



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

## **Influencias del comic en el Arte Pop, *New Pop* y *Underground***

Tesis

Modalidad correspondiente

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Astrid Adriana Martín Del Campo Nájera

Director de tesis: Maestro José Luis Alderete Retana

CDMX, 2016



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.

## Indice

<b>Introduccion</b>	<b>2</b>
<b>Capítulo I: Arte pop, contexto y definiciones.</b>	<b>7</b>
1.1 Contexto y Antecedentes del Arte pop, el <i>underground</i> y el <i>kitsch</i> .	7
1.2 El Arte pop	15
1.3 El <i>kitsch</i>	30
1.4 Arte <i>Underground</i>	32
1.5 El <i>street art</i> El <i>graffiti</i>	35
<b>Capítulo II Análisis del cómic</b>	<b>37</b>
2.1 Antecedentes del cómic norteamericano	37
2.2 Lenguaje y semántica de los cómics	53
2.3 Características compositivas y morfológicas del cómic y análisis de sus recursos	
Gráficos	56
2.4 Análisis iconográfico de una imagen del Cómic	61
2.5 El cómic visto como arte, una perspectiva actual	63
<b>Capítulo III Influencias del cómic en el Arte Pop, Arte Surrealista Pop, Arte Lowbrow</b>	<b>65</b>
3.1 Transgresión del cómic en el arte	65
3.2 Artistas que traspasaron la barrera entre arte y cómic	71
<b>Capítulo IV Obra personal</b>	<b>98</b>
4.2 Consideraciones estéticas actuales. Relación entre cómic y posmodernidad.	98
4.2 Obra personal	101
4.3 Aspectos gráficos y de composición en las obras.	102
4.4 Descripción de las Obras personales	107
<b>Conclusiones</b>	<b>128</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>133</b>

## Introducción

La presente tesis de pintura contemporánea tiene como objetivo analizar las influencias del cómic en el arte y su vínculo con mi obra pictórica.

Esta tesis de licenciatura tratara de no ser un simple trabajo de análisis sino ser una aportación al quehacer de las Artes Visuales cuya hipótesis viene de suposiciones que serán dilucidadas desde supuestos quedando acotejado mi obra en sí misma y dando pie al juicio que ejerza el espectador; dejando claro que mi obra proviene de una búsqueda constante y una aplicación de significados diversos a lo que se refiere la tesis.

Dentro de la hipótesis de la tesis surgieron diversas cuestiones de las cuales me aventure a abordar desde mi propio juicio además de usar como apoyo diversos teóricos del arte de los cuales algunos son defensores o detractores.

Es posible contemplar los cambios en el arte que se han dado desde el siglo XX y el cómo ha ido variando y cambiando de estándares con las vanguardias y tendencias de cada tiempo.

La crítica no considera como arte ciertas manifestaciones generadas como parte de la cultura popular o que se da a conocer por medios masivos o bien están relacionados con la ilustración y el cómic e incluso a las subculturas.

Dentro de esta tesis como parte de los movimientos artísticos predecesores está el arte pop y como movimientos contemporáneos encontramos al Surrealismo pop o Lowbrow como movimientos artísticos que toman influencias o se podría decir que surgen del Cómic o tendencia a caricaturizar la realidad; volviéndola un ambiente imaginario; que envuelve deseos o aspiraciones irreales. Como las sociedades actuales con la posmodernidad.

El carácter más útil de este proceso es una retroalimentación de términos que nutren a un proceso histórico y artístico. En la actualidad es muy evidente observar como las modas y las series de imágenes masivas están cada vez están más procesadas por el subconsciente cotidiano; estamos sumamente sumergidos; aunque, la cultura que genero el Arte pop haya sucedido hace más de 50

años a miles de kilómetros de distancia hoy en día en la ciudad de México es más que claro notar como las modas y sus múltiples modalidades nos han transformado.

En nuestros días, los cómics y las caricaturas son parte indudable de nuestros precedentes visuales, estilísticos e iconográficos. Como muestra de ello, antes de conocer el concepto de arte, ya sabíamos quién era Batman, cuál era la personalidad secreta de Peter Parker y reconocíamos con facilidad al hombre que tenía una “S” en el pecho. También, las palabras *mutante* y *mutación* ya habían tomado connotaciones diferentes al sentido que le da la biología.

Asimismo, el mito griego de Pegaso<sup>1</sup> estaba relacionado a un personaje de anime<sup>2</sup> y los nombres de Miguel Ángel, Leonardo, Rafael, y Donatello<sup>3</sup> no se referían a los grandes artistas renacentistas italianos en la actualidad dichos nombres cobran un sentido irónico. Todo esto debido a que de niños, la televisión se vuelve un filtro visual lleno de información que no busca enseñar sino solamente entretener; La lista podría extenderse con muchos otros ejemplos, sin embargo, basta éstos para demostrar que gran parte de nuestro repertorio visual infantil fue formado a partir de los personajes de caricaturas y cómics.

Esto no ha de extrañarnos pues los cómics, las historietas, el manga, las caricaturas y la animación gozan de la buena fortuna de que se difunden a través de los medios masivos de comunicación y poseen una estética agradable a la vista pues han sido creados con propósitos comerciales.

Debido a estas características, más de una persona pensaría que las creaciones de este tipo de expresiones se encuentran muy alejadas a la auténtica producción artística. Sin embargo, este tipo de ideas ignora por completo la estrecha influencia histórica que existe entre ambas desde la primera mitad del siglo pasado.

Como muestra de lo anterior, se puede señalar que el cómic fue retomado por distintos movimientos artísticos entre los que destacan el Arte pop, la escena subalterna o *underground* y

---

<sup>1</sup> Nombre que se le dio a un personaje de los caballeros del zodiaco, animación japonesa de los ochentas.

<sup>2</sup> *Anime*: palabra que se designa para las Animaciones de origen japonés.

<sup>3</sup> Nombres de los protagonistas de las Tortugas Ninja animación americana con influencias de Asia.

algunos movimientos posteriores como el *street art* y el grafiti. Todo ello se explica por varios motivos. Uno de ellos es el surgimiento de lo que algunos pensadores han denominado como la posmodernidad, la cual consiste en ser una revolución ideológica y cultural de mediados del siglo XX en la que se establecieron nuevos paradigmas que sirvieron como estándares de apreciación en el arte, además de que gracias a ella se modificó la visión del artista.

Otro motivo es de carácter histórico, pues tanto dichas tendencias artísticas como las historietas norteamericanas, no se pueden comprender adecuadamente sin el contexto histórico de la década de los treinta, en la que se precisamente se dio una necesidad de que la cultura pudiera hacer frente a la nueva ideología que era consecuencia de los grandes cambios del momento. Justamente desde aquél entonces, la situación norteamericana de la posguerra sentó las bases para el subsecuente apogeo de los medios masivos de comunicación, la publicidad, el desarrollo industrial y los fenómenos globales. De hecho, tanto para la pintura contemporánea como para el cómic, es posible señalar influencias comunes como la publicidad y la televisión, ya que estos medios, en los que se ven inmersos a causa de las sociedades de consumo, funcionaron irremediamente como filtros culturales.

Partiendo de dichos precedentes, no resulta incomprensible identificar constantemente vínculos entre el mundo de la pintura contemporánea y las historietas. El más inmediato es un estilo de expresión basado en un esquema visual común. De ahí que no sea extraño que en el cómic influya en el lenguaje de la pintura y que, por su parte, muchos movimientos artísticos retomen el estilo, la expresividad, así como las características plásticas, pictóricas y gráficas del cómic como es el caso del Arte pop, la contracultura del *underground* (subterránea), el *kitsch*, el *lowbrow* (surrealismo pop) y el *street art*. En estos últimos, resultan innegables las influencias del cómic e inclusive, en algunos casos, lo adopta de una forma tan exaltada que a veces resulta difícil distinguir si se trata del cómic como un tema dentro del arte o si el cómic ha sido convertido en arte. Asimismo, si los adoptan es porque con ello tratan de caricaturizar o denunciar a las sociedades de consumo o mostrar una realidad imaginaria a manera de utopías inalcanzables.

Por su parte, el cómic también es capaz de incorporar elementos y tradiciones propias del arte dentro de su propia constitución. De alguna forma, en algunos casos, los cómics retoman varios motivos del arte pero nunca lo hacen de una manera neutra, sino que los transforman conforme a su propio estilo. Por ello, podría decirse que el cómic se atreve a dar una nueva lectura cultural del arte. Como prueba de ello, resulta usual encontrar influencias artísticas que van desde las simples semejanzas hasta las apropiaciones o adaptaciones por parte del cómic. Cabe señalar que todo ello ocurre sin importar que se trate de dos tipos de expresiones distintas y que esto es posible dado que ambos se encuentran dentro del mismo tipo de lenguaje visual<sup>4</sup>.

Habiendo establecido esto, no resulta difícil de sostener que el cómic puede ser abordado actualmente de manera intencional desde las artes mismas. De hecho, el presente trabajo busca justificar una reinterpretación artística del cómic a partir de nuestro contexto actual. Para ello, resulta pertinente traer a cuenta la siguiente observación:

“En la actualidad, en el contexto de la posmodernidad, el arte es definido como una forma de producto humano destinado a crear símbolos de una realidad común, el contenido y los métodos se centran en reciclar contenidos y método de técnicas de formación modernas y posmodernas, presentar los minirelatos de varias personas y grupos sin representación en el canon de grandes artistas, reconocer que las obras de arte tienen múltiples codificaciones y valorar lo significativo que es el mejorar y profundizar los entendimientos del panorama social y cultural”<sup>5</sup>.

Ahora bien, gracias a esta posibilidad actual de reconocer la importante influencia que ha ejercido el cómic en las grandes tendencias de la pintura en el arte del siglo XX, me ha sido posible recurrir a la iconografía del cómic, la animación y el manga, así como a su forma, estilo y expresividad, con el propósito de sustentar mi propia obra y su estilo pictórico. Con respecto a la metodología que estructura esta investigación, aunque no se haga posteriormente mucho énfasis en la misma, cabe señalar que se centra en la hermenéutica analítica con un énfasis en la interpretación e investigación de diversas fuentes, conceptos y prácticas pictóricas. De acuerdo a Foucault, la hermenéutica representa desconfiar de la presencia del significado: “Los signos encarnan la lucha

---

<sup>4</sup> Entiéndase lenguaje visual como aquel lenguaje que se manifiesta a través de las imágenes.

<sup>5</sup> ACASO, María, H, BELVER, Manuel, NUERE, Silvia, MORENO, María del Carmen, ANTUNES, Noelia, ÁVILA, Noemi. *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Akal Bellas Artes, Madrid, 2011. p. 32.

irreductible por imponer los sentidos en una dinámica de tachaduras, enmiendas y superposiciones donde las interpretaciones convulsionan sobre el fondo de la historia de la cultura”.<sup>6</sup>

Por ello, como punto de apoyo, recurrí a distintas áreas con el fin de encontrar un fundamento útil a mi interpretación del tema en cuestión. Asimismo, partí por ejemplo, de las definiciones que la estética contemporánea de imagen, icono o símbolo. Encontré que a partir del desarrollo de los medios masivos, el icono y el símbolo cobraron sentidos estándar pre-codificados, pre-hechos, pre-establecidos, prototipos y estereotipos. Así, los cómics que forman parte de estos medios, están conformados de imágenes con símbolos estándares. Los cómics paulatinamente adquirieron características visuales reconocibles, además de crear personajes prototípicos que retroalimentan determinados tipos de valores sociales en sentido maniqueísta. Por lo tanto, ideologías que no encajan en el *american way of life* (modo de vida norteamericano), refiriéndonos con esto a un arquetipo de sociedad americana personas que ven televisión se dejan llevar por las modas no es contestataria se le trata de dar información muy digerida y que tiene una idea preconcebida sobre el bien y el mal ignorando ideologías con problemáticas más complejas. Las cuales no se utilizan en los cómics, porque en éstos, sólo hay buenos y malos, no intermedios, y al final la justicia siempre gana.

Como parte importante de la presente tesis, la cual no solo es una investigación teórica, se hara la siguiente apreciación dirigida de manera subsecuente de lo general a lo particular a la descripción de la obra personal y en parte a la comprobación o más que nada a la demostración de las hipótesis. De la misma De igual manera cabe destacar que hice uso de varios textos de apoyo ya que a pesar de no ser un tema difícil no existen libros que traten este tema en específico dentro del acervo al que se hace mención en esta tesis.

---

<sup>6</sup> GOODMAN, Nelson, *Los lenguajes del Arte: Aproximación la teoría de los símbolos*. Trad. Jem, Cabanes, Seix Barral, Barcelona, 1976. p. 12.

## Capítulo I: Arte pop, contexto y definiciones

### 1.1. Contexto y Antecedentes del Arte pop, el *underground* y el *kitsch*.

El siglo XX produjo una serie de expresiones artísticas nuevas en Estados Unidos y en el mundo. En el caso de Norteamérica, su pintura trata de redefinirse con temas de realidad nacionalista y de contenido social ante un aparente colapso del sistema capitalista. Asimismo, también manifiesta una afinidad, aunque un poco momentánea, con el socialismo, lo que dio lugar a estilos más originales como el expresionista, estilo que posee características estilizadas y con tendencias caricaturescas, cuyos contenidos son narrativos, sociales y simbólicos. El tema predominante fue la vida citadina.

Destaca la depresión de los años veinte (crisis económica provocada por el aislamiento económico y la caída de la bolsa), la posterior incorporación de los Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial (en los años 40) y la consecuente necesidad de reafirmar su identidad cultural en el periodo de posguerra.

El gobierno norteamericano creó el programa institucional *Federal Art Project* (Proyecto de Arte Federal), lo que provocó que la pintura figurativa realista fuera dividida en dos corrientes principales: la *naïve*, (caracterizada por su ingenuidad y sus dibujos parecidos a los de niños pequeños) y la pintura *folk* (folclórica, autóctona o romántica). El *Federal Art Project* buscó lo vernáculo en las artes, por lo que posteriormente el gobierno alentó un proyecto para retratar los objetos folklóricos culturales americanos llamado *Index of American design*. Con ello, se dio pie a una valoración nacional de lo indígena y el arte se separó de los parámetros de arte europeos. Debido a este movimiento, durante dicha época los temas como lo vernáculo urbano y lo regionalista fueron muy importantes. Como dato curioso, cabe señalar, que esta iniciativa norteamericana se vio influenciada por parte del Muralismo mexicano.

Más adelante, cuando los Estados Unidos ganaron la Segunda Guerra Mundial, sobrevino un

rechazo sistemático a todo contenido pro socialista, lo que causó que varios artistas de esa época se acercarán más al expresionismo abstracto. En el texto de *Arte de los cuarentas* de Paul Wood se menciona que [...] “el expresionismo abstracto reunió las convenciones formales del arte moderno europeo del periodo de entreguerras”.<sup>7</sup> Asimismo, su gran aceptación se debió a que funcionó como un escape para la coyuntura política y social de la Guerra Fría y el anticomunismo.

En consecuencia, el gobierno intervino en el arte, no sólo vetando y censurando todo arte de contenido prosocialista, sino con la institucionalización de la crítica de arte. Fue así que los críticos tomaron una postura política que fomentó el arte abstracto con tendencias ideológicas de carácter anticomunista.<sup>8</sup> De esta forma, el gobierno norteamericano intervino en el desarrollo cultural de su país, aunque ello implicó su manipulación y obstaculización.

El sociólogo y crítico de arte Clement Greenberg, quien dio una crítica positivista hacia el expresionismo abstracto, impulsó la carrera de varios artistas entre los que destacan Jackson Pollock y Mark Rotko. Greenberg estaba claramente beneficiando a un sector de forma imparcial, al tiempo que desdeñaba la pintura naturalista ya que, como otros críticos, consideraba a estas obras como ilustraciones.

En los años sesenta, se dieron una serie de cambios estructurales que fueron el resultado de la transformación de una sociedad orientada a la producción industrial con un modelo educativo-científico en una sociedad de la industria del consumo y de la producción masiva. Surgieron las subculturas o contraculturas (entendiendo contracultura como: la realización, más o menos plena, de las aspiraciones y sueños de un grupo social marginal.<sup>9</sup>) sustentadas por las imágenes de los medios de comunicación, así como las nuevas tecnologías que posteriormente fomentaría la cultura de masas. Así, comenzarían a cobrar fuerza los valores que provenían de la publicidad y los medios masivos, lo que causó que el hombre pasara de ser *homo sapiens* a *homo oeconomicus*. Sobre todo esto, Armand Matelart señala que: “La cultura de masas no puede definirse ahistóricamente. Los modos

---

<sup>7</sup> Ibid. p.55.

<sup>8</sup> Ibid. p.61.

<sup>9</sup> <http://www.ecured.cu/Contracultura>

de producir esta cultura y sus contenidos están ligados íntimamente a los cambios y adecuaciones que se operan en la estructura económica del polo imperialista y su proyecto expansionista”.<sup>10</sup>

Debido a todo lo anterior, el arte sufrió una nueva valoración provocada por los cambios en la estructura social, la transformación del modelo cultural, la adopción de las contraculturas, las revoluciones ideológicas, las “neo vanguardias”( “La neo-vanguardia es un movimiento intelectual y artístico surgido tras la Segunda Guerra Mundial, en lo que podría denominarse como período posmoderno”<sup>11</sup>). y la neo figuración. Al respecto Greenberg menciona que: “el arte ha generado una continuidad directa pero problemática”.<sup>12</sup> Durante esta época de cambios, sobresalen los nuevos planteamientos estéticos que modificaron los paradigmas del arte a partir del Dadaísmo. Surgieron muchos estilos y movimientos como el Arte pop, el Arte conceptual, el Arte cinético, el *Op art* (arte óptico), el *Happening* (fluxus), el *Land art* (arte de la tierra), entre otros. Por lo que se ve, esta época se caracterizó porque generó un gran pluralismo en la historia del arte. De manera general, estos nuevos estilos y movimientos fueron una respuesta o consecuencia directa del Informalismo y el Expresionismo Abstracto, los cuales ya habían caído en un desgaste de discurso, habían alejado al arte del pueblo y no concordaban con la economía de la época.<sup>13</sup>

Otra característica propia de la época fue el conformismo que se da dentro de la sociedad, como producto de los medios masivos, la realidad tergiversada y la represión inconsciente. Todo esto dentro de un margen restrictivo en el que surgieron varias contradicciones, pues, mientras los norteamericanos se consideraban a sí mismos como habitantes de la tierra de la libertad, es decir, el país del *American Dream* (el sueño americano), existían profundas contradicciones con respecto a las libertades sexuales, políticas, ideológicas, etc. Esto se debió a que esta época experimentó el desarrollo industrial norteamericano y una mejora económica a partir de su victoria en la Segunda

---

<sup>10</sup> MATTELART, Armand, *La cultura como empresa multinacional*. Ediciones Era, México, segunda edición, 1989. p. 17.

<sup>11</sup> [https://prezi.com/ghb\\_5fzfqg3d/neo-vanguardia-y-arquitectura/](https://prezi.com/ghb_5fzfqg3d/neo-vanguardia-y-arquitectura/)

<sup>12</sup> WOOD, Poul, *op cit.* p. 39.

<sup>13</sup> ADAMS, Hug, *Art of the sixties*. Phaidon, Oxford, 1978. p. 8-10.

Guerra Mundial, por lo que se difundió una idea de bienestar propia de los estatus altos, aunque también, por otra parte, fue la época que atravesó la posguerra, la política de Truman y de McCarthy, así como el repudio al comunismo por parte del sistema capitalista.

Más adelante, en los años 60, las contradicciones de esta ambivalencia, se mostraron de manera muy clara en hechos como la derrota en la guerra de Vietnam, el asesinato de Kennedy en 1964 y el movimiento de las panteras negras en contra de la segregación racial.

De cualquier manera, lo anterior dio pie a una idea de realidad o bienestar impuestos. Como reacción ante esto, se conformaron las subculturas conocidas como *underground*, las cuales rápidamente desarrollaron sus formas propias de expresión. Como parte de éstas, resaltaron, con mayor estrépito, los cómics como medio de escape de esa realidad confusa. Los cómics fácilmente atrajeron la atención de la juventud, al mismo tiempo que generaron parámetros, situaciones estandarizadas y fantásticas que lograban entretener a su público.

Cuando la economía se estabilizó, los jóvenes adquirieron un nivel adquisitivo de consumo y así surgió la necesidad de conformar una mercadotecnia dirigida a los *teenagers* (jóvenes entre 15 y 20 años). Como parte de ella, y para satisfacer su necesidad de rebeldía ante la represión, se volvió popular que los adolescentes escucharan *rock n' roll* y leyeran cómics cuyo sentido creativo y de contenido era el resultado de generalizar y trivializar las emociones, las acciones, las personas y las cosas. Los cómics representaron un espíritu popular, lo cual permitió que fuera fácil entenderlos y adoptarlos, incluso en países con contextos diferentes. De hecho, cuando se dio una prolífica divulgación del cómic, la cultura norteamericana hizo uso de éste para demostrar la hegemonía que había alcanzado. Para corroborar esto, basta con notar que se adoptaron personajes de Alemania (su principal enemigo durante la Segunda Guerra Mundial) como los villanos por antonomasia. De esta forma, los americanos se impusieron a sí mismos, aunque fuera de manera alegórica, como los salvadores del mundo.

Una consecuencia de todos los fenómenos mencionados es que se revolucionaron los estándares de las bellas artes a partir de la cultura popular norteamericana. Al respecto, Osterwold

Tillman menciona que: “la estabilización política económica condujo a revalorar lo que es del pueblo o lo popular”.<sup>14</sup> Sin embargo, antes de adoptar esta postura, es importante reflexionar sobre la conformación real de la cultura estadounidense, la cual se puede caracterizar como confusa y sin identidad debido a que es el resultado de la mezcla de una población de origen inglés con otros grupos procedentes de migraciones alemanas, irlandesas, italianas latinoamericanas y asiáticas. En todo caso, el resultado de ello fue que las nuevas generaciones provenientes de padres de orígenes extranjeros, sufrieron un choque cultural por la falta de pertenencia, lo cual los orilló a que adoptaran fácilmente a la contracultura como cultura propia. El éxito de estas tendencias se mantuvo vigente y favoreció los intentos de la nueva población de reafirmarse a partir de las imágenes populares en lugar de los elementos autóctonos del país, tal como antes se había intentado.

Esta nueva realidad impuso la creación de nuevas formas de expresión artística que no surgen en un sentido formal, sino que su nacimiento se encuentra vinculado más a las imágenes populares de la sociedad norteamericana de su tiempo. Este es el caso del Arte pop y de otros fenómenos artísticos que se desarrollaron de manera paralela como el arte *underground* (refiriéndose a lo alternativo), el *kitsch* (relacionado a lo exagerado o de mal gusto) o el *nive* (arte no muy acabado que resulta un tanto burdo o mal dibujado).

Para hacer frente a esta proliferación de formas artísticas, se conformaron algunos términos lingüísticos para designar a los nuevos fenómenos vinculados al arte. Algunas de estas palabras son: *soft* (suave y con atributos de comodidad), sociológico, descriptivo, *ad-mass* (con una extensión masiva o masivo comercial), los *seekers* (solicitantes), *mass-culture*, (cultura de masas o masiva), *kitsch* (cursi o de mal gusto), *the new* (lo nuevo), entre otras. Este léxico se haría popular no sólo entre académicos y artistas sino también entre periodistas, sociólogos y el público general.<sup>15</sup> Por su parte, es importante adelantar esta importancia de lo lingüístico dentro del nuevo arte, pues el cómic se encargaría de conformar un lenguaje visual que daba gran importancia tanto a la tipografía como

---

<sup>14</sup> OSTERWOLD, Tilman, *Pop Art*. Trad. Carmen Sánchez Rodríguez, Taschen, Koln, 1999. p. 13.

<sup>15</sup> ADAMS, Hug, *op cit.* p. 15.

a la disposición del texto.

Otro término importante que surgió fue el de *popular art*, el cual fue propuesto en 1955 por Laslie Friedler y Reyner Banham<sup>16</sup> para referirse a elementos como el cine, los cómics, la televisión y los *superstars*, es decir, para hablar de un arte de masas hecho para las masas, el cual no se debe de confundir con el arte folklórico que también es popular. Para ilustrar con claridad y brevedad este nuevo concepto, resultan adecuadas las siguientes palabras de Humberto Eco: “Lo popular se vuelve una perspectiva sociológica relacionada a las masas.”<sup>17</sup> Partiendo de esto y vinculándolo con el tema que nos atañe, se puede decir que el Pop Art está directamente relacionado al desarrollo industrial, a un capitalismo tardío y a la cultura occidental, por lo que es inseparable la relación dialéctica existente entre Pop art y cultura de masas. Como consecuencia de ello, las nuevas imágenes obedecieron a la producción de masas y a los medios masivos y, con ello, las imágenes populares se volvieron una exclusiva de las masas; no es acaso un síntoma de la actualidad.

El año de 1968 aportaría nuevos elementos al arte en los Estados Unidos gracias a la serie de movimientos activistas, estudiantiles y universitarios que dieron surgimiento a los hippies, movimiento ideológico pacifista y antibélico que critica y cuestiona a la sociedad materialista con el lema “*peace and love*” (amor y paz). Entre los valores que esta corriente subrayó se encuentran el amor a la libertad, a la naturaleza y sus ideas de liberación. Con ello, se generó así una nueva manera de concebir la rebeldía de manera pacifista. Asimismo, a la par de este movimiento, surgió el movimiento feminista, el cual luchaba por la liberación femenina y se oponía a la represión que existía en diversos ámbitos. Como una de sus consecuencias se encuentra la creación de un arte feminista, mismo que, junto con otros movimientos artísticos, se dirigió a las minorías raciales, sociales y políticas.

Después de las transformaciones provocadas por los años 60, que culminaron con el asesinato de Martin Luther King, surgió el *street art graffiti* en los 70, el cual fue un medio de expresión

---

<sup>16</sup> Cfr.L. FIEDLER: *The midle against both Ends, encounter*, Agosto (1955).

<sup>17</sup> ECO, *Umberto, Los Movimientos Pop*. Salvat, Barcelona, 1974. p. 25.

idóneo para las juventudes subterráneas. El lugar más prolífico para este arte fue Nueva York, aunque las culturas marginadas latinas darían de qué hablar en sus distintos lugares.

La siguiente década, en los años ochenta, fue una etapa de transición en el Arte se caracterizó porque el término de “posmodernidad” se volvió cada vez más usado y resultaba ideal para describir el desconocimiento del futuro que le deparaba a las artes. La posmodernidad era un fenómeno vinculado a la sociedad que subrayaba el fin de las utopías y el colapso de las ideas, así como la decadencia del socialismo y el capitalismo. Por ello, no es difícil comprender que la posmodernidad haya traído consigo una idea de anarquía en las artes, donde todo estaba permitido con movimientos como la transvanguardia italiana el neoexpresionismo Alemán por nombrar algunos. Con ello, se fomentó un cierto eclecticismo en donde se dieron distintos códigos y variedades de estilo que propiciaron que el carácter individualista dentro del Arte algo característico de la posmodernidad. Así, se dio inicio a un periodo en el que se perdieron en cierta forma las tendencias y los movimientos se vieron impedidos para generar un impulso capaz de lograr que los artistas que se adosaran al estilo de su tiempo<sup>18</sup>. Para Michael Fried, filósofo seguidor de Greenberg, todo se abocó a las obras de arte y su apreciación, es decir, para él, la obra sólo es la pintura y su lienzo. De ahí que promovió la idea de que hay que vaciar la mente al apreciar las obras.

Por otro lado la televisión a color lo videos y una cultura *kitsch* seria muy prolífica en ese momento al igual que el florecimiento de movimientos artísticos *underground*.

Los años 90's trajeron consigo una serie de avances tecnológicos que ya se venían orquestando en la década anterior, dichos avances provocarían una aceleración dentro de los medios de telecomunicaciones. Con la creación de nuevos medios por ejemplo: el internet y la telefonía celular; Esto generó una mayor velocidad para el tránsito de la información; se volvió de manera más que evidente la globalización termino que cada vez fue más común para denominar la influencia comercial e ideológica de países extranjeros e industrializados al resto del mundo. Surgen

---

<sup>18</sup> DIAZ, PADILLA, Ramon, *El dibujo al natural en la época de la postacademia*. Akal, Madrid,2007. p.15-16.

los web cómics los cuales instaurarían una revolución en su género ya no sería necesario adquirir la historietas físicamente a futuro.

Otro hecho de gran trascendencia de esa época fue la realización de varios tratados económicos de carácter global; se culmina el periodo capitalista como se le había conocido para ser sustituido por el neoliberalismo que se caracterizó por la hegemonía de países poderosos como Estados Unidos con lo cual se beneficiaba por encima de países subdesarrollados pagando bajos impuestos acelerando su economía y obteniendo recursos de manera más sencilla. Aparte de beneficiarse de su poder hacia dichas naciones.

El presente siglo trajo consigo una serie de sucesos políticos y sociales de gran repercusión se mejorarían varios de las vías de información a las que se tenía acceso surgen varios de los sitios electrónicos más populares de esta época el término de redes sociales es utilizado para denominarlos. Páginas como Facebook o twitter por citar las principales.

Dentro de esta época se da un boom relacionado con cómics e historietas provenientes de Asia y Europa. Se vuelven muy populares las animaciones japonesas así como el manga el cual ya tenía influencia pero esta se vuelve mucho más exacerbada. Además de que se vuelve más fácil acceder a estos medios.

Lo que continuaría sería la etapa contemporánea correspondiente al presente la cual se ve ceñida a los medios electrónicos como no había sucedido antes las personas se conocen e interactúan en gran medida por medios electrónicos de esta forma acceden a: música, imágenes, videos, libros, noticias, cómics, revistas por mencionar algunos más adelante se hará mención sobre lo que atañe al Arte contemporáneo.

## 1.2 El Arte pop.

El Arte pop es un movimiento artístico que nace a finales de los años 50 y que por sus características también puede ser clasificado como una tendencia o un estilo que trascendió su época. Su surgimiento se debe a los cambios industriales e ideológicos del momento, así como a los medios de consumo, al desarrollo de la publicidad y al crecimiento de las grandes ciudades. Por todo ello, el término Arte pop puede traducirse como el arte de la imagen popular.

Como uno de sus antecedentes se encuentra el movimiento Dadaísta protagonizado por Marcel Duchamp. En este sentido, aquella obra del artista francés en la que le coloca bigotes a la *Gioconda* (un tradicional ícono del arte) y sus *Ready made* marcaron un preámbulo interesante para las obras de Pop Art. Otros antecedentes importantes que deben ser tomados en cuenta son Léger, con sus representaciones urbanas, y la obra de Francis Bacón, entre otros. No obstante, pese a esta deuda, existe una gran diferencia entre ambos movimientos pues el Arte pop no niega nunca al arte tal como lo hace el Dadaísmo, sino que, en su lugar, prefiere afirmar la calidad artística de la cotidianidad.

Otra influencia importante del Arte pop es la reacción que adoptó frente al expresionismo abstracto, corriente de la que trató de distinguirse a pesar de que en muchos casos se trata de una sucesión de ella y adopta muchas de sus características.

Entre 1950 y 1960 se dieron las primeras manifestaciones del Arte pop en Inglaterra y Estados Unidos. Las fechas no son fortuitas sino que coinciden justamente con la conformación de las sociedades de consumo en dichos lugares. De hecho, en Estados Unidos no sólo se desarrolló el Arte pop, sino que su nacimiento se dio de la mano junto con el desarrollo de otras escenas como el arte *underground*, el *street art*, el *kitsch*, etc. Todas ellas tienen en común la revaloración de los objetos triviales de la cultura y los medios masivos de comunicación, así como un gusto por los cómics, el cine, la ciencia ficción, etc.

Antes de estas nuevas formas de expresión, el arte era sinónimo de pintura; sin embargo, desde el movimiento Pop norteamericano y el fenómeno *underground*, los parámetros mismos de la

pintura fueron modificados. Desde entonces, por ejemplo, ésta se vinculó fuertemente con el mundo de los cómics ya que muchas de los nuevos artistas se dieron a la tarea de copiarlos o apropiárselos y, con ello, los adoptaron como temas e influencias. Esta introducción y origen de nuevos elementos en el arte se dio de forma paulatina. En el caso del cómic norteamericano, se dio un salto de los diarios a los *cómic books* que, cuando se volvieron una parte irrefutable de la cultura popular, indudablemente ya se habían convertido en un preámbulo de lo que conocemos hoy como Arte pop.

John A Walker menciona que: “Los artistas del Arte pop al mismo tiempo realizan una crítica irónica, y amarga de la sociedad sumergida en los medios de consumo; haciendo un análisis a esa población fetiche”.<sup>19</sup> No obstante, cabe señalar que el Arte pop norteamericano presentó su crítica de una forma novedosa que consistió en dotar de una connotación nueva y distinta a los objetos de consumo. Para lograr ello, se dio a la tarea de aislarlos y encontrarles su lado estético, de tal manera que logró que el arte se reconciliara de forma visual con la sociedad consumista de su tiempo. Por esta razón, en más de una ocasión, el Arte pop logró la convergencia con temas que no habían sido interpretados antes por el arte como los anuncios de medios masivos, las películas de Hollywood, el *pulp fiction* (novelas de mucha violencia),<sup>20</sup> las revistas de cómics, las fotografías, la publicidad, los periódicos sensacionalistas, las películas de ciencia ficción, la música pop, los parques de diversiones, la radio, la televisión y el dinero. Por lo que se aprecia, dichos temas fueron extraídos de la cotidianidad y sobresalieron aquellos en los que se dio un encuentro de las artes con los *mass media* (medios masivos), lo que obligó a su época a desarrollar nuevos criterios para la apreciación del arte.<sup>21</sup>

Varios pensadores críticos e historiadores definieron al Arte Pop desde una óptica muy comercial y como parte de una cultura industrial. El crítico Osterwoold Tilman, por ejemplo, lo describió como: “[...] Término genérico, estado de ánimo de una época, como adjetivo de arte, el pop establece asociaciones con los diferentes elementos superficiales de una sociedad. Pop es una

---

<sup>19</sup> WALKER, John, Albert, *Arte después del pop*, Labor, México, 1975 volumen 1 p.60.

<sup>20</sup> La palabra “*Pulp*” viene de la pulpa del papel ya que se usaba un papel barato para dichas ediciones.

<sup>21</sup> WALKER, John, A, *op cit.* 56

consigna ingeniosa, irónica y crítica. Una réplica de los estigmas de los medios de masivos.”<sup>22</sup> Dentro de la definición de Tilman es posible destacar que el pop lleva consigo una serie de valores que redefinen al arte

Refiriéndose al Arte pop por su parte, en *El arte desde los cuarentas* se hace mención que: “Las latas de sopa de Andy Warhol, las hamburguesas de Claes Oldenburg y los aviones de guerra de Roy Linchtenstein, describen y procesan las formas narrativas de ese imperio consumista e imperialista”.<sup>23</sup> Además de realizar un análisis a los objetos, productos, y a la parafernalia propia del consumo dando pie a un juego visual en el que se exaltan sus características estéticas. Al respecto, Umberto Eco, también hace una mención interesante cuando respondió a la pregunta ¿qué significa pop?, mencionó que el pop tiene dos significaciones: una primera de orden lingüístico y una segunda de orden más estético. En lo lingüístico hay una fusión semántica, en la segunda el arte pop es un objeto de la sociedad de consumo que contiene aspectos de reclamo comercial y otros de presentación funcional. Adquiere un nuevo significado al presentar al producto aislado y etiquetado.<sup>24</sup> En palabras de Eco: “El proceso industrial crea la sociedad de consumo, ésta crea la publicidad, la cual a su vez se convierte en arte, ¿arte pop?”

De manera más precisa, podemos situar al Arte pop desde 1956 en Londres, Inglaterra, época en la que el término pop aparece justamente en la obra de Richard Hamilton titulada *Just what is it that makes me today's so different, so appealing?* (Fig. 1) La obra trata de un trabajo poco característico del pop temprano, en la que se presentan nuevos tipos de imaginaria fuera de lugar por medio de un collage fotográfico. El escenario de la obra es una habitación llena de varios objetos representativos de los medios de consumo del momento como una televisión, un tocadiscos y un póster de cómic. Como figura central, hay un hombre musculoso que sostiene una paleta de caramelo de gran tamaño con la palabra "POP". El personaje masculino no es cualquiera, sino que se trata de una imagen del famoso físico culturista *Mister Los Angeles* que el mismo Hamilton tomó de la revista *Tomorrow's Man*. Por otro lado, en la televisión aparece un anuncio publicitario del

---

<sup>22</sup> OSTERWOLD, Tilman, *op cit.*, p. 12.

<sup>23</sup> Wood, Poul *Op. Cit.*, p.69.

<sup>24</sup> ECO, Umberto, *op cit*, p. 32

modelo Stomberg-Carlson. Para complementar esto último, en el collage también aparecen un logotipo de la Ford, una portada de historieta, una aspiradora, un cartel de cine, un retrato de un viejo antepasado y una *pin up*. Hamilton declaró que su programa era popular (diseñado para la audiencia de masas), transitorio (solución de corto término), gastable (fácil de olvidar), joven (con objetivo en la juventud), de bajo costo, ingenioso, sexy, efectivo, glamoroso y un gran negocio.<sup>25</sup>

Respecto al Arte pop que van desde su crítica hasta su aceptación y exaltación. Cabe agregar que la propuesta figurativa y realista del pop debe ser inscrita dentro del contexto urbano en el que se generó. Las grandes ciudades como Londres, Nueva York y Los

Ángeles brindaron varios de los elementos concretos de sus pinturas. Asimismo, en ellas encontró el ambiente ideal para su proliferación gracias a su situación económica, el crecimiento de sus Medios masivos de comunicación y su gigantesca industria. Por todo ello, existen varias posturas

---

<sup>25</sup>BORN, Richard, A., *From blast to pop: aspects Of. Modern British art*. Catálogo. Chicago Illinois, 1997. p.11.



Fig 1 Autor:Richard Hamilton. Título: “Just what is it that makes me today’s so different, so appealing?” (que es lo que me hace a los hogares de hoy tan agradables). Técnica: Collage. Medidas: 26X24.8 cm Año: 1956.

El Pop europeo generó principalmente crítica sobre los medios de consumo, parodiándolos de cierta manera. Esto a su vez generó un entusiasmo por la cultura popular norteamericana. Para ellos las películas americanas, los anuncios, la ciencia ficción, los cómics y los medios masivos mostraban generalmente la cultura popular moderna en su forma más sofisticada<sup>26</sup>. En Europa se conformó el grupo independiente el “*Independent Group*” IG en 1952, uno de sus co-fundadores, fue el artista y escultor Eduardo Paolozzi; quien demostró mucho interés en la iconografía contemporánea popular (cómics, ciencia ficción, revistas, anuncios, películas). Un ejemplo de su obra llamada “Yo fui el juguete de un hombre rico” de 1947. Fig. 2 Se trata de un collage donde se encuentran un juego de elementos publicitarios como: una *pin Up*, la marca de la Coca cola, aviones y distintos textos.<sup>27</sup> Aunque los anteriores son ya ejemplos de arte pop, término como lo conocemos Arte Pop fue acuñado por John McHale en 1954 para describir este movimiento. Usado en las discusiones del Grupo independiente desde la segunda sesión realizada en 1955 publicado en 1956, en *Arc*. El término de Arte pop es usualmente acreditado al crítico y curador británico Lawrence Alloway, quien en un ensayo titulado “*The Arts and the Mass Media*” (*Las artes y los medios masivos*) en 1958 utilizó el término «*popular mass culture*» (cultura popular de las masas).<sup>28</sup>

La exposición más importante de esta etapa primigenia del arte pop se tituló: “*This is tomorrow*”, en la cual participaron la mayoría de los artista del grupo independiente. El manifiesto del movimiento mencionaba lo siguiente:

- El mundo moderno es casi completamente de los genios anglosajones, su apariencia y su espíritu.
- Maquinarias, trenes, tanques de guerra, todo lo que se distinga exteriormente como de

---

<sup>26</sup> Ibid, p. 13.

<sup>27</sup> Alusivo “*intimate confessions*” (Confesiones intimas), “*Pop true*” (verdad pop) “*I was a Rich Man’s*” (Fui hombre rico), “*Plaything exmistsres*”(jugando con exnovias), “*if this be sign*”, (si esta fuera la firma) “*woman of the streets*”, (mujer de las calles). *Daughter of sign*(hija del signo), *cherry, real gold*(oro real), “*keepém flying*” (mantente volando).

<sup>28</sup> LIPPARD, Lucy. R, *et. Al, Pop art*. Thames and Hudson, Londres, 1970. p55.



Fig. 2 título: "Yo fui el juguete de un hombre rico". Autor: Eduardo Paolozzi Técnica: Collage. Medidas: 35.5 X 24.8 cm. Año: 1947 Galería Tate Londres

- nuestro tiempo nos es mucho más, propio que ninguna otra cosa.
- Las formas de vestir, las invenciones mecánicas, la vida de la Inglaterra, influenciaron a Europa de la misma forma que Francia a su Arte.

El grupo independiente reconoció un espíritu a seguir con el crítico y artista Harold Rauschenberg quien propuso una interpretación mucho más existencial de pintar<sup>29</sup>. Un ejemplo es el collage *Retroactive* en esta obra hay un juego de recortes de imágenes en las cuales el orden nos da la idea de viñetas y hay un uso de iconos de la época, hace un especial énfasis en la mano de Kenedy, ex-presidente de los Estados Unidos, con el objetivo de enmarcar la actitud política de este expresidente. (Fig 3)

En esta exposición se da la culminación del Grupo Independiente, dentro del arte pop se destacaron muchos elementos iconográficos como: *Marilyn Monroe*, la comida empacada, los robots, los fragmentos de películas, los cómics, etc. Pronto el arte Pop se expandió a los Estados Unidos, propagándose en ciudades como: Nueva York, Los Ángeles y San Francisco. A partir de estas ciudades sus valores se exportarían al resto del mundo, el fenómeno del Arte Pop y el Nuevo Realismo europeo.

El pop es también una celebración de la posguerra y el consumismo. Los artistas pop tomaron como juego e ironía el término *art life* (arte como modo de vida) en 1958 cuando Jasper Johns expone la bandera americana, (Fig.4) Johns toma como tema objetos de los medios de consumo y realizó una interpretación de estos un tanto burda. Claes. Oldenburg expuso por ejemplo una hamburguesa y Raushenberg expone sus *assemblages*. Posteriormente en 1961 la exhibición Arte de ensamblaje destacando obras de Dine, Johns, Kimeholz, M Escobar y Raushenberg. “El movimiento resultante trae consigo la ventaja de tratarse de un arte muy accesible, desde el Pop Art no ha habido una manifestación de lo artístico tan vitalista”.<sup>30</sup>

El Arte Pop Norteamericano se dividió en dos zonas principales la de Nueva York y la de la Costa Oeste en California. En Nueva York sobresalieron cinco artistas conocidos como los five

---

<sup>29</sup>OSTERWOLD.Tilman, *op cit* p. 68.

<sup>30</sup> Adams, Hug, *op cit*, p.13.

hard-core: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Tom Weselman, James Rosenquist y Claes Oldenburg. Laurence Alloway habló de las diferencias y características del arte Pop que contuvo artistas como: Richard Arschwager, Joe Raffaele, Malcom Morley y Mel Ramos.<sup>31</sup> “Finalmente el término pop art triunfó a pesar de ser acuñado por Laurence Alloway con referencias de los recursos del pop art, (los cómics, las películas) más rápido que la progenie de las artes plásticas.”<sup>32</sup> Fue natural para los artistas jóvenes del pop norteamericano, formar parte de la cultura Pop. Los artistas nacen con la cultura Pop. El Pop más que un movimiento formaba parte de su vida cotidiana. Más aún, si éste crece en las grandes urbes, esta generación creció con cómics, música Pop y películas. No sienten presión alguna, Su arte no es consecuencia de una renuncia, sino que es una incorporación<sup>33</sup>. Lo que llamarían la coca-colonización (no hay nada más democrático que la Coca-Cola, que gusta a chicos y a grandes, a ricos y a pobres), la integración de elementos publicitarios y de consumo. Es así que todas las personas tienen de manera consciente o inconsciente ciertas influencias inherentes a estos conceptos, populares, (refiriéndonos al concepto de masas), como los medios masivos. Algunos teóricos presentan diversos argumentos para referirse al Arte Pop como: carácter reestructivo de la comunicación de masas y el consumismo. Raushenberg habla de “una redefinición no del arte como tal.” Mientras que Alloway “lo determina como el espectro del espejo de las comunicaciones visuales como una buena representación; un canal constitutivo; características del postmodernismo”.<sup>34</sup>

El crítico de arte Laurence Alloway en una serie de ensayos hace una analogía sobre el realismo, contraponiéndolo al *pop art*. dice que: Existe una diferenciación entre el arte pop y la cultura popular. El realismo que concierne a la percepción del artista hacia los objetos con respecto al espacio, la temática es el traslado o a los signos fieles icónico signos fieles. Así mismo, el Arte Pop lidia con materiales que ya existen como signos en por si mismos como: las fotografías, las marcas, los dioses y los cómics.

---

<sup>31</sup> HARRISON, Sylvia, *Pop Art and the origins of postmodernism*. Cambridge University, 2001. p.63.

<sup>32</sup> LIPARD, Lucy, *op cit*. p.80.

<sup>33</sup> HARRISON, Sylvia, *op cit*, p.56.

<sup>34</sup> *Ibid*, p.38.

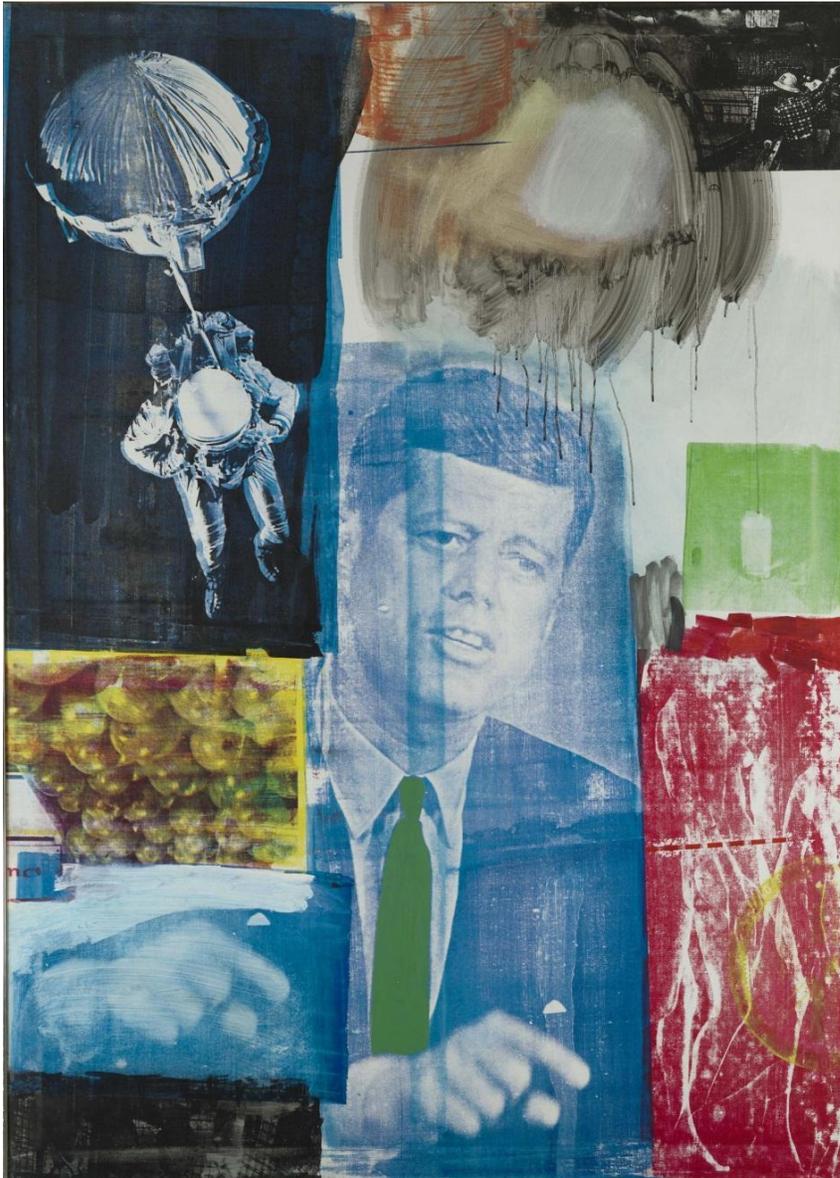


Fig 3. Autor: Robert Rauschenberg Título: *Retroactive*. Técnica oleo y serigrafía sobre lienzo. Medidas: 213.4 x 152.4 cm.<sup>35</sup> Año: 1964

---

<sup>35</sup> Robert Rauschenberg [http://www.warhol.org/sp/app\\_rauschenberg.html](http://www.warhol.org/sp/app_rauschenberg.html) 29 -12- 2015



Fig 4 Título: Bandera Autor: Jasper Johns. Técnica: Pintura encaústica y óleo sobre collage y tela Medidas: 107,3 x 153,8 cm Año: 1954-1955.

A dichos signos se le puede llamar material pre-codificado<sup>36</sup>. Al revisar este arte notaremos que la imagen es una copia directa. Con lo cual se evita el ejercicio de representación es más bien una presentación directa con símbolos reconocibles.

El Arte pop tiene una diversidad de audiencia, lo que lo convierte en un as de términos comprensibles de manera masiva. Este genera mensajes dirigidos a la sociedad consumista; esta sociedad fungirá como si tuviese una libertad de consumo, cuya elección será esencial para el sistema capitalista. Los medios de comunicación masivos y el consumismo llevan a cabo el papel de “pivote” saturando con imágenes y publicidad engañosa donde la proliferación de los signos impide una elección objetiva. El crítico Steinberg identifica la fotocopia como la imagen plana característica del postmodernismo. Los artistas pop usan elementos preexistentes diseminados por la

---

<sup>36</sup> *Ibid.* p. 41.

cultura de masa de la posguerra. En palabras de Alloway: “el recibimiento del Pop Americano como Arte es incluido en una cultura heterogénea, categorizada como no esencial y una manera funcional de comunicación”<sup>37</sup>.

Comúnmente la mayoría de los medios masivos funcionan como agencias tecnológicas y organizaciones corporativas, comprometidas en la creación, selección, procesamiento y distribución de signos e imágenes, los cuales son producidas por métodos de producción masiva. Los medios masivos proveen una concurrencia para la interacción pública social. Esta serie de fenómenos se ha denominado como parte de la llegada a denominar como parte de la revolución postindustrial.

El arte pop genera imágenes y gráficos de carácter iconográfico, estilizado, con claras perspectivas hacia las comunicaciones masivas, capitalistas y consumistas.<sup>38</sup> Una etapa objetivista americana (no es refiriéndose al término objetivo, sino a los convencionalismos propios del sistema) usó personajes populares, por ejemplo: los retratos simplificados como las reproducciones del retrato de *Marilyn Monroe* de Andy Warhol en dichas piezas reproduce por medio de la serigrafía. El arte pop hace uso de un recurso nuevo para crear la reproductibilidad de la imagen, como método de plasmar en los lienzos imágenes reconocibles, dándoles valores similares, a los de una obra de Arte; debido a esto los artistas pop tendrían que replantear que estaba sucediendo con el Arte y todo lo que definía la escena del arte de Nueva York tendría que replantearse de forma totalmente nueva.

Marchan Fizz plantea en su texto *Del arte objetual al arte de concepto* que en el sentido formal “El Arte Pop se plantea como la deshumanización, de las Artes, por un proceso frío y cada vez más mecanizado en función de la reproductibilidad así como la transformación de los soportes como el cartel la serigrafía, objetos elaboradas en serie, no obstante el pop art, no tiene absolutos ni características fijas específicas. Destacan algunas, técnicas y medios de expresión relacionados al pop art como el arte de *assemblage*, (ensamblaje) las técnicas fotográficas, procesos fotomecánicos, técnicas de serigrafía, el fotomontaje, el collage, recursos cinematográficos, el Cómic y sus

---

<sup>37</sup> *Ibid.* p. 42.

<sup>38</sup> Harrion, Silvia, *Op. Cit.*, p. 64.

acepciones comunicativas, lenguaje popular, método gráfico y escrito que sería posteriormente una complementación de lenguajes, potencializando con el uso de la imagen y del texto. Los artistas se pronunciaron en pro de la despersonalización y el anonimato de las obras de arte”.<sup>39</sup>

El color corresponde al avance tecnológico, usando colores planos como los del cartel además de un dibujo claro, la fotografía, se suma a las técnicas artísticas en boga y como medio de información; *mec art.* y así los procesos que conlleva la imagen popular, como el Cómic, las revistas, los iconos etc. Hay un rechazo hacia las tendencias formales desde los aspectos de un estilo definido y sus técnicas.<sup>40</sup>

En cuanto a la significación, es necesario separar a las imágenes de su contexto dando así un fenómeno de forma y de contenido. Existe un repertorio inexorable de imágenes, las cuales corresponden a la relación de comunicación entre el signo Plástico por sí mismo. La forma y contenido, como la relación del medio. Todas las comunicaciones requieren el uso de signos o del lenguaje generado un mayor sistema universal de signos, para hacer el análisis semiótico se puede partir desde los acercamientos a las tiras cómicas, hasta el lenguaje corporal etc. La semiótica entendiendo que como se define Tanius Karam La semiótica de la imagen:

*[...]“El estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos” que forman parte de la semiótica de la imagen.”<sup>41</sup>*

Estos podría decirse que han proveído de una herramienta analítica a los escritores para referirse a las imágenes Existen una serie de connotaciones semióticas connotativas desde los temas

---

<sup>39</sup> MARCHAN, FIZZ, Simon, Marcelo, *Del arte objetual al concepto. las artes plásticas desde 1960.* Akal, Madrid, 1974, p. 31-32.

<sup>40</sup> Ibid.p.75.

<sup>41</sup> Tanius, Karam, *Introducción a la semiótica de la imagen.* Portalcomunicacion. [http://www.portalcomunicacion.com/lecciones\\_det.asp?id=23](http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=23)

que son abordados. Como el caso de los “*objetos icónicos*” que muestran estilizaciones o variaciones que dan información pre-codificada siendo redundancias de las sociedades actuales.<sup>42</sup>

Existen una gran diversidad de signos como: los símbolos de *status* y de posición social objetos propios de las sociedades de consumo como los autos, el confort doméstico, símbolos comerciales que son medios de publicidad, símbolos técnicos, los mitos de masas, símbolos sexuales, mito de mujer objeto. Imágenes idolátricas, impersonalización inspirada en las masas. Con el advenimiento del Arte Pop, el arte no estuvo más alejado de los consumidores provocando la simbiosis entre el arte y la cultura que posteriormente florecieron como arte conceptual.

El Arte pop fue un precedente que marcó la pauta de lo que ocurriría en el Arte actualmente. A esa época se le conoció como el punto medio entre Modernidad y Posmodernidad, Como menciona C. Danto: “El pop marco el fin al gran relato del arte occidental al brindarnos la autoconciencia de la verdad filosófica del arte”.<sup>43</sup> Con esta frase enmarca lo que sucedería después en el Arte siendo sumamente certero De igual forma al arte Pop se le considera como la última manifestación del Modernismo y o la primera de la Posmodernidad. Así lo reafirma Ana Maria Güash[...] “primer movimiento en redescubrir el universo cotidiano, en los aspectos más banales de la moderna sociedad industrial y de consumo”<sup>44</sup>.

Una parte de la accesibilidad al pop radica en la facilidad de reconocerlo o identificarse (cualquiera tomaba sopa *Campbell's*, bebía Coca-Cola, comía salchichas, leía cómics y las caricaturas de los diarios). Poco a poco se harían de una crítica social llegando a una crítica política. Algo que es muy importante destacar es que el Arte pop se convierte el arte en un producto atractivo y de afluencia.

El arte pop pronto generaría reacciones en otros países dentro del margen global llegando a la época contemporánea. Un ejemplo es Japón donde el pop y sus influencias son únicas e

---

<sup>42</sup> Ibid.p.77.

<sup>43</sup> Danto, Artur, C, *op. Cit.* p 147 .

<sup>44</sup> GUASCH, Anna, María, *El Arte ultimo del siglo XX, del postminimalismo a lo multicultural.* Alianza editorial, Madrid, 2002. p. 38.

identificable debido a su estilo. Muchos artistas Japoneses se inspiraron en el *anime* y algunas veces en el *Ukyo-e*, (una forma artística tradicional japonesa).a manera de iconos en el arte. Algunos de los Artistas japoneses más conocidos en este género son Takashi Murakami, Yoshitomo Nara, Aya Kato por citar algunos cuyas obras intentan llegar al público juvenil.

El arte pop en México surge de forma un tanto distinta en el arte surgirían autores en los setentas como Arnaldo Cohen Alberto Gironella, y Zalathiel Vargas, en aquel entonces ellos se aventuraron a ir contracorriente en cierto sentido con lo que estaba aconteciendo en el arte mexicano ya que estaba el apogeo del muralismo mexicano, Varios artistas mexicanos posteriormente adquieren estas tendencias en la etapa contemporánea como: Dr lakra, Carlos Amoraes, Pol Bassegoda Pablo Cotama y Enrique Chagoya. Dichos artistas mencionan tener ese bagaje cultural inserto en sus obras; el dr Lakra destaca porque su obra lleva inserta el uso de multiples elementos populares en sus obras. En el caso de Enrique Chagoya hace uso de elementos pop de la cultura mexicana y su papel como migrante dentro de una cultura masiva.

### 1.3 El kitsch

El kitsch es un derivado del Arte Pop pues surge como parte de la revaloración de lo trivial, afectando varios niveles culturales: “Proviene de la palabra alemana *verkitschen* (baratija) o también de la acepción de: *Kitsch* en Alemán que significa cursilería, objeto de mal gusto.”<sup>45</sup> *Kitsch* es una tendencia o estilo exagerado o considerado de mal gusto, esto contraponiéndolo al arte Pop que era el movimiento dentro de las Artes Plásticas, de la sociedad y la cultura de masas su homólogo, el *kitsch* la parte vulgar; pero en esencia casi lo mismo o parecido.

El término *Kitsch* automáticamente se convirtió en el léxico cultural, generando temáticas evasivas destacan los objetos de bajo valor u objetos de la vida diaria. El kitsch abarca desde el factor decorativo, exuberantes o comunes, con objetos como los de decoración realizados en cristal y porcelana. Por ejemplo: una lámpara con la forma de la torre *Eiffel*, imágenes de *Elvis Presley*, objetos de porcelana, las portadas de las novelas románticas. Estos son productos de la etapa industrial, sorprendiendo con la capacidad de la producción en masa de productos desechables por llegar. La frase que con la que lo describe Marcel Duchamp es “*el enemigo del arte es el buen gusto.*”<sup>46</sup>

La cultura *Kitsch* es al mismo tiempo el reflejo de una sociedad reprimida, a consecuencia del conformismo, y la censura. Las calles estaban inmersas en las imágenes de las pin-ups y las revistas *pulp* como válvulas de escape y parte de la imaginaria popular de la época, la clase media norteamericana, cuya cultura aprendían a través de la televisión diseñada para entretener, con temas de la sociedad estereotípica de ese entonces, programas como “Los Picapiedra”, caricatura que trataba de una familia en la época prehistórica mostrando el modo de vida cotidiano, “*Los Munsters*” serie cómica que trata de una familia de monstruos “*Adoro la vulgaridad. El buen gusto es la muerte, la vulgaridad es vida.*”<sup>47</sup> Con esto se refería a como lo que ahora nos parece vulgar es de cierta manera nuevo y lo viejo se hace de buen gusto algo así podría suceder con el kitsch

---

<sup>45</sup> ECO, Umberto, *op cit.* p.45.

<sup>46</sup> *ibidem*, p. 47.

<sup>47</sup> *ibidem*, p. 90.

Ironizando el modo de vida americana. Paralelo al kitsch se dio una moda a la que se le llamó Camp que obedecía a la gente que poseían muchos recursos económicos.

El crítico americano Clement Greenberg mencionó que: “como retaguardia del arte está el movimiento *Kitsch* arte de oposición al *Avant Garde*. El *Kitsch*, “lo observo que operan con fórmulas de experiencias rebuscadas y falsas sensaciones cambiando de acuerdo al estilo pero siempre de forma similar.” Kitsch se usa en los anuncios las películas de Hollywood, Ilustraciones comerciales, todo lo que se conoce como cultura popular, hoy en día el término se usa para designar objetos vulgares o muy exagerados el arte kitsch retomó al cómic destacando en los 70s como un tema favorito de artistas como **Kenny Scharf** que representa caracteres de las caricaturas de los diarios y **Julie Watchel**. Pinta a los personajes de caricaturas aquí dibuja a Bilma Picapiedra y a Ultra de los Supersónicos.

Cabe destacar que el *kitsch* es un término que denomina a ciertas representaciones artísticas aún en la actualidad, conformando un género y ha tocado en gran medida las representaciones populares actuales.

En el caso particular de México se da en varios sentidos sobretodo asociada al modo de vida popular del proletariado además de la explotación de varios elementos de la cultura popular mexicana el uso de elementos como la saturación de colores chillantes, brillantes además del uso de texturas como el *animal print*. Personajes populares mexicanos suelen tener parte de esta parafernalia como: los luchadores, las ficheras, incluso algunos iconos religiosos se empapan de la saturación de alguna manera lo kitsch es muy llamativo salta a la vista inmediatamente además de que forma parte de la cultura popular en general.

Un artista mexicano es el Dr Lakra cuya obra enriquece su obra de estos elementos disociados él juega mucho con las imágenes populares existentes alterando imágenes de revistas como los luchadores los santos e iconografía religiosa popular que están adscritos a nuestra cultura incluso agrega imágenes sobrepuestas con elementos comunes en los tatuajes. Dichos tatuajes de igual manera proceden de la iconografía utilizada principalmente por las bajas culturas marginadas.

## 1.4 Arte *Underground*.

El *Underground*, al igual que el pop, realiza un énfasis en la imagen repetida, por lo que se le considera un fenómeno derivado del pop. El arte *Underground* da mayor prioridad sobre el contenido que la forma, generando impresiones baratas e ilimitadas. “El término *Underground* podemos definirlo como las manifestaciones artísticas o culturales que se dan en las sociedades de pequeña escala a mediana de manera subalterna y o manera de crítica de la alta cultura. y hacia Los sistemas gubernamentales, etc”<sup>48</sup>.

Por múltiples razones el arte *Underground* es en ocasiones viciado, censurado o simplemente ignorado por la crítica aun así, generaron muchas imágenes; podría decirse que hay múltiples modalidades, ya que no hay límites ni tendencias preestablecidas. Destacan dentro de lo *Underground* el movimiento “*sucker pop*”, “*Funk*”. “El Surrealismo Pop” o “*Lowbrow*” (ceja caída) el arte psicodélico entre otros<sup>49</sup>.”Sus creaciones van desde pinturas psicodélicas y visionarias, juegos de luces, carteles, ilustraciones de revistas, tablas de surf, libros de cómics, diseños de discos propuesta, además de buscar experiencias nuevas”<sup>50</sup>.

El *Surrealismo pop* es un movimiento artístico *Underground* cuyos orígenes se remontan a los años 60 en Los Ángeles, California, cuna de múltiples y diversas subculturas como la de los *surfers* (el modo de vida, la música, la ropa floreada colorida y el bronceado, y claro tablas de surf), *dragracers* (Fanáticos automovilísticos) y los clubes ilegales de motociclistas.<sup>51</sup>

Al *Underground* se le llega a relacionar con la psicodelia así como con su elaboración en estados de conciencia alterados. Un exponente claro de esto es el autor “**Robert Crumb**” que a

---

<sup>48</sup> A WALKER, John, *op cit*, p. 60.

<sup>49</sup> MARCHAN, FIZ, Simon, Marcelo, *op cit*, p.67.

<sup>50</sup> *Idem*.

<sup>51</sup> A WALKER, John *op cit*. p. 44.

través de su obra representó los problemas de la sociedad, caricaturizándola de manera burda.<sup>52</sup>

Tom Wolfe realizó un ensayo refiriéndose a estas manifestaciones: “*The kandy Kololed Tangerine Flake Streamline Baby*” (el coqueteo aerodinámico rocanrol color caramelo de ron) haciendo alusión a las múltiples representaciones artísticas hablando de un arte folclórico industrial<sup>53</sup>

Podríamos decir que es una generación donde el modo de vida así como sus usos y costumbres se inspiran en el inconsciente colectivo, incluso la producción artística coetánea, dando lugar a una corriente que se esfuerza por reflejarlo. Los temas predominantes eran el surf, la animación, el rock’n’ roll, la estética de las motocicletas vestirse de cuero, los automóviles, el cómic, el arte psicodélico, la pornografía, el vampirismo y el cine de terror de monstruos englobado por el término “*kustume kulture.*” A través del puro horror lo sórdido y las cosas desconocido. Generan terror y a su vez atraen a los jóvenes porque en el subconsciente colectivo guardan la agonía del parto. La sangre es sinónimo de terror, Drácula.” Todos estos temas estaban asociados con la delincuencia juvenil. Siempre se pensó que este arte introduciría un discurso degenerado en el que hacer de las Bellas Artes. *Low Brow*” amenaza con romper el orden establecido, a finales de los años setenta aunque cobra auge a principios de los 90, a través de un revival, una amalgama de la imagería de los 50 y 60 combinado con componentes propios de nuestra cultura, como los *tatoo*(tatuajes), *teletubies*, el *grafiti*, platos, *piercing*, el *punk rock* y la animación. Estos artistas han reexaminado una época pasada para utilizarla como fuente y mezclarla con un arte más contemporáneo, introduciéndolo en la sociedad presente. Usan los detritus de la cultura pop para crear algo lleno de significado y belleza. El hecho de que en nuestros días resulte tan llamativo un arte de inspiración cincuentera y sesentera, responde a ciertas circunstancias de semejanza entre las dos sociedades: bonanza y prosperidad económica, imperan políticas conservadoras derechistas de

---

<sup>52</sup> *Ibidem.* p.43-46.

<sup>53</sup> *ibidem* p. 50.

doble moral, los valores familiares se defienden a toda costa y hay pasividad social.<sup>54</sup>

Del *Underground* podría decirse que a pesar de no existir escuela o la crítica impuesta, es de cierta forma anárquica desde el tipo de acepciones múltiples y variadas. El cómic de forma necesaria va adscrita a dichos conceptos.

Nos convertimos lentamente en la sociedad con la cultura de la tv, la radio y el cine parte de la iconografía que nos llegaría a través de programas viejos importados. Se conformó en ese entonces una cultura alrededor de la televisión con series como: “Los Picapiedra, Los tres chiflados, Los Supersónicos, El oso Yogui, *Socooby doo*, *Star trek*, aventuras de Rintin tin, Batman, *los Monsters*, bonanza, *Maveric*, Misión imposible, Mi marciano favorito, Popeye, El fugitivo, kung fu, la dimensión desconocida, Los intocables, Los locos Adams,” etc. Formaron parte del inconsciente colectivo. De ello el devenir de múltiples expresiones, los gustos se transformaron, desde los temas para los adultos y otros dirigidos a los jóvenes conformando una realidad social permeante.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> KIRSTEN, Andersen, *Pop Surrealism; The Rise of Underground Art*. Amazon, Los Ángeles California, 2005, p.14.

<sup>55</sup> KIRSTEN, Andersen, *Op Cit.*, p.12.

## 1.5 El *street art* El *graffiti*

El *graffiti* surge a mediados de los 70s en Estados Unidos principalmente en Nueva York. La palabra *graffiti* viene de *grafito* que significa rasgar o rasguño y *graffiti* es el plural son dibujos de imágenes rasgadas en superficies o muros, *outsider art*. Este surge antes de que fuera posible adquirir un bote de aerosol y utilizarlo. El tren subterráneo (metro) de Nueva York fue intervenido de manera ostentosa con multiplicidad de colores usaron palabras, consignas y palabras clave (nombres de los grafiteros). De forma muy rápida realizan imágenes de caricatura, la mayoría de los que realizan *graffiti* nunca llegan a ser profesionales ni estudiantes de arte ,pero las calles les pertenecen, estos chicos eran en su mayoría adolescentes del Bronx o de Brooklyn posteriormente se hizo claro que había un valor artístico en el *graffiti* algunos muros fueron trasladados desde la calle hasta la galería para la exposición de artistas del *graffity* en 1975 que pertenecía de Andy Warhol el Bronx se volvió un espacio para el arte, y tras su reciente descubrimiento.

La popularidad del *graffiti* se encuentra en un tipo de estética inusual, y de importancia sociológica. Existen varios factores destacables dentro de la cultura del *graffiti* el *graffiti* ha generado controversia de ¿si el *graffiti* es arte o vandalismo? O si el *graffiti* no es un tipo de arte folclórico urbano.

El escritor Norman Beiler trató el tema de manera romantizada en el momento de mencionar a la manifestación anárquica de liberación social, En esta época se formó el *guetto* un colectivo de grafiteros, pero al convertirse en Arte se convirtieron en mercancía en objeto de consumo fueron explotados por el mismo. Uno de los artistas que sobresaldría del gueto sería **Michael Basquiat** quien al ser descubierto sería uno de los artistas más importantes y trascendentales del *graffiti*.<sup>56</sup> Pese a haber muerto tan joven.

El *graffiti* se seguiría expandiendo hasta nuestros días de forma Underground por imitación de la cultura y de las corrientes ideológicas llegando hasta las galerías de forma fortuita no en vano **Banksy** un artista que surge del anonimato y realizó *street art* el cual tenía una fuerte crítica social

---

<sup>56</sup> GUASCH, Ana, María, *op cit*, p.367- 369.

realizó diversas pintas además de que realizo estencil en Inglaterra y en Estado Unidos, es uno de los artistas más controversiales en la actualidad.

## Capítulo II Análisis del cómic

### 2.1 Antecedentes del cómic norteamericano

La palabra cómic<sup>57</sup> o historieta hace referencia a un medio de figuración narrativa, es decir, se trata de una forma de expresión que surge cuando se le pone texto a una serie de dibujos que integran una narración. Atkins lo define como “dibujos y palabras en secuencia, imágenes en márgenes, o en tiras que cuentan historias o bromas”.<sup>58</sup> Por ello, podría decirse que oficialmente surge cuando se le pone texto a un dibujo y este se publica. En sus comienzos, los cómics se publicaban y eran leídos únicamente en los *journals* (diarios). Estos primeros cómics trataban temas serios simplificados y aligerados dando humor a los lectores con distracciones y entretenimiento, de donde surgió precisamente el término cómic<sup>59</sup>, el cual indica que en un principio las temáticas sólo eran cómicas.

El cómic norteamericano surge a finales del siglo XIX. Los cómics de ese entonces se llamaban “*funies*”.<sup>60</sup> Los cómics tienen influencias de los *cartoons* (caricaturas), a los cómics que salían en el periódico los llamaban *Sunday* (domingo), posteriormente adquieren el término “*comic strips*” (tiras de cómics) esto porque eran tiras que iban alineadas al margen de los diarios<sup>61</sup>.

En sus inicios, el cómic contenía elementos del dibujo y del arte popular, y posteriormente adquirió valores comerciales. Por esta razón, los cómics son considerados como una forma de expresión creada por los medios de comunicación masivos, formando parte de los fenómenos industriales. Orlando Ruiz enfatiza esto al señalar que “la historieta podrá definirse como la literatura de la imagen cuya producción se industrializa y al estar en el mercado se vuelve un *mass*

---

<sup>57</sup> La definición de la RAE nos dice: CÓMIC: (Del ingl. *comic*). **1.** m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo. **2.** m. Libro o revista que contiene estas viñetas.

<sup>58a</sup> Robert, Atkins, *Art speak, a guide to contemporary Ideas Movements and Buzzword*, p. 69.

<sup>59</sup> Propio de la Edad Media, usando trazos, globos, marcos y textos.

<sup>60</sup> “*Funnies*” palabra que proviene de la palabra inglesa “*Funny*” que significa divertido.

<sup>61</sup> COMA, Javier, *Del gato Felix al gato Fritz historia de los Cómics*. Colección punto y línea. Gustavo Gili. Barcelona, 1979. p. 22- 25.

*media*".<sup>62</sup> De ahí que hayan gozado de una gran circulación y hayan tenido una gran repercusión en varios niveles, desde el social hasta el artístico, lo que a su vez ha permitido que el cómic se haya diversificado.

Durante el siglo XIX el cómic instauró las bases para conformar lo que sería una etapa próspera de ingenio y desarrollo en el siglo XX considerado como el apogeo de los cómics los más populares fueron exportados. Omitiendo principalmente los que generaban fuertes críticas a sus esquemas políticos y socioeconómicos.

El cómic ha ido adquiriendo múltiples elementos a través del tiempo, por lo que para entender su configuración actual, es necesario revisar sucintamente algunos de los títulos más importantes en su evolución y las novedades que cada uno de ellos introdujeron.

**Yellow Kid** (El niño amarillo). Fue una de las primeras tiras de cómic, realizada originalmente por Richard Felton Outcault entre otros a partir de 1895, le dio vida a una serie de viñetas desordenadas con colores llamativos, que sucesivamente conformaron la narración secuencial. El título *Yellow kid* se debe a que el protagonista es un niño que viste una enorme camiseta de color amarillo,<sup>63</sup> donde venían escritos mensajes o pensamientos del protagonista con un tipo de lenguaje crudo y vulgar (aún no existían los globos de diálogos o bocadillos). Otra de sus características es que no tiene cabello, sus orejas son grandes y posee características faciales exageradas similares a las de un simio. Estas estampas infantiles que realizó Outcault tenían intenciones caricaturescas y buscaban recrear a la sociedad de aquel entonces, por lo que recurrió al retrato de proletario barrio de Hogan Alley en Nueva York, con lo cual realizó una de las primeras críticas sociales irónicas. A partir de esta tira de cómic y de su popularidad, se conformaría el futuro esquema del cómic, el cual aún se encontraba en proceso. En octubre de 1896, la publicación del suplemento dominical *The American Humorist* (El humorista americano) contrató a Outcault, autor original de *Yellow kid*, mientras el diario *World* prosiguió con la publicación de *Yellow kid*, pero dibujado por Geo B.

---

<sup>62</sup> ORTIZ, Orlando, *Ideología e historieta*. Cuadernos de comunicación México 1976 p. 31.

<sup>63</sup> Coloración adquirida el 16 de febrero de 1896.

Luks. Como resultado de estos sucesos, “*Yellow kid*” fue publicado en ambos diarios de forma simultánea, aunque realizado por distintos autores. Con ello, se daría por primera ocasión el hecho de que un personaje de cómics sobreviviera a la voluntad e incluso a la muerte de sus creadores originales. (Fig. 5.)

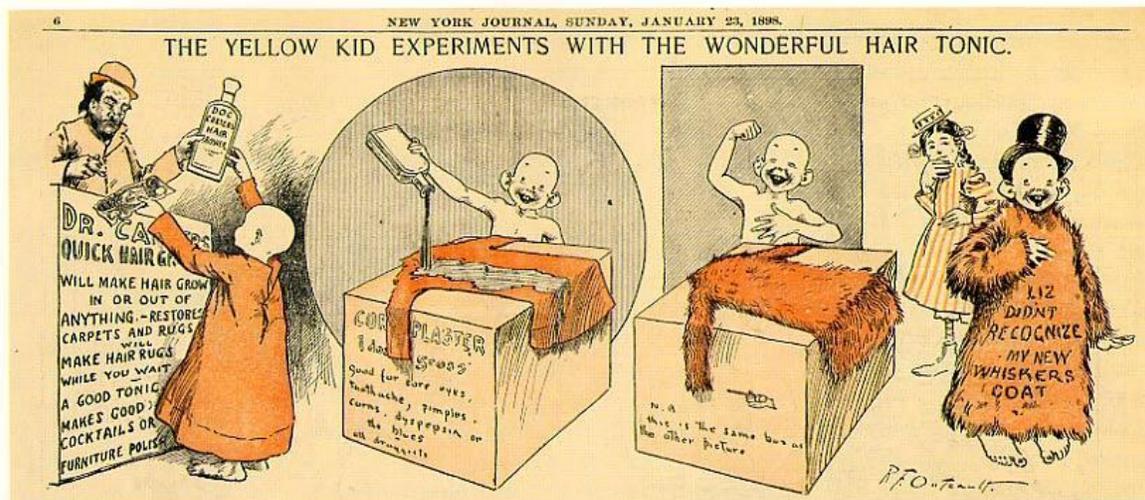


Fig 5 Tira de cómic de *The yellow kid* que da muestra de los recursos gráficos del cómic de aquella época.<sup>64</sup>

*The Katzenjammer Kids* (1897) cómic de carácter humorístico, realizado por Rudolph Dirks en el diario *Morning*. A grandes rasgos, se trata de una tira infantil de acción y aventura, protagonizada por unos niños revoltosos germano-americanos, y que se desarrolla en las tierras exóticas de África tropical.<sup>65</sup>

*Little Tiger* (El tigrecito), de 1897, cómic infantil dibujado por James G. Swinnerton para el diario *Morning*. Este cómic tiene como personaje central a un tierno tigre cachorro, por lo que con

<sup>64</sup> The yellow kid tira publicada a finales del siglo XIX referencia <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/diarios-sensacionalistas/> 6 de enero del 2016.

<sup>65</sup> Coma, Javier, *op cit.* p.15-17.

éste se dio inicio a las denominadas *animal strips*<sup>66</sup>, es decir, a las tiras humorísticas protagonizadas por animales.

**Happy Hooligan** Esta tira sobre un vagabundo, obra de Frederick Burr Opper, se publicó en 1899. En este cómic, junto con otros títulos como **Alphonse and Gaston** (1900), cuyo tema era una caricatura con refinamiento francés, y el cómic de **Her name was Maud!** (¡Su nombre era Maud!), que trata sobre una mula agresiva, este mismo dibujante le dio vida a unos extravagantes personajes franceses por medio de los que emprendió una crítica a la sociedad europea de su tiempo.

**Augustus Mutt** (1907). Se trata de una historieta creada por Bud Fisher, iniciador de las *daily-strips* (tiras diarias), cuyo protagonista se caracteriza sobre todo porque tiene mucho poder y pocos escrúpulos. Con esta obra empezó a esbozarse, en forma de caricatura, la tipología del antihéroe asocial, de la cual es su máxima representación. La historia evolucionó en 1908 cuando su personaje se encontró con el pequeño *Jeff* en un manicomio y, a partir de entonces, ambos se juntaron para formar una pareja extraña, lo que llevaría a transformar el título al de **Mutt and Jeff**. La principal característica de esta historia son las críticas que realizó a la sociedad de su tiempo.

La primera etapa de los cómics tuvo la posibilidad de hacer uso de la fantasía sin censuras industriales. Un claro ejemplo de ello fue la aportación que el autor de cómics Windsor McCay realizó por medio de numerosos títulos como *Tales of the Jungle*, *Little Sammy Sneeze*, *Pilgrim's*, *Little Nemo in Slumberland*. Asimismo, otra contribución de McCay fue la explotación del universo onírico con la serie **Dreams of the Rarebit Fiend** (*Sueños de Rarebit Fiend*), en la que describe a *Welsh Rarebit*, un personaje que, por haber cenado en exceso (una tostada cubierta con queso derretido y cerveza), en cada episodio tiene una pesadilla que se narra hasta que el personaje despierta al final de la tira. (Fig.

El cómic también se vio fuertemente influenciado por el arte a través del movimiento impresionista, lo cual fue impulsado por el diario *Herald*, que estaba enfocado a un público más

---

<sup>66</sup> *ibidem*.p.17.

culto. Como prueba de ello, se encuentra el caso del autor de cómics y pintor Gustave Verbeck, quien realizó un par de títulos para el *Herald* como, por ejemplo, *The Upside downs*, cómic que tenía dos sentidos de lectura visual, uno al derecho y otro al revés. (Fig 6).

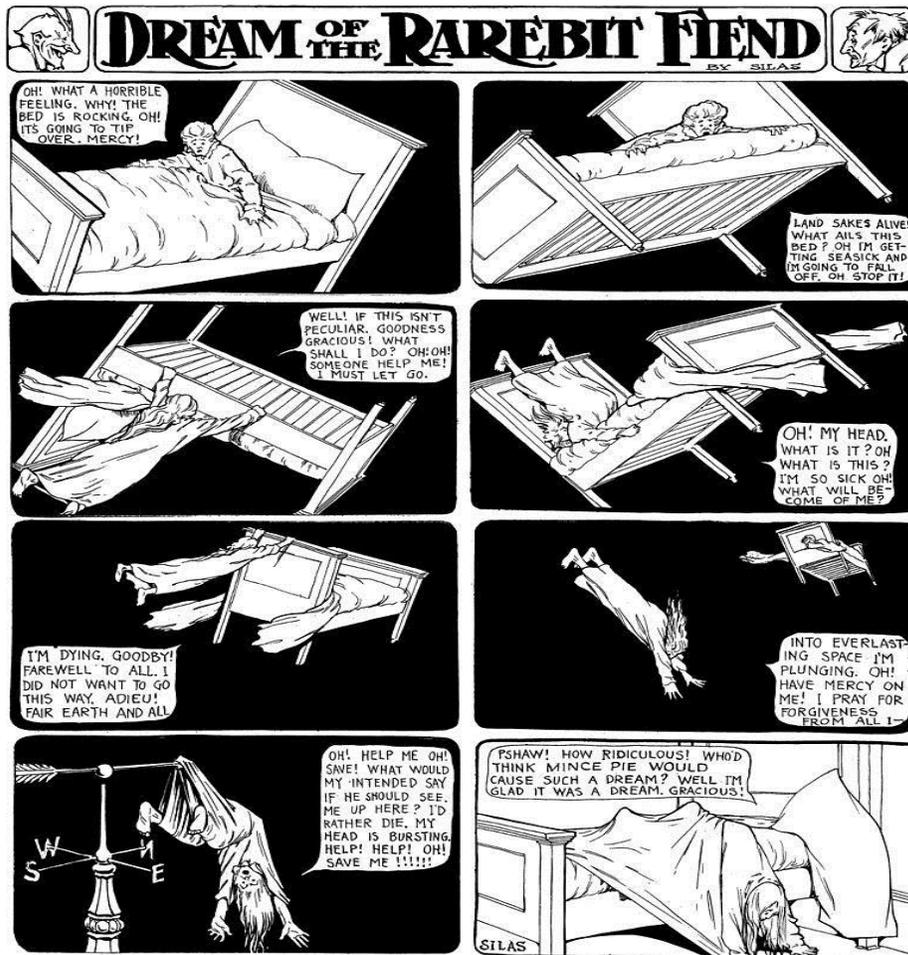


Fig. 6 Dreams of Rarebit Fiend tira de cómic blanco y negro de Winsor Macay<sup>67</sup>

<sup>67</sup> Tira cómica [https://en.wikipedia.org/wiki/Dream\\_of\\_the\\_Rarebit\\_Fiend](https://en.wikipedia.org/wiki/Dream_of_the_Rarebit_Fiend) referencia 6 de diciembre del 2016.



So she moves away, softly, taking the pitchfork with her.



Fig 7 tira de cómic del diario tiulo upside

downs <sup>68</sup> of *Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*. Que se trata de la misma historieta q tiene doble sentido de lectura.

Otra clara influencia de este tipo de obras fueron los acontecimientos históricos de la Primera Guerra Mundial, la cual, debido al miedo que infundía a la población todo aquello que provenía de

<sup>68</sup> Referencia <http://www.entrecomics.com/?p=25797> 6 de enero 2016

Alemania, hizo que los alemanes se convirtieron en los villanos estereotípicos de las tiras cómicas. Posteriormente, esta serie de fenómenos hizo que el cómic se transformara en un medio de manipulación a grande escala.

En ese entonces, Estados Unidos contaba con unos cien millones de habitantes, lo cual, junto con el desarrollo económico del momento, lograría que las historietas se convirtieran en una industria prolífica. Debido a esta razón, y para mantener al gran número de adeptos que tenían, los cómics se volvieron un medio de expresión popular. Esto se corrobora por el hecho de que fue visto por muchos como una serie de dibujos infantiles con poca seriedad.

El crecimiento y el desarrollo del cómic en Estados Unidos atravesaron su etapa de auge industrial en el siglo XX. Es precisamente en este periodo cuando nacieron las agencias de distribución de cómics y sus reimpressiones en otros diarios foráneos. Por otro lado, también se conformaron diversos sindicatos, los cuales eran asociaciones que fungieron como filtros encargados de su recepción y distribución, lo cual les dio el poder para censurarlos si era necesario, así también como para separarlos y clasificarlos según las siguientes categorías:

- *Kid strips* (tiras para niños) dirigidas al público infantil y joven estaban hechas para interesar a los futuros compradores.
- *Just boy* (sólo para niños) para jóvenes y público un poco más maduro
- *Boy strips* (para chicos) de mayor edad.
- *Animal strips* (tiras de animales) integrada por tiras como Krazy Kat (el gato Félix) y *Little Tiger* entre otras.
- *Family strips* (tiras para la familia) éstas estereotipaban a las familias con el *american way of life*, (modo de vida americana).
- *Girl strips* tiras sólo para chicas, etc.

En los años veinte sobresalió el conformismo en las tiras de cómics familiares, lo cual enalteció en el extranjero, a modo de propaganda, los modos de vida americanos. Asimismo, también se dio otra transformación importante, la cual consistió en introducir la continuidad entre

las distintas publicaciones de una misma historieta.<sup>69</sup> Este fenómeno se dio debido a la necesidad de generar un impacto de continuidad al final de cada número, para así provocar suspenso y aumentar el número de seguidores. Esta tendencia se dio de manera paralela junto con otros cambios que experimentaron algunos medios de comunicación como la radio, que comenzó a emitir programas dramáticos; el cine, que empezó a tener sonido y las novelas populares, que multiplicaron sus ediciones baratas.

De la misma forma que el arte representa una parte fundamental al analizar a estas sociedades de consumo en la etapa de la caída de la bolsa y deterioro de la economía en 1929 apareció el título de *Tarzan* de Harold Foster, basado en la obra literaria de Burroughs. Este fue el primer cómic con temática realista. (Fig.8)



<sup>69</sup> COMA, Javier, *Op. Cit.*, p. 28.

Fig 8. Tira cómica de Tarzan detalle aquí puede observarse el dinamismo del dibujo como fue evolucionando el género.<sup>70</sup>

En los años treinta un cómic destacable fue el de *Dick Tracy*, que se trataba de un cómic con temática detectivesca dirigido a un público maduro, rebasó las expectativas y llegó más allá de su frontera. Tanto fue su impacto que dicho personaje siguió vigente en la época de Andy Warhol y llegó a ser inmortalizado en el arte Pop de los sesenta. Posteriormente incluso llegaría a ser la temática de una película en los años 90's. (Fig.9)



<sup>70</sup> 9 de enero del 2016

[http://orig09.deviantart.net/a2a6/f/2013/289/6/7/tarzan\\_comics\\_part\\_2\\_by\\_junglecaptor-d6qoyro.png](http://orig09.deviantart.net/a2a6/f/2013/289/6/7/tarzan_comics_part_2_by_junglecaptor-d6qoyro.png)

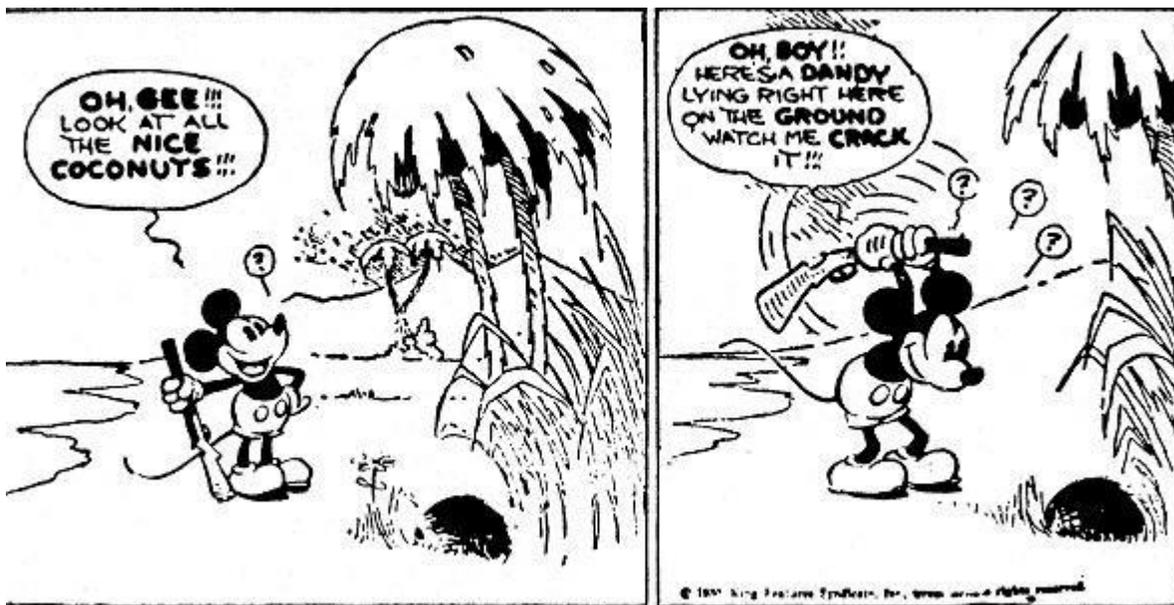
Fig 9 Tira de cómic de Dick Tracy aquí es muy claro el avance en cuestión de concepto el texto cobraaage y se va desarrollando un lenguaje grafico un poco repetitivo con lo que se ahorra tiempo.<sup>71</sup>.

Los cuadernos o *comics books* (*libros de cómics*) no llegaron a establecerse formalmente sino hasta 1933.<sup>72</sup> Entre ellos, sobresale el nacimiento del personaje “*Mickey Mouse*”, un cómic que, aunque originalmente era para gente adulta que leía los diarios, posteriormente se volvió muy popular entre los niños gracias a la animación que se hizo de él. Este suceso logró que *Mickey Mouse* se volviera popular de manera inmediata y lo transformó en un icono de gran impacto que se emplearía para la realización de toda una serie de productos comerciales, así como se le elegiría para ser la imagen de *Disney*. De hecho, su impacto es tal que actualmente se considera que es uno de los 4 personajes más conocidos en el mundo.<sup>73</sup> (Fig. 10)

*Mickey Mouse*

Oh Boy! What  
A Coconut This Was!

Famous Talkie  
Character



<sup>71</sup> [http://media.ideaanddesignworks.com/library\\_ameri\\_comics/covers/dick\\_tracy/DT500326\\_larger.jpg](http://media.ideaanddesignworks.com/library_ameri_comics/covers/dick_tracy/DT500326_larger.jpg)

<sup>72</sup> KAKALIOS, James, *la física de los superhéroes*. prologo por Krauz, M Laurence. Barcelona, 2006. P. 5-13..

<sup>73</sup> COMA, Javier, op cit. P.29.

Fig 10 fragmento de la tira de cómic de *Mickey Mouse* publicada entre el 28 y 29 de enero de 1930 aquí es muy claro observar que contenía elementos como el rifle y violencia propios de una tira de diario.<sup>74</sup>

De forma simultánea, a la vez que se engendraron estos grandes éxitos comerciales, también se crearon los primeros cómics independientes de los diarios. Esta medida se debió a que con ello se logró evitar pagar por los derechos de impresión. La idea y el proyecto fueron realizados por un grupo de artistas jóvenes convocados por Malcom Wheeler Nicholson por medio de una editorial llamada *New Fan Comics*. Como consecuencia de ello, se dio un mayor auge de la competencia y los géneros se vieron obligados a diversificarse.

De alguna manera, esto abrió el camino para que, en el año de 1939, surgiera el superhéroe más famoso de esos tiempos, “**Superman**”, (Fig.11) quien fuera creado por dos adolescentes, Jerry Siegel y Joe Shuster. A *Superman* se le representó como el campeón de los oprimidos. En cuanto a su apariencia, se trataba de un extraterrestre con aspecto humano pero poderes sobrenaturales, que portaba un vestido con mayas azules y capa roja. Esta historieta se convirtió, sin ninguna duda, en el preámbulo para el inicio de la saga de los superhéroes.

---

<sup>74</sup> Referencia <http://bobcat74.free.fr/mmds/mmdsnotes.html>



(Fig 11) uno de los primeros cómics de *Superman* aquí se puede ver como las viñetas son muy regulares y como el estilo del dibujo es muy distinto al actual.<sup>75</sup>

Posteriormente, fueron creados diversos superhéroes inspirados por Superman pero con características distintas, lo cual ayudaba a identificarlos, además de evitar problemas de derechos de autor. Algunos de estos personajes son *Capitan Marvel*; *The espectre (El espectro)*; *Flash*, un personaje con súper velocidad producida por una mutación; *Hawkman*; *Black Condor*, estos dos últimos con la capacidad de volar; *Hour man*, con súper fuerza; el *Capitain America*, un superhéroe estandarte de los Estados Unidos; *Batman*, un millonario excéntrico con sed de justicia, además de “*Wonder Woman*,” una mujer amazonia con súper poderes conocida por nosotros como la Mujer Maravilla.

Más tarde, tras finalizar la Segunda Guerra Mundial se circunscribieron en los cómics varios

<sup>75</sup> Fuente <http://www.popsugar.com/tech/First-Superman-Comic-35514743>

hechos importantes concernientes al desarrollo norteamericano de la época. Se realizaron, por ejemplo, cómics con temáticas televisivas. En ésta década destacó la aparición del cómic de “Linterna Verde”, el cual se volvió muy popular y trata de un superhéroe dotado de poderes por medio de una lámpara que se trataba de un artefacto mágico.

Para después de la Segunda Guerra, entre 1945 y 1950, ya se había generado una narrativa y las imágenes eran bastante buenas y entendibles. Se definió el estilo gráfico y la ideología de los cómics adquiere nuevos recursos. Por otro lado, se convierte en un medio alternativo para expresar lo que ocurría en la época. Por ello, cuando hubo además autocritica en los Estados Unidos durante los años cincuenta, provocada por la guerra contra Corea del Norte, De ahí el origen de los cómics subterráneos (*underground*). Junto con éstos, la publicación de la famosa revista *MAD*, una revista de sátira cuyo iniciador fue Harvey Kutzman. Su eje temático consistió en la constante burla y sátira de otros cómics y personajes famosos. Es importante hacer notar que en esta publicación también participó el padre del *underground*, Basil Wolverton, quien realizó parodias y duras críticas entre líneas. La recepción de esta revista fue muy favorable por parte del público y su éxito ha sido tal que se sigue publicando hasta ahora, incluso en otros países incluido México.

En aquel entonces, se pensó que la televisión suplantaría a los cómics, lo cual no sucedió y el cómic se mantuvo. Esto ocurrió incluso a pesar de que, en varias ocasiones, ambos medios contaban con los mismos personajes. En realidad, lo que sucedió fue que, en un creciente contexto global de consumo, estas creaciones se convirtieron en el parteaguas de ciertas ideologías maniqueas, que fueron incentivadas por los intereses políticos de la época. Por otra parte, la gran divulgación de la que gozaron, provocó que algunos personajes se convirtieran en leyendas y que sus historias fueran exportadas al resto del mundo, lo que contribuyó a difundir la cultura popular norteamericana. Esta inusitada proyección internacional generó múltiples interpretaciones y diversas lecturas por parte de las distintas culturas del resto del mundo, las cuales, desconociendo algunos aspectos originarios que tuvo el cómic en Norteamérica, lo condujeron a su descontextualización. Con ello, comenzó un nuevo periodo en el que se volvió ineludible la influencia internacional en esta prolífica industria.

Durante los sesenta hay un desarrollo de los cómics para adultos inteligentes, quienes

manifiestan su gusto por lo antiguo y su simpatía por aquellos cómics que tocaban aspectos relacionados con la moda *camp*. Asimismo, también sucede que: “A principios de los sesentas, cuando se decretaba la extinción del cómic, emerge con estrepito el Arte pop”<sup>76</sup>, así como los *comix* (cómics publicados por estudiantes), que surgen en revistas universitarias y publicaciones *underground*. Entre los exponentes más representativos de este tipo de manifestación, se encuentran artistas como Robert Crumb, quien se apoyó más en los personajes que en las fábulas, de tal manera que hace que lo que más importe sean los caracteres y no sus aventuras.

Otro suceso fundamental para la evolución del cómic, se da en esta misma década con el auge de la editorial *Marvel*, dirigida por Stan Lee y el dibujante Jack Kirby. Esta empresa se dio a la tarea de revivir algunos títulos de los años cuarenta como **La Antorcha Humana**, **El submarino**, **Capitán América**, y, asimismo, creó algunos nuevos títulos como **Los Cuatro Fantásticos**, **La Mole**, **Los Vengadores**, **El Dr Centella**. Entre éstos últimos, sobresale la creación de *Spiderman*, el cual, desde su aparición en 1962, nos presenta a un superhéroe que, por su fama, sigue vigente hasta nuestros días. Dentro de esta nueva generación de cómics, es importante subrayar las características gráficas que desarrolló el guionista Stan Lee como la creación de nuevas formas y algunas soluciones gráficas como los juegos dinámicos con las viñetas. Es justamente este tipo de producción la que Humberto Eco tiene en mente cuando señala que “La literatura pop es la literatura de la imagen, el cómic y la fotonovela”.<sup>77</sup>

Por si lo anterior fuera poco, las innovaciones que en esta época experimentaron los cómics se complementaron, a su vez, por medio de la influencia que ejercieron en ellos las obras cinematográficas, con las que mantenía una gran cercanía y parentesco. Uno claro ejemplo de ello es la creación de una secuencialidad entre imágenes por medio de un proceso de encuadres, ritmos, y temporalidades. Por medio de estos recursos, se logró plasmar la idea de movimiento entre personas u objetos.

---

<sup>76</sup>ALFIE, David, et al,(Carlos Monsivais) *El cómic es algo serio*. Eufesa, México, 1982. p. 14.

<sup>77</sup>ECO, Umberto, *op cit*. p.97.

La parte de la historia del cómic en México fue un tanto distinta aunque su origen y legado se encuentran en gran parte influenciado por su vecino del norte los estados Unidos.

Después de revisar esta historia, del cómic es notable su desarrollo el cual fue paulatino y se atañe como una referencia necesaria para un mejor análisis formal del mismo.

Existe un debate que se ha ido ejerciendo sobre el estatuto artístico del cómic debido a que los críticos del arte y teóricos no han reconocido al cómic como arte de manera formal esto ha provocado múltiples reacciones y ha separado dichas manifestaciones como pseudoartes. Por otro lado, algunos círculos han llegado a denominarlo como “el noveno arte” o “arte secuencial”. Esta tensión existente en la recepción de las historietas se manifiesta con claridad en la posibilidad que éstos tienen para ser exhibidos. Generalmente, las figuras de moda tienen la posibilidad de ser expuestos en los museos, pero la mayoría de los trabajos de tantos dibujantes de cómics difícilmente encuentra algún espacio para ello, salvo algunas excepciones y tan sólo en países como Japón, EUA y algunos de Europa.

En nuestra época, si uno no puede darse cuenta del movimiento artístico actual del mundo de las historietas, esto se debe a que en el arte se ha impuesto una etiqueta y un discurso desgastado sobre lo que éste es. No obstante, frente a esto, cabe argumentar que los cómics, además de que son muy populares y se trata de un medio masivo de expresión, son el resultado del trabajo de dibujantes, guionistas, iluminadores y editores, por lo que es pertinente plantear el siguiente cuestionamiento: ¿si la literatura y el dibujo son considerados partes de las bellas artes, la combinación de ambos no debiera ser considerada como tal? Antes de aventurar cualquier respuesta al respecto, cabe recordar que un fenómeno similar de unión de varias disciplinas pertenecientes a las bellas artes, sucede con el cine, al que ya se le considera como el séptimo arte.

Para conciliar ambas posturas, una salida posible es considerar al cómic como una pieza de arte pop. Para ello, es necesario recordar que el Pop Art puede ser visto como la culminación de la modernidad o la inauguración de la posmodernidad, y que, por lo tanto, se caracteriza por ser iconográfico, estilístico en términos posmodernos, deconstructivo, tecnológico, capitalista y consumista, así como un resultado de la economía de la posguerra y un medio de comunicación de

masas. Todas estas características son las que, en los años sesenta y setenta, alimentaron a los autores de cómics y los llevaron a reaccionar para cambiar la esquematización tradicional y generar un mayor dinamismo en sus obras por medio de cierto ritmo gráfico.

## 2.2 Lenguaje y semántica de los cómics

Existen multiplicidad de lenguajes como, por ejemplo, aquéllos que usan los medios de comunicación, los medios visuales, los medios gráficos usados en la publicidad, los medios de masas o el arte. Como se puede ver, el número de lenguajes existentes son demasiados, no obstante el dibujo, la pintura, la publicidad, la ilustración, el cómic y el cine conforman diversos lenguajes que están ligados entre sí a pesar de ser distintos y usar diferentes recursos. En otras palabras, cada modo de expresión puede ser considerado como un lenguaje propio, sin embargo, cada uno se puede relacionar con otros como lo que sucede entre la pintura y el cómic, los cuales indudablemente comparten ciertos vínculos o caracteres.

Los lenguajes a lo largo del tiempo van modificándose de manera paulatina e independiente el lenguaje es algo que funciona de forma universal, que esta interconectado con distintos lenguajes.

Según Daniele Barbieri, en el lenguaje del cómic se dan cuatro fenómenos que son: 1) la inclusión, 2) la generación, 3) la adecuación y 4) la convergencia.<sup>78</sup> Las características que posee cada uno de éstos son las siguientes:

**1) Inclusión:** Ocurre cuando un lenguaje se incluye en otro como, por ejemplo, el lenguaje del cómic que pertenece al de la narrativa.

**2) Generación:** En el caso del cómic, se puede señalar que se trata de un lenguaje que es resultado de otros anteriores como el dibujo y la narrativa. Por otra parte, algunos de sus elementos son el producto histórico de la derivación del lenguaje cinematográfico.

**3) Convergencia:** al haber dos lenguajes que coexisten en el caso del cómic está relacionado por compartir orígenes con lenguajes paralelos. Como la pintura, la foto y la gráfica; siendo todos estos lenguajes visuales.

---

<sup>78</sup> BARBIERI, Daniele, *Los lenguajes del Cómic*. Paidós, Barcelona, México, 1993. p.28-32.

**4) Adecuación:** los lenguajes, en algunos puntos, se adaptan a otros y realizan características propias de aquéllos, lo que enriquece sus capacidades expresivas. Un claro ejemplo de ello es la manera con la que el sonido fue adecuado al lenguaje visual de los cómics por medio de onomatopeyas. Como muestra de ello, se puede recordar expresiones como “bum” o “bang”, que aluden al sonido de una explosión o al sonido de un arma. Debido a esto, cuando el cómic cita otro lenguaje ajeno a él, se vuelve una especie de *traslade* (traducción de un lenguaje a otro) y, por medio de ello, sustituye elementos de otros lenguajes que no posee y así no queda imposibilitado, sino que genera nuevos recursos.

Esto último es suficiente para percatarse de las importantes contribuciones con las que el lenguaje escrito enriquece la producción de historietas. Por ello, es necesario reconocer que el cómic es un lenguaje híbrido que además de su parte visual y compositiva, también consta de un lenguaje escrito. Para dar cabida a este último, los creadores de historietas crearon los globos o bocadillos (también conocidos por medio del término inglés *ballons*), los cuales son un espacio donde se colocan los textos de los diálogos entre personajes o las ideas que éstos piensan. Su composición consta de lo que es propiamente el globo y una flecha, la cual va dirigida hacia el personaje que habla. Por otro lado, el bocadillo desempeña una doble función, ya que además de plasmar la comunicación entre personajes, también se le usa para transmitir mensajes del autor al lector.<sup>79</sup> A su vez, también es importante ser conscientes de que el tipo de letra que se emplea para el texto, depende del público hacia el que va dirigido el cómic.

La manera en la que se colocan estos globos y sus respectivos textos también cumple con una labor compositiva, por lo que se puede considerar como un elemento trascendental. Éste se puede encontrar dibujado de muchas formas y cada una de ellas expresa algo diferente: cuando tiene un trazo tembloroso, esto puede expresar debilidad o temblor; en forma de dientes de serrucho, se emplea cuando se trata de un grito, un altavoz, un teléfono o algo que genera irritación; si sus trazos son discontinuos, se da a entender que los personajes están hablando en voz baja.

---

<sup>79</sup> *ibidem*

Además de los globos, existen otras posibilidades para presentar un texto. Uno de ellos es la cartela, la cual suele ser rectangular y se distingue del globo porque en ella se expresa la voz del narrador en una tira de historietas. También existe otro recurso que es el cartucho y que es un tipo de cartela que se emplea para marcar un enlace entre dos viñetas consecutivas.

Ahora bien, como ya se mencionó anteriormente, un elemento textual importante es la onomatopeya, la cual se trata de un texto que representa o simboliza sonidos. Es un recurso que se emplea de manera constante para expresar sucesos como el sonido de una puerta, el tictac de un reloj, los golpes o estruendos en momentos de acción, etc. Gran cantidad de onomatopeyas provienen del inglés como *crack*, *splash*, *click*, *sniff*, *glup*. Éstas no requieren ser escritas necesariamente dentro de un globo y generalmente van sujetas al tipo de escena a la que pertenecen.

### **2.3 Características compositivas y morfológicas del cómic y análisis de sus recursos gráficos.**

El proceso para la realización de un cómic conlleva un método y se compone de distintos momentos compositivos. Dicho proceso inicia con el dibujo a lápiz y con el uso de la línea como recurso gráfico. Generalmente, se busca la disminución de detalles, lo cual se logra en algunos casos por medio de las líneas sugeridas.

**La línea:** Consiste en un signo que representa conceptos de forma simplificada, como la forma de un objeto, los trazos representan formas o abstracciones; por ejemplo objetos representados por lazos, garabatos, además representa contornos la simplificación de una pelota puede solo ser una circunferencia. La línea también sirve para crear sombras o ashurados. La línea puede ser pura o modelada desde una perspectiva, de espesor, engordada o estilizada en algunos tramos. La línea se convierte en un elemento sugestivo, desde las áreas de mayor atención, la iluminación etc. Hay varios tipos de línea la línea pura, la línea estática y línea modulada entre otras.

**El claroscuro** se representa con zonas de relleno dentro del cómic. Por ejemplo las que se usan en los siguientes casos:

- Zonas de sombra u oscuras marcan la iluminación de las composiciones del cómic.
- La línea modulada es un esbozo que da efectos parecidos a los del relleno por el manejo de sombras y luz etc.
- Existen así efectos de contraste que nos permiten acentuar las formas, así las variaciones de luz se vuelven algo dramático u emotivo.
- El color es un valor determinante en la evolución de los cómics, Y así se dan otro tipos de expresión ilustrativos. Este a su vez funge como relleno. Haciendo sombras sobre el mismo color con líneas, se destacará la linealidad y otros elementos en el cómic el color dándole vida y matices ayudados por las líneas. el color usado hasta para generar énfasis en algunos elementos que se desee destacar

- Modo de lectura lineal consecutivo no hay dobles sentidos o direcciones las pautas ya están trazadas.

- El color se usa para provocar impacto visual de esta forma el cómic de contrastes y parte de la psicología del color, mostrando diversas ideas con los colores apropiados a la escena.

- La impresión del cómic se realiza haciendo superposiciones de tramas. Las técnicas van desde el lápiz que es poco común la tinta en blanco y negro, cómic a color.

- Los materiales dependen del tipo de cómic por ejemplo el clásico se realiza con tinta china plumilla y pincel, para técnicas de color usa acuarela y tinta, las tramas y otros elementos complementarios como los pasteles los lápices de color el aerógrafo, y hasta la combinación de dos o más distintas técnicas conformaran las técnicas mixtas.

- Aspectos técnicos para generar énfasis como cambiar los elementos como las proporciones y la perspectiva para dar ideas grotescas o de fantasía.

- La composición dividida en viñetas el margen y a manera de ventanas La imagen se vuelve un encuadre, aísla los elementos, en un principio los encuadres eran fijos sobre los demás.<sup>80</sup>

- elementos de la gráfica y su uso paulatino, el acomodo de las imágenes Lo largo del Cómic. las dimensiones y las importancias de los elementos, principales así como los secundarios. Al mismo tiempo buscando un balance que atraiga la atención a puntos específicos.

### **El montaje**

Se trata de la Selección y la articulación de viñetas entre sí para crear una narración. Este es regido por normas similares a las del cine. Hay varios tipos de montaje por ejemplo:

- El Montaje paralelo: que muestra acciones alternas en el espacio o en el tiempo. Se suele usar la conexión temporal “mientras tanto...” en un cartucho o cartelera. O el Flash back o el salto atrás en el tiempo. *Flash ford-ward* anticipación de los hechos.y la Visión y puntos de vista de diferentes personajes.

- Montaje lineal: progresión cronológica de los hechos.

Algunos recursos de montaje son:

---

<sup>80</sup>BARBIERE, Daniele, *op cit.*p.20.

- El guión de la historieta: proceso de realización. Las ideas. que son lo que queremos narrar y en qué estilo (cómico, dramático, realista, imaginario) La definición escribir la idea en una frase.

- El argumento que es la situación o los hechos donde se desarrolla la historia con personajes, ambientes, diálogos, las distintas acciones, etc.

- La Biblia de personajes donde Se describen los aspectos y personalidades de los personajes.

- El guión que es la historia escrita Construimos la estructura, fragmentando la historia en viñetas (se especifica el encuadre, la angulación, los personajes que aparecen, sus diálogos). Hay que decidir el número de páginas y viñetas por página.

### **Análisis del cómic y sus recursos gráficos**

El cómic en cuanto va evolucionando va adquiriendo diversos elementos visuales para ser los cómics como los conocemos hoy en día con las siguientes características:

- Individualiza la acción en momentos y espacios concretos.es decir que el cómic trata de explicar una historia clara y entendible.

- Se desarrolla dentro de la viñeta<sup>81</sup> (es un Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario.)En el sentido de espacio la viñeta es una especie de ventana convergen tanto el lenguaje literario como el icónico (imagen).

- La Iconografía del cómic: está llena de prototipos e imágenes repetitivas además de llevar inserto determinados puntos de vista.

- El encuadre: el plano general, plano americano, plano medio, primer plano, etc. Se toma como referencia la figura humana. Los ángulos coinciden también con los del cine por ejemplo: picados, contrapicados, aberrantes, etc. Sin embargo, en el cómic pueden ser más

---

<sup>81</sup> La Real Academia de la Lengua Española es un término que representación gráfica del cómic y constituye su unidad de montaje. Del fr. *vignette*).1. f. Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta.

inauditos, pues el dibujante puede expresar más que el camarógrafo, pues está limitado por una cámara, la técnica, los movimientos, etc. En este punto se habla de la compenetración entre el cómic y el cine, por el uso de la cámara y del dibujo tratando de representar distintas perspectivas realistas. Ejemplos de ángulos son el contrapicado; es una forma de exagerar perspectivas, a veces utilizados como recursos para dar mayor realismo, usando ángulos en ocasiones muy lejanos,

- **Concepción del espacio visual:** Existe un espacio visual interpersonal, que comparten los personajes de los cómics, contiene puntos de vista sugeridos, es a partir de la secuencialidad que existe la posibilidad de haya variabilidad en la distancia de los elementos, el autor traslada a los protagonistas a lugares abstractos, sin decorado ni fondo, pueden ser solo unas siluetas etc. El contacto visual de los personajes persuade a la postura los gestos la mímica y a su indumentaria.

- **Gestos, símbolos y códigos:** El cómic ha desarrollado una simbología propia así muestra con mayor facilidad la expresividad en el rostro, el cuerpo humano y constantes como son: Pelo erizado, ojos salidos miedo, enfado. Cejas altas, fruncidas, asombro, enfado, concentración, mirada ladeada, y cuando el personaje trama algo. Dentro de los Símbolos faciales son notorios también algunas posiciones arquetípicas, que ayudan a generar y mostrar diversas actitudes los Símbolos corporales como: Manos en las orejas o la nariz dan el sentido de la burla; mirarse las uñas de las manos dando sensación de disimulo, dorso en la mano de la boca genera la idea de confidencia; Brazos sobre el abdomen demuestran la idea de una profunda risa. Tirado en el suelo, golpeando algún personaje da la idea de enojo muy fuerte o rabia. Mano sobre la boca genera la sensación de la preocupación, o de estar pensativo.

- **Uso de estereotipos y situaciones comunes.** Esto produce estandarización, Clichés, personajes prototípicos, situaciones predecibles por ejemplo: un vagabundo con un bulto atado a una rama. Los ricos suelen aparecer como obesos. dándole sentido a la obesidad como idea de opulencia. El uso de símbolos como objetos que dan características Los uniformes, sombreros y vestimentas que demuestran o evidencian la profesión.

- **Símbolos cinéticos** los cuales representan al movimiento. La viñeta es una imagen fija, utiliza “*signos cinéticos*” (de movimiento) para expresar el desplazamiento de las figuras que

contienen. Personajes corriendo cayendo, viajando etc. El movimiento a su vez fue adoptando la movilidad a través de signos o símbolos que con el tiempo se hicieron comprensibles, como las líneas que expresan desplazamiento. Hasta la repetición consecutiva si alguien va cayendo en una imagen de correr muy rápido haciendo la representación de muchos pies por debajo del sujeto. Estos símbolos de movimiento se expresan como Líneas próximas y paralelas, más o menos densas, que indican la dirección de un cuerpo, espada, brazos o como Las nubecillas detrás de un coche o alguien que corre. igual sirven Las onomatopeyas que nos indica que alguien da golpes en un sitio, ha tropezado o hay pelea. Otros recursos gráficos que expresan movimiento o sucesión de tiempo son Dibujar figuras múltiples que señalan las diferentes fases de una acción. O El montaje (sin líneas cinética. Y el uso de Símbolos cinéticos: la representación del movimiento. además de El montaje. Imperceptibilidad casi de la línea cinética. Dibujo múltiple que señala las diferentes fases de una acción.

- **Ideogramas o metáforas** visuales. estos también se han convertido en parte de las iconografías del cómic se trata de símbolos gráficos que representan el estado de ánimo de los personajes y sus sentimientos. Ejemplos claros son el significado que se le da al dibujo de un Corazón como amor. una Sierra cortando un tronco sueño, ronquido. Ver estrellas y planetas mareado, dolor de cabeza por golpe. Un Pollo humeante hambre. Serpientes, sapos, rayos de la boca insultos. foco prendido representa que el personaje tiene una idea.

## 2.4 Análisis iconográfico de una imagen del Cómic

**Características ideológicas** Una representación con toques de realismo lo cual se antepone como realidad alternativa, convirtiéndose los personajes en seres ideales cuyos valores morales y sentimientos de justicia, además de mostrar historias llenas de fantasía donde el bien triunfa sobre el mal. Se trata de una sociedad excluyente Maniqueista que manipula la verdad a su propia conveniencia. La imposición de una moralidad sistemática, además se le da valores al los sentidos capitalistas, y se construyen valores morales no necesariamente correctos ni universales. Mostraban valores Americanos “*the american way of life*” o mejor dicho “*the american dream of life*”

Los ambientes se dan principalmente en un Plano americano. (La mayoría de las acciones de los héroes se desarrollarían en Norteamérica.) En el plano que se conformó en los cómics los ambientes en ocasiones generaban ambientes bonitos buenos y con lujos.

**Características físicas de los Personajes;** Los personajes del cómic entran en relación a través de varios canales los sentidos como oído vista, y tacto. Pues el gusto y el olfato no son tan codificables. y no son dramáticos; como medio el uso del transmisión de pensamiento.

El superhéroe en el cómic norteamericano; La iconografía del héroe de cómics figura entre las más interesantes por un gran repertorio de estereotipos; personajes como Batman, Superman, Spiderman, podemos revisarlos desde varios aspectos

- Son superhumanos que ayudan contra la delincuencia y los problemas del mundo,
- Físicas generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina.<sup>82</sup> Dependiendo de la creatividad del autor tendrá que jugar con características establecidas para generar un personaje distinto.
- Personajes inmortales nunca morían ni envejecían.
- Los personajes centrales (en su mayoría superhéroes) viven de forma intensa, no se muestran modos comunes de vida pues estos no parecen ser interesantes.

---

<sup>82</sup> <http://www.fortunecity.com/victorian/bronte/785/conan74.htm>

- No existen lapsos muertos el cómic tiene una característica de demostrar la acciones de los superhéroes.

- Se contraponían las personalidades de los héroes personajes con antagonistas que eran malvado. Respecto a esto Julio Cesar Shara mencionó que “La habilidad para reconocer que en una viñeta de un *cómic* la figura de un hombre de tez morena y sin afeitado representa uno de los malos, es también producto de una serie de convenciones de lenguaje aprendidas.”<sup>83</sup>

El espacio de los cómics se aborda desde zonas recortadas y o divididas e incluso con planos abiertos de esta manera “el autor transporta a sus personajes a un espacio abstracto”<sup>84</sup>La influencia cinematográfica generó la riqueza en los planos de los cómics, generando múltiples perspectivas, que van desde jugar con cualquier ángulo la generación de close up, acercamientos dramatismo en la secuencialidad.

---

<sup>83</sup> SCHARA, Julio, Cesar, *op cit*, p.16

<sup>84</sup> HELBO, Andre, *op cit*. p34

## 2.5 El cómic visto como arte, una perspectiva actual

El cómic que se ha dado a conocer también como el noveno arte o el arte secuencial, “La historieta es una de las bellas artes señala el francés Didier Pasamonik “Es un arte por que puede tocar todas las formas de la sociedad, a través del cómic se puede tocar absolutamente todas las formas de la sociedad.se puede expresar desde una historia de amor, hasta la historia nacional. Este arte se enseña de manera formal e instituida en EU, Japón y Francia”.<sup>85</sup>

De esta manera como lo mencionan en el cómic es algo serio. El cómic es una referencia inequívoca de un espacio referencial de experiencias y cultura. Se trata de una proyección que es concebida en un espacio, que se transforma en experiencia de nuestra cultura. Se ubica en lugares idealizados, cuyos personajes experimentan, diversas situaciones que provocan un realismo imaginario del cual nos volvemos parte cuando el cómic logra captar nuestra atención. En un acto voluntario nos adentramos a la historia que contiene. Además el cómic fue una innovación que se desarrolló y ha dado lugar a múltiples tendencias tanto literarias como artísticas las cuales se adecuaron paulatinamente.

Los cómics se pueden convertir en una herramienta narrativa un instrumento de comunicación masiva de tal forma los cómics son considerados como productos industriales. Ello supone que en el proceso que va desde su creación hasta su difusión pública en ejemplares múltiples y el producto final en papel impreso, que ubicamos como tal lleva implícito para ello la colaboración e intervienen de un gran número de personas y diversos procesos técnicos. En puridad, el cómic existe por sí mismo como tal sin necesidad de la industria, multiplicación y difusión masiva. De hecho, es posible generar cómic como producto artesanal y único surgido del pincel o de la plumilla como una creación siendo así una obra original. Sin embargo el cómic se convirtió en un producto al alcance del estadio de la comunicación de masas.y como sucede con la literatura es necesario proceder a su reproducción en ejemplares múltiples, tarea propia de la industria

---

<sup>85</sup> Jorge Ricardo, “Pintan cómic y videojuegos” en Sección Cultural, *Reforma*. 12.11.2007 p. 1-3

periodística o editorial.

Las caricaturas con las que crecimos viéndolas en la televisión, surgen del Cómic; títulos como: *Popeye el marino*, “*Mickey Mouse*,” “*Dick Tracy*”, *Flash Gordon*, *Tarzan*. *El gato Felix*, *Batman*, *Xmen*, *Superman*, los Super amigos, *Spiderman*, etc. Muchos títulos tenían características violentas. pasamonik menciono que

*“Antes cuando el niño se volvía delincuente era por que leía demasiados cómics hoy se dice que es adicto a los videojuegos, recordó, Lo importante es que aprenda a usar la tecnología y las nuevas formas de narración. Mis padres no creían que se pudiera hacer una carrera de los cómics expresò”*.<sup>86</sup>

El cómic se ha visto como un fenómeno global. A pesar de que históricamente alcanza su máxima expresión en Estados Unidos y Europa, rápidamente se expandió y se lo encuentra casi en cualquier sitio, incluso Japón, experimentando un volumen de producción y de expresión industrial. Algunos países han generado sus propias expresiones para denominarlo: así, en Francia las tiras o *strips* dan lugar a *Bande dessinée* o *B.D.*; en Italia el termino *fumetti* deriva de la palabra *fumetto* (o humito), que designa al bocadillo. Los países anglófonos utilizan *còmic* y en España se alterna la palabra Tebeo en Portugal se utiliza el término *quadrinhos* y en Japón es Manga. México con la palabra historieta, con historietas como de La familia Burrón lagrimas y risas, Kaliman, el Pantera, memin pinguin además de las sátiras de los diarios y más.

---

<sup>86</sup> Ibid.

## **Capítulo III Influencias del cómic en el Arte Pop, Arte Surrealista Pop, Arte Lowbrow**

### **3.1 Transgresión del cómic en el arte**

El cómic ha ido de la mano del arte desde su aparición, aunque en un principio únicamente fue apreciado como medio de entretenimiento masivo y sin mayores fines que los de tipo comercial. Esta situación redujo la posibilidad de que dicha expresión manifestación pudiera vislumbrar cualquier tipo de reconocimiento artístico. Con el paso del tiempo el arte, particularmente la pintura se tornó más ecléctica, hasta llegar al punto, en que las representaciones gráficas de los cómics tuvieron lugar en los lienzos. Es así como la relación del cómic con el arte moderno fue larga y trillada, incluso sus orígenes pueden ser remontados a la época renacentista, en donde los roles del relato en la caricatura sentaron un precedente para los exponentes, que se arriesgaron a pasar de los modelos académicos a un estilo más expresivo, acentuando características visuales. Un ejemplo de ello es como en el caso de los personajes representados, cuyos rasgos resultaron deformados, así como otros detalles que fueron simplificados en los trazos. Por su parte el cómic poco a poco fue adquiriendo recursos estilísticos provenientes del arte.

Otro hecho que permitió al cómic penetrar en las esferas del arte fue en gran medida el desgaste del discurso pictórico que se dio en la producción artística de la etapa moderna. y con la posterior llegada de la posmodernidad, periodo en que se le dio valor artístico a los objetos de consumo difundidos por los medios de comunicación, la tendencia que vinculó al arte con el cómic se vio enfatizada. El argumento dominante de la generación de artistas que tomaron esa dirección fue su interés de representar a los íconos de la sociedad.

Uno de los más claros ejemplos estuvo en la obra de Roy Lichtenstein, quien traspasando los estándares se arriesgó a la simpleza extraída de los dibujos animados. Primer paso que dio con la interpretación del contenido visual de una pequeña viñeta a gran escala. Respecto a esto Arthur C Danto en el texto de Después del fin del arte menciona acerca de la primera pieza de Arte Pop que vio:

[...] “ví *The Kiss* de Roy Lichtenstein en *Art News*, la publicación más importante de arte e aquellos años. Descubrí el arte pop de la misma manera que lo descubrió cualquiera en Europa -a través de las revistas de arte que eran, como ahora, las principales mensajeras de la influencia artística- Debo decir que quedé aturdido. Supe que era un momento sorprendentemente e inevitable, y en mi propia mente entendí de inmediato que si era posible pintar algo como eso -y ser tomado en serio entonces todo era posible.-”<sup>87</sup>(Fig 12)



Fig. 12. Título: *The Kiss*. Autor: Roy Linchtenstein. Técnica: Acrílico sobre lienzo. Medidas: 91.44x91.44 Año: 1963.<sup>88</sup>

<sup>87</sup>C DANTO, Artur, *op cit.* p. 147.

<sup>88</sup> 2 de febrero del 2016 web [http://temasycomentariosartepaeg.blogspot.mx/p/blog-page\\_418.html](http://temasycomentariosartepaeg.blogspot.mx/p/blog-page_418.html)

El Arte Pop se consolidó como un movimiento artístico característico por enfatizar el fenómeno del consumismo. El cómic por su parte estaba supeditado a la industria de publicaciones. Fue así como finalmente ambas expresiones tuvieron su punto de encuentro. La imitación de los cómics que realizó de Lichtenstein convirtió a su obra en uno de los referentes por excelencia de la naciente tendencia artística, seguida de las manifestaciones Underground.

Si se consideran las múltiples obras que han sido y siguen siendo influenciadas por el cómic, se puede observar como el cómic en sí mismo dio un nuevo énfasis dentro de la imagen como precursor de una nueva tendencia que transformó el paradigma de lo que se acostumbraba mostrar en las galerías y los museos. Destacando claro está, el que en algunos casos haya sido retomado como eje temático de las expresiones pictóricas.

El cómic generó un impacto visual mediante la incorporación de recursos y técnicas con las que el arte no contaba hasta entonces. El lenguaje gráfico del cómic aportó su característica representativa lineal al de la pintura que era más color, forma y mancha. Así mismo añadió elementos como las viñetas, los globos de diálogos y la serigrafía. Quizá en un periodo más reciente estas influencias se han visto reforzadas con la contribución de las técnicas tridimensionales surgidas de la animación, los videojuegos, el internet, y demás fenómenos creados a partir de las nuevas tecnologías.

El estilo del pop americano retomó del cómic su gesto de “gran briza insolente,” llevada al extremo.<sup>89</sup> “El pop ha puesto en evidencia ciertos rasgos de los objetos de la sociedad de consumo. El estilo de los cómics se ha convertido en una estructura agradable a la vista; ciertos grandes campos de color debido a la tinta tipográfica, que ocupan ciertos grandes espacios parecen juegos casi abstractos esto se debe a que el objeto ha sido recortado, aislado, de modo que elementos secundarios del cómic hayan resultado elementos fundamentales.”<sup>90</sup> Es decir que el arte reprodujo al cómic sin la intención de crear réplicas exactas.

Es destacable el uso de onomatopeyas como el *Boom* característico en el cómic, el uso de las viñetas, la serie de encuadres que son usados para realizar los diálogos entre la imagen y el

---

<sup>89</sup> JAMES, Jamie, *Pop Art*. Phaidon, London, 1996. p.75 the american style had an element of the comic.

<sup>90</sup> ECO, Humberto, *op cit.* 10-12.

espectador, la dinámica de secuencias. A partir del análisis de las diversas obras pictóricas en las que se percibe la manera en que el cómic se consolidó como un referente destacan las siguientes obras:

*For kate* 1947 de Kurt Schwitters<sup>91</sup>. Collage en la que se incorporó una tira de cómic recortada directamente del periódico como parte de la composición de la pieza.(Fig 13)



Fig 13. Título: *For a kate* Autor: Kurt Schwitters Medidas: 9.8x13cm. Año: 1947.<sup>92</sup>

*Dick Tracy* (1960) de Andy Warhol, una copia directa de la historieta que llevaba el mismo nombre, marcó un precedente para la representación del cómic en la pintura, ya que con esta imagen se comenzó a formalizar este estilo de expresión. (Fig 14)

*Superman* (1962) de Mel Ramos además de algunos otros personajes de cómics. .

<sup>91</sup> Véase apéndice de imágenes de pintura con influencias de cómic.

<sup>92</sup> 2 de febrero del 2016 <http://art-now-and-then.blogspot.mx/2015/09/kurt-schwitters.html>

*Alley Oop* (1958) de Jasper Johns, una interpretación abstracta de una tira de cómic del mismo nombre

Öyvind Fahlström escribió el artículo "*The Comics as an Art*" (el cómic como un arte) en 1954 y entre 1957 y 1959 rehizo algunas imágenes de la revista *Mad*, trabajo al que nombró como *Feast on Mad*.

*Dick Tracy* (1960) de Jess Collins, quién además realizó una composición de collages que incluyen los recortes de personajes como Anita la huérfana y El pequeño Rey, entre otros trabajos más usando la técnica de arte postal.



Fig 14 Título: *Dick Tracy*. Autor: Andy Warholl.

Técnica: crayon de caseína.

Medidas: 121.92x 82.55cm.

Año:1960.<sup>93</sup>

Superman entre otros héroes y villanos fueron reproducidos por Philip Pearlstein como parte de una colección de pinturas de tipo expresionista (1950). *Transistor* collage de John McHale incluyó imágenes de cómic. *Children Reading comics* (niños leyendo cómics). (1954) por Peter Blake *Flash* (1963) de Roman Gubern. *Tricky Cad* (1959) Richard Pettibonen *Good Mornig, Darling* (1964) Andy Warhol *As I Opened Fire* (1964) Roy Lichtenstein.

---

<sup>93</sup>2 de febrero del 2016

<http://academics.smcvt.edu/gblasdel/slides%20ar333/webpages/a.%20warhol,%20dick%20tracy.htm>

### 3.2 Artistas que traspasaron la barrera entre arte y cómic

El interés de los artistas pop por la cultura popular y el impacto de los medios de comunicación en la nueva sociedad de consumo hicieron ineludible la presencia del cómic en el arte.

Los creadores que siguieron esta corriente se apropiaron de las temáticas y los elementos gráficos de las historietas buscando con ello ironizar en torno a una realidad basada en arquetipos estéticos, así como las necesidades impuestas por un capitalismo exacerbado y la presión publicitaria. A grandes rasgos, trataron de llevar al arte al extremo en que se convirtiera en una caricatura de la sociedad.

Los predecesores de esto fueron Artistas como Stuart David, Andy Warhol y Roy Lichtenstein, entre otros, tomaron como tema a los cómics y, en algunos casos, los reprodujeron sin modificarlos. Mientras que por otro lado, otros autores como Oyvind Fahlstrom, Richard Hamilton, Jasper Jons, Joan Miró y Kurt Switters incorporaron imágenes o fragmentos reales de historietas a sus pinturas y collages, es decir, aprovecharon los cómics como objetos recortables que insertaban dentro de sus obras.

Esto último plantea una dificultad, ya que la distinción entre lo barato de la producción en masa de las tiras cómicas y su reproducción pictórica hicieron que no fuera claro el valor de este tipo de expresión, percepción que se mantuvo latente por mucho tiempo.

Con el paso de los años, algunos historietistas fueron influidos a su vez por el Arte Pop. Es el caso del belga Guy Peellaert, autor de obras como *Jodelle* (1966) y *Pravda, la Survireuse* (1968)<sup>94</sup>. Andy Warhol, quien usó la técnica de serigrafía para reproducir imágenes dentro de su obra, y Lichtenstein, quien adoptó los patrones de los spots a color de la prensa y las imágenes de cómic amplificadas, se consolidaron como los máximos exponentes del arte pop americano. Ambos hicieron uso de imágenes reconocibles con diferentes perspectivas. En el caso Lichtenstein, su interés por reproducir imágenes de personajes como Dick Tracy, Batman, Superman, Popeye, el Pequeño Rey, Mickey Mouse y el Pato Donald fue motivado en cierta medida por la intención de

---

<sup>94</sup> Gubern, Román en *Pravda y Jodelle, hijas del pop-art y de la violencia* para El Globo nº 5, San Sebastián 07/1973, pp. 16-19

causar satisfacción a sus hijos. Por su parte, Andy Warhol inició su carrera en el ámbito publicitario, donde desarrolló su inclinación por los medios masivos, la cual se vio manifestada más adelante en su trabajo pictórico.

En los años 70, se agudizó la tendencia a incorporar manifestaciones de carácter comercial a las piezas de arte. Precisamente en esta década creció el interés por las ilustraciones de los diseños de moda, los bocetos arquitectónicos y, por supuesto, la industria del cómic. Su éxito fue tal que estos objetos lograron ingresar a las galerías y los museos para formar parte de sus exhibiciones, en las que incluso hubo espacio para las manifestaciones de tipo *underground*.

Los artistas pertenecientes a la corriente *underground*, que corresponden a una generación que no vivía supeditada a las reglas del buen gusto y que en su mayoría no recibieron una educación artística formal, realizaron representaciones más burdas y no dependían del mundo de la mercadotecnia. Entre las manifestaciones del cómic *underground*, destacó el género “*shocker pop*”, el cual se caracterizó por hacer una fuerte crítica a la sociedad. En general, los títulos de este género trataron temáticas de súper horror y sexualidad como es el caso del cómic “Barbarela”. Otra tendencia importante es la que se conoció como *Underground comix*, cuyos máximos exponentes son G. Shelton, B. Crawford y Robert Crumb.<sup>95</sup> Existen también, otros autores como Bill Griffin y Clay Willson, quienes sin pertenecer a un género específico, sobresalieron por su marcado estilo subterráneo.

Si bien el fenómeno del cómic en el arte tuvo sus orígenes y auge en los Estados Unidos, éste se expandió a gran velocidad alrededor del mundo debido a la influencia económica ejercida por dicho país. Uno de los países que demostró mayor receptividad a este tipo de producción y que también adoptó rápidamente los patrones industriales norteamericanos después de la Segunda Guerra Mundial es el caso de Japón, país que además se caracteriza hoy en día por ser el mayor productor de cómics en el mundo. Además, las características del cómic japonés resultan muy singulares pues en dicho país experimentó un proceso de sincretización entre las historietas estadounidenses y sus creaciones conocidas como mangas. Takeshi Murakami, Yoshitomo Nara,

---

<sup>95</sup> MARCHAN, Simon, *op cit.* p.67.

Aya Takano, Aya Kato, Mahomi Kunikata son algunos de los exponentes dentro de esta tendencia y para quienes la diferencia entre arte comercial y las bellas artes es casi inexistente.

En México sucede un poco a contracorriente con artistas que tienen otros bagajes culturales tal es el caso de José Clemente Orozco que al dedicarse no solo al muralismo retoma la caricatura social dentro de su obra Abel Quezada, artista cuya obra es más conocida por su participación en los diarios con caricaturas y sátiras políticas en medios como periódicos y revistas. Artistas de la caricatura como José Ignacio Solórzano conocidos como JIS entre otros.

Por lo que se puede ver, la serie de artistas con influencias del cómic son muchísimos, no obstante, la presente tesis está enfocada en los exponentes más reconocidos, cuyas obras dejan apreciar con mayor claridad la influencia que recibieron por parte de los cómics esto como un fenómeno bastante presente dentro del Arte. De este compendio de Artistas se retomarán a partir de artistas pop pasado hacia presente para la catalogación de autores. Yendo de lo general a lo particular para establecer dichas relaciones.

### **Robert Rauschenberg**

Pintor estadounidense que desempeñó un papel importante durante la transición del movimiento expresionista abstracto al Arte Pop. Nacido en Port Arthur, Texas, estudió arte en París y en diferentes escuelas de Estados Unidos, incluyendo el *Black Mountain College*, donde tuvo como profesor a Josef Albers (reconocido exponente de la *Bauhaus*). Entre sus primeros trabajos destacaron unas cajas que contenían cianotipos, pinturas en blanco y negro y algunos objetos. Debutó en 1950 con una exhibición individual presentada en la *Leo Castelli Gallery* para la que realizó una serie de pinturas *collage* de corte expresionistas y que fueron cubiertas con fragmentos textiles, fotografías y recortes de periódicos rasgados. Esto se puede observar claramente en la fig 3.

De sus obras destacan *Charlene* (1954), *Small Red Painting* (1954) y *Nebus* (1955) que son algunas de las obras en las que resaltan los elementos extraídos del cómic. Éstas integran una colección de collages tridimensionales creados a partir de objetos en desperdicio denominados *combine paintings* y que se convirtieron en sus más representativas piezas asociadas al cómic.

En 1955 hizo sus primeros ensamblajes tridimensionales en los que las pinturas se combinaron con imágenes recopiladas, como fotografías, y objetos de la cultura popular que iban

desde señales de tráfico, focos, bombillas, botellas de Coca-Cola hasta aparatos de radio, los cuáles creaban efectos irónicos o incluso ridículos. Una de sus más reconocidas piezas fue Monograma (1955-1959, Museo Moderno de Estocolmo) y para la que presentó una cabra disecada a la que rodeaba un neumático a modo de flotador. Estos trabajos enfatizaron los objetos fabricados en serie y tuvieron una fuerte influencia en el Arte Pop de la década de 1960.

A partir de 1962, Rauschenberg experimentó con el estampado usando el método de la serigrafía, primero en blanco y negro y posteriormente a color. Entre los años 70 y 80's dedicó la mayor parte de su trabajo artístico a los collages, las litografías y otras formas de las artes gráficas, entre las que destaca la fotografía. En 1981 aparecieron las Fotografías Rauschenberg.

Para Rauschenberg la pintura es por sí misma un momento y en cada obra hay una mezcla adulterada de la vida del autor. “El momento en si significa los minutos actuales tomados para salpicar el lienzo, manchar el lienzo enteramente en la duración de un drama lúcido conducido al lenguaje de los signos. El *action painting* (pintura en acción) es una sustancia metafísica, como la existencia del artista, la nueva pintura rompe la barrera del arte y la vida.”<sup>96</sup>

### **Roy Lichtenstein**

Es conocido como uno de los máximos exponentes del Arte Pop, fama que indudablemente se debe a sus interpretaciones a gran escala de los cómics. De hecho, fue llamado el *comic-strip-man* neoyorquino, debido a que trabajó en la elaboración de *cartoons* y *animated strips*. Roy Lichtenstein habló así en nombre de su movimiento: “Los cómics y los letreros son interesantes como temática, en el arte comercial hay ciertas cosas fuertes y vitales.”<sup>97</sup>

La incursión de Lichtenstein a la corriente Pop tuvo sus orígenes en el ramo publicitario. Primero realizó copias de imágenes provenientes de anuncios y cómics para poder mostrarlas a sus hijos y, más adelante, hizo su propia interpretación de los diseños ya existentes. Creó imágenes de gran formato bidimensionales tomando un primer plano, usó también puntos de color para generar una copia a gran escala; esta idea le surgió un día en que, al copiar envolturas para chicles, pensó en

---

<sup>96</sup> HARRISON, Silvia, *op cit p,54*.

<sup>97</sup> ECO, Umberto, *op cit p. 24*.

pintar una de mayor tamaño a la original, lo que no sólo le resultó interesante, sino que se convirtió en una tendencia a lo largo de su producción artística.

Lichtenstein desarrolló un singular proceso creativo. Comenzaba con la copia de anuncios publicitarios, lo que daba la impresión de actuar de manera mecánica e impersonal, sin embargo, en un segundo momento, esas imágenes, para generar un mayor impacto, no podían escaparse de posteriores alteraciones que él mismo realizaba de manera intencional, con lo que impuso su propio estilo

De igual manera, cuando hacía uso de personajes provenientes de los dibujos animados, realizaba ampliaciones a mano de los mismos y, después, siguiendo la misma técnica de puntos, líneas y colores primarios utilizada para las historietas impresas, modificaba las imágenes originales.

Más tarde, cuando le preguntaron sobre la transformación que generó con su obra, éste simplemente respondió: *“Transformación es una palabra extraña pues implica que el arte transforma, pero no, el arte simplemente forma.”*<sup>98</sup>

Al inicio de su carrera, se inspiró en la publicidad de Roto Broil y la de Costilla.

“La mujer en el baño” (1963) se convirtió en un clásico pop; para dicha obra utilizó los elementos formales de la pintura, añadiendo el punto, la línea y el estilo cinematográfico de composición de los primeros planos.

Contrastó formas lineales orgánicas al yuxtaponerlas con formas fijas y cuadradas logrando un equilibrio visual. Asimismo recreó los estereotipos estéticos de la belleza femenina, a modo de crítica hacia la publicidad que buscaba exaltar un ideal de la sociedad impuesto. La pieza “Cubierta de un barco” fue ejemplo de su fijación por demostrar que el lenguaje visual tenía aún más valor que el contenido de la imagen en sí mismo.

Para la serie de *M. maybe*, (M quizás) Lichtenstein se inspiró en historietas dramáticas, cuya trama giraba en torno a un amor ante la adversidad de la guerra. De ellas retomó las viñetas que

---

<sup>98</sup> Citado por OSTERWOLD, Tilman, *Pop Art*. Trad. Carmen Sánchez Rodríguez, Taschen, Köln, 1999. pag 10.

representaban el momento en que las protagonistas se encontraban a la espera del regreso de su amado, y en cuyos rostros, la única certidumbre reflejada era la de una expectativa.

Takka takka (1962) Retomado de los cómics de clase B de carácter bélico concernientes al género de acción. Es ejemplo de su inclinación a contenido de guerra en sus propias palabras “Un propósito menor de mis pinturas de guerra es poner agresividad militar en una luz absurda. En mi opinión personal mucha de nuestra política exterior ha sido increíblemente aterradora pero eso no es de lo que trata mi trabajo y no quiero capitalizar esa posición popular. Mi trabajo es más sobre nuestra definición de la imagen y la comunicación visual.”# Esta pintura contiene características macroscópicas además de la exaltación de las onomatopeyas las cuales fueron colocadas en composición aurea.

Una muestra más de la composición con la que Lichtenstein generó un mayor impacto visual. Tal fue la influencia que tuvo el cómic en la obra de Lichtenstein que se convirtió en su principal eje temático; con lo que demostró la posibilidad de explotar la riqueza visual de la pintura conjugada con los medios masivos de los cómics, mientras ironizaba los criterios estereotípicos de su época. A través de su obra en la que usaba imágenes vulgares con un sentido estético, al mismo tiempo que inmortalizó las viñetas a través de la historia del Arte.

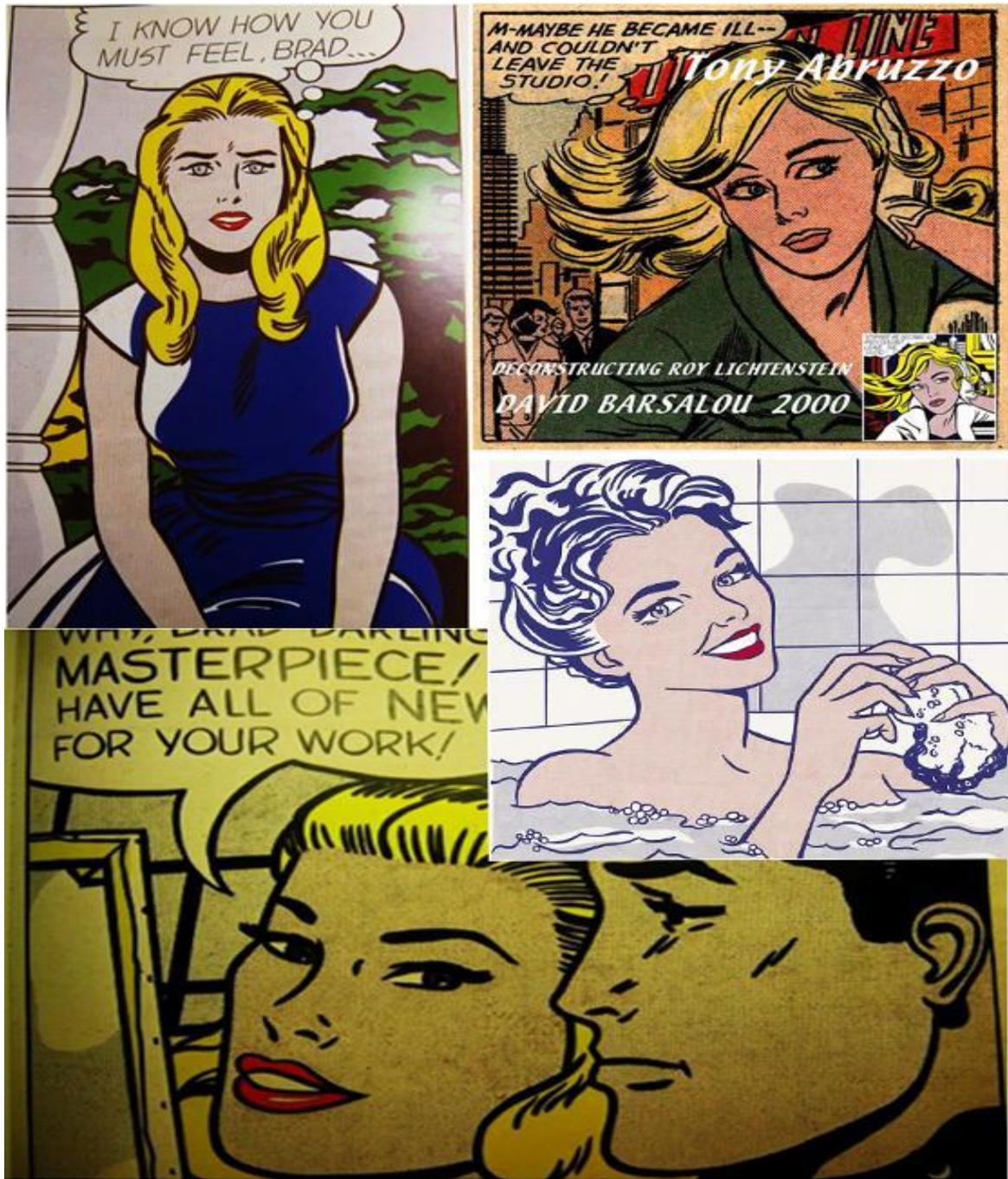


Fig 15 Serie de obras de Linchtenstein. Esta es la tira original en la que se basó para la realización de la obra de possibly maybe, es notoria la apropiación del cómic en si esta no es una copia idéntica pero si realiza una adaptación. *Woman in the shower* está basado en un producto publicitario la composición es interesante el uso de la línea y de los puntos de color.

## Andy Warhol

Artista visual, ilustrador, publicista y cineasta, es considerado uno de los artistas más prominentes y controvertidos de la escena del Arte Pop. Andy Warhol creció en el seno de una familia migrante humilde y desde temprana edad comenzó a desarrollar sus habilidades artísticas a través del dibujo. Comenzó su carrera como publicista, lo cual marcó su trabajo artístico y al mismo tiempo sirve para demostrar que puede existir una delgada línea entre el diseño y el arte. Entre otras características, su obra se distingue porque tuvo un planteamiento creativo y filosófico. De hecho, Andy Warhol sobresalió no sólo como artista plástico o pintor, sino también como escritor, cineasta y filósofo, es decir, fue un artista en toda la amplitud de la palabra. Por ello estamos ante una figura prominente que revolucionó el concepto del arte comercial y popular en Estados Unidos.

En 1959 se concentró en la realización de un *single comic-book*, impreso en Nueva York. Aunque la mayoría de sus cómics nunca fueron reimprimos en serie, se trataron de un significativo preámbulo a su obra. Por otro lado, Warhol también realizó varias obras inspiradas en cómics. Un ejemplo de ello es la pintura en la que, siguiendo la técnica del expresionismo abstracto, retomó un cómic de los años cuarenta basado en la historia del conocido detective Dick Tracy. (Véase Fig 14) Además de este cuadro, también se dedicó a pintar otros personajes de cómic como Batman, Superman (en un estilo parecido al de la imprenta) y a Popeye el marino. En esta última pieza sólo aparecía la silueta de una portada del cómic, (véase Fig 16) lo que dio un mayor realce a la tipografía empleada

Su obra se transformó rápidamente en imágenes iconográficas muy populares, ya que dirigió su mirada a algunos objetos de consumo y a sus respectivos símbolos comerciales. Entre los ejemplos más representativos de ello, se encuentran sus trabajos entorno a una lata de sopa *Chambell's*, botellas de Coca-Cola y los detergentes Brillo. Otra temática frecuente dentro de su obra fue el uso de la iconografía de personalidades famosas como Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor y Elvis Presley. También empleó la imagen de políticos como Mao Tse Tung, así como íconos de la historia del arte como la Mona Lisa. Tal como se puede ver, en su obra retomó constantemente imágenes populares muy conocidas.

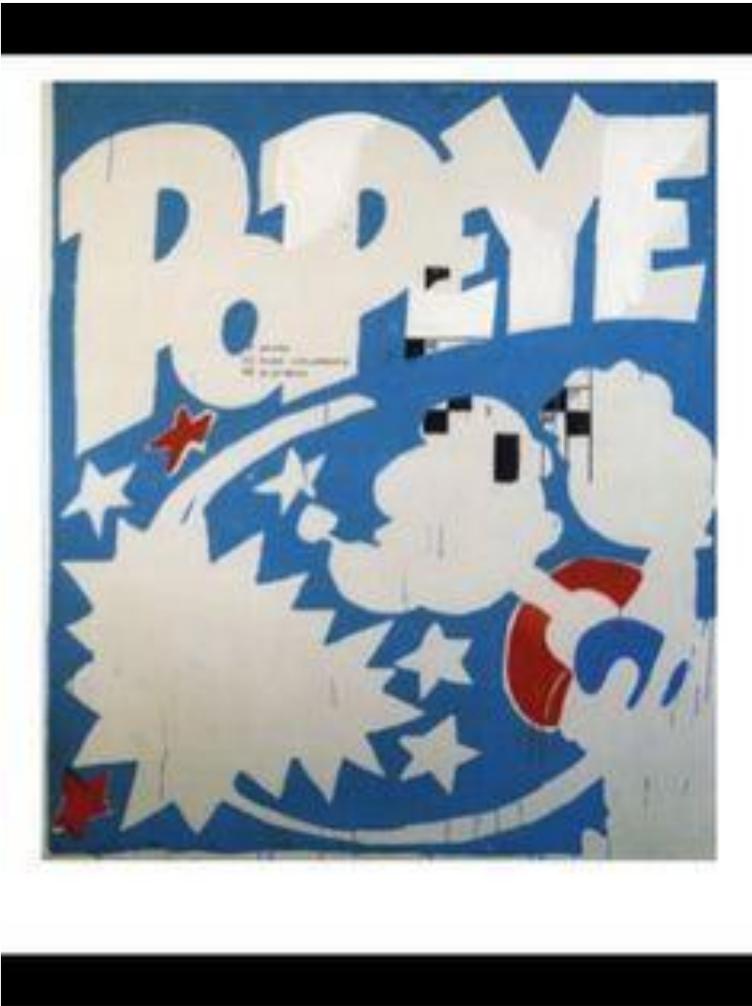


Fig 16. Autor: Andy Warhol  
Título: Popeye  
Técnica: Pintura sobre lienzo  
Medidas: 173x 148cm  
Año: 1961<sup>99</sup>

Warhol generó un estilo muy particular y a pesar de que al igual que Lichtenstein su intención fue despersonalizar su trabajo artístico, en la mayoría de sus obras hay un estilo identificable. Comenzó pintando a mano, hasta que con ayuda de la técnica de serigrafía, que funciona como proceso de impresión fotosensible, desarrolló un proceso semimecanizado que le permitió una mejor distribución y producción. En términos de la reproducción de la imagen, Warhol mencionó

<sup>99</sup> <https://es.pinterest.com/Vanrelle/andy-warol-pop-art/> visto el 20 de febrero del 2016.

que: “Si pudiera fotografiar sobre el lienzo sería válido, para mí”<sup>100</sup>. Con ello se refería a que no se iba a abstener de hacer uso de los avances tecnológicos que estaban a su alcance, aun cuando el resultado no fuera a ser considerado arte. El manejo del color fue el aspecto central de la obra de Warhol. Trabajó con la técnica de producción industrial acuñada en su taller conocido como *The factory* pero sin que ello obstaculizara la libre de la composición. Este proceso lo describió como si consistiera en: “aislar el objeto o una parte del objeto y mostrarlo sobre la pantalla en primer plano, al mayor tamaño posible, convirtiéndose en conducto de una lírica completamente nueva.”<sup>101</sup> Con esto aludió a la desmitificación del arte y de sus medios de expresión.

Antes de terminar, quisiera recordar lo que el mismo Warhol señaló respecto a su pintura:

*“Toda la pintura es un hecho y eso es suficiente; las pinturas están cargadas con su propia presencia. Pienso que la situación, las ideas físicas son el comentario, y si quieres saber algo de Andy Warhol tan sólo mira la superficie de mis pinturas, mis películas y a mí, yo estoy allí no hay nada escondido”*<sup>102</sup>.

Con ello, se entiende que para el artista fue imposible separarse de su propia obra, de tal manera que la obra hablaba por él mismo.

---

<sup>100</sup> Entrevistado po M Ragon : Arts news, 10, 11 de junio (1966).

<sup>101</sup> ECO, Umberto, *op cit* p.56.

<sup>102</sup> OSTERWOLD, Tilman, *op cit*, p. 132.

## Mel Ramos

Artista reconocido del movimiento de arte pop estadounidense de California. Mel Ramos realizó varias consignas de iconos del cómic, *pin ups* (imágenes de mujeres con poca ropa y a la moda del momento) y publicidad. Su trayectoria comenzó en el año 1961 cuando decide tomar como modelos de sus obras a los superhéroes de los cómics que él admiraba desde niño como: “Superman” el héroe de los oprimidos posteriormente realizó imágenes de personajes de otros cómics como “Batman”, “Flash”, “Linterna verde”, “La Mujer Maravilla” Phantom lady y Xena la princesa guerrera e imágenes de antihéroes como el “Guasón” dichas imágenes las realizó a escala humana. En este sentido, Mel generó símbolos de heroísmo y mitología de los sesentas en los que los buenos siempre triunfan sobre el mal. En ese sentido Mel Ramos realizó imágenes de superhéroes de cómics descontextualizándolos y volviéndose ídolos. En la siguiente etapa de su carrera pintó pin ups, desnudas posando con productos de consumo erotizando así imágenes publicitarias algunos interpretaron que la imagen de las pin up conjugado al producto de consumo podía interpretarse como una parodia freudiana aun así él niega tener la intención de convertir a los objetos de consumo en fetiches, sus obras son un tipo de imagen erótica de alta calidad, llamativa, y estética.

Mel Ramos tuvo entre sus aportaciones artísticas el desarrollo de parodias comerciales y el uso de la imagen femenina como un trasfondo cultural contraponiendo imágenes de contenido muy llamativo como el de la publicidad y el de un desnudo hay que decir que en aquella época el uso del desnudo se oponía al tipo de moral y a lo que imponía la crítica de arte de aquel entonces. En su obra *Miss corn flakes* (Fig.17) (aludió a la marca de cereal) descontextualizó un producto sacando a la luz explícitamente su naturaleza subliminal o erótica. Dando un sentido irónico en su discurso, convirtiendo imágenes comunes en erotizaciones realizadas en las *pin up*.

Mel Ramos en esta obra basada en el cómic contrapone las ideas del mal a la estética de un joven superhéroe cubierto de balas. Dando énfasis del espíritu heroico norteamericano La obra de linterna verde trata de captar la esencia de los iconos heroicos ya que la épica del siglo XX se tornó en su mayoría a los superhéroes. La obra *miss corn flakes* es una contraposición del producto

publicitario y una mujer como objeto. la composición es central parte de la serie que realiza con pin ups. como iconos pop.



Fig 17 obra de Mel ramos aquí podemos ver su influencia de los cómics tan característica en su pintura desde una representación de iconos establecidos hasta la profunda intención de retratar a las pin up como elemento publicitario.

## Robert Crumb

Artista, ilustrador, y dibujante estadounidense. Es conocido como uno de los fundadores del cómic *underground*, además de ser quizá la figura más destacada de dicho movimiento. Robert Crumb desarrolló su carrera al margen de la industria<sup>103</sup> de los cómics comerciales. En su lugar, realizó cómics para publicaciones independientes, así como piezas de arte *underground*. El cómic más famoso que creó fue *El gato Fritz*, que data de 1967 y trata de una completa tergiversación del mundo de Disney. Su éxito llegaría hasta el año de 1972 cuando dejara de publicarse.

El estilo de la obra de Crumb está compuesto de "líneas gruesas y pesadas de formas bulbosas"<sup>104</sup>. En cuanto a su contenido, se trata de una ironía de la sociedad posmoderna. Sobre esto último, cabe aclarar que no se trata de una crítica, sino que simplemente consiste en un retrato crudo y burdo que no alcanza un sentido de desaprovecho moral.

En las páginas de editoriales como *Zap Comix*, *East Village Other* y *Oz*, Crumb creó personajes que se convirtieron en iconos de la contracultura *underground* como *Mr. Natural*, el Gato Fritz, *Flakey Foont*, *Shuman the Human o Angelfood McSpade*. Todos ellos se caracterizan porque "sienten el asco de la gran ciudad, son los sujetos a reprimir o exterminar porque no participan del modo de vida norteamericano", así como también exhiben "la perturbadora idea de que hay que gozar de la vida y rechazar todas las imposiciones".<sup>105</sup>

De entre todas sus creaciones, la que gozó de mayor aceptación y fama fue la del *Gato Fritz*, la cual se convirtió en una crítica social realizada por medio de animales antropomórficos. Su éxito fue tanto que, en 1972, Krantz y Bashki realizaron una película de dibujos animados. En ella, el

---

<sup>103</sup> Wikipedia. [http://es.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Crumb](http://es.wikipedia.org/wiki/Robert_Crumb) octubre del 2012.

<sup>104</sup> A, WALKER, John, *el arte después del pop* traducción Marcelo Covian editorial labor SA. Madrid p 44.

<sup>105</sup> Samaniego, Fernando, en [Las aventuras del gato Fritz](#) para [El País](#), 23/11/1977.

protagonista de la historia quiere rememorar aquella otra sociedad yanqui que es hija de las protestas estudiantiles, la defensa de los derechos civiles, la oposición a la guerra del Vietnam, la experimentación con alucinógenos, la formación de comunas, la influencia de las filosofías orientales, la música como expresión vital. De hecho, es una constante en la obra de Crumb el rescatar esta otra cultura que se pone en marcha y extraer de ella todo el material para su obra.

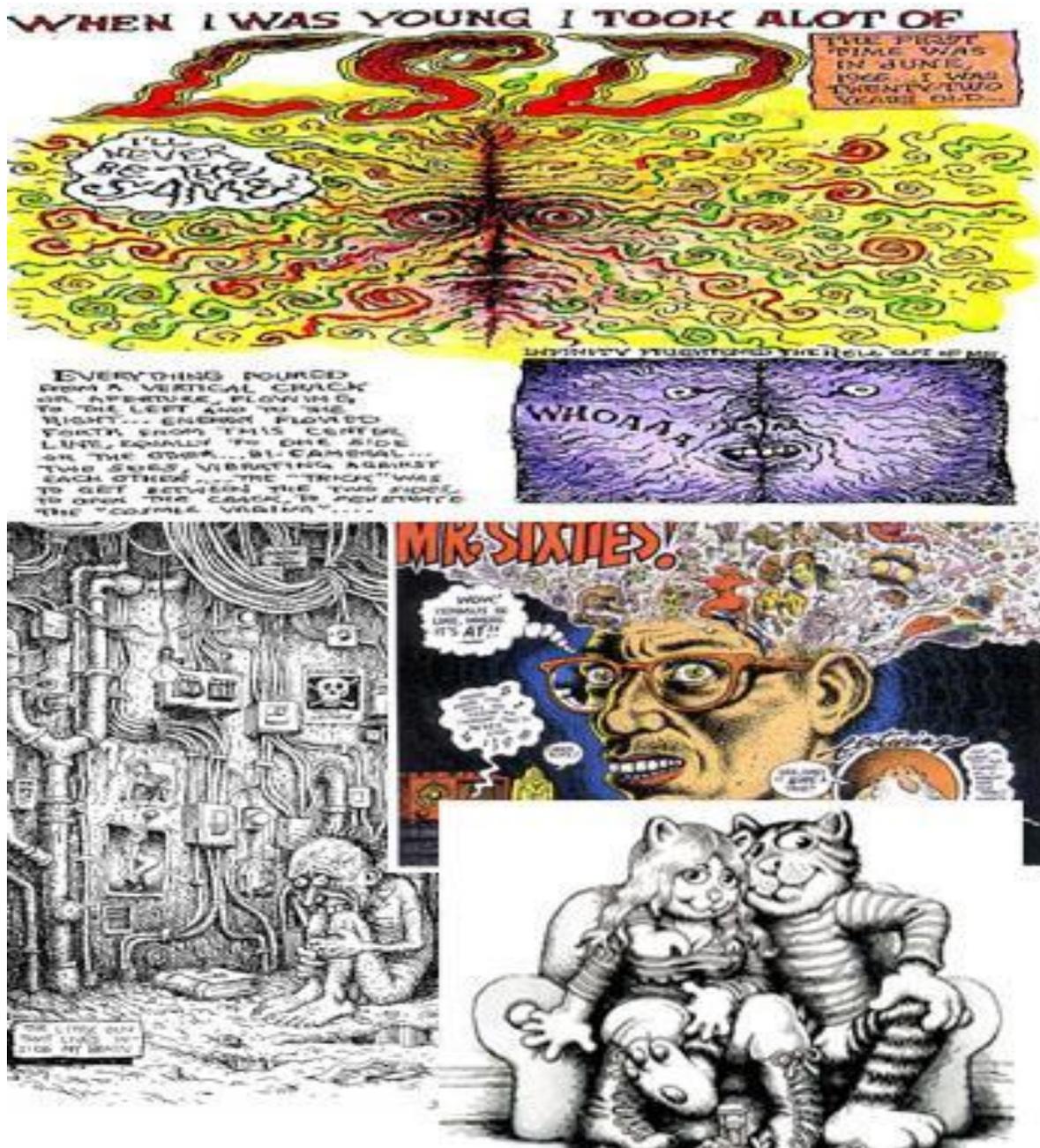


Fig 18. Algunos de los trabajos de Robert Crumb artista del cómic underground.

### Jean Michael Basquiat

Artista de *street art*, una subcultura relacionada con las drogas y las bandas callejeras. Comenzó su carrera con el graffiti, por lo que se dedicó pintar en los vagones del metro y las zonas

del Soho<sup>106</sup>. Durante ese periodo, para sobrevivir, se dedicó a la venta de postales y de playeras que él mismo decoraba. En general, sus pinturas y escritos tienen mucha carga poética y filosófica, así como también resultan irónicas y satíricas. Con el pseudónimo de *SAMO* (The same old shit, es decir, "la misma vieja mierda"), firmó, junto con Al Ramos, todas sus "tags" (etiquetas) y grafitis, en los cuales le gustaba incluir mensajes claves. Algunos ejemplos de ello son frases como "SAMO salva idiotas" o "SAMO acaba con el lavado de cerebro religioso, la política de la nada y la falsa filosofía." dichos seudónimos surgen cuando Basquiat se encontraba en estados de conciencia alterados mientras estaba mariguano se le ocurre y retoma estos nombres posteriormente.

En palabras de Basquiat menciona "*cuando era pequeño era un artista terrible. Demasiado abstracto expresionista; o me daba por dibujar la enorme cabeza de un macho cabrío de forma descuidada sucia. Nunca gane ningún concurso de pintura.*"<sup>107</sup> Dicha frase seguro tiene que ver un poco con lo que padeció de niño un día que realizó un dibujo de Spiderman su dibujo era un poco burdo y pierde en ese momento el decide que va a seguir dibujando de esa forma sin dejarse llevar por las convenciones existentes de lo que es un dibujo bonito o feo.

Perteneció a un grupo llamado Gueto y generó un estilo propio lleno de los elementos que le interesaban de la sociedad como personajes de cómics. De hecho, parte de su obra se caracteriza por concebir textos e imágenes tal como lo hace el lenguaje híbrido de los cómics.

Asimismo, cabe señalar que la influencia del cómic en su trabajo se plasma de una manera un tanto primitiva, lo cual se manifiesta en su falta de cuidado de las líneas. Parecieran dibujos hechos por niños. Para concluir, es importante apuntar que su obra fue descubierta y trasladada a las grandes galerías por el impulso que recibió del mismo Andy Warhol quien al asistir a un restaurante encontró a un chico que le vendió sus trabajos y le pidió una oportunidad. Warhol notó que era un chico con mucho talento y decidió impulsarlo no obstante por culpa de una vida de excesos muere a una muy temprana edad. Su obra quedó como testimonio de su visión artística y como una referencia inequívoca dentro de las Artes.

---

<sup>106</sup> Barrio neoyorkino donde hay muchas galerías de arte.

<sup>107</sup> EMMERLING, Leonard *Miquel Basquiat*. Köln p12 2003



**Fig. 19** Collage de la obra de Basquiat es notoria la influencia de su contexto se nota parte de cómic en ella también un poco de pintura primitiva.

**Takeshi Murakami**

Dentro del Arte Contemporáneo podemos encontrar a Artistas como Takeshi Murakami Artista japonés con doctorado en *Nihonga* (pintura del siglo XIX europea que se combina con la con la técnica tradicional japonesa). Se introdujo en el arte contemporáneo en 1990 bajo la tutela del artista Masato Nakamura. En 1993 creó su álgter ego *Mr. DOB*. Desde entonces, comenzó a ser reconocido dentro y fuera de Japón por su particular síntesis entre el arte tradicional, el arte contemporáneo japonés y el arte pop norteamericano. Debido a esto, y a un proceso artístico en el que hace uso de la tecnología a su alcance en un modo de producción artística industrial empezó a ser denominado como el *Andy Warhol japonés*.<sup>108</sup> Como sus influencias, él mismo resaltó al cómic japonés manga y la animación japonesa conocida como anime. Sobre los videojuegos, Murakami subrayó el carácter infantil de los otaku (personas obsesionadas con la animación y los cómics), quienes, en su opinión, reflejan el estado infantil del Japón, un país que se reestructuró a partir de la posguerra y desde entonces es dependiente de los EU, quienes han adoptado una actitud paternalista.

Dentro del Arte se le considera perteneciente a la tendencia del new pop su obra tiene mucho colorido e influencia de la psicodelia el realiza pinturas y esculturas con estas temáticas además de hacer un énfasis en la imagen de un ratón psicodélico que recuerda en cierta medida *Mickey Mouse*. (Fig 19) Otra cosa que caracteriza a gran parte de su obra es el uso de los ojos estilo manga de forma modular de forma saturada. Dejando una extraña sensación de ser observado desde muchos puntos. La obra de Murakami ha traspasado ya varios limites que sobrepasan a las galerías de arte de igual manera ha diversificado su obra recreándola en pequeños cortos animados con patrocinios de diversas marcas dejando en claro que la expansión de su obra va más allá del concepto convencional existente en el arte.

---

<sup>108</sup> Catálogo de la [Exposicion en 2009 en el Guggenheim Bilbao](#)

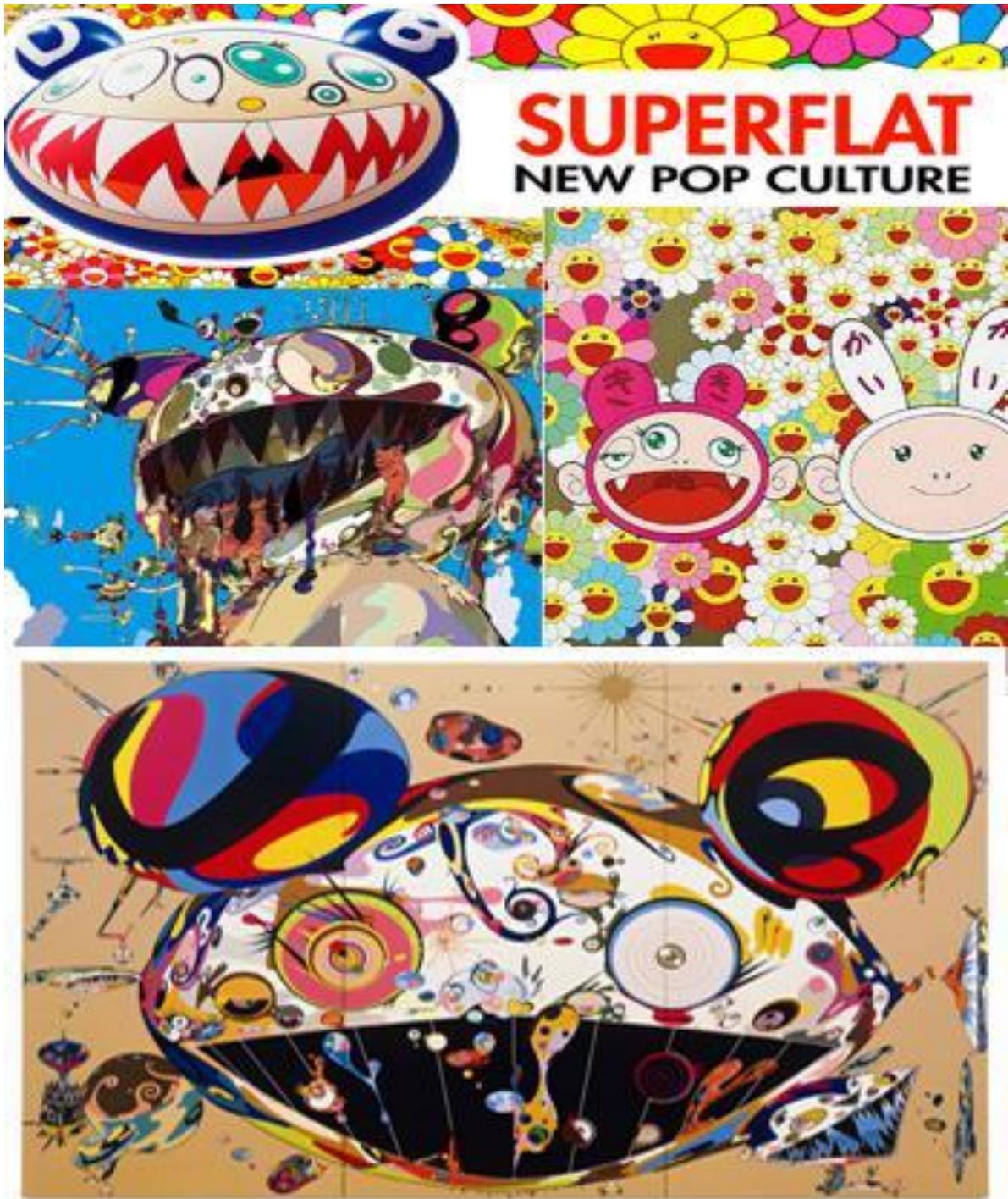


Fig 20. Collage de la obra de Takeshi murakami en la que se pueden notar muchos elementos correspondientes a influencias del Cómic japonés Manga. Y una serie de diversos contrastes y saturación de elementos

## **José Clemente Orozco**

Artista y muralista mexicano que contribuyó con una obra que forma parte actual del imaginario plástico mexicano. Muchas de sus pinturas fueron realizadas a manera de caricaturas de la época además de que poseen una fuerte carga expresiva.

Los temas que tomó en su pintura tenían un gran sentido humanista pues trató temas universales como la historia, la ciencia, la tecnología y la religión. Por estas características, su obra resulta muy cercana a la de otros pintores y muralistas como Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros, quienes además sobresalen porque fueron un antecedente importante para muchos de los artistas de la década de los sesenta.

El estilo que desarrolló es de carácter heroico y está fundado en un realismo expresionista. En general, su obra conlleva una fuerte carga reflexiva y posee imágenes que son fuertes. Asimismo, a pesar de que su obra está ligada a las viejas tradiciones artísticas que hubo en México durante el muralismo, su estilo resulta inconfundible al mismo tiempo

Para concluir se puede complementar todo lo dicho con lo siguiente: “Orozco fue un pintor comprometido con las causas sociales, en las que plasmó un realismo ferozmente impresionante. Él plasmó también la penosa situación del africano. Para él, el muralismo es la forma más desinteresada de hacer arte, porque no puede hacerse de ella un uso particular, sino que tiene una trascendencia social. Es, por lo tanto, el arte más puro y derecho para que el pueblo lo vea y lo confronte”.<sup>109</sup>

El trabajo de Orozco es una crítica social e histórica en la que el espectador, puede sentir a través de rasgos muy expresivos la intención de lo que el buscaba plasmar .de alguna manera esa parte de su obra me parece sumamente rescatable aun en esta época por ejemplo los murales que dejo como legado (Fig. 21).

---

<sup>109</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9\\_Clemente\\_Orozco](http://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Clemente_Orozco) octubre del 2012



Fig. 21. José Clemente Orozco. Imágenes sacadas de los murales que se localizan en el antiguo palacio de San Ildefonso. Las imágenes de Orozco en muchos casos tienen la tendencia de una caricatura satirizando la desigualdad del país. El mural el primero es parte del juicio final, le sigue parte del mismo mural del lado de los pobres, inferior izquierdo se tituló Los aristócratas. La ley y la justicia es el último cuadro.

## Abel Quezada

Artista, mexicano pintor, caricaturista y dibujante que, al mismo tiempo que fue un artista, también fue un crítico de la sociedad en su totalidad. Por ello, el mismo señala con sus propias palabras que *“Mi oficio no tiene nombre. No puedo decir que soy ‘caricaturista’ porque no sé hacer caricaturas propiamente dichas. No puedo decir que soy cartonista ‘porque esta palabra — bastante fea— viene del inglés cartoon y —otra vez— no indica exactamente lo que hago.”*<sup>110</sup>

Aun así se le denominó como caricaturista de un periódico desde 1956, época en la que curiosamente coincide con el boom norteamericano de la cultura pop. En México, por su parte, fue coetáneo de los muralistas y la crítica social, de los que se convirtió en un heredero. Su obra principalmente es conocida por las caricaturas que publicó en las que plasmó personajes emblemáticos que satirizaban la situación política del momento y las clases sociales de México. *“Yo hago textos ilustrados. La gente les llama ‘cartones’ pero para definir mi profesión a mí me gusta decir que soy dibujante. Dibujar para mí es un constante tic nervioso, comencé a dibujar desde que era niño y lo he seguido haciendo durante todos los días”.*<sup>111</sup>

El caricaturista Rogelio Naranjo dijo sobre él lo siguiente: “A Abel Quezada le tocó abrir camino en la libertad de expresión, en tiempos en los que era casi imposible”. Al señalar esto, se refiere indudablemente a la situación del momento en la dominaba la política priista represiva. Para poder hacer frente a ello, colaboró activamente en un colectivo que después creó la revista Proceso. Sobre estos logros de la obra de Quezada, Guillermo Sheridan señala que: “El humor inteligente, en México, debe salvar varios escollos: desdeñar las recompensas abrumadoras, mantenerse al margen de la farsa sin dejar de caricaturizarla y evitar caer en la moralina. Como uno de sus mejores exponentes, Abel Quezada supo moverse con agilidad en ese entramado de país cuya idiosincrasia reflejó talentosamente”<sup>112</sup> Por todo lo anterior, se puede decir que, en sus obras y caricaturas, Abel

---

<sup>110</sup> dijo Quezada en 1985

<sup>111</sup> Trujillo Gabriela Codice AQ visto en noviembre del 2015  
[http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/16-544-7748qsc.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/16-544-7748qsc.pdf)

<sup>112</sup> Guillermo Sheridan <http://www.letraslibres.com/revista/convivio/abel-quezada-mexicano-lateral> octubre del 2012.

Quezada mostró lo que quería decir y generó todo un estilo y una forma de ver a la sociedad traspasando su tiempo.



Fig.21. Algunas caricaturas y parte de la obra plástica de Abel Quezada.

## **José Ignacio Solórzano**

Este artista, también conocido como Jis, es procedente de Guadalajara, Jalisco. Se encuentra relacionado con el cómic, del que hizo uso para realizar una crítica social de manera muy divertida e impersonal.

Desde muy pequeño, Jis se sintió atraído hacia el dibujo y desarrolló un estilo que se caracterizó por ser muy libre (por el que ha sido calificado como *pacheco*). Dentro de su obra, existen muchos dibujos de los que se dice que tienen un carácter escatológico.

Este creador, mientras estudiaba Ciencias de la Comunicación, se unió con Trino y Manuel Falcón para crear Galimatías, revista en la que firmaría por primera vez como Jis. Entre sus trabajos se cuentan Los Manuscritos de Fongus, Sepa la Bola, La Mamá del Abulón y, obviamente, la creación, junto con Trino, de El Santo. Sus dibujos tienden mucho al surrealismo, lo que es en sí parte de su encanto. Por si fuera esto poco, en momentos, llega a ser muy complejo y filosófico, aunque no por esto deja de ser prosaico y vulgar, lo que es un gran mérito en sí mismo. Debido a todas estas características, la sátira y la ironía de su obra resultan bastante peculiares y, por lo tanto, no muchos llegan a comprender su sentido del humor,



Fig 22. Carton de Jis.<sup>113</sup>

<sup>113</sup> Imagen sacada el día 1 de marzo del 2016 de <https://es.pinterest.com/pin/493707177870162471/>

## **Enrique Chagoya**

Mexicano que reside en Estados Unidos y que realiza obras con una marcada influencia por el estilo de los cómics. Le gusta jugar con la ambigüedad de la sexualidad y la religión. Para ello, recurre constantemente a la iconografía católica y a algunos elementos característicos del cómic mexicano, en especial de conocido “libro vaquero”, el cual es un tipo de cómic para adultos que resulta sumamente popular en los bajos estratos de la sociedad y que se caracteriza por sus connotaciones sexuales. Por ello, cuando Enrique Chagoya retoma este tipo de producción semanal, lo hace para realizar una mofa de la parte barata y sensacionalista que los caracteriza. Se podría considerar que juega con varios elementos kitsch de la cultura mexicana traspolandolos al pop art pues si se hiciera una versión de la sopa Campbel’s esta sería una lata de frijoles la sierra o alguna otra marca.

La obra de Enrique Chagoya no solo es una copia chicana del pop art el trata en sus obras de plasmar las problemáticas que el descubre al ser un mexicano en tierras ajenas y como retoma sus raíces para realizar obras en el contexto en el que está inserto.



Fig. 23. Collage donde encontramos varias de las obras emblemáticas de Chagoya en las cuales es visible la influencia pop.

## Capítulo IV Obra personal

### 4.1 Consideraciones estéticas actuales. Relación entre cómic y posmodernidad

La obra que conforma mi trabajo personal esta permeada por una serie de paradigmas que, de cierta manera, provienen de la posmodernidad. Éste término surgió de la necesidad de denominar lo que sucedió en el arte al culminar la modernidad y que pueda caracterizar al arte en la actualidad. Se trata de un movimiento que rompe con la ideología predecesora, pues no se compromete con ningún estilo determinado, así como también manifiesta nuevos valores como la autogestión del artista. Sobre este movimiento se ha dicho que:

“En la actualidad, en el contexto de la posmodernidad, el arte es definido como una forma de producto humano destinado a crear símbolos de una realidad común, el contenido y los métodos se centran en reciclar contenidos y método de técnicas de formación modernas y posmodernas, presentar los minirelatos de varias personas y grupos sin representación en el canon de grandes artistas, reconocer que las obras de arte tienen múltiples codificaciones y valorar lo significativo que es el mejorar y profundizar los entendimientos del panorama social y cultural”<sup>114</sup>.

Actualmente se habla de la libertad en el arte, lo cual, en cierta medida, ha provocado un mayor eclecticismo. Sumado a esto, también han aumentado el número de posibilidades artísticas, lo cual ha acelerado y provocado el auge de varias tendencias culturales populares. Dichas manifestaciones actuales se deben en parte a que la sociedad se encuentra sumergida en una serie de preceptos adquiridos por medios masivos de los cuales es un tanto difícil escapar. Dichas influencias se encuentran insertas de forma evidente en mi obra, a la cual considero como una serie de imágenes cuya forma visual compositiva contiene una notoria influencia de los cómics.

En la actualidad, se ha impuesto, en cierta medida, la etiqueta de posmoderno al arte en general. Algunas de estas perspectivas son un tanto vagas, pues con el término posmoderno quieren dar a entender que el arte no ha tenido algún desarrollo o innovación trascendental. No obstante, existen algunas críticas o consideraciones que se pueden realizar a esta postura de aparente “no evolución del arte”. La primera de ellas es el hecho de que los sujetos no se dan cuenta de los

---

<sup>114</sup> ACASO, María, H, et al. *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Akal Bellas Artes, Madrid, 2011. p. 32.

movimientos artísticos o de las tendencias que están en boga en su tiempo, ya que ellos mismos se encuentran inmersos en ellos, es decir, dada su cercanía con los mismos les es imposible darse cuenta del proceso. Por otro lado, una segunda crítica consiste en que la supuesta “no evolución del arte” en realidad es una etiqueta que se ha formado a partir de un desgastado discurso que sugiere que el arte de nuestro tiempo es un proceso que cada vez resulta más lejano al público en general. Asimismo, esta crisis está ligada en gran parte a los cambios de los modos de producción. En el caso específico de los medios masivos, se puede apreciar que éstos se han convertido en agencias tecnológicas y organizaciones corporativas comprometidas con la creación, selección, procesamiento y distribución de productos en cantidades únicamente posibles por métodos de producción masiva. Los medios masivos proveen una concurrencia de interacción pública en la sociedad que satura al público.

Refiriendo directamente al tema de la tesis, es decir, el de la influencia del cómic en mi obra, haré mención de varias de las convenciones estilísticas del cómic, de ciertas cuestiones que coinciden con la cultura popular y del gusto general que existe hacia dichas representaciones. Todo ello con el propósito de sustentar el discurso que se halla inserto en mi obra. Debido a esto, partiré del análisis de mis obras y la comparación de algunas de sus características con las del cómic, el cual posee convenciones que son reconocibles más fácilmente.

La industria y el sistema social provocan corrientes vertiginosas que generan modas, tendencias y estereotipos cambiantes, convirtiendo a la cultura actual en una cultura desechable, rentable. Los cómics son un objeto intermedio en este proceso, que desemboca o que tiene su punto clave con la aparición del arte Pop. Aquí cabe aclarar nuevamente que no todo el cómic era de masas o comercial; sin embargo, lo más conocido sí lo fue.

Dentro de esto, la sociedad funge como si tuviese una libertad de consumo, cuya selección se basa en el sistema capitalista de la publicidad. Arte, cómic y publicidad se hermanan en un intrincado sistema donde no es fácil distinguir a uno del otro. Con esto se reafirma que la proliferación de los signos en la sociedad realiza el papel de un “pivote” que impide una elección objetiva por parte del público.

Cabe destacar que, dentro de cualquier trabajo plástico, el hablar de la influencia del cómic podría llegar a parecer cosa de niños, de gente inmadura o un asunto intrascendente. No obstante, si analizamos los cómics, nos encontraremos con que éstos contienen la esencia de muchos artistas que viviendo en el anonimato logran hacer llegar un mensaje comprensible a un gran público. Quizás, en ese sentido, el cómic todavía conserva ese sentido contestatario, anti-sistema, de denuncia de los excesos y contrapeso del *poder omnímodo* que, para algunos filósofos, es connatural al arte y que el arte oficial no tiene (lo cual es lógico en tanto que tiene que ser aprobado por cierto círculo, por ejemplo, el de los críticos del arte). Por todo esto, si nos acercamos al cómic, no encontraremos con que conseguirá reconciliarnos con la grandeza del espíritu humano en un mundo cada vez más mediocre y gris.

Los cómics llevan el trabajo de dibujantes, guionistas, iluminadores y editores. Por ello, si la literatura y el dibujo son considerados parte de las Bellas Artes, la elevación del cómic al terreno del arte no debiera implicar un problema. Sin embargo, existe todavía un debate sobre la aceptación del cómic como arte formal. En Europa algunos le llaman el noveno arte o el arte secuencial, sin embargo, a la vista de los críticos y académicos, la reivindicación no ha sido del todo lograda. Sin importar la enorme popularidad y repercusión del cómic y la animación, estas formas de expresión siguen siendo un mundo desconocido y despreciado en muchas de las altas esferas del arte, inclusive a pesar de que la influencia del cómic en todos los aspectos de la cultura contemporánea contradice este rechazo. Al mismo tiempo que las figuras de moda se exponen en los museos, los magníficos trabajos de numerosos buenos dibujantes de cómic son desdeñados y minimizados. Aun así, algunos países como Japón, Estados Unidos o Francia, países que tienen una alta producción de historietas, han comenzado a revertir esta tendencia.

La parte principal de este capítulo busca salir un poco de la cuestión histórica y abordar mi obra plástica personal, por lo que trataré de retomar varios aspectos relevantes dentro del análisis que se ha venido construyendo, además de tratar de brindar algunos otros nuevos parámetros que permitan diversificar el análisis.

## 4.2 Obra personal

Como aportación y demostración en esta tesis se tomará mi trabajo personal. De igual manera, la realización del análisis de dicha obra será la comprobación de la tesis. No obstante, cabe aclarar que la comprobación inserta en la obra queda sujeta a la apreciación del espectador de la obra, ya que me abocaré principalmente a ciertas influencias que caracterizan al cómic y la animación, además de una pertinente lectura de las obras adscritas.

Desde la etapa temprana de mi formación y el inicio de mi producción artística, siempre he mantenido ciertas similitudes estéticas con el cómic, los mangas y la animación. Se podría decir que en esos comienzos no existía una certeza sobre hacia dónde se dirigía este proceso y estaba lejos de considerar a los grandes pintores academicistas como referencia. Gran parte de la imaginería de esta etapa fueron los cómics, las animaciones y la cultura pop. Desde estos primeros acercamientos personales, mi dibujo se desarrolló retomando elementos del cómic y la animación y, debido a esto, en un comienzo no tenía un estilo totalmente propio sino adoptado. Posteriormente, mi necesidad de experimentación y observación, sumada a la instrucción dentro del enorme campo de las artes, me abriría el panorama permitiendo generar un estilo propio, el cual seguiría, no obstante, teniendo las influencias del cómic.

Pronto descubrí tendencias del arte que retoman al cómic o que se ven influenciadas por éste. Conocí obras de varios artistas, entre ellos a Linchenstein, Basquiat, Kienholz, Banksy, Murakami y Aya Kato, entre muchos otros. De ahí que decidiera el tema de *“Las influencias del cómic en la pintura contemporánea a través del pop art y su vínculo con mi trabajo pictórico”*. A la par de la presente investigación, realicé varios proyectos plásticos que complementan mi trabajo de titulación.

Cabe mencionar que también he decidido retomar la opinión de algunos expertos en el área para ampliar mi propia descripción de la obra. En otras palabras, se buscará la comprobación de la tesis a partir de otros espectadores, tal como es el caso de Paola Adriana García Ruiz Maestra, quien, al hablar de fotografía comenta que:

*“Las pinturas son una mezcla de arte, manga y cómic. También hay algo surrealista en ellas. No hay un eje temático en sí pero hay muchos personajes femeninos Algunas de ellas parecieran una especie de autorretratos, aunque no se pretenda que lo sean. El color es importante ya que es parte de la composición y sustento de la obra. El dibujo que va más hacia un canon del manga (que no se si exista esto) que hacia un canon clásico del cuerpo en el arte”*

### **4.3 Aspectos gráficos y de composición en las obras.**

Para la mejor comprensión y lectura de la obras existen diversos aspectos compositivos en la pintura que son de utilidad al momento de realizar el análisis formal. En mi caso, hay términos que van insertos en las obras como, por ejemplo, la imagen, la composición, la simetría, el ritmo las formas, el estilo, la línea, el punto, la mancha, la plasta, la tensión, el texto, el color, el plano, la perspectiva, el tema, etc. A continuación haré mención de los que considero más importantes.

**Punto:** Es un recurso gráfico o pictórico representado como un pequeño símbolo circular o semicircular que da la expresión más mínima dentro del plano de composición. El punto se encuentra dentro de la composición de forma implícita y no es necesaria su representación, ya que la imagen contiene diversas clases de puntos de carácter simbólico o implícito. Los tipos más conocidos son el punto de tensión, el cual funciona como centro geométrico, y el punto de fuga. El punto puede ser redondeado como parte de la composición y puede generar diversas sensaciones dependiendo de la posición, la saturación, la sobre posición, etc. Cabe agregar que, como elemento plástico, el punto tiene atracción sobre el ojo dependiendo de la posición de éste, así como el color que posea.

**Línea:** La línea es un recurso gráfico y visual que consiste en una serie de puntos prolongados. Se trata de un recurso de delimitación del espacio, ya que conforma figuras en el plano para la composición del mismo. La línea también crea vectores y direcciones dentro de las imágenes generando dinamismo, así como también separa los planos dentro de la composición. Existen diversas clases de líneas como líneas rectas, curvas, moduladas y otras. De igual manera, existen términos para denominar a la línea por su grosor, continuación, fragmentación, depuración, rigidez, tensión, etc. Las letras o las grafías sólo son líneas. La línea puede ser muy marcada, gruesa, delgada, de color, así como también existe la insinuación de línea y la línea figurada a partir del

cambio de tono o color. La línea tiene diversas cualidades. Puede ser gruesa y delgada, así como generar dirección o ritmo en las imágenes. También puede generar textura.

**Plano:** Es el espacio en el que se representa la obra de forma tangible. También es una manera de dividir el espacio dentro de los diversos planos de los que podríamos hablar. A partir de un espacio bidimensional puede surgir un primer plano y diversificarse en varios planos, generando con eso profundidad en la composición.

**Forma:** Es el espacio ocupado por la línea o lo que queda dentro de lo delimitado a partir de una línea, ya sea un esbozo, una mancha o una plasta. La forma también tiene que ver con el reconocimiento de un objeto o una estructura. Dentro de las obras se representa diversas formas dentro del espacio pictórico. Pueden ser formas delimitadas y reconocibles, o formas abstractas que no corresponden la representación de los objetos. La forma posee proyección, lo cual implica representar un objeto fijo. Existen tres formas básicas por excelencia: círculo, cuadrado y triángulo. Todas las demás son complejas.

**Volumen:** El volumen en el caso de la pintura sólo es representativo, ya que el plano y el espacio son bidimensionales. Cuando se tiene la intención de representar un volumen, se recurre a distintos elementos de la composición como líneas, sombras, luces o degradados. Por medio de cualquiera de estos recursos se pueden destacar los elementos de la obra para dar esa sensación de volumen.

**Luz:** Al hablar de luz nos referiremos al enfoque pictórico que se da cuando dentro de la composición se destacan los matices claros o blancos. Dentro de la luz también se incluye el claroscuro, elemento indispensable dentro de la composición del que se habló anteriormente.

**Textura:** Dentro de la obra plástica podríamos mencionar la textura existente en la materia empleada en la obra. Con ella nos estamos refiriendo a la superficie de la misma. También existe

una textura asociada al uso del color o de un matiz. Hay que tomar en cuenta que el lienzo lleva consigo ya una textura característica. En mi caso, el óleo lo uso de una forma generosa tratando de jugar con las texturas que genera.

En el texto de introducción a la imagen se menciona que existen dos dimensiones básicas en la textura: una plástica y otra perceptiva. Podemos decir, por ejemplo, que la textura plástica se refiere a la superficie y la perceptiva a la cuestión cromática.

**Movimiento:** El movimiento en las obras se trata de un movimiento simulado y de cómo la obra puede o no sugerir movimiento. Básicamente, a partir de cómo se representan los elementos, la tensión entre éstos puede provocar esa sensación fuera de lo estático.

**Espacio:** Área ocupada por la obra sobre la cual interactúan los elementos existentes con los fondos.

**Simetría:** Se da cuando los elementos equidistantes de la obra son exactamente iguales al dividirse. Generalmente se separan por medio de un eje de simetría, aunque puede haber uno o más. La simetría posee en sí misma características repetitivas.

**Asimetría:** Está presente en el caso de figuras que no poseen simetría, ya que cuentan con formas irregulares.

**Tensión:** Es la variable dinámica de las imágenes fijas. La tensión es provocada por los elementos plásticos de la composición en sí misma.

**Color o tono:** Tiene una naturaleza sensorial y perceptiva. El color y su matiz es una experiencia sensorial que está sujeta a las características de toda materia y gracias a la luz es visible. Dentro de la pintura se refiere a la diversidad de colores utilizados en una obra. A los colores que integran dicha composición se les conoce como la paleta. El lenguaje pictórico por excelencia es el

color y es el método de representar mediante tonos, los cuales van desde oscuros a claros. En el libro de teoría de la imagen se menciona que: *“El color como todo elemento morfológico contribuye a la creación del espacio plástico de la representación emplee el cual puede tener una naturaleza bi o tridimensional dependiendo de cómo se emplee este elemento.”*<sup>115</sup>. El color se divide en múltiples tonos, aunque la división más amplia los divide en dos tipos: fríos y cálidos. El color posee cualidades sinestéticas que provocan diversas sensaciones como las térmicas. Otra manera de dividirlos es por medio de la clasificación de colores primarios, secundarios y terciarios. Los colores primarios son tres: azul, amarillo y rojo, de cuyas combinaciones surgen los secundarios: azul más amarillo da verde, amarillo más rojo da naranja y azul más rojo da violeta. Si se llegan a combinar estos surgen a su vez los colores terciarios. El color es un elemento que provoca ritmo visual y a la vez es muy dinámico de acuerdo a la imagen y de cómo se emplee.

**Contraste:** El contraste en el color es un elemento dinámico en la imagen. Dentro de la obra existen dos tipos: contraste entre la luz y la sombra, y contraste de color por saturación. El contraste genera distintas sensaciones visuales interesantes. Dentro del orden cromático es notorio como se combinan entre sí ciertos colores. Algunos resaltan al estar juntos y también al combinarse dan lugar a tonos oscuros.

**Imagen:** Se trata de una representación visual bidimensional expresada sobre alguna superficie plana principalmente. La imagen en general puede ser de cualquier índole. No obstante, en el caso presente nos referiremos principalmente a la imagen pictórica y a la influencia de otra clase de imágenes correspondientes a los cómics en general.

**Tipografía:** Refiere al estilo de las letras, es decir, la forma de la escritura. Se encuentra presente en una obra cuando se llega a hacer uso del lenguaje escrito por determinados motivos.

---

<sup>115</sup>Introducción a la teoría de la imagen p 121

**Estilo:** Es la manera en la que se representa. De alguna manera es una forma de clasificación. El estilo que se maneja en las obras de la presente tesis es figurativo, aunque sin ser del todo naturalistas. En ellas existe el dibujo anatómico, pero éste no es totalmente realista. Esto se debe a que parte del juego del dibujo de caricatura, el cual lleva un estilo con influencias del cómic. Siempre se busca mantener relaciones acordes entre los elementos para proporcionar a la figura una armonía. Las figuras corresponden a una estética de caricatura japonesa. Dentro del manejo del cómic, como influencia de estilo, intento transpolar dichos elementos a la realidad, conformando fragmentos de historias que estén abiertas al espectador, quien no sabe de un antes ni de un después sobre el personaje de la obra. Por ejemplo, si hay un hombre trepando una reja, el mensaje podría ser, en general, esforzarse por atravesar barreras. Esta imagen, dependiendo del contexto, podría ser interpretada por el espectador, por ejemplo, como un migrante cruzando la frontera. Aun así, el atravesar barreras es una temática universal que admite múltiples interpretaciones. Dentro de la obra es posible denotar un estilo definido con adecuaciones de técnicas tradicionales a la modernidad, así como también características propias que hacen a la obra única.

Es muy notoria la deformación en los ojos que realizo en mi obra, característica retomada en gran parte de las animaciones japonesas de las cuales tomo dicha característica de expresividad, la cual denota emociones y está llena de inocencia.

**Formato:** Término usado como referente al tamaño del soporte o escala y a la forma que contiene la obra. Respecto al formato de la obra, se tomó en cuenta desde el proyecto para la realización de la obra. Por ello, se buscó escalas acordes a la idea que se tenía en mente. Primero se desarrolló un boceto de un tamaño pequeño para su posterior realización, que es aproximadamente el mismo que el del objeto real, lo cual sirve para crear nuevas posibilidades, así como para experimentar previamente la obra.

#### 4.4 Descripción de las obras personales

Las obras de carácter personal son una parte importante del desarrollo de todo artista. En mi caso, éstas constituyen la materialización de la presente tesis. Por ello, se hará una descripción detallada de cada una de mis piezas. Algunas de las obras tienen más marcada la serie de influencias de las que se ha venido hablando, pero en realidad todas contienen, en varios sentidos, las formas, la línea, la composición o el color de los cómics. El presente capítulo hará una descripción del resultado sin hacer mucho hincapié en los procesos.

La primera obra anexa, cuyo título es “**Cantante de Jpop**” (Fig. 24), es uno de los primeros trabajos y corresponde a una etapa temprana. En esta obra experimenté varias cosas con la pintura al óleo, además de que fue el primer formato grande de pintura que he realizado. El formato es grande, donde el personaje central es masculino, pero curiosamente no hay un intento de exaltar la masculinidad, siendo inclusive hasta cierto punto andrógino. En este caso se trata de la realización de un retrato convencional, aunque ya hay atisbos de las obras que se crearían posteriormente. La obra es un retrato de un cantante de música pop asiático, fenómeno que se ha expandido mucho en los últimos años. Este retrato se diferencia del resto de la obra, ya que mis intentos posteriores serían crear una obra sin buscar hacer retrato en sí. En este intento de representar figuras populares podría mencionarse la influencia del arte pop. Un ejemplo muy claro de ello son los innumerables retratos de cantantes famosos pintados por Andy Warhol. Tendencia que se ha visto hecha en múltiples ocasiones.

La composición es bastante simple. El fondo es plano y de tono magenta. Predomina sobre todo la línea, con la cual se crean formas, especialmente las del rostro. La representación de la mirada, que resulta exaltada, pero fija, da una sensación estática. Esto es provocado por la fotografía publicitaria, medio en el que me inspiré. También es notorio el modelado o escorzo para sacar algunas luces. La posición de la mano también hace alusión a un gesto.



Fig.24. Título: Cantante de Jpop

Técnica: Óleo sobre tela

Medidas: 100x75cm.

Año 2005

El siguiente par de pinturas corresponden a un proyecto de pintura que lleva por título “Secuencialidad instantánea”. Se conforma por dos pinturas que son de formato grande. Antes de continuar, cabe recordar que en el texto de introducción a la teoría de la imagen se señala que: “El formato es pues el primer factor que condiciona las relaciones espaciales de los componentes de una imagen, principalmente las de forma, tamaño y ubicación”<sup>116</sup> Lo tamaños de este proyecto fueron decididos para la composición de las piezas, a pesar de que es muy sabido que las medidas de los lienzos se encuentran ceñidos a las medidas que comercialmente establece la demanda.

Este proyecto en especial se trata de una tira cómica pictórica y, por lo tanto, recrea el espacio y la composición. El lienzo se divide a manera de viñetas o secuencia de imágenes que dan la idea de acciones y del paso del tiempo.

En estas piezas podemos hablar de que se da una adecuación cuando se realiza el uso de dos lenguajes distintos: el lenguaje pictórico y el uso del lenguaje escrito, al cual trato de dar una finalidad más narrativa y de énfasis. Es remarcable el uso de distintos idiomas y, en consecuencia, de diversas sintaxis (con esto me refiero a la sintaxis gramatical, no a la de la imagen).

En el capítulo de comunicación de masas se habló de cómo una función básica de la viñeta es justamente una dependencia de la imagen y el texto, lo que produce una sucesión de hechos.<sup>117</sup> Todo esto provoca un orden en la lectura de la obra en sí misma, lo cual será retomado más adelante en el análisis individual de cada obra.

El diálogo entre los textos y las viñetas da lugar a un juego de composición y movimiento, lo cual otorga a la pintura un sentido de lectura.

Asimismo, en estas pinturas está latente el fenómeno de la temporalidad. El cuadro posee esa sucesión de imágenes que en el libro de introducción a la teoría de la imagen se explica así: “En una primera aproximación al concepto de temporalidad, podría definirse éste como la estructura de representación del tiempo real a través de la imagen”. De esta manera podría decirse que, además de ser una especie de narración, en la obra se juega con el elemento de la secuencia y la posibilidad de narrar una historia o sucesión de hechos en espacios diferentes. En la obra se cuenta una pequeña

---

<sup>116</sup> Villafañe.p.250.

<sup>117</sup> Imágenes y cultura

historia a través de tres o cuatro imágenes, tal como lo hace el cómic, el cine y la fotografía, sólo que en este caso es pintura. En dichas obras me inspiré un poco en las piezas de arte de Linchenstein, quien retoma la posibilidad de poner viñetas de cómics dentro de una obra pictórica. La diferencia entre su obra y la mía sería que el copió sus viñetas de diversas tiras de cómic, mientras que la idea de mi obra es tratar de crear un nuevo cómic.

Los temas resultan independientes a la influencia del cómic. Las temáticas insertas en mis obras abordan temas universales como la libertad, la superación humana y la introspección del individuo. Además, el uso de textos en otros idiomas genera un mensaje más abierto, lo que posibilita distintas posibilidades de interpretación.

Partiendo de lo general a lo particular, ahora voy a hacer mención a la descripción formal de las obras:

La primera obra de la serie se titula “*Close open Window*” (Ventana cerrada-abierta) (Fig24). Esta pintura se encuentra dividida en cuatro partes cuadrangulares a manera de ventanas, las cuales asemejan a las viñetas de un cómic. El conjunto de todas ellas forma una secuencia cíclica de imágenes con textos. Dentro de esta pintura se desarrolla una relación entre opuestos. La secuencia de las ventanas contiene frases con interpretaciones abiertas, las cuales dependerán de la elección del lector.

En esta obra hago mención a los cómics pintados por Andy Warhol, aunque, cabe señalar que no son copias de ellos, tal como tampoco las obras de Linchtenstein lo eran. En realidad, los elementos se retoman pero se adecuan al contexto.

Para hablar de la significación del título, el cual está asociado, por un lado, a la imagen y, por otro, al texto. Por ejemplo, decir: “ventana abierta”, “abriendo ventana”, “cerrando ventana” o “ventana cerrada”, podría sonar muy similar, pero cada una de estas frases encierra una acción y una situación diferente. De alguna manera, la ventana cerrada, en color azul, habla sobre el estatismo: mantenerse atrás de la línea, no salir al mundo, pero al mismo tiempo mantener al espectador como individuo pasivo que observa sin convertirse en partícipe de los hechos. Ya refiriéndonos a una significación de la imagen, voy a separar el cuadro por secciones. La ventana abierta, en color verde, trata sobre un pequeño intento por experimentar esa pequeña salida para

salir del encierro y disfrutar del mundo. La tercer ventana morada habla un poco de un impulso activo y desesperado de querer salir de forma acelerada. La cuarta escena representa el auto encierro, una actitud de cerrar los ojos. Es un gesto de negación.

La variación en los colores de fondo de igual manera busca generar distintas sensaciones. El azul es un color tranquilo, característico por ser frío. El verde también es un color frío, pero está muy correlacionado con la naturaleza. Después está la ventana violeta, un color de naturaleza fría. La obra cierra con un color cálido, el naranja, el cual además es el complementario del azul, por lo que están correlacionados los colores de fondo.

Además de notar que los personajes están delimitados por la línea, es notoria la simetría en la composición, además del manejo de los matices y los claro oscuros.

Otra cuestión destacable es el uso de letras y tipografías en la composición pictórica, lo cual integra a la pintura dentro de la narrativa visual. Junto a cada imagen existe un texto que permite que haya una secuencia entre las imágenes.



Fig. 25. Título: *Close open window*

Técnica: Óleo sobre tela

Medidas: 100cm x 100cm

Año: 2006

La siguiente pieza realizada fue la de “がんばって！！ ( *Ganbatte!* ¡Esfuézate!)” (Fig 25). Descripción: El cuadro tiene una composición alargada y se encuentra dividida a lo alto en tres partes de diversos tamaños, las cuales buscan narrar tres acciones correlacionadas verticalmente. El primer fragmento del cuadro es estático y contiene a un personaje que sujeta una reja tras la que se encuentra atrapado en *close up*. El segundo cuadro contiene al personaje trepando la reja. Finalmente, el tercer cuadro es una toma abierta donde se muestra una niña saltando una barda. La obra está complementada por un texto que está escrito de arriba hacia abajo en japonés. Este último elemento es una clara influencia de los mangas y los cómics japoneses que contienen textos verticales. Es claro que existe una fuerte carga semántica relacionada con el cómic japonés tipo manga.

La técnica empleada fue óleo sobre tela y en algunas de las partes de la pintura hice uso de la plasta para generar un sentido tridimensional. Con esta técnica se enfatizó sobre todo las manos de la niña en las rejas y las letras.

La composición en sí es bastante simétrica, lo cual genera cierto orden en la obra. La lectura también es fácil de entenderse.

El color también juega un papel primordial. El fondo fue adquiriendo diversas tonalidades en azul, el cual fue cambiando en matiz. Se comenzó con un azul un poco oscuro y, en la parte de abajo, se concluyó con un azul más claro, en el cual se mezclaron también amarillos. En esta última escena, los colores de fondo contrastan con el rojo intenso del personaje principal.

Otra de las partes donde cabe destacar las influencias del cómic en esta pintura es en el estilo de dibujo que es un tanto lineal. El cuadro se basa mucho en la línea, elemento característico de los cómics como se mencionó anteriormente. Los ojos de la niña son muy grandes como en los mangas. Dichas características son observables en las pinturas del artista Takeshi Murakami del que se habló anteriormente (véase Fig. 26).



Fig. 26 Título: がんばって！！ ( Ganbatte ! ) Esfuérzate!

Medidas : 70cm X 120cm

Técnica:Oleo sobre tela

Año: 2006.

La siguiente etapa dentro del proyecto pictórico corresponde al desarrollo de las formas y a una mayor sensibilidad. En la serie de obras sucesivas se dio una mayor atención a los personajes femeninos y su sensualidad. Asimismo, existen algunas influencias surrealistas inmersas en las obras. Una fuerte influencia en esta parte de la tesis es el surrealismo pop, movimiento que toma raíces de dos movimientos anteriores. En esta etapa retome aspectos fantásticos con los que conforme una serie de representaciones populares con influencias de los cómics y las animaciones.

Siguiendo lo anterior, realicé una pintura de gran formato con la forma de un gran díptico con las medidas de uno por dos metros. En él se desarrolla una escena que contiene elementos fantásticos. El díptico juega con la dualidad, lo cual se refleja claramente en el título: **“Entre el día y la noche el frío y lo cálido.”** Esta pintura la realicé buscando crear un paisaje onírico y fantasioso (Fig.27). Podemos ver en este trabajo el juego de colores contrastantes, el uso de la línea para destacar elementos, así como el manejo de luces y sombras. El estilo de los personajes destaca por tener influencia de los cómics. También se puede percibir la idea de movimiento o de vibración gracias al uso de líneas moduladas. Los colores son vibrantes y llevan consigo la percepción de movimiento. En este paisaje onírico quise jugar con la idea de una imagen panorámica: las dimensiones de este díptico son amplias hacia lo horizontal y está integrado por dos cuadrados juntos. Asimismo, también se puede notar el manejo de distintos planos dentro de la composición.

La forma en la que se integra el color es mucho más experimental que en las obras anteriores. Esto es debido a un interés personal por jugar con el color, además de que el fondo ya tiene un manejo de planos y perspectiva. Hay juegos con movimiento y ritmo en la obra. El sol y la luna contienen formas redondeadas que emanan ondas alrededor. El paisaje representa cuestiones oníricas: el cielo es púrpura del lado izquierdo y más azul verdoso del lado derecho. Esta obra lleva insertos la cultura pop, ya que los protagonistas los saqué de revistas y se modificaron para dar una carga llena de fantasía. Además de esto, la obra está llena de símbolos. El agua tiene muchos colores disipados que son el reflejo de las montañas.

Dentro de los personajes principales destacan dos hadas del lado izquierdo, una mujer del lado derecho y una iguana en el centro.

Influencias destacables en este cuadro son la pintura de cielo nocturno de Vincent Van Gogh y algunas imágenes de revistas, lo cual guarda relación con algunos artistas del pop art como Warhol o Richard Hamilton, quienes usaban imágenes de modelos, fotografías y recortes para sus obras.



Fig. 27 Título: Entre el día y la noche

Díptico.

Medidas: 1.0m. X 2.0m.

Técnica: Óleo sobre tela

Año:2007

La siguiente pieza se trata de una pintura individual titulada “*las tres gracias*” (fig. 28). El título alude a cuestiones mitológicas. En esta pieza quise centrarme en desarrollar el rostro y generar una composición más sencilla. Los personajes son femeninos, con ojos más grandes de lo normal,

narices y bocas pequeñas, cabellos de colores psicodélicos. En esta pieza es muy clara la influencia de las caricaturas japonesas. De igual forma, las cuestiones anatómicas están deformadas: los personajes tienen ojos grandes, pero narices y bocas pequeñas. La expresividad de la mirada es esencial. El fondo plata del cuadro sirve para provocar diversas sensaciones. Estas imágenes hacen alusión a cuestiones sensoriales como el olfato, la vista, el tacto y el oído.

La composición es casi simétrica en la parte central. El cuadro se divide en tres partes y tres personajes. Los tres elementos son equidistantes dentro de la composición. Cada uno de los personajes posee características similares, pero actitudes distintas. El personaje central tiene ambas manos al frente y muestra las palmas a pesar de que se encuentra en una posición estática.

En dicha imagen uso arquetipos del manga para hablar de una especie de canon estético dictaminado por estos estilos de dibujo. La nariz es recta; los ojos, grandes; el cuello, largo; los cabellos, de colores poco comunes. Este último elemento permite irradiar con tonos brillantes, pero artificiales, el cuadro. Sus posiciones son estáticas, es decir, sin movimiento. El tono del fondo es un gris plateado, lo cual lleva una carga de materia. En dicho cuadro traté de hacer un énfasis mayor en el rostro de lo que había hecho antes.

Cabe destacar la influencia del artista Takeshi Murakami en esta pieza. Principalmente hay influencia de los mangas y los cómics japoneses en este tipo de estética antes descrita.

La obra **“Cuatro elementos”** (Fig. 29) es una pintura llena de simbolismos relacionados a la naturaleza y los cuatro elementos: agua, tierra, fuego y aire. La obra cuenta con un sólo personaje femenino de color verde que está sobre el agua, mientras echa fuego por la boca. Su cuerpo se relaciona con la tierra y asemeja a una planta. Su cabello es del color de una flor. Finalmente, el último elemento lo encontramos en el fondo que corresponde al aire. Los colores son muy vibrantes, brillantes y hacen juego con los colores fosforescentes. Este cuadro tiene un formato pequeño cuadrangular. Asimismo también cuenta con cierta tensión y orden de lectura. También es una representación de la sensualidad femenina relacionada a la naturaleza. La técnica es acrílica sobre manta.



Fig:28. Título: Las tres gracias.

Medidas: 75cm X 50cm.

Técnica: óleo sobre tela.

Año: 2013.

El sucesivo par de obras son dos ejercicios pictóricos desnudos que salieron de imágenes de revistas al tratar de jugar con el fondo dimensionándolo y dándole textura visual. Los colores son brillantes sobre fondos blancos. Su mayor influencia son las obras de Murakami y algunos otros artistas pop como Mel Ramos, sobre todo por el sentido representativo que manejan y la temática.



Fig.29. Título: Los cuatro elementos  
Medidas: 25 cm X 25 cm.  
Técnica: acrílico sobre tela.  
Año: 2014

La primera obra se titula “Desnudo número uno” (véase figura 30). Es notorio el uso de la síntesis de líneas gruesas o muy delgadas de diferente manera. Igualmente hay un juego visual realizado con los colores. El mismo fondo está lleno de puntos. El formato de la obra es cuadrangular. Existe también un juego visual realizado a partir de los cánones de belleza impuestos por los medios de comunicación masiva y las caricaturas de éstos.

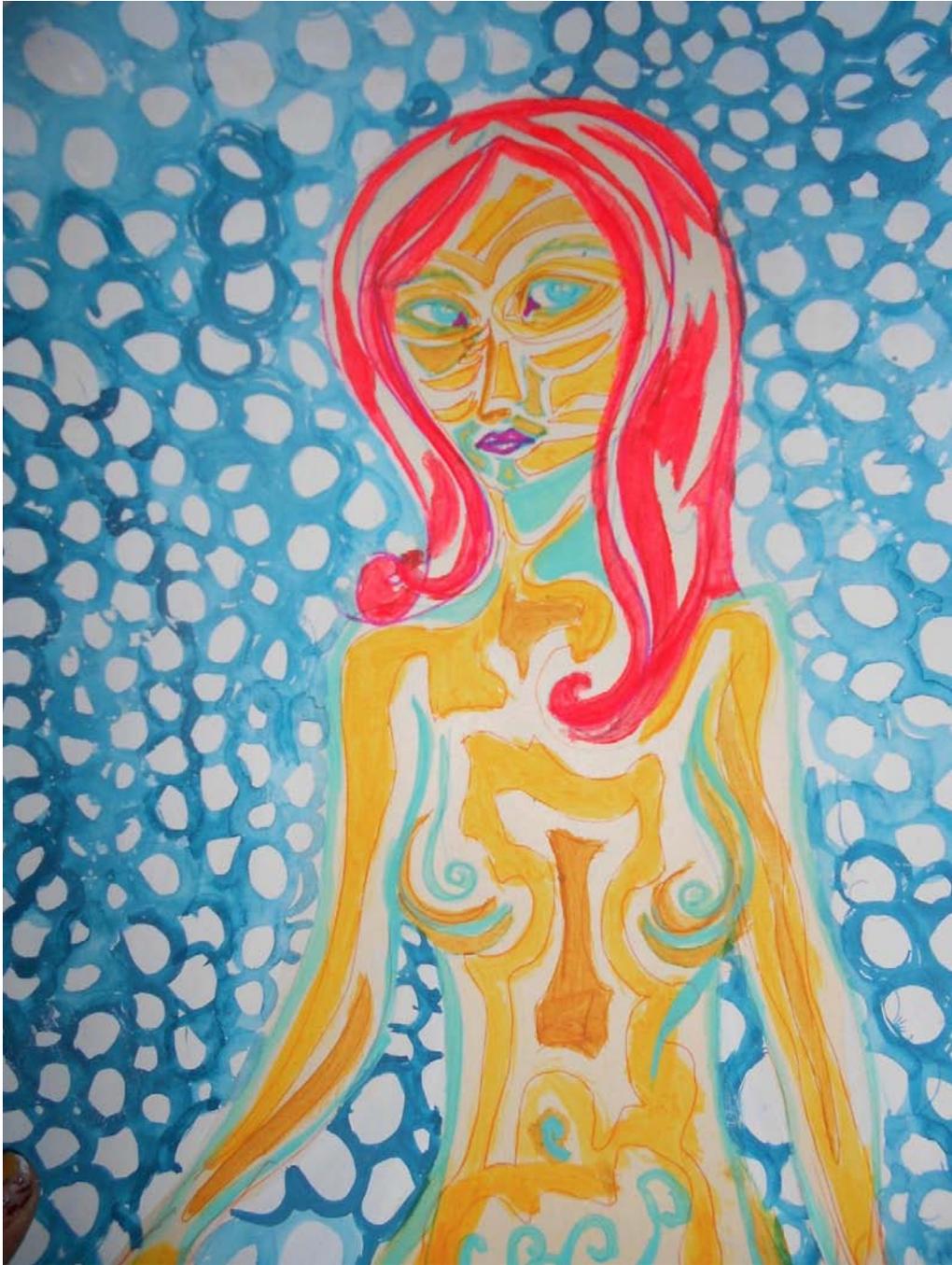


Fig. 30 Titulo: Desnudo #1

Medidas: 40 x 50 cm

Técnica: mixta

Año: 2014

Estas características continúan presentes en la siguiente pieza, “Desnudo número dos” Fig 31.



Fig 31 Titulo: Desnudo #2

Medidas: 40X 50 cm.

Técnica: mixta

Año:2014

La obra “**Mujer Mariposa**” (Fig 32) es de formato pequeño rectangular y alargado. La composición es sencilla con un solo elemento principal. Los colores son principalmente cálidos. La técnica es la de acrílico sobre lienzo y tiene formas espontáneas.

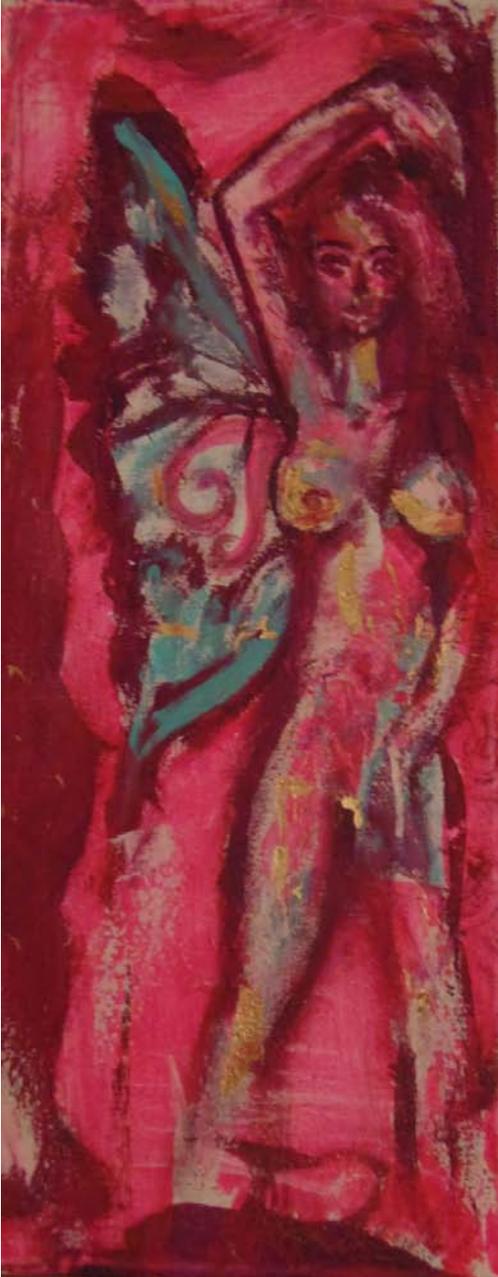


Fig 32 Título: Mujer mariposa.  
Medidas: 20 x 30 cm  
Técnica: Acrílico sobre tela.

El dibujo es un poco más experimental y más impulsivo en general. Las líneas son gruesas y provocan la sensación de expresividad.

Esta obra tiene como referencias las grafías realizadas y la marcada línea de los contornos como eje.

La siguiente etapa de mi obra corresponde a la experimentación digital a partir del dibujo tradicional. Busqué sobre todo un poco más una línea suelta y aumentar las posibilidades de mi trabajo en la siguiente serie de obras. Las influencias de las que parte esta obra podría decirse que son el surrealismo pop y las ilustraciones contemporáneas

*“Water Girl”* (véase figura 33) es una pieza que muestra un atrevimiento más allá de la forma. Sus figuras son etéreas e irreales, lo cual nos obliga a tener que adivinar si se trata de un ser femenino. El personaje parece que se deja llevar por una soledad y una melancolía interior, ante las que parece estar conforme. También se percibe en ella un deseo de libertad persistente, porque flota, pero parecería que flota en peceras. No lo hace en el aire ni en el mar, sino en recipientes. Las figuras están encerradas y son deformadas por una línea libre y persistente. El rostro está idealizado y pareciera estar enmascarado como para ocultar una realidad que no desea mostrar. El personaje es tímido y se quiere ocultar. Sin embargo, aunque los colores gritan libertad, la composición insiste en encerrarse en su propio mundo. La composición es simple, muy sencilla, sin pretensiones, sin complicaciones, directa y sencilla, aunque no llega a la sencillez evidente de la ilustración. La obra, aunque no es una abstracción de la realidad, resulta bastante irreal, tal como si proviniera de un mundo interior que se llena de colores infantiles, pero con reflexión de una adulta.

La obra posterior es *“blood girl”* (véase figura 34). En dicha obra los tonos son muy oscuros y cuenta con algunos juegos claros, que resultan sobrios y un tanto tétricos. El rojo destaca como un elemento visual. Las formas están llenas de movimiento y son sueltas. Este trabajo toma influencias de autores como Aya Kato que juega con muchas figuras sueltas mujeres envueltas en humo por describir su obra.

deformada los colores son un poco más matizados parte de un dibujo manual y su manipulación digital.



Fig. 33. Título: Wáter Girl

Técnica: mixta digital

Medidas: 28 X 40 cm



Figura 34 Titulo: Blood girl.

Técnica mixta digital Año: 2015

“Mujer espiral” figura 35 se trata de una obra con mucha influencia surrealista es un juego y deformación del cuerpo no tiene manos definidas igual se entrevé que es una figura femenina.



Figura 35 titulo mujer espiral

Técnica: mixta digital

Medidas 28 X 40 cm

Año 2015

Por ultimo de estas piezas digitales un “Autorretrato” Fig 36 con estilo surrealista las gafas están bordeadas de espirales el color igual es más sutil que en las otras obras pero destaca la posibilidad de jugar con otro tipo de recursos visuales.

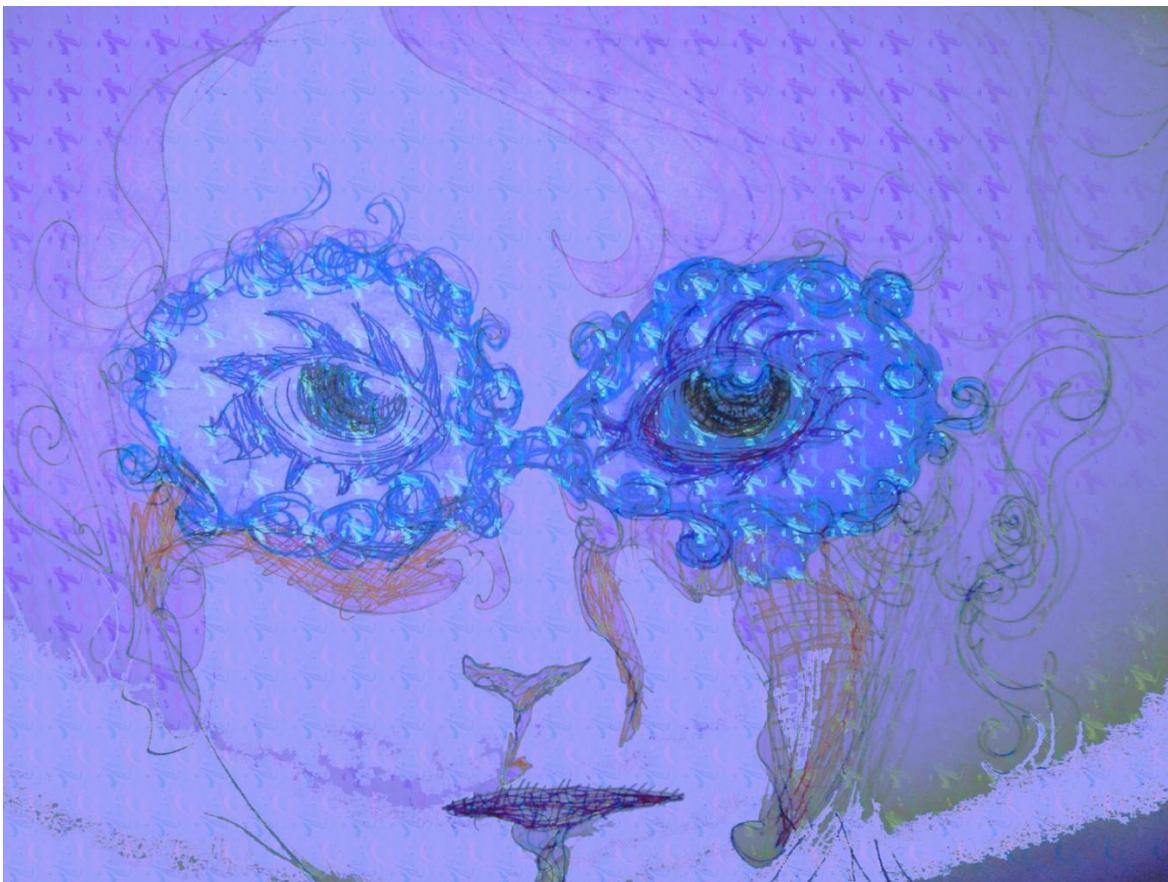


Figura 36 Titulo: autorretrato

Técnica mixta digital

Medidas 28 X 40 cm

Año 2015

## Conclusiones

Como parte de las conclusiones intentaré responder a la serie de preguntas que había presentado desde el inicio de este trabajo.

Las influencias del cómic se fueron suscitando en un principio desde como dibujaba los elementos bastante gráficos para ir desarrollar un estilo.

Otra de las preguntas planteada fue: ¿Como el cómic ha influido en las grandes tendencias de la pintura el arte del siglo XX?

Es difícil actualmente trazar límites tajantes entre arte, pintura y cómic, ya que tanto el arte como el cómic se han enriquecido y mezclado, aun cuando cada uno tiene características propias ligadas sobre todo con los modelos de producción y de distribución, así como con la validación de un público académico crítico. De igual manera es debido al paso del tiempo y a los sucesos artísticos y culturales que las influencias del cómic se han diversificado y enriquecido, ya que cada vez hay más cómics, más estilos, más artistas sobre los cuales realizar referencias.

En pocas palabras, cada vez hay más arte lo cual también convierte la siguiente tesis en una tautología que a su vez se enriquece desde los diversos movimientos que van adoptando al cómic más allá que como mera influencia hasta llegar a la interpretación del cómic a través de la pintura. Ya que es la pintura la que ha reflejado, no sólo la interpretación de la realidad por el artista sino realidades alternas, interpretaciones de una sociedad que muestra fijaciones. Fue la época de los sesentas la que hizo un hincapié en el cómic dentro de la pintura incluso simplemente recortando cómics transportándolos a la pintura.

Otro criterio sería el aparente realismo de las obras, entendiendo por realismo lo que concierne a la percepción del artista hacia los objetos respecto al espacio y el traslado de estos a lo icónico o signos fieles. Así mismo, se puede clasificar el pop art lidia de acuerdo al uso que da de los materiales que ya existen como signos en sí mismos: fotografías, marcas, dioses, incluso cómics, a los que se le puede llamar material precódificado (reconocible por todos). Existe también la idea de los *ready mades* o de los *asemblages* o *collages*.

Estas corrientes son movimientos artísticos que son influenciados por el Cómic, por ejemplo, en la tendencia a caricaturizar la realidad creando un ambiente imaginario que envuelve deseos o

aspiraciones irreales. Mientras que algunos teóricos definen a la posmodernidad como una característica, Alloway la determina como el espectro del espejo de las comunicaciones visuales; como una buena representación que se conforma como un canal constitutivo del individuo. Steinberg, por su parte, identificará a la fotocopia como la imagen plana característica del postmodernismo. Un ejemplo del análisis que realiza Alloway sobre el realismo, contraponiéndolo al pop art, es la diferenciación existente entre el arte pop y la cultura popular. De esta comparación podría decirse que en la cultura popular se hace un uso directo de la imagen “tal cual” sin interpretarla, es decir, la cultura popular no es arte pop porque ésta no lleva un ejercicio de representación sino de presentación directa de símbolos reconocibles en la mayoría de los casos. El Cómico se convierte en protagonista en gran medida en el Arte, a veces como parodia, o como un estilo de pintura muy fantástico, que explota varios de los recursos del Arte pop en nuestros días. El carácter *Underground* del surrealismo pop o *Lowbrow*; genera una anarquía en cuanto a lo que formalmente es la pintura o la ilustración, el Cómico etc. El fenómeno de la globalización dio lugar a nuevas influencias provenientes de los países de desarrollo industrial occidentales. Lo que provocó que se alterara la concepción del Arte y por consiguiente su interpretación. A partir de ello provienen muchas influencias. El Arte Pop llega hasta nuestra cultura como mercadotecnia. Los cómics bombardean atrayendo la atención, principalmente de niños y jóvenes, quienes son renuentes a la lectura, pero al darles imágenes con personajes atractivos, temáticas fantasiosas e imaginativas, donde participan personajes súper poderosos que al mismo tiempo son jóvenes en su mayoría, se vuelcan en la lectura de cómics, que en ocasiones se vuelven medios de escape de la realidad.

Ante todo los distintos fenómenos de influjo y contraflujo entre el cómic y el arte, la pregunta sobre si se trata de una *moda* o no, viene a la mente: ¿Cómo influyen las modas en el Arte? ¿Es el cómic una moda? Las modas son fenómenos que se generan dentro de las sociedades de consumo capitalista, son exitosas al ser difundidas por los medios de comunicación. Estas generan modelos o arquetipos para provocar en las personas necesidades impuestas por los cánones económicos y los estándares impuestos del buen gusto. El crecimiento económico se acelera, a su vez los medios masivos nos llenan de imágenes, de estos modos de vida aceptados por la sociedad. Adoptamos

patrones a través de las imágenes y los medios audiovisuales; dichos arquetipos hablan de un modo de vida y parámetros superficiales, por los que se aumenta un índice de consumismo industrial. Las modas son los modos de consumo que se ven acelerados. Las artes son un producto de la cultura, pero cuando se desarrolla la cultura de masas, el arte se vuelca hacia las masas, los productos culturales y su consumo. Provocando la estandarización de los parámetros de belleza o estética. El Cómico al mismo tiempo es producto de moda o en ocasiones de iconos o personajes de impacto comercial. Hay cómics que se han mantenido de moda, debido a que se han ido renovando. Un ejemplo claro son los cómics realizados por la editorial Marvel y el título de *Spiderman* (el hombre Araña) por citar alguno, personaje que todos reconocen desde temprana edad; .dibujado y escrito por innumerables autores. Dicho cómic ha cambiado y provocado una mercadotecnia increíble impactando varias capas de la sociedad, desde los niños que se ven atraídos por las caricaturas del hombre araña; personaje que adquiere súper poderes con la picadura de una araña, disfrazado de rojo y azul, se transporta saltando edificios con la ayuda de telarañas; hasta las generaciones adolescentes y adultas que crecieron con este personaje a través de su incursión, en el cine además el sinnúmero de títulos y productos relacionados a *Spiderman*; juguetes, disfraces ropa posters álbum de calcomanías, etcétera. La respuesta final a esta pregunta sería que si bien el cómic comenzó como una moda, éste se ha labrado un lugar en la cultura y dentro del arte. Habrá cómics que serán simple moda, pero el cómic como género ha superado ya ese momento.

La cuestión de las modas y el cómic, nos lleva a cultura pop, la cual se encuentra íntimamente relacionada con las modas y, como su nombre lo indica a lo *popular*. El Pop se sustenta en los íconos de la cultura de masas y el impacto promocional. En lo referente a la Pintura, se trabaja con las técnicas tradicionales como también con los sistemas de reproducción múltiple como la fotografía, litografía, serigrafía, y la infografía. Para abordar dichos se hizo un análisis de los modos de consumo del Arte; me basé en el libro de Juan Acha de *Consumo artístico y sus efectos*, donde analiza hasta qué punto predominan en las sociedades el concepto de diseño. A saber el objeto bello por su pura funcionalidad práctica. Aparte del texto de Laurence Alloway, entre otros.

El cómic como medio gráfico es atractivo, capta nuestra atención de una forma más directa que sólo un texto, y en ese sentido se inserta en la dinámica de consumo directo de la que, al menos para cierto sector de la crítica académica, el arte estaba exento.

También cabe mencionar que el cómic realizaba una función expresiva estandarizada pero a veces con intenciones ocultas de rebeldía. La pintura trató de hacer también una reflexión de ese estereotipo, a veces realizando una crítica a partir de caricaturizar, los modelos existentes. El arte al abordar al cómic le da, sin embargo, otro sentido: el sentido de crítica al arquetipo, impuesto por él mismo. El cómic se convierte en protagonista en gran medida en el Arte, a veces como parodia, o como un estilo de pintura muy fantástico, que explota varios de los recursos del Arte pop en nuestros días. El carácter *Underground* del surrealismo Pop o *Lowbrow*; genera una anarquía en cuanto a lo que formalmente era pintura o ilustración.

En el presente trabajo intenté abordar el cómic desde el arte y desde el cómic mismo. Abordando aspectos fácticos, del mensaje social, psicológico y de composición. En el trabajo, y desde los enfoques anteriores, intenté relatar como el Cómic y las imágenes del mismo y fueron trasladados de vuelta a la pintura cuando se les dio un valor visual a los objetos de consumo masivo comercial y los artistas volcaron la atención en los medios de comunicación. Para poder dilucidar las características de la cultura donde se desarrolló el cómic, así como las influencias de carácter global y la semblanza de su realidad como cultura hegemónica, se realizó un recuento de la historia del cómic, inicios y evolución.

Es así que entre las aportaciones que aspiro pueda ofrecer la presente tesis, se encuentra la posibilidad de abordar con una óptica diferente a los cómics y a su trascendencia social, cultural y artística. También considero que es importante revisar las interesantes posturas artísticas que en la actualidad hacen uso de los recursos del cómic dándole otros valores.

Tanto de pintura como de gráfica y dibujo en general, mi caso tiene herencia tanto del cómic, que llegó a mí desde la infancia, hasta los mangas que llegarían en mi adolescencia. Todo un bagaje cultural inspirado en la fantasía, la simplificación de la línea y la caricaturización de mis personajes serían influencias insertas en mi obra, ya sea en la cuestión meramente estilística hasta en las claras y evidentes simplificaciones y manejos de espacio o en la adecuación de la viñeta en la pintura.

Reflexionar sobre las obras también servirá para una reflexión pictórica que nos llevará desde la parte más formal hasta la práctica, materializada en las obras mismas. Analizando las obras de los autores principales en los que he basado mis proyectos pictóricos, he intentado conformar de un lenguaje pictórico visual que permita el diálogo entre mis obras y tales autores.

Como última conclusión, quisiera incluir aquí que, consciente de las carencias del trabajo presente, espero, sin embargo, que la presente tesis sirva no como un pequeño índice de autores u obras para consultar con respecto al tema. En lo personal, la presente investigación me ayudo para subsanar y pulir aspectos académicos de mi formación y hacer una síntesis teórica de los fundamentos estilísticos de mis propias creaciones, síntesis necesaria para lograr un sustento más maduro de mis futuras creaciones artísticas.

## Bibliografía

- ACASO, Maria, et.al. *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Akal, Bellas Artes, Madrid, 2011. pp. 200.
- ACHA, Juan, *El consumo artístico y sus efectos*. Trillas, México, 1988. pp. 304.
- ADAMS, Hug. *Art of the sixties*. Phaidon, Oxford, 1978. pp. 80.
- ALFIE, David. et al, *El cómic es algo serio*. Eufesa, México, 1982. pp. 198.
- ATKINS, Robert. *Art speak, a guide to contemporary Ideas Movements and Buzzwords, 1945 to the present*. Abbeville Press, Nueva York, 1997. pp. 207.
- BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del Cómic*. Paidós, Barcelona, México, 1993. pp. 288.
- BEUCHOT, Mauricio, *Semántica de las imágenes figuración fantasía iconicidad*. Siglo XXI, 2007. pp. 79.
- BORN, Richard. A, *From blast to pop: aspects Of. Modern British art*. Catálogo. Chicago Illinois, 1997. pp. 56.
- COMA, Javier. *Del gato Felix al gato Fritz historia de los Comics*. Colección punto y línea. Gustavo Gili. Barcelona, 1979. pp. 262.
- DANTO, Arthur, *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós, Barcelona, 1999. pp. 252.
- DIAZ, Ramon, *El dibujo al natural en la época de la postacademia*. Akal, Madrid, 2007 Pp 328.
- DUKES, JORDAN. Matt, *Weirdo Deluxe: The Wild World of Pop Surrealism and Lowbrow Art*. Chronicle Book, San Francisco, 2005. pp. 192.
- GOODMAN, Nelson. *Los lenguajes del Arte: Aproximación la teoría de los símbolos*. Trad. Jem, Cabanes, Seix Barral, Barcelona, 1976. pp. 279.

- GUASCH, Anna, María. *El Arte último del siglo XX, del postminimalismo a lo multicultural*. Alianza editorial, Madrid, 2002. pp. 597.
- GUASH, FERRER. Anna, HERNANDO CARRASCO, Javier. *Arte del siglo XX; de la segunda guerra Mundial hasta nuestros días*. Espasa Calpe, España, 2000. pp. 152.
- HARRISON, Sylvia, *Pop Art and the origins of postmodernism*. Cambridge University, 2001. pp. 280.
- HELBO, Andre. *Semiología de la representación*. Gustavo Gili. Barcelona 1978. Pp 198
- JAMES, Jamie, *Pop Art*. Phaidon, London, 1996. pp. 426.
- KAKALIOS, James. *La física de los superhéroes*. Prologo por Krauz, M Laurence. Barcelona, 2006. pp. 365.
- KIRSTEN, Andersen. *Pop Surrealism; The Rise of Underground Art*. Amazon, Los Ángeles California, 2005, pp.320.
- LIVINGSTONE. Marco. *Pop Art catálogo de exposición Museo Nacional*. Centro de arte Reina Sofía. Madrid.1992.
- LIPPARD, Lucy. R, et. *Al, Pop art*. Thames and Hudson, Londres, 1970. pp. 216.
- ECO, Umberto. *Los Movimientos Pop*. Salvat, Barcelona, 1974. pp. 142.
- MARCHAN, Simon. Marcelo, *Del arte objetual al concepto. de las artes plásticas desde 1960*. Akal, Madrid, 1974, pp. 483.
- MATTELART, Armand, *La cultura como empresa multinacional*. Ediciones Era, México, segunda edición, 1989. pp. 179.
- MENEGUZZO, Marco. trad. FURIO, Maria. *El siglo XX: Arte contemporáneo*. Electa; Barcelona 2006. Pp 384.

OSTERWOLD, Tilman. *Pop Art*. Trad. Carmen Sánchez Rodríguez, Taschen, Koln, 1999. pp. 239.

PEÑA, Alejandra. *Andy Warhol*. Instituto Nacional de Bellas Artes, México, D.F., 1999, pp. 107.

SCHARA, Julio. et al. *Diálogos transdisciplinarios*. Fontamara Universidad Autónoma de Querétaro, Mexico D.F.2009. pp. 226.

WALKER, John. *Arte después del pop*, Labor, México, 1975 1volumen pp. 136.

WARHOL, Andy. *Andy Warhol Diarios*. Trad. José Aguirre e Isabel Torres, Anagrama, Barcelona, 1970. pp. 979.

WARHOL, Andy. *Mi filosofía de A a B y de B a A*. Trad. Marcelo Covian, Tusquets, Barcelona, 1981. pp. 238.

WEBER, Max. *La ética del protestantismo y el espíritu del capitalismo*. Fondo de Cultura Económica, México, 2011. pp. 192.

WOOD, Paul. FRASEINA, Francis, HARRIS, Jonathan, *Arte desde los cuarentas*. Trad. Isabel Balsinde, Akal Arte contemporáneo, Madrid, 1999. pp. 272.

L. FIEDLER: *The midle against both Ends, encounter agosto (1955)*; R BANHAM: *Machine aesthetics. The architectural Review núm, 17 (1955)*

### **Fuentes electrónicas.**

RICARDO Jorge. “Pintan cómic y videojuegos” en Sección Cultural, *Reforma*. 12.11.2007 pág. 1-2.

Guillermo Sheridan <http://www.letraslibres.com/revista/convivio/abel-quezada-mexicano-lateral> octubre del 2012.

Wikipedia. [http://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9\\_Clemente\\_Orozco](http://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Clemente_Orozco) octubre del 2012