



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“POR UNA PINTURA INFLUENCIADA POR EL COMIC”



TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES VISUALES.

PRESENTA:
ADRIEL PÉREZ LARA.

DIRECTOR DE TESIS:
Mtro. RENATO ESQUIVEL ROMERO.

MÉXICO D. F., 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

(HOJA EN BLANCO)



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Por una Pintura influenciada por el Comic”

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciado en Artes Visuales.

Presenta:
Adriel Pérez Lara.

Director de Tesis: Mtro. Renato Esquivel Romero.

México D. F., 2006

A mis papás por su amor y paciencia, a papá José +, a mamá Bina +, a mi hermana Balbina, a mis tíos Jesús y Narda, a José, a todos mis amigos Esther, Elías, Alejandro, Ruth, Iván, Rubén, Thelma, Zitali, Jorge, Anabell, Alhelí, Edgar, Dalia, al Topil (que ya no veo) a los que me faltan, a ANIMA FX, sobre todo a Arturo Galicia por el gran apoyo y creer en mí.

A Leo por todo su cariño.

Y al mismo tiempo a todos ellos, GRACIAS, y GOYAS.

Propiciar cambios de rumbo, romper hábitos, inventar, aportar nuevas ideas será lo que distinga, al menos desde el renacimiento, al arte cabal del mero oficiante artesanal. De su capacidad propositiva y creadora depende que el arte supere límite tras límite. El arte da a pensar, y da qué pensar de múltiples maneras: religiosas, históricas, ontológicas, existenciales, antropológicas... Pero finalmente tiene que comparecer ante sí mismo...

Jorge Juanes, "Más allá del arte conceptual"

...ahora, se debe al mercado, a las simulaciones y a los signos.

No volverás a mirar tu reloj,
ese objeto inservible que
mide falsamente un tiempo
acordado a la vanidad humana,
esas manecillas que marcan
tediosamente las largas horas
inventadas para engañar al
verdadero tiempo, el tiempo que
corre con velocidad insultante,
mortal, que ningún reloj puede
medir.

Carlos Fuentes, "*Aura*"

Yo he visto cosas que ustedes no creerían,
Atacar naves en llamas más allá de Orión.
He visto rayos “C” brillar en la oscuridad
cerca de la puerta del Tannäuser.
Todos esos momentos se perderán en el **tiempo**
como lágrimas en la lluvia.
Es hora de morir.

Monólogo de Roy Batty, “Nexos 6” en *Blade Runner*, R. Scout.

INDICE

Introducción

Capítulo I. El comic; vicisitudes y aportaciones.

I.1. Antecedentes o Prehistoria del Comic.....	5
I.1.1. El nacimiento del Comic y su evolución durante el s. XX.....	12
I.1. 2. Análisis y polémica sobre el origen del Comic.....	19
I.1. 3. La caricatura.....	24
I.1.4. El Comic, los medios de “comunicación masiva” y el Cine.....	27
I. 2. <u>El Comic y el Arte.</u>	
I. 2. 1. El Comic y su relación con el público.....	35
I. 2. 2. El pop art y el apropiacionismo neoyorquino	38
I. 3. <u>El comic, el tiempo, y su forma.</u>	
I. 3. 1. Sobre la imagen del comic.....	47
I. 3. 2. El Comic y sus elementos formales.....	49
I. 3. 3. La línea como forma básica del Tiempo.....	52

Capítulo II. Los autores y su obra.

II. 1. Influencias directas, indirectas y el comic underground.....	54
II. 1. 2. Vínculos insospechados con la pintura.....	60
II. 2. <i>El “Aura”</i>	68
II. 3. Catálogo misceláneo de imágenes de comics.....	73

Capítulo III. La “Comic-pintura”.

III. 1. Ambigüedad, polémica o dialéctica.....	87
III. 1. 2. Secuencialidad, Narrativa, Temporalidad, Convenciones y Montaje.....	99
III. 1. 3. La Lectura.....	105
III. 1. 4. La comic-pintura; Series Secuenciadas y Técnica.....	107

Conclusiones	121
---------------------------	-----

<u>Bibliografía</u>	134
----------------------------------	-----

INTRODUCCION

La inquietud por acercarme a este tema surge de en las siguientes preguntas: ¿por qué ciertos productos culturales circulan por todas partes y otros no tanto? ¿Por qué son fuente inspiradora de modos de pensar? ¿Qué hay en ellos para que esto suceda? ¿Dónde quedan los productos artísticos¹ y su influencia en la sociedad? ¿Es la *forma* capaz de encontrar las repuestas a estas cuestiones?

Para responderlo se exponen los fundamentos del comic dentro del contexto de los grandes cambios económico-sociales del siglo XX, de esta manera quiero expresar un punto de vista (propuesta de obra) desprendido desde una disciplina plástica, que se adaptó a los cambios y presentó al público masivo una cara nueva de la *imagen*, me refiero al comic, que por su parte, tiene más que ver con la publicidad, la mercadotecnia, el diseño, el cine y la fotografía que con la pintura misma.

Los nuevos medios de comunicación masiva dieron lugar a modos diferentes de expresión como la caricatura política y la tira cómica que acompañaban a las noticias en las publicaciones de edición diaria o semanal. Ésta nueva forma de la imagen fue evolucionando hasta lo que hoy conocemos como comic.

Comic frente a la Pintura, he aquí el problema. Éstas disciplinas no solamente presentan antagonismos formales, sino que de ellos igualmente se desprenden inquietudes tales como las siguientes: ¿cómo poder hallar vínculos entre ellos y conciliarlos? ¿Qué cosas tienen en común y cómo poder hablar de ambos a través de la pintura? ¿Qué tiene el comic que la pintura no? ¿Qué sucede si atraemos uno hacia el otro y los entrelazamos? ¿Qué posibilidades plásticas aplicadas a la pintura puede aportarnos el comic? ¿Hasta dónde se puede llegar con el comic en la pintura?

¹ Véase ACHA, Juan, “Arte y sociedad Latinoamérica: EL producto artístico y su estructura”, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1981.

Todas éstas son preguntas que a lo largo de la tesis se desarrollaron con más profundidad.

La idea general es darle forma a una visión que comparta y englobe la “contradicción” de la vida de nuestra época, las fusiones y los mestizajes para que a través de imágenes secuenciadas podamos ver una pintura que se nutre de su entorno cultural complejo, desde los mas-media (medios de comunicación masiva), pero principalmente de los comics, aportando un eclecticismo plástico capaz de dar su propia versión de la realidad.

Por lo que respecta a lo anterior, el interés principal del comic es la representación más idónea y perfecta de un guión, o sea, es narrativo. Cabe aclarar que aunque la pintura también llega a ser narrativa, en ella este elemento no es un fin, sino una “opción”. De ahí que su narrativa sea generalmente simbólica.

Busco apropiarme y desconstruir la estructura formal del comic, desmenuzarlo parte por parte y aprovechar esto para llegar a una pintura contaminada y hecha a partir de dos lenguajes.

Entre las características importantes que me interesan del comic está su gran capacidad de producción y circulación, pues le permiten que sus imágenes estén más cerca de la sociedad, razón por la cual tiene cierta influencia sobre ella (una ventaja del comic sobre la pintura y las demás artes). Fundamentalmente esto sucede gracias a las técnicas mecánicas de reproducción que hacen posible su distribución a gran escala y llegar a un considerable número de personas. Pero no nos olvidemos del tratamiento de la forma que el comic hace, que tal vez sea más seductora y más fácil de asimilar. Entonces es de ahí, de cierta manera, de dónde mi trabajo pictórico toma su influencia.

Podemos darnos cuenta de que el comic es un hijo de los medios de comunicación masiva de los cuales deviene un fenómeno llamado “democratización de la cultura”.

Desde sus comienzos, la democratización de la cultura y la reproducción mecánica a niveles masivos de la imagen cuestiona la unicidad de la obra pictórica y atenta contra el aura del arte. Sin

embargo, la relación con el original en estos tiempos ha mutado, para adaptarse a los cambios que dicta el avance tecnológico potenciando su valor como signo.

La democratización de la cultura afecta al arte de múltiples maneras y determina parte del ser de los comics. Pero en un aspecto paradójico, ahora las imágenes de cualquier tipo, género y tema son fáciles de obtener, o simplemente puede usted chocar con ellas por todos lados, lo que provoca una desvalorización y una producción de basura informática alucinante. Como consecuencia los obstáculos para llegar al arte y al buen comic se vuelven muy difíciles de salvar, y el original se fetichiza en sobremanera por encima de las copias.

Actualmente el comic tiene una aceptación popular importante y lo tenemos en dos versiones: la comercial y el comic de autor (o underground), que en ambos casos es un género plástico que existe como opción expresiva, alterna a la pintura, con la necesidad de expresarse de una manera totalmente diferente a ella.

De las dos versiones de comics, el underground optó por desviarse del camino de la ideología dominante y abordar temáticas distintas a las historias de superhéroes y la familia típica norteamericana. Con dichas temáticas el comic comercial estadounidense dio las bases estructurales para que el underground emergiera como contraparte de él mismo.

El eclecticismo ha llevado al comic a hacer uso de técnicas que la pintura ha utilizado hace ya mucho tiempo y su evolución misma le ha permitido utilizar técnicas como el colage, acuarela, fotocopias, esgrafiados, etc.

Este es un punto crítico en el que se separa de su origen periodístico para entrar en terrenos cada vez más visuales y evolucionar en otro sentido, para encontrarse con la propuesta plástica y la libertad total.

El fin de esta tesis es entrar en problemas formales de las dos disciplinas y polemizar acerca de dos maneras diferentes de abordar la imagen, es decir, que esta es una idea que intenta conciliarlos

y crear un híbrido “comic-pictórico”, que sea capaz de hablar entre otras muchas cosas de su contemporaneidad.

CAPÍTULO I

El comic; vicisitudes y aportaciones

I. 1. Antecedentes o prehistoria del Comic.

Al abordar los puntos de este capítulo se debe advertir que la historia de los comics no es el fondo ni fin de este proyecto y su aparición es para dar bases y justificación, ya que es el objeto de estudio y pretexto para la realización de un proyecto pictórico.

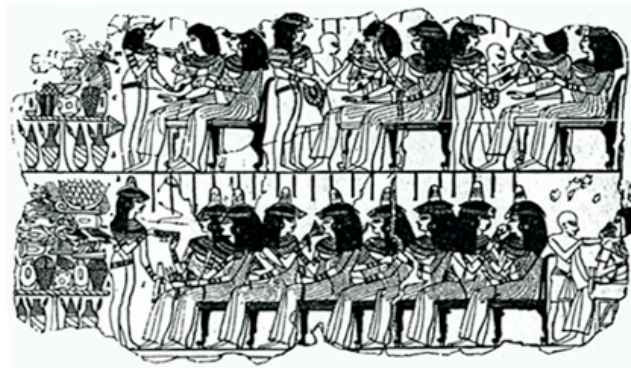
Como es obligado, se debe hablar un poco de los antecedentes del Comic y sobre todo lo que se le parezca hasta antes de 1895 aproximadamente. Sin embargo, la fecha de su origen es muy polémica: los autores difieren radicalmente ya que sus primeras manifestaciones son muy importantes, pues asentaron las bases en las cuales el comic hecha raíces para ser lo que es ahora.

Desde etapas muy remotas de la existencia del hombre uno de los aspectos de mayor importancia en todas las manifestaciones representacionales expresivas a través de la imagen ha sido la narrativa. Es posible encontrar ejemplos de ella en toda la iconografía de la historia, la narrativa es un elemento básico y constante inagotable de la imagen histórica y contemporánea.

La antigüedad dejó la huella de esta en paredes de cavernas con imágenes que evidencian la vida cotidiana y la cosmovisión de un hombre ancestral, capaz de manifestarse a través de pinturas rupestres, cerámica, decoración de objetos utilitarios y pergaminos, mostrándonos una narrativa que nos cuenta en su mayoría la “grandeza de los pueblos antiguos”.



Pinturas neolíticas que representan arqueros, descubiertos en Tassili-A-Ajjer en el Sahara.



Jeroglíficos egipcios. La primera imagen nos muestra a escribas o pintores con sus colores decorando un muro. La segunda imagen muestra a un grupo de mujeres en una reunión.

Entre otros antecedentes de los comics encontramos la columna Trajana de Roma, los jeroglíficos egipcios*, tapicería de la reina Matilde de Bayeux; creaciones de la catedral de Gerona, Aucas Valencianas, Filacterias Medievales ², Códices Prehispánicos, que hablan de la

² GUBERN, Rmán. *El lenguaje de los comics*, 1981, p.13.

Las Filacterias Medievales son Tiras de pergamino que los judíos llevaban. De aquí pasó a significar, en la

migración al Valle de México de los primeros pobladores.

Estos ejemplos son considerados *antecedentes* pues comparten la constante antes dicha y que acompañará al comic durante toda su vida. Esta es la “narrativa” con la diferencia sustancial de la “secuencialidad” y el aparato periodístico.

Sin embargo, fue en cierto momento de la historia que el grabado apareció y revolucionó la producción de imágenes hecha hasta esos días.

Haciendo un recuento histórico, es a partir del siglo XV, sobre todo en el Renacimiento europeo (periodo inspirado en la “antigüedad de la Grecia clásica”) en el que se dio un fenómeno filosófico, crítico, artístico y científico sin precedentes, el cual terminó por remplazar a la Edad Media. Es el siglo de la transición y en él nacieron los primeros medios de impresión como la imprenta y el grabado que han de extender su influencia con la estampación.

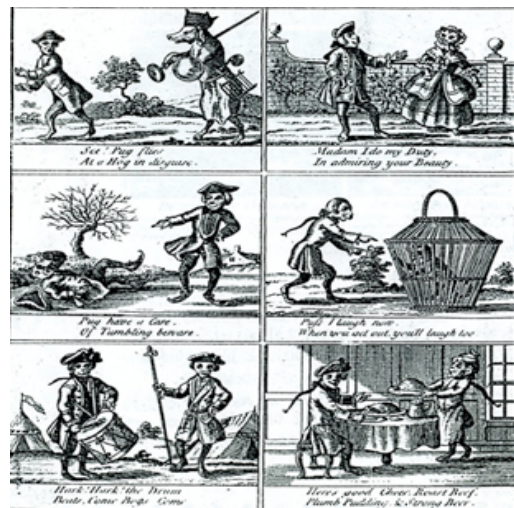
En sus inicios, el grabado fue acogido por el vulgo como arte de hechicería debido a la ideología religiosa dominante, pero poco a poco el nuevo arte se hizo muy popular por su producción numerosa, más su aceptación dependió de que este se dedicara al servicio de las creencias religiosas (como la *Biblia Pauperum*, cuyos textos bíblicos se difundieron mucho en el siglo XVI, profusamente ilustrados con grabados en madera eran accesibles por su precio a las clases modestas e iletradas), de las ideas políticas, de las conveniencias económicas y de las pasiones sociales como las imágenes populares francesas del s. XVIII con autores excepcionales entre los que están Doré, grabador francés -1833-1883- con sus trabajos ilustrados de La Biblia, El Quijote, Las cruzadas, La divina comedia, etc. Así se hacían asequibles a los gustos y a las posibilidades de la gente humilde. De esta manera el grabado pasó a ser un medio y elemento de la vulgarización cultural, instrumento educativo de las multitudes (por ejemplo la xilografía que

pintura cristiana, una tira así con la que se acompañaban ciertas imágenes y escenas religiosas, a fin de escribir en ellas los nombres de profetas y santos o invocaciones y frases evangélicas, explicativas o alusivas al tema representado.

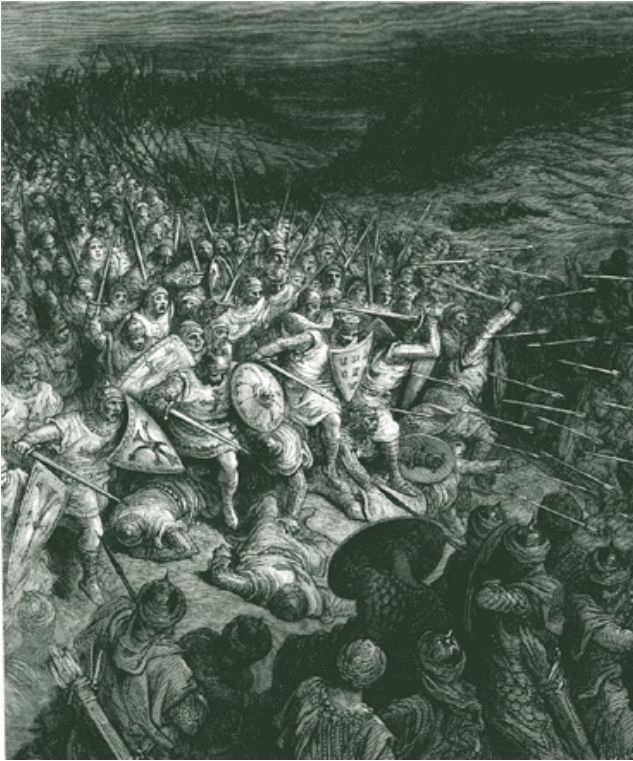
permitía la representación gráfica de temas piadosos a los que se añadía la leyenda explicativa para mejor comprensión del pueblo).



Ilustración hecha a mano de un pasaje bíblico del siglo XIII. Este grabado muestra la ideología de la época, la cual permitió su supervivencia hasta hoy, pues las nuevas técnicas de impresión eran consideradas obras de la brujería.



“Hojas volantes” del “Mundo al revés” de los siglos XVII y XVIII, muy populares en Inglaterra, Francia y España sobre todo. Su bajo costo y sus temas mundanos permitieron que el grabado pasara a ser un elemento de vulgarización cultural.



...Alejo les sugirió que aguardasen a la presencia del grueso los ejércitos cruzados antes de atacar al infiel, pero Pedro había perdido parte de su autoridad y alemanes, italianos y franceses en vez de recobrar las fuerzas rivalizaban unos con otros llevando a cabo incursiones al campo y saqueando cuantos pueblos hallaban a su paso al tiempo que cometían las más terribles tropelías, desmanes y atrocidades.

Los distintos ataques de los turcos demostraron que la falta de criterio y disciplina de los cruzados, por mucha fe que tuviesen, no abriría el camino a Jerusalén. Con esto se dio por terminada la Cruzada popular.

Este fracaso lejos de hacer cundir el desánimo entre los alemanes redobló sus bríos dándoles fuerza para reclutar un nuevo ejército. Estaban decididos a salvar Jerusalén, escenario de la crucifixión, y para ello debían de perseguir a los musulmanes que iban en contra de los seguidores de Jesucristo, pero también amenazaron a los judíos, dado que ellos habían perseguido y muerte al propio Jesús.

Gustavo Doré “Las cruzadas” siglo XIX. *Didascalias*: Ilustraciones que representan en forma sintética momentos importantes del relato, por lo general van acompañadas de un texto en la página adjunta.

Después de La Revolución Industrial (fines del siglo XVIII), ya en la era moderna los adelantos tecnológicos que heredó el grabado permitieron que nuevas formas de producción pudieran mejorar los resultados en las imágenes como favorecer la creatividad y el tiraje. Entonces las técnicas como la litografía, y recientemente aplicaciones tipográficas como la tricromía, planografía, cromolitografía, heliograbado y el huecograbado, vinieron solucionando muchos problemas.

Con el paso del tiempo los grabadores han visto reducida la influencia de su producción tradicional, coincidentemente cuando aparecieron los procedimientos industriales, indispensables para las revistas, para los periódicos, los comics y el libro. Así, en la actualidad la imagen impresa viene consolidando valores publicitarios hasta con los procedimientos más expeditivos.

Entonces, la historia siguió así hasta que el *periodismo* dio pie a la aparición de dibujos en sus páginas y luego, paso a paso, en los Estados Unidos se inventó un nuevo arte...

A través del siglo XIX pueden hallarse en Europa múltiples precedentes de los comics, a causa de la misma evolución de los relatos ilustrados hacia una progresiva importancia de los dibujos y la paralela mengua de los textos. Ello conducía a la típica narración literaria estructurada en diadascalias, cada una de las cuales ostentaba su representación icónica particular. De tales precomics hubiera debido surgir, por una gradación natural y lógica, la narrativa mediante secuencias dibujadas, pero el proceso hacia ellas fue más lento que el hallazgo norteamericano del nuevo arte expresivo, adelantado a una posible fenomenología similar en Europa. Durante la primera década del siglo XX comenzó a llegar al viejo continente alguna inicial muestra de los recién nacidos comics norteamericanos, ampliándose luego su proyección y su influencia en el desarrollo de este medio de expresión por los europeos.^A

Por otro lado, el éxito de los medios de producción en los Estados Unidos desató grandes cambios que nadie podía imaginarse:

Paralelamente al *boom* de los comics, principalmente previo a La Primera Guerra Mundial, la sofisticación de los medios de producción dio lugar a un parte-aguas llamado “Fenómeno de Estandarización”. Las nuevas técnicas industriales dieron paso a la fabricación masiva de productos en general y las nuevas rotativas fueron capaces de imprimir considerables cantidades de copias, permitieron magnificar el tiraje del medio impreso y al mismo tiempo promovían la comercialización a gran escala de la prensa. Entonces, el pensamiento heredado del siglo XIX cambió radicalmente dando pie al surgimiento de nuevas ideas sobre la economía productiva,

^A COMA, Javier. *Del gato felix al gato fritz*, parte II. La colonización de occidente. p. 220

facilitando la concentración industrial y el gigantismo febril (pensamiento capitalista y producción masiva).

La simultaneidad de grandes cambios en el mundo fue el sello del siglo XX y las artes se transformaron tanto que expandieron sus territorios a formas alternas a la pintura y a la escultura.

En Europa el diseño industrial se empieza a aceptar como forma de arte superado, desvaneciendo la dicotomía entre arte e industria, declarando que el siglo XIX acaba junto con el Art Nouveau y el siglo XX se abre al Art Deco, disciplinas estas al margen de las Vanguardias Pictóricas, y clasificadas como La No Vanguardia. Estas artes alejadas de los “ismos” tuvieron a sus representantes en la arquitectura, la decoración, diseño de muebles y en la Artes Gráficas. Su mundo se caracterizó por ser exuberante, lujoso y alienado de los problemas de la época.

El Art Nouveau y Deco son Artes decorativas e industriales y su valor básicamente es testimonial. Ambos se caracterizan sobre todo en el terreno de la cultura de masas al utilizar un lenguaje fundamentalmente retrospectivo, apoyado con cierta arbitrariedad en conceptos de artes pasadas, unidas a unas muy matizadas influencias orientales. Las Artes Gráficas, como la Ilustración, se abocaron a los carteles, portadas de revistas y colecciones de novelas; al mismo tiempo fueron la parte más notable y mayoritaria de la producción global de la época. De alguna manera un arte cotidiano.

El art Nouveau del siglo XIX se vincula con el simbolismo pictórico y se apega más al tema y a la literatura que a las innovaciones formales de la vanguardia y la política.

EL Art Deco como tal, con esta denominación jamás existió. En realidad, al no ser exactamente un movimiento de arte, sino más bien un conjunto de creaciones contemporáneas, marcadas todas ellas con un “toque de modernidad”, no tuvo ningún nombre específico hasta que en los años sesenta los historiadores se dedicaron a ocuparse del tema. El art Deco fue llamado de diferentes formas por distintos sectores, como los pioneros del diseño de moda: “Estilo Chanel” o “Estilo

Poiret”, por su influencia de América Central “Aztec Airlines”, por Oscar Lancaster “Modernistic” o “Funcional”, por sus aportaciones de Estados Unidos “Jazz Moderne”, etc.

Bueno, esto era parte de lo que se vivía en la época, pero retomando el tema de la prensa y su éxito comercial, “los comics” se consolidaron como una industria con luz propia y un poco más tarde se declararán independientes de los periódicos.

I. 1. 1. El nacimiento del Comic y su evolución durante el siglo XX.

...del florecimiento de los periódicos ilustrados y de las caricaturas periodísticas, que en el último tercio del siglo XIX crearon la plataforma expresiva de donde los comics habrían de surgir, significaron una arma publicitaria más en la encarnizada competencia comercial de dos magnates de la prensa de New York: Joseph Pulitzer y Wiliam Rudolph Hearts⁴

Las nuevas rotativas, aptas para imprimir vigorosamente un considerable número de ejemplares, promovían la comercialización a gran escala de la prensa, reservada hasta entonces a las minorías cultas. Comenzaba así la democratización de la cultura y con los comics el arte de masas.⁵

Como antes se dijo, 1895 es una fecha importantísima para la historia del Comic, pues en ella se publicaron por primera vez el día 7 de julio dibujos satíricos que trataban sobre un suburbio de New York en el diario “New York World” con el título de “At the Circus in Hogan’s Alley” en el que aparecía un personaje que cautivó a los lectores y pronto tuvo su propia viñeta de tres cuartos de página, para posteriormente publicarse el 16 de febrero 1896, fecha, en que

⁴ GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*, 1981, p.15

⁵ COMA, Javier. *Los comics un arte del siglo XX*, 1978, p. 6

“Yellow Kid”⁶ hace su debut en la prensa escrita, en el diario neoyorkino “New York World” --a cargo de Joseph Pulitzer-- con su famoso camisón amarillo. Sin embargo, no fue sino hasta que su autor cambia de periódico y se pasa al “New York Journal” cuando por una sugerencia de su nuevo patrón, William Randolph Herat, lo deja de dibujar mediante una sola ilustración. Entonces cambia a una sucesión narrativa de viñetas, quedando así absolutamente bien definidos todos los elementos formales del comic cristalizados en este personaje, creación de Richard F. Outcault, y a partir de este exitoso dibujo florecieron muchas historias dibujadas en los diarios neoyorkinos, creando suplementos dominicales a todo color donde las imágenes y el humorismo ocupan posiciones preeminentes con el objetivo de atraer a un público mucho mayor, es decir, a la gran multitud de inmigrantes poco versados en el idioma inglés y a los extensos grupos de posibles compradores escasamente dados a la lectura.⁷

Los comics en sus primeras manifestaciones contenían temas de crítica social como “Yellow kid” y “Katzenjammer Kids” con humor de clase popular. En otra línea se colocaba, por ejemplo, Winsor McCay con su obra maestra “Little Nemo” de belleza formalista y dedicado a la burguesía conservadora.

⁶ ibidem.

⁷ COMA, Javier. *Los comics, un arte del siglo XX*, 1978, p. 6

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.



The Yellow Kid Takes a Hand at Golf («New York Journal» de 24 de octubre de 1897), en donde coexisten los textos encerrados en globos y en la camisa del protagonista, como era usual en la obra de Outcault.

En los principios, el comic apareció solamente los domingos en una presentación que se acostumbraba de corte humorístico en una página entera autoconclusiva y de protagonistas fijos, mejor conocidos como “Sundays”, publicados en el suplemento dominical. Y conforme la demanda fue creciendo dentro del gusto popular, se comenzaron a publicar diariamente, por lo que se denominaron dailys con una presentación en forma de tira horizontal dividida en viñetas o también llamados *pictogramas* (la primera “daily” fue “Mutt and Jeff”). Estas dos modalidades que conformaron un conjunto llamado comic-strips, fueron las que abrieron el camino a numerosas tiras cómicas y entre las más famosas están “Krazy Kats”, Little Nemo in the Slumberland”, “Little Orphan Annie”, “Blondie”, “Buster Brown”, entre otras.

De poco en poco los comics se convirtieron en una mina de oro. Los lectores buscaban periódicos que trajeran tiras cómicas, entonces los periódicos urgían de tiras cómicas para publicar, satisfacer la demanda y aumentar sus ventas. Este fenómeno provocó el nacimiento de los *Syndicates*⁸, que se encargaron de todas las comic-strips, estos las administraban y controlaban, además las comic-strips eran propiedad de los *Syndicates*.

Los *Syndicates* fueron agencias encargadas de vender este tipo de material a otros periódicos menores y revistas, además de venderlas a otros países a través de agencias de prensa internacionales algunos años más tarde, esbozándose de esta forma cierta homogeneización cultural, ya que los comics publicados eran los mismos tanto en New York como en San Francisco, Denver, Wichita, París, Roma o México.

Los *comics* dependían de los *Syndicates* y estos a su vez de los Periódicos, los *Syndicates* eran propiedad de los más famosos periódicos de la época, como el célebre “King features Syndicate” (1915), propiedad del “New York Journal” y el “United Features Syndicates” (1931), propiedad del “New York World”.

⁸ GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*, 1981.

Simultáneamente en el ambiente político-social de los E.E.U.U. se gestaba el “American Way of life” que era una ideología en expansión, portadora de los ideales y modos de vida norteamericanos. Fue promovida por el estado a través de los *Syndicates* y el cine.

El estado norteamericano aconsejaba a los *Syndicates* establecer una línea de pensamiento común, por ejemplo, en *El Chicago Tribune-Daily News Syndicate* (1920). Para los comics de esta agencia, la forma típicamente americana de vivir estaba intrínsecamente ligada con el puritanismo tradicional, el paternalismo de las clases dominantes, la prosperidad fundada en el trabajo agrario, las virtudes morales, la resistencia a las innovaciones legislativas progresistas y la preeminencia de la institución familiar como célula social digna de la más inmensa veneración. Todas estas consignas eran prioridad y con estas ideas se promovió desde 1917 una línea de comics eminentemente familiares “*family-strips*”

Para 1927 el periódico “New Yorker” asimiló los logros de los comics y los *cartoons*, suprimiendo al máximo el uso de *textos*. Esto representó una aportación mínima, pero sí significativa. En este periódico se formó una ingeniosa y cómica visión de la vida norteamericana.

Hasta aquí, los comics contaban historias blancas y fantásticas de corte enfocado a los niños, los héroes de la niñez eran tipos simpáticos y traviosos, pero pronto lo que marcaría una nueva era en los comics fue la introducción de historias de *aventura* con superhéroes. Es el momento del gran debut de “Tarzán” (1931), dibujado en un principio por Hal Foster y luego por Burne Hogarth, quienes particularmente no escribían la historia, caso inédito que no ocurría en las comics-strip de entonces. En él también se dejó de utilizar el *globo* para los diálogos de los personajes. La historia del hombre mono cautivó tanto al público que fue la primer comic-strip llevada al cine. Por último, a partir de “Tarzán” los comics se vuelven serios y el humor entra en desuso. Posteriormente aparece el tema de la ciencia ficción con “Buck Rogers” (Philip Noland;

guionista y Dick Clakins; dibujante), luego en el mismo año se inauguraría el género policiaco con “Dick Tracy” (de Chester Gould).

Las condiciones de la década de los treinta en los Estados Unidos eran las adecuadas para un mayor florecimiento de los comics, así que la *King Features Syndicate* lanza al mercado tres historias de un joven dibujante llamado Alex Raymond, con los títulos de “Secret agent X-9”, “Jungle Jim” y la más exitosa de todas “Flash Gordon”, caracterizadas por un gran realismo y su virtuosismo dibujístico. Estos ejemplos de comics de aventuras comparten un común denominador donde se muestra pomposamente la lucha del *bien* contra el *mal*, lo bello contra lo feo, el blanco contra el negro, etc. Los comics acaban convirtiéndose en un instrumento ideológico intolerante: sus héroes nunca son negros o indios, mas bien estos eran los enemigos. Pronto vinieron historias más incisivas en el tema como “El llanero solitario” y “Steve Canyon”.

Luego, la evolución de los comics toma rumbos propios y rebasa los fines planteados por los magnates del periodismo, suscitándose un divorcio. Debido a su gran éxito popular los comics adquirieron su autonomía, crearon sus propias editoriales y desarrollaron nuevos formatos de presentación. Nace el Comic-book, aunque todavía los *Syndicates* publiquen sus propios comic-strips.

En los años previos a la 2ª Guerra Mundial, las historias de superhéroes tuvieron tal éxito que el fervor nacionalista y belicoso motivaba los temas de los comics y los ánimos sociales norteamericanos eran controlados desde las altas esferas del estado. Entonces en 1937 la Detective Comics, o mejor conocida como “DC-Comics” hace su debut y para 1938 lanza al mercado, en su primer número, uno de los más desmedidos mitos del siglo XX *Superman*¹⁰, en formato de comic-book que es el formato más famoso por el que conocemos a los comics (también de aquí se derivaron otras variantes como: la comic-novela). Así surgieron otros

¹⁰ COMA, Javier. *Los comics, un arte del siglo XX*, 1978, p.18

personajes de fuerzas y talentos sobrehumanos como “El capitán América” (1941-1949, primera etapa) que fue un icono alegórico del sistema y espíritu de esas épocas, este personaje significó para los Estados Unidos la enseña nacional y la pugna patriótica contra el Eje incluso antes de la guerra. Pero un año antes el serial “*Brenda Starr*” (1940) anunciaba ya a través de la periodista que la protagonizaba una inminente afición hacia personajes de intrigas y ambientes más cercanos a la realidad de la vida cotidiana. Sin embargo los temas de las historietas de esos momentos captaban a un público en su mayoría infantil, lo que hizo que unas pocas editoriales no cesaran de buscar un mercado más amplio.

Pronto encontraron la fórmula adecuada por medio de comics violentos para niños y militares jóvenes, ciencia-ficción con heroínas sensuales para adultos jóvenes, por último el horror y dibujos realistas para cualquier edad. Así que todo parecía indicar que los comics estadounidenses estaban creando un imaginario casi mitológico.

Al término de la guerra y tener de vuelta a los soldados que lucharon en el frente, estos se encontraron con que no había trabajo debido a lo cual se desataron olas de delincuencia.

Las familias tenían a los héroes de la guerra en casa, que eran sus propios hijos con miembros amputados. Era la cara sórdida de la contienda, tirando por tierra el triunfalismo patriótico. De este modo el gusto por lo fantástico e ingenuo estaba en crisis. La 2ª Guerra Mundial había hecho de los hombres menos niños y los superhéroes acabaron rendidos ante la realidad.

Las reacciones de ciertas editoriales ahora libres de la censura de los *Syndicates* no se hicieron esperar mucho. La música (el jazz) y el cine asumen posturas revolucionarias, de reflexión y toma de conciencia, pues proponían nuevas concepciones ideológicas mediante la creación y asunción de formas expresivas en ruptura con las tradicionales, criticando los excesos reaccionarios de la ideología capitalista y burguesa del hombre y la sociedad.

Los comics-books reflejaron estas posturas apoyados en la figura de los Entertaining-Comics (1950-1955, Will Eisner, piedra angular del origen de comic underground). Otros autores aportaron historias del mismo corte con títulos como “Pogo” de Walter Kelly y “Peanuts” de Charles Schulz, pero el senador Joseph McCarthy arremetió contra las expresiones que criticaban los procedimientos del Estado y los comics padecieron una nueva censura obligándolos a tratar en sus temas un infantilismo total. Pero el caso de “Pogo” era muy especial y por demás ofensivo, contrastando con sus personajes animales de aspecto bonachón: *Pogo vivía en una sociedad primitiva tratando de vivir en paz, pero los problemas externos lo invaden, y no puede aislarse de ellos, finalmente toma partido y comienza a criticar la política de los Estados Unidos, lo que lo convierte en sospechoso de comunismo*^B. La crítica al sistema y a la sociedad son temas prohibidos, y “Pogo” pronto termina fuera de los periódicos. De acuerdo con la consigna del estado, sigue en la lista “MAD” (1952) revista satírica independiente que se dedica a mofarse de todas las historietas famosas del Sistema y del “American way of life”. A diferencia de “Pogo” la revista “MAD” es obligada a vender sus derechos.

En los años 50, gracias al McCarthismo, los comics estadounidenses en su gran mayoría llegaron a un nivel crítico, con un humor evidentemente imbécil, pero esta crisis condujo a una renovación para la segunda mitad de la década y los años posteriores.

I. 1. 2. Análisis y polémica sobre el origen del Comic.

Al ubicar a “Yellow Kid” como el primer y único comic nunca antes hecho en la historia, ha de caerse inevitablemente en un tema polémico, ya que los expertos no se ponen de acuerdo

^B DEL RÍO, Eduardo (Ríus). *La vida de cuadritos*, Grijalbo, México, 1984, p. 60.

sobre su origen, y es por eso que se requiere citar en este capítulo posiciones de algunos autores, y para concluir con un análisis sobre el tema.

En primer lugar está la posición de Rius, extraída de su libro “La vida de cuadritos”, Grijalbo, 1984:

Los primeros ejemplos que se conocen de la Expresión Gráfica de los pensamientos del hombre, se encuentran en las cuevas donde nuestros tatarabuelos dibujaron aquellos bellísimos toros y demás bestias salvajes de que se alimentaba el homo sapiens...

Algunas veces hasta nos dejaron historias dibujadas donde nos “narran” sus actividades; No eran historias, porque les faltaba un elemento necesario para narrar una historia: el texto.

Lo mismo ocurre con los jeroglíficos egipcios; no son historietas porque les falta el texto.

Tres mil quinientos años antes de Cristo los sumerios inventaron las primeras letras, únicamente que los sumerios no dibujaban. Todas sus historias eran “escritas”, sin dibujos explicativos.

¡No hacían historietas pues!

La Historieta (llamada también Comic) es un género que requiere de esos dos elementos: Lenguaje escrito y lenguaje gráfico...

¿Entonces, quiénes inventaron el Comic?

Allá por el siglo XIII, los monjes se pasaban la vida ilustrando la Biblia con bellísimas iluminaciones en las que a veces incluían textos del mismo libro.

Gutenberg aun no había inventado la imprenta, de modo que los libros se hacían a mano limpia, con toda la paciencia de santo...

Pero las biblias no pueden considerarse Comics!

Claro que no: lo que los matados monjes hacían, era únicamente ilustrar la biblia; no ponerla en forma de historieta.

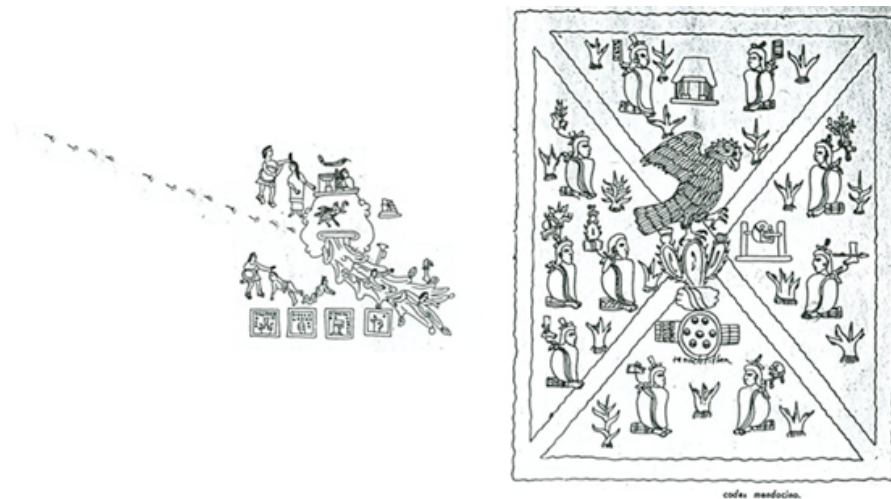
Generalmente, por cada 30 o 40 páginas de texto había una ilustración en forma de letra.

Por este mismo tiempo, los aztecas dibujan su historia sobre papel, a los que les faltaba el texto para ser considerados HISTORIETAS: no tenían escritura los compañeros...

Igual que los mayas: Los aztecas no tenían un alfabeto para expresarse en escritura... ¡Todo lo tenían que dibujar, pues..!

Fue hasta la llegada de los conquistadores españoles, cuando los indígenas supieron que había letras para escribir textos, que pudieron incorporarlos a los códices. En esa forma narraron la conquista de México...

¡LOS PRIMEROS COMICS HABIAN NACIDO, COÑO!¹¹



Codex Mendocino del que Rius dice que es el primer comic.

Ahora hay que presentar la postura de Román Gubert, de su libro “El lenguaje de los Comics”, ed. Península, 1984:

¹¹ DEL RÍO, Eduardo (Rius). *La vida de cuadritos*, Grijalbo, México, 1984, p. 5-9

*El Comic No se parece de manera esencial a sus lejanísimos antecedentes histórico-culturales. Pues al contrario resultaría un procedimiento, que suele encubrir una mala conciencia cultural, tratando de ennoblecer el origen histórico de los comics, ha de considerarse como un mero alarde de erudición de escaso valor científico, ya que entendemos que uno de los caracteres específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vincula gracias al **periodismo**, durante la era de plenitud del capitalismo industrial, lo que significa que toda analogía con aquellas formas de expresión artesanales o semiartesanales es cualitativamente errónea y se basa en un juego de abstracciones formales, carentes de base sociológica y aun estética. Pues la diferencia entre los comics y sus supuestos antecedentes históricos no afecta solo a sus diversos niveles cuantitativos de difusión, sino, también a decisivos factores formales, derivados de los condicionamientos del espacio disponible y por consiguiente administración estética, así como a otros imperativos técnicos e industriales propios de su naturaleza periodística. Por consiguiente, es importante establecer de forma clara y tajante que, aun siendo síntesis y perfeccionamiento de procedimientos narrativos anteriores, figurativos o figurativos- literarios, los comics adquieren al nacer una entidad y autonomía estética peculiar gracias al vehículo periodístico, Lo que les diferencia cualitativamente de sus antecedentes históricos, como hoy podemos diferenciar al dirigible del jet, y a la linterna mágica del cine.¹²*

Ahora ha de desmenuzarse parte por parte las posiciones de ambos autores: en primer lugar, Rius habla de los jeroglíficos egipcios, a los que no considera comics porque no tienen texto,

¹² GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*, 1981, p. 13

característica que a lo largo de la historia de los comics ha comprobado que en ellos el texto es completamente prescindible.

Continuando con el tema hay que marcar otro punto rojo, pues al hablar de los sumerios dice que sus escritos no tienen dibujos *explicativos* para ser un comic. Los comics tienen dibujos o imágenes secuenciadas que plantean una narrativa implícita, vinculadas a la literatura, mas no explicativos como los esquemas o instructivos que en este caso asimilarán de los comics su “cualidad narrativa” para explotar su 2capacidad explicativa latente” en la aplicación técnica y operación de equipo y aparatos.

Por otro lado, habla de lenguaje escrito y de lenguaje gráfico como elementos conformadores del comic. Verdadero, pero sólo en cierta medida, porque la imagen secuenciada utilizada por autores más brillantes, niegan el texto para conseguir en el comic una imagen cada vez más “pura”, más valiosa que el texto y poco a poco independiente. (Alex Rimond, Hogart, Foster, y más recientemente Jean Giraud; mejor conocido como Moebius)

Por último dice que la conquista de México, narrada por los indígenas en códices de la época son el primer comic, lo que es sencillamente imposible.

Lo que debemos hacer es ubicar en su justo valor las manifestaciones artísticas anteriores al comic, pues el comic nace gracias al **periodismo** y las técnicas de reproducción masiva, con todo lo que eso implica. Así nos lleve a reconocer que los comics son una aportación de los Estados Unidos a las artes en el mundo.

Hasta aquí el análisis correspondiente a Ríus. Sin embargo, no hay que negar la aportación de Rius a la historieta nacional con “Los supermachos” y “Los agachados” por ejemplo, y su posición rebelde, concientizadora e insurrecta a través del humor.

Por lo que toca a Gubern poco hay que criticar, pues este autor resulta tener una visión más objetiva y tal vez más acertada al decir que los imperativos técnicos y formales que exige el periodismo, el contexto de la época que se vivía (plenitud del capitalismo industrial en Estados Unidos.), la creciente urbanidad, los adelantos técnicos, la masividad sobre la producción y difusión de la información, son las que hacen las diferencias cualitativas y cuantitativas entre ambas formas de expresión, por eso los *antecedentes* deben tratarse como tales y no pueden llamarse comics.

Por otro lado está Javier Coma que difiere muy poco con Román Gubert, en cuanto a la fecha se refiere, de la primera publicación de “Yellow Kid”. Uno dice el 5 de enero de 1896 y el otro, dice; 16 de febrero del mismo año. Considero que estas diferencias, a estas alturas, ya no tienen relevancia sustancial porque el comic ya está aquí y no se irá. Lo que nos toca, es preocuparnos por cuestiones como ¿qué nuevas aportaciones estéticas tiene para nosotros? ¿Qué se va a hacer con él y con todo eso que nos ha dejado? ¿Tiene sentido la apropiación de ellos para un discurso pictórico en el 2006? ¿La posmodernidad tiene algo que ver en esta vuelta a los comics?

I. 1. 3. La Caricatura.

El “cartoon” (“cartón” en español) es otro nombre con que se conoce a la caricatura, a los dibujos animados cinematográficos, caricatura política y chistes ilustrados. Es un concepto amplio de naturaleza más bien técnica entre los profesionales. Para la gente, todas son “caricaturas”.

Existe otro término que apunta más a la jerga técnica estadounidense, y se refiere a un solo dibujo como la caricatura política (cartón político) y se denomina “Gag panel”. En los principios

del comic los dibujantes de comics-strips combinaban su trabajo haciendo “gag panel” en otros periódicos.

La Caricatura está más ligada al humorismo y a la comicidad, sin embargo no todas las caricaturas son cómicas.

El lugar históricamente privilegiado de la caricatura ha sido la sátira en la política y en lo social, y en no pocas ocasiones la viñeta de sátira social aprovechaba el aspecto grotesco de las figuras caricaturizadas para obtener efectos más dramáticos que cómicos.

La caricatura es ese medio de representar personajes y objetos que destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de otros. Más que lo cómico, aquello que caracteriza las caricaturas es lo grotesco y lo grotesco puede a su vez ser utilizado para diversos fines expresivos: Situaciones humorísticas, situaciones marginalmente irónicas, situaciones de pesadilla o de alucinación.



Viñeta extraída de VORTEX, Serial publicado en la revista de comicx para adultos EL VIBORA, Dibujo y guión: VINCE, España, no. 187.

*El comic hace gran uso de la caricatura desde sus comienzos, hasta el punto de haber creado en nuestra cultura una intensa identificación entre imágenes caricaturescas e imágenes de comic.*¹³

La caricatura en México desde sus inicios fue influenciada por las imágenes populares francesas del siglo XVIII.

Este país tiene una gran tradición de grandes moneros y grandes caricaturas. En tiempos de crisis política, esta siempre ha sido muy socorrida para caricaturizarse, como en el Porfiriato, la Revolución, la matanza de 1968, el Salinismo, y hoy en el Foxismo, etc.

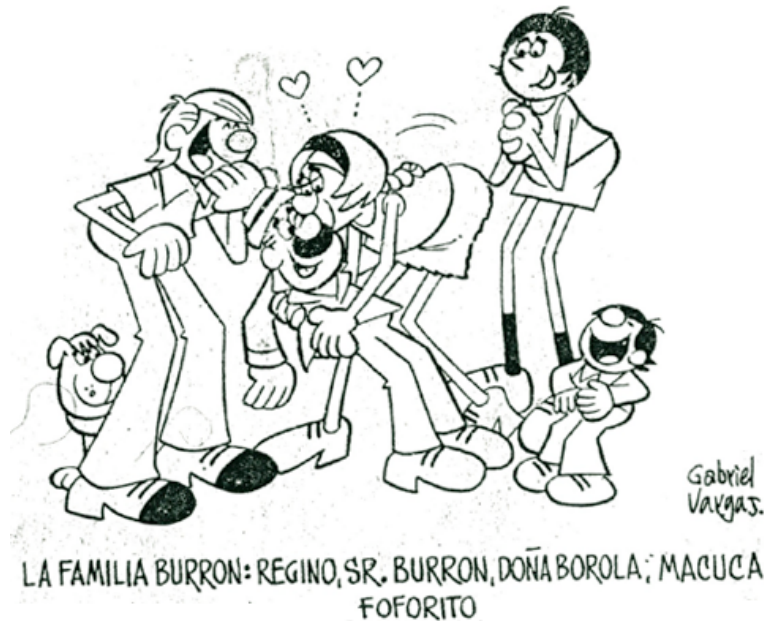
La caricatura ha servido de incitadora y también hasta de arma política, por lo cual actualmente los caricaturistas tienen una función social concientizadora, que se da a través de su mirada cargada de humor negro. En resumen, la caricatura política mexicana se ha destacado por contener un carácter contundentemente subversivo y crítico.

Pero en la contraparte, también existe un comic mexicano comercial, al margen de todo tema político y crítica social, que tuvo en su tiempo gran éxito popular con figuras como “el Santo”, “Memín Pinguín”, “Rarotonga”, “Chanoc”, “Lágrimas y Risas” etc.

Los caricaturistas mexicanos no se encuentran en un lecho de rosas en cuanto a lo económico, pero parece que, a pesar de todo, de alguna otra forma se puede sobrevivir, ya no se hable de los comiqueros o historietistas, no existe hoy día una presencia importante del comic nacional, pues las editoriales desprecian el trabajo hecho en México, y prefieren por encima de todo historietas compradas a los Estados Unidos, de modo que *en México la historieta es una derivación de la publicidad, y ha tenido siempre esa mentalidad: dinero*^C.

¹³ BARBIERI, Daniel. *Los lenguajes del comic*, Paidós, Barcelona, España, 1998, p.75

^C DEL RÍO, Eduardo (Ríus). *La vida de cuadritos*, Grijalbo, México, 1984, p. 93.



Viñeta extraída de la historieta “La familia burrón”, comic clásico mexicano, donde la caricatura se mofa de la realidad nacional.

En la caricatura el humor es oposición y reto, desafío a la seriedad del mundo oficial e identidad de lo valioso, opuesto a lo superior jerarquizante.

Hasta aquí termina el tema de la caricatura, ya que es un tema que concierne a otro tipo de análisis y a otro texto.

I. 1. 4. El Comic, los medios de “comunicación masiva” y el cine.

“El hombre moderno no tiene mitología, la sustituye mediante los comics”. Le dictó Alejandro Jodorowsky a una grabadora.¹⁴

¹⁴ MATAMOROS, Mauricio. Art. *El universo de Jodorowsky*, rev. “Generación”, año 10 no. 51, 2004, p. 8.

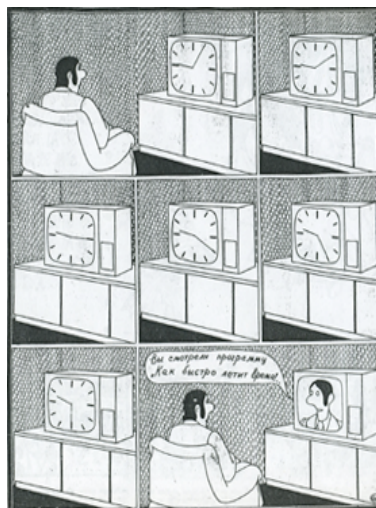
Pero a este respecto la sociedad (masa) ha sustituido sus fantasías con estrellas de cine y los “rock Stars”. Y la sentencia de Jodorowsky tiene más pasión y gusto por los comics que sustento, pero no está tan errado considerando que los Comics y el cine son prácticamente un par de buenos hermanos, pues su nacimiento puede fecharse en el mismo año: 1895, y además podemos encontrar entre el cine y el comic más afinidades que con otras disciplinas artísticas, por ejemplo la secuencia de imágenes, la narrativa, la temporalidad lineal, el lenguaje icónico, el encuadre, angulaciones, montaje (en cuanto a lo formal) y, tal vez las cualidades más importantes que los hace tan afines entre ellos y diferentes de las demás artes, es tener una distribución y difusión de dimensiones industriales y ser elementos clave de la democratización de la cultura y arte para las masas.

Los comics, gracias al cine, han visto su materialización, por ejemplo en “Little Nemo in the Slumberland” (obra maestra de los comics) de Winsor McCay, exhibe perspectivas y encuadres muy característicos del cine, tiempo antes de que sean empleados por los primeros creadores importantes del cine mudo. Así mismo, la figuración burlesca de Frederic Burr Opper (en suplementos dominicales) y Bud Fisher (en daylis) anteceden a los personajes de “Chaplin” y Buster Keatony y de “Mager’s Monks” de Gus Mager se desprendieron los personajes de los “Hermanos Marx” con nombres parecidos: Groucho=Groucho, Sharpo=Harpo, Kilo=Chico Plumpo=Gummo.

El cine es la disciplina artística que incluye a todas las demás artes y es la más sofisticada de todas. Su alta producción, distribución y su contenido ideológico desata modos de pensamiento que no se daban antes de su existencia y modifican los valores, aspiraciones e ideales de quién lo ve. Si bien esto es cierto, existe un medio más joven aún, y es un caso fuera de serie que hasta nuestros días ha marcado generaciones: la T. V.



Histerietas (Sergio Arau)



Acaban ustedes de ver el programa “cómo vuela el tiempo” – (Maisterenko) de la desaparecida URSS. [Estas dos páginas](#), una de México y otra extranjera critican de forma irónica las actitudes y el papel de la tv. en la sociedad.

Su caso es algo serio, pues su influencia está presente en casi todas las casas de la gente en todo el mundo diariamente, y es tal vez el medio formador de opinión por excelencia aún por encima del cine, el periódico, la radio o el comic. Sin embargo, actualmente el Internet y el teléfono celular vienen modificando todavía más el mundo ya transformado de por sí por los medios antes dichos. Estos nuevos medios nos reservan muchas sorpresas para un futuro bastante cercano.

En otros terrenos, a partir de la 2ª mitad del siglo XX el interés de la filosofía se ha volcado por el estudio del “lenguaje” (Lingüística) que se ha convertido en una de las disciplinas filosóficas de más desarrollo en los últimos 50 años. La razón de su desenvolvimiento es la proliferación de los medios y sus repercusiones en las sociedades actuales, que han transformado sus modos de vida, el pensamiento, la moral, y las prioridades de la vida cotidiana, modificando sustancialmente las relaciones sociales. De esta forma las sociedades actuales manifiestan claros mestizajes culturales. La naturaleza de los lenguajes permite una amplia flexibilidad y nos ofrecen muchas posibilidades expresivas, pero lo interesante de todo esto es que pueden dar lugar a imprecisiones, ambigüedades, malentendidos o paradojas.

Los artistas han aportado al arte posibilidades expresivas muy diferentes a las tradicionales, ampliando el territorio del arte, como la fotografía, el cine, los comics, el jazz, el rock, la multidisciplina, el ready made, el performance (en sus múltiples formas de presentación), las intervenciones de espacios, el video, los medios digitales, la apropiación, etc. Estos ejemplos son al mismo tiempo lenguajes poseedores de sus propias reglas y variables intercambiables, además de ser manifestaciones del lenguaje muy nuevas, nacidas en la última década del siglo XIX, alcanzando su madurez en pleno siglo XX. (Unas no tienen ni 50 años de edad.)

Los lenguajes poseen un potencial comunicativo, estructuran nuestras relaciones sociales y las hacen posibles. En sí el arte es un gran lenguaje, y como tal está provisto de variables y reglas que lo ordenan, capaces de combinarse entre sí y con otros lenguajes. Esto provoca una potenciación de significados capaces de comunicarnos una cantidad infinita de mensajes y formas distintas de expresarlos. En el arte, la relación “Pensamiento-Lenguaje-Realidad” muestra que el lenguaje es más que un vehículo, pues nuestro acceso a la realidad es lingüístico, estructuramos la realidad a través del lenguaje.

El lenguaje de la pintura, tiene su ser “no” en la reproductibilidad como el cine, sino en producción y la exhibición en vivo. Sus modos de producción no son industriales, su imagen no hace uso de estereotipos, pues su discurso tiene interés en problemas propios, se enfoca en la representación o la presentación de sí misma. En la pintura el artista se descubre a sí mismo, descubre sus capacidades, fuerza, talentos, se auto-expresa, la obra es su auto-realización (dentro de esta idea cabe la figura del director de cine y el comic de autor). El espectador de la obra, descubre la pintura, descubre al arte; descubre como es, de qué habla, la época de la obra (el contexto histórico) y, por supuesto, a su creador. En el comic y el cine, la tecnología, la industria y el mercado vienen a cambiarlo todo. El artista descubre el trabajo colectivo para la realización de la obra, descubre al “otro”, a la gente y al sistema, sus gustos, su forma de ser, etc. Y el espectador de cine y de comics, frente a ellos, se descubre a sí mismo, a sus anhelos, a sus deseos y a sus fantasías. Se ve convertido en protagonista y conducido por la pantalla o por las páginas de un comic.

En el estatus más mercantil del cine y de los comics, la prioridad es acercarse a todo tipo de público y a todo tipo de clase social. Lo que al contrario; la pintura tiene un discurso inteligible solo para los iniciados, de ahí que el lenguaje del cine y de los comics tienda a separarse o a polarizarse, valiéndose de su potencial mediático y masivo, manifestando en sus historias, en el formato más elemental, la lucha del bien contra el mal o el famoso “Star-System” Hollywoodense.

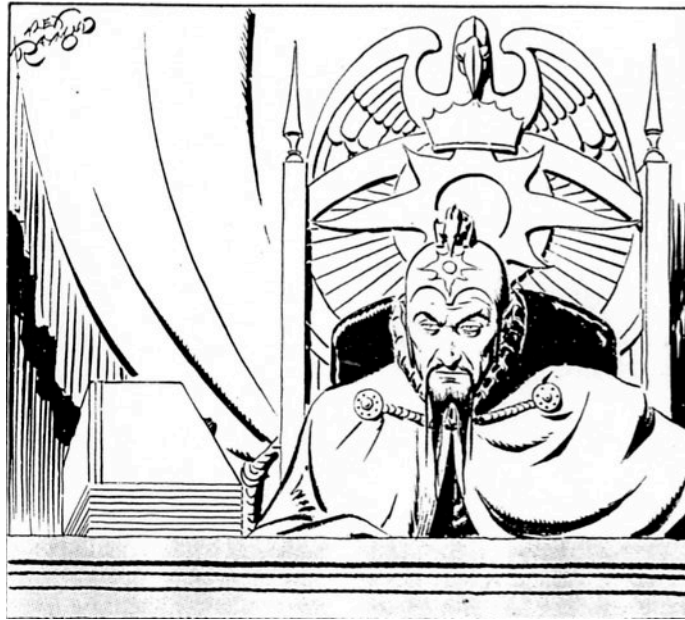
Para este propósito la reinención de los estereotipos ha sido de gran utilidad para la comunicación de mensajes y su poder de penetración abarca un espectro muy amplio dentro de la gran masa social.

Entre otras cosas los estereotipos tienen cualidades y funciones muy importantes en esta discusión. El cine y los comics los comparten, así también comparten sus puntos críticos

desembocando en un problema donde la “forma y el contenido” desempeñan papeles principales dentro del sistema capitalista, y la fórmula utilizada es tan simple como esto: “mucha forma y poco contenido”. De acuerdo con esta fórmula, se pretende que el *mensaje* transmitido salve los más posibles obstáculos y sea inteligible con el mínimo esfuerzo.

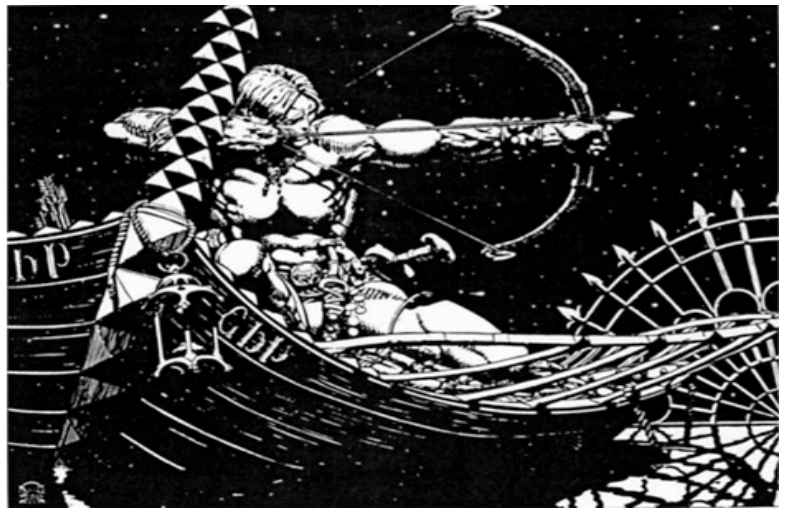
Al igual que los restantes medios de comunicación y géneros de la cultura de masas, los comics han generado densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad. Desde el borracho al héroe, pasando por el vagabundo, el sabio, el rico y el arruinado, la galería de estereotipos humanos codificados por los comics forma una legión trasnacional, sólidamente implantada en la industria editorial de los más variados países. Pero junto a esta colección de estereotipos humanos severamente codificados, y que resultan inequívocos para el lector, se catalogan también formas muy estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo (el asombro, el dolor el terror) u otros objetos tan comunes como la tarta, el rodillo de amasar o las volutas del fumador. La tenaz estabilidad de esas representaciones icónicas inequívocas a través del tiempo y más allá de las mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales, constituye una lección de antropología cultural en la era massmediática. En estas familias de estereotipos rigidamente codificados y de algún modo herederos de la “commedia dell’arte” reside, precisamente, una de las condiciones que han hecho de los comics un lenguaje universal^D.

^D GASCA, Luis y Gubert. *El discurso de los comics*, ed. Cátedra, Barcelona, España, 1991, p. 32



El tiránico emperador Ming de “Flash Gordon” (Alex Raymond).

El tipo físico de los villanos obedece a un idéntico principio simbólico, que hace que su rostro sea el espejo del alma, los villanos llevan su maldad inscrita en su rostro.



“The Spirit” (de Will Eisner): astuto y audaz, héroe urbano con rostro velado por un antifaz.

Y “Conan” (de Barry Smith): en este personaje se pone de relieve la importancia de la perfección y del poder anatómicos, según los cánones grecolatinos.

Hay una gran distancia entre estos conceptos que cada vez se hace más evidente conforme la sociedad se mediatiza, por lo que el problema se vuelve tan agudo que los temas en cine y comic

parecen solamente apelar a la pobreza de contenido en sus producciones. El problema está en el uso que se haga de los medios de comunicación, que son fácilmente manipulables por quienes los poseen, y sus contenidos son tendenciosos a conveniencia de los mismos. Es una lástima que se manipulen así, de mala fe.

Para cumplir con su cometido, el sistema utiliza diferentes estrategias como la persuasión y sus múltiples variantes, y su fin único es vender, sin importar si son tonterías, estupideces o banalidades contenidas en sus productos e imágenes, olvidando radicalmente el sentido humano. Creando una cultura del vacío, los detentores de los medios de comunicación masiva tienen la libertad de disponer y la capacidad de crear necesidades artificiales en la gente: *-el producto debe agradarle al cliente- no debe ocasionarle problemas, el cliente debe desear el producto y debe ser inducido a un recambio progresivo del mismo-*^E. Esto les reditúa en control del mercado y poder sobre las masas. El resultado, una sociedad quebrantable y manipulable a la cual se ha implantado una cultura de consumo.

Las diferentes caras que nos presenta esta operación a nivel sociocultural apuntan a un sistema signico cuyo centro es coronado el “valor de cambio” que representa las adquisiciones materiales, confiriendo al consumidor un cierto estatus ante los demás. Por otro lado se delega el “valor de uso” que no aporta nada socialmente dentro de esta operación signica, legitimada por una sociedad consumista.

Actualmente los mass-media son el vehículo por el cual es distribuida la cultura popular y la industria es la productora de sus objetos. Estos no son fabricados ni ideados desde las necesidades del grueso de la sociedad. De ser esto al revés, existiría una verdadera difusión de las *expresiones* de la cultura popular, creada desde abajo.

^E ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrados*, Lumen, Tusquets editores, 3ª reimpresión, México 2003. Las Ideas sobre el fenómeno de la cultura de masas fueron tomadas de este libro.

Por último... todo esto sirve solo para demostrarnos que la cultura de masas es un hecho industrial, y que como tal, experimenta muchos condicionamientos típicos de cualquier actividad industrial.^F

1. 2. El comic y el arte.

I. 2. 1. El arte del Comic y sus relaciones con el público.

La naturaleza de los comics tiene raíces muy profundas en el progreso tecnológico y con ello la difusión masiva, pero para lograr una adaptación óptima a las nuevas realidades fue necesario adaptar la imagen a las estrictas posibilidades técnicas, en un principio era imposible reproducir una pintura, entonces había que simplificar muchas cosas, y buscar los discursos más idóneos para un público cada vez mayor. Con el tiempo la respuesta se encontró en la integración de “texto e imagen”, esta combinación da como resultado una *lectura* del mensaje mucho más inteligible que un libro con solamente letras, o una pintura cubista sin texto, por eso esta fórmula tuvo tanto éxito a fines del siglo XIX y principios del siglo XX entre los emigrantes europeos; que era público formado por gente no muy culta que se estableció en el recién civilizado Estados Unidos, precisamente en New York Claro que este gran éxito no hubiera sido posible sin la cooperación de la tecnología más avanzada en “medios de reproducción” de aquella época. Desde sus inicios los comics fueron un arte masificado y dirigido, pensado para público.

^F ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrados*, Lumen, Tusquets editores, 3ª reimpresión, México 2003.

El Comic es una mezcla muy bien amalgamada de literatura e imagen, y con él damos por inaugurado un tema fundamental dentro de la era de los “medios de comunicación”; que es la “importancia de la imagen en la democratización de la cultura”.

Siguiendo con el tema de la relación entre el público y el comic, estos están llenos de coloquialismos apropiados del pueblo, modismos y temas que tienen que ver con el presente inmediato de la época, el comic gracias a sus condicionantes se convierte en un producto cultural asequible e inteligible. Esta cualidad desató opiniones despectivas al respecto, pues ya es conocido que los comics han figurado dentro del gusto infantil, y un basto sector del vulgo.

Ha pasado ya más de un siglo desde que se observó por primera vez la conjunción de los elementos que lo conforman y, a diferencia del cine, este ha sido barrido casi en su totalidad por un juicio unánime que lo ubica como una literatura infantil, lo cual no parece ser más que el eufemismo de literatura para idiotas ¹⁵. Esta es una opinión decimonónica que se queda obsoleta al hojear los periódicos, una revista, leer un comic, etc. pues en ellos se pueden encontrar grandes autores. Ahora los comics no tienen que pedir disculpas por el hecho de “ser”; ellos tienen un lugar bien ganado en el mundo de la cultura, los media y el arte. De esta manera, podemos encontrar manifestaciones artísticas en otros sitios, es decir, en lugares no oficiales, fuera de los museos, o las galerías. Aunque debemos reconocer que mucha de la producción de comics no considera aspectos cualitativos en los contenidos, debemos estar atentos a que esta razón es por sus prioridades comerciales y esta responsabilidad solamente es de la industria editorial, que no pretende perder ni una sola moneda de sus lectores por mejores contenidos.

Por otra parte está el “comic de autor” (underground o de vanguardia), cuyos ejemplos son muy escasos en comparación a la industria de los comics. La diferencia más notable de este caso es la valoración de los aspectos cualitativos sobre los cuantitativos en las temáticas y en los

¹⁵ MATAMOROS, Mauricio. Art. *El universo de Jodorovsky*, rev. *Generación*, año10, no. 51, 2004, P. 18

contenidos, sin olvidar desde luego el dominio formal, la creatividad, la propuesta de estilos dibujísticos y las aportaciones de cada artista. Esto quiere decir que existe otra preocupación a parte de las altas ventas. Se trata de una toma de conciencia, la iniciativa de expresarla y comunicarla en medios no tradicionales. A esta corriente del comic le interesa dar su opinión de las cosas desde la crítica social, la política, el futuro, sin olvidar el desarrollo formal diverso y rico en posibilidades cada vez más visuales.

Aunque en la década de los 60 estas eran las tendencias alternativas del comic, ciertamente con más empuje que hoy día, ahora se vienen matizando con lo comercial, pues no puede desligarse del mercado. Por otro lado está la censura implantada por políticas autoritarias del monopolio editorial. La misma industria de los comics muestra por encima de todo especial interés en la rentabilidad de sus comics y dejan de lado las prioridades de los autores, menguando las posibilidades de un arte del comic con verdadero peso intelectual. Sin embargo, a pesar de todo, podemos encontrar ejemplos valiosísimos.

Dentro de todo ese mar de comics, el horizonte que se contempla sobre la democratización de la cultura difundida por los medios de comunicación es un discurso separado de la realidad, tal vez más allá de la fantasía, y que no está al servicio popular, al contrario, no le interesa problematizar concepto alguno o crítica, sino perpetuar un sistema, en general, se emiten en su mayor parte juicios de opinión, lo que provoca una distorsión de lo real, potenciando una alienación con el entorno cada vez más grande.

Los intereses mercantilistas dominan a los medios de comunicación y opacan los pocos intentos alternativos, que por lo general son de efímera existencia. Mientras la prensa escrita, la tv, la radio, la internet sigan trastocados por el mercado y círculos de poder se mantendrá la consigna del entretenimiento, ocio y consumo sobre cualquier otro contenido y medio expresivo.

Actualmente ocurren cambios tremendos a nivel mundial y afectan los rumbos de todas las disciplinas artísticas como la escultura, la pintura, la música, la danza, la literatura, el teatro, la arquitectura, la fotografía, video, cine, medios alternos y los comics. Estas disciplinas están siendo absorbidas por la tecnología y como consecuencia los modos de producción y presentación se han transformado tanto que se ha dejado esa responsabilidad a lo digital y lo virtual.

El público también es afectado y exige una constante renovación de este campo, por consecuente, las artes están experimentando una adaptación, donde lo viejo y lo nuevo tienen diferencias abismales.

I.2. 2. El pop art y el apropiacionismo neoyorquino.

Con la llegada del Pop-art, es la pintura la que se influenció de los comics, y los personajes de las *strips* fueron y aún siguen siendo tema de pinturas.

Este movimiento sustituye lo grandioso por lo cotidiano: los productos de masas adquieren la misma importancia que los ejemplares únicos, se difumina la diferencia entre alta cultura y la cultura popular. Los medios de comunicación y la publicidad forman parte de los contenidos preferidos por el Pop art, que desvela con ingenio a la sociedad de consumo. El “Pop” *es un arte repleto de trivialidades comerciales, como tiras de “comic”, fotografías de prensa, clichés de estrellas de cine*¹⁶ envolturas de alimentos procesados y artificialidad.

*En las pinturas pop, el ser humano puede aparecer ocasionalmente, pero solo como robot accionado a distancia por el índice del usuario o bien como parodia sentimental de su idea.*¹⁷

¹⁶ HONNEF, Klaus. *pop art*, 2004, p. 10

¹⁷ *ibidem*.

Vemos con lo anterior que en los 60 el arte Pop dirigió su atención hacia los productos e imágenes producidos por la industria designados para el consumo popular para apropiárselos y reivindicarlos como los nuevos símbolos de las sociedades industrializadas.

El entrar por la puerta grande a la esfera del arte significó para los comics suprimir su principal característica: la “narrativa secuenciada”. La narrativa en el arte Pop es sustituida y desplazada por la imagen llana.

Ya allí, dentro de las salas de museos y galerías lo que hizo fue mostrar con cierta ironía, jocosidad y de manera despreocupada la realidad de una sociedad enajenada y consumista, una sociedad fría, práctica y automatizada, vacía, que finca su felicidad en el “tener”, en la posesión de bienes materiales, dejando ver que en esta etapa de la historia el dinero es para los países occidentales un fin y base de la calidad de vida de toda su gente. Este toma un valor agregado y se reafirma su significado como medio de intercambio de valores, y para los pobres es un valor codiciado y un objeto de deseo.

Dentro de las sociedades industrializadas, y así lo expresa el pop-art, el dinero es un reflejo de la nueva cosmovisión que tiene que ver cada vez menos con el entorno natural y que poco a poco se sofisticada y mediatiza más, utilizando al comic, entre otros medios de expresión, para ratificarlo, con la particularidad de que el Pop no cuestiona a este tipo de sociedad, sino que la afirma como tal.

En los principios del arte Pop, originado en la Gran Bretaña, existió una moderada crítica por los artistas, pero en Estados Unidos se enfoca simplemente a mostrar los íconos de los nuevos valores sociales, los autos, la tv, la comida rápida, el dinero, el sexo, la música rock, el cine, las drogas, etc., es decir, la vida humana mediatizada y con más tiempo libre para dedicarlo al ocio.

En la nueva sociedad los bienes materiales son un medio indispensable para el “ser”. En este sentido el arte expresa inconscientemente otra crisis social, inconsciente sí, porque al mismo

tiempo se encuentra inmerso en ella, la acepta y la asimila con mucha naturalidad. A este respecto, Norman Mailer se expresó así de “kitchen”, una película de Warhol:

“Sospecho que dentro de 100 años, la gente verá “Kitchen” y dirá: Si así eran las cosas en los 70 en Estados Unidos, creo que por eso hicieron la guerra de Vietnam, por eso surgió el horror^G”.

En opinión de Marcel Duchamp, Warhol, con las pinturas de repeticiones de sopa Campbell consiguió una auténtica *novedad*.

“Si coges una lata de sopa Campbel y la repites cincuenta veces, no te interesa la imagen retiniana, lo que te interesa es el concepto de poner cincuenta latas de sopa Campbel en un lienzo”.

Con la obra dedicada a las latas de sopa Warhol destruye uno de los mitos creados por los museos y por el mercado del arte, que es la idea de singularidad de cada cuadro. Y para continuar sobre el acierto de Andy, también William Burroughs coincidió:

“NO podría exagerar la importancia de Andy en el mundo artístico, hizo pedazos todas las jerarquías anteriores de la imagen artística y borró las divisiones arbitrarias que confinaban el arte, hizo que una lata de sopa fuera algo tan extraordinario como un cometa”.

El arte, entre las masas, nunca ha tenido suficiente eco, pero los procesos de reproducción industrial como la serigrafía hicieron que el “pop” tuviera una difusión inédita y una producción de ejemplares sin igual. Este arte adaptó imágenes comerciales fácilmente reconocibles a un catálogo iconográfico de corte particularmente consumista. La popularidad inusitada del Pop art estaba convirtiendo a ciertos artistas en empresarios (Andy Warhol). En el Pop-art los comics son apropiados y repetidos en grandes lienzos (“Dick Tracy” de Warhol, la

^G RIAL, Ungaro, Santiago. *Warhol para principiantes*, ed. Era Naciente SRL, Buenos Aires, Argentina, 2001.

serie de Jasper Johns dedicada a “Alley Oop” o la totalidad de la obra de Roy Lichtenstein) redundando en una actividad muy original. Esto es “hacer arte de otro arte”, expresando que la realidad se conoce a través de los “medios”. Entonces la naturaleza queda fuera del Pop y el grado de acercamiento que tiene con la masa lo pone en un nivel donde la línea que separa a un artista de un cualquiera se difumina.

La cultura del pueblo, que desde otro ángulo visual firmaba como cultura de masas, no es ni el resultado de tradiciones culturales locales ni algo que haya surgido del mismo pueblo. Es producto de la creciente industrialización de las sociedades occidentales y regula sus contextos y mecanismos. Orientada a las expectativas de individuos urbanos con capacidad de consumo, filtra sismográficamente las posibles modificaciones de los estados de ánimo y los comportamientos colectivos. Sus promotores son creadores profesionales, los denominados artistas, que trabajan por cuenta ajena y deben convenir sus conceptos individuales con los de la persona que los contrata. Se les puede comprar a los artistas previos a la vanguardia o a los miembros de los gremios medievales y de las cofradías de principios de la era moderna, Su actividad también se desarrolla en condiciones de división del trabajo y no poseen ningún tipo de control final sobre los resultados de su obra. Los críticos culturales más comprometidos siempre recelaron de la producción de cultura organizada industrialmente. Para Max Horkheimer y Theodor W. Adorno representaba un instrumento de sutil represión, manipulado por los administradores y titulares del poder económico y político. Sus resultados tenían como único objetivo distraer a las personas de sus intereses primordiales y, mediante la colonización de su conciencia, desviar su atención hacia satisfacciones sustitutivas aparentes. Además, la

*fabricación masiva y estandarizada, proyectada teniendo en cuenta hasta el mínimo denominador común, favorecía una insidiosa superficialidad del nivel espiritual.*¹⁸

La cita anterior denuncia al arte pop como instrumento cultural del sistema capitalista y que ostenta un nombre que no le corresponde, por no tener contenidos verdaderamente populares. En cambio, exhibe íconos producidos desde los estratos sociales dominantes fácilmente asequibles a nivel popular.

Pero existe otra cara del Pop, que manifiesta una actitud posmoderna ante toda posición defensora de la modernidad, pues contradice todo intento purista pictórico de encontrar la pintura en la pintura misma, los formalismos quedan para la historia, no para el arte.

El interés del Pop art se inclinaba por el juego de los signos, inspirado en lo popular, las marcas comerciales y su resignificación, especie de comodín y viajero desenfadado de los intercambios culturales, regodeando sus operaciones dentro y fuera de la masa sin prejuicios, coqueteando con los límites.

Por otra parte, podemos leer que las obras *no ofrecen información alguna sobre la situación, el estado psíquico o los pensamientos, sentimientos y aspiraciones de los artistas.*²² Es un arte despersonalizado. Estas consecuencias son producidas por la idea esencial de la apropiación, que poco tienen que ver con el interior de los artistas y más con el artificio y la impureza cultural de los objetos, donde la noción de la autoría queda anulada, pareciéndose más a los productos industriales.

En este sentido, Andy Warhol fue un provocador y dejó a los nuevos artistas las bases del “apropiacionismo” sin pretenderlo. Sobre este tema no hay que adelantarse y primero se debe analizar la obra de otro artista pop, cuyo trabajo se enfocó básicamente en la estética de los

¹⁸ HONNEF, Klaus. *pop art*, 2004, p. 21.

²² *ibidem*. p. 25.

comics. Específicamente es con la obra de Roy Lichtenstein que los comics ven su más franca y casi literal *apropiación*, y el contenido estético de estos es la fuente de inspiración del autor, que incluye en su obra mediante el método de la ampliación: *onomatopeyas*, *baloons*, *tramas* y otros recursos gráficos de los medios de producción de los comics, a los que el gran formato y el estatismo dan una apariencia muy original.

El Pop art encontró en la imagen sintética y sencilla del comic las bases para construir un lenguaje fácil de asimilar y en las imágenes comerciales de dominio popular la opción de una pintura más conceptual separada años luz de distancia de la pintura retínica o la expresionista abstracta de su propia época.

Los comics fueron utilizados por el Pop art de manera por demás intensa, y su planteamiento atendía más a cualidades de diseño y procesos mecánicos que a procesos experimentalistas formalistas, este sentido la *idea del transplante manifestada por Gubern*¹⁹ es interesante; Según él, las condicionantes técnicas que presentan los comics al ser impresos, como el color plano, la línea de contorno, el dibujo sintetizado y la trama fueron extirpados y luego puestos como un implante en la pintura, de este modo, no hay una verdadera conciliación, intercambio o mestizaje de valores formales entre disciplinas.

Lichtenstein, se ocupa sólo de la parte estética, casi a nivel de la “apariencia” y de sus múltiples formas de presentación, además de que utilizó el comic no por sus orígenes populares, como lo son los comics producidos en las universidades que cuestionaban múltiples aspectos de los comics industriales, sino que Lichtenstein se casa con las tramas, el baloon y las onomatopeyas, pues son elementos antológicamente imprescindibles de la construcción estética de los comics.

¹⁹ GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*, 1981, p. 15.

Con la reflexión sobre la onomatopeya se pueden ir vislumbrando y marcando límites sobre las aportaciones formales del comic, anteriores a las ideas propuestas por este proyecto de tesis, que pretende planteamientos de fusión plástico-formal.

Los artistas se repartían el espectro de la cultura popular visual y tan pronto descubrían algo, variaban su segmento de forma constante y persistente. Lichtenstein se decantó por el modelo visual de la tira cómica.²⁰

*En sus obras, Lichtenstein condensaba el hilo narrativo que recorría las viñetas hasta convertirlo en una única imagen característica. Lo unificaba y reducía a la chispa de la historia. En su visión de las tiras de comic, Lichtenstein expresaba lo que el fotógrafo Henrri Cartier-Bresson tildaba de “**momento decisivo**”. El lenguaje visual de sus modelos se componía de fórmulas que le permitieron entonar sentimientos desbordantes, miedo y angustia, amor y odio, como en el cine.²¹*



Lichtenstein, “M-Maybe” magna / lienzo, 152 x 152cm.

Sus pinturas representan un momento decisivo. Cortando de tajo toda imagen anterior o posterior de la secuencia de una tira cómica que haga sombra a ese *momento* pintado,

²⁰ HONNEF, Klaus. *pop art* 2004, p. 24

²¹ *ibidem*. p.25

Lichtenstein plasma ese instante como elocuente. Sin embargo, la *imagen* es la misma que encontramos en los comics. Su diferencia más sobresaliente es el gran formato, resulta curioso que solamente esa variante cambie totalmente el discurso y se convierta en pictórico, solamente con ese simple aumento de tamaño (más bien, elevar los comics a la esfera del arte, resultó buena idea). Existe sin embargo un caso especial; “Yellow and green brushstrokes” donde Lichtenstein aprovecha la apariencia de la impresión (trama) del comic en un tema muy plástico, un par de brochazos -de aquí se desprenden varias series con el mismo tema-. Particularmente en los brochazos su obra logra sacar a flote la “plástica” dentro de la gráfica, o bien, “lo pictórico de lo gráfico”, con todo y que en esos momentos la impresión mecánica era muy escueta, aportando a la imagen pictórica una apariencia distinta, renovada.



Lichtenstein, “Yellow and green brushstrokes” óleo / lienzo, 214 x 458 cm

En la obra de Lichtenstein apreciamos con facilidad una constante, que es la más característica del Pop: hacer arte de elementos arrancados de la cultura mediatizada, desdeñando el entorno natural, los interiorismos psicológicos e ideas espiritualistas, esta idea pervive hasta hoy, pues el mundo ha cambiado y el proyecto de la modernidad fracasó, dejando espacio libre a la posmodernidad y la proliferación de mestizajes culturales.

Después de lo anterior, es hora de retomar el apropiacionismo neoyorquino -esbozado anteriormente con el tema de Andy Warhol- que fue una de las tendencias artísticas influenciadas por el arte Pop, y que permite basar el presente trabajo de tesis en sus premisas.

Terminado el turno del arte Pop, en los inicios de la década de los años 80 la escena artística norteamericana vio nacer diversas tendencias que caminaban firmemente y enarbolaban la convicción de superar los límites impuestos por la austeridad teórica directamente inspirada por el pensamiento moderno de la época, representada principalmente por el minimalismo y el arte conceptual. Entonces la idea fue propiciar un retorno a la pintura... exactamente a *la imagen y su potencial narrativo*.^H

En el ambiente artístico neoyorquino de esa época se desarrollaron dos tendencias casi antagónicas que particularmente coincidían en el gusto por la iconoclastia de las vanguardias, así como en rechazo de las tendencias de origen conceptual y que para ellos estas habían terminado por obsolecer: La *apropiacionista, supeditada a la teoría de la imagen y al universo de los media, la cual fue representada por artistas como Robert Longo, Sherrie Levine y Cindy Sherman, y por otro lado estaba el movimiento neo-expresionista*.^I

A finales de los años 70 los apropiacionistas fueron patrocinados por artistas de la Artists Space, Metro Pictures y Nature Morte. Algunos de estos artistas participaron en la exposición "*Pictures*"^J que puede considerarse como el inicio de la posmodernidad *teórico-citacionista*. Eran artistas reflexivos que se apropiaban de imágenes provenientes de los medios de comunicación, ellos abrieron el arte a los media a partir de un proceso centrado

^H GASCH, Ana María. *Arte último del siglo XX; Del posmodernismo a lo multicultural*, Ed. Alianza, 2001.

^I GASCH, Ana María. p. 341

^J Ibidem.

en la crítica de la representación y en la concepción de imágenes a partir de otras^K, como si fueran unos “piratas”.

En oposición al arte conceptual, los apropiacionistas defendían un proceso de <<rematerialización>> en respuesta a la <<desmaterialización>> conceptual. Bajo esta idea el crítico Douglas Crimp defendió el proceso apropiacionista en la exposición “Pictures” en la que invitó a participar a artistas que en ningún caso trabajaban con imágenes originales, extraídas de la realidad o fruto de la imaginación, sino, con imágenes apropiadas directamente de otras imágenes que reflejan el mundo circundante con el que mantenían un tenso diálogo de significaciones^L.

I. 3. El comic, el tiempo y su forma.

I. 3. 1. Sobre la imagen del comic.

El potencial narrativo de los comics permite que sea explícito en su imagen, no oculta nada, dice lo que tiene que decir sin pena, es claro como una señal de tránsito o un anuncio de “no fumar” esto implica que la imagen puede ser leída y no solamente contemplada.

El comic puede prescindir del color para plantearnos toda una atmósfera, ambientes de todo tipo, ya sean agradables, tensos, de soledad, terror, etc. y quedarse con las líneas, es decir, el problema de la representación se sintetiza, predominando por encima de cualquier otro tema el *dibujo*, cosa que en pintura no puede ser, pues el color en todas sus variantes, presentaciones y posibilidades es cosa fundamental.

^K Ibidem, p. 342

^L Ibidem.

Debido a su origen periodístico y medio de comunicación masiva, el comic encuentra en el dibujo y la gráfica, velocidad de realización, producción, y una gran facilidad de distribución.

En el mismo asunto, los Comics están supeditados al Diseño, pues deben someterse a ciertos cánones editoriales, como es el caso del “formato”, o sea, un tamaño estándar de página y número preestablecido de éstas para su mejor circulación y manipulación entre los consumidores. El “formato” es otra de las partes de mi interés a analizar, pues este tiene gran peso visual sobre la imagen de la “comic-pintura” que se pretende. También está el Ritmo, que es parte esencial de la organización visual del “tiempo” y que se abordo como “montaje” de las secuencias pintadas. (También puedo enumerar al Ballon, la Onomatopeya, los Signos Cinéticos y tomarlos independientemente de la secuencia, separarlos de su utilización secundaria como “apoyo de...”, para tratarlos como elementos autónomos e investigar de manera práctica sus posibilidades y representación plástica)

Hasta el momento existen bastantes inquietudes sobre el tema de los comics, que desprenden ciertas impresiones importantes. En ellos encontramos un abanico bastísimo de recursos y temáticas, técnicas y composición, utilización del espacio, luz, y color. Además se dan intercambios estéticos entre la fotografía y el cine principalmente, disciplinas que los envuelven dentro de una impureza técnico-cultural.

Los comics coinciden de cierta forma con los apropiacionistas, es decir, que para ellos el comic y el asunto de la imagen es cosa fundamental. Por eso, cuando Douglas Crimp escribió el texto del catálogo “Pictures” justificaba la elección del término tanto por la capacidad comunicativa de las imágenes, como, paradójicamente, por su capacidad de sugerir *ambigüedades* y mostrar una evidente impureza de origen.

En su acepción coloquial, la palabra imagen (pictures) carece de connotación específica: un libro de imágenes puede contener dibujos o fotografías, y en el lenguaje corriente un óleo, un

dibujo o una lámina son a menudo denominadas imágenes. Así mismo, imaginar (picture) como verbo, puede referirse tanto a un proceso mental como a la creación de un objeto estético.^M

Así pues, la *fusión* de la pintura y los comics se da a partir de que se descubren los sesgos de la imagen, los elementos de la estructura del comic, técnicas de la tradición pictórica, historia de las vanguardias artísticas, su posición moderna y el apropiacionismo posmoderno. Estos elementos son eminentemente fundamentales para desarrollar este proyecto al que no le interesa la innovación ni ninguna especie de purismo pictórico, sino la libertad de pintar sin compromisos, sin la necesidad de ser caricaturista, dibujante de comics o pintor.

I. 3. 2. El Comic y sus elementos formales.

Desde la perspectiva del crítico de arte Douglas Crimp, resulta beneficioso el acercamiento de pintores y escultores a la fotografía, al performance, al filme, al video, y en general a cualquiera de las *estrategias* creativas fundadas en la teatralidad o la *temporalidad literal*.

En el presente proyecto pictórico *la apropiación de la estructura formal de los comics* es la estrategia creativa elegida, pero, por características físicas de su estatismo, sólo puede plantearse una *temporalidad* más bien subjetiva. Esta apropiación persigue una pintura impura, contaminada de foto (encuadre recortado) y comics básicamente.

El esquema apropiado para explicar la idea principal, esbozada a lo largo de este texto, divide al comic en los siguientes Aspectos Formales: Secuencialidad, Narrativa (Descriptiva), Temporalidad, Movimiento, Convenciones y Montaje, entendiendo esta clasificación desde el punto de vista estructural de construcción formal. Estos elementos son imprescindibles en el

^M GUASCH, Anna María. *El arte último del siglo XX; Del posmodernismo a lo multicultural*, ed. Alianza, 2001. p.343

comic. Así el nuevo carácter pictórico adquirido se entremezcla con los *medios de comunicación masiva* a nivel de superficie, sin profundidad. Igual sucede con la industria y con sus técnicas de reproducción.

Por otro lado, no quiero pasar por alto y dejar de mencionar que los comics nacieron de una idea comercial, que tiene su origen en los principios del capitalismo, impulsado por la revolución industrial. Los comics fueron pensados como estrategia de mercado, naciendo así un medio de expresión controlado por la libre empresa, que pretendió en su momento tener más ganancias en las ventas de los diarios de la época. Con esa estrategia se logró dicho objetivo y los comics se quedaron en el gusto popular, consolidándose toda una industria, sin embargo, “paradójicamente, se inventó un nuevo modo de expresión artística”.

A continuación presento el esquema en el que se dan a conocer los *elementos formales básicos* del comic..

La clasificación de la estructura formal es la siguiente:

Elementos Denotativos, Elementos Connotativos, Convenciones Formales y Montaje.

Elementos Básicos:

Elementos

Denotativos. -----**Secuencialidad.**
Movimiento

Elementos

Connotativos. -----***Temporalidad***
Narrativa (Descriptiva).

Convenciones Formales-----**Onomatopeya.**

-Balloon.

-Signos Cinéticos.

-Línea, alto contraste.

-Color plano y saturado.

Montaje-----**Organización espacial de las viñetas.**

-Ritmo.

-Soporte físico-plástico del tiempo.

-Espacio

I. 3. 3. La línea como forma básica del Tiempo.

Antes de comenzar este nuevo apartado, es menester hacer esta observación:

Mientras el trabajo pictórico personal avanzaba y al observar la obra terminada, fui advirtiendo la importancia de la "temporalidad" sobre los demás *elementos formales*, ocupando un lugar cada vez más preponderante con respecto a la narrativa.

Dentro de una concepción occidental, la idea de la linealidad del tiempo conlleva implícitamente la finitud de las cosas, o sea, todo tiene una duración temporal, de acuerdo con esto, el *tiempo* es una línea interminable a la que se le montan historias, como la gente a un ferrocarril.

Al mirar la obra frente a mi, entendí que el tiempo en sí mismo encierra sus propios problemas de representación, a lo que pregunto ¿es posible omitir el relato?

La lógica de nuestro estilo de vida hace responsable a nuestro pensamiento de ubicar al tiempo con forma de una línea.

Un ejemplo claro de esta utilización estética del *tiempo* está en los comics y el cine. Sin embargo, éstos al contar sus historias llevan al *tiempo* implícito en ellas, como un *soporte*, como consiguiente, el reto pictórico es encontrar formas de utilización plástica del tiempo porque siempre es supeditado al *relato*.

¿Por qué no al revés? imágenes narrativas supeditadas al tiempo, sin relato.

La obra presentada en esta tesis se cuestiona lo anterior apoyándose en los elementos formales de los comics, donde a través de una estrategia de montaje, composición, encuadre, secuenciación y descripción de escenas logre poner a la *temporalidad* por encima del *relato*, favoreciendo "ambientes" en los que puede ocurrir cualquier cosa, pues es lo menos importante,

aquí el interés es el desarrollo temporal en secuencias de motivos cualquiera, el movimiento, la luz, los cambios que sufren estos en momentos pintados. De esta manera espero haber podido separar a eso que en su espacio soportaba a la *historia*: el *tiempo*, y poder colocarlo dentro una secuencia por sobre los personajes, en este sentido, pretendo darle la vuelta a la función convencional del *tiempo* y verlo a partir de esta pintura como el protagonista.

Como consecuencia, lo recién pintado es una forma *estética* de entenderlo y de acuerdo con esto, abordé este *elemento formal connotativo* desde la perspectiva del entendimiento personal sensible con ayuda de la narrativa secuenciada sustraída de los comics.

Ahora, el tiempo me preocupa como problema pictórico y lo persigo, pero es solamente a través de la imagen secuenciada que hallo la **forma más idónea** para representar su paso, instante por instante. Sólo así es que puedo apropiarlo y hablar de él a través de la pintura y el comic.

CAPITULO II

Los autores y su obra.

II. 1. Influencias directas, indirectas y el comic underground.

Para algunos iniciados, o aquellos con la suficiente inteligencia para buscar algo más que superhéroes o encontrarle valor a esto mismo, la historieta, comic, bande dessinée, fumetti o tebeo (según el país donde se le conciba) no ha sido más que el terreno propicio para aterrizar los sueños que han sido imposibles en otros medios, y de ahí, dar rienda suelta a la creación. Lo cual no es decir poco.

Mauricio Matamoros Durán
Revista “Generación” año XV no. 51

Ciertamente, lo que ha marcado mi vida desde pequeño hasta mi actual posición como estudiante de artes, han sido los medios de comunicación, principalmente los comics y la televisión. La marca de la mediatización la lleva toda mi generación, a través de la cual hemos conocido nuestro mundo, un mundo totalmente diferente al de nuestros padres, que propicia nuevas formas de pensar, de moral, costumbres, y valores.

Pasaba horas frente al televisor o leyendo comics. Si bien esto no tiene mayor relevancia, sí es un antecedente importante. Ahora las cosas van encaminadas a una investigación para el desarrollo de una propuesta pictórica que tiene orígenes en los dibujos de comics.

Las obras de los autores de comics me han inspirado e influenciado, porque al leer y releer su trabajo me fui dando cuenta de cosas que van mas allá de simples dibujos infantiles, los superhéroes, las aventuras o el humor. En la actualidad estos géneros ya han sido superados por

la ciencia ficción, el sexo, la crítica social, el antihéroe, etc. Ahora tienen otra cara. Ya no son considerados infantiles, porque actualmente hay géneros, tanto para niños como para adultos. En consecuencia, la necesidad de expresión particular de los artistas rebasa toda generalización y no se les puede encasillar. El concepto que se tenía sobre ellos cambió y se expandió, pero la verdadera esencia no está en los temas o el género, está en el “cómo”. Sí, en la técnica, en la estructura narrativa, en la estética, en la idea de cada autor.

¿Con que recursos? ¿Qué hace tan seductoras a las historias de los comics? ¿De qué más hablan aparte de lo narrado en sus páginas? ¿Cuál es el ambiente cultural alrededor de ellos? Mi interés se iba transformando e inclinando no por el personaje ni tampoco por la buena historia -desde luego, esos elementos me hacían leerlos- sino que mi interés estaba en cómo una escena pasa a otra, en la maestría para dibujar paso a paso toda una acción, su manejo gráfico del tiempo, llevando el hilo de la historia a momentos verdaderamente emocionantes, dramáticos, desolados, tristes, de humor, de ironía...uff.

Lo que cuentan las historias de los comics es importante, pero más importante es lo que quieren decir, lo que hay detrás.

Considero a estos autores y a su trabajo como influencias indirectas, pues su obra me motivó a hacer un análisis más profundo sobre el tema, pero ni sus relatos ni sus personajes tomarán parte en esta propuesta (sin embargo, sí existen coincidencias ideológicas), sino, la “estructura formal” (en su mayor parte) que engloba a todos ellos, y la califico como la influencia directa del comic en mi obra.

A continuación voy a citar algunos ejemplos de comics con propuestas enriquecedoras e inspiradoras:

Winsor McCay con “Little Nemo”, Richard F. Outcault con “Yellow Kid”, Alex Raymond con “Flash Gordon”, Charles Schulz con “Peanutz”, Will Eisner con “The Spirit”, Moebius (Jean

Giraud) con “El planeta todavía...”, Brechia con “El Che”, Henry Miller con “Sin City”, Quino con Mafalda, Gis y Trino con “El Santos, el Peyote asesino y la Tetona Mendoza”, Guido Crepax con “Valentina”; Robert Crumb con “El gato Fritz” y “Mr. Natural” y Gilbert Sheton con “The Fabulous furry freak Brothers”, Stan Lee con “Spiderman”, Neal Adams con “Batman”; por citar algunos.

Algunos de estos autores son representantes del comic underground, también llamado comic de autor o de vanguardia, unos, son los pioneros del comic, otros, autores comerciales. Y todos desarrollaron en su obra aportaciones trascendentales. Sin embargo, es el underground y el comic de autor los que miraron a otros horizontes, valorando otras muchas cosas, más allá de los superhéroes o los personajes simpáticos, pues plantean en sus páginas contenidos opuestos a los oficiales dictados por los grandes periódicos y las editoriales que imperaban en su época, convirtiéndose en reflejo de la realidad que se vivía, como la guerra de Vietnam, la apertura en la sexualidad, las drogas, el rock and roll, etc. Esto significó otra manera de ver el mundo desde el análisis crítico e irónico de los nuevos comportamientos sociales en un momento histórico donde los medios de comunicación tienen el poder de transmitir ideologías. Los Estados Unidos resintieron estos cambios hasta que llegó lo inevitable: los movimientos sociales aleatorios al sistema marcaron un antagonismo, separándose radicalmente de la línea impuesta por el estado, propugnando la libertad de decidir. Aquí nació un movimiento, así como tantos otros, denominados en conjunto “contracultura”¹

El Establishment, para la década de los 50 se tambalea y decepciona a toda la sociedad norteamericana, principalmente a los *jóvenes*, surgiendo modelos que rompen las reglas como James Dean, Elvis Presley, Marilyn Monroe, etc. Proliferan entonces ideologías que rechazan al

¹ COMA, Javier. *Los comics, un arte del siglo XX*, 1978, p. 28

sistema, manifestándose en comunas, hippismo (y su “flower power”), el jazz, la literatura Beat, etc.

Las manifestaciones de la contracultura en Estados Unidos en el ámbito de la prensa no oficial se conocieron como *comix*, y se remontan a los años veinte con folletos clandestinos que no forman parte de la historia oficial de la industria del comic, entre los cuales, los más representativos fueron “dirty comics” o “eight papers” y “kinki comics”, que aludían al tema sexual con un mínimo pudor.

Finalizada la 2ª Guerra Mundial, la revista “Bizarre” mejoró los folletos eróticos de los años veinte en todos los aspectos y publicó una serie llamada “Sweet Gwendoline” (1946), que fue una sofisticada exhibición de sadismo, masoquismo y lesbianismo. Por otra parte, resulta sorprendente que ilustradores disneyanos hallan contribuido tanto al nacimiento de los comics *underground* con dibujantes como Floyd Gottfredson (Mikey Mouse) y Carl Barks (Donald Duck) que parodiaron al sistema capitalista a través del maniqueo mundo de Walt Disney.

Dentro de una maraña de acontecimientos dados en el mundo de los comics, Basil Wolverton, pionero de los comics books de 1938, ganador del concurso de “Lil’ Abner” en 1946 y colaborador de los EC-Comics, se caracterizó por una superior imaginación e inventiva para dar formas excepcionales a rostros y cuerpos de horrorosa jocosidad, los cuales son atributos típicos del *underground* por venir. En consecuencia, Wolverton será recordado como el autor de la repulsividad habitual de los *comix*.

Al nacer la prensa *Underground*, los comics producidos por éste, establecieron su diferencia simbólica como “COMIX” (años 60) y fueron distribuidos en formato de comic book, publicados en revistas y periódicos. Poco a poco, en una sola década ganan fama y éxitos comerciales y para 1971, gracias a la labor de las universidades y a la camada de dibujantes

provenientes del proyecto iniciado por Will Eisner en EC-Comics se desparramaron por todo el país.

En Estados Unidos los *comix* eran evidentemente contraculturales. En todos los aspectos, *rechazaban cánones estéticos, grafismo, montaje, temática y calidad de edición*. Disfrutaban traspasando los límites, también promovían el uso de drogas, atacaban el racismo y la guerra, humillaban a los “squares”, se mofaban de las instituciones construidas por el capitalismo, de sus escuelas industriales y comerciales, propugnaban un concepto del arte distinto.

En esta vertiente no oficial existieron representantes muy importantes como Harvey Kurtzman, surgido a partir del proyecto de EC-comics y director de la revista “MAD”, luego, dirige “Help”, revista de humor crítico, con autores de la talla de Robert Crumb, Gilbert Shelton, Skip Williamson y Jay Lynch, líderes del movimiento underground.

Kurtzman, justo antes del fracaso de “Help” junto a Hugh Effner, factotum de Playboy, publican en la misma revista “Little Annie Fanny”, la cual critica el derechismo político de “Little Orphan Annie” de 1924, además de que aborda temas de la más candente actualidad: LSD, moda unisex, canciones de protesta, psicoanálisis, pop art, Ku-klux-klan, FBI, Hollywood, Las Vegas, los juegos Olímpicos, entre otros.

En el “The East village Mother”, periódico underground en el año de 1970, se publicaron dos series famosas de *comix*, “The fabulous furry freak Brothers” de Gilbert Shelton y “Angelfood McSpade” de Robert Crumb, ambas de humor negro y sátira social.

Luego de la década de los 60, los *comix* se integran a revistas de buen nombre como Playboy y otras, alineándose al sistema. Entonces, buena parte de lo promovido por los hippies y toda la cultura underground era ahora objeto de consumo regular, lo que desveló la enorme carencia de un programa ideológico definido y de objetivos político-sociales concretos, alejando la amenaza de una auténtica revolución.

De alguna manera..., *la contracultura... llega a constituir el signo de una caída irrecuperable, ante la cual el hombre de cultura no puede más que expresarse en términos de Apocalipsis^A.*

Con todos los problemas que han existido en la historia de los comics, ahora, los dibujantes, los guionistas y editores independientes investigan y trabajan porque quieren hacer que el comic cuente aquello que nunca ha contado, quieren ir mas lejos de cuanto han ido sus predecesores, quieren explotar al máximo las posibilidades expresivas del lenguaje de los comics e ir transformando la imagen, más de lo que se hubiera hecho en el pasado.

*El caso mexicano.

Es el momento de dejar de hablar de la historieta estadounidense. Ahora hay que volver la cara hacia territorios propios, donde existe un problema cultural importante: “la historieta de autor en México”

Compañera de mala suerte, la historieta sufre en México de las angustias de la decadencia crónica de la edición del libro. La omnipotencia de la televisión y la crisis de la lectura cultivan una dicotomía estable y durable.

La situación es delicada; víctima de la falta de un verdadero reconocimiento artístico, muchas veces la historieta mexicana se reduce a caricaturas para los periódicos y se financia con las ilustraciones publicitarias. Para publicarse, la historieta debe ceder buena parte de su contenido a la pornografía y se refugia en el underground cuando los intrépidos no se han desmotivado. A ese respecto, “el afecto crónico por la temática sexual (de parte de los editores) es revelador; este ha contribuido literalmente a crear un polo industrial monopolizando, la

^A ECO, Humberto., *Apocalípticos e integrados*, ed:Lumen, Tusquets, 3ª reimpresión, México 2003.

historieta comercial y ” La historieta de autor mexicana, dentro de un contexto hostil, esta simboliza una verdadera lucha cultural...

La historieta de autor se entiende aquí como una respuesta creativa frente a una industria cultural que carece de sentido.

Eric Samson.

II. 1. 2. Vínculos insospechados con la pintura.

En sus inicios son los comics que se influncian de la pintura y no es hasta la aparición del Pop art que sucede al revés. Posteriormente los dibujos caricaturescos fueron poco a poco, con la costumbre y la demanda del público, determinando la imagen del comic. Más con las vertientes de corte realista, tratando de separarse del dibujo simple y gracioso se acercan a la pintura.

Contrario a lo que podría pensarse, en la pintura encontramos algunos ejemplos que en cierto sentido presentan *analogías* con los comics.

Resulta interesante comparar la producción de comics en el siglo XX y la producción de las artes plásticas en la época de Leonardo da Vinci y en las anteriores a este, pues se da una distribución del trabajo muy similar, igual que al estilo del taller de pintura de los siglos XIV y XV, donde aprendices pintaban los fondos, otros los personajes y el maestro daba el toque final. Y a la inversa, el dibujante es el productor total, como el artista incomprendido del Romanticismo.

En este apartado quiero abordar el trabajo de unos viejos pintores, algunos de los siglos XVI, XIX, XX. Posteriormente quiero hacer un “análisis comic-pictórico” para descubrir en la obra de estos viejos maestros ciertas similitudes con la “estructura formal de los comics”. Para esto se

tendrá que citar obras de distintas épocas, pues sus trabajos, si bien no se influenciaron del Comic, su semejanza formal los acerca a un punto en común a pesar de los fines y los años de distancia.

Es importante aclarar, para el buen desarrollo de este punto, la existencia de *dos tipos de narrativa: la simbólica, y la secuenciada*. Esta última es la que el comic propone como concepción nueva del relato y del tiempo.

En la pintura antigua, sobretodo en la religiosa, pueden encontrarse innumerables ejemplos de obras que representan pasajes bíblicos, sucesos importantes y grandes batallas, es decir, *sólo lo realmente trascendental es digno de pintarse*. Pero en sí, toda la pintura figurativa a lo largo de la historia alberga un contenido narrativo. En esta ocasión el análisis pretendido va encaminado a poder distinguir dos maneras distintas de “contar” y “representar” algo. Con el comic se desvela un modo nuevo y que refleja la realidad de la época que lo crea.

El Comic plantea el concepto del tiempo “linealmente”, es decir, con una progresión sucesiva desde el principio hasta el fin de una historia. Seguramente esta idea ya existía en el mundo occidental antiguo –en la literatura, por ejemplo-, sin embargo, simplemente no existía una representación en imágenes que explicara esta idea. El modo narrativo simbólico; entonces usado en épocas anteriores al comic nos comunica que no era tan importante una representación del tiempo, sino los “sucesos”, los momentos relevantes y trascendentales. Desde luego a mi también me interesa lo que ocurre dentro del espacio y del tiempo; sin embargo, aquí la “representación” del tiempo es una premisa.

Esta nueva aportación o fenómeno no se gestó dentro del ámbito de las artes como en la pintura o en otra disciplina artística. No, se desarrolló en un ámbito totalmente diferente e insospechado: El periodismo, del cual nació lo que posteriormente se bautizó como Comic. Tiempo después, ya bien entrado el siglo XX, Will Eisner, uno de los mejores dibujantes de

comics lo llamó “arte secuencial”², además de ser el único de su época que clasificó parte por parte la estructura del comic.

Para comenzar el análisis de la obra de los autores, debe citarse antes que a nadie a un pintor muy importante: el Bosco con su “Jardín de las delicias” (1503-1504), como ejemplo de caso:

Lo que encontramos en esta obra como similitud más evidente con los comics es la narrativa sin lugar a dudas. Este tipo de “narrativa simbólica”, guarda una gran distancia con la “narrativa secuenciada”. La disposición de los elementos a manera de pequeñas escenas no nos puede hacer saber cuál continúa a la otra, ni su principio ni fin en orden cronológico como lo hace el comic. Particularmente podemos advertir una simultaneidad en las acciones de cada escena y una contundente sensación de “eternidad”. Como consiguiente, la progresión de la **narrativa** no es lineal, pero sí nos está contando los sucesos más importantes de una parte del relato religioso, además de mostrar la manera de ver muy particular del pintor a través de la representación de los símbolos más representativos de ese gran relato, de ahí su carácter simbólico. Tal fenómeno es solamente explicable porque la idea del “tiempo” y del “movimiento” no eran concebidos como lo son ahora, por lo que se hace impensable una “narrativa secuenciada” a esas alturas de la historia.

² EISNER, Hill. *El comic y el arte secuencial*, 2002



(Fig. 1) "El jardín de las Delicias" 1503-1504.
El Bosco
Óleo sobre tabla, 220 x 389

El paraíso terrenal, el pecado original y el infierno desatan cierta polémica a nivel de interpretación, de modo que los contenidos del tríptico están colocados en otro tipo de análisis. (Fig. 1)

Ahora es el turno de la obra de Claude Monet,³ que hizo una investigación pictórica a partir de la luz y los colores del ambiente a distintas horas del día.

Pero más en términos de la idea de la “representación de la temporalidad”, observamos lo siguiente: él realizó varias series de cuadros donde analizó la luz a partir de la transición cromática de una sola cosa en distintos lapsos de tiempo: la mañana o la tarde, o una estación del año, etc. De alguna forma, Monet nos transmite la sensación de estar buscando el color del tiempo. Y como resultado la obra manifiesta entre cuadro y cuadro el gradual cambio de color y matices conforme pasan las horas -la catedral de Ruen, por ejemplo-.

Obras:

“Los Almiarés” de 1890-91, “la Catedral de Ruen” de 1892-93, y “El parlamento” de 1900 - 1901. (fig. 2, 3 y 4)

El trabajo de Monet es sin duda el más aproximado a lo que se trata en esta tesis, con la diferencia que es otra época, que son otros contenidos, otros temas y otros fines. Las analogías se encuentran en el tratamiento de la temporalidad. Por otro lado, él no pensó ni se interesó por el *montaje* de la obra en sucesión cronológica, y como consiguiente no puede advertirse una narrativa secuenciada. En sus obras no existe la preocupación por ordenar de esta manera los cuadros de sus series, así que cada cuadro expresa el momento en que fue pintado y su independencia de los otros.

³ WILDENSTEIN, Daniel. *Monet o el triunfo del Impresionismo*, 1996, p. 274, 278 y 334.



“Almiar con escarcha”



“Almiars en invierno”



“Almiar con nieve,
por la mañana”

(fig. 2) Almiars.



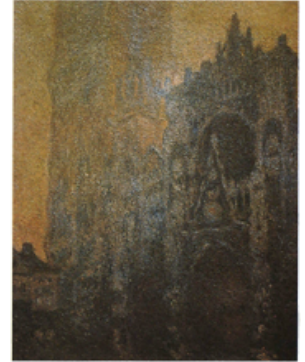
”La catedral de Rouen”



“La catedral de Rouen,
El portal y la torre
de Albán por la mañana
Armonía en blanco”



“La catedral de Rouen.
El portal por la mañana”



“La catedral de
Rouen”

(fig. 3) La catedral de Rouen.



”Parlamento con niebla”



”Parlamento con niebla”



“El Parlamento
traspasado por la
niebla”



“El Parlamento,
gaviotas”

(fig. 4) El parlamento

Para terminar con este inciso hay que mencionar a autores, los cuales ya convivieron con la tira cómica desde su infancia, y que probablemente se dejaron influenciar por los comics de una manera inconsciente, precisamente a través del contacto cotidiano obligado que época determinaba.

En primer lugar tenemos a George Segal, escultor estadounidense, ubicado dentro del pop art, quien desarrolló toda su obra a manera de escenografías en las que colocaba personajes de yeso y en las que podía verse una interacción del entorno con los personajes construidos. Las obras de Segal son una especie de caja con límites bien definidos que tienen cierta semejanza con las viñetas de los comics, pero manifestando una narrativa sin hechos trascendentales, fácilmente identificable con las nuevas formas de vida de la época. (fig. 5 y 6)

Ahora tenemos a Alex Katz, también ubicado en el Pop art, aunque con ciertas reservas.

Este autor, frustrado por una pintura cuyas figuras no se acoplaban a la tela como él quería, las recortó impulsivamente y las liberó de su soporte, por decirlo de alguna manera.

En el caso de figuras recortadas autónomas, Katz, fascinado por la manera de cómo ocupaban su sitio en el mundo real, las dejó como imágenes escultóricas en dos dimensiones, pintadas por las dos caras.

En 1959 colocó cuatro recortables de tamaño decreciente en una pared para sugerir la imagen cada vez más lejana, como en “Blackie andando” (fig. 7) Curiosamente Katz no hizo más obra con este planteamiento secuenciado. Pero hizo una excepción con la obra “Noche” (fig. 8), que no es un recortable, sin embargo describe el movimiento de su modelo fase por fase. Particularmente los recortables de Katz alcanzan características plásticas interesantes en cuanto a la sensación de alejamiento e ilusión de movimiento. En este caso, él hace uso de un trampantojo mediante la disminución progresiva del tamaño de su recortable “Blackie andando”.



(fig. 5) "Muchacha mirando por la ventana" 1972



(fig. 6) "El Bar" 1971.



(fig. 7) "Blakie andando" 1959.



(fig. 8) "Noche" 1979

II. 1. 3. El “Aura”

La aparición de las nuevas técnicas de reproducción vinieron a afectar directamente a las artes, antes de la llegada del cine, mucha agudeza fue empleada inútilmente en decidir la cuestión de si la fotografía era un arte o no, sin haberse planteado la pregunta previa acerca de si “el carácter global del arte no se había transformado a causa del descubrimiento de la fotografía”.⁴

Esa es la pregunta que debió hacerse y revisar si el arte había cambiado con el advenimiento de estas técnicas, como por ejemplo el uso de la serigrafía en el pop art.

No solo con esto el panorama de las artes cambia, sino que a partir de aquí se da una ruptura, y los objetos de culto de una época son sustituidos por otros. Así que el siglo XX y sus adelantos tecnológicos vieron nacer medios de expresión que manifestaban modos de vida transformados por esas tecnologías; a su vez, estos innovadores medios de expresión colaboraron para cambiar las formas de acceso a la cultura y, además, crearon una nueva. El comic es parte de eso, pues plantea un punto de vista distinto al de las demás artes antecedentes. Es la era de la “reproductibilidad técnica”.

Entonces la *autenticidad* y su carácter único del objeto artístico comienza a tambalearse, y el *aura*, acaso ¿ha quedado en otra época?

*Autenticidad: Es el aquí y el ahora de una obra de arte, su existencia única en el lugar donde se encuentra.*⁵

⁴ BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad Técnica*,. ed, Itaca, México 2003, p, 63

⁵ Ibidem.

*Aura: Entretejido muy especial de espacio y tiempo: aparecimiento único de una lejanía, por más cerca que pueda estar.*⁶

Entendiendo la definición del *aura* dada por Benjamin y haciendo su correspondiente análisis, el *aura* es una *experiencia humana*, y sólo se da en la relación del hombre con su entorno y es producida por ciertos objetos o la naturaleza, objetos que por sí mismos proyectan una personalidad, un ambiente único que no tienen los demás objetos. De ahí que estos se atesoren y sean irremplazables. Sus cualidades corresponden al terreno de lo sensible, pues solamente el *aura* existe en el intelecto humano, *cosa elevada* que no se puede tocar en situaciones cualesquiera o ver por todas partes.

Antes de la muerte de Walter Benjamin y pasados algunos años después de ésta, la idea del *aura* fue el gran tema de discusión. Pero para los años 70 esta noción ya no es compartida por Jean Baudrillard, que vincula la relación del hombre con los objetos dentro de una operación cultural, donde estos no son tratados como tales, sino como signos; y a la vez son apreciados, aquilatados y deseados por su plus-valor. Este plus-valor es intercambiable por status social, es decir, que ante la sociedad éste les concede su aprobación, su integración y su posición en ella, o bien su condena o desaprobación, estableciendo un orden jerárquico entre los grupos que la integran. De esta manera para Baudrillard el *aura* queda reducida al valor de cambio.

Benjamin intenta desarrollar bastantes años antes que Baudrillard la noción del *aura* remontándose a las culturas antiguas, ya que el *aura* está más relacionada con la *magia* y con poderes más allá de lo natural, conferidos a los objetos elaborados especialmente para albergar en su forma esos atributos. Tales cualidades infundían admiración, respeto, reverencia o miedo sin importar su *exhibición* (difusión y reproducción) tanto como su sola *existencia*. En este caso el

⁶ Ibidem, p. 47.

aura pesa más que el mismo objeto. Esta relación entre el sujeto y el objeto con estas características continuó por muchos años más. Sin embargo, en el siglo XX esta relación se invierte gracias a los medios de comunicación masiva, y el *aura* pierde presencia y su manera de manifestarse se *trastoca* en los objetos contemporáneos.

La época de la reproductibilidad técnica del arte separó a éste de su principio *ritual*. Al hacerlo el valor de exhibición comienza a vencer en toda la línea al valor *ritual*.⁷

La pérdida del *aura* es un fenómeno avasallante para el mundo de las artes. Y esto no quiere decir por fuerza malo. Actualmente, ese halo de objeto único se desvanece, ya no vale a través de los objetos artísticos contemporáneos como antes. El concepto de *aura* ha cambiado y, de hecho, muchos artistas trataron de acabar con esta concepción aurática, como el Dadá a principios del siglo XX; luego vino el “ready made” o el “objet trouvé”. En los 60 esta idea es retomada con los performances. Empero, estas manifestaciones defendían una idea revolucionaria con vistas más objetivas, prácticas y desmitificadoras, firmemente declaradas en contra de los totalitarismos y absolutismos que envolvían en un aura casi divina sus ideales, como el “facismo”, el “nacional socialismo” o el “capitalismo”.

Sin embargo, después de rumiar las ideas de Benjamín sobre el *aura*, puede pensarse que, así como el carácter del arte cambió con la aparición de la fotografía, con el cine y los comics, se encontró que el *aura* también sufrió una transformación y no se desvaneció en el viento. Ahora el *aura* (la experiencia con los objetos y la relación con ellos) se identifica, pues los objetos producidos por los medios de comunicación masiva son más accesibles, es decir, es un aura invertida. No es como el concepto de Benjamin, que habla del “aparecimiento único de una lejanía por más cerca que ésta pueda estar”, sino que es un proceso opuesto: es una “lejanía que se

⁷ BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 58 y 63, ed. Itaca, México 2003.

acerca”. Pero el poseer un objeto producido por los medios de comunicación masiva, no significa tenerlos más cerca de nosotros, sino más lejos de lo que nos imaginamos. Es una especie de ilusión, una *anti-aura*, pues de lo único que somos poseedores es de una copia del original y como consecuencia, éste se fetichiza tan sólo porque como él ya no hay más. O simplemente no es una copia, su sola cualidad es el ser único, sin importar más.

Es como bajar las estrellas del cielo... aunque solo sea su imagen (o su copia).

Hoy en día los originales se cotizan económicamente en muy altos precios. Y en el caso de los coleccionistas se da una operación que puede llegar hasta lo ridículo. Por ejemplo los coleccionistas de arte que fetichizan la firma del artista, desdeñando toda cualidad estética, ontológica, histórica, etc., y colocan por encima del valor de uso el *signo*; o los coleccionistas de comics que valoran más un comic sellado, intocado, inmaculado en su envoltura, imposibilitado de ser leído, cuyo valor reside en la posesión de un objeto único, que coloca al que lo posee en un lugar privilegiado ante los demás y no importa para lo que fue hecho aquel comic tan codiciado.

Los adelantos tecnológicos permitieron que por primera vez con el cine, surgiera una forma cuyo carácter artístico se encuentra determinado completamente por su reproductibilidad⁸, trayendo consigo una nueva forma de concebir el objeto original, desmitificando a veces, fetichizando o auratizando en otras, cosas, lugares, acciones, animales e incluso personas según sea necesario en la sociedad (globalizada) de consumo.

El *aura* no se ha perdido, se ha transformado. Lo que se vive de ella ahora es un rebote, con la misma intensidad pero en sentido contrario.

Con todo, la pérdida del *aura* puede anotarse un plausible acierto, ya que el gran arte no sería conocido si no fuera por los medios de reproducción técnica. La democratización de la cultura no habría sido posible y el conocimiento tendría mayores restricciones.

⁸ Ibidem. p. 61

Por último, existe una contradicción de la unicidad en la *moda*; que se exige única aunque sea un producto industrial.

En la obra propuesta en esta tesis se pretende que el *aura* se mantenga viva en el mismo sentido que Benjamin planteaba, aun con todo y los comics como inspiración.

II.3. Catálogo misceláneo de imágenes de comics

La viñeta, que representa por medios escrito-pictóricos en un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, es un lexipictograma que constituye la unidad de montaje del comic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas vertebrada el eje sintagmático de la narración. Pero las viñetas se organizan, desde el punto de vista editorial, e 111n unas unidades de publicación, tales como la página de comics, la media página, o la escueta tira diaria. Esta puesta en página supone una opción editorial decisiva, pues determina una estructura plástica y narrativa a la vez..., y permite crear distintos efectos globales, rítmicos y estéticos.^B

A este respecto, los extractos de historias de comics a continuación presentados nos manifiestan manejos plásticos complejos del tiempo estético, con base en montajes específicos y encuadres singulares, cuya sucesión da como resultado secuencias tan visuales que prescinden de la historia a la vez que pueden considerarse válidos en sí mismos, al margen del relato, favoreciendo una narrativa visual descriptiva.

^B GASCA, Luis, y Gubert., *El discurso del comic*”, ed. CATEDRA Signo e Imagen, Madrid, 1991. p. 588.



1

1. El ojo y el cañón del revólver en primer plano, inmediatamente antes de su disparo, en *The Spirit* (1950) de Hill Eisner, que utiliza expresivas onomatopeyas.



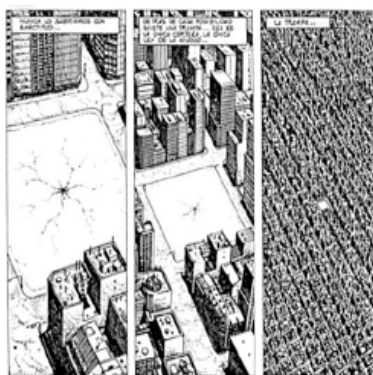
2

2. Plano general frontal de dos personajes, seguido de un Plano Tres Cuartos de los mismos de espaldas, en una inversión del punto de vista que se denomina contraplan o contraplano. Las viñetas proceden de *Valerian* (1980) de Jean- Claude Mequieres.



3

3. La causa y el efecto de una acción detallados a través de dos elocuentes primeros planos consecutivos, extraídos de *Pilatoriam*, de Fenabdo Rubio.



4

4. Tres puntos de vista aéreos ofrecidos por Ricardo Barreiro y Juan Giménez en *Ciudad*, desde alturas crecientes a lo largo de tres viñetas, como si el paisaje fuese visto por un observador que se aleja.



5

5. Tránsito paulatino del ojo dormido al ojo que despierta y que descubre súbitamente algo pavoroso, en una secuencia de *Roco Vargas*, de Daniel Torres.



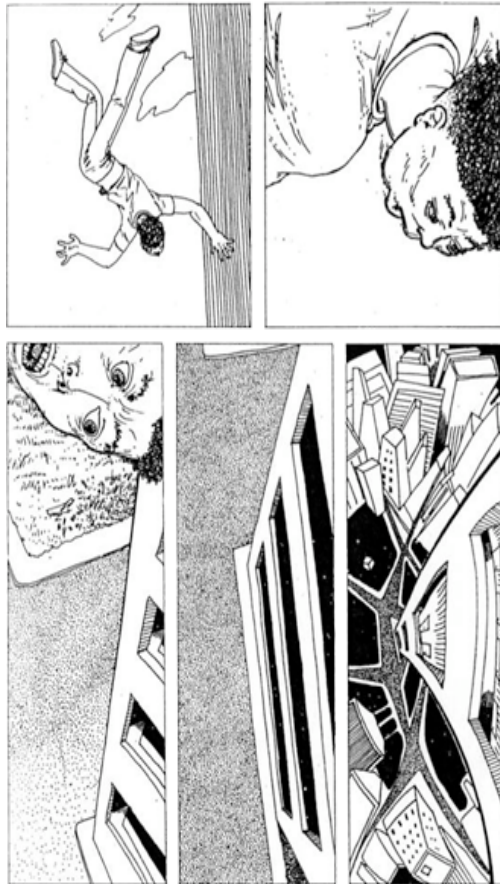
6

6. En esta caída de *Roco Vargas*, la última viñeta proporciona una visión subjetiva del protagonista con el campo óptico invertido.



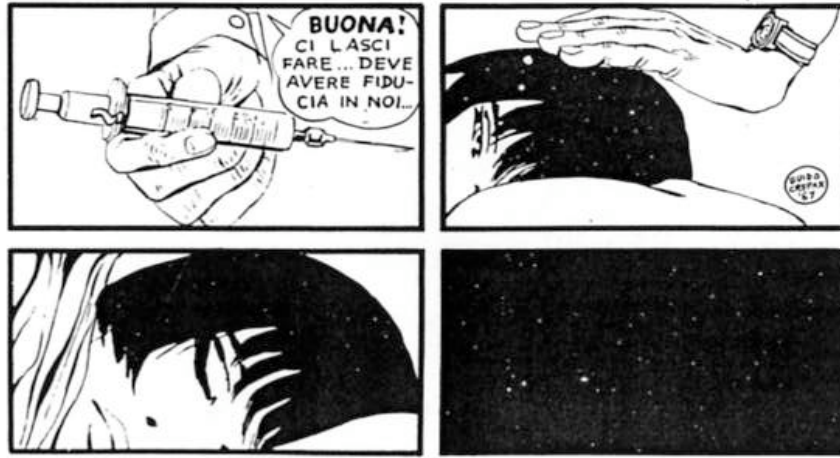
7

7. La mano abre el pomo y el intruso sorprende a la pareja en la cama, en *L'amico de famiglia*, de Rinaldo Traini y Guido Buzzelli.



8

8. Una caída espectacular en *Inner City Romance* (1977) de Guy Colwell, en la que también se muestra la visión subjetiva de la víctima de la caída.



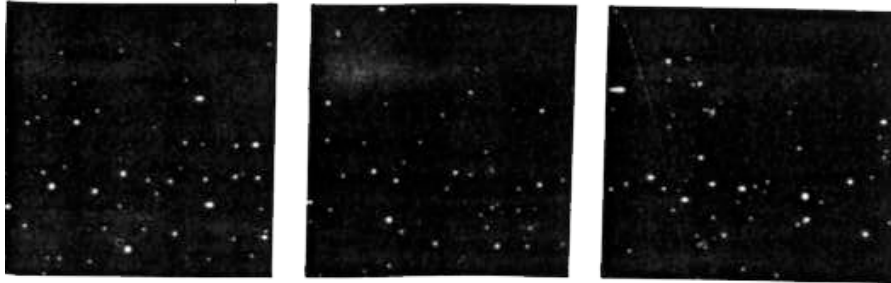
9

9. El apagón de la conciencia de *Valentina* (1967) de Guido Crepax, por efecto de una inyección



10

10. La oscuridad de *Valentina* (1971), se enriquece con la expresividad de los globos.



11

11. La oscuridad en la conciencia por efecto de un porrazo en la cabeza en *Giuseppe Bergman*, de Milo Manara.



12

12. Puñetazo y oscuridad en la serie *Boggie*, de Leopoldo Sánchez y Antonio Segura.



13

13. Golpe de revólver y pérdida del conocimiento, en *Puerta del sol*, de Florenci Clavé.



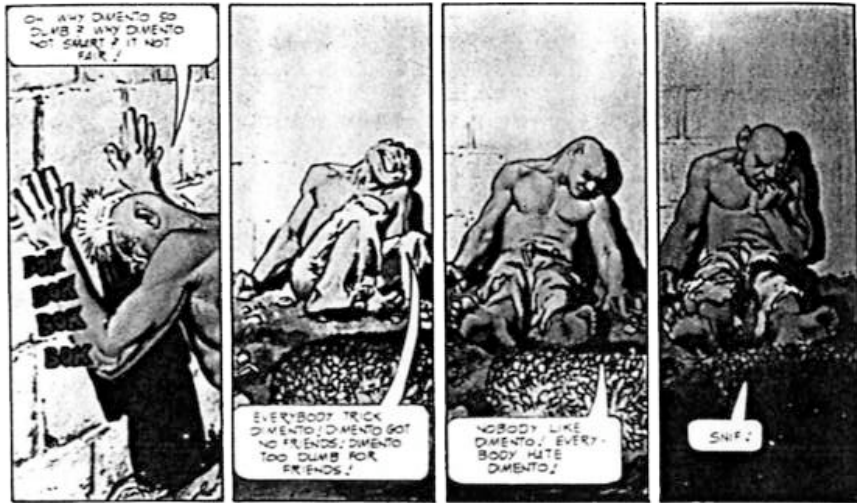
14

14. El desplazamiento del vehículo parece enfáticamente acelerado en *Abbie an' Slats* (1937), de Rae Van Buren, merced de las líneas cinéticas.



15

15. La metamorfosis por el placer de un rostro en *Manuel* de Rordigo.

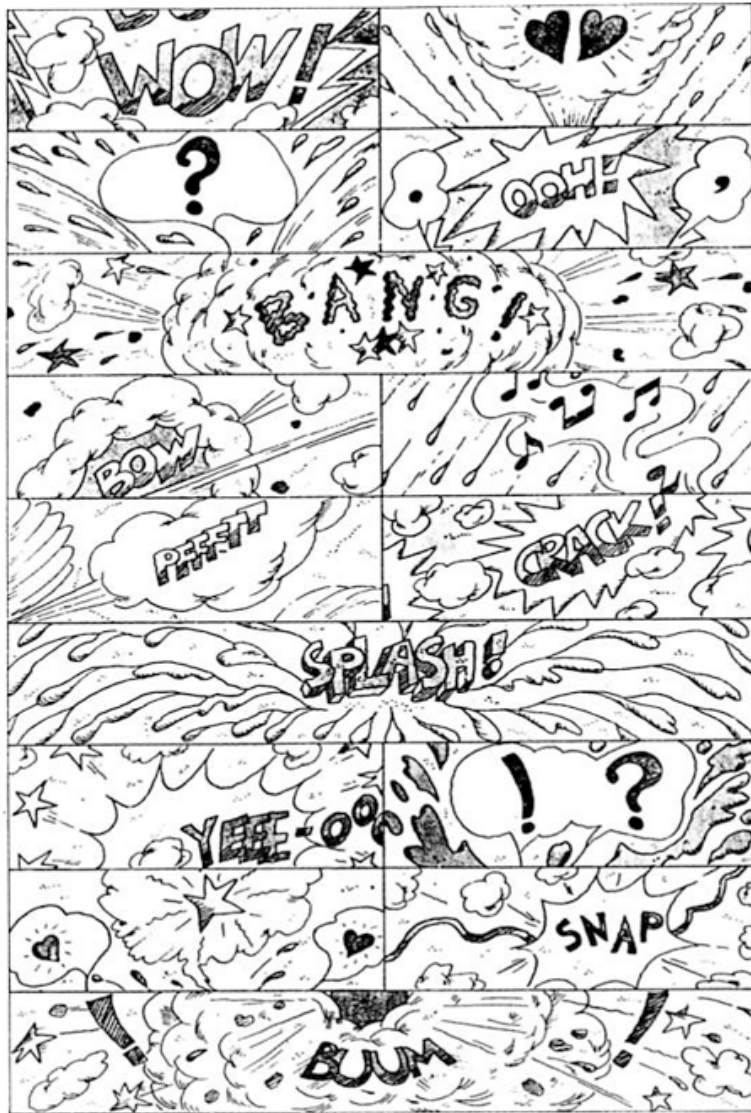


16

16. Monólogo penoso de Dimento, concluido con un snif, en *Mutant World*, de Richard Corven.

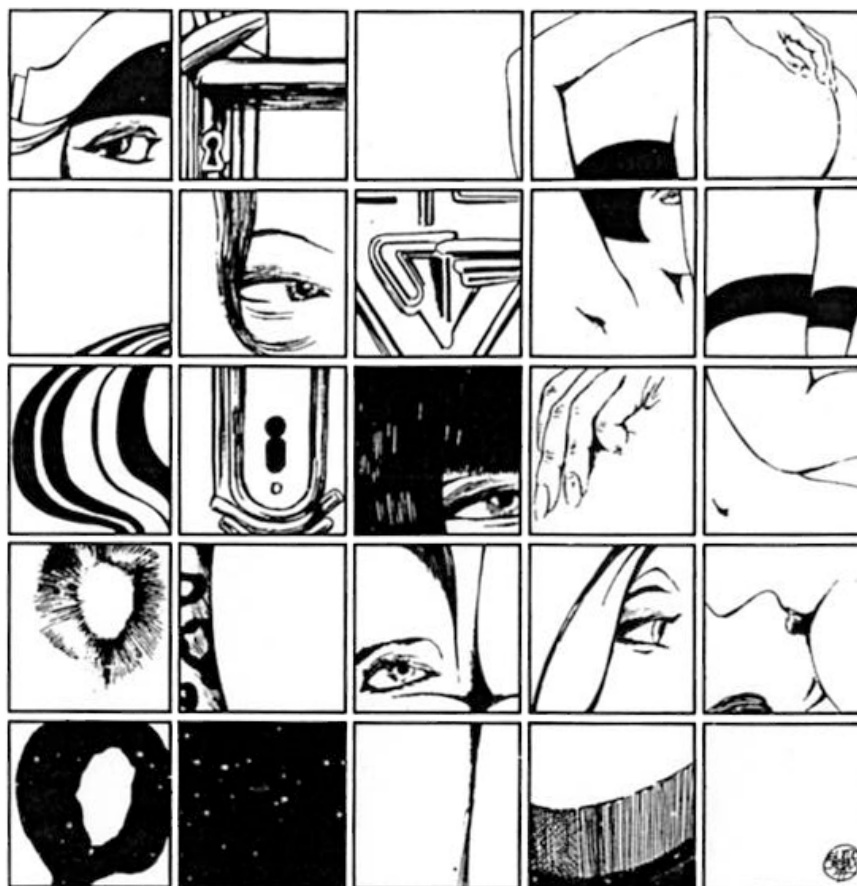


17. Las pisadas obsesivas e inquietantes convertidas en onomatopeyas por Guido Crepax en *Valentina* (1972).



18

18. *Apparechiature visiva con letteratura incorporata* (1983), de Pablo Echaurren. Secuencia onomatopéyica llena de expresividad amorosa, con un excelente manejo de la sucesión temporal.



19

19. En esta lámina de *Valentina* (1977), de Crepax y estructurada en primerísimos planos, se pone de relieve la importancia estética del conjunto.



20

20. Puesta en página de una secuencia de viñetas de *Grimion*, de Makyó sobre un personaje que se acerca hacia una ventana.



21

21. Giuseppe Bergman, de Milo Manara, con una coda formada por una secuencia masturbatoria que evoca al infinito y la eternidad.



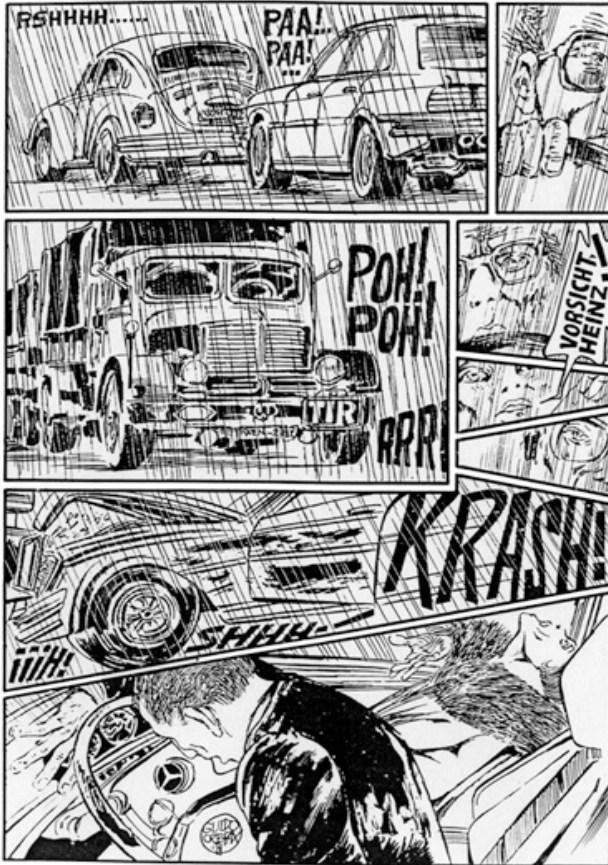
22

22. Lámina de *Il detective senza nome*, Máximo Rotundo, en la que predominan las viñetas apaisadas, más funcionales para describir la ejecución colectiva.



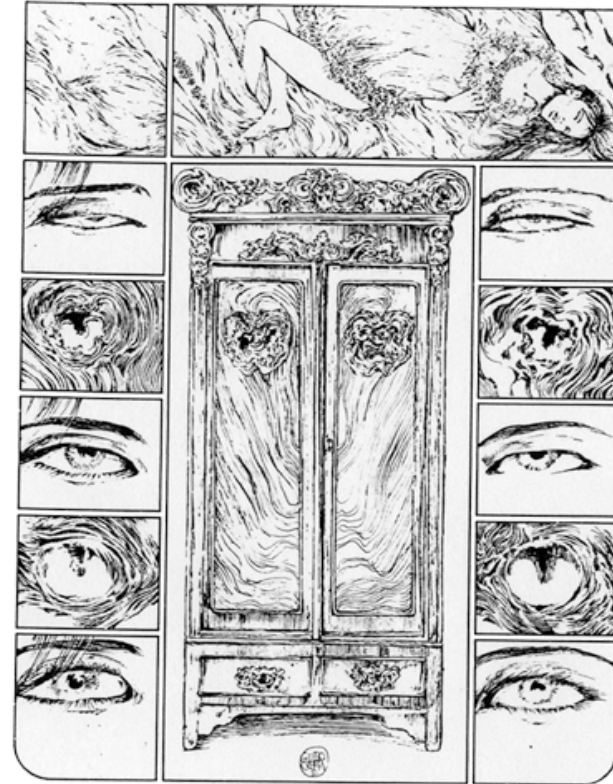
23

23. Lámina de *Ken Parker* (1985), de Berardi, con insertos de esquemáticos pictogramas cinegéticos de estilo indio.



24

24. Accidente automovilístico en el curso de una lluvia intensa, en *Valentina* (1981), de Crepax.



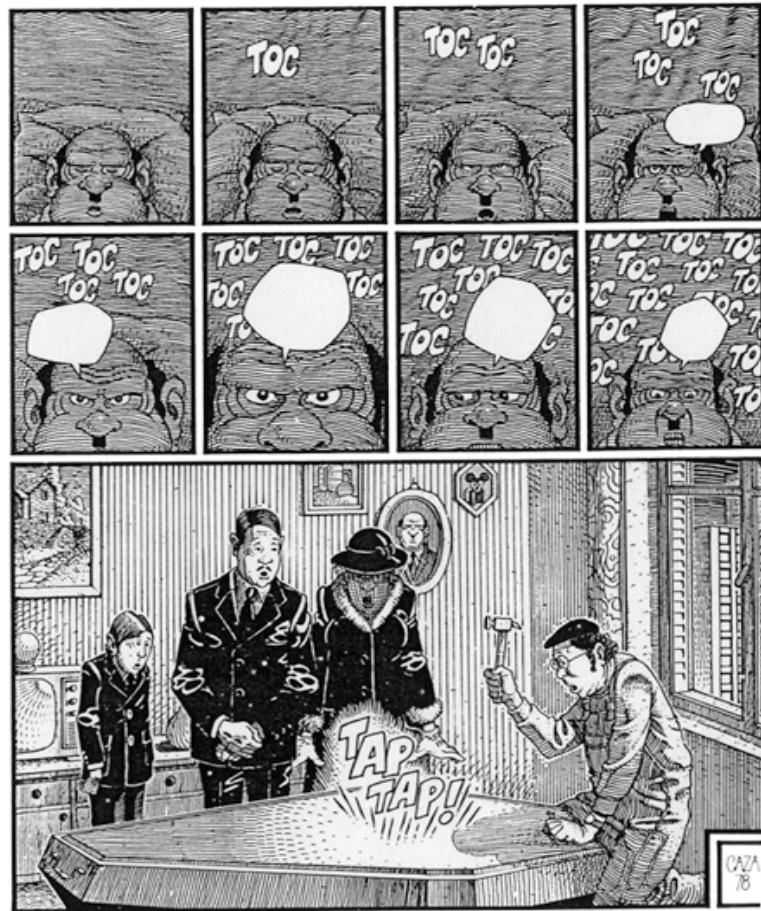
25

25. Montaje de viñetas estructurado en la lámina en torno al protagonismo central del armario, en *Il Conte Drácula* (1983), de Crepax.



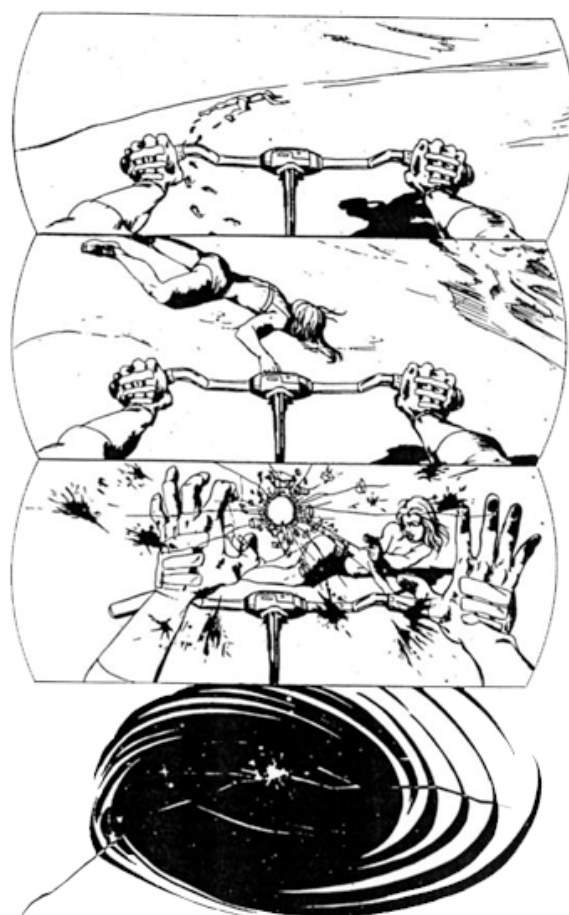
26

26. *Luna Caliente* de Francisco Saudelli, que progresa desde el plano general de la tormenta en el exterior del edificio hacia los primeros planos en el interior.



27

27. *Le dernier tap tapa au plafond* (1978), de Caza, secuenciación que muestra un excelente manejo del misterio en un bloque de primeros planos hasta el despertar angustioso del encerrado en el ataud.



28 y 29

28. Primeros planos progresivamente comprimidos para plasmar la llamada al timbre en Valentina de Crepax.
29. Cuatro viñetas no convencionales que apelan al suspenso y a la violencia.

CAPÍTULO III

La Comic-pintura.

III. 1. Ambigüedad, polémica o dialéctica.

¿De qué se trata... es pintura o es comic?

La respuesta a esta pregunta la busqué por muchos lugares y poco a poco encontré pistas interesantes.

Comencé por revisar los puntos de “intersección” y de “oposición” que existen entre la pintura y los comics, los cuales solo son advertidos al confrontar los elementos propios de cada disciplina, de esta manera advertí que el color, la imagen, materiales, composición y técnicas son aspectos formales compartidos. Lo que los diferencia es la *forma de utilizarlos*: ¿a dónde se quiere llegar y qué se quiere decir? ¿cuál es el fin? Así vamos descubriendo que los mismos elementos pueden emplearse por ambas partes para hacer discursos distintos.

En el ámbito plástico, los puntos de intersección en su categoría exclusivamente formal vienen a ser también de oposición. Y como primer característica en discrepancia tenemos la “utilización” del **color**, pues su uso es frecuentemente opuesto entre una disciplina y otra.

Veamos en el comic que el color es una especie de relleno, ya que históricamente vino después y desde sus inicios su función era secundaria, como el caso de “Yellow Kid” y su camión amarillo. Ese color fue un elemento utilizado para llamar la atención, pero poco a poco dentro de la historia y evolución de los comics fue ganando terreno conforme a los adelantos técnicos que la reproducción a gran escala lo permitía, es decir, que el tema de la impresión de color en los comics era un problema técnico industrial, el cual, al encontrarse el proceso industrial adecuado para su producción en serie disparó nuevas formas de trabajo, como el uso del color plano (plastas de color

saturado sin gradación) y después vino la selección de color que permitía más combinaciones. Así, hasta conseguir toda la gama cromática (en comics más recientes), aproximándose cada vez más a la pintura, es decir, que el color no es ontológicamente esencial en los comics; es un añadido, un trampantojo seductor.

En pintura no habrá que olvidar los valores *acromáticos* que son una clasificación de la teoría de los colores, es decir, los grises, el negro y el blanco. En pintura son de capital importancia, aunque *no sean colores*, pues el blanco es luz (en la luz los colores se hacen manifiestos) y el negro, oscuridad (bajo las sombras los colores tienden a perderse).

La **línea**, la saturación y el alto contraste entre el blanco y el negro en un principio eran suficientes para obtener una imagen, pues para el comic lo más importante es la *transcripción en imágenes* de un relato específico. Los comics, entonces, pueden prescindir del color y hacer valer el dibujo en sí mismo. El dibujo no es estructura ni soporte de nada: es obra total.

Al mismo tiempo, la “línea” y el “**punto**” juegan un papel importante dentro de los comics así como la “**mancha**” en la pintura, y son la unidad básica que construye la imagen de cada disciplina.

Buscando sustento y afinidades a estas afirmaciones también se encontró que, refiriéndose al *punto* como elemento básico de la pintura y la gráfica, Kandinsky dice:

El concepto de elemento se puede entender de dos maneras: como concepto interno o como externo.

Exteriormente, cada forma del dibujo o la pintura constituye un elemento.

Interiormente, no es la forma sino la tensión en ella existente lo que caracteriza o constituye el elemento.

Y de hecho, no son las formas exteriores las que materializan el contenido de una obra artística, sino las fuerzas vivas inherentes a la forma, o sea las tensiones.

*El contenido de una obra encuentra su expresión en la composición, es decir, en la suma interior organizada de las tensiones necesarias en cada caso*².

En el tema aquí propuesto la secuencialidad, la narrativa, la temporalidad, las convenciones y el montaje son los “elementos primarios” no tan abstractos como el caso del *punto*. Sin embargo, son lo más puro que hay que tomar en cuenta para la creación de comics. Lo antes dicho en la cita, encuentra verdaderas coincidencias con la clasificación que se pretende, de modo que en el comic el *elemento* es entendido de dos maneras tal y como lo hace Kandinsky.

A continuación las analogías encontradas:

Interiormente no es su forma, sino la tensión en ella existente lo que le da el ser a ese elemento.

Exteriormente la forma y su función en la composición y montaje separa y diferencia a un elemento de otro.

Y por último, él le llama tensiones a lo que yo llamo *relaciones* existentes dentro de cada elemento así como entre cada uno de ellos.

Son estas tensiones (relaciones) o fuerzas inherentes en las que se encuentra la expresión y se materializa la obra artística, además de que la suma interior de todas las partes deviene en *composición*.

Otro punto importante es la **creación de “imágenes”**. Si comparamos unas y otras, las diferencias saltan a la vista. Si observamos sus *finés*, estos apuntan en distintas direcciones discursivas debido a sus orígenes a su historia y a sus posibilidades formales. Ambas disciplinas utilizan las imágenes para dar a conocer su discurso, pero lo más importante es la cosmovisión particular de cada una, la cual se coloca como la diferencia radical, es decir, que estamos hablando

² Kandinsky, Vasili, “Punto y línea sobre el plano” Ed. Altaya, España, 1970, 1999.

del sistema operativo por el cual los objetos (imágenes) se relacionan con las personas, o sea, este es el lugar donde los usos dan sentido y destino a todas las cosas.

Los **soportes:** en pintura se utiliza tela, tabla, lámina, muro, papel, y otros, mientras que en los comics por razones prácticas el soporte por excelencia es la página de papel.

Los **materiales:** en la actualidad son muy variados y versátiles, y ni la pintura ni los comics tienen ningún empacho en utilizarlos indistintamente aunque haya materiales especialmente hechos para el dibujo y la gráfica y otros para la pintura; como por ejemplo la plumilla, el pincel, lápices de colores, pasteles, pinturas al óleo, acrílicos, rotuladores. Todos estos son usados por ambas disciplinas con toda libertad. La única restricción es la del propio autor, pues él es quién decide qué va a ocupar.

Las **técnicas:** también son compartidas como sucede con los materiales. Dentro de éstas se encuentran la acuarela, el óleo, técnicas mixtas, pastel, acrílicos, collage, recortes, etc., con algunas excepciones pictóricas: encausto, temple y fresco. A diferencia de la pintura, los comics necesitan de “velocidad en la producción”, sometida a las leyes de la oferta y la demanda del consumo masivo y la editorial, mientras que la pintura busca la universalidad, y el tiempo de producción depende de un mercado y un público exclusivo.

Dentro del mismo tema de las técnicas, existen casos excepcionales de comics como el de “El regreso del imperio“ de Alex Ross, donde se muestra un comic con viñetas prácticamente pictóricas. Este autor hace uso de la técnica de la acuarela, de valores lumínicos, composición, color y volumen muy al estilo pictórico. Un trabajo de impresión de este estilo en épocas antiguas habría sido imposible sino fuera gracias a los adelantos técnicos de impresión de hoy en día. Tal vez lo más trascendental de “El regreso del imperio” a nivel técnico sea la gran variedad de tonalidades en los colores y composición. Sin embargo, a pesar de todo, el color sigue siendo secundario, por debajo del dibujo, porque el color queda reducido a un estupendo adorno.

Este comic exalta íconos emblemáticos del sistema capitalista norteamericano y evidencia un apabullante control cultural.

La **composición**: en este punto los sistemas de composición son muy útiles para la organización de las partes dentro del espacio -como la sección áurea y perspectiva- que también pueden omitirse según las necesidades del autor, o bien, inspirarse en otras instancias o quedarse solo con la sensibilidad y la intuición para la creación.

En el presente trabajo la pintura también asimila elementos exclusivos del comic que encuentran un lugar en ella. Entonces solo queda abrir una pregunta: ¿cómo se concilian estos elementos dentro de la pintura? Pues bien, con las partes del rompecabezas sobre la mesa es obligado hacer la dialéctica correspondiente entre los comics y la pintura, la cual nos lleva poco a poco por caminos que se alejan de los manifiestos del arte moderno para inscribirse en el plano de lo posmoderno.

Vuelvo a repetir la pregunta: ¿de qué se trata... es pintura o es comic? La cuestión anterior podría entenderse como una *antinomia* entre una disciplina de los medios de comunicación masiva y una disciplina de las artes; una, hija de la modernidad y de la democratización cultural, mientras la otra, de la sensibilidad, del pensamiento y el espíritu humano.

De hecho, la posmodernidad propicia las mezclas, las dudas, las estratificaciones, donde se confunden las referencias y la presente propuesta es una ambivalencia, es una gran duda, una impureza, una idea contaminada del entorno mediático y consumista, por lo tanto, crear mi propia versión a través de otras, es la apuesta, ya sea proveniente del medio específico de los comics o de la pintura.

La fusión es lo que me interesa como pintor y es la personalidad de este proyecto de tesis, pero no hubiera sido posible sin la base teórica del apropiacionismo neoyorquino como estrategia de trabajo pictórico.

En este sentido, me parece pertinente regresarnos un poco y revisar lo siguiente: Dentro de la teoría de los comics y según Román Gubern en su libro “El lenguaje de los Comics” se expresa la definición de los mismos más exacta de todas las que se han enunciado, y dice:

**Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.*

Parece ser que dentro de la definición anterior esta tesis teórico-práctica queda incluida sin ser necesariamente un comic. Pero, a pesar de todo, puede aún decirse que no la abarca en un sentido exacto, ya que por mi parte asumo una estrategia en la que me apropio de la estructura formal de los comics, aunque, se puede advertir que es una definición peligrosamente *abierta*. Sin embargo, en ella no se hace mención a un soporte distinto ni a la página, sólo se habla de una *estructura narrativa* que ¿bien puede ser realizada en cualquier otro soporte? Y, entre otras cosas, no hace mención alguna sobre la organización y presentación (montaje) en páginas. Se advierten, no obstante, sus verdaderos límites cuando llegan a encontrarse con la pintura, pues la pintura *resignifica* todos sus elementos y agrega otros.

La aportación de la que hablo está en los trabajos de los artistas apropiacionistas participantes en la exposición “Pictures”¹, donde la pintura empezó a ser entendida como *pantalla neutra hecha para proyectar un mundo de imágenes, que en ningún caso son fruto de un proceso de representación sino de presentación*².

No se trata de acatar al pie de la letra o de ser ortodoxos con respecto a la definición tradicional de los comics, porque significaría reproducir al comic tal y cual lo conocemos, tampoco se trata de superar problemas plásticos, ni establecer una diferenciación con el Pop en aras de la originalidad,

¹ “Pictures” es el nombre de la primera exposición hecha por la nueva generación de artistas llamados apropiacionistas en octubre de 1977. Estos datos se encuentran en el libro “El arte último del siglo XX”

² GUASCH, Anna María. *El arte último del siglo XX; Del posmodernismo a lo multicultural*, ed. Alianza, 2001.

los cuales son formalismos establecidos por la modernidad. El verdadero fondo es la ruptura con ella, como los apropiacionistas, donde su mirada no es un punto de vista cronológico, sino una manera de cuestionar el dogma moderno, contraponiendo el concepto progresista, innovador y original de la modernidad al estratigráfico de la posmodernidad. De acuerdo con la sentencia sobre la definición del comic propuesta por Gubern, evidentemente encontramos que no están tomadas en cuenta características que son exclusivamente pictóricas.

Los apropiacionistas dicen: *No nos interesa la búsqueda de las fuentes o de los orígenes, sino de las estructuras de la significación. Douglas Crimp.*

Los procesos de citación y composición necesitan un desarrollo de los estratos de la representación. Douglas Crimp³.

Como un producto de los medios de comunicación masiva, los comics no comparten con la pintura metas comunes; como que en términos de la posmodernidad su crítica recicla y resignifica, o tal vez evidencia las cuentas pendientes de la modernidad y la deuda que tiene con la humanidad.

En los comics el fin es la “comunicación” y el “entretenimiento”, Este último domina aunque el underground plantee una idea distinta (revolucionaria) de los comics, además de la existencia de una mayor libertad en todos los aspectos que a él pertenecen, pero los progresos ganados en sus temas y contenidos no se explayan en grandes formatos como lo hace la pintura. Afortunadamente o desafortunadamente lo hacen dentro de páginas y proporcionan un goce íntimo e individual a quién los lee, esta operación de relación con la realidad en la que es interpuesta un medio, llega a tal punto que sus imágenes se toman como reales, transformando completamente la visión del mundo y sus problemas. Al son de estas relaciones se necesita crear imágenes de otras imágenes para encontrar nuevos significados y comprender nuestra contemporaneidad.

³ Douglas Crimp, crítico de arte que fundamentó las bases del apropiacionismo. Ibidem.

En especial, la obra que aquí se propone parte de una composición de apariencia fotográfica, desprendida de la idea apropiacionista que la fotografía es la única alternativa a la pintura en el marco de la posmodernidad, que desde luego los comics también aprovechan, pues los encuadres recortados y la selección de la escena (serie secuenciada “*Narrativa secuenciada y descriptiva de una situación cualquiera*”) son solicitados frecuentemente. Los uso con la intención de una mirada casual y espontánea del momento, del aquí y del ahora, porque el instante es ese y no otro. En el caso de la serie “*Estudio de cráneo con iluminación ascendente y descendente progresiva*” se tiene un tipo de encuadre tal y como antes se dijo, pero con una idea opuesta a la serie “*Narrativa secuenciada y descriptiva de una situación cualquiera*”, el estudio es a la vez es muy meticuloso y escrutador sobre los cambios sufridos en el cráneo pintado a lo largo de cada cuadro de la serie, ya que se dedica toda la atención a un solo modelo en cinco vistas posibles. En conclusión, esta forma de encuadrar es muy flexible y responde muy bien a lo que se quiera hacer con ella.

Con respecto y continuando con la fotografía, Crimp reivindica a ésta como alternativa y la contrapone a la pintura tradicional, sujeta a condicionantes como la originalidad y autenticidad, además de que la considera un medio capaz de superar las representaciones ancladas en el concepto “*aura*”.

Bajo la apropiación de la foto, la composición al estilo fotográfico es un tema muy importante en este caso, pues le va a dar carácter muy personal a la imagen pictórica. Además se suman características inspiradas y originadas en el lenguaje filmico⁴ del que se retroalimentan el comic y el cine.

⁴ Equipo FENIX, varios autores. *El Comic*, Biblioteca IRINA, p.34 a la 41. En este libro puede observarse más sobre encuadres, viñetas y sus clasificaciones.

Para organizar mejor este tipo de composición se ha dado nombre a cada tipo de *encuadre* según la amplitud del ángulo que se quiera abarcar. De acuerdo con esto, la composición depende de los elementos seleccionados.

Para estos propósitos se necesita aprender a ver (observar) todo cuanto ocurre continuamente ante nuestros ojos. Y sólo se logra fragmentando el “tiempo” en una especie de *viñetas* imaginarias que con el trabajo pictórico se harán reales.

Es importante saber elegir, seleccionar y *ordenar* en forma progresiva los momentos del “tiempo” que van a ser pintados (montaje).

Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Como sea, la imagen es fija y la acción representada implica a veces un cierto paso de tiempo, el instante escenificado es, en realidad, un instante durativo.

Al igual que ocurre con los planos de las películas cinematográficas, cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable. Y siguiendo la misma tradición y nomenclatura que el cine, toma al cuerpo humano como referencia y, los encuadres de las viñetas se denominan⁵:

Encuadres descriptivos (que no cortan los personajes ni los objetos)

- a) Gran Plano General
- b) Plano General
- c) Plano General Medio
- d) Plano medio Largo

⁵ GASCA y Gubert. *El discurso del comic*, ed. Cátedra, Barcelona, España, 1991, p. 16

Encuadres expresivos narrativos (que cortan el personaje o el objeto)

- a) Plano Medio
- b) Plano medio Corto
- c) Primer Plano
- d) Gran Primer Plano
- e) Plano Detalle

Además de estas diferentes escalas, los encuadres pueden caracterizarse por su variable profundidad de campo (o nitidez del espacio longitudinal representado) y por la incidencia angular del punto de vista, que da lugar a encuadres vistos en picado (desde arriba) o en contrapicado (desde abajo), elección óptica que puede adjetivar profundamente la representación⁶

⁶GASCA y Gubert. *El discurso del comic*, ed. Cátedra, Barcelona, España, 1991, p. 16

GPG

Gran Plano General: En el que aparece la acción y el decorado en toda su amplitud. Es la imagen tomada enfocando al infinito, sin detalles del tema, ni de los personajes. (Sirve como transición o como localización generalizada)



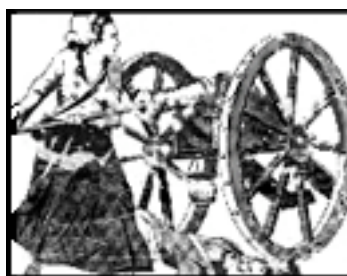
PG

Plano General: El decorado y la acción en su conjunto, limitados únicamente por los márgenes de encuadre. (Sirve para situar a los personajes)



PGM

Plano General Medio: Es el que ofrece una vista más cercana de la acción y a ser posible, la figura entera de alguno de los personajes. (Sirve para presentar a los personajes)



PML

Plano Medio Largo: También se le denomina Plano Americano. Encuadra a los personajes hasta las rodillas. (Es uno de los cuadros más usados, principalmente en los diálogos entre tres o cuatro personajes)



PM

Plano Medio: Es el que presenta a los personajes desde la cintura hasta la cabeza. (Es el más utilizado en diálogos entre dos personajes)



PMC

Plano Medio Corto: Es el que incluye, como encuadre principal los hombros y la cabeza de los personajes. (Se utiliza para presentar la imagen de uno de los personajes, en un diálogo o acción importante)



PP

Primer Plano: Es el que permite que el rostro del personaje ocupe toda la viñeta. (Se utiliza para comunicar determinadas expresiones y partes muy importantes del diálogo)



GPP

Gran Primer Plano: Encuadra, únicamente, una parte del rostro, o un detalle de un objeto determinado. (Sirve para llamar la atención del lector)



PD

Plano Detalle: Encuadre que se concentra en un detalle muy especial, que puede ser de vital importancia para la acción. (Se utiliza solo en casos muy concretos)



III. 1. 2. Secuencialidad, Narrativa, Temporalidad, Convenciones y Montaje.

Los elementos que le dan título a esta parte de la tesis son aquellos con los cuales el comic aportó al mundo de la imagen características no tratadas antes en pintura. El siguiente esquema de los elementos básicos del comic intenta ser el extracto más puro de la estructura formal de los comics.

(Esquema aparecido anteriormente en el capítulo I)

Elementos Básicos:

Elementos

Denotativos. -----**Secuencialidad.**
Movimiento

Elementos

Connotativos. -----***Temporalidad***
Narrativa (Descriptiva).

Convenciones Formales-----**Onomatopeya.**

- Balloon.**
- Signos Cinéticos.**
- Línea, alto contraste.**
- Color plano y saturado.**

Montaje-----**Organización de las viñetas.**

- Ritmo.**
- Soporte físico-plástico del tiempo.**
- Espacio**

Pasando a otros temas, es necesario aclarar lo siguiente: la temporalidad y la narrativa tienen antecedentes en pintura, sin embargo el *tratamiento* y el *uso* de los comics con respecto a estos elementos no tiene referentes antiguos, es decir, que son pioneros y estamos refiriéndonos a la línea como forma del tiempo y a la narrativa secuenciada, a la onomatopeya, a los signos cinéticos y al balloon.

Secuencialidad

Como antes se había mencionado, el elemento descubierto como vínculo principal entre pintura y comics fue el “tiempo”. De ahí que la secuencialidad sea un elemento estructural fundamental para su representación plástica y creación de obra pictórica, es decir, la secuencia es la línea dadora de coherencia del tiempo que transcurre.

Porque sin la imagen secuenciada este proyecto sería incapaz de poder representar al “tiempo” de acuerdo con la concepción occidental actual, además, de que la “secuencia” es el soporte para la realización de una pintura como esta.

Narrativa (descriptiva)

La narrativa y la temporalidad son aquello que se encuentra contenido dentro la secuencia, describiendo o contando algo sin palabras ni relato. A través de este elemento en la “comic-pintura” pretendo capturar la cotidianidad actual, acompañada de reflexión sobre los modos de vida occidentalizados y la manera de pensar de nuestra época

Temporalidad

En este caso, la *narrativa* o la *historia* están implícitas dentro del “tiempo”, desarrollándose en imágenes. Aquí la pintura influenciada por el comic intenta exponer el problema de la *representación* del “tiempo” linealmente y sus manifestaciones expresadas en las cosas. Con los *elementos formales* del comic se pretende lograrlo. Entonces se calcula que con estos materiales formales el “tiempo” se vuelva plástico, y sólo así, de esta manera es que puedo apropiarme y manipularlo.

Los comics y el cine nos dejan ver *historias en el tiempo*, es decir que en ellos el “tiempo es el soporte del relato”. En este sentido, está al servicio de la *narrativa*.

Por ejemplo, los comics se valen de recursos gráficos que indican el transcurrir de meses, horas, días, hasta la pérdida de la conciencia, un apagón, o el sueño (fig. 9 y 10) en muy pocos cuadros. Este recurso entre otras ventajas deviene en economía de espacio dentro de la página, esto se llama *disolvencia* y es una forma idónea de *representación* del “tiempo”, salvo que su inconveniente es que no habla de él como fin, sino, que lo utiliza para dar coherencia a la historia. El “tiempo” como se dijo anteriormente queda supeditado al relato.

No sé si se pueda hablar del tiempo como tal en la pintura y, en este sentido como un absoluto, pero creo que sí se pueden problematizar plásticamente sus manifestaciones. También se puede tratar de representarlo sobre el espacio plano, pero eso sí -o tal vez- no es contando historias la forma idónea.

En esta tesis se pretende exponer una contemporaneidad que de alguna manera corresponde a nuestro pensamiento occidental desde la mirada y las actitudes donde todos somos reemplazables.

Y una vez acabadas nuestras fuerzas útiles podemos ser desechados, sustituidos. Pero por sobre todo, es necesario percatarnos cómo vemos nuestro entorno a través de la lente de los medios.

En el cine y los comics no es fundamental estetizar al tiempo, sino la historia contada, las caracterizaciones, las escenografías, los personajes, los efectos, etc. Eso es lo importante, por consiguiente, el tiempo se pierde en el relato, no vale como meta a alcanzar, pues parece superado.

Movimiento

El movimiento siempre ha sido un punto plástico destacado. Este se encuentra implícito en el *tiempo*. Pero la pintura aquí presentada me demostró que es una de las muchas manifestaciones del *tiempo*. De ahí que no haya acuerdo con la siguiente cita:

*El movimiento es la introducción de la temporalidad en la imagen, es la forma en que se representa el tiempo*⁷.

Esta sentencia habla refiriéndose al cine, cuya forma de tratar al tiempo es fáctica. La cita es polémica porque en otra opinión, la representación de éste va más allá del movimiento.

El *movimiento* no es la introducción de la temporalidad en la imagen. Cuando menos en el cine sí porque es literal-real. Pero la presencia del *tiempo* en la pintura siempre ha existido. Y tampoco puede ser la única forma en que puede representarse al tiempo, como ejemplo me gustaría recordar a “Los zapatos de campesino” de Van Ghog, que no necesitan simular *movimiento alguno* para hablar de una versión propia del tiempo.

⁷ ORTIZ, y Piqueras. *La pintura en el cine*, 1ª edición, ed. Paidós, Barcelona; España, 2003 p. 30.

En su momento los Futuristas italianos abordaron al *movimiento* más allá del *tiempo*. Su fin era el *movimiento por el movimiento*, es decir, “la Imagen Dinámica” y, en un ánimo más radical, “la Imagen Dinámica Pura”; por medio de la cual los futuristas se separan de toda referencia con lo real.

Convenciones

Las convenciones son la excepción, pues estos elementos no tienen nada que ver con el “tiempo” sino con otros aspectos como los sonidos inarticulados emitidos por la boca o los ruidos. Tal es el caso de la **Onomatopeya**. Ésta y el “balloon” son recursos gráficos prácticamente inventados por el comic.

Estos elementos van más allá de lo gráfico, pues la onomatopeya es la representación de sonidos y ruidos que encuentra un equivalente *visual* dentro de las páginas de los comics. El balloon es parte de la imagen original de los comics; es un elemento contenedor de los diálogos de los personajes, a la vez de tener características comunicativas -como el pensamiento, que descubre en él su representación gráfica-.

Los futuristas italianos dedicaron un tratado a los sonidos inarticulados y su representación plástica. El estudio de este tratado, la práctica de sus sentencias y la experimentación pictórica de los mismos amerita especial interés en una tesis distinta.⁸

Los Signos Cinéticos: son elementos gráficos (signos) que nos indican dirección, movimiento o trayectoria sin necesidad de ser secuenciados.

⁸ RUSSOLO, Luigi. *Manifiesto <<L'arte dei Rumori>>*, 11 de marzo de 1913. y el *Manifiesto <<La Pintura dei suoni, rumori e odori>>*, 11 de agosto de 1913.

El Balloon: le corresponde la función de contener los diálogos de los personajes de la historia de un comic y según su forma nos indicarán expresiones determinadas.

Esta terna es muy característica del comic, pues son signos de lectura y bien pueden ser tratados pictóricamente sin perdernos de las características propias de la gráfica o del comic que los inventó.

Así que no serán tratados con especial atención pues sus características obedecen a cuestiones de la comunicación por texto escrito y no a la “temporalidad” ni a la imagen secuenciada.

Su naturaleza se acerca más a la literatura y eso los separa de los demás elementos que pertenecen a los terrenos de la imagen, tanto que si los observamos más detenidamente adquieren vida propia. Su tratamiento plástico va más allá de los objetivos de esta tesis, los cuales merecen un trato posterior y concienzudo de sus posibilidades pictóricas.

Montaje

Este elemento organiza y designa un espacio de tiempo determinado, dividido en cuadros-viñetas. El montaje determinará la dirección de la lectura de la obra, además le añadirá ritmo y orden a los cuadros-viñetas, potenciando la idea de las secuencias pictóricas.

El uso particular del montaje coloca al mismo en una categoría muy importante, pues es el soporte físico-plástico del tiempo. De esta manera se cerraría el círculo y completaría el concepto.

(El montaje adaptará convenciones pictóricas como el “tríptico” para fines secuenciales.)

III. 1. 3. La Lectura.

La contemplación es la manera más convencional de disfrutar la obra pictórica, sin embargo la pintura tiene múltiples lecturas y formas de leerla que varían de una época a otra, de obra en obra y de autor en autor. La apropiación de la pictoricidad, entonces, solo es posible más allá de la contemplación, pues sus medios para entenderla son estéticos, históricos, sociales, psicológicos, teosóficos, antropológicos, etc.

La pintura nos presenta diferentes tipos de lectura. Particularmente hablando, la pintura figurativa se dedicó durante mucho tiempo al problema de la “representación” y los elementos pintados interactuaron entre ellos mismos proporcionándonos referencias, disparando la imaginación y el intelecto hacia muchos caminos que llegan a muchas partes. Por otro lado, la pintura abstracta y la no-objetiva presentan otro problema de lectura donde la pintura es autoreferencial⁹ y dejan para nosotros una experiencia estética totalmente diferente que apunta a lo extraterreno, a lo espiritual, a lo no real.

Hoy en día la pintura regresa a la figuración después de agotar la abstracción y se plantea a ella misma dejar de representar para acomodarse en la “presentación”, como en el caso de la pintura apropiacionista, circunscrita dentro de la posmodernidad.

Esta forma de leer la pintura poco tiene que ver con una forma “lineal” que nos comunique el paso del “tiempo. Aquí no se pretende una lectura nueva de la obra pictórica, sino una actitud del espectador frente a la obra, una forma de contemplación que literalmente lea las imágenes: una después de la otra, como las letras en las palabras. Este tipo de forma de lectura nos ubica en la

⁹JUANES, Jorge. *Más allá del arte conceptual*, Ed. Sin nombre, CONCULTA, 1ª edición, México 2002

noción temporal de “principio” y de “fin”, es decir, una estructura direccional. A esto Will Eisner lo llamó *línea de lectura*.

En el arte secuencial, el dibujante debe, desde un principio captar la atención del lector y ordenar la secuencia en la que el lector seguirá la narración.

El mayor obstáculo por superar, es la tendencia del ojo del lector a vagar. No hay manera, por ejemplo, de que el dibujante pueda evitar que el lector empiece por leer la última viñeta de la página. El pasar de página proporciona ligero control, pero en nada comparable al de una película.

El espectador de una película no puede ver el siguiente fotograma antes de que el creador lo permita porque los fotogramas se muestran seguidos, uno tras otro. Así pues, las películas, que son una extensión de las tiras de comics, gozan de un control absoluto de su lectura, ventaja que comparte con el teatro.

Sin tales ventajas técnicas, sólo le queda al historietista confiar en la cooperación táctica del lector. Esto no va más allá de lectura (de izquierda a derecha).

Al lector occidental se le enseña a leer de izquierda a derecha, ello queda reflejado en la disposición de viñetas en la página¹⁰.

Sin embargo, la desventaja planteada por Eisner del *ojo que vaga*, no lo es para la pintura influenciada por los comics, pues la acción de vagar del ojo del espectador le permitirá captar las series secuenciadas como un **todo**. Así pues, la línea de lectura queda como una simple convención práctica, pero la presentación del montaje manifiesta un orden y composición expresivo que completa la idea de cada serie.

¹⁰ EISNER, Hill. *El comic y el arte secuencial*, ed. NORMA, Barcelona, España, 2002.

La contemplación y la lectura (en el sentido más franco de la acción de leer) son procesos intelectuales que me interesan sensibilizar en el espectador a fin de que al observar la obra expuesta, éste lleve a cabo los dos simultáneamente.

Por último, para este proyecto deseo que la sala de exhibición funcione como una gran página de un “suplemento dominical”; claro que con sus debidas adaptaciones en el montaje, pues la galería presenta otros problemas de espacio muy diferentes a los de la página.

III. 1. 4. La comic-pintura. Series secuenciadas y técnica.

Las imágenes de los comics me interesan más por cómo es manejado el “tiempo”, que la historia contada en sus páginas.

El “tiempo” se vuelve plástico a través de encuadres precisos, exactos, y con la ayuda del montaje adecuado se le da sentido al tiempo denotando una narrativa que no necesita contar por fuerza algo o nada sin precisar ni crear personajes definidos.

Las series secuenciadas están influenciadas por el montaje de las convenciones editoriales, aparecidas en las tiras cómicas como las Dailiys o Daily-strip (que es una tira cómica horizontal de pocas viñetas, que cuenta una historia inconclusa con continuidad al siguiente día) y las Sundays del suplemento dominical (que son viñetas secuenciadas en toda una página y que cuentan una historia completa o incompleta con continuación al siguiente domingo). De aquí se desprende la idea de montar sobre la pared de la sala de exhibición las series secuenciadas y ocuparla como página con toda la influencia periodística de aquellos años durante el *Boom* de los comics.

Técnica de pintura directa aplicada a los 1ros., cuadros:

Técnicamente, las pinturas se harán con colores acrílicos y su elaboración tendrá gran apego a la intuición y a la sensibilidad.

Al principio de la investigación, la obra que se realizó con esta idea de “una pintura influenciada por los comics” tendió a parecerse al encuadre fotográfico recortado que resultó ser muy apropiado para los fines propuestos.

Las piezas siguientes fueron realizadas con la técnica de la *pintura directa*. En esta técnica los colores conformadores de la imagen van yuxtapuestos y se encuentran a un mismo nivel sobre la superficie del cuadro. Las mezclas de color se hacen en la paleta y se aplican sobre el cuadro en la zona adecuada de luz o de sombra, además de utilizar colores muy brillantes y saturados, de lo que resultó una imagen notoriamente cálida. Este proceso pictórico provoca que a la distancia se produzca un efecto retínico de integración de los colores para la obtención de volumen y profundidad, además de que permite aplicar plastas de color, es decir, cargas importantes de materia pictórica.

Para terminar, debe mencionarse que estos cuadros se realizaron con modelo vivo, apropiándose de las maneras de trabajar de los pintores antiguos.

A esta etapa de investigación corresponden 4 cuadros:

(Fig. 1) “Hombre de mirada fija con fondo amarillo”

(Fig. 2) “Hombre abatido en un fondo blanco”

(Fig. 3) “Retrato de pies sobre un tapete rojo”

(Fig. 4) “Viñetas sin expresión”

Estas piezas son estudios preparatorios que dan cuenta de los encuadres recortados, más parecidos a la fotografía. Y las formas de presentación, color y técnicas posibles aún no tienen bien definida la idea de apropiación de los “aspectos formales” planteados anteriormente, porque estos ejercicios fueron el punto de partida y detonador de la idea de los comics como influencia.

Las pinturas anteriores esbozan la todavía latente narrativa y secuencialidad que después fueron de vital importancia, pues las siguientes series pictóricas ya las toman en cuenta como características esenciales.

Series Secuenciadas:

1ª Secuencia. Fig. 5: “Girasol marchito” (3 cuadros de 100cm. x 80cm.)

Es la primera secuencia pintada como “tríptico” y es una metáfora del concepto “vida”. Inscrita en la visión *lineal* del pensamiento occidental es también una evocación de la subjetividad del pintor y su particular pincelada. Esta serie se apropia de los “aspectos formales del Comic” y describe el proceso de la vida y la muerte (temporalidad) de una flor de girasol en tres fases. Al mismo tiempo su tratamiento técnico es más plástico e intuitivo que lo pintado anteriormente, pues fue pintado de la siguiente manera:

Técnica de la serie “Girasol Marchito”:

En una tela preparada con acrílico blanco se colocó una base de papel periódico recortado y pegado a manera de collage, enseguida se salpicó pintura blanca (dripping); luego, sobre el fondo de periódico se dibujó el girasol, posteriormente se aplicó una capa de color amarillo desleído, rescatando las luces del girasol con cada una de las capas posteriores para dejar ver el fondo de

periódico que se utilizó de base. Las capas de color se fueron oscureciendo del amarillo pasando por el naranja, el rojo y el guinda. En este trabajo se dejó fluir la intuición para separarse un poco de la realidad y apelar a la imaginación en el proceso de realización de cada cuadro de la secuencia.

Sin hacer mucho análisis podemos advertir que “Girasol marchito” es una obra que trata un tema costumbrista de la pintura. Sin embargo, creo que es importante reiterar que el tratamiento pictórico es fundamental para definir bien los límites del comic sobre la pintura, pues se trata de fusionar conceptos y de crear vínculos entre ambas disciplinas.

2ª Secuencia. Fig. 6: “Estudio de cráneo humano con iluminación progresiva ascendente y descendente secuenciada” (o “Vanidad de un hombre soberbio”, 5 cuadros de 100cm. x 80cm.)

Este es un trabajo en donde se describe el movimiento de ascenso y descenso de la iluminación que hay sobre un cráneo humano. Es también una metáfora, pero esta vez de la vida humana, y denota una visión apocalíptica de su condición. Son cinco imágenes donde no hago una narrativa como tal, pero sí una *descriptiva* de las vistas de un cráneo humano y del tiempo que transcurre mientras se observa el modelo a la vez que se *mueve (gira en su propio eje)*.

Desde otra perspectiva, en este caso, la intención de esta serie es que se aborde el tiempo y se manifieste como movimiento. Por lo tanto, busco hablar del largo tiempo que se lleva la observación y análisis de un modelo antes de ser pintado por un artista. En este punto, me interesa la revaloración de la pintura de género, como la “naturaleza muerta”, utilizada para expresar ideas que aún siguen vigentes con todo y los vuelcos de la posmodernidad, como los vanitas del siglo XVII en la que los objetos pintados -reloj de arena, espejo balanzas, **clavera**, mariposa, flores, candela o libros- sirven para recordar la vanidad y lo efímero de la vida humana.

Técnica de la 2a Secuencia:

Se pretende hacer un análisis de la paleta de color usando de referencia un cráneo real. Entonces, la técnica de veladuras utilizada en esta secuencia me permitió advertir que entre más luz se ven más colores. No obstante, entre más sombras los colores se pierden en grisalla y se enturbian hasta obscurecerse. A pesar de que los colores son bastante francos y saturados, la técnica tiende a acercarse a la tradición de la pintura antigua hecha por veladuras (capas). Esta técnica permite otra apariencia en la imagen y la superficie del cuadro es casi lisa.

En estos cuadros se aplicaron varias capas de azul ultramar desleído, una entre cada aplicación de color por zonas y rescate de luces para dar volumen.

Hasta aquí las pinturas se hicieron con modelos enfrente del pintor, apelando a la tradición pictórica del “Artista y su modelo”, sin perder de vista las apropiaciones sustraídas de los comics.

3ª Secuencia. Fig. 7: “Narrativa secuenciada y descriptiva de una situación cualquiera”

(6 cuadros de 70cm. X 90cm.)

Esta secuencia es significativa porque a partir de aquí incursionamos en terrenos con fronteras muy estrechas con respecto al relato, donde abordo una idea de la “nada” desde un punto de vista solo significable en la urbanidad. Lo más importante, sin embargo, es que la serie “Narrativa secuenciada y descriptiva de una situación cualquiera” es la total negación del **relato**; el relato le cede su lugar al **tiempo**, pues es una narrativa secuenciada que no cuenta absolutamente “nada”. Es un tiempo o *momento cualquiera* secuenciado en *momentos esenciales*.¹¹

¹¹ ORTIZ y Piqueras. *La pintura en el arte*, ed: Paidós, Barcelona, España, 2003.

Esta serie aborda uno de tantos casos de la cotidianidad de la vida urbana donde dos personajes son pintados en un momento intrascendental.

La *nada* es un concepto que ocupa un espacio en el tiempo secuenciado, la nada en el tiempo es una manifestación de él mismo; es real para nosotros, y su conceptualización sólo existe para los hombres.

Aquí no participan superhéroes, solamente personajes que viven situaciones de vida convencionales.

Los diálogos ya no están dentro de globos (o balloons). Ahora son el título de cada cuadro, apelando a una imagen absoluta, una imagen más pictórica más allá de los comics.

En el caso particular de esta serie, la apropiación de los elementos formales sigue siendo constante, pero su apariencia se aproxima mucho a la ilustración que, en este caso, es *presentada* como *pintura*.

La ilustración es muy utilizada en la publicidad. De acuerdo con lo anterior, esta serie comienza un proceso de *conciliación* entre los elementos formales del comic, sus valores y las técnicas pictóricas. Poco a poco la influencia de los artistas apropiacionistas nos va acercando más a la idea de asumir una realidad producida en los medios de comunicación. Esta realidad es una fachada que nos aliena de los problemas sociales esenciales. Esta serie es una crítica, desde la pintura hacia los medios de comunicación y al “sin sentido” legitimado a través de estos, utilizando su apariencia en el plano de su propia superficialidad.

Técnica de la 3er. Secuencia:

Esta serie también se pintará con velos de pintura y poca ortodoxia (cuadros 1, 3 y 5), pues no se obedecerá a las reglas de la carnación pictórica de las técnicas Veneciana y Flamenca, que fueron muy respetadas en su tiempo.

Aquí, los cuadros serán pintados con capas de color de sombra tostada y al final una capa de amarillo de Nápoles desleído, para acentuar una cierta calidez atmosférica de luz artificial.

Los cuadros 2, 4 y 6 de la misma serie fueron pintados en grisalla, blanco y negro, conservando la línea de contorno para el dibujo. Finalmente se r llenaron los planos de color hechos por las líneas, con el fin de obtener imágenes planas. La combinación de estos cuadros proporcionó ritmo visual, y el montaje a diferentes alturas fue acentuando su hibridación.

OBRA PICTÓRICA



1



2



3



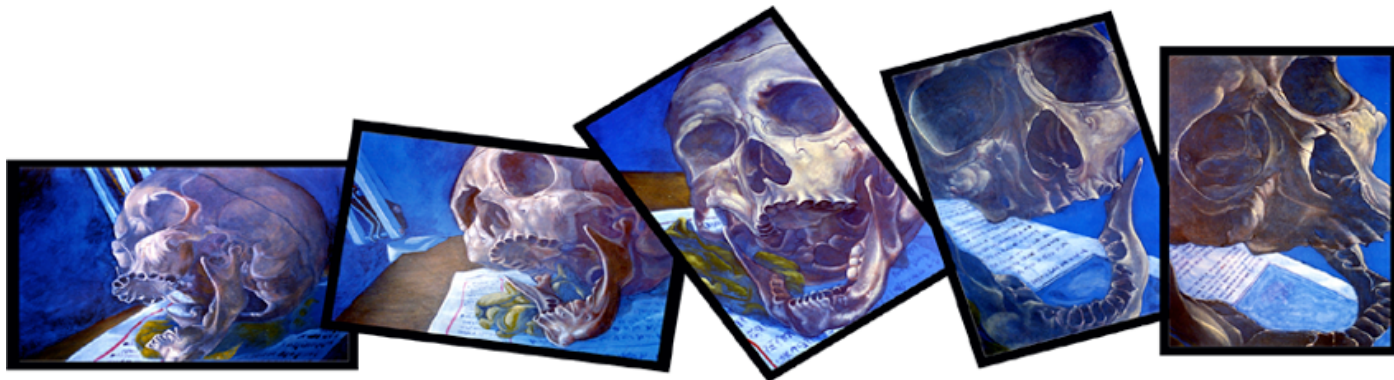
4



Fig. 5. **Secuencia 1.** “Girasol marchito” (Montaje ideal sobre el muro.)



Fig. 6. **Secuencia 2.** “Estudio de cráneo humano con iluminación progresiva ascendente y descendente secuenciada”



Esquema del Montaje ideal de esta serie sobre pared.



(Viene de la página anterior fig. 6)



Cuadro 1. a) ¡¡¡¡BR BR BR BR BR!!!!



Cuadro 4. a) ¡NADA!



Cuadro 2. a) ¡Hola!



Cuadro 5. a) ¿Y tú?



Cuadro 3. b) ¿Qué haces?



Cuadro 6. b) Tampoco...

Fig. 7. **Secuencia 3.** “Narrativa secuenciada y descriptiva de una situación cualquiera”



(Boceto de la **secuencia 3**)

El Montaje ideal de la **secuencia 3** es en horizontal y la *línea de lectura* va de izquierda a derecha intercalando alturas diferentes para dar un acento rítmico y coherencia a la secuencia.

Conclusiones

Las manifestaciones gráficas como las didascalias, las hojas volantes, -en general los antecedentes del comic vinculados al grabado- coinciden en muchos formalismos y comparten ciertas afinidades gráficas con los comics a excepción de la secuenciación. Por ejemplo, la diferencia más radical subyace en que los comics cuentan con la industria y los medios de su lado, que los transforman en protagonistas de la cultura para las masas, además de que sus autores adicionan una riqueza estilística que no existía antes. Pero en realidad es el *nombre* que denota el cambio histórico de la producción artesanal a la masificación, y todas sus consecuencias.

La idea de lo *popular* hasta ahora parece estar sometida a interpretación. Este concepto es entendido en Estados Unidos como lo “famoso” o lo “conocido” que es algo o alguien (o sea, es *popular*). En la década de los 60 el pop art se vale del concepto para producir su arte.

La fama se publicita, se anuncia y no importa si eso tan anunciado sirve o no, pero los productos verdaderamente “populares” no son esencialmente famosos en este sentido. Su éxito deviene de su utilidad, pues son producidos y consumidos por las mayorías demográficas y no publicitados, pero sí conocidos por el uso y la costumbre. Mientras, el Pop art resignificó esta idea de lo “famoso” disfrazado de “popular” muy en favor suyo, los productos populares perviven dentro de un sistema de intercambio distinto donde no tiene nada que ver la publicidad mercadotécnica.

Dentro de la vida citadina los productos, ya sean de entretenimiento o bienes de uso o de arte circulan y son consumidos por la gente en mayor o menor medida según la clase social y su volumen de circulación depende de qué tan famosos sean, o bien, su valor de cambio pesa

más que cualquier otra cualidad del objeto, no importando si son necesarios, buenos, útiles o superfluos.

Como bien mencionamos sobre el Pop art, éste no tiene *orígenes populares*. Sin embargo, paradójicamente utilizó para su producción un sin número de materiales comunes y baratos que convirtió en íconos populares, además se apropió de las imágenes de los diarios como los accidentes, las imágenes de productos comerciales, estrellas de cine, rockstars, comics, etc.

Toda esta época plena de cambios sociales y el ambiente artístico desbalanceado por el Pop propició que existiera un caso desestabilizador y digno de estudio. Fue una aserie de retratos de Mao-Tse-Tung -político comunista chino- que bajo la visión de Warhol (el artista más grande del pop) se disputaba un lugar con la misma Elizabeth Taylor en la constelación de los mas grandes íconos.

De aquí se desprendió una pregunta: ¿qué productos son verdaderamente populares? De la que en mi opinión América Latina sí tiene productos de este tipo, “populares”, pues este continente es poseedor de una gran tradición que se remonta desde hace mucho tiempo. Estamos hablando de las “artesanías”^A, y éstas por su origen autóctono y por su clase son representativas y eminentemente populares, como los comic uderground que en un principio fueron creados en las universidades públicas de Estados Unidos y dirigidos a la comunidad estudiantil y a la clase media principalmente.

Más allá de estos temas y regresando obligadamente a la escena artística de los Estados Unidos de los años ochenta, fue el apropiacionismo neoyorquino el que vino a resolver el problema expuesto aquí en esta tesis, a desvelar posiciones posmodernas dentro del ambiente de las artes, a valorar las demás disciplinas en un mismo plano para corroborar la vigencia de las

^A ACHA, Juan. *Las actividades básicas de las artes plásticas*, Ediciones Coyoacán, 3ª edición, México, 1999.

artes en un mundo globalizado y para apreciar los reencuentros y revisionismos desde la teoría y la práctica artística, sin la urgencia de la innovación.

De todo lo dicho, la pintura propuesta en estas páginas se inspira y se apropia de las secuencias de comics antes presentadas, así como de todas aquellas secuencias que se destacan por encima de las demás, esas que las acompañan y sirven de puentes conectores a lo largo de historias específicas. Así pues, esta propuesta observa en ellas un valor absoluto más allá de sus relatos. Estas secuencias son un instante, un momento en el *tiempo*, que por su manejo plástico y por lo que significan tienden a volverse más universales. Y en este caso se pretende una independencia total de la historia, utilizando a la pintura como medio para alcanzarla. Lo que nos lleva a revisar al comic underground o de autor el cual se encuentra del otro lado de lo oficial y su ingenio apunta a una apertura en todos los sentidos de su ámbito. Esto es muestra de las cosas que se persiguen en este proyecto.

Con la práctica y la investigación pictórica se observó que todos los objetos de estudio tienen sentido para el arte y tomarlos de los media como la misma realidad es hacer un análisis, reflexión, reflejo y expresión de la contemporaneidad posmoderna.

-A partir de la década de los 60 se dispararon tremendos cambios y dentro de todo eso se manifestó el desplazamiento de lo natural por lo artificial, aunque no halla sido la primera vez, pero en esa década la apropiación de la realidad se nutrió de los media y los objetos industrializados, por consecuencia lo natural se olvida, desde que desemboca en superficialidad.

-El progreso en aras de la modernidad ha traído destrucción y no el bienestar que prometían los grandes metarrelatos, como el comunismo. Por eso la posmodernidad los ve con ojos incrédulos, pero cabe la posibilidad de que vivamos una época de reflexión y revisemos lo verdaderamente positivo que dejaron. Por otro lado, los caminos que nos legó la modernidad son

tantos que hoy existe una sensación terrible en la que parece no haber rumbo, y tal vez habría que replantear a la ciencia, a las artes, a las ideologías, la política, etc., y poner mucha atención en las tradiciones, el indigenismo, el conservacionismo, la educación, la prevención, la ecología, las artes, la tecnología y su canalización hacia lo humano, etc., por ejemplo.

-El tema del *aura* deja muchas preguntas sobre la mesa de discusión, como el plus valor, el valor de uso, la fetichización o el anti-aura. ¿Todos estos conceptos son lo mismo?, ¿O qué es...? ¿Cabe la posibilidad de confusión?, o ¿O el aura como tal es un concepto completamente definido que con los cambios sociales, políticos y tecno-científicos es un valor en extinción? ¿O es un concepto polivalente? Estas inquietudes no se deben de perder de vista porque la aplicación de su concepto no es exclusiva de los objetos artísticos y es la medida con la que se valoran todas las cosas.

-El *tiempo* resultó ser un hijo no planeado de los fines de esta tesis, este fue haciendo presencia conforme se realizaba el trabajo práctico, y su representación encontró la forma más adecuada en la estructura formal de los comics.

-La estrategia utilizada se afianzó de los comics por su gran capacidad de circulación en la sociedad, apropiándose de su imagen como lenguaje, desde los encuadres, composición, color, montaje, utilización del tiempo, etc., y desde la pintura; las técnicas, la tela, el formato, la presentación, el trabajo manual (no industrial) y el enfoque pictoricista.

-Entrando en materia; el problema de la representación del *tiempo* en términos plásticos necesitaba de un soporte, y ese, es la tela, ahora para que se entendiera la duración del *momento pintado* era necesario una *secuencia* y un *montaje en línea*, que permitiera la sucesión de cuadros y una disposición rítmica, intercalando, o desequilibrando la colocación del cuadro buscando la diagonal en vez de la vertical o la horizontal comunes, a la vez de provocar la

sensación de *movimiento*. El montaje es muy importante en la presentación de este trabajo porque es un “plus” a la obra, montar las pinturas dejó de significar para mí colocarlas a un mismo nivel para su exhibición, ahora juego con la *dirección* de las secuencias (hacia arriba o hacia abajo) y las dispongo a diferentes alturas según lo necesitara tal o cual serie.

Continuando; la *narrativa* fue procurada solamente a través de la *imagen*, tratando de no valerme del *relato* para expresar mis ideas.

-Desde las representaciones narrativas de los antiguos hombres, pasando por las innovaciones técnicas como el grabado, que en su momento fue considerado obra de la hechicería hasta llegar a la fotografía, luego al cine y al Periodismo y poco a poco a los medios de comunicación masiva por vía satelital, vemos que estos innovadores adelantos técnicos han servido para presentar la realidad de diferentes formas, hasta el grado de crear otra. En otros campos han servido para simplificar las cosas, reduciendo tiempos y mucho trabajo.

Sin embargo este gran progreso nos ha alejado mucho de nuestro verdadero estatus en la naturaleza, los comics, el por art, el apropiacionismo, dentro de otras muchas cosas dejan a manera de testimonio este alejamiento, por ello la pintura propuesta en esta tesis se alimenta de todo este artificio, para poder hablar con su propia voz. En este sentido, se tuvo la intención de abordar un cierto *sin sentido* de la vida actual y de criticar su poca conciencia.

Entonces, con una pintura inspirada en los comics se puede hablar del paso del tiempo en la vida de un girasol, del movimiento que sufre un cráneo mientras es observado por el pintor. En cierta forma esta obra es una mirada hacia lo más sutil de la realidad y pone atención a eso que existe en forma inherente a todo y no es tomado en cuenta por el relato.

Al mismo tiempo, la pintura aquí propuesta aborda la sociedad de hoy día como tema, que vive bombardeada por los medios de comunicación masiva y sus mensajes, creando en ella deseos e ideales implantados, ideados desde esferas ajenas a su clase económica, resultando así

una sociedad de consumo, que se mueve y evoluciona según el mercado. La globalización es inminente.

Los medios de comunicación masiva entran a escena para encargarse de entretener a la masa y descansar un poco de su rutina enajenante, para enajenarla más con sus imágenes, la masa social les resulta un blanco fácil tremendamente basto.

Los medios de comunicación masiva juegan un papel importantísimo como administradores de la información y controladores de la respectiva dosis, suficiente o sobrada. ¡Qué más da! No importa lo que tenga que hacerse para tener a la gran masa enganchada.

-Por lo que corresponde a nuestra época como sociedad de consumo, a partir del Pop y el Hiperrealismo, los cambios vienen anunciando la desaparición de la subjetividad, sin embargo son los media los que retoman su potencial seductor para un único fin; *vender* y poco a poco las imágenes publicitarias pierdan el referente con la realidad, convirtiéndose en creadores de ilusiones y fantasías, o quizás espectros fantasmales. En los años 60 el Pop se adelanta y se inspira en eso, evidenciando un distanciamiento cada vez más grande entre lo natural y lo artificial.

El problema de la representación se desgasta conforme la modernidad se colapsa, y la apropiación de otras imágenes -como las publicitarias, tomándolas como sustitutivas de la realidad- apuntan a un camino crítico y renovador de la pintura. Lo representacional y la mimesis ya no corresponden a las exigencias de la posmodernidad.

La pintura apropiacionista consiste en una revaloración de la pintura a través de la apropiación de motivos fotográficos. Sobre esto T. Lawson dice que: “Nosotros conocemos la vida real tal como aparece representada en los filmes y videos, todos estamos implicados en un espectáculo de satisfacción que en último término acaba siendo alienante...”

-El experimento comic-pictórico rebasó sus simples prioridades formales de la primera idea con el hecho de hacer suyos los elementos formales del comic, pues la revaloración de la subjetividad a partir de la publicidad, la ilustración, la fotografía, los media (más exactamente), tocaron mi sensibilidad desatando un conflicto y como consecuencia la presente obra cayó en una impureza discursiva, la cual la aleja de las declaraciones y manifiestos de la novedad modernista.

-No solamente el comic presenta posibilidades estéticas y artísticas dentro del contexto posmoderno, así como la fotografía en la pintura apropiacionista, sino un sin número de disciplinas que la modernidad no completó.

Ahora los nuevos artistas tendremos que trabajar con objetos doblemente transculturizados, cosa parecida a la que sucedió con la pintura en el siglo XX con las vanguardias artísticas.

La pintura aquí resultante aun coquetea con el añejo problema de la representación, cayendo en una indefinición y ambigüedad, producidas por una condición posmoderna.

Por último y a todo lo anterior quiero apuntar lo siguiente como conclusión final:

El presente trabajo de tesis me fue muy útil para advertir otros enfoques teóricos, vertientes sobre el mismo tema -el comic y su apropiación pictórica- que me han interesado muchísimo, por eso considero pertinente la elaboración de las siguientes líneas.

En buena hora las páginas escritas a continuación aparecen para convertirse en un “plus” y perfilarse para ser una línea de investigación posterior a este proyecto de tesis, a la cual llegué por la influencia de los comics en mi trabajo pictórico.

El espacio pictórico, la temporalidad, el montaje de la obra, la apropiación, el dibujo, la caricatura, la grafica, los comics y la pintura fueron los caminos que me llevaron directo al análisis del “límite del cuadro y la circulación de la pintura”. Este enfoque plantea interrogantes que bien nacen de otras fuentes y formulan otros cuestionamientos, como por ejemplo los siguientes: ¿la secuenciación potencia el espacio pictórico en un sentido distinto del *tríptico* o el

políptico? ¿Hasta dónde llega la pintura respecto al espacio de su superficie? ¿Dónde está la no-pintura? Estas preguntas encuentran su sustento en las posiciones estéticas del *minimalismo* y su crítica a la bidimensionalidad desde la cosidad de los objetos, así como también en otra posición estética conocida como *páreregon* (ver más adelante, o el pie de la p. 135), que ve el problema desde otra perspectiva, pues enfoca su interés en el espacio pictórico, sus límites más allá de la superficie pintada y el marco.

En el caso minimalista se debatieron muchas cosas que trajeron consigo profundas implicaciones para el arte; entre ellas se destaca la discusión entre la bidimensionalidad y la tridimensionalidad. ¿Dónde empieza una y donde termina la otra? ¿Una pintura es pintura por estar en la pared y deja de serlo al encontrarse en el suelo como una escultura? O, ¿una escultura deja de ser escultura al encontrarse empotrada en la pared como una pintura?

Estas preguntas van esbozando otras que considero complementarias a este análisis. Pero con respecto al *páreregon* el problema es diferente, pues aparece un personaje desestabilizador en numerosos aspectos y ha puesto de cabeza muchos cánones y definiciones del mundo occidental: Jaques Derrida. Este autor escribe un ensayo llamado *páreregon (marco)* en donde habla de una de esas caras del arte que no se consideraban importantes y que, sin embargo, siempre estuvieron allí. A partir de entonces para Derrida el tema es trascendental y le abre cancha dentro de la filosofía y la estética del arte. El objeto de estudio de este autor es el *marco que delimita el espacio pictórico del entorno*. Llama la atención el enfoque que hace de la condición de *borde* del *marco* y nos provoca reflexionar sobre un redescubrimiento del mismo así como de los *límites*, entendidos como una idea que filosofa sobre “los absolutos”, que pueden ser corruptibles o bien pueden tener matices y confundirse con su antítesis.

De aquí en adelante debemos recordar que *páreregon* es casi un sinónimo de *marco*, y que para continuar con el análisis debemos definir que es el *páreregon* según nuestro autor.

En un principio la palabra *párreron* no fue utilizada por Derrida, sino por Kant, y quiere decir *límite* o borde. De esta manera, el *párreron* es considerado algo secundario que está al lado de algo trascendente, “como un marco en una pintura”.

De acuerdo con su significado, asignado desde Kant, el *párreron* separa lo de adentro con lo de afuera, o dicho más adecuadamente, separa al fondo de la figura.

Esta palabra está formada de otras dos que son *párrer*=borde y *ergón*=adentro.

El *párreron* es poseedor de una materia, una superficie, y su existencia depende de las cosas que este delimite. Por consiguiente, el *párreron* inscribe algo que se agrega a un ambiente o, lo que es lo mismo a un entorno.

Pudiera parecer que el *párreron* se reduce a un simple añadido, pero no se trata simplemente de exhibir una pintura sin marco – sin *párreron*- o no, o cuando menos hacerla notar con algo que la distinga del fondo. La cosa no es tan simple porque se trata del discurso pictórico, y tiene que ver con el espacio, la forma, el ser humano, la historia, la técnica, los materiales, la realidad, la fantasía, etc.

¿Será que el marco (*párreron*) también es pintura? Buena pregunta. Exactamente no podemos responder sí o no así tajantemente, por eso debemos poner atención a la siguiente cita: *...el párreron es una forma que tiende por determinación tradicional a no destacarse sino a desaparecer, hundirse, borrarse, fundirse en el momento que despliega su más grande energía.*^A

En su espesor, el *párreron* como margen o borde no es una figura, pero sí es una figura que se retira por sí misma potenciando la obra pictórica. Pero ahora ¿qué pasa con las pinturas que no tienen marco? ¿Su límite se encuentra al rose con la pared? ¿El *ergón* (adentro) se confunde con el entorno y la pintura desaparece? O formulado de otra manera, ¿la figura no se puede distinguir del fondo? A estas preguntas debemos contraponer que, dentro del discurso pictórico

^A DERRIDA, Jaques. *La verdad en pintura*, 1ra reimpresión, Paidós, Buenos Aires, 2005.

la pintura no solo se vale únicamente del color y del lienzo. Si pensamos que la pintura por fuerza necesita algo que la destaque del afuera, es decir, que la contraste del entorno no pintado en el acto simple de enmarcar, estamos en un error. La cosa es distinta, ya que estamos frente a un problema estético y la filosofía que se haga de ello apunta con dirección a la misma pintura y no a partir de la pintura.

Hablando de una manera más sencilla, ni siquiera se necesita un espesor considerable en el canto de un bastidor para separar la pintura de la pared cuando no exista marco, sino que la complejidad pictórica va más allá de este tipo de reduccionismos y sus consecuencias estéticas no son tan simples, pues penetran terrenos inadvertidos en muchas ocasiones. El problema no es enmarcar o no la pintura, sino qué se quiere decir con un *páreigon* y una superficie pintada.

El *páreigon* es una especie de *adentro-afuera* que dialogan entre sí. Por eso, en mi opinión, el *páreigon* es pintura. Pero en un sentido opuesto y convencional, es la parte que destaca a la pintura del entorno, es el límite de la pintura, es aquella parte que ya no es pintura.

Por ahora dejemos el tema del *páreigon* un poco en suspenso y pasemos al minimalismo que también tiene un papel importante en esta discusión. Más adelante lo retomaremos para hacer el análisis correspondiente.

En los años cincuenta los *límites* de la pintura y la escultura parecían haberse diluido y la línea divisoria entre ambas disciplinas parecía poco clara. Precisamente por el sintetismo formal que llevó a negar cualquier tipo de figura extraída de la realidad en los terrenos del arte, abarcando pintura y escultura por igual. Sin embargo, específicamente en escultura sucedió otro fenómeno particular: ésta parecía abandonar su propia apariencia escultórica (en cuyo caso la tridimensión permanecía), pero los materiales, las técnicas y los fines eran otros.

A mi modo de entender éste es un punto medular de la historia del arte porque para varios artistas y críticos ésta era una incertidumbre creativa. Pero para otros tal incertidumbre

representaba el cortísimo espacio de la negación del arte. Por ejemplo, tenemos que en 1965 Donald Judd manifestó en un ensayo titulado “Objetos específicos” lo siguiente: “*Más de la mitad de la mejor nueva obra de los últimos años no ha sido ni pintura ni escultura*”^B

Como consecuencia de todo lo anterior, se abandonó la ilusión de las tres dimensiones en pintura y ésta las tomó literalmente para convertirse en otra cosa en el proceso. Las implicaciones de semejante proceso conllevaban a llamar a la pintura *objeto*. Entonces “objeto” es la palabra que expresa la condición donde la escultura se encuentra con la pintura y se difuminan sus límites.

La recién descubierta materialidad de la pintura viene a descubrir otros valores como la *superficie*, que más allá de la cosa pintada está un objeto sin metáforas, una superficie que como tal deja de ser una ventana por la cual se mira el mundo y deviene en *espacio*. Sin embargo también me gustaría decirlo de otra manera: *La idea de la pintura como pantalla transparente abierta a un espacio imaginario cede ante la idea de la pintura como una superficie opaca que ocupa un espacio real.*^C En esencia, lo que sucedió fue que el espacio pictórico perdió su “interior” y se convirtió en todo “exterior. Entonces el espectador ya pudo refugiarse en el espacio del cuadro desde su propio espacio. (En cierto modo lo humano se desdeña para explorar la materialidad, la cosa en sí.)

Y es esto en realidad lo que me interesa en el caso del minimalismo. Me explico: son las relaciones exteriores y el espacio, por eso coincido con las ideas de Robert Morris y las tomo como referencia. Él dice que las piezas creadas bajo esta lógica entienden las relaciones fuera de la obra y se transforman en función del espacio, lo cual crea un tipo de obra que provoca al

^B BATCHELOR, David. *Minimalismo*, Encuentro ediciones, 1999.

^C *ibidem*

espectador una experiencia a través del *tiempo* y el espacio real. A esto deviene la noción de *espacio dentro de la obra y la obra dentro del espacio*.

Basta de referencias, es hora de empezar: Si bien recordamos, en las páginas anteriores a este Apéndice ya se habló de los aspectos formales apropiados de los comics y de cómo los utilizo en mi obra pictórica. Ahora recapitulemos lo dicho sobre estos formalismos y destaquemos su importancia para el desarrollo del siguiente análisis en los que encuentro intersecciones plásticas y estéticas con el *marco* (párrergon) del ensayo de Derrida y el minimalismo conceptual.

Pasemos de este modo a la articulación de todo lo dicho en este pequeño apéndice:

Por una parte el *párrergon*, por otra al minimalismo, por otra los comics con su secuenciación de imágenes y por último la pintura.

Lo interesante de todo esto es que nos podemos sensibilizar al observarlos e intuir correspondencias cuando abordemos en la práctica la circulación de la pintura, el espacio pictórico y el tiempo. Las correspondencias se evidencian cuando llega el momento del *montaje* de la obra en espacio real: “la pared”.

Por ejemplo: el *montaje* de una tira cómica se hace sobre una página de papel y obedece al guión de una historia, al ritmo visual y al tiempo, pero en el caso de este proyecto, el serial de la tira cómica prolonga su espacio en el espacio que pertenece al cuadro, pareciéndose sensiblemente a un políptico pictórico que manifiesta más cercanía por semejanza. El montaje de una tira cómica ahora ocupa un espacio real al presentarse como pintura. Esto quiere decir que al montar cada cuadro en sucesión se va creando una línea que expande el espacio del cuadro pintado sobre la pared, y con la secuenciación de todos los cuadros de la serie éstos adquieren formas y ritmos específicos percibidos como un todo. Además, este tipo de cuadros montados como tira horizontal tienden a inclinarse hacia una pintura que se desdobra a pesar de su límite, *-párrergon-* que a su vez es inter-texto, es decir, el *marco* (*párrergon*) es discurso

pictórico que a diferencia del lienzo no es necesario pintar, pero que a la vez es indispensable para concebir el serial secuenciado como una sola obra.

En un sentido diferente al *párreron*, las relaciones exteriores que guardan los cuadros de la serie vienen tomadas del minimalismo, desde el cuadro como cosa, que asume su materialidad al estar encimado sobre otro cuadro, y a su vez, ser montados en línea ocupando un espacio real sobre la pared que es el espacio propio de la pintura.

La *temporalidad* viene a adicionar cierta complejidad a la ya existente, pues el tiempo nos comunica que lo pintado es un mismo objeto en distintos momentos, o que es un objeto pintado en sus distintas vistas de su tridimensionalidad en un espacio bidimensional que se recompone en el espacio real a través del *montaje* más allá de la forma rectangular limitada.

En conclusión, la obra presentada para esta tesis propone que la superficie pintada creada a través de la luz y la sombra, la perspectiva, el color, la composición, etc., tienen la misma equivalencia como el espacio real que ocupa la obra en la pared.

Para terminar quiero decir que es así como el minimalismo, el *párreron* y la pintura se condensan y cruzan sus rumbos para coincidir en una idea que desde el principio se influenció de los comics y que las premisas tanto del minimalismo como del *párreron* vienen a modificar y a proponer en gran medida un enfoque más ubicado en el terreno de las artes que en el de los medios de comunicación masiva, como antes se dijera a lo largo de la tesis. Por otro lado, lo dicho líneas arriba me motiva para hacer la exploración práctica correspondiente a este terreno en un postgrado.

BIBLIOGRAFÍA

PRUNEDA, Salvador, *La caricatura como arma política*, Talleres Gráficos de la Nación, México, 1958, p. 455.

GADAMER, Hans-Georg. tr: Antonio Gómez, *Estética y Hermenéutica*, (2ª edición) Col. Metrópolis, Madrid, 1998, p. 316.

CALVO, Francisco. *Realismo en el arte contemporáneo*, Fundación Cultural MAPFRE Vida, Madrid, 1999.

RAMÍREZ, Juan Antonio. *El comic femenino en España*, Cuadernos para el diálogo, Madrid, 1975, p. 254.

PUIG, J.J., J. M. Asencio y M. Gallardo. *El Comic* ed. Gallardo, Puig y Asencio, Barcelona, 1996, p. 115.

ACQUA, Amadeo Dell'. *La caricatura política en Argentina*, ed, Buenos Aires, Argentina, 1960, p. 149.

PERUS, Francois. *El realismo social en perspectiva*, ed. Marcela Pineda Camacho, México. UNAM, Instituto de Investigaciones Sociales, 1995, p. 272.

OSTERWOLD, Tilman. *Pop art*, tr. Carmen Sánchez Rodríguez, Ed. Koln.Taschen, 1999, p. 239.

GASCA, Luis y Gubern. *El discurso del comic*, (2ª edición) CATEDRA Signo e Imagen, Madrid, 1991

COMA, Javier. *Del gato Félix al gato Fritz, Historia de los comics*,

- EISNER, Hill. *El Comic y el arte secuencial*, Ed: Norma, 2002.
- HUNTER, Sam. *Alex Katz*, Ediciones Polígrafa, 1993, Barcelona, España.
- HUNTER, Sam. *George Segal*, Ediciones Polígrafa, 1993, Barcelona, España.
- BENJAMÍN. Walter, *La obra de arte en la época de de su reproductibilidad técnica*, ITACA, México 2002.
- FRATINI y PALMER. *Guía básica del comic*, Ed: Nuer, 1999.
- BARBIERI, Daniell. *Los lenguajes del comic*, Piados, 1ª reimpresión, 1998.
- ITTEN, Johanes. *El arte del color*, Ed: Noriega, 2ª reimpresión, 2002.
- GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*, Ed: Península, 4ª edición, 1984.
- RIUS. *La vida de cuadritos*, Grijalbo. 4ª edición, 1984.
- BENEDIKT, Taschen, Verlag. *Winsor McCay, LITTLE NEMO 1905-1914*, Printed in China, 2000.
- DOERNER, Max. *Los materiales en pintura y su empleo en el arte*, Ed: Reverté, 6ª edición.
- ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrados*, Lumen, Tusquets Editores, 3ª reimpresión, México 2003.
- JUANES, Jorge. *Más allá del arte conceptual*, Ediciones sin nombre CONACULTA, 1ª edición, México 2002.

- HONNEF, Klaus. *POP ART*, TASCHEN, Alemania 2004.
- ORTIZ, Áura y PIQUERAS, Ma. de Jesús. *La pintura en el cine*, Paidós, Barcelona, España, 2003.
- WILDENSTEIN, Daniel. *MONET o el triunfo del Impresionismo*, Ed: TASCHEN, printed in Slovenia, 2003.
- KANDINSKY, Vasili. *Punto y línea sobre el plano*, Altaya, España, 1999.
- ACHA, Juan. *Las actividades básicas de las Artes Plásticas*, Ediciones Coyoacán, 3ª edición, México, 1999.
- RIAL, Santiago. *Warhol para principiantes*, Ed. Era Naciente SRL, 1ª edición, Buenos Aires, Argentina, 2001.
- LYOTARD, Jean-François. *La Condición Posmoderna*, CATEDRA, 6ª edición, Madrid, 1998.
- ESTEVE Botey, Francisco. *Historia del Grabado*, Ed. Labor, Madrid 1997.
- AZNAR Almazán, Sagrario. *El Arte Cotidiano*, Madrid Uni. Nal. de Educación a Distancia, 1993.
- GUASCH, Anna María. *Arte último del siglo XX; Del posmodernismo a lo multicultural*, Alianza, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*, Siglo XXI, primera edición en México, 1974.
- EQUIPO FENIX. varios autores. *El Comic*, Biblioteca IRINA, p.34 a la 41.

DERRIDA, Jaques. *La verdad en pintura*, 1ra reimpresión, Paidós, Buenos Aires, 2005.

BATCHELOR, David. *Minimalismo*, Encuentro ediciones, 1999.