



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"REVALORACIÓN DEL CARTEL Y EL CÓMIC EN LA HISTORIA
DE LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIOS PROPOSITIVOS"

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
EFRÉN SANTOS MARTÍNEZ

DIRECTOR DE TESINA
GUILLERMO DE GANTE

México D.F. 2005

m. 347795



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICA
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



AGRADECIMIENTOS

Principalmente quiero agradecer a esta Institución, la U.N.A.M., en la cual he pasado prácticamente una tercera parte de mi vida y la mitad de mi educación.

A su cuerpo docente que en mayor o menor medida siempre dejó alguna enseñanza y conocimiento. A los compañeros y amigos con los que me tope en todos estos años y que tocaron parte de mi vida.

Un profundo agradecimiento a las principales personas a quienes debo y por quienes he conseguido culminar este sueño y que sin su apoyo hubiera sido muy difícil concluir esta etapa de mi vida.

A mi Madre y a mi Abuela.

Todos sus sacrificios comienzan a partir de hoy a transformarse en bendiciones y frutos que espero las llenen de felicidad. Con todo mi cariño.

De manera especial quisiera agradecer a una persona que sin saberlo fue de las primeras impulsoras en el despertar, interés y desarrollo de mis aptitudes hacia esta carrera. A la maestra Minerva.

A todos aquellos que me apoyaron, pero sobre todo a los que no creyeron que este momento llegaría. A todos y a cada uno. GRACIAS.



ILUSTRACIÓN DE BORIS VALLEJO

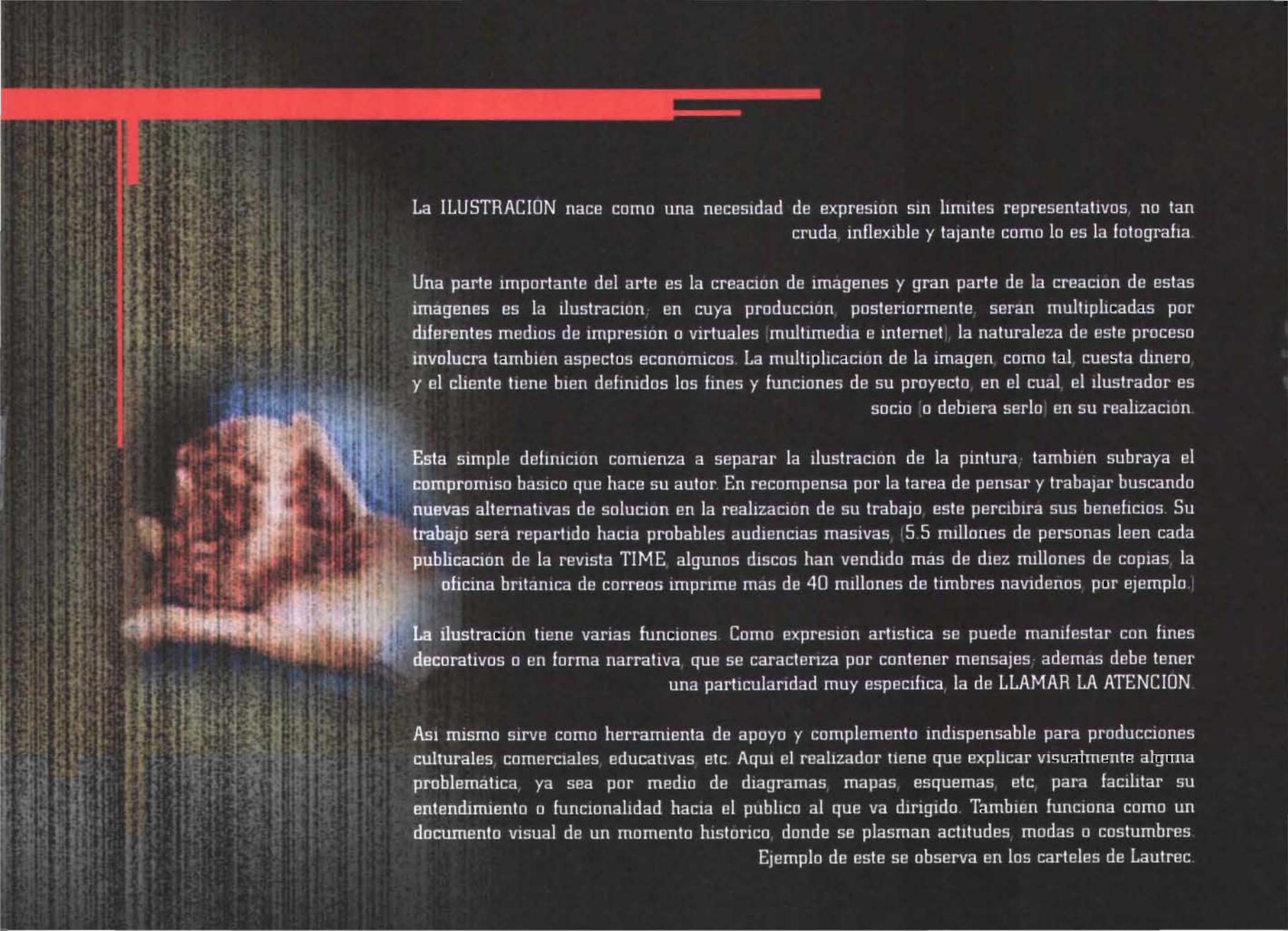
INDICE

INTRODUCCIÓN	09
CAPÍTULO 1 BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN	13
CAPÍTULO 2 LO QUE DEBEMOS RECORDAR TANTO DEL CARTEL...	27
Antecedentes	29
Litografía y Carteles	32
Mención Aparte... El Cartel Taurino	42
CAPÍTULO 3 ...COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS	45
Antecedentes	48
Orígenes	49
La Época de Esplendor	51
Surge un Estilo en Oriente: El Manga	53
El Ave Fénix	54
Luchando por Sobrevivir	57
¿Y en México?...	59
ANEXO	63
Alex Ross	65
Ashley Wood	66
Dave McKean	67
Todd McFarlane	68
RELACIÓN DE IMÁGENES	71
BIBLIOGRAFÍA	73



NTRODUCCIÓN

La Ilustración, considerada general y erróneamente como sólo un buen dibujo, debe realizar algo, provocar, vender, dar realismo a alguna historia, debe de impresionar al que la mira y ofrecerle alguna respuesta emocional. Es quizá la rama más artística del Diseño Gráfico, refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico, a lo que todo el mundo está expuesto siempre. Así mismo, abordada de una manera filosófica, como expresión, deriva en una transposición del pensamiento, una ilusión de lo real. De la misma manera tiene la capacidad de expresar sentimientos directos. El ilustrador reflejará en su trabajo su estado de ánimo y de sentir (conciente o inconcientemente), su sensibilidad le dará un sentido más humano a la obra.



La ILUSTRACION nace como una necesidad de expresi3n sin limites representativos, no tan cruda, inflexible y tajante como lo es la fotografia.

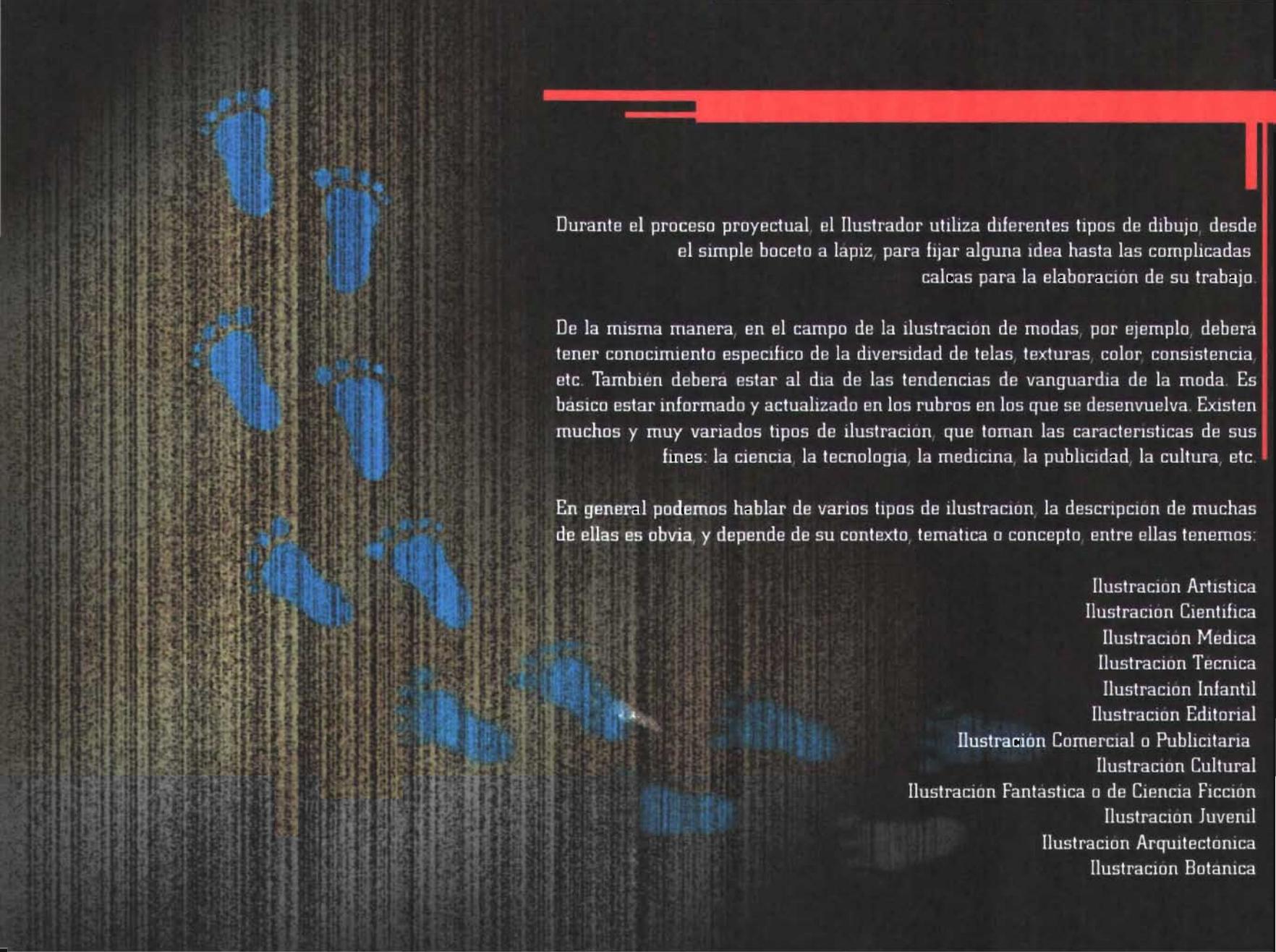
Una parte importante del arte es la creaci3n de im3genes y gran parte de la creaci3n de estas im3genes es la ilustraci3n; en cuya producci3n, posteriormente, ser3n multiplicadas por diferentes medios de impresi3n o virtuales (multimedia e internet), la naturaleza de este proceso involucra tambi3n aspectos econ3micos. La multiplicaci3n de la imagen, como tal, cuesta dinero, y el cliente tiene bien definidos los fines y funciones de su proyecto, en el cual, el ilustrador es socio (o debiera serlo) en su realizaci3n.

Esta simple definici3n comienza a separar la ilustraci3n de la pintura; tambi3n subraya el compromiso b3sico que hace su autor. En recompensa por la tarea de pensar y trabajar buscando nuevas alternativas de soluci3n en la realizaci3n de su trabajo, este percibir3 sus beneficios. Su trabajo ser3 repartido hacia probables audiencias masivas, (5.5 millones de personas leen cada publicaci3n de la revista TIME, algunos discos han vendido m3s de diez millones de copias, la oficina brit3nica de correos imprime m3s de 40 millones de timbres navide3nos, por ejemplo.)

La ilustraci3n tiene varias funciones. Como expresi3n artistica se puede manifestar con fines decorativos o en forma narrativa, que se caracteriza por contener mensajes; adem3s debe tener una particularidad muy especifca, la de LLAMAR LA ATENCION.

Asi mismo sirve como herramienta de apoyo y complemento indispensable para producciones culturales, comerciales, educativas, etc. Aqu3 el realizador tiene que explicar visuatmente alguna problem3tica, ya sea por medio de diagramas, mapas, esquemas, etc, para facilitar su entendimiento o funcionalidad hacia el publico al que va dirigido. Tambien funciona como un documento visual de un momento hist3rico, donde se plasman actitudes, modas o costumbres.

Ejemplo de este se observa en los carteles de Lautrec.



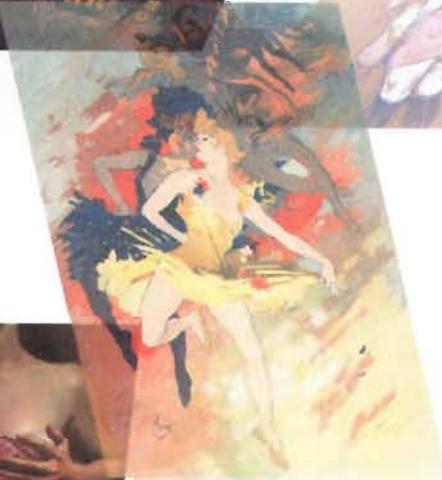
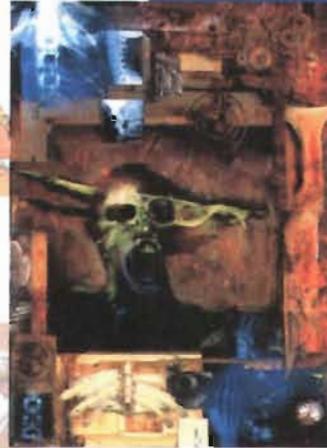
Durante el proceso proyectual, el Ilustrador utiliza diferentes tipos de dibujo, desde el simple boceto a lápiz, para fijar alguna idea hasta las complicadas calcas para la elaboración de su trabajo.

De la misma manera, en el campo de la ilustración de modas, por ejemplo, deberá tener conocimiento específico de la diversidad de telas, texturas, color, consistencia, etc. También deberá estar al día de las tendencias de vanguardia de la moda. Es básico estar informado y actualizado en los rubros en los que se desenvuelva. Existen muchos y muy variados tipos de ilustración, que toman las características de sus fines: la ciencia, la tecnología, la medicina, la publicidad, la cultura, etc.

En general podemos hablar de varios tipos de ilustración, la descripción de muchas de ellas es obvia, y depende de su contexto, tematica o concepto, entre ellas tenemos:

- Ilustración Artística
- Ilustración Científica
- Ilustración Médica
- Ilustración Técnica
- Ilustración Infantil
- Ilustración Editorial
- Ilustración Comercial o Publicitaria
- Ilustración Cultural
- Ilustración Fantástica o de Ciencia Ficción
- Ilustración Juvenil
- Ilustración Arquitectónica
- Ilustración Botánica

CAPÍTULO



BREVE HISTORIA

DE LA ILUSTRACIÓN



(1)

*Libro de los Kells
Manuscrito iluminado celta del s. IX.*



(2)

*Les Très Riches Heures del Duque
de Berry, ilustraciones de los meses
de Enero y Agosto.*

Arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, puesto que la última se basa principalmente en el uso de técnicas artísticas tradicionales. Se le considera arte en un contexto comercial. Por lo tanto, las demandas sociales, culturales, de difusión y económicas, determinan el contenido de esta obra.

Su historia se remonta muchos siglos atrás; surge en libros y manuscritos, donde aparece inicialmente como suplemento para evidenciar y complementar la información de textos y escritos, esto lo podemos ver en el legendario "Libro de los Muertos" y en los "Papyrus Ramessum" que datan aproximadamente del s. XIX a.C., así mismo hay otros vestigios de la aparición de gráficos y dibujos en culturas tan antiguas como la egipcia, donde se han encontrado bajorrelieves y grabados, lo cual constituye una valiosa información sobre su desarrollo y progreso cultural.

En la edad media, durante la llamada iluminación de manuscritos, iniciaba ya la ilustración de los libros impresos.

El manuscrito iluminado de los Celtas en el s. IX, "El Libro de los Kells" (1), muestra diseños de patrones intercalados, basados en formas tipográficas. Este tipo de trabajos religiosos tendían a realizarse comúnmente en monasterios. Estos salterios y El Libro de las Horas, de los cuales el más celebrado es quizá "Les Très Riches Heures del Duque de Berry" (2), muestran auténtica maestría en la pintura de miniatura, generalmente sobre papel avitelado, empleando colores brillantes de temple y oro.

La función de la ilustración en la Edad Media fue de vital importancia, puesto que los únicos que sabían leer en ese entonces pertenecían a las clases privilegiadas, junto con los escribanos. Sin embargo, las imágenes ilustradas ayudaron de una manera importante a convertir a los paganos a la cristiandad. Mientras los escribanos calcaban la tipografía, los ilustradores labraban las pequeñas placas decorativas. Durante las cruzadas creció el interés por obtener textos ilustrados, independientemente de su contenido religioso. En el Imperio Oriental Bizantino, (también en la época de las Cruzadas) se desarrollo de manera importante la creación de iconos en miniatura, arte posterior a la caída del imperio de Grecia.

En el s. XV, cuando la impresión se realizaba en bloques de madera, las primeras manifestaciones de ilustraciones impresas se limitaban a la reproducción de naipes e imágenes religiosas. Estas impresiones, guiadas hacia la devoción de santos, contenían inscripciones que se grababan en el mismo bloque de madera siendo una de las primeras interacciones de ilustración y texto.

En la época del Renacimiento se desarrolló, así mismo, la aplicación de la perspectiva dentro de los trabajos artísticos, revolucionándose la apreciación visual de la escala y la proporción mediante las teorías de Brunelleschi; de esta manera el trabajo del ilustrador técnico se vió enriquecido.

Artistas e ilustradores de la talla de Leonardo da Vinci, Alberto Durero y Rembrand, impusieron un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles en sus dibujos técnicos.

Debido a la trascendencia de los estudios realizados por los artistas, y más aún con la revolución industrial del s. XVIII, el desarrollo y la demanda de ilustraciones técnicas, cada vez más complejas, se incrementó considerablemente. En Alemania, los Países Bajos, Francia e Italia, los impresores buscaron la mecanización de la producción de libros por medio del tipo móvil como resultado de la creciente disponibilidad de papel y la gran demanda de libros.

En el siglo XV un alemán de nombre Johann Gensfleisch Zun Gutemberg juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro tipográfico: **la Biblia, volumen en 42 líneas** (3). Para lograr esto, inventó tipos de metal independientes, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tinta especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada por más de 400 años.

El desarrollo del primer libro tipográfico alternado con ilustraciones fue: «el Agricultor de Bohmen» impreso por el también alemán Albrecht Pfister alrededor del año de 1460 usando también el mismo tipo de Gutemberg y placas de madera. Esta sería la plataforma que permitió ampliar las posibilidades de la ilustración de textos y su reproducción.



(3)

Muestras de la Biblia publicada por Gutemberg a mediados del s. XV en Alemania.





(4)

Albrecht Dürer. *Melancholia*.
Punta seca.

** La litografía se basa en el sencillo principio químico de que el agua y el aceite no son solubles entre sí; la imagen se dibuja sobre una superficie plana de una piedra con un crayón, pluma o lápiz de aceite, el agua se esparce sobre toda la superficie para humedecer todas las áreas, excepto la imagen previamente dibujada con base de aceite; posteriormente se extiende tinta sobre la misma base, sobre la superficie de la piedra, la cuál se adhiere sobre la imagen, pero no a las áreas mojadas de la piedra. Se coloca una hoja de papel sobre la imagen y se utiliza una maquina de imprimir para trasladar la imagen entintada al papel.*

El grabado en madera subsistió por varios siglos permitiendo la reproducción de línea en alto contraste, razón por la cuál el trabajo con grises fue muy limitado, casi inexistente. Durante el siglo XV la tradición de la impresión de naipes estaba en su apogeo cuando un artista, cuyo nombre no se conoce, desarrolló los primeros grabados en placas de metal. El empleo del grabado como medio de reproducción de ilustraciones se popularizó aún más en ese siglo con los trabajos ejecutados por Albrecht Dürer (4), a quien después se conocería como el maestro del grabado.

Durante los siglos XVII y XVIII se publicaron en Holanda libros enriquecidos con obras elaboradas por los mejores artistas de la época; con esto los editores de los Paises Bajos gozaron de cierta fama. Dichos grabados contribuyeron a la creación de una escuela de alto nivel en la elaboración de mapas geográficos. Este tipo de impresión se destacó por su aumento en el grado de detalle de cada obra, así mismo por la introducción de las escalas tonales del negro al blanco, en comparación con las líneas resaltadas en la impresión de placas de madera.

Mientras tanto, en la Alemania de 1796, Aloys Senefelder desarrolla nuevas investigaciones en materia de impresión, las cuales le llevarían al perfeccionamiento de una nueva técnica: la litografía*, que resultaría ser de vital importancia y trascendencia en el campo del arte. Hasta entonces, toda impresión se hacia a partir de una superficie en relieve o en hueco, que se entintaba y que después se presionaba sobre el papel.

Posteriormente en Inglaterra, uno de los principales ilustradores de comienzos del s. XIX fue William Blake (5), quién desarrolló sus propias superficies de impresión empleando un método de aguafuerte en relieve; el cuál, después de la muerte del artista cayó en desuso. Sin embargo, el grabado en madera conservó su importancia principalmente en la nueva industria de las revistas ilustradas, que fue prosperando alrededor de los años de las décadas de los 30's y 40's del mismo siglo. A finales de ese siglo los prerrafaelistas revivieron el interés por el grabado en madera como se aprecia en el trabajo de Edward Burne-Jones (6), en obras posteriores de Aubrey Bearsdley (7) e incluso en artistas influidos por el Art Nouveau.

El grabado en madera tenía ventajas considerables como la incorporación de bloques de madera en relieve junto con los de tipografía, de iguales características, dentro de una misma prensa lo que lograba una impresión simultánea. Sin embargo las investigaciones para el mejoramiento del proceso continuaron, puesto que la preparación de estas bases para dicho tipo de impresión eran demasiado lentas y costosas.

La primera edición de Fausto, ilustrada con litografías de August Delacroix, apareció en 1828. La invención de la cromolitografía en 1851 introdujo el color en las ilustraciones de los libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro. Las décadas de 1860 a 1900 fueron la mejor época de la litografía, llegando a ser incluso el método más predominante para impresión. La litografía predominó en el popular arte del Cartel, permitiendo su reproducción a color y con grandes dimensiones.

El francés Jules Cheret (1836-1932) fue probablemente el verdadero promotor del cartel publicitario (8), perteneció al movimiento que Robert Koch llamaría "Poster Movement", cuando creó un estilo propio, con figuras de mujeres alegres luciendo grandes escotes.

Uno de los artistas más carismáticos y fuertemente expresivos de este periodo fue el Conde Henri Marie-Raimond de Toulouse Lautrec Monfa, conocido como Henri de Toulouse Lautrec. (1864-1901), quién creó el arte y la técnica del cartel moderno.

La simplicidad y economía fueron características fundamentales y descriptivas de su obra, sin embargo la capacidad de observación y la síntesis de su trabajo han hecho trascender su obra por muchas décadas. De la misma manera que Paul Gauguin, Lautrec buscaba invitar al espectador a participar en la experiencia de la forma y el color, razón importante por la que su trabajo fuera de gran éxito. Su curiosa apariencia, fue quizá una de las razones por las que se sintió relegado de hacer una vida social normal y por lo cuál encausó su vida al hedonismo y al bajo mundo del placer y el vicio.



(5)

*Urizen, del Libro de Urizen.
William Blake.*



(6)

*Cophetua.
Edward Bourne-Jones*



(7)

Venus de Tannhauser.
Aubrey Beardsley.



(8)

La Musique
Jules Chéret

Rechazando la noción de que el arte pictórico noble solo debía plasmarse en lienzo y al óleo, en 1891, Lautrec realiza su primer cartel **Moulin Rouge - la Goulue** (9) "hoy fijan mi cartel en las paredes de todo París"-, declaraba orgulloso el pintor, sería el primero de una serie de 30 que realizaría antes de su muerte diez años después. Los carteles proporcionarían a Lautrec la posibilidad de ampliar el ámbito de impacto de su arte, rotas todas las limitaciones propias de la pintura de caballete; con ello no haría sino consolidar el éxito que ya había tenido anteriormente en la exposición de los XX en Bruselas y en la del salón de los independientes de París.

Otros artistas del modernismo se consagraron en cuerpo y alma al cartel y a otros medios artísticos publicitarios. Tal vez el más famoso de ellos sería el checoslovaco Alphonse Mucha; quien en diciembre de 1894 recibiría un encargo de la actriz Sara Bernhardt, como anuncio para la comedia **Gismonda**, de Sardou (10). La exótica ornamentación bizantina y el sutil uso de color le reportarían éxito inmediato hasta el extremo de que a partir de allí solo se dedicaría a la realización de carteles, que anunciaban desde obras de teatro hasta marcas de papel para cigarrillos y chocolates, pero siempre con el toque inconfundible de imaginación y belleza características de la obra de este importante artista checo.

En general, la litografía tenía la ventaja de tener una apariencia casi fotográfica, pero tenía un proceso largo y muy costoso. Hacia finales del s. XIX aparecieron las primeras fotografías en algunos libros impresos, incrementando las posibilidades del realismo total de la ilustración, la modernidad industrial aportó muchos adelantos, como el desarrollo de placas y superficies más sofisticadas, que añadieron más practicidad así como avances en la maquinaria y procesos de revelado e impresión de negativos. De la misma manera las técnicas fotográficas ampliaron también las posibilidades de la reproducción de ilustraciones. La impresión de semitonos es otro proceso sobresaliente que facilitó la multiplicación de obras a todo color, mediante la superposición de tramas de diferentes tintas fragmentadas con retículas para crear tonos.

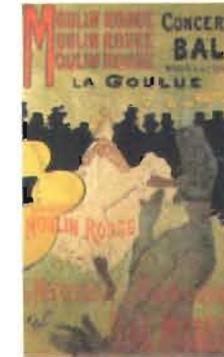
Buenos representantes de la ilustración reproducida por esta técnica fueron: Arthur Rackman y Edmond Dulac, quienes trabajaban principalmente con acuarela, la que les permitía la creación de sus obras con semitonos.

Posteriormente, la creación de la línea negra (Black Key-line), dio la facilidad de impresión a cuatro tintas, con lo cuál los ilustradores pudieron emplear otro tipo de pintura y colores para su reproducción, tal como puede verse con las ilustraciones creadas con temple por Howard Pyle para Harper's Magazine (11). Las revistas ampliaron enormemente el panorama del artista; por ejemplo, Norman Rockwell (12) utilizó principalmente óleos en sus obras, las cuales se publicaron en las décadas de los años 20's y 30's del siglo pasado en revistas como "Saturday Evening Post", mostrando la influencia de la fotografía sobre la ilustración.

Hasta la época actual, la publicidad, que puede considerarse como una respuesta al desarrollo del comercio y de la industria, se ha incrementado en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Con el aumento de la demanda y con el avance tecnológico del Offset se hizo posible la reproducción e impresión a bajos costos con materiales cada vez más sofisticados. Ahora es posible reproducir obras de grandes artistas visuales así como ilustraciones a todo color debido a que estos procesos de impresión son lo suficientemente baratos para ser comunes en carteles, periódicos y casi en su totalidad en revistas y libros ilustrados.

Es así como la reproducción fotomecánica permitió la copia fiel de la obra del artista, eliminando por completo el oficio que desarrollaban los artesanos, el cuál consistía en transferir los diseños hechos por los artistas en placas elaboradas a mano. Así mismo desapareció la textura de las placas de madera, de piedras o placas de metal, característica inminente en las imágenes hechas con estos procedimientos. Además provocó el alejamiento gradual de las ilustraciones, de documentos basados en hechos reales, hacia imágenes o situaciones fantásticas o de ficción. Al comprender que la ilustración narrativa tradicional no satisfacía las necesidades de la época, los artistas gráficos del modernismo pictórico, surgidos después de la Primera Guerra Mundial, reconsideraron las posibilidades de la imagen como medio para expresar la problemática social y las ideas de esos días.

En una búsqueda de nuevas formas e imágenes, las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial también observaron un considerable cambio, más remarcado todavía en el desarrollo conceptual del Diseño Gráfico. El profesional que interpretaba plásticamente el texto de un escritor



(9)

Moulin Rouge - La Goulue
Henri de Toulouse Lautrec



(10)

Gismonda
Mucha



(11)

Anuncio de la revista
Harper's Magazine



(12)

Autorretrato
Norman Rockwell

hacia concesiones al artista gráfico y este realizaba su presentación. La historia completa de las Artes Visuales quedaba a disposición del artista gráfico como una biblioteca de formas e imágenes realizables, en especial las posibilidades que inspiraron los movimientos artísticos de este siglo, por ejemplo las configuraciones espaciales del cubismo, las yuxtaposiciones, las dislocaciones y los cambios de escala del surrealismo, la pureza del color emanada de las referencias naturales del expresionismo y del fauvismo, así como la renovación de imágenes masivas y publicitarias del Pop Art.

A medida que los artistas gráficos tuvieron mejores posibilidades de manifestar su estilo, crearon más imágenes personales y encabezaron técnicas y estilos individuales. Las fronteras tradicionales de las Bellas Artes y la comunicación visual de carácter público eran confusas.

A partir de 1920 se verificó una evolución importante en la evolución del cartel. En el momento en que este se convirtió en el medio más importante para la difusión y venta de un producto, se buscaron nuevas modalidades y técnicas para que cada modificación se distinguiera entre las demás. Se utilizaba diversamente la tipografía, se desarrollaba la utilización de la fotografía y la ilustración comercial adquiría un carácter menos figurativo y más estético.

Todas las experiencias de los movimientos artísticos de los primeros años del siglo XX fueron asimiladas para proponer una comunicación que, aunque destinada a finalidades comerciales, no carecía de características originales. A través de un gran número de imágenes publicitarias se observa la búsqueda de la esencialidad del mensaje y la integración imagen-texto, y en mayor índice en los carteles producidos en este periodo solo aparece escrito el nombre del producto.

En todos los países europeos todas estas esencias fueron rápidamente asimiladas y disminuyó progresivamente la diferencia entre las diferentes escuelas. A principios de los años 30's, después de los notorios cambios políticos, en Alemania e Italia se multiplicaron formas de expresión de tipo retórico y monumental, no carente de fuerza y originalidad.

La creación de imágenes llegó a ser significativa en Polonia, Estados Unidos, Alemania y Cuba.

También afloró el trabajo individual en todo el mundo, cuya búsqueda de imágenes efectivas y relevantes en la época posterior a la Segunda Guerra mundial los llevó hacia un desarrollo de imágenes más conceptual. En la sociedad comunista de Polonia, establecida después de la guerra, surge la Escuela polaca del Cartel. Los diseñadores gráficos se unen con los productores de películas, escritores y artistas de las Bellas Artes en la Unión Polaca de Artistas. Las obras de los artistas como Tadeusz Trevkovsky y Henrik Tomaszewsky (13) expresaban las trágicas aspiraciones y los recuerdos, que estaban íntimamente ligados al alma y sentimientos nacionales de Polonia en la Posguerra.

El Cartel ha llegado a ser un orgullo nacional en Polonia y su papel en la vida cultural ha sido de singular importancia. En 1964 se inicia en Varsovia la primera Bienal del Cartel Internacional y en Wilanow, cerca de Varsovia, se establece el Muzeum Plakatu, primer museo a nivel mundial dedicado únicamente al Cartel Artístico. Los diseñadores de carteles polacos han logrado algo que es raro en la historia de las Artes Visuales. A un grupo de artistas individuales se les ha dado la libertad de expresar sus actitudes personales, investigaciones gráficas y hasta sus fantasías particulares. Durante la década de los 50's el cartel polaco comenzó a reconocerse en todo el mundo.

En esta misma época, las obras descriptivas, realistas y tradicionales, prevalecían en el diseño Gráfico estadounidense " La Edad de Oro de la ilustración estaba llegando a su fin", las mejoras del papel impresión y fotografía fueron la causa para que declinara rápidamente. Su muerte fue pronosticada cuando la fotografía hizo rápidas incursiones en el mercado tradicional; mientras, esta se apoderaba de su función tradicional.

La desviación de la concepción de la ilustración obtuvo un enfoque más conceptual, la inició un grupo de artistas de Nueva York: Seymour Schwast (1931) Milton Glaser (1929) (14), Raynolds Ruffin (1930) Eduard Sorel (1929).

Para solicitar tareas independientes, se divulgo cada dos meses una publicación conjunta llamada "The Push Pin Almanac", que tenía en su programa interesante material editorial de antiguos



(13)

Muestras de la obra del cartelista polaco Henrik Tomaszewsky.





(14)

*Milton Glaser
es un cartelista americano que
popularizó su trabajo a partir de
la década de los 60's.*



(15)

*Job
Mucha*

almanaques que el grupo ilustraba. Cuando Glaser regresó de Europa en Agosto de 1947, después de estudiar grabado bajo la dirección de Giorgio Morandi, forma el estudio "Push Pin".

Tiempo después, Ruffins deja el estudio para emprender su desarrollo como decorador e ilustrador de libros infantiles, y en 1958, Sorel se inicia como ilustrador independiente, dejando su colaboración a Glaser y Schwast, quienes siguieron compartiendo su estudio. La revista cambió su nombre a "The Push Pin Graphic", la cual serviría como foro para desarrollar nuevas ideas. Su filosofía, técnicas y percepciones personales tuvieron mucho impacto, a menudo el Diseño Gráfico se fragmentaba en componentes como hacer imágenes y trazar diseños, al igual que Alphons Ma. Mucha (15) y Bradley, diseñadores gráficos de finales del s. XIX, Glaser y Schwast combinaron estos elementos en una comunicación integral que plasmaba la visión individual de su creador.

Entre otros ilustradores que crearon en Push Pin antes de trabajar de manera independiente estaba James McMullan, acuarelista, (un recurso que había sido desplazado a un segundo término por el óleo como medio selecto de ilustración y arte; lo restauró como recurso de la expresión gráfica.) Posteriormente aparecería Paul Davis (1938), quién se encaminó hacia un estilo de pintura de detalles diminutos.

La escuela Push Pin de Ilustración gráfica y Diseño, presentó una nueva alternativa a la densa ilustración del pasado, la orientación matemática, objetiva y fotográfica del Estilo Tipográfico Internacional, fueron las preocupaciones fundamentales de la Escuela de Nueva York.

Alternamente, y sin nada que ver con el trabajo de la Push Pin, el ilustrador norteamericano Richard Hess (1934) desarrolló un estilo representativo con mayor influencia hacia el surrealismo y haciendo a menudo uso de la manipulación espacial de René Magritte. Así mismo surgió el trabajo de John Berg (1932), quién se unió a Discos Columbia, realizando gran parte de su trabajo en portadas de discos como: la overture de Guillermo Tell, la música de violín de Schubert en (1968), la portada del disco de Chicago en 1974, etc.

En contraste con los carteles polacos de la post-guerra, que fueron patrocinados por agencias gubernamentales, el furor de los carteles que brotó durante los años 60's en los Estados Unidos, fue un movimiento popular fomentado por un clima de ajuste y revolución social, la primera ola de cultura de carteles nació con la subcultura del movimiento hippie de San Francisco.

Algunos diseñadores como Lanny Sommese (1944), David Lance Goines (1945), y algunos otros, de quienes destacaba notablemente las imágenes dibujadas de una manera libre e informal, y que evocaban más a los grabados e ilustraciones gráficas europeas que a fuentes norteamericanas.

En el siglo XX los ilustradores recibieron influencia no solamente de las Bellas Artes, sino también de la cultura popular (16), contribuyendo a ampliar la diversidad de los lenguajes visuales. El arte de las ferias y de pantomimas, o los gráficos vernáculos, fueron aprovechados y aplicados a productos industriales populares, ambito que fue muy bien capitalizado por los jóvenes ilustradores.

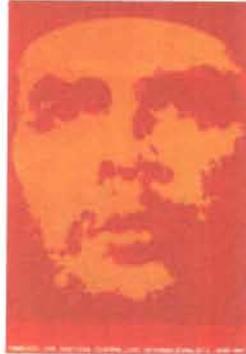
Mientras se producía esta gradual expansión de estilos variados, los rumores sobre el in de la ilustración se hacían cada vez más fuertes. En Alemania a comienzos de los años 60's, y continuando a la década de los 80's, emergió una aproximación poética al Diseño Gráfico basada en el manejo de imágenes fotográficas por medio del collage y el montaje. La Edad de Oro de la ilustración parecía estar llegando a su fin, las mejoras del papel impresión y fotografía fueron la causa para que declinara rápidamente. Su muerte había sido pronosticada cuando la fotografía hizo rápidas incursiones en el mercado tradicional apoderandose de su entorno tradicional.

Este pronóstico fue erróneo, se había subestimado la permanente y creciente necesidad de la ilustración en todo tipo de comercio. La televisión, a pesar de su gran impacto sobre la sociedad moderna y lejos de la creencia de que iba a acabar con la imprenta, contribuyó a generar material impreso (en apoyo a sus programas), empleando la ilustración en muchas ocasiones, desde los noticieros y programas educativos, pasando por películas, hasta llegar a un género que pareciera planteado exclusivamente para los ilustradores, la animación (tradicional y por computadora).



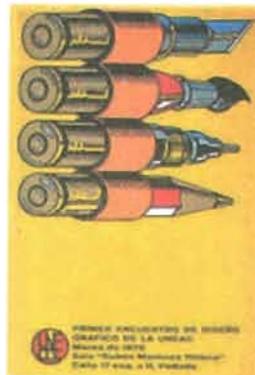
(16)

Los carteles de las corridas taurinas fueron un gran medio de expresión para jóvenes artistas



(17)

Dos muestras del Cartel cubano que se realizó en la década de los 70's.



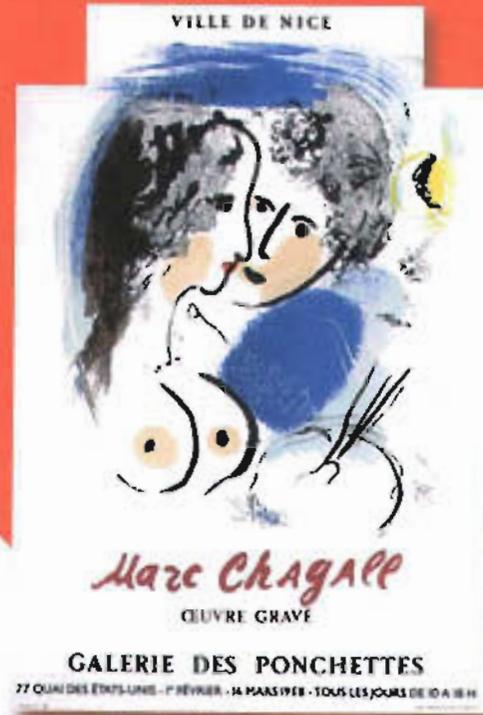
A principios de la década de los sesentas, el pueblo cubano pasaba de la transición del gobierno de Batista, al control político de Fidel Castro (17). En Junio de 1961 se realizó una serie de tres reuniones que permitió a los artistas y escritores entrevistarse con los dirigentes del gobierno. En la reunión final el día 30 de Junio el Dr. Castro entregó su discurso " Palabras a los Intelectuales", donde definía su política en el gobierno con respecto a las Bellas Artes.

Cuando los artistas y los escritores son admitidos en el sindicato reciben un salario, espacio para trabajar y materiales. Los diseñadores gráficos producen su trabajo para diversas agencias del gobierno con misiones específicas. Los principales precursores de este movimiento cultural promovido por el nuevo gobierno de Castro son Raúl Martínez, pintor y creador de diseños ilustrativos y Felix Beltrán (1938), quién se educó en Nueva York entre finales de la década de los 50's y principios de los 60's.

Por otra parte, los cambios constantes en los métodos de reproducción y la introducción de nuevos materiales generaron un notable aumento en el grado de iconicidad y las posibilidades del ilustrador, que ya no tiene que desarrollar los procesos de reproducción para ejercer su oficio, como en el pasado, pero si tener un conocimiento general de ellos. Aunque las actividades del ilustrador se han ramificado, aún se sigue trabajando al servicio de un patrón cultural, comercial, y de los medios de comunicación.

El ilustrador que trabaja con plumilla o pincel, lienzo o papeles artísticos; no sólo debe seguir trabajando paralelamente a los nuevos adelantos tecnológicos, sino adaptarse e incorporarla para la aplicación en sus obras.

CAPÍTULO



LO QUE DEBEMOS RECORDAR
TANTO DEL CATEL ...

LO QUE DEBEMOS RECORDAR TANTO DEL CARTEL ...

"Tanto en la literatura como en la ilustración, la narrativa y la información van unidas... ofrecer información es narrarla."

ANTECEDENTES

Eras, épocas, historia, acontecimientos de la humanidad. Todo esto tiene un principio y un fin. Sin embargo, en su fase intermedia (lustros, décadas o siglos) siempre existe una época dorada. La ILUSTRACIÓN no podía ser la excepción a la regla, esta disciplina encontró su esplendor durante casi siglo y medio empezando pocos años antes del desarrollo de la Revolución Francesa, quizá encontremos sus orígenes en los grabados de Hogarth, pero es en los años ochenta y noventa del siglo XIX cuando alcanza un impulso y desarrollo evidentes. Finaliza en los primeros años del siglo XX cuando la concepción de la ilustración se transforma y cambian los procedimientos técnicos tradicionales.

Durante todo este periodo la evolución del género es muy notable, empezando con estampas y finalizando con los carteles; no es que no haya habido carteles al principio ni que hayan desaparecido las estampas al final. Ambos están presentes en cada extremo, solamente que su prioridad se invierte en cada uno. Y esto no es únicamente debido a un cambio técnico, sino que va más allá al haber una transformación del concepto.



01



02

CAPITULO 2

La estampa es resultado de un procedimiento artesanal, cualquiera que este sea - agua fuerte, punta seca, buril, etc. - en el cual es preciso rayar o marcar la plancha con el dibujo que se quiera grabar, estampar dicha imagen, entintarla y hacer presión sobre unas planchas que van perdiendo la nitidez del dibujo, hasta que finalmente no puede utilizarse ya que se vuelven inservibles. Esto nos muestra una gran distancia entre una obra única, ya sea óleo, pastel, acuarela, etc., y la estampa. Así también la hay entre el procedimiento artesanal del grabado calcográfico y las técnicas industriales de reproducción; el primero no permite la producción de los miles de ejemplares o tirajes que son característicos de las técnicas industriales propias de la ilustración a finales del siglo XIX.

En los primeros años de dicho siglo el aguafuerte y el buril eran los procedimientos que dominaban en el mundo de las estampas, sin embargo, poco a poco fueron siendo relegados por el grabado en madera a contrafibra y por la litografía que son los procedimientos que más se utilizan en la ilustración y, pronto, también en las estampas. El grabado en madera a contrafibra ofrecía una ventaja importante respecto de los grabados realizados a partir de planchas de acero o cobre, su más bajo costo. La litografía presentó algunos inconvenientes ya que para obtener un resultado más favorable al reproducir se necesitaba de un experto, un grabador que una vez calcado el dibujo sobre el taco de boj* fuera capaz de trabajarlo y obtener calidades similares a las del dibujo original. Generalmente, los grabadores alteraban

significativamente la imagen original teniendo como resultado una imagen simplificada y mucho más tosca. A pesar de estos contratiempos, se obtuvieron en muchas ocasiones resultados excelentes, durando incluso hasta bien entrada la segunda mitad de dicho siglo. Tal vez por estas razones, el grabado a contrafibra no cedió tan fácilmente su puesto a la litografía, sin embargo más adelante nos enfocaremos en esta y su estrecha co-relación con los carteles y la ilustración... carteles ilustrados.

Técnicas económicas y rápidas son una exigencia para la producción y difusión de imágenes a gran escala. La obra deja de ser única, no sólo porque puede reproducirse a gran cantidad de ejemplares, que ya es una razón contundente, sino también porque su bajo costo permite producir una gran cantidad de imágenes que manejen un mismo tema y por ende pueda ayudar a representarlo mejor, enriqueciendo mensajes y entendimientos. Es así como la ilustración deja de ser un recurso ornamental destinado a embellecer y encarecer un producto y se convierte en un ente con vida propia, independiente y en algunas o muchas ocasiones hasta

*Madera dura y densa, adecuada para la litografía.



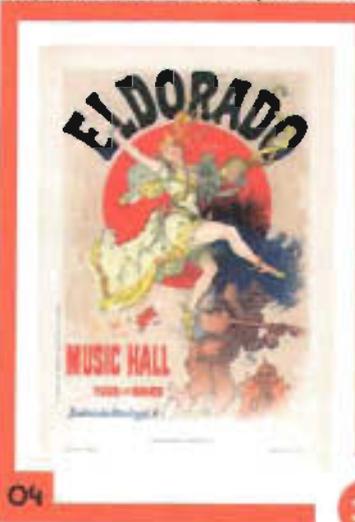
indispensable, permitiendo ahora complementar la información escrita o incluso sustituirla, aumentando el interés del lector-receptor. Las imágenes aumentaron considerablemente su condición informativa. Este fue un rasgo fundamental en las artes plásticas del siglo XIX, la creación de un nuevo campo semántico, no solamente en el grabado - la estampa y la ilustración - por separado, sino también en la pintura y la escultura.

La información en las ilustraciones se apoya sobre una secuencia de escenas. Se informa sobre un acontecimiento, un suceso militar, político, moral, etc., el cual deja huella en la historia, en lugares diversos y con personajes singulares. Mientras que la pintura al óleo se centraba en un instante privilegiado o necesitaba programas de elaboración costosa y duradera, la ilustración puede acompañar a la narración, sea esta periodística o novelesca, con imágenes diferentes que en cada momento den cuenta de un detalle singular. La ilustración nos ofrece la posibilidad de transformar un personaje con el paso de la edad y las costumbres, puede comparar a unos personajes con otros, situaciones y acontecimientos.

A lo largo de la historia del arte, la narración había estado supeditada a la imaginaria que llamamos popular. Las estampas xilográficas narraban vidas de santos y de mártires, las tentaciones demoníacas y los martirios, prescindiendo la mayoría de las veces de todos aquellos elementos que no estaban encaminados a la mejor y más inmediata comprensión de

lo narrado. Es cierto que muchas estampas del siglo XVIII introdujeron explicaciones de lo representado en largos textos, así como también escenas representando momentos diferentes en una sola imagen, pero los resultados no eran del todo convincentes ni satisfactorios desde el punto de vista de la narración. Esto ocurría también con las alfileras o series de viñetas, se concebían como torpes sustitutos de una narración, destinados básicamente a un público analfabeto.

Ya en el siglo XIX los papeles se invierten, este es un siglo «narrativo», el siglo del periodismo, de la historia, de la novela y por supuesto de la ilustración gráfica. Si antes eran las grandes artes las que marcaban la pauta de creación y recepción, ahora son la literatura y la ilustración los nuevos transmisores ideológicos. Es así como los artistas salen y se aproximan a la vida cotidiana. El artista se convierte en ilustrador, narrador, en ese intermediario entre el papel y la realidad. Los escritores no se quedaban atrás: la palabra debe ser tan fiel como la imagen. Es así como a finales del siglo XIX continúa una interacción estrecha y mucho más accesible en su distribución y entrega hacia la sociedad en general: el nacimiento del CARTEL.



LITOGRAFIA Y CARTELES

1870's 1890's "El arte es creación del hombre"

Si el arte no es principalmente comunicación, sino creación, entonces los carteles, con su función prescrita de publicidad y propaganda, serían una forma secundaria del arte. Curiosamente los carteles conservaron una estrecha relación con la pintura durante sus primeros 100 años de existencia, a partir de 1870, año de nacimiento del cartel.

En los años de 1890 a 1900, Europa y América se hallaban inmersos en un frenesí sobre una nueva forma de publicidad, la cual se convirtió también en una nueva forma de arte: el color ilustrado que anuncia la llegada del cartel. Fueron alejadas las calles monótonas y las costeras aburridas. Los bulevares de París, las calles minúsculas de Bélgica y de Holanda, las colonias solemnes de Londres, y las ventanas de las tiendas de América proliferaron con las imágenes coloridas, un desfile público verdadero del cartel, creado por algunos de los artistas más talentosos de sus épocas.

Toda la evidencia que se ha recolectado indica, que las ciudades (a mediados del siglo XIX) fueron cubiertas con los carteles que tenían un punto en común: una carencia absoluta del valor artístico. El cartel existió, pero el arte en la publicidad todavía no había nacido. Un tanto para su desarrollo, otro tanto para que fuera reconocida, la intervención de un verdadero artista de talento era necesaria. Además, este artista tenía que estar inmerso en el nuevo mundo que ofrecía la litografía para llegar a una maestría del color. Este artista fue Jules Chéret, a quien se le reconoce, correctamente, como el padre del Cartel Artístico (quien diseñó cerca de 1000 carteles aproximadamente). A partir de 1860, él dio al mundo el ímpetu final que permitió que se estableciera en Francia esta nueva propuesta. Chéret realizó su primer diseño litográfico a color titulado Orphée aux Enfers y contribuyó en el crecimiento de la historia del cartel cuando empezó a realizar sus carteles en una maquinaria inglesa nueva, basada en la creada por Senefelder; en esta maquinaria Jules Chéret dibujaba directamente sus diseños en la piedra litográfica.

Los carteles de Chéret aparecieron como una forma artística nueva y vital sobre las austeras paredes de la recientemente reformada ciudad de París. Esta exhibición pública del arte propició comentarios tales como el decir que los carteles eran una galería de arte en la calle.



LO QUE DEBEMOS RECORDAR TANTO DEL CARTEL...

Aunque no hay que creer la idea de que sólo desplegando pinturas en la calle es como se puede llevar arte a las masas, ya que caeríamos en un error en el cual han caído bastantes publicistas y diseñadores, pero sí es un medio que no debemos dejar en el olvido. Chéret lo supo y aparte de sus carteles y el aplicar la técnica del litógrafo ilustrador de libros, pero empleada a escala, tuvo su gran aportación al introducir un tercer elemento que vino a sumarse a esas dos fuentes tradicionales: poner su maestría como dibujante al servicio del lenguaje popular de su tiempo.

Chéret hizo suyo el lenguaje visual del arte popular que se utilizaba en los programas de circo decorados y lo ensanchó. Sus carteles combinan la técnica y la interpretación tradicionales del gran arte mural con otro ingrediente esencial: el sentido del idioma popular. Enormes anuncios con diseños vivos y alegres es lo que confiere al cartel un carácter específico. En su cartel Bal Valentino, Chéret establece ya el carácter dinámico de su obra, con personajes que parece quisieran salir del cuadro, esto acentuado más aún con un efecto tipográfico curvo que nos sugiere un diseño tridimensional.

Grandes artistas de París condujeron el movimiento del cartel. Sus diseños fueron influenciados, en parte, por artistas japoneses. Fue un grupo notable encabezado por Chéret e incluyendo a grandes maestros como, Steinlen, Grasset, Bonnard, Willette, Forain y al artista

más famoso de todos ellos Toulouse-Lautrec. Sus diseños adornaban las paredes de su ciudad con obras maestras litográficas y traían la luz y la alegría a un mundo del día laborable. La influencia de estos artistas se separó internacionalmente por lo que muchos de sus diseños no han sobrepasado.

Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901) acentuó el estilo de Chéret, pero lo utilizó con otra temática, transmitir su visión de las vidas interiores de los habitantes de esas calles. Dramatizó su propia experiencia personal y utilizó el cartel como medio para expresarla; el elemento caricaturesco, irónico y satírico, las formas sencillas y lisas así como también la línea decorativa eran artificios que Lautrec podía emplear en un cartel, pero que no hubiera podido expresar tan sencilla y directamente dentro de las convenciones de la pintura de su tiempo.

Chéret diseñó el cartel anunciador de la inauguración del Moulin Rouge en 1889; Lautrec recibió el encargo de realizar uno para el mismo establecimiento en 1891 con objeto de presentar a su nueva estrella, La Gouloue. Los diseños de Lautrec alejaron al cartel de las



ilustraciones de libros y de la pintura tradicional de caballete. Hay un agudo contraste entre los carteles de Chéret, pensados para alegrar y agradar, y los de Lautrec, que parecían "feos" y desde luego dejaban un poco de inquietud. Hiatt tenía una ambigüedad, los consideraba medio atractivos y medio repelentes. Lautrec ayudó a establecer el carácter directo del cartel como forma artística, de hecho el impacto de su obra afectó a la pintura y al arte del siglo XX a través de la obra, por ejemplo, de Pablo Picasso.

1890's 1900's Carteles Art Nouveau y Expresionistas

El Art Nouveau fue el estilo moderno más característico del cambio de siglo. Su término se aplicó en Gran Bretaña y los Estados Unidos; en Alemania se llamó "Jugendstil", en Francia "Le Style moderne"; en Austria, "Secesión"; en Italia, "Stile Liberty"; en España, "Modernista". Pero en todos los casos, su interpretación iba unida a la idea de lo "nuevo".

Este estilo surge en parte del movimiento inglés de Artes y Oficios. En Alemania, las características especiales del Art Nouveau se deben al entusiasmo de grupos de diseñadores y escritores como los responsables de la revista Die Jugend. La intención de lo "nuevo" era integrar el arte con la sociedad. La característica específica del Jugendstil en el diseño de carteles es la fantasía, que normalmente adoptaba expresiones orgánicas y estaba

estrechamente relacionada con la ilustración. La intención de estos grupos con lo "nuevo" era romper con la tradición académica y constituir asociaciones secesionistas. Aparte de Die Jugend, en 1896 apareció en Munich otra revista, Simplicissimus, la cual era más satírica que su compañera, y de composición más variada, pues abundaban en ella las historias populares, los escándalos y las caricaturas políticas. Leo Putz (1869-1940) realizó carteles en los que aprovechó su habilidad como dibujante para crear unos diseños que probablemente atraían al público por su componente erótico.

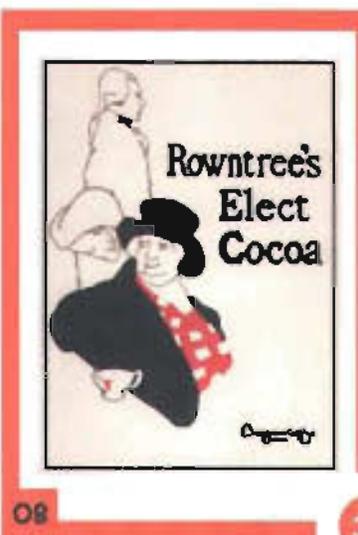
Algunos carteles diseñados en Austria y Alemania durante el cambio de siglo tendían, por su estilo, hacia una especie de realismo expresionista, aunque conservando fuertes lazos con los motivos decorativos del Jugendstil. Los ejemplos más famosos de carteles franceses de "style moderne" eran, naturalmente, las obras de Toulouse-Lautrec quien admiraba mucho a su maestro de la técnica litográfica, Bonnard. Este realizó muy pocos carteles pero basta con "La Revue Blanche" para demostrar sus dotes para la composición insólita y ese sutil sentido del humor que continuó utilizando en sus cuadros y dibujos hasta que murió en 1947.



humor que continuó utilizando en sus cuadros y dibujos hasta que murió en 1947.

Las formas inspiradas en los grabados japoneses son uno de los elementos más significativos del Art Nouveau. Los famosos grabados de Hiroshige, Hokusai o Utamaro pertenecían a la "escuela" de Ukiyo-e, cuyas obras describían la vida cotidiana en la calle. También había una serie de grabados eróticos. El grabado japonés ha tenido un profundo efecto sobre la publicidad pictórica; numerosos carteles afines al Art Nouveau muestran una acusada similitud de composición en lo que puede considerarse la versión europea de lo "japonés".

El Art Nouveau presentó una ambivalencia en sus elementos de diseño, ya que lo mismo se anticipaba a visiones del futuro que presentaba aspectos de un pasado remoto lo cual derivó en una sobrecarga de significados que reflejaban tantos estilos y manifestaciones de transición de las artes en el recién nacido siglo XX. Así también, este diseño exhibió una significativa desviación del naturalismo, demostrando una libertad de la cual disfrutaban las artes aplicadas, ya sea en vidrieras o carteles, la cual podía aplicarse también en la pintura propiamente dicha. De lo que se trataba era el representar la naturaleza en su esencia misma y no mostrarla fielmente, ocupando elementos armoniosos y líneas geométricas o colores poco convencionales que nunca se hayan visto en el modelo que se está observando.



En Hungría, como en Francia, la tradición de la publicidad circense y de otros espectáculos se remonta a los siglos XVII y XVIII. El diseñador "fin de siglo" más famoso fue Arpad Basch, quien se formó en París pero cuyo estilo era más bien el de un ilustrador y dibujante particularmente hábil.

En los años 1890, el boom del cartel estaba en todo su apogeo. Se hacían ediciones especiales para los coleccionistas; a veces robaban los carteles de las calles. En París se realizaban exposiciones de carteles y en 1890 el Grolier Club organizó otra en Nueva York. La afición por coleccionar carteles duró poco entre el gran público, pero se ha mantenido hasta ahora entre un grupo reducido de especialistas. La revista The Poster, fundada en 1898, se fusionó con The Art Collector en 1900, significativo indicio del declive general que experimentaba ya el extraordinario entusiasmo que había despertado la aparición de los primeros carteles.

Entre los diseñadores americanos tenemos los nombres de Rhead, Bradley, Parrish, Dow, Woodbury y Penfield, los cuales sobresalen. Los artistas de Inglaterra, incluyendo

Greiffenhagen, Morrow y Price, hablan comenzado sus contribuciones al campo, mientras que los artistas como Dudley Hardy, cuya obra gustaba igualmente al crítico que el hombre común por sus agrupaciones en negro y sus arreglos llamativos del color. También Los Beggarstaffs (Nicholson y Pryde son quienes lo conformaban), son quizás los diseñadores gráficos más influyentes de todos los tiempos, crearon virtualmente el cartel moderno, con los contornos claros y las áreas grandes del color plano.

La aportación más significativa a los carteles Art Nouveau por parte inglesa es la de Aubrey Beardsley, pese a la estrecha conexión que existe entre sus carteles y sus ilustraciones. Su obra era lo bastante flexible y sigue constituyendo una de las influencias más importantes que se han dado en la historia del diseño.

Nombres como el de Alphonse Marie Mucha nombrado «el padre del arte Nouveau» y Cappiello llamado «el padre de la publicidad moderna» así también como los de Misti, Pal, Hohenstein, Henri Meunier, De Feure y muchos otros pronto fueron agregados a esta lista, cada vez mayor, de grandes diseñadores del cartel cuyos trabajos se pueden encontrar ahora en exhibición en museos importantes y colecciones privadas alrededor del mundo.

Una de las principales corrientes artísticas, que había tomado impulso a finales del siglo XIX, iba a elevar la pintura al nivel del grito. Se trata del movimiento llamado expresionismo, enérgica y emotiva declaración artística que supuso una alternativa al naturalismo. Esta forma de expresión adquirió vigencia con las pinturas de Van Gogh y Eduard Munch; un ejemplo significativo es El Grito, diseño realizado por Munch en 1895.

El establecimiento de los métodos expresionistas, con sus formas acusadamente emocionales y sus brillantes colores, ejerció una influencia significativa sobre los carteles. Por ejemplo, el diseño de Jan Lenica, para Wozzeck en 1964, es un descendiente directo de la obra de Munch.

El auge del expresionismo como movimiento artístico coincidió con el desarrollo del cine. Las primeras películas alemanas de este estilo fueron notables muestras de arte expresionista. Las técnicas expresionistas, como el gesto distorsionado o el empaste y la pincelada gruesa han dejado también su impronta sobre los carteles. El uso pictórico de anchas superficies de color ha pasado a formar parte de la fuerza llamativa del lenguaje de los carteles.



1900's 1910's SIMBOLISMO

El movimiento simbolista empleaba alguno de los métodos y elementos decorativos del Art Nouveau. El arte simbolista afectó al diseño de carteles reintroduciendo en él la iconografía como elemento pictórico. Los artistas simbolistas utilizaban las retorcidas configuraciones lineales y los contornos amorfos del Art Nouveau para describir tanto lo sagrado como lo profano. Las imágenes que podían expresar la pasión y las excitaciones estaban cargadas de referencias clásicas o religiosas, pues así lo exigía una sociedad que necesitaba enmascarar sus sentimientos.

Debemos recordar que en aquellos años se estaba produciendo un cambio en el público que coleccionaba obras de arte. En el lugar de la aristocracia, de la tierra y el dinero, cuyos gustos eran en general conservadores y ligados todavía al clasicismo, encontramos ahora una floreciente burguesía que no tiene ninguna de esas ideas preconcebidas. Por esos años también se formó el movimiento "High Church" el cual formaba con los prerrafaelistas y el neogótico una unión dirigida hacia una nueva mentalidad religiosa y artística en Inglaterra.

Los diseños pictóricos de los artistas asociados a este movimiento afectaron directamente al cartel, pues sus carteles y cuadros contenían rostros agrandados, casi expresionistas, festones

decorativos compuestos de ojos, signos antiguos y símbolos rosicrucianos, que se mezclaban unos con otros sin excesivo cuidado por respetar las tradicionales reglas de la composición pictórica. El uso de símbolos confiere al diseño una realidad y una unidad propias, ya no es necesario disponer los objetos dentro de los límites naturalistas propios de la visión tradicionalista de la pintura de caballete.

En cuanto a los carteles, Maurice Denis expresaba en 1920 "Lo importante es encontrar una silueta que sea expresiva, un símbolo que, sólo por su forma y colorido, sea capaz de atraer la atención de la multitud, de atraer al transeúnte. El cartel es una bandera, un emblema, un signo"

Los simbolistas hicieron otras aportaciones a la evolución del diseño pictórico: desarrollaban diversos aspectos de una sola idea dentro de una misma obra de arte, de este modo podían tratar simultáneamente diferentes aspectos de un mismo tema. Además combinaban las formas de arte para que la misma idea pudiera expresarse pictórica, musical y oralmente. El empleo gráfico de sus métodos forma parte desde entonces del lenguaje de los carteles. Sin embargo,



hasta los años sesenta no aparecería una generación capaz de descubrir lo preñadas de significado que estaban estas obras.

1920's

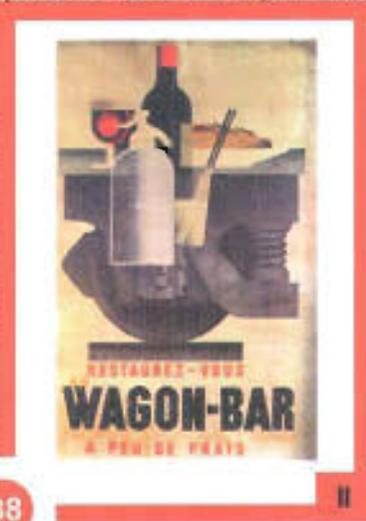
Dos factores parecen haber actuado en los años veinte de modo decisivo: el diseño formal moderno y el modernismo decorativo. El primero está íntimamente relacionado con el concepto de función, implica un diseño con visión de futuro que enlaza arte con industria en la era de la tecnología. El segundo factor representaba fundamentalmente un trabajo individual y, en lo que a carteles se refiere, estuvo normalmente relacionado con la pintura.

El modernismo formal alcanzaría su síntesis en el modernismo decorativo del Bauhaus y se distinguen en él dos periodos: el primero abarca desde las postrimerías del Art Nouveau, hacia 1900, hasta el auge de la influencia del Bauhaus en los primeros treinta. El segundo coincide con la primera etapa decorativa de la sociedad de consumo que se inicia tras la Segunda Guerra Mundial. De la influencia de estos catastróficos acontecimientos sobre los movimientos artísticos sólo se pueden encontrar dos nexos importantes entre la guerra y el arte. El primero es el futurismo que pareció anticiparse a la naturaleza de la guerra mecanizada y el otro fueron los dadalistas quienes nacieron de la angustia que provocó aquella absoluta desesperanza.

Aparte de esto, los numerosos cambios de estilo de los diversos movimientos artísticos del siglo XX tienen su origen en los años 1900 – 1917, como el cubismo, el constructivismo o De Stijl.

La pintura cubista suponía un nuevo lenguaje pictórico que tendía a la abstracción. Los cubistas tenían mucho más cosas que decir sobre el arte y la realidad que muchos otros pintores que se habían mantenido fieles a la tradición posrenacentista de la representación ilusionista; aplicaban una doble aproximación del artista a la realidad: intelectual y sensual. El cubista analizaba lo que él sabía de un objeto dado situado frente a él y, por tanto, lo representaba desde todos los ángulos simultáneamente, lo cual obligaba a descomponer la realidad en piezas para recomponer luego estos fragmentos en una nueva forma estructural. Bien cabe mencionar que esta corriente artística del siglo XX fue el resultado directo de la colaboración de dos figuras: Braque y Picasso.

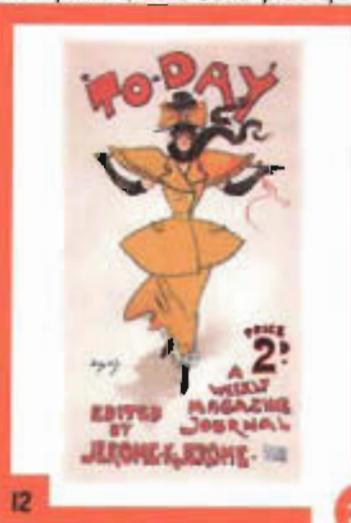
En París hubo diseñadores como Cassandre, seudónimo de Jean – Marie Moreau, (1901-1968) que adoptaron el lenguaje de los movimientos artísticos formales y lo aplicaron al cartel.



publicitario. Este diseñador escribió, descrito vigorosamente, que el cartel habla dejado de ser un objeto de exposición para convertirse en una máquina de anunciar, como parte integrante del proceso repetitivo de la comunicación en serie. La obra más aplaudida de Cassandre ha sido Etoile du Nord (1927), en la que se combina la percepción de la nueva tecnología con una fe ciega en su función.

En 1933, Cassandre resumía sus opiniones sobre el papel del diseñador de carteles de la siguiente manera:

"Es difícil determinar el lugar que corresponde al cartel entre las artes pictóricas. Unos lo consideran una rama de la pintura, lo cual es erróneo; otros lo colocan entre las artes decorativas y, en mi opinión, están igualmente equivocados. El cartel no es ni pintura ni decoración teatral, sino algo diferente, aunque a menudo utilice los medios que le ofrecen una u otro. El cartel exige una absoluta renuncia por parte del artista. Este no debe afirmar en él su personalidad. Si lo hiciera actuaría en contra de sus obligaciones... La pintura es un fin en sí misma, el cartel es sólo un medio para un fin, un medio de comunicación entre el comerciante y el público, algo así como el telégrafo. El diseñador de carteles tiene el mismo papel que el funcionario de telégrafos, él no inicia las noticias, simplemente las transmite. Nadie le pregunta su opinión, solo se le pide que proporcione un enlace claro, bueno y exacto."



Con estas palabras Cassandre estaba preparando el camino al experto, al profesional en comunicación.

En otros países, movimientos como De Stijl o el constructivismo, que en las primeras fases de su evolución habían considerado al cubismo su punto de referencia pictórico, aplicaron después estos descubrimientos de tal modo que su influencia sobre el diseño de carteles fue más directa que la del propio cubismo.

El diseño De Stijl, en su versión ortodoxa, se limitaba al uso de colores simples y de contornos cuadrados o rectangulares. Hendrik Werkman (1882-1945) generalizó el empleo de los materiales del impresor (tintas, rodillos y tipos de letras) a las composiciones que él llamaba "druksels". Marinetti y Apollinaire ya habían utilizado la palabra escrita en representaciones gráficas, y además estaba el precedente del "Cuento de Ratón" en Alicia en el País de las Maravillas, de Lewis Carroll. En los diseños de Werkman se "pintaba" con los tipos, y al usarlos



de este modo, sus carteles expresan modelos pictóricos en lugar de disposiciones decorativas. En el cartel de Robert Indiana, Noel (1969), perteneciente a una serie que se ocupa de la relación entre grandes letras simples, se aprecia una interesante extrapolación de los experimentos de Werkman.

Los estilos que crearon los diversos movimientos artísticos durante los primeros años del siglo XX dejaron su impronta sobre el diseño coetáneo de carteles, pero el efecto general del nuevo formalismo se consolidó en Alemania. En 1922, Van Doesburg invitó a Moholy – Nagy, Richter, Lissitzky, Arp, Tzara y Schwitters a una conferencia en Weimer, lacuna original del Bauhaus, que tenía entonces cuatro años de vida y que pronto se convirtió en el representante central del nuevo espíritu. La influencia más significativa del Bauhaus sobre el diseño de carteles hay que buscarla precisamente en nombres como Klee, Feininger, Itten, Kandinsky y Moholy – Nagy, hombres muy ligados a los nuevos factores de su tiempo. Precisamente este último comprendió que todas las técnicas nuevas del cine – montaje, trucos fotográficos, ángulo de cámara – podían usarse como elementos creativos en los carteles.

En 1929 y 1930, la influencia de Joost Schmidt sobre los carteles Bauhaus llevó al diseño de carteles tridimensionales como estructuras de exposición. La aparición en Berlín de un departamento fotográfico y artístico-comercial, dirigido por Peterhans, fortaleció la influencia del cartel fotográfico para los “stands” sobre el diseño del Bauhaus (1932). Después de su “expulsión” de Europa, Walter Allner y Herbert Bayer continuaron la obra del Bauhaus en América, el cual supuso no sólo un cambio en el diseño, sino también una transformación del papel del diseño en la sociedad y hasta una transformación de la sociedad misma.

Después de la Segunda Guerra Mundial, en Suiza no había una salida real para la publicidad, por lo que fue necesario cultivar la actividad artística organizada para que pudiera sobrevivir el grafismo. Suiza tenía una distinguida tradición en el campo del diseño. Entre sus numerosos diseñadores de carteles de rango internacional tenemos a Grasset, Steinlen y Amiet, y más recientemente, Matter, Max Bill y Leupin.

La “Nueva Objetividad” se basa en dos elementos del diseño suizo cuyos orígenes se sitúan en los años veinte: por un lado, una imagen realista – y usualmente muy precisa – del objeto unida a unos rótulos sencillos y formales, y por otro, una simplificación bidimensional del mismo que queda reducido a un símbolo.



1960's y 70's Carteles Hippies

Este nuevo estilo artístico lleno de una decoración estimulante y sicodélica debe mucho al Art Nouveau y al Simbolismo de principios del siglo XX. Los diseñadores del cartel Hippy, recurren mucho al pasado como si este constituyera parte integrante de su experiencia; estilísticamente hablando, el pasado participa del presente.

Las largas túnicas, las barbas al viento, las drogas y el unisexo son expresiones tan simbolistas como hippies. El culto a lo extravagante ha vuelto con fuerza renovada a una sociedad materialista que ha multiplicado por mil sus recursos técnicos sin ser por ello más sabia.

El cartel hippy es más brillante, más elaborado y más accesible que su predecesor. En algunos carteles se obtiene un efecto deslumbrante, al yuxtaponer colores complementarios y aturdir al espectador entrelazando los motivos. Un ejemplo son los carteles Young Bloods de Victor Moscoso y Avalon Ballroom de Bob Schnepf. Muchos de estos carteles confían en su atractivo sensual y suponen una ruptura con las actitudes mantenidas en décadas anteriores, cuando el diseñador ponía a punto técnicas destinadas a transmitir un mensaje claro y conciso: en los años 60 el público ha desarrollado el hábito de ver sin leer, incluso de oír sin escuchar realmente. Se trata en esencia de una actitud mental; los mensajes llegan generalmente a través de los sentidos.



Los carteles de los años sesenta se alimentan también de la imaginaria contemporánea, aunque esta puede estar mezclada con estilos del pasado. Las referencias a la ciencia – ficción, a los cómics y a los medios de comunicación aparecen con frecuencia en los carteles de los diversos movimientos underground.

De este modo el cartel hippy se utiliza para crear un entorno; constituye en sí mismo una manifestación de arte total, como lo fue el Art Nouveau. Por ello el despliegue de un cartel hippy es tan ridículo como colocar un producto aislado del Art Nouveau para que se le admire en sí mismo como objeto de buen gusto. Evidentemente esto puede hacerse pero el auténtico efecto sólo se logra si se crea todo un entorno; en realidad, es una forma de vida.

El cartel hippy tiene unos efectos más amplios debido a la revolución técnica que se experimentaron en los procedimientos de impresión, como el desarrollo de la tipografía y el uso



de la litografía en offset. Esto hizo posible la producción en serie de obras en color y los grandes tirajes de carteles fotográficos en blanco y negro.

Las empresas editoras supieron aprovecharse de esta situación, aunque también lo han hecho las prensas privadas. Por lo mismo, hoy es posible coleccionar reproducciones bastante toscas de carteles y fotografías del tamaño de un cartel que parecen haber adquirido una uniformidad casi universal.

La consecuencia para la publicidad de este furor por los carteles ha sido en general convertir el anuncio comercial, e incluso el cartel político, en un mural decorativo. La creciente proliferación de carteles y sobre todo pseudo-carteles, lo cual se le ha llegado a llamar postermanía, dio y sigue dando lugar a una masa de material tan grande que debilita la vitalidad de este medio de expresión.

MENCIÓN APARTE... *El Cartel Taurino*

El Cartel Taurino surge como una manifestación plástica de la nueva cultura visual desarrollada en Europa, cumpliendo con una función informativa y publicitaria, además de las plusvalías estéticas y de diseño.

Actualmente la función del Cartel Taurino es más agresiva, no tiene que ver con un simple anuncio, tiene una función económica, informativa y seductora para los coleccionistas. Una de las teorías de la creación del primer cartel taurino menciona que fue realizado en 1737 por Don Diego Ruiz Morales para la plaza de Madrid. En ese tiempo se le llamaban boletines, y lo primero que destacaban eran las listas de los dueños de toros, acompañadas de sus divisas, y en segundo término los nombres de los toreros, banderilleros y picadores colocados en orden alfabético.

En el siglo XIX se enriquecen los carteles taurinos, siendo de mayor tamaño, así como simplificando y sintetizando su texto. Adoptan el estilo del romanticismo editorial, utilizando flores y lazos entremezclados con los motivos arquitectónicos. Los carteles, según su tamaño, eran divididos en: carteles de mural, de salón, de escaparate, de mano y de bolsillo. En este siglo las corridas de toros dan un giro artístico importante lo cual influye indiscutiblemente en el cartel. Obras basadas en la ornamentación tipográfica, así como carteles compuestos por

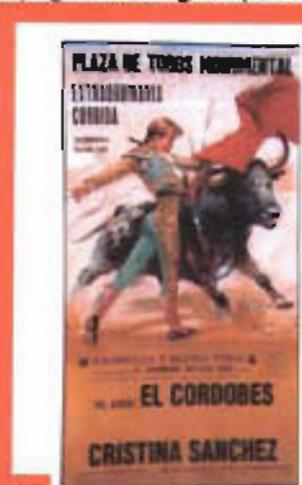


LO QUE DEBEMOS RECORDAR TANTO DEL CARTEL

por ilustraciones, con escenas de la fiesta, plasmadas en amplias masas de colorido, uno de los elementos más importantes del cartel hasta la fecha. Dentro de la fiesta de los toros, los colores son nombrados de una manera muy peculiar, y se podrían clasificar de la siguiente manera.

VERDE:	limón, pistache, botella, manzana, esperanza, aguamarina, olivo y bandera
AZUL:	marino, rey, turquesa, celeste, pavo, eléctrico y purísima.
ROJO:	vino de Burdeos, grana, grosella, bermellón sangre de pichón y corinto.
NEGRO:	azabache y pizarra.
GRIS:	perla, plomo y tórtola.
ROSA:	de palo, saimón, mexicano, bugambilia y soiferino.
NARANJA:	zanahoria y durazno.
CAFÉ:	tabaco, champaña y paja.
MORADO:	obispo, lila y nazareno.
AMARILLO:	canario.
BLANCO	

Es en el último tercio de siglo XIX cuando aparecen los carteles con retratos de toreros y nuevas tipografías, al igual que escenas como las manadas en el campo o el paseillo, impresos en seda



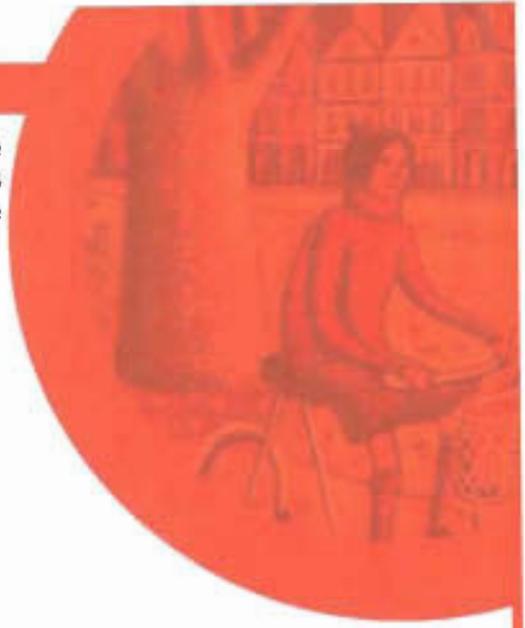
16

o raso y en papel. Con la introducción de la litografía, se hace posible la reproducción casi ilimitada de carteles originales; sin embargo, con la llegada de la fotografía, la litografía se reserva para los carteles artísticos o como destino de coleccionistas y conocedores. En 1892, la Plaza de Málaga presenta el primer cartel fotograbado, y en 1894, se crea el primer cartel al óleo del que se tiene referencia, para la Plaza de Toros de Barcelona. El género de los carteles y los cartelistas se da a conocer fuera de España con la Primera Exposición de Carteles Taurinos de San Petersburgo en 1897.

Es Pablo Picasso quien cambia la visión en el siglo XX con su Tauromaquia, rompiendo los parámetros establecidos y creando nuevas bases para el mundo del arte.

En México, el cartel taurino se remonta a 1769 cuando Nicolás Rangel nombró a un aviso publicitario "cartel", y físicamente existe un cartel del año de 1814 que anunciaba corridas a celebrar en enero de 1815, en la Plaza de Toros de Jamaica, lugar en donde hoy se encuentran la calzada de La Viga y Jamaica. También existe una reproducción de un curioso programa de

43



CAPITULO 2

1824 en la Plaza Nacional, ubicada en la antigua Plaza Mayor y hoy de la Constitución. Dos de los grandes iconógrafos Taurinos fueron Carlos Ruano Llopis y Roberto Domingo. De ellos llegaban a México carteles litografiados con sus obras, listos para llenarse con la tipografía de los datos de las corridas en nuestro país.

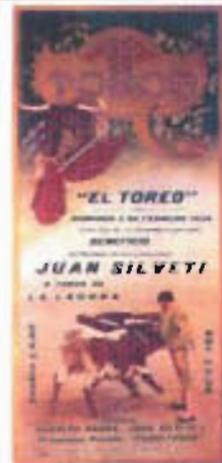
Ruano Llopis nació en Orba Alicante, España, vino a México en 1933 donde se consagró a la labor de la cartelería taurina. Posiblemente podemos ubicarlo como el primer cartelista por calidad y cantidad, además de la gran influencia que ejerció en la plástica mexicana del tema taurino.

Los años 40 son de gran apogeo para la tauromaquia nacional y esto repercute en el campo de las manifestaciones artísticas, impregnadas por la interpretación de Ruano Llopis, el tema, generalmente, el matador o el retrato de una hermosa mujer en la corrida. También está David Rincón Gallardo, especializado en sus famosos óleos de toros en el campo. Varios de sus cuadros alegraron el cartel taurino mexicano y los boletos de entrada a las plazas durante muchas temporadas.

En los años 50 Pancho Flores logra darle a la imagen un realismo casi fotográfico. En sus obras se encuentran una serie de elementos que cobran significado sólo dentro del contexto nacional,

se puede decir que la pintura taurina mexicana nace en los 50 con la obra de Pancho Flores. De los años 60 a los 80 abundan los carteles con reproducciones de los cuadros de Pancho Flores.

Recientemente se encuentran las obras de artistas como Antonio Navarrete, alumno de Ruano Llopis y Reynaldo Torres, que aunque tienen personalidad propia, retoman huellas de sus antecesores. Desde Ruano Llopis y Pancho Flores, se encuentran pocas innovaciones de los artistas y por esto en 1994, La Fundación Cultural Artención, A.C., realizó una convocatoria llamada "Pinturerías, el arte del arte taurino", invitando a los pintores a retomar este tema para darle nuevos sentidos y ángulos a los carteles mexicanos, pero parece que el tema taurino se detuvo en su época de gloria y aunque con convocatorias como esta fue en busca de nuevas alternativas, hoy en día siguen predominando, en su mayoría, los carteles de Ruano Llopis, Domingo y Navarrete.

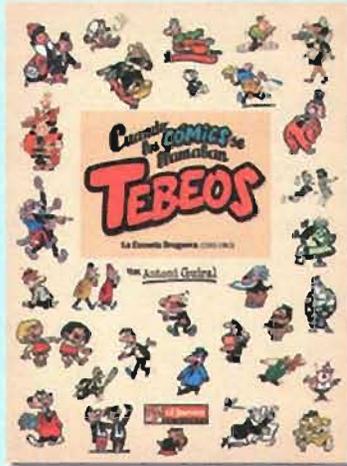




CAPÍTULO

... COMO DEL CÓMIC
PARA NO OLVIDARLOS.

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.



01

Actualmente la historieta, el tebeo o el cómic, como se le ha generalizado en los últimos años, es un producto de creación y consumo de dimensiones verdaderamente masivas. Como tira cómica o humor gráfico ha atravesado el siglo XX, ha dejado de ser etiquetado como subliteratura para públicos incultos para constituirse en un tema de seria investigación desde diferentes disciplinas.

Los estudios en comunicaciones, no menos que la lingüística, la sociología o la filosofía llevan el interés más allá del extraordinario éxito del cómic, y se interrogan por su particularidad como medio de creación y reconocimiento, así como por su propio lenguaje.

En sus innumerables combinaciones, el cómic ha generado estilos de personajes, géneros, escuelas de dibujo, guión o letreristas, constituyéndose en otro campo sumamente diversificado y especializado en las comunicaciones contemporáneas, además de una industria masiva en Europa, Estados Unidos, Japón y México.

Durante la Historia del Cómic, se han presentado gran variedad de estilos, dibujantes e ilustradores... pasando desde la caricatura, al realismo fotográfico o a la ilustración artística en los últimos años. Los estilos han estado siempre influidos por las corrientes pictóricas o de diseño contemporáneas.



02

ANTECEDENTES

Al hablar de la historia del cómic, es inevitable nombrar antecedentes tales como los murales egipcios en forma de tira que incluían imagen y texto, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas, como la Trajana o la de Marco Aurelio, los retablos medievales y los aleluya con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general. Los antecedentes del manga (el cómic japonés) son los Ukiyo-e, grabados que proliferaron durante el Periodo del Edo (1600-1867), una época de dictaduras feudales que provocó descontento y frustración social. Estos grabados solían ser parodias políticas que retrataban fielmente las costumbres cotidianas de la cultura japonesa de la época.



El cómic nace casi al mismo tiempo que el cine y supone la eclosión de ese lenguaje que, aunque vivía larvado desde la Antigüedad, es ahora cuando alcanza auténticas dimensiones y categoría de arte, algunos lo llaman un arte secundario, pero arte al fin de cuentas.

El éxito inicial de los cómics, es enorme. Hay que tener en cuenta que el cine apenas pasaba de ser una experiencia física recreativa y que, por otra parte, los adelantos y mejoras en el lenguaje cinematográfico eran muy costosos, mientras que el dibujante, además de contar con el color, podía desplegar toda su fantasía creando situaciones y personajes imposibles de imitar aún en el cine.

Pronto el cómic desarrollará su particular lenguaje icónico y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos, su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados -como una sierra cortando un tronco para indicar sueño o una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea- tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión.

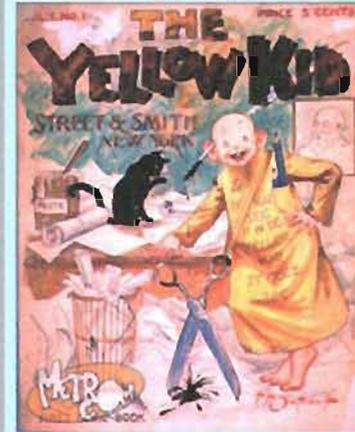
ORÍGENES

En el año de 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samuráis, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. El cómic, como lo conocemos hoy en día, se inició en Alemania —por Wilhelm Busch— con la publicación de unas rimas que iban acompañadas de un dibujo alusivo y que fueron conocidas como Max und Moritz.

Pero es el progresivo auge de la prensa diaria en América en el S. XIX con sus caricaturas y sátiras, lo que inicia la siembra de este cultivo para que surjan los primeros cómics, y así el New York World, de Joseph Pulitzer, publica desde 1893 un suplemento dominical a color en el que desde 1895 el dibujante Richard Outcault da vida a su personaje Yellow Kid (una especie de chinito vestido de amarillo, presentado en una página entera), que puede citarse como el origen real del cómic. A raíz de la proliferación de los pulps, comienzan a salir las primeras revistas de historietas, dedicadas en sus inicios a recopilar historias aparecidas con anterioridad.

Simultáneamente, en Alemania aparece la pareja de pilluelos Max und Moritz de Wilhem Busch. Este cómic divirtió a los alemanes durante años y luego inspiró a un autor americano, Knarr, que creó los Katzenjammer Kids.

En Francia y Alemania destacó Christophe (La Famille Fenouillard, Le Sapeur Camembert), inicialmente estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre: cómic-strip (tira cómica) y sólo pretendían entretener al lector con narraciones sencillas. Pero pronto se fueron descubriendo las infinitas posibilidades del cómic y así Windsor McCay, con su personaje Little Nemo (1904), nos transporta a un mundo onírico claramente freudiano y antecesor del Surrealismo. Igualmente George Herriman tuvo una intención surrealista con su personaje Krazy Kat (1910). En estos primeros tanteos del cómic cada periódico tenía sus propios dibujantes, pero a partir de 1915 los cómics son tutelados por los sindicatos, que imponen restricciones en cuanto a temática y formatos. Ello hace que decaiga la fantasía desplegada en los primeros años.



CAPITULO 3



No es hasta la Segunda Guerra Mundial que los occidentales supieron algo de los principios orientales del cómic, cuando a manera de papeleta anticomunista se publicó la noticia de que el cómic japonés existía y había sido utilizado en afanes expansionistas que preparaban a su gente para tal fin por medio de los cómics. Se destaca chip hein chū, llamado también la historia de «lee pei» un niño japonés que viajaba con sus padres en un barco y que al naufragar sobrevivió montado en una tabla hasta llegar a una isla donde los aborígenes lo adoptaron para en el futuro convertirlo en el rey absoluto, para los americanos este fue el principio de las técnicas pedagógicas aplicadas para fines expansionistas.

Por otro lado, también los japoneses pensaron que el manejo de la imagen amarilla que hicieron los occidentales en el cómic «yellow kid» era una ridiculización de su cultura. En Latinoamérica con el inicio de la guerra de Cuba vemos el comienzo del cómic que en esta parte del mundo cumple dos finalidades: la crónica y el entretenimiento.

En los comienzos la gráfica latinoamericana trata preferentemente la sátira, dirigida hacia los jóvenes gobiernos en formación, influenciada fuertemente por los grabados de Rodolphe Toppfer, que satirizaban la vida cotidiana de la burguesía a principios del siglo XIX, desarrollándose así hasta finales de la década de los 20's del siglo XX, donde en Argentina apreciamos ya el origen de las primeras publicaciones del género, con la editorial Columba como el gran semillero de artistas. Aquí encontramos los primeros trabajos de Alberto Breccia, autor que demostraría sus dotes de innovador tres décadas más tarde.

Europa continuó la tradición de la época con revistas tamaño tabloide dedicadas al público infantil y juvenil. Los primeros países fueron Bélgica, Francia, Italia, y España, donde encontramos las primeras manifestaciones en revistas como TBO (de aquí el término tebeos para los cómics en España), en 1917, y Pulgarcito, en 1921, en la que trabajó K-Hito (Ricardo García López), creador del personaje Macaco, de corte dadalista y de una increíble modernidad. Estas publicaciones se hicieron populares en muy poco tiempo.

En 1930 ve la luz Ogon Bat en Japón, un semidios justiciero que combatía el crimen, un pequeño preferente al mundo de los superheroes. Sus autores: Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu.

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

LA ÉPOCA DE ESPLANDOR

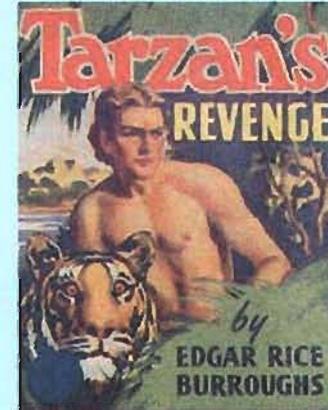
Hasta 1929 no apareció el primer cómic realista, Tarzán, de Alan Harold Foster (uno de los principales dibujantes, reconocido internacionalmente, quien introdujo el realismo a las historias de los cómics); inspirado en la obra de Burroughs, cómic de exquisito dibujo y con un naturalismo impulsado por la preeminencia del cine como espectáculo-rey; cada viñeta de Foster representaba una obra en sí misma, la cual podía disfrutarse y analizarse de forma aislada. Le siguieron los pasos Alex Raymond con la historieta Flash Gordon y Milton Caniff con Terry y los Piratas.

La edad de oro de los cómics comprende el periodo que va de 1929 a 1940, la importante ampliación de los temas incrementa el número de lectores. En Europa se lanzaría al mundo la famosa revista Tintín -que obtuvo una versión en Francia dos años después- donde el personaje homónimo que creara el maestro Hergé daría clases de narración e instauraría lo que se llama la escuela francobelga del cómic. En América aparece Flash Gordon (1934) de Alex Raymond, una obra extraordinaria de ciencia ficción, en la que no aparecen ya las clásicas «viñetas»; se ofrecen también grandes historias de aventuras, con series como la de Jungle Jim, el white hunter en la jungla, acosando a las fieras, y la del bandido, dentro de la tradición de la novela popular de la época, así como la serie policial Secret Agent X-9, escrita por Dashiell Hammett, uno de los más grandes autores de la novela policíaca.

La Gran Depresión favorecía este tipo de evasiones. En la época del gangsterismo era natural que el lector deseara encontrar el policía astuto y duro que resuelve todas las situaciones. Así nace en 1931 Dick Tracy, creado por Chester Gould. Las líneas maestras del género de aventuras (policíaco, ciencia-ficción, exotismo) quedan definidas en esta época.

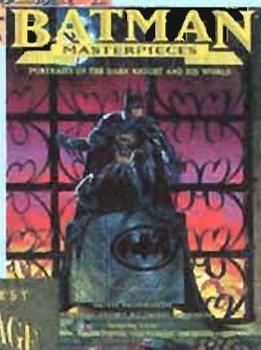
En Europa fue difícil rivalizar con el gigante americano, no obstante en Inglaterra Norman Pett crea, en 1932, su famosísima Jane, y en Bélgica Hergé (Georges Remi) continúa con su Tintín. Son productos que alcanzaron, decididamente, interés mundial.

Ante la colosal demanda de estos años se crea el comic-book (libro de cómics), de calidad editorial muy superior e historias más largas y completas.



06

CAPITULO 3



07

En estas circunstancias nace Superman en 1938 (creado por Jerry Siegel y Joe Shuster) propiamente el primer superhéroe, a partir del cual proliferaron todo tipo de nuevas ideas de vigilantes y súper seres tales como Batman, Linterna Verde, Flash o Mujer Maravilla. La editorial que principalmente se dedicaría a esto sería National Periodical (DC Comics). Luego se sumaría Timely Comics (Marvel), con personajes como Namor y El Hombre Antorcha.

La Edad de Oro se extendería hasta finales de los cuarenta, cuando casi todos los superhéroes se habían jubilado y el miedo al comunismo y el terror atómico dejarían el espacio a las historias de terror y amor. Principal exponente de esto fue la editorial EC Comics, de William Gaines, con títulos como Tales From The Crypt, The Vault of Horror, Weird Science. Pero esta época poco duró.

Por el humor gráfico se asoma fuerte el nombre de Oski, quien desde 1942 disectaría gráficamente durante toda su existencia el vivir de los latinos. En los cincuenta ya se entrevé las pautas de la influencia de la literatura en los autores de cómics. Es el caso de Héctor Oesterheld, que inspirado por la prosa de Borges o de Bioy-Casares trabaja quizás con la generación más prolífica que ha existido: Hugo Pratt, Solano López, Carlos Freixas, etc.

Debemos al trabajo de estos autores el posible origen de un cómic más maduro donde los personajes nacen, se desarrollan (dudan, piensan y aprenden) y posiblemente mueren, haciendo seres más accesibles por su humanidad, al igual que en el manga. Muchos autores inspirados por esta tradición de autores emigraron tempranamente a Estados Unidos para desarrollar sus carreras. El resto de Latinoamérica siguió viéndose dibujada de manera autocrítica por ellos mismos. Mientras, permita que tanto Chile y Argentina proveyeran del material que los alejaría de sus realidades.

En 1938 nace en Bélgica una de las más importantes publicaciones de cómic que existen; Spirou dio confianza y espacio para que muchos autores desarrollarán su estilo en sus páginas como el caso del mismo Spirou de Rob-vel y Davine o de Lucky Luke de Morris en 1947. Los Pitufos condecoran las páginas de Spirou en 1958 de la mano del mítico Peyo.

Toda época dorada tiene un declive y este surgió con el comienzo de la Segunda Guerra Mundial, el cual supone un freno al desarrollo del cómic, por las dificultades materiales y por las pugnas ideológicas generadas por el conflicto.

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

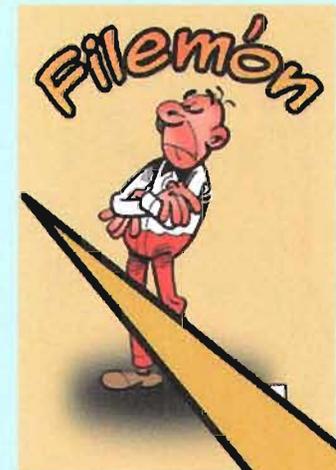
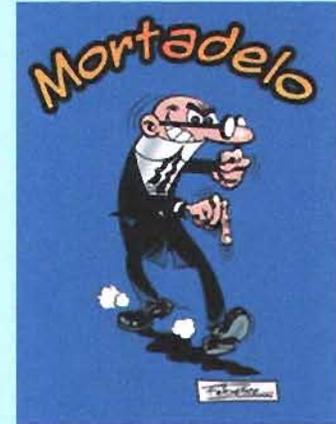
En los Estados Unidos la mayoría de los grandes personajes del mundo del cómic visten el uniforme militar o colaboran con la policía de su país para deshacer complots o perseguir espías. Pocas o casi ninguna novedad importante se producen en estos años, y todavía la situación resultó más deteriorada por la creciente fuerza de los sindicatos que controlaban todo: los temas, el tamaño de las tiras, los dibujantes, etc.

En Europa fue igualmente costoso volver a editar, pero el despegue fue más brillante que en los EE.UU. En Bélgica continúa editándose Tintín y en Francia Albert Uderzo crea su primer personaje Arys Buck. En España, en el veterano semanario TBO (creado en 1917) colabora Marino Benejam con su Familia Ulises, de calidad internacional. Francisco Ibáñez nos presenta a través de la editorial Bruguera a Mortadelo y Filemón y se perfecciona el formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) con personajes como El Guerrero del Antifaz (1944, Manuel Gago) o El Capitán Trueno (Victor Mora y Ambrós, 1956).

SURGE UN ESTILO EN ORIENTE: EL MANGA

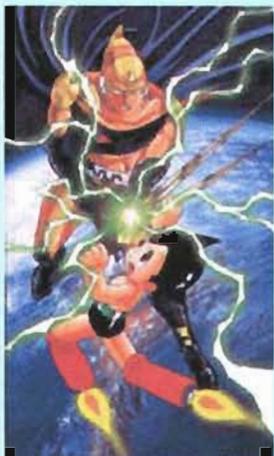
Tras la victoria de los países aliados en la contienda bélica, los países del eje entre los que estaba Japón quedaron sumidos en la pobreza absoluta y la desconexión total de acuerdos comerciales que le permitieran respaldarse inmediatamente. Los países aliados encabezados por Estados Unidos permitieron préstamos en pro de auxiliar a tales países con la única condición de no invertir en armas o industria militar. Así empezaron los primeros ejercicios de la industria automotriz del país asiático. Surgieron las industrias editoriales entre las cuales estaba la del cómic y los primeros proyectos de animación para el cine y la televisión. Sin embargo estos proyectos no eran ideados por japoneses sino por americanos que pagaban la mano de obra a los dibujantes orientales.

El trabajo en las grandes empresas y proyectos americanos, enseñaron al artista japonés las técnicas y sistemas de animación, igualmente asimiló rápidamente el sistema icónico de comunicación occidental y lo aplicó a los primeros dibujos japoneses. El primer autor japonés que rompe las filas de material extranjero es Rakuten Kitazawa (1876-1955) en el suplemento dominical del diario Jiji Shimpou. El suplemento se llamaba Jiji Manga (he aquí la génesis del nombre).



08

CAPITULO 3



09

La pobreza monetaria con la que empezaron estos proyectos creó para el manga nuevas técnicas que hoy lo hacen más característico de su estilo, por ejemplo, las publicaciones en líneas simples de blanco y negro. Las líneas dinámicas de movimiento y la expresividad de la cara en conjunto con el tamaño de los ojos fueron unas de las principales características de este estilo.

En 1945 se crea un antes y un después en la historia del manga, de la mano del «manga no kamizama» (Dios Viviente del Manga): Osamu Tezuka. Este coloso es el responsable por completo de toda la estética, la narrativa, la puesta en página de lo que conocemos actualmente como manga.

Inspirado por los dibujos de Disney, de ahí viene el look de los ojos grandes, Tezuka vuelca todo su amor por el cine y la animación en planchas de papel barato y expande su forma de ver los mangas a través de obras como *Jungle Taitai* (Kimba, el león blanco), *Astroboy*, *Tetsuwan-Atom* (Jet Marte) y *Ribon no Kishi*.

A partir de aquí el manga comienza su expansión ateniéndose a dos características importantes, nunca explicitadas pero adoptadas por todos los mangakas (dibujantes de manga): los cómics no tocaban temas políticos, dándole al público lo que mayormente necesitaban después de las bombas: evasión. Ciencia ficción, fantasía, y aventura cotidiana relajaron a toda una generación. La segunda distinción fue el hecho de que los mangas devolvían a la infancia y la juventud, nutriendo una generación que a lo largo de su vida no dejará de hacerlo y transmitirá esta necesidad a la siguiente.

EL AVE FÉNIX...

A partir de 1950 se aprecia un claro renacer del cómic pero ya no fue lo mismo que en la época dorada. Las circunstancias son otras y ello va a generar un producto nuevo. La sociedad se ha vuelto más crítica y escéptica y no se interesa por las fantasías de la ciencia-ficción y los superhéroes.

Por otra parte la corriente puritana que recorre el mundo hace que se cree una autocensura que vetara determinadas temáticas, en 1954 se publica «La seducción del Inocente», de Frederick Wertham, libro que intenta demostrar que los comic book son perniciosos para la

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

juventud a través de argumentaciones tendenciosas o absurdas. Los editores, viendo el revuelo que esto causa y después de un juicio del Congreso fundan el Comic Code Authority, órgano de autocensura que dará el visto bueno a las publicaciones que salgan a las calles. Las reglas de este código prohibían principalmente cosas como las palabras como horror y muerte en la portada, así como la aparición crímenes impunes y muertes en las revistas, casualmente lo que publicaba Gaines, el editor más exitoso. EC vio su única vía de escape en una revista que de manera irreverente atacarla todo cuanto estuviera en su mira: Mad.

Además la televisión comienza a privatizar la atención de las masas que pronto descubren que es más cómodo ver que leer y más sencillo apretar un botón una vez que pasar hojas muchas veces.

De esta manera las nuevas direcciones de expansión del cómic son dos: una la tira cómica en los diarios, con intención humorística pero crítica, dirigida a los adultos, y la otra será los comic-books, principalmente para adultos.

En la primera línea hay que destacar la serie Charlie Brown (1950) de Charles M. Schulz, con sus personajes Peanuts, Lucy y, sobre todo, Snoopy; o la serie Mafalda (1964) del argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado), que critican, con ingenuidad y escepticismo, el mundo de los mayores.

En la línea de los comic-books se tiende a una mayor permisividad ya que se prevé que su lectura será, únicamente, la de los adultos. De esta manera el cómic gana una batalla a la televisión ya que a esta no la puede controlar el público y nadie puede evitar que la vean los niños; por eso la censura es mayor que la del cómic, donde a partir de los años 70 no hay prácticamente ninguna.

En 1956 se publica Showcase N°4 y la primera aparición del nuevo Flash. Timely, rebautizada como Marvel Comics, publica Los Cuatro Fantásticos, reuniendo así a dos de los más importantes autores del cómic, los que innovaron tanto por la dinámica de su gráfica como por la humanidad de sus personajes: Stan Lee y a Jack Kirby.



CAPITULO 3



La fórmula Marvel, que dejará en segundo lugar a la DC, consistía en presentar al público otro tipo de superhéroes, profundizando la psique y complicando la vida de los personajes hasta convertirlos en dramas, haciéndoles - en expresión de Stan Lee - «más grandes que la vida». Esto se reflejaría en títulos como El hombre araña, Hulk, el hombre increíble o X-Men, todos personajes con conflictos perfectamente equiparables a los de cualquier adolescente.

El personaje más relevante de 1959 es Astérix y su compañero Obélix, con guión de René Goscinny y dibujos de Albert Uderzo, no sólo dentro del área cultural francesa sino dentro del conjunto internacional, fue publicado en Pilote, revista dedicada a los adolescentes, que entre sus filas además de con Goscinny y Uderzo, contó con Charlier y Jean Giraud (Blueberry, 1963). En 1968 se integra Morris con su personaje Lucky Luke, también con Goscinny como guionista.

En otra línea más onírica y fanto-científica Guido Crepax creara en 1965 su Valentina; aquí el dibujante utiliza un montaje de viñetas con un sentido analítico decididamente genial. Roma Gubern lo cita como el más grande innovador de los comics contemporáneos.

En la historia del cómic es fundamental señalar el descubrimiento del mismo por las clases cultas como consecuencia del movimiento artístico denominado PopArt. En 1962 se crea en Francia el Club des Bandes Dessinées, que, entre otras cosas, estaba dedicado al estudio histórico, social y estético del cómic, y es a partir de esa fecha cuando proliferan los álbumes cuidadosamente editados y el interés de las minorías cultas.

Posteriormente en los años setenta se puso de moda la tendencia oriental gracias al movimiento de liberación hippie, se permitió la entrada del cómic y el animé japonés a los Estados Unidos, teniendo un gran éxito. Personajes como Centella (1968), Mazinger Z (1980), Fantasmagórico(1975) y Meteoro (1982-1985) triunfaron y se sembraron en la memoria de las actuales generaciones. La razón que llevaba a tal éxito consistía en un aire de renovación a los personajes invencibles y similares que ya nadie amaba con la veneración anterior a la Segunda Guerra Mundial, y menos en épocas donde el afán pacifista anulaba a los héroes de origen combativo.

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

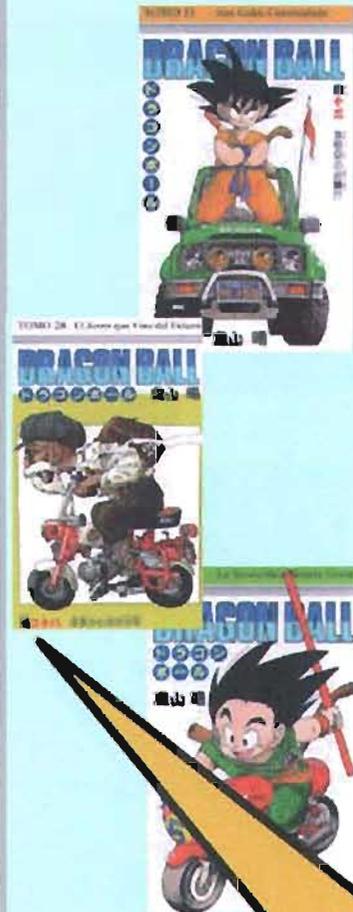
La humanidad de los personajes nipones que tenían debilidades y se enamoraban, calaron perfectamente en América. La tradición «manga» prosiguió escalando por las décadas en las que la televisión le daba más fuerzas a estos géneros de comunicación cada vez más válidos, con una excelente técnica comercial que radicaba en las historias completas por generaciones, además el héroe japonés moría, sus historias tenían final e incluso podía perder la contienda o ser sorprendido por la muerte, pero las series se desarrollaban con longitudes extensas y numerosas sagas, como en el caso del popular manga Dragon Ball, en la que se narran las aventuras de Goku y de todos los personajes a los que va conociendo a lo largo de más de siete mil páginas).

Para 1970 el cómic en Europa gozaba de una considerable fama intelectual, gracias a los estudios sobre los medios de comunicación que proliferaron en esta época. Esto ya hacía considerar al cómic como un medio adulto en todo el sentido de la palabra. Prueba de ello fue la primera aparición de una heroína adulta, como Barbarella de Jean Claude Forest (1962) o Valentina, de Guido Crepax (1965) en la revista italiana Linus. Un caso especial y marginal lo ofrece el italiano Hugo Pratt, quien en 1967 crea su personaje Corto Maltese. Con un dibujo sobrio, exacto y muy expresivo, narra aventuras dentro del más refinado estilo de los años treinta.

Un grupo de rebeldes de la revista Pilote decide en 1975 fundar Humanoides Asociados, con una publicación estandarte como Métal Hurlant. Estos fanáticos de la ciencia ficción adulta fueron Jean Giraud (ahora Moebius), Druillet y Dionet.

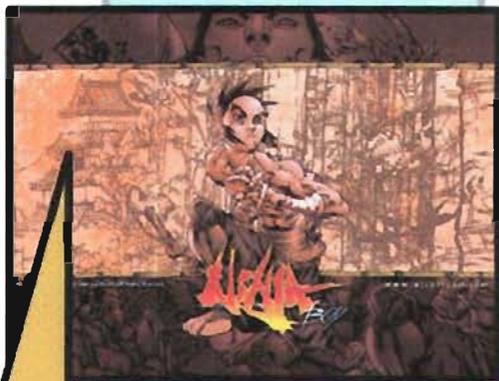
LUCHANDO POR SOBREVIVIR

Para 1979 nacería la primera editorial independiente llamada Eclipse Comics. En los siguientes años parecerán Dark Horse, First, Image, etc. La edad contemporánea comenzaría en 1984, con la llegada de Alan Moore a DC en la serie La Cosa Del Pantano, el inicio de una madurez en la forma de contar las historias que abriría la puerta para la gran invasión inglesa que desembocaría en la creación de Vértigo, un imprint de DC que está más cerca de hacer cómic de autor que cómic comercial.



12

CAPITULO 3

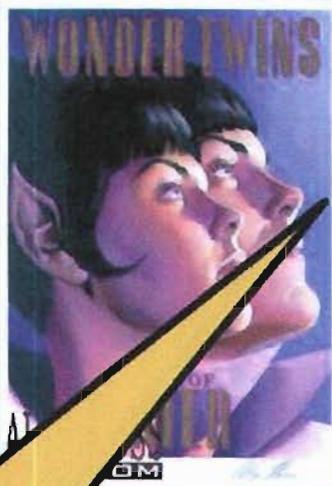


En Japón, actualmente, existe una gran diversidad de temas, bien sea acción, deportes o ciencia-ficción, lo cual busca complacer a toda clase de públicos (de hecho, la temática es tan grande, que existen incluso comics dirigidos a ejecutivos o a la tercera edad), abarcando así todo un gran mercado de consumo. Una de las características principales del manga es que sus personajes suelen tener un realismo único, su forma de actuar, de pensar, la forma en que evoluciona la vida, e incluso, el físico de estos hace que el público pueda identificarse con ellos. Los personajes son tan humanos como cualquiera de nosotros, pueden nacer, sufrir e incluso morir para dar paso a otra generación

Así, hemos podido observar cómo en el caso de Dragon Ball , personajes claves como Krilin, e incluso, el mismo Son Goku han sido sorprendidos por la muerte en pleno combate. Lo mismo ocurre con el argumento de estas historias, puesto que constan de un principio y un fin, originando que la trama se vaya enriqueciendo a medida que avanza, creando interrogantes y hechos que al final logran resolverse, aunque no siempre para el bien de los protagonistas. De esta manera observamos cómo los personajes pueden ganar tras una gran pérdida, o bien, pueden perder la vida después de haber cumplido su cometido.

En Europa, las viejas glorias siguen publicando con renovadas energías. Uderzo, ya en solitario sigue dibujando las aventuras de Astérix. Mortadelo y Filemón siguen saliendo al mercado a un ritmo vertiginoso de la mano de Ibañez, nuevos autores retoman viejos comics, como en el sistema americano, y otros como Tintín gozan de una excelente salud gracias a las continuas reediciones.

Pero debido a la invasión del cómic japonés y americano, y a las continuas reediciones, el cómic actual europeo está perdiendo terreno en la industria y cada vez resulta más difícil la publicación de los nuevos autores en Europa, que tienen que emigrar a Estados Unidos donde serán bien recibidos para realizar más cómics de superhéroes.



... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

¿Y EN MÉXICO?...

A raíz de que en 1896, Richard F. Outcalt crea una serie titulada «El Niño Amarillo», publicado en un periódico de Nueva York (como dato adicional, fue allí donde nació el término periodístico "amarillismo"), diversos periódicos empezaron a comprar tiras cómicas para sus suplementos dominicales. Muchos editores, al ver el éxito logrado por las tiras dentro de los periódicos, publicaron reimpressiones y colecciones de dichos materiales en revistas hechas exclusivamente para este fin, lo que dio lugar a las primeras revistas de historietas o cómic.

En México, aparecen a fines del siglo XIX historias mudas, ilustraciones reproducidas por la fábrica de cigarrillos «El Buen Toro» para obsequiarlas dentro de sus cajetillas de cigarros. La idea de incluir estas ilustraciones dentro del producto surgió gracias a la influencia que habían tenido las novelas por entregas de autores reconocidos como lo era Charles Dickens.

La caricatura política también tuvo su apogeo a fines de dicho siglo y principios del XX, fue una sacudida para aquellas grandes masas que no sabían leer y que ahora estaban siendo informados por medio de imágenes. Aparecieron periódicos como El Mundo de 1897, El Cómic y El Hijo del Ahuizote de 1900 o El Colmillo Público de 1903, entre otros. Caricaturistas como José Guadalupe Posada, al igual que otros grabadores, sostuvieron una lucha gráfica contra la opresión desde la época de Santa Anna.

Durante mucho tiempo, las revistas existentes sólo se dedicaron a la reimpression de los mismos cómics, hasta que de pronto, comenzaron a surgir publicaciones nuevas con material original. México también se encontraba entre los clientes de las agencias norteamericanas distribuidoras del material periodístico. En los años veinte los diarios mexicanos importaban historietas que eran compradas a diversas agencias norteamericanas, lo cual en muchas ocasiones ocasionaba problemas a la hora de la edición del periódico, dado a que frecuentemente los cartones* mandados de Estados Unidos llegaban con mucho retraso, quedándose los editores mexicanos sin material a publicar. Esto causo el buscar una nueva política de sustitución.



14

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

CAPITULO 3



15

Sería un poco más tarde, a mediados de los años treinta, cuando nace la era moderna de los superhéroes, apareciendo «Superman» de Jerry Siegel y Joe Schuster en la revista llamada "Action Comics". Posteriormente, surgieron algunos otros superhéroes como "Batman", "Flash", "El Hombre Araña", "Los Cuatro Fantásticos", "Los Hombres X, y muchos más.

El movimiento del cómic, como tal, llegaría con algunos años de retraso, pues para los años veinte, se comenzaría a distribuir material de entretenimiento a través de agencias norteamericanas especializadas en su reimpresión en periódicos mexicanos. Como el material llegaba con mucho tiempo de retraso, se tuvo la necesidad de buscar talento mexicano en éste ámbito; a raíz de esto, surgieron historietas como "Don Catarino" de Salvador Pruneda, «El Señor Pestañas» de Andrés Audiffred, «Mamerto y sus conciencias» de Hugo Tilghman y «Adelaido el conquistador» de Juan Arthenac, entre otras más. Estas historietas fueron impresas y publicadas en blanco y negro por periódicos como el Heraldo de México y El Universal.

Para 1934, aparecen en nuestro país las primeras revistas de historietas como "Paquito", de Editorial Sayrols, y en 1936 «Pepín», revista que se convirtió en un rotundo éxito con un tiraje de 700 mil ejemplares diarios, y los domingos ésta cantidad se duplicaba. A éste periodo se le conoce como la época dorada de la historieta mexicana.

En nuestro país podemos encontrar dibujantes que destacan por una gran calidad como lo son: Victor Cruz Mota con su trabajo en «Fantomas», Manuel Moro Cid por «Anibal 5», otros con un estilo de dibujo más simple pero muy efectivo como lo son Gabriel Vargas con su «Familia Burrón» o Rius con los «Supermachos».

También encontramos gran diversidad de estilos y tipos de dibujo como lo son aquellos que caricaturizan, satirizan o deforman la estructura humana como en «Aventuras de Aniceto» o «Hermelinda Linda». Una ilustración más realista la encontramos en las historietas de «Chanoc» o «El Pelayo», o ilustraciones ya de medio tono como las utilizadas por M. Gutierrez en 1938 en sus historias de los Pepines; donde se plantea el dibujo con un realismo fotográfico e inclusive superando a la realidad misma, atribuyéndole a los personajes características físicamente ideales las cuales difícilmente se encuentra en la realidad. Otro ejemplo de ello lo encontramos en la historieta «Rarotonga» donde se intentaba sobrepasar la belleza de cualquier mujer de carne y hueso.

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

Tiempo después, el cómic en México sufrió un leve declive, ya que para los años cincuenta, algunas de las editoriales como Novaro, solo se dedicaron a la reimpresión de cómics norteamericanos como " El Hombre Araña" y " Superman". A pesar de la competencia extranjera surgieron más historietas mexicanas y al periodo comprendido entre 1950 y 1960 se le denomina la época de plata. También surgieron durante esta época revistas de historietas de corte político, semejantes a "El Chahuistle" que circula hoy en día. Durante los años setenta, realmente no hubo historietas relevantes, al contrario, desaparecieron algunos talentos de estas revistas.

A principios de la década de los años noventa, ocurrió un suceso que renovó por completo el interés por el cómic: «La Muerte de Superman». Dicha historia fue reimpressa en México por Editorial Vid y a raíz de ella muchas personas volvieron a interesarse en las historietas una vez más. Comenzaron a editarse en el mercado mexicano más historias que eran muy populares en Estados Unidos y aparecieron tiendas especializadas en el cómic en varias partes de la República.

Como maniobra de rescate del cómic, la revista "Ka-Boom, el cómic" intentó hacer una compilación de historietas de distintos autores nacionales, pero a pesar de los diferentes autores que reunía, no logró obtener el éxito que se esperaba.

Para 1994 surgió un nuevo movimiento del cómic mexicano, el nacimiento de «Ultrapato», de Edgar Delgado. Esta historia trata de un pato que obtenía superpoderes gracias a un par de guantes extraterrestres y que libraba una batalla épica contra un enemigo igualmente superpoderoso, además de luchar contra traficantes de drogas en un mundo poblado por animales antropomorfos. Nació también con ésta historieta el primero de los nuevos estudios de cómics de México: Cygnus Studio, que hoy en día es uno de los más importantes del país y que reúne a algunos de los mejores talentos del medio, tales como Giovanni Barberi, María Elena Salas, Carlos García Campillo y Salvador Vázquez, entre otros.

Además de Cygnus, en distintas partes del país han surgido otros estudios más, como Estudio Entropía, ubicado en Guadalajara. Éste publica «Xihuhcoátl, la serpiente de fuego», cómic que involucra superhéroes, antiguos dioses aztecas, policías corruptos y más. Así también, existen personas que se dedican a los cómics de forma independiente, como es el caso de Polo Jasso,



16

CAPITULO 3



17

que bajo el sello de Psycomix publica «Cerdotado», de la cual él escribe la historia, dibuja y entinta.

Con respecto al futuro de los cómics... en realidad, éste parece ser muy prometedor, ya que hay muchas historias nuevas en puerta, nuevos proyectos de los estudios ya existentes, y nuevos talentos que aparecen cada día, y que sólo necesitan el apoyo de un público que debe comenzar a apreciar los cómics hechos en México.

Los historietistas, ilustradores y dibujantes, siempre se han dado a la tarea de buscar técnicas para una mayor calidad en sus representaciones, aunque siempre se está supeditado a las características de reproducción. Por lo general el tiempo en el que se tienen que desarrollar los dibujos es apresurado, la impresión a blanco y negro siempre es más barata que la de medios tonos, y la de dos colores más económica que la de cuatro tintas. Sin embargo, siempre queda margen para proponer nuevas alternativas, técnicamente propositivas, que puedan aportar al mercado y a la industria. Un ejemplo lo encontramos en números especiales de algunos cómics, aniversarios, novelas gráficas o de corte adulto; ofreciendo un estilo más expresionista en muchos casos o ilustraciones con tratamiento artístico y acabados especiales.

En México, tanto el cartel como el cómic son medios que se están dejando a un lado sin aprovechar todo el potencial que realmente tienen. Nombro al cartel también porque se ha distorsionado su término, englobándolo con los espectaculares y material publicitario de hoy en día que ante tal lucha por acaparar la atención del público consumidor han llegado a saturar de información al espectador. Creo que es un buen momento de retomar los aspectos básicos del cartel, el cual empezó con una sobriedad, simplicidad, pero a la vez lleno de contenido e información básica que es lo que las grandes masas absorberían con mayor facilidad ante tanto estrés y velocidad a la que nos movemos hoy en día.

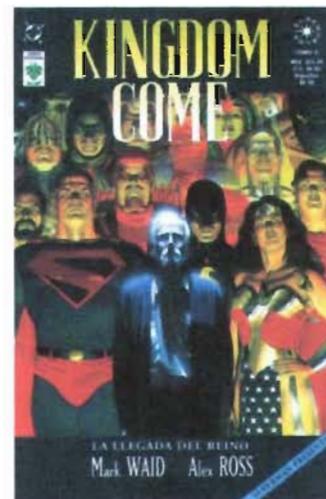
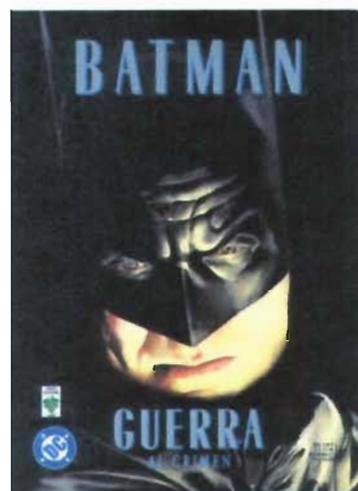
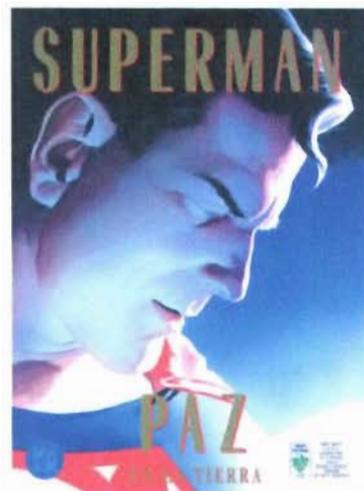
ANEXO

HE DECIDIDO AGREGAR ESTA PARTE TRATANDO DE DAR A CONOCER ESTILOS Y ALGUNOS TRABAJOS DE 4 ILUSTRADORES RECONOCIDOS INTERNACIONALMENTE.

ALGUNOS DE ELLOS NO SÓLO SON RECONOCIDOS EN EL MUNDO DEL CÓMIC, SINO QUE HAN TRASCENDIDO EN OTROS AMBITOS DE LA ILUSTRACIÓN Y HAN TRATADO DE EXPANDIR SU CAMPO DE ACCIÓN, PROPONRIENDO CON IDEAS Y HECHOS.

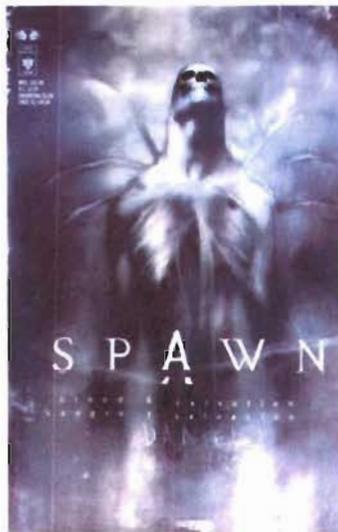
... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

ALEX ROSS

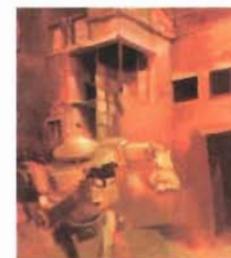


Estudió ilustración en la Academia Estadounidense de Arte en Chicago, y después afinó su arte como artista de historieta antes de entrar al campo de los cómics. Su miniserie Marvels (Marvel Comics, 1993) abrió una aceptación más amplia para los cómics artísticos. Más tarde, produjo la igualmente exitosa Kingdom Come (DC Comics, 1996). Al recibir aclamaciones de la crítica y muchos premios por estos trabajos que alcanzaron grandes ventas, Ross se hizo de un nombre como artista y narrador de cuentos, dedicándose a realizar audaces experimentos dentro del medio de los cómics. Más recientemente con la serie Uncle Sam (Vértigo/DC Comics, 1997), Earth X (Marvel Comics, 1999), y las novelas gráficas Superman: Paz en la Tierra (DC Comics, 1998), Batman: Guerra al Crimen (DC Comics, 1999), ¡Shazam!: El Poder de la Esperanza (DC Comics, 2000) y La Mujer Maravilla: Espíritu de la Verdad (DC Comics, 2001), sigue llevando a los cómics a una audiencia cada vez más amplia. Alex Ross vive en Wilmette, Illinois, un suburbio de Chicago.

ANEXO



ASHLEY WOOD



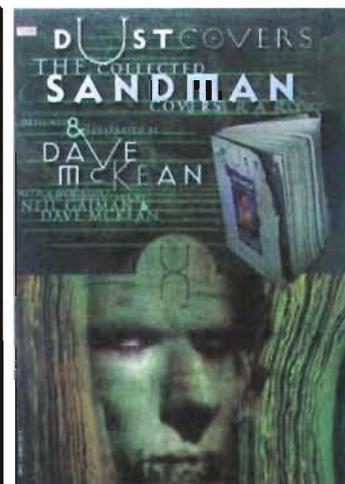
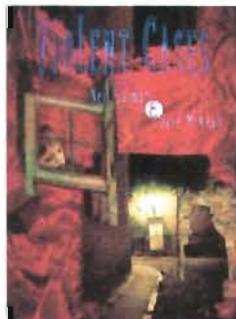
Galardonado ilustrador, artista y diseñador, Ashley Wood nació en Australia en 1971. Ahora reside en Estados Unidos. Sus créditos incluyen varias exhibiciones de arte fino, diseños de cine y televisión, la aclamación del mundo de la música por el diseño de ilustración y portadas, y una vasta presencia en internet, donde su propia galería de arte digital es visitada por más de 150,000 amantes del arte cada año. Sus antiguos clientes incluyen a gigantes de la industria, tales como Dreamworks SKG (Small Soldiers, Cowboys y Aliens), Hasbro toys (diseño de conceptos), Random House (portadas de libros), Warner Bros. (Superman Vive y la serie animada de Batman Forever), Fleetway (el ganador del galardón del público Judge Dreed) y marvel comics (Generación X, Alpha Flight, Ghost rider 2099, Doom). El trabajo de Ashley puede ser visto en un proyecto de Acclaim Entertainment, donde reinventó el popular personaje de Shadowman, así como la película de Shadowman.

Nuevo ilustrador de la Todd McFarlane Entertainment Company desde 1998, Ashley ha contribuido hasta ahora con cómics y portadas, y ha dado más de 56 páginas de arte completamente pintado para el primer anual existente de Spawn: Blood and Shadows. Además de Blood and Salvation ashley tiene el crédito por ilustrar la nueva Biblia de Spawn titulada Book of the Dead.

Autor con un estilo expresionista heredero confeso de Sienkiewicz. «Lo empecé a ver por Marvel, haciendo ilustraciones y algún fill in (recuerdo algún número del Factor X guionizado por Seagle». Ya en el siglo XXI nos ha ofrecido obras tanto de ilustración (Uno Fanta), como de autoría completa (PopRobot), y sigue con una actividad frenética pese a lo que pudiera parecer, tanto por sus técnicas pictóricas, como por la impresión de minoritario de su estilo de dibujo. En el 2004 suena su nombre para la adaptación a los cómics del videojuego Metal Gear.

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

DAVE MCKEAN

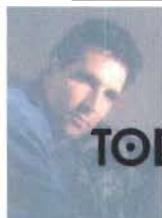


Impresionante ilustrador inglés que ha "vestido" las principales obras de Neil Gaiman que hicieron relanzar el sello "adulto" de DC... Vértigo. Así sus portadas de Sandman (acertadamente recopiladas en Estados Unidos, y aquí por Norma) y las de las miniseries de Muerte son obras de una calidad artística increíbles. Otras series de Vértigo también han vestido su arte (Hellblazer, Dreaming, etc).

En el terreno del cómic pocas han sido sus aportaciones pero siempre con una calidad gráfica y un esfuerzo narrativo encomiables.

Obras a destacar:

- **Violent cases.** Primera obra que se le conoce, con guiones de Neil Gaiman y dibujos propositivamente increíbles.
- **Black Orchid.** Miniserie de 3 números Prestige para DC también con guiones de Gaiman.
- **Hellblazer 27.** Abrázame. Impresionante historia en la colección del mago loco de DC. Fill in con guión de Neil Gaiman nuevamente.
- **Arkham Assylum.** Novela gráfica de Batman con guiones de Grant Morrison.
- **Cages.** Miniserie de formato increíble, gráficamente provocativa, temáticamente sensible, con una narración tranquila pero espectante. Fueron 10 números con guiones de el propio McKean que fueron apareciendo con cuentagotas a lo largo de varios años. Editada aquí por Norma en un impresionante tomo.
- **Punch.** Novela gráfica que por temática y por ambientación bien podría ser la segunda parte de Casos Violentos. También con guiones de Gaiman.



TODD MCFARLANE



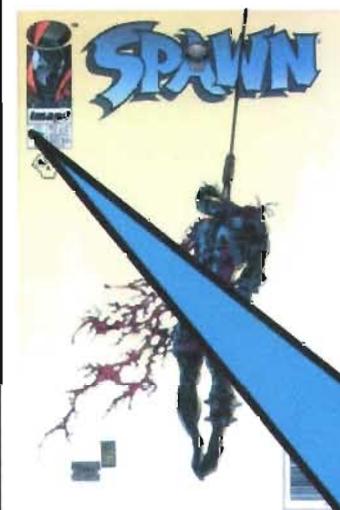
Todd McFarlane es uno de los dibujantes más populares de la década de los 90 en EEUU, donde tras alcanzar la popularidad dibujando Spiderman (donde batió records de venta con Spider-man #1) abandonó Marvel para ser miembro fundador de la editorial Image Comics, en un hecho histórico que revolucionó la industria del cómic-book de Estados Unidos. Para Image lanzó la serie de creación propia Spawn, un personaje que acabaría definitivamente de convertirlo en millonario (durante mucho tiempo fue el cómic más vendido de la editorial) y que es sin duda el que ha conseguido una mayor difusión popular de todos los publicados por Image. Todd McFarlane, nacido en Canadá en 1961, se aficionó a los cómics durante el instituto (época en la que seguía sobretodo los cómics en los que trabajaran Michael Golden -su favorito, y con quien se deshace en halagos aún años después-, John Byrne, George Pérez, Arthur Adams, Walter Simonson o Marshall Rogers, y debutó profesionalmente como dibujante a mediados de los 80 dibujando dos historias de complemento para los dos últimos números de la colección Coyote (Marvel/Epic), pero su primer encargo importante fue encargarse de la colección Infinity Inc. (DC Comics), con guiones de Roy Thomas. Su estilo, en el que destacaba una original y realmente llamativa composición de página (que en cierto modo servía para ocultar sus más que evidentes carencias de dibujo), gustó a los aficionados, y se mantuvo en el título como dibujante regular durante un par de años (#14-37, 1984-87). Por esta época también dibujó para DC la mayoría de la historia «Batman: Año Dos» (publicada en la serie regular Batman como «secuela» del exitoso Batman: Año Uno de Frank Miller y David Mazzuchelli), después de que Alan Davis se marchara a Marvel tras dibujar el primer capítulo.

En 1987, tras dibujar un par de cómics para Marvel (a destacar un número de.. ¡G.I.Joe!) McFarlane pasa a dibujar la colección Incredible Hulk, en los inicios de la interesante etapa del guionista Peter David en la colección, donde se mantuvo como dibujante regular durante algo más de un año (#330-346). De ahí pasaría a encargarse de Amazing Spiderman, serie que dibujó entre los números 298 y 328, cosechando un éxito rotundo entre el público. Durante su etapa en la colección el dibujante potenció los rasgos arácnidos del personaje, tanto físicos

... COMO DEL CÓMIC PARA NO OLVIDARLOS.

(aumentó su flexibilidad para que adoptara posturas realmente imposibles mientras se balanceaba por la ciudad) como cosméticos (dibujó sus telarañas como detallados amasijos de hilos enrollados de aspecto pegajoso (una idea que tomó de un dibujo de Spiderman de Michael Golden, un dibujante que le encanta), agrandó los «ojos» del traje y creó gráficamente a Venum junto al guionista David Micheline. Tal era su popularidad que Marvel, en una decisión sin precedentes, le ofreció lanzar una nueva colección del personaje (titulada Spider-Man, a secas) de la que McFarlane se haría cargo como autor completo, como guionista y dibujante, debido a su deseo de aumentar el control creativo del cómic en el que trabajara (en Amazing había conseguido entintarse a sí mismo habitualmente, algo que llevaba tiempo intentando hacer siempre que podía). La nueva colección se lanzó a mediados de 1990 y fue un éxito brutal, a pesar de que el talento de McFarlane como guionista era, siendo amables, escaso. Sin embargo, a pesar de ganar una suma más que considerable, McFarlane no estaba satisfecho de la «parte del pastel» que recibía por los abundantes beneficios que estaba proporcionando a Marvel (por ejemplo, no cobraba nada en absoluto por los múltiples usos que la editorial hacía de sus dibujos para producir todo tipo de merchandising del personaje) y abandona la editorial, en principio declarando que desea pasar más tiempo con su familia.

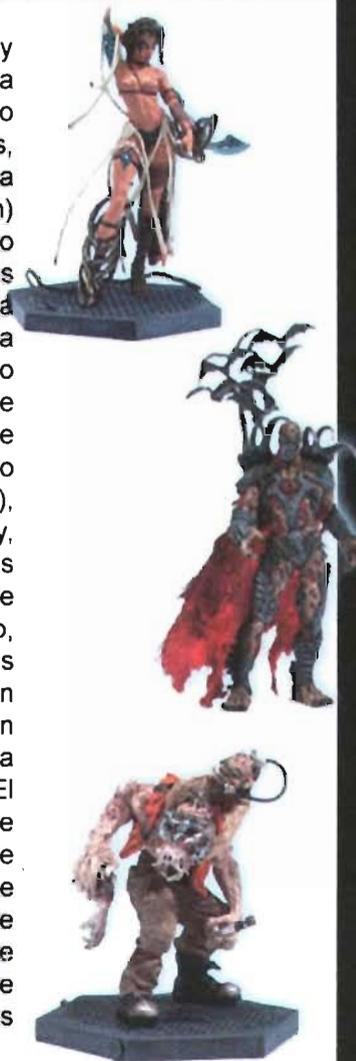
Unos meses más tarde se produce un hecho histórico en el cómic estadounidense: se crea Image Comics, una editorial formada por un puñado de dibujantes que habían decidido abandonar Marvel, encabezados por las tres mayores superestrellas de aquellos entonces, Todd McFarlane, Jim Lee y Rob Liefeld. El objetivo es sencillo: crear sus propios personajes y sus propias series, de los que mantendrían los derechos de autor y por tanto el derecho de hacer y deshacer con ellos a voluntad sin nadie que les diga lo que pueden o no pueden hacer, además de los jugosos beneficios del merchandising derivado. En mayo de 1992 sale a la venta el primer número de Spawn, la creación de Todd McFarlane, que se convirtió en un éxito instantáneo y encabezó la lista de cómics más vendidos en EEUU durante meses y se situó en el Top 10 durante años. La colección ha superado los 120 números y todavía se publica al día de hoy, y aunque con el tiempo ha ido perdiendo el interés del público, todavía mantiene una más que digna posición entre los 30-40 comic-books más vendidos en EEUU en librerías especializadas (posiciones por la que durante el 2002 también se han movido colecciones como Batman, Superman, Daredevil, Hulk, Punisher o Los 4 Fantásticos).



ANEXO



A mediados de los 90 McFarlane pilló descolocados a propios y extraños cuando decidió crear desde cero su propia compañía juguetera para fabricar sus propias figuras de Spawn. Pero lo sorprendente del caso es que no sólo consiguió fabricar las figuras, sino que lo hizo con un nivel de detalle y calidad nunca visto hasta entonces (más que juguetes son auténticas figuras de exposición) que las convirtieron en un éxito instantáneo. Aunque su talento como autor de cómic sea discutible, lo que no se le puede negar es que es un excelente empresario, y no tardó en adquirir licencias para producir otras figuras (aunque también ha seguido realizando cada año rigurosamente nuevas figuras de Spawn) y se han diseñado nuevos personajes creados directamente para realizar figuras de ellos (caso de la línea de figuras McFarlane Monsters). Desde entonces ha puesto en el mercado desde figuras del mítico grupo musical Kiss (del que también publicó una serie regular de cómics), hasta jugadores de deportes (con líneas dedicadas al hockey, béisbol, fútbol americano y baloncesto), pasando por personajes emblemáticos del cine (ha fabricado figuras de los protagonistas de películas como Matrix, Terminator, Aliens, Predator, Shrek, El Cuervo, El Joven Manos de Tijeras, Pesadilla en la Calle del Infierno, Viernes 13 o Masacre en Texas), de la animación japonesa (Akira, Ghost in the shell) o de videojuegos (Soul Calibur, Metal Gear). Siempre con un nivel de detalle y cuidado sobresalientes, que ha convertido a la empresa de McFarlane en un referente ineludible a nivel mundial. El éxito de su división juguetera ha eclipsado de tal modo al cómic que no sólo se ha ido dejando de lado progresivamente la publicación de cómics, sino que últimamente incluso se rumorea que McFarlane está considerando seriamente licenciar su personaje, de modo que sea otra empresa la que realice y publique nuevos cómics de Spawn, para él poderse centrar totalmente en el más rentable negocio de las figuras de colección, o por llamarlo así, sus ilustraciones en 3-D.



RELACIÓN DE IMÁGENES

CAPÍTULO 1

- 01 **Libro de los Kelts** / Manuscrito Celta
- 02 **Les Tres Riches Heures** / Duque de Berry
- 03 **Biblia Vol. 42 líneas** / J. Gutemberg
- 04 **Melancolla** / Alberto Durero
- 05 **Urizen** / William Blake
- 06 **Cophetua** / Edward Bourne-Jones
- 07 **Venus de Tennhauser** / A. Beardsley
- 08 **La Musique** / Jules Chéret
- 09 **La Goulue** / Toulouse Lautrec
- 10 **Gismonda** / A. Mucha
- 11 **Los Beggarstaff** / Harper's Magazine
- 12 **Autorretrato** / Norman Rockwell
- 13 **Carteles Polacos** / Henrik Tomaszewsky
- 14 **Dylan** / Milton Glasser
- 15 **Job** / A. Mucha
- 16 **Cartel taurino** / Anónimo
- 17 **Carteles** / Cuba

CAPÍTULO 2

- 01 **La France Republicaine** / A. Clément
- 02 **Vuelo de los Ángeles** / Gustave Doré
- 03 **Bruja montada sobre camero** / Durero
- 04 **Eldorado** / Jules Chéret
- 05 **Lidia** / Jules Chéret
- 06 **Reine de Joie** / Toulouse Lautrec
- 07 **Divan Japonais** / Toulouse Lautrec
- 08 **Rowntree's Elect Cocoa** / Beggarstaff
- 09 **L'Estampe Moderne** / A. Mucha
- 10 **Medusa** / Baldini
- 11 **Wagon-Bar** / Cassandre
- 12 **Today** / Dudley Hardy
- 13 **Voskull** / Alemania
- 14 **Young Bloods** / Victor Moscoso
- 15 **Armillita en una Saltillera** / Anónimo
- 16 **Cartel Taurino** / Anónimo
- 17 **Juan Silveti** / Anónimo

En este capítulo se utilizaron, además, ilustraciones de autores mexicanos o que trabajan en este país a manera de difusión del trabajo realizado actualmente en México. Algunos de ellos son: Adriá Pérez, Armando Huerta, Felipe Ugalde, Frik, Gloria Calderas, José Quintero, Marlene Llanes, Patricio Betteo, Ricardo Pelaez y Efrén Santos.

CAPÍTULO 3

- 01 **Cuando los Cómics se llamaron Tebeos** / A. Guiral
- 02 **Boceto Spider-Man** / Alex Ross
- 03 **Napoleón en Moscú** / G. Cruikshank
- 04 **Yellow Kid** / Richard Outcault
- 05 **Mafalda** / Quino
- 06 **Tarzán** / Alan Harold Foster
- 07 **Super Héroes** / DC Comics - Píufos / Peyo
- 08 **Mortadelo y Filemón** / Francisco Ibañez
- 09 **Astroboy** / Osamu Tezuka
- 10 **Mafalda** / Quino - Snoopy / Charles M. Schulz
- 11 **Meteoro - Mazinger Z** / Japón
- 12 **Dragon Ball** / Japón
- 13 **Ninja** / Image Comics - Wonder Twins / A. Ross
- 14 **El Hijo de El Ahulzote** / México
- 15 **Pepín - Rarotonga** / México
- 16 **Ultrapato** / Edgar Delgado - Ka-boom / México
- Xiuhcóatl: La Serpiente de Fuego** / Estudio Entropia
- 17 **Cerdotado** / Polo Jasso

En un Anexo encontramos obras de los lustradores Alex Ross, Ashley Wood, Dave McKean y Todd McFarlane.



BIBLIOGRAFÍA

Alfie, David. *Semiología del Comic*.

Avalos, Marco. *Ilustración Aplicada*.
Universidad de Monterrey, México. 2004.

Barnicoat, Jonh. *Los Carteles: su Historia y su Lenguaje*.
Gustavo Gili S.A., Barcelona, España. 4a. Edición, 1997.

Bozal, Valeriano. *El Siglo de los Caricaturistas*.
Historia 16. Madrid, España. 1989.

Fusco, Tony. *Posters*.
House of Collectibles, New York, 1990.

Gold, Laura. *First Ladies of the Poster: The Gold Collection*.
Posters Please Inc., New York. 1998.

Guiral, Antoni. *Cuando los Cómicos se llamaban Tebeos*.
Ed. El Jueves. España. 2005.

Herner, Irene. *Mitos y Monitos*.
Ed. Nueva Imagen. U.N.A.M. México.

López, Alfonso. *¿De Toro un Poco?*
Angema S.A. de C.V., México. 1997.

McFarlane, Todd - Miller, Frank. *Spawn Batman*.
Image Comics - Grupo Editorial Vid. EEUU. 1994

McKean, Dave - Morrison, Grant. *Arkham Asylum*.
DC Comics - Grupo Editorial Vid. New York. 1999.

Ross, Alex - Dini, Paul. *Superman Paz en la Tierra*.
DC Comics - Grupo Editorial Vid. New York. 1999.

Smith, Jason. *The Art of Dave McKean*.
Bullets of Autum. New York. 1999.

Weill, Alain. *The Poster: A Worldwide Survey and History*, G.
K. Hall. Boston. 1985.

Wood, Ashley - Jenkins, Paul. *Spawn Blood and Shadows*.
Image Comics - Grupo Editorial Vid. EEUU. 2001.

Biblioteca del Diseño e Ilustración.
Ed. Blume. Barcelona, España. 1994.

La Pasión por los Toros.
Planeta DeAgostini. España. 1994.

Origina. *Partiendo Plaza*.
Gilardi Editores S.A. de C.V., México, Año 8, No. 93. 2000

Pinturerías. El Arte del Arte Taurino.
I.N.B.A. México. 1995.

Ui Ar de Japis.
Imakinarium. España. 2003.