



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“La Estética del Comic”

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciado en Artes Visuales

Presenta
Jonathán Reneé Pérez Bello

Directora de Tesis: Maestra Diana Eliza Salazar Méndez

México, D. F. 2009



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.

בְּרוּךְ אַתָּה יְהוָה, אֱלֹהֵינוּ מֶלֶךְ הָעוֹלָם, שֶׁחַיֵּינוּ וְקִיְמָנוּ
וְהִגִּיעָנוּ לְזֶמַן הַזֶּה:

*Baruj atá Adonay Elohenu mélej ha'olam shehejeyanu vekiyemanu
vehiguianu lazemán hezé.*

(Bendito eres Tú, Eterno, Dios nuestro, Soberano del Universo, que nos ha hecho vivir, nos ha preservado y nos ha hecho llegar a este momento).

Quiero expresar mi gratitud a mis padres por ser mis héroes, por su amor y por enseñarme que en esta vida se trabaja por pequeños destellos de felicidad, a mis hermanos por tantas horas de juegos, estudios y camaraderías, sin ninguno de ustedes no hubiera sido posible aprender tanto.

A Gabriela Cortes Manjarréz, Karla Márquez, Adriana Grajales, Miguel Alcibar, Cintia Bernal, Richard Zela, al *space cadet*, por su amistad y apoyo en la recopilación de información, por las entrevistas no oficiales con los dibujantes del comic nacional y las pláticas interminables, todo sea para bien.

A la Maestra Diana Salazar por toda su paciencia y entusiasmo. Es un honor el haber contado con tu asesoría y dirección, por ser atinada en las correcciones de mis divagaciones y extravíos, por lo que me enseñaste como tu alumno, por tus votos de confianza y tu amistad gracias.

Al Maestro Jorge Novelo, por todos los sustos y sus acertadas orientaciones que han estructurado la importancia del escribir. Al Maestro Carlos cañedo por su orientación y guías en el transcurso de mi carrera, por todos los libros que leí gracias a ti, por el tiempo que me has dedicado y la información que compartiste. Al Maestro Alfredo Rivera, que habitualmente responde a mis dudas aun antes de preguntar, por tu afecto y toda tu disposición, te deberé la tesis sobre litografía, finalmente al Maestro Rubén Maya por las clases, las correcciones, los encuentros dentro y fuera de tu estudio han sido valiosas.

BIBLIOGRAFÍA

Índice

Introducción	7
Capitulo 1. Del Comic y su Similitud con la Pintura	15
Capitulo 2. El comic y su Independencia Creativa	47
2.1 Jim Lee	61
2.2 Chris Bachalo	71
2.3 Travis Charest	79
2.4 Jamie Hewlett	91
Capitulo 3. El Comic y su Imagen Idealizada	107
3.1 Alex Ross	121
3.2 Dave McKean	131
3.3 Ashley Wood	142
Capitulo 4. El Arte de la Síntesis	159
4.1 Fernando Llanos	170
4.2 Marco Arce	178
4.3 Fabián Ugalde y James Marshall, alias <i>Dalek</i>	189
4.4 Dave Kinsey	202
Conclusiones	217
De la Experiencia del Comic	222
Bibliografía	233
Índice de ilustraciones	239

BIBLIOGRAFÍA



Introducción

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Dos ideas fundamentales se encuentran en esta investigación. La primera es que el arte es originado del pensamiento

En esta investigación conformo a manera de pequeños textos, la vinculación de lo que en estos días varios artistas utilizan la herramienta de una expresión que no deja de causar duda al llamarlo arte, arte industria u otra cosa y es el "comic". Estas expresiones artísticas en su mayoría son dibujos y pinturas, pero lo importante no es el soporte, es en donde se están encontrando estas imágenes, que cuentan con un mercado y una vida que no es alterna, puede ser efímera en su creación o en su discusión, puede tener una vida en una pared, o ser el anuncio publicitario de un banco. La colección que mantiene es como el de la pintura, que por diferentes motivos se concentra y se mantiene en vigencia.

Recurrí a estos pequeños textos aislados por el carácter que tienen algunos a no conectarse en forma directa. Artistas estadounidenses, ingleses, australianos y por supuesto mexicanos. El registro fue muy amplio: de revistas especializadas, notas periodísticas, libros, programas de televisión, clubs de gente que se ha separado del entretenimiento para dedicarle a la inversión de colecciones.

El panorama fue vasto y no quise abarcar la totalidad de mas artistas y de la producción, sí procure integrar lo necesario para estructurar un documento consultable que aporte información sobre el tema en y sea de referencia teórica para los que me anteceden. No pretendo cambiar el mundo ni el punto de vista de toda una comunidad, intento que la persona que realice un dibujo semejante a un comic pueda sustentar su idea con las de otras personas.

Esta investigación tampoco es una acusación hacia el sistema educativo, porque la educación y el conocimiento siempre se han encontrado ahí, lo que no existe es una vinculación con el uso, es

decir, es responsabilidad de cada uno de los estudiantes dominar o manejar la información de una manera responsable y adecuada sin prejuizar, ni ridiculizar por falta del mismo conocimiento. En la actualidad las nuevas generaciones vienen con una misma inquietud y con el mismo bagaje, todos hemos visto la televisión como un medio para sensibilizarnos y para entendernos como profesionales en el arte; por ello el impulso hacia una investigación es de vital importancia y de una necesidad creciente, puesto que los medios electrónicos nos han sobrepasado, y si existen herramientas que masifican y democratizan la información, no es de extrañar que también en el internet exista en un porcentaje importante teoría, crítica y escritos de arte capaz de comerse al mundo.

Las experiencias que reuní en un lapso de tres años desde que inicié con este trabajo se han ido enriqueciendo de diversas fuentes: museos, televisión, cine, revistas, comics books, libros, fanzines, libros libres, grafica, internet, música, y ha venido aumentando hasta el videojuego, el graffiti, la cultura skate por hacer un resumen. Todo escritor por lo menos hace un comentario sobre una novela grafica y una de ellas sería el *Arkham Asylum* dibujado por Dave McKean para la *DC Comics* siendo una lectura ya para un público mayor y visto más como una novela, eliminando a Batman como protagonista y colocándolo en nuestra memoria y en nuestros deseos. Pero tampoco hablaré mucho de las historias, comentaré de su estilo, de su trabajo en general y de cómo debería de verse, los parecidos son tan cercanos a otros que se haría más grande este trabajo.

Esta expresión mantiene una estrecha relación con la pintura y la ilustración, sí, así es un comic y un dibujante de comic no son ni una ilustración ni un ilustrador, es una disciplina aparte, mas cuando se está alejado de la industria, cuando no hay más recursos editoriales, y

se mantiene aislada de los dos aunque la contaminación entre los tres sea evidente, llegando a parecidos y a similitudes, a las propuestas que dictan una moda en cuanto a imágenes se tiene y no es raro que uno de estos dibujantes marquen todo un estilo en una época como lo fue Joe Kubert, George Pérez, Jim Lee, Joe Madureira, hasta llegar a quienes hacen a la imagen el día de hoy como lo es Ashley Wood con un sinnúmero de fanáticos que copian el estilo y las imágenes con la esperanza de que ellos sean los próximos llamados en su selección de artistas.

En el capítulo uno abarcaremos diferentes puntos para ver el comic, desde su similitud con la pintura, a el comic per se, en el capítulo dos revisaremos los dibujantes que son los iniciadores de la revolución del comic digital, en el tercer capítulo mencionare la apropiación de los derechos creativos, los novelistas gráficos que son ya conducidos por la libertad de ideas y sin restricciones tan marcadas por las editoriales y finalizaremos el cuarto capítulo con los artistas que utilizan al comic como una herramienta. Aparte esta investigación está dirigida a compañeros de artes, de diseño y a profesores por las familiaridades que en nuestros días encontramos en las disciplinas creativas de nuestro siglo. Veremos que entre una ilustración, un diseño y un trabajo plástico no existe una separación, son desarrollados para diferentes aplicaciones comerciales de mercados vinculados o no con el arte. No es de asombrarse que portadas de libros de ética tengan en su portada imágenes de Egon Schiele, un claro ejemplo son los libros de Cuauhtémoc Sánchez quien ha usado y utilizado imágenes que representan diferentes significados de acuerdo al lector (Klimt como Schiele son dos de los dibujantes eróticos más representativos de su época). A cada maestro le corresponde valorar las incursiones que hacen diferentes disciplinas y las diferentes culturas al arte, pero este

BIBLIOGRAFÍA

no se contamina de ellos, los usa como herramientas de comunicación, símbolos y como destrezas de la genialidad o del virtuosismo de cada artista, acotando que el arte determina cuándo ya no es válida esa solución y necesitará de nuevas herramientas y símbolos para continuar en su camino frente al espectador.

Acordemos que cada una de estas manifestaciones invocan de una u otra manera a las fuerzas superiores, se busca transmitir y expresar pánico, éxito, comunicar experiencias, con todas las emociones implícitas. La catarsis que se comparte y se transmite como experiencia es comunitaria, a eso se refieren los historiadores, los antropólogos o científicos: pinturas rupestres, ritos mágicos, religión, etc. El escritor y el dibujante del comic lo proyectan en imágenes y en los casos del artista de este siglo XX Will Eisner quien lo denomino narrativa grafica secuencial hablaba de que siempre ha existido lo único que faltaba era una masificación de ideas. Pero no es el único que cree que es así como el lenguaje y los pueblos se unirán y no será tampoco el último que lo afirme. El pensamiento en acción también es un lenguaje universal, y si bien necesitamos a un traductor también necesitamos al artista para que nos traduzca e intérprete significados que sólo son inenunciables, estos lenguajes siempre se han encontrado pero se separan y se van entrelazando en lo cotidiano.

Aquellas pinturas rupestres en pequeñas acciones tenían un contenido mágico y actualmente teorizamos su contexto y significado, sin necesidad de utilizar a un artista que nos hable de técnicas, e historia, por ser estos comics primitivos una vía de expresión y de comunicación, como lo es el comic de autor e incluso como lo es la pintura por series. En este aspecto ritual hay muchos artistas que actualmente trabajan con un ritual llamado comic, como Melquiades Herrera quien abusaba de las herramientas populares y del

coleccionismo que implica este uso para conectarse con su yo ambulante y vender lentes mientras miraba comics.

Es preciso saber que cuando se habla de las uniones del arte con una disciplina, con una teoría, con una estética y con la historia, esto nos ayudará a saber si este tema ha sido importante y desde cuándo nos ha inquietado. Unifiquemos todos estos puntos con nuestro objetivo: el comic, entendiendo que el mismo tiene todos estos temas independientes de la historia del arte, pero cómo se relacionan estos temas, de qué manera es su relación, su actitud, su entendimiento, antes y después de adquirir dichos vínculos y sus acercamientos para hacer arte.



Capítulo 1

PINTURA

“La fascinación de una colección reside en lo que revela y en lo que oculta del impulso secreto que la ha motivado”

Italo Calvino

Si tratamos de no pensar por un momento, eliminando cualquier idea de nuestra cabeza ¿qué pasa?, nos desorientamos, se distrae uno en lo que está procurando obtener, no podemos dejar de imaginarnos que es la nada o dejar quieto nuestro cerebro, porque aún nuestra mente sabe que estamos procesando ideas, nos decimos a nosotros mismos que no estamos pensando, pero aún en esa nada, en lo que creemos que es, tenemos una representación de lo que no es pensar. Creemos que analizamos, juzgamos, organizamos, pero hay algo de estas ideas e imágenes que no controlamos cuando intentamos detenerlos ¿Esto a qué nos lleva? En preguntarnos que es la mente. Creemos que “algo propio” es un pensamiento pero la mayoría de ellos no son nuestros, muchos de ellos y en numerosas ocasiones corresponde al *MAINSTREAM* al colectivo producto de una programación realizada en masa, el otro tipo corresponde a los pensamientos ganados son los que de una u otra forma procede de una búsqueda del saber los ¿Por qué? y ¿para qué?; al mainstream lo llamare pensamiento gratuito un pensamiento que no proviene de una inspiración de un objetivo, este pensamiento es tan solo el que sirve de memoria colectiva y su comunicación es colectiva, uno de estos diálogos es el del conocimiento de las personas, una primera impresión esta en relación a cómo te llamas , que edad tienes y de que signo eres.

Todos nosotros somos originados del pensamiento y éste a su vez genera otros. Exactamente de cada uno de ellos se produce del mainstream se origina en la industria (cine, revistas, televisión, medios masivos, etc.), mientras nosotros ganamos y trabajamos por mejores ideas, corremos el riesgo de cambiar y hacer.

El pensamiento es todo siempre y cuando exista un cambio, una teoría nueva puede aparecer simplemente al ser escuchado, pero si no hay una manifestación de estas teorías y no producen cambios no sirvió de nada y no existirá una respuesta, o propuesta hacia ningún sentido, aunque se entienda y se asimile una idea debe de generar una reacción.

La correcta propuesta está relacionada en la forma como reflexiono, y mi pensamiento ganado actúa a través del tiempo inmediato y remoto es decir, esta idea se deja llevar a nuestro favor, resultando aun en los errores como obra, aciertos como ejercicios, nuevamente se trabaja en lo desconocido y se produce un cambio, de estas fallas, se genera una obra que no existía. Entonces pensamos porque tenemos el análisis y decisión, no lo hacemos cuando solo reaccionamos o seguimos el proceso del mainstream/paradigma y pro-accionamos basados en una decisión.

Tenemos ya un casete como sociedad que nos impone un interés y una inclinación¹, esta capacidad de decisión es la que lleva a todos los cambios estéticos y artísticos, y modifica a los demás, esto nos impulsa a no creer en nuestros sentidos, a dudar de cómo resultará una obra y creemos que no se logrará antes de su ejecución, pero si uno encamina dejándose llevar por el trabajo y por las decisiones del, propio trabajo, y a no creer en nada de lo que nos digan o que deje dudas o incredulidad porque su validación no se encuentra en la gestión de la obra.

En nuestros días hemos empezado a ver que el arte invade más ramas de conocimiento y no sólo a nivel imagen sino en el concepto/idea por ejemplo en el arte del jardín o mejor aun arquitectura del paisaje; arte en la cocina, gastronomía; arte de enseñar o didáctica. Esto produce diferencias y categorías junto con clasificaciones de arte, al punto que

¹ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, p. 12

la forma de catalogar al arte visual está dentro del término "*fine art*" o su categoría dentro del arte (performing art, installation art, conceptual art, proscesual art, etc.) creando sus medios y sus profesionales en su discurso y tratamiento. Es decir, existen grupos de críticos especializados para cada rama, así como un espacio y, en ocasiones, temporadas para cada una de estas disciplinas que primeramente deben de obedecer a la idea y después llevarse a cabo y ejecutarse, aunque a veces aparece una obra antes de la teoría.

Cuando somos niños recibimos el constante impacto emotivo de cuanto nos rodea, forma parte de la afinación de las herramientas emotivas que nos permitirán la supervivencia en grupos asociados, por ejemplo, los niños de los 70's y 80's crecieron viendo las series japonesas de "*Remi*", que nunca se consideraron arte, pero basta que estos hayan sufrido un impacto emotivo considerable para que cuando crezcan pugnen porque esta obra se cuente entre la corte de disciplinas consideradas arte.

Existen valores estéticos, compositivos, ritmos, armonías, estilos, color, pero no sólo los objetos de arte se pueden valorar con ellos, sino cualquier objeto, persona o animal que nos impacte emotivamente como el porte de un perro que también se puede evaluar con estos parámetros. Los concursos canófilos lo hacen porque tendemos a sublimar todo aquello que nos remueve el sentimiento, a fin de cuentas lo que hacen es meter en el cajón del arte todo aquello que le gusta e impacta a un público, pero que no puede explicar ni por qué, ni para qué y le inventa un caudal de razones.

Hace mucho tiempo que nos dimos cuenta que el arte no se produce de la nada², ningún artista está exento de predecesores y modelos, el artista hoy trabaja en una estructura y con métodos similares a cualquier profesión. Todos los descubrimientos artísticos son

² Gombrich, E. H. Arte e ilusión, Debate, Madrid, 1998, pp. 292-295

innovaciones, no de parecido sino de equivalencias³, de síntesis, de conceptos de vida y de productos comerciales como lo es el comic, como influencia en el arte y viceversa, a esto se enfoca mi investigación.

El comic y la pintura tienen numerosas afinidades, la comicidad, el horror, lo grotesco, el color, el elemento que a mí me llama más la atención es el uso de la perspectiva, la reproducción de la profundidad⁴ ha tenido en esta industria una evolución a partir de los 90's, la preocupación de los artistas es aún mayor por crear verdaderos ambientes entre el producto final y su espectador, pero esta similitud no es coincidente en la mayoría de las veces dentro de la historia del comic, menos lo es en la vista de los artistas y críticos de arte, aunque este ramo es considerado un trabajo de segundo orden, se acerque o no a la pintura, siempre mantendrá su estatus de arte industria.

Cuando estudiamos la historia de la perspectiva, la referencia principal es la pintura, aún cuando esta y el comic tengan un parentesco lejano, es, sobre todo a la pintura, a la que se hace referencia en el uso de la perspectiva.

En un escaso sentido, la perspectiva es la reproducción de la profundidad, refiriéndose al problema tradicional de cualquier representación de personas y de objetos, está igualmente es un problema para el comic.

Tenemos opciones desde ilustrativas "realistas" miméticas del mundo tal y como la tradición de la perspectiva suele representarla (figura 1); pueden ser también opciones, anormales, para las cuales esta se convierte en instrumento de deformación.

³ Ídem, p. 292

⁴ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, pp. 99-121

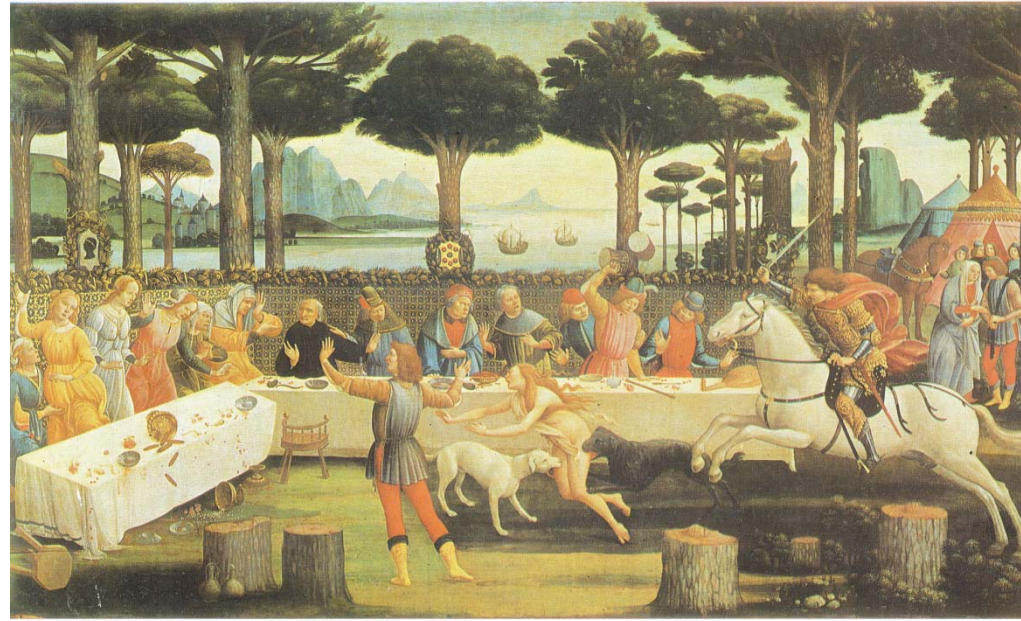


Figura 1

Por ello es convertida en una herramienta de expresión más que de construcción atmosférica o de reconstrucción de semejanzas, estas tendencias son originales en el comic, y se remontan a su aparición pero, también existe el abandono de la perspectiva sin caer en la tira cómica o en ilustraciones que también va perdiendo ese abandono. Entonces está entre el lenguaje de los comics, el de la ilustración y el de la caricatura, aunque parezca que sí existe una relación directa no es así, más adelante expondré este punto sobre ilustración y caricatura, Un ejemplo se encuentra en las iglesias católicas, las escenas pintadas comentan un pasaje bíblico que puede ser el de la vida de un santo o algún mártir, la ilustran, la refuerzan en un sentido de imagen, así la grandeza que representa al creador está en relación directa con el tamaño de la “casa de Dios”, de su construcción y las pinturas que evidencian la existencia de una Biblia. Pero el comic interfiere con otros lenguajes, las recíprocas contaminaciones no son de una herencia, no en el sentido de influenciar directamente a un producto de pintura después comic hablando históricamente, entonces

el comic las conquista expresivamente, las adquiere y las muta, las convierte en ellas y se esconde en ellas.



Figura 2

La perspectiva llamada renacentista es una adquisición de los pintores, arquitectos y escultores de principios del siglo XV, permite una figuración del mundo muy similar a la que tiene el ojo inmóvil que contempla una escena. La larga tradición de aquella es de orden perspectivo, nos ha acostumbrado a pensar y a considerarla como el modo "natural" de representar las cosas, cuando en realidad tenemos dos ojos y no uno, además de que no permanece inmóvil cuando se

observa una escena, de todos modos la perspectiva ha evolucionado a algo que se le parece mucho y sigue siendo un modo predilecto de representar la profundidad y eso es a la realidad. Los modos de representarla como proyecciones ortogonales y axonométricas están reservadas en general a las aplicaciones de representación técnica, mientras la representación con fines expresivos y narrativos suele excluirse.

El comic es perspectivo desde sus inicios en cuanto a la representación del mundo, hacia un uso notorio de la perspectiva para representar su profundidad, y muy a los usos realistas, miméticos de las perspectivas, con usos similares, cómicos, grotescos o dramáticos, y a los de la caricatura.

Entre los usos habituales existe uno en particular que interesa al comic, porque no concierne al espacio sino al tiempo, un modo de representar el tiempo en el espacio, el tiempo del relato en el espacio de la página, de particular interés serán, pues, para nosotros todos los métodos utilizables para este fin.

Existe, por último, la ausencia de la perspectiva que es un exponente más usado en las tiras cómicas, pero extrañamente en el mundo del comic no siempre es necesaria una representación de la perspectiva del espacio.

Marc Silvestri, autor de la primera parte de *Deathmate Epilogue* (figura 1), tiene una gran pasión por los juegos de perspectiva que le gusta construir representaciones con figuras próximas y lejanas, como en la figura 3 en la cual la perspectiva es utilizada para transmitir la idea de la profundidad de un espacio atravesado por los personajes. Observemos que de una página a otra aumenta la dimensión de este, dando la idea de una suspensión en una zona cambiante dentro de un contexto estático, pues los personajes no se han desplazado o movido del mismo lugar. Solo en el espacio de la última viñeta el movimiento

se señala con líneas de perspectiva sin detalles para no distraer al lector en los momentos dominantes de la lectura que es la representación de dos personajes.

En ninguno de los casos la profundidad es producto de las reglas de la pintura renacentista, pero si existe un área extremadamente definida como en la primera página los trazos cercanos, en el primer plano, son más gruesos y más detallados, que los que se representan en los personajes lejanos.

No es igual en la siguiente página del comic en donde es más claro el ejemplo de reglas renacentistas y la presencia de aire, el cual hace que las cosas lejanas sean más inciertas.

Pero también existe una diferencia del trazo del comic porque una esta diferencia, hace que la perspectiva sea inversa: aquello que se quiere poner en evidencia es más grueso, y más fino que el de los elementos contextuales porque es más fácil que el primer plano sea la posición del elemento más importante, mientras que el contexto constituye el fondo.

Frecuentemente esta fórmula es subrayada y armoniza el efecto de perspectiva aérea, además sucede también que el objeto o las personas a destacar se encuentren en un segundo plano y así, contra toda ley de perspectiva, algo lejano destaca más que lo próximo. Vean la viñeta superior del lado izquierdo en la el personaje importante no se encuentra en el primer plano sino en el evento que está a la distancia en color amarillo y negro siendo el contexto el diálogo, en una certeza lo que cuenta entonces no es la perspectiva ni lo verdadero que resulte el trazo.



Figura 3

Lo importante es lo que el relato es, el efecto que se quiere producir, la perspectiva y la veracidad son sólo instrumentos para este fin, pero estas herramientas ya no son fáciles de eliminar e incluso de abandonar.

En la figura 4 corresponde a 2 páginas de *Danger Girl* número.7 (Febrero 2001) dibujado por J. Scott Campbell las perspectivas son claras en la primera viñeta es obvia la intención de un hombre en el poder, pero en la siguiente página la acción de una explosión es más importante que el grito del personaje. Así en el primer recuadro las calaveras son únicamente unos bastidores o enmarcadores, reconocen ellas a quien ocupa la importancia y el peso de la secuencia; en la siguiente página este personaje importante enmarca como en un teatro la acción ocurrida con onomatopeyas, llevando al lector a reconocer una verdadera intención. En representaciones que se comparten una

con otra el efecto de profundidad se da gracias a una relación de dimensión entre figuras.



Figura 4

En la figura 5 se observa el uso de la perspectiva hecha por Joe Quesada para *Daredevil* volumen 2 número 9 (diciembre de 1999). En la última viñeta todo se encuentra en escorzo creando, así, un efecto de profundidad y movimiento. La profundidad es apoyada por la mano derecha puesta en la esquina superior izquierda y por la imagen lejana de una ventana en el margen inferior derecho. También el rostro se encuentra realizando un escorzo que da la mirada al lector mientras se conduce a un descenso.

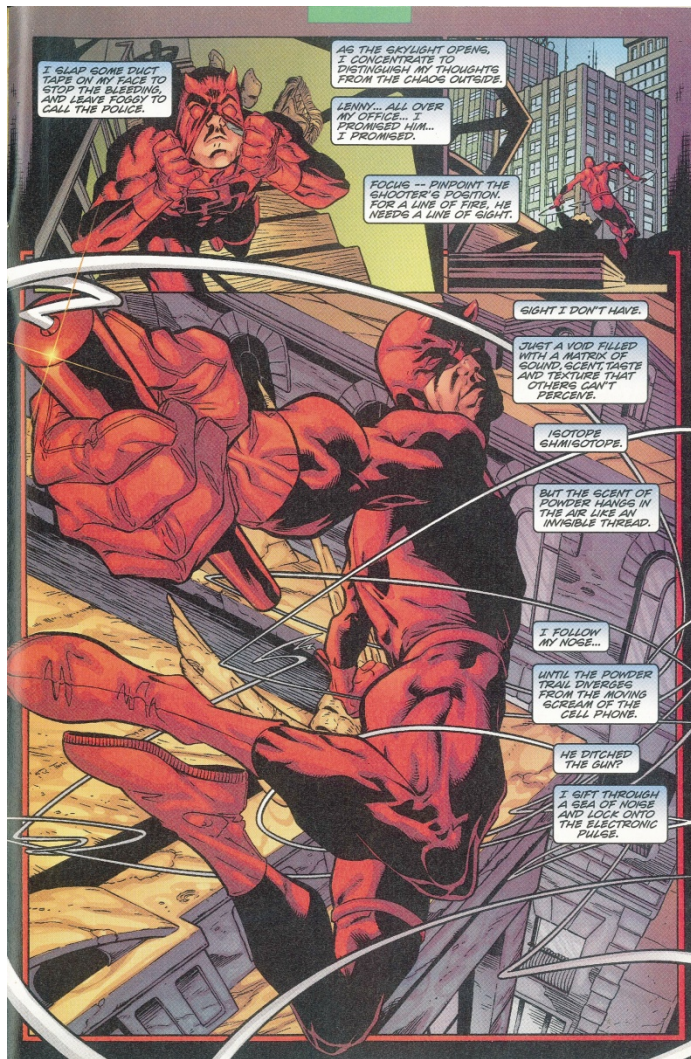


Figura 5

Otro caso lo encontramos en Andy Kubert (figura 6), esta perspectiva se sostiene desde arriba para apoyar la idea de una batalla aérea, apoyada además por la viñeta inferior izquierda, la diferencia exagerada de proporción y dimensión de un personaje y otro subraya la altura en la que se encuentran.



Figura 6

Estos ejemplos proporcionan una introducción a un espacio importante en estas perspectivas: la capacidad de distribución creada o no exitosamente, pero también se puede desobedecer esta facultad creando efectos caricaturescos o imágenes más irreales. Sin embargo en uno o en otro caso las líneas guían a la perspectiva claramente, en

esta capacidad de orden de la perspectiva es compartida en la mayoría de las ocasiones por axonometrías aprovechadas por viñetas complejas, en particular las de grandes dimensiones⁵, un ejemplo lo encontramos en la historia de *Bad day on the sajo* (figura 7) dibujada por Phil Winslade dentro de la serie de *Weird War Tales* numero 4 (septiembre de 1997). El espacio está organizado por dos diagonales en una vista frontal, pero la vista axonométrica elimina la espectacularidad que narra el mayor número de caídos en una guerra cuidados por un muerto. Esto trae consigo la opción de que si el dibujante hubiese hecho demasiadas viñetas cada una podría tratarse de eventos diversos y sucesivos, no de una que introduce como lo es la viñeta de abajo.

También existen anormalidades en la perspectiva, es decir, es posible usarla para no plasmar en el mundo de manera que la representación nos parezca natural, sino que juega con sus reglas y crea representaciones paradójicas o monstruosas. Las siguientes imágenes son de Chris Bachalo, la figura 8 es de *Ultimate X Men*19 (Agosto del 2002) aquí el personaje está entrando en un escorzo dentro de un escorzo para representarnos algo monstruoso. La figura 9 es de *Generation X* 19 (Julio 1996) donde el presentador juega con un espacio paradójico como si fuese un narrador externo a la historia y contempla la viñeta como nosotros la observamos.

En la siguiente imagen (figura 10) de Sam Kieth ya no existe más esa perspectiva, pero hay recuerdos para hacernos percibir esos espacios como si se estuviera durmiendo o se estuviera en una pesadilla, además de esas diferencias con negros existe el achatamiento de figuras y diferencias entre espacios con otro color.

⁵ Ídem, pp. 135-143

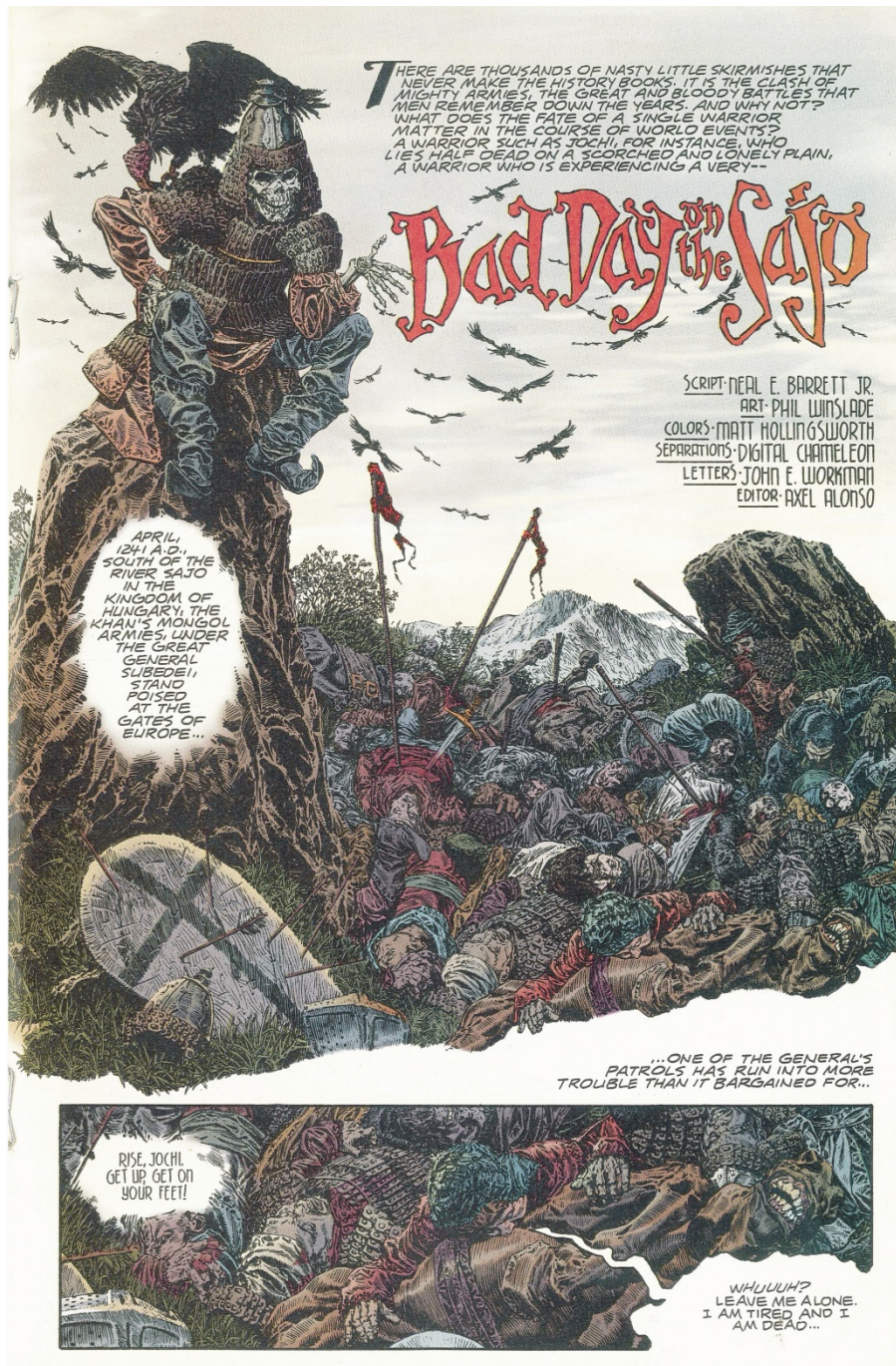


Figura 7

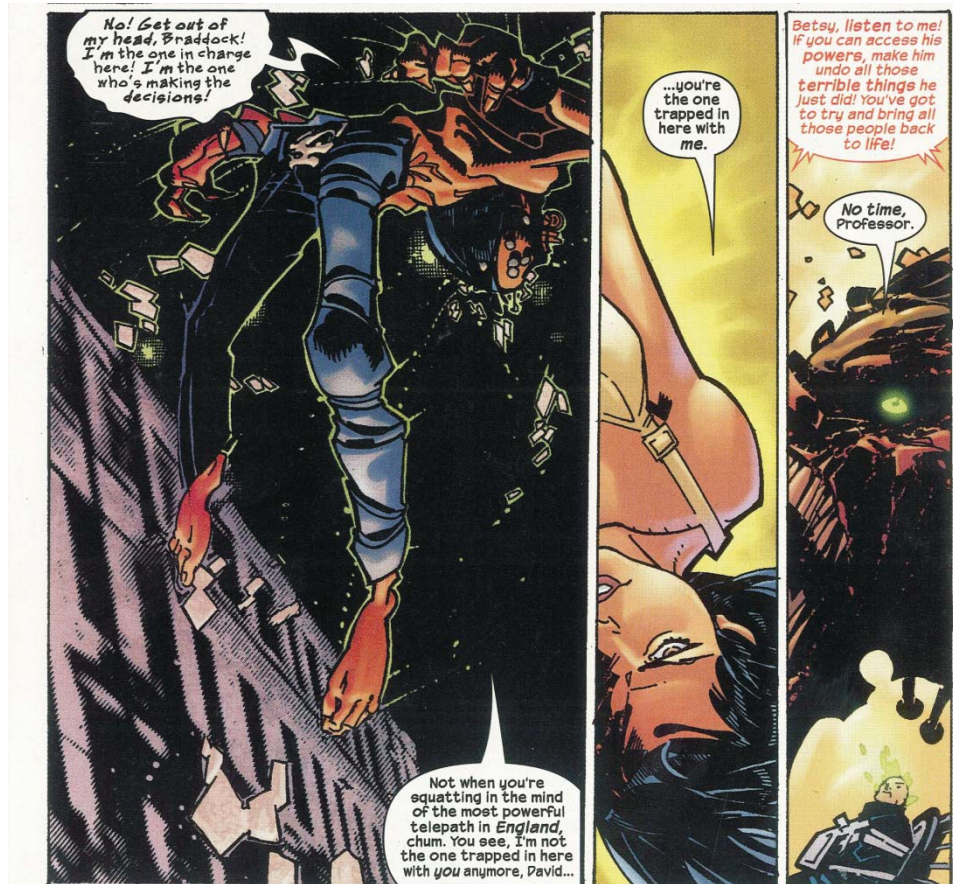


Figura 8



Figura 9

tiempo que en general es breve, en muy raras ocasiones como en las portadas esta temporalidad es bastante larga.



Figura 11

Tratándose de un instante o un periodo, como quiera que sea, la imagen cuenta habitualmente un lapso de tiempo más largo que el que se representa. No sólo eso, una imagen puede tener tiempos de lectura diferentes, según la sencillez o la complejidad de su lectura, es decir, podemos emplear más o menos tiempo en leerla, en entenderla y en discernir lo que se está contando.

Entonces existe una diferencia entre un tiempo representado y un tiempo contado⁶, si observamos de nuevo la imagen de Kevin Llewelyn, notamos a un diablo sujetando a Jacob listo para herirlo, pero el tiempo de la imagen nos cuenta otra que bien puede relacionarse con cualquier historia judeocristiana disponible y al alcance del espectador, en pocas palabras, el tiempo representado por una imagen es el que podemos observar dentro de ella, mientras que el contado es el de toda la historia o del fragmento de historia que la imagen nos cuenta.

En las artes la perspectiva ha sido un exponente utilizado por muchos pintores para contar un tiempo mucho mayor que aquel⁷, instantáneo o casi instantáneo en el que era representado en los mosaicos o en las pintas de la roma del siglo III antes de Cristo. El comic no posee esa libertad sino que está obligado a seguir usando el tiempo en las sucesiones de los dibujos y en la continuidad de las páginas.

La eliminación de la perspectiva es uno de los avances que se han adoptado y mimetizado en el comic, aunque también existe un residuo de ambientación perspectiva, a pesar de que no es eficaz en el desarrollo del acontecimiento. Este caso ocurre a menudo en el dibujante del comic o "*monero*" porque en la mayoría de las ocasiones no la necesita, no requieren un arsenal de efectos, porque para este modelo es muy difícil contener a las viñetas, debe de ser sencilla para que predomine lo cómico, ocurra en el diálogo o en el trazo. En muchas veces un dibujante comic puede eliminar toda perspectiva, se recurre al fondo completamente manchado, este fondo es un plano de color, pero frecuentemente líneas de paso son sus descansos visuales, aunque también sirven para no repetir un ambiente que ya se conoce.

En la pintura la deuda que tiene el comic con la perspectiva es indirecta, no es de negar que ésta en el comic contenga ascendencia pictórica, pero no se trata de una derivación directa. El campo de la

⁶ Ídem, pp. 68-71

⁷ Gombrich, E.H. *El sentido del orden*, Debate, Madrid, 1999, pp. 96-101

ilustración ha actuado como intermediario entre la pintura y el comic, hablando de ilustración, ésta llega en ocasiones a tomar elementos de la obra gráfica artística que de la pintura propiamente dicha y cuando la toma denota carencias. Aclaremos, el comic no es un familiar de la aquella pintura por originarse dentro de la industria, la relación entre el comic y la pintura es intermedia, incierta, esquivada y más allá de la visualidad, pues el comic ha empezado a tomar más y más elementos de la pintura; y esta se refresca de acuerdo al tiempo y su necesidad, tan sólo adapta esos diálogos a sus necesidades puede haber similitudes, pero los motivos de los que se habla son universos diferenciados⁸.

Una paradoja es el acercamiento entre una disciplina y otra, se ha producido un cambio con el arte contemporáneo, que es más intelectual, sobre todo cuando es representativo por medio de la figuración y presentativo con el arte abstracto, las formas de arte convencional han llegado siempre al comic recuperadas por la ilustración, explotando así el camino entre uno y otro.

La caricatura es antigua que en cualquier época podremos encontrar rastros y dejos de ellas⁹, aunque estén ligados al humorismo y a la comicidad no todas lo son. El lugar históricamente privilegiado de la caricatura es la sátira y en este marco la mayoría aprueba la sátira política y 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.

En la caricatura el aspecto cómico se utiliza para representar personajes y objetos que destaquen ciertas características, deformándolos para expresar algunos de sus aspectos en detrimento de los otros. La característica de la caricatura más que de lo cómico es lo grotesco y a su vez puede ser utilizado para diversos fines

⁸ Gombrich E. H. *Arte e ilusión*, Debate, Madrid, 1998, pp. 176-186

⁹ Ídem, pp. 190-203

expresivos, situaciones humorísticas, marginalmente irónicas, de pesadilla, exageración, alucinación, expresiva, etc¹⁰.

Como hijo de la viñeta satírica el cómic hace uso de la caricatura desde sus comienzos hasta el punto de haber creado en el mainstream una intensa identificación entre imágenes caricaturescas e imágenes de cómic. Estas últimas muestran representaciones realistas, como el cómic de aventuras, de héroes y policíacas que imponen una imagen no caricaturesca de los personajes aun el fantástico, como las de Erik Proaño *Frik*, que ha ocupado un sitio. Los demás géneros cuando nacen de la caricatura no se abandonan a su suerte, sino que se sigue sintetizando por más estilos. Si bien obras como *x-men*, *Spawn*, *metal gear*, y muchos otros comics adoptan el realismo tratando de recuperar el estilo e instrumento de la ilustración de aventura, existen otros comics que optan por mantener un carácter híbrido que no se aleje demasiado de la caricatura, incluso contando vicisitudes que no tienen nada o casi nada de humorísticos, es el caso de *Danger girl*, *monster world*, *el bulbo*, entre otros.

En los últimos años además del llamado cómic de autor el uso de la caricatura ha vuelto a revestir la importancia a esta disciplina, sobre todo para las vicisitudes no humorísticas; obras como *buba* y *el pote* de José Quintero o de las tiras que produce la argentina *Maitena* con una recuperación de la tradición expresionista, un instrumento de caracterización de sentimientos y emociones mucho más poderosas que la denominada representación realista.

El siguiente ejemplo (figura 12) es realizado por Edgar Clement, Humberto Ramos y Juan Vlasco en: "*Los marcianos llegaron ya*", este comic humorístico y fantástico se liga a la modalidad de la viñeta de sátira en donde Jaime Maussan se encuentra con su camarógrafa dentro de la catedral Metropolitana. El señor Maussan expone una

¹⁰ Ídem, pp. 279-282

serie de verdades del lugar donde se encuentran, al final expone la realidad de su naturaleza, es un alienígena.

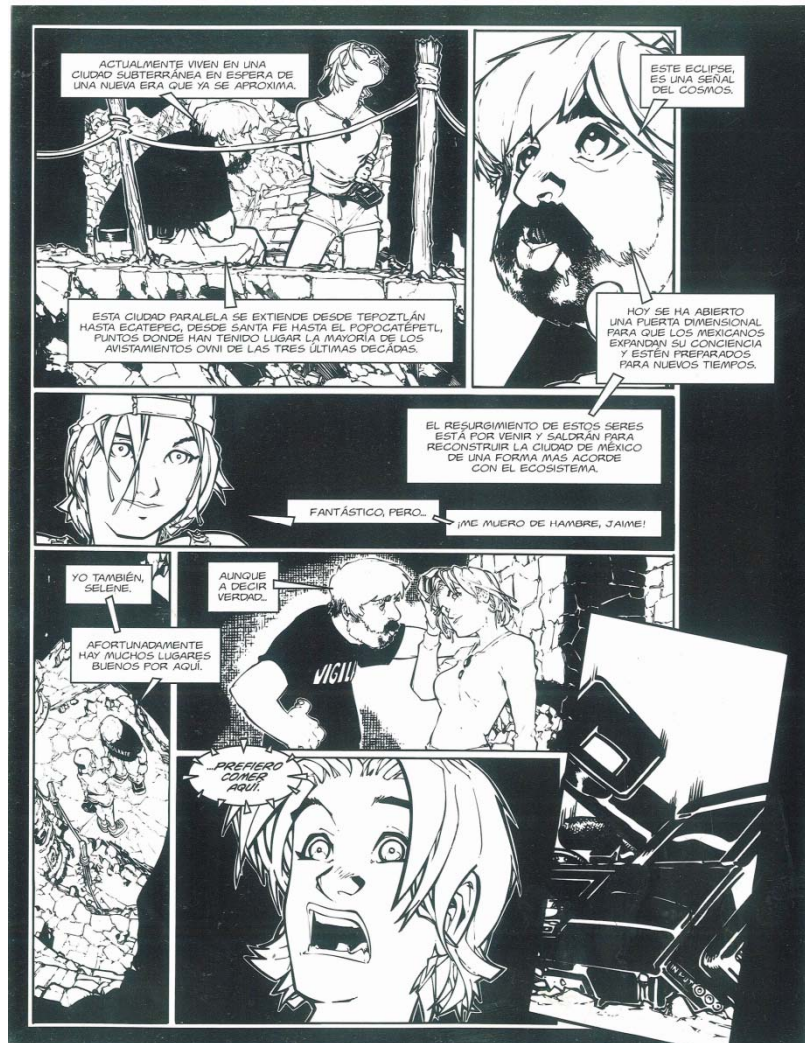


Figura 12

Las viñetas son usadas como una herramienta de cine en donde las tomas están realizadas por varias cámaras, además de mostrar un estado de cuerpo relajado¹¹, pero sin exagerar en los movimientos o en la mecánica de estos. La caricatura es el instrumento para evidenciar las características de cada personaje, caricaturizando algunos de sus aspectos que los hacen fácilmente reconocibles.

¹¹ Ídem, p. 289

En este caso la historia se basa en un eclipse total de sol; en líneas generales la caracterización de los personajes desde su primera aparición no se puede entender a través del relato. La comunicación por tanto es directa, es fundamental que los personajes sean reconocidos por el *mainstream*, y estas características de concisión y de esencialidad son típicas en cualquier narración humorística. Por ejemplo, el clásico chiste de “Erase una vez un mexicano, un americano y un chino...” La caricatura debe estar adecuada al humor colectivo por estar en condiciones de decirnos muchas cosas de una sola vez más que una imagen realista, que bien podría deformar rasgos característicos. Un chiste nos simplifica la comprensión de la imagen y por ese motivo siempre será representada para los niños como una caricatura.

El uso de animales humanizados en los comics proviene de la literatura de fabula y de la literatura infantil¹², además de representarse fácilmente a la caricaturización, los aspectos animales y humanos permiten también caracterizar a los personajes a través de la atribución de las cualidades del animal del que se toman, un ejemplo claro del siglo XXI, es *Ren and Stimpy* (figura 13).



Figura 13

¹² Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, pp. 133-134

La costumbre nos hace olvidar que nuestros personajes están desnudos y se muestran exageraciones del cuerpo como: vellos, barros, enfermedades, hasta llegar al bagaje mental de cada uno de nosotros relacionado con la estupidez y la ira-estrés. Esta visión se considera como naturales, claro, cuando se encuentran los contextos en donde se desea encontrarlos. La caricatura, a veces, en estas situaciones analiza al *mainstream*, perdiendo las características de deformidad antes asociadas. De la misma forma la caricatura hace más fácil el reconocimiento de las situaciones, porque pone en evidencia lo que estamos acostumbrados o esperamos ver y eventualmente lo exagera, provocando el efecto cómico¹³.

Con el nacimiento del comic, la caricatura sigue manteniendo un papel importante, hay quienes abandonan ésta para usar el realismo, mientras otros prefieren estilos menos realistas manteniéndose a la mitad del camino¹⁴. Un ejemplo está en la imagen de *monster world* (figura 14), distinguiéndose como un humor intermedio una segunda referencia es nuevamente de Scott Campbell (figura 4), como trazador de la historia utiliza intermedios cómicos para aliviar momentos difíciles, mientras el registro gráfico es en su mayoría realista. En estas escenas Campbell elige toques caricaturescos como la boca y los dientes, enfatiza expresiones que en otros casos no manifiestan los demás personajes. Todos los personajes más o menos serios pueden ser deformados en caricaturas, si la situación lo requiere, incluido el protagonista dramático. Aquí todos pueden ser tomados en broma pero no unos con mayor frecuencia que otros, ya que en este comic se basa un espectáculo gráfico, la acción relatada tiene siempre correspondencia con la construcción de la página y se debe mantener siempre un registro narrativo que no todo el tiempo es dramático o

¹³ Gombrich E. H. *Arte e ilusión*, Debate, Madrid, 1998, p. 284

¹⁴ Ídem, pp. 286-289

cómico. Por lo tanto está es tomada en una composición secuencial, entonces aquí la caricatura tiene únicamente una función expresiva, sirve para manifestar las personalidades con eficacia y rapidez. En este caso el guión es sencillo por lo que no es necesario un mayor número de elementos para contar la situación, el medio es utilizado para centrar la atención del lector sobre los elementos fundamentales de los rostros y los objetos, pero se utilizan también efectos generales de dureza e intensidad de las situaciones, con mayor precisión observen a Daredevil (figura 5) con su mandíbula cuadrada representando así el prototipo del hombre de acción americano. Este ideal todavía existe, vean los dibujos de ustedes a Superman. Esto frente a la caricatura que el Guasón (*Joker*) representa una crueldad; dentro de figuras realistas el *Joker* se destaca por lo absurdo y por consiguiente se espera una actitud poco previsible, y no es por eso que fue un éxito la aceptación que mantiene en el cine y remunerado como una serie animada.



Figura 14

El comic de autor es sin lugar a dudas un fenómeno europeo que en los años 60's apareció y quien llevaría la batuta en aquellos días por excelencia sería la publicación llamada *Heavy metal* hablar de estos comics es dotarlos de mistificación, se piensa que los autores son

infernales o menos creativos que existe una señal artística todo esto es falso. Pero si hay algo distinto en esos autores, se trata del rechazo general a aceptar que el comic deba de estar dentro de los esquemas y de los espacios en los que siempre ha estado como ya se mencionó, el de la industria.

Los que elaboran este género son más investigadores, porque desean que el comic tenga aquello que no se ha contado y quieren explotar las posibilidades del lenguaje (escrito o visual). Desde el punto de vista social mexicano José Quintero es un autor de comic expresionista, sus historias siempre son dramáticas, llenas de sarcasmo y de ironías, El personaje de *Buba* es un exceso del ser mexicano, de este autor por sencillo que parezca, es complicada tanto en temas como en su lectura escrita, pues es necesario entender que a José Quintero gusta de Nietzsche (figura 15) y del oscuro sentimiento de la generación X traída gracias a MTV¹⁵.



Figura 15

¿Por qué Quintero trata de complicar las cosas? Porque está en contra de un uso habitual, de lo contrario seguiríamos siendo flojos. Este autor nos invita a esforzarnos, a ser más lentos y meticulosos y leer las imágenes. La narración puede ocurrir en dos niveles: el primero se refiere a la imagen y lo que ocurre en ella, el segundo tiene que ver con

¹⁵ Quintero, José, *Buba* vol. 1.1, grupo editorial vid, 2005, México pp. 9-10

el texto que no necesariamente se apoya en lo que sucede en la imagen.

La caricatura es un instrumento de expresividad, en particular el humorístico, este género rebaja niveles emotivos que en lo habitual ya no es notado. En la actualidad es un género sencillo frente a los demás por la capacidad de la exageración de rasgos y porque habitúa la atribución de humanizar los animales con un fin narrativo normalmente humorístico o moralizante. Lo que es interesante observar, es cuando de una historia se hace un lenguaje o incluso cuando se detiene para analizar la historia. El mismo lenguaje puede comunicar mensajes opuestos, balazos entre besos, una persecución mental. En cada contexto sea social, histórico, cultural el autor crea su propio producto en torno a una forma característica, por ejemplo una caricatura puede cambiar completamente su significado.

Entre la ilustración y el comic existen muchas diferencias, ya que la similitud se encuentran en un nivel básico que no siempre es fácil distinguir en una viñeta separada de su contexto y de sus globos a una ilustración.

Cuando un comic es presentado por entero no hay ningún problema para realizar su distinción, su forma, la secuencia de viñetas la separa de la ilustración. La imagen del comic cuenta, narra; la imagen de la ilustración comenta, dirige algo y este normalmente puede existir sin la ilustración, su función entonces es dar un comentario externo, que le añade algo al relato.

En el comic, cada dibujo tiene una función directamente narrativa incluso en ausencia de diálogos cuenta un momento de la acción que constituye parte de la historia. La imagen del comic es, una imagen de acción mientras que la ilustrativa, aunque pueda ser de acción no tiene ninguna necesidad de serlo las ilustraciones son más descriptivas que narrativas. Además comenta el recato haciéndonos ver aquello que en

el relato es verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta del comic es un relato, la ilustración privilegia habitualmente las vistas generales, ricas e informativas, mientras que el comic favorece lo que le conviene en ese momento.

La ilustración tiene en la mayoría de las veces precisión en los detalles porque una imagen debe decirlo todo, el comic en esa diferencia es conciso, cada viñeta se apoya en otra en las que pueda mostrar el detalle, la viñeta debe ser de lectura rápida es contemplativa por lo que debe confrontarse con las viñetas que le siguen y con las que le preceden, entonces una ilustración es una imagen recreativa, pues debe de dar máxima información de comentario posible (figura 16).



Figura 16

Todo lo anterior debería de haber empezado por el dibujo, sin embargo al hablar de dibujo es difícil que separe la ilustración, de la caricatura, del comic y del arte. Frecuentemente se observan ciertas técnicas para

el comic, pero que en este siglo existe un intercambio de técnicas y de formas estilísticas entre cada uno de los lenguajes.

El modo en que es modulada la línea del contorno es determinante para el efecto de conjunto de la historieta en el comic, algunas de las características es su rapidez en su lectura o su estática, los efectos infantiles y los pictóricos, la ausencia o presencia de relleno, la dilatación de los rellenos, ofreciendo indicaciones sobre la creación de efectos emotivos y narrativos.



ABSOLUT AMIGOS INVISIBLES.

Figura 17

No es que la imagen sea en sí menos real que la realidad, sino que la imagen es un signo de la propia realidad, es un escenario que remite a otra circunstancia, de esta diferencia dependen muchísimas consecuencias. la imagen reproduce algunas características del objeto real como normalmente lo percibimos, por medio de unas líneas

reproduce los contornos y las sombras, aunque sea tan solo una pequeña muestra representa los aspectos que percibimos, es suficiente, en un contexto adecuado, para darnos idea de la figura.

El dibujo, como cualquier otra técnica de reproducción de imágenes, se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar. Dibujar es elegir las características útiles aquellas a privilegiar para representar el objeto. Saber dibujar no es solamente crear unas imágenes que se asemejen a ese objeto, también, y sobre todo, es saber crear una imagen que subraye los aspectos del objeto que son importantes para el discurso que se quiere hacer.

El problema del dibujo no es crear imágenes semejantes sino crearlas eficazmente, es decir, que subrayen los aspectos justos de los objetos en el momento preciso¹⁶ (figura 18).



Figura18

¹⁶ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, p. 25
45



Capítulo 2

“Entonces el creador ideó y, dentro del espectro completó de todos sus pensamientos posibles, el universo comenzó a formarse.”

Dr. Philip S. Berg

“En el principio el señor creó el cielo y la tierra.” Génesis 1:1. Esta línea a primera vista es tan sólo una narración pero es una línea interesante, aunque no del todo precisa. El principio es nuestra llave para explicar este inicio, si no fue el cielo y la tierra como dice el texto entonces ¿qué fue lo creado en el principio? Para el pensamiento cristiano la clave se encontraría en el Evangelio de San Juan 1:1-2 “En el principio era el verbo y el verbo era con Dios. Y el verbo era Dios. Este estaba en el principio con Dios.” ¿Qué quiere decir esto? ¿de dónde proviene un verbo que aún no tiene forma? ¿Dónde empezó a tomar forma este verbo? Esa es la misma cita: “El principio es el pensamiento, la mayoría de nosotros empezamos a conjugar palabras a partir del pensamiento o de la reacción de este, del pensamiento a la letra y de ella a la ejecución. Por lo tanto el sistema maestro es la comunicación.”¹⁷

La mayoría de la gente siempre ha tratado de acomodar el escrito bíblico a una secuencia lógica, pero carece de ella. Estas narraciones no son de orden histórico cronológico, si no véase el Éxodo en el libro de Deuteronomio, ambos libros tienen pasajes cercanos históricamente y en ninguno de los dos pasajes se encuentran entre sí en un momento cronológico. Cada suceso o acontecimiento es una narración

¹⁷ Scholem, Gershom, *Zohar, el libro del esplendor*, Berbera, México, 2002, pp. 25-28

independiente, libre de historias, pero sí de fantasías, porque tratamos siempre de acomodar cada una de las ideas en un tiempo y en un lugar, creando de esta forma historias dentro del escrito bíblico.

Un ejemplo diferente es el de Abraham, Isaac y Jacob, se encuentran cada uno en temporadas completamente diferentes y alejados unos de otros por eventos individuales e individualistas, pero si acercamos el tiempo de vida de cada uno observaremos que estos tres personajes sí se conocieron el uno al otro. El abuelo sí conocía al nieto, según el Midrash Sara la abuela no conoció a Jacob, si esto hubiese ocurrido ella no hubiese permitido que su nieto se fuera a buscar esposa con sus parientes que tenían fama de ser personas deshonestas.

Entonces estos textos son tan sólo códigos dentro de códigos, una segunda explicación aún más de la relación hombre-creador-hombre. Si vemos cada una de las leyes en realidad muestran una conducta humana y cada ley también posee su enseñanza en forma verbal. Pensamiento sobre pensamiento es lo que trato de explicar aquí.

A lo largo de la historia el hombre ha necesitado expresar y “comunicar” los mensajes, las formas, métodos y medios de hacerlo han variado tanto como la necesidad de los individuos, sus intenciones, las circunstancias y momentos históricos de su entorno. La historia del arte ha utilizado nombres denominaciones, clasificaciones de estas expresiones para entenderlos y entendernos, y son necesarios para su disfrute, su exposición, su estudio, su compra venta, su coleccionismo, clasificación, etc. En fin, para su registro dentro de la historia¹⁸.

Si hablamos del comic como una extensión de la comunicación sería un tema extenso, y más difícil hablar de él en pleno siglo XXI, sin mencionar que se ha dado en otras épocas y latitudes y la intención de mencionarlos brevemente es de tenerlos a la mano y recordarlo a

¹⁸ Paz, Octavio, *El arco y la lira*, FCE, 7ª reimpresión, México, 1990, pp. 33-34

acaso denominarlo, al ser revisado quizá se pueda encontrar con alguna similitud con las actuales, sólo que en su lugar y tiempo se denominaba de otro modo. Hoy en día los nombres y las clasificaciones ya son tan numerosos que no es el objetivo de esta investigación.

Desde tiempos inmemoriales el artista, antes de ser llamado así, buscó en maneras vivenciales de comunicación y expresión, para ello implemento lenguajes artísticos antes de llamarlos así, clasificándolos de diferentes maneras, pero a fin de cuentas las intenciones y los resultados son similares. Aunque los medios cambien y la humanidad cuente ahora con máquinas y tecnologías que se renuevan cada 24 horas, el hombre es el mismo desde el principio de los tiempos y siempre hemos querido comunicarnos y expresarnos como sea.

En la época de las cavernas, la comunicación se tradujo en una serie de acciones y rituales que no solo incluían la impresión gestual en la tierra, en las rocas, o el propio cuerpo sino también en una suerte de actuación, a una imagen que hace perpetua esa suerte, a un código del lenguaje para acceder a un conocimiento general de la escritura para inmortalizar el conocimiento¹⁹.

Se podría forzar esta historia del comic con cualquier pintura rupestre, cerámicas y decoración de objetos utilitarios y pergaminos una narrativa que nos comenta, nos narra la grandeza de los pueblos²⁰. Los jeroglíficos egipcios narran desde el estilo de vida de un reinado, hasta las conductas e historia de una nación, que si bien se extinguió ha sido merecedora de un recuerdo que alcanza nuestros días, estos son ejemplos de narraciones apartadas de la secuencialidad. Aún los códices prehispánicos hablan de una migración narrada y con tintes de llevar una secuencia lógica en diferentes tiempos y por distintos

¹⁹ Freeland, Cynthia, *Pero ¿esto es arte?*, Cátedra 3ª edición, Madrid, 2006, p. 18

²⁰ Pliego, Ernesto, Art., *De burbujas, sueños y cristales*, La jornada semanal, suplemento cultural, 18 de agosto, 1996

lugares. El conocimiento es el resultado del pensamiento, el verdadero principio cual sea: pintura rupestre, ritos mágicos, religión, etc., todo ha tenido un mismo principio, el pensamiento.

A partir del Renacimiento europeo en el cual se dio fin a la Edad Media, se origina una revolución apoyada por los primeros medios de impresión acrecentando los cambios filosóficos, críticos, artísticos y científicos²¹.

Estos medios de impresión buscaron su aceptación dentro de la sociedad y en la iglesia, porque mientras estuviera fuera de la institucionalidad de ésta, se le consideraba como una invocación al demonio o a cualquiera de las fuerzas no gratas catalogándolas como herejías o hechicerías. Entonces estos grabados tienen tres etapas principales: un elemento de la vulgarización cultural, un instrumento educativo de las multitudes y finalmente a un objeto de valor adquisitivo.

Después de la Revolución industrial y con el paso del tiempo los grabados han visto su reducida influencia de una producción tradicional, desplazada por los procedimientos industriales, indispensable para el medio impreso, convirtiéndose en una industria. Esta industria siguió así hasta que el periodismo se vio necesitado de competir por más público.

Pero en aquellos tiempos el comic aún no había surgido y la caricatura era un elemento utilizado por este medio. Los comics en sus primeras manifestaciones contenían temas de crítica social como *the Yellow Kid* o un humor de clase popular como *Katzenjammer Kids* mientras que otro tipo de productos se dedicaron a una burguesía conservadora como *Little Nemo*.

²¹ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, p. 103

los medios impresos, lo que específicamente, abaratan la producción en masa, pero esto no hubiera sido posible sin la invención de la prensa rotativa.

Otro de los factores necesarios para el desarrollo de esta industria fue un mercado bien diseñado, formado por los productores quienes venden el producto, el consumidor, y el distribuidor del producto que aprovechó la infraestructura del correo. Es por esta razón que al hablar de los comics no se habla de arte, sino de una industria o de un arte industria, porque más de una persona interviene en el proceso de elaboración de un producto propiamente dicho.

Eso nos lleva a nuestra tendencia de admirar a los dibujantes o escritores, nos genera la ilusión de que son ellos los que crean un comic pero no es del todo cierto, ellos tan sólo son una parte del proceso, el comic como producto requiere de tecnología y de un mercado para existir en la era industrial se empezó a crear productos según el estándar que impone una sociedad, ésta ha dictado el tipo de política y de vida que debe de llevar el americano promedio. Significa que este estilo de producción es un equipo que empieza desde un editor hasta la tripulación de una imprenta y es una constante en la elaboración de comics como una industria que genera capital y pensamientos del tipo del *mainstream*²².

Durante un buen tiempo, dichas revistas solamente se dedicaron a la reimpresión pero pronto surgieron publicaciones con material original. A mediados de los años treinta nace la era moderna de los superhéroes al aparecer, en una revista llamada *Action Comics*, *Superman* de Jerry Siegel y Joe Schuster. En años subsecuentes habrán de surgir otros, como *Batman*, *Flash*, *El Hombre Araña*, *Los Cuatro Fantásticos*, *Los*

²² Gombrich E. H. *Arte e ilusión*, Debate, Madrid, 1998, pp. 12-18

Hombres X, y muchos más que han transformado a los comics en un negocio multimillonario en los Estados Unidos.

El consumidor de los Estados Unidos es específico, es primeramente un consumidor urbano porque todas las historias se desarrollan dentro de una ciudad con sus con todo y sus características sociales, creemos primeramente que un comic es una historia universal, porque tiene mucho en común con nuestro entorno, pero no es así, tal fenómeno es principalmente urbano y se le consume desde la clase obrera hasta ciertos círculos de la elite social. Es decir, esta gente tiene la suficiente instrucción para leer un manual de uso de una maquina, pero no acceden a un libro sin ilustraciones, por el contrario usan el tiempo ocioso de los descansos o de los transportes, invirtiéndolo en un entretenimiento de bajo costo y en algunos casos coleccionables, barato porque así lo permite la industria.

En México, este entretenimiento se dispersa de acuerdo a un poder adquisitivo aún más errático, pues la clase obrera invierte en un libro de índole sexual como entretenimiento urbano que en uno de aventuras, prefieren leer el *libro vaquero* que *X-Men*, porque es sencillo relacionarse con un entorno familiar que en uno con los problemas de otra magnitud orden y peculiaridad. Las colecciones de comics americanos son para aquellos que pueden pagar un precio en base a la fluctuación del dólar y ya no es la historia lo que les importa, pues la mayoría se interesa por el arista, asimismo el poder adquisitivo del producto y el coleccionismo son un aliciente para este consumidor, pondré a discusión este tema más adelante.

Al principio la historieta era para adultos como Yellow Kid, pero ¿en qué momento el adolescente se convirtió en el principal consumidor? Una generación después, cuando las primeras familias proletarias de los E.U.A. logran un nivel de vida que les permite proveer a sus hijos

de educación y una porción de dinero con libertad para gastarlo en lo que gusten, pero sobre todo, cuando las familias proletarias del vecino del norte logran un nivel de vida que les permite impedir que sus hijos trabajen. Con dinero, ganas de entretenerse y mucho, pero mucho tiempo libre, el lector de comics va tomando forma de adolescente.

En ciertas décadas se pensaba que no se requería de una gran habilidad artística para contar una historia en imágenes, y aún no tenía una intención útil y moral en los dibujos. En esta definición también hizo posible desarrollar un lenguaje pictórico sin referencia en el entorno, sin aprender del natural, el dibujo era un simbolismo convencional por eso la inmediatez del consumo entre un comic y una obra es tan diferente.

Además el artista del comic puede usar un lenguaje abreviado contando lo que se quiera omitir. Un ejemplo es *Punisher* (figura 20), quien está siempre decidido a matar o a usar su fuerza letal, el uso de dibujos explícitos es omitido y cambiado por chorros de sangre o líneas de acción indicando el tipo de escena que se requiere o el mensaje que se desea transmitir. Pero los dibujos que antes aceptábamos como fieles a la realidad, ahora nos parecen poco convincentes, como lo será a quienes nos preceden y como a quienes nos anteceden, es decir, estos dibujos han modificado su estilo porque cambian las políticas y las necesidades de atraer público, buscando lo subjetivo en que afecta la política, aunque también exista un criterio objetivo, afectándose en los métodos usados para representar imitaciones más fieles a la realidad, modificando a las convenciones adoptadas. No es lo mismo observar a un dibujante de los años 20's a uno del presente, y es porque percibimos la naturaleza de un modo diferente²³.

²³ Ídem, pp. 60-61



Figura 20

Recorriendo la diversidad de ejemplos de esta investigación, encontraremos una variedad de reacciones y de asimilaciones de información/imagen y asimilamos la imagen con el estilo. Entonces el ejemplo de la figura 21 corresponde a Chris Bachalo quien con los años el mismo autor ha ido cambiando su estilo adaptando su trazo a un entorno y sociedad. En el capítulo anterior tenemos a un narrador llamado Stan Lee participando de la lectura de los recuadros (figura 9) mientras que en la siguiente imagen que es de sus primeros trabajos su dibujo aun está adornado por líneas que son innecesarias y dentro de la moda que dictaba las editoriales en los 90's.

Y es por eso también que me permitiré mencionar autores del comic de la década de los 90's hasta la fecha, para analizar y comprender correctamente el entorno y actualidad de artistas visuales que en su infancia vieron caricaturas o leyeron comics, comenzando con su situación estética, mas tarde el imitarlos y crear sus propios personajes los motivo a su profesionalización como artistas que es realmente a lo que está enfocada esta investigación.



Figura 21

Aclaremos también que la representación no es necesariamente arte²⁴, pero no por eso es menos misteriosa, se ha corrido un peligro real con las doctrinas y con los estilos que se ponen de moda, y de que esas cuestiones no tienen que ver con el arte. Sin embargo en una época como la nuestra en la que la imagen visual es tan barata, en todos los sentidos del término, nos rodean y nos asaltan carteles, anuncios, playeras, propaganda propia de la publicidad, junto a imágenes de libre consumo, historietas e ilustraciones de revistas. La pintura se enseña en escuelas y se practica en casa como terapia y pasatiempo, que muchos aficionados dominan actualmente artificios y técnicas que antes eran pertenecientes a unos cuantos artistas, otras disciplinas también las asimilan y lanzan productos cada vez más cercanos a lo que en el *mainstream* se reconoce como “bellas artes”. Parece que entré en una paradoja al decir primero que el dibujante del comic si conoce el arte del dibujo y ahora digo que no es cierto, el punto de diferencia radica en la especialidad de carreras, los tiempos han cambiado, pedimos un estilo de cosas diferentes y ésta es una referencia a las condiciones de la época y a la diversidad de imágenes y la forma de ver esas imágenes es tal vez un contacto con el arte y una industria del arte.

²⁴ Ídem, p. 5

De los más buscados en la época de los noventa e inmunes ante cualquier crítica, los siete talentos más cotizados de la industria del comic deciden crear las nuevas reglas del comic, Todd McFarlane, Jim Valentino; Rob Liefeld, Marc Silvestri, Erik Larsen, Whilce Portacio y Jim Lee hicieron lo impensable, de ser los artistas crecidamente cotizados de la industria, irse de las compañías grandes de comics y fundar una propia.

El primero que se pone a la cabeza con tan solo 22 años de edad es Rob Liefeld, llama a "Los Siete Magníficos" retirándose de *Marvel Comics*, buscando el control de sus creaciones. Formaron una compañía que puso al creador primero, alejado de las políticas de estas grandes empresas, con coraje, arrogancia y con todos los años en pleno lograron hacer la compañía llamada *Image Comics* dominando a la industria, llevando a vender su producto por millones y siendo la primera compañía independiente en colocarse entre las cinco empresas que generaban más ganancias. Los fans se formaban horas en los centros de convenciones de comics solo para tomarse una foto o conseguir autógrafos en sus publicaciones y en revistas en las que antes participaban, colocándolas entre los productos que aumentaban su valor adquisitivo como un artículo de colección, pero eso mantenía despistados a los siete magníficos porque al tener grandes ideas atravesaban grandes problemas en su primer año como compañía.

En sus primeras transacciones perdían rápidamente el valor de producción acrecentando deudas y creando así comics que salían en un formato bimensual (mes que sale hay que esperar dos meses a que se anuncie nuevamente en los diarios de venta), sucumbiendo al mercado que tenían las compañías grandes *DC Comics*, *Dark Horse*

Comics y *Marvel Comics*, de quienes irónicamente trataban de salir de ese mecanismo de distribución.

Después de casi llegar a estar de rodillas como compañía, Whilce Portacio desapareció de la empresa casi de inmediato al presentarse la crisis, Mark Silvestri en 1996 se pelea con Rob Liefeld abandonando la compañía y regresa cuando Liefeld es seducido nuevamente por *Marvel Comics*. Después desaparece para dedicarse a proyectos editoriales, regresa en el 2007 con una serie de *Marvel Comics* forzado por demandas por incumplimientos de contratos. Jim Lee uno de los calibres gruesos de la compañía, vende su sello de publicación *Wildstorm* a *DC Comics* con sus derechos atóales intactos, junto con su libertad creativa, llegando nuevamente a ser el niño de oro de la industria por tener su libertad creativa y derechos sobre sus obras, además de dibujar como invitado cualquier publicación de su nueva compañía *DC Comics*.

Pero a través de los años la compañía de *Image Comics* se mantiene entre los tres primeros lugares en negocios y publicaciones, escapando de la bancarrota y del juicio final de la crítica. Se ha levantado del bache para implementar el trato del comic actual al convertirlo en un artículo de lujo para la nueva generación de adultos, y revoluciono el proceso de producción con papeles de mayor calidad e implementando el color digital dentro del estándar de producción²⁵.

²⁵ Ver *Wizard the comics magazine*, núm. 100, enero, 2000, EUA, pp. 82-90

2.1 Jim Lee.



Figura 22

Se ha dicho mucho que Jim Lee (Corea, 1960) es un dibujante con “la mano de oro” y esa aseveración pone de manifiesto una de las cualidades más notorias de esta industria. Primeramente se puede observar un trazo auxiliar o trazos de soporte diferente al de la mayoría de los dibujantes del comic, él no trabaja haciendo esquemas elaborados ni con indicaciones importantes, utiliza el dibujo gestual para finalizar su obra, además, su trazo es de los más rápidos, con precisión anatómica y con un estilo clásico. Esto es lo que lo ha generado cambios notables en esta industria, es decir, el estilo de Jim Lee es notorio y su escuela también, su trazo y su dibujo siguen madurando, al punto de englobar la manera de acercarse a lo “real” en la industria. Un ejemplo esta en Michael Turner, Scott Campbell, Joe Madureira y David Finch que siguen hoy a la vanguardia en lo que respecta a estilos y trazos, además de ser de los editores o burócratas que dan rienda suelta a los equipos de producción, es uno de los pocos editores que permite un ritmo lento en la entrega de trabajos, para garantizar la calidad a pesar del tiempo que es valioso en la industria, se dice que en promedio un dibujante se lleva ocho horas por hoja y los autores de renombre se llevan menos tiempo en la elaboración de su trabajo.

En esta idea aclaro nuevamente que el parentesco que tiene el arte gráfico y el dibujante del comic es muy cercano, el problema central entre uno y otro radica en la organización de una página o en un mensaje compuesto de diferentes elementos como el texto, la organización de la información, un mensaje que tienen dimensiones espaciales y temporales, pero que son reducido a una dimensión. De esta herramienta se valió el historietista para poder elegir el conjunto de elementos propios del montaje, hasta que aparece el grafista en

este equipo de trabajo quien realiza la función de encuadrar los elementos y ordenarlos. Pero este no es un impedimento para Jim Lee por ser de los pocos dibujantes en la industria que aún tiene trabajo de hacer fondos y atmósferas para comprender la acción y la narración que se presenta, y como lo hace con un equipo de trabajo que pocas veces cambia o se modifica, Jim Lee en la mayoría de las veces ha sido entintado por Scott Williams, entonces la gráfica a la que me refiero está en relación con la construcción y el planteamiento gráfico de las paginas, después pasa a otro equipo para la organización del libro, las formas, las masas, los objetos, para que todo reúna el requisito de claridad y de armonía adecuada para lo que se requiere. Pero también ese trabajo es también lo realiza como autor Jim Lee²⁶.

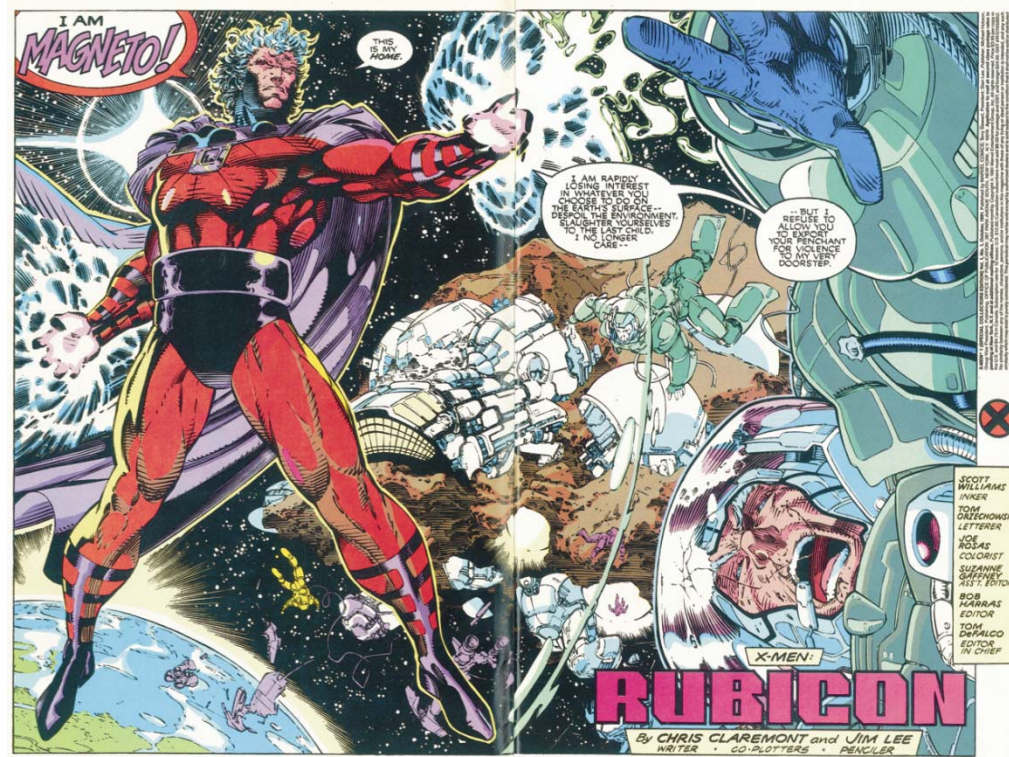
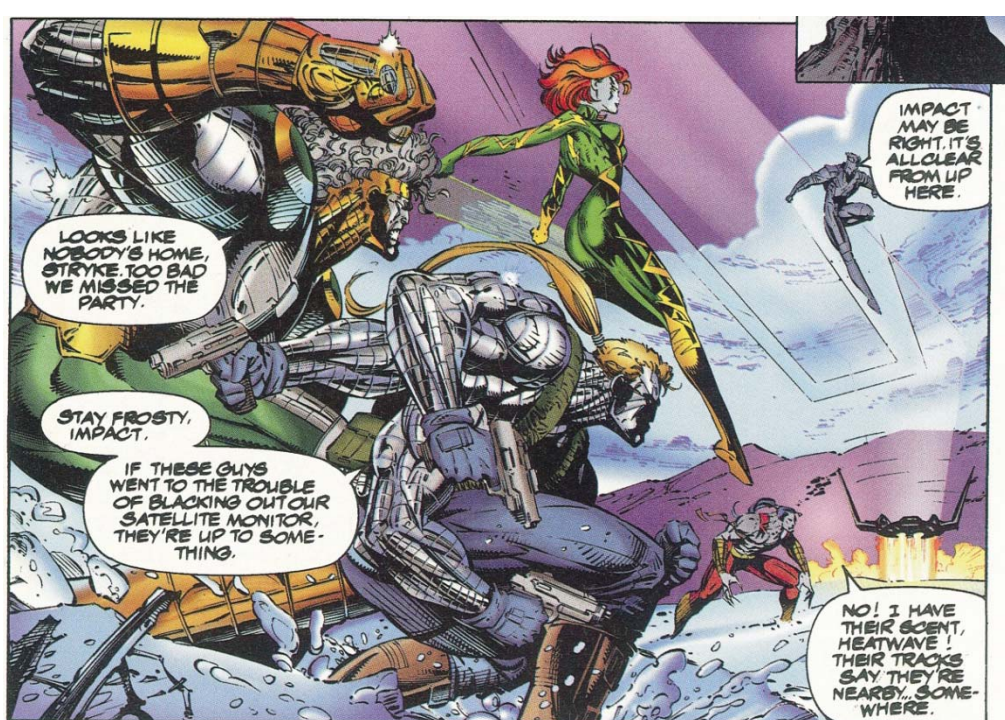


Figura 23

²⁶ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, p. 27-34

Lee dibuja acontecimientos de aventuras en su mayoría de índole de ficción, mutantes y tecnología (figuras 22 y 23), casi no permite en su trabajo vetas de humor, pero si trata de influir en estados anímicos y llevar al espectador por estos. Su trabajo en la mayoría de los casos se basa en los diálogos y en la acción que antecede a cada viñeta, en consecuencia a cada página, en él no existen tantos saltos de historias, pareciera que ensambla *story boards* para cine. Es de los artistas que tiene muy marcado el formato de prensa (28 por 21 centímetros) y cuando lo irrumpe es para seguir usándolo, es decir, utiliza múltiples en las páginas que elabora. Como ya mencione su trazo es claro y limpio con él no hay que adivinar mucho de lo que sucede en la viñeta ni que es lo que está pasando, su coloración está sugerida para abandonar los planos, colocándolo como uno de los dibujantes que utiliza plataformas digitales para su realización. Es un dibujo que en muchas ocasiones se basa en la espectacularidad y se encuentra en constante movimiento (figura 24).



El aspecto visual como resultado es cuidadoso, pero su obra no deja de ser de historieta, si bien pudiesen existir trabajos en donde se pueden justificar como viñeta página, éstos caen muchas ocasiones como sketch, o en un descanso obligado dentro de la historia, sin quitarle su espectacularidad. La única excepción es la simetría del planteamiento de la página que se encuentra presente en la mayoría de las láminas, convirtiéndola en excesos de elegancia grafica justificada por la narrativa que mantiene (figura 25).

La importancia de la industria del comic a finales del siglo XX recae en los dibujantes para la mayoría de la crítica así es, por estas fechas se estaban alejando del pensamiento cómodo de los 80`s, para enfrentarse al armamentismo del fin de la guerra fría que en las siguientes políticas Norteamericanas se llevarían a cabo. Mientras el equipo de Jim Lee apoyaba la tolerancia entre razas logrando así su primer éxito en *X-Men* quien ha sido en muchos años el campeón de ventas por vender más de ocho millones de copias a nivel mundial. Con influencias de Gustav Doré (figura 23), esta serie presentaba a los mutantes en plena intolerancia racial con un antagonista seguro de que un movimiento armado podría hacerlos libres. En esta obra las convenciones en cuanto a cómo se realizaba un comic empezaban a desaparecer.

Jim Lee reposa su trabajo alejado de las escuelas de arte siendo un dibujo de escuela de talleres de dibujo de las instituciones, además, de las clases de medicina, anatómico alejado de aquellos dibujantes quienes eran de escuelas de arte y diseño o de licenciaturas en ciencias apoyadas en artes, su bagaje es de libros de medicina y de grabadores clásicos, ya entrado en la industria sus influencias están relacionadas a dibujantes alejados de la industria como George Pérez,

teniendo como principio las perspectivas, escorzos, trazos elegantes y naturalidad en los cuerpos, aunque en Jim Lee sus cuerpos siempre se encuentran en movimiento o en poses de revista de modelos (figura 26). Hay en cualquier caso una exigencia: que los objetos y las cosas se asocien de forma apropiada, más de lo habitual, esto para no girar la lógica habitual. Es posible que nos obligue a derivar su obra en una interpretación a la realidad, pocas veces este dibujante utiliza herramientas complicadas para crear artefactos y naves alejadas de una realidad, por lo que sus creaciones son equivalencias.

La característica principal de su trabajo como dibujante es el utilizar trazos yuxtapuestos y pocas veces planos y bloques generales porque eso es un trazo auxiliar en la industria. En él un personaje que mantiene el punto de interés está limitado por escorzos y planos para producir equivalencias o sinónimos en las viñetas sucesivas, de esta forma no interroga al espectador ocultando elementos, el dibujo es el protagonista, un dibujo con proporciones correctas y con relaciones de tamaños entre los personajes.



Figura 25

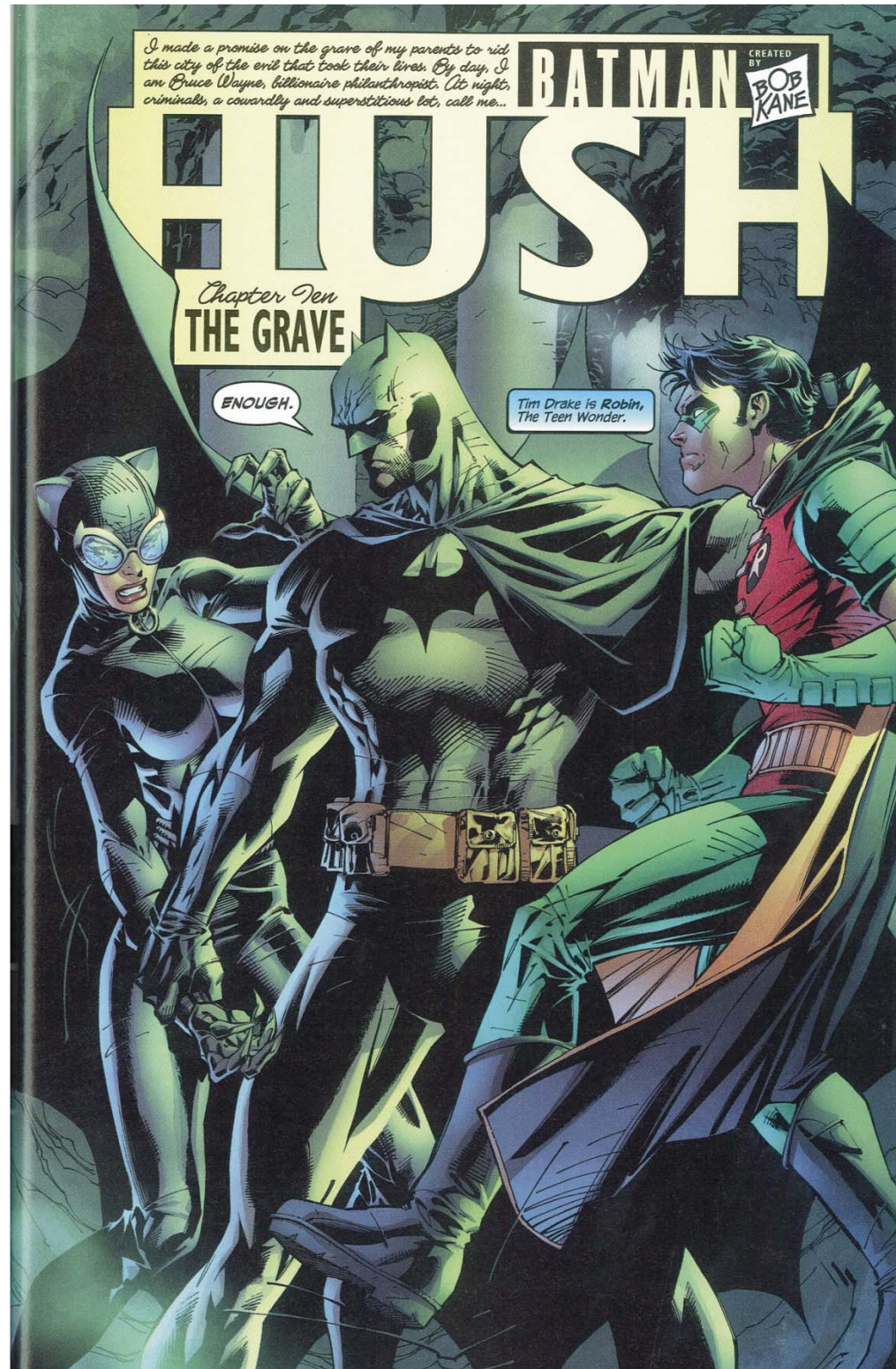


Figura 26

Estas libertades no son nuevas ni recientes, son adquisiciones propias del mismo arte, y data desde que los poderes políticos y religiosos no pudieron promulgar leyes estrictas y hacer modelos estéticos para que los artistas pudieran atenerse. Aún en el siglo XX el dibujante eventualmente debía de ajustarse obligatoriamente al marco de las reglas y la estética que las casas editoriales imponían. En esto estoy poniendo en consideración que la realidad y las artes plásticas no han hecho buenas amistades en algunas ocasiones, el artista del comic también se vio forzado a dejar de presentar una realidad, incluso como exageración (caricatura), para entrar en la modernidad de una cultura pop, presentando una imagen idealizada cercana al hiperrealismo, en el siguiente capítulo mostraré varios ejemplos de esta presentación.

La gran diferencia entre Jim Lee con respecto a los demás dibujantes, reside en su postura frente a la misión del estilo del comic. Él no avanza de acuerdo a la moda, ni a la tendencia de los artistas, porque su estilo y dibujo madura él es una de las vanguardias a seguir, él hace una moda y decide qué pasará y que control tendrá en referencia con su trabajo. Ciertamente, el historietista parte de un principio eligiendo el conjunto de elementos propios del montaje y el grafista se los ordena. Esto en un principio lo creemos así de sencillo pero Jim Lee se encuentra en la tarea de plasmar sobre el papel una historia escrita por otro autor (el guionista), entonces él se ubica en dos situaciones: la del guionista y del dibujante²⁷, elige el dibujo y encuadre a realizar el conjunto de su dibujo con la historia es lo que cuenta para Jim Lee, acercándose a la participación del trabajo en equipo en la elaboración de toda la historia y esto se refleja en todas sus obras a partir de 1990 donde él participa activamente, a esto se le llama trabajo de autor.

²⁷ Lee, Jim, Williams, Scott, *Wildstorm fine arts spotlight on Jim Lee*, Wildstorm, 2007, California, pp. 2-3



Figura 27

Es interesante echar una mirada rápida a la evolución de Jim Lee desde sus inicios en *Punisher* (figura 27). Se tratan sus láminas de dimensión vertical pocas horizontalidades en su estilo y existen sólo cuando se necesitan justificar. Estas láminas eran sencillas, resaltaban el alto contraste, estos trabajos en su mayoría eran esquemas de cuatro a seis viñetas en formatos regulares, que hasta la fecha mantiene por elegancia, sin menospreciar el virtuosismo gráfico, es decir, detalles. A partir de los *X-Men* su desarrollo sobre todo horizontal lo obliga a construir escenas generalmente con varios personajes, de planos medios o generales, para estos casos es difícil representar una figura humana sola, a menos que mantenga importancia en cuanto a historia se trata o al nivel de acción que se desee. Otro cambio importante es el inicio del uso de dos páginas para mostrar toda una

escena, la ocasión amerita el encuentro con Magneto en un gran espacio aéreo y con suficientes encuadres y escorzos (figura 23). Es necesario comentar que el trabajo aquí mostrado es antecedido por una escena de naves en composiciones enteramente horizontales. Las viñetas en consecuencia ahora son preferentemente rítmicas, tanto el desarrollo es horizontal como vertical sin olvidar las dobles hojas cuando es necesario mostrar virtuosismo en el trabajo.

De poner bloques pesados en *Punisher*, su planteamiento gráfico prosigue con pequeñas variaciones hasta llegar en las tiras delgadas y procurando no salir de ellas o eliminar por completo las viñetas cuando se trate de hojas, las composiciones no son centrales y generalmente son divididas para una lectura visual sencilla. Como hemos visto los trazos son clásicos en el sentido en que reconocemos de dónde están procediendo, se puede comparar con el trabajo de Alex Raymond en los 30's, sin alejarse de los globos como una forma de mantener la composición gráfica. Pero si Alex Raymond se alejaba en su tiempo del trazo clásico del comic, Jim Lee logró hacer de esos años el trazo que marcaría la pauta de lo que es un buen trazo, siendo el punto de partida para un oficio que daba ganancias hasta por anuncios comerciales, es hasta la fecha el artista que mas imágenes se tienen como referencia e influencia para generaciones futuras. Lee es parte de la evolución del comic por el comic, no se espera que salga de este ni que realice obras finas, ya en sí es un autor que sus láminas están al precio de un pintor de reputación entrando en su propio mercado como uno de los trabajos mejor cotizados.

2.2 Chris Bachalo.



Figura 28

Chris Bachalo (Canuck Canadá 1965) es uno de los dibujantes más queridos y también más criticados de la industria norteamericana del comic. Se ha movido entre los sellos *DC* y *Marvel*, entre muertes y mutantes; con un dibujo de varios registros: sucio, detallado, simplificado, recargado o tosco, según como se presenten las circunstancias (figura 28).

En sus comienzos, en 1989, tuvo acusadores por no dibujar al estilo de Jim Lee y de que se estaba haciendo, su estilo era más juvenil, casi propio de los dibujos de la caricatura japonesa, en esos momentos la disputa era por ser parte de la rotación de equipo de trabajo que con anterioridad participo con Jim Lee. Al desaparecer Jim Lee de la editorial *Marvel*, Bachalo se encontraba realizando portadas y sintetizando obras de René Magritte (figura 32), comenzó su andadura en *DC comics* en el año noventa con el nº 12 de *Sandman*, de la mano de Neil Gaiman. Su primer cómic importante sería *Shade*, con guión de Peter Milligan. En *Shade* los autores plantean unos estadounidenses desquiciados, con un oscuro dibujo de Bachalo en unas caóticas viñetas acordes con la narración.

Después llegarían las dos miniseries dedicadas a *Death*, la hermanita pequeña de *Sandman*. *Muerte: el alto coste de la vida*, y *Muerte: lo mejor de tu vida*, de 1993 y 1996 respectivamente. La Muerte más dulce y simpática, es una adolescente con atuendo gótico que a todos ofrece su sonrisa, esa es la propuesta de la Muerte de Bachalo. *Muerte: el alto coste de la vida* (figura 29), es una de las mejores historias de *Sandman*, tanto por el guión como por los dibujos de Bachalo, sobre todo respecto a las caracterizaciones de los personajes.



Figura 29

Más tarde Bachalo se pasaría al bando de *Marvel comics*, dibujando a los mutantes, la respetuosa *Generación X* (figura 30 y 31), donde la calidad de su dibujo son considerables²⁸; sintetizando en cada una de las obras a artistas expresionistas, e imponiendo un estilo gótico y

²⁸ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Madrid, 1998, p. 186-190

oscuro como armamento de consumo popular nace *Ghost Rider 2099*. Finalmente *Marvel* lo impulsa como dibujante de base en una franquicia en crecimiento y expansión llamada *Uncanny X-Men* tratando de mantener el record de ventas de su anterior dibujante Joe Madureira, quien parte para la Wildstorm bajo la protección de Jim Lee.



Figura 30

En 1999 regresa al universo *DC* con la serie *La hora hechizada* (figura 32), de tres números con guión de Jeph Loeb. La propia estructura narrativa es algo rebuscada, los dibujos son una mezcla entre muy decorados o muy simplificados. Esto hace que la comprensión sea un poco difícil, y bueno aunque se tenga a grandes del cómic (Loeb actualmente es uno de los productores de la serie de *Héroes*) no ha sido una de las historias más halagadas.

Un año después llega la futurista *Steampunk* en el año 2000 (figuras 28 y 33), con un guión compartido y dibujado por Bachalo. Como información adicional, el término *steampunk* nació en la década de los años 1980 y es una variación del *cyberpunk*; los relatos son ambientados en la era del carbón y vapor o Era Victoriana.

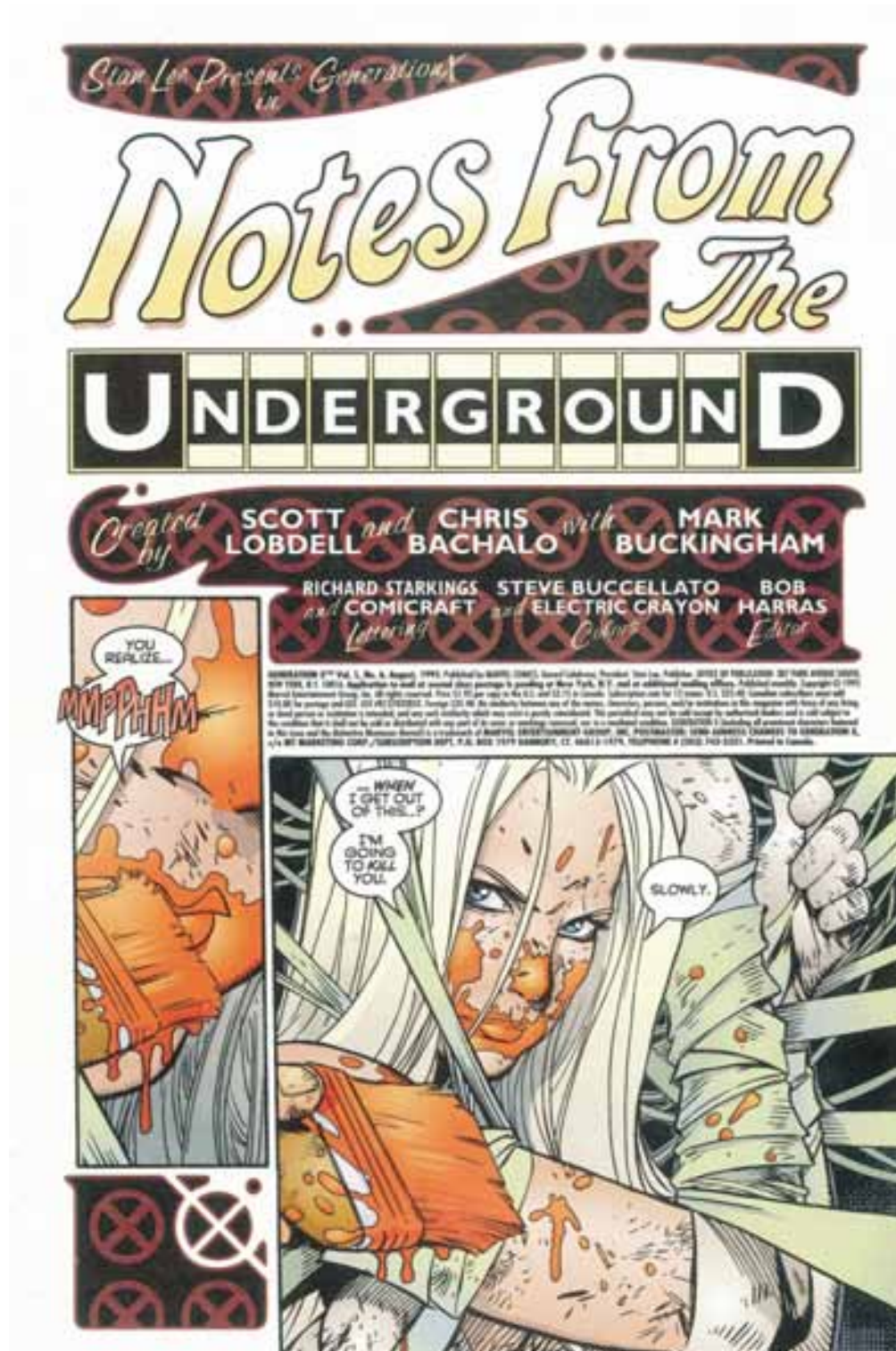


Figura 31



Figura 32

Con posterioridad a esta era Victoriana de fantasía se le introdujeron nuevos elementos, como excéntricas máquinas de vapor, complicados trabajos de artesanía mecánica, autómatas propulsados de las más exóticas formas y dotados de inteligencia, lo que convirtieron a este subgénero en un mundo de fantasía casi mágico donde lo barroco, alocado y grotesco conviven entre la niebla de Londres, lugar de acción habitual de este extraño género.

En *steampunk* el horror y la exageración son bastante evidentes en las viñetas del creador. La serie se cerró por su relativo fracaso parece ser que fue un cómic incomprendido o porque le llegaron al precio del trazo.



Figura 33

Tras *steampunk* Bachalo vuelve de nuevo a *Marvel*. Realiza las series *Ultimate War* en el 2002 y *El Capitán América* en el 2004, entre otras. Ya en el 2005 sustituye a Alan Davis en *Uncanny X-Men* con guión de Chris Claremont. Con la noticia casi todos los seguidores de la serie se pusieron a temblar, ya que el elegante y detallado estilo de Davis no tenía que ver con el de Bachalo. Pero ha dado la talla nuevamente con un dibujo refinado y preciosista que sorprende que persista y se coloque también como dibujante regular de *Spider man* (figura 34)²⁹.



Figura 34

²⁹ Ver *The amazing spider-man*, Núm. 575, Diciembre, 2008, Nueva York.

2.3 Travis Charest



Figura 35

En esta industria el tiempo es aún más valioso que la expresión o la libertad creativa, una prueba de ello es que muchos dibujantes optan por realizar un buen trabajo en las portadas bajando su calidad y tiempo de realización en el interior del tomo, por eso en la actualidad se contratan a ilustradores o dibujantes reconocidos o de trabajos notables, con el objetivo de tener un público a partir del comentario en las portadas de los comics, es decir, un gancho. Personajes como Scott Campbell, Michael Turner y David Mack³⁰ tan sólo son algunos de los ejemplos de la capacidad de algunos dibujantes por enganchar a un público. Un dicho popular dice “La excepción hace la regla”, y dentro de esa excepción, menciona Jim Lee coleccionar a uno de los autores de dibujo lento dentro del ramo, su nombre es Travis Charest (Canadá 1969).



Figura 36

³⁰ Mack, David, Kabuki, Image comics, julio, 1998, p. 37

Uno de los dibujantes más admirados de los años 90's y de los lentos que han surgido de la industria del comic, debuto en la DC Comics como ilustrador de portadas a la par de DarkStars de la misma compañía como el portadista de base. Pero un encargo especial de Wilcats de la Image Comics lo convertiría en el dibujante regular de esa serie lanzándolo a su trabajo característico de la Wildstorm (o de Jim Lee, figura 36) en donde aprendió a tener una factura al estilo de ese sello como hombres súper musculosos y líneas que se consideran como heno (líneas yuxtapuestas para controlar vacíos en las viñetas). Pero para él "lo bueno" no era suficiente, mostrando en su proceso de madurez la influencia de ilustradores franceses como Moebius, dotó a su trabajo de calidad en las líneas sencillas sin tanta yuxtaposición para mostrar planos cada una se volvió una decoración al estilo Art Nouveau. En ese trabajo tuvo la oportunidad de dibujar la reaparición de Alejandro Jodorowsky a los comics con *La casta de los Metabarones* (figura 37), en un formato de álbum europeo (tamaño carta), causando la sensación "gancho" por conocer la historia. Pero ese no es el plus, toda la salida visual la controló él, firmándola como artista, es decir, el entinto y coloreo su propio trabajo que solamente en ciertas viñetas de Wild Cats realizaba (figura 35).

Charest se vio forzado a retirarse de las historietas mensuales, por el nivel del trabajo detallado que tiene mientras empezó a realizar portadas y tomos especiales, mientras desarrollaba un estilo orientado en el detalle, más cercano a un pintor que a un creador de grafica.

De los lenguajes de los que se ha apropiado la industria del comic podría pensarse que no existe uno de temporalidad escrita o sonora, la muestra básica se encuentra en las onomatopeyas o en los ruidos escritos que está estrechamente relacionada con el cine, Charest es el

mejor ejemplo de que si existen lenguaje familiar con el comic, como el uso de los pedos: *pttt*, risa: *jajaja* balazos: *blam*.



Figura 37

Un pequeño ejercicio para gente de mi generación sería el escrito de una canción del tesoro de saber “En los libros hallaras, tan tan tan, el tesoro del saber, tan tan tan, para ti todo será, si aprendes a leer...”³¹ Inmediatamente sabía del programa del que provenía, y de qué se trataba, algo semejante pasa cuando tarareamos correctamente una canción o vamos silbándola “Amorcito corazón yo tengo tentación de un beso...”, rápidamente sabemos de que se trata. En el comic estos lenguajes de temporalidad se encuentran aún en una forma elemental, y de esa forma es perceptible (figura 38).

Las onomatopeyas aspectos de armonía y de ritmo que se encuentran ya como estándar de cualquier historieta que se considere buena. No estoy diciendo que una historieta se muestre como una canción o una ópera, en todo caso esta es la que narra una historia, lo menciono de

³¹ Segoviano, Enrique, *El tesoro del saber*, Televisa S. A de C. V. México, 1984.

esta forma en niveles técnicos de composición como ocurriría en una pintura o dibujo son elementos existentes no propios de la música o de la poesía.



Figura 38

Estas musicalidades la mayoría de las veces se denotan como pensamientos de los protagonistas. Estas se comportan, en este caso, como lo es una llamada de atención de una madre a una hija, mientras se representa una batalla o guerra en la apariencia de una muerte inminente o una batalla no es un buen pretexto para tener pensamientos de ese tipo.

¿Cómo se leen estas páginas en Charest? Sencillo un recuadro o viñeta es parte de una historia más grande. Esta se expresa de acuerdo a una generalidad y el diálogo es otra más pequeña o de tensiones. Esto es para tener un público cautivo, así se asegura que el lector tenga que comprar más tomos en los que se muestre una mayor historia acerca de un personaje, si no se cuidan estos personajes se corre el riesgo de perder el interés del público, cayendo en las

lamentables muertes de personajes. Además existen textos de comentarios en los cuales no siempre van acordes con lo que ocurre en la imagen. Puede existir una narración y una secuencia separadas unas de otras sin importar el ritmo que lleven, habitualmente, la distancia entre el texto dice y lo que la imagen muestra es muy cercana para crear armonías, aunque en estos casos las distancias crean un efecto llamado disonancia. Estos problemas de armonía son importantes cuando las líneas se separan y las historias se alejan entre sí, estas armonías dan coherencias al lector para justificar o para retener la atención del lector, dándole el poder de interpretación.



Figura 39

Pero realmente el don de Charest radica en las modulaciones que se encuentran en cada viñeta y esas están como pequeñas repeticiones por ciertas secuencias onomatopéyicas o en anuncios publicitarios, un recurso para centrar la atención. Por ejemplo los balazos la tira de la figura 38 presenta, parcialmente la secuencia que es necesaria para dar una idea rítmica y repetitiva de lo que son los balazos, además

estos engloban la situación de lo que está ocurriendo a *Grifter* que es el protagonista. Con ello la tensión se acrecenta por un punto de fuga que existe en las viñetas siguientes, que también están llenas de onomatopeyas. Este es un caso de fenómenos difundidos porque muchísimas tiras humorísticas están basadas en la repetición modulada. Los elementos en juego son pocos y continuamente repetidos; toda esta composición es creada por pequeñas modulaciones de la misma situación.

Puede decirse que viñeta tras viñeta, las cosas suceden iguales y por ende es lo mismo. La identidad de las tiras de Charest está construida y en gran parte, precisamente sobre la recurrencia de los mismos temas, mientras que su valor reside en la modulación (entre escorzos, planos diferenciados por los tamaños de personajes, y poses demasiado adornadas) de la ligera variación que se efectúa, se halla el ritmo necesario para convertir cada una de las viñetas en una obra interesante que se encuentran desde las tiras clásicas, composiciones que carecen de fondos, composiciones pictóricas, composiciones que abusan del adorno y del detalle llenándolas de información.

Desde el punto de vista del aspecto general de las láminas, sea en sí misma o hablando en la relación que existe con el relato, las elecciones gráficas influyen en un aspecto directamente relacionado con la secuencialidad de las viñetas, mencioné anteriormente de la regularidad y de la dimensión de las imágenes anteriores y el efecto rítmico cerrado que produce una retícula gráfica regular (figuras 39 y 40). En general la, secuencia de las viñetas que se encuentran en un comic está dividida por la recurrencia de las líneas blancas que separa las diversas imágenes, la tradición dictaba que esas líneas siempre fueran de las mismas dimensiones, suficientes para delimitar, pero no para llevarse la atención.



Figura 40

Desde el punto de vista narrativo estas líneas blancas tienen la función de separación espacial y de demarcación temporal, indicando en la lectura una lógica. Existen casos en los que la línea blanca está reforzada por líneas negras de demarcación y en algunos casos éstas desaparecen del todo para dividir la imagen como en un fondo animado.

Los comics de Charest son comics de lectura lenta, por el tipo de detalles que contienen muestran en una línea sencilla y sin modulaciones, elementos necesarios para no perderse entre los fondos que delimitan la acción y lo que es la escena. En este caso también tienen repeticiones de composición y éstas son más cercanas a una regla pictórica que a una de orden gráfico, es decir, él evalúa en el mismo trabajo los cambios que realizará en la obra final ya con tintas y color.

Junto con estas composiciones el dibujo del cuerpo es actualmente natural y sin tanto músculo como antes, existe una variación también entre proporciones, diversos personajes y su tratamiento es de la misma forma diferentes para cada uno. En las ilustraciones se muestra esta capacidad, pero también se encuentra más cerca de la ilustración propiamente dicha, mientras que las imágenes de Jim Lee se utilizan sacándolas del comic, a Charest se le utiliza como ilustrador de ideas, o de películas, videojuegos, y de los mismos comics.

Este autor lleva a cabo síntesis del arte figurativo en donde lo que se encuentra en el medio de los comics una experimentación de técnica, en su cercanía con la ilustración está alejado de lo que realmente parece, todas sus composiciones están construidas a partir del color del papel, recordando que ya no es una moda este tipo de construcción así mismo de la asimilación de formas cultas y artísticas y también de las altas referencias de una sociedad. Es por ejemplo Ashley Wood quien vive en Australia, emplea ambientes en ocasiones hasta desérticos y es lo que refleja en su trabajo o como Dave McKean, en Inglaterra su color es para nosotros teatral y lúgubre, pero es el reflejo de. El contexto para Charest en California es de la playa, aproximándonos a una comprensión más clara del color y de su propuesta en referencia a su estilo, tanto más al nivel de imagen como de historieta contada, por el modo de narrarla y verla (figura 41).



Figura 41

Charest tiene un elemento de instantánea, aunque separado de la realidad de la fotografía en donde una foto no sale bien, aquellas aunque pueden estar tapando un rostro conocido, hace que parezca un buen punto de referencia bellamente captada como una acción que está tomada en el momento. Deportes, golpes, como los impulsos realizados por cada personaje se quedan detenidos en un tiempo y a la vez se está revelando al espectador (figura 42). Esto sirve para comprobar que en numerosas ocasiones el público no está al tanto de todo y que en este medio a la selección de imágenes que tenemos se les debe de dar una dirección para notar lo que está pasando, eliminando lo que no es importante como momentos irrelevantes que en muchas ocasiones hasta harían falta en algunos autores y de vez en vez sobran.



Figura 42

Para finalizar este apartado mencionaré que de entre muchos dibujantes él es uno de los que tiene un mayor número de fanáticos a pesar del tiempo en el que sale una serie nueva o se le encuentra en un anuncio publicitario³². Pero en cada exhibición de comics él es uno de los que tiene una numerosa fila de seguidores y eso es debido a que no tiene miedo de divulgar los secretos de lo que realiza, o del oficio. Una mención que siempre está haciendo es el de dibujar en un lugar que se pueda reconocer y familiarizarse a una especie de locación o lugar, en cualquier proyecto para él es necesario tener el mayor número de referencias para que se garantice su producto final, dice “Dibujando y practicando yo he encontrado por lo menos un buen dibujo al día que me ayuda a no volverme flojo y de esta forma mi trabajo sigue creciendo, Aun cuando es simplemente una ralladura sin sentido en una página.” (figura 43)

³² Official unofficial Travis Charest Art Galery, [http:// www.travischarestgallery.com](http://www.travischarestgallery.com);
Travis Charest MSN Group <http://groups.msn.com/travischarest>



Figura 43

Es uno de los autores que consume a otros de su mismo ramo y también posee el hábito de coleccionar viñetas de otros. Está consciente de que en la mayoría de las ocasiones laborar en un trabajo haciendo 24 páginas a la larga termina agotando la creatividad y la expresión de cualquier dibujante, por eso para él no siempre es relevante el trabajo a tiempo.

Existe un espacio oficial de él en la red y un foro de MSN abierto en el que da tips y se muestran algunos de sus trabajos profesionales, así como lo realizado en las convenciones. También cuenta con un foro de discusión y contactos para mandar trabajos y como plus ha creado una serie sólo para este sitio llamado *Spacegirl* (figura44), en el que él mismo menciona que es un juego lo que está realizando ahí, aunque se está convirtiendo en una serie de culto underground por la facilidad

que muestra al trabajar libre de presiones y de horarios latosos. Aunque sigue siendo uno de los favoritos del público, en las publicaciones periódicas y comics de mayor demanda Charest no se ha dado cuenta que ya se encuentra desaparecido.

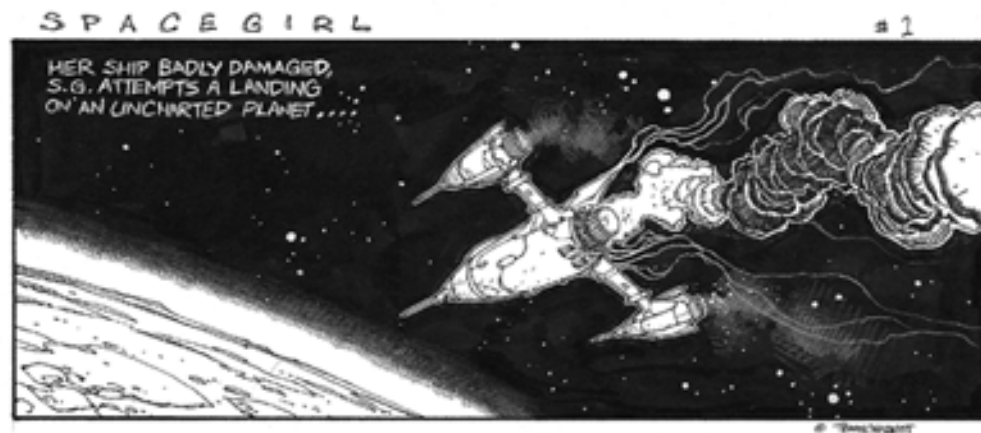


Figura 44

2.4 Jaime Hewlett.



Figura 45

El comic en los años 90's se ha visto en el cine como en anuncios publicitarios, ejemplo más claro podría ser *The Mask* que derramó fama al actor Jim Carrey, serie de televisión, de comic cuya

continuación era igual de improbable que la misma historia. Al paso del tiempo se busca más en este fenómeno a escritores del comic para tratar de generar al publico cinéfilo, Y no fue el único en probar esa fama actualmente *gorillaz* tiene fama gracias a la mano inteligente de su creador, que ya antes había probado el éxito con un producto *underground*, es Jamie Hewlett quien aprendió del arte de la industria, sin creérsela tanto y repitiendo formulas de otros genios del mercado.

Estas formulas con anterioridad se trabajaban en el cine como Frank Miller, escritor regular desde la película *Robocop*, de ésta película se adaptó una serie de televisión, caricaturas, actualmente es una de las películas que son parte del género de ficción. El siguiente paso es *Sin City*, película que utilizó un 90% el comic como *story board*, en la cual el mismo escritor fue parte de la dirección y de la producción. Esto le otorgó a Miller uno de los fenómenos de reventa y de reedición más importantes juntamente con Alan Moore en *V of Vengeance* película realizada por los directores de la serie *Matrix*, pero no han sido los únicos, Stan, "The Man" Lee ha sido el hombre que ha creado la mayoría de los personajes de *Marvel Comics*.

Stan Lee (1922) es uno de los personajes que ha impulsado el desarrollo creativo del comic comercial, con un boom en los años 40's, ha sabido dar impulsos a la industria como la llamada Edad de Plata del comic, durante esta los personajes son más humanos y menos poderosos. El ha sido en la mayoría de los casos un referente y un hombre homenajeado por cada uno de los autores anteriores, además de ser una influencia para ellos, impulsó más el cine del comic como ninguna otra empresa. Así como las series de sus personajes y animaciones, emprende también campañas de educación y cyber-historietas, ha sido narrador y actor. Es a este hombre a quien se le tiene que agradecer, si se quiere ser famoso en el ramo del comic.

Una de sus aportaciones al comic como industria, es el uso de frases pertenecientes a la publicidad, por ejemplo, cuando Ben Parker le dice a su sobrino Peter: “con un gran poder, viene una gran responsabilidad”, el trauma de *Spider Man*. Asimismo es un hecho que en casi todos los nombres de los personajes importantes de *Marvel Comics* se encuentran las dobles iniciales: Peter Parker, Jonah J. Jameson. Son abreviaturas y claves para no olvidarlos, también existen pequeñas introducciones de quiénes son y por qué son luchadores del crimen. En *Marvel Comics* aun se lee la leyenda “*Stan Lee Presenta*” por ser parte de la historia del comic y fiel precursor de la misma (figura 21). Dentro de esta categoría podríamos seguir hablando y hablando sobre más autores que han influenciado en la historia del comic: Jim Lee define con su estilo el mercado y la forma de hacer comics en los 90's, Chris Bachalo logra sintetizar un mundo gótico a partir de las síntesis surrealistas y Travis Charest se mantiene con el record de trabajo cercano a la pintura en composición y en lentitud. Pero esto no es comparado con el dibujo compulsivo y anárquico de Jaime Hewlett (1962). Es uno de los herederos de la tradición de Stan Lee ilustrador y diseñador que está coleccionando artistas para después sintetizarlos y homologarlos en un estilo particular. Co-creador de un fenómeno underground llamado *Tank Girl* (figura 45) y de un proyecto multimedia llamado *Gorillaz*. Mientras estudiaba en *Worthing*, Inglaterra creó juntamente con Alan Martin y Philip Bond una revista de circulación limitada titulada *Atom Man*. Con ello atrae la atención de Brentt Ewins un editor independiente, quien los invita a participar en la revista *Deadline*, se mezclaban historias cortas junto con artículos de cultura y música británica. De dicha revista nació *Tank Girl* que es una historia anarquista, una de las protagonistas es una chica punk que maneja un tanque y tiene un novio canguro (figura 46). Ella debe lidiar con el

sistema imperante de su realidad, esta actitud fue la que la hizo la favorita de la revista, además de darle a Hewlett fama como diseñador colaborando con su propuesta para varios grupos musicales³³.



Figura 46

Tank Girl es famosa por las ideas y el tipo de rol que mantiene la protagonista con su novio. Él tiene que luchar con las ideas listas y caprichosas de una chica y ella lidia con un novio tonto y sumiso. Además, de empezar a ser una metáfora del pensamiento del joven en los 90's y de su contracultura y rompimiento, estuvo siempre en peligro de ser olvidada por la gente debido a que Hewlett caía en apatía al dibujar. Pero fuera de su mal dibujo impulsivo y apático, representó la libertad del pensamiento. Este comic trata de un soldado mujer, que tiene problemas de autoridad, motivo por el cual, es mandada a una misión en el desierto. Aquí, se da cuenta que fue enviada para ser eliminada y huye convirtiéndose en una fugitiva Federal a bordo de un tanque. Es *Tank Girl* el golpe de suerte que tienen los comics de

³³ Hewlett, Jamie, Martin, Allan, *Tank girl 1*, Titan Books, London, 2002, pp. 5-10

antihéroes, sin respeto a la autoridad, en cualquier forma con un punto cursi: un novio y un koala que usa como mascota³⁴.



Figura 47

En 1988 en *Deadline* dió la vuelta al mundo a partir de la película con el mismo nombre cuyo corte hollywoodense, cambio la actitud del estilo americano pero, con el toque que se tiene en el comic original de finales sin sentido y líneas de tiempo anacrónicas. Lo interesante es que para rellenar líneas de acción utilizaron animaciones diseñadas por Hewlett tomadas de sus comics (figura 47). Los logros como siempre fueron a favor de la industria del cine mas no a favor de los fanáticos underground con los que contaba el comic, hoy ellos permanecen lejos de los consumidores normales de comics. La comercialización de dicha revista se mantiene por internet, pues solo tres compañías han logrado su relanzamiento como *Dark Horse* en Estados Unidos, *Penguin Press*

³⁴ Hewlett, Jamie, Martin, Allan, Tank girl 2, Titan Books, London, 2002, pp. 4-7
95

y *Titan* en Gran Bretaña (figura 48). La historia fue vendida como recopilaciones en tiendas especializadas, ya no es posible encontrar un tomo olvidado de los que publicaba *Deadline*, éste es uno de los fenómenos de asimilación más interesantes del comic.



Figura 48

En 1955 tras el destello de la *Tank Girl*, Hewlett, intentó abrirse paso como historietista más serio, pero sin conseguirlo, pues repetía la fórmula de *Tank Girl*: una lista y un tonto. Siempre intentó ventilar la idea que tenía acerca de los ídolos mediáticos y la moda de esos días, postura que mantiene hasta hoy (figura 49).

En este tiempo él se había mudado a un apartamento junto a Damon Albarn de la banda *Blur*, después de terminar éste con su novia Jane Olliver (miembro original de *Elástica*) y fue mientras compartían el apartamento que concibieron la idea de crear *Gorillaz*, la primera banda virtual. Albarn produciría y compondría la música, mientras Hewlett trabajaría en el diseño de los personajes y ambos tuvieron ideas para los miembros de la banda. El primer sencillo fue lanzado en el 2000 seguido por el primer álbum de la misma en 2001³⁵.

³⁵ Browne Cass, *Gorillaz, Rise of the ogre*, Riverhead Books, Nueva York, 2006, p. 55



Figura 49

Cuatro años después fue lanzado, su segundo álbum de estudio, titulado *Demon Days*³⁶. Ambos álbumes fueron sucesos populares. La banda también se presentó en “vivo” varias ocasiones durante el 2005, incluyendo los *MTV Europa* de ese mismo año, una presentación en la *Manchester Opera House* y una similar en el teatro *Apollo* en Nueva York.

Esto no lleva al punto de superar al comic o llevarlo a otro medio sin perder sus lenguajes ni su fuerza, un ejemplo es el de Mafalda de Quino quien en su tira cómica daba en ocasiones más líneas para entender que en su serie animada, quien aún manteniendo la carga de cada personaje no podía separarse del poder que debe de tener la televisión al dar mensajes concisos, *Charlie Brown*, *Los Pitufos*, *Axterix* son otros casos con la misma suerte, pero ¿un grupo virtual? o ¿un comic haciendo música? No se había visto, la productora Hanna Barbera tenía ya proyectos cercanos como *Mandibulín*, *Las Gatimelodicas*, *Archie*, grupos como *Daff Punk* realizaban sus videos

³⁶ Ídem, pp. 181-191

con animaciones semejantes a personajes, y aún no se había hecho realidad un grupo virtual en toda la extensión de la palabra³⁷.



Figura 50

Gorillaz es una banda virtual, y no quiere decir que no existan, sus cuatro miembros: *2D*, *Murdoc Nicals*, *Russel Hobbs*, y *Noodle*, fueron diseñados por dos personas. El grupo es ficción habitan en un lugar virtual llamado *Kong Studios* (figuras 50 y 51), en lo alto de una montaña en *Essex*, en el noreste de Londres, pero no existe esta montaña. Entonces, la banda es real simplemente porque existe su música, (producen videos, los mezclan otras personas, y ellos mismos se mezclan) a tal punto que muchos creen que son cuatro álbumes oficiales y dos más de mezclas, cuando en realidad sólo son dos³⁸.

³⁷ Ídem, pp. 210-211

³⁸ Ídem, pp. 150-153

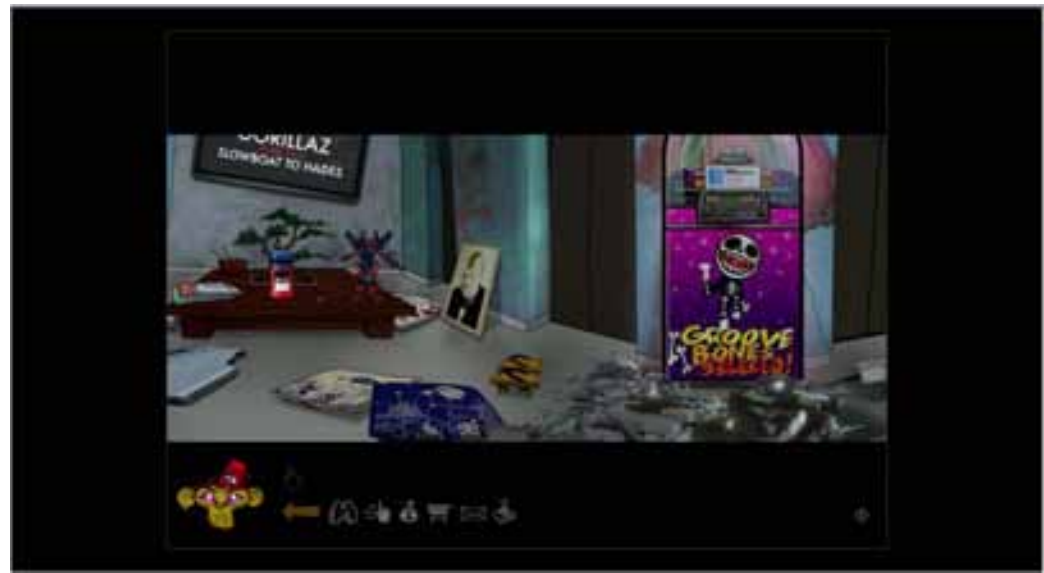


Figura 51

Albarn en la música y Hewlett en el arte son el espíritu detrás de *Gorillaz*, en el 2000 planearon la idea de lo que una banda debería de ser, la iconografía estaba presente de cualquier forma, *sci-fi*, *anime*, videos de rock.

En lo que respecta a lo música se basaron en el *hip-hop* y en las técnicas de cortar y pegar melodías sencillas, películas de horror antiguas y estilos de sonidos disponibles (*samples*).

En su primer álbum vendieron la cantidad de 6 millones de copias alrededor del mundo, logrando el máximo suceso de un grupo virtual. Para su suerte, se crearon varias versiones de las canciones originales, *remixes*, DVD con animaciones, juegos interactivos y videos musicales³⁹ (figura 52).

³⁹ Ídem, p. 18



Figura 52

El nuevo álbum de la banda *Demon Days* tiene que ver con Hewlett y *Gorillaz*, es como el primero y único, pero con un aparato de publicidad más sólido y global coproducido por *Danger Mouse Icon*⁴⁰. Incluye un coro de niños y una fábula narrada por Dennis Hopper, creando también, groseramente melodías pegajosas sin caer en la plasticidad, ni en una sensación de temporadas. Quién diría que hace 15 años el estilo de dibujo callejero, inteligente, cínico, brillante, gracioso y apático de Hewlett se convertiría en un subgénero de la cultura punk del siglo XXI, y que su compañía de diseño y arte sería una de las que mezclan a muchas más de las figuras de lo que hoy en día se refiere al diseño.

La compañía *Zombie Flesh Eaters* se encuentra en una zona de culto llamada *Notting Hill* en el oeste de Londres, en donde muchas culturas colindan. Esta compañía cuestiona a una de las gigantes del entretenimiento musical como *MTV*, les llegó por el tipo de música en descomposición, es decir, sin sustancia, que promovían creando bandas huecas, sin personajes, la idea de un comic banda haría los comentarios para elevar un estándar de consumo ya perdido por los

⁴⁰ Ídem, p. 181

ídolos pop y por celebridades de nada o los nuevos ricos del momento. Su motivación se debió a que más y más grupos cruzan líneas culturales y sería interesante el resultado de un competidor inexistente. Cada una de las piezas de *Gorillaz* es apoyada por un tipo de imagen, mejor aún cada video es diferente como si se observara a la banda en diferentes tipos de secuencias, creando frescura en cada uno de estos. Con el objetivo de ser una original referencia visual y artística para nuevas generaciones, más adelante veremos que tan cierto es. Es decir, si ellos son los finalistas de la escena *punk*, quisieron decirle al mundo que se arriesguen a experimentar con un buen trabajo. Un número creciente de espectadores chicos y grandes captan esas referencias y las colocan como valores visuales y musicales. Uno de esos valores se encuentra en el *sampler* de los sonidos y mezclas entre sí, un proceso más y más accesible, pues hoy en día un teléfono graba sonido y hasta un ipod tiene la opción de hacer mezclas de *Dj*, parte de la síntesis de tecnologías.

Gorillaz funciona semejante a un grupo de rock en una superproducción, como *Los Archies* antes de convertirse en los *Beach Boys*, por no estar afectados por los intereses de cada individuo, al intentar ser una superestrella por ser animaciones o comics, utilizando cada uno sus intereses económicos en equipo (instrumentos, músicos, estudios, personal de grabación). Además de invertirlo en videos que resulten ser elegantes visualmente, generando la paradoja en el que un grupo virtual ocupa mayor cantidad de equipo que un simple grupo de adolescentes pop. El hecho de mostrar algo que no existe, en carne y hueso, pero si en concepto que a fin de cuentas es lo que realiza *Gorillaz*, arte y música, llegando al punto inicial de ser una influencia de algo que es virtual contra algo que es artificial, por no existir ídolos dentro del grupo, el poder de influencia es aún mayor por presentar a

un no-ídolo. Cuántos no nos acordamos de los mensajes con los que finalizaban *Los Halcones Galácticos*, *He-man*. *Gorillaz* realiza campañas enormes en apoyo a la liberación del Tíbet.



Figura 53

El nuevo artista ha crecido con diferentes valores estéticos y culturales que el de hace 15 o 20 años, la influencia de lo que hemos leído es ahora nostalgia de un valor que actualmente no existe. Antes era más fácil leer a la *Familia Burrón*, *Memin Pinguín*, *Fantomas*, *Chanoc*, *Lágrimas y Risas*, etc., ahora es un bombardeo de compañías globalizantes: *Spider Man*, *Batman*, *X-Men*, *Superman*, etc. Esto obligado a las mismas compañías a reinventarse o a recrearse, por ejemplo, este último antes era un hombre que saltaba grandes distancias, ahora se le atribuye el poder de volar, para mejores

parámetros de comparación las políticas de “siempre decir la verdad” es ahora una negación ante un Clark Kent débil al decir la verdad y temeroso de su identidad extraterrestre. *Batman* se ha convertido en un obsesivo de su venganza y aleja a todos de su intimidad como ser humano.

Para *Demon Days* los personajes se pusieron al corriente, evolucionaron o se hicieron más públicos, tratando de romper ideas acerca de la animación. Una de ellas es que un personaje no debe de cambiar, con mayor razón una caricatura, y la justificación de está la encontraron en el cambio de bando de *Scrappy-Doo* para realizar la película de *Scooby-Doo 2*, fue necesario un villano que conociese a los protagonistas, y que personaje más idóneo, un cansado sobrino valentón, sumándose de varios lugares de inspiración como Mongolia, para hacer un cierto tipo de homenaje de sus personajes como *Betty Boop* que actualmente son vistos por un niño como malos y agresivos. En Japón en cambio les otorgo la vista de un caos sordo, destruido por sobrepoblaciones y masas de gente ganando territorio a la naturaleza, además de influenciarse por estudios de animación como el *Studio Ghibli* quien creó *Los Viaje de Chihiro*, y *Castle in the Sky*, para recrear el mensaje apocalíptico del mañana. Para ellos sorprende y es una inspiración el color que tiene México para la cultura de orden punk-pop que existe en nuestra sociedad; por ejemplo, en un microbús podemos ver playeras de *Los Doors* mientras escuchamos cumbias como fondo. *Murdoc* es semejante a *Wolverine*, como *Homero Simpson* es a *King Kong*. El sinnúmero de mercancías que se ven a partir de ellos es innumerable, porque en muchos casos ya están hechas por ligas de fanáticos no autorizados a realizarla, además de que lanzan productos para tres sistemas de pensamiento: Europa, América y Asia⁴¹.

⁴¹ Ídem, p. 36-39

Para finalizar, la imagen en Hewlett de ser completamente anárquica y dentro de la estética punk (figura 53), en donde el mal gusto se convierte en un artículo pop, es transformada y mezclada por el gusto de *Zombies*, que en la mayoría de los videos de este autor están presentes (2D es uno de ellos). Es simple, la moda y el mensaje que se está dando a los consumidores crítica solo a quienes se encuentran en el *mainstream*. *Gorillaz* se enfrenta, a estos en sus videos pues propone que cada una de sus creaciones sea real, y que vayan más allá de la caricatura por tener atrás a un espectador pensante, si no lo hubiera no habría trabajo y simplemente serian más mentirosos de lo que ya son.

Muchos creerían que el *Pato Daffy* es real, pero él no mantiene una casa como lo hace el *Kong Studio*, donde cada integrante de la banda tiene un dormitorio y realizan sus actividades como artistas. <http://www.gorillaz.com> es el portal para encontrar lo que existe detrás de la animación, el concepto y las ideas que alimentan esta propuesta. La página es una de las plataformas importantes que ha tenido un grupo de este calibre con mayor capacidad de jugar o realizar actividades de esparcimiento, se encuentra entre una de las mejores en el mundo por ser de las pocas que sufren constantes transformaciones, (internas y externas). Divulgan no sólo los videos, o el concepto, sino la estética que está detrás de ellos. Los *links* envían al usuario al descubrimiento de otros artistas, otros lugares virtuales y páginas escondidas de la misma, todo esto es una estrategia efectiva de mercadotecnia en la aldea global⁴².

⁴² *Message from Gorillaz*, <http://www.gorillaz.com/>



Figura 54



Capítulo 3

Cuando alguien de buena reputación está a punto de decir algo es común que en ese momento entendamos sólo un aspecto del pensamiento: “revelan un palmo y ocultan dos” este sería el dicho que afirma lo que sucede a casi todos los escuchantes y sólo unos cuantos encuentran la revelación completa de un comentario. Otro dicho que apoya al anterior es “cada librito tiene su cabestrillo”. Estas frases se refieren a la intención de agregar demasiado rebuscamiento en las palabras y a veces, sin ninguna relación con el asunto a tratar. Sin embargo, siempre es necesario para adornar el lenguaje. Esto nos sitúa en tres categorías de interpretación de cada uno de los textos, obras o procesos productivos en cualquier nivel: lo innecesario, lo imposible y el secreto, de esta investigación no hay un sólo detalle que esté alejado de estas categorías, veamos cada una de ellas⁴³.

Lo innecesario significa que nadie recibirá beneficio alguno de lo que se está revelando⁴⁴. Con esto nos referimos a las pérdidas sin aclaración de la mente, existe para esta categoría la frase de “bueno, ¿y qué?”, referida a un área no crítica en la que no hay diferencia si se logra o se realiza algo, porque no se pierde nada al hacerlo. Esta categoría es una reconstructora porque casi todas las personas se encuentran en ésta, se encargan y hacen que otros se ocupen de áreas que no son necesarias, éste es otro nivel más del *mainstream*. Por ejemplo derivados de propuestas plásticas como los videos de Marilyn Manson, reflejos de las películas de Alejandro Jodorowsky, Manson utiliza la información de un artista para emprender su imagen dentro de la doble moral de los americanos, atacándola en forma

⁴³ Ashlag, Yehudá, *Gift of the bible*, Reserach centre of kabbalah, 1990, Jerusalén, p.

3

⁴⁴ Idem, p. 4

pública y alabando cada escándalo que se encuentra a su alrededor, para concluir con la frase de que cada quien es responsable de sus actos.

En lo imposible se encuentra derivada la cualidad efímera de la idea, el lenguaje no puede describir ninguna de sus prioridades, por lo tanto, cualquier intento de revestirla con más palabras engaña a quienes indagan el conocimiento, conduciéndolo por diferentes niveles de interpretación⁴⁵. Esto es semejante a desarrollar el revestimiento adecuado a la idea para entenderse en forma clara, cada uno de los docentes se encuentra en este nivel por tener la capacidad de utilizar conceptos que son usados de acuerdo a las circunstancias. La mayoría de estos docentes no evalúan o llevan el control de sus grupos de la misma forma. El objetivo actual de cada docente es estar familiarizado con cada alumno para impulsarlos al conocimiento. El mensaje de “pintar pintando” es un ejemplo claro de un maestro que sirve de guía, el alumno debe de ser apto para interpretar las señales y evaluar sus aciertos y errores para su profesionalización, de lo contrario una mala interpretación sólo lleva a cometer errores y vicios que en cierto periodo tendrá que corregir con rezagos.

El secreto se explica únicamente al artista en cualquiera de sus niveles y campos, su nombre se guarda con respeto y ellos son los que poseen el verdadero “porqué” y “para qué” del pensamiento/acción. Estos artistas la mayoría de las veces son sintetizados, copiados e imitados⁴⁶. Estas categorías no son una división de imposición sino son pequeñas diferencias. La intención se refiere a que cada una de las ideas y palabras, todos y cada uno de los detalles del pensamiento, tienen ramas en todos los aspectos de las categorías de este.

⁴⁵ Ídem, p. 5

⁴⁶ Ídem, p. 7

Partiendo de las diferentes ramas mencionaré puntos que abordé en páginas anteriores para entender este capítulo que es un tanto engañoso por ser parte de lo que es la industria del comic. Esto es lo que coloca a estos artistas a participar dentro de galerías de arte, manteniéndose dentro de la dinámica de dos mercados (la industria del comic y el arte). Existen más ejemplos pero de todos sólo uno es el que actualmente los engloba en el contexto de este capítulo, en la idea efímera, inmediata, sin contemplar de donde está saliendo o hacia dónde va la propuesta.

La afinidad entre el comic y la pintura es la reproducción de la profundidad que es representada desde trazos que encaminan una perspectiva, hasta las líneas que contienen los personajes para delimitar volumen y masas en forma muy sencilla. El dibujante actual está preocupado por crear mejores ambientes, realistas en un sentido visual y escrito, cercanos a lo que está dentro de nuestra temporalidad y a lo que el espectador ve o cree que ve. Presentándose así con propuestas miméticas, completas obras expresionistas, atmósferas para introducir al lector a un punto de emoción cercano a su intención y carecen de perspectivas⁴⁷.

Del mismo modo dejé claro que el punto intermedio entre el comic y la pintura es la ilustración, relacionada con el embellecimiento de las iglesias y realizada por encargos sobre escenas religiosas y pasajes bíblicos, se ilustraba o se generalizaba la idea de lo que era el trono celestial en la tierra. La contaminación de una disciplina con otra es clara en el comic que ha asimilado cada uno de los lenguajes que a partir del siglo XX existían, estas asimilaciones llegaron como contaminaciones y no como herencias, adoptándolas y transformándolas en parte de su lenguaje.

⁴⁷ Capitulo 1 pp. 14-17

El campo de la ilustración ha estado actuando como intermediario entre la pintura y el comic, esta ilustración toma elementos de la obra gráfica más que de la pintura, denotando carencias como el lenguaje tan vasto que tiene la gráfica, contra el comentario general que realiza una ilustración. De ahí que la pintura toma elementos, no por necesidad de tenerlos, sino que sólo adapta lenguajes a su disciplina, realizando más similitudes que adquisiciones, por motivos diferentes entre el comic, la ilustración y la pintura. Creando en estas adquisiciones y aportaciones un acercamiento y un cambio con el arte, que es más intelectual, sobre todo cuando es más de figuración que de abstracción, vaciándolas sobre la ilustración creando las modas del *mainstream*, para ser adquiridas por los demás medios de comunicación.

La ilustración y el comic contienen muchas diferencias, ya que sus semejanzas se encuentran en un nivel básico que no es fácil de distinguir; más en la ilustración, la cual no necesita de un contexto como la viñeta del comic.

Cuando un comic es presentado dentro de sí mismo no contiene mayor problema para realizar su entorno de comunicación, sus secuencias son claras, narran; mientras que la ilustración comenta, además de añadir interés al relato. Si en el comic los recuadros contiene funciones narrativas, éstas son imágenes de acción, teniendo o no diálogos. Las ilustraciones son más imágenes descriptivas que narrativas, además de introducir una idea que en ocasiones en la narración no existe, enriqueciéndola. Mientras que el comic relata, la ilustración privilegia una vista más general, rica e informativa. En el comic solo privilegia lo que le conviene en ese momento: la narración, diálogos o dibujos.

La ilustración tiene en su mayoría de las veces precisión en los detalles porque en un imagen se debe de decir todo, en contraste con el comic en el que cada viñeta se encuentra apoyada en otra, al mismo tiempo

es una lectura rápida, es contemplativa manteniendo la necesidad de confrontarse una con otra, a diferencia de la ilustración que es recreativa, porque tiene que comentar la mayor información posible. Recorriendo la variedad de ejemplos de esta investigación, encontrarán una diversidad de reacciones y de asimilaciones de información/imagen y asimilamos la imagen con el estilo. Con los años los autores han cambiado su estilo adaptando su trazo a un entorno y sociedad cambiante; hace 15 años apenas entraba en aparición el celular, la televisión portátil, así como los reproductores de CD portátiles que estaban incursionando con más fuerza en el mercado⁴⁸.

El comic de *Spawn* trataba de mostrar la cara cruel de la religión con un antihéroe traído del infierno, mientras que en nuestro tiempo las compañías se ven forzadas a transformar sus líneas editoriales para mostrar héroes de acuerdo a nuestra época como revelar los secretos de una identidad, y por qué no la intolerancia de una nación orilla a eliminar los estandartes de las compañías como lo es el *Capitán América*. Ahora las historias son más abstractas y elaboradas en sus justificaciones y en la forma en la que se ejerce las leyes de su universo, convirtiéndolas en historias creíbles o en fantasías de valor narrativo, pictórico y con propuesta en su dibujo⁴⁹.

Acercándose más al interés en la participación de los equipos de trabajo en todo el proceso de creación de un *comic book*, por la organización de la página en un mensaje compuesto, con dimensión espacial y temporal, encuadrar los elementos de la historia y ordenarlos para convertir su trabajo en una obra entendible y de fácil digestión intelectual, esta disposición crea atmósferas para el discernimiento de la acción juntamente con la narración, creando esta industria equipos

⁴⁸ Ver *Wizard the comics magazine*, núm. 100, enero, 2000, EUA, pp. 156-158

⁴⁹ Ídem, p. 166

de trabajo con pequeñas rotaciones para realzar la armonía del producto.

En esto estoy poniendo en consideración que la realidad y las artes visuales no han hecho buenas amistades en algunas ocasiones, el dibujante del comic también se vio forzado a dejar de presentar una realidad, aún como exageración (caricatura), para entrar en la modernidad de una cultura pop y se apropia de nuevos elementos al desarrollo de la viñeta⁵⁰.

Pero he pasado por algo importante y es la literatura, la parte de la narración; la idea generalmente difundida del comic es la unión de lenguajes, palabras con imágenes. Como hemos visto las cosas no son tan sencillas para convertir al comic en un arte de serie, incluso siendo amalgamas, el efecto que se produce no es por la imagen o por las palabras por sí mismas, sino que es el de su correspondencia. El uso de las palabras es fundamental, ir en busca de semejanzas o aproximaciones entre los estilos de narración en el comic es igualmente importante que la narración en el medio idóneo que es la literatura; a condición de tener bien presente la función que puede tener la misma forma en contextos diferentes, pasta, por ejemplo es semejante al dinero, como pasta se denomina a los alimentos preparados con masa cuyo ingrediente básico es la harina, mezclada con agua, sal huevo u otro ingrediente.

En la literatura las formas literarias tienen una vida autónoma mientras que en el comic son únicamente un componente de un concepto más amplio y un estilo de contar una historia semejante a la literatura está en la forma de narrar, pero esto no es propio del comic: televisión, cine, teatro, radio, etc. Precisamente cada una de estas formas contienen géneros narrativos caracterizados por un cierto conjunto de normas, un

⁵⁰ Ídem, p. 48, 93

ejemplo es *Batman* y *Punisher*. En un sentido estricto los dos personajes en su origen buscan una venganza, y en lo particular uno es un detective solucionando casos imposibles de resolver para un policía común, mientras que el otro es un merodeador buscado por el mismo sistema que defiende; uno controla su obsesión con conocimiento, mientras el otro se deja llevar por esa obsesión sin importar los daños, se pueden contar muchas historias relativas a un género, y el mismo género que cuenta muchos lenguajes.

Muchos comics no contienen textos de acompañamientos de las viñetas, y también se doblan a los que no son humorísticos⁵¹. En estos tomos esta función narrativa sirve para dar saltos espaciales, temporalidades difíciles de representar sólo con imágenes, o innecesarias, pero también existen comics en los cuales las narraciones tienen un rol importante siguiendo al acontecimiento. Buscando un poco encontramos ecos de estilo de muchos géneros literarios, formas que por el uso que han hecho de ellos nos sitúan a ejercicios. Pequeñas pautas que nos remiten a la ciencia ficción, al novelas policiacas, etc., siendo estos lenguajes una especie de revolución rápida, y no es una evolución porque el comic se adueña de estos modos y los aprovecha hasta evocarlos.

Pero el comic no es literatura y los textos no tienen vida propia en su interior. Las narraciones en su mayoría no están solas, estas contienen imágenes que preceden o anteceden, de lo contrario no contarían nada y las imágenes no podrían contener la serie de emociones que trata de mostrar, de modo que un texto es una especie de autobiografía del texto.

En las últimas décadas las imágenes del comic están ligadas a la expresión de los pensamientos y a relatos de carácter íntimo, rara vez

⁵¹ Ver Popbot reader, volumen 1, IDW Publishing, marzo, California, 2005, p. 46

el comic presenta textos largos, estos se convierten en ritmos narrativos los disminuyen en su lectura o los puntualizan⁵². Dicho de otra forma, el comic es una manifestación del lenguaje, no un género, ambientado en donde se producen discursos, y no es un tipo de discurso.

Ciertamente el lenguaje sigue siendo el protagonista de los comics de muchos autores y lo es más de lo que hoy se conoce como comic de autor, siendo este mi espacio de discusión, antes presentado como diversión marginado y estilos experimentales, en la actualidad estos son estilos para cautivar a un público, o mostrar ideas lejanas más allá de la convención habitual, liberando a un lenguaje que ha vivido siempre en el complejo de culpa de no ser otra cosa.

Este miramiento al lenguaje no es una característica del comic: fue realizada en todas las artes y me refiero a la atención al lenguaje siendo la contraseña de nuestro periodo, el comic se emancipó para tomar posibilidades propias. Hoy en el siglo XXI los post-comics de autor han cambiado respecto a sus años de oro o a la década de los años 80's presentando mayor estándar en su calidad de salida como producto y asimismo como precursor de ideas dejando atrás los 90's con su regreso al entretenimiento para un público general, hoy día es un artículo para la clase media y alta. En esto del simple entretenimiento se puede colocar a novelas de García Márquez, Octavio Paz, el Museo José Luis Cuevas, el Museo del Estanquillo de Carlos Monsiváis, que son diferentes a lo que se considera vanguardias por su visión frente al mundo.

Toda vanguardia quiere conquistar al mundo, hace propaganda, gana prosélitos y ante todo, su actitud impetuosa. Es lo contrario a proporcionar buenos servicios en museos, buenas impresiones, buenos

⁵² Ver Lore, núm 3, IDW Publishing, mayo, California, 2004, p. 1

productos, la memoria es diferente si la historia del comic llega hasta los 80's y los programas someramente llegan a los 90's. Hoy en día existen valores reconocidos por un sinnúmero de personas, un ejemplo es Frank Miller, quien realizó las novelas gráficas de *300* y *Sin City* como lo más conocido de él por haberlas adaptado a la industria fílmica. La industria del comic se convirtió en un instrumento lingüístico autónomo que proponía un valor no sólo de entretenimiento, sino que recupera su historia para volver a presentarla con un orgullo y complacencia llegando a cifras record en ventas y con topes en equipos de dibujos funcionales y creativos (Jim Lee/ Scott Williams, Joe Quesada/ Jim Palmiotti, etc.). Autoanalizándose y afirmándose en lo que es este capítulo el autor solitario presenta historias que no conocíamos con anterioridad, lejos de una participación personal entra en un sistema de propuestas.

Este lenguaje estaba en todos los sentidos: en el centro del discurso, en revistas que se proponían como estandartes al mundo tanto de autores viejos y nuevos. Todos ellos se sienten libres de analizar este fenómeno hasta el fondo. Si no me creen un director de cine entrevista al máximo hombre de una compañía y uno de los escritores vivos de la época de plata de los comics son: Kevin Smith entrevistando a Stan Lee (busque archivo de video).

Pero regresemos al tema de la escritura, el comic al finalizar el siglo XX se le apodó como la narrativa gráfica secuencial, y como "la cultura de la no lectura". La escritura es reconocida por su aparición para hacer referencia a otros sistemas, especialmente al de la imagen. Al respecto, la pregunta a responder es por qué entendemos al lenguaje en cualquier imagen que puede ayudar a cualquier texto, escépticos a esto, las pinturas o la mayoría de ellas contienen atributos cognitivos

(evaluación y síntesis) mejores que la interpretación que pueden contener algunas palabras en un escrito⁵³.

Las imágenes son más que textos, ellas pueden existir sin este y para entenderlas hay que seguir las convenciones de la realidad. Las imágenes pueden ayudar a la reconstrucción individual de una idea apenas parcial, crea un cerco en el tiempo y espacio, o en uno de los dos. Esta representación sólo es un lado de todo el capítulo, el otro lado revela que la imagen no siempre es lo mejor para englobar y encerrar en un convenio la información, y lo que obtenemos de ganancia no siempre tiene como costo el entendimiento, claridad y es dependiente de un contexto.

Qué es lo que se obtiene con la abstracción de las palabras casi en entero y perdiendo lo concreto de la imagen, la mayoría del medio de la escritura se mantiene atento bajo el contraste diluido del medio de la imagen. Al respecto y en comparación a la imagen no le interesa esa desigualdad⁵⁴. Esta es una complejidad desigual, por ejemplo, un texto de Internet, las imágenes que aparecen son de memorias diferentes, ninguna es igual, es por eso que se alerta la diferencia entre textos e imágenes. Cuando la complejidad de las imágenes está en altos niveles, se decodifica bajo tediosos textos haciéndola ver poco precisa y esto explica por qué pocas personas tratan de combinar textos e imágenes, para entender estas estrategias usamos la repetición enfocada a la interpretación, esta idea trata de enfocarse en su interpretación.

La estrategia de auxiliar y ampliar la interpretación de otras habilidades que contrastan o sustituyen textos e imágenes y viceversa, resulta un inmutable número de caminos para influenciar la cantidad de

⁵³ Nadin, Miha, *The civilization of illiteracy*, Dresden University Press, Germany, 1997, pp. 77-81

⁵⁴ Ídem, p. 103-105

interpretaciones por introducir contextos explicativos, ¿recuerdan Génesis 1:1?⁵⁵, una larga proporción de estos días en la cultura son las novelas graficas, degradándose en los anuncios, fotonovelas y hojas que aparecen en cualquier medio, como son: Internet, televisión, revistas, espectaculares, volantes, etc., está todo envuelto en palabras que utilizan estrategias similares.

El interés que debe de tener un comic (o cualquier imagen) para reemplazar un texto se requiere entender la idea que lo engloba. Para esto las imágenes parten de la misma conversación, y del producto de la experiencia humana, esto genera un problema automáticamente relacionado con el entendimiento de las imágenes que está envuelto en más de una representación o en más de una mirada, pero, nosotros ya estamos dentro de ese lenguaje mirando textos sobre papel sólo es una preliminar para entender la naturaleza de las imágenes (especialmente aquellas que reflejan la existencia del Universo), crea un acceso para ellas mismas, haciendo sencillo su lenguaje escrito. Aunque este acceso nunca es automático y del todo gratificante, por ello muchas obras no invitan a la imitación, las imágenes por supuesto juegan un papel activo en estos días, manteniendo reacciones diferentes para blancos variados, el código del lenguaje y el código visual no se reducen uno a otro, pero mantienen una función pragmática⁵⁶.

Descubriendo reportes casi unánimes en fortificar el uso de imágenes, y del incremento de su comprensión dentro de textos de igual forma y magnitud, no depende de la mera presencia de la imagen, es mayor la presencia del espectador. Esta idea limpia el rol desempeñado por lo que se define por *underworld*, sin estas imágenes y otras formas de

⁵⁵ Capitulo 2 p. 43

⁵⁶ Nadin, Miha, *The civilization of illiteracy*, Dresden University Press, Germany, 1997, pp.178-184

expresión que se encuentran establecidas dentro del lenguaje, no se estabilizarían y no alcanzarían a reunir adeptos o personas afines que leen, ven escuchan y arriban a las subculturas, procesando y elaborando comparaciones entre una y otra.

El paradigma usado emplea el ojo para recordar y comprender la interacción de la imagen y del texto para asimilarla al *mainstream* y posteriormente convertirla en un objeto pop, las imágenes son ayudadas y descubiertas en definición por espectadores pobres en sentido cultural, así que la presencia de éstas interfiere con la información que realmente interesa, pero cuando la imagen importa, el texto debe de ser del mismo modo general y conciso para no adornar ni crear un concepto erróneo. En el comic este lenguaje debe de estar siempre equilibrado según la intención del trabajo u obra. El tipo de texto narrativo o de exposición no es un factor que pueda ayudar al entendimiento sin el apoyo de imágenes, un ejemplo es del creador de *El Señor de los Anillos*, J. R. R. Tolkien que en su saga utiliza una visión de diseño e ilustración, comparado con el texto de *Narnia* de S. C. Lewis que deja a la imaginación todo su universo. Por lo tanto, el éxito de *El Señor de los Anillos* no es sólo por la narrativa, también es por el universo que presenta ya ilustrado sin mayor esfuerzo para el lector, ¿se acuerdan?, eso es ilustración.

La diversificación de las formas en la experiencia humana nuevamente regula a las subculturas en un relato de lenguaje estable dentro de la cultura, dicho mejor utiliza el medio del saber para validarse. Estos son los equilibrios de comprensión que en ocasiones la lectura y su lenguaje no alcanzan a explicar. Como sean las imágenes actualmente se han forzado para un espectador, sofisticándolo para incrementar su experiencia estética, la relación no siempre es la misma en un sentido

de familiaridad, nuevamente atrayéndola a complicaciones y dificultades de comprensión y lectura.

Por el momento introduciré en el Internet el tenor del diálogo político y social es infinitamente libre que el del predecesor impulsado por periódicos, libros o televisión.⁵⁷ Esta observación construye además otro determinante en la tecnología, la empatía de este medio es mayor que en un libro y se mueve en un pragmatismo y en una circunstancia que no se había visto, escribiré un poco más adelante sobre esto.

Los sucesivos autores, actualmente se caracterizan por estar dentro de las disciplinas del arte, y de la industria, si bien, el cambio realizado por los dibujantes del comic impulsó su libertad creativa, y mantuvieron sus derechos como autores, los artistas que se presentan en las siguientes páginas trabajen dentro de la industria o como artistas independientes, poseen un estandarte de la unión de una propuesta plástica, y una masificación de ideas.

3.1 Alex Ross

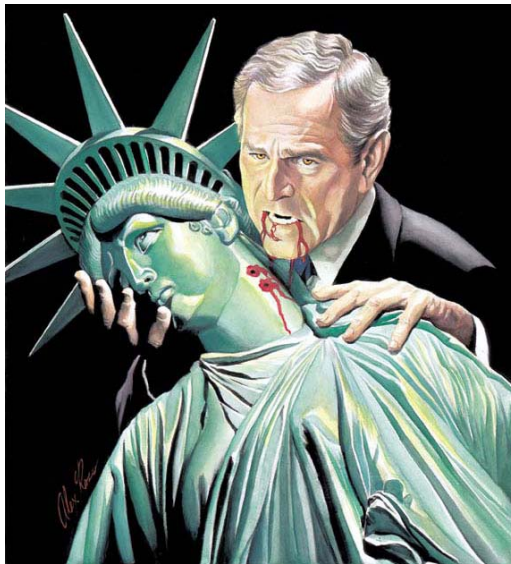


Figura 55

⁵⁷ Ídem, p. 608-611

Pero si la gente en general no lee, las industrias encuentran nuevas formas de masificación y una de estas es el comic. Si en la actualidad no existe el tiempo necesario para leer buena lectura, se accede a la inmediata como las revistas, periódicos, radio, televisión, producciones de consumo masivo y de producción rápida que da forma como herramienta estética; justamente en pleno siglo XXI nadie escapa de involucrarse en un carácter sensible a través del mainstream, tanto los estudiantes actuales de arte como sus jóvenes artistas.

Los comics se leen. Esta oración, que ya se da como un hecho común y hasta en un contexto formal, es redundante, porque parece que ha perdido todo lo que realmente quiere decir: Veamos el significado de leer tomado de la real academia de la lengua española⁵⁸:

1. tr. Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados.
2. tr. Comprender el sentido de cualquier otro tipo de representación gráfica. Leer la hora, una partitura, un plano.
3. tr. Entender o interpretar un texto de determinado modo.

Ahora, es necesario decir que los comics, también se ven, de hecho, ver es necesario para poder leerlos. Ver⁵⁹:

1. tr. Percibir por los ojos los objetos mediante la acción de la luz.
2. tr. Percibir algo con cualquier sentido o con la inteligencia.
3. tr. Observar, considerar algo.

Sin embargo, hoy en día si todos bien ven comics, televisión o libros, esto no necesariamente implica el evento de la lectura, es decir, que no comprenden el significado de lo que ven. Elevemos esta propuesta dentro del parámetro de la televisión, la cual al presentar sólo imágenes cuya iconicidad no implica una significación abstracta, de

⁵⁸ Sitio web de la Real Academia Española, <http://www.rae.es/>

⁵⁹ www.rae.es/rae.html

alguna manera acostumbra a la gente a solamente a ver las cosas sin necesidad de tener por medio un código. Entonces es cuando se eleva el fenómeno de Herbert Marshall McLuhan quién dice que “el medio es el mensaje”⁶⁰.

Los comics se leen, o al menos, se deberían de leer. Hay mucha gente que cree que sólo ver, el consumo inmediato de la imagen, es leer.

Eso no es necesariamente cierto. En 1994 mucha gente dedicada al diseño gráfico o la comunicación (es decir, no fans reverenciales de los comics) leyeron un comic llamado *Kingdom Come* (figura 56) y resulta que muchos se acuerdan del realismo gráfico con el que fueron representadas las luchas de Superman, Batman, Shazam y demás, pero pocos recuerdan de las páginas donde aparecía el reverendo (verdadero protagonista de la historia)⁶¹.



Figura 56

Menos gente aún, se acuerda de qué diablos tenían que ver las páginas de un reverendo dando misa. Hacen memoria de una sucesión de imágenes, pero no ligan el concepto que las unificaba bajo una

⁶⁰ Monsiváis, Carlos, *Días de guardar*, Ediciones Era, México, 2003, 372

⁶¹ Ver *Absolute Kingdom Come*, hardcover comic 1, DC comics, agosto, California, 2006,

historia. Resulta que, la mayoría de la gente que tuvo *kingdom come* en sus manos, únicamente lo vieron. No lo leyeron. No les interesó lo narrado, los personajes, la trama o la moral de la historia. Se quedaron viendo la forma del discurso. Siendo justos, es comprensible que no leyeran, porque *kingdom come* es un fenómeno muy particular: el realismo, a falta de abstracción icónica, aburría en el proceso de lectura, abrumaba a los que intentábamos leerlo; así pues, sin uno darse cuenta, únicamente se seguía viendo.



Figura 57

Nombrar a Alex Ross es decir él hiperrealista. Este hombre ha elevado el habitual dibujo de comic a otro plano, a uno de realismo y de sinceridad gráfica que emociona y no puede dejar indiferente a ningún observador de su obra. Sus trabajos están cargados de realismo puesto que siempre se ampara en modelos humanos para tomar referencias cuando elabora el aspecto de un personaje.

Por ejemplo, el protagonista de *kingdom come*, Norman McKay, es la imagen de su padre o su suegro que le ha servido de modelo para dibujos de *Mr. Mxyzptlk*, el enemigo de *Superman*.

Antes un poco de introducción a Ross quien nació en Portland y se crió en Texas, desde pequeño mostró aptitudes para el dibujo que poco a poco fue perfeccionando; estudió en la Academia de Bellas Artes de Chicago y comenzó su andadura como dibujante realizando *story boards*. Pero el triunfo le llegó con la saga *Marvel* en 1993, en la que redefinía el origen e impacto en el mundo actual de los héroes del mundo *Marvel*. En 1996 creaba junto a Mark Waid la extraordinaria *Kingdom Come*, que le encumbró definitivamente en el terreno del comic.

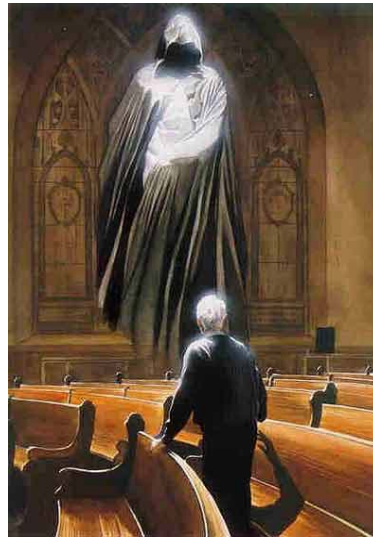


Figura 58

Muchos de los “lectores” repentinos de *Kingdom Come*, o de autores gráficos como Alex Ross, pensaban que algo como la figura 59:



Figura 59

Estéticamente es aburrido puesto que las imágenes son “meros dibujitos”. La habilidad de hacer esto la tiene casi cualquier testarudo estudiante de Artes Plásticas. En serio, ellos “leyeron” una obra más rica como *Kingdom Come*, de la cuál probablemente nunca supieron de que se trató la historia. Si a Alex Ross le lleva días dibujar una página con referencias fotográficas en acuarelas, acrílicos y aerógrafo, debe ser una lectura más rica que aquellos monitos que hizo al “aventón” Quino. (Figura) La estética visual, no es leer la forma del comic, sobre su discurso. Eso, no es leer. Si vamos un poco más lejos, ni siquiera es tener apreciación visual, porque calificar el inigualable trazo de Quino como “monitos” es emblemático de la ignorancia.

Los comics se leen. Si bien los procesos de significación se dan por un aspecto visual, entiéndase un código esencialmente icónico (imagen), esto no implica que la habilidad de representación gráfica los haga legibles. No. Si los comics se leen es porque el autor aprovecha la imagen como una sintaxis visual, es decir, que en lugar de escribir con oraciones, utiliza imágenes que narran.

No importa que tan experimental y estética sea la parte icónica, o que tan sencilla, pero el verdadero discurso del comic, su texto, se basa

esencialmente en la narrativa, y la narración tiene sus propias reglas, cánones, códigos y figuras retóricas. De ahí que un buen comic no es, necesariamente, el mejor dibujado. El dibujo sirve a otra función más compleja: sintetizar en forma coherente un discurso a partir de una sucesión consecutiva de imágenes. El estilo gráfico es hiperrealista. No tiene miles de líneas a lo Jim Lee. Ni siquiera presume de la mano de un Moebius. Pero Alex Ross, el autor, no está haciendo imágenes que decoran paredes, closets, portadas de CD's o el costado de un B-52, no, Ross se toma su tiempo (y espacio de página) para que el contenido argumental fluya de la boca de sus personajes y su imagen sintetiza una serie de expresiones que enfatizan lo que estos dicen. Si uno no se da el tiempo de leer y sólo hojea, es decir, únicamente ve, esto luce como una serie de plastas negras repetitivas y aburridas. Gozoso placer que se niega el que sólo lo ve, porque Ross hace una invitación al espacio, a disfrutarlo generando una simpatía tal por sus personajes que uno lamenta cuando llega la viñeta última, la que marca el final.

Hace mucho tiempo, en *Marvel Comics* alguien se dio cuenta que Jim Lee (figura) tenía un estilo de dibujo impresionante que realmente resaltaba la heroicidad de los personajes de la compañía. Y lo asociaron con el escritor que más tiempo y éxito tenía de escribir comics, en particular los X-Men.

El tándem Chris Claremont y Jim Lee vendieron millones de comics de los mutantes de *Marvel* en 1991. Todos estábamos fascinados por como Lee dibujaba a *Wolverine*⁶², *Rouge*, *Storm*, etc. Por continuidad, uno leía los globos que venían con los dibujos. Vaya, *Wolverine* siempre decía "guy" o "bub"⁶³ al hablar con alguien dentro de la narración. Sin embargo, a pesar de la fascinación, había algo raro y

⁶² Ver X-men, vol. 1 núm. 1, Marvel comics, octubre, 1991, California.

⁶³ Ídem. P.16

complejo; a ciencia cierta, no se entendía todo lo que aparecía en la página.



Figura 60



Figura 61

Claremont atiborraba de palabras a sus personajes, pero estos, fuera de lucir estéticamente impecables, parecían no tener un rasgo

emocional. Exageremos, si a los personajes dibujados por Jim Lee les quitamos la caracterización de cabello y disfraz, todos parecerían ser el mismo fulano. Entonces, no era extraño que en las historias dibujadas por Jim Lee muy rara vez apareciera algún fulano común y corriente. El caso de *Kingdom Come* es similar, si revisamos los diálogos del escritor, veremos que el fulano usualmente tenía que explicar lo que sucedía en la imagen, primero en una eterna redefinición del personaje “¡Ja mis garras indestructibles de adamantium hablaran mejor que yo, tipo!” y después para saber que el sentido gráfico de todos esos cientos de pequeñas líneas color púrpura tienen que ver con “¡no resistirás mi ataque telequinético!”. Entonces, no es extraño que lo interesante de dichas historias fuera la estética visual de Jim Lee, no lo que contenía el texto (y claro, es más placentero cientos de líneas inútiles, pero armónicas a muchas palabras que no generan ningún tipo de sentido). Ross, cuando pinta los personajes no tiene que explicar textualmente lo que hacen gráficamente. Entonces José Quintero puede dar un poco más de naturalidad, y ya que vemos claramente que el fulano dibuja, este puede contestar un “¿qué haces?” con un “pues la historia de una niña de 8 años llamada Buba” sabiendo que el fulano dibuja una historieta sobre ese asunto. La síntesis de imagen evita redundar y auto explicarse.

Pero los lectores en potencia, en especial los adolescentes o los que realizan labores gráficas del diseño y la ilustración, cuando ven la complejidad de un comic de Alex Ross o de Jim Lee curiosamente se subliman ante la situación estética⁶⁴ cuando, por mucho, un discurso historietista de Pratt o Quintero no sólo es eficiente; sino que tiene gancho y por mucho, una visión autoral profunda, o dicho de otra

⁶⁴ Sánchez, Vázquez, Adolfo, *Invitación a la estética*, Debolsillo, México, 2007, p. 106

forma, tienen algo más interesante que decir a “¡miren qué bien dibujo!”.

Los discursos de los buenos oradores no tratan sobre el “miren qué bien hago oratoria”, ni las novelas de los buenos escritores tratan sobre “lean como escribo tan bien”, así como tampoco las películas de *Hitchcock* tratan de “observen qué bien uso la cámara”, ídem que los buenos comics no van sobre “qué bien dibujo”. No. Las buenas obras no refieren a su propia forma; utilizan lo magistral de su forma para que nos enredemos en lo que el autor quiere decir, no en el cómo lo dice.

Los comics se leen. Y sí se leen bien porque probablemente valga la pena saber de que tratan. Con todo el dolor de mi admiración por Dave McKean, y sin desechar la magnífica labor gráfica de él, de Ross o de Lee, pero es por mucho, más lectura, arte y discurso autoral, efectivamente, al hablar de McKean, Ross o Lee, son los ejemplos más obvios de lo que influyen en los *wannabes* autorales del comic y en la muchedumbre que se sublima ante la forma y no en el discurso. En ningún momento pretendo descalificarlos como excelentes artesanos, dibujantes o incluso como historietistas; sencillamente creo que sus comics obran en circunstancias estéticas y comerciales más elevadas de lo que verdaderamente reflexionan lo que quieren repasar libremente.

3.3 Dave McKean.



Figura 62

Nació el 10 de noviembre de 1963 en Maidenhead, Inglaterra es uno de los artistas, ilustradores y diseñadores más importantes de ese país, su máximo trabajo en la industria del comic se acerca al trabajo de Neil Gaiman, donde McKean se ha encargado de ilustrar muchas de las historias de Gaiman, destacándose en esta colaboración las portadas de la serie *The Sandman*.⁶⁵

McKean atribuye a su padre la mayor influencia en su temprano interés por el arte, en especial el dibujo, pero su prematura muerte instigaría

⁶⁵ Ver *Death the high costo of living*, Vertigo, California, 1994, pp. 102-104

en McKean uno de sus principales rasgos, la ansia creadora de espacios teatrales, infatigable producción que pareciese ser dispersa. Su etapa de formación en el Berkshire College of Art and Design se revela crucial, debido a tres factores, el colegio le dio la información necesaria para hacer realidad su idea creativa, la escuela en sí misma porque forma el descubrimiento de tres personas José Muños, Bill Sienkiewicz y Neil Gaiman dos de ellos autores de historietas que refrescaban el medio y el último aspirante a guionista⁶⁶.

Su particular uso de la fotografía, el dibujo y el collage lo convierten en uno de los artistas más admirados e imitados, portadas de discos, diseños para prensas, imágenes publicitarias, libros infantiles, dirección de cine y exposiciones convierten a McKean en un artista versátil y polifacético⁶⁷.

Esta versatilidad le da el crédito para ser otra de las referencias obligadas en la actualidad por artistas y estudiantes de diseño. Posee dos mezclas perfectas, una de ellas es que sabe cómo ilustrar correctamente una idea, prueba de ello es el sinnúmero de portadas que realizó para *Sandman*. Empezare este análisis con un comic que se encuentra dentro de los clásicos, es *Arkham Asylum* co-creado con Grant Morrison en 1989 por la editorial *DC Comics*. El comic en la presentación de libro, alcanzó más de 500,00 copias vendidas en su venta inicial que por muchos años fue el *best-seller* de la novela gráfica. Es el parteaguas para el fin del monopolio de las compañías grandes, por ser la primera novela gráfica en dar libertad creativa a estos los autores, claro, atrajo lucrativas ganancias financieras para ambos autores. Cambiando el perfil psicológico de lo que se conocía como *Batman*, uno de los desaciertos que tuvo la compañía *DC Comics* fue el de darle continuidad a ese universo, cambiando su

⁶⁶ Ídem, p. 103

⁶⁷ Ídem, p. 104

política puesto que personajes importantes son asesinados en el comic, además de ser referencias obligada en la historia secuencial. Es decir, *Batman* tiene actualmente dos historias una popular, donde todos nos podemos relacionar con él, desde la serie de televisión, en un parque de diversiones llegando hasta juegos electrónicos y el *Batman* oscuro que se autoanaliza y se comprende como una especie de plaga social. Como sea *Batman*, *Shadow of the Bat* serie de 96 tomos que comprenden los años 1992 al 2000 hace aún referencias a la historia que la novela establece.

*Arkham Asylum*⁶⁸ es una referencia de lo que es el arte hoy en día, para ver desde un punto de vista superficial y otro de elaborados retos de cultura general un ejemplo. Es el subtítulo de la serie *A Serious House on Serious Earth* tomado de la línea 55 del poema *Church Going* de Philip Larkin⁶⁹ (Gran Bretaña 1922 –1985). La historia comienza con un recuerdo del protagonista quien es arquitecto y primer administrador del asilo. La muerte de su madre desencadena su locura por coleccionar enfermos mentales, siguiendo con la historia el Comisionado Gordon informa a Batman que el asilo ha sido tomado desde adentro y empezarán masacres si no se presenta. La primera en morir será una mujer joven llamada *Pearl*, quien trabaja en la cocina y es una de las asimilaciones del comic al arte inglés, el personaje es una síntesis de un cuadro de Lucian Freud “Chica con rosa” de 1947 (figura 63) siendo este elemento una validez para desmentir que el autor de comic sabe poco o nada de la pintura⁷⁰. Sintetizar una obra y hacer de ella una nueva no es propio del comic ya era utilizado los

⁶⁸ Feiling, Carlos Eduardo, *Con toda intención*, Random House Mondadori, 2005,EUA, p. 161

⁶⁹ García Lorca, Federico, Williams, Merryn, *Selected poems*, Bloodaxe Books, 1992, EUA, p.14

⁷⁰ Clement, Edgar, <http://www.planetabuba.net/>, El gorila: Reflexiones en fase beta acerca del lenguaje de la historieta, texto utilizado en el foro Monos y moneros del 2002, Administrado por Carlos García Campillo.

pintores y el mejor ejemplo de ello es Pablo Picasso quien extraía de sus influencias sus composiciones, colores y temas para después transformarlos, haciéndolos nuevos e incomparables, el tema de la síntesis lo haré en el siguiente capítulo. No obstante para McKean el tema del arte y de sus referencias siempre están de antemano presentes, en otro tomo como *Black Orchid* hace referencias a Andy Warhol (EUA 1928-1987) en sus serigrafías de Marilyn Monroe, las relaciones con el arte (figura 64) en este caso no son accidentales, son parte de la composición de la viñeta y de paso es parte de la democratización de lo que es el arte de museos. Puntualizando, es tan democrático que Batman sea un fantasma de sí mismo, no se ve definido el personaje: no tiene un rostro que se pueda reconocer, únicamente las muecas de su rostro y el resto es una sombra, una idea idealizada de sí mismo, se reconoce por el dialogo, por el color, por su acción, concluyendo que este Batman podría ser fantasiosamente cualquiera de nosotros⁷¹.

McKean no coloca temporalidades difíciles o innecesarias de representar con imágenes, las narraciones tienen un rol importante siguiendo el acontecimiento. Buscando un poco encontramos ecos de estilo de muchos géneros literarios, formas que por el uso que han hecho de ellas remiten a los géneros. Pequeñas pautas que nos remiten a la teatralidad, siendo este lenguaje una especie de evolución rápida porque se adueña de diferentes herramientas y las aprovecha hasta evocarlas⁷².

⁷¹ Harrington, C. Lee, *Culture: Production and Consumption*, Blackwell Publishing, EUA 2001, pp. 24-34

⁷² Ídem, p. 32

McKean en sus diferentes trabajos expone diferentes estilos y propuestas sin olvidar su propio estilo, la mayoría de la gente habla de su mundo bizarro sin contemplar que su escenario es diferente al de este continente. El ve neblina en su país natal, por consiguiente está consciente de que su entorno es aun más oscuro que el de los demás autores Además el collage para él aparece en la época de auge del cyberpunk inspirado en conflictos existenciales y cada uno de sus personajes se sitúan en un punto entra saber qué hacer y cuál es la misión de su vida.

En *The tragical comedy or comical tragedy of Mr. Punch* se exponen os recuerdos del narrador que ilustra varias experiencias entorno a su niñez: pescando en la playa, a sus abuelos, un posible asesinato. Durante la narración se relata la vida de Mr. Punch en el asesinato de su hijo (figura 65), el de su esposa, cuando lo arresta la policía, su escape y para finalizar el homicidio del mismo diablo. En muchos de sus trabajos la evocación es la memoria, pero en mayor grado es la propia, es la memoria del espectador que es el que se está representando, parte de la existencia y de la memoria se encuentran en la discusión entre el Verdugo y Mr. Punch –“Verdugo: ahora, Mister Punch, usted será colgado del cuello para que ¡muera- muera- muera! - Mr. Punch: ¿Qué voy a morir tres veces?”⁷³ Recuerda mucho un pasaje de Carroll Lewis en Alicia en el país de las maravillas en donde el rey hace un decreto tan antiguo como el primero y le regaña Alicia por una ley tan antigua que tiene por numero el cuarenta y dos.

Si eso no basta en su bagaje literario y visual, en las galerías se desenvuelve como fotógrafo y dibujante, sus herramientas son en su mayoría collages y combinaciones de técnicas sin perder elegancia,

⁷³ Gaiman, Neil; McKean Dave, *The tragical comedy or comical tragedy of Mr. Punch*, Vertigo, primera reimpresión 1995, p. 2

composición (figura 62), tanto que el es un parteaguas en lo que fue el collage digital mezclando la fotografía teatral y el dibujo digital, reforzando su influencia en todo el que lo conociese.

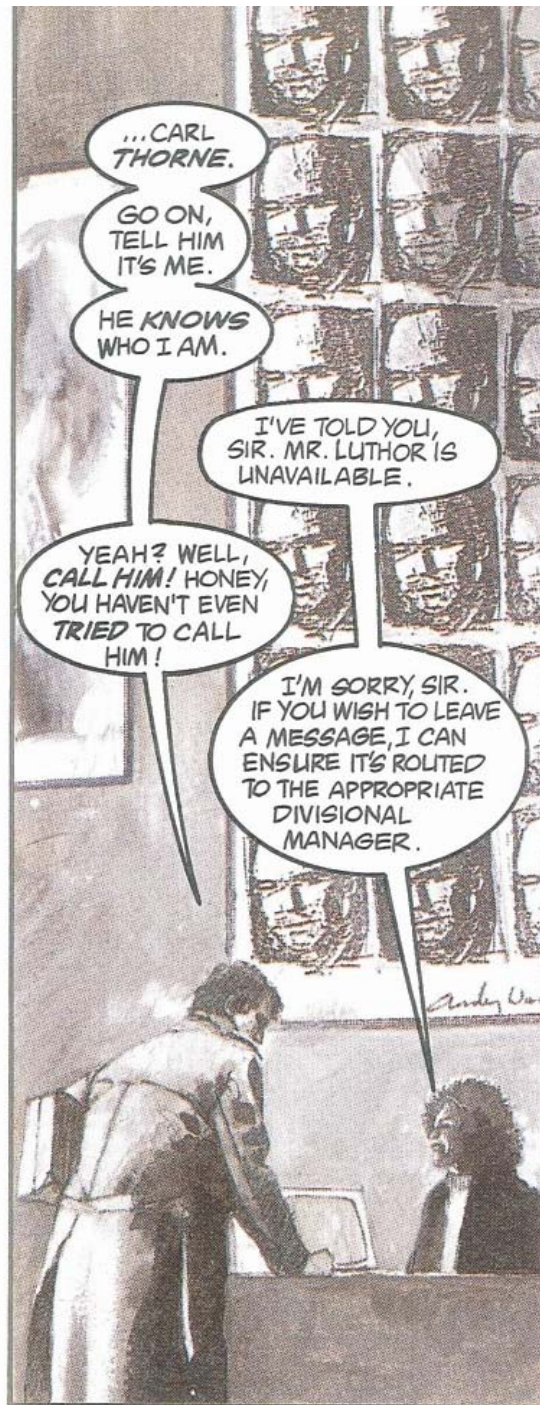


Figura 64

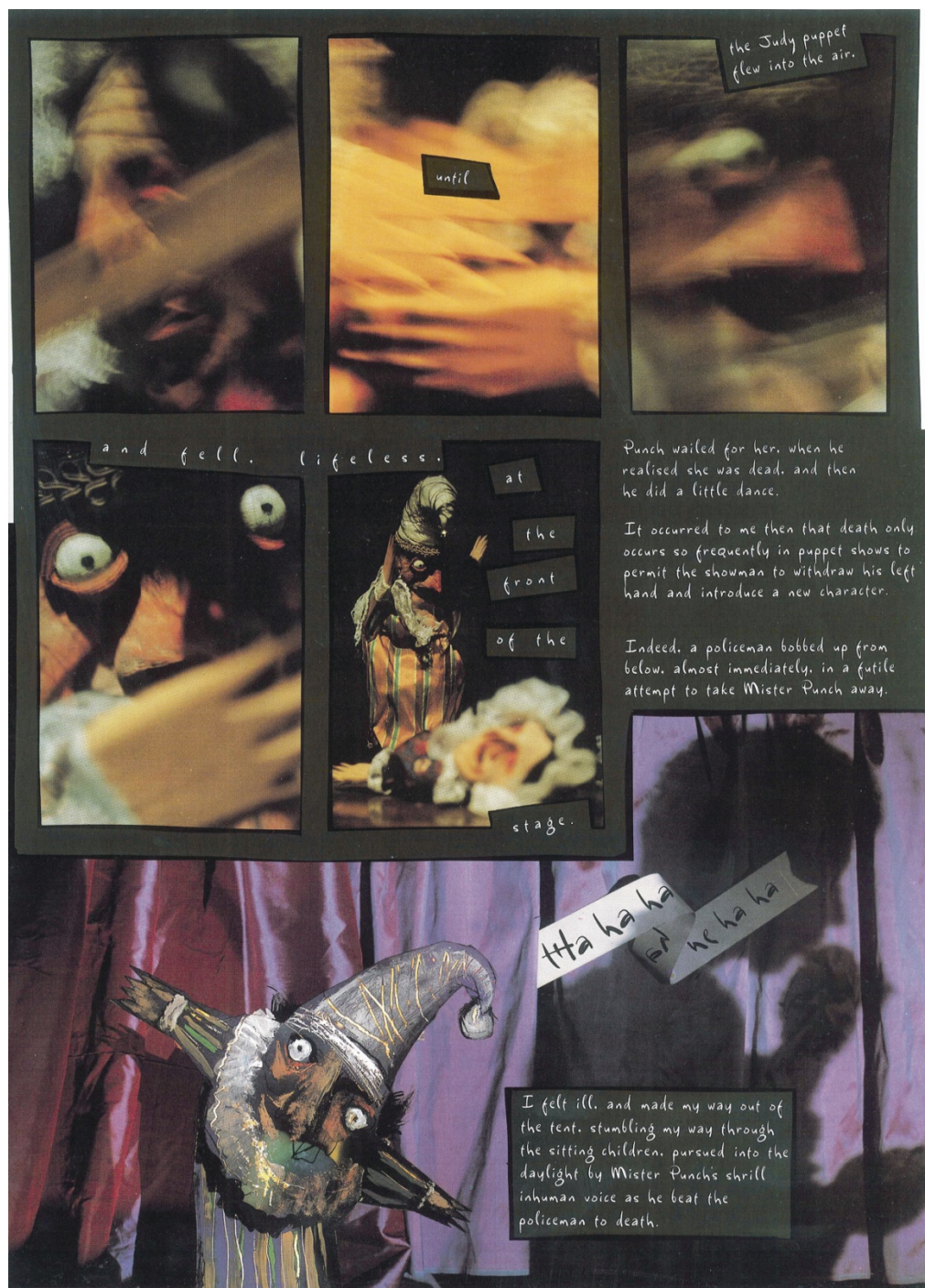


Figura 65

En el área del arte es uno de los pocos artistas que se mantiene implicado diversas galerías en arte fino como lo es Allen Spiegel Fine Arts (figura 66) quien representa a McKean con dibujos pinturas y fotografías que no tienen ninguna relación con el mundo del comic, o del diseño y esas obras poseen un carácter diferente en ese sentido pues evoca en sus dibujos, de nueva cuenta, la influencia de otros artistas y pintores, como lo es Egon Schiele (1890-1918) de quien toma herramientas de estilo y no de imitación (figura 67). Parte de lo que hoy es el profesional en el arte, no es el saber la historia para decidir qué es lo válido y qué no lo es sino que analiza el proceso histórico en niveles de conocimiento. En cierto sentido no es la automatización de esquemas y formulas, sino la ejecución, la creación de habilidades y por consiguiente el artista es nuevamente un individuo, y no una maquila (aunque también eso es peligroso por no existir más técnicas y métodos que sincreticen el conocimiento).



Figura 66



Figura 67

En McKean el arte está ligado a su vida él dibuja, escribe, dirige películas, crea escenarios, toca jazz en su piano, asimila nuevos artistas y diferentes medios para solucionar su idea creativa. Y para finalizar él propone un mundo bizarro en donde la existencia y la memoria juegan un papel importante. Es uno de los artistas más importantes de la época del collage digital y de la libertad creativa, sin importar las compañías, ni lo que dicten las convenciones. Junto con sus convencionalismos rompe con el cerco de la ilustración y el arte haciendo de sus imágenes un democratizador de ideas.



Figura 68

3.4 Ashley Wood



Figura 69

Mencioné que el final de la historia del comic como tal quedo registrado hasta Dave McKean, por mucho el interés del comic se quedó ahí por los nuevos elementos de los que se estaba apropiando, las herramientas digitales, color, estilos literarios, así como la invasión de mercados como el japonés a la industria mayoritariamente clasicista del estilo americano. Un ejemplo de ésta influencia es Bachalo, y quien está más cercano a ese estilo Joe Madureira, quienes se convirtieron en íconos en los 90's. Aunado a ello el bombardeo de la televisión con series que se arriesgaron a incluir nuevos temas dentro de su propuesta como *Sex and the city*, obligaron a las demás industrias a redefinirse o a tener propuestas novedosas. Por ejemplo la radio que en años anteriores había tenido una relación hermética con los radioescuchas, se abriría a la democratización y empezaría a mantener una relación estrecha ellos.

Esto al comic le afectó en propuestas un tanto desastrosas y apuestas cada vez más difíciles de leer o entender una de ellas es la muerte de Superman, quien enfrentándose al absurdo del siglo, emprendió una muerte creada por un enemigo de similares características que Superman y con ausencia de bondad. Socialmente y en lo que está fuera de las páginas era absurda la personalidad secreta de un héroe que no usa máscara en la época de los satélites y las cámaras. Esto trajo uno de los mejores pretextos para la industria que suscito en cinco ediciones (en México fueron tres) que paralizaron al mundo con un personaje que en teoría no debería de morir y en manos de un villano que no debería de existir (llamado *Doomsday*, que al paso de los años se convirtió en un personaje más bruto y sin pretexto de ser)⁷⁴.

Desde los noticieros hasta los programas especiales de televisión sufrieron el juego de mercadotecnia que se fraguó con un año de anterioridad, contratando como dibujante líder a Dan Jurgens⁷⁵, con cuerpos idealizados classicistas y escorzos difíciles de lograr, impecable trazo y un equipo de coloristas capaces de dar las atmósferas necesarias para la escena que se estaba presentando escribiría en la segunda edición: *“En los años por venir, muchos dirán que la fuerza de los golpes era tal, que pudieron sentir las ondas de choque. Pero otros recordarán este día como aquel en el que el más noble hombre que hayan conocido, finalmente cayó. Para aquellos que pudieron llamarlo amigo... esposo... hijo. Para aquellos quienes le enseñaron el valor de toda vida... y para quienes sirvieron con Superman en la protección de esa vida, llega el choque del fracaso... pues este es el día, en que un SUPERMAN murió”*. Este es el inicio de la globalización que se tendrá con respecto a un comic, posteriormente se tiene la caída del murciélago como un producto más elaborado y nuevamente con una

⁷⁴ Ver *The death of Superman*, DC comics, 2a edición, abril, 1993

⁷⁵ Ídem, p. 4

historia sacada de la nada, con equipos de trabajo introductorios como Joe Quesada quien estaría subiendo rápidamente gracias a sus trabajos realizados como historietista independiente y quien actualmente dirige la editorial de *Marvel comics*; en México el boom fue por Humberto Ramos que trabajó para la *DC Comics* haciendo *Impulse* y algunas portadas para Superman.

Esta clase de experimentos dentro del comic sólo interesa por un periodo corto o dan paso a experimentos temáticos que rodean a un personaje determinado, ya les mencioné un ejemplo con Batman las ultimas sagas se vieron afectadas una por Frank Miller para el Batman oscuro y el otro es el creado por Bruce Tim quien le dio al mismo personaje una apariencia gótica en escenarios de los años 30's para buscar diferentes públicos como el infantil.

Retomando el tema de *Arkham Asylum* el parte en dos la historia del comic atrayendo la industria olvidada europea a la industria americana junto con sus artistas autorales. El primer éxito es que el nuevo autor abandona el lápiz y la tinta por colores planos en acrílicos. Este nuevo autor muestra más técnicas que en años anteriores en la industria: el uso de pinturas, técnicas de iluminación y composición En estos años una de las revoluciones es la llegada de *Image Comics* con sus colores digitalizados y sus historias con el antihéroe como protagonistas envidiosos. El otro camino abre más la puerta al comic de autor con su estética y su editorial, así su propuesta está ligada a lo que es una presentación de una historia con elementos de carácter estético y con simbolismos marcados.

Dave McKean desarrolla historias acordándose de lo que es su mirada, su propuesta como autor o creador de imágenes. Así que para uno de los grandes en la industria americana, Todd McFarlane, McKean es un apartado remarcado en la cultura porque ganó nuevos adeptos, lo es

porque el comic se convierte en una novela de lectura para un café o una historia para un público más inteligente⁷⁶. El adolescente ahora es un joven con poder económico que desea leer propuestas más interesantes y se refugia en historias de este tipo. Es el logro que han tenido Alex Ross, David Mack, Dave McKean, Mike Mignola, Frank Miller como ejemplos de autores que hacen comics como mínimo, de Todd McFarlane se crearon las series de *Spawn*, empezando con una nueva llamada *Hellspawn* (figura 70) en donde él mismo hace una reflexión acerca del nuevo rumbo del comic y establece que el mejor de esa revolución es Dave McKean en las serie llamada *Arkham Asylum*⁷⁷.

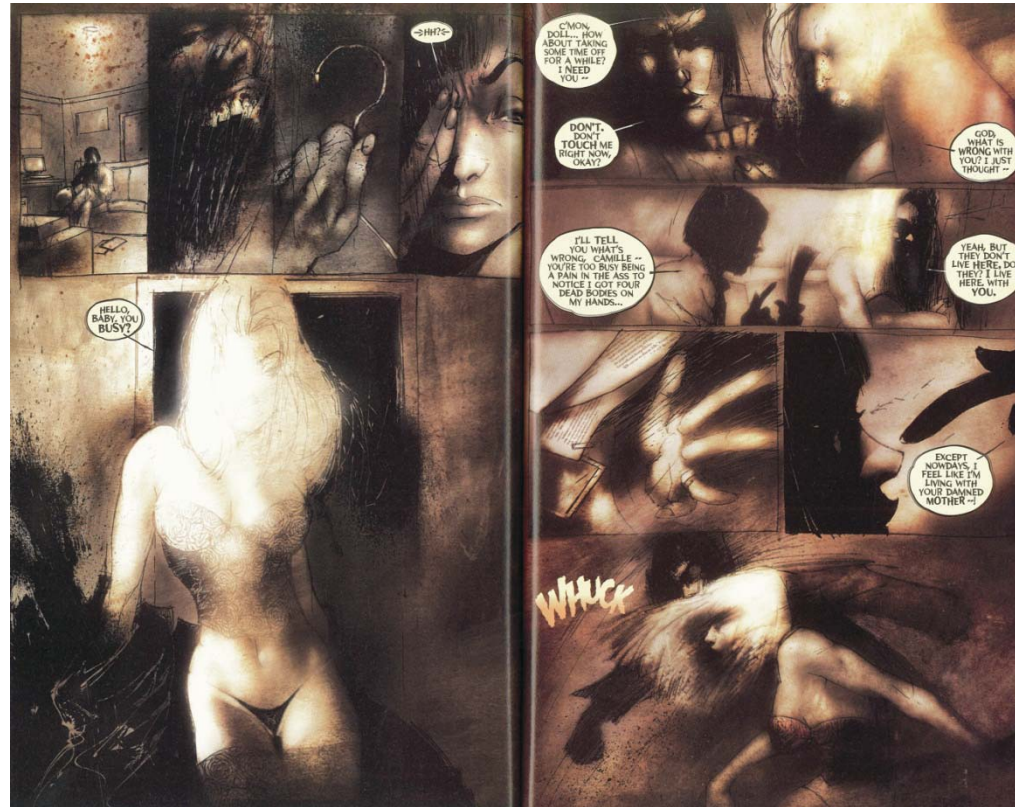


Figura 70

⁷⁶ Ver *Spawn: Blood & shadows*. Image comics, 1999, California, p. 3

⁷⁷ Ídem, p. 2

La visión de McKean hacía sentir al público dentro de la atmósfera que se narraba y participaba en forma activa en la secuencia de las viñetas por ser fácilmente entendibles y analizables, con varios niveles de entendimiento para diferentes tipos de espectadores. Al parecer en una temporada no hubo alguien que ocupase ese lugar hasta la aparición de Ashley Wood (Perth, Australia 1971) quien continúa con el dibujo abandonado de las cubetadas de colores, éstas se convierten en la tinta china y en el mismo color dando nuevamente el estatus de artista a este dibujante. Si en la época de Jim Lee él controlaba el trazo, al entintador y al colorista, sin excluir al rotulador, de nueva cuenta aparece el artista que hace el trazo y el color en todo un número o un trabajo, la labor que tiene se ha empezado a dividir en lo que hoy en día es el desarrollo del artista.

Ashley Wood es un artista inteligente de diversos estilos y talentos, ha ilustrado varios personajes de *Image Comics* como la saga de *Spawn*, Sam y Twitch, es uno de los desarrolladores de la nueva vida de estos personajes que entrando en este siglo fueron perdiendo lectores por considerar la historia repetitiva y pretenciosa. Wood rejuveneció y rediseño la estética y el universo de estos personajes volviéndolos más oscuros, más misóginos y aun más brutales.

En estas obras el dibujo la mayoría de las veces es gestual, insinuado y completamente velado por colores de tierra y grises ópticos. Las expresiones son desesperadas y tensas, inmersas en la desesperación y en la ira del momento, pero su brinco no fue en este trabajo, aunque si le trajo fama al ser una de las nuevas promesas de la industria y ser independiente en su estética sin ningún tipo de rival, sino en decidir independizarse de toda esta industria y crear la suya⁷⁸.

⁷⁸ Ídem, p. 2

La forma en que lo hizo no fue tan fortuita porque ya tenía la experiencia de trabajar en todas las compañías grandes y su crecimiento como diseñador estaba de moda con la plataforma de presentación de *Batman Beyond*, *Small Soldiers*, *Ghost Raider*, convirtiéndose en uno de los más importantes diseñadores del los 90's, pues su trabajo aparecía en libros, televisión, películas y revistas, con premios suficientes para independizarse crea dos series exitosas *Automatic Kafka* (figura 71) y *Popbot* convirtiéndolo en la pauta de la creación de libros y comics del siglo XXI por ser obras posmodernas y agresivas en contenido.

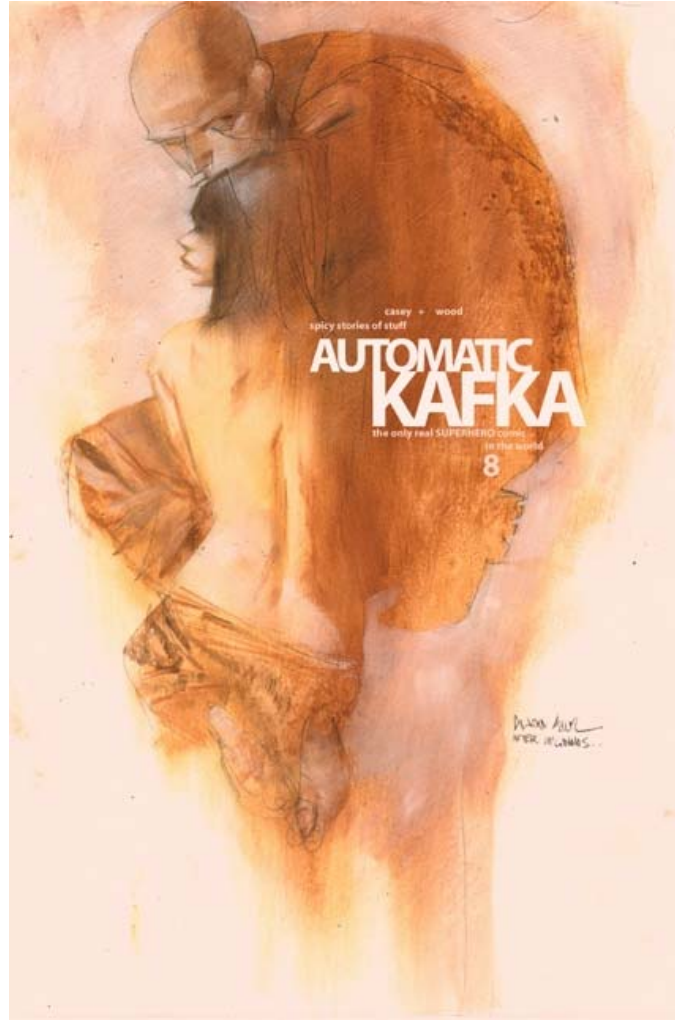


Figura 71

Mientras eso estaba ocurriendo se gestaba lo que es actualmente *IDW Publishing* que realizan portadas e interiores para sus series de crecimiento como lo es *CSI*, *Ghost Whisper*, *Transformers*. A él se reserva el gusto por el horror del salvajismo, la drogadicción y los monstruos con un humor que se describe y no se puede redactar con facilidad de la imagen de Wood, está íntimamente relacionada con el sexo y la lujuria proveniente de otras influencias del arte.



Figura 72

Esto trajo consigo la serie de Lore (figura 71) que explora en narraciones largas el mundo mítico dando un revés a lo que es el comic porque en estos números es aún mayor la lectura que la imagen. Esta relación, más con la literatura, no desanimó a su público sino que se convirtió en un comic de culto subterráneo y demostraba también el conocimiento del arte de Wood al sintetizar las imágenes de Gustav Klimt y Egon Schiele en él la influencia y estos robos son también

importantes como el uso de herramientas literarias, esto es en parte por no estar del todo conforme con lo que es una simple mirada de un público, si no le gusta a él y si no hay algo que haga la diferencia con otras obras simplemente lo cambia y eso se refleja en un sinnúmero de dibujos que muestra en su blog⁷⁹.



Figura 73

Las consistencias e influencias de Wood en la perspectiva son afectadas por vivir en Australia debido a que es una antena constante de bombardeos del resto del mundo, un centro de oportunidades de inmigrantes y de sincretismo de culturas e ideas por ejemplo, el comic el comic y las animaciones asiáticas accesibles, asimilándolos en la simplificación de su dibujo y del como los elabora. Lo poco que pudo ver de comic europeo es de Francia con Tintin y Asterix que es un artículo de lectura infantil de consumo corriente en las bibliotecas finalizando en lo que está en tiendas especializadas, adentrándose al estudio del arte en la escuela de Diseño y Artes, licenciatura que esta

⁷⁹ <http://ashleybambaland.blogspot.com/>

fusionada en Europa, Asia y Norteamérica, pero, como la mayoría de los artistas de éstas latitudes el estudio del dibujo aun en temprana edad es desarrollada desde niño. Avanzando en la carrera de diseño inmerso en el boom de las computadoras, donde los docentes temerosos se negaban y censuraban el internarse en el conocimiento de las aplicaciones digitales (figura 73), se encaminó a diseñar por encargos para grupos musicales y empezar a presentar pequeñas exhibiciones de trabajos de gráfica y pequeñas pinturas.

Una de sus primeras estrategias al iniciar su trabajo fue a través de internet y con países diferentes al suyo, creando así su primer mercado con precios distintos al europeo y con productos que competían con los demás artistas y diseñadores.

Al acercarse a nuevas compañías y en especial al mercado americano, su estrategia cambió al proyecto que le ha dado premios: acercarse al arte de galería y no a quedarse simplemente en el ramo del diseño o el comic. Ésta tampoco es una invención azarosa, Wood disfruta dibujar y pintar en un medio que no considera del todo éstas propuestas en tono conceptual o visual, sumado a que el medio no estaba listo para este tipo de propuestas. Si bien tenían a Alex Ross como uno de los precursores de un comic más realista, a Travis Charest como el maestro del detalle, a Wood se le da un reconocimiento por quitar las poses de los mercados del arte y llevarlos al comic, porque él disfruta hacer historietas y es un artista que las hace por el alcance tan lejano que cualquier persona piensa y la influencia que se descarga en la cultura. Por ejemplo en mi estadía en la escuela de artes gente de ambas carreras conocían y reconocían según su estatus y su carrera el trabajo de Wood⁸⁰, al punto de imitarlo y sintetizarlo como una referencia obligada, así como ilustraciones y pinturas del mismo que se

⁸⁰ <http://fer-abe.blogspot.com/>

dispone en la red. Es porque ha alcanzado la visión del mercado pop sin perder de vista el placer de hacer su trabajo que es crear, echemos una mirada alrededor de las películas, juguetes, juegos de video, y sin lugar a dudas el medio magnánimo llamado televisión.



Figura 74

Esto era para un público de masas también un consumidor más y más educado y exigente encuentra su producto como lo es en libros del mismo autor, portadas de música, arte original, playeras seriadas y sacadas al publico por temporadas, todo es para que se establezcan en un mismo escaparate llamado Ashley Wood.

De alguna manera empieza a flotar hasta la cima de lo que se hace dentro de la moda del arte, del diseño y de la ilustración y no teme burlarse de los fanboys que saben nombrar a cinco personajes de los X-MEN o, el lema de Spiderman.

La mayoría de los artistas sugieren una influencia y a Wood lo encierran en tantas de ellas Gustav Klimt, Egon Schiele y ponen aún mas influencias como Sienkiewicz quien mantiene también en su trabajo una gestualidad marcada en narraciones que simplifican el blanco y negro, su amistad con Mike Mignola y su relación con los talentos de la industria, comenta en su blog, que las influencias se deben de notar sin dejar atrás la personalidad y el estilo propio. Trata de ser convincente en que el trabajo es suyo y etiqueta en ocasiones lo que vale la pena dar a notar e innumerables veces es el encuentro con otros autores⁸¹.



Figura 75

Del paso de *Image Comics* a *IDW publishing* hay un cambio en la narrativa y en la presentación en los recuadros. Anteriormente el interés era más del torcimiento de la mente, el juego de la moral y la

⁸¹ Wood, Ashley, *Swallow*. IDW publishing, California, 2006, p. 5

conciencia, pero siempre buscando que el lector percibiera su trabajo y lo evaluara correctamente, finalmente era un trabajo comercial en todas sus categorías, sumado a que esas historias ya tenían un público cautivo.

Al iniciarse en Automatic Kafka o en Popbot modificó el estilo para el público que lo estaba consumiendo, el equilibrio entre los editoriales y la propia propuesta, pero la finalidad siempre fue la búsqueda de la independencia creativa con estas dos historias y al recibir el apoyo de un público en crecimiento decidió soltarse a su dirección libre de los comentarios que presionan. El resultado fue la experiencia que se tuvo con la serie de Automatic que se convirtió en una lectura inteligente, salvo que su escritor estaba aún en la sintonía de el comercio y trataba de impulsar los diálogos como en su anterior trabajo llamado Wildcats, acrecentando su salida de la Wildstorm de la DC Comics con la cancelación de su proyecto en el número 9 y 3 más por publicar Pero eso no llegó, Wood en su página acusa a Joe Casey de arrogante, por no entender que la intención del proyecto sería un libro atrayendo una intrusión editorial al final y la cancelación de todo el proyecto. Actitud que incomodó a los lectores de todo el mundo.



Figura 76

Esa cancelación es interesante porque participaron por presión críticos que tacharon a la serie y terminó en paquetes que todavía no salen al mercado, uno de esos pretextos fue la falta de ventas en la unión americana, llevando a la serie a su cancelación vía expendedores y al término del contrato en definitiva entre Wood y la compañía *DC Comics* y como mencioné, uno de los capítulos los proyectos cancelados dan por resultado que los derechos quedan dentro de la editorial y ese es el final de la serie de los Kafka.

Popbot (figura 77) es un comic que pocos lectores entienden, y en general pocas personas alrededor del mundo, pues lo leían pequeños grupos para discutirlo y analizarlo y tratar de entender de qué se trataba o cual era su intención de ser.



Figura 77

La serie de los Bots intenta alimentar con una “cucharota” la historia de la cultura pop, por supuesto la de los norteamericanos, con la variante del formato en estilo europeo. Además de incluir a Andy Warhol y Samo como presentadores de una idea del mainstream dentro del mainstream⁸².



Figura 78

Esta obra intenta involucrar al lector como parte de su proceso creativo, esta imaginación es la que el espectador bombardea con ideas vía correo para tratar de cambiar el curso de la historia, culminando en un anuncio de sexy robots y propiamente un catálogo de robots de acción. Esta historia fue pensada para un total de 13 números de 48 páginas, actualmente solo ha llegado a 7 números y una edición tradicional con ilustraciones de otros dibujantes de comics. Pero se ha transformado

⁸² Wood, Ashley, *Popbot collection one*. IDW publishing, California, 2003, p. 7
155

en más productos como *Zombies vs Robots*, *Zombies vs Amazons vs Robots* y la serie *D'arian*⁸³ (figura 81) que prolongan la historia en pequeñas páginas como si se tratase de regresar a lograr una especie de universo dentro de diferentes universos, involucra a chicas desnudas deseosas de amar y a un gato que se convierte en un ícono al estilo de *Mikey Mouse*. Y si ese es su proyecto personal, el otro trabajo está relacionado con el horror y cuentos de “vampiros” en una serie llamada “30 días” trabajando con un escritor de novela de horror llamado Steve Niles, serie que se llevó a la pantalla grande con el mismo nombre y usando como herramienta la estética del comic y cometiendo un error al no usar la historia como parte del storyboard como se ha llevado a cabo en los últimos años. Su trabajo como dibujante de comic esta en *Metal Gear* de *IDW* y realiza las plataformas para juego homónimo.



Figura 79

⁸³ Wood, Ashley, *D'arian aventure magasin comique*. IDW publishing, California, 2007, p. 1

Pasemos al comentario de la plataforma web que posee, no es la primera y no será la última, desde sus inicios mantiene una relación íntima con la computadora y a partir del 2001 con los fanáticos que aprecian su trabajo alrededor del mundo muestra desde bocetos hasta ilustraciones gratis con motivos de fiestas importantes a nivel mundial como *halloween*, navidad y demás. Entre otras cosas su blog se encarga de dar noticias acerca de su trabajo, para finalizar el contacto, para poder adquirir su obra y promocionar el segundo producto del que muchos lo consideran válido: el arte.



Figura 80

La gente que es participante de su blog pide bocetos, comisiones, le cuenta lo difícil que es conseguir un tomo de su historia y él accede a realizarlos, dando ya un sentido de arte fino de su propio trabajo, sus consumidores entusiastas aprecian tanto su trabajo que lanza actualmente por temporadas playeras, juguetes e informa de visitas a museos. Proporciona links de videoarte porque valida su trabajo como arte, mas no como un producto pintura que expone en publicaciones como *Dante rex robot puncher (figura78)*, pintura sobre tablas de patinetas, gráfica digital y que actualmente está en venta en galerías

virtuales, mercados especializados y una galería con representante en Nueva York⁸⁴.

⁸⁴ Freeland, Cynthia, *Pero ¿esto es arte?*, Cátedra 3ª edición, Madrid, 2006, p. 186



Capítulo 4

El universo se está pareciendo más a un enorme pensamiento que a una máquina grandiosa, podría ser, incluso, que aquello que pensamos que es el verdadero universo físico, es solamente una muestra de interferencia en el mundo del pensamiento”

Sir James Dewar.

Cuenta Rav. Philip S. Berg una anécdota de su juventud en Israel, cuando era un estudiante le pregunto a su maestro si podría escribir lo que estaba aprendiendo, por lo que el Rabino Yehuda Ashlag le respondió que el sólo hecho de escribirlo y guardarlo significa que 200 personas más ya contienen ese pensamiento. No hay nada oculto en el mundo, sino que todas esas ideas están en el aire, vuelan, y cuando alguien se encuentra con ese chispazo de pensamiento es porque alguien más lo ha tenido y lo ha retenido, lo ha hecho suyo, y al aterrizarlo se encuentra con similitudes con otras personas en otros lugares geográficos o, tal vez, sea el vecino de al lado.

Para comprobar esta idea mencionaré en una forma sencilla a uno de los pensadores más grandes del siglo XX Albert Einstein, para llegar a su famosa teoría de la relatividad trabajó un tiempo considerable como perito en una oficina de patentes, la información que poseía era tal que aseguró que lo único que realizaba era una verificación de sus ideas que ya tenía para después aterrizarlas en lo que era su propuesta o visión de las cosas físicas. ¿En realidad descubrió algo nuevo? No, esa información ya existía como trozos de ideas dentro de otras ideas, la diferencia es que Einstein supo diferenciar una idea buena, de información inútil y apropiarse de esa información. La mayoría de nosotros creíamos en un modelo en donde el espacio es una distancia entre dos puntos y por convenios sociales lo validamos pero, si los dos

puntos dejaran de existir ¿qué pasaría con el espacio existente entre ellos? ¿Dejarían de existir también? Si así fuese, el término de súper espacio que es utilizado por esta teoría podría ser definido como un “no espacio” ¿podría la física en toda su búsqueda teórica llegar finalmente al entendimiento de la no dimensión?

Tres misterios son revelados: la mente, el quantum y el universo. En esta investigación nos interesa la mente. Esta idea nos lleva a no creer en nuestros sentidos, a no creer en nada de lo que nos digan, porque la validación no se encuentra en el pensamiento, propio, en el impacto que tenga con las demás personas. Analicemos una idea de Joan Foncuberta, introduce en el libro del *El Beso de Judas: Fotografía y verdad* una especie de teoría de la comprensión de la fotografía, o cómo se debe de observar en la actualidad a esta actividad. Es un instrumento con muchos fines, pero es innegable que esta apreciación cambia la opinión de los medios, mente y crea nuevas realidades, mantiene realidades ya olvidadas. Lo que advierte este texto es la forma en que se aprecia una situación artística que puede influir en forma personal, creando valores que son de nosotros o pertenecen a una conciencia de masas, como si fuese un medio informativo. Foncuberta advierte que todo es una mentira, se engaña a nuestra inteligencia, pues hay una carga ideológica y cultural que afecta y traiciona a nuestro discernimiento. Es decir, suponemos lo que es real, pero en la masificación de las nuevas tecnologías y las nuevas herramientas la realidad es muy diferente a lo que es perceptible, llegamos a caminos que van más allá de la realidad. Un punto claro con el arte pop se encuentra con el mismo hiperrealismo, de hecho es parte de este movimiento artístico y lo que ocurre en él es dar mayores pautas de la realidad, hay más detalles al punto de que podríamos llegar a observar más de nuestra percepción, ¿quién se atreve a ver en

todo caso el detalle de un poro o los colores que contiene una peca? Esta percepción rebasa a lo que es la realidad en nosotros, pero al momento de percibirla o de observarla le pertenece por el hecho tan sencillo de que estamos almacenándola y analizándola. El cine utiliza esta herramienta en este siglo introduciéndonos en lo que es una nueva propuesta como *Matrix*.

Regresamos al punto de los destellos de genialidad de otras personas para llegar al sentido de la realidad. Existen múltiples manifestaciones del arte y éstas crean su propia realidad y modifican la de otros, entonces regresemos de nueva cuenta a la idealización de tantas cosas, o sobre tantas cosas, que tenemos ya una diversificación de materias, y público de acuerdo a ciertas necesidades pero, unos cuantos genios son los que alcanzan a las ideas y las transforman en el común del pensamiento del mainstream.

Estos pensadores cambian y revolucionan nuestro entorno o quién hubiese creído a Nicolás Copérnico que la Tierra no era el centro del Universo sino que era un satélite de un astro más grande llamado Sol, Siglos después Hubble declaro que el universo no es una maquinaria semejante a un reloj, sino que, todos los planetas se encuentran en una danza entre ellos. Cada astro influye en el campo gravitacional de uno y otro alejándose y atrayéndose en un desplazamiento hasta ahora difícil de poner en una ecuación, pero eso pasa a millones de kilómetros de distancia.

En nuestro campo nuestros genios son hombres que han aprendido también a reunir la información (imagen, ideas) necesaria para hacer una transformación capaz de pro-accionar sobre los demás campos. Pablo Picasso, Marcel Duchamp, John Cage, Joseph Beuys, Andy Warhol, y la lista podría ir hacia delante o hacia atrás en la historia, cada uno de ellos en su tiempo, época, movimiento, aportaron las ideas

y herramientas necesarias para una mejor práctica profesional en nuestros días.

La misma literatura es numerosa para las personas que gustan del comic y las que saben leerlo, la lectura del comic atrae particularmente a los niños y al pueblo, a los sectores del público que son especialmente fáciles de influenciar, y a los que será especialmente deseable cultivar. En los 90's se pensaba que no se requería de una gran habilidad artística para contar un cuerpo en imágenes y aún no tenían una intención útil y moral en los dibujos, eran simple y sencillamente una distracción o una sátira. En esta definición también se hizo posible desarrollar un lenguaje pictórico sin referencia en la naturaleza, sin aprender del natural, el dibujo era un simbolismo convencional por eso la inmediatez del consumo entre un comic y una obra es tan diferente. Además el dibujante de comic puede usar un lenguaje abreviado contando lo que se quiera omitir, sólo necesita unas cosas este dibujante: conocimiento de la fisonomía y de la expresión humana. Después se tiene que crear un protagonista convincente y caracterizar a las personas con quienes se entra en contacto, se deben de dar a conocer sus emociones y reacciones y hacer que la historia se despliegue en expresiones entendibles, estos dibujos por torpes y pueriles representaban el hecho de un carácter y una expresión de una época¹.

En 1954 se utilizó el mismo concepto en el *Pop Art* la cultura de la publicidad de masas y cambiando su propia definición a una actividad plástica, utilizando imágenes populares dentro de un contexto de "arte fino" (fine art), así como la creación del arte como un producto comercial desde su concepción hasta su culminación que es su venta

¹ MacMasters, Merry Art., *El cómic está en declive y se le menosprecia como fenómeno cultural y artístico: El Fisgón*, La jornada semanal, suplemento cultural, 19 de septiembre, 2008

misma. Si bien el arte pop no es producto de las altas esferas de este oficio, creció y se desarrolló como una propuesta underground, de ahí su éxito, se encontraba más dentro de una cotidianeidad como en una oficina más. Así de esta estructura baja se filtro hacia la estructura rígida de donde nace la moda, regresándola y perfeccionándola para hacerla elaborada y elegante conforme empezaba nuevamente a ascender, impulsada por una nueva necesidad que prevalece hoy en día, el mercado se abrió a la moda y esta moda se quedó para el mercado más amplio, consumiendo ideas plásticas para volverlas aún más pop. El consumo de ideas plásticas compitió con el estilo de vida de esos años en donde todo era novedoso y tenía un impacto importante sobre las personas, por ejemplo en la televisión los programas exitosos son los que tienen el gusto de todos, son programas baratos, de fácil producción, ingeniosos sexys y como todo un buen negocio.

Continúo con la idea creada por Richard Hamilton de una sensibilidad específicamente urbana, casi en guerra con la naturaleza, *Yellow Kid* es el precursor de la industria del comic y de todo el desarrollo de la historieta norteamericana, respeto a que si es o no una forma de inventarse una cosmogonía, claro que sí². También ha tenido esta industria que establecerse de acuerdo a las políticas imperantes y criticarlas, pero no enjuiciarlas, estas reflejan la moda y el estado anímico de la sociedad; vean ahora a Superman como un Mesías bíblico del siglo XX, hasta que se cansó de tratar de salvar a todos comprendiendo que sólo hay que cambiar una cosa a la vez, el propio hogar estadounidense. Propuesta actual norteamericana con su cierre de fronteras y su paranoia al mundo.

² Pliego Ernesto. Art., *De burbujas sueños y cristales*, La jornada semanal, suplemento cultural, 18 de agosto, 1996

Durante los 70's, *Star Wars* Y *Jaws* rompen records de taquilla en el mundo volviéndose películas de "culto", ocurren desastres nucleares en Pensilvania, Elvis Presley muere, aparece el antihéroe que lucha contra la decadencia de la sociedad caracterizado por el rebelde moderno ya creado y puesto en un nicho por el "Pop Art", Andy Warhol encuentra a Jean-Michel Basquiat, aparece el boom del performance y el arte conceptual. Mientras tanto la música descubre el punk con Los Ramones como los ídolos underground, el comic acierta su diferencia con el arte comercial y encuentra el significado de su existencia con la aparición de la novela gráfica en un mundo más abierto e iniciando su globalización y de cómo se percibe a la sociedad moderna bajo el prejuicio de ser realizado por aquellos miembros de un sector marginal o un conocedor no especializado en arte. Dentro de la segunda mitad del siglo XX hasta los 90's quien ha utilizado en forma sistemática el comic como referencia fue el cine sin logros significativos o importantes, el uso del comic como un entero story board es ya explotado en pleno siglo XXI. Además los creativos en cualquiera de las funciones dentro del cine son utilizados de forma exitosa y para impulsar al cine que decae por falta de propuestas reales.

En *Reinventing Comics*, Scott McCloud (1960, Boston, EUA) muy preocupado por el comic, se pregunta cuál será su futuro ante los nuevos medios, esto es ante la red y la digitalización, sin embargo, no creo que sea tan simple como pensar en e-Comics, es más, creo que el proceso va tan rápido que lo que nos hace falta no es pensar más, sino cambiar nuestro punto de vista en relación al todo³.

McCloud en su libro de hace referencia a una teoría de la evolución del lenguaje, decía que este evoluciona a la par con el pensamiento, y este cambio proviene desde que el ser humano comienza a comunicarse.

³ Naief, Yehya. Art., *Pintando monos en la red*, La jornada semanal, suplemento cultural, 21 de septiembre, 1997

BIBLIOGRAFÍA

Primero es el lenguaje gestual que sobrevive hasta la fecha en la danza, por citar un ejemplo. Después es el lenguaje oral; la oratoria, el canto y la poesía andarían por aquí. Luego sigue el lenguaje escrito, la literatura, a continuación el lenguaje gráfico; la pintura y derivados, el comic viene también aquí combinado con el lenguaje escrito finalmente, Art Spiegelman menciona al lenguaje cinético, que comienza a desarrollar el movimiento como medio de expresión, entra desde luego el cine, y películas como *Requiem for a Dream* vienen a insinuar que el lenguaje cinético apenas está comenzando a balbucear. La una línea evolutiva del lenguaje queda de esta manera: Lenguaje Gestual > Lenguaje Oral > Lenguaje Escrito > Lenguaje Gráfico > Lenguaje Cinético⁴.

Por ahí existe una frase que dice que si nos concentramos en un árbol no podremos ver el bosque, adentrarnos en el comic es concentrarnos en el árbol en una discusión necia de lo que es y no es (arte), pero si nos alejamos podemos ver que el comic es eso, un árbol, y que el bosque es el lenguaje, que sigue creciendo y expandiéndose y tal parece que el propósito final es la comunicación total de la experiencia humana.

Sin embargo, esta línea evolutiva del lenguaje también es una concepción parcial de la idea, es sólo un recurso a falta de poder expresar mejor una idea. Todas estas formas del lenguaje: gestuales, orales, gráficas, escritas, cinéticas ya existían desde el inicio, el ser humano las ha usado desde siempre, nosotros mismos las usamos en la vida cotidiana: hablamos, hacemos muecas, garabatos, nos movemos de determinada forma para transmitir señales a los que nos rodean. En internet a falta de gestos y lenguaje corporal hemos

⁴ Sario, Beatriz, *Tiempo pasado*, Ed. Siglo XXI, México, 2006, pp. 131-132

incorporado emotikones que ahora encontramos popularmente en los mensajeros instantáneos de Internet⁵.

El pecado del comic proviene de una industria con valor comercial que despoja al arte de galería de su resplandor de arte fino pues ya hay más herramientas para finalizar una idea. Otro ejemplo se encuentra en el arte conceptual, el performance, el videoarte, entre otras tendencias, me refiero a en la década actual las obras de arte se han ridiculizado con la difícil tarea de intentar de darle un respiro al arte y se llama moda.

Esta contiene dentro de sí ciertas características como una adicción al cambio y se mezcla con el mainstream dictando la forma en la que cada hogar debe de ser amueblado y decorado, cómo se debe de ver uno, obliga a aumentar el núcleo social para una mejor impresión frente a la gente y obtener un status y una validación frente a los demás. Esto se refleja en las novelas y en un sin número de visitas a casas de extraños dictando cómo se debe de actuar incluso en nuestra propia habitación, lo rápido, lo efímero de la esencia de los objetos, en ciertos aspectos por eso el arte también crea sus modas y tendencias.

Actualmente en su faceta de arte revolucionario el comic actúa contra los mecanismos del mainstream asimilándolo primero, es decir el comic se inventa a sí mismo, después plantea su propuesta al mainstream éste lo asimila y lo re transforma, y cuando esta propuesta está ya inmersa en la moda o en aquellos que la convierten en pop, lo abandonan para iniciarse en una nueva búsqueda, que invada al mercado del arte establecido por galerías y museos.

La imagen es más importante que el contexto en el que se desarrolla, nuevas tendencias del arte se niegan a jugar con el proceso de galerías y estar dentro del rol de la institución, creando sus formas de

⁵ Nadin, Miha, *The civilization of illiteracy*, Dresden University Press, Germany, 1997, pp. 328-332

BIBLIOGRAFÍA

exponer o de mostrar estas ideas. Una de estos ejemplos es el graffiti que es una expresión pública o popular que se realiza en muros o superficies. Esta manifestación es accesible porque no respeta más los materiales tradicionales como un bastidor o una superficie para pintar, crea a partir de las necesidades y del presupuesto, marcadores, crayones, corchólatas, pintura en aerosol y calcomanías, son muestra de su versatilidad. Lo interesante en nuestros días es que el graffiti moderno está influenciado por el arte mismo⁶, a la par del comic, de ahí su fuerte connotación juvenil. Hoy la estética amalgama todos los tipos de imágenes que se encuentran en la cultura popular moderna, dándole así un toque al mainstream, por ejemplo el joven artista americano de 31 años Kevin Llewellyn ha llegado a la altura de hacerle un trabajo a Madonna, junto con una portada para el grupo Nine Inch Nails, en referencia para maestros de artes de Los Ángeles y aparece en algunos videos de Linkin Park.

En esta moda se tienen excesos y bordes próximos que sólo la psicología la toma como arma, los aciertos visuales para modificar y articular la estructura del cuerpo, creando cientos de efectos de perfección, líneas horizontales y verticales para crear el volumen deseado o retirarlo, por eso la esbeltez es lo que se considera deseable.

A continuación analizare la obra de uno de los maestros mexicanos de la época de los 90's.

⁶Ver Curare, núm. 20, julio-diciembre, 2002, Curare, p. 23



Figura 81

4.1 Fernando Llanos.

Para Fernando Llanos (México 1974) esta moda se relaciona íntimamente con la obsesión y los ideales del artista según Felipe Edemberg (figura 82) llevándolos hasta las últimas consecuencias⁷. Llanos se considera a sí mismo videoasta y dibujista, el conocerlo en persona para mí fue refrescante, pues si ya conocía personajes que de una u otra manera se saben las disciplinas de vivir del arte o estar dentro de un círculo, o se la juegan dentro del arte como el Maestro Rubén Maya, Herlinda Sánchez, el conocimiento de alguien que no se encuentra lejano a nuestra actualidad con el plus de ser docentes, es un aliciente para seguirse esforzándose por el “se puede vivir de esto, y “si se puede...”

⁷ Llanos, Fernando, *Cursi agridulce*, Trilce Ediciones, México, 2006, p. 8



Figura 82

La obra de Llanos se basa en sus obsesiones, e íntimamente ligada al sexo, el romance y las mujeres, el medio para sacar todas estas ideas se encuentran en el pretexto del viaje y la reconstrucción de los recuerdos, nuevamente la memoria juega un papel importante aquí, si bien, no siempre se tiene a la mano una cámara fotográfica sí se posee una mano para dibujar un montón de boletos por coleccionar e ideas por recortar⁸.



Figura 83

⁸ Ídem, p. 19

La forma de su imagen en realidad no importa mucho para él por tener una bitácora llena de esos viajes dentro de su memoria reconstruida por lo cursi, o en videos que parten de lo sencillo a lo elaborado. El diálogo para él está íntimamente ligado al dibujo y al bagaje que contiene, créanlo o no, éste también consta de un bagaje lleno de comics⁹.

Cuando tuve la oportunidad de conocerlo en junio del 2006, lo primero que me menciono fue su reto por convertirse en un artista reconocido, de su vida en momentos importantes como el primer trabajo de pintor, su hobby por ser músico y de su interés por hacer de su vida un ejercicio plástico completo. Lo que me intereso en esos días era su mínimo pretexto por dibujar y el poco esfuerzo por decidirse sobre que hacerlo, dibuja al caminar y al soñar con los ojos abiertos, ello llevó al pretexto de cuando empezaba a dibujar, fue tan sencillo para él decir que lo primero que hacia está relacionado con el comic. En sus años de escolar sus dibujos fueron vendidos en copias afuera de la escuela de manera que eso sirvió de aliciente para continuar en ello, estos dibujos en su mayoría fueron trabajos sobre lo que se encontraba de moda en la televisión (me toco ver un transformer realizado con pluma). Esto en su memoria reconstruida sirve de marco para realizar otro tipo de personajes como las intervenciones a astroboy o recortes del mismo Milo Manara (1945, Italia) que se construye a partir de su herramienta llamada video.

Anteriormente se trabajaba bajo estereotipos actualmente es bajo convenciones, el mainstream decide cómo es la belleza o bien lo que es bello, y que es lo que se encuentra prohibido, definiendo así el estilo personal como lo que es, ha sido y será siempre: una búsqueda estética propia que resalte rasgos de individualidad Este estilo

⁹ Ídem, p. 81

demuestra un buen sentido del diseño y una habilidad considerable en las herramientas, con esta se gana rápidamente la estima y la atención de un espectador de diseños o de propuestas visuales.

Uno de estos estereotipos está íntimamente ligado con un código de cursilería, la colección de cosas para exagerar la muestra de cariño, la transformación del objeto en un collage es una pieza fundamental en la propuesta de Llanos, el dibujo como tal está ligado a un estilo de vida casi religioso él se levanta para hacer lo que sea que inicie un dibujo (o una idea), de aquí que la salida y solución es sencilla como irse al video, quedarse en una bitácora o convertirse en un pretexto para estar con los amigos y convertirse en un proyecto de curación, crítica, exposición, proyección en cualquier pared que se pueda utilizar con su cañón.

Mencioné en el capítulo anterior una de las soluciones y la proyección que está ocurriendo en internet a los nuevos artistas, y a los viejos Puntalicé a Ashley Wood, en su propuesta de páginas y blogs que posee e inclusive lo más importante, la democracia que tiene la red de la originalidad que se está deseando tener. Si bien Ashley Wood regala ilustraciones en navidad, para mantener a un público contento, Llanos lleva esa democracia de información a otro extremo, pues el regala ocasionalmente sus videos en su página personal, que mantiene actualizada, menciona de vez en cuando que nunca ha vendido un video y la venta o la ganancia está en el más puro sentido de lo que es el arte y será para él la exhibición, el espectador y encontrarse con gente afín a su idea de ser un buen corazón ejercitado en la obsesión de su tema en sentido real¹⁰.

Lo interesante de la afinidad de un artista como Fernando LLanos con el comic y su relación con el arte visual, es como si viéramos un

¹⁰ Ídem, p. 6

apartado de un proceso de alguna especie de viñeta, primeramente porque una persona es quien tiene el poder de valorarlos de acuerdo a su gusto (o no gusto). Ellos eligen de acuerdo a muchos factores el tipo de obra para adornar o ver, la mayoría escogería ver los dibujos que se relacionan con los restos de una postal, o una carta de amor en donde se contenga el rostro de alguien la última sensación del momento en el arte, que cada persona puede quedarse con una especie de obra del artista, no será el original, aún así conoce la obra y se relaciona con ella y de una manera un tanto abstracta, posee un panorama general de quién es el artista y a que se dedica, y la relación que mantiene con el espectador, por eso en el lenguaje aparece la palabra arte fino primero por lo difícil que es costear lo que es único o lo que se mueve por galerías, lo segundo es por lo que cada país atraviesa actualmente: educación y sensibilización adecuada a las necesidades del individuo, más educación basada en que el individuo sea el centro de las cosas ayuda a que su desarrollo sea integro en sus elecciones estéticas, el lema de que existe un público para todo es cierto, pero ¿en dónde está ese público? Una respuesta rápida sería en la red consumiendo el arte. Fernando Llanos representa en muchos sentidos, la disciplina de llevar una vida de artista. El se levanta siendo lo que es y como tal todo lo que hace es un producto que se puede consumir y disfrutar, porque tiene eso, un estado de ánimo para mostrar, todo el día y parte de la noche para crear, su situación del comic con su dibujo únicamente es como base, pues todos de una manera u otra vemos consumimos televisión y tenemos una conexión estética con esta. Las ideas y las cercanías con el comic es que de ahí se empieza a elaborar el gusto por algo, a marcar las pautas de lo que es la estética para uno, además del sentido de coleccionismo se empieza a desarrollar, no en un sentido de juguetes, ni de revistas, se basa en las imágenes y la

preferencia de estas imágenes queda en establecer una pauta para el consumo u obtener una experiencia estética.

Notamos de una u otra forma que existe lo bello, igualmente lo feo y en muchos sentidos con esa idea nos desarrollamos, aunque el culto puede discernir lo que se está consumiendo dentro de otras categorías, o no sería de extrañar que alguien posea la estética de lo “fresa” contraponiéndose a la del “naco”, en el caso de Fernando Llanos la ironía y lo sublime es representado en hojas como si se trataran de un story board, ejecutados por un video y representados por un muñeco de acción llamado *Videoman*, quien es el mismo Llanos tratando de irrumpir espacios ya delimitados o con usos completamente diferentes. Otro detalle que no es nuevo ni de uso exclusivo del arte.

Videoman es un democratizador de imágenes y un masificador de ideas. Es un personaje que se ha llevado demandas por terrorismo en un aeropuerto de Brasil, pero el contenido llena y sobrepasa a este terrorista del arte, porque busca el espacio ganado, trata de llevar reflexiones a un público que no se interesa en lo más mínimo por la visita a un museo. Esta idea se basa de nueva cuenta, en subculturas como el graffiti y lo que es ahora los *podcast* Es una propuesta que toma elementos del clásico vendedor ambulante, una toma es cercana a los que venden DVD con sus portátiles “calando” la mercancía y vendiéndola al que se conecte con ella o de paso el que recuerde el español de la canción de los *Pitufos*. *Videoman* tiene espacios inusitados donde el espectador y el proyectador no deberían de encontrarse ni en donde el rastro de cada uno de ellos llega a ser del todo efímero porque el consumo es el que se lleva consigo. Dicho de este modo es un ecologista porque esta propuesta tecnológica tiene por transporte una bicicleta y con ella se desplaza de un espacio ganado a otro. Si llegan a tener la oportunidad de ver estas imágenes

recuerden que el espacio se ganó de ley y el boceto del personaje resulto ser un posible compañero de G. I. Joe.



Figura 84

La mente es la interface o intermediario entre una obra y el espectador. Estamos siendo bombardeados constantemente con estímulos y sensaciones del mundo que nos rodea; la mente procesa esta marejada de sensaciones y determina cuáles son las que merecen ser tomadas en cuenta, las clasifica y ordena según las prioridades y decide cuál respuesta es apropiada a cada estímulo en base a las experiencias pasadas o a principios propios.

Por lo tanto, el modo en que funciona la mente de la persona es lo que determina cómo se relaciona con su entorno y para disfrutar de una obra al máximo debemos proveerla de categorías apropiadas en las cuales pensar, para procesar la realidad y relacionarse con ella. Éste es un propósito fundamental de la meditación, con mayor razón del pensamiento.

A través del razonamiento, tomamos la mente indómita y la entrenamos para analizar en términos de imágenes que sean válidas y basadas en el pensamiento, y en nuestra experiencia estética. Al tomar un tema a través de niveles de abstracción más profundos, alcanzamos y afectamos diversas dimensiones de nuestra mente, transformándonos gradualmente a nosotros mismos y a la forma en que respondemos al mundo exterior e interior.

Con este objetivo, el “meditador” experimentado hará uso del espectro completo del pensamiento creativo. Utilizará estos recursos para fertilizar el potente terreno de su imaginación y su facultad de asociación, con ello producirá un jardín conceptual, una gama de posibilidades a su gusto y a su entorno social multidimensional de constante evolución de ideas y penetraciones dentro de la realidad. Siendo evaluados en el contexto de las esferas mencionadas del conocimiento del arte, el conocimiento de la naturaleza, “la creación”, también puede ser convocada para el mismo objetivo, co-crear, mejorar las posibilidades de lo que está hecho para una mayor comprensión del entorno o dicho de otra forma, “el arte produce arte”.

En el pensamiento, nos afanamos por entender con profundidad las verdades y en el arte nuestras verdades investidas en texto de cualesquiera que sea el orden a explicarnos cómo somos y en las maravillas de la realidad y de la abstracción (creación). Esto en sí nos une al pensamiento que evalúa y enjuicia los valores en los que estamos construyendo nuevos espacios y nuevas formas de manifestación. Entonces, procedemos a establecer puntos de aplicación entre las verdades que vamos entendiendo y nuestra vida personal.

El arte de Fernando Llanos intenta justificarse en la realidad llamada obsesión.

„FLLANOS - 69”

Figura 85

4.2 Marco Arce.



Figura 86

En el tema del comic existe muy poca información actualizada y correctamente difundida incluso, individuos que han estudiado este tema y con textos de otras disciplinas, parecen reacios a aceptar la idea de la existencia de una teoría y estética que posee el comic. Por ello, los dibujantes nacionales son escasos o se encuentran dentro de las ramas de la ilustración como es el caso de Marco Arce.

Entre tanto, al buscar la información específica, en colaboración con maestros, me sorprendió la dificultad que les provocaba el tema de “la estética del comic”, como si no quisieran hablar de ello. En parte esta actitud ante uno de los temas centrales del arte/industria no era muy diferente respecto a Andy Warhol con su estrategia del arte como un producto, o del arte en general. Pero este asunto no era demasiado delicado para tocarlo, lo único que se necesita es un impulso,

mostrando imágenes y preguntando cómo se está moviendo el arte joven y qué propuestas quieren (como galería, y como espectador). Un cambio de actitud ante el comic y su estética. Los textos han ido apareciendo en su mayoría conforme he avanzado en la investigación, requerí la paja o información inútil, porque es necesario aclarar que actualmente el comic no se vende exclusivamente en puestos de periódicos, sino en librerías, tiendas de discos, tianguis y tiendas especializadas en el ramo. Sin contar las tiendas virtuales o las ventas por Internet, libros dedicados a teorizar o a discutir, y espacios donde los críticos comentan acerca de influencias de uno u otro lado.

Tan lejos del arte se encuentra el comic que siempre se ha mostrado hostilidad por parte de críticos y artistas por igual. Si los artistas temen a la "blasfemia" implícita en la lógica de este, al dibujante del comic le asusta el gran espacio que abarca el conocimiento del arte o el pensamiento artístico. Sólo a comienzos de 1990, con la aparición de los 7 magníficos, la brecha entre un artista y un dibujante del comic empezó nuevamente a salvarse. Ello permite que una generación pueda explicar la aparición de héroes del comic como un producto popular, con mayor razón la aparición del antihéroe y del dibujante que toma pretextos para hacer buenas historias y esto se logra llevándolos hasta la industria fílmica.

El lector de la década pasada ha crecido con cuentos e historias de la Editorial Novedades y está acercándose peligrosamente a los 40 años, viendo al comic como otro objeto de ostentamiento de preferencia y de poder adquisitivo llegando a la apertura de más autores produciendo sus propias historias y sólo utiliza a las casas del comic como medios de difusión de su obra/idea, recuerden a Ashley Wood.

Will Eisner al llamarla "narrativa gráfica secuencial" y de entenderla como una industria en general, engloba lo dicho acerca de la idea de

entretener en una forma sencilla y barata. No es de extrañar que las primeras caricaturas sean sólo viñetas con una idea que engloban una situación, es decir, satirizan la condición actual por ejemplo, Honore Daumier. Pero no era el único en satirizar a toda una corte, los Estados Unidos lo usaron para ironizar la situación de una crisis o el oso Teddy no hubiera surgido en ninguna de sus explicaciones históricas. El concepto del comic se ha apartado de sí y se ha retransformado a partir de que cada artista/dibujante tiene ahora una parte en el desarrollo de un guión, o mejor aún conserva derechos de su obra. Pero también ha abandonado la clásica forma de elaborarlos para emprender un aspecto aún más plástico, en cualquiera de los sentidos que se tenga o la idea en la que se conciba. Significa que hay un incremento en la demanda por admirar verdaderas propuestas plásticas o gráficas, así como el reto que da al lector para impulsarlo a conocer la cultura general.

Si antes el comic hacía referencia de cada uno de los personajes mostrando resúmenes y comentarios acerca de ellos, actualmente introduce esa biografía para entrar por completo a la historia, o en el mejor de los casos abandona al personaje y se enfoca en el desarrollo de la historia. Pero ¿qué pasa cuando un personaje ya no es tan importante ni la historia? ¿Qué resulta cuando el creativo se vuelca en un desarrollo más personal e íntimo? En esta investigación se han presentado a varios artistas con una solución personal cada dibujante tiene sus propias soluciones como el estilo le demande, y los que se presentarán más adelante serán mucho más profesionales en su trabajo, enfocado en lo que a ellos les interesa mostrar su visión personal y hacer las cosas semejante a la idea de que Dios existe (no comentaré más). No cabe duda, el estilo único y propio del artista/dibujante es una de las ideas fundamentales del arte. La

mayoría de los autores que escriben sobre la propuesta no manifiestan el origen de la idea, como toda mal información el concepto de un creativo independiente se ve también llena de espanto y desprecio por parte del arte y del comic, dejando ahora a estos autores en un punto en donde no son artistas del comic, ni artistas visuales, ni están en la categoría de ilustradores.

En el comic, el impulso de la colección es ampliamente difundido y aceptado como una norma, una colección debido a que la mayoría de las veces no se coloca en vitrinas o a la vista de un espectador, este conjunto se mete en bolsas sobre cartonillos libres de ácido y humedad y una vez que se encuentran sellados pocas veces llegan a abrirse. Este tipo de colección es diferente a otras, por ejemplo, Mickey Mouse que es dirigido a un público infantil. Descubrir que una industria también existe, así mismo hay gente que tiene visión artística y estética en búsqueda de una propuesta visual, pero eso no es fácil la mayoría de las personas creen que un dibujante común de historietas como los presentados, son tipos con conocimientos básicos o con nociones de diseño, composición y arte. El hecho es que la gran mayoría han salido de las carreras en donde el diseño y el arte están íntimamente ligados, salvo Jim Lee que provino de una carrera de medicina, los demás autores han tenido instrucciones artísticas. Entonces, una noción acerca de artistas y de la historia del arte no está descartada, es mucho defender que la tienen, cabe mencionar que estamos hablando de una época, la del reportero escritor de Stan Lee a la editorial de Joe Quesada, hay mucha diferencia.

En la entrevista hecha por Kevin Smith a Stan Lee, realizada en el verano del 2005, se menciona la diferencia entre los nombres de los héroes de los años 50's los antihéroes de los 90's. Anteriormente todos los nombres empezaban con las mismas siglas: Peter Parker,

Octavius Otto, Red Richards, a diferencia de los actuales que son solamente un nombre sencillo y poco compuesto: Tom Strong, Promethea, de apodos a nombres y de nombres a apodos, estos cambios se reformulan y van con las memorias que tiene la televisión (4 Fantásticos, Hombre Araña, Thundercats, Jóvenes Titanes, Pokemon, Jony Quest, Bob Esponja).

Está por demás decir que en casos como estos el arte también absorbe influencia, las analiza y las clasifica dentro de sus formas y medios para comparar arte pop, conceptual o neo-algo. Está siempre atento a recibir información de donde sea y como sea el medio, pero también el arte crea su moda, su ritmo y sus temporadas para conocer, del mismo modo él es el que influye y marca la pauta de lo que se es en esos momentos, la herramienta importante como excluye todo tipo de contaminación que esté infiltrándose dentro de él, es simplemente absorbiéndolo o en definitiva desconociéndolo.

Esta información al ser analizada por un artista, conlleva que al ser un objeto artístico deberá de tener en sí un mecanismo para ser estudiado, sea como sea este mecanismo lleva consigo ya un método para ser comprendido, estudiado, analizado y ejecutado, finalizando en un producto lo bastante sólido para enfrentarse a un público.

Así que es confuso, un vistazo general de todo lo que está en el arte y en el comic. Después de la variedad que hemos visto, y olvidando las discusiones sin final de lo que se es y no se es, olvidando los sabores que produce entre lo que es nuevo y no es (arte, arte fino y arte industria). Las connotaciones son experiencia, prácticas de una propia identificación de lo que un artista o un creador tienen y de lo que está cerca del comic y su existencia dentro del arte¹¹.

¹¹ Calvino, Italo, *Colección de arena*, Ediciones Siruela, España, 2001, pp. 79-86

BIBLIOGRAFÍA

Pintores, dibujantes, videoastas, escultores, artistas digitales y demás ramos géneros y disciplinas después del intermedio y lo que encuentran cercano del arte y de los ejemplos como Dave McKean y Ashley Wood, de lo que se caracteriza de ello (y lo que no es característico para el comic o el arte), lo que captura la memoria entrando en una experiencia estética y lo que solamente es información de sobra.

Respecto al arte que asimila al comic y lo clasifica según su postura, si tenemos un ejemplo en el pop art, a quien me esfuerzo por no ponerlo en el pensamiento, conduce a una idea de usar el mismo comic como un herramienta no como el fin, es decir, el comic como tal es una salida en cuanto al uso de la imagen se refiere, pero el concepto y la formalidad no es usada por Roy Lichtenstein¹² (EUA. 1923-1997) es tan sólo la forma, el estilo del que toma la referencia, opuesto de nueva cuenta con Wood quien utiliza el comic como herramienta plástica en un 100% si caer en la industrialización del mismo, y esto es tan sólo una diferencia en la validación de lo que actualmente es el arte. Pero existen más categorías para usar como la de Marco Arce (México 1968) que emplea la herramienta del coleccionismo en función al análisis de la imagen como un producto y al desecho del mismo. Cuando tuve la oportunidad de conocerlo por primera vez me encontraba en el primer semestre de la licenciatura y lo que me menciono fue la similitud de la disposición de cada dibujo como si fuese una viñeta, por ejemplo en la exposición de *Coprofagia...o la coneja* realizada en septiembre-noviembre del 2000 en el museo Carrillo Gil, la entrada estaba colocada una enorme novia como la ilustración de revista de los años 20's a los 50's, veamos un poco de su trabajo y su propuesta.

¹² Osterwood, Tilman, *Pop art*, 2ª edición, Taschen, Alemania, 2003, p. 50

Hablar de Marco Arce es hablar en muchos sentidos de la colección de colecciones, dicho de otro modo Arce trabaja con la memoria y el registro para crear una especie de almacén de memorias, el pretexto en general está basado en la revista y en los libros, pero en la memoria en donde está la mayoría de su trabajo. La primera parte se encuentra en el desarrollo de lo que es el dibujo como un eje central, este dibujo representa un problema diverso, pues cada uno de los objetos representados cuentan con un comentario, cada una de estas imágenes que se encuentran seleccionadas y archivadas tienen una relación cercana con el arte ya que en su mayoría existen anotaciones de artistas de toda índole y de cualquier época como lo es Piero Manzoni, que a la mirada de los que inician su carrera de arte, está en una etapa de síntesis total, pues depende de la creatividad que se logra a través de la observación y robo de otro artista, (quien hubiera dicho que el robo de imágenes es propio de Pablo Picasso).

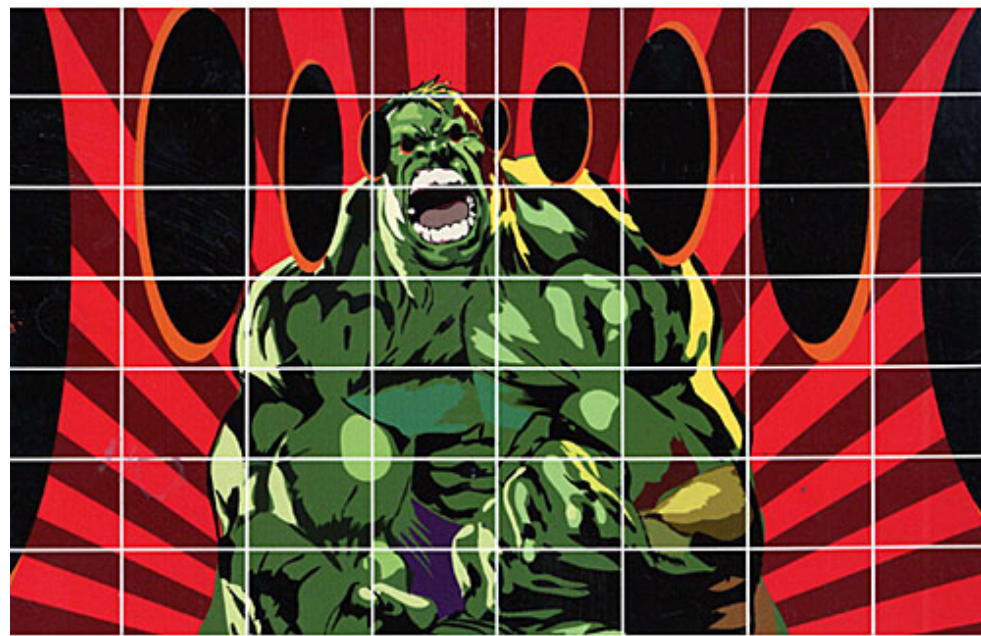


Figura 87

BIBLIOGRAFÍA

El arte como una síntesis es una herramienta que se ha utilizado desde siempre y no es tampoco propia del arte, ya que de la misma técnica en cualquier disciplina de soluciones lineales se encuentra esta forma de trabajo: la imitación y la emulación de una obra.

El trabajo de Arce es compulsivo, un diario de conocimiento basado en la vista y en la teoría de esa visión. El fastidio de la contaminación que se genera a través de la falta de creatividad y se reproduce una y otra vez retransformándola en guías de estudio, crearlas y hacerlas accesibles para un espectador a quien no conoce, sin poner en tela de juicio la pertenencia del original de la obra, ni la autoría por estar realizando “cambios” o simplemente por restituir a la obra de su vista (la mayoría sólo conocemos una Gioconda por un monitor de televisión)¹³. Simplemente se regresa la imagen digerida al espectador en donde lo bello, lo sublime y la ironía del objeto como arte no existe, sólo se encuentran en el más puro fenómeno estético el objeto realizado, el espectador y su encuentro estético. A pesar de no conocer en muchos casos el espectador debe encontrar la similitud con el objeto, obra pictórica desarrollada en procesos conceptuales y con imágenes que rompen con la historia de la pintura muchas veces, rescatando en las imágenes de Arce el derecho al goce plástico y pictórico.

Lo que se puede aprender de Arce es lo depurado de su obra, el tamaño que es muy pequeño, recursos básicos y no rebuscados tratados con la genialidad para no aburrir con tecnicismos. Su trabajo es un tanto terco y heroico pues es creado en un lugar donde el arte estaba rumorado y contado por muerto o en vías de desaparición. Esto hace que el trabajo de Arce se convierta en una disonancia por ser en cada una de sus herramientas el solo de la plasticidad pictórica, el

¹³ Freeland, Cynthia, *Pero ¿esto es arte?*, Cátedra, 3ª edición, 2006, España, p.185

regreso de una imagen amable sin rebusques ni adornos que estén de más, sin virtuosismos para demostrar la ejecución pictórica, si el momento de los trabajos es anti pictórico Arce reaparece con una paradoja que es la pintura.

Marco Arce también se encuentra en lo opuesto a la moda del arte mínimo, aunque su trabajo sí sea realizado en pequeños formatos. Está seriamente emparentado con el uso de tiras cómicas pues usa de pequeñas viñetas adornadas por cuadros de madera. Esta relación, al trayecto de los años, se ha visto cada vez más y mas hasta llegar a una obra llamada Monsters (figura 89), serie que capta los rostros de puro personaje de comics como Carnage, Magneto, Ultron, como ejemplos se encuentran dentro de esta serie. No es una pretensión que en estas obras de Arce la mayoría de los personajes son de rostros agresivos y bien estudiados del comic.

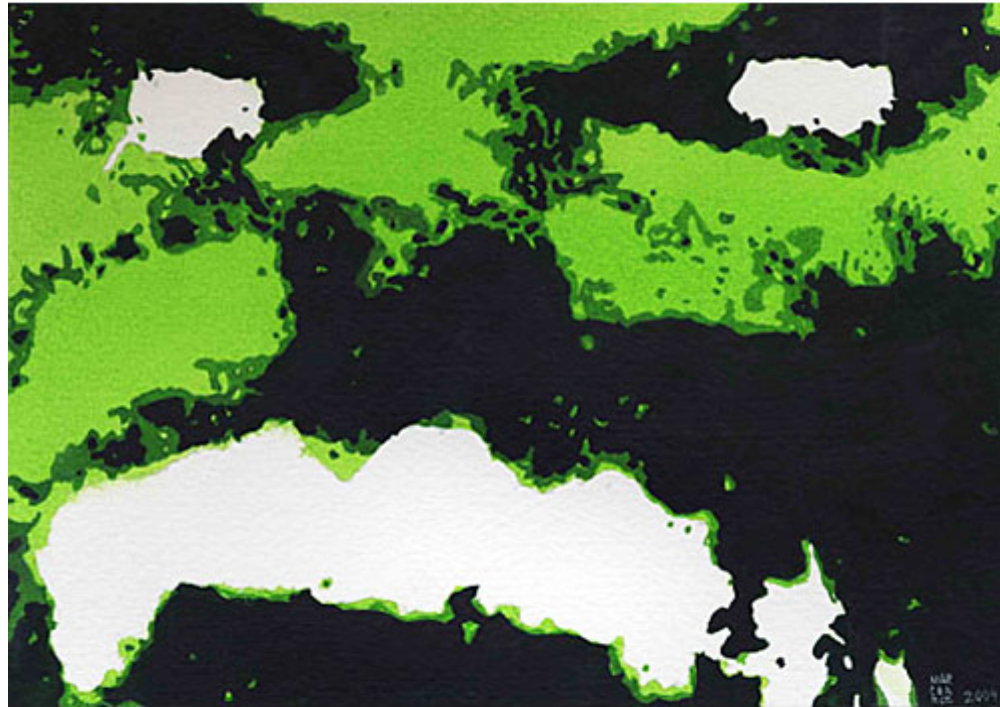


Figura 88

El análisis es demostrar en una forma un tanto coleccionista el rito de la forma del rostro para mostrar una acción determinada como lo es el

paso a la siguiente viñeta que es la acción del golpe (escena que la gente que conoce un comic la adivina). Este análisis nos lleva a la serie de Hulk quien es representado de diferentes maneras junto con su prima como elementos de consumo popular o global (figuras 87 y 88). Recordando que en los 80's él era un héroe de consumo diario en la tv protagonizado por un musculoso tipo que tenía de encuadres escorzos para dar la sensación de ser un gigante y con escenas en cámara lenta dando la sensación de fuerza. El concepto de Hulk es que no entra en la clasificación de héroe o villano, dado las circunstancias en las que se encuentra. Hulk es más el conocimiento de uno mismo, la reinención de la bestia. Es por demás puntualizar que el diario y la ficha de trabajo en la obra de Marco Arce son para validar el desarrollo de su aptitud y actitud frente a todo tipo de medio.



Figura 89

Marco Arce no se convierte en un dios del arte o en un súper sabio, analiza su competencia frente a su entorno; no se limita en cuanto al no

poder o no ser de su competencia, al contrario su trabajo está basado en la imagen y la composición ésta, el ritmo de ejecución y de lectura que tenga el espectador, al igual que la imagen es de orden figurativo. Hay un juego con pequeños recuadros que también son presentativos, composiciones abstractas que ayudan en las lecturas y son parte fundamental de las mismas, similar a las viñetas en donde una onomatopeya es un paso de lectura obligado entre una acción y un diálogo, o en donde la acción se puede fragmentar en una sensación o en una atmósfera. Como ya he señalado esto tampoco es un súper truco, y estamos acostumbrados a este uso mayoritariamente en la música, se le llama puentes, que son la introducción a la lectura o el discernimiento de más elementos musicales, en estos puentes se pueden elevar los tonos o simplemente se realizan para ligar una canción con otra.

En el caso de Arce están realizados como introducciones a una nueva lectura dentro de una nueva imagen sin perder importancia ni ser un punto de descanso dentro del cuadro, al contrario, esta imagen es parte de la composición mostrando ritmos y sensaciones enriquecedoras por tratarse de uniones dentro de la obra.

Sin lugar a dudas el uso consciente de las viñetas o simple similitud, la lectura de los trabajos de Arce es armónica por donde se le quiera ver, esta obra tiene la similitud de ser vista como una totalidad, separadas parecerían ejercicios de ejecución, pero en su forma reunida esta obra dice lo que debe y tiene que decir, somos tan sólo lo que consumimos.

4.3 Fabián Ugalde y James Marshall, alias *Dalek*.



Figura 90

La naturaleza y la cultura cuando se encuentran como una experiencia práctica de una propia constitución humana, se aleja de otras experiencias; el mejor comienzo es al observar el sentido del que más abusamos, pero como usamos los demás, las expresiones se hacen interesantes. A través del arte el producto sensorial humano, tiene mejores características cognitivas. La experiencia se estructura en características de artefacto, definiéndolas en condiciones estéticas, y la experiencia complementaria constituye la realidad del arte.

En interacción con los objetos y las acciones resultantes de las muchas experiencias, una conjetura individual se define de sí misma respecto a la experiencia dentro de un contexto. Como cualquier otra práctica, la producción desciende de su estructura pragmática, somos lo que hacemos, cantamos, dibujamos, creamos, inventamos historias y las intentamos explicar, creamos ritmos, realizamos presentaciones, desempeñamos algo. En lo respecto a ese hacer los artistas identifican sus aptitudes particulares y en sus habilidades trabajan constantemente, el ritmo, movimiento, sentido del color, armonía, contraste, sincronía, etc. Lo emergente de este lenguaje y de sus consecuencias puede verse en sus habilidades de la investigación de su lenguaje, como si esbozar y ejecutar se convirtiera en un ritual.

El dominio del arte parece ser una característica solo de la especie humana, desde que su práctica está cerca de la estructura real, al mismo tiempo constituye un dominio de no existencia. El hacer del arte en una agrupación cultural se percibe como una experiencia similar. Como sea el arte coordinado como una simple razón de motivaciones sucesivas de experiencias mágicas, mitológicas, prácticas rituales, sexuales, gnoseológicas, políticas o económicas y bajo la línea de la estructura del arte y de su definición y posturas estéticas. Esa línea se expresa para explicar lo que no sabemos del arte¹⁴.

La interacción entre los artistas y la sociedad se remarca como un producto de identidad en nuestros días resultando en su forma de reconocer los trabajos únicos y sus patrones de identificación en su dominio de organizar el trabajo artístico y su mercancía establece las transiciones en trabajo artístico y la relación artista-sociedad en una forma de tomar y dar formas no imposibles; Francisco Toledo por ejemplo, vende arte pero reditúa su ganancia a la sociedad con un mecanismo de apoyo a la sociedad, con institutos de investigación y centros de creación, esa postura de cambio de lenguajes entre un artista y su entorno social.

Mirando una pintura o cualquier obra por un acuerdo se convierte en un artefacto y por ser competitivo ópticamente, es una relación física la que posee un coleccionista¹⁵. Esta acción constituye lo que en sí mismo un artista, es el resultado de la explicación de su mundo y proyecta sus resultados en un espacio de interacción y es por eso que el arte es el primer lugar de expresión y en segundo lugar la comunicación. Esto es porque miramos al arte como una experiencia

¹⁴ Freeland, Cynthia, *Pero ¿esto es arte?*, Cátedra 3ª edición, Madrid, 2006, p215

¹⁵ Idem, p. 111

BIBLIOGRAFÍA

individual que constituye el contexto de la expresión, seguido de la conjetura de asignar maneras en que algunas imágenes deben de mirarse, (por su química de elementos, por la habilidad artística), lo que trata decir y porque nosotros lo discernimos; practicamos del proceso que inicia en la visión del artista, como cualquier miembro de la comunidad.

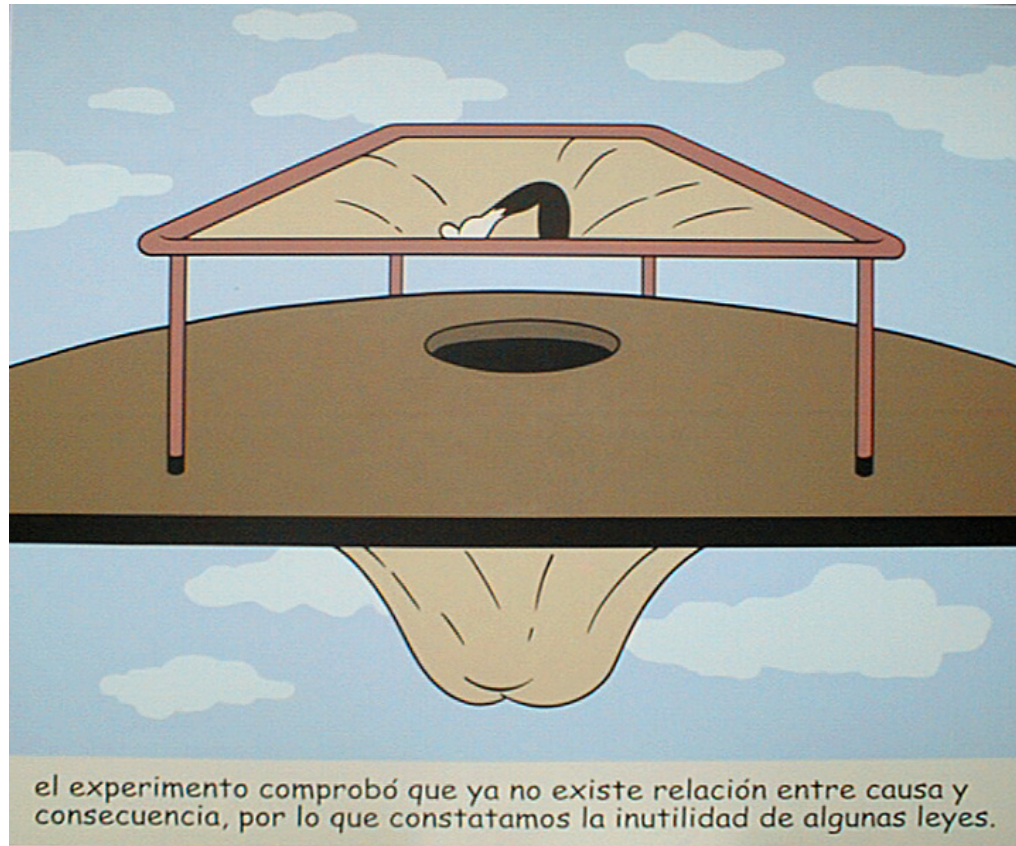


Figura 91

Lo natural, lo adquirido, lo aprendido, lo interactuado; y en el curso del tiempo natural es educar la forma de hacer esas características conectadas a la cultura de nuestra naturaleza en dos procesos simultáneos: uno, la recurrente interacción de la forma en que hacen arte y sus acuerdos con la vida cotidiana. Dos, el establecimiento de

patrones e interacciones como parte de la interacción mediática por el objeto artístico.

Esta experiencia llamada objeto, la "obra", toma lugares en diferentes procesos, consecutivamente el conocimiento artístico es acumulado en arte, comunicación que define la experiencia basada en su propia identificación llamada historia del art, teoría del arte, crítica del arte, la naturaleza y sus características en la práctica del arte emparentando a un lenguaje, examina la reacción del entendimiento y de las circunstancias en las que se desarrolla el cambio.

¿Cuál sería la ganancia durante la abstracción de las ideas? Es casi entera hasta el final de la materialización de la imagen. Este medio tan difícil en el comic se diluye porque la imagen y la lectura están siempre de la mano y en ellos existe un balance y no es tan difícil de interpretar su complejidad no es la misma en la letra, la imagen y en su combinación (remítase al ejemplo de la ilustración). Es aún más accesible el descargar una imagen que un texto en uno de esos aciertos cuando la complejidad de la imagen se aproxima a su más alto nivel. La decodificación de la imagen es más accesible que en el texto por ello la gente trata de entender la combinación de las imágenes y textos.

Para enfocar, dirigir una interpretación en el comic y en las novelas gráficas existan más estrategias como el azar del texto y la imagen, el intercambio de ellas, un texto, imagen, párrafos, texto dentro de imágenes, sustituyendo texto por imágenes. Resultaría forzado hablar de los caminos de influencia e interpretación por introducir contexto.

Una gran porción de la cultura, hoy en día, se ve envuelta en trabajos que explotan manifestaciones similares al comic.

¿Qué interés tendríamos al emprender el reemplazo de la imagen de experiencia realizada en el texto? y en la pregunta tenemos una

afirmación, lo que hacemos en la imagen reemplaza a la lectura, porque el lenguaje parte de una imagen que es obtenida por la experiencia el lenguaje es relacionado por imágenes elaboradas por un tiempo específico. Eso automáticamente nos crea un problema en cuanto al entendimiento de la lectura dentro de un comic.

A partir de este apartado y hasta el final las obras han aumentado el ritmo de lo gráfico hasta el arte visual, pero el punto medio es de donde se obtuvo en mayoría la investigación en el punto medio entre el arte y el comic denominado novela grafica o novela de autor, porque entendiendo las palabras sin sus textos no siempre ayuda a entender la imagen, y en la imagen del autor pueden prescindir del auxilio del texto y la idea no se puede convertir en otro producto.

En el universo de las imágenes (especialmente las que representaron lógica) dan un acceso más sencillo, no es automático, porque no necesita de la imitación y la imagen juega un rol más activo; señalando diferentes lecturas más certeras que en el de las letras, porque la letra lleva a la imaginación provocada por una imitación y ninguna de las dos es pragmática en igual forma.

Buscando en artículos y ensayos del comic de acción al tema casi condicionado por enfatizar el uso de las imágenes incrementándolas en los textos para que la comprensión no parta de la mera presencia de la imagen, pero está dentro de las características de un lector. Eso limpia el rol jugado por lo que es definido como comic o diálogos de las culturas *background*.

Los comic y otras formas de expresión establecidas dentro del lenguaje y la estética, incluso las que van a llegar y las que están llegando, vistos o escuchados no tendrían una validez propia, es decir, al incrementar la lectura para verdades de imágenes, el lector ya ejercitado no ha tenido la dificultad de comprenderlo porque ya está el

lenguaje visual en él, por el contrario el autor de las imágenes se ve más comprometido a elegir su nivel de conocimiento para acceder a más conocimiento¹⁶. El comic leído por un latinoamericano presenta dos problemas: el primero de ellos es el de acceder al idioma y el de actualizar modismos y el segundo son los colapsos de palabras que ocurren dentro del lenguaje leído en un idioma nativo, la lectura es fácil y su problema está vinculado con la idiosincrasia de una nación. Pero la ventaja de los comics traducidos es que cuentan con un artículo explicatorio que proporciona una visión más clara del universo comic.

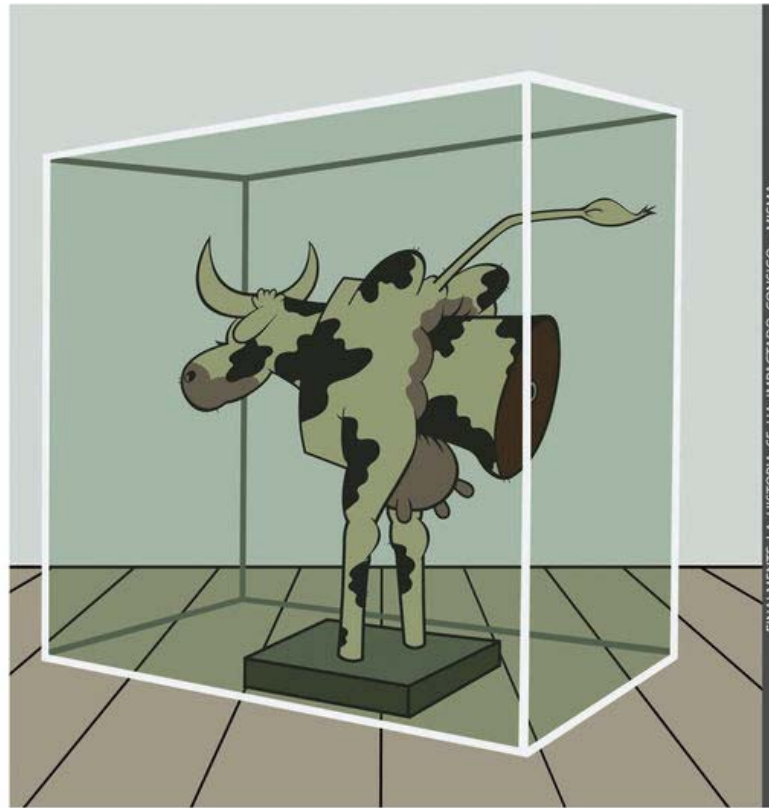


Figura 92

¹⁶ Ídem, p. 216

Para Fabián Ugalde (Querétaro, México 1967) estas imágenes que se concentran en el mundo no se encuentran representadas en fotos y revistas, menos en museos. Este mundo se reconoce en relación con su convención iconográfica, partiendo de esta dependencia de imágenes ya reducidas a expresiones mínimas, reformuladas y conceptualizadas, las subordina con composiciones reelaboradas por los elementos que se definen como propios de la animación y propios de ésta se encuentran las clásicas de los primeros años dentro de un marco aun de strip comic, y de los cartooning (animaciones de la misma época desarrollada por lo que hoy en día es la *Paramount Pictures*), hasta la aparición de la época en la que Chuck Jones desarrolló el rasgo característico de la *Warner Bros*. Prueba de ello es el Grinch que incluso en su versión actuada por Jim Carrey no dejó ese sello característico de pestañotas y una panza que parecería un homenaje a la Eva renacentista.

No se dedica Ugalde a crear personajes pero sí causa impacto visual, procura seducir en el primer encuentro que se tenga con su imagen, sin llegar al encuentro de industrialización por lo sencillo que parezca. Por el contrario la riqueza cromática y la sencillez en cuanto al color, las líneas de sombras, los efectos de volumen y las onomatopeyas procuran llegar sin tanto problema al espectador produciendo una sensación de lectura del medio y del signo. Si bien no existe un desarrollo de personajes, los hay en el sentido de lectura formal pues son semánticos, lo cual puede llegar a claudicar un sentido. Estos personajes están completos en el color, permitiendo un proceso de significación propia del espectador.

A pesar de que existe un cercano encuentro con los carteles de anuncio de la marca Acme, procura ocultar las tensiones de naturaleza abstracta dejándose llevar por lo formal de las mismas siendo la letra y

su construcción del mensaje, información, receptor, a mensajes de personajes y alusiones tridimensionales de diversos materiales, como si existiera una convención de cómo hacer caricaturas por un famoso estudio de animación. Por otro lado, se apropia de esos elementos industriales, sobre todo lo antropomorfo que llegan a ser los personajes, llevándolo a la reformulación de los elementos constituyéndolos en el lenguaje del comic y de la naturaleza del mismo. Justamente el pretexto que en muchas de sus obras es sexual, partiendo de cuerpos cilíndricos, puede aludir a cañones o chimeneas, estomas y excrementos, con una clara intención de relativizar su contenido real como signo en cuanto a la posibilidad de comunicación. Por eso mismo, queda subrayada su calidad de conducto para secreciones como parte de su discurso. El contenido de los cuerpos desarrollados por Ugalde es un producto derivado de la abstracción estridente de lo erótico de un producto que busca su sentido en su distensión está por definirse por el espectador.

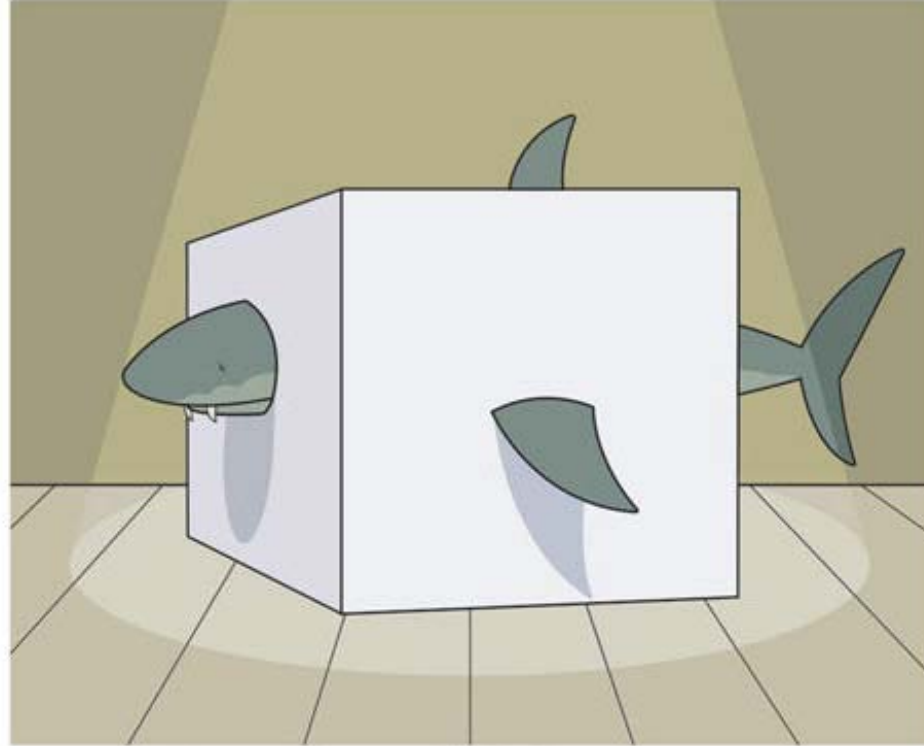


Figura 93

Como en los cortos animados del estudio Warner Bros, las bombas y los travestismos realizados por *Daffy* o *Bugs* forman parte de un chiste. Ugalde explota y revisa los elementos inherentes del medio: la violencia explícita, el peso arquetípico de una ambigüedad sexual y de identidad que se resuelve con travestismos y collages, de tal modo que se crea un espacio alterno al observar esta obra; partiendo de los elementos que define en un mundo posible que hace la animación dentro de un espacio limitado como la televisión. En las pinturas de Ugalde está de más decir que se encuentran espacios escultóricos e instalaciones resueltas, ver su trabajo es adentrarse en otra realidad.



Figura 94

Una similitud de la síntesis del cartooning y encaminada al arte se encuentra en James Marshall también conocido como *Dalek* (Connecticut, 1968) en donde esta transformación no se encuentra tanto en el clásico de la animación, naciendo de una obsesión infantil por los dibujos animados y por sus chichones en la cabeza, crea un personaje llamado *Spacemonkey* que es divertido y al mismo tiempo perturbador como la creación de Ren & Stimpy de John K. Por ser unos de los creadores más problemáticos para la industria y héroe por el underground, *Dalek* ha expuesto en sinnúmero de colectivos por el

mundo¹⁷. Para él hay una actitud hacia su trabajo sencilla, tras verse inmerso en la cultura skate llevó todas sus obsesiones encontrando similitudes con *Pushhead* e influenciado por los grafismos de Mark Gonzales, Ed Templeton, Andy Howell e impulsándolas sobre esta cultura ve en el arte y en el skate la cara de una misma moneda y el mismo impulso creativo por interaccionar con el entorno y reinterpretarlo creativamente. Al igual que lo hace el arte o las demás disciplinas que se llamen así, mantiene para él un modo de pensar lateral, es creativo hablando en torno al *skate* y esta creatividad la transfiere sin esfuerzo del cemento de las calles al lienzo y viceversa. Lo que él obtiene en su obra está estrechamente vinculado con lo que se invierte, la mejora con la práctica, con el tiempo, llevándolo hasta el criterio para juzgar las demás obras de arte cambian para él. Pero como todo para Dalek tiene un revés, también hay un reflejo de la vida y es su personaje quien lo transmite: reveses, decepciones, derrotas y olvidos. También reflejan los logros, las victorias, la clave de su obra se basa en el arriesgarse a hacerlo. En la obra de Dalek existe la disonancia de un color armónico, juegos de direcciones y una lectura sencilla de llevar, con un mensaje claro: ir contracorriente y llevarse esos golpes con gusto. La similitud en este caso es aún mayor porque la referencia de la caricatura no es tan escondida como lo es el deporte del skate o las influencias del graffiti (hablando del arte), pero es difícil separar uno de otro porque un gran contenido de tablas de skate como las de la marca *blind* son comics que se reconocen fácilmente y separar estas influencias con la forma inmediata de coleccionar imágenes que es para él un paralelismo con la vista de un televisor, de un comic book, o el de una intervención en la calle dentro del graffiti,

¹⁷ Waterhouse, Jo; Penhallow, David, *Arte skater: Del graffiti al lienzo*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2006, p.31

finalizando coleccionar imágenes de los colegas que tienen más imágenes en sus tablas.

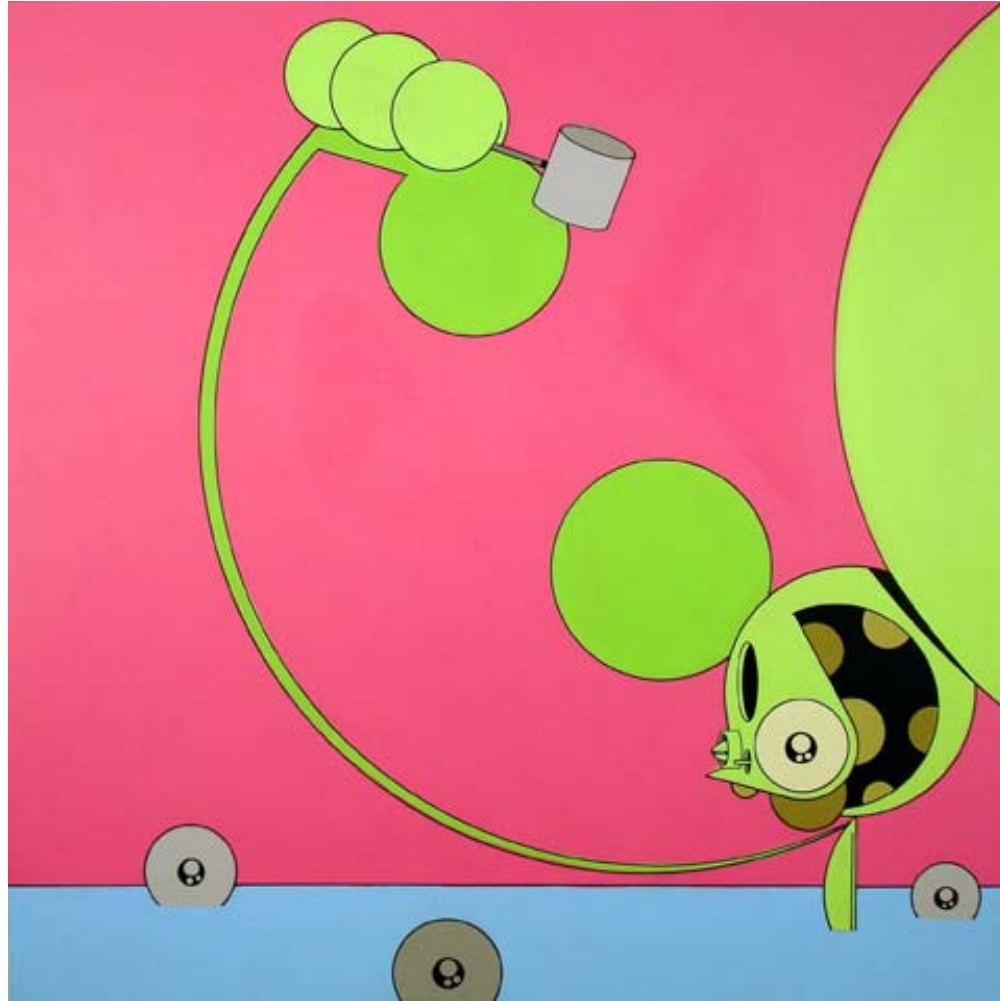


Figura 95

El paradigma que varía para recorrer la lectura de estas imágenes se encuentra en la interacción de ellas mismas con diálogos o imágenes que son reconocidas como metalenguajes. Estas imágenes asistidas son poco buscadas por espectadores poco asiduos a la imagen. Pero las complejas no lo son porque estas imágenes en las lecturas son muestras cuando la información es importante en el comic, la presencia de la imagen y el texto no interfieren unas con otras porque se presentan en diversos niveles de atención y los autores en este

BIBLIOGRAFÍA

apartado son mejores en dosificar esta doble información; sea narración o exposición, eso les ayuda en el factor de que lo imaginen y el texto juntamente son auxiliares hacia el llamado de atención de los detalles, pero esto tampoco es una invención del comic y no es un hilo negro.



Figura 96

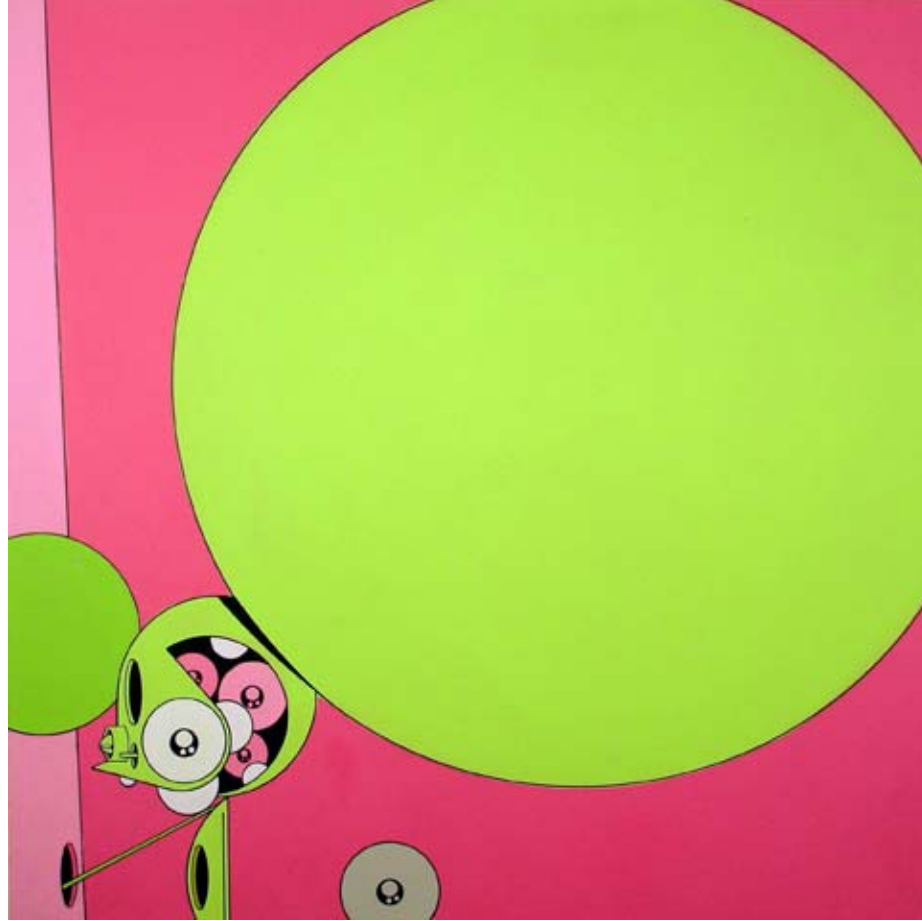


Figura 97

Es un hecho real para el comic que también es una adopción como el de un conocido de un poco más de 300 años llamado Shakespeare. Una imagen se encuentra envuelta en la arquitectura y en escenas cuidadas que hasta hoy en día son difíciles de modificar. Romeo y Julieta pueden actualizarse o forzarse a encajar en nuestro entorno, pero las imágenes llegan a la misma idea, en ambos casos todo está envuelto en una arquitectura específica, podríamos analizar cómo está dosificado este ejemplo, pero una cosa es cierta, la conclusión que se vierte del efecto visual y de lo que no es fácil de explicar se realiza en un método aún mayor que el de la comprensión.

4.4 Dave Kinsey

Continuemos con una afirmación que intenta ser provocativa: ante las imágenes sólo puede haber decaimiento y engaño. La imagen tiene un carácter cautivante, es una trampa tendida al deseo, suscitándolo y poniéndolo a distancia al mismo tiempo, que lo digan las fanáticas del galán de moda, los admiradores de cualquier “*pop star*”, los consumidores de *Wal-mart*. La imagen exige adoración, sacrificio y ofrece como recompensa el jardín de las delicias. No hay imagen sin idolatría y no hay idolatría sin religión. Por obra y gracia de la imagen, de las imágenes, de nuestra imagen, creemos en nuestro semejante y caemos en la trampa de la afinidad, de la mutua comprensión: seré como quieras que sea porque eres como yo quisiera ser, tienes algo que me falta; comulgo contigo, déjame consumirte aunque sea (o mejor dicho para ser) yo consumido, un “yo” consumado. Hazme desaparecer en un tibio abrazo¹⁸- dice el telespectador, los enamorados, los paseantes en Plaza Loreto, los clientes de Cinemex y los del museo Tamayo, Soumaya, de la Estampa, del Louvre. Son todos semejantes. Las imágenes, las hostias que ofrecen las multinacionales, esto es, los objetos que resarcirán la “pena” de estar vivo, responden: “disfruta, tómame, bébeme, cómeme, ámame” Al fin y al cabo las imágenes no engordan ni hacen engordar, como bien saben las anoréxicas, ni formulan preguntas molestas después de que se apaga el televisor, se termina la cena romántica, la de trabajo, o cuando se apaga la PC¹⁹. Sí, lo sabemos, como dicen los diseñadores y publicistas, “una imagen dice más que mil palabras” y, como dicen los vendedores de seguros,

¹⁸ Nadin, Miha, *The civilization of illiteracy*, Dresden University Press, Germany, 1997, pp. 679-686

¹⁹ Ídem, p. 691

“a las palabras se las lleva el viento”, para qué hablar, por qué ser un simple mortal cuando parece posible satisfacer el anhelo de alcanzar la imagen divina, de ser uno con ella, con el otro que no es sino uno mismo mejorado por no carecer de nada. También la otra cara de la moneda: cómo soportar el peso de esta triste humanidad, del imposible encuentro con el ideal, con la cópula perfecta –entre yo y el otro que sería yo sin fallas-- cuando no se tienen el rostro, el dinero, el ¿talento? de los dioses. Respuestas (entre muchas otras, las hay de todos tipos) ¿Ha de extrañarnos el aumento en la demanda de ingreso a las escuelas de artes plásticas? ¿Se pensará que éstas ofrecen la posibilidad de “crear”, de aliviarse en la creación o contemplación de la imagen perfecta?

El que mira busca ser mirado, y en el reino de las imágenes, en el de las semejanzas, de la condescendencia, de la ausencia de literatura y de la rivalidad pues el registro imaginario es el registro de los sentimientos: su característica, en efecto, es la ambivalencia, encuentra sólo representaciones mudas, ojos muertos que le devuelven su propia mirada, confirmándolo en la iglesia de la imagen y recibiendo así el mandamiento de ser original, único, excepcional, uno consigo mismo²⁰.

Pues la imagen original, es continua, sin cortes, sin fallas, el creador de estas imágenes, se encuentra cara a cara, consigo mismo sin mediación de una palabra de orden, sin un padre que desplace los anhelos de la frase de querer lo mejor desde su punto de vista para los hijos. Este padre que es en muchos sentidos el real, el institucional, el de la autoridad, y el de becas para comprar votos para el próximo sexenio.

²⁰ Ídem, pp. 733-741

BIBLIOGRAFÍA

Las ideas tampoco están, por supuesto, exentas de efectos imaginarios, inducen a nuevas ideas, creencias e incertidumbre. El que habla acerca de ellas, reflexiona, imagina, entra en el laberinto de la comunicación y de comunicarse bien, claramente y sin interrupción, procurando no caer en la trampa de estar sumergido en un teléfono descompuesto o en una desinformación (que en muchas ocasiones nos encontramos como artistas plásticos), caer en ese engaño es usado también como aprendizaje, el entrar y el salir de esta trampa. Todos sin excepción pagamos un tipo de tributo a esta imagen. Si el que mira busca ser mirado, el que habla busca ser entendido, busca fidelidad, y encuentra que las palabras y sus intérpretes lo traicionan, producen ilusiones, lo engañan.

No pudiendo saber de qué se trata en el campo donde se mantiene el diálogo concreto entre un espectador y una obra, se relaciona con un cierto número de personajes. Puesto que el sujeto los pone en relación con su propia idea, deberíamos de puntualizar que no hay certezas.

Lo sabemos bien, los personajes de los que hemos hablado pretenden renunciar a la idea de que es fácil romper las reglas de una industria un mercado de arte y una institución, se formulan la mayoría de las veces ¿soy yo de ahí?, no como una angustia sino como una forma de crecer en un sentido profesional y personal.

Dave Kinsey (Pittsburg EUA, 1971) tiene esa subversión de guardar varias frecuencias de comunicación, abiertas al mismo tiempo y todas sus empresas son aprovechadas por eso en gran parte. Posee una sensibilidad exacerbada, fundamentalmente se debe a que él es otro de los personajes de este siglo que circula libremente entre el arte y el diseño (los otros ejemplos Jamie Hewlet y Ashley Wood) con un medio conceptual tan poroso y permeable que funciona con su propia mano: combinando lo clásico de las herramientas a una aplicación urbana.

Kinsey se desarrolló en la cultura urbana *graffiti* y se alimenta de este ambiente para realizar una obra muy emotiva y con una expresión que a través de los años también encuentra madurez y mayor ejecución. Pinta sobre cualquier superficie en tela o en pared, procura reflejar el espacio de rostros y caras hasta semisaturar. Le agrada representar la condición humana dibujando a la vez formas abstractas interactuando con la ciudad que lo rodea y en una iconografía figurativa. Kinsey es uno de los protagonistas de la escena de pintores internacionales pues su obra es expuesta en diversos foros en el mundo²¹.



Figura 98

Kinsey no es ningún novato en el mundo del arte, ha sido un protagonista en Los Ángeles por más de una década, con sus exposiciones que pasan hasta de océano. Mientras lo conocen mejor entre sus dibujos, pinturas e instalaciones dentro y fuera de muros, se ha distanciado de la escena del graffiti que realizaba constantemente

²¹ Kinsey, Dave, sitio web: <http://www.kinseyvisual.com/>

BIBLIOGRAFÍA

hasta el año 2003, concentrándose más en su trabajo de galería que es cada vez más abstracto en un sentido de atmósfera y personajes sin eliminar su discurso y su postura en torno a lo social y lo político. Procura colocar a su espectador a la confrontación de la propia condición.



Figura 99

Su trabajo como diseñador le dio la oportunidad de conocer gente con sus mismas características, impulsados por la misma necesidad de ejecutar sus ideas en forma libre (se acuerdan de la Image comics del capítulo 2), en un sentido personal surge la consolidación de su propia visión *BLK/MRKT*²² siendo éste su hijo consentido desde 1997. Trabajando entre la industria y el arte, con firma y galería, *BLK/MRKT* se da el lujo de aceptar los trabajos que convengan a su interés, resultando para él el negocio que deseaba al dedicarle el tiempo

²² Kinsey, Dave, *BLK/MRKT v.2*, blk/mrkt, Published by Die Gestalten, EUA, 2007, pp. 3-7

necesario para pintar y llevar a cabo diseños libres de censura, controlando así su destino, con trabajo continuo. Su concepto se encuentra detrás de la demostración de un virtuosismo e íntimamente ligada esta idea a las políticas corruptas, la guerra, el calentamiento del planeta, el consumismo, con un mensaje de preocupación hacia el hombre en sí. Su conciencia de desarrolla para incluir una representación más abstracta con marcas y collages fácilmente interpretables.



Figura 100

En su obra actual se acerca a encajar en los comentarios sociales y políticos sin un afán de sermonear, en forma subjetiva, pero analizándolos en pequeños comentarios. Realiza su trabajo en situaciones que cambian de acuerdo en el cómo se verá en unos años más, la validez de su momento frente al tiempo de observación. Su trabajo es provocativo sin la necesidad de golpear o agredir al espectador, dando la idea de que este tenga el gusto por descubrir los

BIBLIOGRAFÍA

mensajes que se encuentran en yuxtaposición de los elementos²³. Si en sus primeros años la imagen se encontraba con un protagonista, en su obra actual este trabajo se ha encaminado a la abstracción, mientras se conserva un estilo, la experimentación de ideas visuales empujan al espectador a una confrontación más directa con la obra más allá de lo representativo, con collages e intervenciones dentro de sus soportes.

Sus personajes se encuentran desprovistos de ojos para eliminar la emoción y enfocarse en la situación y con expresiones que a menudo son distantes, estos hacen referencia a los trabajos e intervenciones urbanas.

Alejándose de la disciplina del graffiti, esa cultura la ha estado explotando en las galerías con instalaciones fundamentalmente porque se está convirtiendo en algo común, se han hecho más trabajos de todos los sentidos en esta técnica en la cual hay retos y los profesionales están optando por explorar nuevos caminos a su ejercicio y necesidad plástica, la obra que realiza en las calles intenta ser original y monumental, procurando en el mismo eliminar lo popular o lo común.



Figura 101

²³ Ver Juxtapoz: *art & cultura magazine*, núm. 85, febrero, 2008, pp. 116-125
208

Estas imágenes se han ido retransformado en materia de la democracia, colocándolas en departamentos, sin llegar a la publicidad, aunque no desconoce al público que se encuentra con más frecuencia, creando una comunidad de gente local e internacional fresca y con propuestas de todo tipo, mientras la instalación se ha ido a invadir a las calles (véase a Fernando Llanos) la mayor parte del mundo está dormido, al encuentro de nuevas experiencias inusuales del arte que se presenta en galerías y espacios delimitados, no siendo así el caso del callejero por ser este quien provee más experiencias procurando que su espectador se llene de imaginación al pensar las situaciones peligrosas, siendo lo que destaca la memoria rápida y su referencia del comic, por ser un personaje mutable la propuesta de Kinsey en este caso.

Ha llegado el momento de matizar la afirmación inicial que pretendía mantener su atención hasta este punto: ante las imágenes sólo puede haber postración y engaño o impugnación y denuncia del engaño. ¿Cómo escapar de una trampa sin salida, de la locura de los fraudes en las ideas?

Precisamente dando lugar a la locura: hablando sin pensar, diciendo lo primero que pase por nuestra mente a otro que esté avisado del engaño, que no crea en el sentido, sino en la pluralidad de sentidos por producir. En un espacio fantasmático con su aspecto imaginario de deseo. De nada definible, de lo diferente que sólo es posible porque hay semejanzas. Recordemos los juegos infantiles donde hay que encontrar las diferencias en dos dibujos casi idénticos.

A través de las imágenes. Más allá del entendimiento, más allá del principio del placer por pose racional o culto, al mero entendimiento de

BIBLIOGRAFÍA

me gusta por si ¿y?, de una experiencia sensible libre de teorismos, historicismos y clasificaciones en donde estas disciplinas no existen.

¿Y en cuanto a las artes? El denunciar por medio del semblante la existencia de este exilio de la verdad al que le obliga el lenguaje. Ésta es la función del arte, que impugna al semblante, sea imitándolo, sea denunciándolo. Esto es, la transformación de lo que ya estaba ahí, actuando sobre lo instituido. Poniendo en práctica un saber, aventurándose a decir, a pensar, a ver de otra manera. Por esto el arte es transgresor, malintencionado, infeliz.

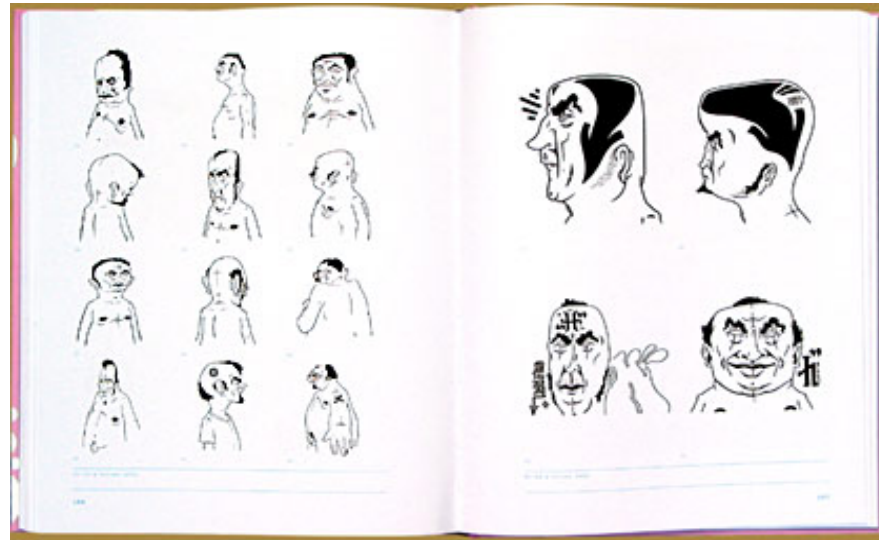


Figura 102

No puede haber feliz matrimonio entre el sujeto y la imagen, entre ambos hay pérdida, en el primero porque no se explicará nunca correctamente lo que está viendo, nos faltaría entrevistas largas por conocer al autor de una obra y que con certeza nos dijera lo que estamos viendo. En segundo el hermetismo con el que la imagen se explica, tenemos un ejemplo claro Kandinsky estaba envuelto en escritos que son teorías de cómo ver su obra, caemos en este caso simplemente en la validez del arte, quien lo valida en su entorno, en su historia, en su política, en su individualidad en su todo, es difícil por

más imposible, dando gracias por los acuerdos que hace el mismo mercado y las galerías a validar lo que es y no se es arte, de aquellos que certifican y acuerdan el arte, y ante lo más sencillo de todo. Ay de aquél que se niega a perder porque el arte lo es todo desde un rito, hasta una teoría acerca del mismo.

La crítica del arte y las teorías del arte, entonces, no apuestan por la salvación, sino por correr riesgos. No por la restauración, reparación y la reposición en el trono de unas disciplinas o unas culturas, sino por la destitución. No por la recuperación del pasado, sino por la habitación en el instante fugaz de la imagen, siempre en presente, que dice a medias y desde otro lugar. No se trata de traicionar, de rechazar al semblante y a la máscara, sino de encontrar cuál es la máscara que nos pondremos después de admitir la imposibilidad del contacto nítido e inmediato del ser con la verdad del arte y de la postura propia del arte.

Se trata, en principio, de escoger el velo que nos cubrirá en la sociedad porque sin ella no se puede vivir. Una vez que nos hemos atrevido a usarla, a hacernos conscientes de su uso o abuso, permitiendo el surgimiento del deseo inconsciente, en busca del goce irremediamente perdido y del que sólo podrá recuperarse una fracción, convertida, en su incógnita y en el mismo deseo de poseerla. No por nada es en este velo, en los espacios que podemos ver entre pequeños agujeros, los que corresponden a los que sirven para percibir imágenes y sonidos, se experimentan algunas tendencias que irrumpen en nuestro entendimiento, que no podemos colocar en una categoría, ni clasificar, disonancias, imposibles de satisfacer y por ello generadoras de ver lo no visto, de escuchar lo que no ha sido escuchado, de decir lo no dicho.

¿No se trata de esto en las artes, del juego con y de las apariencias?

BIBLIOGRAFÍA

Es importante analizar como se ve actualmente al artista y su influencia en el comic. Observando muchas piezas y las evaluamos dentro de una experiencia estética, el comic ha visto un cambio de observadores y de consumistas frecuentes al punto de que cada uno de nosotros tenemos de una forma u otra, un remanente de programas, caricaturas y de la web que se nota, se desarrolla como un medio estético sin interrupción y con vida propia como si fuera arte, como producto comercial. Basado en Andy Warhol fundador del arte en la civilización de la cultura de la no lectura o el *pop art* como un punto de partido de nuestra actualidad.

Los ejemplos de artistas dentro de su periodo, originalidad, integridad estética, homogeneidad y las actitudes para hacer excepciones de lo que adquieren o no; los procesos de los siguientes artistas donde producen múltiples modos de calificarlos, diferentes formas de arte producido de maneras y formas más y más rápidas.

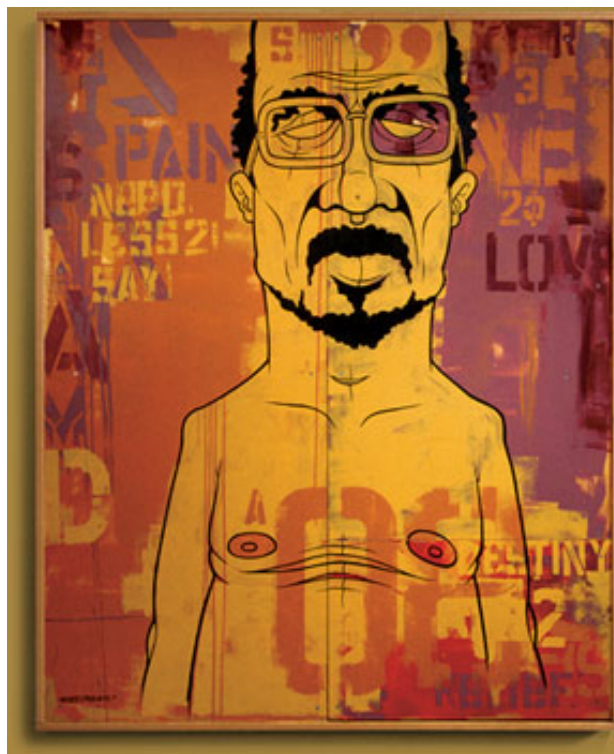


Figura 103

Envuelto o no en múltiples maneras de apropiación de disciplinas más medios, y en exhaustivos costos de tiempos, algunas veces esto ya es el inicio. Ciclos de estilos artísticos son puentes para que en lo posible se definan. Los estándares artísticos son nivelados de una u otra forma por la democracia del ilimitado acceso del arte expandiéndose a un público, sin necesidad de rebajarse o exaltarse, sin efecto de trivializarse; únicamente busca una relación estética de espectadores.

Nunca antes se había producido tanto dinero para satisfacer la obsesión con una artista o una galería en la historia del arte, los museos ahora tienen nuevas galerías para adquirir productos que introducen fragancias a otros museos como si fuesen los nuevos Mc Donald's. En una galería nunca antes la tecnología y la ciencia se habían visto envueltas en las experiencias profesionales del arte ni se habían asociando con lo que hoy es una innovación. Esas nuevas experiencias hacen posible la transición de una individual, privada y casi mística experiencia para un público más activo.

La memoria de estos artistas además de usar al comic se ha abierto a los estudios visuales que ofrecen en la red y los cambios que presenta esta nueva transición de ejercicios que son curiosidades en un soporte digital. No mantiene una interferencia, en la escala de integración del mundo en un mayor ojo que se muestra como sincretista de las culturas dentro de un súper-mundo, y sobrevive gracias a las interacciones que fueron creadas por otra industria, que empieza a residir de un bit a bytes y mega a los megabytes. Ellos también son adquiridos de lenguajes artísticos y de posturas estéticas como la pornografía; con buen o mal gusto el comic, el arte y la pornografía coexisten de formas no diferentes con ejemplo más ligados al arte o a la historia del arte.

BIBLIOGRAFÍA

El internet es uno de los lugares en donde no existe censura sobre la Tierra y este fenómeno prepara lo que entendemos como la modificación de la experiencia humana y en el cambio de contexto la lectura trata de almacenar y usar al arte o parte del arte, dándole diferentes lecturas, mediaciones y vagamente una relativa noción de valor y significado.

Asimismo la democratización del gusto y su decisión por elegir que ver y que no ver, llegan a los mercados del arte, colecciones dispuestas a satisfacer las necesidades acordando diversos precios y más de una forma de pago, si antes el arte pertenecía a unas cuantas personas y con ciertas características, el cambio se da con las nuevas formas de ventas que eliminan a la galería, sitios web, y con más propuestas para diversos clientes.



Figura 104

El comic no se vende como revista, se venden sus dibujos en galerías por demás comentar exclusivas, no exclusivamente en sus diversos festivales, La influencia que tiene llega desde los 50's hasta nuestros días en donde hablar de un dibujante o un director de animación se ha convertido en una nueva estrella de la cultura, sin contar las

innumerables películas que hacen vivir a personajes animados con o sin éxito, con o sin una propuesta: Carlos Monsiváis, El Santo, Jaime Mausán, son personajes de ellos en caricaturas, en comic book, en cartoons, en strip comics, sin negar en ello que sean coleccionistas de los mismos, un claro ejemplo es el Museo del Estanquillo que en su exposición permanente posee y muestra la vida en comics de México con todos sus abusos y usos, de su vida y de su inherente forma de ser. Imagínense en el resto del mundo quién no tendrá cronistas visuales.

Finalizando ¿quién de niño no vio caricaturas y se dijo qué bueno esta eso?, ¿quién no empezó a dibujar imitando a cierto personaje?, ¿quién no imitó a cierto artista del ramo?, de todos nosotros ¿quién no se reto a llegar a algo más que un simple dibujo y se abrió el cielo al llegar el arte? Este es un pretexto para explicar mi realidad en imágenes, en presentaciones y representaciones.



Figura 105



Conclusiones

De la palabra comic traducimos en una forma un tanto dura y englobamos géneros que son diferentes en uno sólo, cartoon, tira cómica, narrativa gráfica secuencial, caricatura, animación, anime etc., todos ellos siempre y en forma correcta designa diferentes desempeños, y quehaceres dentro de su misma propuesta, se utiliza el término llamado comic, que en nuestro idioma se utiliza para englobarlos todos en un afán de clasificarlo como si fuera el termino performance o rock and roll.

Este no es un arte alternativo, porque tiene mucho de las artes establecidas como el dibujo, experiencias estéticas y el estudio de la perspectiva, aunque a finales del siglo XX se apoyó en los soportes digitales que de una u otra forma no ha entrado como parte de la tradición y no es del todo aceptada por el mercado del arte, porque aún no comprueban la permanencia de la imagen y se arriesga el abuso de las imágenes únicas. Pero como imagen de dibujo a lápiz, con tintas y con el apoyo de la industria, el comic ha tenido que ver en la formación de un sinnúmero de artistas y creadores de diversos sectores, también impulsa el crecimiento de coleccionistas que en diversos niveles económicos, hacen de cada una de las páginas un objeto de colección, aunado a que el dibujante del comic subasta y vende en el mercado su obra con el éxito que tiene un artista comercial, su incursión en las artes no es de forma fortuita, porque su público ha estado en aumento y ha tenido una gran movilización en el sentido de promoción y ventas. Este comprador ya no está en un poder adquisitivo bajo, porque mantiene a su mercado en constante movimiento con ferias, pláticas, conferencias y reuniones con grupos de coleccionistas, que sirve de aliciente en el consumo y la colección del mismo. En resumen, el comic como miembro de la industria ha realizado estas actividades como parte de su producción ya sea como strip comic, comic book, graphic

novel. Las razones y motivos dentro de la industria son diversos y cambian con la política de su nación, o en contra de ella, incursionan en el pasado y en el presente de la misma historia de igual manera que lo hace un pintor, un dibujante o un performancero, revelan una actitud y una voluntad de experimentación, empujando con su creatividad los límites de las fórmulas clásicas o convencionales, sin abandonarlas completamente, incorporándolas consciente o inconscientemente con la producción llamada comercial o de experimentación.

Escuela de comic y para hacer comic o algo similar no existe en México. Por lo regular es poco el acceso a un proceso de producción completo: la historia, los bocetos, el dibujo, la edición, el entintado, el color, etc. Por lo general acceder al tema actualizado en las aulas es escaso, también el conocimiento o una biblioteca dedicada al tema del comic, sin caer en entendidos como los de ilustración, y publicidad/diseño.

Pero es más frecuente que se aprecie en directo, estudiar y explorar las diversas técnicas en cursos especializados, diplomados o bien de modo autodidacta, ya que, sobre el tema, eso sí, abundan ilustradores y autores de todo el mundo, como lo mencionan en los diversos foros - el secreto está en practicar, la misma posición mil veces, una y otra vez.-

Como lo hemos visto, esta generación posee diversos textos, que bien pueden ser publicaciones mensuales con artículos referentes al tema en cualquier idioma y en puntos de venta como puestos de revistas unos ejemplos son *Wizard*, *dibujarte* y las editoriales de las revistas de los personajes como *X-Men* en México. Así como en tiendas especializadas colecciones de libros de series de *How to...*, *Learn to...* El artista recurre con suma frecuencia a varias referencias en revistas e igualmente al internet. En México las publicaciones periódicas de arte

son escasas concluyendo que en donde uno encuentra rápidamente referencias de cómo dibujar, colorear, qué espacios utilizar, y demás referencias en torno al comic, se encuentran en el internet. En estos sitios se incluyen algunos reportajes, entrevistas o artículos referentes al tema, hay registros de videos, catálogos, hemerografías (sobre todo de esta década), pero este material se encuentra aun disperso y en clara difusión por el estilo japonés.

El estudio del comic es más complejo por su carácter de industria y la poca comercialización en forma popular de obras y trabajos con verdaderas propuestas visuales, comparado con otro tipo de publicaciones que son más comercializables como revistas de moda, comida, pornografía, chismes, etc., esto dificulta en la mayoría de las ocasiones una búsqueda real de la época en la que se realizaron las ediciones, es decir, la mayoría de las veces tarda una publicación más de tres años en aparecer en nuestro país y es aquí en donde el contenido y la política cambia por traducciones estilos e introducciones que realizan los editores de nuestro idioma. Aunque en el idioma original es posible conseguir el llamado *trade paper back* o *back issue*, no es del conocimiento de todos estos establecimientos y estas publicaciones, sumándole el precio por con los servicios de paquetería y la fluctuación del dólar.

No es posible que la mayoría de las personas interesadas en el comic estén presentes en cada una de las exposiciones que se hacen en el idioma y con personajes nacionales, porque también es para ciertas elites esas presentaciones como las de los estudios Ka-boom. En cambio, en el cine estos personajes cobran vida durante cierto tiempo, por lo que todo un público lo puede ver, que en la mayoría de las veces es diferente al del comic, introduciendo al mercado y al mainstream el

consumo de un producto derivado de un comic directa o indirectamente.

En este caso el espectador se involucra emocionalmente en forma aún más pasiva porque la imaginación es conducida por el director de la película, fenómeno que no tiene el comic, porque tiene espacios entre las lecturas para crear diferentes interpretaciones. En este sentido leer un comic por un espectador significa que se involucra solo en un sentido emocional y que exige diferentes niveles de atención, para cuestiones de familiarización con los personajes, la historia, la serie, sin contar el aspecto sensible, donde siempre se busca en un sentido publicitario las características de la memoria.

En México es poca la información realmente especializada que contenga críticos que se ocupen de escribir sobre lo que se realiza en la actualidad, los dibujantes mexicanos lamentan esta falta, y la cubren, siendo ellos quienes toman este rol de teóricos y cronistas, y puntualizan rasgos y diferentes formas de ver al comic, dentro y fuera del arte, como un entretenimiento o como una colección.

De la experiencia del comic.

Respecto a la experiencia del comic, se ha intentado de nueva cuenta borrar la línea divisoria entre el arte y la industria. El artista del comic hace un esfuerzo por mantener el derecho de autor, de la misma forma es importante el interés por una historia que mantenga una propuesta. Esto influye en las políticas que posee la industria con cambios de la editorial, Este artista puede mantener dos características que siguen siendo vitales dentro de una publicación: primero es la interacción entre los equipos de trabajo y la segunda su convivencia en su experiencia que se ha dado siempre. Lo que ahora llamo comic en sus diferentes ramas, en forma consciente y procurando ser positivo en esta

generalidad, posee ciertas herencias y características de expresión y de movimientos anteriores como la caricatura política, incluso en ámbitos extra-industria, quizá muchas cosas puedan delinearse claramente, otras no tanto, pero es evidente que posee metalenguajes, y metaconocimiento, evidenciando que actualmente las propuestas como novelas gráficas o en los comics de autor se hallan en un nivel conceptual (véase Lore), y que su antecedente como industria se encuentra en los inicios del siglo XX, sin discutir que ha recibido contaminaciones, influencias y adaptaciones en el transcurso de esta historia, cimentadas en lo que es el lenguaje. El uso del comic puede verse desde las vanguardias del siglo XX con el surgimiento del surrealismo y del dadaísmo, siendo fuertemente explotado como herramienta por el pop art, puntualizando que en la industria como en el arte su propuesta es la contracorriente para llamar la atención y hacer conciencia como un sistema de comunicación.

Como propuesta individual, la novela gráfica, se lee sin intermediarios entre un creador-consumidor y de un espectador-emisor, y esto ocurre en un tiempo y espacio desplazado, no es tan rápida su comunicación por estar en diferentes geografías, pero con el uso de las nuevas tecnologías como el internet la retroalimentación se está transformando en una relación dinámica, entre ambos, generando que el espectador sea también un autor, y viceversa. Un ejemplo claro está en la publicación de *Sparrow* editado por Ashley Wood, en donde el artista, publica las influencias contemporáneas de su ramo, y claramente regresa a este su interacción.

La novela gráfica realiza historias propias sin intermediarios como las editoriales, el artista es un especie de cuentacuentos, en donde no hay Lobo feroz ni Caperucita, puede conectarse a historias lejanas, fantásticas, y también puede convertir a un lector en un personaje

como lo ha realizado Dave McKean con su juego de tarot, realidad o fantasía, la experiencia es el compartir, el papel es un nuevo pretexto para mostrar experiencias como son las “tripas”, la memoria y lo resultante que se traduce y procura convertirse en la experiencia estética. En esta conexión depende el autor su éxito, o su fracaso, el acervo visual así como el de imágenes debe de ser el preciso sin más adornos, y sin simplezas, correctamente justificado, y como ha sido el arte en nuestros días sin mayores pretensiones. El comic es una experiencia compartida, una vivencia propia, no es tan masificable y tan consumible como en los grupos de cine, de teatro, de la televisión, del radio, de la pintura de museos.

Hablando de experiencias compartidas en la ciudad de México existen dos tipos de memorias culturales en clara referencia al comic, los dos se encuentran cercanos entre sí y dentro del primer cuadro: el Museo de la Caricatura y el Museo del Estanquillo, Pero a diferencia de los muchos museos estos están impregnados de “chilanguismos” y su memoria es así. El primero mantiene el carácter de caricatura, lo risible de la misma situación y del personaje exagerando sus rasgos y momentos que son motivo de burla, risa, sarcasmo e ironía, el otro es un museo que parte de una colección de la dinámica de la vida en la capital, en un sentido realmente divertido y ameno porque en su concepto se encuentra involucrado el comic de inicio a fin, es decir la museografía es un comic en un sentido de exhibición. La lectura es una especie de Dibujo que se apoya entre muchos objetos, los objetos narran la evolución de una ciudad como lo es el Distrito Federal a mano de Gabriel Vargas, Alejandro Jodorowsky y Eduardo del Rio alias rius, quienes son de los autores más importantes dentro de las colecciones importantes y significativas de los cronistas de la vida de la ciudad de México. De ellos en nuestra memoria se tiene como antecedente lo que

es el comic nacional, somos y seguiremos buscando del mismo la demanda de la caricatura, siendo el mejor ejemplo El chavo del ocho de Roberto Gómez Bolaños, que ha sido la caricatura por excelencia de la televisión y la fórmula que se creó a partir de Chespirito sigue siendo utilizada en su serie animada en nuestro siglo.

En nuestra imagen realizada por cabarets, cantinas, tahúres, salones, en carpas y revistas la iniciativa en imagen la tenían cada uno de los actores que realizaban la caricatura en México y su exponente máximo en imágenes es José Clemente Orozco, quien ridiculizó a más de una postura política y a una sociedad pos-revolucionaria de la cual auguraba la estadía permanente del político, obeso y mezquino dentro de su obra, asimismo el indio parecido a la primera Eva con un vientre abultado, con la excepción de que estas indias tienen que ser alimentadas por las clases en el poder. Estas caricaturas no son graciosas, no son cómicas, denuncian y acusan permanentemente la memoria que debemos de tener para hacer conciencia.

El comic como herramienta estética o narrativa siempre será como un medio de comunicación directo, sin necesidad de un intermediario o una explicación, pues las clases de dibujo parten de un esquema, los ejemplos demuestran el tipo de ocurrencias que puede contener un comic, desde un chiste hasta el humor negro, al fin y al cabo son situaciones que suceden, pero no pueden ser colocados como un arte consagrado, tampoco surgen a partir de la nada, todos y cada uno de ellos salen de una experiencia estética.

En revistas, libros, anuncios, series, películas, museos, como referencias musicales, con referencias musicales, impresos, digitalizados, llevados al performance, en ciudades, los personajes del comic son objeto de un fanatismo que trasciende a generaciones. El arte del comic sirve como excusa para explorar otros significados, y

realizar por el artista conocimiento, desde los 90's hasta nuestros días, el artista evolucionado de ser un creador de propuestas populares a ser una propuesta que tenga repercusiones en la cultura y ha hecho de su práctica un nuevo oficio, cada creador tiene nostalgias por entender su realidad, en sus discursos y en sus símbolos. En estas explicaciones el comic es apropiado para realizar las practicas diferentes en materiales diferentes, estos nuevos pintores son los nuevos grandes maestros, utilizan química nueva y tradicional transformando los conceptos pictóricos al punto en que la técnica mixta es ya cualquier cosa, necesitando por parte del curador especificar de qué técnicas se tratan El cambio entre uno y otro es tan simple como sencillo y es el mismo mercado quien los separa en un inicio, si existen diferencias en cuanto a su difusión y proyección dentro del arte se conservan en ese camino constante la idea y de una u otra forma la exclusividad. Pero eso no es todo ni el único lugar, en nuestros días el estudio de la luz, de la proporción, de la exactitud, se encuentra en el desarrollo de cada uno de los artistas anteponiéndose a la idea, quienes en la actualidad mueven el engrane llamado arte, La promoción del objeto y la propuesta está íntimamente ligada a la nueva infraestructura del mercado del arte, en donde el artista sale del globo en el que se encuentra, a los mercados internacionales.

Al encontrar en el internet a Ashley Wood me encontré con sitios en los que en la red se menciona su trabajo, sus imágenes pero dos páginas sobresalen, la primera es un blog que a conocer las propuestas que tiene en su desarrollo profesional, regala imágenes, ofrece pequeños consejos y menciona los encuentros que ha tenido con otros autores y artistas durante sus viajes. La otra trata sobre la capacidad de crear y por supuesto el alcance de su mercado dentro del diseño y del arte.

La Maestra Herlinda Sánchez Laurel que en una oportunidad frente a mi caballete mencionó “los que saben pintar son los que saben diseñar, y son ellos los que merecen el mercado del arte” me pone ya en una situación ventajosa y porque el artista está regresando a mercados que le pertenecían. Bruselas tuvo un importante diseñador a René Magritte, España a Salvador Dalí, Estados Unidos a Andy Warhol, y la lista es históricamente lineal, asciende y desciende. En estos niveles la clave se encuentra nuevamente en la manipulación de las herramientas o en el conocimiento, éstas son las competencias que demuestro en cada uno de los personajes que mencionó en esta investigación. La tinta, tela, lápiz, carbón, pinturas, impresoras, son materiales de los que hace herramienta el artista pero también utiliza elementos emocionales, psicológicos, literarios, históricos, lúdicos, políticos, suaves, duros, en lo que se ve y no se toca, lo que se transmite, lo que no se entiende, y lo que provoca al espectador, todo en un rato. A la vez la búsqueda por la armonía es importante, incluso que la idea sea fiel y se muestre clara. En la mayoría de las obras creativas se desecha de la realidad lo que estorba para dejar sola y libre de paja la idea delante del espectador y a la luz de la vida de la obra. Este artista está comprometido a escoger lo necesario para destacar y lo que distraiga de la proyección del creador, el hacer formas, ritmos y colores para transmitir sus ideas, conceptos, emociones y trabajar con el tiempo, no es pensarlo, es hacerlo.

La vía que estoy encaminando existe en la idea, el pensamiento llevado a la práctica, pero con el uso del conocimiento, de la cultura, de las imágenes, de la experiencia que se realiza en forma constante dentro y fuera de una escuela o de un centro de trabajo, esta competencia es sin más la clave de que en nuestra percepción se realicen trabajos parecidos al comic. La imaginación, esta práctica de

percepción, está relacionada también con la sensibilidad, con la transmisión de conocimiento, pues no es fortuito que los textos mantengan imágenes, que los frescos de las iglesias sean secuenciales y que para evangelizar el uso de la imagen fuese importante dentro del rito.

El artista juega un papel importante como alerta, protesta, como transmisor de conceptos, sentimientos y reflexiones e introspecciones por medio de disciplinas artísticas que son o no cercanas a este ritual de evangelización. El arte se acerca más al profeta, chaman, que se encuentra más cercano a la percepción de este mundo, se vende en galerías, como en internet, se ve en televisión, da cursos, pláticas, encuentros, el lenguaje que llevan estos artistas posee un determinante común y es el uso del comic como una herramienta, y no como una propuesta de venta o salir "por fin de pobre". No es para ellos un trabajo de los que se obtienen "mientras encuentro algo mejor". El artista debe de expresar y de compartir con el espectador, en el momento adecuado, estén los dos presentes o no, porque el punto intermedio es la obra, esta obra debe de mantenerse siempre vigente y viva, sobrepasando a la edad, o de eso se trataba, de hacer las cosas bien sea el arte una síntesis, una idea, un estilo de vida o un producto, hay mercado para todos aquellos que estén seguros de encontrarlo y de encontrarse en ese mundo.

Más que empeñarnos en buscar una definición, una justificación o una cronología del comic, sería adecuado observar cómo los artistas van construyendo su historia. Ellos han recogido de múltiples formas la información precisa dentro de su necesidad plástica, la mayoría de ellos conocieron el comic por la televisión, una menor cantidad compraba comics, Entonces lo que estamos viendo por estética del comic, es una forma de mantener el registro del mismo, coleccionado o

realizado, en papel, en pinturas o en graffiti, si mencionamos que los primeros dibujos preservados son los de las cavernas de Lascaux y Altamira. La intención es diferente a la que hoy en día el comic es usado, y la intención a la acción también cambia, pero no es tan distinta, ni tan distante a la de hacer arte, puntualizando que toda manifestación de alguna manera se emparenta con la actitud de la acción entre el objeto y el sujeto, refiriéndonos a cualquier disciplina artística.

Por toda esta investigación, por lo que está como material escrito en teoría o crítica, es más acertado concluir que no conviene puntualizar rígidamente los aspectos formales, y en vez de definir qué es el comic, buscar en las lecturas surgidas, cada artista y cada teórico, cada nota tiene una postura diferente sobre el tema, y todos son válidos en medida de su uso, y del medio claro, su validez se encuentra en la medida en que se esté utilizando la vía de acción proactivamente con la intención de que posea ese sentido, no se trata de limitarla a una sola definición, porque no la hay, así como no podemos definir de una sola vez que es arte en cualquier época.

El uso del comic como propuesta plástica ya cumplió hace mucho su fase de escandalizar, de apantallar, transgredir, etc., hoy se encuentra en cines, galerías, museos, concursos, pasa por becas y apoyos; desea tener crítica y teoría. Lo que a maestros de antes provoco un descontento por decirles a los artistas que no eran "gana panes" lo que les causo molestia, sorpresas, es ahora una pieza de museo, y gracias al pop art unas páginas en la historia del arte, así que una bienvenida esta de mas.

En México, como en muchos lugares, hemos recorrido caminos similares con aciertos y errores como otros artistas de cualquier época o lugar, jóvenes o no, buenos o malos, propositivos o pretenciosos,

siempre habrá que escoger como disciplina artística, el juicio estético es subjetivo, individual y muy respetable. Entonces cada uno debe de elegir, si le interesa, y si lo adquirirá, lo verá, lo coleccionará, lo disfrutará. Ojalá que este panorama de los alcances que tiene el comic sea útil para decidir si se arriesga a ver algo más, o lo desecha de su colección de arte, los invito a hacer aún más grande su serie de experiencias iniciándose también en las ramificaciones que posee el comic.

El porqué de referencias con asuntos bíblicos y judíos radica en que intentamos siempre estirarnos para alcanzar algo que no sabemos ni lo que es, no lograremos alcanzarlo, y será lo que siempre nos faltará, mientras esa cosa falte, seguiremos en esa búsqueda, experimentando cada quien por satisfacer ese hueco, tal vez los refrescos sean la solución o una misión como salvar el planeta o algo colectivo, orando cada quien en su rito o religión, frente a una computadora, un libro, unos alumnos, viendo televisión, gozando de placeres o sufriendo por la falta del mismo. En un encuentro con el arte, jugando juegos de sí y no, de apropiaciones y desconocimientos, el juego de la reacción y la pro acción.

El pensamiento es el que nos une o nos divide, la idea que concebimos está ligada a lo que queremos que sea nuestra realidad, con ella nos sentimos afines con otras personas, o las desconocemos por completo, este pensamiento es el que nos ayuda a buscar más, a buscar nuestras respuestas y a sentirnos capaces de hacer o en definitiva ni moverse. Este pensamiento creó la división entre las razas, creó las religiones, el arte y su validez, este pensamiento dictaminó que el arte no se puede validar, porque todo es arte, y nada lo es. El artista actual lleva demasiada información histórica a cuestas, y hace la tarea de elegir lo que hay que tomar, reinventar, o proponer otra forma de hacer

lo mismo, al fin seguimos creando, no hay acciones nuevas, no hay propuestas nuevas sólo hay nuevas actitudes.

Siempre ha existido el arte, la imagen, pero antes lo llamábamos de diferentes maneras, lo hacíamos de otro modo, en otros tiempos y lugares. Seguirá cambiando de nombre porque nunca estamos satisfechos, seguimos intentando comunicarnos, seguimos intentando llegar, perseguimos la solución a todo pero nos falta lo más importante, un traductor universal.



Figura 106



Figura 107



Bibliografía

1. ACEVEDO, Esther de Iturriaga, La caricatura política en México en el siglo XIX, Ed. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 2000.
2. ACHA, Juan, Las actividades básicas de las artes plásticas, Ediciones Coyoacan, 3ª edición, México, 1999.
3. ACHA, Juan. Teoría del Dibujo. Ediciones Coyoacán. México D. F. 1999.
4. ADAMS, CLINTON, "Changing technologies", Tamarind Technical Papers, Alburqueque-University of new Mexico, Tamarind Institute, 1988
5. ADAMS, CLINTON, Tamarind Technical Papers, Alburqueque, Tamarind Institute University of New México, 1988, vol. 11.
6. ACQUA, Amadeo Dell, La caricatura política en Argentina, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina, 1960.
7. ALCINA FRANCH, José, "Arte y adorno personal", en Arte y antropología, páginas 149 a 158, Alianza Editorial, Madrid, 1982.
8. ALLEN, LYNNE, "Aluminium Plate Lithography", Tamarind Technical Papers, Alburqueque-University of new Mexico, Tamarind Institute, 1988.
9. ANTRESIAN, GARO Y CLINTON ADAMS, The Tamarind Book Of Lithographic. Art and Techniques, New York, Tamarind Workshop and Harry N, Abrams, 1971.
10. ARNHEIM, Rudolf. Art and Visual Perception. Berkeley and Los Angeles: University of California Press 1969.
11. ARREDONDO, Martín. La formulación de personal académico p. 33-41. En: Perfiles Educativos no. 17 1980. CISE, UNAM.
12. ARREDONDO, Martín. Notas para un modelo de docencia. En: Perfiles Educativos no. 3 1979. CISE, UNAM
13. BARBIERI, Daniele, Los lenguajes del comic, Ed. Paidós, España, 1998.

14. BENEDIKT, TASCHEN, Verlag, Winsor McCay: Little Nemo 1905- 1914, Ed. Taschen, China, 2000.
15. BENJAMÍN, Walter, La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, Ed. Ítaca. México 2002.
16. CALVO, Serraller, Francisco, El realismo en el arte contemporáneo 1900-1950, Fundación Cultural MAPFRE Vida, Madrid, 1999.
17. CLARK, Kenneth. The Nude. Pantheon Books. New York. 1969.
18. COMA, Javier, Del gato Félix Al gato Fritz: Historia de los comics, Editorial Gustavo Gili, Madrid, 1979.
19. COMAR, Philippe, Les images du corps, Gallimard (Decouvertes Gallimard Sciences), París, 1993.
20. CORTES, José Miguel G., El cuerpo mutilado (La angustia de Muerte en el Arte), Generalitat Valenciana, Valencia, 1996.
21. DAVIS, Flora (1973), La comunicación no verbal, Alianza Editorial, Madrid, 1976.
22. DOERNER, Max, Los materiales de pintura y su empleo en el arte, Ed Reverté, España. 1994.
23. ECO, Humberto, Apocalíptico e integrado, Ed Lumen Tusquets, México, 2003.
24. EISNER, Will, El comic y el arte secuencial, Editorial Norma, Madrid, 1996.
25. FEHER, Michel, NADDAFF, Ramona y TAZI, Nadia (editores) (1989), Fragmentos para la historia del cuerpo humano (3 volúmenes), Editorial Taurus, Madrid, 1991.
26. FRATTINI, Eric y Óscar Palmer, Guía básica del comic, Ed. Nuer, España, 1999.
27. FREELAND, Cynthia, Pero ¿esto es arte?, Ediciones Cátedra, 3ª edición, España, 2001.
28. GADAMER, Hans-Georg. Trad. Antonio Gómez, Estética y Hermenéutica, (Segunda Edición) colección Metrópolis, Madrid, 1998.

29. GAIMAN, Neil, McKean Dave, *The tragical comedy or comical Tragedy of Mr. Punch*, Vertigo, DC Comics, Canada, 1995.
30. GASCA, Luis, Gubern Román, *El discurso del comic*, Segunda edición, Cátedra Signo e Imagen, Madrid, 1991.
31. GUBERN, Bernard Román, *El lenguaje de los comics*, Ed península 4ª Edición, España, 1981.
32. HALL, Edward T. (1966), *La dimensión oculta*, Siglo XXI Editores, México, 1972.
33. HONNEF, Klaus, *Pop art*, Taschen, Alemania, 2004.
34. HUNTER, Sam, *Alex Katz*, Ediciones Poligrafía 1993, Barcelona España, 1993.
35. HUNTER, Sam, *George Segal Foy*, Ediciones Poligrafía 1993, Barcelona España, 1989.
36. ITTEN, Johannes, *El arte del color*, Ed noriega 2ª reimpression, España, 2002.
37. INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL. *Enfoque Psicopedagógico del Nuevo Modelo Educativo*. IPN México. 1994.
38. JUANES, Jorge, *Mas allá del arte conceptual*, Ediciones sin nombre CONACULTA 1ª Edición, Mexico, 2002.
39. KAUPELIS, Robert. *Experimental Drawing*. Watson-Guptill Publications. New York 1992.
40. KAUPELIS, Robert. *Learning to Draw*. Watson-Guptill Publications. New York 1966.
41. LE BRETON, David (1990), *Antropología del cuerpo y modernidad*, Editorial Nueva Visión, Buenos Aires, 1995.
42. LOBDELL, Scott, Casey Joe, *WILDCATS: Street Smart*, art Charest, Friend, Hitch, Neary, Wildstorm Productions, DC Comics, 2000.
43. McCAY, Winsor, Blackbeard Bill, *Little Nemo*, Ed Evergreen, Estados Unidos, 2000.

44. McKEAN, Dave, *Postcard from Vienna*, published by Hourglass/Allen Spieguel Fine arts, ASFA, USA, 2006.
45. MERINO, Ana, *El comic hispánico*, Editorial Cátedra, Madrid, 2003.
46. NICOLAIDES, Kimon. *The Natural Way to Draw*. Boston: Houghton Mifflin. 1941.
47. ORTIZ, Aura, Piqueras Ma. De Jesús, *La pintura en el cine: Cuestiones de representación visual*, Paidós, Barcelona España, 2003.
48. OSTERWORLD, Tilman, *Pop Art*, Traducción de Carmen Sánchez Rodríguez, Ed. Taschen, 1999.
49. PERUS, Françoise, *El realismo social en perspectiva*, Ed. Marcela Pineda Camacho, UNAM, Instituto de Investigaciones Sociales, México, 1995.
50. PRUNEDA, Salvador. *La caricatura como arma política*, Talleres Gráficos de la Nación. México, 1958.
51. RAMIREZ, Juan Antonio, *El comic femenino en España*, Ed. Cuadernos para el dialogo, Madrid, 1975.
52. RIUS, *La vida de cuadritos*, Ed. Grijalbo, 4ª ed. México, 1984.
53. SENEFELDER, ALOIS, *"A Complete Course of Lithography"*, Editorial New York 1965.
54. STANGOS, Nikos. *Conceptos de Arte Moderno*. Alianza Editorial. Madrid, España. 1986.
55. WOOD, Ashley, *POPBOT season 2 number 5*, IDW publishing, China, 2004.
56. WOOD, Ashley, *POPBOT season 2 number 6*, IDW publishing, China, 2004.
57. WOOD, Ashley, *POPBOT collection one*, IDW publishing, Canada, 2003.
58. WOOD, Ashley, *SPARROW: Number one: Ashley Wood*, IDW Publishing, Korea, 2006.
59. WOOD, Ashley, *SPARROW: Number two: Phil Hale*, IDW Publishing, Korea, 2006.

60. WOOD, Ashley, *Swallow: it's about pictures Volume one number three*, IDW publishing, Korea, 2007.

Índice de ilustraciones

1. Sandro Botticelli, Una narración de Nastagio degli Onesti 138 X 83 cm. Madrid Museo del Prado.
2. Raphael, Betroal of the Virgin 170 X 118 cm. Hamlyn, Paul, the life and times of Raffhael, The Hamlyn Publishing Group Ltd, Verona, 1968, p.11
3. Deathmate epilogue, Image comics, febrero, 1994
4. Danger girl, the ultimate collection, Cliffhanger!/DC comics, 2002
5. Daredevil, Marvel comics, vol. 2 núm. 9, diciembre 1999
6. X-MEN vol.1 núm. 41, Marvel comics, febrero 1995
7. Weird war tales, núm. 4, DC/ Vertigo, septiembre, 1997
8. Ultimate X-men núm. 19, Marvel comics, agosto, 2002
9. Generación X, núm. 17, Marvel comics, julio, 1996
10. The Maxx, núm. 5, Image comics, septiembre, 1993
11. Kevin Llewellyn "Jacob & the Devil", <http://www.kevart.com/>
12. Sensacional de chilangos, Taller del perro/Ciudad de México, 2000
13. Jonh k. <http://johnkstuff.blogspot.com/>
14. Monster World núm, 2, Wildstorm, agosto, 2001
15. José Quintero, Buba 1.1 Vid. 2005
16. Francesco clemente para Absolut Vodka, <http://absolut.com/about/amf/art>
17. <http://absolut.com/about/amf/art>
18. Blog de Patricio Betteo, <http://betteo.blogspot.com/>
19. Richard F Outcault, The Yellow Kid, tomada de <http://johnkstuff.blogspot.com/>
20. Punisher war journal, núm. 7, Marvel comics, julio 2007
21. Death: the high cost of living, Vertigo/ DC comics, 1994
22. Wildstorm fine arts spotlight on Jim Lee, núm. 1, Wildstorm/DC comic, febrero 2007
23. X-MEN 1 vol.1 núm.1, Marvel Comics, octubre, 1991
24. WildC. A. T.S. Núm. 7, Image comics, enero, 1994
25. Divine right, núm. 12, Wildstorm/DC comics, noviembre, 2000
26. Batman: Hush volumen uno, DC comics, 2003
27. Art by Jim Lee, http://www.punisher-art.com/artists/lee/art_by_lee.htm
28. Steampunk, núm. 1, Cliffhanger!, abril, 2000
29. Death: the high cost of living, Vertigo/ DC comics, 1994
30. Generation X vol.1 núm. 21, Marvel comics, noviembre, 1996
31. Generation X vol.1 núm.6, Marvel comics, agosto, 1995
32. The Witching Hour, núm. 2, Vertigo/DC comics, 2000
33. Steampunk, núm. 1, Cliffhanger!, abril, 2000
34. X-Men, núm. 190, Marvel comics, octubre, 2006
35. Travis Charest fórum: <http://groups.msn.com/travischarest>

BIBLIOGRAFÍA

36. WildC. A. T.S. Núm. 7, Image comics, enero, 1994
37. Travis Charest fórum: <http://groups.msn.com/travischarest>
38. WILDCATS: Street Smart, Wildstorm/DC comics, 2000
39. The metabarons: alpha/omega, Humanoids Publishing, 2002
40. The metabarons: alpha/omega, Humanoids Publishing, 2002
41. Travis Charest fórum: <http://groups.msn.com/travischarest>
42. Travis Charest fórum: <http://groups.msn.com/travischarest>
43. The unofficial travis Charest art gallery: <http://travischarestgallery.com>
44. Travis Charest fórum: <http://groups.msn.com/travischarest>
45. Tank girl vol. 1, titan books, 2002
46. Tank girl vol. 1, titan books, 2002
47. Tank girl sticker: regalo incluido en Tank girl vol. 1, titan books, 2002
48. Tank girl vol. 1, titan books, 2002
49. Tank girl vol. 2, titan books, 2003
50. Página oficial de gorillaz: <http://www.gorillaz.com>
51. <http://www.gorillaz.com/>
52. <http://www.gorillaz.com/>
53. Revista pop corn, año 0 núm. 10, Linka Edita, 2007.
<http://www.kabaretsprophecy.com/>
54. Tank girl vol. 2, titan books, 2003
55. Alex Ross art: Original art for sale. Sitio web <http://www.alexrossart.com/>
56. <http://www.alexrossart.com/>
57. <http://www.alexrossart.com/>
58. <http://www.alexrossart.com/>
59. D. A. R. Mafalda, Quino.
60. X-MEN 1 vol.1 núm.1, Marvel Comics, octubre, 1991
61. X-MEN 1 vol.1 núm.1, Marvel Comics, octubre, 1991
62. Sitio oficial de Dave McKean: <http://www.davemckean.com/>
63. Arkham Asylum: a serious House on serious earth, DC comics, 1990
64. Black orchid, Vertigo/DC comics, 1991
65. The tragical comedy or comical tragedy of Mr. Punch, Vertigo, primera reimpresión 1995
66. Cortesía de la galería Allen Spiegel fine arts: 221 Lobos Avenue, Pacific Grove, California 93950, USA. Tel/fax: 408 372 4672
<http://www.allenspiegelfinearts.com/>
67. Cortesía de la galería Allen Spiegel fine arts: 221 Lobos Avenue, Pacific Grove, California 93950, USA. Tel/fax: 408 372 4672
<http://www.allenspiegelfinearts.com/>
68. Cortesía de la galería Allen Spiegel fine arts: 221 Lobos Avenue, Pacific Grove, California 93950, USA. Tel/fax: 408 372 4672
<http://www.allenspiegelfinearts.com/>
69. Sitio oficial de Ashley Wood: <http://ashleywoodartist.com/>
70. SPAWN Annual vol. 1, Image Comics, 1999
71. Sitio oficial de Ashley Wood: <http://ashleywoodartist.com/>
72. <http://ashleywoodartist.com/>
73. <http://ashleywoodartist.com/>

74. <http://ashleybambaland.blogspot.com/>
75. Swallow, vol. 1 núm.1 IDW publishing, 2006
76. <http://ashleywoodartist.com/>
77. <http://ashleywoodartist.com/>
78. <http://ashleybambaland.blogspot.com/>
79. 48 more nudes, IDW Publishing, 2008
80. <http://ashleybambaland.blogspot.com/>
81. Llanos, Fernando: <http://www.madridabierto.com/es/intervenciones-artisticas/2008/fernando-llanos.html>
82. Sitio oficial diseñado y creado por Fernando Llanos: <http://www.fllanos.com/>
83. *Cursi agridulce*, Trilce Ediciones, 2006
84. <http://www.fllanos.com/>
85. <http://www.fllanos.com/>
86. Las imágenes de Marco Arce son cortesías de la galería Ramis Barquet con excepción de esta imagen: Monstruos, 2006
87. Hulk 2006, <http://www.ramisbarquet.com/>
88. Hulk 2004, <http://www.ramisbarquet.com/>
89. Monsters I, 2005, <http://www.ramisbarquet.com/>
90. Fabián Ugalde, The pope's revenge 2006 Tríptico 58.5x 70 cm. Vinil liquido/pvc
91. Fabián Ugalde, Cortesía de la refaccionaria: Arte y diseño contemporáneo Edificio Vizcaya, Bucareli 128 E-40 México D.F. 55120012, 55125080
92. Fabián Ugalde, Autopersecucion histórica, 2003, 110 X 110 cm. Vinil liquido/pvc
93. Fabián Ugalde, The cocaine rock versión, 2004 vinil mate/ piel sintética, 120X157 cm.
94. Fabian Ugalde: cortesía de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado La Esmeralda. 2008
95. Dalek 2005 Paintings: <http://dalekart.com/> sitio oficial del artista.
96. Dalek 2005 Paintings: <http://dalekart.com/> sitio oficial del artista.
97. Dalek 2006 Paintings: <http://dalekart.com/> sitio oficial del artista.
98. Dave Kinsey: imágenes obtenidas de sitios web oficiales: <http://www.kinseyvisual.com>
99. Dave Kinsey: <http://fecalface.com>
100. Dave Kinsey: <http://www.blkmrktgallery.com>
101. Dave Kinsey: <http://www.kinseyvisual.com>
102. Dave Kinsey: <http://www.kinseyvisual.com>
103. Dave Kinsey: <http://www.kinseyvisual.com>
104. Dave Kinsey: <http://www.kinseyvisual.com>
105. Dave Kinsey: <http://www.kinseyvisual.com>
106. Jonathán R. Pérez, *Tona*, 2008, oleo/tabla de patineta.
107. Jonathán R. Pérez, *Reyna I*, 2008, oleo/tabla de patineta.