

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.**



**“HISTORIETA SOBRE LA ESTANCIA
DE JOSÉ CLEMENTE OROZCO EN NUEVA YORK”.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO, QUE PRESENTA:
SERGIO GUTIÉRREZ FLORES.**

**DIRECTOR DE TESIS:
LIC. INGRID FUGELLIE GEZAN.**

**MÉXICO D. F.
AÑO DE IMPRESIÓN 1999.**

27264E



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

PAG INACION

DISCONTINUA.

Dedicada a mi madre.

.....

Índice

	página
<i>Introducción</i>	7
Capítulo I.....	8
<u><i>Definición de la Historieta y sus Antecedentes</i></u>	
A Definición de historieta.....	9
B Antecedentes en Estados Unidos.....	10
C La historieta en México.....	15
Capítulo II.....	18
<u><i>Componentes de la Historieta</i></u>	
Introducción.....	19
A Componentes de la historieta.....	20
B El aspecto externo de la viñeta.....	20
C Contenido icónico de la viñeta.....	21
1. La adjetivación icónica.....	21
2. Plano, angulación y horizonte.....	22
3. Códigos cinéticos.....	25
4. La gestualidad.....	27
D El contenido verbal.....	28
E Tipografía.....	28
Capítulo III.....	30
<u><i>Orozco y su Tiempo</i></u>	

Introducción	31
A Antecedentes del arte contemporáneo en México, en el siglo XX	32
B La pintura y la Revolución Mexicana	37
C Biografía de José Clemente Orozco	41
D Orozco visto por Octavio Paz	50
Capítulo IV	52
<u>Historieta sobre José Clemente Orozco</u>	
Introducción	53
A Historieta: Orozco en Nueva York	54
<u>Conclusiones</u>	81
<u>Bibliografía</u>	83

Introducción

¿Por qué hacer una tesis sobre José Clemente Orozco, en la cual el proyecto gráfico sea una historieta? La razón principal es lo que envuelve a la figura de Orozco: libertad, independencia, escepticismo, pasión. Como se verá en el texto, algunos autores consideran a este artista un pilar del movimiento muralista mexicano. Dice Justino Fernández, quien fue su amigo y admirador: “Es el artista más honesto en América, en el siglo XX”. Las fuentes de las que Orozco bebió fueron varias, como el grabador José Guadalupe Posada y, tal vez en menor grado, el también grabador y dibujante Julio Ruelas. Sin embargo hay otras influencias presentes en la obra del muralista: Goya, “EL Greco” y Toulouse-Lautrec, por mencionar algunos. Del mismo modo, entre el expresionismo alemán y el pintor mexicano existió un fuerte vínculo, en especial con Max Beckman.

La historieta es un medio de comunicación de riqueza extraordinaria, el cual, por su lenguaje, tiene un gran poder de convocatoria, ya que su función es entretener. Hay infinidad de estilos y corrientes dentro del género del cómic, desde la historieta industrial norteamericana hasta el cómic de autor (historieta culta), pasando por una gama inmensa de propuestas. Sin embargo, el “novenio arte” ha sido minimizado en México en los últimos años por la historieta comercial. Esta situación afecta profundamente a la historieta mexicana, ya que, o existe el cómic norteamericano o el manga japonés. De la producción netamente nacional, las historias hablan de seres grotescos que se mueven en un mundo de bajas pasiones, sexo, machismo y vulgaridad. Basta con abrir un ejemplar para darse cuenta de las proporciones en los cuerpos femeninos, voluptuosos y dispuestos a entregarse al mejor postor. Y de la gráfica, mejor ni hablar... Es realmente deprimente esta situación, salvo algunas revistas independientes, como *El Gallito Inglés*, que tiene la virtud de publicar a historietistas con propuestas novedosas y gráficamente bien logradas. En esta revista se pueden leer historietas, tanto de dibujantes mexicanos, como cubanos, españoles y argentinos. En otra época también surgieron las revistas *Bronca* y *Snif*, que dieron a conocer en México a maestros del cómic mundial, como Hugo Pratt o Muñoz y Sampayo, entre otros. El periódico *La Jornada* publica dominicalmente un suplemento de sátira política y social. Asimismo, Rius ha mantenido un buen nivel con su estilo, abordando diversos temas. Desgraciadamente son tan sólo algunas publicaciones frente a la apabullante historieta industrial. Paradójicamente, el muralismo mexicano tuvo un prestigio, difusión e incidencia, que ningún otro movimiento americano había alcanzado antes.

Esta tesis consta de cuatro capítulos. El primero trata de la historia y definición de la historieta. El segundo describe un análisis más detallado de los componentes del cómic. El tercer capítulo consta de una breve semblanza del arte contemporáneo en México, la Escuela Mexicana de Pintura, la biografía de José Clemente Orozco y un pequeño ensayo del pensamiento de Octavio Paz acerca de la obra del muralista. El cuarto es la consecuencia de los tres anteriores; es mi *propuesta de historieta*, relatando una etapa de la vida de José Clemente Orozco.

Capítulo I

Definición de la Historieta y sus Antecedentes

A Definición de historieta

B Antecedentes en Estados Unidos

C La historieta en México



Definición de Historieta

A través del tiempo, el ser humano ha creado la imagen y con ella ha atestigüado su paso por el mundo. Altamira o Lascaux son ejemplos determinantes, sin olvidar los bajorrelieves egipcios o los *Biblia Pauperum* de la Edad Media. Y qué decir de *El Rollo de Josué*, que data del siglo V d. C., el cual relata el viaje de los hebreos hacia la tierra prometida, conducidos por Josué, sucesor de Moisés.¹ Dicha aventura está trazada en un manuscrito, complementada con numerosas ilustraciones. Ésos sólo son unos ejemplos de la importancia que ha tenido la imagen para la humanidad en el transcurso del tiempo; sin embargo, ésta se ha desarrollado conforme se han descubierto nuevas tecnologías, nuevas formas de expresión, las que tendrán sus propias reglas y se manejarán en distintos contextos. El lenguaje se utilizará para comunicar ideas, y así aprovechar sus cualidades expresivas y observar sus límites. Asimismo podemos decir que los lenguajes son co-



Kurtz Weitzmann,
The Joshua Roll,
Princeton University
Press, 1948.

lectivos; no los podemos modificar arbitrariamente. Éstos cambian lentamente en el curso de los años o de los siglos. Tendrán reglas y características específicas.² El género que se analizará a continuación es el cómic; forma parte de la narrativa, así como del cine y muchos otros medios de expresión. Del mismo modo, la historieta nace como una derivación de disciplinas como la ilustración, la caricatura o la literatura ilustrada. Por lo tanto, comparte muchas de las características de estas formas de comunicación, pero es muy distinta a cada una de ellas. Por ejemplo, la pintura, la fotografía o la gráfica son materias que están emparentadas directamente con el cómic. También la poesía, el cine, el teatro o la música mantienen áreas expresivas en común.

Es interesante señalar que el nombre de *cómic* es un término utilizado en el mundo anglosajón, mientras que en España se le conoce como *Tebeo*, y viene de una publicación periódica llamada TBO. En Francia se le llama *Bandes Desinees*; en Italia, *Fumetti*, y en Latinoamérica, *Historieta*.

Como se aprecia, la complejidad del cómic comienza desde el término. Por consiguiente, no es fácil dar una definición absoluta; sin embargo, es innumerable la cantidad de estudiosos que han dado algunas pautas. Existen conceptualizaciones que coinciden y otras no tanto. A continuación se citarán algunos pensadores que han analizado este género, aportando ideas para entenderlo mejor.

Javier Coma dice: "Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas".

¹ Annie Baron Carvais, *La Historieta*, pág. 14.

² Barbieri Daniele, *Los Lenguajes del Cómic*. Ediciones Paidós, pág. 13.

mientras Umberto Eco lo define como: "Producto cultural / distractivo / reproducción de valores." ³ Elizabeth K. Baur y M. Dahrendorf coinciden en que el cómic es una forma narrativa que tiene dos piezas fundamentales: lenguaje e imagen.⁴ Ésta se conformará de un repertorio específico de signos, que pueden identificarse como un código y pueden ser las mismas viñetas, el globo, las onomatopeyas y lo que dicen los personajes. Sin embargo, en general, hay dos elementos fundamentales que van a constituir el cómic: la imagen y la palabra. José Luis Rodríguez Diéguez define al cómic en base a cinco características, tomando en cuenta las ideas de estudiosos como Javier Coma, Umberto Eco, Roman Gubern, Elizabeth K. Baur y M. Dahrendorf, entre otros, y son las siguientes:

- 1.- Carácter predominantemente narrativo, diacrónico del mensaje.
- 2.- Integración de elementos verbales e icónicos.
- 3.- Utilización de una serie bien definida en sus aspectos básicos de códigos y convenciones.
- 4.- Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
- 5.- Su finalidad es predominantemente distractiva.

El encadenamiento de las viñetas (las viñetas son los dibujos que componen la página en el cómic) produce un ritmo temporal caracterizado por su diacronía. El contenido de la viñeta sigue a la inmediatamente anterior y precede a la siguiente en la secuencia clásica de lectura, izquierda-derecha. El primer código se caracteriza por la integración de lo verbal a lo icónico: el globo; nube opaca en la que se inscribe el parlamento de los distintos personajes, y al mismo tiempo se presenta como la vía más frecuente de la integración de lo verbal en lo icónico. Si el globo presta espacio al mensaje verbal integrado a la viñeta, el delta marca la direccionalidad de dicho mensaje verbal. El segundo gran código del cómic es el cinético, es decir, la utilización de signos que expresan movimiento entre una viñeta y la siguiente. Sus objetivos se identifican originalmente con una motivación económica inicial y con la función de cobertura del ocio. Sin embargo, las necesidades sociales obligan a una derivación progresiva hacia el campo educativo.

Antecedentes de la Historieta en Estados Unidos

Si nos detenemos en un puesto de revistas, es imposible que al hojear encabezados de periódicos o revistas diversas, no nos encontremos con algún ejemplar de Batman, Superman, Linterna Verde, Los Simpson o Archi, entre otros. Si tomamos una de esas revistas, inmediatamente nos percataremos de que el dibujo, el colorido, la diversidad de personajes y, por supuesto, la calidad de impresión, forman un concepto bien definido. Y tal vez al dar otra hojeada al escaparate de medios impresos, encontremos títulos de manufactura nacional en presentación y calidad muchísimo más modesta, como la Sensacional de Luchas, el Libro Vaquero, Samurai, etc.

Lo anterior pretende ilustrar el apabullante paso de la historieta industrial

³ Rodríguez Diéguez José Luis: El Cómic y su Utilización Didáctica. Ediciones G. Gili. págs. 18 y 19.

⁴ Ibidem. págs. 18 y 19.

.....

norteamericana y su influencia en México y el resto del mundo. Este fenómeno tiene antecedentes, y una serie de factores que propició el enorme desarrollo del cómic estadounidense. Y por supuesto, estos factores han permitido la exportación del cómic hacia el resto del planeta y la consolidación de una de las industrias más sólidas en los Estados Unidos.

La historia de los cómics en nuestro país vecino tiene un interés infinitamente mayor al de cualquier otro país. Esto se debe a la extensa producción norteamericana y, sobre todo, a una infraestructura sociológico-industrial, que desde el primer momento encaminó a los cómics hacia lectores adultos a través de la prensa diaria.

En cambio, la mayoría de los otros países productores de cómics en la primera mitad del siglo, minimizaron durante décadas este medio de expresión, sumiéndolo en publicaciones infantiles y creándolo en función de destinatarios de muy corta edad.

Los cómics comienzan a crear sus bases y a tomar forma actual hacia 1895. En ese mismo año nació el cine, y posteriormente la radio y la televisión. En el último tercio del siglo XIX, los cómics fueron utilizados como armas publicitarias en la competencia comercial de dos magnates de la prensa neoyorquina: Joseph Pulitzer y Randol Hearst.

Trabajando para Joseph Pulitzer, en el periódico *New York World*, Richard Outcault creó *Yellow Kid*. La necesidad de incluir textos para expresar pensamientos o sentimientos, llevó a Outcault a la técnica de inscripción de letreros en pancartas y en el camisón de *Yellow Kid*, lo que se estima como el antecedente del clásico globo.⁵

Otro autor importante fue James Swinnerton, quien creó lo que se considera el antecedente directo del cómic *Little Jimmy*.

De esta manera nacieron los cómics norteamericanos, cuya raíz se localiza en el *New York World* de Pulitzer, pero que la astucia y la visión comercial de Hearst transportan al centro de gravedad de su diario.

Estados Unidos contaba con cien millones de habitantes en la época de la Primera Guerra Mundial. La afluencia constante de inmigrantes densificó notablemente la población. La Unión Americana se había asegurado el dominio de países como Filipinas, Puerto Rico, Cuba, Haití, Santo Domingo, Nicaragua, Panamá... El apoyo financiero a los aliados era una afortunada siembra de nuevos recursos económicos para un país con agricultura e industria en triunfante desarrollo. La prosperidad general y las invenciones elevaban los niveles de vida. La cultura de masas generada por la prensa ayudaba a concientizar las clases más explotadas o discriminadas. El cine y el jazz fueron dos manifestaciones artísticas en constante ascenso en aquella época de desarrollo. En este contexto, los cómics exhibían una evolución más avanzada, y dieron pie al inicio de una auténtica industria.

La industrialización de los cómics se centraba en la distribución. Las empresas distribuidoras proliferaban con organizaciones paulatinamente perfeccionadas. Algunas de estas empresas pioneras fueron McClure y la *World Color Printing*.

⁵ Roman Gubern, *El Lenguaje de los Cómics*. Ediciones *Península*, pág. 30.

Posteriormente nacieron otras agencias que se dedicaron a distribuir todo tipo de producciones recreativas para la prensa, como pasatiempos, ilustraciones, chistes y, por supuesto, cómics. En 1909 surge el NEA Service, el Bell Syndicate y The Associated Newspapers. Éstas son sólo algunas de las agencias que empezaron a proliferar en Estados Unidos. Otro factor importante en la evolución del cómic, en Norteamérica, fueron los sindicatos, organizaciones que se crearon por la constante evolución del cómic. Para una mejor coordinación, los sindicatos propusieron una unificación en cuanto a los formatos de los suplementos dominicales. Asimismo, esta uniformidad también se extendió hacia el terreno ideológico. Se impuso una rigurosa censura en lo referente a sexo, violencia, política y problemática racial.

GÉNEROS DE HISTORIETA EN ESTADOS UNIDOS

A continuación veremos las seis grandes etapas que representan el desarrollo del cómic desde el último decenio del siglo XIX hasta los años '70. En estas seis etapas se van a reflejar las aspiraciones, el estilo de vida y las actualidades de la época en la sociedad estadounidense.⁴

- 1.- Los Funnies, 1892-1930
- 2.- Las Aventuras, 1931-1937
- 3.- Los Superhéroes, 1938-1954
- 4.- Periodo de recesión, 1955-1960
- 5.- Nuevo éxito de los cómics y surgimiento del cómic underground, 1961-1970
- 6.- Liberación del código, 1971

Los Funnies

A partir de la creación de Richard Outcault, Yellow Kid tuvo un éxito inusitado y dio la pauta para que los dueños de los diarios impulsaran la historieta en los suplementos dominicales, y en 1907 quedaron establecidos los Sunday Comics. Krazy Kat fue un ejemplo de historieta presurrealista creada por George Harriman.

George McManus creó Bringing up Father, la vida cotidiana de nuevos ricos. Mickey Mouse (1930) fue otro personaje creado en esta etapa, encarnando al estadounidense medio, quien gracias a su buen corazón, sabe siempre salir de un mal paso con una sonrisa en los labios.

La Aventura

Chester Gould, inspirado en la matanza de San Valentín y en la captura de Al Capone, creó en 1931 al incorruptible Dick Tracy. A su vez, Lee Falk introdujo a dos personajes interesantes. El primero es Mandrake, que se publicó en 1934. El segundo fue The Phantom, que se publicó el 17 de febrero de 1936.

⁴Annie Baron Carvais, *La Historieta*, pág. 20.

Los Superhéroes

En marzo de 1937, Detective Comics, bajo la dirección de Donenfeld, editó un Comic Book.

Joe Shuster, dibujante, y Jerry Siegel, guionista, crearon Superman, el cual apareció en el primer número de Action Comics, en 1938.

Batman tomó vida con el lápiz de Bob Kane, en el número 27 (mayo de 1939) de Detective Comics.

En esa época, los norteamericanos entraron en la Segunda Guerra Mundial, y Jack Kirbi y Joe Simon crearon al Captain America, usando los colores de la bandera nacional, y capaz de sostener la moral estadounidense. Will Eisner presentó, en 1940, The Spirit, un vengador enmascarado.



Batman, creado por Bob Kane, 1939.



The Spirit, creado por Will Eisner, 1940.

En 1950 llegaron los Peanuts de Schulz, en los que varios niños y un perro, Snoopy, planteaban un mundo irracional y metafísico.

En 1952, Harvey Kurtzman lanzó la revista satírica Mad. En ese tiempo, el psiquiatra F. Wertham estudió la influencia de las historietas sobre la psiquis de los niños y las acusa de ser su genio malo.⁷

Periodo de Recesión

A causa del surgimiento de las protestas del doctor Wertham, en torno a los cómics, se instauró un Comics Code Authority. Este organismo decidía si podían o no aparecer las revistas.

Ec editó nueve series, burlando el código: Impact, Valor, Aces High y cambió el formato de Mad.

⁷ Ibidem, pág. 27.

Aparecieron los artistas Under Ground: Jay Lynch, Skip Williamson, Gilbert Shelto, Joel Beck y Robert Crumb, y participaron en las revistas Help, que fundó Harvey Kurtzman, en 1960.

Los superhéroes necesitaban fuerza, y Marvel contrató al dibujante Jack Kirby, en 1961, para dar nueva vida a estos personajes.

Nuevo éxito de los cómics y surgimiento del cómic underground

El equipo Stan Lee y Jack Kirby fundó un nuevo modo de representar a los superhéroes y los dotaron de vida personal. Así nacieron los Cuatro Fantásticos. Tuvieron éxito y surgió Hulk, doctor afectado por los rayos gamma. También por esa época apareció Thor, dios del trueno.

En 1962, Stan Lee y Steve Ditko crearon a Spider-Man, superhéroe que llevaba a la par sus estudios y la lucha contra el mal.

Steve Ditko inventó al amo de la magia negra, Doctor Strange.

A lo largo de esta época nacieron superhéroes como los X-Men, Daredevil y el Deslizador de Plata (1965).

James Warren mezcló lo fantástico con el horror y produjo la revista Eerie, en 1965, y posteriormente Creepy, en 1966.

En 1969 apareció Vampirella, y en 1970 surgió un héroe muy diferente. Roy Thomas adapta el texto y Barry Smith dibuja Conan el Bárbaro.

Al mismo tiempo de este resurgimiento de los superhéroes, también se dio un fenómeno en los años '60, en el cual, los jóvenes rechazaron el American Way of Life.

Las historietas Underground cobraron simpatía entre la juventud, en contraposición a lo establecido. Sin embargo, no fue sino hasta 1970 cuando alcanzaron su cenit.

En el lado Oeste subsisten con Shelto (Wender, Warthog, Freak Brothers) y otros dibujantes.

Liberación del Código

En enero de 1970, los cómics introdujeron ciertos temas tabúes, como la seducción y la droga; hicieron parecer a los criminales como seres humanos y pusieron en duda a la autoridad.

Todo esto, gracias al éxito de Marvel, que impuso sus condiciones al código de censura.

En 1980 aparecieron nuevas compañías rivales de Marvel. Nació Pacific, Quest, Eagle, First, Epic y otras, las cuales regresaron a los orígenes: ciencia ficción y horror. Sin embargo, los superhéroes siguieron dominando el mercado. A mediados de los años '80, los Comic-Books fueron ampliamente difundidos, ya sin estar atados a los dictámenes del código, pero practicando cierta autocensura.

El regreso del Caballero Nocturno. Frank Miller.



La Historieta en México

De la caricatura a la historieta

El lenguaje de la historieta en México apareció como una variante de la caricatura política.

De igual forma existen otros antecedentes: la ilustración de ficciones literarias, que produjo viñetas secuenciadas con texto prefigurando al cómic.

Y ahí están los dibujos excelentes de Casarín, Villasana y Alamilla, que ilustran la Linterna Mágica, colección de novelas costumbristas de José Tomás de Cuéllar.

Otros precedentes son las historietas contadas a través de viñetas y didascalias. Esta técnica de relato es empleada como sátira política y es tomada de las "cach penny prints" inglesas o de las "suecas" catalanas y las "aleluyas" españolas.⁸

Es precisamente en la prensa política donde surge el nuevo lenguaje. Muchos de los factores constitutivos de la historieta existían en la gráfica satírica del siglo XIX: integración de texto e imagen, con base en pies de viñeta y textos integrados. Utilización de personajes reintegrados y emblemáticos, etc.

Sin embargo, faltaba algo esencial: la intención de contar una historia que le diera al cómic su carácter narrativo.

Por lo tanto, la caricatura política trabaja sobre una situación estática, no hay narración. Así, un discurso que integra texto e imagen en viñetas sucesivas, con fines narrativos, hace nacer la historieta como lenguaje.

La prensa satírica está llena de ejemplos de historieta política en los primeros veinte años de este siglo y en el último cuarto del siglo pasado. Desde sus orígenes durante el gobierno de Lerdo, y hasta fines de 1910, la sátira gráfica fue un recurso de la oposición, principalmente entre las corrientes de izquierda que profesan un liberalismo radical. Sin embargo, los conservadores también recurrieron a la sátira en revistas como La Carabina de Ambrosio.

Las publicaciones y los autores se la han jugado, especialmente cuando Porfirio Díaz ocupó por segunda vez el poder.

Los Pioneros

Las primeras sátiras políticas aparecen en El Ahuizote, publicada de 1874 a 1876, que funcionaron con Vicente Rivapalacio, Mirafuentes y de la Sierra, como redactores, y Trinidad J. Alamilla y José María Villasana como dibujantes.

El Ahuizote recogió la herencia política y gráfica de revistas como la "Orquesta" y "Padre Cobos."

Villasana mostró un notable dominio sobre el lenguaje del cómic, y su estilo radicó en el contrapunto burlesco entre texto e imagen.

En ésta no hubo globos, y en la historieta mexicana, en general, las hubo



En 1861 nace la revista "La Orquesta".



En 1873 nace la revista "El Ahuizote".



José María Villasana.

hasta veinticinco años después. Sin embargo, Villasana trazó los textos sobre la plancha, y ocasionalmente dibujó onomatopeyas.

Asimismo, no se dibujaron personajes reiterados del tipo de Max und Moritz, creados por el alemán W. Bush; en contraposición, el presidente Lerdo y sus allegados aparecieron continuamente tipificados. El Ahuizote desapareció en 1876.

La extensa obra de Villasana se inscribió más en la línea de la crítica social que en la de la sátira política. Cuando trabajó en *El Ahuizote* mostró agresividad política; posteriormente se dedicó a la sátira de costumbre.

Una de las aportaciones del nacionalismo artístico más importante, patrocinada por el Estado, fue sin duda el surgimiento de la Escuela Mexicana de Pintura.

La pintura mexicana adquirió personalidad en la obra de Orozco, Rivera y Siqueiros. La pintura mural fue patrocinada en principio por Vasconcelos, y posteriormente por Puig Causauranc.

En los años '20, los trabajos más difundidos y aceptados de la nueva generación de pintores no fue su obra mural, sino su labor como caricaturistas e ilustradores.

Un ejemplo fue la revista *El Machete*, fundada por Orozco, Siqueiros y Javier Guerrero. Sin embargo, el *Machete* fue una publicación efímera.

Al adquirir fama y fortuna como muralistas, los pintores tendieron a dejar el periodismo.

“*El Machete* -escribe Siqueiros- nos ponía delante de un nuevo espectador... las grandes masas obreras, campesinas e indias...”⁸

Mientras los grandes hicieron “monotes” en los edificios públicos y por cuenta del gobierno, los pequeños produjeron “monitos” en las páginas de los periódicos por cuenta de los empresarios del periodismo. Los grandes diarios posrevolucionarios fueron comerciales por vocación.

La prensa que no nació oficialista fue obligada a apegarse a sus consignas. Así, *El Univesal*, *El Herald* y *Excélsior* tuvieron vicisitudes, ya que dichos diarios no siempre siguieron una política de Estado. A principios de los años '20, las historietas nacionales comparten con los cómics importados las páginas de los suplementos. Así, el nuevo cómic mexicano nació y se desarrolló para vender más periódicos.

Paralelamente al fin de la Revolución Mexicana se fundó el cómic mexicano de influencia estadounidense. Comercialmente se sustituyeron moneros importados por nacionales. Culturalmente se trató de un esfuerzo nacionalista. En el fondo, pero en la forma, se copiaron los esquemas narrativos de los *Sundays* y los *Daylies* norteamericanos.

Los cómics nacionales se empezaron a publicar en periódicos como *El Herald*, *El Demócrata*, *El Universal* y *El País*, desde 1919 hasta finales de los '30.

Sin embargo la infraestructura industrial norteamericana opacó los modestos intentos del cómic nacional. Los lectores de periódicos de clase media se iden-

⁸ Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *Puros Cuentos* tomo I. Editorial Grijalbo, pág. 119



“El Arbol del Paraiso”
José María Villasana.

tificaron con el American Way of Life. A mediados de los años '30, prácticamente todas las series mexicanas dejaron de aparecer en los diarios. Pero los moneros nacionales siguieron publicando en revistas ilustradas. En 1934 se inició la publicación de historietas en fascículos independientes. Estas revistas se difundieron espectacularmente y sucedió un fenómeno curioso: al principio se siguieron consumiendo revistas de importación; pero el lector de clase popular rebasó al lector habitual de la prensa. Este hecho provocó una exigencia del pueblo hacia las historietas, por una lectura más cercana a su realidad.

Por consiguiente, comenzó a producirse una renovada historieta nacional, y en la mitad de los años '30, una nueva generación vino a renovar las aportaciones de la década anterior.

En 1932, la Secretaría de Educación Pública introdujo historietas sobre aventuras educativas en los periódicos. En 1955, Rius creó la historieta de corte político: *Los Supermachos*. En la década de 1960 a 1970 fue cuando se produjo *Los Supersabios*. En 1971 se llevó a cabo la primera exhibición del Salón de la Historieta, en el Palacio de Bellas Artes. En 1974, Peón hizo la adaptación de obras de divulgación científica para publicarlas en historietas. En 1980, La SEP creó dos importantes: "*Snif y el Mito del Nuevo Cómic*" y "*México, la Historia de un Pueblo.*"

En México, como en Francia, se han producido historietas con temas históricos, científicos y culturales. Sin embargo, en los años '60, Rius marcó un cambio total con *Los Supermachos* y *Los Agachados*.



Viñeta de José Guadalupe Posada.

Capítulo II

Componentes de la Historieta

Introducción

A El aspecto externo de la viñeta

B Contenido icónico de la viñeta

1. La adjetivación icónica

2. Plano, angulación y horizonte

3. Códigos cinéticos

4. La gestualidad

C El contenido verbal



Introducción

En el capítulo anterior se intentó la definición y los antecedentes del cómic. Ahora se analizarán los componentes de la historieta de una manera más profunda.

La historieta es una amalgama de lenguajes que tiene dos partes fundamentales: el dibujo y la literatura narrativa. Sin embargo, otros lenguajes ejercen su influencia sobre ella, y viceversa. El cómic aporta elementos a otras disciplinas.

La pintura, la música, el teatro o el cine, entre otras, son medios artísticos, que en un momento dado pueden estar estrechamente ligadas a la historieta.

El cine, en su estructura narrativa, le debe al cómic, por lo que se refiere a los conceptos y a las técnicas cinematográficas, montaje, toma angular, plano general, acercamiento, etc. Asimismo, directores de la talla de Orson Wells, Federico Fellini, Alain Resnais y George Lucas reconocen su influencia. William Friedkin comenta que influyó en él de manera determinante *The Spirit*, de Will Eisner. Cuando vio una portada de Eisner en la que figuraba su héroe perseguido por bandidos, bajo el tren aéreo, imaginó la cacería del hombre en *The French Connection*. Por su parte, Jean Jeanet, cineasta francés de los '90, deja ver una marcada influencia en sus más recientes películas: "Delicatessen", "La Ciudad de los niños perdidos" y "Aliens IV".

Lo anterior servirá como antecedente para analizar los componentes del llamado *noveno arte*. A pesar de que aporta elementos a otras disciplinas, considero que el cine es su mayor deudor, o dicho de otra manera, el cine y la historieta son lenguajes muy similares.

Es complejo dar una definición absoluta de la historieta. Sin embargo, es mucho más fácil identificar los componentes de ésta. Y la parte más fácilmente identificable es la viñeta. Roman Gubern la define de la siguiente manera:

"La representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del cómic".

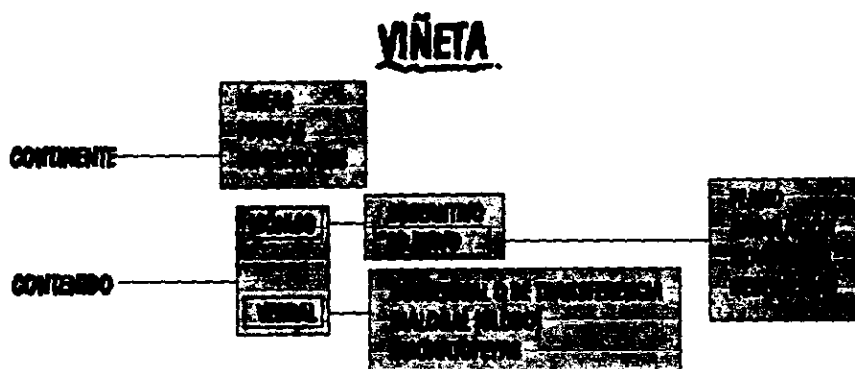
° Roman Gubern. *El Lenguaje de los Cómic*s. pág. 114.

Componentes de la Historieta:

La viñeta es una unidad espacio-temporal de significación, de montaje y de percepción diferencial.

Primordialmente se distinguen en la historieta un continente y un contenido. El continente está formado por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página de la historieta. Se aprecian las características de las líneas constitutivas de la viñeta, que pueden ser curvas, rectas, etc., y en segundo lugar, la forma de la viñeta, que será rectangular, cuadrada, circular, etc.

Finalmente, las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta.¹⁰



El contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal. El contenido verbal suele clasificarse como contenido de transferencia o contextual, textos diagonales y onomatopeyas.

El contenido icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva (que representa) y en su dimensión adjetiva, añadiendo una serie de características, tales como el movimiento o la expresividad.

El aspecto externo de la viñeta.

Línea exterior, forma y las dos dimensiones de la viñeta.

Es importante mencionar que la historieta se va a adaptar a las dimensiones de la página; sin embargo, esto no limita la creatividad de los historietistas para darle un dinamismo en el modo de presentación.

El flash back:

El cambio en el curso temporal hacia el pasado. Algo que se recuerda o añora.

El flash forward:

Supone una ruptura hacia el futuro; se representa en lo que se sueña o se anticipa. Suele expresarse en el exterior de la viñeta con líneas redondeadas o un esfumado. Asimismo, la **horizontalidad** o **verticalidad** en la viñeta tienen una asociación: la **horizontalidad** representa tranquilidad y la **verticalidad** le da un mayor dinamismo al ritmo de narración.

¹⁰ J. L. Rodríguez Diéguez *El Cómic y su Utilización Didáctica*, pág. 48.

Contenido icónico de la viñeta.

Código icónico sustantivo: aquello que se representa.

Código icónico adjetivo: Cómo se representa lo representado.

Sin embargo, la representación icónica de un objeto siempre parece adjetivada de algún modo. Se considera como icónico sustantivo aquello que se refiere, de modo principal, a los personajes de la acción, los cuales aparecen afectados por dos tipos de adjetivaciones: una de carácter dinámico, que se representa por las líneas o trayectorias de dichos personajes o los objetos por ellos manejados. La expresión del rostro es otro modo de adjetivar iconocidad.

Lo icónico se puede explicar como la representación de algo real por medio de códigos, y se establece una similitud entre lo real y aquello que va a representar dicha realidad. Por ejemplo, al observar una fotografía de algún animal, éste será lo real y la fotografía será la analogía de dos dimensiones (que será una percepción visual).¹¹

La adjetivación icónica

La imagen, el plano icónico, constituye una representación de la realidad basada en una analogía perceptual con la realidad. La representación de esa objetividad se convierte en signo de esa realidad a la que pretende representar, pero no sólo de ella, sino de todo lo que puede sugerir o demostrar. La imagen de un paisaje urbano significa precisamente ese paisaje urbano; pero también puede indicar vida en edificios, sugerir vida agitada, expresar aspectos referentes a la tecnología... o simplemente progreso.

El pintor, como el fotógrafo o el cineasta, se encuentran con una realidad que pretende trasladar a un soporte como representación icónica.

Por ejemplo, una chica va por una calle y pretende ser captada en un plano cinematográfico; se mueve entre un sinnúmero de elementos: edificios, calles, automóviles, gente, etc. Partiendo de ese conjunto global, el cineasta va a seleccionar la información que considere pertinente. Esa selección se realiza escogiendo *el plano* que ha de ser tomado.

En el cómic, la adjetivación se puede dar mediante esa selección de información, y por medio de la adjetivación dinámica, los gestos del personaje, etcétera, interaccionan con los anteriores elementos adjetivos, produciendo un todo representativo y expresivo.

Plano, angulación y horizonte.

El plano no es más que la delimitación espacial de la imagen a reproducir icónicamente. El concepto de plano surge del ámbito cinematográfico. Así se habla de plano general, plano entero, plano americano, primer plano y plano de detalle.

¹¹ *Ibidem* págs. 57 y 58.

Plano General

Se pretende representar un entorno, con o sin personaje. Este entorno puede ser un paisaje, una habitación, etc.



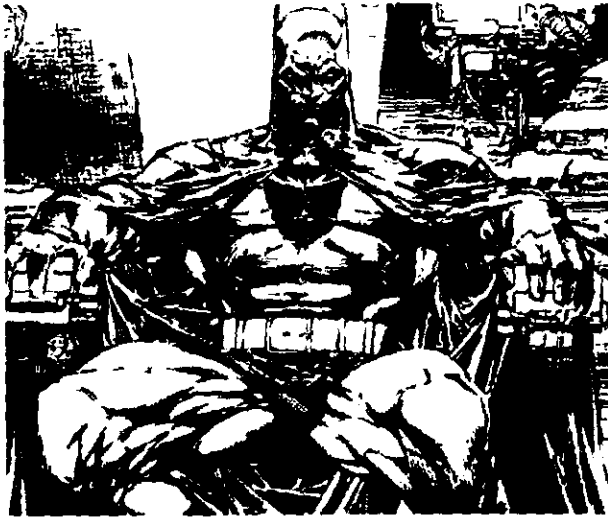
Plano Entero

El personaje o los personajes aparecen de cuerpo entero.



Plano americano

Se centra en la figura humana, que aparece cortada a la altura de las rodillas.



Plano de detalle

Pone la presencia de una parte de la cara, las manos o algún objeto de pequeño tamaño.



Además de este recorte en el campo visual, en el proceso de reproducción de la realidad, también existe lo que se llama en cine o en fotografía, “punto de vista”. Este punto de vista puede definirse por dos criterios distintos: la angulación de

la cámara, la inclinación que adopta al balancearse hacia arriba o hacia abajo ante los personajes o la realidad que se va a representar, y la localización del horizonte.

La angulación da lugar a cinco tipos básicos de presentación de imágenes:

Angulación horizontal: La cámara se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes.

Angulación en picado: En la que los objetos representados aparecen vistos desde arriba.

Angulación en contrapicado: Aquello que se reproduce está tomado desde abajo, y el eje óptico de la cámara apunta hacia arriba.

Angulación vertical prono: En la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara, ésta mira hacia abajo; sería la angulación que se necesita para fotografiar nuestros pies.

Angulación vertical supino: En el que el eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba. Es la angulación necesaria para realizar la toma de un avión que pasa por nuestra cabeza.



Angulación en picado



Angulación vertical prono

El segundo componente que define el punto de vista, se da por la localización del horizonte. Cabe así, hablar de **horizonte normal** y **horizonte inclinado**.

La situación en el plano del horizonte normal puede también servir como recur-



Horizonte normal

so expresivo, coordinado con el plano y la angulación. El horizonte normal puede situarse a 1/3 o 3/5 de dicho margen.



Horizonte a 3/5

Códigos Cinéticos.

Una clasificación inicial de los elementos adjetivos de expresión de movimiento en el cómic, los códigos cinéticos, podría ser la siguiente:

1. Trayectoria:

- a) Trayectoria lineal simple.
- b) Trayectoria lineal color.
- c) Oscilación.

Trayectoria lineal simple



2. Efectos secundarios del movimiento:

- a) Impacto.
- b) Nubes.
- c) Deformación cinética.
- d) Descomposición visual del movimiento.

3. Instantánea:

La **trayectoria** no es más que la señalización gráfica del espacio que hipotéticamente recorre un objeto. El objeto que se desplaza aparece acompañado por una estela que marca la trayectoria recorrida en su desplazamiento.

Los tipos de trayectoria pueden clasificarse así:

Trayectoria lineal simple: En la que una o varias líneas señalan el espacio recorrido. Por debajo de las líneas aparece la parte de ilustración correspondiente

Trayectoria lineal color: Caracterizada como la anterior por la presencia de una o varias líneas que señalan el desplazamiento del objeto, aparece con un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento.

Oscilación: Que suele expresarse por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados. Se expresa para representar un movimiento vi-



Trayectoria lineal color

Oscilación

bratorio o de vaiven.

Una segunda forma global de representar el movimiento en el cómic, es mediante la representación de efectos secundarios producidos por el movimiento, mediante el desplazamiento de un objeto.

Impacto: Presupone un movimiento previo inmediato. Suele representarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto y que, obviamente, ha debido desplazarse previamente. Puede representarse de modo transparente o mediante el contraste de color.

Otro modo de representar el desplazamiento de un objeto es mediante la representación de nubes que lo acompañan en su trayecto. El origen cabría imaginárselo en hipotéticas nubes de polvo.



Deformación cinética: Se produce, como indicador de movimiento, en aquellas situaciones en las que un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento.

La descomposición del movimiento: Como modo de expresión de movimiento es claramente deudora de la fotografía.

El tercer grupo de elementos expresivos del movimiento es la **instantánea**, caracterizada por la detención de la acción en una situación que supone un equilibrio inestable. Una paralización del móvil, mediante un efecto similar al que supone una toma fotográfica con una velocidad de obturación muy alta.

Es muy común en la historieta la combinación de varios de estos códigos para expresar modos matizados de desplazamiento.

La gestualidad

La gestualidad en el cómic pertenece, de modo directo, al ámbito de la expresividad estética, y está subordinada, esencialmente, a la capacidad creadora del dibujante.

Claude Bremond señala la existencia de dos grandes grupos de gestos y actitudes: aquéllos que se orientan al lector, para ser captados e interpretados como atributo del personaje, y los que se emiten para que el receptor –al menos en hipótesis– sea otro personaje de la historieta.¹²

Bremond realiza una categorización de los gestos y actitudes de los personajes de acuerdo con los siguientes tipos básicos:

1. Expresión de sentimientos elementales, como temor, cólera, provocación, etc.
2. Expresión de conductas interpersonales manifestadas a través de gestos, tales como agresión, burla, ayuda, conversación, etc.
3. Expresión de acciones irrelevantes, expresivamente, pero frecuentes: andar, leer, correr, etc.

¹² *Ibidem* pág. 75.

4. Expresión de acciones complejas y poco frecuentes, que generalmente se obtienen por extrapolación o transferencia desde situaciones más habituales o frecuentes. Pilotear un avión es, posturalmente, similar al modo que se conduce un coche.

Román Gubern, por su parte, recoge una serie de elementos del código gestual y los clasifica así:

cabello erizado = terror, cólera

cejas altas = sorpresa

cejas fruncidas = enfado

cejas con la parte exterior caída = pesadumbre

mirada ladeada = maquinación

ojos muy abiertos = sorpresa

ojos cerrados = sueño, confianza

ojos desorbitados = cólera, terror

nariz oscura = borrachera, frío

boca muy abierta = sorpresa

boca sonriente = complacencia, confianza

boca sonriendo, mostrando dientes = hipocresía, maniobra astuta

comisura de los labios hacia abajo = pesadumbre

comisura de los labios hacia abajo mostrando los dientes = cólera”

El contenido verbal

Anteriormente se comentó que una de las condiciones básicas en el cómic, era la integración de códigos verbales e icónicos en la misma unidad de montaje.

La consecuencia de esta integración es la posibilidad de un alto nivel de redundancia en el mensaje, con lo que se puede, en gran parte, garantizar su decodificación por parte del lector.

El texto en cartucho o en viñeta cumple dos funciones fundamentales: función de relevo o función de anclaje.

El relevo supone una adaptación o modificación del ritmo temporal preexistente (“al mismo tiempo” o “unos días después”).

El globo, entendido como superficie de escritura, presenta un diseño peculiar, con inclusión de un vértice direccional, es decir, la silueta y el delta. El contenido del globo suele ser verbal. La silueta, la superficie útil para ser ocupada por elementos significativos. El delta, apéndice lineal, generalmente en forma de ángulo, que marca la dirección del mensaje.

Tipografía

Cuando Gutenberg desarrolló la prensa de tipos móviles, el problema más difícil que debió enfrentar fue cómo acomodar las letras en una página, de tal forma que resultaran lo más fácil posible de leer. Basándose en las técnicas desarrolladas durante quince siglos, por generaciones de amanuenses y copistas, e introduciendo re-

¹¹ *Ibidem* pág. 78.

glas nuevas, los impresores europeos crearon un cuerpo de conocimiento y experiencia práctica enfocado a un fin concreto: permitir que un texto se lea con la mayor facilidad posible, sin perder su elegancia, controlando el espacio entre letras, palabras, líneas y párrafos. A este arte se le llama tipografía.

Las letras se clasifican en cuatro grandes grupos: *letras romanas*, aquellas cuyos trazos son de grueso diferente y tienen los extremos adornados por pequeñas prolongaciones llamadas patines; son ideales para texto por su excelente grado de legibilidad, incluso siendo pequeñas; *letras sin patines*, cuyos trazos son del mismo grosor y no tienen patines de adorno; *letras egipcias*, que tienen trazos del mismo grueso, pero terminan adornadas por patines cuadrados. Son difíciles de leer cuando son pequeñas, pero excelentes para destacar títulos o textos breves en tamaño grande; *letras manuscritas* que imitan la escritura a mano y *letras ornamentales*, que son muy difíciles de leer, pero resultan útiles como elementos de adorno en el diseño.

Para medir el tamaño de las letras se emplea la unidad llamada punto. Pueden conseguirse fácilmente unas reglas llamadas *tipómetros*, que vienen graduadas en puntos y picas. La interlínea es el espacio entre dos líneas de texto, y se mide multiplicando el tamaño en puntos de la fuente por 1.2; así, la interlínea para un texto en 12 puntos sería: $12 \times 1.2 = 14.4$, que redondeando, queda en 14 puntos de interlínea (éste es el cálculo que hacen los programas de edición, con la opción de interlínea automática).

Para ajustar el aire existen varias posibilidades: si la alineación es justificada, es decir, alineada en los márgenes izquierdo y derecho, puede usarse el corte silábico al final del renglón para acomodar la longitud de la línea. También puede usarse el dejar un margen en bandera, marcando la alineación sólo a la derecha o a la izquierda, para que las líneas floten en un extremo y tomen su medida de espacio natural. Asimismo, se puede alinear el texto al centro.

En la elaboración de un cómic, el texto que va dentro del globo va alineado al centro, y en el texto de apoyo, es decir, la narración o el texto de anclaje o de relevo, la tipografía va alineada a la izquierda. El tipo de letra que se utiliza es de estilo informal, imitando la rotulación que anteriormente se hacía a mano.

Capítulo III

Orozco y su Tiempo

Introducción

**A Antecedentes del arte contemporáneo
en México en el siglo XX**

B La pintura y la Revolución Mexicana

C Biografía de José Clemente Orozco

D Orozco visto por Octavio Paz



Introducción

Hablar de José Clemente Orozco es tratar a un personaje de nuestra historia que supo ser él mismo. Ejerció su libertad, en toda la extensión de la palabra. Un pintor expresionista en la época posterior a la Revolución Mexicana.

Algunos autores lo califican como un pintor catastrofista que supo imprimir en sus lienzos, en sus murales y en su obra gráfica, una pasión desbordante. Una terrible intensidad que conmueve y que posee libertad de espíritu.

Orozco manifestó en su trazo la síntesis y economía de formas que construyeron su tema preferido de esa época: la mujer, que puede ser una colegiala o una prostituta. Escenas de cantina, cuartuchos grises y desolados; escenas de burdel, salas destartadas, purgatorios de mujeres de carnes flácidas y huesos prominentes, semidesnudas, acopladas con tipos flacuchos de bigotito, en paños menores, pero con calcetines.

Ésos eran los temas de un artista que estaba iniciando un largo camino hacia el reconocimiento universal, dentro del movimiento de la pintura de la Revolución Mexicana, y empezando una carrera fructífera llena de contradicciones.

Orozco mismo forma parte de una contradicción. Cardoza y Aragón lo consideró como la máxima expresión del arte en América Latina en este siglo. Teresa del Conde habló de su escepticismo, visto desde una óptica muy particular; un hombre que supo decir “no” a las causas falsas, y que enarboló una cultura al individualismo. Orozco polemizó con Rivera y Siqueiros.

Octavio Paz hace hincapié en el espíritu apasionado y lúcido del pintor. Artista en el que la violencia juega un papel determinante. Al negarlo, sólo se estaría tomando la historia de una manera lineal. Es cuando entra en juego la contradicción. Paz cita a grandes artistas que han usado la contradicción como motor mismo de su creación: Miguel Ángel, Caravaggio, Rembrandt, Goya, casi todos los grandes poetas y pintores de los siglos XIX y XX.

Otros pintores que fueron contemporáneos de Orozco, ya han sido asimilados; sin embargo, su obra guarda intactos sus poderes de subversión. En palabras de Octavio Paz, “Es una obra subversiva porque se atrevió a decir “no” a las grandes simplificaciones modernas: “no” a la versión oficial de nuestra historia; “no” al clericalismo; “no” a la burguesía; “no” a las sectas. El gran “no” violento y contradictorio de Orozco se percibe en una afirmación trágica: el hombre que aparece en su pintura es un victimario y también una víctima. Provoca ira y piedad.”¹⁴

¹⁴Octavio Paz, III, *Los Privilegios de la Vista*, pág. 287.

Antecedentes del arte contemporáneo en México, en el siglo XX

Alrededor de 1887, el México independiente empezó a cosechar sus primeros frutos, producto de un serio, prolijo interés por el arte. Ida Rodríguez Prampolini señala que en ese tiempo, el país no sólo intentaba manejar elementos europeos sino que, apropiándose los, se universalizaron los valores mexicanos. El escritor y magistrado Manuel Olaguíbel, exhortaba a los artistas con discursos como el que sigue:

“Artistas, trabajad, seréis grandes porque vuestro camino es muy extenso: para el género histórico contáis con héroes sublimes; para la pintura de interior, con tipos interesantes, y para el paisaje, con una naturaleza virgen.”¹⁵

Olaguibel pugnaba por un nacionalismo de corte neoclásico. Tiempo después surgió una postura opuesta que convivió largos años con la antes descrita. En México, el simbolismo, que recibió el nombre de modernismo, tuvo un buen número de seguidores y floreció simultáneamente incluso, antes que algunas vertientes europeas. Hacia el fin del siglo pasado, “los modernistas” formaban un movimiento de élite, que tuvo continuidad en ámbitos más amplios, décadas después. El artista paradigmático del simbolismo mexicano es Julio Ruelas, quien estudió en la academia de Karlsruhe, en Alemania. Regresó luego a la capital mexicana y pasó los últimos años de su vida en Francia. Era un bohemio de temperamento taciturno, aficionado a los “paraísos artificiales”, excelente dibujante y muy admirado por poetas y pensadores. Murió tuberculoso en París. Ruelas fue ilustrador principal de una revista que gozó de gran aprecio en todas las naciones de habla hispana: la Revista Moderna, comparable en cierto modo a *The Yellow Book*. En ella publicaban excelentes traducciones al español de Novalis, Edgar Allan Poe, Baudelaire, la poesía de Rubén Darío, estudios sobre arquitectura, esoterismo y ciencias ocultas, o sobre pintores avant-garde franceses o narraciones de corte fantástico-decadente. La revista moderna lo fue realmente, incluso en cuanto a diseño; pero no tenía, ni con mucho, el propósito de llegar a un número masivo de lectores. Era una publicación para intelectuales y artistas.

El gran muralista José Clemente Orozco recuerda en su autobiografía, publicada por primera vez en 1945, una polémica que tuvo lugar entre los afrancesados propulsores del modernismo de raíz simbolista y los artistas más jóvenes, quienes asimilaban la modernidad de otra manera, vinculándola con el floreciente nacionalismo.

Hubo una controversia pública muy aguda entre el Dr. Atl y los amigos de Julio Ruelas. Parece que fue uno de tantos choques entre los románticos y los modernos. Ruelas era un pintor de cadáveres, sátiros, fantasmas, de amantes suicidas, mientras que el Dr. Atl traía en las manos el arco iris de los impresionistas y todas las influencias de la Escuela de París. Ruelas había hecho un soberbio retrato al aguafuerte, y encima de la cabeza se había grabado un insecto monstruoso que le clavaba en el cráneo un agujón colosal: era la crítica. Y otros grabados representaban demonios con apariencia de súcubos sorbiendo los sesos de un pobre hombre. Pero la época que se aproximaba ya no iba a ser de súcubos, sino de violencia y canalladas.

¹⁵Teresa del Conde. *Historia Mínima del Arte Mexicano en el Siglo XX*, pág. 12.

La trayectoria de Ruelas corre casi paralela con la de su opuesto, José Guadalupe Posada, autor de más de veinte mil grabados en zincografía, impresos en hojas volantes, realizados con suma velocidad en el taller de Venegas Arrollo, dando apariencia visual a las lacras, las miserias, los errores políticos, las catástrofes naturales, los crímenes pasionales y los hechos insólitos de la sociedad porfirista de su época. El inmortal autor de las "Calaveras" fue profundamente admirado por la generación que le sucedió.

II

El 20 de noviembre de 1910 estalló la lucha armada que habría de durar once años. Los artistas se dedicaron a diversas actividades, ilustrando publicaciones revolucionarias o como agregados en el frente. Otros estaban preparando el terreno para una nueva conciencia nacional en la pintura. Saturnino Herrán fue uno de los edificadores. Otros artistas se encontraban en Europa.

El 28 de julio de 1911, los estudiantes de la Academia de San Carlos se levantaron en huelga, con el fin de destituir al director de la institución, arquitecto Antonio Rivas Mercado. La huelga duro 2 años, y en 1913, el pintor Alfredo Ramos Martínez, recién llegado de Europa, ocupó la dirección de la Academia.

El 1 de diciembre de 1920, el general Álvaro Obregón ocupó la presidencia de la República. En 1921 se reinstaló la Secretaría de Educación Pública con el rector de la Universidad José Vasconcelos como titular. Con Vasconcelos se inició el plan de salvación y regeneración de México por medio de la cultura. Vasconcelos, al igual que Goethe, postulaba que la fase estética era la fase superior de la humanidad, pero había que crear una "estética bárbara" que superara la decadencia, afirmando el vigor del nuevo mundo.

III

Con Vasconcelos nació la Escuela Mexicana de Pintura, que en su primera fase vio la creación del Movimiento de Pintura Mural, destinado a crear conciencia de los valores patrios entre las masas y las razas indígenas.

Durante las décadas que siguieron a su aparición, la pintura muralista mexicana conoció un prestigio, difusión e incidencia que ningún otro movimiento americano había alcanzado antes. Por sus características iconográficas y por sus resoluciones formales, varios murales quedaron inscritos por derecho propio en la historia universal del arte.

No existió en el muralismo un conjunto de teorías o modalidades estéticas comunes. Cada pintor era a la vez un intelectual, empapado de teorías marxistas. A principios de los años '30 era casi indispensable pertenecer al partido comunista, si se pretendía realizar pinturas murales o tener alguna exposición de importancia. Las propuestas temáticas se relacionaban con la fase armada de la revolución, las escenas de la conquista, el poder absoluto de la Iglesia durante la vida colonial, la lucha de clases, las costumbres, mitos y ritos, las fiestas populares, la geografía, el paisaje, las etnias y el pasado prehispánico.

Mediante alegorías y símbolos fáciles de descifrar, los temas hablaban de lo

que debía de ser la “esencia de la nacionalidad”, si bien ésta no existía, ni había existido ni podría existir jamás. Esto sitúa al muralismo entre los grandes movimientos utópicos del siglo XX, y en ello reside gran parte de su grandeza, como también el talento de los que lo protagonizaron. Es importante mencionar que, pese a la diversidad de temperamentos, existió dentro del muralismo una noción de grupo encaminada a lograr una meta común. El término “Renacimiento Mexicano” aplicado por Jean Charlot¹⁶ a la primera fase del muralismo, fue un término ajustado. Si los murales italianos del Prerrenacimiento, del Renacimiento y del Barroco sirvieron para educar en la religión a los iletrados, ganando adeptos al papado, y si además enaltecieron la conciencia cívica de gobernantes y gobernados, a tiempo de incrementar la gloria de las ciudades donde se ubicaban, entonces en el México nuevo, nacido de la Revolución de 1910, sucedería algo similar.

En ese entonces, el antropólogo Manuel Gamio estudió la importancia del pasado prehispánico, que empezó a ser analizado por arqueólogos y antropólogos de todo el mundo, durante la década de los años '20. Algunos artistas realizaron viajes arqueológicos para captar la expresión de tipos populares, los colores de las fiestas y la enorme riqueza artesanal de México. Se tuvo una idea de una salvación futura que se realizaría a través de la tecnología, el mundo de las máquinas y las teorías básicas del materialismo histórico, con Carlos Marx a la cabeza. Éstos fueron motivos para integrar un rico arsenal en el que cada pintor abrevó, de acuerdo a sus propósitos. Se pintó el origen y la evolución de la humanidad, el florecimiento de la Revolución, los albores genéticos de las dos Américas, la anglosajona y la latina, el hombre como nuevo Zeus que controla el universo, las luchas intestinas, el nacimiento de la nación independiente. También se pintaron pirámides, alegorías de la vida cotidiana antigua, efigies del dios Tláloc, serpientes emplumadas, caballeros tigre, mujeres con perfil maya luciendo hermosos huipiles bordados, el suplicio de Cuauhtémoc, y hasta uno que otro sacrificio humano. La propuesta de Diego Rivera sobre este conjunto de temas es la que tuvo más seguidores. Sin embargo, cada uno de “los tres grandes”, Orozco, Rivera y Siqueiros, seguidos por muchos otros, realizaron murales, no sólo en el país, sino en el extranjero.

El ministro Vasconcelos tuvo la capacidad y la intuición necesarias para llevar a cabo un programa artístico y educacional a gran escala. Apenas ocupó el ministerio, hizo venir de Europa a Diego Rivera y a Roberto Montenegro ofreciéndoles los muros de los edificios públicos y respetando, en todo, las modalidades e ideologías de éstos y de todos cuantos se sumaron al movimiento. Los artistas se agruparon en un sindicato de obreros técnicos, pintores y escultores, integrado a fines de diciembre de 1922, bajo el liderazgo de Siqueiros. Después se fundó un órgano de difusión, el periódico *El Machete*, cuyo primer número apareció en marzo de 1924, poco antes de que Vasconcelos abandonara su puesto de ministro, debido a la imposición de Plutarco Elías Calles, como jefe máximo de la Revolución. Pero ya entonces el muralismo había desarrollado su propia dinámica.

En 1923, el sindicato emitió un manifiesto dirigido “a la raza indígena humillada”, así como a todos aquéllos que no estuvieran comprometidos con los idea-

¹⁶Ibidem, pág. 20.

.....

les burgueses. Los muralistas cubrieron kilómetros de muros, cobrando honorarios por metro cuadrado.

IV

La mayoría de los que iniciaron sus trayectorias profesionales en México durante la primera fase del muralismo, se vieron inmiscuidos en la escuela mexicana de pintura. Tiempo después se disgregaron. Otros artistas residieron largo tiempo en el extranjero, sin abandonar sus incursiones en el medio mexicano, como Rufino Tamayo. Carlos Mérida, guatemalteco-mexicano, colaboró en el programa nacionalista, aunque en realidad se sentía apasionado por las "new tendencies", y viajó a París. Expuso en Nueva York en 1926, y a su regreso a México, dedicó su vida a la pintura de caballete. Roberto Montenegro experimentó hasta donde pudo. Sus mejores creaciones están por el lado del surrealismo. Buena parte de estos pintores participaron en exposiciones que se presentaron en el extranjero, varias de ellas coordinadas por Inés Amor, dueña de la Galería de Arte Mexicano, que abrió sus puertas en 1935.

Muchos de los pintores e intelectuales que rechazaron la idea de producir arte de mensaje, guardaron estrecha relación con "los Contemporáneos", escritores y poetas que se consideraban a ellos mismos, espíritus poseídos de divinidad. Entre los escritores estuvieron Carlos Pellicer, José Gorostiza, Salvador Novo, Gilberto Owen, Jorge Cuesta y Javier Villaurrutia. Entre los pintores estuvo Agustín Lazo, Antonio Ruiz "El Corzo", Carlos Orozco, Alfonso Michel, Jesús Guerrero Galván y María Izquierdo.

Octavio Paz considera que los pintores que se aliaron a los Contemporáneos, guardaron una actitud de inteligente independencia frente al arte ideológico de Rivera y Siqueiros, así como al expresionismo de Orozco.

Es importante explicar la importancia del expresionismo de José Clemente Orozco, único entre los muralistas unánimemente respetado por las recientes generaciones de artistas mexicanos, al grado que ha influido en varios de ellos. En sus acuarelas de *Las Casas de Lágrimas* (se trataba de prostíbulos) manifestó su vena expresionista. Es casi imposible que haya conocido a pintores como Emil Nolde o Max Beckmann, de quienes fue contemporáneo; sin embargo, ofrece similitudes con ambos. Orozco, originario de Jalisco, tuvo una primera y precoz educación plástica en la Academia de San Carlos. Realizando un experimento con dinamita, perdió la mano izquierda cuando tenía 16 años. Desarrolló un proceso de sobrecompensación que lo llevó a ocupar uno de los sitios de la Santa Trinidad Pictórica (integrada por Rivera, por él y Siqueiros). No por ser uno de "los tres grandes", se abstuvo de polemizar con los otros dos. Incluso se dice que en el fondo no comulgaba con ninguno. Su tendencia a la exaltación de lo grotesco, lo dramático y aun lo siniestro, corre pareja con una visión desencantada de la historia, comparable a la que sostiene Cioran. Orozco era profundamente escéptico, hasta del mismo movimiento que encabezó. Vivió una buena temporada en Nueva York, pero no alcanzó allí la notoriedad que obtuvo Rivera. Su concepto de la historia y sus ideas

políticas se ubican en las antípodas de la utopía riveriana. Hoy se dice que, en cierto modo, era un anarquista que se anticipó a la “posmodernidad” por casi medio siglo. Su emblema positivo es Prometeo, personaje central de su mural en Pomona College, California, resemantizado en el famoso Hombre de Fuego, culminación del ciclo realizado en el Hospicio Cabañas de Guadalajara. En la cúpula de la ex capilla que corona este ciclo, el Hombre de Fuego ocupa el lugar principal, actuando como símbolo. Orozco fue el primero de los “catastrofistas”. José Luis Cuevas admite la influencia del jalisciense en su obra juvenil, lo mismo que abiertamente sucede con varios jóvenes de hoy. Puede ser que esto se deba a que el expresionismo ofrece una constante que en determinados lapsos se intensifica a lo largo de toda la historia del arte mexicano.

La Pintura y la Revolución Mexicana

La Revolución Mexicana es una revelación de México; asimismo, una manifestación de la cultura nacional buscando acceso a lo universal. Tres son las condiciones básicas para el renacimiento de la pintura en México:

1. La tradición, con raíces milenarias.
2. Circunstancias sociopolíticas: Revolución Mexicana.
3. Personalidades.

Si se analiza con cuidado la conjunción de estas condiciones, se entenderá la importancia de la pintura de la Revolución Mexicana, que se debe apreciar en su valor intrínseco, armónicamente vinculado al contexto histórico.

Para tener un juicio general, hay que tomar en cuenta la situación inmediatamente anterior de las estructuras y superestructuras sociales, las nuevas circunstancias y sus condicionantes económicas, políticas, sociales y culturales; la idiosincrasia de las personalidades artísticas y la orientación general de la creación. En resumen, situar y valorar. No es posible hacer un juicio estrictamente estético en una pintura como la de los muralistas, cuya voluntad fue expresar combativamente, con escritura muy legible, toda la problemática social y esencial de un pueblo.

La tradición, como creación incesante de la prodigiosa invención precolombina, ha quedado en esa exigencia expresiva. No se ha repetido, no se ha vuelto atrás, sino que se ha tomado la levadura de la lección creadora.

Lo precolombino está presente, en un mundo plástico distinto. De igual manera, lo están las tradiciones europeas (greco-romanas, bizantinas, de primitivos y renacentistas, hasta actuales).

En la pintura de la Revolución se filtra una sensibilidad, producto de una expresión universal surgida de las tradiciones, de las raíces más remotas del hombre sobreviviéndose, demostrándose en resurrecciones diversas, en prolongaciones varias que impulsan las particularidades artísticas. Pintura de la Revolución Mexicana es, por consiguiente, la que se consagra a la expresión propia y diferenciada, a la revelación de la realidad mexicana, la inmediata y la subjetiva, resurgida por, y de la Revolución. Lo mejor de ella está en los muros, no sólo por su designio, sino por la indispensable calidad que logró. Esta pintura se despreocupa de Europa en lo que se refiere a agonías y vaivenes creados por la crisis planteada décadas antes de la "seudo belle époque" y los movimientos que le siguieron a las dos guerras mundiales.

México vivía una etapa de desarrollo con la Revolución que significa una afirmación de su ser nacional. En ella se encuentra un ímpetu nacionalista que la distingue de obras derivativas de otros países seguidores de los movimientos europeos, y sin arraigo real en las tradiciones y vida propias. La pintura se encontró con libertad, responsabilidad y posibilidad, como no se había disfrutado antes en nuestro continente.

Para comprender mejor este fenómeno, es preciso recordar las estancadas corrientes que la precedieron: el descastamiento y la enajenación de la vida y el arte mexicanos. Europa, en sus formas de fin de siglo, en las más académicas, normaba el gusto de los grupos dirigentes. Los temas nacionales, las culturas llamadas

primitivas, el indígena, el paisaje local, las creaciones populares, no sólo eran desconocidas sino despreciadas. Se vivía a espaldas de México. Hasta las piedras del edificio de Correos fueron traídas de Europa.

José Guadalupe Posada (1852-1913) y José María Velasco (1840-1912) son las dos grandes figuras inmediatamente anteriores. Posada creó un romancero plástico con sus millares de grabados; es un precursor de la plástica de la Revolución y una de sus eminencias. Su autenticidad anuncia una obra a la cual se suma el gusto, la emoción y la idiosincrasia de un pueblo.

José María Velasco, pintor de paisajes naturalistas, ve nuestro paisaje con sabiduría y sensibilidad. En su visión, amplia delicada y profunda, culmina lo mejor de nuestra pintura hasta el siglo XIX. El Dr. Atl (1875-1964) abrió su camino como paisajista, especialmente cuando no empleó el color, así como Francisco Goitia (1882-1959) y Joaquín Clausell (1866-1935). Muerto a los 31 años, Saturnino Herrán (1877-1918) no alcanzó su plenitud. El Dr. Atl, más por su influencia que por su obra, fue en las dos décadas de este siglo el animador, el precursor del muralismo. Impulsó las formas públicas monumentales y basó en el paisaje su creación. La Revolución, cuando atravesaba sus días más sangrientos y definitivos, planteó y creó el muralismo, la escritura necesaria -forma y contenido- como una ambición justa, como una afirmación, como un desafío. Y José Guadalupe Posada, padre y maestro mágico del taller de la gráfica popular, se saltó a los muros, enriqueciendo aquella voz rebelde y popular.

Por la Revolución, que empezó a gestarse a principios de siglo, México reencontró su voz y entró con aservo propio al concierto universal. Si este renacer hubiese imitado el arte de Europa, en vez de crear una expresión nacional, con temas y espíritu nacionales, no habría alcanzado su universalidad. Sería un arte cosmopolita carente de significación en el panorama artístico del mundo.

Tradiciones remotas, circunstancias históricas y personalidades conforman un solo impulso. Sin ellas, habríase caído en el "academismo de vanguardia" comparado al de otros pueblos que no lograron un movimiento equiparable al de México; al de una parca y aguda excepción de los Estados Unidos en los últimos años, con su "action painting" y otros estilos informales (violencia y terror de una cultura en profunda crisis) que se independizaron de Europa e influyen sobre Europa, aunque sólo sea un relámpago.

Dos direcciones primordiales tomó la pintura que surgió con la Revolución Mexicana: la que se dirigió hacia lo indígena en sus dos aspectos: el arqueológico y el contemporáneo en sus peculiaridades folklóricas, y la que con entendimiento de lo que se vivía fue plasmando la imagen de México, de las luchas y aspiraciones revolucionarias y del destino del hombre y de la mujer.

De las dos corrientes proceden otras de importancia, con las que surgieron algunas de las creaciones, innovadoras formales en México.

Lo más importante de ellas radica en que dentro de la invención, conservan su raíz, ya sea con una escritura de primitivos, renacentistas o contemporáneos, y en que así hablan de lo recóndito de un pueblo y la forma como el preciosismo nun-

ca fue considerado en primer término por la pintura de la Revolución Mexicana o derivada de ella.

“La pintura mexicana está colocada más allá del color local y del afán de probar que México es un país intenso y grave; denso y hondo; introvertido y trágico. El criterio nacional ha de ser tan amplio y despejado, que toda intransigencia nacionalista es antinacional.”¹⁷

En el muralismo fue emergiendo, con una técnica siempre apta, una nueva realidad, una verdadera revelación. Las bóvedas y las cúpulas que decoró José Clemente Orozco, por ejemplo, están concebidas en forma distinta de la renacentista. La pintura mural mexicana no buscó apoyarse en una ideología polémica de vigencia universal para alcanzar universalidad. Las creaciones precolombinas, por ejemplo, son actuales y universales, aunque el pensamiento y el sentimiento que las originaron hayan sido regionales. La pintura mexicana no nace de un programa, del propósito de ilustrar una ideología, sino de exigencias más hondas, oscuras y complejas.

La respuesta que da la pintura es la respuesta a la realidad de las necesidades colectivas, necesidades recónditas. Los temas no se circunscriben a lo nacional y a lo nacionalista, contienen toda una problemática humanística. Revolución Mexicana y pintura de la Revolución Mexicana se definen y deslindan recíprocamente. La realidad tomó el primer lugar y “la realidad -escribió Antonin Artaud- es terriblemente superior a toda historia, a toda fábula, a toda divinidad, a toda surrealidad”. La pintura de la Revolución Mexicana es una pintura saturada de pueblo, de naturaleza, de hombre, alejada de preciosismos y hermetismos.

No confundamos lo nacional con lo nacionalista, surgido de un provincialismo, de una mutilación; no será nunca nacional ni popular.

El espíritu colonialista irrumpe no sólo por falta de cultura, sino porque el pueblo no encuentra siempre en muchas de sus creaciones, respuesta cabal a sus preguntas. Antes de la pintura de la Revolución, ¿cuándo se había creado una imagen más honda y cabal de México?

La variedad es grande en los principales artistas; cada uno creó obras muy distintas. Cada uno representa un concepto diferenciado; la densidad surge de esta múltiple imagen contemporánea.

La pasión procelosa de José Clemente Orozco (1883-1949) contrasta con la sensualidad y el júbilo de Diego Rivera (1886-1957), narrador magistral, enamorado del mundo indígena, de la historia y de las artes populares. Los dos, con David Alfaro Siqueiros (1896), lograron que lo soterrado, por fin surgido por la Revolución, fuera el meollo de pinturas monumentales, como no se había emprendido desde el Renacimiento.

Orozco recaptura lo trágico precortesiano sin imitar sus formas, aunque en la escultura sean sorprendentemente actuales, y crea genialmente un mestizaje con lo trágico español, en que plasma la imagen desgarrada de nuestra época.

Cargado de humorismo, sarcasmo, diatriba, ternura y religiosidad, su visión epopéyica, su visión desencantada con grafismo único por su tensión, jamás aban-

¹⁷Luis Cardoza y Aragón. *40 Siglos de Arte Mexicano*, pág. 116.

.....

dona la lucha y la esperanza. Quien no conoce bien su obra en Guadalajara, no lo conoce. No hay personalidad más intensa y original, de registro más amplio y de mayor evolución en la historia de la plástica en América; es la cima de la época que se abre en México con la Revolución Mexicana

Caras de la misma medalla, Rivera y Orozco son opuestos. La sensualidad cósmica de Rivera, la síntesis que trazó con México, son singulares en sus oscilaciones de rigor y abandono. Parte de su obra, narrativa y pintoresca, fue creada con lo más inmediato, alcanzando un sentido íntimo y de personalismo. La capilla de Chapingo, algunos murales de la Secretaría de Educación Pública, en el Palacio Nacional, etc., cuentan entre los más notables. Su pintura basada en la historia, las artes populares, la naturaleza y las ciencias de nuestro tiempo, nos mueve a admiración polémica. Compuso un gran poema, una imagen única, con la vida mexicana y las luchas de nuestro tiempo.

David Alfaro Siqueiros enriquece el panorama de la pintura de la Revolución. Es la otra figura que con su obra mural nos situó universalmente. En él renueva una tradición mexicana característica, sobre todo en los pueblos con alguna tradición indígena: la del barroco. Transforma la superficie y aprovecha magistralmente la dinámica visual (Hospital de la Raza, Centro Médico, Castillo de Chapultepec).

Los tres muralistas también han dejado obras de caballete y obra gráfica importantes. Además, la obra mural de Rivera, Orozco y Alfaro Siqueiros es valiosa en el extranjero. Rivera pintó, en el Stock Exchange Luncheon Club, en la Escuela de Bellas Artes de San Francisco, California; Instituto de arte de Detroit; Escuela para Trabajadores, Nueva York, etc. Orozco, en Pomona College Claremont, Calif., New School for Social Research, Nueva York; Dartmouth College, Hannover, N. H, etc. Alfaro Siqueiros en la Escuela México en Chillán, Chile.

Picasso creó Guernica, una de las obras murales maestras del siglo, por la inversión y poderosa emoción que causa. El muralismo mexicano, en sus pintores principales, logró una escritura propia dentro del tradicionalismo que necesitaron para su propósito.

Los grabadores y dibujantes siguieron la tradición del siglo XIX con influencia de José Guadalupe Posada y José Clemente Orozco.

Biografía de José Clemente Orozco.

José Clemente Ángel Orozco Flores nació el 23 de noviembre de 1883, en Ciudad Guzmán, como prefieren llamarla los liberales, o Zapotlán el Grande. No cumplía los tres años cuando sus padres, Ireneo Orozco Vázquez y Rosa Flores Navarro, decidieron trasladarse con sus tres hijos a la ciudad de Guadalajara. Ireneo Orozco, inquieto industrial en pequeño, dejaba en Ciudad Guzmán una imprenta y una fábrica de jabones, tintas y colorantes. En la nueva residencia, Rosa Flores siguió dedicando sus ratos libres al piano, al canto y a la pintura, aficiones arraigadas que practicaba con talento.

Cuando Orozco nació, su madre tenía 31 años de edad. Él contaba con siete cuando, por reveses económicos, volvieron a trasladarse, esta vez a la Ciudad de México. Entonces inició sus estudios en la escuela primaria anexa a la Normal de Maestros, situada en la cerrada de Santa Teresa, hoy calle de Licenciado Verdad. En el número 2 de esa misma cerrada, había puesto por ese tiempo su humilde taller José Guadalupe Posada (1852-1913).

Por la misma época, en el número 1 de la calle de Santa Teresa (hoy Guatemala), ponía una imprenta bien equipada Antonio Vanegas Arroyo, autor de sainetes costumbristas, corridos, crónicas y otros escritos, y editor de calaveras, ejemplares, cuadernos de adivinanzas, oraciones, cuentos ilustrados, etcétera. En un área de unas 20 cuadras a la redonda de la casa de los Orozco, en la calle de Hospicio de San Nicolás estaban las imprentas donde se tiraban publicaciones satíricas, de anuncios o de entretenimientos.

En el ámbito nacional se reprimían, se perseguían y se torturaban a los grupos progresistas, a los liberales, a la gente no grata al régimen, a los indígenas; el apoyo de Porfirio Díaz al fortalecimiento de una delgada capa de hacendados y burgueses.

José Clemente se evocaba a sí mismo como un niño obediente, nada precoz, sin crispaciones nerviosas ni nada extraordinario; un niño normal, aficionado a hacerse sus propios juguetes con cera, hojalata, barro o madera. No era bullanguero ni hablantín, y así lo recordaban sus condiscípulos de la escuela primaria, Isidro Fabela, que llegó a ser un muy destacado diplomático e historiador, y Alejandro Quijano, que dirigió el periódico *Novedades*. Quieto e introspectivo, gustaba de estar solo, vestía con moderada corrección, rechazaba travesuras y juegos toscos, poco comunicativo, de carácter fuerte y bondadoso.

Quizá la pujanza gráfica que lo rodeaba lo impulsó a los siete años, con apoyo de su madre, a concurrir como oyente a las clases nocturnas de dibujo. Su temprano gusto por lo manual lo desarrolló también en los talleres de herrería mecánica de la Escuela Normal, donde hizo hábilmente llaves, tornillos y diversos objetos de hierro.

Sus padres consideraron adecuado que al término de la escuela primaria continuara sus estudios en la Escuela Nacional de Agricultura, que no pudo haber sido en San Jacinto, como lo afirma Orozco en su autobiografía, porque el traslado de la escuela a este pueblo se efectuó en 1908, y Orozco ingresó como interno, becado por el gobierno de Jalisco, en 1897, para cursar los estudios preparatorios de

la carrera para ingeniero agrónomo. Entre otras materias se tomaban las siguientes: dibujo del natural, de paisajes, topográfico de máquinas y arquitectónico, aritmética, álgebra, geometría descriptiva, mecánica analítica y aplicada, botánica, zoología, geología, inglés, francés, principios de alemán y topografía. En dibujo topográfico obtuvo un segundo premio el 23 de marzo de 1899, y levantó planos que merecieron la aprobación de sus profesores.

A Orozco le tocó una Escuela Nacional de Agricultura y Veterinaria, dependiente de la Secretaría de Justicia e Instrucción, acabada de renovar en edificio, gabinetes, y talleres, como los de física, química y fotografía. El campo y la tierra constituyeron para él una experiencia placentera, empañada por un grave y prolongado ataque de fiebre reumática que debilitó su corazón. Fue un estudiante excelente; pero tan pronto tuvo el título de perito agrícola, el 22 de noviembre de 1901, prefirió alejarse de la tierra y profundizar en la Escuela Nacional Preparatoria, los estudios que más le entusiasmaban, como las matemáticas, sobre todo la geometría, con miras a completar una carrera de arquitectura. Continuó siendo un estudiante aplicadísimo. Por su carácter áspero, sus compañeros le pusieron como apodo, "el Abrojo."

Cursaba el tercer año de preparatoria cuando la desgracia lo golpeó con extrema crueldad. En el término de unos pocos meses murió su padre, y él sufrió el infausto accidente en el que perdió la mano izquierda. Enamorado de la ciencia y la indagación, se había dedicado a realizar, por su cuenta, experimentos de química. Inexperto o poco precavido, las sustancias explotaron en sus manos; la izquierda quedó destruida y la derecha muy lastimada. Fue llevado al Hospital de San Lázaro, donde se hizo todo lo posible por salvarle la mano izquierda, que debió ser amputada hasta arriba de la muñeca. La correcta atención dada a la mano derecha le permitió usarla con destreza. El estallido afectó su oído derecho, sus ojos y debilitó aún más su corazón dañado ya por la fiebre reumática.

Al dejar la Escuela de Agricultura, José Clemente buscó el retorno al centro de la Ciudad de México.

Por dos vías transcurrió la vida de Orozco a partir de sus 20 años: estudios en la Escuela Nacional de Bellas Artes y primeros trabajos profesionales como caricaturista e ilustrador.

A través de Carlos Alcalde, Orozco se relacionó con una de las muy robustas vetas de la caricatura mexicana, pues Alcalde se había formado junto con José María Villasana (1848-1904), colaborador prominente de *El Ahuizote* y *La Orquesta*. Orozco arrancó en la caricatura, haciendo una síntesis del estilo afrancesado, y del más personal, moderno, escueto y con fuertes raíces ancestrales, de José Guadalupe Posada.

La Escuela de Bellas Artes a la que volvió Orozco se encontraba en crisis; un director impopular, desprestigio del academismo, falta de orientación escolástica hacia las nuevas alternativas que ya aparecían en la producción de algunos artistas. Entre los que clamaban por nuevas orientaciones se contaron Diego Rivera y Francisco Goitia.

En el año de 1903, cuando Fabrés llegó de España, el arte europeo avanzaba por otros caminos. Justo en ese tiempo, Pablo Picasso, en pleno periodo azul, se estableció en París; y murieron Paul Gauguin y Camille Pissarro.

Orozco no trabajó años ajustándose a la disciplina impuesta por Fabrés; solo seis meses en las clases nocturnas. Las clases preferidas por él fueron las de Leandro Izaguirre (1876-1941) y de Germán Gedovius (1867-1937).

En la cátedra de Gedovius hubo en esa época gran interés por trabajar; pero con el tiempo fue decayendo, porque la disciplina comenzó a aflojarse. Orozco mencionó en su autobiografía, con desdén, “el cáncer de la bohemia”, que destruía aptitudes y vidas. Él se refirió a la bohemia de melena, pereza, suciedad y alcohol.

Para celebrar el primer centenario del Grito de Dolores, en 1910, el gobierno hizo festejos, y uno de ellos fue una gran exposición de pintura española de la época, la cual estaba representada con gran cantidad de cuadros de Zuloaga y Sorolla.

Un grupo de estudiantes, entre ellos Orozco, protestó ante la Secretaría de Instrucción, exigiendo un espacio y presupuesto para exponer. El Doctor Atl fungió como líder, y después de algunas negociaciones consiguió la cantidad de tres mil pesos para una exposición colectiva en la Academia. La exposición fue de gran éxito. La mayoría de los jóvenes artistas exhibían sus obras por primera vez. El Doctor Atl propuso fundar una sociedad que bautizaron con el nombre de “Centro Artístico”, y cuyo objeto era conseguir del gobierno, muros para pintar. Sin embargo, su proyecto se vino abajo, ya que el 20 de noviembre estalló la Revolución.

Al triunfar la revuelta maderista, Orozco comenzó a trabajar en un periódico de oposición, el *Hijo del Ahuizote*, dirigido en aquel entonces por don Miguel Ordorica. Mientras tanto, en la Academia se vivió un clima de descontento por la decadencia en la enseñanza, y los estudiantes declararon una huelga que duró dos años: de 1911 a 1913. Se pidió la destitución del director de la Academia, Antonio Rivas Mercado, y un cambio radical en los planes de estudio. El Doctor Atl se fue a Europa y Raciél Cabildo se convirtió en líder del movimiento. Raciél fue un poeta romántico y estudiante de pintura.

En 1912 volvió de París Alfredo Ramos Martínez. En México ya se conocía su célebre cuadro *La Primavera*. Ramos Martínez lanzó su candidatura para director de la Academia, prometiendo exterminar al monstruo académico y hacer reformas en los métodos de estudio. Paralelamente, se dio el golpe traidor de Victoriano Huerta, el asesinato del presidente Madero y el vicepresidente Pino Suárez. Se dice que Ramos Martínez aprovechó esta situación para conseguir el puesto de director, y lo primero que hizo fue fundar en Santa Anita, D. F., una escuela al aire libre llamada ostentosamente “Barbizón”. Habló a sus estudiantes largamente de Renoir, Matisse, Monet, Pizarro y, en general, de todos los impresionistas franceses y de la aldea que hicieron famosa: Barbizón.

Orozco buscaba otra cosa; no le interesó cultivar, a través de la pintura, una estética impresionista. Se trasladó a la calle de Illescas y puso su estudio. Uno de sus temas fue “casas de lágrimas” o de “magnífica nota”, como él llamaba a los

prostíbulos. También pintó sombras de aposentos cerrados, damas y caballeros borrachos. Al juntar Orozco un buen número de dibujos y acuarelas, acudió al poeta José Juan Tablada (1871-1945), quien había regresado de París meses antes de la caída de Madero. Tablada distinguió en Orozco un sello de melancolía grave y escéptica, semejante a la de Julio Ruelas, y eso lo indujo a visitar el taller de la calle Illescas. “De un gran portafolios surgieron ante mis ojos los dibujos dedicados a las colegialas, sorprendidas por la aguda observación del artista en pleno movimiento y en toda intensidad de expresión. Mujercillas que se encuentran y mimosamente se besan, grupos de colegialas en quienes los ojos de soslayo y el gesto afectado apuntan nacientes perfidias, armas que se esgrimen y se afilan para los futuros duelos de la pasión. Todos estos estudios, que son dibujos a pluma, están sellados por dos cualidades esenciales: movimiento y expresión; es una vasta galería de “mujeres de la vida” sorprendidas en los gestos, actitudes y episodios de su vida frenética y miserable.”¹⁸

El análisis alentador de Tablada convenció a Orozco de hacer una exposición de su obra; pero la serie de acontecimientos que afectaron al país desde que Huerta subió al poder, postergaron tres años sus proyectos.

Al hablar de la Revolución, Orozco comentó su nula participación. A su vez, no corrió ningún peligro. La Revolución fue para Orozco el más alegre y divertido de los carnavales. Tampoco fue defensor de la causa indígena. No le preocupó en lo absoluto; por lo menos así lo menciona en su autobiografía.

Victoriano Huerta mandó matar a Madero y a Pino Suárez. Posteriormente eliminó a todos sus contrarios. Para hacerse de recursos, Victoriano estableció casas de juego por toda la Ciudad de México. Por la noche, la ciudad era algo extraordinario. Según palabras de Orozco, los centros de juerga estaban atestados de oficiales del ejército, huertistas y mujeres ligeras.

Uno de los lugares más concurridos durante el huertismo fue el teatro María Guerrero, en las calles de Peralvillo. Eran los mejores días de los actores Beristáin y Acevedo.

La revolución continuaba. Se levantaron contra Victoriano Huerta varios caudillos. Los dirigentes más importantes, Carranza, Villa y Obregón, en el Norte, y Zapata en el Sur. Posteriormente, hubo rivalidades entre sí, no sin antes acabar con Victoriano Huerta. Obregón doblegó después a Villa, y Zapata siguió invicto, bien escondido en las montañas.

Por su parte, el Doctor Atl regresó de Europa, después de combatir a Huerta por medio de la prensa. Durante la rencilla entre Villa y Obregón, éste se dispuso a evacuar la ciudad. Se cortaron las comunicaciones, hubo hambre y escasez de trabajo. Entonces Obregón ordenó que se repartieran algunos centenares de miles de pesos en billetes, que no tenían ninguna garantía en metálico. Orozco trabajó con el Doctor Atl en la repartición de billetes entre la población, por el rumbo de Coyoacán. Zapata, por su parte, se acercaba a la ciudad.

El doctor Atl, partidario de Obregón, se trasladó hacia el estado de Veracruz. Un gran conglomerado se fue hacia Orizaba, entre ellos Orozco. Se es-

¹⁸ José Juan Tablada, José Clemente Orozco, pintor de la mujer “El Mundo Ilustrado”, año XX, t II, México, 2 de noviembre de 1913.

tablecieron en el Templo de Los Dolores y se editó un periódico: "La Vanguardia". Ahí se instalaron dos prensas planas, varios linotipos y los aparatos del taller de grabado.

El muralista cuenta esta etapa de su vida con gran entusiasmo. En esos días, el Doctor Atl fue una figura emblemática, predicando los ideales de la revolución constitucionalista. Sin embargo, José Clemente cuenta que se acostumbraba a la gente, a la matanza y al egoísmo despiadado, a la animalidad pura, sin tapujos. En lo político, se daba una lucha por el poder y la riqueza, teniendo como recurso la traición.

En 1917, el artista partió hacia los Estados Unidos, deseoso de encontrar un ambiente más favorable. El pintor fue con 100 pinturas hacia el vecino país, y al ver su producción en la aduana de Laredo, Texas, los oficiales le informaron sobre una ley que prohibía introducir a los Estados Unidos estampas inmorales. Fueron destruidas alrededor de 60 pinturas. Este hecho lo entristeció, pero continuó su viaje hacia San Francisco. Allí fue presentado a Fernando R. Galván.

El artista vio San Francisco como otro carnaval. Era la época de la Primera Guerra Mundial. En esa ciudad se veía un sinnúmero de oficiales. Galván y Orozco congeniaron, e incluso trabajaron haciendo carteles de cine. Orozco se encargaba del arte y Galván hacía los marcos. Cuenta Orozco que el trabajo se podía hacer en menos de una hora y, con el producto, vivir una semana.

El arte en San Francisco era académico, lo que convenció a Orozco de trasladarse a Nueva York. Al llegar a allí, el pintor se encontró con Siqueiros y su esposa, Graciela Amador, quienes se trasladaban a Europa. Al recorrer Nueva York, Orozco se dedicó a explorar los barrios de Harlem y Coney Island. Cuenta, con agrado, todo lo que transcurría: las ferias y el conjunto de personajes, como la mujer barbuda, la más gorda, los enanos, el hombre de dos cabezas, los lugares de tatuajes para marineros, etc.

En 1922 comenzó la época de la pintura mural en México. Estaba instaurada la Secretaría de Educación Pública. Fueron llamados todos los artistas e intelectuales a colaborar, y los pintores se encontraron con una oportunidad que no se les había presentado en siglos. Rivera y Siqueiros fueron llamados de Europa: a éstos se unió Jean Charlot, pintor francés recién llegado a este país. Sus aportaciones fueron valiosísimas, y sus conocimientos de la escuela de París, libres de prejuicios, fueron asimilados por sus compañeros. Por otra parte, el arte precortesiano influyó a Charlot.

La pintura mural se inició bajo muy buenos auspicios. Hasta los errores que se cometieron fueron útiles. Propuso nuevos puntos de vista. Liquidó toda una época de bohemia embrutecedora. Se constituyó un sindicato de pintores y escultores, y sus ideas quedaron resumidas en un manifiesto. Las ideas del sindicato se basaron en las teorías socialistas contemporáneas. Los más enterados fueron Siqueiros, Xavier Guerrero y Rivera. Siqueiros redactó el manifiesto, el cual contenía las siguientes propuestas:

"Socializar el arte."

“Destruir el individualismo burgués.”

“Repudiar la pintura de caballete y cualquier otro arte salido de los círculos ultraintelectuales y aristocráticos.”

“Producir solamente obras monumentales de dominio público.”

“Producir belleza que sugiriera la lucha e impulsara a ella.”

Siqueiros tomó contacto con las ideas radicales de Europa. Estuvo en Barcelona y en Argenteuil, Francia. Cuando regresó a México, en 1921, ya traía planeadas las bases para un arte revolucionario. La “Socialización” del arte fue una propuesta muy a largo plazo, y por otro lado, el repudio a la pintura de caballete no tuvo lugar en modo alguno. Además, no todos los pintores tuvieron aptitudes o apego al muralismo.

Por este camino se llegó al arte proletario. Los temas hablaban sobre obreros, y la intención era que estos tuvieran arte en su casa. Pero las cosas no se dieron así. Los que adquirieron ese tipo de obras fueron los burgueses.

Uno de los temas que más ocupó a los pintores muralistas fue la historia de México. En este sentido, Orozco critica a la historia, o más bien, al modo como se ha contado, causa o efecto de que la personalidad del mexicano no esté bien definida en cuanto a conciencia. Toda la historia de México parece estar escrita exclusivamente desde el punto de vista racial. La discusión se reduce a proclamar e imponer la superioridad de una de las dos razas. La teoría de que México es necesariamente indígena, español o mestizo, es una base falsa para definir nuestra personalidad.

Al hablar de la conquista de México por Hernán Cortés, Orozco la vio como un hecho reciente, como si hubiera sido ayer. El artista mencionó que para lograr la unidad, la paz y el progreso, bastaría tal vez con acabar con la cuestión racial. Tratar al indio, no como “indio”, sino como hombre. Las razas indígenas no serían otra cosa que un sumando más en el total de razas que forman lo hispánico.

En sí, Orozco tuvo una visión muy particular y escéptica de la historia, como se verá más adelante.

Después de lanzar su manifiesto, el Sindicato de Pintores y Escultores editó un periódico que fue su órgano. Siqueiros fue el responsable de atender directamente la edición. Se le dio el nombre de “El Machete”. Su esposa, Graciela Amador, fue la responsable de la redacción. Las ilustraciones fueron aportadas por el mismo Siqueiros, Xavier Guerrero y Clemente Orozco. Después, “El Machete” fue cedido al partido comunista.

El 20 de julio de 1923 fue asesinado Francisco Villa, y el 5 de noviembre se produjo, en el puerto de Veracruz, la insurrección de Adolfo de la Huerta contra el gobierno de Álvaro Obregón para protestar por la imposición de Plutarco Elías Calles como presidente de la República. El 9 de diciembre, Orozco firmó con sus colegas Siqueiros, Rivera, Xavier Guerrero, Fermín Revueltas, Ramón Alva Guadarrama, Germán Cueto y Carlos Mérida un *Manifiesto en contra de los golpes*, dirigido “a la raza indígena humillada durante siglos; a los soldados convertidos en verdugos por los pretorianos; a los obreros y campesinos azotados por la avaricia

de los ricos; a los intelectuales que no estén envilecidos por la burguesía.”¹⁹

Los pintores combatían en pro de Plutarco Elías Calles, por considerar que su personalidad revolucionaria garantizaba en el gobierno de la República, el mejoramiento de las clases productoras de México. Vasconcelos no compartía tales posiciones, y el 28 de enero de 1924 prefirió renunciar, antes que seguir a Obregón en su apoyo a Calles, y decidió lanzar su candidatura al gobierno de Oaxaca. A la salida de Vasconcelos vino una reacción negativa en contra de los artistas revolucionarios. El repudio contra los frescos de Orozco fue brutal, a tal grado, que sufrieron rayaduras, golpes, navajazos, etc. Después vino la orden de suspender todos los trabajos de pintura mural en la Preparatoria. Imposibilitado para seguir trabajando en los muros, Orozco volvió al ataque como caricaturista desde las páginas de *El Machete*.

En medio de la tempestad social y cultural, al cumplir 40 años, el 23 de noviembre de 1923, Orozco se casó con Margarita Valladares, 15 años más joven que él. Se instalaron en Coyoacán, en una casa situada en la calle de Madrid, donde Orozco tuvo, por primera vez, un estudio luminoso. Tres fueron los hijos de esa unión: Clemente (24/9/1924), Alfredo (27/6/1926) y Lucrecia (13/11/1927).

Orozco tuvo la fortuna de conocer a Francisco S. Iturbide, hombre culto que fue su amigo. Le encargó el trabajo de pintar al fresco, el muro que corresponde al descanso de la escalera en la Casa de los Azulejos, propiedad de la familia Iturbide. La pintura tuvo por nombre Omnisciencia. Posteriormente continuó su trabajo en la Preparatoria, con la ayuda del rector de aquella época, de la Universidad Nacional, el doctor Alfonso Pruneda.

Por ese entonces, pintó Orozco un mural de 100 metros cuadrados, en la Escuela Industrial de Orizaba, por orden del secretario de Educación, doctor. J. M. Puig Casauranc.

Segunda Visita a Nueva York

Orozco viajó a Nueva York por segunda vez, en 1927. Genaro Estrada, secretario de Relaciones Exteriores, le facilitó recursos para tres meses de subsistencia.

El pintor no conocía a nadie y empezó desde cero. Cuenta que en las noches salía a pasear por Harlem, a lo largo del río y los numerosos cabarets, teatros y dancings de los negros. Otras veces se dirigía hacia el barrio italiano, al otro extremo de Manhattan, llamado “guetto”. En Nueva York, Orozco conoció a Alma Reed, la cual escribió sobre arqueología, y había viajado varias veces a México. Por medio de ella conoció a la señora Eva Sikelianos, esposa del poeta Angelo Sikelianos. Ambos fueron animadores del movimiento nacionalista griego, que pretendía el resurgimiento de la antigua cultura helénica.

El salón de la señora Sikelianos, ubicado en la quinta Avenida, se transformó en el Circulo Delfico, una agrupación que pretendía fundar una Universidad en Delfos, donde se educaría una nueva élite Universal. Alma Reed se convirtió en

¹⁹ Autobiografía, pág. 57, José Clemente Orozco.

gran amiga y promotora de Orozco, con quien montó la galería Delphic Studios. Tras estas actividades vinieron encargos de pintura mural, todos de universidades, como el Pomona College, en Claremont, California (1932). La señora Sikelianos se fue a Europa, y en París hizo que se exhibieran dibujos de la Revolución Mexicana, en la galería Fermé la Nuit.

Cuando Orozco pintó al fresco los muros de un salón de la New School for Social Research (en Nueva York, en 1930), surgió una gran polémica. Los temas de estas pinturas son como sigue: gentes de todas las razas, presididas por un negro. En los muros laterales, alegorías de la Revolución Mundial. Gandhi, Carrillo Puerto y Lenin. Luego, un grupo de obreros y otro de esclavos, entrando a su hogar después del trabajo. El negro presidiendo y el retrato de Lenin fueron la causa de que la New School perdiera la contribución de varios de sus más ricos patrocinadores. Esta pintura se construyó bajo los principios geométricos y éticos del investigador Jay Hambidge. La idea fundamental de Hambidge consistió en descubrir las relaciones que existen entre el arte y la estructura de las formas naturales en el hombre y en las plantas, y luego, basándose en datos históricos y mediciones directas en templos, vasos, estatuas y joyas, precisar con exactitud científica la construcción geométrica de las obras de arte helénico. Después de la pintura en el New School, Orozco abandonó los métodos tan rigurosos de la simetría dinámica, pero conservó lo esencial, para crear nuevos métodos de trabajo. Explica Orozco que descubrió la respuesta a muchos errores y el encuentro de nuevos caminos.

Viaje a Europa

En 1932 Orozco viajó a Europa, y según cuenta en su autobiografía, lo primero que quiso ver, por recomendación, fueron los "Cartones" o bocetos que pintó Rafael para los tapices que existen en el Vaticano.

En el Museo de Artes Industriales, Victoria and Albert, Orozco se sintió impresionado por la composición rica y suntuosa de los "Cartones". Sin embargo, definió a Londres como la casa de una familia noble venida a menos, que había perdido toda su fortuna. Asimismo, vio un París viejo y arruinado, que después de las 6 de la tarde se convertía en un enorme prostíbulo. Describió Montmartre como un cadáver cayéndose a pedazos, y Mountparnasse lleno de vagos y abúlicos. Sin embargo, se expresa con agrado de las maravillas del Museo Británico y de la National Gallery, o del Greco, en el Museo de Louvre.

También fue a Italia y admiró en Milán la cena de Leonardo; en Pisa, el Giotto; en Venecia, el Ticiano y Tintoretto en Florencia; en Roma, la Sixtina y los museos del Vaticano. Conoció Pisa y Génova y luego Marsella. Después Barcelona, Zaragoza, Madrid, Toledo y Ávila. Posteriormente regresó a París y tomó un barco rumbo a Nueva York.

Al regresar a la Unión Americana le fue encomendado un muro en uno de los establecimientos educativos más antiguos de aquel país: el colegio de Dartmouth, en Hannover, New Hampshire. La estancia de José Clemente en Dartmouth,

de 1932 a 1934, fue de lo más satisfactoria. Los murales consisten en catorce tableros de 3 x 4 metros y 10 tableros. El tema principal es Quetzalcóatl.

A fines de 1934, Orozco regresó a México, y Don Antonio Castro Leal le confió la pintura de un tablero en el Palacio de Bellas Artes. En 1936 fue a Guadalajara, donde permaneció cuatro años entregado a una labor muy intensa y fructífera. Entre 1936 y 1939, Orozco elaboró una de las obras más grandiosas de la pintura contemporánea: los frescos que decoran el anfiteatro de la Universidad de Guadalajara (1935), la escalera del Palacio de Gobierno (1937) y el Hospicio Cabañas. Aquí hizo culminar su obra con "El Hombre en Llamas" (1937-1939). En 1940 inició una serie de frescos en blanco y negro, en la Biblioteca Gabino Ortiz, de Jiquilpan, Michoacán, con temas de la Revolución y una alegoría de la mexicanidad. A fines de ese año y durante el siguiente, se dedicó a pintar en México varios frescos en la Suprema Corte de Justicia, y después produjo varios cuadros de caballete. Entre 1942 y 1944 pintó los murales de la Iglesia de Jesús. Desde 1943, Orozco formó parte del Colegio Nacional. En 1946 recibió el premio Nacional de Artes Plásticas y Ciencias y en 1947 le rindió un homenaje el INBA y la SEP, con una gran exposición retrospectiva, representada en el Palacio de Bellas Artes. En 1948 pintó un mural con el tema de Juárez, en el Castillo de Chapultepec. Comenzó un mural en la Cámara de Diputados de Jalisco, sobre Hidalgo y su lucha contra la esclavitud. En 1949 trazó lo que debería ser un mural al aire libre, en el Multifamiliar Miguel Alemán. A los pocos días de haberlo iniciado, el 7 de septiembre de 1949, murió. La Nación le brindó un justo homenaje al ser enterrado en la Rotonda de los Hombres Ilustres, en el Panteón Civil de Dolores.

ESTAMPADO EN LA
BIBLIOTECA

Orozco visto por Octavio Paz

Considero importante, para el desarrollo de este trabajo, citar el pensamiento de Octavio Paz en relación a la obra de Orozco. Lo que este escritor ha dicho sobre el arte contemporáneo mexicano es digno de tomarse en cuenta.

Según Paz, Orozco fue el más libre y profundo de los muralistas; sin embargo, no mostró en su trabajo la risa o la alegría, salvo en su etapa de caricaturista. Paz dice que la falta de sensualidad es una característica en el pintor: "Los cuerpos de Orozco ignoran la caricias; son cuerpos de verdugos y víctimas. Arte contraído, torturado y a veces monótono."²⁰

Paz, al igual que Cardoza y Aragón, encuentra similitudes en ideas y temperamento con Vasconcelos. Los dos comenzaron como revolucionarios y los dos terminaron siendo admiradores de Hernán Cortés. Los dos fueron hombres que no se dejaron abatir por la adversidad y ejercieron su pensamiento con valor e inteligencia. Vasconcelos fue el motor que impulsó el muralismo mexicano, y Orozco fue, quizás, el más auténtico de los muralistas. Ambos fueron profundamente religiosos, aunque Orozco no cayó jamás en la beatería de Vasconcelos ni en sus extravíos políticos.

El muralismo fue un movimiento contradictorio y complejo. Fue un movimiento polémico, no sólo frente al arte del pasado, sino en su interior; de ahí su vitalidad. Sin embargo, menciona Paz, en los últimos 30 años se ha reducido su historia al desarrollo lineal de una sola idea, una sola estética y un solo objetivo. Los críticos e historiadores que representan los puntos de vista estéticos y políticos de tendencia marxista son los responsables de esta simplificación. Por otro, la ideología oficial. Esta operación de rectificación de la historia afecta sobre todo a pintores como José Clemente Orozco, Jean Charlot y Roberto Montenegro. En el caso de Orozco, es imposible negar la importancia artística de su obra; se exaltan ciertos aspectos de su pintura, pero se ocultan otros, los más polémicos: decir que Orozco es un gran artista, pero que es anárquico y contradictorio. Con esto se insinúa que hay que aceptar la violencia de Orozco, a condición de pasar por alto sus elementos subversivos y demoniacos.

Desde los comienzos hasta su muerte, Orozco no dejó de pintar. Su obra es variada: dibujos, óleos, murales, grabados, gouches, acuarelas. Con el transcurso del tiempo sus temas se ensancharon, y pasó de la sátira de la vida diaria a las grandes composiciones murales, en las que se mezcla su visión escéptica de la historia, con un cúmulo variado de temas religiosos. Sin embargo, la inspiración de Orozco fue siempre la misma. Su obra se inscribe dentro de la corriente expresionista del siglo XX.

El expresionismo nació cuando comenzó el siglo en los países germanos y escandinavos. Sin embargo, es imposible reducirlo a una época y una región. Goya fue un expresionista; el último Picasso también lo fue. En las primeras obras de Orozco se nota la influencia de un expresionista que no fue alemán ni noruego: José Guadalupe Posada. Asimismo, existen influencias del Greco y Goya. También hay un parentesco espiritual entre la obra de Grünewald, pintor alemán del siglo XVI, y el mexicano del siglo XX. Los dos tuvieron fascinación de la doble figura

²⁰El 12 de julio de 1983, bajo el auspicio del Colegio Nacional, se celebró en el Hospital de Jesús un coloquio sobre la figura y la obra de José Clemente Orozco, en el que participaron Salvador Elizondo, Miguel León Portilla y Octavio Paz. Parte de este texto es un compilado de las intervenciones de Paz, reproducidas en: México en la Obra de Octavio Paz, III. Los Privilegios de la Vista, págs. 285-319.

del verdugo y la víctima, unidos por vínculos mágico-religiosos.

El Greco fue una constante presencia en la obra de Orozco. En el *Prometeo de Pomona*, los críticos descubren huellas de *El Entierro del Conde de Orgaz*, y en las figuras de los brujos, enemigos de Quetzalcóatl. Éste sólo es un ejemplo de cómo Orozco asumió el legado de estos maestros para transformarlo.

Sin embargo, el estilo de Orozco está más cercano al de Miguel Ángel y El Greco, por ser dinámico y convulsivo. Hay un cúmulo de influencias en Orozco; es importante destacar la importante influencia que marcó el bizantino, no sólo para Orozco, sino para Rivera, Siqueiros y Charlot.

Orozco se inició como dibujante y artista gráfico. Goya fue un ejemplo y un maestro. También asimiló la influencia de Toulouse-Lautrec. Estos antecedentes explican que haya aceptado la influencia del expresionismo. Sin los grandes expresionistas no habría sido lo que fue y es: un pintor universal. Por otro lado, existen otros nombres que quizás Orozco conoció en algunas reproducciones: Roault, Munch, Ensor, Kokoscha, Groz, Max Beckmann. Se dice que el parecido con este último es determinante. Es un caso de consanguinidad artística y espiritual.

Antes de viajar a Nueva York, donde Orozco convivió con el Círculo Delfico y asimiló todas estas ideas, pintó en la Casa de los Azulejos, en 1925, el mural *Omniciencia*, de carácter simbólico y espiritualista, tal vez influenciado por Vasconcelos y su teoría del ritmo universal. En su obra de sus últimos años, Orozco se apartó aún más del expresionismo, que cuando formaba parte del Círculo Delfico. *Dive bomber and tank* (Nueva York, 1940), *Alegoría nacional* (Escuela Normal 1947-1948) son obras en las que Orozco se apega hacia la abstracción, pero sólo para acentuar su carácter simbólico. Estas composiciones son iconos, no de dioses, sino de ideas.

Capítulo IV

Historieta sobre José Clemente Orozco

Introducción

A Historieta: Orozco en Nueva York



Introducción

En la elaboración de una historieta se combinan tres ingredientes: a) una historia narrada en una sucesión de imágenes; b) un personaje central o un grupo de personajes; c) un texto o diálogos acompañando a los dibujos.

El tema y el tipo de ilustración son los que van a definir un estilo. La habilidad del artista se afirmará en la historia misma, en los personajes, el grafismo, el efecto inesperado y el diálogo. El cómic aborda temas que antes se atrevían a tratar sólo la literatura o el cine... lo que percibe el autor lo va a reflejar en su obra y lo va a comunicar al lector. Usualmente, el historietista va a partir de una idea central que se convertirá en un guión; éste puede modificarse conforme avanza el trabajo. Posteriormente se bocetan las secuencias, dándole una estructura a la historia. El entintado, la elaboración de escenografías y el modo de dibujo van a formar un sello que va a distinguir a un autor de otro. Por consiguiente, existe una gran variedad de estilos. El cómic se ha desarrollado y se ha aprovechado con éxito en algunos países, más que en otros. En Francia, por ejemplo, existen historietas casi sobre cualquier tema, desde Napoleón hasta la naturaleza. Un ejemplo que ilustra lo anterior es "Maus", de Art Spiegelman. Este autor relata un testimonio gráfico del holocausto, donde los ratones desempeñan el papel de los judíos y los gatos son los nazis. Los dibujos lineales de Spiegelman, en blanco y negro, narran la historia a un ritmo visual que destaca su narrativa.

Espero que lo escrito anteriormente sirva como preámbulo para hablar del tema que nos ocupa, tanto al futuro lector de esta historieta, y a mí, como comunicador.

Al abordar la vida de José Clemente Orozco se descubren rasgos interesantes que a la vez son sugerentes para transformarlos en viñetas y darles una estructura narrativa. Mi intención (antes de empezar a dibujar) fue armar una historia que revelara la intensidad del personaje, así como la importancia de su legado artístico, vinculándolo con un joven pintor, habitante de esta gran urbe en el umbral del siglo XXI. Evitando caer en lugares comunes, me propuse resaltar las influencias pictóricas que motivaron a Orozco, así como describir de una manera sintética el expresionismo. Otro hecho que no podía pasar por alto fue el terrible accidente que sufrió el muralista en la adolescencia. La mutilación de la mano izquierda marcó a Orozco por el resto de su vida. Tal vez esta carencia se transformó en coraje, canalizándolo en voluntad para producir arte. A diferencia de Diego Rivera, Orozco no se formó en Europa; él prefirió trasladarse a Nueva York, en plena madurez artística y física. El pintor empezó desde cero, sin ningún trabajo seguro, sólo con la certeza de vencer la adversidad. Esta decisión se volcó en el montaje de numerosas exposiciones. Posteriormente, el artista tuvo la oportunidad de plasmar en Pomona College, el primero de varios murales que realizaría en Estados Unidos. El hecho de trasladarse al vecino país del norte manifiesta su individualidad. Esta etapa en la vida de Orozco fue sumamente fructífera.

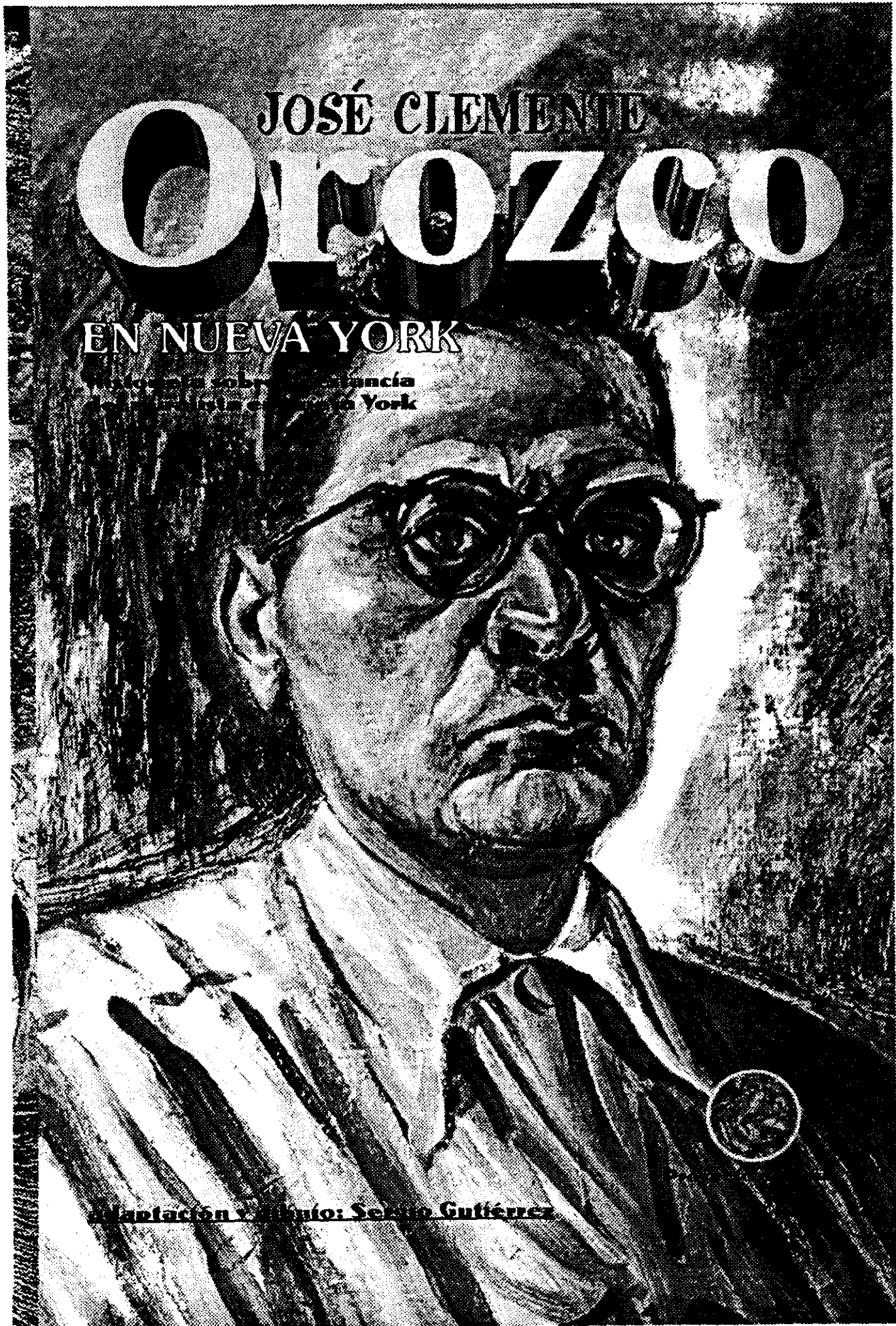
Este cuarto capítulo es la suma de los tres anteriores; es mi propuesta de historieta sobre un pequeño pasaje en la vida de un hombre, quien fue uno de los pilares del muralismo; es un modesto homenaje a uno de los pintores mexicanos más importantes de este siglo.

JOSÉ CLEMENTE ONZOZCO

EN NUEVA YORK

Adaptación sobre la obra de José Clemente Onzozco
de la obra de José Clemente Onzozco

Adaptación y guión: Sergio Gutiérrez



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

"HISTORIETA SOBRE LA ESTANCIA DE JOSÉ CLEMENTE DROZCO EN NUEVA YORK"

Esta historieta forma parte de un proyecto de tesis
para obtener el título de licenciado en diseño gráfico.

Autor: Sergio Gutiérrez Flores.

Tel: 5 5 50 12 96

e-mail: SERGIO57@HOTMAIL.COM

Año de edición 1999.

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

OROZCO EN NUEVA YORK

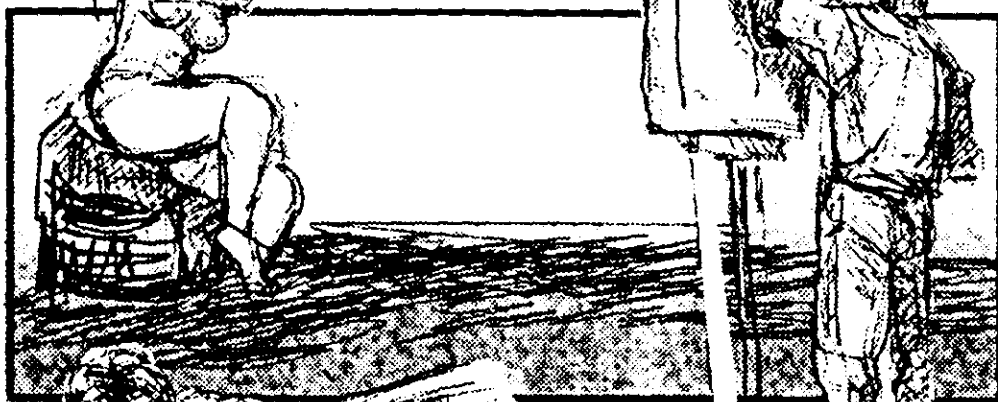


EN UN LUGAR DE LA CIUDAD DE MÉXICO, EN EL AÑO DE 1999, UNO DE TANTOS JÓVENES PINTORES TRABAJA INTENSAMENTE.

OBSERVA CON DETENIMIENTO A LA MODELO, Y SUS MANOS TRANSFORMAN EL CARBONCILLO, LA TINTA O LOS PIGMENTOS EN ESTRUCTURAS QUE VAN TOMANDO FORMA.



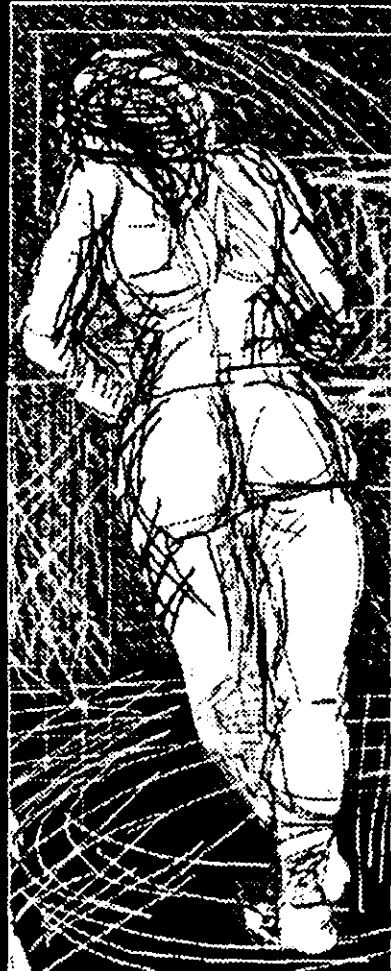
SU MANERA DE DIBUJAR ES DIRECTA Y ESPONTÁNEA.



ESTÁ ACOSTUMBRADO A NO BUSCAR LA PERFECCIÓN, SINO LA EXPRESIÓN Y EL GESTO DE CADA PARTE DEL CUERPO.

SU ESTILO PODRÍA ESTAR CONECTADO CON LO QUE LLAMAN NEOFIGURACIÓN, AUNQUE A ÉL NO LE INTERESAN LAS ETIQUETAS.

SU META ES SIMPLEMENTE TRABAJAR.



EL PAGO DEL ALQUILER, LA LUZ, ETC., DEBEN SER PUNTUALES.



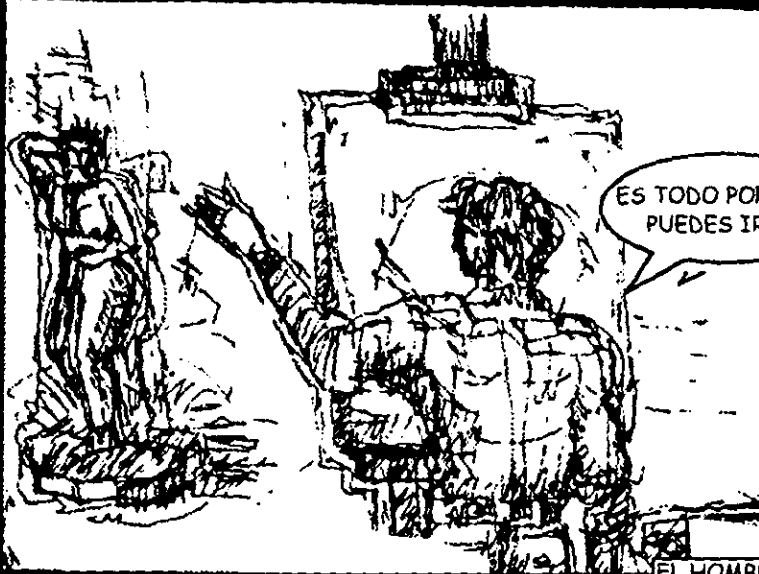
EL FUTURO ES INCIERTO. AUNQUE HACE POCO VENDIÓ ALGUNAS DE SUS OBRAS, NO SABE CUÁNTO TIEMPO VA A DURAR EL DINERO.

LAS HORAS TRANSCURREN EN LA TARDE LLUVIOSA: EL PINTOR TOMA CAFÉ Y FUMA MIENTRAS TRATA DE OBTENER ALGO DE LA MATERIA CON QUE TRABAJA.



LA MODELO SABE SU OFICIO. Y SE CIÑE A LAS EXIGENCIAS DEL PINTOR, POSANDO DURANTE HORAS.





ES TODO POR HOY,
PUEDES IRTE.

EL HOMBRE LE PAGA
Y SE DESPIDE.

HASTA EL JUEVES.



LA MODELO
ABANDONA EL
DEPARTAMENTO.



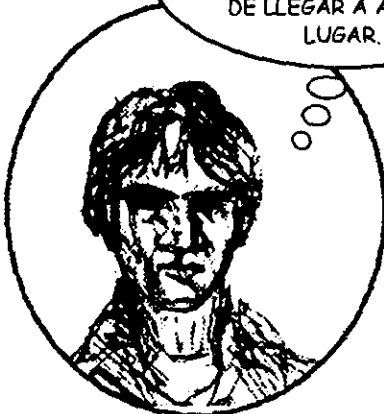
EL ARTISTA SE QUEDA OBSERVANDO A TRAVÉS
DE LA VENTANA, LA INMENSA URBE MOJADA POR
LA LLUVIA QUE CAE INTENSAMENTE.



ME PREGUNTO
SI TIENE SENTIDO SEGUIR
PINTANDO: O MÁS BIEN
TRATAR DE OBTENER ALGO,
DE LLEGAR A ALGÚN
LUGAR.

OTROS
HOMBRES DE MI EDAD
SON EJECUTIVOS EN
EMPRESAS PRIVADAS,
O DE PERDIS, TRABAJAN
DE BURÓCRATAS.

POR LO MENOS
TUVE LA DECISIÓN
DE DEDICARME
AL ARTE.



TRATA DE SACUDIRSE ESOS PENSAMIENTOS
Y DIRIGE SU MIRADA HACIA UN PAQUETE
QUE HABÍA RECIBIDO EL DÍA ANTERIOR.



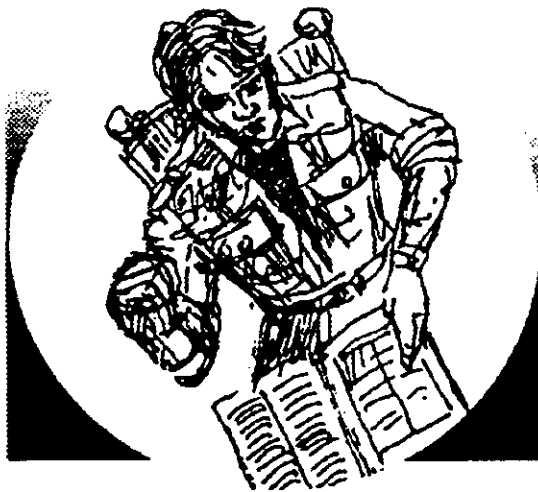
LO DESTAPA Y SE
PERCATA DE QUE
ES UN LIBRO
BELLAMENTE
EDITADO.



EL LIBRO ES DE JOSÉ CLEMENTE OROZCO.



EL EJEMPLAR LO MANDARON POR
CORREO, PERO NO TIENE REMITENTE.



ES UN LECTOR DISCIPLINADO, Y AQUELLA TARDE LLUVIOSA SIENTE UNA SINGULAR ATRACCIÓN POR LEER HASTA ALTAS HORAS DE LA NOCHE.

SI BIEN ES UN ADMIRADOR DEL EXPRESIONISMO, A LA ESCUELA MEXICANA DE PINTURA LA VE COMO UN MOVIMIENTO IMPORTANTE EN LA PLÁSTICA Y NADA MÁS. ÉL PREFERE LA GENERACIÓN DE LA RUPTURA.



EL DINAMISMO DE DAVID ALFARO SIQUEIROS O LA SENSUALIDAD QUE PROYECTAN LAS FIGURAS DE DIEGO RIVERA, NO LE DICEN MUCHO.



SIN EMBARGO, COMPRENDE QUE DE JOSÉ CLEMENTE OROZCO NO SABE GRAN COSA, SALVO QUE ERA UN PINTOR APASIONADO.



¿PERO QUÉ ES EL EXPRESIONISMO?

ES UN MOVIMIENTO QUE SURGIÓ EN LOS PAÍSES GERMANOS Y SU ANTECEDENTE DIRECTO ES EL ROMANTICISMO. ASIMISMO EXALTA EL CARÁCTER EMOCIONAL Y PSICOLÓGICO.



EL EXPRESIONISMO QUIERE SUBRAYAR SU CARÁCTER MORAL, AGRESIVO. NO QUIERE SEGUIR EL CAMINO DE LA INVESTIGACIÓN PURAMENTE FORMAL, SINO QUE PREFERE DISTINGUIRSE POR SU FUERZA PSICOLÓGICA Y EXPRESSIVA.



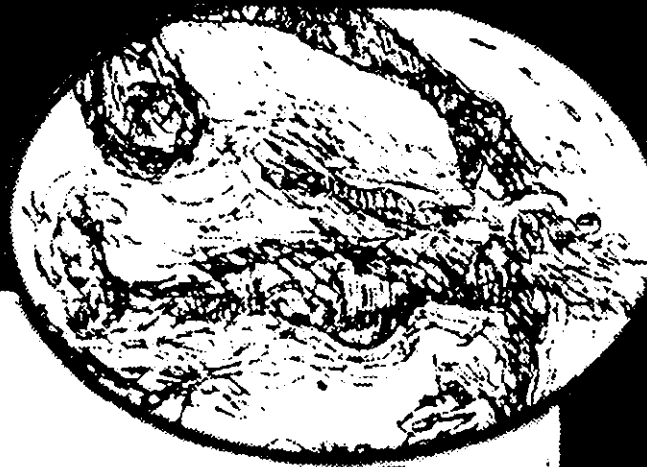
EL EXPRESIONISMO APARECE COMO UNA ACTITUD TÍPICAMENTE GERMÁNICA Y ROMÁNTICA FRENTE AL CLASICISMO DE LOS FAUVES Y LOS CUBISTAS, MÁS LIGADOS A UNA RAÍZ LATINA Y MEDITERRÁNEA.





DESCUBRE UNA FRASE QUE LO LLEVA A UNA REFLEXIÓN

"EL EXPRESIONISMO OFRECE UNA CONSTANTE QUE EN DETERMINADOS LAPROS SE INTENSIFICA A LO LARGO DE LA HISTORIA DEL ARTE MEXICANO."



DETRÁS DE LA APARIENCIA VISIBLE DE LAS COSAS ASOMA SU CARICATURA: DETRÁS DE CADA COSA INANIMADA SE MUESTRA UNA VIDA MISTERIOSA Y FANTASMAL, Y DE ESE MODO TODAS LAS COSAS REALES SE HACEN GROTESCAS.





ASIMISMO, UN ESPÍRITU DE REBELDÍA Y CIERTO GUSTO POR LO SALVAJE CARACTERIZAN AL EXPRESIONISMO, QUE A PRINCIPIOS DE SIGLO FUE REPRESENTADO POR EL GRUPO DE ARTISTAS ALEMANES, LLAMADO *DIE BRÜCKE*."



POR OTRO LADO SE DIO UN MOVIMIENTO LLAMADO *DER BLAU RAITER*, " QUE SE DISTINGUE POR ESMERARSE DE UNA MANERA CASI MÍSTICA, POR ENCONTRAR UNA NUEVA ESPIRITUALIDAD.

*EL PUENTE
**EL JINETE AZUL

EN MÉXICO, JOSÉ GUADALUPE POSADA FUE UN EXPRESIONISTA E INFLUYÓ A OROZCO.

GRABADOR QUE DENUNCIÓ LOS ERRORES POLÍTICOS, LAS CATÁSTROFES NATURALES Y LOS CRÍMENES PASTORALES DE SU ÉPOCA



SU CONTRAPARTE FUE JULIO RUELAS, EXCELENTE DIBUJANTE Y DIGNO REPRESENTANTE DEL SIMBOLISMO. FUE UN BOHEMIO DE TEMPERAMENTO TACITURNO.



POSADA Y JULIO RUELAS FUERON DOS ARTISTAS MAGISTRALES QUE INFLUYERON EN EL EXPRESIONISMO DE OROZCO.



RUELAS FUE UN PINTOR DE CADAVERES Y FANTASMAS DE AMANTES SUICIDAS



EL JOVEN PINTOR, CADA VEZ MÁS INTERESADO EN EL EXPRESIONISMO Y LA LECTURA SOBRE LA VIDA DE OROZCO, TOMÓ ESPECIAL ATENCIÓN EN LA ETAPA DEL MURALISTA EN NUEVA YORK.

UN HOMBRE SE PERDÍA EN LAS CALLES DE MANHATTAN...

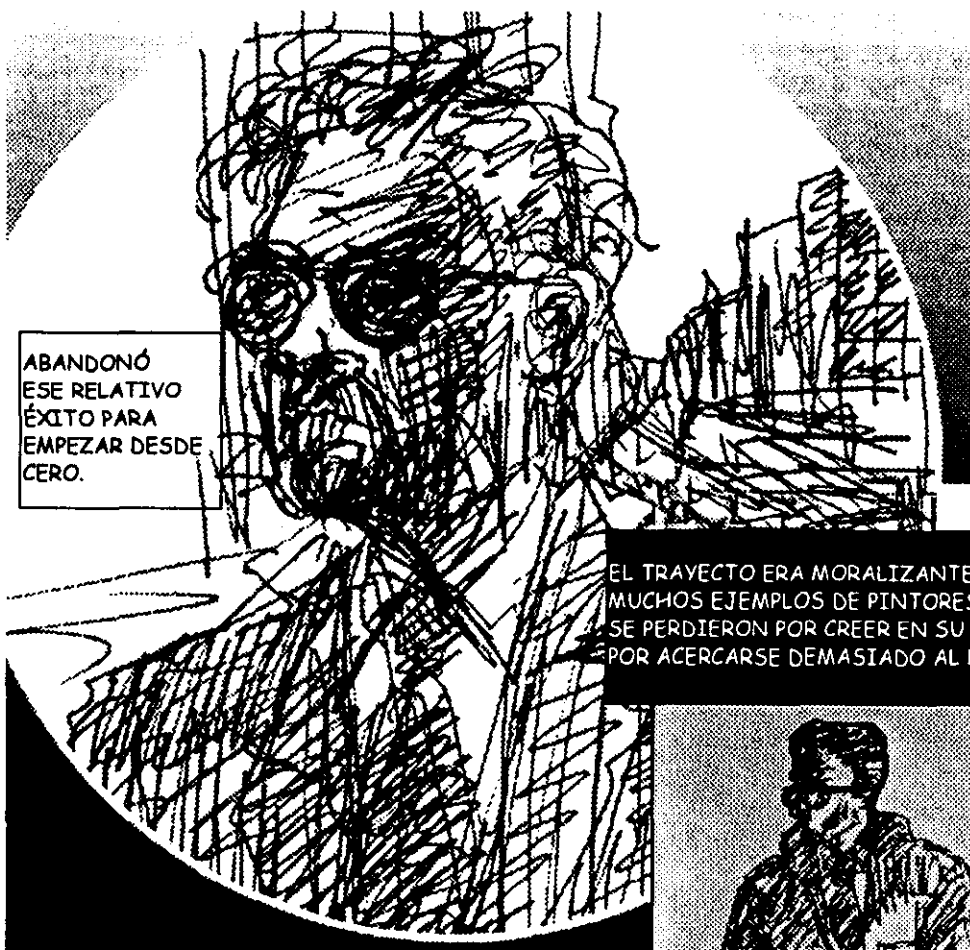


IGNORABA QUE SU AVENTURA IBA A DURAR 7 AÑOS...



SE TRATABA DE UN PINTOR MEXICANO QUE HABÍA DEJADO UN PRESTIGIO EN SU PATRIA





ABANDONÓ
ESE RELATIVO
ÉXITO PARA
EMPEZAR DESDE
CERO.

EL TRAYECTO ERA MORALIZANTE TENÍA
MUCHOS EJEMPLOS DE PINTORES QUE
SE PERDIERON POR CREER EN SU FAMA O
POR ACERCARSE DEMASIADO AL PODER



ÉL SE EVOCABA A SÍ MISMO COMO UN
VAGABUNDO





EL SUYO NO ERA EL RECORRIDO DEL VIAJERO QUE BUSCA LAS RUINAS O LAS COSTUMBRES CURIOSAS; SABÍA PERFECTAMENTE A DÓNDE PERTENECÍA Y DE QUÉ QUERÍA ESCAPAR.

NO FUE UN TURISTA, SINO UN INMIGRANTE.



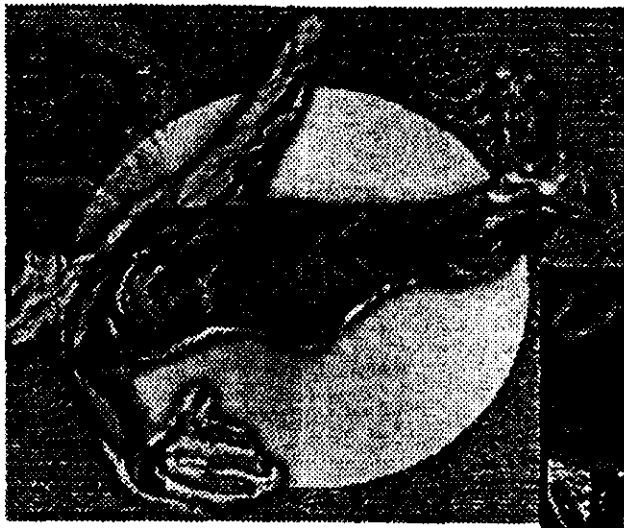
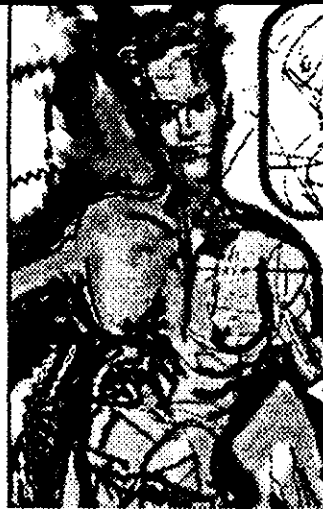
EL ARTISTA DURMIÓ



Y LA NOCHE CAYÓ SOBRE MANHATTAN.



MUCHO TIEMPO ANTES, CUANDO CURSABA EL TERCER AÑO DE PREPARATORIA, SE DEDICABA A HACER EXPERIMENTOS DE QUÍMICA



INEXPERTO O POCO PRECAVIDO, LAS SUSTANCIAS EXPLOTARON EN SUS MANOS. LA IZQUIERDA QUEDÓ DESTRUIDA Y LA DERECHA MUY LASTIMADA.



FUE LLEVADO AL HOSPITAL DE SAN LÁZARO, DONDE LA MANO IZQUIERDA LE FUE AMPUTADA EL ESTALLIDO AFECTÓ SUS OJOS, SU OÍDO DERECHO Y DEBILITÓ SU CORAZÓN.

EL ARTISTA DESPERTÓ SOBRESALTADO



AMANECÍA EN NUEVA YORK

SOLO ERA UN SUEÑO



REGRESÓ LA CALMA

DURANTE LOS PRIMEROS
DÍAS EN ESTADOS UNIDOS,
EL ARTISTA SE DEDICÓ A
RECORRER LAS GALERÍAS
DE ARTE.



OROZCO NO SE AFERRABA A PREJUCIOS NI A LIMITACIONES; SIEMPRE ESTABA ABIERTO A NUEVAS EXPERIENCIAS.



AL OBSERVAR LAS OBRAS DE PICASSO EN UNA GALERÍA, EL PINTOR NO ENCONTRÓ NADA NUEVO, E INCLUSO, PICASSO LO DECEPCIONÓ



SIN EMBARGO, MÁS ADELANTE, AL VISITAR EL MUSEO HISPÁNICO, DESCUBRIÓ MÁS CUADROS DE PICASSO, Y LA RELACIÓN CON LA OBRA DEL PINTOR CAMBIÓ.



PICASSO DESCONCIERTA, INQUIETA, HIERE, APASIONA, RECHAZA, LUEGO ATRAE CON FUERZA... NO SE OLVIDA.

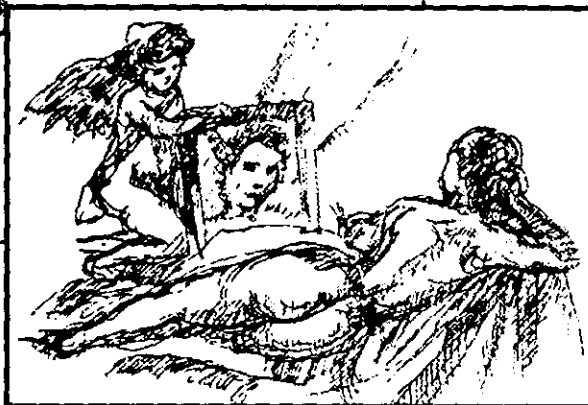


LOS MAESTROS ESPAÑOLES, EL GRECO, GOYA Y VELÁZQUEZ, DEJARON UNA PROFUNDA HUELLA EN EL PIN-TOR MEXICANO, CUANDO ASISTIÓ A UNA EXPOSICIÓN EN EL MUSEO METROPOLITANO.

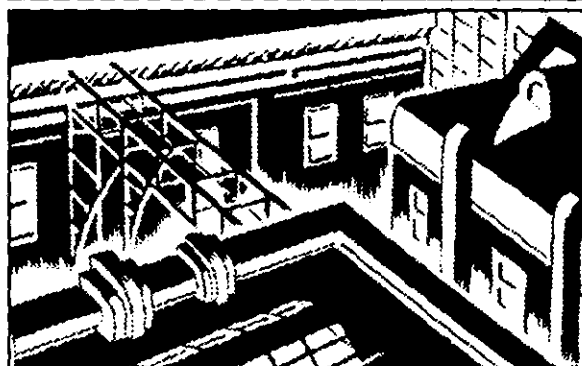
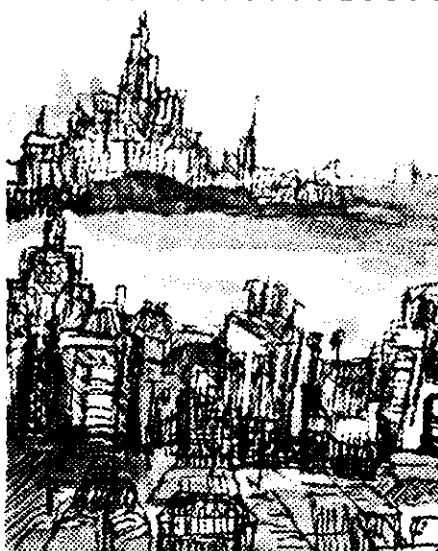


EL MURALISTA SE INSTALÓ A UNA CUADRA DE LA UNIVERSIDAD DE COLUMBIA TRABAJO EN ÓLEOS Y DIBUJOS AL CARBÓN. LAS PRIMERAS SENSACIONES DE LA MONUMENTAL NUEVA YORK

CADA PAISAJE URBANO ERA UN ANÁLISIS DE ESTRUCTURAS, Puentes, RASCACIELOS.



RECORDÓ SU PRIMER ESTUDIO EN LA CALLE DE ILLESCAS, EN MEXICO, EN SUS INICIOS COMO ARTISTA.



EN SU PRIMERA EXPOSICIÓN EN LA LIBRERÍA BIBLOS, OROZCO ABORDÓ SU TEMA PREFERIDO.



LA MUJER, PERO NO LA MUJER COMÚN, SINO LA QUE TRANSITA EN LOS BAJOS MUNDOS DEL ALCOHOL, EL DESVELO Y EL NEGOCIO DEL PLACER

EL PERIODISTA JUAN AMBERES OPINÓ SOBRE SU OBRA



CARICATURISTA ATORMENTADO QUE, VAGANDO EN LAS SOLEDADES DE LA NOCHE, HA SABIDO ESTROPEAR CON CINCEL DE MALDAD E IRONÍA, LAS CARAS ATIBORRADAS DE AFEITES, LOS CUERPOS FLÁCIDOS Y CANSADOS QUE SOPORTAN LAS MISERIAS VARONILES EN UN AFLOJAMIENTO MACABRO DE MUJERES DESTINADAS A PERECER EN EDAD TEMPRANA.



LA IMPRESIÓN QUE CAUSAN LOS PASTELES Y CARBONES DE OROZCO ES DE DOLOR. AUN CUANDO LA GENTE DIGA QUE SU OBRA ES INMORAL Y PORNOGRÁFICA, LA INTENCIÓN ES BRUTALMENTE REALISTA.



Y NO ES QUE OROZCO FUERA UN VIEJO; OROZCO FUE UN JOVEN DESENCANTADO QUE LLEVABA ALMA DE VIEJO. CONSTITUCIÓN HÍBRIDA Y ROSTRO SARCÁSTICO. DONDE UNAS GAFAS AMORTIGUABAN EL INTENSO MIRAR. FALTO DEL BRAZO IZQUIERDO, LA MANO DERECHA REFLEJABA UN INTENSO FRACASO PREMATURO EN LAS LIDES DEL AMOR.



MUERTO SENTIMENTALMENTE PARA EL AMOR, NO LE QUEDÓ MÁS RECURSO QUE UTILIZAR SU PINCEL PARA SATIRIZAR RILICULIZANDO EL AMOR DE PROSTITULOS Y CANTINAS

SIN EMBARGO JOSE CLEMENTE OROZCO DESARROLÓ UN BRUTAL PROCESO DE SOBRECAMPENSACION QUE LO LLEVÓ A OCUPAR UNO DE LOS SITIALES DE LA SANTA TRINIDAD PICTORICA JUNTO CON DIEGO RIVERA Y DAVID ALFARO SIQUEIROS



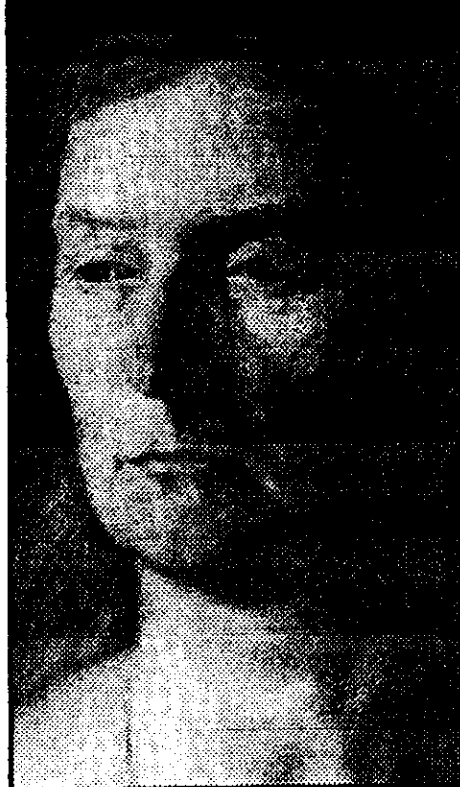
OROZCO SE INICIÓ COMO DIBUJANTE Y ARTISTA GRÁFICO. VIO EN GOYA UN EJEMPLO Y UN MAESTRO. ASIMISMO ASIMILÓ LA LECCIÓN DE DAUMIER. TAMBIÉN RETOMÓ EN DIRECCIÓN OPUESTA LA DE TOULOUSE-LAUTREC



ESTOS ANTECEDENTES EXPLICAN QUE HAYA ACEPTADO CON NATURALIDAD LA INFLUENCIA DEL EXPRESIONISMO.



EL ARTISTA ENTABLÓ CONTACTO CON ALMA REED, EN NUEVA YORK, Y ÉSTA LO PRESENTÓ CON EVA PALMER, ESPOSA DEL POETA ANGELO SIKELIANOS



EN EL NÚMERO 12 DE LA QUINTA AVENIDA SE FORMÓ UN CENTRO DE REUNIÓN DE ARTISTAS E INTELLECTUALES DE TODOS LOS CONTINENTES Y CREDOS. ALLÍ OROZCO FUE RECIBIDO CON EXTREMA CORDIALIDAD

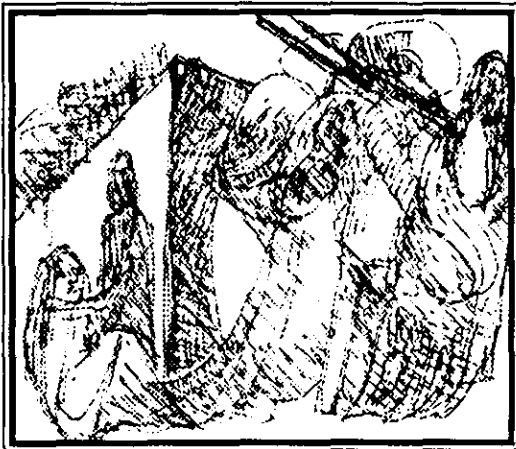


LA PRIMERA EXPOSICIÓN DEL ARTISTA, EN NUEVA YORK, FUE EN LA GALERÍA MARIE STEINER, CON DIBUJOS DEL TEMA MEXICO EN REVOLUCIÓN, REALIZADOS A TINTA, LÁPIZ O CARBONCILLO. LA MUESTRA FUE UN ÉXITO.

DESPUES DE LA EXPOSICIÓN EN LA GALERÍA MARIE STEINER VINIERON OTRAS OPORTUNIDADES DE EXPONER SU OBRA EN GALERÍAS NEOYORQUINAS COMO LA DOWNTOWN GALLERY, Y LA ART STUDENTS LEAGUE.



EL MURALISTA SE INVOLUCRÓ EN EL CÍRCULO DÉLFICO, UNA AGRUPACIÓN QUE PRETENDÍA FUNDAR UNA UNIVERSIDAD EN DELFOS, DONDE SE EDUCARÍA UNA NUEVA ÉLITE UNIVERSAL.



POR FIN LLEGÓ LA OPORTUNIDAD DE PINTAR UN MURAL EN LOS ESTADOS UNIDOS. SIN EMBARGO, ESTO NO SE DIO EN NUEVA YORK, SINO EN CLAREMONT, CALIFORNIA.

EL TEMA CENTRAL DEL FRESCO FUE PROMETEO HUMANIZÓ EL MITO EN UN CUERPO DESNUDO Y VIGOROSO TRAS EL HEROE UNA HUMANIDAD PRIMITIVA VA SE PRECIPITABA IMPORANTE HACIA EL FUEGO.



LA OPORTUNIDAD SURGIÓ GRACIAS A QUE EL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE, EN POMONA COLLEGE, EL ESPAÑOL JOSÉ PIOJÁN, PENSÓ QUE EL MURALISMO MEXICANO DEBÍA DEJAR HUELLA EN AQUELLA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

FALTAN PAGINAS

De la:

79

A la:

80

Conclusiones

Considero que la motivación primordial que tuve para hacer una historieta sobre José Clemente Orozco, fue el utilizar el dibujo que conjuntamente con la narración constituyen el trabajo gráfico dentro de mi tesis. Un cómic positivo que se conforma de una serie de viñetas de tipo expresionista, en el cual el dibujo va a fungir como eje. Éste es más cercano al boceto de trazo vigoroso y gestual que al del modo convencional de ilustrar un cómic. Y es precisamente en eso donde va a residir un gran porcentaje de su valor plástico. Es importante mencionar la trascendencia que ha tenido el dibujo durante el desarrollo de la humanidad, tal vez por ser el único que transmite de manera directa y primaria el proceso artístico de la invención.* Sin embargo, es hasta el Renacimiento cuando el hombre empieza a teorizar sobre su producción artística. Basta revisar los tratadistas italianos del Renacimiento para encontrar el aprecio por esta forma valiosa de expresión, que brota directamente del pensamiento, el intelecto y la reflexión. “Principio formal.”**

Para continuar con esta idea, quisiera profundizar en el trayecto que recorrí para la realización de la historieta; primero aproveché el legado plástico, del cual podemos estar orgullosos los mexicanos, y máxime los que estudiamos en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, institución en la que pasaron precisamente los pilares del muralismo mexicano, movimiento que, como lo mencioné a lo largo de la tesis, no tiene parangón en importancia e incidencia con otros países del continente americano. Pues bien, la ENAP (perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de México) funge como centro artístico, en el cual se forjan los comunicadores gráficos y los artistas visuales con profesores de alto nivel académico. No quiero decir que sea la única universidad dedicada a las artes plásticas, pero sí, quizá la más importante. Asimismo considero que el motor que impulsa al estudiante de la UNAM viene de una actitud crítica y reflexiva. Y es allí donde reside la diferencia con los estudiantes de otras universidades. En el caso de quien cursa en la Escuela Nacional de Artes Plásticas alguna carrera; tiene la gran ventaja de alternar materias de diseño gráfico con asignaturas de artes visuales, y viceversa. Esto le proporciona una visión más amplia de su futuro quehacer profesional y de su visión artística. Es sensato citar a Gilberto Aceves Navarro, quien menciona en un artículo de una revista editada por la Universidad, que hay que atreverse a formar parte del desarrollo cultural de este país, y no sólo conformarse con ser un simple espectador.

Después de este pequeño preámbulo, quiero recalcar y profundizar en la importancia del estilo de dibujo que utilicé en el proyecto gráfico de mi tesis. Éste es de trazo despreocupado, pero intenso, a base de tinta china y aguada, usando plumillas, estilógrafos y pinceles. Busqué un acabado más cercano al apunte o al boceto, a base de ashurados. Poco a poco se van reconociendo estructuras o especie de esqueletos dentro de las formas. Sin embargo, el estilo es figurativo y las formas no pierden su esencia. Si bien he visto muchos estilos de hacer cómic, hay dibujantes de un gran oficio. No obstante, son pocos a quienes realmente me gustaría imitar; podría mencionar a Frank Miller. En el caso personal no me interesan las escenografías muy detalladas o personajes demasiado sofisticados. Prefiero que el tra-

* Ida Rodríguez Prampolini. Ensayo Sobre José Luis Cuevas y el Dibujo, pág. 19.

** Ibidem, pág. 19.

zo hable sin tanto adorno innecesario. Últimamente, el cómic ha evolucionado a pasos agigantados, y he tenido la suerte de ver el proceso de factura de una revista. Actualmente, la tecnología ha acelerado los tiempos para la producción de la historieta. Hablando del proyecto sobre Orozco, quiero agregar que cada página tiene un trabajo determinado, como mencioné antes, desde el dibujo en el restirador, para posteriormente digitalizar esa imagen y alterarla en un programa de ilustración y retoque, hasta el diagramado en otro programa de edición. La computadora queda como otra herramienta más que ayuda enormemente en la hechura de una historieta.

Para terminar, quiero mencionar que al realizar este trabajo se cumplieron mis expectativas satisfactoriamente. El estudio de los componentes de la historieta me proporcionó mayores recursos para trabajar la parte gráfica del proyecto. Asimismo, el conocer los antecedentes del cómic me ayudó a darle una mayor profundidad al trabajo. El analizar más a fondo la vida y obra de José Clemente Orozco me aportó elementos para descubrir rasgos que desconocía, para entender mejor la importancia de su obra. La parte gráfica de este trabajo constituye el resultado del proyecto. Es la suma de todos los capítulos. Mi tarea como diseñador gráfico fue crear la historieta. El tipo de dibujo que utilicé fue de trazo libre, más cercano a la pintura que al cómic convencional; fue para darle un carácter expresionista al relato.

El guión lo fui construyendo sobre la marcha, mientras definía qué acontecimientos eran importantes para mi propósito. Espero que la gente lo lea para saber más sobre Orozco.

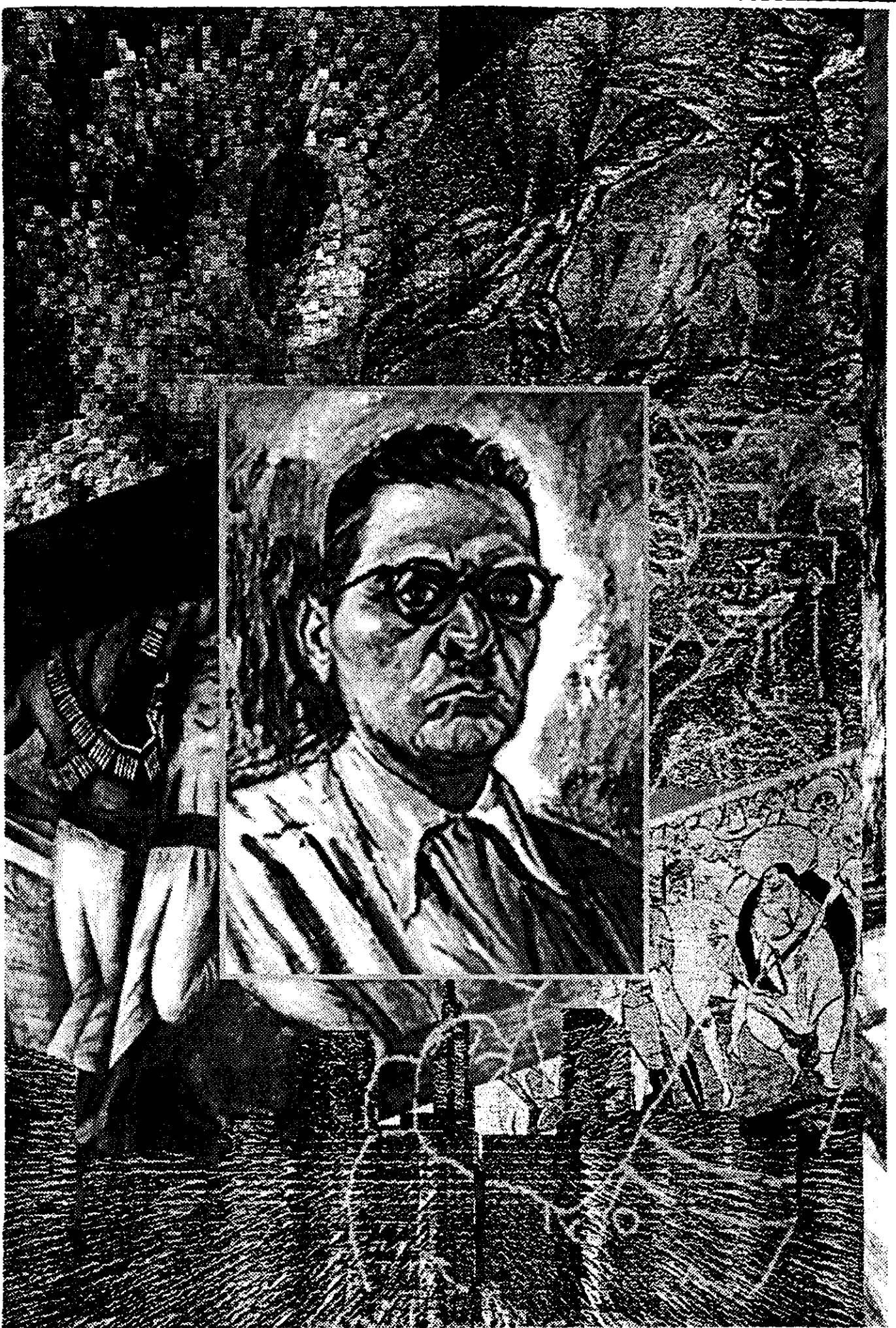
La elaboración de esta historieta cultural es el tema de mi trabajo de tesis; sin embargo, hace mucho que en México no veo muchas alternativas que hablen sobre personajes que hayan aportado algo a la humanidad o que describan algún hecho histórico relevante. Considero que debería aprovecharse este medio para informar, además de entretener. Hace bastante tiempo descubrí una colección de editorial Bruguera, la cual difundía obras de autores clásicos adaptados al cómic, como Julio Verne, Emilio Salgari, Edgar Allan Poe y Charles Dickens. Los guiones eran bastante buenos y los dibujos magníficos. Hoy en día no encuentro en el medio una publicación similar.

Espero que se empiece a hacer algo para tener la historieta que este país se merece, rico en tradición plástica. Los murales de Bonampak, el romancero gráfico de Posada y el muralismo mexicano constituyen un legado universal y un ejemplo que debería ser asimilado por la sociedad mexicana.

“No importan las equivocaciones ni las exageraciones. Lo que vale es el valor de pensar en voz alta, decir las cosas tal como se sienten en el momento en que se dicen. Ser lo suficientemente temerario para proclamar lo que uno cree que es la verdad sin importar las consecuencias y caiga quien cayere. Si fuera uno a esperar a tener la verdad absoluta en la mano o sería uno un necio o se volvería uno mudo para siempre. El mundo se detendría en su marcha.”*

Orozco.

*Fragmento de una carta de José Clemente Orozco a Justino Fernández, escrita en Jiquilpan Mich., y fechada en agosto 31, 1940.



Bibliografía

Baena Guillermina,
Montero Sergio
Tesis en 30 Días
Editores Mexicanos Unidos, 1993.

Baena Guillermina
Manual Para Elaborar Trabajos
de Investigación Documental
Editores Mexicanos Unidos, 1991.

Barbieri Daniel
Los Lenguajes del Cómic
Ediciones Paidós, 1993.

Baron-Carvais Annie
La Historieta
Fondo de Cultura Económica, 1989.

Cardoza y Aragón Luis
Cuarenta Siglos de Arte Mexicano,
(Arte Moderno y Arte Contemporáneo) Tomo I
Editorial Herrero, S. A. México, primera edición, 1971.

Concha Gerardo de la
La Razón y la Afrenta, Antología del Panfleto
y la Polémica en México
Instituto Mexiquense de Cultura, 1995.

Conde Teresa del
Historia Mínima del Arte en el Siglo XX
ATTAME Ediciones, 1994.

Conde Teresa del
Tres Maestros
Reflexiones sobre Bacon, Motherwell y Tamayo
Editorial Grijalbo/UNAM, 1997.

Curiel Fernando
Mal de Ojo
UNAM, 1989.

Fernández Justino
Orozco, Forma e Idea
México. Editorial Porrúa S. A., 1975.

- Frank Miller
El Regreso del Caballero Nocturno
Grupo Editorial Vid, Reedición, 1997.
- González Mello Renato
José Clemente Orozco
Círculo de Arte, 1997.
- Gubern Román
El Lenguaje de los Cómics
Editorial Península, 1972.
- Historia del Arte
Tomo XI
Salvat Mexicana de Ediciones, S. A. de C. V., 1979.
- Lozano Fuentes José Manuel
Historia del Arte
Compañía Editora Continental, 1976.
- Maqueo Ana María
Redacción
Editorial Limusa, S. A. de C. V., 1992.
- Mateos José
Pintura y Escultura del Siglo XX
Editorial Ramón Sopena, 1979.
- Mendieta Alatorre Ángeles
Tesis Profesionales
Editorial Porrúa, S. A., 1990.
- Orozco José Clemente
Autobiografía
Ediciones Eras S. A., 1970.
- Paz Octavio
Los Privilegios de la Vista
Arte de México
Fondo de Cultura Económica, S. A. de C. V., 1987.
- Río Eduardo del
Un Siglo de Caricatura en México
Editorial Grijalbo, S. A., 1984.

.....

Rodríguez Diéguez J. L.
El Cómic y su Utilización Didáctica
Ediciones G. Gilli, 1988.

Rodríguez Prampolini Ida
Ensayo sobre José Luis Cuevas y el Dibujo.
UNAM, 1988

Taborga Huáscar
Cómo hacer una tesis
Grijalbo, 1982.

Tibol Raquel
José Clemente Orozco
Una Vida para el Arte
Fondo de Cultura Económica, 1996.

Tibol Raquel
Siqueiros, Vida y Obra
Colección Metropolitana, 1996.

Wolf-Dieter Dube
Los Expresionistas
Ediciones Destino, S. A., 1997.