los Hombres X y la DC Comics destacaba por el regreso del legendario Batman y la muerte de Superman, pero Superman no puede morir. "Superman no puede consumirse, porque un mito es inconsumible. Pero un Superman inmortal dejaría de ser un hombre, para convertirse en Dios, y la identificación del público con su doble personalidad caería en el vacío" (1). La Marvel y la DC Comics ante la falta de creatividad artística y a diferencia de sus homólogos cómic, trabajarían con la lógica formal de los tiempos. La del marketing.

1 Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados a la cultura de masas*, Barcelona, edit. Lumen, 1977, pag. 265.



Marschall DC por Dan Jurgens

Aparece bajo la firma DC comics, una creación fresca. Sandman, comic de culto entre los seguidores de la estética dark. Sandman hereda la línea de fantasía ilustrada que determinó a la década de los 80 como la era postmoderna del comic, y cuyo antecedente sería la prestigiosa revista Heavy Metal aparecida en 1977. Buscando emular al Metal Hurlant francés, esta publicación daba espacio a lo mejor del comic de autor en el mundo, fueron creadores de una estética grotesca, explosiva, obscurantista e irónica pero con gran manufactura para poder competir con el comic corporativo.

Por coincidencia, en un mundo visual donde las imágenes andan en guerra, lo grotesco y explosivo del "shock" dominaba contra el frío y armonioso diseño del Minimal y del Concept Art. Jóvenes pintores tanto en Europa como en Estados Unidos, hacían un arte primitivo y brutal, donde lo caricaturesco se convertía en instrumento pictórico para burlarse de los idealistas del arte culto y de la vanguardia artística. Los límites entre el arte y la cultura de masas se volvían difusos, el mass media empezaba a ganar terreno, y se fusionaba bajo una nueva mirada con los conceptos pictóricos de una generación subversiva de artistas plásticos que intentaban abrir una brecha, y poder ingresar a la sociedad actual con sus propios métodos.

Aunque los artistas pop usaron a los medios masivos como fuente de inspiración contra el expresionismo abstracto, arma ideológica de la guerra fría, el concepto modernista de la pintura que aún arrastraban, solo les permitió un acercamiento pictórico limitado y formal a las formas que se gestaban en la cultura popular de los 60. Prefabricaron imágenes, pero marcaron un principio y un fin. Fin de las llamadas vanguardias modernas y principio de una cultura postmoderna que ocasionó una reacción en cadena entre los creadores de todo el planeta.

Los 80 fueron una década de caos, de diversidad técnica y de transformismo plástico donde se consolidan y surgen verdaderos artistas experimentales en la industria del arte popular. La energía natural y la vitalidad de esta cultura está presente en sus trabajos de una manera que no fue posible en el arte pop porque estos fueron "copistas" y no trabajadores del arte popular.

El cómic de los 80 con RAW en la cumbre de la experimentación logró conjuntar a una generación crecida visualmente con la televisión y los medios masivos, pasando de los mundos del consumo a la edad de piedra, como un todo propio de las islas de concreto violentas y patriarcalmente Orwellianas.



El hombre moderno perseguido por los fantasmas de su carne por Sue Coe

Los medios masivos han destruido las convenciones de la vanguardia y sus clichés. Si bien en RAW publicaron viejos maestros como Muñoz, Zampayo, Mattotti, y Yoshiharo Tsuge, encasillados como meros dibujantes de comic, también aparecieron nombres como el de Sue Coe y Gary Panter pertenecientes a una generación de artistas obscurantistas, undergrounds difíciles de encasillar como especialistas en algún área de las artes visuales y por consecuencia poco estudiados por los críticos de arte y los estudiosos de la comunicación de masas, cuyo trabajo puede ilustrar artículos en revistas, periódicos, portadas de discos y carteles para películas gore, se han apropiado de los nuevos términos que el mundo del consumo utiliza para definir una estética considerada como grotesca. Lo gore, lo dark y lo cyborg, lo neogótico, propio de las películas de terror y ciencia ficción, de cine barato y de los letreros de las ferias, incursionan en el tatuaje, pintaron trailers, tablas de surf y patinetas, ilustran revistas eróticas y de pornografía hard-core, utilizan los graffittis de las pandillas y realizan combativos carteles punks para campañas políticas.

A Sue Coe y Gary Panter se les suman nombres dentro de esta corriente transgresiva. Raymond Pettibon cuya obra neopunk y neounderground, tiene un constante proceso de renovación iconográficamente obsesiva y recurrente. Robert Williams pintor veterano de los 60 alumno de Robert Crumb, trabajó para su Zap Comix y después publicó en RAW junto a Art Spiegelman. Su trabajo de potente imaginación se rigió por un surrealismo neopop cargado del humor adolescente surgido del arte psicodélico.



Cowboys and amoebas



The thing in the hope chest

por Robert Williams

Joe Coleman ilustra revistas sobre asesinos seriales y publica para las revistas pornos como Screw y Hustler. Sue Williams pinta en blanco y negro mujeres torpes y vulgares, imágenes directas y agresivas expresan su ira contra el fundamentalismo machista. En busca de un estilo duro con que representar sus ideas, Sue Williams adaptó la caricatura y al cómic para pintar y poder expresarse.

Si bien es cierto que muchos de estos artistas exponen en lugares un tanto undergrounds como Psychodelic Solution de Los Angeles, también han compartido espacio y crédito con artistas de la talla de Kenny Scharf, Rodney Allan Greenblatt y Keith Harring, encasillados como "pintores" revolucionarios, verdaderos post vanguardistas en el mundo del arte oficial. Hijos de una comunicación generalizada que marco el fin entre lo artístico y lo cotidiano, los artistas dejaron de ser solo pintores, dibujantes o escultores y en su trabajo se mezclaron las disciplinas más diversas. La pintura con el video, el performance con la instalación, la caricatura con la arquitectura, la fotografía con el mural, ya no era el ideal del artista el crear obras estéticamente inspiradas, eternas y de profunda originalidad, el oficio dejó de ser parámetro de creación y la modernidad que nos prometía desarrollo, destruyó sus propios valores.

La cultura, la familia y las tradiciones perdieron su firmeza y surgió después de la segunda guerra mundial, una sociedad más compleja y caótica poderosamente informada.

Los postvanguardistas aparecen en la escena del arte oficial. La guerra y la ideología destructiva e irracional del nazionalsocialismo aun estaba presente en la memoria de los jóvenes europeos que cargaban a cuestas una historia deshilachada.

Los jóvenes artistas europeos se mostraban plásticamente fríos y distantes pero conscientes y decididos a romper con las estructuras jerárquicas de origen social y artístico heredadas de una modernidad vigente pero que había dejado de funcionar como un todo.

En el mundo del arte durante los 70 y los 80 se establecieron nuevos términos que definirían a la postvanguardia pictórica de acuerdo a su lugar de origen.

En Alemania surgen los nuevos salvajes o neoexpresionistas, en Italia la transvanguardia y en los Estados Unidos los neo pops y los híbridos que lo conforman que a diferencia de los artistas europeos, habían dejado de ser un polo opuesto a los mundos del consumo, de los medios masivos y del arte trivial. Los norteamericanos pertenecían a las hordas de artistas

que trabajaban para una sociedad históricamente consumista : La de los Estados Unidos, verdaderos depredadores del mass media.

Entre los artistas influenciados por los iconos de una subcultura poderosamente transgresiva, mostrados ante una sociedad que buscaba esconderlos de sus "educados" puntos de vista, aparece un pintor italiano Sandro Chia, que utiliza elementos de la caricatura y del cómic como instrumentos pictóricos, intentaba profanar lo sagrado del arte mediante un humor lúdico representando escenas irónicas y antimorales con personajes regordetes, parecidos a los dibujos del cómic de humor

El término neoespressionismo, quizás acuñado a partir de esta corriente pictórica inconclusa por la culpa del nazismo, en Alemania después de Beuys destacan nombres como el de Gerard Richter, artista versátil y de radicales cambios de estilo. Embadurnando sus cuadros a partir de grises, toma como base fotografías de periódicos, revistas y de fiestas familiares. Su homólogo Sigmar Polke también utiliza materiales decorativos e imágenes del mundo de la publicidad, Walter Dahn, utiliza la agudeza visual de los caricaturistas tomando fotografías y revelándolas con extravagantes procedimientos. Jörg Immendorff es un pintor neo-expresionista y explosivo que practica un realismo visualmente distorsionado cercano al expresionismo alemán pero emparentado al encuadre cinematográfico o quizás al de los cómics que distorsionan la perspectiva de manera experimental. También denominado nuevo salvaje : A.R. Penck revitaliza el término. Ex dibujante de cómics underground de la ex-RDA y tal vez el que más vibra al ritmo de los tiempos, renuncia a toda subjetividad en su propuesta visual. Pinta "monigotes" que se confunden con símbolos arcaicos y con pictogramas del diseño gráfico y de los cómics. Penck es un lingüista universal cuyo idioma es comprensible para todo aquel integrado al universo de los medios masivos



A.R. Penck

En los Estados Unidos aparece otro ex dibujante de comix consagrado como postvanguardista en los circuitos pictóricos Jean Michael-Basquiat retoma las posibilidades expresivas de la historieta y su pintura al igual que las de Penck tiene la densidad pictórica de un espacio subdividido. Los nuevos pops norteamericanos vivían al ritmo del rock, de la heroína, del Penthouse comix y de los mangas japoneses llenos de violenta pornografía donde los heroes ya no son inmunes al sexo. Habitantes de una realidad transformada por entornos urbanos tecnologizados, acelerados por la circulación en Nueva York y Los Angeles, socialmente pulverizados los artistas de la postvanguardia pictórica en norteamérica daban forma a sus espantosas imaginaciones llenas de presentimientos. Basquiat murió víctima de su tiempo, pero al igual que el comic fue premonitorio. Las problemáticas actuales como el sida, las telecomunicaciones, el regreso a la heroína, lo cyborg, la robótica, las modas retro, los neofacismos ya estaban presentes en la imaginación de los artistas de comic del pasado.

Si bien Cindy Sherman la heroína de Nueva Jersey es un espejo del mass media, haciendo estallar fotografías naturalistas con imágenes que nos previenen del poder de las tecnologías sobre la conciencia del hombre postmoderno, Robert Longo no conoce el miedo al contacto estético y su relación con el mass media es completamente natural. Longo es un "monstruo" creador de hiperrealismos long shot y efectos especiales, su relación con Hollywood y la televisión es total, su objetivo. El crear obras de arte que perduren y se confronten con los medios masivos.

El espacio se desprende de la realidad y el tiempo nos promete un futuro incierto y falso a los artistas del próximo siglo. Jóvenes viejos sin sentido de la historia, viviendo en un mundo de simulacros donde la forma humana se convierte en algo provisional.

4.2. Hacia la cibercultura.

Se anuncia algo monstruoso Una postmodernidad high tech ha despojado a los seres humanos de fin de siglo de cualquier seguridad inmediata

El término posthuman aparece como resultado de la fabricación genética artificial y como consecuencia se afirman los tiempos en una total hibridez genérica La robótica es desplazada por lo cyborg (cibernetica y organismo), es decir, individuos que pasan horas frente a un monitor, accionando maquinas o que tienen incorporado al organismo miembros artificiales

Una sociedad se burla de la naturaleza, en un mundo posttecnológico entendiendo que el termino tecnologia no solo fue para los románticos modernistas la invención de maquinas sino que la tecnica tambien pretendia organizar a las sociedades Las tecnicas de organización ligadas a las de la industria fueron decisivas para crear a las sociedades actuales, llenas de protesís, de ideas oscurantistas y futuristas La tecnologia de la era moderna es hoy una mitología destruida por otras mucho mas esquizoides y rapidas, confusas pero al mismo tiempo interesantes

¿Que pasara cuando el ser humano sea considerado una construccion mas? Mientras los pintores de hoy, herederos de las postvanguardias intentan hacer obras de arte, creando imagenes primitivas oda a sus dioses deformes-preciosistas, las obras maestras de la ultrasofisticación y la autosuficiencia posttecnologica ya habian prefigurado en los delirios provocadores de los artistas del comic tecnounderground El cine de los 80 evidencia la nueva technoestetica en peliculas como Alien, Terminator, Heavy Metal y Blade Runner, como una respuesta plástica agresiva contra la aburrida y gastada realidad del tradicional cine hollywoodense Atrás, habian quedado los maestros del realismo fantástico, Frank Frazzeta, Boris Vallejo, Segrelles y los hermanos Roger y Martin Dean pertenecian a un mundo de espadas y brujerías que no tendrian cabida en el futuro Terminator anunció el dominio de la tecnologia capitalista, quizás heredero del comic Exterminator creado en 1979 por el franco-yugoeslavo Enki Bilal, ponía de manifiesto una negación estética cotidianamente metalizada El discurso de la ciencia-ficción en el cine se volvia hibrido con los comix de horror futurista para lograr el retorno materialista y carnívoro a la pantalla, el shock deberia penetrar en los abismos mas profundos de la mente humana. Contra la fría

fantasia tecnologica de Terminator, surge Alien el octavo pasajero, dirigida por el ingles Ridley Scott, quien despues dirigiera Blade Runner, otro clasico de los tiempos. Alien infunde en la memoria el misterioso miedo interestelar al estilo del neogotico escritor norteamericano H.P. Lovecraft



Piloto en el cockpit del wrack de Alien por H.R. Giger

El encargado de crear las trnas atmosferas tenebristas y entardecidas en espacios sordidos y viscosos jamas vistos en la pantalla seria el artista plastico de oscuro origen suizo Hans Rudi Giger, mejor conocido entre sus fanaticos como H.R. Giger. Artista multifacético en la instalacion, la decoracion, la pintura con aerografo, la escenografia, la escultura, el dibujo y por supuesto el comic. Dibujante para Strapazin, revista suiza de comic technounderground y creador del comic Robofok donde muestra sus primeros engendros biogeneticos llamados biomecanoides. Giger era el indicado para materializar el monstruo de Alien, ademas ya contaba con un antecedente cinematografico al crear el mundo de los Hárcones para la pelicula Dune, cuyo guion cinematografico lo realiza otro sadomonstruologico maestro del comic de autor. El frances Moebius.

H.R. Giger puede calificarse como neoexpresionista, neosurrealista, con reminiscencias psicodelicas y del realismo fantastico, su obra fue un fenomeno paralelo a la transvanguardia

italiana y a los nuevos salvajes alemanes. Oscurantista y futurista, no contempla el pasado europeo para reconocerse en este presente sino que predice con barrocas fantasías oníricas el futuro inmediato, de la misteriosa lobreguez posthumana de los transplantes de órganos y de la investigación genética en esta era de Biotecnología

“La obra de Giger nos confunde y nos perturba debido a su enorme dimensión evolutiva, y nos produce una impresión fantasmagórica: paisajes ginecológicos, postales intrauterinas, Giger se remonta aun más en el tiempo, penetra en el núcleo de nuestras células en sus cuadros podemos vernos nosotros mismos como embriones rastreros, como criaturas fetales, larvas protegidas por la envoltura de nuestro ego, esperando el momento de nuestra metamorfosis y renacimiento. Se nos muestran ciudades y civilizaciones en forma de panales de abejas, de colonias de hormigas, pobladas por criaturas reptantes. Nosotros mismos” (2)

Deja sentir su asfixia la ciudad mutante. La sobrepoblación urbana ha generado urbes con una plasticidad delirante y regresiva para la mirada pínica de los artistas de fin de siglo, aparecen proyectos cinematográficos más siniestros y reales que *Alien Surge* en 1982 dirigido por el mismo Ridley Scott. *Blade Runner*, que sitúa a la ciudad de Los Angeles en el año 2019, como un mundo sin sol y descompuesto, amenazante y cruel, que anuncia el poder del *mass media* con anuncios de neón sobre Coca-Cola y malsanas pastillas japonesas de origen incierto, visiones de seducción engañosa que ofrecen tierra de aventura y oportunidades donde lo humano se confunde con lo no humano (replicantes), ciudad mítica de fantasmas arquitectónicos, emulo a la ciudad Gótica de Batman, con fantasías art deco posttecnológicas envueltas en extrañas penumbras, donde el excéntrico millonario Bruce Wayne tiene en sus manos los últimos adelantos tecnológicos del mercado para dar su merecido al que se aparte de la Ley, pero, también a través del *mass media*, Batman se democratiza para vivir al máximo los placeres de la vida.

Por segunda vez en el siglo XX, el cine vuelve su mirada opulenta hacia el cómic. El cine de fantasía y ciencia ficción sigue el mismo proceso de los cómic del mismo género y ocupa un lugar privilegiado en el “show business” tanto en la taquilla como en la preferencia de las masas. No podemos saber si fueron Ortiz y Segura creadores del cómic *Burton & Cyb*, o Leo Roa el personaje creado por Jiménez, quienes influyeron en el cine lúdico, futurista y

ficcional de los 80 o el cine los influyó a ellos pero podemos estar seguros de que el atractivo de su trabajo radica en la espectacularidad de los efectos especiales, dirigidos a los jóvenes del siglo XXI aficionados a los videojuegos y contra la moda implantada por el enemigo cotidiano mas peligroso para el cine y los comics. La televisión, donde todo lo espiritual es traspasado por la carne, por lo meramente corporal

La vida cotidiana, el individuo, los heroes y antiheroes del comic se han incorporado al universo de los medios masivos. Todo lo que habia de artistico, esta hoy completamente dominado por la logica del vacio, de la moda y del marketing. Individuos aislados y vacilantes, cool y apaticos a la vida, recorren hoy las calles de un mundo que les ha quitado bajo la ley del monitor toda capacidad de concentracion para aquello que no sea visual o auditivo. La juventud cae perfectamente dentro de los moldes prefijados por la televisión comercial y sus subproductos publicitarios que momentaneamente parecen cubrir las insatisfacciones sexuales y familiares, las perspectivas de trabajo y estudio y todos aquellos deseos e inquietudes reprimidas que mas tarde se convertirán en frustraciones. Actualmente la realidad se manifiesta con politicos que no responden a nuestras expectativas, con universidades que no son conductos para encontrar trabajo y donde la familia solo se integra bajo la mirada del televisor. Una sociedad cool corre paralela a un estilo de violencia hiperrealista cargado de un humor desenfadado jamas visto en la television y en los comix, protagonizado por heroes antidinamicos que evacuan lo negativo, desdramatizan lo real y presentan una actitud maliciosamente relajada frente a los peores acontecimientos

A finales de la decada de los 80 se impone una cultura humoristicamente negra en los comix y en general en todos los medios masivos. En 1989 Richard Corben crea Dene imagenes de un humoristico mundo mutante, paralelo y suavizando las estructuras rigidas y las obligaciones de una sociedad que se acerca al siglo XXI donde los egos personales son el objeto de humor, aparecen en 1990 Los Simpsons, personajes concebidos a partir de la familia real de su creador Matt Groening y herederos del comic Life in Hell del mismo autor, un Simpson es el encargado de asestar el golpe mortal a todo aquello que se nos presente como cultura elevada. Los Simpsons revitalizan la comida rápida, las bebidas chatarra y el sexo como los únicos medios para vivir al máximo los placeres de la vida, odian la ópera y cualquier trabajo, hacen ruido al comer y usan el diccionario como pata de silla, no son una contracultura ni fuerza subversiva, son el espejo de nosotros mismos, de una sociedad que

proyecta el humor de masas cool, eufórico y convivencial extremadamente violento. La heroica brutalidad de Homero es permisible en un mundo donde ya no existe el bien y el mal y en donde los heroes o antiheroes usan la violencia para combatir a otros, quizás iguales o peores que ellos mismos. Así con una brutalidad cool se complace a un publico deshonesto que necesita de algun modo justificar sus impulsos bestiales, impulsos manipulados por el mass media y dirigidos hacia el consumo. La pesadilla de los artistas de fin de siglo estara "inspirada" en las zonas comerciales, premoniciones apocalipticas de la nueva libertad democratica que recorre el planeta: ciudades generadas por el espiritu aventurero de millones de personas que necesitaban trabajar y por consecuencia impulsadas a gastar. Muy pronto las ciudades construidas por el consumo sucumbiran al caos, creando otros esquemas de vida, quizás al estilo de la fantasia Blade Runner, o tal vez algo peor que los poderes ocultos de los medios masivos aun mantienen en secreto.

Nos ha tocado vivir en una civilizacion moralmente anestesiada donde el crimen se ha convertido en un estilo de vida. En 1992 el comic Metropolis evidencia el triunfo de la mediocridad asesina en un mundo que ha perdido su capacidad de reaccionar ante el crimen. Su autor, el canadiense Ted Mc Keever ya se habia consagrado con el comic Transit publicando para Vortex y Mad Dog Graphics. Mc Keever es un artista experimental del collage fotografico y lo explota al maximo en sus creaciones para la Epic comics que lo llevarian a la cumbre como uno de los mejores creadores del fin de siglo. Metropolis, obra maestra de la entropia urbana, mezcla de horror, fantasia y ciencia-ficcion lo protagonizan personajes comunes capaces de ser romanticamente heroicos y realizar hazañas totalmente absurdas llenas de humor negro. Los 90, ultima década del siglo XX reafirma que vivimos en una era de la informacion donde la realidad esta contenida en su velocidad de propagacion y el comic se proyecta al mundo de manera monstruosa desde un pais no occidental, pero cuyos esquemas de mercadeo los ha llevado a invadir el planeta de instantes informaticos, es en el Japon donde la representacion de la violencia en los medios masivos se hace mas evidente puesto que es escasa en la sociedad civil. Los japoneses llaman al comic manga y a diferencia del comix occidental, sus imagenes son mas violentas y sexuales con vertiginosas acciones combinadas con deformaciones temporales y espaciales manejando hasta doscientos capitulos para un solo final. Los artistas japoneses mezclan sus milenarias

Nueva York agrupa algunos artistas de corte computer underground, posiblemente los portavoces de la realidad hacker, y algunos otros que se hacen llamar solaris, escritores que con un vago sentimiento antiautoritario poshippie pero sin sentido de unidad. Son solitarios y apáticos al mundo real.

Posiblemente existen 2 tipos de cibercomunidad. La primera es una especie de hardcore computer y tecnocomunidad que mantiene continuidad a través de las convenciones de siggraph y las de video. Hace sentir su presencia la generación de 20 a 25 años, nutrida por la sensibilidad industrial, producto de los encuentros transversales entre dos comunidades separadas, los raves y los cibercultos. Oscilando entre los dos, en un mundo de computer hacker un tanto "underground" y tal vez los más propositivos artísticamente, aparecen los cyberpunks. Es el término resultado de la fusión entre dos vocablos en contraste: Cibernética, o sea la traducción de un universo biológico en un sistema informático, y Punk como agresividad y violencia antagonica contra la moral dominante. Quizás, ellos sean la comunidad que se encuentre ante el umbral de una nueva propuesta, de un nuevo mundo, de un nuevo siglo. Son la combinación de tecnología de la comunicación, viajes y expresiones de fuerza de familias, de tribus, de gente que se mueve velozmente de un lugar a otro y que encuentra el placer en la información, pero que mantiene, al mismo tiempo su propio aislamiento.

El movimiento cyberpunk ha difundido un manifiesto propio como toda vanguardia artística que se propone interferir radicalmente. Se afilian con un seudónimo: Vincent Omniaveritas. Declaran primordialmente la intención de crear una literatura tecnológica y como consecuencia un arte pensado y materializado a partir de tecnologías que reúna conciencia imaginativa con cierta intensidad visionaria de una perspectiva global acerca del siglo XXI, con una estructura narrativa y visual que reivindique la prioridad del contenido sobre el estilo y el significado sobre la forma.

Con la novela futurista 1984 de George Orwell, escrita en la primera mitad del siglo XX, profetizaba tiempo atrás esta era de la información. Por coincidencia en la década de los 80, en 1984 se publica otra novela que hoy es de culto entre los cyberpunks: El Neuromante, cuyo autor William Gibson inspiraría a todo un movimiento dentro de la ciencia-ficción. Gibson es entre los pioneros escritores de ciberculturas el de mayor éxito a raíz de su novela ganadora del premio Hugo otorgado a los mejores escritores de ficción.

Los cyberpunks son la primera generación que ha pasado su vida a lado de computadoras con videojuegos, comix y televisión. Los nuevos profetas de culto para los ciberartistas ya no son los pintores vanguardistas ni los postvanguardistas. Ahora los nuevos tecnoestetas se llaman Ridley Scott, el visionario cineasta que dirigiera Blade Runner y Alien el octavo pasajero, Max Headroom personaje nacido infográficamente, el grupo tecno inglés Clock-DVA, art-com grupo alemán creador de la cibercity, obra maestra del arte sintético en un mundo imaginario de un espacio sin tiempo. Y por supuesto los antiheroes cómicos - nihilistas de Neuromante que se desenvuelven en el "Sprawl", una caótica aglomeración urbana que se extiende desde Boston hasta Atlanta. En esta Babel de idiomas y razas, entre cemento, plástico y vapores tóxicos, los antiheroes ya no tienen esperanza, solo están comprometidos con su sobrevivencia, son los perdedores de una sociedad incurable, portavoces de un lenguaje desgarrado y seco. El futuro de una cultura que quiera oponerse al poder, no puede dejar a un lado el conocimiento científico, pues la idea de regresar a la naturaleza es peor tomando en cuenta que somos hijos de un siglo tecnologizado.

El comic actual ha demostrado poseer un control casi total de las innovaciones tecnológicas, y tiende más a acercarse a las estructuras narrativas complejas, similares a las de la literatura tradicional. La separación de color por computadora, la paleta electrónica, el scanner, la fotocopia Xerox, la fotografía construida, el aerógrafo, la tinta china y todas las demás técnicas tradicionales y actuales se unifican para enriquecer al comix, convirtiendolo en un medio de narrativa versátil. El comix ya está en la jugada de los museos, del Internet y de la PC. 1992 fue un año de especial interés para los que aun creían que el comic no podía pertenecer al mundo de las Bellas Artes. Por iniciativa de Kevin Eastman creador de las Tortugas Ninja, con 7 mil originales se funda en Northhampton Massachusetts el Words and Pictures Museum of Fine Sequential Art, primer museo en el continente americano dedicado al comic. Por fin.

En la computadora el comic también ha encontrado un espacio. Forget Marvel, DC y PC comic lanzaron al mercado norteamericano los primeros comics de acción para cualquier computadora personal. Lance Stones se llama esta primera edición de historietas electrónicas que incorpora animación por puntos, efectos sonoros selectivos y líneas de trazo ramificado permitiendo al usuario de la computadora seguir la acción desde varios puntos de vista. Estos comics se basan en el sistema operativo DOS y requiere un adaptador

gráfico VGA, lo que unido a los efectos de sonido hacen de ellos algo realmente interesante e innovador.

Otro proyecto quizás más propositivo y didáctico para los amantes del comix, es el de Scott McCloud quizás el Marshall McLuhan de esta generación Creador de Zot y Destroy, dos comix books que han hecho historia Scott McCloud adquirió toneladas de equipo para poder hacer entendiendo a los comics en un CD-ROM Trabajando en el desarrollo de programas que permitan realizar un comix desde cualquier computadora personal, McCloud predice lo que pudiera ser el fin del comix impreso o el final de la era de Gutenberg Ninguna maquina habia alcanzado el status que actualmente tienen las computadoras Generando un culto de constante expansion, han dado un nuevo sentido a palabras inventadas por los menospreciados pero visionarios escritores de ciencia ficcion

Incorporando nuevas palabras, las computadoras han vuelto de uso comun terminos de un vasto vocabulario Cibernética, informática, robotica, interfase, interactividad, ciberespacio, digitalizacion, automatas, multimedia, semiconductores, telepresencia, holograma, realidad virtual, nanoandroides, Macintosh y PC En terminos de mercado "Macintosh es para los que creen en el progreso de la ciencia, en la esencia de la revelacion, en la transparencia de las cosas y en los finales felices, MS DOS exige decisiones personales a las que todos temen, da por hecho que no todos pueden ser creadores, crea mas incognitas por cada respuesta, es esceptica, incompleta y parcial, si queremos que el sistema opere, debemos poner en juego nuestra propia interpretacion" (3)

En este fin de siglo, cualquier heroe de ficcion se veria imposibilitado para cumplir su misión si no tuviera una PC y su base de datos a la mano Se podria decir que esto sustituye a la agilidad mental, las capacidades deductivas y la erudicion, pero es cuestion de "educar" al héroe para que su relacion con la maquina sea critica, y pueda usar sus beneficios sin renunciar a dos de las capacidades que constituyen la esencia del hombre generico : El pensamiento y la imaginación.

El arte tiene en la computadora un medio que le brinda posibilidades insospechadas. Las formas de ver y hacer la creación artistica, así como su difusion, se transformarán En visperas del nuevo milenio, toda una corriente de artistas de diversas disciplinas se hallan

sumergidas en la búsqueda de los nuevos lenguajes con la nueva estética que exige la inevitable y cada vez mas estrecha relacion del arte con la ciencia y la tecnología

"Con la llegada del Internet, maravillosa y anarquista interzona de 20 millones de personas y que carece de fronteras a traves de 61 países, el artista japonés Nakamura creo el proyecto Renga, su objetivo Colectivizar el arte Tomando la imagen recibida por correo electrónico, el artista la importa a su propio sistema pictórico y allí trabaja con nuevas texturas, colores y deformaciones, la vuelve a introducir en la red para que otro artista en cualquier otra parte del planeta la reciba Toshuro Anzai, el impulsor de este proyecto, manifiesta que el ciberespacio hace que el usuario pierda gradualmente sensaciones de tiempo y distancia. Se trata de averiguar si este proyecto permite que los artistas pierdan la frontera psíquica entre unos y otros a traves de la red" (4) Formar una comunidad de artistas virtuales, con mundos poblados por clones de dos y tres dimensiones que representen personas reales que se encuentren virtualmente en el ciberespacio

La realidad virtual en el campo de la investigación científica esta muy lejos del conocimiento publico. Sus aplicaciones y usos se han desarrollado en las áreas de medicina, educación, arquitectura, diseño y videojuegos. En los últimos años de este fin de siglo, algunos artistas plasticos la utilizan para la creación libre. La base de la investigación virtual se encuentra en proyectos militares de los que destacan estadounidenses y japoneses

En 1975, el centro de arte de Milwaukee. Con el artista-científico Myron Krueger, creador del concepto de realidad artificial, abre al público el videoplace, una habitación provista de cámaras, sensores y pantallas que interactúan activamente con los visitantes. Lo interesante de la realidad virtual es la interactividad, es decir, el poder de intercambiar información con una maquina para modificar a voluntad el orden o la forma de la información que esa maquina retribuirá dentro de una unidad temporal limitada. La interactividad es propia de las computadoras, por lo tanto el futuro de la realidad virtual reside en los videojuegos que comercialmente hablando son de fácil acceso para el publico en general. Los gigantes de la industria del videojuego unen fuerzas con fabricantes de computadoras, empresas de telecomunicaciones y electrónica

4 R. Zareo y A. Arco. La batalla por Internet, en Personal Computing México, Agosto de 1996, pag.54

Actualmente Sega ha invadido el mundo con juegos interactivos donde los jóvenes jugadores transitan a voluntad por distintos escenarios de historias violentas con cierta sofisticación cool e inciden sobre su curso con decisiones propias. En el juego interactivo debe existir una meta, a la que solo los mejores jugadores llegaran, los que no, morirán sin tragedia, pues se puede resucitar al instante al escoger "New Game". Los efectos emotivos mas comunes en el juego interactivo son la frustracion y el aburrimiento, pues la tecnologia crea nuevos universos virtuales con alto nivel de animacion computarizada, donde el usuario a traves de la red tendra las herramientas necesarias para crear nuevos mundos, nuevos enemigos y el juego interactivo podra durar mas tiempo. Doom y recientemente Quake son ejemplos de juegos donde 4 o 16 jugadores podran derramar sangre virtual a placer.

En 1995 hubo grandes avances en la animacion por computadora. Arte, comix, ciencia y tecnologia han encontrado en la animacion un lugar ideal para unificarse, dando como resultado trabajos cinematograficos como Johnny Mnemonic, Batman Forever, Congo, Apollo 13, Casper, StarGate, The Mask y por supuesto Toy Story.

"Formalismos matematicos como los automatas celulares y los wavelets que son utilizados para comprimir grandes volúmenes de informacion, tecnicas de multiresolucion que permiten realizar pintura en 3D con pinceles y colores electronicos como El electric image animation system para plataforma Mac (o mas bien, Power Mac) y 3D Studio para PC, cascos y guantes de realidad virtual alternativos que permitan crear imagenes holograficas o cuartos con imagenes proyectadas en las paredes, y por supuesto el rescate del comix, son algunos ejemplos de que la animacion esta unificando lenguajes que parecian divergentes"(5) El comix ha logrado unificar lenguajes de tiempo e imagen, y ahora con la computadora integra lo interactivo. El software comercial incorpora de manera natural los avances teóricos de los matematicos y los fisicos, la tecnologia de realidad virtual, las tecnicas pictoricas de artistas como Van Gogh y la hibridez de los lenguajes de imagen y temporalidad de los comix. "Tambien ha utilizado proyectos de biotecnologia aplicados inicialmente en areas medicas como The visible human project que ha permitido por primera vez tener una representacion en 3D real de todos los sistemas vitales de un ser humano. Se realizo congelando un cuerpo en nitrógeno, se cortaron capas de un milimetro

5 Howard Rheingold. Realidad Virtual, Barcelona, edit. Gediza, 1994, pag. 37.

de espesor y fueron digitalizadas en color, permitiendo reconstruir cualquier corte del cuerpo aislando subsistemas particulares" (6) La película de animación mejor lograda hasta hoy es *Tov Story*, con actores creados de manera completamente digital, sus creadores emplearon herramientas 3D, se requirieron 800,000 horas de trabajo en computadora para crear 366 objetos, 1,700 tomas formadas por 114,000 cuadros, los personajes parecen cobrar vida a través del excelente trabajo de animación entre Pixar y Disney. Los efectos especiales realizados de manera digital han tomado por asalto al cine, la televisión y los impresos, y tal vez a la larga los artistas de carne y hueso sean desplazados por los nuevos artistas de silicio, imaginemos una nueva raza de humanos invencibles con múltiples computadoras dentro de su cabeza y escogiendo el diseño de su propio cuerpo. Actualmente se investiga con microtransistores que se conectarán directamente al tejido muscular y al cerebro y los nanoandroides serán los encargados de conectar los tejidos nerviosos a computadoras moleculares, quizás llegará el día en que se pueda regular un orgasmo, controlar enfermedades incurables y ¿por que no? vivir eternamente. "Eric Drexler de la Universidad de Stanford es el que acuñó el término nanotecnología, porque los componentes de estas micromáquinas se miden en nanómetros, es decir, la milmillonesima parte de un metro (o la millonésima de un milímetro), con esto se espera reemplazar el concepto de industria como la conocemos actualmente. Se prevé que en algunos años se construirán fábricas de tamaño molecular llamadas ensambladores capaces de producir miles de nanomáquinas especializadas que podrán construir y reparar cualquier cosa dentro del organismo humano. La cirugía médica pretende liberar microsferas hechas de polímeros dentro del cuerpo humano para que ejecuten determinadas tareas de reparación. El reto para los nanocirujanos será el de restaurar las neuronas sin perder o alterar información relativa a recuerdos y personalidad" (7) La película *Total Recall* cuyo guion está basado en un cuento corto del fallecido escritor de ciencia ficción P.K. Dick, predijo lo que quizás serán los nanoandroides inyectables.

Como generación nos encontramos en un período de transición entre una era tecnológica de metal y silicio, y el de una tecnología de enzimas y neuronas. Los científicos han descartado

6 Howard Rheingold. *Op. cit.*, pag. 64.

7 Raul M. Omdarza. *Biología Molecular*, México, D.F., edit. Siglo XXI, 1994, pag. 38.

la posibilidad de que el hombre pueda ser lo último sobre la Tierra y la pregunta que debemos hacernos es ¿Que vendra despues del hombre ? La reconversión del homo sapiens es un hecho. El Dr. Mengele del futuro esta en alguna parte del planeta trabajando en su laboratorio biotecnologico investigando para crear las mutaciones geneticas necesarias para poder fabricar al nanosuperhombre. La llave que nos permitira el acceso al gran proyecto de la creacion sera tangible dentro de algunos años y en teoria, la ingenieria genetica podra alterar para cualquier fin toda clase de organismo desde el mas pequeño virus hasta a nosotros mismos. El proyecto genoma es un ejemplo que consiste en descubrir la lista de instrucciones para hacer una persona. Esta en el nucleo de cada celula, escrito en el lenguaje del ADN. De los 100,000 genes que pueblan el genoma, solo 4,550 han sido identificados, y cada gen tiene entre 10,000 y 150,000 letras. Dentro de diez años el mapa del ser humano, estara terminado.

Hace menos de siglo y medio Charles Darwin publico "El Origen de las Especies" y causo conmocion. Pero Darwin hablaba solo de seleccion natural, intentaba explicar el curso de la naturaleza. En este fin del siglo XX el proceso natural se auxilia y se altera con la tecnologia, es un hecho que percibimos el contenido de un ambiente artificial donde las computadoras imponen su inteligencia.

Aun sin lograr grandes resultados, la inteligencia artificial inicia un nuevo camino para reproducir de forma sintetica comportamientos complejos como el aprendizaje. Es cierto que una computadora puede manejar cifras a velocidades asombrosas, pero la maquina que pueda pensar, razonar, conocer y aprender es aun un sueño lejano. El proyecto japonés llamado sexta generación, y las investigaciones de Masao Aizawa un constructor de cerebros artificiales electro-biologicos, preve que para el cercano 2002 se lograrán capacidades computacionales semejantes a las del cerebro humano. El gran mito del hombre de convertirse en "dios" se ha repetido durante todos los siglos y en este inicio del siglo XXI nuevamente el complejo de Frankenstein ante el misterio de la creación, domina las mentes de los mas prestigiados científicos del planeta. Si la computadora es la maquina que tiene todas las características del gran mito de fin de siglo, ¿Que se espera de ella ? Solo sabemos que en el mito de las computadoras hemos vertido nuestras inquietudes, sueños, deseos, miedos y anhelos para luego exigirle que se comporte como nosotros lo esperamos, queremos fabricar réplicas de nosotros mismos. ¿Para qué quiere el ser humano una copia si

se tiene a si mismo ? Quizas hemos transgredido con nuestra inteligencia natural, alguna norma hermética y misteriosa que como seres humanos nunca podremos descubrir y mucho menos comprender. Estoy seguro que nuestra generación ha comenzado a pagar el precio de la soledad, pero de esa desolacion acompañada por los nuevos monstruos de nuestra mentalidad que todo lo rompe y rasga

4.3. Electrografía : La fusión tecnoartística.

Los experimentos vanguardistas de fines del siglo XIX y principios del XX, junto con el nacimiento del cine y la televisión, así como el desplazamiento de la comunicación verbal en manos de imágenes impresas como medio de comunicación, especialmente con los cómics, son verdaderos hitos en que la comunicación cada día tiene una relación más estrecha entre arte y técnica

A fines de este siglo XX postindustrializado, tiempo de las revoluciones bioingenieriles y electrónicas, donde la historia parece llegar a su fin y las fronteras se abren, donde la tecnología ha cambiado la estructura del modo de producción capitalista de manera vertiginosa que redunde en el uso intensivo de las máquinas de información o computadoras, en la parte final de este siglo XX, la realidad parece estar desapareciendo detrás de una pantalla y los monitores han implantado su orden. Los avances tecnológicos en la imagen electrónica imponen su presencia, su espacio y sus leyes de las que ya no podemos ni queremos evadirnos

La capacidad de reproducción técnica, primero con la imprenta y casi simultáneamente con las artes gráficas, alcanzó formas inéditas que han transformado la cultura con la difusión masiva de una estética que proponía una reorganización del espacio-tiempo, surgida de las vanguardias artísticas y de los medios masivos de comunicación

Los artistas fueron testigos del primer cambio tecnológico a principios del siglo XX. Así lo evidenciaron Marcel Duchamp y Lázlo Moholy-Nagy entre otros, que intentaban cambiar los soportes materiales por los inmateriales como la luz, el espacio y el tiempo. En los 60 otro cambio radical en la mecánica tecnológica fue con el desarrollo de la informática y los artistas la tomaron como parámetro creativo. Se establecieron contactos con otras disciplinas ante la declinación del modernismo

Una tercera etapa en el proceso de la evolución tecnológica se establece en este inicio del siglo XXI. Ante la acelerada innovación y con nuestras formas de entender la autoorganización de sistemas complejos, podemos hablar de varias generaciones de artistas y programadores que han explorado con sumo detalle la alianza técnica + estética.

En esta etapa, la computadora aparece como una "herramienta" creativa que facilitará la fusión de la ciencia, la técnica y la estética, como querían los vanguardistas pero, barriendo en definitiva con las viejas fantasías de trascendencia que estas pretendían.

A mediados de los 70, el abaratamiento de los costos, las mejoras en la programación y la facilitación de la comunicación con las máquinas dio lugar a que artistas híbridos como Manfred Mohr y Duanbe Palvka, abrieran las puertas a lo que después serían los sistemas de software gráficos.

Cinco importantes conferencias a mediados de los 60 y principios de los 70, señalaron el ingreso del arte por computadora a la agenda de la discusión pública. Se trató de Nueve tardes, teatro e ingeniería (Nueva York 1966), serendipia cibernética (Londres 1968), software (Nueva York 1970), centro de estudios visuales avanzados del MIT (Boston 1965), arte y tecnología (Los Angeles 1971)

Actualmente los artistas que realizan arte por computadora, se caracterizan por poseer conocimientos híbridos, es decir comenzaron sus carreras como especialistas en alguna área no artística. Es común hablar sobre la hibridación entre las distintas ramas de la ingeniería (tecnólogos), diseño gráfico e industrial (arte aplicado), ciencias teóricas como la física y las matemáticas y por supuesto la computación.

El mundo evoluciona hacia un nuevo grado de complejidad en el cual el artista puede sentirse perdido y a la vez más libre. La ciencia ficción ha generado esta tecnorealidad a través del cine, el video y los comics, al mismo tiempo que las computadoras construyen un habitat electrónico en el cual vivimos e interactuamos socialmente. La nueva política es aprender a jugar en el espacio electrónico, sin embargo nuestra lúdica ingenuidad consumista propia de estos tiempos, no nos permitira meditar, antes que la virtualidad de las redes y los sistemas automatizados de información comercial, se conviertan en la pesadilla del mañana (Blade runner, Vengador del futuro, Robocop y la película de RV: El hombre en el jardín), poco a poco el vacío nos impide determinar donde y con quién estamos y por consiguiente, quienes somos.



Psycho Killer por Jesus Villegas

En los 90 diferentes categorías estéticas han sido utilizadas para definir el panorama que va desde la modernidad hasta la postmodernidad. Tomando como parametro inicial al arte pop como una estética "interfase" entre moderno y postmoderno aun no concluida y que ha permanecido inestable, generando como anteriormente vimos terminos y comportamientos de indole gore, dark, cyborg, retro, etc., y otros fenomenos culturales de fin de siglo, en esta conjuncion de terminos, factores y elementos que han permitido identificar nuestra época a partir de la comparacion y la separacion de los momentos claves en el proceso tecno-cultural occidental. Alejandro Piscitelli ha definido bajo un solo termino especifico, todas las categorías estéticas del postmodernismo como neobarrocas.

"Lo propio de la creatividad neobarroca es una sensibilidad estética caracterizada por .

- a) Gusto literario por los monstruos
- b) Fascinación por los laberintos
- c) Oscuridad conceptual
- d) Matematica de los conjuntos
- e) Entropia
- f) Negro como emblema cyberpunk.
- g) Culto al héroe, donde la admiración de la fuerza sustituye a la seducción por la inteligencia.

h) Estética de alta fidelidad "(8)

Cuando ensamblamos estos conceptos en un proceso cultural como la creación electrográfica, despierta en México el enojo - por incomprensión de la mayoría de los analistas y críticos culturales, y la complacencia - por oportunismo - de los actores sociales que forman parte de estos movimientos entonces, emerge una forma de acción que tiene como ejes constitutivos: La simulación, la interacción y la virtualidad

La Electrografía o gráfica electrónica es el nombre que recibe toda obra gráfica generada en un proceso en que la impresión se lleva a cabo mediante la acción de la luz y la electricidad sobre una superficie cualquiera y se extiende o se subdivide en tres grupos. El fax o su impresión llamada a distancia, la fotocopiadora o impresión en seco y la impresión digital generada infográficamente, es decir, con equipo de cómputo y video y quizás la más interesante. El término nace como un producto de la inventiva publicitaria, es una hibridación entre arte y tecnología luminosa. El antecedente se remonta hacia 1930 en París, cuando Claude Neon se hace famoso con sus anuncios luminosos convertidos hasta hoy en anzuelos para el consumo y ubicados dentro de la arquitectura urbana. Aunque se les llamó electrografías a los anuncios luminosos de luz neon, el concepto cambió en los 60 tras el rápido desarrollo tecnológico en el área de las telecomunicaciones, la idea de una teletransferencia había logrado vía telefónica fotocopiar a distancia documentos diversos. Tardarían veinte años en perfeccionar el instrumento y el fax comenzó en los 80 a tener el "boom" comercial que aún no termina.

Un suceso importante en la historia del arte sucede en 1987 cuando a David Hockney se le ocurre enviar dibujos a sus amigos vía fax, sin saberlo abría un nuevo camino para la gráfica electrónica. Los artistas más inquietos del planeta comenzaban a transgredir las reglas tecnocráticas y burocráticas de apretar el botón adecuado en la utilización tradicional y aburrida del fax y de las máquinas fotocopiadoras.

Desde una perspectiva cyberpunk, la insatisfacción por la rentabilidad, las cifras y los textos eternamente repetidos, dignas marcas de la civilización occidental, el arte electrográfico comenzaba su ataque a los fantasmas de las adormecidas miradas.

En México y con antecedentes como el movimiento de los grupos, que en la segunda mitad de los 70 utiliza la fotocopia como una manera de desacralizar el arte y por supuesto el experimento via fax del famoso David Hockney, a fines de los 80 se expone Arte fax y Arte fax II en la muestra Computarte 89 de la galería metropolitana.

En 1991 se realiza en la Academia de San Carlos el encuentro Otras grafías. El evento dejó caminos abiertos para que los estudiantes de arte visual se experimentaran y buscáramos nuevas alternativas de expresión y producción plástica utilizando las tecnologías como medios para intentar hacer obra de arte.



Se usó una M-16 en aquel 19 de enero, por Jesús Flores Villegas.

Aunque nadie ha invitado a estas imágenes al glorioso concierto de las artes, es un hecho que en este fin de siglo va presentar el mismo derecho que tiene la pintura, el grabado, la fotografía y el dibujo como expresiones artísticas. Existen museos en el mundo que muestran colecciones exclusivamente electrográficas como el MIDE (Museo Internacional de Electrografía) en Cuenca, España. En 1995 se presentó en el museo Carrillo Gil de la ciudad de México, parte de esa colección.

La electrografía desde mi experiencia personal.

Aunque muchos artistas a lo largo de las últimas décadas han incursionado en la producción de obra electrográfica, considero hacer una revisión de mi trabajo como productor de gráfica electrónica. Esto sería más interesante para cualquier estudiante de artes visuales que

se interese por esta disciplina Partiré de un supuesto básico Si queremos crear la producción de un lenguaje artístico, debemos buscar los elementos genuinos de nuestra personalidad No existen recetas para la creación pero es necesario educar a la creatividad, esta se concreta fundamentalmente en la experimentación, en la imaginación y en la libertad El arte es un medio donde se refugia la razón del sueño y de la inventiva y no al revés

Una idea fundamenta el planteamiento de esta tesis Los lenguajes del comic En esta parte final del capítulo cuatro se menciona el término tecnoartístico, de estas dos premisas partire para abordar el proceso que ha seguido mi trabajo pero creo hacer necesaria una aclaración Mi formación tuvo desde sus inicios hasta hoy un carácter tecnoartístico, primero como diseñador gráfico y posteriormente con la maestría en pintura

Actualmente un lenguaje ha dejado de ser un instrumento para comunicarnos, se ha convertido en un ambiente donde interactúan distintos lenguajes que ya no pertenecen a mundos separados sino que representan diversos aspectos de la comunicación global Los ambientes híbridos han creado el hábitat cotidiano que forma parte de nuestra conciencia y de una nueva realidad cognitiva El instrumento entendido como herramienta ha sido desplazado

El comic es un ambiente donde interactúan distintos lenguajes Por su origen ligado a la era de las máquinas afines del siglo XIX, a la inventiva tecnológica, paralelo a las vanguardias pictóricas, al nacimiento del cine y al desarrollo de los medios masivos, es y valga mi atrevimiento La perfecta fusión tecnoartística en la imagen fija durante el siglo XX.

Para el artista de este fin de siglo trabajar con la teoestética generada con equipo de cómputo para crear electrografía, lo lleva a aspectos inéditos en el procesamiento de imágenes como La simulación, el control y la fabricación de realidades artificiales Si al comic se le considero alguna vez producto del cine y a la electrografía de la fotografía o la gráfica, debemos tomar en cuenta que la segunda, al ser generada con equipo de cómputo y video posee puntos de visión mucho más complejos que los del pincel, la impresión tradicional o la cámara fotográfica La electrografía al igual que los comics es también una fusión tecnoartística pero que, a diferencia de éstos ha alcanzado una autonomía total como obra de arte fuera del contexto para el que originalmente fue creada Si algún tiempo el lenguaje del dibujo no había alcanzado niveles relevantes de autonomía, estoy seguro que con los comics evolucionó en este aspecto. Algo semejante ocurre con la electrografía de

naturaleza infografica que se emplea en etapas preparatorias para trabajos de prensa, propios de los mundos del consumo, específicamente del diseño gráfico y la publicidad y es aquí donde esta su verdadera evolución. Actualmente no es el público el que determina el valor de las cosas, sino los medios masivos de comunicación, el artista ya no debe preocuparse de definir el concepto de arte, la estructura del arte desde sus bases esta en crisis, desde su representación. Con la llegada de estas nuevas realidades cognitivas y de percepción, quizás ya no debamos preocuparnos por hacer arte, sino preguntarnos si realmente aun existe el concepto del arte, tal y como nos enseñaron que debería ser.

Caos, infografía, arte y violencia.

Así como pueden hallarse correspondencias entre el modelo aristotélico y la literatura medieval, el neoplatonismo y las ideas estéticas renacentistas, la revolución copernicana y el barroco, el sistema newtoniano y la literatura moderna, la relatividad y las vanguardias de principios de siglo, arte, comic y tecnología, la cuántica y la postmodernidad, el nuevo paradigma, basado en el caos, permite aventurar algunas ideas sobre lo que las artes pueden ser en el próximo siglo y que ya se empieza a ver en distintas y variadas obras.



Mexicano ; Aghh ! Tech por Jesús Flores Villegas

“Un examen del arte numérico nos ayuda a identificar las líneas de fuerza de la cultura que vendrá. El arte encarna hábitos perceptivos que la ciencia teoriza. La obra de arte no es pues, un mero objeto histórico sino que es fuente de la propia historia. Existe

consanguinidad entre estilos estéticos y estados de la sensibilidad cognitiva. El impresionismo surge cuando la óptica pone a punto cuestiones y respuestas acerca de la representación espacial” (9)

• **Caos**

Matemáticamente se plantea que la dinámica de ciertos fenómenos tendientes a la máxima complejidad son denominados como caos y constituyen el principio de los estudios sobre el desorden. En este caso, la belleza de las matemáticas no está en la formulación de un concepto simplificador, mi interés del caos como arte, radica en las formas creadas u originadas por el desorden de las geometrías fraccionadas conocidas como fractales.

Tres son las propiedades estéticas de un fractal ya sea natural o artificial:

1. **La casual.-** Artificialmente introducido en un sistema.
2. **La Gradual.-** Todos los objetos fractales tienen una estructura irregular que se repite.
3. **La Teragónica.-** El fractal siempre tiene formas poligonales monstruosas. De alta fragmentación figurativa, el fractal está dotado de ritmo y repetición gradual cuya forma se debe al azar, variable al sistema ordenado.

• **Infografía**

Pensar infográficamente es hacerlo y tenerlo todo a la vez. Las posibilidades de unificar el video con la computadora para producir imágenes, ha generado términos como El laser, la holografía y el estereograma entre otros. Del universo electrográfico, la infografía es heredera del monitor y del almacenamiento de imágenes mediante su grabación en soportes magnéticos, CD's y videograbación. Por ser un impreso sobre soportes rígidos (imagen fija) pierde su carácter multimedial (imagen en movimiento real) y pasa a un plano interdisciplinario que se auxilia de la simulación, la interacción, la virtualidad y los lenguajes propios del arte y de los medios masivos.

9 Alejandro Pizarnelli, op. cit., pag. 76.

Arte y violencia.

Trato de evidenciar a la violencia como una categoría histórico-artística a partir de conceptos estéticos de fin de siglo. La violencia hace redundante los fenómenos del caos, la inestabilidad y la turbulencia, es polisémica puesto que nos muestra una información enredecida por los medios masivos. Los artistas somos los que podemos rescatar una conciencia entre el hombre y su realidad, por lo tanto la infografía a partir del caos como arte, debe producir un efecto espejo con el espectador por que esta se origina de un monitor. La identificación de una imagen como violenta es un proceso subjetivo, históricamente determinado y culturalmente cambiante. Si la representación de lo violento ha sido icónica, existen otras formas de violencia originadas del monitor como los colores, las texturas y la gestualidad de sus formas.

Buscar objetos, formas o texturas accidentadas como material para hacer obra de arte. Es un intento plástico como el de los matemáticos que realizan modelos de ecuaciones conocidas como técnicas del collage, cuyo objetivo es modelar el fractal particular de determinada forma. En este caso se recopilan objetos y formas con video-cámara o microscopio electrónico. Después de colorearlas con la computadora, se procede a archivarlas en soportes magnéticos para ensamblar otras imágenes producto de distintos softwares. La imagen interactiva no cuenta historias, las hace a nuestro gusto de manera sutil, similar al collage o al rompecabezas.



Creemos saber lo que creemos haber visto por Jesús Flores Villegas

Estéticamente busco deformar en un orden que tiende al caos y viceversa, imágenes irónicamente grotescas producto de las clichés del comic. Para mí las grandes urbes y su cotidianidad son la esencia de mi trabajo plástico, urbes llenas de laberintos e imágenes oscuras y monstruosas que representan una realidad cargada de entropía pura. El drama de mis imágenes se desarrolla en simbiosis, mezcla de horror, fantasía y ciencia ficción de corte cyberpunk. Un humor negro que hace culto a la inteligencia sensible, "techno imagination" impresa con alta fidelidad.

En un país como México, con carencias tecnológicas y falta de capital para adquirirlas, la fascinación por la tecnología es aún más interesante para la experimentación plástica con computadoras, lo interesante de este trabajo también radica en los obstáculos que se presentaron con los proveedores.

Los artistas más experimentales basan sus proyectos en la posibilidad de unir 2 o más softwares o hardwares en una misma imagen. Combinado esto con la fusión de los distintos lenguajes de tiempo e imagen se ven híbridos visuales de naturaleza polisémica, turbulentos e inestables que van del orden al caos y viceversa.

Se utilizan las siguientes tecnologías:

Software

- V Lab
- D Paintaga
- AD Pro

- Photo Styler

- Picture Publisher
- Corel Photo Paint
- Photo Shop

Hardware

- Cámara Sony 1100 Pro
- Microscopio Electrónico
- Computadora ACER 486 DX, 33 Mhz, 8 Mb RAM
- Computadora Power Macintosh 604 RISC a 120 Mhz, 16 Mb de RAM
- Computadora Amiga 1200 HD
- Scan Jet II CX HP color
- Impresora de color Phaser III Pxl Tektronik
- Plotter Laser a color
- Plotter electrostático

Se utilizan los siguientes lenguajes :

De imagen

- **Pintura** : Reproducir profundidad
- **Fotografía** : Buscar el encuadre
- **Dibujo** : Utilizar líneas, plastas, texturas
- **Caricatura** : Deformaciones expresivas
- **Gráfica** : Ordenar, construir y destruir el espacio

De tiempo

- **Video** - Buscar que la imagen fija represente el movimiento de las figuras dentro de sus propias formas



Televisión y hipnovisión, por Jesús Flores Villegas

A partir de una caótica estructura, la computadora permite con entera en un teatro artístico incorporando los lenguajes de sus programas a manera de collage electrónico. Esa estructura inicial determinará la entrada en crisis de su propia representación. La infografía que se genere tendrá como parámetros la turbulencia y la irregularidad. Actualmente se observa

como se manipula la percepción mediante el video, porque la tradicional y estática ya no basta. Una estética del caos es más adecuada para las jóvenes generaciones fisiológicamente dotadas de mecanismos para poder comprenderla, es decir . Las mutaciones de los valores estéticos son producto de esta generación y las venideras, sujetas a una realidad cibernética del pensamiento.

CONCLUSIONES

El arte generado por las computadoras, al igual de los comics, ha integrado a las élites intelectuales con la cultura de masas.

Alguien dijo que nos ha tocado vivir uno de los siglos mas cortos. Se inició en 1914 con la I guerra mundial y terminó en 1989 en medio de una febril especulación financiera, cuando los fragmentos del muro de Berlin fueron convertidos en silicio para fabricar microcircuitos. El siglo XXI ya comenzo su carrera en un planeta que se encoge ante el desarrollo de las telecomunicaciones, donde la historia virtual ha dejado de plantearse un futuro inmediato para convertirse en un presente remoto y la dependencia hombre-máquina es mayor, aunque tambien el hombre de fin de siglo siente desconfianza ante las constantes, por no decir diarias innovaciones que el mercado de la cultura de la informatica lanza al mercado.

El presente remoto se instala a traves de una PC, como un medio-artificial que ha modificado el proceso evolutivo de los seres humanos, al igual que los cambios fisicos, mentales y emocionales de origen natural. No es que nosotros, seres humanos y las maquinas seamos una misma y única entidad, solo que cada vez nos necesitamos más. Como creador plastico no me puedo imaginar sin usar la computadora, aunque le peso a nuestro ego meramente pictórico.

Una última pregunta, abierta y para los expertos.

¿Dónde está el verdadero arte ?

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Arnold, Edmund, C., *Diseño total de un periódico*, México, Edamex, 1986.
- Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del comic*, Barcelona, Paidós, 1993
- Barnett, L., *El Universo y el doctor Einstein*, México, FCE, 1992
- Cárdenas, Nannetti, Jorge, *Nueva historia de los Estados Unidos*, Nueva York, Moderna, 1970
- Coma, Javier, *Diccionario de los comics, la edad de oro*, Barcelona, Plaza & Janes, 1991
- Davies, Paul, *La frontera del infinito*, Barcelona, Salvat, 1985
- Dickson, David, *Tecnología alternativa*, Barcelona, Orbis, 1985
- Droste, Magdalena, *Bauhaus Archiv 1919-1933*, Berlin, Benedikt Taschen, 1991
- Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados a la cultura de masas*, Barcelona, Lumen, 1968.
- Eco, Umberto, *La estructura ausente*, Barcelona, Lumen, 1972
- Eisner, Will, *El comic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma, 1994
- Familia 2000, tomo XXIII, *La Cultura hoy*, Leon, España, Everest, 1974
- García, Canclini, Nestor, *Desigualdad cultural y poder simbólico, cuaderno de trabajo*, México, INAH, 1986
- González, Ramírez, Manuel, *La caricatura política*, México, FCE, 1955
- Gubern, Roman, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península, 1972
- Gubern, Roman, *La mirada opulenta*, Barcelona, Gustavo Gili, 1994
- Gubern, Roman, *Literatura de la imagen*, Barcelona, Salvat, 1980
- Guilblat, Serge, *De cómo Nueva York robó la idea del arte moderno*, Madrid, Mondadori, 1990
- Hendrickson, Janis, *Roy Lichtenstein*, Hanburgo, Benedikt Taschen, 1993.
- H R Giger, *Arh+ (autobiografía)*, Greven, Benedikt Taschen, 1993
- Johnson, Paul, *El nacimiento del mundo moderno*, Buenos Aires, J. Vergara, 1992.
- Le Bot, Marc, *Pintura y maquinismo*, Madrid, Cátedra, 1979
- Lipszyc, Enrique, *La historieta mundial*, Buenos Aires, Lipszyc, 1985
- Marshall y McLuchan Eric, *Leyes de los medios*, México, CNCA y Alianza, 1990.
- Mollica Vincenzo, *Tanino Liberatore, plasmando*, Roma, Del grifo, 1992.

- Ondarza, Raúl, M , *Biología molecular*, México, Siglo XXI, 1994
- Parramón, José Maria, *Cómo dibujar historietas*, Barcelona, Parramón, 1967
- Picó, Josep, *Modernidad - postmodernidad*, Madrid, Alianza, 1992
- Ramírez, J. Antonio, *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Càtedra, 1976.
- Resnick, Robert, *Introducción a la teoría especial de la relatividad*, México, Limusa, 1981.
- Rheingold, Howard, *Realidad Virtual*, Barcelona, Gediza, 1994
- Sadoul, Georges, *Las maravillas del cine*, México, FCE, 1987
- Stelzer, Otto, *Arte y fotografía, contactos, influencias y efectos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981
-
- Art in America, Vol 82, No 5, Nueva York, 1984
- Communications, No 8, Buenos Aires, Mayo, 1970
- El Alcavaran Vol III, No 9, Mexico, Junio, 1993
- Personal Computing México, Junio, 1993
- Personal Computing México, Agosto, 1996