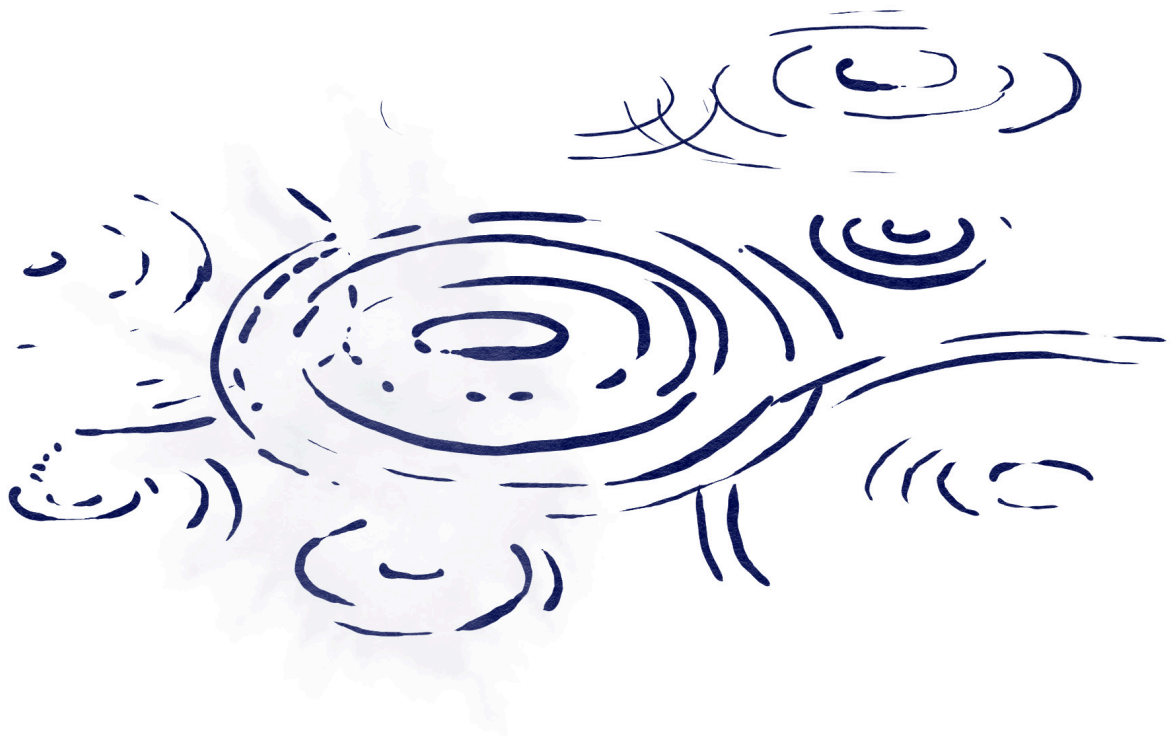


HACIA UN TERRITORIO EXPANDIDO

Convergencia y relaciones fronterizas entre
la pintura contemporánea y el cómic actual



Tesis doctoral presentada por
Alejandro Ocaña Salinas

Programa de Doctorado en
Arte: Producción e Investigación

Dirigida por
Joël Mestre Froissard

Valencia, diciembre de 2023



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

HACIA UN TERRITORIO EXPANDIDO.

**Convergencia y relaciones fronterizas entre
la Pintura contemporánea y el Cómic actual.**

Tesis doctoral presentada por
Alejandro Ocaña Salinas

Dirigida por
Dr. Joël Ricardo Mestre Froissard

Programa de Doctorado en Arte:
Producción e Investigación

Valencia, diciembre de 2023

Dedico esta investigación a la memoria de mi padre, quien me enseñó —entre muchas otras cosas— que si un palo está anudao, hay que ponerlo pal otro lao.

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor, Joël Mestre Froissard, por su apoyo irrestricto, su guía, sabiduría y su infinita paciencia. Si esta tesis existe, es en gran medida gracias a él.

Gracias a Álvaro Pons, Pablo Chiuminatto y Martín Vitaliti, quienes dedicaron su tiempo para conversar conmigo, aun sin conocerme.

Gracias a Solange Triger, cuya intervención desinteresada agregó una dimensión extra al texto.

Gracias a mi amiga Gabriela, por su constante apoyo y su colaboración en distintas etapas del proceso, especialmente en la tarea de transcripción de entrevistas, en un momento crítico de esta investigación.

Gracias a todos quienes me abrieron una puerta, y me dieron oportunidades: compañeros y directivos de la Facultad de Diseño de ESPOL, así como a mis compañeros de UDLAP; a la organización de Dibujos que Hablan, por permitirme exponer mis ideas y compartir con profesionales e investigadores del más alto nivel.

Gracias a Iria, por su amistad, por apoyarme en toda circunstancia y por confiar en mí y en mis capacidades.

A mi amigo Felipe, por no olvidarme y saber perdonar mi silencio, a veces de años.

A mi amigo Rafael, por estar siempre de mi lado, aun en lo esporádico de nuestra comunicación

Gracias a Valeria, por su apoyo y la pequeña dosis de bullying, tan necesaria.

Gracias a Nancy, por soportarme y recibirme en su hogar;

Gracias también a mi madre, por su apoyo y comprensión irreductibles.

Y agradecer en especial a mi hija Verónica, mi primera y mayor aliada, por acompañarme y apoyarme siempre; por dibujar y pintar conmigo varias de las piezas que son parte de esta investigación, por ayudarme a trabajar así como a salir del trabajo y jugar, que es tan importante.

Resumen

La presente investigación consiste en un acercamiento analítico a los campos del cómic y la pintura: sus elementos constitutivos esenciales, su historia, sus puntos de comunión tanto como sus diferencias e incompatibilidades, se constituyen en nuestro objeto de estudio. Nuestra hipótesis se basa en la premisa de que estos lenguajes son formas artísticas y lenguajes diferentes, con similitudes y diferencias que pueden ser profundas. Postulamos que la colaboración y convivencia de ambos lenguajes dentro de una obra plástica reviste un grado de complejidad y requiere considerar un abanico de aspectos que pudiesen resultar problemáticos, para lograr una obra que finalmente se alimente y enriquezca de ambos lenguajes, en una relación armónica. Nuestro objetivo es reconocer estos aspectos que pudiesen facilitar o dificultar la interacción entre ambos lenguajes, en búsqueda de posibles vías de comunicación y colaboración.

Para ello realizaremos un análisis formal e histórico de ambas disciplinas, tanto de cada una por separado, como en aquellos aspectos en los cuales se relacionan. Identificaremos cada lenguaje con un territorio diferenciado, y estableceremos un conjunto de clasificaciones que nos permitirán reconocer diversos aspectos propios de cada uno de estos campos.

Nos acercaremos a nuestro objeto de estudio a través del estudio de textos académicos, entrevistas a actores relevantes, registros de prensa y documentales; nuestra investigación comprende también el diseño y elaboración de una serie de obras artísticas, insertas dentro del proceso de investigación, cuyo objetivo es servir como campo de exploración e indagación, que nos permite a su vez generar cuestionamientos y enfrentarnos a problemas específicos relacionados con la puesta en práctica de las ideas.

Concluiremos habiendo recorrido los territorios de la pintura y el cómic, cartografiado y estudiado los distintos aspectos en los que ambos lenguajes comulgan y los aspectos que los separan, categorizando asimismo las diversas formas en las que la pintura y el cómic han interactuado entre sí, en una clasificación que permite arrojar luz sobre algunos de los aspectos confusos en relación con este territorio expandido.

Palabras Clave: Cómic; Cómic expandido; Pintura contemporánea; Arte expandido; Cómic y arte; Pintura y cómic. Historia del cómic; Historia de la pintura.

Abstract

The present research consists of an analytical approach to the fields of comics and painting: their essential constitutive elements, their history, their points of communion as well as their differences and incompatibilities, constitute our object of study. Our hypothesis is based on the premise that these languages are different artistic forms and languages, with similarities and differences that can be profound. We postulate that the collaboration and coexistence of both languages within a plastic work has a degree of complexity and requires considering a range of aspects that could be problematic, in order to achieve a work that finally feeds and enriches both languages, in a harmonious relationship. Our objective is to recognize these aspects that could facilitate or hinder the interaction between both languages, in search of possible ways of communication and collaboration. To this end, we will carry out a formal and historical analysis of both disciplines, both of each one separately, as well as in those aspects in which they are related. We will identify each language with a differentiated territory, and we will establish a set of classifications that will allow us to recognize different aspects of each of these fields. We will approach our object of study through the study of academic texts, interviews with relevant actors, press records and documentaries; our research also includes the design and elaboration of a series of artistic works, inserted within the research process, whose objective is to serve as a field of exploration and inquiry, which in turn allows us to generate questions and confront specific problems related to the implementation of ideas. We will conclude having traversed the territories of painting and comics, mapping and studying the different aspects in which both languages converge and the aspects that separate them, also categorizing the various ways in which painting and comics have interacted with each other, in a classification that allows us to shed light on some of the confusing aspects in relation to this expanded territory.

Keywords: Comic; Expanded comic; Contemporary painting; Expanded art; Comic and art; Painting and comic. History of comics; History of painting.

Resum

La present investigació consisteix en un acostament analític als camps del còmic i la pintura: els seus elements constitutius essencials, la seua història, els seus punts de comunió tant com les seues diferències i incompatibilitats, es constitueixen en el nostre objecte d'estudi. La nostra hipòtesi es basa en la premissa que aquests llenguatges són formes artístiques i llenguatges diferents, amb similituds i diferències que poden ser profundes. Postulem que la col·laboració i convivència de tots dos llenguatges dins d'una obra plàstica revist un grau de complexitat i requereix considerar un ventall d'aspectes que pogueren resultar problemàtics, per a aconseguir una obra que finalment s'alimente i enriqueixca de tots dos llenguatges, en una relació harmònica. El nostre objectiu és reconèixer aquests aspectes que pogueren facilitar o dificultar la interacció entre tots dos llenguatges, en cerca de possibles vies de comunicació i col·laboració.

Per a això realitzarem una anàlisi formal i històrica de totes dues disciplines, tant de cadascuna per separat, com en aquells aspectes en els quals es relacionen. Identificarem cada llenguatge amb un territori diferenciat, i establim un conjunt de classificacions que ens permetran reconèixer diversos aspectes propis de cadascun d'aquests camps.

Ens acostarem al nostre objecte d'estudi a través de l'estudi de textos acadèmics, entrevistes a actors rellevants, registres de premsa i documentals; la nostra investigació comprén també el disseny i elaboració d'una sèrie d'obres artístiques, inserides dins del procés d'investigació, l'objectiu de la qual és servir com a camp d'exploració i indagació, que ens permet al seu torn generar qüestionaments i enfrontar-nos a problemes específics relacionats amb la posada en practica de les idees.

Conclourem havent recorregut els territoris de la pintura i el còmic, cartografiat i estudiat els diferents aspectes en els quals tots dos llenguatges combreguen i els aspectes que els separen, categoritzant així mateix les diverses formes en les quals la pintura i el còmic han interactuat entre si, en una classificació que permet llançar llum sobre alguns dels aspectes confusos en relació amb aquest territori expandit.

Paraules Clau: Còmic; Còmic expandit; Pintura contemporània; Art expandit; Còmic i art; Pintura i còmic. Història del còmic; Història de la pintura.

Tabla de Contenido

Introducción. La pintura y el cómic como territorios fronterizos	12
--	----

PRIMERA PARTE DELIMITACIONES INICIALES

1. Fronteras naturales y políticas.	24
1.1. El territorio del cómic. Identidad y zonas Fronterizas	24
1.1.1. <i>La definición de McCloud y La Tesis Pictorial</i>	25
1.1.2. <i>Groensteen: El sistema de los cómics y la Solidaridad Icónica</i>	31
1.1.3. <i>Los límites del cómic</i>	33
1.1.4. <i>Otras definiciones del cómic</i>	44
1.1.5. <i>Hacia una definición modular</i>	48
1.2. Aproximaciones al territorio de la pintura en el mapa contemporáneo	60

SEGUNDA PARTE LA POROSIDAD DEL LÍMITE

2. Fronteras históricas	81
2.1. El cómic en su relación con otras artes industriales.	81
2.1.1. <i>Origen y contexto. Arte bajo el alero de la industria.</i>	82
2.1.2. <i>Nuevos medios y su relación con las Bellas Artes en el cambio de siglo</i>	87
2.1.3. <i>Fotografía y cómic: la reproductibilidad y la representación.</i>	92
2.1.4. <i>Cómic y cine: La paternidad sobre la narrativa visual contemporánea.</i>	97
2.2. El cómic y las Bellas Artes. Relecturas de la historia.	103
2.2.1. <i>Un problema crónico.</i>	104
2.2.2. <i>El cómic (no) es arte</i>	105
2.2.3. <i>Sí, el cómic es infantil</i>	114
2.3. Zonas de confluencia, tensión y discrepancias entre el cómic y la pintura.	131
2.3.1. <i>Historia, orígenes y funciones.</i>	131
2.3.2. <i>La técnica</i>	140
2.3.3. <i>Conformación de los lenguajes. Lectura y visionado.</i>	147
2.3.4. <i>El tiempo. Representación y vivencia.</i>	182
2.3.5. <i>Del espectador en la pintura al lector de cómics.</i>	198

TERCERA PARTE

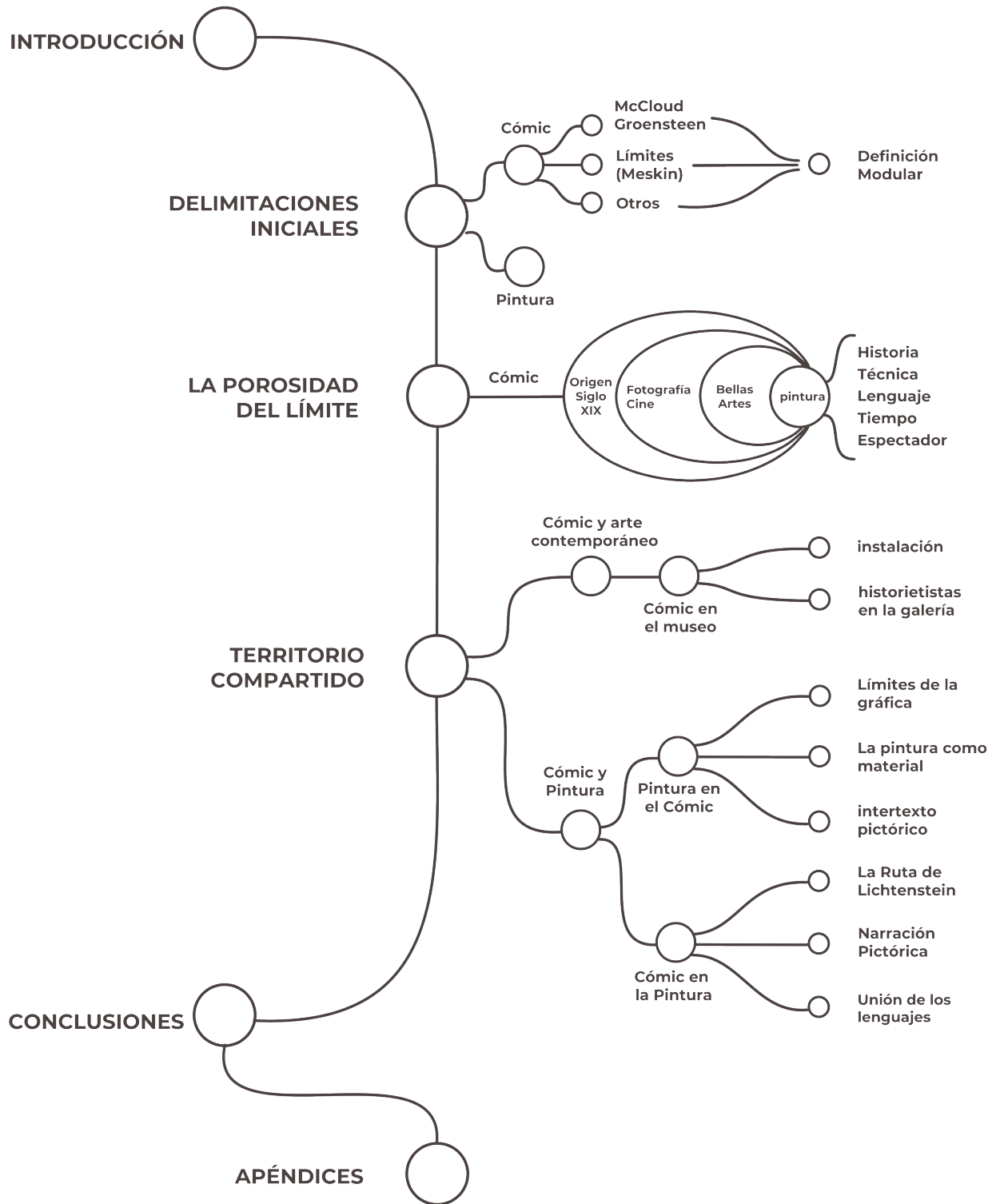
HACIA UN TERRITORIO COMPARTIDO

3. Vías de diálogo y encuentro. El territorio expandido.	215
3.1. El cómic en su expansión hacia el museo.	216
3.1.1. <i>El cómic como instalación</i>	218
3.1.2. <i>Historietistas en la galería.</i>	223
3.2. Experimentación y fricciones en la expansión del cómic hacia la pintura.	229
3.2.1. <i>Tensionando los límites de la gráfica: Alberto Breccia.</i>	230
3.2.2. <i>El cómic hecho con pintura: Miguelanxo Prado.</i>	235
3.2.3. <i>La intertextualidad pictórica en Lorenzo Mattotti.</i>	242
3.3. Expansión pictórica hacia el cómic. De la apropiación a la coincidencia.	245
3.3.1. <i>La Ruta de Lichtenstein.</i>	246
3.3.2. <i>Soluciones plásticas a cuestiones narrativas. La narración pictórica en el siglo XX.</i>	248
3.3.3. <i>La unión de los lenguajes en Öyvind Fahlström y Raymond Pettibon.</i>	253
Conclusiones	264

CUARTA PARTE

APÉNDICES

1. Una Aclaración metodológica. IBA.	274
2. Obras realizadas en el contexto de la investigación	288
3. Bibliografía	341
4. Tabla de Figuras	354



Introducción. La pintura y el cómic como territorios fronterizos

[...] zonas híbridas, cartografías en ocasiones literalmente monstruosas (recordemos que monstruoso únicamente significa: aquello que no está en propia naturaleza) y es esa la zona de frontera¹

La pintura y el cómic tienen una historia compartida. Una raíz en común. Muchos de los antecedentes de la historieta corresponden a obras pictóricas —entendiendo la historieta como la etapa actual de la evolución de la larga tradición de narrativa gráfica—. Asimismo, a lo largo de la historia del cómic podemos encontrar una gran cantidad de acercamientos al arte pictórico. Numerosos artistas se han acercado desde el cómic a la pintura, tanto a través de la experimentación con el material como mediante la intertextualidad, referenciando a artistas y movimientos pictóricos. En una primera mirada, ambas formas artísticas parecen tener muchas similitudes, tanto a nivel formal como en lo que respecta a sus herramientas y vías de comunicación. Sin embargo, aun cuando durante siglos la narrativa visual se desarrolló a través del arte pictórico, cómic y pintura han seguido caminos muy diferentes, sus historias se han escrito por separado y han evolucionado de manera independiente. En su forma actual, son dos lenguajes artísticos muy distintos entre sí. Las diferencias entre el cómic y la pintura son profundas y parecen estar ligadas a aspectos esenciales de cada lenguaje. Hacer cómics dentro de la pintura, y pintura dentro del cómic, es una tarea más compleja de lo que podría parecer a primera vista. El cómic tiene una función comunicativa y narrativa que en muchos casos requiere una forma definida, un lenguaje claro tanto escrito como visual, que facilite el proceso de lectura y logre una comunicación efectiva. La pintura, por otro lado, invita más a la contemplación que a la lectura y tiende a resistirse a la transmisión directa de un mensaje o contenido: es inevitablemente polisémica y ambivalente. Un cómic se desarrolla a través del tiempo, y tiene una duración que puede ser manipulada. La pintura existe principalmente en el espacio y tiende a la circularidad del recorrido visual, sin inicio ni fin. Una pintura existe en un espacio físico determinado, es una pieza única y su materialidad es inseparable de la experiencia de la obra. Un cómic es múltiple, y tradicionalmente está diseñado para ser transportado y leído en ambientes muchas veces adversos. El cómic no tiene un original, y su materialidad es la de su reproducción. Así pues, estos aspectos formales e históricos que dan forma e identidad a cada uno de estos lenguajes artísticos constituirían barreras y distancias que pueden llegar a ser insalvables. Consideramos que estas incompatibilidades, estas diferencias fundamentales

¹ Fernández Mallo, *Postpoesía*, 36.

entre pintura y cómic, hacen que lograr una verdadera comunión entre ellos, dentro de una obra plástica, sea una tarea delicada y de alta complejidad.

Creemos, sin embargo, que es posible lograr un equilibrio, encontrar un territorio común, o vías de comunicación que nos permitan crear piezas pictóricas que aúnen aspectos esenciales de ambas disciplinas, en una pintura enriquecida —o quizás aumentada— en la cual los aspectos pictóricos potencien los aspectos propios de la historieta y se complementen a ellos. Nuestra hipótesis es que más allá de sus incompatibilidades, la colaboración entre estos lenguajes —pictórico e historietístico—, propiamente realizada, puede dar a lugar a una obra pictórica aumentada, cuyas características le permitan existir en un terreno propio, y nutrirse de las cualidades propias de cada lenguaje. Con este objetivo en mente, decidimos estudiar las particularidades de cada medio, tanto en sus aspectos formales y comunicativos, como históricos y contextuales.

Al ser esta una investigación en la cual la producción artística juega un papel importante en el planteamiento de cuestiones ligadas a la naturaleza del cómic, sus mecanismos y su integración al medio pictórico, las obras diseñadas y elaboradas dentro del contexto de nuestra investigación son utilizadas y analizadas a lo largo del texto, en relación con los aspectos discutidos en cada capítulo.

Nos proponemos asimismo indagar en los aspectos formales, comunicativos, técnicos, históricos y contextuales que han llevado a la pintura y el cómic a su forma actual, para realizar un análisis comparativo de ambas disciplinas, estudiando aquellos elementos y aspectos tanto fundamentales como determinantes dentro de cada lenguaje, para así reconocer puntos de acercamiento y comunión, posibles canales comunicativos o vías de colaboración, así como aspectos que diferencian, separan e incluso enfrentan a estas dos formas artísticas. Una parte importante de esta investigación está centrada en comprender claramente nuestro objeto de estudio. Para lograr esto, intentamos identificar módulos o segmentos diferenciados que permitan un correcto análisis; por este motivo en cada capítulo realizaremos una serie de divisiones y subdivisiones con el objetivo de analizar correctamente cada uno de los elementos constitutivos del conjunto estudiado.

Esta investigación busca ser una aportación en el campo de los estudios del cómic, así como en los estudios que guardan relación con el papel del cómic en el relato de la historia del arte contemporáneo y específicamente en la relación entre la pintura y el cómic, proponiendo ideas, mecanismos y herramientas que permitan comprender el cómic y su inserción dentro de la esfera del arte desde una perspectiva que difiere del discurso establecido y se aleja de los planteamientos canónicos. Consideramos que las ideas presentadas en este texto poseen valor en la medida que contribuyen a abrir nuevos puntos de vista, e invitan a reflexionar y observar el cómic desde nuevas perspectivas.

Esta investigación fue realizada en un periodo de tiempo inusualmente extenso. Comenzamos este trabajo durante el 2015, y estamos llegando a su conclusión a mediados de 2023. Ocho años de investigación. Tres empleos. Cuatro países. Nueve viviendas. Al comenzar, mi hija se encontraba en preescolar y ahora está alcanzando la adolescencia. Ha sido, realmente, mucho tiempo.

El trabajo se ha llevado a cabo en los entresijos del cotidiano, entre el trabajo, la crianza, el juego, la docencia, los quehaceres, la pandemia del COVID y el dibujo. Es una investigación elaborada en el entretiem po, en el *gutter* de la vida cotidiana. Las ideas se han ido filtrando, lentamente, entre las grietas de la jornada laboral, a veces a un ritmo exasperante. Sin embargo, esta lentitud ha significado en sí mismo un proceso de maduración que ha resultado fundamental en la manera en la que esta tesis ha adquirido su forma final. Porque finalmente, investigar es siempre un acto de búsqueda, es un viaje en el cual esperamos conocer o reconocer algo que nos resulta inquietante y desconocido. Es aceptar la propia ignorancia y buscar reducirla a través del estudio, el diálogo y la experimentación. Desde ese punto de vista, tengo la certeza de que, de no haber extendido la investigación durante tanto tiempo, no hubiese sido capaz de comprender mi objeto de estudio de la forma en la que hoy lo comprendo.

Aun cuando el proceso de investigación se extendió durante tanto tiempo, el resultado de él, esta tesis, es un documento más bien breve. Esta brevedad es una consecuencia natural de las circunstancias en las cuales esta investigación fue realizada, así como responde a los límites que enmarcan nuestro objeto de estudio, y también a un espíritu divulgativo que busca sintetizar cada idea y cada párrafo de manera que se propicie su comprensión. Este texto es un reflejo del proceso de decantación y filtrado que hemos llevado a cabo durante este período, en el cual hemos obtenido un producto que, si bien no es extenso, creemos que contiene ideas y herramientas que pueden ser relevantes para el campo de estudio en el que se inserta.

Durante este periodo, no solo hemos trabajado para completar nuestra investigación, hemos tenido la oportunidad de participar en distintos congresos y encuentros académicos, en España, Portugal y Chile, permitiéndonos conocer y compartir con investigadores, académicos y profesionales principalmente en el área del cómic y la ilustración, lo cual nos dio la oportunidad de pulir nuestras ideas y adquirir nuevas perspectivas.

Nuestra hipótesis central se construye a partir de dos premisas fundamentales, en las cuales se apoya nuestra reflexión. Estas ideas germinales, aun cuando pareciesen ser evidentes, son fundamentales como punto de ancla e inicio de nuestra labor reflexiva y de investigación: La primera de estas premisas es la idea de que el cómic y la pintura son artes diferentes, cada uno con sus propias particularidades, herramientas y procesos. Cómic y pintura serían territorios diferenciados pero vecinos, que comparten aspectos formales, comunicativos

e históricos, los cuales identificamos como zonas fronterizas. Consideramos que cada territorio posee un núcleo y márgenes, en los cuales la identidad del medio comienza a diluirse, para lentamente pasar a otro territorio.

La segunda premisa, que se desprende de la primera, es que las diferencias fundamentales entre los lenguajes del cómic y la pintura son claras y significativas, lo suficiente para que la utilización de ambos lenguajes dentro de la obra pictórica pueda dar lugar a una pintura que llamaremos aumentada, que logre equilibrar y poner en diálogo las características fundamentales de cada lenguaje en una obra que exceda los márgenes de la pintura.

La hipótesis central de esta investigación es por tanto la idea de que la experimentación pictórica con las estructuras narrativas del cómic es una poderosa herramienta para construir obras visuales de gran carga de significado y que al mismo tiempo posean una codificación sencilla y flexible, que facilite adentrarse en el discurso pictórico, sin sacrificar la profundidad y polisemia propia del lenguaje de la pintura.

Para dirigir nuestra investigación y poner a prueba nuestra hipótesis, nos hemos planteado los siguientes objetivos

Estudiar las características y elementos distintivos del cómic y la pintura en sus diversos aspectos. Creemos que es relevante estudiar y analizar, por separado y en su interacción, las características propias de cada medio, sus aspectos formales, técnicos, comunicativos e históricos, para así llegar a una mejor comprensión de sus posibilidades, limitaciones y su funcionamiento en el territorio expandido y compartido.

Explorar, a través de la experimentación gráfica y pictórica, las posibilidades plásticas y expresivas de la interacción de las estructuras del cómic aplicadas en el lenguaje pictórico. La investigación comprende un componente práctico, que es de gran utilidad en el proceso de búsqueda y análisis del lenguaje tanto del cómic como de la pintura. En este proceso, nos resulta de especial relevancia la colaboración entre lenguajes y sistemas, de manera que tanto el cómic como la pintura puedan contribuir a la obra y dialogar entre sí.

Analizar los aspectos más relevantes en la interacción y el traslado de las estructuras lingüísticas del cómic al lenguaje pictórico, a través del estudio de obras y autores cuya obra se inserta dentro de los parámetros de nuestra investigación. A través del análisis de obras pictóricas que se sirven de estructuras del cómic en su construcción, así como de obras del cómic que se acercan a la pintura, podremos obtener información y acercarnos a aquellos aspectos que nos sean relevantes en la aplicación exitosa del lenguaje del cómic a la obra pictórica.

Para conseguir los objetivos planteados, así como para poner a prueba nuestras hipótesis, decidimos abordar el problema incluyendo la práctica artística dentro de nuestra investigación, utilizando los procesos creativos y

la elaboración de obra como una parte del proceso indagatorio. Esto enmarca nuestra investigación dentro del paradigma de la Investigación Basada en el Arte (IBA). Consideramos que este aspecto es de gran importancia, considerando los campos investigados y el lugar desde el cual estamos trabajando, que es precisamente el territorio del arte. Somos artistas investigando sobre arte, y consideramos que la práctica artística no debiese estar ausente en procesos de este tipo. En el caso de esta investigación, hemos situado la práctica dentro del proceso, como un mecanismo que nos permita indagar y comprender mejor nuestro objeto de estudio. Para ello utilizaremos herramientas que nos permitan registrar el proceso creativo en sus diferentes etapas, obteniendo no solo información y conocimiento relevantes, sino interrogantes y propuestas que nos permitan direccionar nuestra investigación. El trabajo desde la práctica artística, nos permite a su vez explorar, desde nuestra intuición los distintos campos. Esta exploración a ciegas, muy propia del quehacer artístico, nos da la libertad de errar² y con ello, de encontrar nuevas aristas en los temas analizados. En conjunto con las metodologías propias de las IBA, utilizaremos herramientas de investigación cualitativa, principalmente a través del análisis de datos secundarios, estudio de casos, análisis de textos como catálogos, documentales, prensa y estudios académicos de las áreas investigadas (arte contemporáneo, pintura y estudios del cómic), así como estudios de áreas relacionadas (semiótica, narrativa, estudios sobre la imagen, historia y teoría del arte, principalmente). Además, realizamos entrevistas a tres personajes destacados de las diferentes áreas que abarca este estudio: nos entrevistamos con Álvaro Pons, quien es actualmente uno de los referentes centrales en el ámbito de los estudios de cómic en español, así como de la inserción del cómic en espacios expositivos tradicionalmente destinados al arte, como museos y galerías; conversamos con Martín Vitaliti, artista cuya obra resulta fundamental dentro de la expansión del cómic hacia el arte, y por último conversamos con Pablo Chiuminatto, académico de la Universidad Católica de Chile, quien nos entregó una perspectiva desde el mundo de la Academia. Este modelo nos permite desarrollar nuestra investigación dentro de parámetros flexibles, a través de los cuales resulta posible aprovechar al máximo las características propias de la investigación que naturalmente forma parte de los procesos de creación artística, otorgándonos la posibilidad de obtener resultados y conocimientos que consideramos significativos, así como nuevas interrogantes y posibilidades de investigación futura, mismas que, de optar por metodologías rígidas o que no integren la práctica del arte, pudiesen verse disminuidas .

Una parte importante del enfoque metodológico y el consecuente desarrollo de la investigación está condicionado por nuestra perspectiva respecto del objeto de estudio. Conscientes del papel determinante que juega el posicionamiento

² La palabra errar está siendo usada aquí sin ingenuidad, puesto que es nuestra intención apuntar a ambos sentidos del término: la equivocación y la divagación, ambos componentes fundamentales a nuestro juicio de cualquier proceso que apunte a ser creativo.

del investigador respecto del objeto, decidimos situarnos en una perspectiva intermedia, buscando las sinergias, tanto del cómic hacia la pintura, como de la pintura hacia la historieta, para encontrar nuestros puntos de convergencia. Esta postura neutral está definida por los objetivos de la investigación, que apuntan a comprender ambos lenguajes y buscar un equilibrio entre ellos, un lugar en donde ambas disciplinas puedan complementarse y dar lugar a una obra plástica aumentada, que no nos empuje a subordinar un lenguaje a otro. Creemos que buscar esta comunicación horizontal, desjerarquizada, es relevante para comprender la relación del cómic con las artes visuales y comenzar a modificar el canon a través del cual esta relación se ha establecido.

Otro aspecto en el que nuestra perspectiva afecta directamente al resultado de la investigación es en el uso del lenguaje y el formato. Es de nuestro interés que las ideas trabajadas dentro del texto sean comprensibles y se expresen de una forma que logre comunicarse tanto con el mundo académico como con quien pueda estar fuera de él. Por este motivo nos hemos concentrado en manejar un lenguaje llano, directo y evitando una retórica innecesaria, procurando siempre que las ideas se comuniquen con claridad, sin perder por ello su complejidad o profundidad. Siguiendo este interés hemos decidido adoptar el formato Chicago para citas y bibliografía, toda vez que lo consideramos un formato cómodo y funcional, que permite una rápida referenciación para el lector y una lectura fluida.

Respecto de los análisis de casos, hemos decidido trabajar con obras y artistas específicos, que resulten paradigmáticos y que nos permitan un análisis en profundidad respecto de los elementos problematizados dentro de nuestra investigación. Debido a que estamos proponiendo categorizaciones particulares y específicas respecto de cada tema estudiado, consideramos que esta aproximación selectiva al análisis de artistas y obras aparece como una herramienta más funcional para los objetivos de nuestra investigación que una recopilación de intención enciclopédica, puesto que una aproximación completista nos impediría analizar en profundidad nuestras claves y complicaría sobremanera el trazado fronterizo, confundiendo el estudio.

El texto se estructura siguiendo un proceso de acercamiento progresivo al objeto de estudio, en este caso consistente en el reconocimiento de los territorios y márgenes tanto de la pintura como del cómic, así como las posibilidades de establecer un diálogo, intercambio y colaboración entre ambas disciplinas.

Comenzaremos intentando establecer las demarcaciones territoriales tanto del cómic como de la pintura, en relación con los objetivos de nuestra investigación.

Para ello analizaremos los aspectos formales y propios de cada uno de estos lenguajes, comenzando por la historieta. Haremos una revisión de las diferentes aproximaciones a una definición del medio, exploraremos sus márgenes y zonas limítrofes, para luego proponer una delimitación funcional a nuestro objetivo, conforme a los aspectos analizados.

Luego estudiaremos la pintura, desde una perspectiva contemporánea, para comprender un posible territorio pictórico en el panorama actual. En nuestra investigación, conscientes de que intentar delimitar la naturaleza de la pintura y su territorio puede ser una tarea que excede las ambiciones y objetivos de este texto, decidimos centrarnos en aquellos aspectos que luego nos permitirán analizar correctamente la interacción entre la pintura y la historieta, toda vez que preguntarse por la naturaleza de la pintura es, en muchos aspectos, preguntar por el sentido del arte mismo. Hemos decidido abordar este problema situando nuestra mirada en el presente, valorando la pintura y sus fronteras en un contexto contemporáneo. Analizaremos el momento actual de la pintura, después de la modernidad, así como aquellos aspectos que hoy en día establecen los límites de la pintura, y su relación con la tecnología y los nuevos medios.

En la segunda parte de esta tesis, haremos una revisión histórica de la historieta en su relación con otras formas artísticas. Nos situaremos a finales del siglo XIX, para comprender correctamente el contexto en el cual la historieta en su forma actual tiene su origen. Dentro de este análisis, reflexionaremos sobre la historia del cómic y su relación no solo con la pintura, sino con el cine y la fotografía, dos medios artísticos nacidos en el mismo mundo y con los que comparte diversos aspectos, en un intento de profundizar nuestra comprensión de las particularidades de este medio, así como de los aspectos en los cuales el cómic dialoga y establece puentes con las otras artes. Hablamos de la porosidad de los límites, para denominar aquellas zonas de confluencia y retroalimentación entre el cómic y las otras formas de arte estudiadas.

Dedicamos la siguiente sección de este capítulo a reflexionar sobre la difícil relación del cómic con el mundo de las Bellas Artes —el cual es un tema que aún genera tensiones y que requiere atención—, buscando comprender las razones detrás de esta tensión y distanciamiento, que parece ser crónico.

Intentamos comprender la marginalidad del cómic desde un punto de vista histórico e historiográfico, buscando identificar y establecer los aspectos problemáticos que hacen que la historieta continúe sin tener un lugar sólido dentro del círculo del arte contemporáneo. Cerraremos este apartado refiriéndonos al carácter infantil del cómic, desde la misma perspectiva analítica.

La tercera parte de este capítulo se centrará en la relación específica entre el cómic y el arte de la pintura. En este apartado estudiaremos las confluencias y divergencias entre ambos lenguajes, desde la historia, la técnica y la conformación del lenguaje. Aspectos como la técnica, la escala, el formato y los medios de producción y distribución son analizados en sus diferencias y similitudes. Asimismo, abordaremos el aspecto de la participación del espectador en los procesos de creación de obra.

En este proceso de análisis y de búsqueda de los límites, el aspecto de la técnica

y el uso de tecnologías resulta fundamental. Es así como nos encontramos reflexionando respecto de cómo los artistas han utilizado la tecnología en diversas adaptaciones al arte de la pintura, y en qué manera las limitaciones técnicas y tecnológicas moldean a su vez los lenguajes plásticos. Dentro de este apartado incluiremos aquellos aspectos de interés surgidos del proceso de creación de obra propia, con la intención de entregar a la creación artística el lugar adecuado dentro del proceso investigativo que, en nuestro caso, corresponde a esta etapa de la investigación.

Un aspecto relevante en la relación de la pintura con la historieta es el aspecto temporal de la imagen, de la representación y vivencia del tiempo. El problema de la duración y la narrativa a través de la imagen presenta fuertes discrepancias entre estos lenguajes y hemos dedicado el último apartado de este capítulo a analizarlas.

Finalizaremos nuestra investigación analizando las posibilidades de expansión tanto del cómic como de la pintura, con especial interés en los espacios y posibilidades de comunicación y cooperación entre ambos lenguajes, buscando una colaboración plástica horizontal, diferente de la relación que históricamente se ha establecido con la historieta desde la pintura.

Dentro de este apartado, nos parece relevante hacer una serie de distinciones y categorizaciones con el objetivo de aislar nuestro objeto de estudio y lograr una visión mucho más clara de este. Hemos separado aquellos artistas que llevan el cómic al circuito del arte, de los historietistas que se vuelcan al museo. También hemos hecho una distinción entre los historietistas que se acercan a la pintura y los pintores que, desde la disciplina pictórica, se acercan al cómic. Luego, dentro de este último grupo, hemos establecido una separación entre aquellos que siguen el camino trazado por el Pop Art —camino que hemos llamado *La Ruta de Lichtenstein*— de aquellos artistas que integran a su obra el cómic desde el conocimiento y tanto de los mecanismos y herramientas historietísticas como de su historia.

Finalmente, encontraremos un apartado de apéndices, en el cual hemos agrupado textos que complementan y expanden la lectura de esta tesis, comenzando con una anotación metodológica en la cual nos extendemos en el aspecto de la investigación basada en las Artes (IBA), así como una selección del contenido de nuestras bitácoras de trabajo que sirven de repositorio a las ideas trabajadas en las obras realizadas dentro del proceso de investigación, así como imágenes de las distintas obras. Estos documentos y textos nos permiten contextualizar y expandir los aspectos investigados dentro del cuerpo de la tesis.

Nuestro estudio se nutre de diversas fuentes, muchas de ellas provenientes de los estudios del cómic, principalmente de los estudios de Thierry Groensteen, en lo que respecta al estudio del lenguaje del cómic desde la perspectiva europea; y de los trabajos realizados por Aaron Meskin y Roy T. Cook, dentro

de los estudios norteamericanos, así como de libros compilatorios de ensayos académicos, en los cuales se discuten diversos aspectos del cómic. Asimismo, dentro de nuestra bibliografía hay una fuerte presencia de autores españoles, como Roberto Bartual, Santiago García, Enrique del Rey Cabero, Rubén Varillas, Miguel Ángel Muro Munilla, Antonio Altarriba o Enrique Bordes; todos ellos autores de gran relevancia en los estudios recientes del cómic en español. Nos parece importante destacar el gran número de publicaciones académicas sobre cómic de aparición reciente, provenientes del territorio español. La teoría del cómic es un área en expansión y en la actualidad parece gozar de buena salud. Puede observarse un desarrollo sustantivo en lo que se refiere a la profundidad y variedad de los temas abordados, y en la multiplicidad de lecturas que de estos estudios podemos obtener. En este desarrollo, el trabajo del teórico y académico Álvaro Pons se erige como una figura fundamental en los estudios académicos sobre el cómic en España. De especial relevancia también resultan los eventos académicos con dedicación exclusiva a la historieta, como el Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómic, realizado por la Universidad de Zaragoza, el cual tuvo este 2022 su tercera edición y del cual tuvimos la oportunidad de participar en 2019. También podemos mencionar el trabajo realizado por la Universidad de Valencia, con la creación de la Cátedra de Cómic, encabezada por el mencionado Alvaro Pons, y el trabajo realizado desde la Universidad de Alcalá, con la creación de la Cátedra de Investigación y Cultura del Cómic el año 2022 y la continuación de la revista CUCO (Cuadernos de Cómic), en publicación desde el año 2013 y que desde el 2021 forma parte del servicio de publicaciones de esta universidad. En el último año, el proyecto iCon-MICs³ promete convertirse en un repositorio y referente obligado en el desarrollo de estudios académicos sobre la historieta especialmente en el área iberoamericana.

El florecimiento reciente de esta diversidad de espacios de investigación y reflexión académica, dan cuenta de un trabajo muy intenso y un esfuerzo por parte de organizaciones de artistas, teóricos y académicos por insertar el cómic dentro de la academia, y establecer espacios para el cómic dentro de las distintas ramas de la cultura. Una de las más recientes señales de los frutos que ha brindado este esfuerzo colectivo, es la celebración en España del primer Día del Cómic, el pasado 17 de marzo de 2023, luego de que en julio de 2022 el Consejo de Ministros declaró el 17 de marzo como el *Día del cómic y del Tebeo*.

Si bien intentamos mantener nuestra bibliografía general actualizada, utilizamos textos canónicos especialmente en lo referente a nuestra reflexión en torno a la pintura. Autores como Danto, McLuhan, Calabrese, Dickie o Umberto Eco son referidos a lo largo del texto, en la medida en que sus planteamientos conservan su actualidad o, por otro lado, son referidos en relación a un período histórico en particular.

3 <https://iconmics.hypotheses.org>

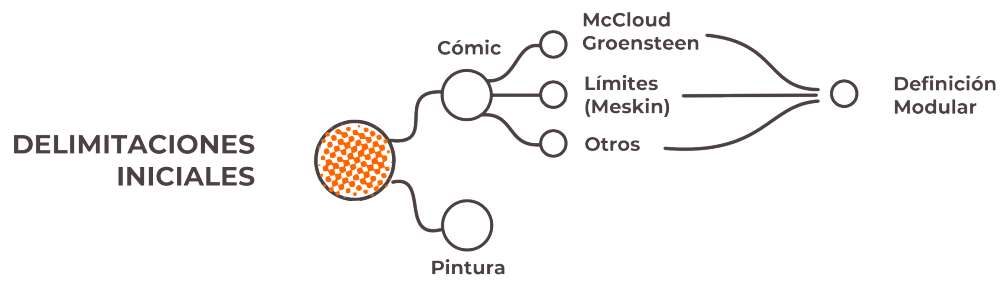
Debido a la permanente publicación de nuevos estudios y textos relevantes relacionados con la historieta, sobre todo en los últimos años, sumado a la actualidad de algunos de los temas mencionados (como las aplicaciones de la tecnología en la pintura, NFTs e Inteligencias Artificiales), esta investigación parece ser un trabajo en evolución y cambio constante, cuyo contenido necesitará de una constante actualización. Estos aspectos invitan a nuevas investigaciones y profundizaciones, que se ramifican a partir del texto actual, expandiendo a su vez el alcance de nuestras reflexiones hacia otros territorios los cuales esperamos tener la oportunidad de explorar en el futuro.

Somos conscientes del hecho de que nuestra investigación puede tener una fecha de caducidad cercana, debido a esta misma naturaleza evolutiva del territorio ampliado del cómic y el rápido aumento en cantidad y calidad de los estudios en esta área del conocimiento. Sin embargo, consideramos que es relevante abordar esta investigación y establecer nuestra mirada, como una forma a su vez de reflejar el momento actual, sobre el cual puedan seguir construyéndose nuevas reflexiones. Nuestro trabajo no está orientado a permanecer inalterable, sino a existir, hoy.

Un desafío interesante que se presenta es la realización de un estudio específico de la relación entre cómic y pintura en mi país, Chile, puesto que la relación entre estas dos disciplinas allí parece ser mucho más estrecha que en otros territorios y encontramos ejemplos variados y recientes de comunicación, así como una historia local que merece y necesita ser revisada.

PRIMERA PARTE

DELIMITACIONES INICIALES



1. Fronteras naturales y políticas.

Comenzaremos nuestro trayecto reconociendo los territorios que constituyen el objeto de nuestro estudio: la pintura y el cómic. En este capítulo intentaremos identificar sus aspectos primordiales, sus límites y sus posibilidades de expansión. Nuestro punto de partida será la historieta, a la cual nos acercaremos con el objetivo de comprenderla, en sus distintas dimensiones, a través de diversas definiciones que de ella se han presentado, para luego proponer una mirada propia respecto de los elementos constituyentes y determinantes de este lenguaje. Seguidamente, nos acercaremos a estudiar el territorio de la pintura en relación con nuestra contemporaneidad. Esto nos permitirá establecer un trazado general de ambos territorios,

1.1. El territorio del cómic. Identidad y zonas Fronterizas

El debate sobre la definición de lo que es o no es cómic ha producido mejores discusiones que resultados, ha abierto más reflexiones válidas sobre las implicaciones del lenguaje visual que concretado definiciones satisfactorias¹

La idea de establecer la definición de los términos que designan a los objetos a investigar parece ser un buen primer paso hacia el establecimiento de los parámetros de investigación y la consecución de los objetivos planteados. Este intento de establecer definiciones se alimenta de la idea de que al tener una definición clara de aquellos objetos que vamos a estudiar, nuestra investigación estará correctamente acotada y el proceso se va a desarrollar con mucha mayor claridad. Sin embargo, desde el momento en que comenzamos a analizar un objeto o un concepto que posee cierto grado de complejidad, notamos que cualquier intento de hacer una definición universal, que abarque todos los aspectos del objeto estudiado, es una tarea muy dificultosa y probablemente imposible.

El caso de la historieta no es diferente; durante años, distintos autores se han esforzado por definir el cómic, sin lograr, hasta ahora, una definición universal que pruebe ser satisfactoria. Tenemos, por un lado, definiciones “enciclopédicas”, que pretenden establecer parámetros universales, abarcar todos los aspectos imaginables y servir como regla. Por otro, encontramos definiciones intuitivas como la de Eisner, para quien el cómic es una parte de un conjunto mayor, que él denomina “Arte secuencial”². Tenemos la mirada semiológica, desde Eco y Gubern en adelante, intentado definir la historieta desde el lenguaje, estableciendo paralelos entre la historieta y la lengua hablada. Tenemos definiciones que beben de la *Teoría Institucional del Arte* planteada

1 Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*, 65.

2 Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, 5.

por George Dickie; encontramos también definiciones que se centran en los aspectos técnicos y de reproductibilidad del medio y encontramos autores que ponen en duda la posibilidad de encontrar una definición e incluso se cuestionan respecto de la necesidad de tenerla³

Desde esta perspectiva, es patente que nuestro problema no es la falta de una definición de historieta. Muy por el contrario, es notoria la sobreabundancia de ellas y eso en sí mismo es indicativo de la complejidad del medio y de la juventud de la teoría en torno al cómic. No tenemos una definición unificada de la historieta y es muy probable que esta definición unificada, global, jamás se alcance.

[...]yo creo que al final la definición que más me gusta es la que da Thierry Groensteen, de que el cómic es un objeto cultural no identificado. [...] el cómic es un arte que está continuamente eludiendo su definición y rompiendo los márgenes en los cuales se quiere restringir⁴

Es importante que tengamos presente que las definiciones y clasificaciones en este tipo de objetos de estudio están siempre condicionadas por los parámetros desde los cuales se esté desarrollando la investigación. Por este motivo siempre serán limitadas. Toda vez que el objeto de estudio reviste un grado de complejidad, es necesaria más de una perspectiva —y, por tanto, más de una definición— para comprenderlo. En este capítulo nos acercaremos a las definiciones de cómic más extendidas para analizarlas y luego proponer nuestro propio acercamiento a una definición. Debido a las limitaciones propias de una definición, proponemos una “definición modular” que se basa en la presencia de uno o más aspectos fundamentales y la relación que se establece entre dichos aspectos, la cual nos sirve como herramienta para acercarnos a una mejor comprensión del medio del cómic.

1.1.1. La definición de McCloud y La Tesis Pictorial⁵

Comenzaremos nuestro análisis con la definición de cómic más extendida (aunque no por ello menos resistida), que es la definición ofrecida por Scott McCloud, en su libro *Understanding Comics: The Invisible Art*. Para McCloud, el cómic puede definirse como:

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector⁶.

3 Hick, «The Language of Comics». 125

4 Pons, Álvaro. En conversación con el autor. Abril de 2023.

5 Hemos decidido mantener la palabra *pictorial*, (pictorial, en inglés) españolizándola, puesto que en su traducción (pictorial se traduce como *pictórico*) no refleja correctamente el sentido original de la palabra. Pictorial hace referencia a la imagen en general (*picture*), en tanto que lo *pictórico* es específico de la pintura.

6 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 9.

Esta definición se presenta como un intento de desarrollar y profundizar la idea de Will Eisner de identificar al cómic como “arte secuencial”. Esta definición, y la obra teórica de McCloud en su conjunto, gozan de una gran fama debido a varios factores, siendo uno de ellos que, por su fecha de publicación, fue una propuesta muy novedosa dentro de los estudios del cómic en Norteamérica. Es relevante notar en este punto que los estudios del cómic presentan dos vertientes marcadas y hasta hace relativamente poco tiempo, muy distanciadas entre sí: la vertiente europea, por un lado, y por otro lado los estudios del cómic en Norteamérica. Enrique Bordes identifica, dentro de las dos grandes escuelas del cómic occidental (franco-belga y norteamericana), cuatro textos fundamentales: En estados Unidos, son los textos de Will Eisner y Scott McCloud en tanto que, en Europa, son las ideas de Peeters y de Groensteen⁷. Asimismo, reconoce que existe una diferencia palpable entre el trabajo de Groensteen/Peeters y el de McCloud/Eisner, especialmente en el “aura de investigación culta” que poseen los trabajos de los primeros, en contraste con el lenguaje coloquial y centrado en la práctica de sus contrapartes norteamericanos.

Respecto de la obra de McCloud y su impacto, el formato escogido para la publicación de su libro jugó asimismo un papel fundamental en la difusión de sus ideas y en la penetración de ellas, tanto entre los académicos como entre el público general. *Understanding Comics* (traducido como *Cómo se hace un Cómic* en la edición en español) es libro muy fácil de leer precisamente porque es un cómic, siendo además un cómic escrito en un lenguaje sencillo y coloquial. Al ser McCloud un historietista, alejado de la academia, se dirige al público en un lenguaje cercano y fácil de comprender. Debido a esto, el texto es muy fácil de leer y el libro resulta también muy ameno gracias a la habilidad del autor como narrador visual. Esto lo separa de otros textos mucho más académicos y difíciles de absorber. Por otro lado, las obras de McCloud (así como los libros de Eisner) se difunden y comercializan a públicos masivos, a través de los mismos canales por los que se distribuye la historieta, nuevamente diferenciándolo de otros escritos teóricos de estudios del cómic, cuyos textos se distribuyen y publican principalmente a través de medios académicos, los cuales tienen una penetración masiva muy baja.

Sin embargo, la búsqueda de la legibilidad y la síntesis, tan propia del arte del cómic, y que cimienta la gran influencia de la obra de McCloud, constituye a su vez la causa de los principales cuestionamientos a su obra.

McCloud intenta dar una definición universal, enciclopédica, que logre abarcar todo lo que puede ser un cómic y separarlo de aquello que no lo es, a la vez que zanja el problema de una manera simple y fácilmente replicable. Esta definición, por lo tanto, le sirve a McCloud para identificar como cómics todo aquello que se encuentre dentro de los parámetros que la definición establece. Es un ejercicio que él realiza a través de un proceso que consiste en buscar

7 Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*, 22.

aquellos elementos esenciales y fundamentales que permiten diferenciar o que distinguen al cómic de todas las otras cosas del mundo. Este aspecto esencial que el autor identifica es la yuxtaposición de imágenes y la secuencia resultante.

El primer inconveniente al que nos enfrentamos al examinar la definición de McCloud —inconvenientes que son compartidos por otras definiciones similares. Sin embargo, nos remitiremos a la definición de McCloud para no redundar demasiado—, es que esta se construye como una suerte de “traje hecho a la medida”, para coincidir con una idea preestablecida respecto del objeto que se está estudiando. Al intentar una definición que sea a la vez universal y específica, que dirima claramente el objeto estudiado, se crea una rigidez en la definición que contribuye a fragilizarla. Un ejemplo claro de esto es la insistencia de McCloud en la yuxtaposición de las imágenes como condición indispensable. Así, todas las caricaturas consistentes en una sola viñeta (como las publicadas en los periódicos) quedan fuera del conjunto de los cómics, lo que es contraintuitivo, dadas las evidentes semejanzas entre una historieta de dos o más viñetas y aquellas que sólo tienen una. En ese aspecto McCloud es tajante: Sin yuxtaposición no hay cómic. Esta rigidez de la definición, que parece venir precisamente del deseo del autor de mantener las cosas simples, aparece como una de sus debilidades. Por cada aspecto rígido de la definición, encontraremos ejemplos o situaciones que la pondrán en tensión y la cuestionarán. Al ser una definición que busca trazar límites definitivos, es inflexible y no resiste cuestionamientos. Y esta rigidez acaba por restarle valor y aplicabilidad en estudios de la historieta.

John Holbo hace una crítica amplia al trabajo de McCloud, atacando diversos aspectos en los que su definición pareciese fallar. Para Holbo, es problemático que McCloud haya intentado una definición formalista, pero que a la vez condiciona su funcionalidad. McCloud caería en una suerte de confusión retórica en la cual la definición no aporta realmente claridad al objeto investigado:

McCloud define el “cómic” formalmente, pero su relato es funcional. Quiere mostrar cómo funcionan “las imágenes pictóricas y de otro tipo yuxtapuestas en secuencia deliberada, con la intención de transmitir información y/o producir una respuesta estética en el espectador”. Y la respuesta es: como imágenes⁸.

Otro problema que Holbo encuentra en la definición de McCloud está relacionada con su carácter ahistórico. La definición de McCloud entra en consonancia con la visión *pictorialista* del cómic, al entender que el cómic es un medio primordialmente visual y por lo tanto presta atención exclusivamente a los aspectos relacionados con la imagen y su narrativa. Esta idea se ve cristalizada en la llamada *Tesis Pictorial* propuesta por Heyman y Pratt.

8 Holbo, «Redefining Comics». 13

*X es un cómic si x es una secuencia de imágenes discretas y yuxtapuestas que componen una narración, ya sea por sí solas o combinadas con texto*⁹.

Esta definición, aun cuando constituye un intento interesante de delimitar lo que es un cómic de aquello que no lo es, presenta vacíos que otros autores han puesto de relieve. La principal crítica que se hace a la *tesis pictorial*, es que al concentrarse únicamente en los mecanismos comunicacionales y visuales del cómic (imágenes yuxtapuestas que envuelven una narrativa), la definición admite la inclusión de todo tipo de arte secuencial, aun si no es lo que tradicionalmente se entiende por “historieta”

*Un poco de revisionismo siempre es bienvenido, pero esto parece ser mucho. Y lo que es peor, parece ad hoc. McCloud no quiere que todos los libros ilustrados —la mayoría de los libros infantiles— resulten ser cómics; pero satisfacen la letra de su definición. Por otra parte, McCloud mantiene la línea en *The Family Circus* (un panel, por lo tanto no “yuxtapuesto”) ¿Puede ser más fácil que el tapiz de Bayeux pase por el ojo de la aguja del cómic que una tira cómica de un solo panel?¹⁰*

Holbo plantea que la definición de McCloud es selectiva, no solo respecto de los aspectos formales, sino en relación con la “alcurnia” de la obra¹¹. McCloud no está interesado en considerar como historieta al libro infantil ilustrado, pero no tiene inconvenientes en incluir dentro de la familia del cómic a obras artísticas de la antigüedad. Y esto es exactamente lo que hace McCloud en *Understanding Comics*: llama cómics a los murales egipcios, los códices aztecas y el Tapiz de Bayeux, en una acción que replica la lectura que hizo Gérard Blanchard respecto de los orígenes de la historieta

Este hábito de remontarse a los frescos egipcios —o al menos al Tapiz de Bayeux y a las xilografías medievales— causó una profunda impresión en los posteriores estudiosos del cómic, que lo utilizaron para legitimar el medio. La genealogía del medio establecida por Gérard Blanchard fue ritualmente recordada al principio de los libros de las dos décadas siguientes, por autores que no ganaron nada ni concluyeron nada de ella, en ausencia de una verdadera investigación¹².

Meskin también tiene reparos respecto del ahistoricismo de la definición, la cual ve como un intento por insertar, de manera forzada, al cómic dentro de la historia del arte y legitimar su estatus artístico¹³.

Me parece que la verdadera función de la construcción de una categoría artística cerrada y ahistórica a la que pertenecen la mayoría de los

9 Pratt, «Relating Comics, Cartoons, and Animation». 410

10 Holbo, «Redefining Comics». 4

11 Profundizaremos respecto del sesgo con el que se estudia el cómic en el capítulo 2.2.3.

12 Groensteen y Miller, «Gérard Blanchard's Lascaux Hypothesis». 15

13 Capítulo 2.2.

*cómics es establecer una historia falsa para los cómics, una historia que pueda legitimar su lugar en el mundo del arte*¹⁴.

Si bien la idea de que el cómic actual y las pinturas egipcias tienen una raíz común es una idea interesante —y que tiene asidero, considerando que ambas son formas de narrativa visual— consideramos que llamar *cómics* a obras artísticas de la antigüedad es extender en demasía la definición. Actualmente parece claro que la historieta en su forma actual tiene un origen que está determinado por circunstancias históricas, contextuales y tecnológicas que lo diferencian y lo separan del arte secuencial precedente, y no podemos limitar una definición a la suma sus partes o a su funcionamiento interno. En palabras de Roberto Bartual

*Si queremos comprender la historia de la narrativa gráfica popular, debemos abstenernos de aplicar el término “cómic” a cualquier producto visual con una cuadrícula o un patrón de tiras. Para ello, es necesario ir más allá de las apariencias superficiales, analizar los dispositivos narrativos específicos utilizados en estas “tiras narrativas”, y luego decidir si los cómics utilizan los mismos dispositivos formales o no*¹⁵.

Es así como se ha establecido un cierto consenso en considerar que obras artísticas secuenciales anteriores a la aparición del cómic en su forma actual, no debiésemos considerarlas cómics, pero sí podemos entenderlas como parte de la tradición histórica o artística de la que desciende la historieta¹⁶. En este aspecto, investigaciones como la de Roberto Bartual resultan de una gran relevancia, puesto que nos permiten comprender las raíces históricas de las herramientas narrativas y gráficas utilizadas en la historieta, y construir de esa forma su genealogía y su historia.

Consideramos que la forma actual del cómic está condicionada principalmente por su relación con el mercado. Por este motivo, la aparición del cómic está íntimamente ligada a la modernidad y los procesos de industrialización. En virtud de este solo aspecto —que no es el único— sería erróneo considerar al arte secuencial de la antigüedad en la misma categoría que los cómics de hoy. Podemos usar las palabras de Arthur Danto

Hay razones por las que las latas Campbell de Warhol no habría sido arte en la época del rococó. Alguien podría haberlas pintado, por supuesto. Pero lo que él o ella habrían pintado no podrían haber sido pinturas de objetos comunes: paquetes con los que todos en Königsberg estarían familiarizados, como todo el mundo en Estados Unidos estaba familiarizado con las latas de sopa en 1961. No habría sido arte pop en 1761. No podían tener, en 1761, el significado que iban a tener más

14 Meskin, «Defining comics?» 374.

15 Bartual, «The Origins of Graphic Narrative in Popular Culture». 23.

16 Bartual y Altarriba, *Narraciones gráficas*, 12.

*tarde, en el año 1961*¹⁷.

De esta forma, volvemos a la definición primaria de Will Eisner, quien consideraba a la historieta como una expresión más de un conjunto amplio que él llama *Arte Secuencial*, el cual ha estado presente desde que existen las imágenes.

Nosotros consideraremos, de acuerdo con lo propuesto por Bartual, que las obras anteriores al surgimiento de la tira cómica pueden clasificarse, dentro de la historia del cómic, como antecedentes de este. Esta aproximación nos resulta especialmente apropiada, en primer lugar, porque parece más honesta y mejor fundada, y también porque nos ayuda a visualizar una Historia del cómic en paralelo a la Historia del Arte. Esta perspectiva también nos permite observar desde otras aristas la relación del cómic con el mundo de las Bellas Artes, así como su pertenencia a este¹⁸.

Respecto de la *Tesis Pictorial*, el propio Pratt ha reconocido la fragilidad de su argumento. Sin embargo, no renuncia a considerar obras de la antigüedad como “cómic”

*Ya no estoy convencido de que nuestra caracterización sea adecuada, pero también creo que merece más atención. Sus puntos débiles revelan las dificultades inherentes al proyecto filosófico de dar cuenta de los cómics. Y sus puntos fuertes permiten comprender las relaciones, a veces confusas, entre cómic, dibujos animados y animación. [...] La mejor respuesta que Hayman y yo podemos dar es que estas obras se clasifican adecuadamente tanto como cómics como otra forma de arte. Aunque la mayoría de la gente piensa en ellos bajo la apariencia de esas otras formas de arte, es interesante e interpretativamente productivo pensar en estas obras como cómics también*¹⁹.

Respecto de este punto en particular, Álvaro Pons ofrece una perspectiva en la cual distingue claramente el lenguaje del medio

*Yo creo que ahí se entra en discusiones epistemológicas interesantes, pero complicadas en tanto en cuanto se está confundiendo el lenguaje con el medio. Indudablemente, el medio es masivo y se entiende a partir de la reproducción masiva en prensa del siglo XX [...] pero yo creo que el lenguaje del cómic es muy anterior a eso, [...] vamos a encontrar el lenguaje de cómic en textos medievales; en el siglo XVII era muy habitual ver estampas con viñetas y bocadillos que contaban el día a día, para mí eso es cómic*²⁰.

Más allá de los inconvenientes que presenta, la tesis pictorial —en sus distintas

17 Danto, *Qué es el arte*, cap. 5.

18 Capítulo 2.2.

19 Pratt, «Relating Comics, Cartoons, and Animation». 410

20 Pons, Álvaro. En conversación con el autor. Abril de 2023.

variantes—, es la definición de cómics más extendida, sobre todo en textos no académicos o manuales, cuyo objetivo no está puesto en definir al cómic, sino en trabajar otros aspectos del medio.

1.1.2. Groensteen: El sistema de los cómics y la Solidaridad Icónica

Thierry Groensteen es uno de los teóricos del cómic más influyentes de la actualidad. Su obra más reconocida es *The System of Comics*, en la cual el autor explora la naturaleza del cómic, desde la perspectiva de la semiótica. Groensteen entiende el cómic como una “combinación original de un (o dos, con la escritura) sujeto(s) de expresión y de una colección de códigos. Esta es la razón de que solo pueda ser descrito en términos de sistema”²¹.

La definición del cómic como un sistema, pone énfasis en los mecanismos y la articulación de los elementos que conforman el conjunto, antes que en los elementos “esenciales”. Groensteen reconoce la inviabilidad de la búsqueda de lo esencial en la historieta, toda vez que el comic se apoya en la articulación entre distintos elementos, y en los mecanismos que los coordinan, y que esta “interacción dinámica toma formas extremadamente variadas de un cómic a otro”²². Esta extrema flexibilidad, en la que cada cómic solo utiliza algunas potencialidades del medio, en detrimento de otras, tiene como resultado que, en la búsqueda de la esencia del cómic, nos encontremos frente a una sobreabundancia de definiciones, generalmente insatisfactorias²³.

Para el autor, así como la búsqueda de lo esencial está condenada al fracaso, la búsqueda de una “unidad mínima” en el lenguaje del cómic, tampoco tendría utilidad. Dado que el cómic es, para Groensteen, un lenguaje sustentado en la visualidad, encontrar una unidad mínima de sentido es una tarea imposible, toda vez que una imagen no puede descomponerse en unidades mínimas de sentido. Groensteen se decanta por una aproximación inversa, en la cual está determinado a estudiar los mecanismos de interacción entre las partes. En lugar de buscar la unidad mínima significativa de la imagen, decide trabajar con la viñeta o panel, como *unidad mínima de referencia* del sistema del comic —Es importante notar que se define el panel como una porción de espacio, aislado por espacio vacío y cerrado por un borde. En la descripción de panel no se hace referencia al contenido de este—. El panel es una estructura irreductible que para distintos autores representa la unidad básica de la narrativa del cómic.

A partir de esta unidad de referencia, Groensteen presenta el concepto de *solidaridad icónica*: para él, la solidaridad icónica constituye los “cimientos ontológicos” del cómic, y la define como “imágenes interdependientes que, participando de una serie, presentan la doble característica de estar separadas (...) y que están plástica y semánticamente sobredeterminadas por el hecho

21 Groensteen, *The System of Comics*, 5.

22 Ibid., 12.

23 Groensteen, «The Impossible Definition».124

de su coexistencia *in praesentia*²⁴. La solidaridad icónica hace referencia a la interrelación de los paneles en la página, y a la página dentro del libro. A lo largo del texto es claro que Groensteen apunta su reflexión hacia el libro o revista de historietas, sin considerar alguna otra posibilidad de encarnar la narrativa gráfica. En este caso podemos apuntar directamente al *webcómic*, una forma de cómic digital que, por su naturaleza, no presenta la página compuesta de viñetas, sino que presenta viñetas aisladas en sucesión, por lo que las viñetas nunca comparten el espacio visible, ni están en presencia unas de otras. Entonces, nuevamente nos preguntamos ¿al no existir esta simultaneidad de las viñetas dentro de una también inexistente página, debemos dejar fuera al webcómic del conjunto de los cómics? Profundizaremos respecto de esto en un punto posterior²⁵.

Considerar la solidaridad icónica como el elemento central del cómic, trae a la superficie problemáticas similares a las que acompañan a otras definiciones del cómic: la solidaridad icónica no está presente únicamente en cómics, es una condición necesaria para que el arte secuencial pueda existir. Sin embargo, no todo arte secuencial es un cómic y si se utiliza como elemento definitorio, nos encontraremos en la posición de McCloud, agrupando a la columna de Trajano, los frisos del Partenón y los *Emakimono*s dentro del grupo de “cómics”. Groensteen es consciente de esto, y lo presenta como un inconveniente²⁶; por otro lado, es evidente que la solidaridad icónica en sí misma no es una definición del cómic, ni corresponde a un atributo exclusivo de esta forma de arte. Groensteen así también lo entiende y no pretende amparar únicamente bajo este parámetro al cómic. Al examinar su análisis, vemos que el autor está más interesado en el funcionamiento del lenguaje y sus modos de articulación que en definir el objeto. Por este motivo, no debiésemos considerar el trabajo de Groensteen como una “definición”. Sin embargo, sus ideas nos ofrecen algunas perspectivas muy valiosas respecto de qué elementos y cualidades conforman al cómic.

El trabajo de Groensteen, si bien podemos acercarlo a la teoría pictorial, por las similitudes que guarda con ella en el aspecto de considerar al cómic como un medio fundamentalmente visual, y por no dar demasiada importancia a los aspectos contextuales que dan su forma a la historieta —como la reproductibilidad o su carácter de producto de consumo masivo—. En un artículo del año 2009, Groensteen hace una fuerte crítica a las celebraciones por el “centenario del cómic” realizadas en 1996, por ignorar todas las producciones realizadas entre 1833 y la publicación de *The Yellow Kid*, por no haber sido producidas en masa

La historia del cómic que acabo de esbozar a grandes rasgos necesita ser escrita con más detalle y sigue siendo ampliamente incomprensible,

24 Groensteen, *The System of Comics*, 18.

25 En el punto 2.1.3. de este capítulo.

26 Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*, 29.

incluso, en mi opinión, por los autoproclamados “especialistas”. Al celebrar el llamado Centenario del Cómic en 1996, algunos de éstos han optado simplemente por ignorar todo lo que se publicó entre 1833 —cuando Töpffer imprimió Monsieur Jabot— y la aparición de Yellow Kid. Más de medio siglo de cómics franceses, ingleses, alemanes, holandeses, españoles e incluso estadounidenses negados a existir ¡porque no se producían en serie!²⁷.

Como veremos más adelante, el carácter múltiple que posee el cómic, y su condición de medio de consumo masivo, es de una importancia capital para otros autores, como Kunzle. Desde nuestra perspectiva, en efecto la condición múltiple y de *mass-media* del cómic, la cual se define desde la tira de prensa y la industria editorial, es fundamental en la evolución del medio hacia su forma actual, y debe ser parte de cualquier intento de definir al cómic.

1.1.3. Los límites del cómic

Aaron Meskin, en su extenso artículo *Defining Comics*, aborda el problema de la definición del cómic, y dentro de su análisis, identifica una serie de casos problemáticos, que ponen en cuestionamiento las definiciones habituales²⁸. Estos casos se sitúan en los límites de lo que prototípicamente se entiende por cómic, y nos puede entregar valiosa información en nuestro intento de comprender y estudiar el cómic en su expansión hacia la pintura. Listaremos, analizaremos y discutiremos los casos mencionados por Meskin.

1. Comics de un panel

Para diferentes autores, la yuxtaposición de imágenes y la secuencialidad constituyen un aspecto esencial del cómic. Por lo tanto, si no existe esta separación —como sucede con las caricaturas de prensa—, aquello que estamos viendo o leyendo *no puede* ser un cómic²⁹. Esto resulta contraintuitivo, toda vez que estos comics de un panel, o caricaturas, poseen una estructura interna y un funcionamiento que es muy similar al de un cómic con imágenes yuxtapuestas. Holbo³⁰ propone la existencia de una separación implícita aún dentro del panel, toda vez que la imagen no es una *instantánea*, sino que es una obra narrativa, lo cual necesariamente implica un grado de secuencialidad aun si no existe una separación explícita entre las distintas unidades de esta secuencia. Para otros autores como Groensteen³¹ la solidaridad icónica es el aspecto esencial del cómic, lo cual nos lleva a pensar imágenes separadas entre sí, articulándose unas con otras. Podemos observar que el desacuerdo estriba en el grado de importancia que se le otorga a la yuxtaposición, contra

27 Groensteen, «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?»

28 Meskin, «Defining Comics». Cap. 24.

29 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 20.

30 Holbo, «Redefining Comics».8

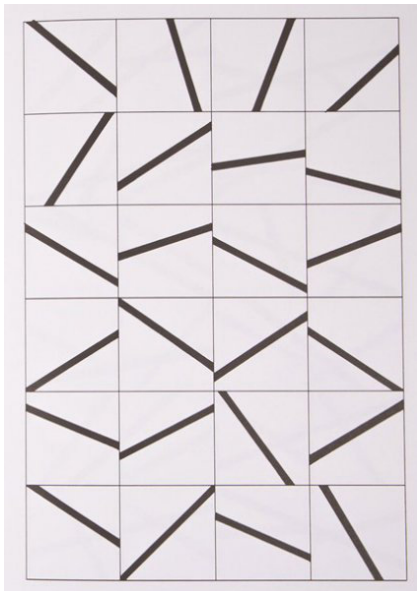
31 Groensteen, *The System of Comics*, 18.



1. Dik Browne. *Hagar el Horrible*. 1973

la narratividad visual. Nosotros consideramos que una caricatura sí puede incluirse dentro de aquello que entendemos como cómics, precisamente porque comparten el mismo lenguaje y la misma tradición gráfica y narrativa, haciendo que la forma de lectura y el proceso de descodificación necesario sean exactamente los mismos que aquellos utilizados para leer una historieta (fig.1).

2. Comics Abstractos



2. Robert Massó. *Cadencias*. 2019

Entenderemos como un cómic abstracto tanto a aquel que está compuesto por imágenes no figurativas, como a aquel cómic que, pudiendo contener figuración, no llega a estructurarse dentro de una secuencia narrativa. Este último punto es el realmente problemático, puesto que toda secuenciación, al desarrollarse en el eje temporal, tiende hacia la narratividad. Si se renuncia a la narrativa, se renuncia a su vez al tiempo, eliminando la secuencia y esta deviene simple compartimentación. Al no existir una narrativa, la obra no puede leerse de la forma en la que los cómics se leen, obligando a un proceso de descodificación diferente. Por este motivo, autores como John Pratt consideran que los comics abstractos posiblemente no sean comics en lo absoluto. Este problema no se presenta cuando la imagen tiende a la abstracción y se conserva la narratividad, o la secuenciación. Podemos sacar como conclusión a partir de esta reflexión que la temporalidad que se desprende de la narrativa es un aspecto esencial de lo que entendemos por historietas (figs. 2 y 3).

*(...)la esencia del cómic que estriba, justamente, en fingir y sugerir una temporalidad y un movimiento a partir de imágenes estáticas*³².

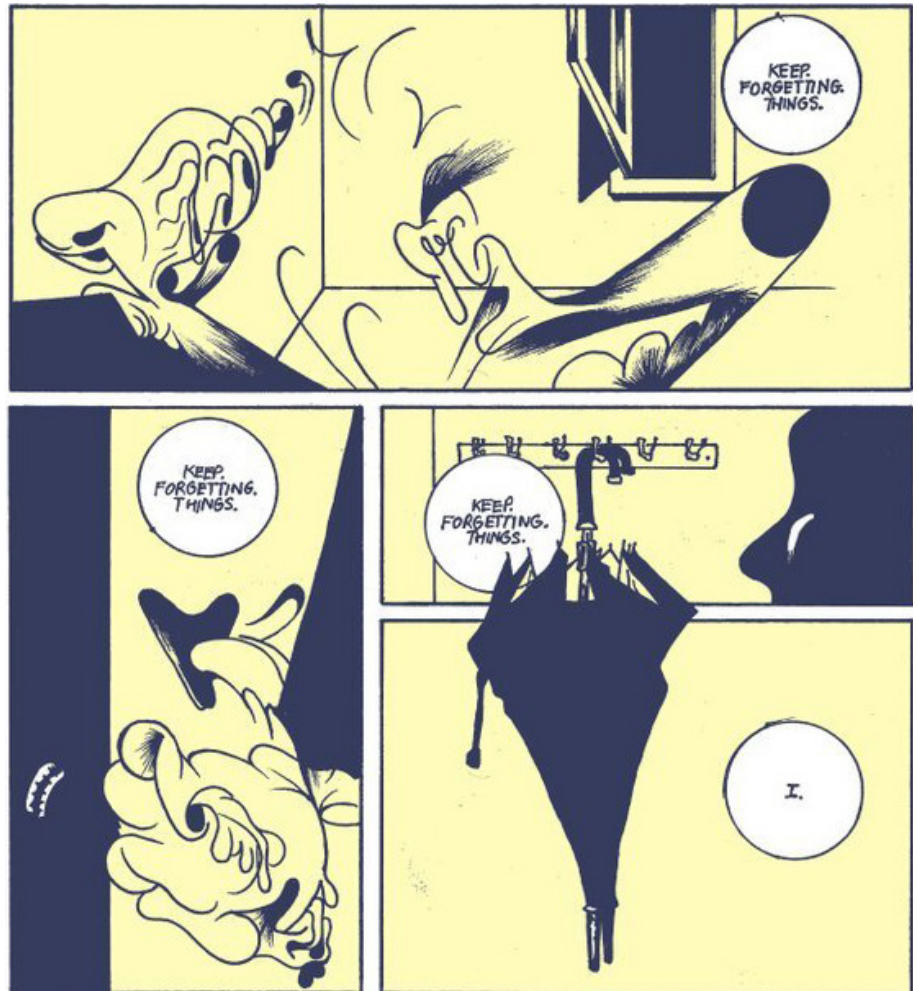
Para Pons, la narrativa también es clave, aun cuando no se trate de una narración convencional, sino más bien de una suerte de articulación de imágenes

[...] estoy pensando, por ejemplo, que Roberto Massó, en esas imágenes del álbum cadencia que son líneas rectas, pero que cuando las ves juntas, generan una dinámica. Cuando se genera esas dinámicas discursivas propias de las imágenes y las imágenes dialogan entre ellas para crear

32 Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 65.

3. Bahnu Patrap. *I keep Forgetting things*.
Cómico digital. 2022.

Bahnu Patrap crea cómics que, si bien se acercan mucho a la abstracción total en sus imágenes, mantienen la narratividad, lo que permite que sean leídos como un cómic



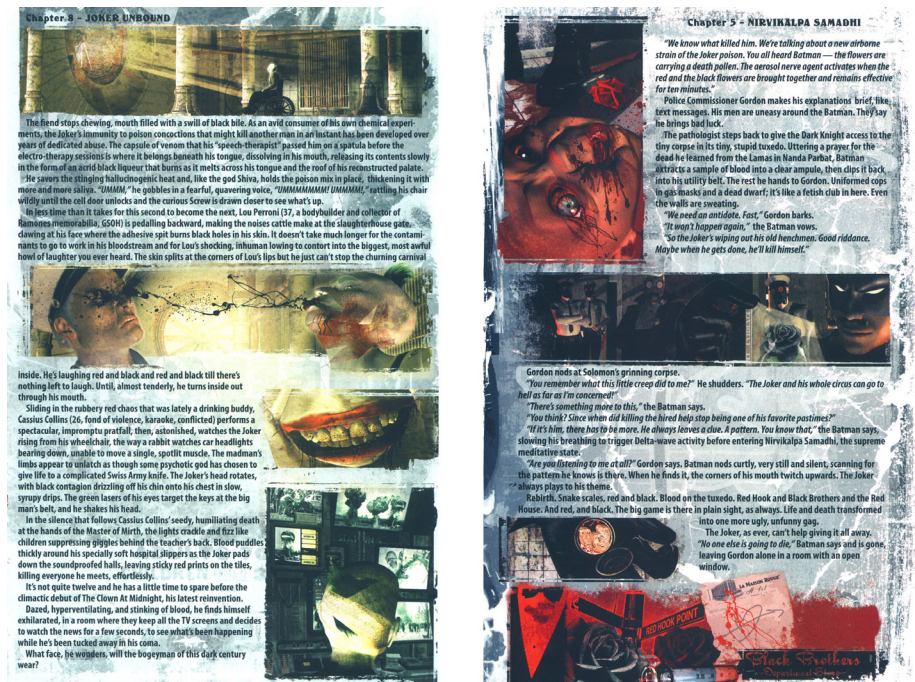
un discurso propio, yo creo que ahí ya estamos entrando en el ámbito del cómic, eso me parece que es la clave. Esa clave es cuando esas imágenes reaccionan entre ellas o, por lo menos, el espectador encuentra esa relación lógica.

3. Cómics sin imágenes.

Roy T. Cook hace un ejercicio teórico muy interesante en su artículo *Do comics require pictures?* en el cual sostiene que un cómic no necesariamente debe contener imágenes para ser considerado como tal. Para esto se apoya en el Número 663 de la revista *Batman* (fig. 4), el cual consiste básicamente en texto, con algunas imágenes, que lo acercan más al libro ilustrado que a la historieta. Cook desarrolla, dentro de este artículo, lo que llama una *Teoría Mereológica* del cómic, definición en la que sostiene que

Si X es un cómic, entonces X forma parte de algún Y tal que (1) Y es un cómic y (2) Y consiste en o contiene una secuencia o secuencias de imágenes³³

4. Grant Morrison y John Van Fleet.
Batman 663. El payaso a Medianoche.
 2007. DC Comics.



El ejercicio de Cook es interesante por varias razones: la primera es que pone en tensión la idea de que las imágenes son imprescindibles para que un cómic exista, aceptando la idea de que pudiesen llegar a existir cómics sin imágenes. En segundo lugar, utiliza como argumento la pertenencia de un cómic en específico a una colección —en el caso de su artículo, *Batman 663* es un cómic porque se inserta dentro de la serie de *Batman*, que consiste en cómics—. Lo interesante de este argumento, estriba en que apela a la validación de la obra a través de la pertenencia a un conjunto mayor, a una historia o una tradición. Es una teoría que define al objeto en base a su contexto, lo que la hace muy interesante. Las teorías contextuales, como esta o la *Teoría Institucional del Arte*, de George Dickie, tienen su principal fortaleza en el hecho de que liberan al objeto del peso de “ser” algo, desplazando los factores determinantes, las limitaciones, hacia elementos externos al objeto en sí. El resultado de esta manera de definir al objeto es la libertad absoluta del objeto en cuanto a su forma y funcionamiento, en tanto que logre insertarse dentro de un contexto válido. En el caso del arte, esta validez viene de la mano de las Instituciones artísticas. En el caso del cómic, Cook propone que esta validación proviene de la tradición y la propia historia del cómic.

Aun cuando el ejercicio de Cook es muy interesante, a nuestro juicio pasa por alto —quizás intencionadamente— algunos aspectos formales que ayudan a explicar por qué el *Batman 663* sí es un cómic, siendo el más evidente el hecho de que, a pesar de la preponderancia del texto por sobre la imagen, y el que este cómic a primera vista sí parece un libro ilustrado, podemos notar que las imágenes se disponen siguiendo ciertos patrones visuales que se corresponden con una diagramación bastante clásica en los cómics: las imágenes que contiene



A Rake's Progress, Part 1. The Rake is led away by the parish officers, and the poor are seen to be in a state of distress. The Rake is led away by the parish officers, and the poor are seen to be in a state of distress. The Rake is led away by the parish officers, and the poor are seen to be in a state of distress.



A Rake's Progress, Part 2. The Rake is led away by the parish officers, and the poor are seen to be in a state of distress. The Rake is led away by the parish officers, and the poor are seen to be in a state of distress. The Rake is led away by the parish officers, and the poor are seen to be in a state of distress.

5. William Hogarth. A Rake's Progress. Planchas 4 y 5. Grabado. 1735

son secuenciales y se inscriben dentro de la página en una composición reticular, que sigue los patrones de lectura propios del cómic. Este creemos que es un motivo mucho más plausible de por qué el *Batman 663* se lee como un cómic, y se siente como un cómic.

En relación con nuestro análisis, podemos concordar que, más allá del intento de Cook por analizar el cómic desde una perspectiva diferente, y el interés que esta acción tiene de por sí, existe un consenso entre los teóricos en considerar que un cómic necesita imágenes para ser considerado como tal, en tanto que la narrativa está dictada por la imagen antes que por el texto; así como el hecho de que la historieta descende de una tradición de narrativa gráfica que precede quizás a la escritura. Sin embargo, la idea de que factores externos a la obra —y, en particular, su pertenencia o identificación dentro de un grupo, conjunto o serie— contribuyen a su definición, es una herramienta que nos será de utilidad al intentar nuestra propia aproximación a una delimitación de las fronteras del cómic.

4. Cómic del siglo XVIII

Para algunos autores, sobre todo quienes se inscriben dentro de los estudios europeos del cómic, las series de William Hogarth (fig. 5) constituyen un ejemplo de los primeros cómics, y consideran las novelas ilustradas de Töpffer como un punto de inicio de la historia moderna de los cómics —Groensteen plantea que Töpffer inventa el lenguaje, y no tiene dudas respecto de su pertenencia al mundo del cómic³⁴. Para otros autores, estas obras constituyen un antecedente directo del cómic, pero no son consideradas como historietas, debido a las circunstancias y medios a través de los cuales fueron producidas.

Si consideramos la forma actual del cómic, y su estrecha relación con el

34 Groensteen, *The System of Comics*, 58.

mercado y la industria editorial, no podemos sino reconocer que mucho de lo que hoy en día constituye un cómic está condicionado por estos factores, por lo que no parece adecuado poner dentro de la misma clasificación de cómics a las obras preindustriales, aun cuando mucho del lenguaje de la narrativa gráfica y muchas de las herramientas visuales estén presentes en esos trabajos.

Esto nos lleva a pensar que no podemos usar la misma definición de cómic para las historietas actuales y para las obras de narrativa gráfica de otras épocas. Esto es porque el contexto histórico y la propia tradición hacen evolucionar el universo de la historieta, cambiando las condiciones para su producción y con ello determinando su estética, uso y lenguaje.

5. “Cómics” de la antigüedad

Las teorías ahistóricas del cómic establecen parámetros que permiten clasificar distintas obras como “cómics” con independencia de la época, lugar y contexto. Tal como discutimos en el punto anterior, esta afirmación mayormente asociada con la definición de McCloud —que tiene antecedentes ya en los primeros acercamientos teóricos a la historieta—, es muy resistida por los teóricos y en la actualidad también existe un cierto grado de consenso en considerar a estas obras de la antigüedad como antecedentes del cómic, pero no como historietas en sí³⁵.

6. Cómics no occidentales

Dentro de los estudios del cómic occidental, siempre se ha considerado que el cómic nace en Europa o en Estados Unidos, dependiendo de quien esté realizando la investigación, pero no se suele considerar el nacimiento del cómic en otras partes del planeta. En Japón, se ha establecido que el manga encuentra sus orígenes en el *kibyōshi*, de finales del siglo XVIII y principios del XIX, que presentaba relatos ilustrados de producción masiva, así como en una serie de grabados de Hokusai que datan de principios del Siglo XIX.

El problema no solo es sobre el origen del cómic, sino que es la clasificación de un objeto como “cómic”: en tanto que las circunstancias, historia y evolución de la narrativa gráfica creada lejos del mundo occidental (siendo Japón el más notorio ejemplo) son muy diferentes a aquellas que se relatan en la historia occidental del cómic, cabe preguntarse si estas creaciones son cómics, después de todo. El manga presenta diferencias importantes en sus códigos y herramientas narrativas respecto del cómic americano. Intentar englobar todo bajo la etiqueta occidental puede resultar inadecuado, toda vez que esta homogeneización soslaya estas profundas diferencias, al impedirnos ver a cada lenguaje en su riqueza individual.

En este caso, debemos reconocer el carácter local y muchas veces sesgado de los estudios del cómic, y admitir la posibilidad de que exista más de una historia

35 Ver Capítulo 1.1.1.

del cómic. El reconocimiento de otras historias y otros lenguajes permite el enriquecimiento y el aprendizaje mutuo³⁶.

7. Libros Ilustrados

Meskin reconoce que el cómic paradigmático “cuenta una historia usando una combinación de palabras y secuencias de imágenes”³⁷. Teniendo estas características en consideración, es pertinente preguntarse si los libros ilustrados son alguna clase de cómic, o el cómic un tipo de libro ilustrado.

En este punto, Meskin deja la discusión abierta. En nuestro caso, entendemos que la diferencia fundamental está en el carácter de Literatura del libro ilustrado, contra el cómic, el cual no consideramos parte de la Literatura, sino un lenguaje diferente, en el cual la narración se da principalmente a través de la secuenciación de imágenes. Es la preponderancia del texto sobre la imagen, no solo en volumen, sino en el establecimiento de la narrativa, aquello que separa al cómic del libro ilustrado. Podemos también incluir aquí el caso del libro-álbum el cual es incluso más problemático que el relato ilustrado, en tanto que el libro-álbum se distingue precisamente por consistir en obras en las que la narrativa está dictada por las imágenes, incluso utilizando recursos como la secuencialidad y los bocadillos o globos de texto. Es preciso reconocer que esta es un área gris, en la cual es muy difícil establecer una separación clara. En nuestro caso, establecemos dos parámetros para fijar el límite; el primero es la mencionada necesidad de que la historia sea narrada visualmente, versus la preponderancia del texto en la estructuración de la narrativa; el segundo criterio, que podemos llamar *identitario*, es más resbaladizo, pero no menos importante: en tanto que una obra ilustrada se identifique como literatura y se enmarque en la tradición de la literatura, no será una historieta. Una diferencia histórica del libro-álbum respecto del cómic es la importancia que se da a la imagen y la estética en el primero, el cual está pensado y diseñado para ser impreso según los más altos estándares, permitiendo una riqueza visual y una mayor libertad al autor quien, por otro lado, no estaría constreñido por las necesidades narrativas y podría experimentar con la imagen sin temor a afectar dicha narrativa, puesto que el libro-álbum admite la existencia de obras puramente visuales que no necesariamente comprendan una narración. Sin embargo, desde hace algunas décadas las producciones de cómic se han abierto a exploraciones gráficas y plásticas, que se alejan de la tradición narrativa del cómic —abriéndose a su vez a ediciones mucho más lujosas, que permitan reproducir tal experimentación de forma satisfactoria sobre el papel— que en muchos casos hacen que la diferencia entre una novela gráfica y un libro-álbum, sea nada más que su *identidad*.

Esta división, que es bastante poco refinada, nos permitirá establecer no un

36 A lo largo de este texto estableceremos algunas analogías entre el cómic occidental y el manga japonés entendiendo que, en su diferencia, presentan un evidente parentesco, que nos permite confrontarlos y establecer comparaciones.

37 Meskin, «Defining Comics». Cap 24.

6. Lynd Ward. *God's Man*. Novela Xilográfica. 1929.



límite, sino un rango, un área dentro de la cual caben aquellas obras menos típicas que pueden ser de difícil clasificación.

8. Novelas xilográficas

En este caso, nuevamente nos encontramos en el área gris de finales del siglo XIX y principios del XX, en donde las novelas xilográficas (fig. 6) —desarrolladas principalmente por Frans Masereel y Lynd Ward— son consideradas como historietas por algunos autores como McCloud, pero para otros estudiosos no son historietas, aun cuando pertenezcan a la misma familia. El caso de las

novelas xilográficas es muy particular, pues a pesar de la enorme influencia que han tenido dentro del cómic y en la literatura, es un arte muy acotado en el tiempo y en el espacio, siendo practicado por muy pocas personas y consistente en un número bastante limitado de obras. Esto nos obliga a observarlas en su momento histórico.

Las novelas xilográficas fueron creadas en un momento en el cual el cómic ya está establecido como lenguaje, por lo que no podemos clasificarlas como antecedentes del cómic. Por otro lado, no comparten los mecanismos de producción y distribución de los cómics de la época, y su aproximación a la composición de cuadro descende de la tradición pictórica antes que de la narración gráfica. Si bien la imagen es narrativa, y la disposición de las imágenes es claramente secuencial, los aspectos históricos y contextuales hacen que clasificarlas como “cómics” sea problemático. Las novelas xilográficas constituyen un experimento de expansión literaria de una gran influencia tanto en la literatura como en la narrativa gráfica y creemos que cuentan con los suficientes atributos particulares para considerarlos como un arte independiente, distinto al cómic.

9. Cómics *site-specific*

Definiciones que consideran la reproductibilidad del cómic como una característica fundamental de este, chocan con aquellos cómics creados para espacios específicos, como galerías o museos. Al estar diseñados para ser presentados en un lugar en específico, incumplen la regla de la reproductibilidad, por lo que pueden quedar fuera de algunas de las definiciones clásicas del cómic, como la de Kunzle, que considera específicamente este atributo como una característica fundamental. Bajo nuestro punto de vista, si bien pudiese parecer contraintuitivo pensar que algo no es un cómic solo porque no es múltiple, los procesos de reproducción son una parte esencial en el nacimiento y evolución del cómic, condicionando el lenguaje, la estética y las herramientas que forman parte de él. Aquí emerge un aspecto muy relevante de la tradición del cómic: un cómic no tiene un original. Toda aproximación que podamos tener a un cómic es precisamente a través de sus reproducciones. Curiosamente, varios de los ejemplos estudiados en este texto, que corresponden a cómics diseñados para espacios específicos, corresponden en sí mismos a reproducciones, puesto que son imágenes digitales, impresas y montadas en los muros de la galería³⁸

Altarriba plantea que, aun cuando la mayoría de los historietistas indicará que un original no publicado no es un cómic, el cómic se define por ser una historia contada en imágenes. Por lo tanto, un cómic es un cómic desde su creación, aun cuando no haya sido publicado.

*Un original—en papel, en pantalla o en otra superficie—
compartimentado en viñetas dibujadas es ya una historieta (...) Porque,*

por mucho que algunos lo reivindicuen, aquí el medio —menos aún la técnica de impresión— no es el mensaje. Y, si no necesita audiencia masiva —la mayor parte de los títulos se mantienen en tiradas reducidas—, ni siquiera reproducción impresa el campo de estudio se abre enriquecedoramente³⁹.

Este planteamiento de Altarriba resulta en sí mismo problemático, en el sentido de que contiene afirmaciones que son discutibles: en primer lugar, la idea de un original está siempre asociada a la existencia de un objeto, diferenciable de sus reproducciones. En el caso de una obra digital, la misma idea de un “original” se tambalea. Toda vez que este original es indistinguible de sus reproducciones, el original deja de existir⁴⁰. Por otro lado, muchos cómics no tienen un original, puesto que sus distintas partes y componentes existen en espacios separados y sólo adquieren su forma definitiva a través de la reproducción. En adición a esto, la mayoría de los cómics están elaborados considerando las características y limitaciones de las tecnologías de impresión, por lo que sus originales distan mucho de la obra definitiva (el uso de ténpera para corregir errores, o de lápices azules en el dibujo, para facilitar su invisibilización en el proceso de imprenta, son solo dos de muchos ejemplos de técnicas que hacen del cómic “original” poco más que un paso intermedio hacia la obra finalizada).

Álvaro Pons nos ofrece su perspectiva respecto del valor del original en cuanto cómic

[...] tú con un original, no puedes leer un cómic. Solo puedes ver una parte de ese proceso, porque muchas veces el final no tiene ni los textos, no tiene nada, no tiene ni siquiera el color. Entonces no estás viendo el objeto final artístico, estás viendo una parte de ese proceso. Sería como, en una escultura de bronce, ver el molde de la escultura, a nadie se le ocurriría a exponer el molde⁴¹.

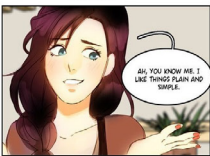
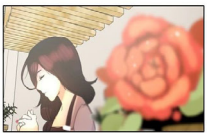
Esto nos hace preguntarnos ¿debiésemos en nuestros estudios considerar obras inacabadas o en un estado distinto al que los artistas han creado y diseñado para que su obra sea presentada? Considerando la importancia que la imagen tiene en los mecanismos del cómic, creemos que es nuestro deber analizar las obras en su forma definitiva. Y para el cómic esa forma definitiva es tradicionalmente la reproducción⁴². Sin embargo, no podemos sino estar de acuerdo con lo propuesto por Altarriba, visto desde la perspectiva del lenguaje: si consideramos que un cómic es fundamentalmente un protocolo de lectura, el campo de la definición se amplía.

39 Altarriba, «Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta».12

40 En el mundo del diseño se maneja el concepto de “editable”, que corresponde al archivo digital sobre el cual trabaja el diseñador y que puede ser modificado. Este archivo es valioso precisamente porque permite su manipulación. Sin embargo, un *editable* no es un *original*, puesto que puede ser replicado y multiplicado.

41 Pons, Álvaro. En conversación con el autor. Abril de 2023.

42 Volveremos sobre esto en el capítulo 2.



NOT THAT I'M COMPLAINING THOUGH.

Narrativas secuenciales que no están condicionadas por estos parámetros de la reproductibilidad y han sido diseñadas para existir en un espacio en específico, escapan de la tradición del cómic, y podemos clasificarlas dentro de la categoría de cómic expandido en tanto que conserven otros aspectos propios del lenguaje, como la secuencialidad, el uso de paneles o el dibujo narrativo.

Estos casos planteados por Meskin, nos entregan información respecto de los límites del cómic, aquellas áreas en donde la historieta parece comenzar a transformarse en un lenguaje distinto. El abordar el análisis de estos casos problemáticos nos permite establecer mejor nuestros parámetros de estudio, así como nos permite comprender los límites del cómic en una dimensión adecuada. Podemos visualizar que no existe una frontera que discrimine de forma taxativa lo que es cómic y qué no lo es: lo que encontramos es un área fronteriza en la cual las disciplinas se van diluyendo o transformándose, en una serie de variantes intermedias. Estas áreas intermedias son los espacios en los cuales podemos expandir el lenguaje y tender puentes entre las distintas disciplinas.

10. Extra: El *webcómic*

Meskin no hace referencia al *webcómic* dentro de su lista de casos problemáticos; sin embargo, nosotros lo incluiremos precisamente porque presenta diferencias sustanciales respecto del cómic tradicional (fig. 7). El *webcómic* no es un producto impreso y en muchos casos no responde a criterios editoriales, sino a la necesidad expresiva del artista. Las plataformas actuales permiten que cualquier persona pueda publicar un *webcómic*, sin pasar por un proceso de evaluación o por las manos de un editor. Por su formato, no está limitado en el uso del color o las texturas; carece de páginas y debido a esto sus paneles, cuando existen, no responden a un diseño de página ni a una retícula. El formato está pensado para su distribución a través de dispositivos móviles, cuyas pantallas son pequeñas. Por esta razón, habitualmente presenta los paneles uno a la vez, por lo que estos nunca conviven en el espacio visible. Desde la perspectiva de Groensteen, difícilmente podríamos considerarlo un cómic, puesto que los paneles no se encuentran visibles al espectador ni se presentan de forma simultánea en una página. En algunos *webcómic*s incluso se prescinde del panel, permitiendo que sea la pantalla del dispositivo la que determine los límites del recuadro.

Sin embargo, el *webcómic* bebe de una tradición muy anterior que el cómic impreso: la cinta y el rollo narrativo. El formato que usualmente utiliza es el de una cinta vertical, que se desplaza a lo largo de la pantalla de un dispositivo móvil, permitiendo visualizar solo una viñeta a la vez. El lector, al desplazarse verticalmente por la tira, puede dar sentido a la narración. No es difícil imaginar estos cómic como “rollos” que van desarrollándose en sentido vertical. Según Groensteen, la página del cómic es en realidad una “intervención quirúrgica



8. Leyendas ilustradas del templo Kitano Tenjin. Emaki. S.XIII

violenta⁴³ —puesto que la disposición natural de una narrativa visual es la linealidad, como la observable en el Tapiz de Bayeux o el *Emakimono* japonés (fig. 8)—, cuyo objetivo es adaptar la cinta a un formato publicable. Desde esta perspectiva, el webcómic ofrece una solución más “natural” al problema de la segmentación de la cinta. Desde nuestra perspectiva, aun cuando no existe una yuxtaposición de las imágenes, y no encontramos la solidaridad icónica, el webcómic es una forma de historieta, con particularidades y diferencias respecto de la historieta tradicional.

1.1.4. Otras definiciones del cómic

Dentro de los estudios del cómic, encontramos un gran número de definiciones o intentos de explicar el medio, todas ellas con aspectos interesantes y divergentes unas de otras. En este apartado mencionaremos algunas de ellas, en la medida en que se nos hacen relevantes en relación con las teorías ya mencionadas.

Robert C. Harvey menciona cuatro elementos básicos que componen la naturaleza de los elementos gráficos en el cómic: Desglose (o secuenciación⁴⁴), composición, diseño (o maquetación) y Estilo

Los elementos gráficos del cómic se entretrejen para crear la trama y la urdimbre de la naturaleza visual del medio. En aras de la discusión, podemos desentrañar al menos cuatro hilos gráficos distintos: el desglose narrativo -la división de una historia en unidades de panel-;

43 Groensteen, *The System of Comics*, 58.

44 Varillas Fernández, *La arquitectura de las viñetas*, 361.

la composición -la disposición de los elementos pictóricos dentro de un panel-; la maquetación -la disposición de los paneles en una página y su tamaño y forma relativos-; y el estilo -la forma tan individual en que un artista maneja la pluma o el pincel (o dibuja una cara o compone un panel o diseña una página o desglosa una historia)⁴⁵.

Esta aproximación nos resulta de especial interés por el hecho de que Harvey antes que intentar una definición enciclopédica, identifica aspectos que a su juicio son fundamentales, en lugar de dirigir su búsqueda a un proceso de destilación hacia aquel aspecto único y esencial en el cómic. El identificar diversos aspectos fundamentales, permite a su teoría ser más amplia, a la vez que flexible. Es importante notar que Harvey da especial importancia a los paneles y a lo que sucede en y con ellos, distinguiendo tres características diferentes en relación con los paneles: el desglose o secuenciación se refiere a la división de la historia en paneles; la composición, se refiere al ordenamiento de los elementos dentro del panel; y el diseño o maquetación corresponde al diseño de página, o puesta en página. Su referencia al estilo es asimismo relevante; en palabras de Varillas

En el cómic, la elección estilística determina no solo la naturaleza individual de la obra, sino incluso los vínculos internos (los lazos cohesivos) que la sustentan. Un mínimo cambio estilístico dentro de una misma narración gráfica, tendrá efectos inmediatos en el devenir de los acontecimientos que se relatan⁴⁶.

Esta clasificación de Harvey no constituye en sí misma una definición y eso la hace ser especialmente práctica. Sin embargo, se centra en aspectos formales de la tradición historietística ignorando elementos históricos o contextuales de la misma, por lo que resulta en última instancia insuficiente.

Hemos mencionado la “tesis mereológica” de Cook, y cómo esta teoría se relaciona con las teorías contextuales del arte, como la Teoría Institucional de George Dickie:

Una obra de arte en sentido clasificatorio es 1) un artefacto y 2) un conjunto de cuyos aspectos le ha conferido el estatus de ser candidato para la apreciación por alguna persona o personas que actúan de parte de una cierta institución social (el mundo del arte)⁴⁷.

Inspirado en Dickie, Bart Beaty⁴⁸ propone una teoría institucional del cómic, en la cual sería el mundo del cómic el que otorgue el estatus de cómic a la obra.

Meskin considera que esta teoría tiene un punto débil en el hecho de que las instituciones “pueden equivocarse”⁴⁹. Desde nuestra perspectiva, una teoría

45 Harvey, *The art of the comic book*, 9.

46 Varillas Fernández, *La arquitectura de las viñetas*, 362.

47 Dickie, *El círculo del arte*, 18.

48 Beaty, *Comics versus art*, 37.

49 Meskin, «Defining Comics». Cap. 24

institucional solo es funcional en un ámbito donde las instituciones están establecidas y existen tradiciones arraigadas y sólidas. En el caso del cómic — cuya historia aún está comenzando a escribirse— sus instituciones no tienen la solidez suficiente para servir de marco de referencia, y por lo mismo no tienen el poder de validar una obra, poder que sí poseen las instituciones artísticas. Sin embargo, la aproximación de Beaty resulta interesante por la misma razón que la teoría mereológica de Cook: son teorías que desplazan la validación de la obra desde el objeto hacia el entorno. Son teorías contextuales que abren una puerta a la reflexión en torno a los aspectos externos a la obra en sí como elementos validadores del estatus de dicha obra.

Uno de los pioneros de la teoría del cómic en español es Román Gubern, quien busca en su definición encontrar la unidad mínima del lenguaje del cómic: para él la unidad mínima del cómic es la viñeta. A diferencia de Groensteen, que se concentra en el panel, para Gubern la viñeta consiste principalmente en el contenido del panel.

*La viñeta, que representa por medios escrito-icónicos un espacio de acción narrada en un tiempo determinado, es un lexipictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta secuencialmente a otras viñetas vertebrará el eje sintagmático de la narración*⁵⁰.

A partir de esta unidad mínima, define al cómic como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”⁵¹.

Más adelante, volverá sobre la definición, planteando que el cómic es “una secuencia espacial, formada por pictogramas separados gráficamente pero relacionados estructuralmente, en los que pueden integrarse signos alfabéticos, con la finalidad de articular una descripción o una narración”⁵².

La definición de Gubern está muy en consonancia con las definiciones pictoriales, en la medida en que pone énfasis en la concatenación de imágenes, la narratividad y la presencia opcional del texto escrito, sin mencionar algún contenido o enfoque en particular, ni a su reproductibilidad, como sí lo han hecho Kunzle o Blackbeard.

Kunzle propone una definición que considera cuatro condiciones fundamentales:

Yo propondría una definición según la cual una “tira cómica” de cualquier época, en cualquier país, cumple las siguientes condiciones: 1/ Debe haber una secuencia de imágenes separadas; 2/ Debe haber una preponderancia de la imagen sobre el texto; 3/ El medio en el que aparece la tira y para el que fue originalmente concebida debe ser reproductivo, es

50 Gasca y Gubern, *El discurso del cómic*, 403.

51 Gubern, *El lenguaje de los cómics*, 107.

52 Gubern, «El lenguaje del cómic».



9. Bill Watterson. *Calvin y Hobbes*. 1985 - 1995.

*decir, en forma impresa, un medio de masas; 4/ La secuencia debe contar una historia que sea a la vez moral y de actualidad*⁵³.

Blackbeard, por su parte, propone la siguiente definición

*Narración dramática abierta, episódica, publicada en serie, o serie de anécdotas enlazadas sobre personajes recurrentes identificados, contada en dibujos sucesivos que encierran regularmente diálogos en globo o su equivalente y, por lo general, un texto narrativo mínimo*⁵⁴.

Groensteen desestima ambas propuestas, principalmente porque establecen que un cómic debe ser impreso y publicado como medio de consumo masivo. Esto, en palabras de Groensteen, está diseñado para dejar fuera de la categoría de los cómics a aquellos que fueron creados con anterioridad a la aparición de *The Yellow Kid*, en 1896. Es nuestra impresión que este malestar de Groensteen parece responder más a su deseo de situar el nacimiento del cómic en Europa, con Töpffer, que a un desacuerdo objetivo respecto de las condicionantes del cómic.

Respecto de las definiciones ofrecidas por Kunzle y Blackbeard, su obsolescencia es evidente al observar el panorama actual del cómic en el mundo: ninguna de las condicionantes propuestas por los autores es transversal al universo de cómics publicados actualmente. Es necesario acotar que tanto Kunzle como Blackbeard están hablando de las tiras cómicas en específico (fig. 9) —tira de cómic breve, de secuencialidad horizontal publicada tradicionalmente en la prensa— y no del medio del cómic en general. Por este motivo sus definiciones no resultan funcionales a cómics publicados en otros formatos y por medios distintos.

En la actualidad, encontramos a nivel local teóricos como Muro Munilla, quien aventura una definición “completista” del cómic

(...)un medio de comunicación de masas, basado en imagen dibujada

53 Kunzle, *The early comic strip*, 2.

54 Blackbeard, citado por Groensteen, *The System of Comics*, 13.

y por lo general, palabra escrita, en papel, con un código sencillo (en apariencia) y con tendencia a la rigidez y al estereotipo, de alta rentabilidad informativa, de finalidad predominantemente evasiva y transmisora de valores ideológicos instituidos, que puede tener cualidad estética, lírica o satírica; se realiza en unidades mínimas (viñetas o lexipictogramas) que se articulan entre sí, en secuencia, para formar una tira y, en su caso, unidades superiores (página, cuadernillo, book) con las que desarrollar una historia, un “gag” o un concepto⁵⁵.

Si bien esta definición de Muro Munilla parece bastante correcta, nos encontramos con un problema en la gran cantidad de “atenuadores” que utiliza (“por lo general”, “con tendencia a”, “predominantemente”) y que, si bien podríamos incluirla sin problema en un diccionario, su misma intención totalizante la mantiene en la superficie y finalmente se hace insuficiente para comprender los aspectos fundamentales del medio.

Encontramos también aproximaciones como las de Antonio Altarriba, quien reconoce que “Muchos ‘especialistas’ seguimos sin saber qué es, cómo funciona, ni siquiera dónde empieza o dónde termina”⁵⁶; o la perspectiva de Álvaro Pons, para quien la búsqueda de una definición del cómic es un ejercicio que — si bien es interesante por las ideas que pone en juego—, posiblemente jamás llegue a un resultado satisfactorio⁵⁷.

1.1.5. Hacia una definición modular

Durante gran parte del siglo XX una de las grandes discusiones teóricas sobre la historieta giró alrededor la necesidad de una definición sobre ese arte elusivo ¿Qué elementos son imprescindibles para componer una historieta? ¿Un personaje “del cual todos nos podemos enamorar”? ¿Una secuencia? ¿Globitos? ¿Una historia? ¿Ser publicado por una editorial de historietas? Los teóricos buscábamos desesperadamente una definición que abarque la mayor cantidad de casos posibles y, también, que establezca una línea en la arena: más allá de esto hay dragones, y esos dragones no son historieta. Una definición siempre encierra una prescripción y una proscripción⁵⁸.

Creemos que definir el cómic es una tarea que se acerca mucho a ser imposible. Sin embargo, necesitamos establecer ciertos parámetros, que nos permitan sentar las bases de lo que será nuestra investigación. Como parte del proceso de investigación, y apoyándonos en las diversas definiciones y estudios que

55 Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 63.

56 Altarriba, «Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta». 9

57 Pons, «“La narrativa oculta del cómic”». Gráfica, 20 de octubre de 2021. <https://grafica.info/la-narrativa-oculta-del-comic-por-alvaro-pons/>

58 Gandolfo, Turnes, y Vazquez, «Introducción: la historieta desbordada y estallada. Un lenguaje mutante».

hemos presentado, proponemos establecer no una definición esencialista, sino por el contrario, una definición modular que se sustente en la presencia de todos o algunos elementos fundamentales, que nos permitirán identificar a una historieta como tal, y hacer de una obra plástica, una historieta.

¿Qué clase de cosa es un cómic? ¿Es Action Comics n° 1 un objeto físico ordinario, una colección de objetos físicos (por ejemplo, todas las copias existentes del número), un objeto abstracto como un tipo (como la Union Jack) o una clase (como el Grizzly), o algo totalmente diferente? Esta es la cuestión ontológica central sobre los cómics, y es distinta de la cuestión de definición sobre la que se ha escrito mucho en los últimos años⁵⁹

Dentro de estos elementos fundamentales, encontramos elementos contextuales o históricos, así como elementos fundamentales, relativos a la relación con el espectador y los mecanismos comunicativos del cómic. Por otro lado, identificamos elementos que, sin ser *esenciales*, son determinantes en la manera que la obra será recibida y decodificada.

1. Elementos Contextuales

Los aspectos históricos o contextuales los identificamos como elementos relevantes debido a que son factores que no solo contextualizan al cómic, además son factores externos que han afectado y afectan de forma directa la conformación del lenguaje y su evolución. Para entender la forma actual del cómic, es inevitable prestar atención a estos elementos. Los factores contextuales que hemos identificado son:

El cómic está inserto dentro del mercado: Tradicionalmente el cómic está creado pensando en un público objetivo, y considerando variables técnicas y económicas en el proceso de creación. Estas consideraciones relacionadas con el mercado afectan y condicionan las decisiones, estéticas, técnicas y narrativas del autor, determinando el resultado final de la obra.

El cómic es un medio impreso: Tradicionalmente, los cómics se distribuyen a través de copias impresas. Si bien podemos reconocer que no todo cómic es impreso, creemos que el carácter impreso del cómic a lo largo de su historia ha definido sus herramientas de la misma manera que su relación con el mercado lo ha hecho.

El cómic es múltiple: Esto, está relacionado con el punto anterior. La reproductibilidad afecta la imagen y la estética de la obra, interviene en sus procesos y contribuye a la formación de una tradición. Tradicionalmente, el cómic es una forma de arte que solo se comunica con su lector a través de copias. Los originales no ofrecen una experiencia de lectura sustancialmente diferente de una copia, y su valor solo se encuentra en cuanto objeto o pieza histórica. Se da el caso, con frecuencia, que un cómic no tiene un original

59 Meskin, «The Ontology of Comics». 31

puesto que sus partes constituyentes solo se unen en la copia.

El cómic es un medio de masas: el cómic desde sus comienzos está dirigido a un público amplio, y su industria se sustenta en el volumen de ventas. Su carácter de *mass-media* está imbricado en su naturaleza y su lenguaje.

El cómic es un cómic: Esta es una variable que podemos llamar “identitaria”. Una obra que se inserta dentro de la tradición del cómic, se presenta y se identifica como “cómic” será recibida, leída y analizada como tal, bajo los estándares propios del medio. Por otro lado, una obra que se inserta y se identifica con otra tradición diferente al cómic —como ocurre con el libro-álbum— será clasificada dentro de la categoría que le corresponda, acorde a tal tradición, aun cuando formalmente pueda insertarse dentro de cualquiera de ellas.

2. Elementos estructurales y comunicacionales

Además de los aspectos contextuales, identificamos aspectos estructurales propios del objeto. Estos son elementos o características relacionadas con el objeto y su relación con el espectador. Consideramos la presencia de todos o algunos de estos elementos como esenciales para que una pieza pueda ser considerada un cómic. Dentro de estas características identificamos las siguientes, las cuales listaremos sin ninguna jerarquía en particular:

El cómic es algo que se lee: Un cómic no solo se mira ni se absorbe. Un cómic se lee. Esto no debe llevarnos a pensar en la historieta como una rama de la literatura, o a pensar en el cómic como escritura. Los mecanismos narrativos del cómic, y la preponderancia de la imagen en su lenguaje, hacen complejo incluirlo dentro de las artes literarias. En el cómic, la palabra no es protagónica, ni fundamental. En ese aspecto, no debiésemos confundir el carácter narrativo del cómic con la presencia de lenguaje escrito. Planteamientos como el de Rubén Varillas que afirma la “naturaleza textual” del cómic⁶⁰, deben interpretarse considerando su carácter primordialmente visual. La narratividad del cómic, y el proceso de lectura de las imágenes, es diferente al proceso de lectura de texto⁶¹.

Cuando una imagen se combina con palabras como en una tira cómica, las palabras se vuelven secundarias mientras el lenguaje de las imágenes se vuelve primario. Lo que hace que este dominio o primera impresión del arte sea importante para comprender los cómics es la forma en que el arte⁶² abre significados. El arte de los cómics permite paquetes de información que el lector interpreta según su contexto y comprensión del contexto de la historia⁶³

60 Varillas Fernández, *La arquitectura de las viñetas*, 29.

61 Hick, «The Language of Comics».136

62 En este contexto, el autor utiliza la palabra “arte” para referirse a las imágenes diferenciadas del texto, y no al “arte del cómic” en cuanto lenguaje.

63 Coody, «Rewriting to Control», 16.

El cómic es narrativa visual: Del punto anterior, se desprende el presente: la historieta proviene de una larga tradición de arte secuencial y narrativas visuales. Podríamos afirmar que el cómic es una versión moderna, e industrial, del arte secuencial. Al analizar los límites del cómic hemos establecido que, aun cuando existan obras que pueden identificarse como “cómic abstractos” —que incluye a los cómics no representacionales, así como a la historieta no narrativa—, existen autores que consideran la narratividad como un aspecto esencial para clasificar una obra como un cómic⁶⁴. Para estos autores, los cómics abstractos no pueden ser clasificados como historietas, debido a la falta de una narrativa. Este punto es particularmente crítico, porque al no existir una narrativa, se ve afectado el proceso de descodificación de la obra. Un cómic no-narrativo puede ser recorrido y visto, pero no puede leerse, alterando la perspectiva desde la cual el espectador se enfrenta a la obra. En la medida que un cómic se aleja de la narrativa, se aleja de la tradición del cómic, y puede dejar de ser percibido como un cómic por el lector, transfigurándolo en un espectador, o fruidor. En este caso, podemos convenir en que un cómic que no puede decodificarse a través de los procesos de lectura propios del cómic, probablemente no sea un cómic. En palabras de Chris Ware

[...] lo que me parecía ser la “esencia” del cómic, que es fundamentalmente el extraño proceso de leer imágenes, no sólo mirarlas⁶⁵.

El cómic es secuencial: El cómic prototípico se compone habitualmente de dos o más recuadros con imágenes o escenas claramente diferenciadas entre sí, llamados viñetas, las cuales se leen en secuencia, según los estándares de lectura establecidos en una determinada cultura. La secuencialidad aparece como un aspecto íntimamente ligado a la naturaleza del cómic. Es —junto a la elipsis visual— la principal herramienta narrativa del cómic, y aquella que le otorga su carácter espaciotemporal único.

El cómic es espaciotemporal: La narrativa está unida a la temporalidad. La narrativa visual existe no solo en el tiempo sino en el espacio, puesto que la imagen tiene una existencia espacial y la narración se desenvuelve siempre a través del tiempo. Al componerse de dos o más elementos secuenciados en una narrativa, la historieta posee una cualidad temporal y rítmica. Un cómic existe en el espacio y se desarrolla a través del tiempo. Profundizaremos este aspecto en el apartado dedicado al tiempo⁶⁶. Una obra en la cual no existe una secuencialidad pierde su aspecto temporal y se vuelve simultánea, aun cuando esté compartimentada en paneles o viñetas.

El cómic es dibujado: Las imágenes de un cómic se componen principalmente de dibujos, pinturas u otro tipo de medio gráfico o plástico. La síntesis y la interpretación de la realidad visible, con objetivos estéticos o narrativos, parece ser de una importancia fundamental. Esto deja fuera de la definición de cómics

64 Capítulo 1.1.3.

65 Braithwaite, *Chris Ware*, 147.

66 Capítulo 2.3.4.

a las fotonovelas, las cuales curiosamente son omitidas en prácticamente todos los estudios que hemos consultado respecto de la historieta, a excepción de aquellos que traten el tema específico de este medio. La imagen en el cómic prototípico no es transparente y no nos presenta a ninguna persona real⁶⁷. Para Groensteen, el dibujo en el cómic se caracteriza por ser un dibujo narrativo, del cual identifica cinco características principales⁶⁸

- *Antropocentrismo*: El dibujo parece especialmente inclinado a la representación del personaje.
- *Simplificación sinecdótica*: Se privilegian los elementos que tienen un carácter informativo, eliminando o reduciendo todo aquello que no aporta información relevante.
- *Tipificación*: Es la simplificación aplicada a los personajes. Aparece como una consecuencia natural de la aplicación de los primeros dos aspectos.
- *Expresividad*: Para Groensteen, el carácter discontinuo de la narración exige la máxima elocuencia de cada imagen, y de cada representación. El cuerpo y rostro de los personajes deben ser tan expresivos como sea posible. El uso de elementos convencionales —como las gotas o líneas radiales alrededor de la cabeza que expresan sorpresa—
- *Convergencia Retórica*: La imagen en el cómic está subordinada a su función narrativa. Por lo tanto, debe apuntar siempre a una legibilidad óptima.

Sin embargo, tanto Groensteen como Pratt coinciden en que la evolución del cómic en el último cuarto de siglo apunta hacia la liberación de la imagen, y que esta evolución es una muestra del proceso de maduración del medio.

El cómic es fácil de leer: Una característica que se presenta en toda historieta, a excepción de aquellas que expresamente reflexionan sobre la legibilidad y los límites del medio, es la sencillez y claridad de la lectura⁶⁹. Dado su origen, objetivos e historia, la historieta es un medio que ha evolucionado y definido sus herramientas en búsqueda de la claridad y la sencillez de la comunicación. Un buen cómic debe ser fácil de leer. Existen ejemplos de lo contrario, de cómics que son expresamente difíciles de leer o de seguir, ya sea por la experimentación formal o por su disposición narrativa, como ocurre con trabajos como los de Chris Ware, Shintaro Kago o Alberto Breccia. Estos autores ponen en tensión los límites de la historieta y su trabajo se centra muchas veces en las posibilidades y limitaciones del lenguaje. Desde nuestro punto de vista, estas obras, en tanto que se hacen complejas y se vuelven difíciles de leer —incluso físicamente difíciles de leer, ya sea por el tamaño de los libros, o por la tipografía utilizada, como en el caso de los cómics de Chris

67 Pratt, «Making Comics into Film».152

68 Groensteen, *The System of Comics*, 161.

69 Eisner, *La narración gráfica*, 49.

10. Chris Ware. *Building Stories*. 2012

Ware — comienzan a alejarse del cómic y comienzan a parecerse a otro tipo de lenguaje (fig. 10). En ese sentido, podemos afirmar que la sencillez del lenguaje es una parte importante del cómic prototípico.

Estas características nos ayudan a entender qué es un cómic, pero no constituyen en sí mismas una definición. Bartual ha hecho una aproximación similar, identificando, a través de distintas definiciones del cómic, aspectos que para cada definición propuesta se consideran esenciales

Parece, por tanto, que asociamos el término cómic a todas aquellas narraciones gráficas que cumplen las siguientes características:

a) Hacer uso, total o parcialmente, de la secuencia mimética; o dicho de otro modo, representar secuencialmente el movimiento mediante la “narración de momentos consecutivos de la acción” (García, 2010: 66).

b) Que el texto esté contenido dentro de la viñeta. En un recuadro si se trata de texto narrativo, en bocadillos si son diálogos (Gubern, 1972: 21-22; García, 2010: 66).

c) Que exista una continuidad gráfica entre texto e imagen: palabra y dibujo forman parte de un mismo gesto manuscrito. A esta característica del cómic, Philippe Marion la denomina “principio de homogeneidad gráfica”⁹ (Marion, 1993: 61).

d) Otros autores exigen, para hablar de cómic, la “presencia continua de un personaje central” (Sabin, 1996: 15)⁷⁰.

3. Elementos determinantes/contaminantes

70 Bartual y Altarriba, *Narraciones gráficas*, 88.

Hemos identificado aspectos contextuales que definen al cómic, así como aspectos propios del lenguaje de los cómics que son esenciales. Por último, identificamos algunos aspectos determinantes — o “contaminantes”— en el cómic. Un elemento determinante, a diferencia de un elemento esencial, tiene una capacidad transformadora y su sola presencia puede convertir una propuesta artística o narrativa en una historieta. Al no ser esenciales, pueden no estar presentes dentro de un cómic sin que éste deje de ser un cómic. Sin embargo, su presencia dentro de cualquier imagen u obra plástica tendrá como consecuencia una vinculación directa con el lenguaje y la tradición del cómic, y gracias a esta vinculación, dicho objeto u obra será percibida y decodificada como un cómic. Son elementos cuya existencia está indisolublemente ligada al lenguaje de la historieta por sobre cualquier otro lenguaje o forma artística. Dentro de estos elementos hemos identificado cinco elementos principales: La tipografía, los globos de texto o bocadillos, las didascalias, las onomatopeyas y los paneles.

La tipografía: El uso de la tipografía dentro de un cómic es especialmente relevante, puesto que al ser un medio que interconecta la visualidad con el lenguaje escrito, imbuye de visualidad al texto. Entendiendo la tipografía como el arte de la distribución y selección del tipo adecuado para la mejor comprensión del texto⁷¹. En efecto, los textos dentro de un cómic no solo son escritura, sino imagen⁷², y su función no es solo transmitir el mensaje contenido en el texto, es además dotarlo de sustancia a través de sus aspectos visuales. En un cómic, la forma, tamaño y disposición de las letras y bloques de texto es de gran importancia puesto que, dependiendo de la tipografía utilizada, aspectos no explícitos (como el tono, el acento, la intensidad e incluso la voz del personaje) pueden verse alterados, favoreciendo o perjudicando el resultado final.

Los mecanismos de cohesión en el cómic se corresponden en gran medida, al menos en lo que respecta a la faceta textual, con los de cualquier otro discurso lingüístico, sin embargo, están al mismo tiempo condicionados por el emplazamiento espacial de dicho texto, así como por la parte gráfica⁷³

Existe consenso entre los autores que una tipografía que se parezca a la escritura manual es preferible a una tipografía claramente mecánica⁷⁴, toda vez que la escritura manual presenta imperfecciones que la humanizan y la acercan a la voz humana, con sus inflexiones y pequeñas variaciones. Esto, en conjunción con los aspectos relacionados con la legibilidad del texto y la búsqueda de una óptima comunicación del contenido al lector, ha dado origen a una tipografía “cómic”, la cual es fácilmente identificable, y crea una fuerte conexión entre el

71 Morison, *First Principles of Typography*.

72 Eisner, *El comic y el arte secuencial*, 19.

73 Varillas Fernández, *La arquitectura de las viñetas*, 322.

74 Hick, «The Language of Comics». 137



11. Grant Morrison y Dough Mahnke.
Multiversity. 2015. DC Comics

texto y la experiencia de leer un cómic.

La letra de los cómics tiene, como mínimo, un significado estético estándar, y el texto plasmado físicamente en un cómic funciona más allá de lo meramente lingüístico⁷⁵.

Los globos de texto: Los globos de texto (o bocadillos), son figuras geométricas, usualmente de forma elíptica o circular, cuyo contenido consiste en diálogos y pensamientos, pertenecientes a los personajes que forman parte de la narración de una historieta. Estas figuras poseen una “cola”, también llamada “delta”, que cumple la función de indicar a qué personaje pertenece cada dialogo y guiar al lector a lo largo de la narración⁷⁶. La convención habitual es que las figuras elípticas o circulares contienen diálogos, y los bocadillos con forma de “nube” y un delta construido por una sucesión de círculos, contienen pensamientos. Curiosamente, a partir de finales de la década de 1980, el uso de nubes de pensamiento comenzó a caer en desuso, sobre todo en el cómic mainstream norteamericano, en favor de otras formas de retratar los pensamientos o monólogos internos de los personajes, siendo la forma más habitual el usar didascalias o cartuchos. Esto puede interpretarse como un intento de darle un aspecto más “serio” a la historieta, toda vez que las nubes de pensamiento constituyen una herramienta que, gráficamente, puede aparecer como “infantil”⁷⁷. El uso de cartuchos o didascalias puede equipararse más fácilmente a una “voz en off”, como contenedor del monólogo interno de un personaje y se aleja de la connotación infantil del globo de texto. Una situación parecida puede verse con el uso de onomatopeyas, líneas de velocidad u otros grafismos

75 Meskin, «The Ontology of Comics».42

76 Wartenberg, «Wordy Pictures: Theorizing the Relationship Between Image and Text in Comics».98

77 Capítulo 3.2.3.

(como ojos en espiral, o estrellas alrededor de la cabeza, para simbolizar la locura y el mareo del personaje), que están asociados a una vertiente más caricaturesca del cómic, y pueden darle a la historieta un carácter “infantil” y son de una utilización muy escasa y a veces nula en cómics “adultos”. Sin embargo, esta tendencia pareciera estar cambiando, toda vez que la idea de un cómic adulto está evolucionando también, y los artistas parecen estar más conscientes y cómodos con la naturaleza del lenguaje del cómic (fig. 11).

Las didascalias: La didascalia o cartucho, cumple con una función similar al bocadillo, diferenciándose de éste en que el cartucho no necesariamente pertenece a un personaje, y no contiene diálogos. Puede encontrarse dentro de la viñeta, fuera de esta e incluso adquirir la forma del panel para abarcar todo el cuadro. El cartucho es un contenedor de texto, habitualmente de forma rectangular, que puede contener descripciones o dar un lugar a la voz del narrador, a personajes que están fuera de escena e incluso cumplir la función de reflejar los pensamientos del personaje. Sus funciones corresponden a las funciones del texto que Barthes identifica como *anclaje* (eliminar la polisemia de la imagen) hasta la *conmutación* (complementar la imagen para hacer avanzar la narración)⁷⁸. La didascalia es el espacio en donde el dibujo cede espacio a la escritura. Debido a su carácter aislado, como forma cerrada y muchas veces formalmente independiente de la imagen en la que se inserta, los globos y didascalias pueden ser fácilmente trasplantados y reubicados sobre cualquier imagen. A esto debemos agregar la alta legibilidad que poseen, y la sencillez de la interpretación de estas formas, por lo que son habitualmente utilizadas en publicidad.

Onomatopeyas: “cuando los fonemas de una palabra sugieren o reproducen acústicamente el sonido de una acción, nos hallamos ante una onomatopeya”⁷⁹. La particular función del texto en el cómic, en donde no sólo es texto sino imagen, se ve exacerbada en las onomatopeyas. Así como podemos afirmar que la tipografía en el cómic antes que escribirse se dibuja, la onomatopeya además de ser un sonido escrito es un sonido dibujado. La onomatopeya visual es de uso casi exclusivo en el cómic; por este motivo, está ligado a la historieta de forma indisoluble, y esto la hace ser otro elemento con la cualidad de transformar en un cómic cualquier imagen en la que se incluye, especialmente si el dibujo de tales onomatopeyas la inscriben dentro de alguna de las tradiciones visuales del cómic. Tal como ocurre con las nubes de texto y algunos elementos simbólicos convencionales, el uso de las onomatopeyas se ha visto muy reducido, sobre todo en cómics considerados adultos, precisamente por la fuerte conexión entre la onomatopeya y el cómic estereotípico, el cual históricamente se ha considerado “infantil”⁸⁰

Viñetas: Como hemos mencionado, para distintos autores la viñeta representa

78 Gasca y Gubern, *El discurso del cómic*, 273.

79 *Ibid.*, 387.

80 Capítulo 2.2.3.

la unidad básica del lenguaje del cómic⁸¹.

Groensteen no tiene duda, la unidad básica del cómic es la viñeta. En su opinión no es beneficioso buscar una unidad menor ya que es el marco de la viñeta el que “dicta su ley sobre la imagen”⁸².

Una viñeta es un fragmento diferenciado, limitado, que forma parte de una sucesión o secuencia a través de la cual se articula una narración. Si bien la secuenciación a través de escenas independientes no es exclusiva del cómic (podemos encontrar ejemplos en la pintura, en la estampa y en el arte de la antigüedad), sí podemos convenir en que es una forma narrativa que inevitablemente nos remite a la historieta. Esta asociación hace de la viñeta probablemente la herramienta más poderosa en la configuración de una obra que se presenta para ser decodificada como un cómic. La secuenciación a través de paneles inevitablemente hará que una obra plástica sea leída como un cómic y se pueda relacionar con la tradición de la historieta.

En este capítulo hemos intentado explorar las principales visiones y definiciones de la historieta, en un intento de comprender y acotar nuestro objeto de estudio. El ejercicio de definir un objeto es generalmente difícil, y en el caso del cómic la tarea se hace especialmente dificultosa, producto de la naturaleza multidisciplinar del medio, y las distintas aproximaciones al objeto por diferentes autores. Con el objetivo de establecer algunos parámetros que nos permitan estudiar y trabajar con el lenguaje del cómic, hemos centrado nuestra atención en analizar la definición de Scott McCloud, y a través de ella la *tesis pictorial* de Heyman y Pratt, así como el trabajo de Thierry Groensteen en *El Sistema del Cómic*. Por otro lado, hemos recogido el trabajo a Aaron Meskin, quien identifica una serie de casos problemáticos, que presentan excepciones o posibilidades de expansión en relación con las teorías y definiciones más extendidas. Nos hemos apoyado en el estudio de estos casos para reconocer los aspectos esenciales y las posibilidades de expansión del lenguaje del cómic.

Lejos de intentar enmarcar el cómic dentro de una definición, hemos identificado una serie de aspectos que, de acuerdo con nuestra perspectiva, lo determinan e identifican. Dentro del cómic encontramos elementos esenciales o fundamentales, cuya presencia dentro de una obra hacen de esta obra un cómic. Encontramos también una serie de características históricas y contextuales que dan al cómic su forma actual. Estas son:

Es un medio impreso, y nace dentro de la industria editorial, a finales del siglo XIX.

Está marcado por su naturaleza de producto destinado al consumo masivo, y por la necesidad de ser reproducible a través de medios mecánicos (o electrónicos, en la actualidad)

81 Hick, «The Language of Comics». 132

82 Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*, 31.

El cómic no necesita un “original”. Muchas veces la obra final no existe en “originales” y solo puede ser apreciada en su totalidad gracias a sus reproducciones. El original de un cómic no tiene valor como cómic. Puede tener valor estético, histórico, archivístico, como objeto de estudio o colección, pero su valor historietístico solo se encuentra verdaderamente reflejado en la publicación.

El cómic es un arte inserto dentro del mercado. Sus características narrativas evolucionan como una respuesta a necesidades técnicas (como las posibilidades y limitaciones de la imprenta) y de legibilidad (el cómic nace como un producto orientado a su consumo masivo, y eso determina buena parte de sus herramientas narrativas).

El cómic requiere de la participación activa del lector para constituirse. Esto hace que sea muy difícil leer o disfrutar de una narración historietística de forma colectiva. El cómic se comercializa masivamente, pero se consume de forma individual.

El cómic se inserta dentro de la tradición y la historia del cómic, y se *identifica* como cómic.

Podemos identificar también una serie de características formales, narrativas y de codificación que le dan al cómic su identidad

El cómic se lee. Un cómic habitualmente se compone de dos o más recuadros llamados viñetas, dispuestos en una secuencia narrativa reconocible y legible

El cómic se desarrolla en el tiempo y en el espacio. Posee un ritmo.

Las imágenes contenidas dentro de un cómic son habitualmente sintéticas y responden a una finalidad no sólo estética sino comunicativa.

El cómic es fácil: está diseñado y ha evolucionado para ser fácilmente legible.

El cómic es un medio principalmente visual. La presencia de una narrativa no presupone a nuestro juicio un carácter literario. Narrativa y escritura no son inseparables.

Por otro lado, listamos algunos elementos formales identitarios que son determinantes en la decodificación de la obra, los cuales están ligados profundamente al cómic, al punto que su presencia en una obra, a través de la metonimia, remite al arte de la historieta de forma inmediata, con la consecuencia de que esta obra es percibida como una historieta por parte del lector/espectador. Estos elementos son

La tipografía, no sólo como texto, sino en su calidad de imagen, la tipografía del cómic ha evolucionado hasta adquirir una forma fácilmente reconocible e indisolublemente ligada a este arte.

Los globos o bocadillos son herramientas narrativas que pertenecen de forma casi exclusiva al cómic, por lo que son inseparables de este. Donde haya un

bocadillo, habrá una intervención directa de la historieta

Las didascalias, de una forma muy similar al globo de texto, cuando son utilizadas con la función que cumplen en el cómic, establecen una conexión directa entre cualquier imagen y la historieta.

Las onomatopeyas son otra herramienta que el cómic ha hecho suya casi de forma exclusiva. Por otro lado, las onomatopeyas se relacionan con un periodo específico del cómic y remiten no solo al arte del cómic, sino al cómic en su forma más ingenua, a tal punto que su uso se ve limitado —hasta desaparecer por completo en ocasiones— en cómics que tienen pretensiones de seriedad y apuntan a un público adulto.

Las viñetas constituyen la herramienta narrativa principal de la historieta. En la medida en que se utilicen para secuenciar y crear narrativas, se creará una conexión muy fuerte con el lenguaje de la historieta, con independencia de cualquier otro factor. Podría incluso argumentarse que su uso no solo conectará una obra con el cómic, sino que transformará totalmente cualquier propuesta plástica en una historieta. Sin embargo, como hemos establecido anteriormente, la secuenciación por sí misma no define al cómic y no constituye la totalidad de su lenguaje.

1.2. Aproximaciones al territorio de la pintura en el mapa contemporáneo

Sin embargo, al contrario de lo que sucede con las criaturas, el arte y la arquitectura no son parte de la naturaleza, sino convenciones culturales. En este sentido, se hace escurridizo, cuanto menos, establecer cuáles son sus «esencias», es decir, qué es aquello que permanece invariable a lo largo de los tiempos, lo que «constituye su ser», ya que las artes y la arquitectura no lo «son» por naturaleza, sino por convención, y las convenciones son arbitrarias y mutables, como lo demuestra la propia evolución de las artes⁸³.

En el capítulo anterior, nos adentramos en el problema de definir al cómic, con el objetivo de identificar aquellos elementos que componen la historieta y determinan su lenguaje. Realizar un ejercicio similar con la pintura, es una tarea que promete ser de una complejidad y profundidad mayor, toda vez que la historia de la pintura es al menos tan larga como la historia de la humanidad⁸⁴. La sola extensión de esta tarea nos obliga a acotar los parámetros en los cuales desarrollaremos nuestra reflexión respecto del medio. Tradicionalmente los estudios del arte occidental consideran que la pintura comienza a situarse en el centro de la producción artística a partir del arte que florece en Europa a partir del siglo XV. Es durante este periodo que la pintura se separa de su función ilustrativa, y encontramos obras que buscan ser cada vez más cercanas a la realidad visible y al pensamiento humanista⁸⁵. Hasta el siglo XVIII, la pintura estaba determinada por la representación: la pintura nos presentaba en dos dimensiones objetos y situaciones que podríamos, eventualmente, ver en la realidad. Toda pintura era una imagen de algo. Incluso hoy en día, la persona promedio buscará algo reconocible en las imágenes que ve.

Pero la mayoría de las personas ve la pintura en primer lugar como una imagen. Es un cuadro de algo —una mujer hermosa, un paisaje, marina o paisaje urbano, un bol de frutas, un campo con vacas. Y más allá del tema de la pintura, la persona promedio ve muy poco. Ve la pintura y ve un hombre, un perro, un jarrón de flores, la Madonna, un campo de batalla, un niño robando galletas. Y eso es todo⁸⁶.

En este período entre el Renacimiento y la modernidad, la pintura —y la imagen en general— era fundamentalmente representación. Un segundo punto de inflexión lo encontramos durante el siglo XIX, periodo en el cual

83 Maderuelo, *La idea de espacio*, 25.

84 Hoffmann et al., «U-Th Dating of Carbonate Crusts Reveals Neandertal Origin of Iberian Cave Art».

85 Capítulo 3.3.

86 Canaday, *What Is Art?*, 11.

el arte de la pintura vive un proceso acelerado de cambios y evoluciones en los cuales los procesos de industrialización y avance tecnológico tienen una influencia importante.

A finales del siglo XIX, la pintura estaba cambiando en muchos sentidos. Había otras nuevas tecnologías, además de la fotografía. También había colores nuevos: los pigmentos de alquitrán de hulla, de tintes de anilina como el malva y el magenta, y colores de laca sintética, como la laca de granza. Fueron descubiertos por la industria química y utilizados por los pintores. Puedes verlos en pinturas de Renoir y Van Gogh. Y el impresionismo no podría haber sucedido sin la invención del tubo colapsable, que hizo posible pintar al aire libre. Eso era tecnología de nuevo⁸⁷.

Durante la primera mitad del siglo XX, al liberarse de la necesidad de reproducir el mundo visible, la pintura se vuelca en un proceso de autorreflexión, en la búsqueda de la especificidad del medio, en encontrar qué era aquello único que la pintura poseía y le era propio.

En la pintura, por ejemplo, las cualidades inherentes del medio —que Greenberg identifica como color, bidimensionalidad, límites y escala— formaban la base para determinar la calidad de una obra⁸⁸.

Esta búsqueda parece haber alcanzado un límite ya en la década de 1960. Desde entonces, la pintura ha llegado a un máximo de libertad, en el cual en realidad no *debe* ser nada, excepto pintura. El proceso de autorreflexión desemboca finalmente en una pintura que, libre de toda carga o tarea ajena a su propia naturaleza, se sustenta en su propia materialidad, y en el propio acto de pintar⁸⁹.

Si algo caracteriza al arte moderno es la atención que los artistas dedican a los procesos o materiales con los que trabajan. La autoconciencia o autorreflexión estética subraya que el arte no es un mero reflejo de lo que se supone que es la realidad exterior, ni la expresión directa de sentimientos de una realidad interior. La obra modernista se vuelve sobre sí misma y potencia la autorreferencialidad para revelar su propia realidad como construcción convencional⁹⁰.

Al separarse finalmente del tema, y concentrarse en su propia materialidad y procesos, cualquier propuesta pictórica, en cuanto pintura, es entonces válida⁹¹. Sin embargo, es esta propia existencia centrada en el material, la que ha llevado finalmente a la pintura a dejar de estar en el centro del arte contemporáneo

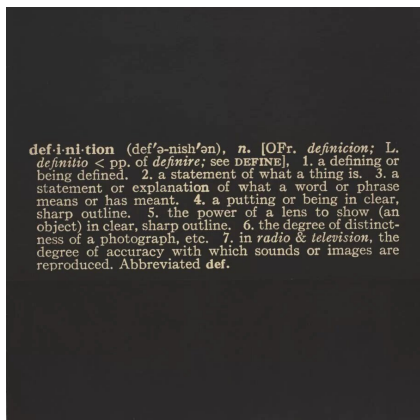
87 Hockney y Gayford, *A History of Pictures*, cap. 15.

88 Wallis, *Arte después de la modernidad*, xi.

89 James Elkins, *What painting is: how to think about oil painting, using the language of alchemy*, Second edition (New York, NY: Routledge, 2019), 153.

90 Núñez, «La Pintura Pertinaz».8.

91 Ruhrberg et al., *Arte del siglo XX*, 391.



12. Joseph Kosuth. *Art as idea as idea*.
Definition. Fotografía. 1968

desde la década de 1960.

*En la pintura, este desarrollo era el lógico desde la aparición de la fotografía, que la va retirando de su clásica función referencial, al asumirla ella, al parecer, más natural y convincentemente. Centrarse en los medios pictóricos era una protección contra la sensación de vacío e incapacidad, y el conflicto desembocó en la negación sistemática de las funciones de representación. (...) Las características consideradas extrínsecas, como la narrativa, la descripción, el tema..., actúan en detrimento de la obra. Metida en semejante Limbo solipsista, no es extraño que la pintura llegue a un punto muerto*⁹².

Pero ¿qué es la pintura, hoy? Tradicionalmente, el arte ha privilegiado los aspectos intelectuales ligados a la práctica artística. Este ensalzamiento del aspecto inmaterial del arte, es parte de un proceso de desmaterialización, el cual podemos rastrear al menos hasta el Siglo XVII, en la creación de la Real Academia

*Según Veronique Foti: «La Real Academia, fundada menos de dos décadas después de la muerte de Descartes, era completamente cartesiana en su convicción de que, en pintura, el color, como un elemento puramente sensorial, debe subordinarse a las consideraciones racionales»*⁹³.

Desde esta perspectiva —según la cual la materia no es sino un vehículo para las ideas— no es difícil llegar a un lugar en el cual la obra de arte es en realidad *su significado*. El arte es las ideas que las obras encarnan (fig. 12).

*Deducimos significados, los percibimos, pero eso no significa que los significados sean algo material. Entonces pensé que, a diferencia de las oraciones con su sujeto y su predicado, los significados se encarnan en el mismo objeto. Y por consiguiente declaré que las obras de arte son significados encarnados*⁹⁴.

Sin embargo, esta encarnación o materialización a la que Danto se refiere, no implica que el *material* de la obra sea inseparable de su sentido. En efecto, el arte se ha vuelto progresivamente nada más que sentido. Este proceso de desmaterialización llegó a su culminación durante la segunda mitad del siglo XX, con el surgimiento del arte conceptual, especialmente en Norteamérica. Recientemente, encontramos un caso ejemplar de la desmaterialización del arte: el año 2019, Maurizio Cattelan presentó la obra *Comediante* en el Art Basel de Miami, una de las ferias de arte contemporáneo más grandes de la actualidad. La obra consiste en un plátano adherido a la pared mediante cinta adhesiva (fig. 13). La evidente irrelevancia de la manufactura de la pieza generó revuelo mediático y muchas voces se levantaron en protesta. Durante la

92 Núñez, «La Pintura Pertinaz».8.

93 Danto, *Qué es el arte*, cap. 2.

94 *Ibid.*, cap. 1.



13. Maurizio Cattelan. *Comediante*. Plátano y cinta adhesiva. 2019

exhibición, David Datuna —un artista de performance que visitaba la feria—, decidió intervenir y comerse el plátano que se encontraba expuesto⁹⁵. Acciones de este tipo no constituyen realmente una novedad, así como la propuesta de Cattelan tampoco es algo que no se haya visto dentro del arte contemporáneo. La razón por la que hemos decidido reflotar este episodio, es el hecho de que ante este acto imprevisto y en apariencia destructivo, la reacción de la galería Perrotin fue sencillamente reemplazar el plátano. Una vez repuesta la fruta, la muestra continuó sin mayores problemas. “La obra no es el plátano, sino la idea” fue la respuesta de la galería. La desmaterialización del arte, desde hace al menos cincuenta años, es parte del discurso institucional. En efecto, el comprador de la obra *Comediante* finalmente lo que posee es un certificado de autenticidad, así como instrucciones detalladas para el montaje de la pieza. *Comediante* es una obra inmaterial, y esa inmaterialidad la hace eterna.

La pintura, sin embargo, es tradicionalmente inseparable de su material. En la búsqueda de la especificidad de la disciplina, cuando los artistas se vuelcan hacia el interior de la pintura para encontrar sus aspectos únicos y esenciales, finalmente llegan a la materialidad pura. Toda vez que la evolución de las artes pone de manifiesto que puede existir arte inmaterial, o de una materialidad que es finalmente irrelevante para la existencia de la obra, desplazando el centro de interés desde el material y la técnica para dirigirlo hacia la idea, es casi una consecuencia natural que la pintura sea desplazada del centro de la creación artística hacia un lugar secundario, marginal incluso.

Así, la pintura de la década final antes del año 2000 no ha mostrado ninguna tendencia predominante, ninguna teoría vanguardista progresista, ningún grupo que estableciera pautas, ni siquiera una personalidad artística dominante, comparable a un Pollock o un Bacon —por no hablar de un Picasso— a mediados de siglo⁹⁶.

La materia no es para el crítico o historiador de tanto interés como las ideas, que son mucho más limpias y rápidas, a diferencia del trabajo físico, de taller, que supone trabajar un material. En el taller, las ideas se mueven a un ritmo lento, en un proceso trabajoso y sucio⁹⁷

Se trata de una cohabitación incómoda. Tenemos aquí dos tipos de habilidades: Las “artes liberales”, que exigen facultades del habla, y las habilidades manuales y visuales necesarias para fabricar objetos físicos. Aunque la neurología no nos diga nada más, nos señala que utilizan partes diferentes del cerebro. Los ritmos también son diferentes. El debate crítico es característicamente rápido, mientras que la fabricación práctica de un objeto que merezca la pena contemplar es muy probable que sea un

95 CNN, «Man Who Ate the \$120,000 Banana Art Installation Says He Isn't Sorry and Did It to Create Art». 7 de diciembre de 2019. <https://www.cnn.com/style/article/david-datuna-banana-art-basel-trnd/index.htm>

96 Ruhrberg et al., *Arte del siglo XX*, 390.

97 Elkins, *What painting is*, xiii.

*proceso lento y sostenido día tras día*⁹⁸.

Es así como encontramos un primer punto de consenso entre diferentes autores, respecto de lo que es la pintura: el material. La pintura es una forma artística que está definida en gran medida por su soporte y su técnica (como el cine, o la fotografía). Cuando hablamos del arte de la pintura, estamos hablando en primer término, del material: de obras artísticas elaboradas utilizando pintura, entendida esta como pigmentos aglutinados y diluidos, cuya consistencia es habitualmente líquida en distintos grados de viscosidad, o pastosa, dependiendo de los vehículos, aglutinantes y diluyentes utilizados. La pintura está hecha con la materia que conocemos como pintura⁹⁹.

En su texto de 1958, *What is a Painting* (recopilado en el libro *What is Art*, de 1980), John Canaday establece que

*Una pintura es una capa de pigmentos aplicados a una superficie. Es un arreglo de formas y colores. Es una proyección de la personalidad de quien la pintó, una declaración de la filosofía de la época que lo produjo, y puede tener un significado que va más allá de cualquier cosa relacionada con un hombre o un solo período de tiempo*¹⁰⁰.

Sin embargo, encontramos pintores que se alejan de la materialidad propia de la pintura, o deciden relegarla a un lugar secundario. Artistas que trabajan la narrativa y la palabra a través de la imagen, utilizan pintura para sus obras, pero sus creaciones rara vez son “pictóricas”. Un caso que podemos mencionar es el de Magritte, para quien la obra estaba en lo que comunicaban las imágenes y no mostraba mayor interés en la técnica de la pintura, o en la materialidad, más allá de ser un vehículo para el texto. Otros artistas que se acercan a la plástica con una perspectiva literaria, como Öyvind Fahlström o Eduardo Arroyo, también presentan obras que evidencian una preocupación por el contenido de la obra y por la comunicación con el espectador, más no tanto así en la materialidad.

Carrere y Saborit indican que, en su acepción original, “arte”

*se refiere casi a un sinónimo de lo que hoy denominamos “técnica” (...) y de este modo la pintura es también el arte de la pintura, o lo que es lo mismo, la técnica de la pintura (...) El paso siguiente será decir que el arte de la pintura engloba a aquellos objetos artísticos que presentan alguna materia pictórica entre sus componentes*¹⁰¹.

En esta reflexión encontramos un segundo aspecto distintivo de la pintura, distinto de la sola materialidad, aunque ligado a ella: este segundo aspecto se relaciona con la *práctica* de la pintura. Para Julian Bell

98 Bell, *What is painting?*, cap. 6.

99 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 41.

100 Canaday, *What Is Art?*, 11.

101 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 42.

Existen pinturas. Gente de todo el planeta ha fijado pigmentos a toda clase de superficies —muros, vallas publicitarias, paneles, lienzos, aceras, tapas de cajas, etc.) con el objetivo de hacer algo más que ocultar o proteger el material que se encuentra debajo. (...) Y hay pintura. Esta es la actividad que une estos objetos, una que nos hace pensar en ellos como demostraciones de cierto “arte”, en lugar de superficies que simplemente tienen pintura sobre ellas. La pintura es la forma de producción que distingue estas cosas planas de otros tipos de superficies marcadas: de escritos, fotografías, etc. Si los objetos son productos, entonces la pintura, el concepto que une un conjunto de experiencias visuales, es una práctica¹⁰².

Para Canaday, uno de los aspectos fundamentales del arte de la pintura es la manera en la que la técnica de aplicación de la pintura se vuelve parte integral de sus cualidades expresivas. Para él la pintura es “más que un oficio que el artista aprende para reproducir una imagen coloreada”¹⁰³. La pintura, en cuanto medio, es el material, y su técnica, pero no es únicamente eso. Es algo más.

Un medio comprende tanto los materiales que utiliza un artista para hacer una obra, como al conjunto de convenciones a las que se refiere un artista¹⁰⁴

En su texto “Lo que la pintura no es”, Almudena Fernández adapta las reflexiones de Rosalind Krauss respecto de la escultura en su campo expandido, al intentar definir la pintura a través del uso de la lógica inversa, así como Krauss hizo con la escultura. De este modo, busca encontrar los elementos propios de la pintura enfrentando las convenciones tradicionales de la pintura con sus opuestos.

Empleamos, como Krauss, la lógica estructuralista: la oposición de dos elementos contradictorios, la oposición entre un atributo “marcado” y su contraposición a uno “no marcado”. El atributo marcado serían las convenciones y el no marcado aquello que la pintura no es:

-El atributo marcado sería: el sustrato material [medio pictórico], la lógica espacial del cuadro [marco], la planitud [bidimensionalidad] y la estaticidad.

-El atributo no marcado sería aquello que la pintura no es: no medio [lo que no contiene pintura], no marco [lo que está fuera del marco], no bidimensionalidad [lo tridimensional], no estaticidad [lo que tiene movimiento]¹⁰⁵.

102 Bell, *What is painting?*, cap. 1.

103 Canaday, *What Is Art?*, 219.

104 Dumbadze y Hudson, *Contemporary art*, 105.

105 Fernández, «Lo que la pintura no es. La lógica de la negación como afirmación del campo expandido de la pintura», 68.

Estos aspectos convencionales se encuentran en el centro del discurso modernista, encarnado en la figura de Clement Greenberg (color, bidimensionalidad, límites y escala). Esta mirada formalista acota el análisis de Fernández, el cual, consecuentemente, se centra en los aspectos materiales de la pintura.

Carrere y Saborit nos ofrecen una mirada algo más extensa de aquellos elementos que componen el territorio de la pintura: identifican en primer lugar la materia pictórica. Reconocen, dentro del proceso de expansión del lenguaje pictórico, tanto el uso de distintos “grados de aplicación y densidad”¹⁰⁶ de la materia pictórica, así como la aplicación de materiales nuevos o industriales en la práctica artística, lo que da lugar a nuevas formas de producción pictórica. Por último, se refieren a la inclusión de elementos distintos a la pintura en obras pictóricas, que descienden de la técnica del collage cubista y el *montage* dadaísta. Así, obras que pueden no contener materia pictórica dentro de sí, pueden llegar a ser consideradas pintura.

*por cuanto el territorio ampliado de la pintura viene indicado no tanto por la presencia de la materia que llamamos pintura (presente sin duda en el origen y la base actual de esa tradición), sino por la presencia en equilibrio de los diferentes rasgos que caracterizan y muy especialmente por su significación; los procesos y elementos, no solo materiales, sino visuales e interactivos, que participan en el fenómeno*¹⁰⁷.

Luego identifican la Forma y Exposición del objeto: reconocen que una pintura es usualmente un cuadro, tradicionalmente bidimensional. Tanto el formato del cuadro, como su bidimensionalidad, han sido puestas en cuestionamiento desde hace décadas. Carrere y Saborit mencionan *Le Grand Verre* de Duchamp como un ejemplo de una obra que, conteniendo elementos pictóricos, se inserta en un espacio tridimensional.

En tercer lugar, reconocen la presencia del color: aun cuando el color no es exclusivo de la pintura, en la tradición artística el color ha sido “un rasgo diferencial de la pintura, no sólo respecto de la escultura, sino particularmente del dibujo”. Reconocen asimismo que el color por sí solo no es determinante si no está asociado a otros factores.

En cuarto lugar, identifican los rasgos de “valor social” del arte en relación con la pintura: reconocen que la valoración social pertenece más a las artes en general que a la pintura en particular. Sin embargo, estos rasgos han permitido identificar a la pintura (y la escultura) de otras técnicas artísticas, como el dibujo o la estampación. Este Valor Social, Carrere y Saborit desglosan en cuatro aspectos.

La unicidad del objeto artístico: El “aura”. La pintura, al ser una técnica de

106 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 46.

107 *Ibid.*, 47.

aplicación directa, es irreproducible. Aun cuando pueden hacerse copias de una pintura, cada copia es un nuevo cuadro en sí mismo, distinguible de su original.

Si las pinturas pudieran contar, simplemente dirían el número uno una y otra vez: cada pintura insistiría en su propia singularidad, porque ninguna marca puede ser igual a otra, y ninguna imagen puede duplicar a otra. Las fotografías, fotocopias e impresiones habitan en un mundo diferente, donde las imágenes vienen en “ediciones”, “copias” o “múltiples”. Una pintura o dibujo, en cambio, siempre cuenta el número uno. Es único, y también lo es cada marca en él¹⁰⁸.

La resistencia a la reproducción: Esto se relaciona con lo planteado en el punto anterior. En el arte de la pintura, es imposible obtener la misma experiencia estética que nos proporciona la obra original, a través de reproducciones de esta.

La conservación: La pintura busca la permanencia, y uno de sus objetivos es conservarse durante el mayor tiempo posible. La tecnología de la pintura avanza en dirección de conseguir la estabilidad de la obra y garantizar su existencia y su correcta conservación.

Todos estos aspectos están de una u otra manera, relacionados con la materialidad. El aspecto de la materialidad se presenta como especialmente crítico, en particular si reconocemos la relación que la pintura en cuanto *objeto artístico* tiene con el concepto de unicidad. Y cómo la idea misma de unicidad está relacionada con la influencia del mercado del arte.

Pero ¿cuándo y cómo se convirtió el arte en Arte, el esquivo ideal invocado en innumerables conversaciones modernas? Goya, a principios del siglo XIX, todavía podía conseguir parte de su obra pintando al fresco las paredes de las iglesias, como había hecho Giotto cinco siglos antes. Pero con el paso del tiempo, la pintura se había ido trasladando gradualmente al mercado. Su producto típico se había convertido en un lienzo para la venta. La vanguardia de este cambio económico la constituyeron los cientos de estudios independientes que se establecieron en las ciudades holandesas del siglo XVII y en Roma. En el siglo siguiente, París y Londres se convirtieron en los grandes mercados del cuadro¹⁰⁹.

En efecto, el *problema de la unicidad* de la obra, su carácter aurático, es mayormente un problema del arte pictórico. En otras disciplinas, la unicidad del objeto artístico es difícilmente un problema¹¹⁰. Es la pintura la que tiene esta relación tan profunda con su soporte, su materialidad y sus procesos constructivos, que le impiden existir sin ellos. No solo la experiencia de

108 Elkins, *What painting is*, 41.

109 Bell, *What is painting?*, cap. 5.

110 Capítulo 2.1.



14. David Hockney. 22 de abril de 2020.
Pintura digital. 2020

presenciar un cuadro es imposible de obtener a través de reproducciones, el valor de mercado de la pintura está en directa relación con su carácter único.

Junto al fetichismo de la pintura, el culto a la peinture remite también a un fetichismo de la experiencia perceptiva del aura de la obra. La invención del aura resulta de suma importancia para que estas obras puedan cumplir su función como productos lujosos de una cultura oficial ficticia (...) En la tangibilidad de lo aurático, que se representa a través de una superficie de texturas, el aura y la mercancía se unen. Solo esta unicidad sintética puede satisfacer el desprecio que el personaje burgués siente por la “vulgaridad” de la existencia social; y solo este “aura” puede generar “placer estético” en el desorden característico que resulta de este desprecio¹¹¹.

Puede argumentarse que la experiencia estética de presenciar cada copia es sustancialmente diferente de la que puede obtenerse al presenciar la obra original, precisamente por el hecho de que el arte-pintura es inseparable de la materia-pintura, y la experiencia de ver un cuadro, involucra a su vez la

111 Buchloch, «Figuras de la Autoridad, claves de la regresión. Notas sobre el retorno de la figuración en la pintura europea», 124.

comparecencia de otros sentidos, como el tacto, creando una respuesta específica e irreproducible en el espectador.

*Ver es algo corporal y ya no debería separarse de tocar, sentir y de toda la gama de respuestas somáticas*¹¹².

En las últimas décadas, la acelerada evolución de la tecnología informática ha contribuido al desarrollo de herramientas que nos permiten crear imágenes con cualidades pictóricas, sin realmente poseer pintura o siquiera un cuerpo físico. La pintura digital pone en entredicho no solo la materialidad como elemento consustancial a la pintura, sino que pone en entredicho todas las convenciones asociadas a la materialidad de la pintura a la vez.

Un artista paradigmático en este sentido es David Hockney. Hockney se ha mostrado siempre muy abierto a trabajar con la tecnología. Ha trabajado de forma consistente en arte digital, pintando y dibujando a través de medios digitales prácticamente desde que esta tecnología está disponible (fig. 14). En noviembre de 2022 inaugurará cinco exhibiciones en paralelo, en Londres, París, Chicago, Los Ángeles y Nueva York, con impresiones limitadas de dichos trabajos, a los cuales el artista se refiere como “pinturas”¹¹³. Sin embargo, estas pinturas —creadas en un iPad— no contienen pintura, ni tienen un original. Su identidad pictórica está dictada y sostenida en la simulación del material, en las convenciones propias de la pintura respecto del uso del color, el tema y la composición. Asimismo, son cuadros, impresos y presentados del mismo modo que tradicionalmente se presenta la pintura. Son obras que se insertan en la tradición comunicativa de la pintura, no solo mediante los códigos tradicionales del tratamiento de la imagen por parte de la pintura, sino además por su adecuación a los canales de presentación y distribución de la pintura, a través de su exhibición en galerías y museos.

Esto nos lleva al último punto identificado por Carrere y Saborit, como parte de los rasgos diferenciales de valor social asociados a la tradición pictórica: la significación. Este aspecto haría referencia “al lenguaje de la pintura, a la existencia de una ‘comunicación pictórica’. Sistemas comunicativos propios de la pintura, sustentados en la tradición”¹¹⁴.

A través de los ejemplos citados del trabajo de Hockney podemos dimensionar la importancia de la tradición en la comunicación pictórica. El concepto de comunicación pictórica nos resulta de especial interés, puesto que nos permite entender la pintura no solo en sus características históricas y formales, sino en la relación que establece con el espectador. Nos permite plantear la idea de que, finalmente, la pintura está definida por los procesos necesarios para

112 Elkins, *What painting is*, xii.

113 «David Hockney’s latest floral iPad works to blossom at five different galleries, from Los Angeles to Paris», *The Art Newspaper - International art news and events*, 4 de octubre de 2022, <https://www.theartnewspaper.com/2022/10/04/david-hockney-floral-ipad-paintings-five-galleries>

114 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 56.

15. Sergey Kolesov. *It didn't work*.
Ilustración digital. 2014



decodificarla. En lo relativo al material, su presencia está dictada por su apariencia. La imagen en el cuadro solo se hace pintura en la medida en que el material y su técnica se hacen aparentes. Desde esta perspectiva, podemos comprender el problema que plantean las corrientes pictóricas que se alejan de la tradición, y no se codifican como pintura, como es el caso de la pintura fotorrealista, o de artistas ligados al pop Art, cuyo tratamiento del material apunta a la eliminación del gesto, en favor de un uso del color plano y reminiscente de la impresión mecánica. Estas imágenes se alejan de la pintura, para lograr así desembarazarse de la comunicación pictórica, el lenguaje de la pintura. Este lenguaje compuesto no solo de materia y técnica sino también de historia, canales de distribución, convenciones y tradiciones.

Roy Cook, dentro de su texto *Do Comics Require Pictures?*¹¹⁵ propone, en sus reflexiones sobre el cómic, lo que denomina la *tesis mereológica*¹¹⁶, en la cual la naturaleza de un producto artístico específico puede ser identificada, si ese producto se inscribe dentro de una *serie*. Extendiendo un poco este razonamiento, podemos entender que una obra plástica es una pintura, si se inscribe dentro de la tradición de la pintura. Específicamente, si la obra se inscribe dentro de alguna de las tradiciones pictóricas, y se comunica en un lenguaje propio de la pintura, a través de los canales tradicionales de la pintura, entonces será leída como una pintura, con independencia de si está compuesta por materia pictórica. Es una teoría contextual, que puede relacionarse sin dificultades con la teoría institucional del arte.

Para Carrere y Saborit, los sistemas a través de los cuales la pintura articula un conocimiento, constituyen un rasgo fundamental y diferenciador del arte pictórico. Para ellos, la pintura es

115 Cook, «Do Comics Require Pictures? Or Why Batman #663 Is a Comic». 293

116 Capítulo 1.1.

16. Goro Fujita. *Worlds in worlds*. Ilustración digital tridimensional utilizando Quill. 2016.

El artista Goro Fujita explora las posibilidades de la tecnología creando pinturas y animaciones tridimensionales a través principalmente de la herramienta Quill, las cuales no solo pueden ser recorridas como si de espacios reales se tratase, sino que son creadas en un entorno virtual que posee tres dimensiones.



Un proceso en el que participan tres elementos inseparables: la materia, los signos visuales básicos y los sistemas a través de los cuales materia y signos articulan un conocimiento (...) De no ser así, podríamos considerar dentro de la pintura otras manifestaciones, que transmiten conocimientos a través de signos visuales, en principio realizadas, incluso íntegramente, con materia pictórica, aplicada de un modo semejante, como carteles, tebeos, ilustraciones, etc., que por su nivel alocutivo pueden ser llamadas arte, pero que por el conjunto de códigos que ponen en juego, en determinados contextos de producción, en los que no se privilegia la función estética, se inscriben dentro de otras tradiciones del conocimiento visual¹¹⁷.

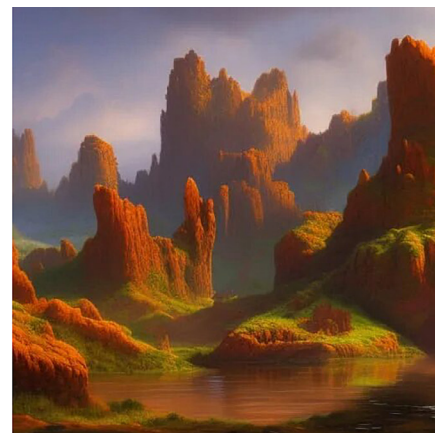
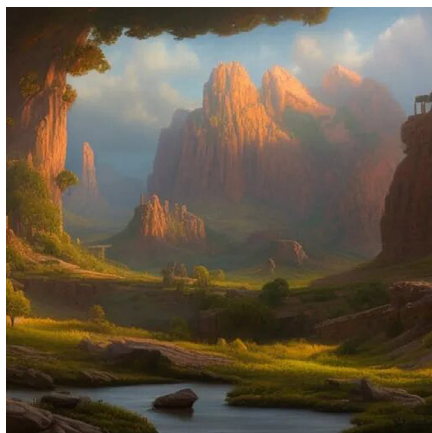
Es finalmente el contexto, la historia y las tradiciones de la pintura, las que constituyen un sistema de comunicación específico, y establecen el lenguaje pictórico. Por este motivo, obras que no poseen realmente pintura, pero aparentan tenerla a través de la simulación de pinceladas y texturas —e incluso a través del uso de composiciones o de una paleta de colores que simula el cromatismo del óleo—, son percibidas y codificadas como pintura.

La tecnología nos ofrece una perspectiva interesante respecto de las posibilidades de este territorio ampliado de la pintura. La simulación de la materialidad y los procesos de la pintura, en un espacio virtual, nos permite crear imágenes pictóricas en apariencia, que se comunican utilizando el lenguaje de la pintura, sin poseer ninguna de las características materiales que acompañan a la pintura (fig. 15). La tecnología no sólo nos permite crear pintura digital, también contamos con herramientas que nos proveen de espacios virtuales, en los que la tridimensionalidad de la pintura es posible (fig. 16), y con ello, una pintura que existe en el tiempo, de una forma mucho más explícita que la temporalidad de la pintura tradicional. La influencia del desarrollo tecnológico sobre la pintura a lo largo de la historia es innegable.

117 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 55.

17. Imágenes creadas por IA. <https://creator.nightcafe.studio>

Hemos creado estas imágenes utilizando para ello el sitio web <https://creator.nightcafe.studio>, el cual utiliza diversos algoritmos (*DALL-E* y *Stable Diffusion*, entre otros). El prompt utilizado fue “Landscape Painting James Gurney”, para obtener imágenes que resemblan el estilo del artista James Gurney en cuestión de segundos



En la actualidad estamos asistiendo a un momento en el que la tecnología nos obliga a replantearnos —nuevamente— la naturaleza del arte, y la naturaleza de la pintura. Una de las controversias asociadas al material está relacionada en la actualidad con la proliferación de imágenes creadas a través de plataformas de inteligencia artificial, que simulan la técnica pictórica e incluso el estilo particular de algún artista (fig. 17). No son pocos los que en este florecer del arte creado por computadora han visto el fin de la pintura, y el fin del oficio del artista.

La aparición de nuevas tecnologías que permiten la creación de imágenes crea una sensación de amenaza en ciertos círculos de artistas y en otros aparece una opción de librarse de viejas prácticas que pueden pensarse obsoletas. Ya en 1855 Baudelaire hablaba de la fotografía como el “refugio de los pintores fracasados¹¹⁸”. Desde entonces, tanto el arte como la pintura han sido declarados muertos en más de una ocasión. Es altamente improbable que esta vez sea distinto. La historia nos muestra que la introducción de nuevas tecnologías no constituye una amenaza al arte, o una amenaza específica a la pintura.

La tecnología siempre ha contribuido al arte. El pincel en sí es una pieza de tecnología, ¿no es así? Pero las herramientas no hacen imágenes. La gente siempre tiene que hacerlos¹¹⁹.

Finalmente, el rechazo a la tecnología se explicaría —al menos en parte— por el temor a la democratización de la imagen. Con la irrupción de la IA¹²⁰ en la creación de imágenes artísticas, no solo el pintor y su oficio dejan de ser importantes, el artista relega además la creación de la imagen, puesto que el trabajo de elaboración de la imagen, desde su composición hasta los pequeños detalles, está a cargo de la computadora (fig. 18). La labor del artista consistiría en elaborar un *prompt*, es decir, escoger una o más palabras, las cuales son ingresadas al sistema y permiten a la IA crear la imagen, la cual es obtenida a partir del banco de imágenes digitales al cual esta inteligencia artificial puede

118 Baudelaire, *Salones y otros escritos sobre arte*, 232.

119 Hockney y Gayford, *A History of Pictures*, cap. 1.

120 IA: Inteligencia artificial

18. Jason Allen. *Théâtre D'opéra Spatial*. Imagen creada con IA. 2022

El artista Jason Allen ganó el primer lugar en la Feria Anual del Estado de Colorado, en Estados Unidos, en la categoría de arte digital con esta obra, la cual fue elaborada a través de la plataforma de inteligencia artificial Midjourney. Esto generó una serie de respuestas airadas por parte de artistas y aficionados al arte.



acceder. El artista de IA ocupa un lugar similar al de un cliente que encarga un cuadro con determinadas características, entregando algunas instrucciones, las cuales el artista utiliza para concebir una imagen. Entonces, un artista de IA puede generar imágenes sin tener conocimiento alguno de dibujo o pintura, de historia, lenguaje visual o técnicas. Esto significa que cualquier persona con acceso a Internet puede generar imágenes, apoyado por las IAs, aun cuando no cuente con medios para acceder al conocimiento tradicional requerido para la creación de imágenes.

Si bien las IAs no parecen ser una amenaza al mundo del arte contemporáneo¹²¹, sí han provocado un fuerte movimiento en el arte asociado a la industria (editorial, audiovisual o de videojuegos), debido a que su presencia abre la posibilidad a directores y productores de obtener imágenes y diseños de una calidad aceptable a un costo ínfimo y en una fracción del tiempo, lo cual se percibe desde el mundo de los artistas, dibujantes e ilustradores como una amenaza a sus fuentes de empleo.

Otro aspecto que la tecnología cuestiona es la importancia de la materialidad de la obra, tanto en la relación que la obra establece con el espectador, como en la unicidad de la obra en relación con su lugar en el mercado del arte. Tradicionalmente, la pintura se entiende dentro del mercado como un bien cuyo valor está sustentado parcialmente por la unicidad del objeto, por su carácter único. Sin embargo, esto puede estar cambiando. Tal como en el 2019 Cattelan decidió crear una obra cuya materialidad era irrelevante, hoy encontramos artistas y coleccionistas que han decidido transformar sus obras en NFTs¹²² y comercializarlas en esa forma. El NFT es un certificado digital, no-fungible, que apuesta precisamente su valor a su no-fungibilidad. Es habitual la

121 Capítulo 3.3.

122 NFT: Non-fungible Token.

analogía del NFT con una obra de arte, en el sentido de que un NFT es único, irremplazable y no sufre desgaste. El NFT “Busca generar valor a través de la idea de no fungibilidad, generando escasez, trazabilidad y comerciabilidad”¹²³. Es un camino que algunos artistas han decidido tomar, como Banny o Beeple, quien vendió su obra “*Everydays: The First 5000 Days*”, un collage digital, en más de 69 millones de dólares. Esta obra es un archivo digital único con un certificado NFT, que acredita la propiedad sobre la imagen en cuestión.

Damien Hirst ha experimentado con los tokens no fungibles con su proyecto *The Currency*, el cual consiste en diez mil NFTs cada uno con su correspondiente obra física. Las obras fueron vendidas mediante un sistema de lotería y los propietarios de alguna de estas obras, podían escoger quedarse con la pieza física o el NFT: ente el 23 de septiembre y el 30 de octubre de 2022, en su exhibición en la Galería Newport Street, el artista quemó las obras cuyos propietarios han decidido conservar como NFT, las cuales suman 4.851 pinturas.

Otro caso que ha causado revuelo, es el del coleccionista Martín Mobarak, quien decidió quemar un dibujo de Frida Kahlo, para vender la imagen como NFT, en un intento de que la desaparición física de la obra aumentara el valor de las versiones digitales. Esta acción ha generado reacciones airadas de la comunidad artística e incluso el Gobierno de México a través del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBAL), ha debido emitir un comunicado al respecto, aclarando que las acciones de Mobarak no contaban con el permiso ni la aprobación del INBAL y que se acataría la ley de confirmarse que la obra que fue destruida se trataba de un original, o de una reproducción destinada al uso comercial¹²⁴. Tanto la exhibición y quema de obra propia por parte de Hirst, como la —supuesta— destrucción de un original por parte de Mobarak, son ejemplos muy palpables de esta nueva era de desmaterialización del arte. Sin embargo, el efecto que los NFTs tendrán sobre la práctica y la salud de la pintura, puede no ser tan impactante como se ha querido profetizar.

¿El arte progresa? No muchos realmente piensan que sí, ¿verdad? Pero ¿por qué el arte tiene que ir a alguna parte? El arte no ha terminado, y tampoco la historia de las imágenes. La gente tiene la idea de vez en cuando de que todo se está acabando. No termina en absoluto; Simplemente sigue y sigue y sigue¹²⁵.

No solo los NFTs y las criptomonedas han demostrado ser altamente volátiles en cuanto a su valor, la conservación de archivos digitales es un problema y la no-fungibilidad de los NFTs solo es tal en la medida en que la información pueda ser accesible. Lo digital, ciertamente, no está destinado a permanecer. Es, en efecto, difícil imaginar que aquellos certificados digitales sigan existiendo o

123 Jiménez y Hernández, «LOS NFT EN LA PROPIEDAD INTELECTUAL».

124 Cultura, Secretaría de. «Posicionamiento sobre destrucción de obra de la pintora Frida Kahlo». gob.mx. Accedido 23 de octubre de 2022. <http://www.gob.mx/cultura/prensa/posicionamiento-sobre-destruccion-de-obra-de-la-pintora-frida-kahlo>.

125 Hockney y Gayford, *A History of Pictures*, cap. 18.

19. Rafael Sanzio (taller). *Incendio del Borgo*. Fresco. 1541. Estancias de Rafael, Museo Vaticano.

La composición pictórica tradicionalmente sirve al propósito de crear un conjunto autocontenido, en el cual todo aquello que pertenece al relato está dentro del cuadro. La estabilidad que se obtiene gracias a la composición pictórica crea imágenes que se diferencian de la realidad, más allá del realismo en la representación.



siendo accesibles en un plazo de cincuenta o cien años a partir de ahora, que es una cantidad de tiempo relativamente breve para una pintura, escultura o dibujo, los cuales pueden mantenerse en buen estado durante siglos.

En 2015, Vint Cerf, vicepresidente de Google y uno de los creadores de Internet, advirtió que todas las imágenes y documentos actualmente almacenados en las computadoras podrían perderse a medida que el hardware y el software se vuelvan obsoletos. Como resultado, todos los registros del siglo XXI podrían desaparecer en una 'Edad Oscura digital'¹²⁶.

Sin embargo, la comunicación pictórica no se centra exclusivamente en la existencia física del cuadro. La relación que un cuadro establece con el espectador, al igual que cualquier forma de comunicación, está basada en un código que es compartido por ambos extremos del canal comunicativo. Cuando este código se rompe o es excedido, es difícil lograr una verdadera comunicación con la obra. Tal es el caso con propuestas pictóricas novedosas, que no se insertan realmente en ninguna tradición establecida. Dentro de la pintura de finales del siglo XIX y principios del Siglo XX, encontramos numerosos ejemplos de artistas que intentaban romper con lo establecido, siendo en repetidas ocasiones rechazados y criticados, precisamente porque no se adaptaban a los canales comunicacionales establecidos. Un caso que puede ser anecdótico pero aún así merece mención es el revuelo causado por el *Desnudo bajando la Escalera* de Marcel Duchamp, el cual fue rechazado tanto por cubistas como por académicos, precisamente por su cercanía con

126 Ibid.

el futurismo, por utilizar el desnudo de una forma muy poco ortodoxa, como por incluir el título, como texto, dentro de la imagen. Esta ruptura con las tradiciones pictóricas es una actitud propia de la modernidad, el cual en su afán de búsqueda de los límites, logran expandir el lenguaje y la tradición, creando con ello nuevas tradiciones y expandiendo las posibilidades de comunicación pictórica.

Robert Rauschenberg escribió en el catálogo de Dieciséis americanos en el Museo de Arte Moderno en 1955 que «un par de calcetines no es menos adecuado para hacer pintura que la madera, los clavos, el aguarrás, el aceite o el lienzo». Y así, en su arte utilizaba colchas, botellas de Coca-Cola, neumáticos o animales de peluche. Llevar la realidad al arte, cuando en un principio la realidad era aquello que el arte debía representar, cambió la forma de entender el arte. Esto suscita la cuestión de «qué es el arte» a día de hoy¹²⁷.

Uno de los aspectos visuales que componen el sistema comunicativo de la pintura, se encuentra en la composición de la imagen pictórica. En la pintura, la composición responde a criterios que se mantienen constantes en prácticamente toda su historia, desde el renacimiento (fig. 19). La composición pictórica es diferente de la composición en otras formas artísticas que trabajan con la imagen, como la ilustración, la fotografía o el cine, y hunde sus raíces precisamente en la tradición de la pintura.

En este punto creemos necesario detenernos y resaltar una situación que se hace bastante presente al estudiar la naturaleza de la pintura, y es la equivalencia que algunos autores hacen de las palabras imagen y pintura, como si se tratara de sinónimos. Este aspecto es especialmente interesante en el habla inglesa, en el cual existen tres términos —*image*, *picture* y *painting*— los cuales son muchas veces utilizados indistintamente. La siguiente cita pertenece a David Hockney

I'm quite convinced that painting will be big in the future. If the history of art and the history of pictures diverge, the power will be with the image¹²⁸.

Desde nuestro punto de vista, entendemos que imagen y pintura no pueden ser considerados sinónimos, en tanto que, si bien toda pintura puede considerarse una imagen, el sentido de la pintura no se agota en su carácter de imagen, sino que lo excede. Una pintura es una imagen, pero no *solo* una imagen. Por otro lado, no toda imagen es pictórica. Consideramos que las especificidades de cada medio nos ofrecen imágenes de diferente naturaleza. Así, la imagen fotográfica no es igual a la imagen pictórica, y ninguna de ellas es equiparable a la imagen historietística¹²⁹. Por este motivo, todo análisis concerniente a la imagen debiese tener en consideración la especificidad del medio.

127 Danto, *Qué es el arte*, cap. 1.

128 Hockney y Gayford, *A History of Pictures*, cap. 18.

129 Elkins, *What painting is*, xi.

20. jeff-bark. *dazed and confused*. 2013.



*Aquí hay un problema (...) que yo creo que es donde nos estamos equivocando todos. (...) Yo creo que la gente, muchos de nosotros, sin darnos cuenta, creemos que un cartel es lo mismo que una pintura al óleo, que una pintura al óleo es lo mismo que un grabado y que un grabado es lo mismo que un collage, y etcétera, etcétera (...) yo creo que cada cosa tiene su técnica, cada cosa tiene su porqué, cada cosa tiene su argumentación formal (...)*¹³⁰

En pintura, tradicionalmente la composición responde a la voluntad del artista: es una construcción. La composición pictórica es, en este sentido, artificial. Esta artificialidad de la composición está relacionada con una segunda característica compositiva de la pintura: la autocontención. La imagen pictórica es tradicionalmente compuesta de manera que todo aquello que debe formar parte del cuadro, esté dentro de él. El cuadro pictórico, como imagen autocontenida, resulta incompatible con la idea de “campo”, proveniente de la fotografía. El campo fotográfico implica que existe una realidad más allá de la imagen capturada, un *fuera* de campo. La fotografía, en ese sentido, siempre será una parte de un conjunto mayor. En la pintura, el más allá del cuadro no existe, puesto que todo lo que debe pertenecer al conjunto, está dentro del cuadro. Bazin marcaba esta diferencia en sus reflexiones sobre el lenguaje del cine: *El marco polariza el espacio hacia dentro; todo lo que nos muestra la pantalla, hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en*

130 Arroyo, E. en Eduardo Arroyo y su arte figurativo en SUR, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=cJpLeFpiwPk>.



21. Nachonass. *El rapto*. Graffiti. 2013. Colina, Chile

*el universo*¹³¹. Esta *totalidad* compositiva, nos permite obtener imágenes de una gran estabilidad, que finalmente invitan al espectador a permanecer en la pintura. Esta característica altera asimismo su temporalidad: la composición pictórica crea imágenes que nunca son instantáneas¹³².

*En cada uno de nosotros es nuestro ojo el que inaugura el espacio que va ampliándose hasta el infinito, espacio presente que nos impresiona con mayor o menor intensidad y que se encerrará rápidamente en nuestros recuerdos y se modificará en ellos. De todos los medios de expresión, la fotografía es el único que fija el instante preciso. Jugamos con cosas que desaparecen y que, una vez desaparecidas, es imposible revivir*¹³³.

Esto queda de manifiesto cuando estos criterios compositivos tradicionales de la pintura son trasladados a otro medio, como el cine o la fotografía (fig. 20). El carácter innegablemente pictórico de imágenes que no contienen pintura, y que pertenecen a lenguajes totalmente diferentes a ella, podemos interpretarlos como evidencia de la dilución —o expansión— de los límites de las disciplinas artísticas tradicionales¹³⁴. Y podemos interpretarlas como un ejemplo palpable de que la pintura no es sólo material y técnica. La pintura es su historia, y su lenguaje.

Otro caso interesante es lo que ocurre con el graffiti, en el sentido de que en él encontramos una situación opuesta a la anteriormente planteada: El graffiti se entiende como una forma artística distinta y separada de la pintura —en textos dedicados al tema, especialmente en idioma inglés, habitualmente se habla de los artistas del graffiti como “escritores” y no como “pintores” aun cuando un gran porcentaje del graffiti se compone de imágenes¹³⁵—. Esta diferencia entre ambos lenguajes está sustentada ya no en el material, ni en el formato o la composición, sino en los aspectos comunicacionales relacionados con los canales de exhibición, distribución y el contexto en el cual se insertan, lo cual condiciona la relación que dichas obras establecen con el espectador (fig. 21).

131 Bazin, *¿Qué es el cine?*, 212.

132 Capítulo 2.3.4.

133 Henri Cartier-Bresson, *Fotografiar del natural*.

134 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 56.

135 Thompson, *American Graffiti*.10.

En el terreno de los sujetos empíricos, hacedor es la persona responsable de la elaboración física de la pintura (el pintor, elaborador, artista, autor, emisor, productor, enunciador efectivo...), mientras que realizador es tanto quien la elabora (pintor, elaborador, artista, autor, emisor, productor, enunciador efectivo...) Como quien la contempla (espectador, receptor, destinatario...), en la medida en que le hace cobrar significado y por tanto ser pintura en el sentido en que nos referimos a ella¹³⁶.

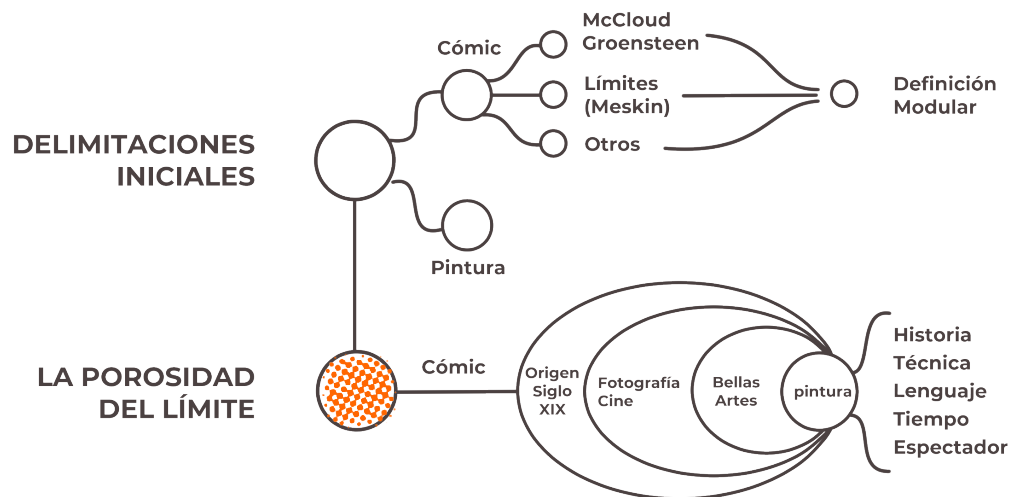
En este sentido, podemos comenzar a ver cómo tanto los aspectos materiales como los rasgos de valor social de la pintura, se unen bajo un solo gran esquema: toda obra que pueda leerse como una pintura, y que se comunique a través de un lenguaje propio de la pintura, será vista e interpretada (realizada) como pintura. De este modo podemos comprender que Hockney llame pinturas al arte hecho en su *Ipad*, o que obras realizadas por una inteligencia artificial se asemejen a nuestros ojos a pinturas, o que obras realizadas con materia pictórica y con técnicas propias de la pintura, sean hechas por artistas a los que se llama escritores.

Podemos concluir nuestro pequeño análisis con esta idea central: la pintura vive en su tradición, y es *realizada* en el proceso de comunicación que se establece entre la obra y el espectador. Por otro lado, la naturaleza pictórica de la obra dependerá de los códigos que dicha obra presente en su afán comunicativo y de cómo el espectador interprete dichos códigos. Si utilizamos los códigos de la pintura, consistentes en aquellos aspectos materiales y visuales propios de la tradición pictórica, nuestro trabajo se verá, y se comportará como una pintura. Podremos interpretar la obra como una obra pictórica y la descodificaremos según nuestros conocimientos de dicho lenguaje.

136 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 66.

SEGUNDA PARTE

LA POROSIDAD DEL LÍMITE



2. Fronteras históricas

Una copia (o transformación) fotográfica de un cuadro no es un cuadro, y una copia pintada de una fotografía no puede considerarse propiamente una fotografía. Los Lichtenstein de varios paneles deben considerarse del mismo modo: son copias de cómics (o, más exactamente, partes de cómics) realizadas en un medio diferente. Aunque se parecen a los cómics y comparten algunas características formales con las obras de ese medio, forman parte de una forma artística distinta, la pintura¹.

En este capítulo analizaremos la relación del cómic con la pintura desde sus orígenes históricos, hasta sus materialidades, funcionalidades u objetivos a lo largo de la historia, y cómo estas variables históricas, materiales y comunicacionales, han dado cuerpo a cada disciplina, para finalmente llegar a su estado actual, en el que son fundamentalmente diferentes, tanto en sus formas comunicativas como en su tratamiento de la materialidad, así como en su propia concepción como obra y producto. También analizaremos el papel del cómic dentro de la historia del arte moderno y contemporáneo, el cual para los estudiosos del cómic ha sido fuente de conflicto durante años. Dentro del estudio histórico analizaremos también el cómic en relación con la fotografía y el cine, formas artísticas que tienen una relación estrecha con el cómic entre sí y que tienen coincidencias en diversos puntos. Creemos que este análisis histórico-comparativo puede ser de utilidad para comprender el estado actual de la historieta, así como su papel dentro del relato de la historia del arte, y lograr así un mejor análisis al establecer la relación del cómic con el arte de la pintura.

2.1. El cómic en su relación con otras artes industriales.

El cómic nace durante el siglo XIX, en lugares y fechas que pueden variar, dependiendo de la fuente consultada. Existe sin embargo consenso en señalar a determinadas obras y autores clave en la creación de historietas: Rodolphe Töpffer en Europa, y a Richard Outcault, con *The Yellow Kid*, en Estados Unidos. Más allá de si el primer cómic se hizo en Suiza en 1829 o en Estados Unidos en 1896, podemos establecer que la historieta en su forma actual es hija de la modernidad, nacida dentro del capitalismo industrial, definiendo éste gran parte de sus facetas más características.

1 Meskin, «The Ontology of Comics». 34

Esta fórmula, la estructura básica de todo el negocio del cómic, sólo fue posible en los años que estamos considerando. Por ello, nuestra historia de la tira cómica comienza en 1896, cuando los periódicos empezaban a tener una gran tirada.²

Este es uno de muchos aspectos que el cómic comparte con el cine y la fotografía, dos formas artísticas que le son contemporáneas: nacen de la mano del desarrollo técnico y tecnológico, adquiriendo un carácter artístico conforme los creadores van asimilando estas tecnologías y utilizándolas para desarrollar nuevos lenguajes. Son artes tecnológicas, seriales, masivos y fuertemente ligados al mercado y la sociedad industrial. Comparten asimismo herramientas y elementos comunes dentro de su lenguaje, influenciándose mutuamente en su desarrollo. Sin embargo, a pesar de la similitud de características y de contexto, el cine y la fotografía alcanzaron un estatus artístico y un interés académico que el cómic no posee. Anteriormente hemos propuesto que el alejamiento que vive el cómic respecto del mundo del arte tiene una de sus causas en la falta de teorización seria respecto del lenguaje durante la primera mitad del siglo XX, y la falta de experimentación por parte de los artistas del cómic durante este periodo. Por otro lado, tanto la fotografía como el cine recibieron una temprana atención por parte de artistas e intelectuales, tanto expresando su interés por estas nuevas herramientas y lenguajes, como manifestando su rechazo a ellas. Por otro lado, los artistas y creadores, tanto del cine como de la fotografía, establecieron tempranamente un cuerpo de obras en las cuales la experimentación respecto del lenguaje y sus límites jugaba un rol fundamental, dando lugar a una temprana maduración y reconocimiento institucional de sus respectivas disciplinas. En este aspecto, la historieta presenta un vacío que la posiciona en un lugar muy apartado, en relación con el mundo del arte.

2.1.1. Origen y contexto. Arte bajo el alero de la industria.

Dentro de esta investigación, hemos identificado algunas características de la historieta que consideramos fundamentales, que nos permiten definir algunos límites, para ayudarnos a entender qué es un cómic. Uno de estos aspectos es el contexto histórico en el cual aparece el cómic en su forma actual. Este criterio nos lleva a establecer el inicio de los cómics en coincidencia con el desarrollo del capitalismo industrial, en el Siglo XIX. Si bien no es posible establecer una fecha exacta de nacimiento, existe bastante certeza de que para principios del siglo XX el cómic había alcanzado una forma definitiva. En el caso de la fotografía y el cine, establecer una fecha de nacimiento es algo más sencillo, entre otros aspectos por el hecho de que son lenguajes estrictamente ligados al surgimiento de tecnologías específicas (la cámara fotográfica y el cinematógrafo, respectivamente)³.

² Waugh, *The comics*, 6.

³ Bartual, «Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX». 35

Para comprender el contexto en el cual cómic, fotografía y cine tienen su origen, debemos situarnos en el mundo occidental, en la sociedad industrial del siglo XIX. Ya sea en Francia, Inglaterra, Austria o Estados Unidos, el siglo XIX es una etapa de crecimiento y desarrollo industrial; es el periodo en el cual las ciudades se consolidan y se produce la gran migración desde los campos hacia la ciudad. El desarrollo tecnológico y el cambio en los modelos de vida que se suceden durante este siglo, condicionan la aparición de estos nuevos lenguajes visuales

¿Qué sucedió con «la» ciudad en el siglo XIX? Este período, en particular la segunda mitad, fue una época de urbanización muy intensa. Ninguna otra época había vivido tal condensación espacial de la vida social. En comparación con los siglos precedentes, el crecimiento de la población urbana se aceleró. Por primera vez, en varios países de especial extensión la existencia urbana pasó a ser la forma de vida dominante, tanto en lo económico como en lo cultura⁴.

Sabemos que estas tres disciplinas no nacieron como formas artísticas. La fotografía surge del avance de la ciencia y la tecnología, de la curiosidad y la experimentación de distintas personas, en distintos lugares, sobre un problema común: la captura de imágenes de la realidad, de forma duradera. Hasta entonces, la captura de imágenes de la realidad pasaba por el uso de la cámara oscura, en conjunción con el dibujo, para obtener así una imagen fija. Desde el S. XVIII se conocen las propiedades de las sales de plata en relación con su sensibilidad a la luz⁵, la cual permite la captura de imágenes. Sin embargo, el problema de fijar las imágenes de forma permanente sobre un soporte, no se logró hasta la segunda década del 1800⁶. La más antigua imagen que se conserva es una heliografía de Nicéphore Niépce, fechada en 1826. Algunos años más tarde, Daguerre consigue un procedimiento estable y preciso de fijación de imágenes, que se conoce hoy como daguerrotipia. En 1839 este procedimiento es presentado en una sesión de la Academia de Ciencias de París. El revuelo y el impacto en la sociedad de la época son considerables. Son muchos los investigadores y científicos que contribuyen al desarrollo de la fotografía como técnica, logrando grandes avances en el campo de la precisión, reproductibilidad, manejo y sencillez del proceso. Hoy en día, la fotografía forma parte de nuestra vida cotidiana y continúa siendo entendida y utilizada como registro y evidencia de la realidad.

El cine aparece como una evolución de la fotografía y la linterna mágica, como una curiosidad tecnológica y científica. Si bien la ilusión del movimiento a través de imágenes fijas puede rastrearse quizás hasta la prehistoria⁷, podemos

4 Osterhammel, *La transformación del Mundo*, cap. 6.

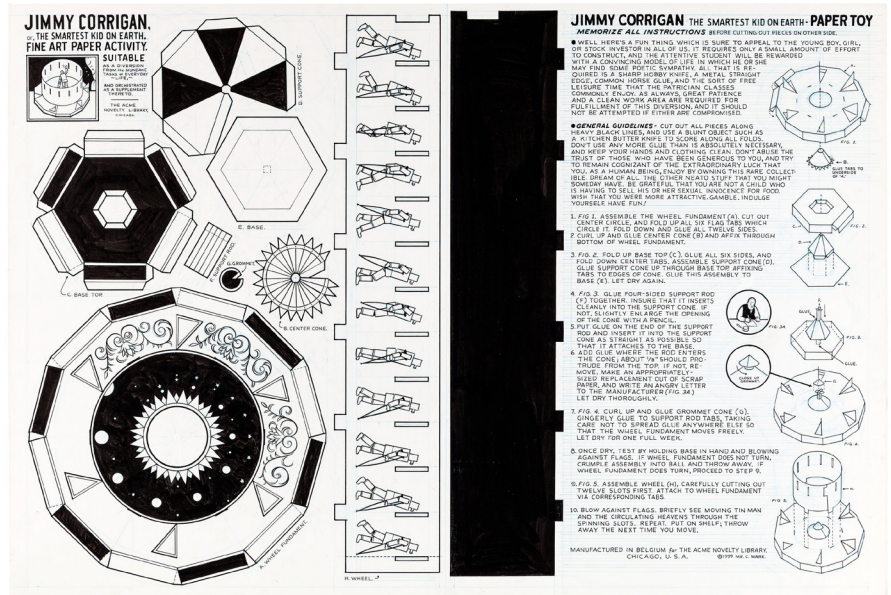
5 Bajac, *La Invención de la fotografía*, 16.

6 Gubern, *Historia del cine*, cap. 1.

7 «Marc Azéma | La Grotte Chauvet-Pont d'Arc». <https://archeologie.culture.fr/chauvet/en/auteur/marc-azema>

22. Chris Ware. *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo*. 1995

Este zootropo recortable así como sus instrucciones de armado corresponde a uno de los distintos elementos extra-historietísticos que Chris Ware acostumbra a incluir en sus obras. Por otro lado, las referencias a los juguetes ópticos, la animación y al primer cine son recurrentes dentro de su obra.



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

situar el origen de la técnica cinematográfica en 1824, con la presentación de Peter Mark Roget de su tesis sobre la persistencia retiniana⁸. Esta idea fue puesta a prueba a través de diversos “juguetes ópticos”, siendo el primero de ellos el taumatropo, presentado ese mismo año, por el doctor John Ayrton Paris. Otros juguetes, como el zootropo o el fenaquistiscopio, permitían crear la ilusión del movimiento a través de la rápida sucesión de imágenes fijas (fig. 22). Este descubrimiento, en conjunto con los descubrimientos en la técnica fotográfica y la utilización de la “linterna mágica” (una suerte de cámara oscura invertida, cuya invención data del Siglo XVII, de funcionamiento muy similar a los proyectores que conocemos hoy), dan origen a una serie de aparatos que permiten proyectar imágenes en movimiento. De ellos, la convención histórica señala a los hermanos Lumière como los padres de la cinematografía. El invento de los Lumière no era el único, y tampoco el primer aparato que permitía reproducir imágenes en movimiento. Si finalmente el cinematógrafo de los Lumière se impuso, fue porque su invento, de entre las máquinas de proyección cinematográfica que existían en ese entonces, era sencilla en su construcción y funcionamiento, y presentaba una ventaja técnica, al permitir tanto la captura como la proyección de las imágenes en un solo aparato, a diferencia de otros inventos similares. El impacto del cine en la sociedad es enorme e indiscutible. Así como la fotografía se ha convertido en nuestros ojos y nuestra memoria, el cine se ha convertido en el lenguaje de nuestra vida. Actualmente, vemos en fotografía, y soñamos en cine.

La aparición de la historieta es mucho menos explosiva e impactante que el surgimiento del cine y de la fotografía. El cómic no es fruto de la invención de un artefacto tecnológico o un descubrimiento científico, aun cuando los avances en las técnicas de impresión facilitan su crecimiento y desarrollo. El

cómic surge como una evolución de la caricatura y los relatos ilustrados, cuya raíz puede rastrearse hasta la antigüedad, y encuentra su lugar dentro de las páginas de los periódicos.

Cuando en 1896 aparece The Yellow Kid, ya existe una tradición de narraciones gráficas impresas que tiene 450 años de antigüedad, si contamos a partir de la invención de la imprenta, o incluso mucho más antigua si consideramos las numerosas secuencias visuales que podemos encontrar en los manuscritos medievales o en el arte escultórico griego y romano. Dentro de esta larga tradición, los elementos formales de que hace gala el Yellow Kid no eran, ni mucho menos, nuevos⁹

Respecto de la técnica, el desarrollo de la historieta está relacionado con la evolución de la litografía (y posteriormente, la fotografía), a través de la cual se simplificaba y aceleraba el proceso de impresión y elaboración de las matrices de imágenes, que hasta ese entonces eran estampados mayoritariamente a través de técnicas xilográficas. “La litografía capacitó al dibujo para acompañar, ilustrándola, la vida diaria. Comenzó entonces a ir al paso con la imprenta¹⁰”. Luego, la fotografía comenzó a ser utilizada como procedimiento para lograr la reproducción de las imágenes en los periódicos.

El grabado en madera, esencial hasta entonces, quedaría obsoleto a principios de la década de 1890, y a partir de entonces las imágenes publicadas en la prensa generalista se reproducirían siempre fotográficamente a partir de dibujos a pluma¹¹.

Las condiciones económicas, tecnológicas, políticas y el nivel de los artistas hicieron de la segunda mitad del siglo XIX un momento idóneo para el desarrollo de las narrativas dibujadas.

En estos últimos años del siglo XIX y primeros del XX, el alto grado de desarrollo alcanzado por las artes gráficas, la notable habilidad de unos cuantos dibujantes y la capacidad de asimilación del público norteamericano, se conjugan para que la historieta logre una rápida mayoría de edad¹².

El cómic, en definitiva, puede entenderse como una consecuencia del proceso de maduración de las técnicas de reproducción de imágenes, de la larga tradición de arte secuencial, y del desarrollo de la sociedad industrial, junto a la implementación de políticas educativas orientadas a la alfabetización durante el siglo XIX.

El punto de inflexión de esta tendencia general se sitúa, en toda Europa, hacia 1860. Hasta este momento, solo Prusia estaba cerca de haber eliminado casi por completo la incapacidad de leer. (...) En general se

9 Bartual y Altarriba, *Narraciones gráficas*, 27.

10 Benjamin, *Discursos interrumpidos I*, 19.

11 Smolderen, *The Origins of Comics*, 119.

12 Ramírez, *Medios de masas e historia del arte*, 147.

consideró que aprender a leer y escribir era un objetivo político deseable y el estado normal al que debía aspirar la sociedad. La posibilidad de relacionarse con la palabra escrita se difundió más allá de la nobleza y las clases medias urbanas, hasta llegar al artesanado urbano y rural, a los trabajadores cualificados y a un número cada vez mayor de campesinos¹³.

Ya hemos planteado las dificultades que encontramos para establecer una fecha de inicio del cómic, producto de este proceso evolutivo, gradual y orgánico que le da su forma actual. Esta “evolución silenciosa” se ve reflejada también en la falta de interés demostrado por intelectuales de la época respecto del medio. El cómic, a pesar de los avances en cuanto a narrativa gráfica alcanzados por muchos de los caricaturistas del siglo XIX en experimentación, evolución y teorización, rápidamente llega a un punto en el que la experimentación y teorización se detienen. En esto, la influencia del cine en cuanto a la estandarización de un lenguaje visual tiene un papel relevante, el cual discutiremos en un apartado posterior, dentro de este mismo texto.

Otro aspecto importante que separa al cómic del cine y la fotografía es el lugar que ocupan dentro de la sociedad, a finales del S. XIX y principios del XX:

Por lo menos en Europa y Norteamérica, surgió una interpretación racionalista e instrumental del conocimiento: debía servir para algún propósito. Debía favorecer el control de la naturaleza, aumentar la riqueza de sociedades enteras por medio de la técnica, liberar de «supersticiones» las concepciones del mundo y, en todos los sentidos posibles, resultar útil. La multiplicación y el perfeccionamiento del saber ponía de relieve mejor que ningún otro criterio el progreso que, a juicio de las élites europeas, caracterizaba su época¹⁴.

Respecto del papel que cada una de estas técnicas cumplían dentro de la sociedad de entonces, los tres lenguajes se hicieron rápidamente con lugares destacados dentro de la vida de las ciudades: la fotografía tenía una función específica dentro del mundo moderno, al considerarse un mecanismo que permitía capturar de forma objetiva el mundo visible: arrebata a la pintura y el dibujo la función de representar el mundo, y pone en las manos del ciudadano la posibilidad de generar imágenes, a través de la estandarización de los procesos y técnicas de captura y revelado, que llegan a un punto de inflexión en 1888 con la invención de la *Kodak 100 Vista*¹⁵, con lo que la fotografía finalmente se puso en manos de los aficionados y se establece como los ojos y la memoria de la humanidad. Hasta el día de hoy, la fotografía es vista como registro de la realidad. El cine por su parte, también cumplía una función, heredera de la fotografía, como herramienta documental y de captura del movimiento en un inicio; como curiosidad, espectáculo y atracción de feria, y finalmente como

13 Osterhammel, *La transformación del Mundo*, cap. 16.

14 Ibid.

15 Bajac, *La Invención de la fotografía*, 127.

vehículo para la narrativa, para la entretención y la transmisión de historias, insertándose para siempre en el centro de la industria del entretenimiento, desplazando al teatro en su papel de contador de historias y estableciendo su propio lenguaje visual, el cual hoy en día ve su influencia extendida a todo tipo de narrativas visuales, como la animación y la propia historieta. Las historietas, dentro de este esquema de la funcionalidad, cumplían una función muy específica: eran un mecanismo para vender periódicos.

La ideología de los cómics estaba relacionada con su objetivo principal: vender periódicos. Las tiras no contenían teorías intelectuales o sociales sorprendentes, ni sugerencias para cambiar el statu quo.¹⁶

Las historietas y caricaturas tenían un peso importante en las ventas de periódicos de la época, permitiendo la expansión de la prensa, y sirviendo como entretenimiento para la clase obrera. Sin embargo, esta funcionalidad carecía del impacto tecnológico, científico e intelectual que sí poseían la fotografía y el cine. Desde este punto de vista, quizás el cómic es la menos tecnológica y al mismo tiempo la menos “útil” de estas tres disciplinas y, por este motivo, quizás era la menos “importante” y la de menor interés. Aun cuando el cómic y la narrativa dibujada durante años jugaron un papel de gran relevancia, no solo en el volumen de ventas de los periódicos, convirtiendo a sus principales ilustradores en pequeñas celebridades (Como Outcault o McCay), sino además en el establecimiento del incipiente lenguaje narrativo visual. Muchas de las soluciones de narrativa visual establecidas por el cine, pueden verse con anterioridad en las caricaturas de los periódicos. Muchos de los temas e historias que se mostraban en el cine, eran asimismo extraídos de las caricaturas¹⁷. Sin embargo, estas innovaciones (aunque claras y bien documentadas) fueron mayormente ignoradas por la historia y la intelectualidad de la época. Sus aplicaciones útiles y su valor se vieron limitados y minimizados por su naturaleza obrera y por las exigencias editoriales, en cuanto a volumen de producción, temáticas y estilo. El cómic servía como entretenimiento y como reclamo, pero solo como entretenimiento y reclamo.

Por el cine y la fotografía, por otro lado, hubo gran interés desde los círculos intelectuales contemporáneos, no solo por lo novedoso de la tecnología, sino porque su aparición y sus características prometían cambiar para siempre el panorama cultural. El mundo del arte ya no fue el mismo, y la fotografía y el cine tuvieron algo que decir en ese proceso.

2.1.2. Nuevos medios y su relación con las Bellas Artes en el cambio de siglo

El cine y la fotografía se enfrentaron tempranamente al cuestionamiento de la crítica, respecto de su potencial para dar origen a obras artísticas. Es conocido

16 Canemaker, *Winsor McCay*, 73.

17 Smolderen, *The Origins of Comics*, 132.

el texto de Baudelaire *El público moderno y la fotografía*, escrito con motivo del Salón de París de 1859. En este ensayo el autor ataca con virulencia la fotografía, negando que pueda alcanzar el estatus de obra artística, y la invitaba a cumplir su verdadera función, de ser la “humilde sirvienta de las artes y las ciencias, pero la muy humilde sirvienta”¹⁸. Walter Benjamin, más de setenta años después, en 1931, se refería al hecho de que la mejor época de la fotografía se encontraba antes de su industrialización¹⁹. La mayor parte de los argumentos contra la fotografía son referidos al carácter mecánico de la captura de la imagen. Se rechaza la falta de manufactura y en el caso de Benjamin, la industrialización de sus procesos. La fotografía también pone sobre la mesa el problema de la reproductibilidad, que trataremos en el capítulo siguiente.

Sin embargo, así como generaba rechazo, la fotografía también ganaba adeptos. A mediados del siglo XIX, bajo el alero de sociedades como la *Société Héliographique*, en Francia, el *Photographic Exchange Club* y la *London Photographic Society*, en el Reino Unido, distintos grupos de aficionados a la fotografía, entre los cuales se contaban escritores, científicos, artistas, miembros de la nobleza y algunos fotógrafos profesionales, se conforma un colectivo cuyo interés en la fotografía no era comercial, lo que dio pie al desarrollo de la idea de considerar la fotografía como una forma de arte. Es a través de estas sociedades que se organizan las primeras exhibiciones dedicadas en exclusivo a la fotografía. Las reseñas de estas exhibiciones, a través de sus propios boletines, como de revistas fotográficas de entonces, alientan el surgimiento de una teorización respecto de la fotografía, creando un discurso crítico propio²⁰. Si bien estas sociedades y su ímpetu de consagrar la fotografía como un arte pierden su impulso en la segunda mitad del Siglo XIX, este desarrollo teórico temprano les permitirá avanzar en su evolución e insertarse finalmente dentro del proceso del arte de la modernidad. La incidencia de la fotografía en la evolución del arte del Siglo XIX no es menor: coincide con el surgimiento del realismo pictórico, y tiene relación con la búsqueda identitaria de los pintores de finales del Siglo XIX. La aparición y expansión de la fotografía en la sociedad, abre las puertas a pintores y dibujantes para explorar el arte desde nuevas perspectivas.

Respecto del cine, luego de su nacimiento y popularización, sufre del mismo tratamiento inmisericorde que la fotografía por parte de los intelectuales de finales del S XIX y principios del XX.

“Duhmel[...] le llama «pasatiempo para parias, disipación para iletrados, para criaturas miserables aturdidas por sus trajines y sus preocupaciones..., un espectáculo que no reclama esfuerzo alguno, que no supone continuidad en las ideas, que no plantea ninguna pregunta, que no aborda con seriedad ningún problema, que no enciende ninguna

18 Baudelaire, *Salones y otros escritos sobre arte*, 233.

19 Benjamin, *Discursos interrumpidos I*, 60.

20 Bajac, *La Invención de la fotografía*. 96

*pasión, que no alumbra ninguna luz en el fondo de los corazones, que no excita ninguna otra esperanza a no ser la esperanza ridícula de convertirse un día en star en Los Angeles*²¹

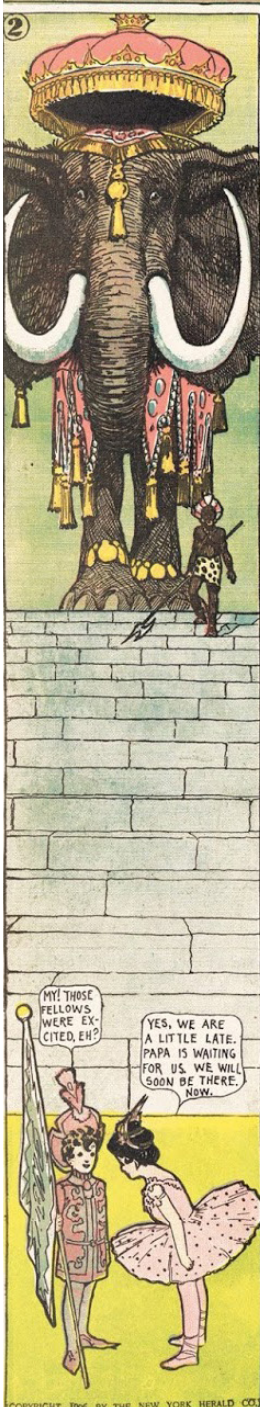
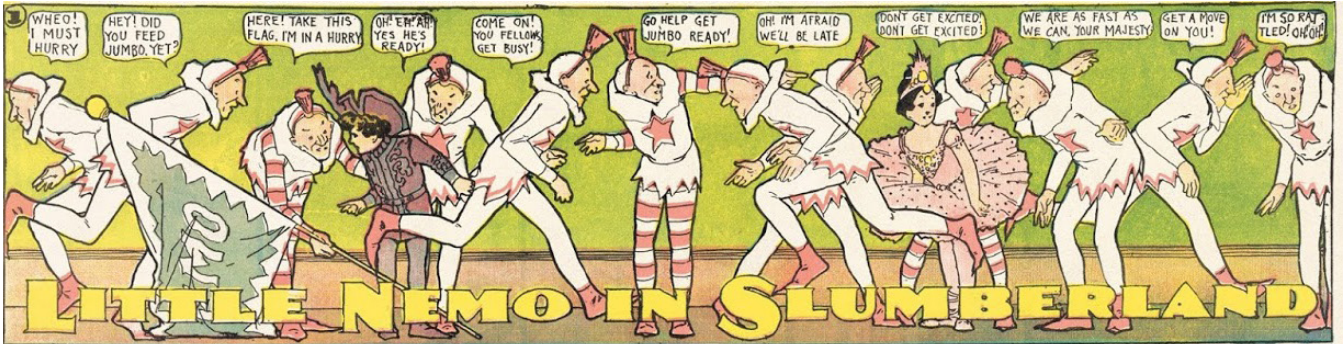
El cine era visto como un simple pasatiempo, un espectáculo que se alejaba de los ideales del “verdadero arte”. Se criticaba su carácter industrial y su función como divertimento. Esta crítica, con unos argumentos similares, cayó sobre las historietas, no en sus primeros años de vida, sino más adelante, ya entrada la primera mitad del siglo XX. Durante un periodo bastante extenso, las historietas no tuvieron una verdadera relevancia para los críticos y miembros de los círculos intelectuales y académicos, e incluso para los propios artistas, que consideraban mayormente su labor como un trabajo y a sí mismos como obreros. No es sino mediados de siglo que encontramos los primeros intentos de buscar reconocimiento cultural para la historieta

*El deseo de reconocimiento cultural del cómic en Francia descrito por Boltanski surgió con la formación del Club des Bandes Dessinées (CBD) en 1962, que promovió directamente la legitimidad de los cómics en su revista Giff-Wiff, similar a un fanzine*²².

Con el cine, por el contrario (como sucedió con la fotografía), desde sus comienzos llamó la atención de creadores, artistas y círculos intelectuales. El cine vivió un proceso temprano de búsqueda de identidad, un proceso de experimentación formal y narrativa, así como un desarrollo teórico temprano, que le permitió configurarse en las primeras décadas del siglo XX como un lenguaje propio y maduro, independiente de otros, con una teoría y crítica especializada, lo que fortaleció de la idea del cine como una forma artística. Si bien muchas de las producciones cinematográficas seguían siendo consideradas bajo adjetivos similares a los que utilizó Duhmel (situación que se extiende hasta el día de hoy), existe una distinción entre lo que se considera el cine de orientación artística y el cine como entretenimiento. El cine, así como la fotografía, era en muchos aspectos una encarnación del espíritu modernista. El cine era el futuro.

21 Benjamin, *Discursos interrumpidos I*, 52.

22 Horton, «The historians of the art form». cap 5



23. Winsor McCay. *Little Nemo in Slumberland*. 1906.

Respecto de la historieta, muchos de los artistas pioneros del cómic, mostraron una dedicación y un interés por empujar los límites del medio, logrando un desarrollo muy rápido del lenguaje. Probablemente el artista más interesado en llevar el medio a cotas artísticas elevadas fue Winsor McCay (fig. 23). McCay veía en el medio un potencial que era desaprovechado por sus contemporáneos, mismo potencial que él se esforzó por llevar a su expresión más elevada.

*McCay quería elevar el nivel artístico del género para atraer a un público más sofisticado. Para lograrlo, quería crear la alternativa más llamativa imaginable a las fórmulas simples adoptadas por sus compañeros [...] Sabía lo mecánicos que eran, y toda su obra se erige como una condena de su artificialidad barata y su falta de ambición. [...] McCay sabía que el arte del cómic consistía siempre en contrastar la retórica estéril de la automatización y las fórmulas fijas con el brío de un pensamiento vivo*²³.

Hoy en día el arte de Winsor McCay sigue destacando como uno de los puntos más altos en la historia del cómic occidental, y también como uno de los pioneros del naciente lenguaje de la animación. Sin embargo, la obra de McCay se yergue como un punto casi solitario en un entorno de producciones mucho menos elaboradas, producidas al por mayor. Su obra aún es objeto de estudio y se ha consolidado como uno de los mejores ejemplos del potencial y las alturas a las que puede llegar la historieta, lo cual en sí mismo puede interpretarse como un síntoma del nivel de evolución del medio.

Los esfuerzos de McCay, sin embargo, no formaron parte de un proceso mayor, colectivo, artístico o intelectual, diluyéndose en su propia individualidad. Pasarían muchos años antes de que el cómic fuese estudiado.

En Europa, los estudios del cómic aparecen ligados al surgimiento de la semiología como disciplina científica²⁴, encontrándose los primeros estudios respecto del lenguaje del cómic en *Apocalípticos e integrados*, de Umberto Eco, en 1962, más de sesenta años desde la publicación de *The Yellow Kid*. A esto se suman los esfuerzos del *Club des Bandes Desinees* en la década de 1960 y el trabajo de teóricos pioneros como Roman Gubern y Luis Gasca. Tendrían que pasar otros veinte años desde *Apocalípticos e Integrados*, para que un artista intentara sistematizar el lenguaje visual de la historieta. Esta persona es Will Eisner, en su libro *El cómic y el Arte Secuencial*, de 1985, una de las obras fundacionales en los estudios del cómic en Estados Unidos, en lo que se refiere al estudio de las herramientas y el lenguaje propio del cómic²⁵. Así como McCay, en su tiempo, intentó elevar el arte del cómic, Eisner estaba interesado

23 Smolderen, *The Origins of Comics*, 149.

24 Meesters, «Semiotics and linguistics». cap. 8

25 Si bien para la fecha de publicación del libro, ya existían libros y manuales para la creación de historietas, consideramos que la obra de Eisner es pionera puesto que, siendo un manual en muchos aspectos, sobrepasa las limitaciones y objetivos de un manual prototípico, por su alcance y profundización en los elementos propios del lenguaje historietístico, y no solo en sus rudimentos técnicos.

en el estatus artístico de la historieta, y buscó activamente la validación artística del medio. Sin embargo, sus inquietudes y aspiraciones no eran ampliamente compartidas por sus colegas. El proceso de validación artística del cómic aún continúa y, aun cuando encontramos evidencia de acercamiento e integración del cómic en el mundo del arte y la cultura, no podemos afirmar que haya llegado a una conclusión.

2.1.3. Fotografía y cómic: la reproductibilidad y la representación.

La industrialización y mecanización en la producción de imágenes produjo importantes quiebres en la intelectualidad de la época. Uno de los puntos más controvertidos es el que se relaciona con la multiplicidad de las reproducciones y la desaparición del original.

En un cómic, en el cine, y en la fotografía, no existe en realidad un original: todos los originales son a su vez copias. Esto separa a estos productos mecánicos de los productos artísticos tradicionales, los cuales tienen una existencia como objetos únicos, y esa exclusividad les otorga un valor que no es posible encontrar en una obra múltiple.

La fotografía fue el primer medio tecnológico que permitió la creación de copias mecánicas indistinguibles entre sí, e indistinguibles de un original. En palabras de Benjamin “preguntarse por la copia auténtica no tendría sentido alguno”²⁶. Hasta el momento lo más cercano a ello era la estampación. Sin embargo, la estampa no es un proceso en el cual las copias sean indistinguibles entre sí. Podemos sostener que cada impresión es en realidad un original. En el caso de las artes múltiples, es incluso más complejo, puesto que en ellas, si bien pueden existir los originales, y las distintas copias pueden no ser réplicas exactas (la calidad de la impresión puede variar, y en el caso del cómic, al tratarse de impresiones económicas, esas variaciones pueden ser muy grandes), estos originales (el negativo fotográfico, o la página dibujada) no poseen en realidad un valor de obra, puesto que su forma definitiva solo es alcanzada a través de un proceso que culmina en la producción de una copia.

Una página original de un cómic e incluso el conjunto de páginas que componen la historia completa, en sus originales, no tienen valor como historietas²⁷. Puede darse el caso incluso de ser totalmente ilegibles. En la gran mayoría de los casos, el cómic es un trabajo realizado en varias etapas (Guion, retícula, dibujo, entintado, separación, color) muchas veces realizadas por diferentes personas en distintos lugares y sobre diferentes soportes. El cómic está diseñado para ser impreso, por lo que el resultado final, el producto acabado tal y como fue ideado por sus autores, solo puede ser apreciado en su forma impresa, a través de la copia²⁸. Los dibujos originales muchas veces no están acabados, o

26 Benjamin, *Discursos interrumpidos I*, 27.

27 Capítulo 1.1.3.

28 Meskin, «The Ontology of Comics». 42

presentan trazos azules o gruesas pinceladas de temple blanco para corregir errores de entintado (los cuales no son visibles al momento de imprimir, cosa que el artista sabe y utiliza) o no poseen diálogos ni color. Los procedimientos varían, y puede darse el caso de que en un papel se encuentre el dibujo a lápiz, en otro el entintado, en otro los diálogos y el color y la rotulación solo existan en formato digital. En ese sentido, los “originales” de un cómic pueden poseer un valor gráfico, pictórico, histórico, técnico o archivístico, pero finalmente, no son cómics. El resultado que nosotros como espectadores podemos ver y consumir, es la copia impresa.

En contraste con las obras de arte únicas y originales de la pintura y la escultura, sólo se distribuyen y consumen copias de películas y cómics. El filósofo del arte Walter Benjamin sostenía que el aura de la obra de arte se marchitaba en la era de la reproducción mecánica, porque el objeto reproducido se desvincula del dominio de la tradición²⁹.

Esto ha llevado a algunos autores a pensar el carácter múltiple como una de las características esenciales del cómic³⁰.

La multiplicidad es claramente una condición estándar de los cómics. Y la frase genérica “Los cómics son múltiples” —cualquiera que sea su forma lógica última— parece ser tan verdadera e informativa como “Los perros ladran”, “Los pájaros vuelan” y “Las abejas pican”, aunque -como esas otras frases- no exprese una generalidad completa. Así que los cómics son múltiples³¹.

Según nuestro criterio, si bien la existencia de múltiples copias es una característica habitual en las historietas, no es forzosamente esencial. Es un límite, una zona problemática. Aquellos cómics que no pueden ser impresos, o reproducidos correctamente, ponen en tensión la noción misma de historieta. En esta categoría encontramos cómics creados para un lugar en específico, que interactúan con la arquitectura, o historietas que por sus cualidades pictóricas son de difícil reproducción, y producen imágenes de distintas calidades, en relación con el objeto original. En este último caso, un claro ejemplo lo encontramos en el trabajo de Alberto Breccia (fig. 24), cuya experimentación formal y material lo lleva a crear imágenes con los más diversos medios, desde el collage hasta el monotipo. Sus páginas están llenas de textura y sutilezas que no siempre se traducen correctamente a la edición impresa. Las últimas reediciones del trabajo de Breccia dan cuenta de este hecho, presentando como reclamo publicitario la calidad de la impresión y la fidelidad al trabajo original³². Si bien la imposibilidad de la reproducción no le arrebató su identidad al cómic, sí es uno de aquellos aspectos cuya ausencia sitúa a la obra

29 Lefèvre, «Incompatible Visual Ontologies?»2.

30 Capítulo 1.1.

31 Meskin, «The Ontology of Comics» 37

32 «Los mitos de Cthulhu: Astiberri Ediciones». <https://www.astiberri.com/products/los-mitos-de-cthulhu>.



24. Alberto Breccia. Viñeta de *El Eternatuta*. 1969. Fotografía de María François

Los originales de un cómic suelen diferir mucho de sus versiones definitivas. El caso de Alberto Breccia es paradigmático en este aspecto. Las técnicas utilizadas producen grises muy sutiles, los cuales son difíciles de reproducir en imprenta. En esta imagen, además, podemos ver los diálogos pegados con cinta. Este tipo de procedimientos son habituales en el cómic, toda vez que el original no es la versión definitiva de la obra.

en el límite que la separa de otras disciplinas artísticas.

Tal vez, entonces, algo sea un cómic sólo si es un múltiplo o un antimúltiplo autoconsciente. Se trata de un punto de vista atractivo, sobre todo porque concuerda perfectamente con la idea de que el desarrollo del cómic está vinculado a la invención de la imprenta³³.

Otro aspecto en el que la comparación entre cómic y fotografía es de interés, es en lo concerniente a la representación. La fotografía es la evidencia de lo existente. Por definición, una fotografía es el reflejo de una realidad, de la luz que incide y refleja sobre los objetos, capturada en un soporte. En palabras de Barthes, la fotografía es “literalmente una emanación del referente”³⁴. El dibujo, por otra parte, es siempre una interpretación y, en el caso del cómic, una herramienta narrativa. El dibujo de historietas, en palabras de Groensteen,

33 Meskin, «The Ontology of Comics».37

34 Barthes, *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*, 142.

es un *dibujo narrativo*.

En estos diferentes puntos, el dibujo narrativo puede oponerse al dibujo ilustrativo, que hace grandes sacrificios hacia una tendencia decorativa y reclama una lectura más contemplativa³⁵.

El dibujo narrativo cumple una función. Juega un papel dentro de la narrativa y, por lo tanto, sirve a esta. Se diferencia del dibujo de ilustración y del dibujo académico porque sus objetivos son diferentes. Tradicionalmente, el dibujo de cómic no solo apunta a la narratividad de la imagen, además busca facilitar su legibilidad (fig. 25).

Tienes el dibujo de un coche. No puedes hacerlo demasiado específico porque entonces se convierte demasiado en un dibujo, y entonces no funciona en una circunstancia en la que estás “leyendo” las imágenes. Intento equilibrar eso haciendo que las imágenes parezcan frías y muertas, como la tipografía. Les doy un elemento de realidad con colores naturalistas. Ese fue el truco de Hergé con Tintín³⁶.

La fotografía, debido precisamente a ser un reflejo de la realidad, no siempre se ajusta bien a las necesidades narrativas de la historieta, al carecer de la síntesis necesaria en los elementos representados y puede, por este motivo resultar contraproducente. Por otro lado, el cómic está construido en base a una serie de convenciones y artificios visibles, los cuales deben ser utilizados de manera que su propia existencia no altere el flujo de la narrativa.

El medio del cómic también es prototípicamente no-transparente. Aunque existen cómics fotográficos (más comunes en Europa que en América), la forma dominante de cómic es el dibujo a mano o por ordenador. A diferencia del teatro y el cine, estos cómics no nos proporcionan un acceso perceptivo a personas reales.³⁷.

En este aspecto, la utilización del dibujo permite crear un conjunto visualmente coherente que permita sumergirse en la narrativa sin chocar con los artificios de la narrativa visual. Sin embargo, un lenguaje menos sintético, como la fotografía, exagera la visibilidad de tales artificios, perjudicando la inmersión del espectador. Esta síntesis necesaria de la imagen, parece ser la principal razón por la cual las fotonovelas no suelen estar consideradas dentro de los estudios del cómic. La presencia de la fotografía crea una relación diferente con la página, con la imagen, con los elementos de narrativa visual del cómic (como la presencia de globos y recuadros) y altera el proceso de lectura. Por otro lado, la síntesis de la imagen permite que esta se comunique de una manera mucho más clara y directa de lo que sería posible con la imagen fotográfica. Scott McCloud lo sintetiza muy bien

35 Groensteen, *The System of Comics*, 176.

36 Braithwaite, *Chris Ware*, 69.

37 Pratt, «Making Comics into Film». 152

25. Hergé. *Tintin. El asunto tornasol*. 1956.



Al descomponer una imagen a su significado esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista ³⁸.

Muro Munilla por su parte, lo explica en los siguientes términos

En cuanto al dibujo, destaca de inmediato su condición estilizada o, de manera más sencilla, simplificada, que tiende a conseguir un mensaje muy económico, de alta rentabilidad y de fácil comunicación, acorde a la condición “perezosa” del receptor y el modelo relajado del intercambio de información ³⁹.

Will Eisner considera que la ventaja de la caricatura por sobre el realismo radica en que la eliminación de detalles hace que la imagen sea “*más fácil de digerir, a la vez que agrega humor*”. La atención al detalle, por su parte, lleva a la credibilidad, porque es más cercana a lo que el lector ve en la realidad. ⁴⁰

Otro aspecto relativo a la necesidad de la síntesis de la imagen en la historieta, no se relaciona con la comunicación, sino que está ligado a la técnica: al ser imágenes creadas para ser reproducidas masivamente, en un tamaño relativamente pequeño y muchas veces con procedimientos y soportes económicos y rápidos, la imagen necesita ser sintética. Una imagen demasiado detallada, o muy sutil, perderá mucha de su calidad una vez impresa. Y al no traducirse bien en imprenta, perderá sus sutilezas y se hará poco clara. No solo no se verá “bien”, sino que no se comunicará con claridad.

Aquí, tocamos un punto crucial que concierne a la tradición pre-fotográfica de la ilustración de la que en última instancia se origina la cultura del cómic: en una cultura en la que las imágenes se copian en planchas de cobre o madera con cada nueva impresión, y por lo tanto se degradan con frecuencia (Ivins 1996, 60-63), es la forma de la ilustración esquematizada —el lenguaje del diagrama— la que representa el equilibrio gráfico ideal ⁴¹.

38 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 30.

39 Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 64.

40 Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, 151.

41 Smolderen, *The Origins of Comics*, 8.

2.1.4. Cómic y cine: La paternidad sobre la narrativa visual contemporánea.

El cine, culminación de un siglo de experiencias fotográficas, y el cómic, heredero de cuatrocientos años de imagen impresa, son los medios más representativos de nuestra cultura visual⁴².

Cine y cómics comparten muchos rasgos, y muchas herramientas comunicativas. Presentan una historia que se desarrolla en paralelo, han sufrido críticas y persecuciones similares y se han influenciado mutuamente desde sus inicios. En efecto, hoy en día muchas de las soluciones gráficas y de narrativa visual utilizadas en el cómic, provienen del lenguaje cinematográfico, y por su parte, el cine se ha alimentado desde sus inicios de las ideas y soluciones presentes en las historietas (*El Regador Regado*, de los hermanos Lumière por ejemplo, la cual se considera la primera película de ficción, está basada en una tira narrativa bastante popular en la época)⁴³. Sin embargo, sería un error considerar que comparten el mismo lenguaje⁴⁴, puesto que cine y cómic presentan diferencias fundamentales que los distancian y centrarse únicamente en el lenguaje cinematográfico nos haría pasar por alto todo aquello que hace al cómic único.

El cómic y el cine tienen historias paralelas. Se popularizaron más o menos al mismo tiempo; ambos se han enfrentado a presiones de censura (que dieron lugar, respectivamente, al Comics Code Authority y al Código Hays), así como a una reputación de baja cultura y a un sentimiento predominante de que no son arte. Ambos se consideran medios de comunicación de masas, tecnológicamente reproducibles a gran escala y diseñados para audiencias populares. Pero aunque estas conexiones son intrigantes, palidecen en comparación con los aspectos narrativos específicos del cómic y el cine⁴⁵.

Sin embargo, a diferencia del cine, la historieta no logra desarrollar en sus inicios un lenguaje específico, estándar y sistematizado, a pesar de la creatividad en la aplicación de soluciones gráficas y en el desarrollo de técnicas de narración secuenciada por parte de los artistas de finales del S XIX y principios del XX. Las tiras narrativas se adelantan al cine en el uso de recursos de narrativa visual, a veces en décadas. Recursos como el corte, el uso de distintos planos, o la idea de un punto de vista móvil (equiparables al movimiento de cámara) pueden verse en tiras narrativas y cómics mucho antes que en el cine⁴⁶. La falta

42 Ramírez, *Medios de masas e historia del arte*, 148.

43 Smolderen, *The Origins of Comics*, 117.

44 Cook, «Why Comics are not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions», 184.

45 Pratt, «Making Comics into Film».149

46 Bartual, «Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX». 39

de sistematización en esta labor, sin embargo, llevó a que estos avances no se consolidaran en un lenguaje visual propio y establecido sino hasta décadas después. Incluso, muchos artistas del cómic adoptan el lenguaje incipiente del cine, cuyos autores, desde sus inicios, intentaron establecer un lenguaje visual para este nuevo medio, con un espíritu mucho más sistemático y organizado que los esfuerzos esporádicos e individuales de los historietistas.

Cuando la gente habla de la calidad cinematográfica de The Spirit, es porque me di cuenta cuando estaba haciendo The Spirit que las películas estaban creando un lenguaje visual y yo tenía que usar el mismo lenguaje, porque cuando estás escribiendo para un público que habla Swahili, es mejor que escribas en Swahili⁴⁷

De esta manera, el lenguaje del cine se convierte en el lenguaje por defecto de la narrativa visual. En palabras de Gubern “el material plástico que se organiza dentro del encuadre puede ser globalmente adjetivado mediante unos recursos formales que históricamente proceden del cine”⁴⁸.

Nuevamente nos encontramos frente al hecho de que la falta de teorización temprana tiene como consecuencia que la historieta pierda protagonismo a ojos de la historia, frente a otras formas artísticas. En este caso, frente al cine. El estudio del lenguaje visual del cómic no dio inicio sino hasta décadas después que se iniciara el estudio sobre el lenguaje del cine.

La idea de que el cómic podría constituir un lenguaje tiene cierta historia, sobre todo como consecuencia del proyecto del “lenguaje del cine”, impulsado en gran medida por Christian Metz, y del proyecto más general de la semiótica, el estudio de los signos y los sistemas de signos. Tras décadas de trabajo sobre el proyecto semiótico del cine (“cinesemiótica”), los semióticos han dirigido más recientemente su mirada colectiva hacia los cómics, con trabajos especialmente centrados en ellos realizados por Ulrich Krafft (1978), Benoît Peeters (1998) y, sobre todo, Thierry Groensteen (1999/2007)⁴⁹.

Esta carencia temprana en el estudio y establecimiento del lenguaje de la historieta no impidió que ésta siguiera un camino propio, y que desarrollara sus propias formas narrativas, que la diferencian del cine en aspectos fundamentales. A pesar de que aún hoy existe una gran comodidad con el lenguaje cinematográfico por parte de muchos artistas del cómic, artistas como Chris Ware notan esto como un aspecto no deseable, y buscan otras aproximaciones al lenguaje visual

47 Will Eisner, citado en Cook, «Why Comics are not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions», 168.

48 Gubern, *El lenguaje de los comics*, 132.

49 Hick, «The Language of Comics». 125

En los cómics he intentado distanciarme de las técnicas cinematográficas, he intentado descubrir otras formas de hacerlo, he intentado volver a antes de que hubiera películas que influyeran en los cómics, para ver dónde los cómics quizás tomaron un giro extraño y volver atrás y dirigirlos un poco en otra dirección.⁵⁰

Uno de los aspectos más evidentes que separan a los lenguajes cinematográfico y del cómic, tiene que ver con la temporalidad de la narrativa en el cine, en contraste con la espacialidad en el cómic. El cine es un arte del tiempo, se mueve a través del eje temporal. El cómic, al ser una narración, comparte este movimiento temporal, en el cual los acontecimientos se suceden unos a otros. Pero, el cómic también se extiende en el espacio. Según McCloud (1995), la diferencia fundamental entre un cómic y el cine es que los cuadros del cómic están repartidos en el espacio, mientras que los cuadros del cine están repartidos en el tiempo. En palabras de Henry John Pratt

Las imágenes que componen un cómic se juxtaponen en el espacio, pero están presentes simultáneamente en el tiempo [...] cualquier panel, independientemente de su ubicación en el libro y de sus relaciones con los paneles anteriores, puede ser captado en cualquier momento. En cambio, las imágenes que componen una película están juxtapuestas en el tiempo, pero se perciben en un único espacio⁵¹

Esta es una característica esencial de la historieta y que la diferencia no solamente del cine, sino del resto de las artes: el cómic existe en el tiempo y en el espacio. Y puede a su vez, manipular el tiempo a través del espacio, porque en un cómic el tiempo y el espacio son fundamentalmente lo mismo.

Al aprender a leer cómics, aprendemos a leer el tiempo espacialmente, puesto que, en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa⁵²

Al ser un arte narrativo que se compone de imágenes estáticas, la historieta sólo puede dar pistas al lector respecto de la duración y la velocidad de las acciones. No existe un movimiento, duración ni una velocidad real. Para ello, cuenta con diversas herramientas, desde las líneas cinéticas hasta la forma y tamaño de las viñetas. En España, Román Gubern y Luis Gasca han realizado un exhaustivo trabajo en identificar estas herramientas y listarlas en su libro *El discurso del cómic*, el cual constituye un esfuerzo muy valioso en el establecimiento del lenguaje visual del cómic a través de estas convenciones. Estas herramientas nos revelan la complejidad del sistema comunicativo del cómic.

50 Braithwaite, *Chris Ware*, 179.

51 Pratt, «Making Comics into Film», 160.

52 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 100.

*[...] como medio para contar historias, los cómics han desarrollado un sistema de símbolos bastante complejo. Por ejemplo, en los cómics occidentales, si un dibujante pone una X en lugar de cada ojo de un personaje, sabemos que está muerto. Las espirales en lugar de los ojos indican que el personaje está alucinando o bajo la influencia de algún otro tipo de demencia*⁵³

Sin embargo, dichas herramientas, aun cuando han sido estandarizadas por el uso, no son absolutas ni universales, su aplicación es flexible y su utilización exitosa responde muchas veces a la convención y la tradición, época y lugar de origen, pero también a la adecuada representación de aquello que se muestra dentro del cuadro (la utilización de líneas cinéticas, por ejemplo, en la convención occidental afectan al objeto en movimiento, pero en la tradición del manga, las líneas cinéticas afectan al entorno. Como si la cámara siguiera al objeto en su movimiento. El resultado, sin embargo, es similar en cuanto a su efectividad⁵⁴). Esto hace que las posibilidades dentro del cómic estén siempre abiertas. Al estar la imagen en el cómic siempre en un estado intermedio entre la representación y el símbolo, entre la descripción y la narración, la flexibilidad en las soluciones de narrativa visual que permite el cómic es incluso mayor que la que se puede permitir el cine y probablemente solo pueda equipararse a otros lenguajes que hacen uso de variaciones del dibujo narrativo, como la animación o los videojuegos.

Esta característica del cómic está ligada al uso que en éste se hace de la imagen: lejos de la imagen fotográfica, el dibujo narrativo permite la creación de mundos visualmente coherentes y verosímiles, con mucha mayor facilidad que el cine, nacido de la fotografía y a través de ella apegado a una tradición en la cual la representación apunta a la invisibilidad; es una imagen que aspira a ser indistinguible de la realidad.

*El efecto hipnótico del cine, que instala al espectador en el interior de la imagen, por la sutura que efectúa en el ojo y la imagen, no se produce en la pintura ni en el cómic, que presentan un efecto distanciador*⁵⁵.

Esto marca otra diferencia fundamental entre el cine y la historieta, y es el carácter abiertamente artificial de esta⁵⁶. El cine busca ser invisible. La magia del cine radica precisamente en eso: hacer creer al público que lo que ocurre en pantalla es —o puede ser— real. El cómic, por otro lado, por su propia naturaleza, está siempre visible, siempre presente.

*Los cómics son un medio muy estridente. Te golpean en la cara. Miras lo que ocurre en los paneles y estás a una distancia segura*⁵⁷.

53 Hick, «The Language of Comics».

54 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 112.

55 Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 66-67.

56 Cohen, «Dick Tracy».13

57 Braithwaite, *Chris Ware*, 122.

Esta inevitabilidad de la presencia del medio, este ruido inherente a la naturaleza del cómic, crea una relación de distancia con el lector, a diferencia de lo que ocurre en el cine.

Tanto el cine como el cómic son medios que cuentan historias mediante series de imágenes: el espectador ve actuar a las personas, mientras que en una novela las acciones deben contarse verbalmente. Mostrar ya es narrar en el cine y en el cómic, pero mientras que la narrativa cinematográfica clásica sitúa al espectador en el centro del espacio diegético, el cómic, en cambio, hunde sus raíces en una tradición paródica. [...] También la confrontación de textos e imágenes y el hecho de que las imágenes estén dibujadas recuerda al lector su estatus artificial⁵⁸.

En ese aspecto, ciertas adaptaciones cinematográficas de cómics, como *Batman* (1988) o *Dick Tracy* (1990) intentan acercarse a una “estética del cómic” a través de la caricatura y de la transcripción directa del lenguaje y estética del cómic al cine. Sin embargo, esta solución más que acercar al cine a la naturaleza del cómic, lo que consigue es escapar del realismo del cine hacia la abstracción y el exceso⁵⁹. Esto queda muy de manifiesto en adaptaciones mucho menos tímidas en su aproximación al cómic, como han sido las adaptaciones de obras de Frank Miller *300* (2006) dirigida por Zack Snyder y *Sin City* (2005), dirigida por Robert Rodríguez y Frank Miller. Ambas películas se alejan del realismo cinematográfico para acercarse a la intensidad de la historieta, con resultados que pueden ser muy interesantes, pero al mismo tiempo ponen de manifiesto las dificultades en la traducción de un lenguaje al otro, que en muchos casos impiden una transcripción directa. Un caso muy claro es el de los cómics del inglés Alan Moore, cuyo trabajo ha sido llevado a la pantalla grande en varias ocasiones. En todas ellas, Moore se ha negado a aparecer en los créditos y se ha alejado activamente de las adaptaciones de sus obras al lenguaje cinematográfico. Esto porque para él, sus obras han sido escritas para el cómic, no para el cine, y una adaptación no es posible sin transformarlas al punto de volverlas una historia totalmente diferente.⁶⁰

El cine y el cómic no solo se diferencian entre sí por la diferencia en el uso de la imagen, o por el carácter espacial de la narrativa en el cómic. Una diferencia fundamental está en la forma en la que el cómic transmite su información al lector: el cómic es un medio “inerte”, en el sentido de que su información no llega al lector a menos que éste ejecute la acción de leer el cómic. Una película estaría viva, puesto que no necesita una acción por parte del espectador para que este pueda recibir la información entregada. En palabras de Chris Ware,

No es en absoluto un medio pasivo. El material es inerte a menos que lo estés viendo. Una película puede ser una experiencia emocional muy

58 Lefèvre, «Incompatible Visual Ontologies?».2

59 Cohen, «Dick Tracy», 21.

60 *Why isn't Alan Moore's Name on the Watchmen Movie?* <https://www.youtube.com/watch?v=wyvVg9N-ab0>.

*potente, que te haga pensar, o también puedes sentarte con la boca abierta y ver cómo explotan coches si te apetece. No se puede hacer eso con las tiras cómicas. Se necesita un cierto esfuerzo para leer incluso la tira cómica más vacua. No hacen nada a menos que las leas*⁶¹.

Esta característica de la historieta, en la que el relato y la transmisión de la información solo existe en la medida en que el lector ejecuta la acción de leer, permite, para Muro Munilla, poner en juego unas habilidades cognitivas distintas, gracias a la cualidad elíptica del cómic, y su tendencia a la metonimia⁶². Esta necesidad de que sea el lector quien, de vida al cómic, en conjunto con la simultaneidad espacial del relato, y su formato, especialmente cuando se trata de un cómic impreso, ya sea en libros o revistas, le da al espectador el poder de manipular la velocidad e incluso el orden de lectura. El espectador de cine, por otro lado, debe someterse al ritmo impuesto por la película.

*Son los lectores quienes tienen que hojear un cómic y pueden elegir su propia velocidad de lectura. Puede detenerse en un panel, ojear la plancha completa y volver a paneles o secuencias enteras a su libre albedrío. En cambio, una película obliga al espectador a seguir el ritmo de las secuencias*⁶³.

En este sentido, si el cine propone un viaje o recorrido en el cual va llevando al espectador, el cómic no puede más que invitar al lector a seguir el ritmo y orden propuesto, pero necesita de la colaboración y voluntad de este lector para que el viaje pueda llevarse a cabo. Este grado de control por parte del lector y de interacción con la narrativa es algo que el cine difícilmente puede lograr sin desafiar sus propios límites (como en los recientes experimentos de películas interactivas, que pudiese argüirse incluso que no corresponden al cine) y solo puede encontrarse en algunas ramas del teatro y la literatura, y de forma natural probablemente solo podamos encontrarla en los videojuegos.

Otro aspecto importante es la experiencia de visualización, o de lectura: el cine es un medio realmente masivo, diseñado para ser una experiencia compartida. El cómic, por su naturaleza, sólo puede ser realmente leído de manera individual.

La diferencia en el modo de recepción o consumo es la actividad individual (cómic) frente a la experiencia en grupo (cine). Mientras que leer un cómic es una acción solitaria, ver una película en una sala de cine es en gran medida una experiencia de grupo: la gente se reúne en las salas de cine en momentos precisos para ver una película juntos. [...] Muchos espectadores comparten emociones al mismo tiempo: ríen y lloran juntos. Las reacciones de otros espectadores pueden facilitar esas respuestas emocionales durante la proyección. Leer un cómic, por el

61 Braithwaite, *Chris Ware*, 68.

62 Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 65.

63 Lefèvre, «Incompatible Visual Ontologies?», 5.

*contrario, no implica compartir emociones directamente con los demás. Sólo una vez terminada la lectura, el lector puede intercambiar sus emociones con los demás*⁶⁴.

Aun cuando el lenguaje del cine se ha establecido como el lenguaje visual estándar y muchas veces la terminología utilizada en el cómic para describir sus elementos narrativos ha sido directamente extraída del lenguaje del cine (como los distintos tipos de planos y su utilización, los movimientos de cámara —simulados, en el cómic— e incluso algunas de las reglas compositivas), no podemos obviar el hecho de que el lenguaje del cómic tiene una riqueza propia y está condicionado por su propia naturaleza, que lo diferencia en aspectos fundamentales del lenguaje cinematográfico, y no sería correcto dejar que la falta de teorización y sistematización de este lenguaje (a pesar de los esfuerzos y avances al respecto que se han producido desde 1960 hasta hoy) nos lleve a ignorar sus aspectos únicos y el potencial que ellos pueden tener en su traducción o aplicación a otros lenguajes.

*Los cómics que se realizan acercándose demasiado a la técnica cinematográfica son para mí los menos hermosos, los menos logrados. He permanecido sentimentalmente unido a cómics muy simples y lineales, casi siempre de entonación humorística. En este caso, ha sido el cine el que ha hecho referencia a ellos. Ciertas escenografías de Chaplin, algunos personajes tomados con el “plano americano” han sido indudablemente inspirados por George McManus y su *Bringing Up Father* o por las aventuras de *Katzenjammer Kids*. Y los cómics que merecen consideración son precisamente aquellos que han inspirado al cine y no aquellos que del cine han extraído los principios para una técnica demasiado hábil*⁶⁵.

2.2. El cómic y las Bellas Artes. Relecturas de la historia⁶⁶.

*El cómic necesita todavía un empujón para acabar de valorarse como un arte más y entrar en un mismo nivel dentro de las instituciones artísticas*⁶⁷.

Como estudiosos y apasionados de la historieta, pensamos en ella como una forma de arte; pensamos que las reivindicaciones respecto del carácter artístico del cómic se han vuelto innecesarias, que no hace falta volver sobre el tema, y que es un asunto zanjado. El cómic es, para nosotros, un arte consagrado. Sin embargo, esta visión no parece ser compartida por el mundo

64 Ibid., 3.

65 Federico Fellini citado por Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 88.

66 El texto de este capítulo es una versión ampliada y corregida de Ocaña, «Adiós a Greenberg. El arte del cómic. El cómic en el arte». En *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*. Universidad de Zaragoza, 2021.

67 Exposicions. Francesc Ruiz. *Les essés*, 2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=oATS9OMJMYA>.

26. Albert Monteys. Jim Balloon. 2020

En esta tira, Monteys satiriza con las aspiraciones y la sensibilidad de los aficionados al cómic respecto de los cuestionamientos a la validez artística del medio.



artístico y académico, para los cuales el cómic aún existe únicamente como una parte del conjunto indiferenciado de “productos de consumo masivo”. En este apartado intentaremos volver sobre el tema para analizar la relación siempre problemática entre el cómic y las Bellas Artes, bajo la propuesta de que el mundo del arte no ha acabado de validar al cómic como una forma de arte, con independencia de lo que desde la perspectiva de los estudios del cómic pudiese parecer, y que las razones de esto se encuentran enraizadas en la propia historia del arte contemporáneo, lo cual hace que sea muy difícil integrar realmente al cómic dentro del mundo artístico.

2.2.1. Un problema crónico.

*[...] todo el mundo quería evitar declarar que el cómic era un arte. En su mayoría, los dibujantes y guionistas de cómics afirmaban que no tenían ningún interés en que los críticos académicos los incluyeran en esa categoría, mientras que la mayoría de los críticos académicos afirmaban que no tenían esa intención*⁶⁸.

Son numerosas las experiencias a lo largo de la historia en las que a la historieta se le ha negado su carácter artístico, por parte de académicos, artistas o personas ligadas a instituciones. A nivel local, no necesitamos remontarnos mucho en el tiempo, para encontrar ejemplos: uno de los episodios más recientes lo constituyen las declaraciones de Nuria Enguita, al asumir el cargo de directora del IVAM el año 2020, cuando se le pregunta respecto de la inclusión de historietas dentro de las exhibiciones del museo:

*La pregunta sería si el cómic es arte. A mí me interesaría mucho que hubiera lugares donde se investigara sobre cómic, sobre diseño, fotografía, etc. Debe haber instituciones donde eso sea posible. ¿Va a estar el cómic en este museo? Tendré que verlo en el contexto de la programación y de la colección*⁶⁹.

De más reciente data son las declaraciones del político Pablo Casado, quien, dentro de su crítica al gobierno, desliza una crítica a la entrega de un bono

68 Gunning, «The Art of Succession: Reading, Writing, and Watching Comics», 36.

69 «Entrevista con Nuria Enguita “La nueva sede del IVAM debe centrarse en el arte postmedia” – Cartelera Turia».

destinado al consumo cultural, diciendo que ese dinero será gastado en comprar “videojuegos y cómics”⁷⁰

Estas declaraciones generaron reacciones airadas de parte de profesionales y creadores del medio del cómic⁷¹; no es un tema zanjado, ni superado y, a pesar de los recientes avances en el reconocimiento del trabajo de los artistas del cómic, parece que la validación y más aún, la comprensión de la historieta por parte de la academia es algo que aún tardará en suceder.

(...) existe una división entre cosas artísticas y no artísticas, entre las que entran y no entran en el campo, es una de las premisas básicas de la cultura “de siempre”, y un eje cardinal en las certidumbres del hombre común (...) lo artístico se sitúa en un estadio superior, mientras que lo excluido tiende a ser considerado de “baja calidad”⁷².

No es nuestra intención hacer una defensa del “arte del cómic”, sino más bien recoger estas declaraciones y conflictos como un síntoma, una señal de que la idea de que el cómic no pertenece al mundo del arte, ni al de la cultura, sigue instalada en el discurso y el pensamiento actual, y que continúa siendo fuente de conflicto para los artistas, creadores y aficionados al cómic. Intentaremos profundizar en el porqué de la permanencia, al parecer crónica, de esta idea y cuál es la perspectiva de cara al futuro cercano, en lo que respecta a la relación del cómic con el mundo del arte.

2.2.2. El cómic (no) es arte

Comenzaremos nuestro análisis recogiendo las ideas de Thierry Groensteen, quien identifica cuatro factores que dificultan la valoración del cómic como arte y, en sus palabras, “parecen condenarlo a la insignificancia artística”⁷³. Para Groensteen, estos factores son:

- El carácter híbrido del cómic, al ser un “cruce” entre texto e imagen
- El nivel subliterario que muestran buena parte de las narrativas
- Tiene conexiones con la caricatura; la cual, para el autor, es una rama menor de las artes visuales, y
- Aun cuando muchos cómics apuntan a un público adulto, solo ofrecen un “retorno a la niñez”.

Intentaremos desarrollar e interpretar brevemente cada uno de estos puntos: Respecto de la naturaleza híbrida del cómic, resulta problemática toda vez que imagen y escritura tradicionalmente se consideran incompatibles. Groensteen apunta a la cultura de occidente y su “ideología de la pureza”, como responsable

70 Declaración recogida de https://www.congreso.es/public_oficiales/L14/CONG/DS/PL/DSCD-14-PL-129.PDF

71 ARGH!, «El cómic es arte».

72 Ramírez, *Medios de masas e historia del arte*, 260.

73 Groensteen, «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?», 7.

última de esta incompatibilidad entre palabra e imagen⁷⁴. La hibridación de lenguajes es contraria a la búsqueda por la pureza propia de la modernidad

Las direcciones internas del modernismo, como Greenberg las vio, fueron desde el principio al fin fundacionalistas. Cada una de las artes, la pintura de la misma manera que otras, debía determinar lo que le era peculiar —lo que pertenece sólo a ella— (...). Se vuelve una reflexión crítica estándar al afirmar que tal arte mezclado no es realmente pintura, o ni siquiera realmente arte⁷⁵.

Nosotros podemos sumergirnos un poco más y extraer algunas hipótesis de ello: al conjugar imagen y texto, el cómic se encuentra en un lugar intermedio en el que no es arte visual ni literatura, no solo porque contiene dos lenguajes incompatibles entre sí, sino que por su propia naturaleza atenta contra aspectos muypreciados y valorados por ambas disciplinas artísticas: Desde antes del Renacimiento, uno de los principales problemas de la pintura y la plástica en general, ha sido el de la permanencia. Una pintura tradicionalmente está construida y producida para existir durante muchos años, y sus materiales, procesos y técnicas han evolucionado considerando siempre ese aspecto. La pintura, en tanto que objeto, debiese soportar el paso del tiempo, debe mantenerse en buenas condiciones durante siglos. Tiene una existencia inseparable de su encarnación física, por lo que la conservación del cuerpo es primordial. Por otro lado, la literatura es totalmente abstracta: en rigor, las obras literarias no poseen una existencia física. Adquieren una forma física, para que, como lectores, podamos absorberla, pero en realidad la obra no es el papel en el que está impresa, ni la tipografía con la que está escrita.

La historieta, a medio camino entre la literatura y las artes visuales, no es independiente de su soporte. Tiene una existencia física. Pero, a la vez, su existencia es tradicionalmente efímera.

La naturaleza híbrida del cómic, además, impide que pueda ser interpretada desde una sola perspectiva. Si se lo analiza únicamente desde la literatura, palidece, por el hecho de que un porcentaje mayoritario del cómic corresponde a imagen. Si analizamos el cómic únicamente desde la perspectiva de la imagen, el resultado es igualmente pálido, porque el cómic es principalmente narrativo. Esto está relacionado con el segundo punto: el supuesto nivel subliterario al que Groensteen apunta, la mayor parte de las veces se corresponde con el hecho de que el cómic existe dentro de una lógica de mercado: es, entre otras cosas, un producto. Y como producto, debe cumplir con ciertos parámetros productivos, relacionados con la extensión, cantidad de cómics producidos y proyecciones de las expectativas del público objetivo. Al “industrializarse” la producción, la calidad del producto se ve afectada. Por otro lado, es posible que en muchos casos esta calidad subliteraria, corresponda a apreciaciones

74 Ibid., 8.

75 Danto, *Después del fin del arte*, cap. 4.

que consideran únicamente los aspectos literarios del cómic, desdeñando la visualidad⁷⁶.

Respecto del tercer punto de Groensteen, considerar la caricatura como una “rama menor” del arte nos parece una afirmación, quizás, arriesgada. Sin embargo, es un hecho que el cómic desciende de la evolución técnica de la estampa y la imprenta. Y coincidentemente, el arte de la estampación ha sido relegado a un lugar secundario por la historia del Arte

*Pareciera que la estampa está lastrada, en primer lugar, por su pecado original de subalternidad respecto a la pintura, aquel complejo de inferioridad que le ha llevado a repetir el gesto de conservar en el medio seriado los valores auráticos de la autoría, la singularidad y lo artesanal*⁷⁷.

Respecto del cuarto punto, nos parece muy interesante la “infantilidad” del cómic, y profundizaremos sobre ella en un capítulo posterior⁷⁸. En lo que respecta a los objetivos de esta sección, mencionaremos que la idea de que los cómics ofrecen un “retorno a la infancia” tiene raíces en las ideas nacidas a principios del Siglo XX, desde una perspectiva sumamente crítica con el medio de los cómics, el cual se presentaba como una amenaza al verdadero arte

*Los cómics disocian aún más la personalidad borrando las distinciones entre la edad adulta y la infancia. (Las canciones populares recurren al lenguaje infantil para aliviar la tensión de los adultos [...] Estas tiras permiten a los adultos sumergirse, por el momento, en las sencillas costumbres de la infancia. Por otra parte, los numerosos cómics que son poco más que abstracciones esquematizadas de violencia y sadismo empujan rápidamente a los niños a una adultez prematura*⁷⁹.

La pertinencia y validez de estas aseveraciones hoy en día, puede ser discutible. Sin embargo, el lenguaje del cómic, para entonces, estaba mayormente establecido y no ha variado demasiado desde entonces hasta ahora. Desde esa perspectiva, esta aseveración pudiese tener asidero. Profundizaremos sobre ello más adelante.

En *Comics and Narration*, del año 2013, el autor vuelve sobre el tema de la validación del cómic como arte: plantea que el cómic y el arte contemporáneo han seguido caminos divergentes, y menciona que el desarrollo del cómic, y su evolución, lo ha llevado a no estar a la par con la evolución de las Bellas Artes, y no ser “contemporáneo al arte contemporáneo”.

En términos generales, el mundo del arte y el del cómic se han distanciado durante mucho tiempo hasta el punto de parecer irreconciliables. Y en los

76 Capítulo 3.2.3.

77 Carrillo, Jesús. En Alcalá Mellado, *La Piel de la imagen*, 13.

78 Capítulo 2.2.3.

79 Howe, «Notes on Mass Culture». 48

círculos de la alta cultura, a menudo se ha reprochado al cómic que no estuviera a la altura de la historia de las demás artes del siglo XX, que no fuera, en otras palabras, contemporáneo del arte contemporáneo. [...] Se puede afirmar que el cómic “no se ocupó directamente (o no de manera significativa) de las rupturas introducidas por el fauvismo, el cubismo, el suprematismo o la abstracción, en el momento en que se producían estos movimientos”⁸⁰.

Esta interpretación de Groensteen se ve apoyada por el desinterés demostrado por los propios artistas del cómic en integrarse dentro del mundo del arte, especialmente durante la primera mitad del siglo XX. Tradicionalmente, el artista de historietas se ve a sí mismo como un trabajador, y a su obra como trabajo. Asimismo, los creadores, escritores, dibujantes y editores no parecían especialmente interesados en reflexionar respecto del medio, crear una teoría del cómic u obtener un grado de validación por parte del mundo de las Bellas Artes.

Creo que nunca nos hemos planteado que fuera arte. Sí que lo considerábamos una forma de comunicación, pero nunca oí a nadie llamarlo “expresión artística”(…) al fin y al cabo para lo que me servía era para pagar las facturas⁸¹.

La búsqueda de validación artística del cómic, durante mucho tiempo fue una aspiración de algunos creadores específicos (de entre ellos, el más sistemático en esta empresa fue Will Eisner, quien acuñó la idea del cómic como “arte secuencial” y a quien se le atribuye la popularización del concepto de “Novela Gráfica”), antes que un objetivo perseguido por un colectivo coordinado. A diferencia de la fotografía o el cine, que sí tuvieron un temprano desarrollo teórico y se buscó activamente que se las considerara “arte”, en el caso del cómic no es sino hasta la segunda mitad del siglo XX que comienzan a publicarse estudios teóricos⁸². Hasta entonces, el cómic solo existía como un producto, y los artistas del cómic parecían muy conformes con esta situación.

Otros lenguajes contemporáneos, como la cinematografía o la fotografía, poseen un bagaje y un cuerpo teórico mucho mayor y de aparición más temprana, lo que ha influido en la aceptación de ambos lenguajes como sistemas artísticos. Además, esta disparidad afecta la perspectiva desde la cual los estudios del cómic son escritos.

Debido a su larga tradición de construcción de la historia, el arte legítimo es capaz de dominar la forma en que se escribe la historia de las artes “ilegítimas”⁸³.

Esto explica en parte por qué el mundo del arte no parece interesado en el cómic.

80 Groensteen, *Comics and Narration*, cap. 8.

81 Milton Caniff en Eisner, *Shop talk*, 118.

82 Groensteen, «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?», 4.

83 Becker, «Fieldwork in aesthetics: On comics social legitimacy».

A pesar del innegable crecimiento que los estudios del cómic han experimentado en los últimos años, la separación histórica parece insalvable. Sin embargo, el mayor problema no es que el cómic no tenga un lugar dentro de la historia del arte; muy por el contrario: el papel del cómic ha sido establecido dentro de la Historia del Arte hace ya bastante tiempo. Al no existir un desarrollo teórico temprano que permitiese diferenciar al cómic del conjunto de los productos culturales de consumo masivo, el cómic fue interpretado, desde la perspectiva de la teoría artística, como uno más de los productos de consumo masivo que vieron su aparición a principios del Siglo XX: La historieta era, junto con la música de moda, el cine de Hollywood, los dibujos animados, las novelas detectivescas y los anuncios publicitarios, parte de un conjunto mayormente indiferenciado: el del entretenimiento y consumo masivo y por lo tanto, solo podía ser observado y valorizado desde esa perspectiva. Clement Greenberg en *Vanguardia y Kitsch*, publicado en 1939, sitúa al cómic como parte de este conjunto indiferenciado de manifestaciones al que da el nombre de *kitsch*

*eso que los alemanes han bautizado con el maravilloso nombre de kitsch; un arte y una literatura populares y comerciales con sus cromolitografías, portadas de revistas, ilustraciones, anuncios comerciales, publicaciones de papel satinado, novelas de detectives, tebeos, canciones del verano, baile de claqué, películas de Hollywood, etc., etc.*⁸⁴.

Las ideas de Greenberg en muchos aspectos dieron forma al arte del siglo XX y es bajo estas ideas que la historia del arte que hoy estudiamos se ha escrito. Para Danto, Clement Greenberg es el “narrador más grande del modernismo”⁸⁵.

En *Vanguardia y Kitsch*, el autor agrupa una serie de manifestaciones de la cultura popular dentro de la etiqueta de Kitsch, y lo interpreta como una invasión de productos de consumo, manifestaciones del capitalismo, sin un real valor cultural. Algo a lo que el arte y la vanguardia debían enfrentarse. Estas manifestaciones orientadas al consumo de un público masivo, no se consideran dentro de las “artes populares” sino que se les dio el nombre de *mass-culture*: cultura de masas. Medios culturales de consumo masivo. Producciones que constituían una amenaza a la misma cultura democrática⁸⁶.

*Se habla con reticencia de la cultura de masas. No sólo porque se supone que la cultura de masas era algo despreciable, sino, además, porque se dice que serviría para suprimir, para arruinar, incluso para hacer desaparecer la individualidad, la producción individual y la cultura individual y, junto con ello, el gusto y la formación del gusto*⁸⁷.

Y esta producción cultural destinada al consumo masivo, era interpretada como

84 Greenberg y Fèlix Fanés, *La pintura moderna y otros ensayos*, 30.

85 Danto, *Después del fin del arte*, cap. 1.

86 Heer y Worcester, *Arguing comics*, 38.

87 Silbermann y Dyroff, *Comics and Visual Culture*.

un síntoma de un capitalismo feroz que pretendía finalmente embrutecer las conciencias de las personas, evitando el consumo de obras literarias y artísticas de verdadero valor, sustituyéndolas por el consumo de estos productos de escaso aporte artístico e intelectual, instalando el temor respecto de las consecuencias que el consumo de estos productos pueda tener en la población.

Tal y como se utiliza en debates recientes, “cultura de masas” se refiere a la producción de diversiones sintéticas y fácilmente accesibles para públicos masivos, así como a los propios productos. En la cultura de masas se explotan los materiales del arte, aunque no se crean obras de arte, salvo en contadas ocasiones y por accidente. La cultura de masas no permite que el arte prospere ni que perezca, ya que el arte es a la vez su competidor más peligroso y su única fuente indispensable de “ideas”⁸⁸.

Sin embargo, si observamos la historia desde el punto de vista del cómic, en el momento en que Greenberg publica *Vanguardia y Kitsch*, muchos de los cómics que hoy en día se estudian como paradigma del potencial artístico del medio, ya habían sido publicados. Entre principios del Siglo XX y 1939, año en el que Greenberg publica su ensayo, se cuentan publicaciones como *Little Nemo*, de Winsor McCay, *Krazy Kat* de George Herriman, o *Polly and her Pals*, de Cliff Sterret, entre otras, obras que tensionan el lenguaje, exploran en la abstracción y reflexionan respecto de las características y límites del medio. También podemos mencionar obras como *Flash Gordon*, de Alex Raymond, *Terry y los Piratas*, de Milton Caniff (fig. 27) o *Prince Valiant*, de Hal Foster. Todas ellas obras de innegable interés tanto desde el punto de vista de la narrativa como de la gráfica.

Los mejores dibujantes de cómics, como Al Capp, Chet Gould y Milt Caniff, son los últimos de la gran tradición de compositores lineales que comenzó con Giotto y continuó ininterrumpidamente hasta Ingres. Hasta que los impresionistas desdibujaron los contornos de los objetos y difuminaron la distancia cercana, media y lejana en una niebla de luz y oscuridad, el diseño se había realizado en términos de contorno y el peso de la forma encerrada. Hoy en día, los únicos cirujanos lineales que siguen practicando esta técnica —salvo algunos oportunistas de retaguardia como Shahn— son los dibujantes de calcetines, cuyo magistral uso de la línea elegante pasa prácticamente desapercibido en el mundo del arte⁸⁹.

Esto, sin embargo, no parece resultar de interés para Greenberg, lo que no es de extrañar puesto que su atención estaba en el “arte verdadero” y atacar al monstruo del kitsch, que lo amenazaba. Y el medio del cómic, como una parte de este kitsch, es intrínsecamente inválido.

El cómic nace (...) como un medio dirigido a las clases bajas, al pueblo

88 Howe, «Notes on Mass Culture». 43

89 Heer y Worcester, *Arguing comics*, 91.



27. Milton Caniff. *Terry y los piratas*. 1941.

El arte de Milton Caniff es solo uno de los muchos ejemplos de obras de un alto nivel gráfico y narrativo en los cómics de la primera mitad del siglo XX. Su habilidad con la pluma y la narrativa visual, así como el uso expresivo de las sombras, constituyen hoy en día uno de los puntos más altos en la tradición occidental del cómic.

*raso, y en confrontación clara con ese “gran arte” que ve a estas formas de expresión como formas del vulgo (...) evidentemente desde sus inicios, el cómic tiene un pecado original, que es haberse dirigido al pueblo*⁹⁰.

Esta idea del cómic como una parte indiferenciada de la oleada de productos culturales de consumo masivo, y ante la carencia de un contrapeso teórico en su época o en los años venideros, tiene como resultado que el concepto de *lo kitsch* se solidifique dentro del discurso histórico, viendo su cristalización definitiva en el mundo del arte a través de la obra de Roy Lichtenstein, estableciendo entonces y quizás para siempre, el lugar del cómic dentro de la historia del arte.

90 Pons, I. ¿De qué hablamos cuando hablamos de cómic? <https://www.youtube.com/watch?v=mOzMRr9lByY>.

Al reducir los cómics a material de fuente, se acusa a Lichtenstein de haber hecho que la legitimación de los cómics —ya de por sí una tarea difícil— sea mucho más complicada. Por tanto, no se considera que Lichtenstein honre la forma del cómic con sus pinturas, sino que desvaloriza aún más todo el medio, basándose en los prejuicios que existen desde hace mucho tiempo contra los dibujantes en el mundo del arte⁹¹.

En la actualidad, al investigar al cómic desde las artes visuales, Lichtenstein es ineludible. Es el primer y a veces el único nombre asociado a la participación del cómic en el arte. Esto tiene como consecuencia que las reflexiones sobre la historieta desemboquen constantemente en el mismo punto. Este es un fenómeno que hemos llamado *La Ruta de Lichtenstein*, sobre el cual nos extenderemos en un capítulo posterior⁹². Otros artistas, cuyo acercamiento al cómic pudiese ser mucho más interesante y rico desde el punto de vista de la utilización del lenguaje de la historieta, son apenas mencionados por la historia. Por otro lado, las obras y autores considerados clave en la historia del cómic siguen manteniendo un carácter marginal, dentro de la jerarquía de las artes.

Así, a pesar de que el mundo del cómic ha desarrollado sus propios cánones de obras clave durante el último medio siglo, su posición marginal en las jerarquías de la cultura visual estadounidense sigue incomodando incluso a aquellos artistas que, como Chris Ware, han sido objeto de importantes exposiciones en museos, independientemente de las referencias a artistas pop como Lichtenstein.⁹³

Para encontrar otras perspectivas respecto del cómic, se hace necesario abandonar la esfera del arte y entrar a la esfera propia del cómic, puesto que los estudios sobre cómic pertenecen al mundo del cómic. Para el mundo del arte, la historieta no reviste mayor interés.

La memoria, la pertenencia y el criterio han sido factores clave en la actual exclusión simbólica del cómic del ámbito del arte consagrado, un legado modernista que persiste incluso en estos tiempos posmodernos⁹⁴

Es por este motivo que resulta de gran importancia el reconocer, desde el mundo del cómic, a aquellos artistas que, siendo artistas visuales y conocedores del medio de la historieta, lo expanden hacia el terreno del arte contemporáneo. En esta investigación hemos destacado el trabajo de Öyvind Fahlström, Martin Vitaliti y Francesc Ruiz, quienes se constituyen en referentes en lo que concierne al cómic trabajado desde la plástica contemporánea y cuyo trabajo analizaremos en la parte final de esta tesis. Las obras de estos artistas permiten tender puentes y crear nuevas lecturas que ofrecen una visión mucho más

91 Beaty, *Comics versus art*, 58.

92 Capítulo 3.2.1.

93 Beaty, *Comics versus art*, 57.

94 *Ibid.*, 7.

rica y certera del cómic que la que ofrece el discurso establecido, herencia del modernismo de Greenberg.

En este punto, podemos concluir que la presencia del cómic dentro del discurso artístico está marcada por su carácter de medio de masas. Desde Clement Greenberg, el cómic no es más que otro de los tantos productos de consumo, resultado del avance del capitalismo y la industrialización de la cultura. Productos a los que, a ojos de Greenberg, el arte y la verdadera cultura deben hacer frente.

Este no parece ser un tema viejo o superado, por más que lleve arrastrándose durante los últimos cincuenta años, al menos. Parece ser más bien una característica, algo que acompaña al cómic como una cicatriz, o un malestar crónico con el que es necesario aprender a vivir. Para la institución del arte, el cómic está condicionado por la visión modernista, por los planteamientos de Greenberg, la corporeización que de ellos hace Lichtenstein y por la fuerte validación que el circuito artístico hace de su visión, precisamente porque coincide con la construcción del relato de la historia del arte del siglo XX. El cómic forma parte del gran relato de la modernidad, y su papel es el de producto de consumo masivo. No cumple un rol como lenguaje artístico: es más, no se lo diferencia de otros productos provenientes del mercado de masas, como los dibujos animados, la publicidad o los productos televisivos. Recogiendo la lectura de Groensteen, el cómic desde la perspectiva del arte contemporáneo puede entenderse como una rama menor de la literatura, o como producto de consumo masivo, o en el mejor de los casos, como una evolución mercantil del arte de la estampa, mismo que a su vez vive el desdén por parte de la historiografía del arte.

¿Qué opción queda, entonces? Dado que no podemos reescribir la historia (aunque McCloud y otros lo hayan intentado) y el relato de la modernidad no puede modificarse, la etiqueta unidimensional del cómic como *mass-media* difícilmente puede ser removida —entre otros factores, porque el cómic efectivamente es un producto de consumo masivo—. A nuestro criterio, la opción más viable para hacer del cómic una forma artística académicamente válida, es precisamente fortalecerlo como sistema artístico independiente, desde el interior, aceptando que las distancias entre el mundo del arte y el mundo del cómic pueden ser, a veces, insalvables; es necesario comprender que la historia del arte no es sobre “objetos artísticos” sino sobre la validación institucional de los objetos.

La historia del Arte elaborada en el Renacimiento es una construcción ideológica que se basa en determinados axiomas; para que un objeto se proyecte en ellas debe aceptarlos. Desde entonces, la Historia del Arte no equivale a la historia de todos los objetos “artísticos”, sino solo de los reflejados en la pantalla cultural correspondiente⁹⁵

95 Ramírez, *Medios de masas e historia del arte*, 277.

Por este motivo, insistir en las cualidades artísticas inherentes del medio, o en la calidad artística de algunos de sus productos, es quizás una tarea estéril. Esta acción no ha dado al cómic el estatus de arte, y tampoco lo hará. La historieta debe labrar su propio camino.

Creemos que es necesario dejar de lado la aspiración de alcanzar la validación del cómic por parte de las instituciones artísticas (validación que probablemente nunca llegue), y concentrar el esfuerzo en continuar el fortalecimiento del corpus teórico de los estudios de cómic. Asimismo, es fundamental reconocer y dar relevancia al trabajo de aquellos artistas que, conociendo el lenguaje del cómic, lo expanden hacia las artes visuales. De este modo el cómic podrá —a ojos de la academia— finalmente diferenciarse dentro del conjunto de los *mass-media*, lo establecer otras vías de comunicación entre el cómic y la plástica, a través de otros referentes y desde nuevas perspectivas. Sólo así podremos dejar atrás, algún día, la discusión sobre si “el cómic es arte”.

2.2.3. Sí, el cómic es infantil⁹⁶

Algunos dicen que la tragedia de Delirio es saber que, a pesar de ser más anciana que los soles, que los dioses, siempre será la más joven de los Eternos, que no miden el tiempo como hacemos nosotros, ni ven los mundos a través de ojos mortales⁹⁷

Tal como ocurre con el problema de la validación artística de la historieta, la idea de que el cómic es infantil parece ser algo propio del pasado, un problema que ha quedado atrás. Sin embargo, de la misma manera que el problema del lugar del cómic en el arte reaparece con cierta frecuencia, la crítica sobre el carácter infantil de la historieta es un tema que resurge cada cierto tiempo, de una forma cíclica, y esta renuencia por desaparecer nos obliga a seguir tratándolo. Creemos que la recurrencia del problema es un síntoma de que es un tema aún sin resolver, tanto fuera del estrecho círculo de estudios de la historieta, como dentro de él.

Una vez que decidimos dar oídos a la idea de la infantilidad del cómic, estamos obligados a considerar la posibilidad de que esta idea sea correcta. En nuestro caso, no intentaremos responder a la pregunta de *si* el cómic es infantil: asumiremos una postura diversa, y nos preguntaremos “¿por qué el cómic es infantil?”. Nuestra hipótesis es que el cómic es, efectivamente, infantil, mas no porque esté dirigido a niños, sea un producto consumido por niños, o porque sus contenidos puedan considerarse propios de niños; creemos que la situación es inversa: el cómic es un *lenguaje infantil*, y es por este motivo que solo puede ser leído por niños. Pero ¿puede un lenguaje ser infantil? Y de ser así, ¿cómo sostener que un lenguaje solo puede ser leído por niños?

96 Este capítulo es una versión ampliada y corregida de Ocaña, «Why Comics are Childish». Publicado en CONFIA 2019 proceedings. Portugal, 2019

97 Gaiman et al., *The Sandman*. #21. 10.

Para argumentar nuestra hipótesis, nos apoyaremos en la Historia del Arte y los Estudios del Cómic, en la psicología del juego en humanos, y en la teoría de la comunicación. Creemos que estos factores tienen un papel dentro del problema al que nos enfrentamos, y nos permitirán dar una respuesta válida a este tema.

En el capítulo anterior⁹⁸ hemos planteado la idea de que el cómic se encuentra apartado del mundo del arte debido a su propia evolución y a la forma en la que se ha escrito la historia del arte, en la cual el cómic solo ha sido partícipe desde su perspectiva de medio de consumo masivo. Por otro lado, dentro de este capítulo, en un apartado posterior, desarrollaremos la idea de la historieta como un lenguaje y un medio sumamente ruidoso, poco dado a las sutilezas y gracias a ello, poseedor de una rusticidad que lenguajes más sutiles, como la pintura, no poseen. En este apartado, utilizaremos ambas ideas en conjunto para apoyar nuestra hipótesis.

Uno de los primeros aspectos que debemos abordar si pensamos en la infantilidad del cómic, es su lugar secundario dentro del mundo del arte y su falta de validación académica y artística.

Todo el mundo sabía que los cómics eran para niños y para personas intelectualmente inferiores, mientras que la novela gráfica suena como una propuesta mucho más sofisticada... como el tipo de cosa que un treintañero —o un cuarentón, incluso— podría ser sorprendido leyendo... en el metro, sin vergüenza⁹⁹.

Tanto creadores como teóricos de la historieta han trabajado desde hace años por “elevar” el estatus del cómic como forma artística. Desde la popularización del término “novela gráfica” por Will Eisner, hasta las definiciones ahistóricas del cómic, defendida por autores como Scott McCloud, las cuales — convenientemente— permiten entender como historietas a una serie de obras clásicas y de la antigüedad, en un intento de validar al cómic como una forma de arte a través de esta reinterpretación de la Historia. Como hemos planteado en este capítulo¹⁰⁰, la validación artística del cómic sigue siendo un tema problemático y aparentemente insoluble.

Si su validez como forma artística parece evidente, es curioso que las autoridades legitimadoras (universidades, museos, medios de comunicación) sigan acusándolo regularmente de infantil, vulgar o insignificante. Es como si todo el género tuviera que ser rebajado al nivel de sus productos más mediocres —y sus encarnaciones más notables ignoradas¹⁰¹

98 Capítulo 2.2.

99 Alan Moore citado en Pizzino, «Juvenile, Cruel, and MAD. In Defense of Immature Comics».317

100 Capítulo 2.2.

101 Groensteen, «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?», 3.

Además de la inferioridad del cómic respecto del mundo del Arte, dentro de la academia el cómic tampoco goza de un buen nombre: la palabra historieta (o cómic, o tebeo) parece estar manchada, por lo que los estudiosos del cómic han buscado una nueva denominación, más seria y con una connotación más favorable, dando lugar a términos algo más ampulosos y asépticos, siendo “novela gráfica” y “narrativa gráfica” los más extendidos y aceptados por el mundo académico. Esto en sí mismo es motivo de crítica y alerta por parte de algunos autores, puesto que es un nombre que deforma la verdadera naturaleza del medio en una “triste búsqueda por respetabilidad, relevancia y clases más grandes”¹⁰². Este *rebranding* académico, que podría parecer irrelevante, para autores como Catherine Labio y Bart Beaty es solo una manifestación de un problema generalizado dentro de los estudios del cómic, los cuales tienden a centrarse en un rango estrecho de obras canónicas, las cuales son analizadas y estudiadas hasta el hartazgo, “a expensas del campo de los cómics como un todo”¹⁰³, estableciendo nuevamente —esta vez de forma interna— una separación entre lo “alto” y lo “bajo”, entre aquello que es merecedor de la atención crítica, y aquello que no; entre el cómic “maduro” que son muy pocos y un cómic “infantil” que correspondería a la gran mayoría.

Este punto es importante en el desarrollo de nuestra hipótesis, puesto que podría interpretarse que el cómic es percibido como algo infantil producto de las historias que narra, de sus contenidos, que son infantiles, o porque consiste en productos dirigidos principalmente a niños. Frente a esto, podemos responder con algunos datos de la industria: sabemos que la mayoría de las historias que se publican están orientadas a un público juvenil y adulto. Según el informe La industria del Cómic en España, realizado por el equipo de Tebeosfera¹⁰⁴, de todos los cómics elaborados y publicados en España en el 2022, el 8,4% corresponde a historietas dirigidas a un público infantil, con un porcentaje mayoritario de publicaciones dirigidas al público juvenil y adulto. Si bien estos números no son del todo precisos (debido a que la categorización no es estricta, algunas categorías se superponen y muchos títulos que pueden ser infantiles, como *Mafalda*, también apuntan al público general y no solo a los niños), nos brindan un punto de referencia para comenzar a observar la industria del cómic, respecto de los objetivos de la industria en su conjunto, así como del tipo de productos que se publican en la actualidad. Y parece claro que el cómic infantil no es el más abundante; también es aparente que el mayor público consumidor de cómics consiste en jóvenes y adultos y que la mayor oferta de títulos publicados apunta a este segmento de la población.

Nos encontramos con un gran número de cómics dirigidos a audiencias jóvenes y adultas, con un público lector mayoritariamente adulto. Pero eso por sí solo no hace al cómic un medio adulto, del mismo modo que el publicar

102 Labio, «What's in a Name? The Academic Study of Comics and the “Graphic Novel”».

103 Beaty, «Some Classics». Cap. 11

104 «La industria del cómic en España en 2022». https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_del_comic_en_espana_en_2022.html

historias para niños no lo convierte al medio en algo infantil. Entonces ¿puede un cómic con un contenido adulto, seguir siendo infantil? Aparentemente, la respuesta es sí. Como se ha mencionado, la profundidad del contenido no está directamente relacionado a la adultez del producto final, o a la madurez del medio. Necesitamos analizar el problema desde una perspectiva diferente.

Una segunda lectura que podemos hacer en relación con la idea de que los contenidos del cómic son infantiles, es que las historias que se presentan en las historietas carecen de la profundidad o “calidad” para ser consideradas “maduras”. En este punto, existen voces dentro de los teóricos de la historieta que apuntan a este problema. Hay autores que, adoptando una mirada histórica apuntan a la creación del *Comics Code* como una de las razones de la infantilización del cómic

Los temores de que los cómics pudiesen corromper los valores de los niños y socavar la educación y la alfabetización llevaron, irónicamente, a las políticas de censura que hicieron que en los cómics quedase poco que pudiera interesarle a nadie excepto a los niños¹⁰⁵

Otros autores apuntan a razones ligadas al mercado y a la forma en que el cómic —en cuanto producto— es elaborado, Según Groensteen

Según Michel Melot, el artista del cómic “produce literatura ilustrada más que imágenes narrativas. La producción actual es penosamente pobre, y tan monótona, que dudo que exista una solución. No hay nada en ella ni para la literatura ni para las imágenes, y no surge ningún género nuevo y original”. El mismo autor señala, más adelante, que el pecado del cómic es la esquematización: “En aras de la legibilidad, los artistas del cómic se ven arrastrados a una regresión involuntaria que explica la mediocridad de la mayoría de sus obras”¹⁰⁶.

Este punto es de especial relevancia, toda vez que los estudios del cómic acostumbran a revolverse en torno a un puñado de obras canónicas que dejan de lado el grueso de la producción historietística, reflejando una desconexión entre el cómic como medio y la historia de los cómics efectivamente creados:

*Los Estados sabían muy bien que el medio tal y como ha existido históricamente —amado por los aficionados, pero a menudo irrespetado, infantilizado, tratado como desechable y amenazado con la censura— y la forma del cómic en abstracto podrían considerarse productivamente asuntos no relacionados. En su obra teórica fundacional *Understanding Comics* (1993), Scott McCloud aborda esta dificultad al hablar de su propio proceso de pensamiento a medida que desarrollaba sus ideas sobre el medio: “Claro, me di cuenta de que los cómics solían ser burdos, mal dibujados, semianalfabetos, baratos, productos infantiles desechables... pero... ¿no tienen por qué serlo!”. Este enfoque no es en absoluto neutral*

105 Mazur y Danner, *Cómics: Una historia global*, 11.

106 Groensteen, «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?». 9

en relación con las cuestiones de estatus, ya que afirma que los cómics merecen ser tomados en serio, aunque sólo sea por su potencial, a menudo no realizado. Sin embargo, para McCloud, sacar a relucir este potencial significa valorar la forma del cómic como algo independiente de la historia del cómic¹⁰⁷.

Dentro de los mismos estudios del cómic parece persistir esta idea de que el cómic es un medio ilegítimo, y que cada aproximación teórica apunta ineludiblemente ya no a legitimar el medio, sino a hacerlo *menos ilegítimo*.

Esta mirada, que en búsqueda de la legitimidad del medio pone de relieve lo que el cómic *puede ser*, ignorando en gran medida lo que el cómic *es*, nos dirige hacia un nuevo aspecto problemático: quienes se acercan al estudio del cómic suelen hacerlo no desde una perspectiva híbrida o propiamente historietística, sino desde paradigmas y tradiciones establecidas e institucionalizadas, regularmente desde las letras, lo cual tiene como consecuencia un escaso interés por la imagen como elemento narrativo y como objeto de estudio, tanto por parte de los autores y editores, como de la crítica especializada y quienes se dedican al estudio del medio. Según Beaty¹⁰⁸ la misma denominación “narrativa gráfica” o “novela gráfica” como término académicamente aceptable, no es sino un síntoma de la tendencia a valorar al cómic únicamente desde la perspectiva literaria, desestimando la visualidad¹⁰⁹.

Podríamos decir que el bienintencionado empeño en considerar al cómic como literatura por parte de autores como Eisner no ha hecho sino perjudicar la consideración en que se tiene el cómic, ya que ha facilitado que se le juzgue utilizando criterios propios de la literatura, en lugar de criterios específicos del cómic. El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión¹¹⁰.

No es habitual que, dentro de los estudios del cómic, se dé énfasis al estudio de la imagen. Muchas veces el estudio se centra en la relación del cómic con otras disciplinas mediante la narrativa (cómic e historia, cómic y periodismo, o cómic autobiográfico, por mencionar algunos). Por otro lado, muchas de las obras canónicas en los estudios del cómic —como *Watchmen*, *Maus*, *The Sandman* o *Persépolis*— son estudiadas en relación con sus características narrativas, históricas o literarias, desestimando muchas veces su valor plástico o gráfico. Incluso cuando se analizan obras de artistas que destacan

107 Pizzino, «On Violation: Comic Books, Delinquency, Phenomenology», 16.

108 Beaty, «Some Classics». Cap. 11

109 Es por este motivo que, dentro de este texto, no nos referimos al cómic como narrativa gráfica, y en cambio utilizamos los términos cómic e historieta, los cuales nos parecen mucho más certeros para denominar nuestro objeto de estudio. Asimismo, utilizamos el sufijo *ístico* para hablar de fenómenos relativos a la historieta: *historietístico/a*.

110 García, *La novela gráfica*, 18.

precisamente por su trabajo plástico y visual, como el caso de Alberto Breccia, Bill Sienkiewicz o Dave McKean, el estudio suele centrarse en los aspectos narrativos o literarios de la imagen. Esto, desde nuestra perspectiva, estaría íntimamente relacionado con el área de especialización de quienes toman el cómic como objeto de estudio; muchos de los estudiosos del cómic provienen del mundo de las letras: literatos, periodistas, educadores, lingüistas o filósofos. Existe un distanciamiento palpable entre el artista-dibujante y los estudios teóricos y académicos. Podemos inferir que esta separación está relacionada con el espíritu obrero que históricamente ha estado presente en el dibujante de historietas¹¹¹, que lleva al artista a mantenerse alejado del mundo de la teoría y la academia, para centrarse en los aspectos técnicos y artesanos propios de la práctica artística.

Es llamativo e incluso paradójico, dentro de este panorama, que dos de los pioneros de los estudios del cómic dentro de Estados Unidos —Will Eisner y Scott McCloud— sean a su vez artistas. Esta aproximación fundamentalmente visual, y práctica, al objeto de estudio, ha permitido que sus ideas permeen no solo dentro de los estudios del cómic, sino fuera de los círculos académicos, llegando a la población general y a los aficionados a la historieta, llevando a estos autores a ser probablemente los teóricos más influyentes¹¹² y leídos fuera del círculo de Estudios del cómic.

Aun cuando un alto número de los estudios teóricos del cómic se realizan atendiendo al aspecto literario de las obras, encontramos que la relación del cómic con la literatura guarda no pocas semejanzas con la relación entre el cómic y las Bellas Artes: hemos planteado en el capítulo anterior la distancia que existe entre el cómic y el mundo del arte contemporáneo, y cómo la falta de un desarrollo teórico temprano ha afectado la inserción de la historieta dentro del mundo del arte¹¹³. Una relación similar es la que encontramos entre el cómic y la literatura: dentro de ella, el cómic es considerado solo como una rama menor, que solo podría potencialmente alcanzar un estatus literario o artístico¹¹⁴. Más aún, desde la perspectiva de la crítica, tradicionalmente la imagen tendría un valor mucho menor que la palabra escrita

Que no se suponga que voy a prescindir por completo del ilustrador. Ni mucho menos. A lo que me opongo es al exceso de ilustraciones, a la idea de una imagen en cada página. Tengamos las cosas proporcionadas a su verdadero valor. Que el material de lectura ocupe la mayor parte del espacio. La palabra escrita es la primera y la más alta expresión del pensamiento, y siempre lo será¹¹⁵.

Desde este punto de vista, el cómic no debiese recibir la misma atención, ni

111 Capítulo 2.2.

112 Agrimbau, «Articulación secuencial».137

113 Capítulo 2.2.

114 Meskin, «Comics as Literature?»220

115 Fairfield, «From “The Tyranny of the Pictorial”».5.

tomarse con la misma seriedad que la literatura “real”. Y dentro del cómic, la imagen no tendría el mismo valor que la palabra. Estas ideas logran permear y condicionar la perspectiva desde la cual se estudia el cómic. Así, en los estudios de cómic tiende a privilegiarse el estudio de la palabra, y la canonización de una obra, por parte de la crítica, está relacionada con su contenido literario, muchas veces dejando en un lugar secundario el análisis visual, siendo abordado de forma superficial y siempre en subordinación al texto, en un círculo que se alimenta de la idea de que el cómic es literatura, la cual se ve fortalecida por el enfoque literario del análisis y el —en ocasiones— escaso conocimiento por parte del crítico de los aspectos gráficos involucrados.

Esta doble malnutrición de los estudios de la imagen en el cómic nos inclina a pensar que la infantilidad de este lenguaje se encuentra precisamente en su aspecto menos atendido: la visualidad. Para ahondar en ello, haremos un ejercicio algo arriesgado y haremos algunas suposiciones que nos permitan salvar vacíos y tender puentes entre una idea y otra, para dar cuerpo a nuestra conclusión.

Hemos podido observar, analizando la evolución histórica y las raíces del cómic, que éste, a pesar de ser un arte joven en su forma actual, desciende de una larga tradición de arte narrativo que puede rastrearse hasta las primeras manifestaciones del arte. Y en su forma actual, si bien es evidentemente más joven que la pintura, no es más joven que el cine o la fotografía. Sin embargo, es casi inimaginable que alguien sostuviera que la fotografía o el cine son “infantiles”. En esto, la falta de estudios académicos tempranos¹¹⁶ ha jugado un papel muy importante, pero la influencia de este factor creemos que es algo más compleja que la sola falta de teorización: El cómic ha evolucionado a través de un camino que lo ha llevado a una infancia eterna.

Si imaginamos a las artes reunidas, antropomorfizadas, en una suerte de “retrato familiar” no es difícil imaginar la historieta como el “arte-niño”, el menor del grupo.

Utilizaremos esta imagen mental, para avanzar en nuestra reflexión y preguntarnos ¿Por qué, entre las expresiones artísticas, el cómic es infantil mientras otras —incluso más jóvenes que el cómic— son adultas? Para obtener una respuesta llevaremos esta figura a mayor profundidad, para preguntar:

Finalmente ¿Qué hace que un niño sea niño y un adulto, adulto?

Entre todos los aspectos (físicos, biológicos, psicológicos y sociales) en los que el niño se diferencia del adulto, una de las manifestaciones más interesantes de esta diferencia es el juego: el humano, como casi todos los mamíferos mayores, juega durante toda su vida. Sin embargo, los juegos en la edad adulta son muy diferentes a los juegos de la infancia. Creemos que observar estas diferencias, puede ayudarnos a obtener algunas claridades en cuanto a nuestro objeto de

116 Groensteen, «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?». 4

estudio, y nos ayudará a encontrar la infantilidad del cómic, al entender qué juegos son jugados por los niños, cuáles por adultos, y por qué.

Analizar el juego puede resultar provechoso puesto que el ejercicio del arte guarda bastante relación con el acto de jugar. Juego y arte comparten varias de sus características e incluso pueden llegar a percibirse como un solo fenómeno. Es pertinente aquí notar cómo la definición de arte que utiliza McCloud¹¹⁷ es muy similar a la utilizada por Huizinga para definir el juego¹¹⁸. Desde el punto de vista de la ciencia de la cognición, el arte se puede entender como un “juego cognitivo”¹¹⁹. Gutiérrez¹²⁰, basándose en Huizinga, elabora un paralelo entre las características que hermanan al juego y al arte. Dentro de ellas, nos resultan relevantes especialmente tres, que son las que utilizaremos dentro de nuestro argumento:

La libertad y la falta de finalidad: Una característica fundamental del juego es su voluntariedad. Se juega cuando se quiere y se abandona el juego por voluntad propia. Esto está relacionado con la idea de que tanto el juego como el arte no persiguen un fin externo a sí mismos. *Ars gratia artis*. Su existencia se justifica en sí misma, sin necesidad de una utilidad o finalidad práctica. Esto las convierte en actividades libres y totalmente voluntarias. Cuando un juego se convierte en una obligación, deja de ser un juego, del mismo modo que el arte (en cuanto a la relación que se establece entre una obra y su espectador) no puede darse obligadamente.

La existencia de reglas: Los juegos normados comienzan a aparecer a temprana edad. Y en ellos, la presencia y el respeto a la regla es fundamental para el correcto desarrollo del juego. Podemos afirmar que todo juego tiene reglas, y que la ausencia de reglas impide el juego. El arte —todo arte— posee asimismo un conjunto de normas, a veces externas, a veces autoimpuestas. En palabras de Fahlström “Un juego, en su sentido más universal requiere sólo una cosa: reglas”¹²¹.

La conformación de un mundo propio: Todo juego existe dentro de un espacio y tiempo determinado, distinto al espacio real. Dentro de este espacio, existe un orden propio y absoluto. El juego visto desde fuera puede parecer absurdo o gratuito. Sin embargo, para los jugadores reviste la mayor importancia, durante el tiempo de juego. Tal como en un juego de fútbol, o en la resolución de un puzzle, la relación entre el espectador/lector y una pieza artística (o la pieza artística en sí) puede parecer algo gratuito o sin sentido a un observador externo. Solo cobrará sentido si esta persona entra en el espacio-tiempo de la obra, y sigue sus reglas voluntariamente.

117 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 164.

118 Huizinga, *Homo ludens*, 22.

119 Boyd, *On the origin of stories*, 80.

120 Gutiérrez Párraga y Díez Álvarez, *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*, 113.

121 Hulten, *Oyvind Fahlstrom*. 58

Esto arroja una luz muy interesante sobre la relación del arte contemporáneo con el público. Es un lugar común establecer que una buena parte de la producción artística del último siglo es rechazada por la población general¹²². Expresiones como “esto no es arte” o “mi hijo de cinco años puede hacer eso” son recurrentes¹²³. Visto desde la perspectiva del juego, parece evidente que este rechazo nace del desconocimiento de las reglas de cada juego artístico. Si a cada obra de arte contemporáneo le aplicamos las reglas del arte que rigen a la pintura academicista del siglo XIX, es evidente que no podremos jugar. Y si lo hacemos, el juego nos parecerá aburrido y absurdo.

No podemos “jugar” a la fotografía con las mismas reglas con las que jugamos a la pintura, ni podemos jugar al teatro con las reglas del cine, así como no podemos jugar (ni juzgar) al fútbol según las reglas del tenis. Y por supuesto, difícilmente podremos disfrutar de ninguno de estos juegos si desconocemos su respectivo reglamento. Podría argumentarse que el arte contemporáneo no está normado. Que hoy cualquier cosa puede ser arte. Sin embargo, si nos acercamos al objeto, veremos que la norma más que desaparecer se ha fragmentado y multiplicado, convirtiendo a prácticamente cada obra artística en un juego distinto. No se juega al Pop con las reglas del surrealismo. Más aún, no se juega a Rothko con las reglas de Warhol. Pero jugar a cualquiera de los dos es más entretenido si se conoce al otro. Para jugar al arte contemporáneo es preciso conocer y aceptar las reglas de cada obra a la que nos enfrentamos. Esto nos lleva a otro punto interesante: el arte no siempre puede ser jugado por cualquiera. Hay obras (juegos) muy sencillas y fáciles de jugar, mientras otros juegos (obras) poseen gran complejidad y requieren muchos conocimientos por parte del espectador (jugador).

Si analizamos el tipo de juegos que juegan los niños, veremos que el juego normado aparece desde los 4 años e incluso antes. Como se ha mencionado, las reglas son lo que posibilita el juego, especialmente si se juega con un otro. En el arte, ese otro es la obra misma, y el juego se da por la interacción entre la obra y el espectador.

La pregunta entonces es si el dinamismo de la situación genera una paradoja inhibidora o creativa para la disciplina de la historia del arte. Para Iser, la respuesta podría ser simple. Lo que sucede entre escritor y lector, artista y espectador, lo ha subrayado en respuesta a sus críticos, es un “seductor, tentador, exasperante, afirmador y placentero. . . juego” (Iser, 1980, p. 20). Algunos observadores del certamen podrían concentrarse en un jugador; otros sobre otro. El texto u obra de arte es proceso; la lectura o la mirada es procesamiento, y ninguno es independiente del otro¹²⁴.

122 «But Is It Art?» <https://yougov.co.uk/topics/lifestyle/articles-reports/2016/10/10/it-art-according-general-public-probably-not>

123 *BBL Episode 1. My Kid Could Do That!* Accedido 28 de abril de 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=fHaTrtjvjI>

124 Holly, «Reciprocity and Reception Theory». 454

Un aspecto importante es que los niños, además de jugar juegos normados, juegan juegos simbólicos y de representación (como jugar a superhéroes o piratas) durante toda la infancia. Estos juegos crean un mundo ficticio en el cual el niño se ve inmerso y le permite vivir otras vidas y otras realidades. Es importante mencionar que este tipo de juego ficcional, no normado, es progresivamente abandonado por el niño aproximadamente a los doce años, incluso antes¹²⁵.

Dentro de esta misma etapa, que coincide con el final de la niñez, los juegos comienzan a cambiar para hacerse menos imaginativos y más complejos, exigiendo menos flexibilidad, pero más reflexión y comprensión de las normas.

El refuerzo del yo hace que los desplazamientos simbólicos sean menos flexibles, la imaginación se empobrece y el niño descubre el placer de los juegos desprovistos de contenidos narrativos, con reglas estrictas, muchas veces complicadas, y que exigen un esfuerzo de atención y de reflexión importante: tales son los juegos de cartas, los juegos de tableros¹²⁶

La desaparición de los juegos simbólicos marca a su vez el final de la infancia y el paso a la adultez. El adulto va perdiendo gradualmente la capacidad de hacer estos desplazamientos simbólicos, toda vez que la distinción entre realidad y fantasía se solidifica y el paso de una a la otra se hace progresivamente más dificultoso. Este punto cobra relevancia al poner en perspectiva el juego del arte contemporáneo junto al juego del cómic. Porque si el arte es juego, ¿Qué clase de juego es el cómic?

Las reglas del cómic son relativamente pocas y están claramente establecidas. En ese sentido, el juego entre una historieta y su lector es sencillo. La cantidad de conocimientos que debe tener el lector de historietas es, en casi todos los casos, muy baja. El cómic no exige gran preparación para ser jugado y sus reglas se mantienen generalmente invariables. Cuando aprendes a jugar un cómic, puedes jugar a todos. Es un arte que ha refinado sus herramientas para transmitir su mensaje de forma clara y precisa. Si comparamos la historieta con el juego de la pintura, la escultura o las artes performáticas, podremos notar que estos en la actualidad no poseen reglas claras ni fijas, sino por el contrario, cambian de una obra a otra y además exigen de parte del espectador un conocimiento que en muchos casos no solo es mayor al habitual sino además muy específico. El juego del arte contemporáneo es complejo y requiere un espectador que tenga muchos conocimientos previos. El hecho de que el cómic sea un juego que no ofrece estas dificultades en su jugabilidad, lo sitúa dentro de los juegos apropiados para niños.

Sin embargo, existe otro aspecto infantil en el juego del cómic que se desprende de la reflexión anterior, y es el hecho de que las reglas del cómic, su estructura de juego, son perfectamente visibles, y es imposible no verlas. Las viñetas

125 Raabe y UNESCO, *The Child and Play*, 10.

126 Ibid.

están allí, los saltos de página, las páginas en sí mismas, todo el entramado y el andamiaje narrativo visual del cómic está constantemente frente a nuestros ojos, y no hay convención estética que las haga invisibles. Esto trae a la luz un nuevo aspecto del juego: si bien no se requiere de muchos conocimientos para jugarlo, es fundamental tener un alto grado de flexibilidad para obviar el andamiaje y entrar en el mundo de ficción en donde el juego tiene lugar.

Para un medio principalmente narrativo como el cómic, es importante el establecimiento de convenciones que permitan invisibilizar el medio, para facilitar la inmersión del espectador/lector dentro de la ficción. El cine se esfuerza mucho para invisibilizarse, lograr una experiencia inmersiva y crear una ilusión convincente. Asimismo, en la literatura, una vez convenido el código, la escritura se hace totalmente invisible, apoyándose en la propia consistencia formal de la tipografía, en la constante de velocidad de la lectura, para volverse un medio invisible, ingresando sus contenidos directamente dentro de la mente del lector. Esta invisibilidad de la literatura depende en gran medida de la familiaridad del lector con el lenguaje: leer una obra literaria en un idioma con el cual el lector no está familiarizado, con palabras o redacción poco habituales o difíciles, hará que el proceso de inmersión dentro del mundo ficcional de esta narrativa sea dificultoso. Los aspectos materiales, influyen a su vez: Una copia mal impresa, o un formato que obligue al lector a esforzarse por leer (como una edición con una tipografía en extremo pequeña o con un interlineado insuficiente), tendrán el efecto de impedir la inmersión del lector. La pintura, durante mucho tiempo, buscó su propia invisibilidad, ya sea para transmitir sus mensajes de forma íntegra, o para crear una representación que se confundiera con la realidad. Solo al liberarse de la función narrativa, así como la representacional, la pintura se vuelca hacia sí misma, visibilizándose.

Es interesante notar que uno de los primeros pasos en el proceso del aprendizaje de la lectura es la metacognición. En la primera infancia, el niño no es consciente de la existencia del lenguaje. Es sólo la ventana a través de la cual ve el mundo. Pero en las primeras etapas del proceso de aprendizaje de lectura, el lenguaje se hace visible a ojos del niño, y es entendido como una entidad en sí misma, con su propio valor y existencia, independiente del mundo al que designa¹²⁷.

Así como el niño al crecer va dejando de lado el juego simbólico para decantarse por juegos normados y de mayor complejidad, para un adulto resulta difícil adentrarse en mundos de ficción y suele enfrentar la narrativa más interesado en las reglas y la construcción de la obra que en la experiencia de la ficción en sí. Un niño al ver una película entra de lleno en la ficción, a veces confundiéndola con la realidad. El niño no se preocupa de la edición, actuaciones, coherencia del guion, iluminación, fotografía o rigurosidad histórica del vestuario. Tampoco maneja la información suficiente para

127 National Research Council, *Preventing Reading Difficulties in Young Children*, cap. 2.

captar referencias y citas. Esas son categorías que interesan al adulto quien, a diferencia del niño, es incapaz de sumergirse del todo en la ficción. Para el adulto, el andamiaje y las técnicas constructivas de la ficción se hacen visibles, apartándolo fácilmente de la fantasía. El adulto requiere productos muy refinados para suspender su incredulidad y es, en cualquier caso, una suspensión muy frágil. En efecto, las obras que podemos considerar “adultas” dentro de cada lenguaje ofrecen a menudo elementos dentro de su andamiaje para el disfrute del espectador adulto. Aparece la cita, la intertextualidad, los juegos formales. La experimentación con los materiales y herramientas del medio se vuelven parte integrante de la obra. El medio se hace autoconsciente, reconociendo sus limitaciones y la visibilidad del lenguaje, aprovechándolo para sí, reflexionando en torno a él y muchas veces presionando sus límites.

Esta autoconsciencia, que podemos ver en el proceso de evolución del arte durante el último siglo y medio¹²⁸ resulta en obras menos accesibles y más complejas, más adecuadas para un lector/espectador/jugador adulto, para quien obviar la estructura de la obra es dificultoso y ha perdido la flexibilidad e ingenuidad para entrar de lleno en la ficción. El lenguaje se vuelve menos sólido, se asume en su multiplicidad y ambivalencia, y debido a esto se hace más complejo y requiere más herramientas cognitivas por parte del espectador para lograr un grado de comunicación, esta vez ya no a través de la inmersión, sino a mediante el juego con las estructuras del lenguaje.

Un ejemplo muy claro de la diferencia entre una mirada infantil y una mirada adulta es lo que ocurre con espectáculos en los que la ficción está pobremente enmascarada, como en espectáculos circenses, de magia o en la lucha libre profesional (fig. 28). Respecto de esta última, el niño realmente creerá que los enfrentamientos en la lucha libre son reales. Un adulto está más entretenido por la construcción de las narrativas, la calidad de las coreografías y la pulcritud de su ejecución. Y eso cuando no desprecia completamente el espectáculo por ser falso y burdo. Respecto de los espectáculos de magia, el adulto se maravillará por la habilidad del mago, mas en ningún momento pensará que lo que está viendo es *mágico*. Podemos decir que la infancia termina cuando el mundo pierde sus aspectos mágicos.

Siguiendo esta reflexión, encontraremos la respuesta que buscamos: el cómic es infantil porque sus andamiajes son en extremo visibles, y solo se invisibilizan a través de una colaboración activa del lector, colaboración que exige una flexibilidad que muchas veces el adulto no posee. Sin embargo, no es únicamente la inevitable visibilidad del medio lo que hace infantil al cómic, sino la falta de autoconsciencia respecto de los límites y la materialidad del medio. Más que la presencia de los andamiajes, lo que infantiliza al cómic es el hecho de que los artistas del cómic no suelen integrar estos andamiajes dentro del juego. Pareciera que confían en que estos aspectos serán obviados por el

128 Danto, *Después del fin del arte*, cap. 4.

28. Lucha libre profesional. WWE.



lector, o que simplemente no los notará. El producto resultante es, por lo tanto, indigesto para el adulto

Los primeros cómics aparecieron en 1935. Al no tener nada que ver con la literatura, y ser tan difíciles de descifrar como el Libro de Kells, se hicieron populares entre los jóvenes. Los ancianos de la tribu, que nunca se habían dado cuenta de que el periódico corriente era tan frenético como una exposición de arte surrealista, difícilmente podrían haberse dado cuenta de que los cómics eran tan exóticos como las iluminaciones del siglo VIII. Así que, al no haber notado nada sobre la forma, tampoco pudieron discernir nada sobre el contenido¹²⁹.

Este camino nos dirige nuevamente al proceso de evolución del arte durante la modernidad: la renuncia a la narratividad y la exploración de los límites del arte, la visibilización del material, es un camino que el cómic no ha recorrido de la misma manera que la pintura. El cómic se ha mantenido al margen de gran parte de los devenires del arte del siglo XX. Aun cuando han existido ciertos acercamientos o extrapolaciones de elementos, del arte hacia el cómic y viceversa, el camino de cuestionamiento y autoconciencia propios de la modernidad artística no parece haber afectado al medio de la historieta. Los creadores de historietas no parecen estar especialmente interesados en este proceso de experimentación formal modernista, lo cual es consistente con un arte independiente que tiene sus propios procesos y puede considerarse como una forma artística que existe fuera del conjunto del arte contemporáneo.

En términos generales, el mundo del arte y el del cómic han mantenido durante mucho tiempo las distancias, hasta el punto de parecer irreconciliables. Y en los círculos de la alta cultura se ha reprochado a menudo al cómic no seguir el ritmo de la historia de las demás artes del siglo XX, es decir, no ser contemporáneo del arte contemporáneo¹³⁰.

129 McLuhan, «Comics: Mad Vestibule to TV». 110

130 Groensteen, *Comics and Narration*, cap. 8.

Por otro lado, es necesario considerar que el cómic es una forma de arte guiada por el mercado, y es una industria cuya sostenibilidad económica es muy frágil, desde hace ya varias décadas. Este medioambiente es menos que ideal para la experimentación y el crecimiento. La forma actual de los cómics es mayormente una consecuencia de lo que la industria le permite ser.

De esta forma, dentro de un cómic sin cambios significativos de registro visual, el lector puede dejarse llevar plácidamente por la secuencialidad de la acción y el transcurso de los acontecimientos, llegando, debido a la repetición de los mismos códigos gráficos viñeta tras viñeta, a un cierto grado de asimilación inconsciente del estilo de dibujo adoptado por el autor o los autores de la obra¹³¹.

El cómic es infantil precisamente porque los artistas del cómic no incorporan dentro de la obra la presencia del lenguaje historietístico —considerando, como hemos planteado, que el cómic es un lenguaje primordialmente visual—. Se crean obras que ignoran la importancia de la visualidad, o dependen mucho de una invisibilidad del medio que no existe, a menos que el lector sea especialmente flexible. Y esa flexibilidad, esa candidez, es más propia de los niños que de los adultos. Por eso disfrutar un cómic es muy difícil, a menos que se tenga una mirada de niño.

¿No es también natural que la persona culta que, en momentos de tensión intelectual, busca un estímulo en una pintura de acción o en una pieza de música serial, tienda en los momentos de relajación y evasión (sanos e indispensables) hacia la pereza infantil triunfante y acuda al producto de consumo para pacificarse en una orgía de redundancia?¹³²

Sin embargo, el camino de madurez que se nos hace aparente puede no ser algo deseable, en el caso de la historieta. Artistas como Chris Ware han manifestado preocupación respecto de la intelectualización del cómic y de este tipo de procesos de experimentación, puesto que en la medida que el cómic se acerca a las instituciones del arte y la literatura, esto de alguna manera puede contaminar la relación del cómic con su público.

Me preocupa que las exposiciones en museos y las apariciones en revistas literarias empiecen a enturbiar la capacidad de los lectores en general para ver los cómics con claridad, ya que cualquier cosa que se presente como arte elevado confunde inmediatamente las percepciones del espectador con el pensamiento y la teoría, pero creo que también significa que más gente con talento y reflexiva se sentirá atraída por este medio. Con McSweeney's, que ya has mencionado, no era mi intención elevar nada; todo lo que quería era mostrar lo que yo considero buenos cómics a gente que de otro modo no los habría visto y demostrar que la

131 Nofuentes, «La(s) aventura(s) de la forma: La heterogeneidad gráfica como vía de experimentación en el cómic», 110.

132 Eco, «The Myth of Superman». 161

*caricatura puede ser un medio serio, envolvente y conmovedor*¹³³

En este sentido, podemos entender que en la medida que la historieta se acerca a sus límites, y experimenta con ellos y con su lenguaje, comienza a expandirse y a transformarse en algo diferente. Un cómic no-infantil es en definitiva un cómic que pone sus formas en cuestionamiento, lo que resulta en una obra menos legible, menos fácil y más abierta. Es, finalmente, un poco menos cómic.

El carácter infantil del cómic no está en los contenidos, sino en la estructura misma del lenguaje, el cual es principalmente visual. Esto implica que insistir en el estudio y análisis del cómic únicamente desde la perspectiva literaria, no hará madurar el lenguaje. Asimismo, la creación de cómics que solo consideren los aspectos literarios no dará como resultado un cómic “maduro”. Es necesario un mayor volumen de crítica especializada que aborde la visualidad con conocimiento y en profundidad, y creadores que, dentro de la historieta, sitúen la visualidad en una relación de horizontalidad respecto de la palabra escrita.

Por otro lado, los andamiajes de la narrativa visual del cómic son demasiado evidentes y hacen difícil para una persona adulta involucrarse en la ficción, producto de la inevitable visibilidad del medio, lo cual exige del espectador una gran facilidad para obviar tales andamiajes y sumergirse en la ficción. Esta flexibilidad para entrar y salir de la ficción fácilmente no es habitual en los adultos, pero sí es propia de los niños.

En consecuencia, la experimentación con estas estructuras, con la materialidad y la visualidad del cómic, ofreciendo un juego enriquecido al espectador, logrará un producto “maduro” o apto para lectores adultos (fig. 29).

Siguiendo esta idea, si el objetivo es lograr la madurez del medio y su validación institucional, más que insistir en academizar o redefinir la historieta una y otra vez, creemos que la validación del lenguaje pasa por el trabajo de los autores, en la autoconciencia de las estructuras del cómic, y en la experimentación con ellas. La adultez del medio no radica en la intensidad del estímulo, ni en el tipo de historias que se cuentan, sino en el grado de complejidad y profundidad del juego

*El dibujo narrativo tradicional, de Töpffer a Franquin, y de Milton Caniff a Mezières, se ve en confluencia con una escritura más libre, más pictórica, más poética. De Moebius a Alagbé, de Loustal a Barbier, de Baudoin a Vanoli, el cómic ha demostrado que puede dar cabida al dibujo ilustrativo, e incluso puede abandonar por completo el dibujo lineal, en beneficio de un juego con las superficies y los colores, las luces y las intensidades...*¹³⁴.

En ese sentido, podemos interpretar la progresiva presencia de artistas del cómic en galerías, museos y ferias como parte de un proceso de crecimiento y

133 Braithwaite, *Chris Ware*, 151.

134 Groensteen, *The System of Comics*, 163.

29. Shintaro Kago. *Abstraction*. 2000

En esta historia Shintaro Kago juega con la idea de paneles tridimensionales, en su habitual estética retorcida, para generar una obra incómoda, tanto por las imágenes que presenta como por la puesta en página, que utiliza la clásica estructura arquitectónica de la página de una manera no convencional.





30. Sergio García. Lilith. 2023

Sergio García participa este año de la Feria ARCO en Madrid, dentro de la colección de la Galería Cayó.

madurez de la historieta (fig. 30). Y este proceso, que está llevando al cómic a formar parte del conjunto de lenguajes artísticos, ocurre en silencio, sin rupturas ni novedades. Así como surgió, evolucionando naturalmente desde las ilustraciones editoriales y las novelas de Töpffer, sin un evento inicial, sin *Big-Bang*, se está integrando en el cotidiano de las artes. Probablemente veamos en el futuro una o varias oscilaciones, entre la aceptación y el rechazo, para finalmente llegar a un punto de integración en el que el cómic acabará completamente asentado, quizá disuelto.

Por último, no podemos ignorar que la infantilidad del cómic es probablemente una parte sustancial de su naturaleza y es algo que, como autores y estudiosos, debiésemos aceptar y trabajar con ella, en lugar de negarla, o atacarla. Aceptar las particularidades del medio permitirá a este continuar su proceso de identificación, fortalecimiento y expansión.

Yo creo que faltan los editores valiosos (...) yo creo que la historieta no puede ser tomada como un producto marginal, y que pueda ser explotado de esa manera... condicionando al creador por políticas editoriales equivocadas o poco nobles... la historieta, el día que esté dibujada, editada, guionada, distribuida con amor, va a ser un género digno. Le falta, a mi criterio, dignidad. (...) y la dignidad no la hace solamente uno, de los que participan en la creación de la historieta, la hacen todos, incluyendo a los críticos¹³⁵.

135 Alberto Breccia - Caloi en su Tinta3, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=jQrPJ11aHkc>.

2.3. Zonas de confluencia, tensión y discrepancias entre el cómic y la pintura.

2.3.1. Historia, orígenes y funciones.

*Desde los orígenes de la pintura figurativa hasta el Renacimiento tardío hay una sola forma de expresarse: la historia. (...)*¹³⁶

La pintura es una de las formas de expresión humana más antiguas. Es probablemente tan antigua como la humanidad misma. Podemos asimismo suponer que la necesidad de narrar, de contar historias, es tan antigua como la pintura. Existe la posibilidad de que algunas de las pinturas rupestres, como la de las cuevas de Chauvet o Lascaux correspondan a imágenes asociadas a algún tipo de narrativa¹³⁷. Según estas teorías, no es difícil concluir que la narrativa visual precede con mucho a la narrativa escrita, y que la tradición de la cual desciende el cómic hunde sus raíces en las primeras manifestaciones artísticas de la humanidad.

Sin embargo, no es nuestro objetivo realizar una cronología exhaustiva de la pintura narrativa desde los inicios de los tiempos. Intentar una tarea de esa magnitud, sería mirar demasiado lejos. Aun cuando durante mucho tiempo la única forma aceptable de la pintura haya sido la Historia¹³⁸, No podemos dentro de esta investigación abarcar toda la pintura de todos los tiempos y culturas, por lo cual necesitamos establecer algunos puntos de referencia que nos resulten de utilidad para enmarcar nuestro trabajo.

En este espíritu, nos centraremos en algunos períodos específicos del arte occidental, que sean representativos de momentos en la historia en los que podamos encontrar una relación clara entre la pintura y el arte secuencial del cual el cómic desciende. Nuestra lectura de la historia será, necesariamente, globalizante y probablemente superficial. Nuevamente, el hacer un análisis histórico exhaustivo excede los objetivos de esta investigación. En este capítulo nos hemos propuesto realizar un análisis comparativo de las herramientas narrativas desarrolladas por la pintura y aquellas que son propias de la historieta, así como reflexionar respecto de la naturaleza y posibilidades de la historieta en su relación con la pintura, siendo el recorrido histórico un apoyo a la contextualización de este trabajo.

Durante la prehistoria, la pintura cumplía una función probablemente social, o espiritual. Para Gombrich, era probable que estas pinturas tuviesen un carácter ritual y mágico. Si seguimos las ideas de Marc Azéma¹³⁹, en relación con la posibilidad de que algunas de estas pinturas sean la más antigua forma de

136 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 21.

137 Gubern, *Historia del cine*.

138 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 21.

139 Azéma y Rivère, «Animation in Palaeolithic Art».

animación, podremos concluir que estas pinturas correspondían a elementos complementarios a alguna narración, que pudo ser parte de algún rito de iniciación, o de algún ritual de cacería. Es imposible tener certeza en este aspecto.

Dentro de los estudios del cómic, el ejemplo más antiguo que se suele mencionar respecto de narrativa visual es el de las pinturas funerarias egipcias. Bartual¹⁴⁰ menciona también la existencia de vasijas de la edad de bronce, que representan animales pintados a lo largo de su perímetro, de forma que, al girarlas, puede verse al animal en movimiento.

Sin embargo, el mismo autor sitúa en los frisos del Partenón un posible punto de partida a la narración visual, debido a la clara intención narrativa de los mismos¹⁴¹.

En la antigüedad, se encuentran pinturas cuya función puede ser religiosa, o ritual. También encontramos pintura que parece ser decorativa (como los murales de Creta). Es bien conocida la historia de Zeuxis y la anécdota que menciona cómo los pájaros se acercaban a picotear unas uvas pintadas por el artista. Lamentablemente ninguna de estas pinturas sobrevive. Lo más cercano a ello es el arte del mosaico, el cual probablemente esté muy emparentado con el quehacer pictórico de la época y nos muestra, en las obras que sobreviven a día de hoy, una fuerte tendencia al trampantojo y a una representación realista de la realidad.

La Columna de Trajano es otro ejemplo habitual que se menciona en los estudios del cómic, dentro de las obras de la antigüedad que hacen uso de la narrativa visual. Sin embargo, nuestro interés está en el arte pictórico, y en la pintura que hace uso de la narrativa, en una forma que nos permita conectar el origen del cómic con el camino de la pintura.

Este punto común lo encontramos en la Edad Media: uno de los antecedentes más claros se encuentra en los manuscritos iluminados. Gombrich, en un análisis de un calendario destinado a un Monasterio alemán, describe las características narrativas del dibujo de una manera que nos recuerda a la definición de “dibujo narrativo” de Groensteen, y a la noción de imágenes que se leen, tal como sucede en un cómic.

Podemos leer el asunto en la página sin vernos obligados a representarnos cómo pudo producirse. Y apreciar cómo el artista podía prescindir de cualquier ilusión espacial o de cualquier acción dramática, cómo podía distribuir sus figuras y sus formas de acuerdo con líneas puramente ornamentales. La pintura se hallaba realmente en camino de convertirse en una forma de escribir mediante imágenes; pero este retorno a métodos de representación más simplificados confirió al artista del medievo una nueva libertad para hacer experiencias con más complejas

140 Bartual y Altarriba, *Narraciones gráficas*, 38.

141 *Ibid.*, 39.

formas de composición (com-posición=poner junto). Sin esos métodos, las enseñanzas de la iglesia no habrían podido ser traducidas nunca a formas visibles¹⁴².

En la Edad Media, la pintura, estrechamente relacionada con las escrituras religiosas, cumplía una función didáctica

la finalidad de Suger es la que ya estableciera el sínodo de Arras en 1025: lo que los simples no pueden captar a través de la escritura debe serles enseñado a través de las figuras; el fin de la pintura, dice Honorio de Autun, como buen enciclopedista que reflexiona sobre la sensibilidad de su tiempo, es triple: sirve, ante todo, para embellecer la casa de Dios (ut domus tali decore ornetur), para traer a la memoria la vida de los santos y, por último, para la delectación de los incultos, dado que la pintura es la literatura de los laicos. pictura est laicorum litteratura¹⁴³.

Esta función de la pintura como una manera de enseñar a los iletrados, se mantendría durante mucho tiempo, y dio origen a un lenguaje visual bastante elaborado, basado en convenciones, símbolos y jerarquías visuales.

Ya hacia el 1300, comienza a hacerse patente en la pintura un progresivo acercamiento al mundo visible, y un mayor interés por parte de los artistas de lograr una representación fidedigna de la realidad. Comienza entonces un proceso de búsqueda hacia lo sensorial y lo táctil, alejando progresivamente la pintura de ser la “literatura del pueblo”¹⁴⁴. Esta función fue quedando en las artes gráficas, específicamente en la estampa.

En el medievo, un cuadro que no expresara manifiestamente un tema determinado, religioso o profano, era casi inconcebible. Solamente cuando la habilidad en sí del pintor empezó a interesar a la gente, le fue posible vender un cuadro que no propusiera nada más que recoger el disfrute de la contemplación de un hermoso panorama¹⁴⁵.

Con el fortalecimiento de las técnicas de estampación en el S XV, la separación entre pintura y narración no hizo más que acentuarse. Los primeros ejemplos claros de narrativa gráfica seriada podemos encontrarlos en estas xilografías. Sin embargo, la pintura seguía siendo principalmente narrativa. Y seguiría siendo narrativa hasta la llegada de la modernidad, pero esta vez, ya no pensando en la formación de los iletrados, sino en un público algo más culto. La pintura estaba asociada a la nobleza, la iglesia y en los Países Bajos, a la incipiente burguesía.

No fue sino hasta el Siglo XVII, en los Países Bajos, que los géneros menores, no narrativos, lograron hacerse un espacio dentro del lenguaje pictórico. Aun

142 Gombrich, *La historia del arte*, 181.

143 Eco y Lozano Miralles, *Arte y belleza en la estética medieval*, 27.

144 *Laicorum* se traduce como “laico” y se entiende como un apelativo que designa a aquello que no pertenece al clero. En otras palabras, el pueblo.

145 Gombrich, *La historia del arte*, 356.

así, el Gran Arte, seguía anclado a la narración. El arte académico privilegiaba los grandes temas, y la narratividad en la pintura, bajo la idea de que la pintura era, no solo una cuestión de artesanía, sino un producto del intelecto. Esta preocupación por el estatus de la pintura, ya la encontramos en Leonardo, para quien era de mucha importancia lograr que la pintura estuviese a la altura de las grandes artes, como la poesía. Su aspiración era hacer de la pintura un arte noble¹⁴⁶.

En este largo período entre el Renacimiento y el Siglo XVIII, la pintura desarrolló un lenguaje propio, acorde a su nueva función y su propia forma de enfrentar la narratividad. Al considerarse una ocupación del intelecto, la propia artesanía del quehacer pictórico, su manufactura, vio reducida su importancia, en favor del tema, y del relato.

La obra más importante del pintor no es un coloso [o una pintura colosal], sino una istoria [el tema]. La istoria le da mayor reconocimiento al pensamiento que cualquiera pintura colosal¹⁴⁷.

La narrativa gráfica, que vivió asimismo un crecimiento progresivo que alcanzaría un momento de máximo desarrollo en el Siglo XIX, con el surgimiento de las sociedades industriales, fue a su vez enriqueciendo su propio lenguaje.

En el capítulo siguiente analizaremos en detalle las herramientas narrativas propias de cada forma artística, sus características y limitaciones.

La separación definitiva entre pintura y narratividad llegó con el siglo XIX, en un momento que podemos situar con la llegada del realismo, que buscaba retratar el mundo lejos de los esquemas y la teatralidad de la academia. Esta separación no haría más que acentuarse hacia la búsqueda de una pintura que no respondiera más que a sí misma. Este proceso de búsqueda de la pureza, parafraseando a Greenberg, se extendería hasta mediados del siglo XX. Durante este período la pintura emprendió un camino de experimentación y de autorreflexión que acabaría en una pintura completamente liberada de todo aquello que no fuese “pintura”.

Con el surgimiento del Pop, y el nacimiento de nuevas disciplinas artísticas, como la performance o el happening, la teatralidad y la narrativa vuelven a ser parte del lenguaje del arte.

El cómic, después de la revolución que significó el *Yellow Kid* de Outcault, y las innovaciones de artistas como Winsor McCay, Cliff Sterret o George Herriman, vivió un período en el cual es difícil establecer claramente una dirección o evolución. Sin embargo, es posible notar la relevancia creciente del contenido escrito, respecto de la visualidad

Los personajes de las series de cómics de aquella bella época (...)

146 Ibid., 296.

147 Battista Alberti, *Tratado de pintura*, 92.

advertieron gradualmente la presencia de espacios próximos a sus cabezas que se rellenaban con globos de diálogos que, conteniendo en un principio breves exclamaciones solamente, se ampliaron después hacia cabida de intercambios de ideas cada vez más complejos entre los personajes; hasta llegar al punto que la individualidad de los héroes de los “cartoons” (dibujos humorísticos) y el mismísimo sentido narrativo de los episodios semanales en color, pasaron a depender del contenido de aquellos globos, finalmente victoriosos¹⁴⁸

Podemos ver este giro hacia la narrativa literaria como una nueva forma de entender la *laicorum literatura*, relegando la función narrativa de la imagen, a un segundo plano¹⁴⁹. Es importante recordar que hacia finales del Siglo XIX en Europa y Norteamérica se realizaron grandes esfuerzos por parte de los gobiernos para alfabetizar a la población¹⁵⁰. Respecto de la función del cómic dentro de la sociedad, lo hemos mencionado en el apartado anterior en este mismo capítulo¹⁵¹: la principal función del cómic era vender periódicos. Esta cercana relación entre historieta y mercado editorial condicionaría muchas de las técnicas, materiales y herramientas narrativas de la historieta. Esta completa subordinación del cómic al mercado se extendería durante décadas, hasta principios de la década de 1960.

El hecho de que las historietas fuesen perseguidas y atacadas por ser potencialmente perniciosas para las mentes de los jóvenes, creó condiciones menos que ideales para la evolución y maduración del arte de la historieta, aunque por otro lado las acciones de censura pudieron tener un efecto potenciador. La implantación en Estados Unidos del *Comics Code* en 1954 (Un código de naturaleza muy similar al *Código Hays* que regía al cine), empujó a los creadores a buscar alternativas y llevó a la creación o adaptación de diversas publicaciones, entre ellas, *MAD*, que adoptó un formato de Magazine (al ser un Magazine y no un comicbook, no estaba sujeto a los estatutos del *Comics Code*), permitiendo a los creadores y editores una gran libertad en la creación de sus historias¹⁵². Pero, por otro lado, se cerraron las puertas a muchas publicaciones que tocaban temas o presentaban imágenes que pudiesen ser problemáticas, estancando el desarrollo y maduración del cómic *mainstream*. De forma paradójica, la narración en imágenes, que en la Edad Media era considerada la Literatura de los iletrados, se consideró una amenaza para la correcta alfabetización de los jóvenes de principios del S. XX

En la década de 1960 surge en Estados Unidos el cómic *underground*: revistas

148 Bill Blackbeard, citado por Coma, *Historia de los Cómic*, n.º 1.

149 Esta subordinación de la imagen al texto, es algo que puede verse incluso hoy en día: muchos de los cómics “serios” y considerados dignos de estudio, corresponden a obras en las cuales la escritura tiene un peso importante. Es también conocida la práctica de “intelectualizar” las historietas utilizando un dibujo que no interfiera, o que no compita en relevancia con lo escrito.

150 Osterhammel, *La transformación del Mundo*. Cap. 12

151 Capítulo 3.1

152 *DC Tales From the Vault - How MAD Became a Magazine - Part II*.

publicadas de forma independiente y que no respondían a restricciones editoriales. Desde el cómic *underground* surgen artistas como Gilbert Shelton y Robert Crumb, quien ha llegado a ser uno de los artistas más influyentes en la historia del Cómic. Es la escena *underground* asimismo la que motiva a Will Eisner a volver al mundo de la historieta

(Eisner) Encontró la inspiración en una convención de cómics underground a la que asistió en 1973: “lo que estaban haciendo con este medio era lo que siempre había creído que podía hacer. Literatura. De protesta, pero literatura”¹⁵³

En el período comprendido entre mediados de la década de 1960 y mediados de 1980, encontramos un resurgimiento de la experimentación en los cómics, y empujar los límites del medio, en lo que respecta a historias, personajes, narrativa visual y materiales. Muchos de los autores y obras del cómic que se estudian hasta el día de hoy, pertenecen a esta época: *Watchmen*, de Moore y Gibbons; *Maus* de Spiegelman; *Valentina*, de Guido Crepax; *Contrato con Dios*, de Will Eisner o *Los Mitos de Cthulhu* de Alberto Breccia. También podemos mencionar a artistas como Moebius, Dino Battaglia, Bill Sienkiewicz o Richard Corben (figs. 31 y 32).

Fue este un período de abundancia en publicaciones que dedicaban sus páginas a la publicación de cómics de autor. Publicaciones como *RAW*, de Spiegelman y Mouly, o *Weirdo* de Robert Crumb; *Metal Hurlant* o *Pilote* en Francia; *Linus* en Italia. En España, concidiendo con el fin del franquismo, aparecen publicaciones satíricas como *El Víbora* así como aquellas que dedican sus páginas a cómics de autor, como *TOTEM* o *CIMOC*, las cuales representan el Boom del cómic adulto de los '80, junto a publicaciones como *Cairo* y *Madriz*.

(finales de la década de 1960) Fue en este contexto en el que los cómics comenzaron a evolucionar para pasar de ser un “producto” comercializado para llegar al mayor público posible a convertirse en una forma de expresión adoptada por individuos que querían contar historias y dibujar con la esperanza de encontrar un público receptivo¹⁵⁴

En este período también encontramos los primeros trabajos que reflexionan respecto del cómic y su lenguaje. Desde el trabajo del *Club des Bandes Dessinées* presidido por Francis Lacassin¹⁵⁵ a principios de la década de 1960, los análisis de Umberto Eco, los estudios pioneros de Gubern y Gasca en la década de 1970, dan el puntapié inicial a los estudios del cómic. En Estados Unidos, Will Eisner publica *El Cómic y el Arte Secuencial* en 1985, una obra fundacional en los estudios del cómic en Norteamérica.

Sin embargo, a finales de la década de 1980, esta oleada de experimentación y

153 Mazur y Danner, *Cómics: Una historia global*.181

154 Ibid., 9.

155 Gubern, *Literatura de la imagen*, 128.

31. Richard Corben. *Mundo Mutante*. 1978.



estudio del lenguaje, se estancó¹⁵⁶. Esto coincide con la lectura que hace Barbieri respecto del “fin del Cómic de Autor”. Muchas publicaciones de las antes mencionadas cerraron, en tanto algunas como *CIMOC*, lograron mantenerse en pie hasta bien entrada la década de 1990, como último estandarte de una época de crecimiento y expansión que había llegado a su fin, producto de los cambios en el mercado. El mercado editorial europeo encontró en el libro un formato adecuado para la publicación y venta de cómics. Sin embargo, este formato dificulta la entrada en el mercado y el aprendizaje a jóvenes creadores¹⁵⁷. Se privilegian aquellos libros que aseguran un éxito de ventas, dentro del escaso

156 Mazur y Danner, *Cómics: Una historia global*, 152.

157 *Ibid.*, 151.

32. Dino Battaglia. *Cuentos de Maupassant*. 1977



margen de éxito que rodea a la industria del cómic. Aun cuando actualmente pueda verse una proliferación de títulos, esto paradójicamente responde a la mala salud del medio: ante las reducidas ventas de los libros, las editoriales han optado por saturar el mercado con libros de tiradas pequeñas, para aprovechar al máximo el poder adquisitivo del limitado público que consume historietas hoy en día¹⁵⁸.

Es importante notar el papel que las grandes compañías jugaron durante este período. Obras emblemáticas, como *Watchmen*, o *Batman: Año Uno*, fueron creadas y publicadas bajo el alero del cómic *mainstream*. Sin embargo, la naturaleza de estas compañías llevó a que, frente al éxito de estas historias más

158 Pons, «Rediseñar el sector del cómic para que los creadores puedan vivir dignamente de su obra». https://graffica.info/es-posible-el-deshielo-por-alvaro-pons/?fbclid=IwAR2MftflspBAtv0oERpJ_rBlrrjGlbBqth6mdQv7_SUcjL6texAG4IL4I.

adultas y oscuras, intentarían maximizar sus ganancias a partir de este éxito, replicando ciertos ingredientes, haciendo de obras específicas una fórmula, recurriendo repetidamente a la oscuridad y la violencia, pero sin la riqueza narrativa ni la complejidad de las obras mencionadas.

La pintura y el arte en general vivieron un proceso que podríamos llamar de disolución, a partir de mediados de la década de 1960. Es lo que Danto llamó el “Fin del Arte”, o el fin de la era Greenberg, o el fin del modernismo.

El modernismo legó a su fin cuando el dilema reconocido por Greenberg entre obras de arte y meros objetos reales ya no pudo ser articulado por más tiempo en términos visuales, y cuando fue imperativo sustituir una estética materialista en favor de una estética del significado. Esto, nuevamente desde mi punto de vista, sucedió con el advenimiento del pop¹⁵⁹

Una de las características del posmodernismo artístico es el rescate o retorno a movimientos, obras y artistas del pasado, en un ejercicio de resignificación y reinterpretación.

En cuanto a la función de la pintura, durante la modernidad ésta fue progresivamente renunciando a cualquier funcionalidad, liberándose de todo cuanto no fuese pintura. Siguiendo el relato de Greenberg, este camino hacia la pureza tuvo sus últimos representantes de lo que él llamó la Abstracción Postpictórica, que corresponde a la pintura realizada con posterioridad al expresionismo abstracto, por artistas como Frank Stella o Jules Olitski, y cuya característica fundamental era la abstracción pictórica libre de la gestualidad, y libre de la pincelada.

Cuando los ochenta desembocaron en los noventa se hizo cada vez más evidente que la pintura ya no era el Sigfrido del cambio en la historia del arte¹⁶⁰

Es difícil establecer una mirada global sobre la producción pictórica actual. Sin embargo, parece evidente que la pintura es un arte que ha derribado sus límites, y ahora disfruta de esa libertad. En una analogía arriesgada, podríamos decir que la pintura se ha jubilado. Ya no tiene obligaciones, ni desafíos. Liberada de alguna funcionalidad o aplicación práctica, liberada de la misión transformadora de la modernidad, la pintura sólo es arte.

¿y si, por el contrario, esa “condena” fuera la suerte histórica a partir de la cual pudieron desplegarse, desde hace unos diez años, la mayoría de los mundos artísticos que conocemos? Una “suerte” que puede resumirse en pocas palabras: aprender a habitar el mundo.¹⁶¹

Sin embargo, la pintura sigue existiendo en tanto que objeto pictórico y

159 Danto, *Después del fin del arte*, cap. 4.

160 *Ibid.*, cap. 6.

161 Bourriaud, *Estética relacional*, 12.

artístico. Esto hace que la pintura juegue un papel relevante en el mercado del arte. Probablemente una de las últimas funciones “extra-artísticas” de la pintura es ser precisamente un objeto.

El cómic, por su parte, evoluciona y se adapta a las nuevas tecnologías. Al estar desde su origen ligado al mercado, ha debido adaptarse y evolucionar de acuerdo con los cambios sociales y tecnológicos. Pasó de los periódicos a las revistas, a los magazines y fanzines, al libro-álbum y hoy en día tiene un renacer en la forma del webcómic, adaptándose a los dispositivos que las personas utilizan: Hoy en día nadie lee el periódico, pero todos poseen teléfonos inteligentes. Plataformas como *Tapas* o *Webtoon* albergan a creadores y obras cuyos seguidores se cuentan por miles y en el caso de las obras más exitosas, en millones. La adaptabilidad de la historieta es una característica fundamental para su supervivencia como lenguaje.

La misión del cómic, a diferencia de la pintura, es proveer entretenimiento barato al pueblo y, en el mejor de los casos una experiencia estética significativa asociada a él. Para conseguir este objetivo las herramientas comunicativas del cómic se han ido estableciendo y perfilando hasta convertirse en un sistema altamente efectivo y en palabras de Muro Munilla “de alta rentabilidad y de fácil comunicación”¹⁶². El cómic está diseñado para ser comprensible. Como hemos establecido en el capítulo 2, la legibilidad del cómic marca una de las fronteras de este medio. Cualquier acercamiento a la ilegibilidad contribuye a convertir al cómic en otra cosa.

2.3.2. La técnica

Producto de esta especialización de sus funciones, tanto el cómic como la pintura han desarrollado distintas formas del hacer, y esto se ha visto reflejado en el desarrollo de diversas técnicas y en el uso de distintos materiales. Una de las aspiraciones históricas de la pintura es la permanencia. La pintura debe ser conservada, y sus materiales deben perdurar. La tecnología y los procesos pictóricos apuntan hacia esa dirección. Este aspecto del arte de la pintura también está relacionado con su condición de objeto artístico, que posee un valor en su singularidad, por cuanto su valor artístico está indisolublemente ligado a su materialidad, así como también está asociado su valor histórico, y el valor monetario asociado a esta pieza. La pintura es un bien preciado, una inversión y el medio artístico con mayor presencia dentro del mercado del arte¹⁶³.

El cómic, al contrario, no está diseñado para permanecer. Los cómics desde sus orígenes están pensados como piezas desechables: desde la calidad de su impresión hasta el papel en el que son impresos, pasando por los medios en los cuales se difunden y la alta reproductibilidad del formato, el cómic

162 Muro Munilla, *Análisis e interpretación del cómic*, 64.

163 Ehrmann, «The Art Market in 2021».

tradicionalmente es un producto de “usar y tirar”¹⁶⁴. En efecto, los altos precios que algunos cómics antiguos alcanzan, es precisamente porque muy pocas copias han sobrevivido, y de ellas, solo algunas se conservan en buenas condiciones¹⁶⁵. Las técnicas del cómic no apuntan hacia su conservación, sino hacia su reproductibilidad. Desde el tipo de dibujo, adaptado en un inicio para el reducido espacio de las tiras de prensa, el diseño de los personajes, creados para ser fácilmente identificables, el color, la textura, la mezcla de colores (con el uso de semitonos y puntos Ben-Day, los cuales se convirtieron en uno de los elementos más reconocibles del arte de Roy Lichtenstein), todos ellos estaban condicionados por las limitaciones técnicas de la época en la que fueron creados. En el caso del cómic, encontramos dos elementos que le son característicos y cuya utilización responde principalmente a limitaciones técnicas. Estos son el entintado y el uso del color.

Durante muchos años, las imprentas podían reproducir una cantidad muy limitada de colores (hasta la década de 1970, los coloristas tenían un máximo de 63 colores para trabajar, los cuales durante esa década se ampliaron a 124, gracias a las innovaciones técnicas¹⁶⁶). A esta limitación del color debe agregarse que cada personaje principal debía mantener un color específico (el traje de Superman, o la capa de Batman, tenían un color específico que debía respetarse, para así asegurar la legibilidad y facilitar el reconocimiento del personaje). Estas características de la técnica obligaron a los artistas a buscar soluciones creativas para aprovechar al máximo este recurso, tanto en su función estética como narrativa, a pesar de sus evidentes limitaciones (fig. 33).

Respecto del dibujo, tradicionalmente los dibujos que vemos en una historieta pasan por una etapa de limpieza o entintado. Esta etapa es necesaria para mejorar la legibilidad de la imagen impresa, que es generalmente de pequeñas dimensiones, así como para la correcta reproducción e impresión del dibujo: imprimir grises reales es difícil y costoso, por lo que un dibujo en los cuales existan grises, gradaciones o elementos gráficos o cromáticos muy sutiles, no podrá imprimirse de una forma satisfactoria, y los resultados pueden presentar irregularidades entre una copia y otra. Por este motivo, los cómics se “limpian” con tinta negra, la que permite producir líneas muy definidas, masas sólidas de negro y un alto contraste de la tinta contra el blanco de la página. Por otro lado, tanto la tecnología de impresión como el papel utilizado en la publicación de historietas solían ser de una muy baja calidad (por el carácter efímero de la historieta, así como por el modelo de negocios del cómic, que está basado en las ventas por volumen). Se privilegiaban grandes tiradas con el costo de impresión más bajo posible, lo cual afecta la calidad general de la imagen impresa, tanto en la definición de sus detalles y texturas, como en la calidad y variedad de colores utilizados. En la actualidad, existen mercados

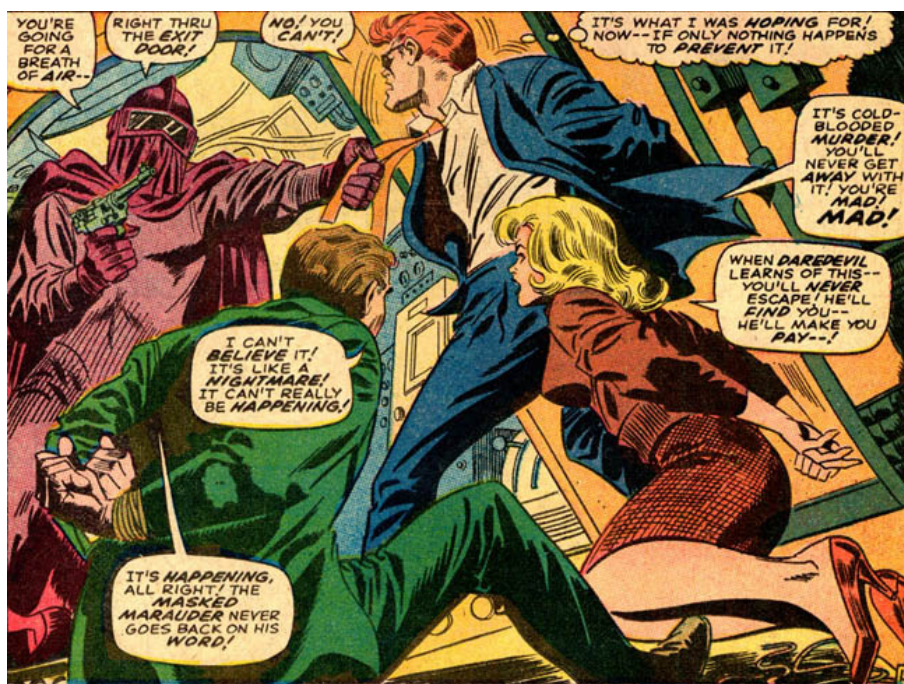
164 Beaty, *Comics versus art*, 159.

165 «CGC Grades Finest Known Copy of 1938 Action Comics #1 | CGC».

166 Chiarello y Klein, *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*, 13.

33. Stan Lee - Gene Colan. *Daredevil* #27. 1966. ©Marvel Comics

Las limitaciones técnicas de la imprenta en lo relativo al color obligaban a un uso creativo del mismo. Podemos ver en este recuadro cómo cada personaje está individualizado a través del color de su vestimenta, y cómo la saturación del color permite crear una sensación de profundidad, a la vez que sirve para contrarrestar la tonalidad del papel, . Podemos notar a su vez el efecto que produce el color y calidad del papel sobre los colores, apagándolos y armonizándolos.



que continúan con este modelo de producción masiva, efímera y al mínimo coste, como el japonés. Sin embargo, en mercados como el europeo, en donde el formato de publicación es el libro y no se considera un producto de usar y tirar, sino un objeto coleccionable, tanto la impresión como el papel son de una calidad superior —esto va acompañado de un mayor precio de portada, y de un menor volumen de impresión—, por lo que es posible reproducir imágenes muy elaboradas de forma satisfactoria. Es así como el cómic europeo habitualmente está coloreado y no es infrecuente el uso de materiales como la acuarela o el guache para esta labor. Incluso, en cómics coloreados digitalmente, como es la norma hoy en día, pueden observarse diferencias entre el trabajo realizado para el libro europeo y el cómic americano, en el cual el uso del color suele ser más estridente y de factura más simple. Nuevamente, esto no corresponde estrictamente a decisiones estéticas, sino que está dictado por el modelo de mercado: el cómic americano se sostiene por el volumen de ventas, que obliga a una velocidad de producción elevada y favorece una alta compartimentación del trabajo, lo que permite una mayor eficiencia productiva. Estos factores ligados a la técnica y al mercado, determinan y ponen límites a las posibilidades gráficas, plásticas y narrativas de las publicaciones, definiendo su estética y finalmente moldeando la configuración del lenguaje. Por este motivo, consideramos que toda definición de cómic debe atender a los aspectos técnicos, tecnológicos y al mercado en el cual se inserta.

Los procesos de reproducción en el cómic de principios de siglo eran diferentes de los que se utilizan hoy en día. Las necesidades del mercado también cambian con rapidez. Esto afecta la estética del cómic y establece ciertas particularidades del lenguaje en relación con la época y la tecnología

con la que fueron producidos. Hoy en día podemos ver artistas que, a través de medios digitales, buscan replicar la estética clásica de los cómics producidos en las edades de *plata y bronce* (1956 a 1970 y 1970 a 1985, respectivamente), la cual está determinada por lo restringido de la paleta de colores, la fuerte presencia de las tramas de puntos, los colores apagados debido al color de base y la calidad del papel (similar al papel de periódico) y el uso de fuertes masas de negro o líneas que permiten una fácil lectura, así como réplicas digitales de herramientas clásicas, como pinceles o plumas.

Esta búsqueda de una estética que en su origen respondía a necesidades y limitaciones técnicas, muchas de las cuales ya no existen (un webcómic, por ejemplo, no necesita preocuparse por la reproducción impresa, porque no está destinado a imprimirse. Esto elimina la necesidad del entintado tradicional), es un fenómeno interesante que podemos interpretar como una búsqueda o necesidad de pertenencia, de inserción dentro de una tradición artística. Con la llegada de las computadoras muchas tareas se facilitaron y el horizonte de lo posible se amplió: la paleta de colores se extendió hasta el máximo y la utilización de técnicas mixtas, como el collage, es en extremo sencilla; la tecnología de impresión actualmente permite reproducir casi cualquier tipo de imagen sin mayores inconvenientes, por lo que el proceso de entintado ya no es fundamental. Sin embargo, los artistas siguen realizando estos procedimientos, ya no por necesidad técnica, sino para acoplarse a la tradición estética.

En pintura, encontramos que la evolución de la técnica asimismo ha determinado en alguna medida la estética y las formas del hacer. La invención de la pintura al óleo, durante el siglo XV, atribuida tradicionalmente a Jan van Eyck¹⁶⁷ hizo posible una cercanía a la realidad hasta entonces impensada. Las características de la pintura al óleo ofrecían tales ventajas frente a las preparaciones la temple, utilizadas hasta entonces, que acabó transformándose en el material por defecto para el lenguaje pictórico. La aparición del tubo de pintura, en el siglo XIX, propició el trabajo de los pintores al aire libre, así como la aparición de nuevos pigmentos sintéticos permitió ampliar las paletas de color, así como reducir los costos de elaboración y estandarizar la calidad del material. Más adelante, las pinturas industriales abrieron las puertas a nuevas formas de entender la pintura. Siqueiros (fig. 34) trabajó con materiales industriales, como la pintura de nitrocelulosa. Jackson Pollock utilizó esmalte industrial para sus obras. La tecnología abrió puertas a las posibilidades expresivas y discursivas dentro de la pintura.

En la actualidad, si bien las investigaciones y el trabajo sobre los pigmentos continúa¹⁶⁸, el arte de la pintura parece mantenerse algo alejado de este devenir

167 Gombrich, *La historia del arte*, 240.

168 Como ejemplos podemos citar la creación del *Vantablack* por Surrey Nanosystems en 2014, el cual absorbe hasta el 99,9% de la luz visible, convirtiéndolo en la sustancia más oscura jamás fabricada. Desde 2016, el artista Anish Kapoor es dueño de los derechos de este material para su utilización en obras artísticas. Por otro lado, en 2020 se autorizó el uso del azul YinMn (creado el 2009) para usos comerciales, entre ellos, material artístico. De esta manera, se obtiene



34. David Alfaro Siqueiros. *Suicidio Colectivo*. Esmalte sobre madera. 1936.

Para Siqueiros el material pictórico tenía un sentido político. Por este motivo experimentaba con pinturas industriales, creadas para su uso en maquinaria, como una forma de mantenerse cercano al trabajador y al obrero.

tecnológico. La pintura continúa abrazada a su tradición y aun cuando un número creciente de artistas exploran nuevos métodos y materialidades como la resina epóxica (fig. 35) y nuevos productos aparecen en el mercado, como la pintura alquídica en la década de 1970, o el óleo soluble en agua —de aparición relativamente reciente— la tradición pictórica goza de muy buena salud: el óleo sigue erigiéndose como el material idóneo, o por defecto, para el ejercicio de la pintura. Tradiciones incluso anteriores al óleo, como la pintura al temple, continúan siendo practicadas. La preparaciones y soportes tampoco han variado sustancialmente. La preparación de colores sigue procesos que no distan mucho de aquellos utilizados en el Siglo XV, con la diferencia fundamental que, si en la antigüedad la preparación de colores era labor del pintor, hoy existen industrias dedicadas específicamente a ello, por lo que el pintor actual no requiere del conocimiento ni la experticia en la preparación de colores que era parte sustancial del trabajo del pintor de la antigüedad. La industrialización presenta grandes ventajas respecto de la preparación artesanal: hoy en día, existe una gama mucho mayor de productos, al alcance de un mayor número de personas. Existe una preocupación por parte de fabricantes por la rigurosidad en sus procesos de fabricación, así como en la durabilidad de sus materiales; los barnices han evolucionado hacia productos un nuevo pigmento azul en más de 200 años.

35. Markus Linnenbrink:
ANDIREMEMBEREVERYONE. Resina
epóxica y pigmentos sobre madera. 2020.

Materiales como las resinas epóxicas, pinturas al alcohol o técnicas como el *acrylic pouring* permiten obtener resultados visualmente muy interesantes con procesos relativamente simples, facilitando que personas sin una formación artística puedan crear obras pictóricas. La democratización de la pintura es uno de los efectos más notorios y relevantes de la evolución de la tecnología pictórica.



no sólo más duraderos sino más amigables con las eventuales labores de restauración y se ha reducido al mínimo la presencia de elementos tóxicos o peligrosos dentro de las preparaciones. Materias primas como el plomo o el arsénico, han sido desplazados por alternativas más seguras en la preparación del color. Pinturas que históricamente presentaban inestabilidades, fueron desplazadas por pigmentos mucho más estables y duraderos, como es el caso del rojo cinabrio, desplazado por el rojo cadmio ya desde el Siglo XIX¹⁶⁹, y para este último existen alternativas más económicas y seguras que, aun cuando difieren en su comportamiento, resultan en muchos casos bastante aceptables. Gracias al desarrollo de pigmentos alternativos es posible encontrar pinturas de bajo coste y buena calidad, acercando el arte de la pintura a la población en general de una manera que hasta hace algunos años no hubiese sido posible. La industrialización de la tecnología pictórica produce cambios, siendo esta “democratización” del material uno de los más notables, proceso que no está

169 Doerner, *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*, 43.

exento de problemáticas: el acceso a materiales económicos y pigmentos baratos, acompañada de la paulatina desaparición del conocimiento asociado al proceso de preparación de los colores y soportes, puede crear la ilusión de que el quehacer pictórico no conlleva mayores costos, y que los pigmentos y pinturas son de un comportamiento estándar y reemplazable, cuando la realidad es muy distinta: la pintura es un arte que puede llegar a ser muy costoso y, en determinados casos, es obligatoriamente caro. Cada pigmento es único y se comporta de una manera particular, muchas veces determinando y condicionando el trabajo del pintor. Podemos ilustrar esta afirmación recordando la importancia que para Lucian Freud tenía el *Blanco Cremnitz*, que consideraba esencial para su pintura. Ante la prohibición de este producto por su alto contenido de plomo, Freud compró tanto de este blanco en particular como pudo encontrar en el mercado, tanto dentro como fuera de Europa¹⁷⁰, temiendo que sin este material no podría trabajar de manera satisfactoria. La paleta y el arsenal de herramientas de cada pintor son determinantes en el resultado final de su trabajo. Este conocimiento técnico, perteneciente al oficio y la artesanía de la pintura, es inseparable de los aspectos conceptuales y discursivos de este arte.

Sin embargo, más allá de los avances, y de la importancia de los aspectos técnicos y materiales en los procesos de la pintura, los cambios en la tecnología parecen permear lentamente en el quehacer pictórico, o parecen más bien adaptarse a los procesos preexistentes. La tradición pictórica es sólida, extensa y permite al pintor desenvolverse con seguridad en cualquier camino que desee emprender dentro de la pintura. En términos generales, los avances tecnológicos se integran al quehacer artístico ampliando sus posibilidades y expandiendo el territorio asociado a la técnica. El “reemplazo” de una técnica antigua por otra más reciente —que es el temor que se cierne sobre algunos cada vez que una nueva tecnología se hace presente— no llega a ocurrir y lo que encontramos es una multiplicación de los caminos, en los cuales lo tradicional convive con lo novedoso.

Quizás alguna de las aplicaciones más interesantes de la tecnología al arte de la pintura se encuentra en el mundo del arte digital. Podemos convenir en que para considerar al arte digital como “pintura”, debemos manejar una definición de pintura bastante laxa, que pase por alto tanto la falta de materialidad como de unicidad de la obra. Sin embargo, es bastante claro que el futuro de la pintura aplicada a la industria (ilustración, animación, desarrollo visual o videojuegos, entre otros), apunta hacia la digitalización del medio.

Dentro de este mundo digital, el uso de tecnologías de inteligencia artificial para la creación de imágenes es probablemente una de las ramas más interesantes del arte contemporáneo. Un número creciente de artistas están experimentando con distintas aplicaciones y software de inteligencia artificial para la creación y

170 Feaver, *Lives of Lucian Freud*, 2021, 9.



36. Refik Anadol: Machine Hallucinations — MoMA Dreams. Data Painting. 2021 – 2022

Esta serie de obras fue elaborada utilizando inteligencia artificial, a partir de la base de datos de MoMA de Nueva York.

producción de sus obras, con resultados que pueden llegar a ser sorprendentes (fig. 36). El arte generativo, la pintura robótica y las imágenes creadas por inteligencias artificiales marcan un quiebre importante en la manera en la que entendemos la creación artística y el papel que las máquinas juegan en ella¹⁷¹.

2.3.3. Conformación de los lenguajes. Lectura y visionado.

Debido al distanciamiento en los caminos que la pintura y la narrativa gráfica han seguido a lo largo de la historia, y a los roles que a cada uno de estos lenguajes le ha correspondido dentro de las sociedades, tanto el cómic como la pintura han desarrollado lenguajes específicos que difieren mucho entre sí, y que son especialmente relevantes en la forma en la que le lector / espectador recibe y absorbe estas obras.

*Respecto de la pintura tradicional, figurativa, la deuda del cómic es bastante indirecta. (...) el vasto campo de la ilustración ha actuado generalmente de intermediario, y este, a su vez, probablemente más deudor de la gráfica artística (grabados, dibujos, etcétera) que de la pintura propiamente dicha*¹⁷².

Nos proponemos analizar los elementos que conforman el lenguaje visual de cada una de estas formas artísticas, entendiendo que no podemos hablar de “el” lenguaje visual, en tanto que la forma comunicativa difiere entre una forma artística y otra. Si bien la visualidad hace uso de elementos que pueden ser equivalentes (línea, forma, color o perspectiva), no podemos entender el color o la línea en la pintura del mismo modo que lo interpretamos en el cómic, en tanto que no cumplen la misma función, no se articulan de la misma manera con los otros elementos propios de la visualidad de cada lenguaje y no son interpretados por el espectador de la misma manera.

Toda vez que cómic y pintura son lenguajes diferentes, requieren de un proceso de decodificación diferente y debido a esto, el espectador de pintura es necesariamente diferente al lector de cómics. Analizaremos la relación que existe entre espectador/lector y la obra, y las condiciones que deben darse para que la comunicación sea exitosa.

En relación con los elementos propios del lenguaje visual, Villafañe¹⁷³ distingue seis aspectos morfológicos de la imagen: Punto, línea, plano, textura, color y forma, así como elementos dinámicos (tiempo, tensión y ritmo) y elementos escalares (dimensión, formato, escala y proporción). También dedica capítulos a la composición y la síntesis icónica. Si bien esta segmentación nos parece adecuada en lo general y muy en la línea de otras clasificaciones, como la de Donis A. Dondis —quien identifica punto, línea, contorno, dirección, tono, color, escala, dimensión y movimiento como los elementos básicos de la

171 Capítulo 2.2.

172 Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, 125.

173 Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 97.

comunicación visual¹⁷⁴—, creemos que pensar la imagen en su generalidad, sin considerar el medio a través del cual esta imagen es presentada, nos priva de la posibilidad de analizar los lenguajes en su especificidad: la imagen-pintura no es igual a la imagen-cómic, y estas no son como la imagen-cine o la imagen-publicidad. La imagen puede cambiar sus atributos, sus elementos fundamentales y su funcionamiento, dependiendo del lenguaje en el que es utilizada. En atención a esta especificidad de la imagen, en relación con el medio en el que es utilizada, hemos decidido elaborar una segmentación propia que nos permitirá analizar de mejor manera nuestro objeto específico de estudio. Hemos segmentado este análisis en los siguientes aspectos, ya no morfológicos de la imagen en general, sino exclusivamente en los lenguajes que estamos estudiando en este texto, y específicamente en la relación que pueda establecerse, a través de ellos, entre el cómic y la pintura. Bajo este criterio hemos identificado siete elementos *formales* y tres elementos que llamaremos *ambientales*.

Los aspectos formales que identificamos son: Línea, color, Marco/Reborde; Composición, Pincelada/gesto, perspectiva y texto. Los aspectos que llamaremos *ambientales* son aquellos que afectan la relación de la obra con el entorno y con el espectador, de una forma mucho más directa que los aspectos anteriormente descritos: Estos son el tamaño, el formato, y el contexto o entorno. El *tiempo* es otro factor de importancia, el cual analizaremos por separado. Dedicaremos un apartado específico a los aspectos temporales.

1. Línea

Arnheim distingue tres presentaciones de la línea: la línea objetual, que entiende a la línea como un ente independiente, un objeto. La línea de sombreado, que se utiliza en la elaboración de tramas, y la línea de contorno¹⁷⁵. La línea de contorno cumple el rol de separar la forma del fondo.

El contorno es el trazado no material que divide el espacio en dos regiones para crear el fondo y la figura (sin tomar esta palabra en sentido retórico). El contorno se distingue del simple límite en que este último define topológicamente -es decir, de manera neutra- un interior y un exterior. El contorno pertenece perceptivamente a la figura identificada. Es, pues, un percepto, que interviene en la delimitación de las unidades y de los conjuntos icónicos y/o plásticos. El contorno puede ser más o menos marcado, según que la oposición del fondo y de la figura se manifieste en más o en menos planos (color, textura, etc.)¹⁷⁶.

La línea de contorno es el elemento gráfico más comúnmente asociado al arte del dibujo; la línea es una entidad puramente abstracta, que podemos considerar el primer signo gráfico, el cual a su vez está asociado a una

174 Dondis, *La sintaxis de la imagen*, 53.

175 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 228.

176 Grupo μ , *Tratado del signo visual*, 340.

aproximación racional al arte. La línea es expresión del intelecto. Conocida es la frase de Bruce Nauman, quien dice “dibujar es el equivalente a pensar”. En las palabras de John Berger,

*Dibujar es conocer con la mano: tener la prueba que pedía el apóstol Tomás. De la mente del artista, vía el lápiz o la pluma, sale una prueba de que el mundo es sólido, material*¹⁷⁷

Desde esta perspectiva lo fundamentalmente pictórico está asociado a una relación mucho más sensorial, y hasta visceral entre la obra y su espectador. Wölfflin¹⁷⁸ consideraba que el paso de lo lineal a lo pictórico constituía uno de los ejes fundamentales que marcaban el paso del Renacimiento al Barroco, atribuyendo a lo pictórico ciertas características, como la posibilidad de representar el movimiento, y con ello el tiempo. Por otro lado, establece la contraposición línea-masa, que se traduce en una contraposición entre cerrado-abierto y además en plano-espacio, que es llevada más lejos al proponer que el estilo pictórico apunta hacia el espacio ilimitado, llevando el ojo del espectador “muy lejos hacia el fondo, e incluso hacia las profundidades insondables”¹⁷⁹. Lo pictórico, en cuanto ausencia de la línea, apunta hacia lo sensible, lo indefinido, lo misterioso. La línea es un elemento esclarecedor, una frontera que separa la forma del fondo, una cosa de la otra, el adentro del afuera. La línea nos permite clasificar, organizar, y mucho más importante, leer.

Teniendo estas ideas en consideración, no es extraño que en la historieta la línea sea la herramienta visual por defecto. Una historieta está tradicionalmente dibujada y ese dibujo es un dibujo narrativo, como lo hemos establecido en el capítulo anterior. El dibujo narrativo privilegia la legibilidad por sobre cualquier otro criterio y esa legibilidad se ve muy beneficiada por la presencia de límites claros y de figuras definidas: en ese aspecto la línea, en cuanto elemento abstracto que sintetiza y esclarece una realidad visible, cumple un papel fundamental. Por otro lado, la línea es un elemento fácilmente reproducible a través de la técnica, especialmente si pensamos en la era pre-fotográfica de la imprenta. Por esta razón, una imagen altamente sintética resulta óptima.

*Dados los límites impuestos por las técnicas de la época, la representación esquematizada ofrece el mejor apoyo a la idea que transmite la imagen, es decir, la idea que la imagen intenta suscitar en el lector*¹⁸⁰.

La línea posee además un carácter expresivo, y jerarquizador. En la historieta, la línea puede ser utilizada para establecer un ordenamiento en los objetos o elementos presentados, creando así una jerarquía de visionado, y a través de ella, un orden de lectura. En la figura 37 podemos observar cómo la línea varía su intensidad en relación con los elementos más importantes dentro de

177 Berger, *Sobre el dibujo*. 102

178 Wölfflin, *Renacimiento y Barroco*. 29

179 Ibid., 32.

180 Smolderen, *The Origins of Comics*, 9.

37. John Byrne y Dick Giordano. *Man of Steel*. 1986. ©DC Comics

Dick Giordano es uno de los entintadores más respetados en el cómic norteamericano. Su manejo de los distintos caracteres y espesores de la línea permite una lectura fluida, jerarquizando hábilmente los elementos en el panel, manteniendo a su vez la identidad del dibujo.



la narrativa, haciéndolos más visibles. Scott McCloud presenta el ejemplo de cómo en el manga es muy habitual el uso de líneas diferenciadas, para lograr diferentes grados de iconicidad en la representación, enriqueciendo y guiando la experiencia de lectura¹⁸¹.

Dentro del arte, la línea —y el dibujo, por extensión— se ha considerado tradicionalmente como la fundación y el origen de la obra. Aun cuando no se consideraba al dibujo como un lenguaje artístico en sí mismo, su importancia dentro del proceso de creación era fundamental. Para la Academia, el dibujo es la base sobre la cual se construye la obra, en tanto que el dibujo es la expresión de la racionalidad que fundamenta el trabajo del artista.

Dentro de nuestra práctica, la línea la hemos utilizado no solo para crear contornos y separar figuras. A través de uso de distintas tramas, logramos aumentar la cantidad de información en la viñeta, logrando así una imagen más rica en estímulos, aumentando de esta manera su duración (fig. 38), lo que nos permite incorporar a la imagen una velocidad específica. En este caso, ralentizamos la imagen a través de la profusión de líneas. La síntesis lineal tendrá un efecto inverso: la imagen se verá velozmente. Por otro lado, el trabajo puramente gráfico en *Dominó* nos obligó a multiplicar las posibilidades del uso de la línea, expandiendo su espesor hasta el punto en el que la línea se convierte en superficie, y de ser un elemento abstracto pasa a ser un objeto. El trazo grueso de la herramienta juega con esta dualidad: es línea en cuanto trazado, pero a la vez es área y también representación, por su forma. Esta ambivalencia en el trazo se nos presenta como algo muy deseable dentro de nuestras imágenes (fig. 39).

181 McCloud, *Cómo se hace un cómic*. 28



38. Alejandro Ocaña. *Dominó*.
Fragmento. 2020.

2. Color

En la pintura, el color constituye uno de los elementos fundamentales del lenguaje. Tradicionalmente asociado a la sensorialidad y a través de ella a la emocionalidad, el color —como estímulo primordialmente sensible— no se comunica con el espectador a través de la racionalidad, perteneciendo a la categoría de las cualidades expresivas de la pintura.

*En términos más generales, son probablemente las cualidades expresivas (primariamente del color, pero también de la forma) las que espontáneamente afectan a la mente que las recibe pasivamente, mientras que la estructura tectónica del esquema (característica de la forma, pero que también se encuentra en el color) da trabajo a la mente activamente organizadora.*¹⁸²

Debido a estas características, dentro de la pintura clasicista y académica, el color debía estar siempre subordinado a la racionalidad: al dibujo.

*Según Charles Blanc, «la unión de diseño y color es tan necesaria para engendrar pintura como la unión de hombre y mujer para engendrar humanidad, pero el diseño debe mantener su hegemonía sobre el color. De otro modo, la pintura correrá a su ruina: caerá por el color como la humanidad cayó por Eva»*¹⁸³.

Más allá de la idea de que los colores son estímulos visuales, ellos cargan con una rica tradición simbólica y de significados, que permite al color aportar

182 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 341.

183 *Ibid.*, 342.



39. Alejandro Ocaña. *Dominó*. Fragmento. 2020.

sentido a la imagen. Sin embargo, la tradición otorga significados simbólicos al color de acuerdo al contexto, el tiempo y la historia: así, el verde significa vida pero a la vez muerte; el naranja, fuego pero también desesperación¹⁸⁴. Otorgar al color un contenido —o significado—específico, es extraordinariamente difícil¹⁸⁵.

*Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. El color no sólo tiene un significado universalmente compartido a través de la experiencia, sino que tiene también un valor independiente informativo a través de los significados que se le adscriben simbólicamente. Aparte del significado cromático altamente transmisible, cada uno de nosotros tiene sus preferencias cromáticas personales y subjetivas.*¹⁸⁶

Los intentos por sistematizar y cuantificar el sentido, o significados de los colores, en una búsqueda de una suerte de “lenguaje cromático”, constituyen empresas destinadas a no conseguir el éxito debido a una serie de factores; entre ellos está el uso tradicional del color dentro de la imagen; otro aspecto importante es el carácter primordialmente subjetivo del color: el color es un fenómeno perceptivo, antes que una realidad tangible.

La existencia de los colores está condicionada por las limitaciones de nuestro ojo para capturar la información lumínica: una persona con una condición visual específica, como el daltonismo, percibirá el mundo con una gama de

184 Cirlot, *Diccionario de símbolos*.

185 Dondis, *La sintaxis de la imagen*, 67.

186 *Ibid.*, 69.

colores muy diferente a una persona normal. Al ser un fenómeno perceptivo, el color no solo está sujeto a las limitaciones orgánicas del observador: el color también es *relativo*. Un color solo existe en su relación con otros colores. El espectador percibirá los colores de una u otra forma, dependiendo de los colores que lo rodeen.

El color no solo es un fenómeno perceptivo, subjetivo y relativo; también es histórico/territorial, contextual y cultural.

En ningún sentido seguro podemos hablar de un color «como es en realidad»: siempre está determinado por su contexto¹⁸⁷

Históricamente, los colores se han asociado a algún significado o se les ha otorgado un carácter simbólico, los cuales varían dependiendo de la época y la cultura. Por este motivo, a pesar de la innegable potencia comunicativa del color, no nos parece responsable intentar establecer un código rígido de significaciones asociadas a los distintos colores. El análisis del color en cuanto elemento significativo debe ser siempre contextual, e histórico.

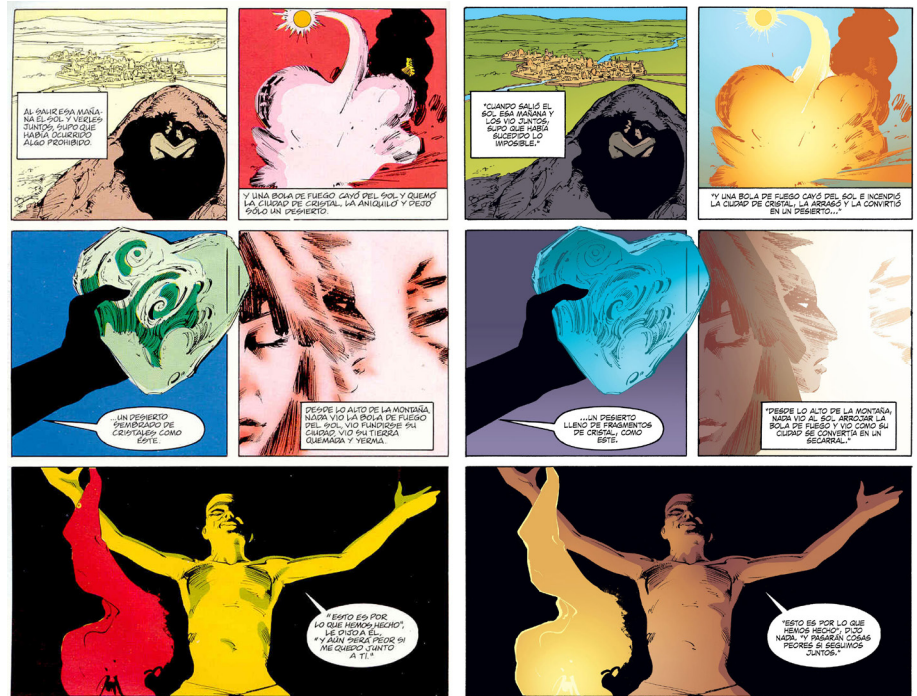
En el cómic el color se ha utilizado para llamar la atención del potencial lector, y destacar entre las publicaciones circundantes: En la época de los comic-books, las historietas debían competir por la atención desde los escaparates, en un enfrentamiento en el cual el vencedor era el más llamativo. Por este motivo el color no siempre era utilizado para obtener una representación realista. Por otro lado, las limitaciones técnicas de la impresión sólo permitían trabajar con una paleta de colores limitada¹⁸⁸. Dentro de la historieta occidental, el color también se utiliza para identificar a los personajes: así, el azul de Superman se utiliza sólo en Superman y siempre es el mismo. Esto restringe aún más las posibilidades de uso del color dentro de las páginas de los cómics, obligando a los coloristas a hacer uso de su creatividad para lograr un resultado llamativo, ordenado y comprensible. Eso muchas veces implicaba colorear espacios de colores imposibles, como un cielo amarillo o un océano rojo. Esto, que podríamos interpretar como una relación con el arte expresionista, responde más bien a una respuesta ante las limitaciones técnicas del medio. En efecto, durante la década del 2000, podemos ver en el cómic mainstream un acercamiento mucho más realista hacia el color, producto de las casi ilimitadas posibilidades de la actualidad. Podemos observar esta diferencia en la edición original de *The Sandman* contra las reediciones posteriores (fig. 40). Al analizar las dos versiones lado a lado, las diferencias en calidad de impresión, en pulcritud y en las atmósferas que se crean a través del color, son evidentes, y dan cuenta del tiempo en el que cada una de estas obras fue producida. Podemos argumentar que este acercamiento al realismo repercute negativamente en la expresividad e impacto del producto final, y que probablemente no todas las obras se beneficien de él.

187 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 350.

188 Ver el apartado respecto de la técnica, en este mismo capítulo.

40. Neil Gaiman - Mike Dringenberg.
The Sandman. ©DC Comics.

En esta imagen podemos ver la diferencia entre el color de una edición de 1990 (izquierda), contra el trabajo realizado en la edición de 2006 (derecha). Paradójicamente, la libertad en el uso del color que otorga la tecnología ha dado como resultado una tendencia hacia un uso más convencional y académico del color, privilegiando colores menos estridentes y más apegados al objeto representado. Probablemente esta “academización” del color esté relacionada con la búsqueda de una imagen de “seriedad” para el medio



Por otro lado, la libertad que permite la tecnología de impresión actual —y en específico la digitalización de los procesos— es aprovechada con fines expresivos por muchos artistas para crear imágenes que hasta hace algunos años no hubiese sido posible reproducir adecuadamente (fig. 41).

En pintura, a pesar de que el color es una de sus características distintivas, ha estado subordinado al tema y a la construcción del dibujo, precisamente por su capacidad de estimular e inundar la mente a través de la sensorialidad, sin mediar la razón o el lenguaje. Un color difícilmente puede ser transformado en habla, y por este motivo ha sido tradicionalmente subordinado a los aspectos racionales del lenguaje pictórico. Su potencia comunicativa y transformadora es, por otro lado, muy difícil —quizás imposible— de estandarizar, al tratarse de un fenómeno óptico subjetivo. Para el arte académico, la irracionalidad del color representa un problema. Es en la renuncia, tanto a la representación como a la narrativa, que el color en la pintura logra convertirse en protagonista. Esto no ocurre sino hasta el siglo XIX, a través del trabajo de los artistas que buscaban alejarse del academicismo y la idea del color como un elemento secundario, que debía ser controlado, subordinado al dibujo y las convenciones de la representación. La experimentación con el color y su proceso de liberación, que podemos datar en el surgimiento del impresionismo, llega a un punto cúlmine a partir de la segunda mitad del siglo XX, a través de la obra de artistas como Helen Frankenthaler (fig. 42), Mark Rothko o Barnett Newman, en donde lo único que encontramos en la tela es color.

41. Tom King y Mitch Gerards. *Mr Miracle*. 2019. © DC Comics.



*El rojo es “el” color. El rojo es bello. El rojo es vida, energía, potencia, poder, amor, calor, fuerza. El rojo te eleva*¹⁸⁹

Este proceso de búsqueda y experimentación con el color, amplió las posibilidades expresivas y comunicativas de este, al liberarlo de la subordinación al dibujo, primero, luego de la representación y finalmente liberarlo de la forma, y de este modo ampliando a su vez el lenguaje pictórico. El color, que durante siglos fue competencia exclusiva del arte pictórico, se transforma finalmente en su centro. En esta evolución el camino trazado por los pintores nos permite hoy entender y utilizar el color en toda su pureza y potencial expresivo. En relación con esta libertad en el uso del color, encontramos una lectura que compendia muy bien lo que hacen los artistas del cómic que experimentan con el color, en este comentario de Barbieri sobre la obra de Enzo Mattotti, cuya obra analizaremos en nuestro último capítulo

*La operación de Mattotti es mucho más vasta: toda la cultura pictórica de nuestro siglo es recuperada con fines expresivos. (...) utilizan las formas destiladas por un siglo de pintura para dar figura a sentimientos y emociones: aparecen viñetas abstractas que tienen el único fin de representar no objetos y personas, sino estados de ánimo, contraposiciones de formas y colores que remiten, sin pasar a través de la representación, directamente a alegría o tristeza, disipación o claridad, incertidumbre o nostalgia*¹⁹⁰.

En nuestra práctica, solo una de las obras se involucra en el problema del color. En este caso, hemos creado imágenes con la intención de que sean pictóricas y a la vez se acerquen a la tradición del cómic. Por este motivo hemos decidido trabajar sin referencias directas, apelando a la narratividad de las figuras, la convencionalidad de la construcción. Debido a que la obra se compone de pequeños paneles que están físicamente separados el color debe servir como elemento unificador y como canal comunicativo entre los distintos paneles. Por

189 Rupprecht Geiger citado en Ruhrberg et al., *Arte del siglo XX*, 295.

190 Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, 127.



42. Hellen Frankenthaler. *Open wall*.
1953

otro lado, nuestra aproximación al color busca ser expresiva, al mismo tiempo que trabajamos con una paleta restringida. El objetivo de esto es establecer una conexión visual con la tradición del cómic occidental norteamericano, el cual tradicionalmente ha presentado estas características debido a las limitaciones técnicas y de costos asociadas a la producción historietística. Por otro lado, hemos querido mantener muy presente la pincelada para no perder el carácter pictórico de la imagen, buscando un compromiso que nos lleve a un equilibrio (fig. 43). Este equilibrio lo hemos buscado trabajando con diversas texturas y veladuras de color que no solo consiguen dar de profundidad a la imagen, también la hacen muy difícil de reproducir. En ese sentido, esta obra es fundamentalmente pictórica y no hace ninguna concesión a los procesos de registro y reproducción.

3. Marco/Reborde

El marco o reborde es un elemento que nos permite apreciar con claridad las diferencias entre el lenguaje del cómic y el de la pintura, a través del análisis de su naturaleza y funciones dentro de cada medio. El Grupo μ nos entrega una definición general de lo que es el reborde

El reborde es un signo de la familia de los índices. Su significado podría ser glosado de la manera siguiente:

a) Todo lo que está comprendido dentro de los límites del reborde recibe necesariamente un estatuto semiótico.

b) Este conjunto de signos constituye un enunciado homogéneo, distinto de los que podrían ser percibidos en el espacio exterior a este límite.

c) La atención del espectador debe enfocarse en este conjunto. Esta



43. Alejandro Ocaña. *Atrapasueños*.
Detalle. 2020-2023

función de indicación podría ser desviada en tal o en cual dirección, y enriquecida con semantismos variados por procedimientos particulares, como el reborde rimado que estudiaremos más adelante¹⁹¹

El reborde es un elemento instrumental, tanto en la pintura como en la historieta; si bien en rigor cumple siempre la misma función (crear una separación entre un adentro y un afuera) en el cómic específicamente esta función es algo más compleja. En un cuadro, el marco o reborde tiene la función específica de separar el cuadro de su entorno, o de compartimentar el cuadro. La existencia del borde crea una separación y uno o varios microhábitats, en donde el cuadro puede existir dentro de sí mismo, separado de aquello que le rodea¹⁹². En una historieta, el borde aparece constantemente: en el borde de las viñetas, en el borde de las didascalias y en los globos de texto. La función compartimental del reborde es una herramienta fundamental en el lenguaje historietístico. Sin embargo, no sólo cumple la función de delimitar el área visible de aquella imagen que mostrando o de crear una separación entre el adentro y el afuera; el reborde además cumple comienzo y el fin de las elipsis dentro de la narración. No solo debe separar la imagen del entorno, pero además debe permitir o facilitar el paso de una imagen hacia la siguiente. En efecto, la importancia del reborde en la narrativa es tal que en muchos casos precede a la imagen. El reticulado o *quadrillage* es una de las primeras etapas en la creación del diseño de la página.

El tipo particular de contorno que es el reborde tiene por función la de dar el estatuto «interior» a uno de los espacios opuestos por la línea. Dicho de otra manera, la de delimitar un espacio. ¿Cuál es el estatuto de este espacio? Semióticamente no es todavía más que un espacio

191 Grupo μ , *Tratado del signo visual*, 340.

192 Bazin, *¿Qué es el cine?*, cap. 12.

44. Alejandro Ocaña. *Dominó*.
Fragmento. 2020.



*sin-contenido determinado. En términos menos rigurosos, pero más expresivos, diríamos: un espacio reservado para una imagen futura, no producida aún.*¹⁹³

El reborde historietístico debe ser una barrera permeable, y dada la delicadeza de esta tarea, el borde debe ser construido de manera que pueda cumplir esta doble función, de separar y permitir el flujo. Dada la importancia fundamental en el proceso de lectura que tiene el reborde, debe ser enfrentado con una gran rigurosidad: la existencia o inexistencia del recuadro puede alterar la facilidad de lectura y la legibilidad general de la historieta que estamos presentando; y su visibilidad como marco puede jugar también un papel en la fluidez de la lectura y en el distanciamiento del espectador respecto de aquello que está leyendo. Para el Grupo μ , el reborde “no se define en ningún caso por su apariencia material, sino por su función semiótica”¹⁹⁴. Sin embargo, la materialidad y apariencia del reborde puede afectar en su funcionalidad. En el caso concreto de la historieta, el reborde juega un papel fundamental en la narrativa visual. Idealmente, el reborde o viñeta debiese ser “invisible” y armonizar con la estética general de aquello que se está presentando. Una viñeta que no armoniza creará un quiebre en la lectura, distanciando quizás excesivamente al lector; y una viñeta cuya visibilidad sea insuficiente o excesiva, puede afectar la legibilidad, ralentizar o hacer incómodo el proceso de lectura. El reborde a su vez puede cambiar de forma, y de textura, para complementar la narración, provocar sensaciones o reacciones en el espectador, o asentar un tono dentro del relato.

Estas características del reborde y la influencia directa que este ejerce en la interacción del lector con la obra hacen del reborde una herramienta poderosa en la construcción de la narrativa¹⁹⁵.

La función del reborde en la pintura y en el cómic, está fuertemente

193 Grupo μ , *Tratado del signo visual*, 83.

194 Grupo μ , 340.

195 Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, 48.

condicionada por los mecanismos constructivos y comunicacionales de cada uno de estos lenguajes. El marco en la pintura favorece la permanencia del espectador dentro del cuadro. En palabras de André Bazin El marco polariza el espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo. El marco es centrípeto, la pantalla centrífuga¹⁹⁶.

Esta condición “centrífuga” de la pantalla, no es aplicable al recuadro del cómic, puesto que el marco del cómic no “sustraer” elementos de la realidad circundante, ni es un recorte de la realidad. Los límites de la pantalla recortan, creando un “campo” y un “fuera de campo”. En tanto que el recuadro de la historieta es un dibujo, sólo existe dentro de sus propios límites, los cuales por supuesto pueden variar, en función de lo que se está narrando.¹⁹⁷ Benoit Peeters identifica un espacio específico del cómic, al que llama “pericampo”, el cual estaría constituido por las otras viñetas de la página, y por la de la página opuesta. La viñeta no es una imagen solitaria, porque el ojo no puede percibir la viñeta como un elemento aislado¹⁹⁸. Esta diferencia en la función del marco, se ve reflejada en la composición dentro del plano, la cual difiere asimismo entre la pintura y el cómic.

Nuestro trabajo práctico consiste mayoritariamente en cómics que se componen de una serie de viñetas. Esto nos obliga a pensar constantemente en el valor del marco y en la separación entre paneles como un elemento activo dentro de la composición del cuadro. En *Dominó*, nuestra primera obra, este problema fue una parte central en el desarrollo del trabajo, principalmente por ser una obra en la cual las herramientas y materiales con los que se trabajó eran muy acotados. Al trabajar con pocas herramientas, cada elemento en juego se hace mucho más presente y nos permite analizarlo en mayor profundidad. Fue así como notamos que el reborde de las viñetas juega un papel fundamental no solo en la legibilidad de la obra, también en sus ritmos, equilibrios y armonía global. A través de un proceso de ensayo y error concluimos que el reborde ideal es un reborde invisible, pero que esa invisibilidad no significa inexistencia sino integración y que el reborde es un elemento vivo dentro de la narrativa visual, y que juega un papel que puede llegar a ser muy relevante (fig. 44).

4. Composición

Entendemos una composición visual como un ordenamiento de los elementos que conforman la imagen, según criterios determinados por el artista o creador. La composición de una obra plástica es tradicionalmente la parte más relevante en el proceso de elaboración de dicha obra. Es a través de la composición que la obra finalmente se comunicará con su espectador, sentando el tono y la

196 Bazin, *¿Qué es el cine?*, 141.

197 Otros autores, como Roman Gubern, tienen una idea diferente y consideran que la transcripción entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje del cómic es directa, y sus elementos constitutivos son similares y equivalentes.

198 Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*, 34.

dinámica de la interacción entre las imágenes presentes en el cuadro dentro del cuadro y también con su espectador. Dentro de la tradición pictórica, una de las principales características que se busca a través de la composición es el equilibrio¹⁹⁹. Este equilibrio puede ser estable, como sucede con las composiciones simétricas o piramidales, o puede ser un equilibrio inestable o precario como sucede con las composiciones en donde la simetría se rompe y los elementos son dispuestos en tensión, buscando que estas tensiones visuales se contrarresten y mantengan la obra en equilibrio. Una composición con equilibrio inestable es, precisamente, la más eficaz para crear tensiones dirigidas en su seno²⁰⁰. Con independencia de si la composición es estable o no, o si es estática o dinámica, dentro de un cuadro lo que se busca es el equilibrio interno de la obra. Una obra equilibrada ayudará a crear una lectura o visionado de la obra que invite al espectador a mantener su mirada dentro de ella. Ya hemos mencionado el carácter centrípeta del cuadro, adjetivo que puede aplicarse asimismo a la composición pictórica, en tanto que llama a al espectador a sumergirse y a mantenerse dentro de la pintura. Un cuadro es capaz de absorber a quien lo esté observando y mantenerlo en el centro de este pequeño universo plano que es el cuadro²⁰¹.

Por otro lado, en el cómic ocurre algo distinto y es una situación muy particular, que consideramos crucial en la comprensión del lenguaje visual del cómic, especialmente si lo comparamos al lenguaje visual de la pintura. Si pensamos en el recuadro-viñeta del cómic, en paralelo a la pintura, notaremos que el cuadro del cómic no tiene realmente un valor como cómic por sí mismo: es solo un elemento de un conjunto mayor. Y si ese fragmento está impreso en una página, tal como lo han estado los cómics durante mucho tiempo, solo va a cobrar sentido como historieta en tanto que esté en una relación con los otros recuadros, o viñetas. En ese sentido, el recuadro-viñeta del cómic no puede entenderse como una composición unitaria y por lo mismo en la mayoría de los casos no corresponde a una composición centrípeta. Tampoco le correspondería la característica “centrífuga” que Bazin le asigna a la pantalla. Para Benoit Peeters, la viñeta no coincide con ninguna de estas dos clasificaciones²⁰². Tal como mencionamos en el inciso anterior al referirnos al reborde, el recuadro del cómic debe responder a una composición que ayude o que dé indicios respecto del paso siguiente, y en ese aspecto tiene que servir como un elemento de transición, como un peldaño que permita al lector desplazarse al recuadro que le sigue en la secuencia. La composición del recuadro del cómic es centrífuga porque no está destinada a mantener al lector dentro del cuadro, sino que una de sus funciones es guiar al lector en su tránsito al recuadro siguiente, pero es al mismo tiempo centrípeta, toda vez que debe entregar de forma clara y completa la información que contiene. Si

199 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 36.

200 Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 147.

201 Bazin, *¿Qué es el cine?*, cap. 12.

202 Peeters, Benoit, citado por Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*, 34.

45. Alejandro Ocaña. *Ulmo*. 2022

en la pintura, la composición busca el equilibrio, en el cómic la composición debe tender hacia el flujo comunicativo. Suele darse el caso que una viñeta aislada se encuentra en desequilibrio, precisamente por su finalidad narrativa y por la interdependencia de las viñetas. Ciertamente no parece lo más acertado hacer una analogía directa entre la viñeta y el cuadro. Podría hacerse una analogía entre el cuadro y la página, pero esa analogía presenta sus propias complejidades, puesto que la página sigue siendo un fragmento de un conjunto mayor. La página es al libro como la viñeta es a la página. Este conjunto mayor, que comprende la totalidad del cómic es lo que Groensteen llama “multimarco”²⁰³. Sin embargo, debido a las características del libro impreso, y al carácter espaciotemporal del cómic, este multimarco no es simultáneo. Y si se da el caso que el multimarco pudiese estallar y presentar de manera simultánea todo el conjunto de la obra, esta perderá parte de su carácter historietístico, porque sacrificará parte de su secuencialidad en favor de la simultaneidad, para acercarse a un comportamiento compositivamente más pictórico, es decir, centrípeto. Y en la medida en que este cómic simultáneo puede ser observado en su totalidad, como un conjunto, la visibilidad del fragmento/viñeta se pierde, por lo tanto, la legibilidad se ve afectada. Este problema respecto de la legibilidad vs. el conjunto, lo han enfrentado artistas como Öyvind Fahlström quien, en sus primeras obras, como *Opera* y *Adeledic-Nander*, presentó soluciones diversas al problema de la simultaneidad del cuadro: *Opera* tiene unas dimensiones extremas en su proporción (27 cm de altura por 1100 de largo) lo que obliga al espectador a recorrerla.

*La escala de la obra obliga al espectador a implicarse físicamente en el cuadro, con todo el cuerpo y no sólo con los ojos. Y lo que es más importante, su inmensidad hace imposible asimilar la obra en su conjunto, sólo puede entenderse como una suma de experiencias, como una gestalt*²⁰⁴.

203 Ibid., 33.

204 Kelley, «Myth science».

46. Alejandro Ocaña. *Ulmo*. 2022

En el caso de *Ade-Ledic-Nander*, el mismo artista sostenía una sábana con un agujero delante de la tela, dentro de su estudio, para que quienes quisieran verla no se distrajeran con el conjunto y prestaran atención a la narrativa²⁰⁵. La simultaneidad en cierta forma se opone a la narrativa, toda vez que esta última basa su funcionamiento en la concatenación de secuencias, que se desarrollan en el tiempo. Lograr un equilibrio entre la simultaneidad de la pintura y la temporalidad narrativa, puede ser un problema, toda vez que se hace necesario crear una obra que pueda ser ambivalente. Esta contradicción entre lectura y visionado está también relacionada con el formato, el tamaño y la distancia a la que el lector/espectador se sitúa respecto de la obra. Estos aspectos los discutiremos en un apartado posterior.

Dentro de nuestra práctica, nos enfrentamos a un problema específico de composición con nuestra obra *Ulmo*, la cual es un cómic que fue publicado en papel y posteriormente publicado a través de una red social que no hacía viable la publicación en páginas, solo en viñetas independientes. Esto nos obligó a recomponer cada viñeta para adecuarla al espacio disponible, destruyendo la composición de página y recomponiendo cada imagen como un ente aislado. Al extraer las viñetas de la página, estas parecían desequilibradas y sin estructura, exigiendo una reestructuración del espacio, reubicación de textos, establecer nuevas subdivisiones y además alterar el tamaño de las letras y forma de los bocadillos. En este ejercicio, se hizo patente el hecho de que la viñeta, como parte de una página, debe conducir al lector hacia la viñeta siguiente, pero al no tener imágenes vecinas con las cuales comunicarse, necesariamente debe adoptar una composición pictórica y volverse hacia sí misma, en una composición autosoportante (fig. 45 - 46).

5. Pincelada/Gesto

Danto se preguntaba por qué Greenberg se había decantado por la bidimensionalidad como elemento fundamental de la pintura, dejando de lado el gesto o la pincelada, siendo que ésta en sí misma es un elemento que es propio y exclusivo de la pintura, y puede ser considerado como un elemento definitorio de la pintura en cuanto tal, incluso más que el plano.

*En este punto permítanme referirme a la pincelada (y su implicación con sus análogos expresionistas, el goteo, el golpe, el frotado, etc.) como una confirmación parcial del punto de vista de Greenberg, pero también como algo que él pudo haber usado en el lugar del plano como criterio de la pintura en tanto tal*²⁰⁶.

La pincelada constituye uno de los aspectos comunicativos más particulares de la pintura. La pincelada no sólo revela el material de la pintura, también revela el *proceso* de pintar, así como registra el *acto* de pintar. La pincelada es finalmente una huella del artista, y al constituirse como huella, imbuje a

205 Hulten, *Oyvind Fahlstrom*, 106.

206 Danto, *Después del fin del arte*, cap. 4.

la obra de la presencia del humano²⁰⁷. No podemos reducir el valor del gesto o de la Mancha a la pura textura, porque la pincelada no sólo es textura: la pincelada es huella y la pincelada es material; y más que ninguna otra cosa la pincelada es pintura. Y esta presencia del material de la pintura, y al mismo tiempo, del gesto del artista, otorga a la obra un interés que sobrepasa el interés de la representación ilusionista, que busca hacer de ella algo invisible

*Por otra parte, cuanto más exacta es la imitación, menos vivo es el placer. Lo que nos place, no es imitar, sino crear. La más pequeña invención sobrepasa todas las obras maestras de la imitación*²⁰⁸.

Y si bien durante el siglo XIX, tras la aparición de la fotografía, hubo quien llegó a plantear que la pintura había llegado a su fin —como Paul Delaroche²⁰⁹, la pintura, en su evolución hacia un alejamiento de la narrativa y la representación, se fortaleció precisamente a través de la revitalización de la pincelada, en un reencuentro con su propia materialidad, al punto de que actualmente toda pintura no solo es aquello que representa, sino que primeramente es *pintura*. La en la tactilidad y la presencia del material, es algo que raramente puede verse en la historieta. Esto sucede principalmente por dos motivos: el primero guarda relación con la necesidad comunicativa del cómic, en donde las ideas deben transmitirse claramente y lo que transmite la pincelada en sí misma es algo más como *ruido*. La materialidad contamina el mensaje con su presencia, haciendo difícil el proceso de lectura y agregando elementos que no pertenecen a la narración. En relación con esto, es pertinente recordar que el cómic occidental está condicionado por la estructura narrativa del cuento: se considera que es de máxima importancia el acontecimiento, lo que *sucede*. Por este motivo, todo elemento presente dentro de la narración debe contribuir al *avance de la trama*. Entonces, elementos sensoriales como las texturas o pinceladas, no entregan realmente información útil al avance de la trama, por lo que no tendrían una mayor utilidad; al contrario, podrían resultar indeseables por la interferencia que aportan a la representación, y sólo pueden observarse en obras que se desligan de la convencionalidad del medio y presentan propuestas más experimentales (fig. 47). Por otro lado, existe un gran *hándicap* técnico que impide la correcta utilización de la pincelada o del gesto pictórico en una historieta.

Tradicionalmente la historieta ha sido creada para su reproducción masiva en formatos muy definidos, los cuales están condicionados a su vez por aspectos económicos. Por este motivo, las impresiones de historietas suelen hacerse utilizando los recursos más rentables, tanto en técnicas de impresión como en materiales, los cuales en muchos casos ofrecen una calidad que no es la óptima. Tanto el tamaño reducido de las historietas como las limitaciones de la tecnología de impresión tienen como consecuencia que las sutilezas propias

207 Gombrich y Ferrater, *Arte e ilusión*, 243.

208 Hegel, *De lo bello y sus formas*, 44.

209 Danto, *Después del fin del arte*, cap. 4.



47. Bill Sienkiewicz. Stray Toasters.
1988. Epic Comics.

de la textura o de la pincelada se pierdan, siendo invisibles en el producto final que es el cómic ya reproducido. Este es el motivo por el cual los cómics tradicionalmente son entintados, utilizando nada más blanco y negro y creando grises a través del uso de tramas. Estas restricciones del lenguaje visual se dan porque, bajo estas condiciones, puede preverse con un buen grado de certeza el resultado final impreso. Un artista del cómic debe preguntarse constantemente si aquello que está haciendo se verá bien, una vez la obra sea reproducida; de lo contrario se corre el riesgo de que el público finalmente reciba una obra con una calidad muy distinta a la que inicialmente se ha ideado.

Aun en la actualidad, con la alta tecnología de impresión disponible y con la existencia de ediciones de lujo, en las cuales no se escatiman esfuerzos ni se miden costos, al cómic le resulta imposible recrear la materialidad. Puede retratarla, a través de la fotografía, o imitarla, gracias a los avances en las herramientas de ilustración digital. Pero la materialidad de la pincelada en el

cómic es siempre ilusoria, puesto que su propia materialidad no es más que tinta y papel.

Algunas de las características expresivas de la pintura, asociadas a la gestualidad y al material, pueden ser utilizadas dentro del cómic. Podemos encontrarlo en trabajos como el de Alberto Breccia o Miguelanxo Prado. También forman parte del repertorio de artistas cuyo trabajo experimenta dentro del cómic *mainstream*, como Bill Sienkiewicz o Dave McKean.

La condición múltiple del cómic le impide alcanzar la materialidad de una manera similar a la pintura. Esta condición múltiple de la historieta la hace, en más de un sentido, inmaterial. Esa inmaterialidad la hace portable. Por ejemplo, el leer una historieta en papel no difiere mucho de leerla en un dispositivo electrónico de tamaño adecuado, como una *tablet* o un *ipad*²¹⁰. La pérdida del material no afecta sustancialmente la experiencia del lector. La irrenunciable materialidad de lo pictórico restringe la obra a un tiempo y un espacio determinado, y la hace más sensible al entorno. Esto contribuye a *fragilizar* la obra y a hacer más complejo el proceso de lectura/visionado.

Dentro de las obras que elaboramos con motivo de esta investigación, el gesto resulta un elemento fundamental. Si bien dos de las tres obras son gráficas antes que pictóricas, y fueron realizadas con herramientas digitales, se buscó la manera de que el trazo y el gesto fuese lo más cercano a una pincelada y a un trazo real. El trazo no es carente de contenido ni carente de intención: es al mismo tiempo la huella del artista y la evidencia de la propia corporalidad del objeto artístico, evidenciada a través del material. Es la carne y la piel de la obra. Jugar con el trazo nos permite crear distintos niveles de lectura en la representación —desde fragmentos cercanos a la abstracción geométrica a imágenes mucho más expresivas y de trazo abocetado, pasando por viñetas descriptivas en donde el gesto está muy controlado— creando texturas y ambivalencias en la imagen y permitiendo crear conexiones entre las distintas imágenes, esta vez gracias al tratamiento del gesto. (fig. 48). En nuestra tercera obra, hemos decidido mantener muy presente la pincelada, en la carga de material y en la textura que provee a la imagen, precisamente con el objetivo de evidenciar y poner de relieve el trabajo manual, artesanal asociado a la creación pictórica, puesto que así esperamos logre una mejor comunicación con nuestro espectador/lector, al buscar una reacción sensorial y visceral que se complementa a la información narrativa y temporal que la obra está entregando (fig. 49).

6. Perspectiva

210 Por supuesto existen casos, como el de *Building Stories*, de Chris Ware, que sólo pueden existir en forma de libro, por su propio diseño. Cualquier intento de digitalizar tal obra, significaría una merma importante en la experiencia lectora. La relación indisoluble entre esta obra y su formato físico, acerca esta historieta al libro-objeto. Es, en efecto, una obra cuyas dimensiones y diseño dificultan no solo su digitalización, sino su manipulación y su lectura. Ware con esta obra se aleja de la historieta típica y se acerca al *objeto artístico*.

48. Alejandro Ocaña. *Dominó*. 2020

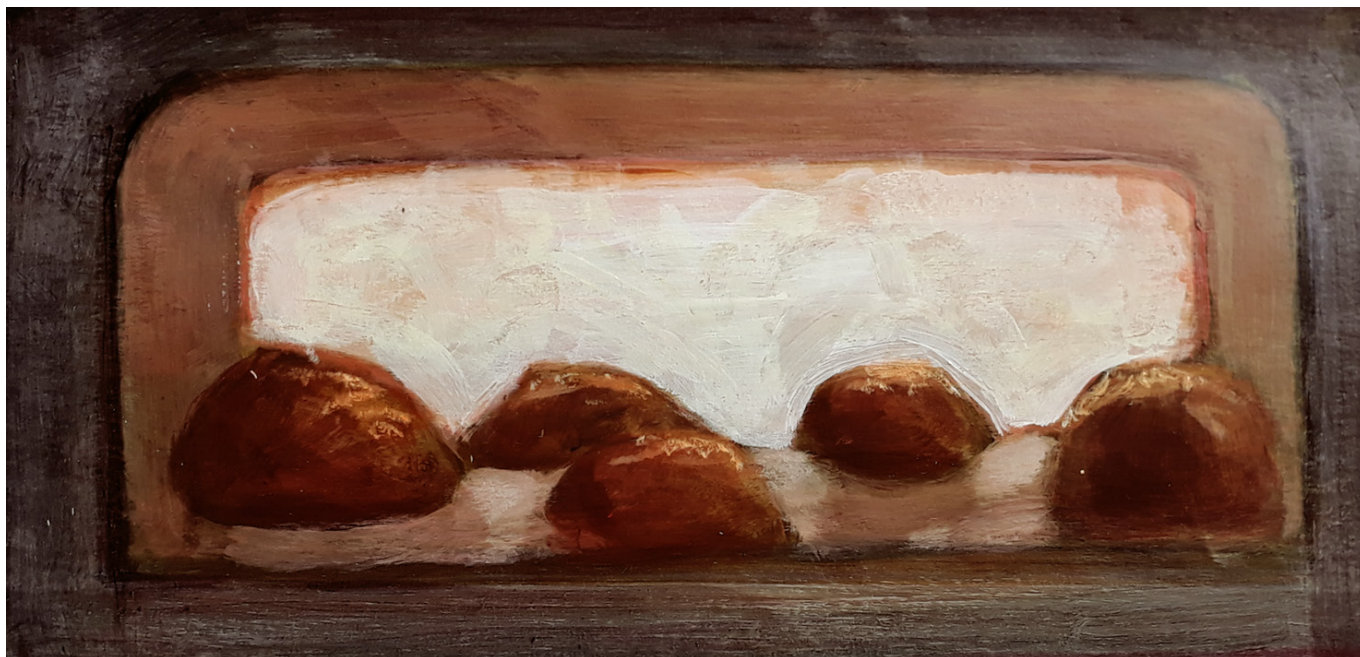


La perspectiva es uno de los descubrimientos más importantes dentro de la historia de la representación bidimensional de la realidad. A pesar de que la perspectiva geométrica es una herramienta primordialmente gráfica, el uso que se le ha dado esta históricamente relacionado con la historia de la pintura. Es a través de la perspectiva que la pintura logra crear la ilusión de la tridimensionalidad, alejándose para siempre del carácter literario que caracterizó a la pintura en el medievo. Según Barbieri

Quando se estudia la historia de la perspectiva, la referencia principal es, en efecto, la pintura; y aun cuando el cómic tiene con la pintura un parentesco menos próximo, es, sobre todo a ella, a la que hace referencia su uso de la perspectiva, acaso también negativa y críticamente²¹¹.

La perspectiva dentro de la historieta, sin embargo, difiere en su uso respecto del uso tradicional en la pintura. El cómic descende de aquellos textos ilustrados del medioevo de los cuales la pintura se ha separado hace ya siglos, y mantiene la finalidad narrativa en el uso de la imagen. Esta diferencia en la finalidad tiene efectos visibles en la manera de utilizar la perspectiva: la pintura se ocupó del problema de la representación fidedigna o ilusionista de la realidad, para después poner ese ilusionismo en entredicho durante el periodo modernista y de las vanguardias. En el cómic, la perspectiva está subordinada a la narrativa, por lo que la perspectiva geométrica solo es utilizada cuando sirve a la narración —en paneles que muestran lugares, o que buscan crear una sensación de espacialidad, o también para evidenciar el tamaño y escala de los elementos o personajes presentados—. La perspectiva dentro de un cómic puede ser exagerada, manipulada o ignorada por completo, dependiendo de las necesidades narrativas de la historia, de las decisiones que en base a ese criterio tomen sus autores y de los aspectos convencionales de

211 Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, 99.



49. Alejandro Ocaña. *Atrapasueños*.
Detalle. 2020-2023

la narrativa visual. Un ejemplo muy claro de esto es el arte de Chris Ware, quien hace un uso intensivo de la perspectiva axonométrica (fig. 50), la cual nos permite observar de una manera muy clara los acontecimientos y espacios, pero sin embargo no crea la ilusión de la tridimensionalidad. La perspectiva axonométrica tiene una función comunicativa muy clara: se utiliza para hacer visibles de una forma inequívoca aquellos objetos que se están representando, entregando información visual precisa, aun si eso significa crear un dibujo que no engaña al ojo.

Al ser un instrumento al servicio de la narrativa visual, la perspectiva, dentro del cómic, a menudo es ignorada, privilegiando la disposición de los elementos dentro del recuadro, maximizando la eficiencia en la entrega de información. Algunos artistas, como Carmine Infantino o David Lloyd (fig. 51), son reconocidos por este uso “incorrecto” de la perspectiva en una forma que no afecta la credibilidad de los espacios, a la vez que permite una narrativa precisa, fluida y expresiva.

Me había desembarazado de la realidad para entrar en un mundo de diseño puro (...). Dibujaba lo que quería ver y no lo que veía. Si se observa atentamente mi trabajo, la anatomía es falsa, los ángulos y las perspectivas chocan. Voluntariamente: cuando se mira el conjunto, se advierte el diseño que determina mi trabajo²¹².

La perspectiva aérea, que recrea la ilusión de la profundidad alterando la visibilidad de los cuerpos, es una herramienta pictórica de la cual, en determinadas ocasiones, el cómic hace uso. Sin embargo, tal como sucede con la perspectiva geométrica, en historieta la visibilidad de los cuerpos está

212 Infantino, Carmine, citado por Coma, *Historia de los Cómics*, n° 28.

50. Chris Ware. Rusty Brown. 2019



subordinada a las necesidades del diseño narrativo de la obra. En un cómic, aquellos aspectos más relevantes o aquellos que necesiten ser vistos en primer lugar, por necesidades narrativas —recordemos la naturaleza temporal del cómic— se les dará una mayor visibilidad, y aquellos aspectos menos prioritarios, o que suceden después, serán dispuestos y dibujados de manera que sean menos visibles.

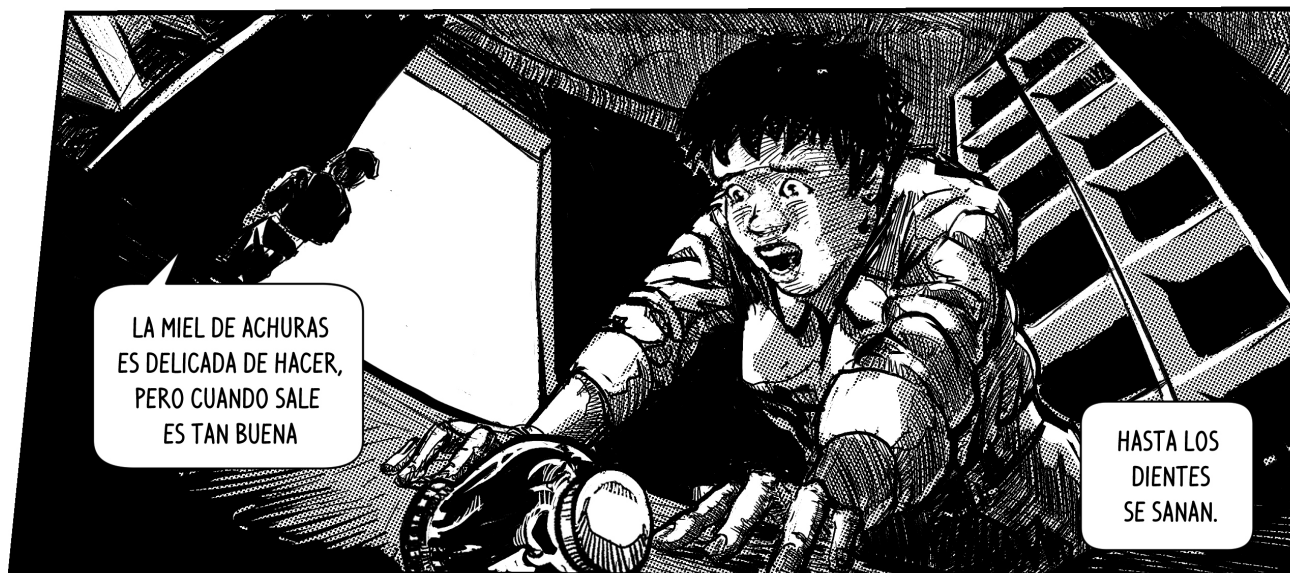
La perspectiva aérea en la pintura no se traduce al cómic. En el dibujo narrativo, la visibilidad de las imágenes tiene un ordenamiento jerárquico según la narrativa²¹³.

Al no estar realmente “amarrado” a las reglas de la perspectiva, el artista de cómics cuenta con una gran libertad compositiva, permitiéndole “torcer la realidad” para lograr una imagen legible.

En nuestro caso hemos utilizado la perspectiva geométrica precisamente para lograr determinadas sensaciones en nuestro lector, especialmente en *Ulmo*. En algunas secuencias hemos utilizado la perspectiva con algo de rigurosidad, la suficiente para crear la sensación de un espacio tridimensional y una arquitectura sólida, misma que luego hemos torcido, en función de la narrativa, para crear una sensación de desequilibrio y malestar (fig. 52).

213 Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, 107.



52. Alejandro Ocaña. *Ulmo*. 2022

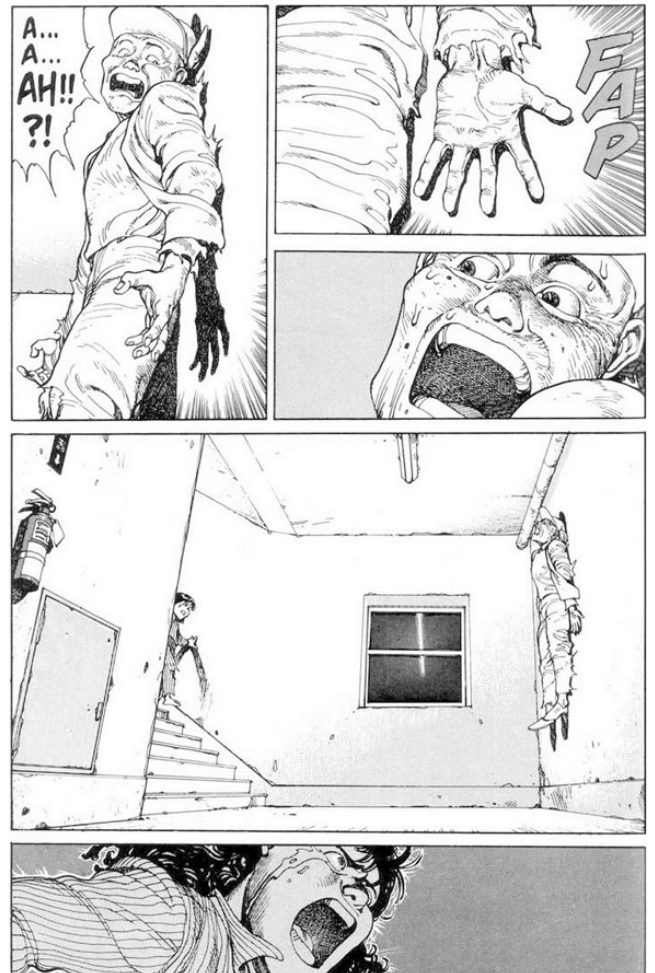
7. Texto

Como hemos planteado en nuestro primer apartado, en el cómic el texto no sólo es contenido, sino que también es imagen, y una parte de la composición visual del cuadro. La inclusión de textos en pintura es, sin embargo, muy poco habitual. Hemos hablado en párrafos anteriores respecto del proyecto modernista y del alejamiento de la narrativa que vive la pintura, el cual podemos rastrear desde el Renacimiento hasta mediados del siglo XX. Este proceso en el que la pintura progresivamente abandona la narrativa para centrarse en los aspectos puramente pictóricos nos permite interpretar que la presencia de texto dentro de una pintura no es algo cotidiano, ni corresponde al lenguaje pictórico “puro”. Es más bien una intromisión, o una expansión del lenguaje escrito dentro de la pintura. En el cómic, por otro lado, la presencia de texto es prácticamente consustancial a la naturaleza del cómic. El cómic se define en torno a la narrativa y la presencia de texto juega en este aspecto un papel muy relevante. Incluso, en historietas donde el espacio es muy reducido, como en las tiras diarias de los periódicos, el texto adquiere mucha más importancia que la imagen. Esto responde principalmente a una razón práctica: escribir una historia es mucho más rápido y menos trabajoso que dibujar una historia. Por otro lado, el cómic (sobre todo el cómic occidental) es un lenguaje que está siempre muy constreñido dentro del espacio en donde se necesita narrar la mayor cantidad de eventos posibles, en la menor cantidad de espacio. Espacio que es siempre limitado y escaso. Esta preocupación por el espacio y la compresión de la narrativa es muy común en el cómic occidental, pero no es tan común en cómics que se enmarcan en la tradición del *manga*. Esto es debido al tipo de narrativa que en Occidente estamos acostumbrados a crear y a consumir, así como a la forma en que tradicionalmente la industria

editorial ha entendido el mercado del cómic: En occidente la estructura básica de la historieta es la estructura del cuento, en donde el relato está centrado en un conflicto y lo primordial es la sucesión de eventos. Son narrativas principalmente anecdóticas, en las cuales lo primordial es responder a la pregunta de *qué sucede*. Por lo tanto, todas las partes del relato deben aportar a responder esa pregunta, y contribuir al avance de la trama. Por la parte editorial, tradicionalmente la industria ha buscado captar nuevos lectores, por lo que se privilegian narrativas autoconclusivas y autocontenidas. Estos factores (la necesidad de hacer avanzar la historia, y que cada cómic publicado sea autosoportante) obliga al autor a presentar la mayor cantidad posible de información en cada uno de los paneles y favorece el uso de grandes cantidades de texto. Sin embargo, en aquellos cómics inscritos dentro de la tradición del cómic japonés o *manga*²¹⁴, encontramos una situación muy distinta: En el *manga*, la narración es mucho más distendida y está mucho menos preocupada por la limitación del espacio porque, precisamente, el *manga* tiene muchas menos limitaciones espaciales que el cómic occidental. Y esto, asimismo, no es sino un reflejo tanto de la forma de entender la narración, como de los criterios editoriales: el objetivo de las editoriales que publican *manga* en Japón, no apunta solo a la captura de nuevos lectores, si no a la retención de los lectores actuales. Por lo tanto, el que las historias se extiendan, es beneficioso desde el punto de vista editorial. Este modelo editorial permite al narrador descomprimir la historia, y favorece a aquellas historias que logran extenderse. Es por este motivo que los autores de *manga* tienen la libertad de utilizar el espacio disponible no solo para hacer avanzar la historia, sino además para profundizar en ella. Es habitual en el *manga* la presencia de múltiples paneles que corresponden a un mismo momento, ralentizando o deteniendo el avance del relato, con un fin expresivo. Asimismo, es habitual encontrar viñetas o pasajes completos en los que la atención está puesta en el entorno, o en descripciones. Esta forma de narrar, entrega la opción a los artistas de no solo relatar acontecimientos, sino que les permite describir atmósferas, profundizar en los entornos y en los personajes, de una manera que bajo los parámetros de publicación occidental (principalmente dentro del cómic norteamericano) resulta difícil.

Esta descompresión de la narrativa permite un uso mucho menos recargado del texto que en el cómic occidental. Además, al estar puesto el objetivo en la retención de un lector ya cautivo, no existe necesidad de hacer que el libro sea autoconclusivo, ni autocontenido. Esto permite un uso del texto

214 Se suele considerar al *manga* como una de las tres variantes o grandes escuelas del cómic mundial, según criterios estilísticos y geográficos: se suele agrupar al cómic mundial en 3 grandes segmentos o tradiciones: el cómic norteamericano, el cómic Franco-belga (o europeo por extensión), y el cómic japonés o *manga*. Esta clasificación, si bien está bastante extendida, nos parece una clasificación demasiado generalizadora y que invisibiliza tradiciones historietísticas de mucha relevancia (como el *fumetti* italiano, o la historieta argentina, ambas con una forma de hacer y una comprensión del lenguaje de la historieta que las distinguen y separan de estas tres tradiciones antes mencionadas).



53. John Byrne. Superman #7. 1987.
©DC Comics

54. 53. Katsuhiro Otomo. Pesadillas (Domu). 1981

En estas páginas podemos observar de forma muy clara las diferencias entre la tradición del manga, y la tradición narrativa del cómic occidental, en lo relativo a la función del texto dentro de la narrativa.

más esporádico y equilibrado, permitiendo al dibujo tener un protagonismo mayor. Paradójicamente, el reducir el texto en proporción al dibujo tiene como resultado una lectura más rápida y liviana, lo que desemboca en historias más ágiles y que se mueven a un ritmo más acelerado, aun cuando entreguen menos “información por página” (figs. 53-54)²¹⁵.

Uno de los aspectos conflictivos en el análisis de la historietas, es precisamente la convivencia del texto con la imagen. Sin embargo, considerar el texto y la imagen como entidades incompatibles dentro de la historietas, es consecuencia de una comprensión *pictórica* de la imagen, en conjunto con una idea *literaria* del texto.

Podemos apuntar que esta separación no es natural de estos lenguajes, considerando que antes del Renacimiento, imagen y texto coexistían y armonizaban en los mismos espacios

215 Otro aspecto de interés en este ámbito es el hecho de que en el manga las historias tradicionalmente tienen un final: son historias que, si bien pueden extenderse durante mucho tiempo, terminan. En Occidente podemos ver —sobre todo en el cómic de superhéroes y en las tiras de prensa— que las historias jamás acaban: tenemos a personajes que viven aventuras durante décadas, pero cuya historia jamás termina.

El hombre medieval y el renacentista apenas llegaron a conocer la separación y especialización entre artes que posteriormente se desarrollaría. Los manuscritos y los primeros libros impresos se leían en voz alta, y la poesía se cantaba o se recitaba. La oratoria, la música, la literatura y el dibujo estaban estrechamente relacionados. Pero, sobre todo, el mundo del manuscrito iluminado era uno en el que incluso la letra recibía una presión visual hasta un grado casi escultórico ²¹⁶.

En el cómic, por su parte, la imagen no es pictórica, sino narrativa, y el texto no solo es literario, sino visual. La forma del texto, su tamaño y disposición, entregan una importante cantidad de información visual, respecto de lo que se dice, quien lo dice y la situación y contexto que rodea a aquello que se dice. Interviene en la composición del cuadro y afecta la secuencialidad, al ser muchas veces el texto el que marca la pauta respecto del recorrido visual de la narrativa a través de la página. En el cómic tenemos imágenes que se leen y textos que se ven. Texto e imagen han demostrado a lo largo de los siglos que pueden complementarse exitosamente. Posiblemente esta incompatibilidad podría darse en el caso de que la imagen abandone la narratividad y el texto sea tratado puramente como escritura. Y aun en ese caso, correspondería más a una ruptura en la armonía del conjunto, que a una incompatibilidad entre lenguajes. Este es un aspecto al que debemos prestar atención en nuestro intento de unir los lenguajes del cómic y la pintura, puesto que la pictoricidad propia de la pintura, podría llegar a antagonizar con la presencia de texto. Y un texto cuya imagen y diseño no preste atención a la composición y a los aspectos visuales del cuadro, no lograría integrarse exitosamente en el conjunto.

Por otro lado, el texto también posee una función temporal importante: permite manipular el tiempo de lectura, acelerando o ralentizando la experiencia del espectador, pero ese aspecto lo tocaremos en el apartado dedicado al tiempo²¹⁷.

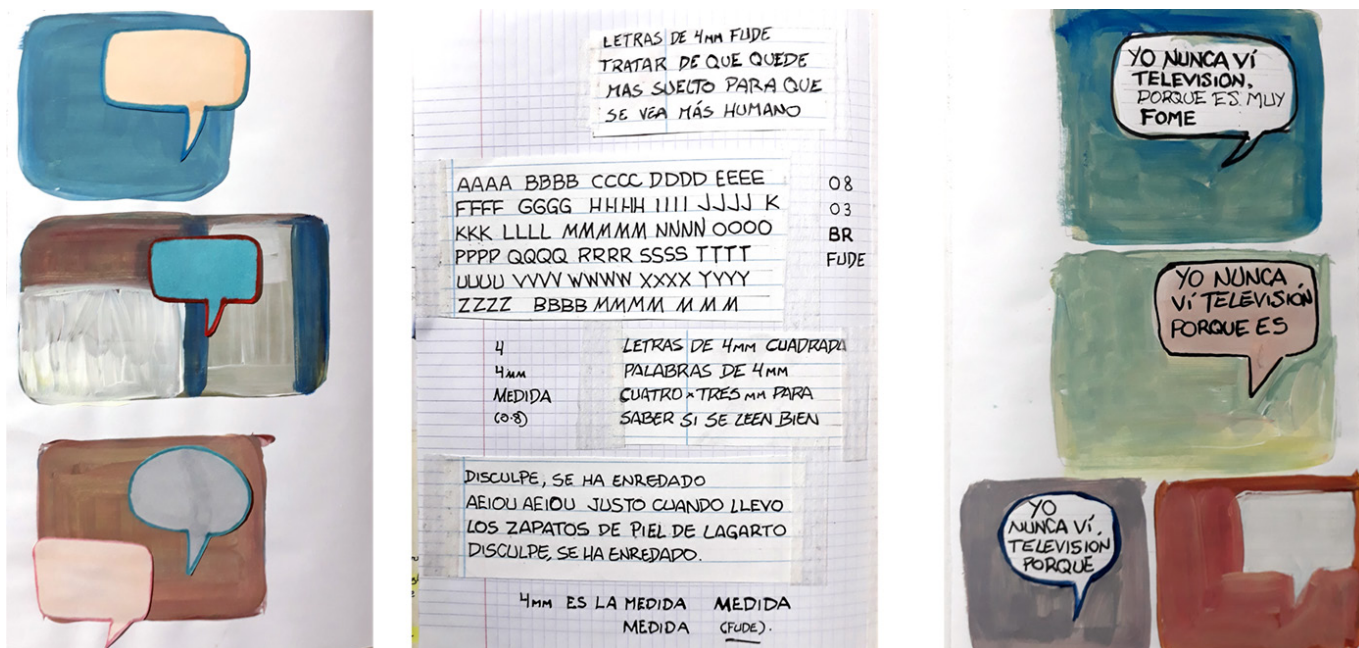
El texto, presente en dos de nuestras tres obras, juega en ellas este papel múltiple, como portador de mensaje, como imagen y como dispositivo de manejo temporal. Por este motivo es de una importancia fundamental dentro del trabajo. Dentro de los cómics es habitual que la tipografía sea dibujada manualmente, o a través de tipografías que simulan una escritura manual, puesto que la letra dibujada provee al texto de una voz y de una personalidad. En ese sentido, el trazo y el gesto dentro del texto son también relevantes por motivos similares a los que atañen a la imagen.

En nuestro caso, realizamos una serie de pruebas para nuestra tercera obra en las que practicamos diversas soluciones gráficas, de materiales y de tamaños que nos permitiera encontrar una tipografía adecuada a nuestros textos y que lograra integrarse correctamente en la obra.

Uno de los factores importantes fue el tamaño de dicho texto, puesto que el

216 McLuhan, *Comprender los medios de comunicacion*, 173.

217 Capítulo 2.3.4.



55. Pruebas de texto y globos para Atrapasueños

tamaño del texto determinaría la distancia a la que el lector se ubicaría frente a la obra (fig. 55). En este caso, las consideraciones formales en torno al texto resultaron mucho más relevantes que el texto en sí, puesto que la narratividad de la obra está condicionada por la visualidad y una secuenciación débil dada por la composición y los patrones tanto de forma como de color. El texto es utilizado principalmente como una herramienta de manipulación del tiempo, así como un elemento que predetermina la distancia de visionado, además de cumplir la función de direccionar o enmarcar los posibles sentidos de la imagen y la narración.

8. Tamaño

El tamaño de una obra tiene una influencia directa en la manera en que dicha obra se relaciona e inserta en su entorno, y más aún en la manera en la que se relaciona con el espectador: podemos intuir que una obra de grandes dimensiones necesitará grandes espacios para poder ser apreciada, y podrá ser vista desde grandes distancias. Si una obra tiene un tamaño muy superior al tamaño de un ser humano, adquirirá proporciones y connotaciones monumentales y puede llegar a ser sobrecogedora, únicamente por sus dimensiones. Una obra de gran tamaño puede llegar a abarcar todo el campo visual de su espectador, favoreciendo una sensación de inmersión. Los cuadros de grandes dimensiones de Barnett Newman buscaban sumergir al espectador.

La disposición del espectador a penetrar en el cuadro, creía Newman, debía ser completa e inflexible. No debía tener posibilidad alguna de orientarse en el espacio real, y en el caso de los grandes formatos, no debía tener ocasión de ver toda la imagen al mismo tiempo, ya que lo sublime no precisaba de un orden compositivo²¹⁸.

Una pintura de gran tamaño puede ser observada por muchas personas de manera simultánea, sin afectar la comunicación individual entre espectador y obra, y posiblemente facilite nuevas vías comunicativas entre la red de espectadores. Las grandes dimensiones favorecen una comunicación con grupos numerosos de personas, de una manera que en algunos aspectos podemos comparar a la experiencia cinematográfica²¹⁹.

Mientras que leer un cómic es una acción solitaria, ver una película en el cine es, en gran medida, una experiencia de grupo: la gente se reúne en las salas de cine en momentos precisos para ver una película juntos. Muchos espectadores comparten emociones al mismo tiempo: ríen y lloran juntos. Las reacciones de otros espectadores pueden facilitar esas respuestas emocionales durante la proyección²²⁰.

Una obra de dimensiones pequeñas, por otra parte, es propicia para una observación cercana, más íntima. Evidentemente no puede ser apreciada correctamente por muchas personas a la vez, y necesita una menor distancia entre el espectador y ella para ser observada. Es también más transportable y no necesita de grandes espacios para lograr comunicarse. Una pintura pequeña es también más sensible al entorno, en la medida que sus dimensiones no logran abarcar el total del campo visual del espectador, como sí lo puede hacer una pintura de dimensiones mayores. En pintura, es evidente que el tamaño de la obra puede condicionar su tema. Una pintura pequeña no estará destinada a lugares públicos o a decorar grandes estancias. Tampoco se utilizará para obras épicas o retratos de gobernantes, salvo alguna excepción. En este caso, es interesante mencionar el retrato de la reina Isabel II (fig. 56). Realizado por Lucian Freud, el cual mide 15,2×23,5 cm. Este pequeño cuadro es de un tamaño muy poco habitual en un retrato, más aún en un retrato de la realeza. El tamaño reducido de la obra invita a una aproximación más cercana, al tiempo que “empequeñece” a su modelo, haciéndolo mucho más humano y menos distante.

El cómic, por otra parte, en general tiene un tamaño de impresión reducido y mucho más estandarizado que la pintura. El formato del libro de cómics en Europa tiene un tamaño estándar de 21 x 29,7 cm (A4). El *comicbook* americano se imprime tradicionalmente en un tamaño de 17 x 26 cm. El manga, por otro lado, tiene un tamaño de página de 13 x 18 cm. La novela gráfica, tiene un tamaño de 20 x 27,5 cm. Estos tamaños son los más habituales, dependiendo del estándar que se utilice en el lugar de publicación, o la tradición historietística en la que la obra se inscriba: así, un manga elaborado e impreso en España, mantendrá el tamaño estándar del manga japonés. Las diferencias de tamaño no son extremas, y los tamaños más grandes siguen siendo bastante pequeños, en relación con los tamaños que se manejan en pintura.

219 Capítulo 3.1.

220 Lefèvre, «Incompatible Visual Ontologies?». 3

56. Lucian Freud pintando el retrato de la reina Isabel II. Fotografía de David Dawson



Probablemente los cómics tradicionales más grandes sean los publicados en las planchas dominicales de los periódicos. Tanto el papel utilizado como la encuadernación por lo general permiten transportar cómodamente el libro o revista —y en el caso del periódico, plegarlo, lo que sería impensable en un cuadro tradicional—, lo que facilita que este pueda ser leído en cualquier entorno lo suficientemente iluminado. Al manejarse y decodificarse de forma similar a un libro impreso, el cómic está diseñado para ser un medio altamente inmersivo. El cómic es, gracias a estas características, un objeto y una obra muy poco permeable al entorno. La experiencia de leer un cómic en el metro es esencialmente la misma que leerlo en una biblioteca o en el suelo de una habitación. El tamaño reducido, por otro lado, favorece la lectura individual, lo cual se ve reforzado por el proceso de decodificación propio de la historieta, que exige una participación activa por parte del lector. Incluso un cómic que hipotéticamente tenga un tamaño mucho mayor, al estar conformado por viñetas y decodificarse a través de la lectura, invita a una observación cercana, que privilegia la parte por sobre el conjunto. El proceso de lectura, el pasar de página, son actividades fundamentales en la relación de la obra con el espectador. La lectura es, necesariamente, una actividad individual y en el caso del cómic es insustituible. En literatura, podemos encontrar narradores, o cuentacuentos, que transmiten obras literarias a públicos numerosos a través de la actuación y la palabra hablada. Con un cómic es imposible hacer tal cosa. Las imágenes y la narrativa visual deben ser decodificadas por los ojos del lector, extraídas directamente desde la página. Por este motivo, es improbable que un cómic pueda ser leído como una actividad grupal.

En nuestra práctica, el tamaño solo fue relevante en nuestra tercera obra, la cual está elaborada de forma analógica. Las obras de dibujo digital, por su naturaleza inmaterial, tienen un tamaño que permite un rango de variación bastante amplio.

En el caso de nuestra tercera obra, la idea inicial era construirla de un tamaño

que lograra “llenar una sala”. A medida que avanzamos en la investigación y las ideas se fueron asentando, se hizo evidente que la obra debía tener un tamaño mucho más pequeño y más cercano a la página impresa que a la pintura monumental. La pintura en formato pequeño presenta una serie de características que nos parecen deseables para esta obra: una pintura pequeña necesita de la cercanía física del espectador para poder ser apreciada. El hecho de estar cerca de una pintura tiene como consecuencia un visionado mucho más personal, puesto que el espacio físico que ocupa el espectador impide que otro espectador pueda ver la obra al mismo tiempo. La pintura así se vuelve una experiencia personal. Por otro lado, el estar cerca de la pintura visibiliza la presencia del material y del proceso pictórico, evidenciando la naturaleza del objeto. En el caso de esta obra, una de sus características es precisamente que se trata de una pintura y por ese motivo creemos que es necesario que esa naturaleza pictórica sea evidente para el espectador. Una forma de conseguir esto es acercando al espectador a la obra. Una obra pequeña en tamaño es vulnerable, invita a acercarse, a leer, a conversar en silencio, a diferencia de una obra monumental, abrumadora, que se impone y no escucha a su espectador.

9. Formato

El formato es un elemento fundamental en la configuración de una obra ya sea pictórica o gráfica. Es en base al formato que se determinará la composición interna de la obra, y si bien, sobre todo en pintura, el tema o la idea precede a la elección del formato, una vez este está determinado, todos los demás factores deben adecuarse a él. Solo en circunstancias muy particulares el formato se determina con posterioridad, o se adecúa a una obra ya realizada. El formato de una obra determina no solo su composición interna, sino también afectará la relación que el espectador establezca con ella. En el caso del cómic, el formato estará determinado en primer lugar por el medio de publicación (libro, revista, tira, impreso o digital) y luego por las necesidades narrativas. En la mayoría de los casos, la elaboración de la cuadrícula (*quadrillage*) precede a la creación de las imágenes²²¹.

Villafañe le otorga al formato una cualidad temporal:

Los formatos de ratio largo (aquéllos en los que el lado horizontal es considerablemente mayor que el vertical) se acomodan mejor a lo que podríamos denominar una temporalidad natural, es decir, la de la secuencia. En estos formatos, la segmentación del espacio a lo largo de la base de la imagen en diversas unidades espaciales produce, asimismo, una cierta secuencialidad originada por los elementos de unión y continuidad entre esas unidades espaciales. El formato no crea, sin embargo, una mayor o menor temporalidad, sino dos formas distintas de ésta²²².

221 Groensteen, *The System of Comics*, 28.

222 Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 144.



57. Paolo Uccello. *Milagro de la hostia profanada*. 1467-68

Un ejemplo muy claro de esta cualidad secuencial del formato es *El milagro de la Hostia Profanada* (1467/68) de Paolo Uccello (fig. 57). Es una obra de una composición sumamente interesante, puesto que, al ser una predela, se inscribe dentro de un rectángulo horizontal extendido. Mide 42 x 361 cm, es decir, una proporción de 1:8,5 aproximadamente. Este formato con una longitud tan extrema, en cierta medida fuerza una aproximación narrativa por parte del espectador. Una obra tan apaisada no puede ser abarcada exitosamente en una sola mirada: El espectador es empujado a leer el relato que propone el pintor. En ella podemos ver un relato en seis escenas, en las cuales vemos la historia de una mujer que entrega una hostia a un prestamista, quien la profana al intentar cocinarla. La mujer es sentenciada a la horca y el prestamista es quemado junto a su familia. En esta obra, las escenas están separadas por columnas de color púrpura, pintadas en el mismo panel. Un detalle llamativo es que el espacio representado es constante: hay una continuidad en el horizonte, especialmente notorio en los cuatro paneles finales, que ocurren en el exterior. El fondo, constituido por un horizonte montañoso, es continuo y puede interpretarse como un gran paisaje. Esto crea una duplicidad en la percepción temporal: puesto que el espacio representado es continuo, las figuras aparecen repartidas en el espacio, lo que da indicios de simultaneidad en la acción.

Distinto es el caso de otras obras secuenciales, como el caso de *La Historia de Nastagio Degli Onesti* (1483). Esta pintura de Sandro Botticelli representa una narración del *Decameron* de Bocaccio (fig. 58). En esta obra vemos una representación secuencial en un entorno boscoso. Sin embargo, no existe una continuidad en los fondos que permita pensar que se trata de una panorámica compartimentada, como en el caso de la pintura de Uccello. Debido también al emplazamiento de los cuadros, la secuencia de Botticelli presenta composiciones más cerradas y puede leerse como una sucesión de paneles independientes, a diferencia de nuestro primer ejemplo, cuya composición es, finalmente de una obra unitaria en la cual la compartimentación y la secuenciación están unidas.

En lo que respecta a la historieta, el formato del cuadro es ampliamente utilizado como recurso narrativo, tanto para establecer el ritmo de la narración como para jerarquizar los diferentes aspectos de la imagen presentada: la convencionalidad indica que una viñeta apaisada o extendida, efectivamente



58. Sandro Botticelli. *La Historia de Nastagio degli Onesti*. 1483

implica un ritmo más distendido, en tanto una sucesión de viñetas estrechas creará una lectura fragmentada y sincopada. Los formatos cuadrados o equilibrados en cuanto a su proporción sugieren un ritmo regular y equilibrado. Son reticulados “invisibles”, que no interfieren en el proceso de lectura. Viñetas de formas más extremas, con ángulos inclinados o bordes serrados, perderán su “invisibilidad” y crearán quiebres en la lectura, lo cual es un recurso utilizado con resultados dispares en el cómic. Debido a su efecto disruptor (fig. 59), pueden potenciarse los aspectos perceptivos y sensoriales de la narración, o pueden tener un efecto distanciador, y alejar al lector de la historia.

Así como en la pintura existen ciertos formatos que la convención ha determinado para distintos temas (figura, paisaje, marina), en el cómic ciertos formatos de viñeta están convencionalmente establecidos: formatos apaisados servirán para presentar panorámicas y al personaje inserto en el espacio. Viñetas de página completa pueden servir como imagen introductoria o para presentar algún punto climático en la historia. Viñetas pequeñas o verticales se utilizarán para presentar detalles o fragmentos breves de tiempo.

Sin embargo, en la actualidad, sobre todo en el cómic *mainstream* norteamericano, podemos notar un uso muy extendido de relatos compuestos principalmente de viñetas apaisadas —en un formato muy reminiscente de la pantalla cinematográfica—, dispuestas sobre la página, una sobre la otra (fig. 60): esto podemos interpretarlo como una nueva concesión al lenguaje cinematográfico, al distribuir los elementos y componer el plano con criterios cinematográficos. Nuevamente, siguiendo a Eisner, se habla en *swajili*, para una audiencia que entiende *swajili*²²³.

En nuestro trabajo práctico, el aspecto del formato se hizo especialmente problemático en la adaptación de la obra *Ulmo* al formato de redes sociales, puesto que la imposición de un formato específico (un cuadrado, en este caso), no solo obliga a recomponer la imagen para lograr un equilibrio, obliga además a reestructurar el relato para recuperar el control de los tiempos. Al cambiar el formato de la imagen, se pierde el ritmo de los acontecimientos y la duración de cada uno de ellos, repercutiendo en la experiencia lectora y por consiguiente en la efectividad de la historia contada (fig. 46).

10. Contexto

El contexto, dentro de este apartado, lo entendemos como aquellos aspectos medioambientales que rodean a la pieza artística, en su carácter de objeto. Al ser un análisis primordialmente formal de los elementos propios de la imagen pictórica e historietística, nos restaremos de adentrarnos en el contexto histórico, o en las tradiciones que dan origen a las soluciones pictóricas o gráficas.

Creemos relevante incluir este apartado —aun cuando el contexto sea un aspecto

223 Eisner, *Eisner/Miller*. 88

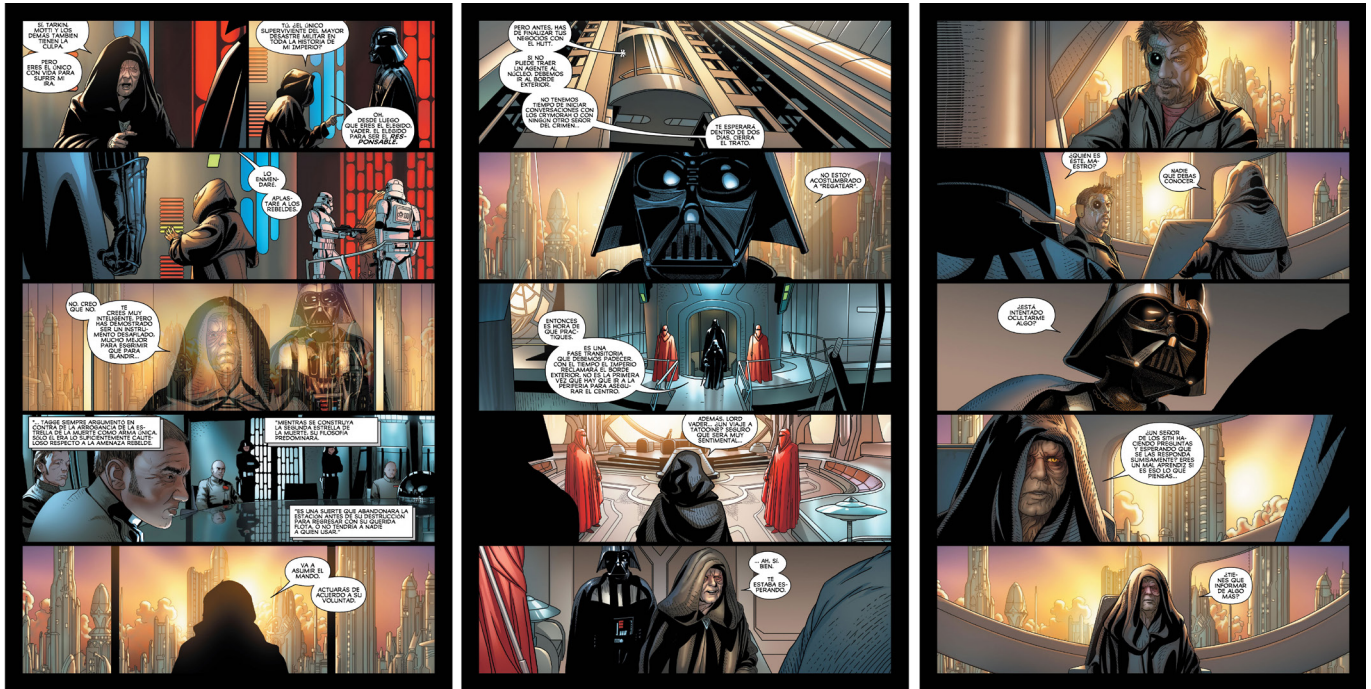
59. Amanda Conner y Jimmy Palmiotti.
Harley Quinn and Power Girl. Fragmento
 de página. 2015. ©DC Comics.



extra-pictórico— debido a que la pintura necesita de un entorno propicio para poder funcionar correctamente. Una pintura no es independiente, ni insensible a su entorno. El correcto visionado de una pintura se ve afectado por el lugar en el que está emplazada, por las condiciones de iluminación, por otros objetos u obras que estén alrededor de ella, por el espacio y la distancia que puede existir entre el espectador y el cuadro. Podemos entender al cuadro como un objeto permeable e interdependiente, cuya lectura se ve fuertemente influenciada por estos factores externos. Esto guarda una relación muy directa con la marcada espacialidad de la pintura, de la cual hablaremos en el apartado dedicado al tiempo. La pintura es un arte de objetos únicos, de originales, y la verdadera comunicación de un cuadro con su espectador solo puede darse en presencia. La experiencia de ver una reproducción es incomparable a la experiencia de presenciar un cuadro original, a tal punto que no puede afirmarse que se conoce un cuadro, hasta no haberlo presenciado. La condición objetual de la pintura, y la delicadeza de su lenguaje —por no mencionar la fragilidad física de la pintura de caballete²²⁴— la hace permeable y sensible al entorno, y aun cuando los elementos ambientales difícilmente podrán intervenir en lo que sucede al interior del cuadro, es innegable el peso que tienen en el aspecto comunicativo de la obra y en la experiencia del espectador. La pintura es un arte de sutilezas, de silencios.

Una pintura difícilmente gritará, y aun cuando lo hace, su sentido siempre se manifiesta en todos los niveles de intensidad, desde la mayor estridencia hasta el gesto más sutil. Esta cualidad de la pintura, que le permite comunicarse a través de los gestos y notaciones más mínimas, la convierte en un arte

224 Es importante hacer la distinción en este aspecto de la pintura de caballete respecto de la pintura mural, o del grafiti, las cuales son necesariamente más robustas en su construcción, y menos delicadas en su función comunicativa.



60. Keiron Gillen y Salvador Larroca.
Darth Vader. Vol 1. 2015. ©Marvel Comics.

muy delicado, que necesita condiciones idóneas para manifestarse y ser percibido adecuadamente²²⁵. Esta dependencia del entorno fragiliza la posible comunicación del cuadro con su espectador. Un cómic, por otro lado, es capaz de funcionar correctamente en una serie de escenarios muy diversos y es mucho menos permeable al entorno. Si bien cada viñeta es mucho más dependiente de las otras viñetas (en la página y en la obra), de lo que es una pintura, el cómic, en cuanto objeto, es mucho menos sensible a las condiciones ambientales. El cómic comparte con la literatura esta naturaleza casi incorpórea, en la que el cuerpo de la obra no es algo que requiera existir en un lugar ni espacio único ni específico: el cómic es un arte de múltiples, es un arte que existe en la reproducción, o en la posibilidad de ser reproducido. La reproductibilidad del cómic es un aspecto fundamental al grado que las mismas herramientas gráficas que le dan forma, están subordinadas a esta reproductibilidad. Desde la narratividad del dibujo, hasta el uso de tintas o el proceso de coloreado, todo está pensado para la imprenta. Esta subordinación del arte a las limitaciones de las tecnologías de reproducción tiene como resultado que la experiencia del lector sea muy similar con independencia de la copia que esté leyendo, y al tener un mecanismo comunicativo similar al de la literatura (lectura), el lector de cómics se ve inserto dentro de la ficción que se le ofrece, pudiendo extraer el máximo de la obra casi en cualquier escenario. Esta *rusticidad*²²⁶ del cómic tiene, sin embargo, un costo asociado: el cómic es un medio particularmente ruidoso. No es un medio en el que las sutilezas funcionen bien. Chris Ware se ha referido al tema en repetidas ocasiones.

225 Capítulo 2.3.5.

226 El empleo del término “rusticidad” lo hemos adoptado desde la botánica, para hacer referencia a un organismo que puede sobrevivir en condiciones adversas.

El cómic es un medio increíblemente ruidoso. Es como gritar, básicamente, en la página. Desde el principio me di cuenta de que tenía que encontrar la manera de contar historias sutiles con el lenguaje de los gritos²²⁷.

Equilibrar la estridencia del cómic contra la delicadeza de la pintura, es uno de los mayores desafíos de cuantos enfrentamos al intentar la coexistencia de pintura y cómic en una obra.

2.3.4. El tiempo. Representación y vivencia.

1. Artes del tiempo y del espacio.

Cuando hablamos de artes del tiempo y artes del espacio, podemos entender, de forma intuitiva, que son dos caminos divergentes y que podemos encontrar un conjunto de lenguajes artísticos que se manifiestan a través del espacio, como la pintura, el grabado, la escultura y la arquitectura; y otros lenguajes artísticos que existen en el tiempo: la música, la lírica y la literatura, entre otros. En nuestro caso, al analizar en paralelo al cómic y la pintura, esta división entre artes del tiempo y artes del espacio aparece como una noción que puede resultar útil, aun cuando no sea realmente precisa

(...) tiempo y espacio están íntimamente ligados, y que la división entre artes del tiempo y artes del espacio no es precisa, pues así como las artes del tiempo se desarrollan también en la simultaneidad del espacio, las artes espaciales se desarrollan a lo largo del tiempo²²⁸.

Un aspecto interesante del cómic, que comparte con otros lenguajes narrativos, es que se desarrolla en la dimensión temporal. La pintura, por su parte, es un arte primordialmente espacial

En la historia de la pintura, todos aquellos que han analizado teóricamente esta forma artística han comprobado indefectiblemente el hecho de que la pintura misma es fundamentalmente “arte del espacio”²²⁹.

Desde esta perspectiva, la pintura es principalmente un “arte del espacio”, en tanto que el cómic, al ser narrativo, puede considerarse un “arte del tiempo”.²³⁰ Sin embargo, el cómic, por sus características, es además un arte del espacio. Es, en realidad, un arte del espacio-tiempo. Este marcado carácter espaciotemporal es una característica que el cómic comparte con algunas artes escénicas, como determinadas ramas del teatro y la danza. La pintura, a su vez, presenta un carácter marcadamente espacial. Esta primacía de la espacialidad en la pintura está ligada a la existencia física del objeto artístico. La relación indisoluble del arte de la pintura con la materia de la pintura, así como la resistencia pictórica

227 Braithwaite, *Chris Ware*, 11.

228 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 115.

229 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 19.

230 Hemos propuesto la narratividad como un prerequisite para la conformación de la historieta en nuestra propuesta de definición de cómic, en el capítulo 2.

a la reproducción²³¹ hacen de ella un arte de una espacialidad/materialidad sólida, y rígida. No es posible alterar la espacialidad de un cuadro, ni modificar el espacio en el que está inserto, sin afectar de manera importante sus cualidades comunicativas. La pintura es en extremo sensible a su entorno.

El cómic, por otra parte, podemos clasificarlo como un arte de espacialidad/materialidad blanda, dúctil, precisamente por su condición de ser un arte de múltiples, y no depender de un cuerpo en específico para conservar todos sus atributos comunicativos, los cuales han evolucionado para subsistir en ambientes comunicacionales agrestes y condiciones de reproducción menos que óptimas. Esta *espacialidad blanda*, fortalece la noción de la historieta como un arte temporal, producto de su carácter narrativo y secuencial, los cuales son irrenunciables. Sin embargo, aun a pesar de la ductilidad espacial del cómic, la espacialidad es consustancial a la existencia misma de la historieta, determinando su carácter ambivalente en lo que respecta a esta clasificación. La espacialidad de la historieta puede ser modificada, su escala alterada y un mismo cómic puede existir en muchos puntos del planeta a la vez, y ser siempre el mismo cómic. Pero su espacialidad no puede desaparecer, a diferencia de otras manifestaciones artísticas que, en su grado máximo de pureza, renuncian a la materia y se vuelven totalmente etéreas.

Por lo tanto, la pintura es espacio. Y por esta característica suya ha sido contrapuesta a otras artes que, por el contrario, serían “artes del tiempo”. (...) Las formas internas de los dos tipos de arte son, en fin, inversas. Mientras la pintura “permanece quieta”, es decir, no tiene movimiento ni tiempo, pero tiene espacio, literatura y música están en movimiento, se perciben en tiempo y, como máximo, no tienen espacio²³².

En este punto nos parece pertinente recordar le discurso de Greenberg respecto de la pintura modernista, en su búsqueda de pureza, y cómo esta búsqueda de la pureza pictórica implica renunciar a la narratividad. Esto significa no sólo limpiar la pintura de la presencia de otras artes, sino renunciar al carácter temporal que pudiese tener, en esta búsqueda hacia la pura materialidad, la espacialidad, la simultaneidad²³³.

En este aspecto, resulta de especial interés la anotación de Wolfe y recogida por Mitchell, sobre la búsqueda de la pureza de la pintura en el modernismo y su renuncia a toda narratividad dentro del cuadro, trajo como resultado que, finalmente, la pintura totalmente libre de la narrativa se vuelve dependiente de narrativas externas.

El arte moderno se ha vuelto completamente literario: la pintura y otras obras solo existen para ilustrar el texto²³⁴.

231 Capítulo 2.

232 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 19.

233 Mitchell, *Teoría de la imagen*, 189.

234 Wolfe, citado en *ibid.*, 193.

Esta imposibilidad de desprenderse de la narrativa es también la imposibilidad de desprenderse del tiempo: una pintura, en cuanto cuadro-objeto, existe en el espacio. Sin embargo, desde el momento en que este cuadro-objeto existe como objeto artístico, depende de la relación que pueda establecer con un observador humano²³⁵. Los humanos existimos en el tiempo y el espacio, somos seres espaciotemporales y nuestra realidad es espaciotemporal. Por lo tanto, el cuadro como pieza artística (esto es, como un objeto que es percibido por otro como una pieza artística) solo es posible si existe también en el tiempo. La “simultaneidad” de la pintura es solo superficial, pues el humano, solo puede comunicarse con aquello que existe en el espacio-tiempo.

*No solo se necesita tiempo para percibir una imagen sino también para ponerla mentalmente en orden*²³⁶.

Podemos reconocer una correspondencia entre narratividad y temporalidad, en tanto que la narrativa se desarrolla a través del tiempo y, así como sin espacio no puede haber imagen, sin tiempo es imposible una narrativa. Estos dos aspectos conviven dentro de la obra artística, en distintas proporciones, en una relación dinámica en la que estos aspectos son interdependientes.

2. El tiempo en la Pintura

*Un cuadro, por tanto, tiende a la espacialidad, pero no es solo espacio. (...) puede contar potencialmente una historia, manifestar una temporalidad (...) puede expresar una acción o una duración, o alguna sensación del transcurrir del tiempo*²³⁷.

En relación con nuestro objeto de estudio, podemos imaginar, a modo de herramienta simple, una suerte de balanza, en la cual los aspectos pictóricos inclinarían la balanza hacia la espacialidad, y la narrativa, hacia la temporalidad. Al ser una balanza, la mayor o menor presencia de un aspecto, afectará la presencia del otro. Así, el aspecto pictórico-espacial tenderá hacia la abstracción y la presencia del material, lo cual afecta la legibilidad y la narrativa. Por otro lado, privilegiar la narrativa obliga a subordinar los aspectos visuales a las necesidades de ella, reduciendo la importancia de la espacialidad/materialidad. Esto es notorio en algunos cómics “adultos” en los cuales la gráfica está totalmente subordinada a los aspectos narrativos, resultando en propuestas visuales que buscan una estética que no reste protagonismo a la narrativa, una *visualidad invisible* que no se interponga entre la historia y el espectador.

Hasta ahora hemos planteado narrativa y temporalidad como equivalentes. Si bien la existe una correlación entre narrativa y temporalidad, puesto que la narrativa es temporal, no toda temporalidad es narrativa. Analizaremos los aspectos y herramientas temporales que pueden encontrarse dentro de la

235 Capítulo 2.3.5

236 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 115.

237 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 19.

pintura, para luego analizar aquellos que son propios del cómic.

En relación con el tiempo en la pintura, Calabrese distingue cuatro formas de temporalidad respecto de los temas representados, y una referida al acto de pintar, así como una última que considera la temporalidad del espectador

Tiempo de la historia — Sucesión de acontecimientos

Tiempo de la acción — Sucesión de movimientos

Tiempo de la escena — Marco de acontecimientos

Escena temporal — Estilo y emoción

Tiempo del pintor — Acto de pintar

Tiempo del observador — Diálogo con el cuadro

El *tiempo de la historia* corresponde a la representación de una sucesión de acontecimientos: es una narración. La manera más obvia de representar esto en pintura es a través de la secuencialidad²³⁸. Villafañe propone que la imagen secuencial es diferente a la imagen aislada, en sus objetivos y forma de enfrentar el problema de la temporalidad. Esta idea nos resulta de mucha utilidad, puesto que, efectivamente la imagen no es simplemente “la imagen”, sino que sus características varían en relación con su función, el medio, su contexto y su tradición histórica. Así, la imagen secuencial es diferente de la imagen aislada y deben analizarse como si de dos especies distintas se trataran.

En relación con el uso de la secuencialidad, Villafañe señala que la imagen aislada posee un espacio permanente y cerrado, contrariamente a la imagen secuencial, cuyo espacio es cambiante y se extiende más allá del límite del cuadro. Asimismo, dentro de la imagen secuencial, identifica una *equipotencia*²³⁹ entre los aspectos temporales y espaciales, explicando que, en la imagen secuencial

*a efectos de la significación plástica que la imagen posee, ésta depende por igual del espacio y del tiempo, ya que debido a la naturaleza de estas imágenes, estos parámetros son inseparables*²⁴⁰.

Villafañe identifica aspectos específicos de la imagen aislada que producen temporalidad en ella. Indica que la imagen aislada debe estar jerarquizada para así ser capaz de contener núcleos temporales diferentes²⁴¹, puesto que su formato la configura como una imagen fundamentalmente descriptiva, en particular si se trata de una imagen con un formato de ratio corto. Los formatos de ratio largo pueden presentar características narrativas, dada su extensión. También identifica elementos como el *ritmo* y la *dirección*, como

238 Ibid., 21.

239 Villafañe utiliza el término equipotencia para referirse al equilibrio en la dominancia entre los parámetros espaciales y temporales al interior de una imagen.

240 Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 140.

241 Ibid., 143.

elementos que pueden dotar de temporalidad a una imagen fija.

Calabrese identifica tres mecanismos principales a través de los cuales el pintor logra dar a entender que el espacio de los episodios dentro de una pintura, son distintos y sucesivos²⁴²:

- Utilizando la compartimentación y la separación por zonas, a través del agrupamiento de figuras.
- Construyendo una relación entre los episodios, creando el reconocimiento de un mismo personaje, el cual aparece repetidas veces.
- Articulando los episodios como un “viaje” en el espacio

Según Barbieri, la perspectiva puede ser utilizada también para “organizar la contemporaneidad” de pequeños eventos²⁴³, aun cuando indica que esto no es totalmente exacto, toda vez que una imagen pictórica o gráfica, no son instantáneas de un momento: más bien abarcan un lapso mayor, debido a que la representación de acciones y otros elementos proporcionan un rango temporal mayor a la imagen.

El *tiempo de la acción* corresponde a la representación del tiempo, a través de la acción. Representar a un personaje realizando una acción, implica una dimensión temporal en la imagen. Calabrese apunta que la representación del tiempo es una tarea imposible

El tiempo en sí mismo no es nunca representable y de hecho siempre se ha representado a través del movimiento y la transformación. (...) Es por lo tanto a través de la representación del movimiento que el tiempo puede ser representado: (...) el tiempo es una función del movimiento y que éste, a su vez, es una función del espacio²⁴⁴.

Calabrese utiliza el término tensión para referirse a la representación del movimiento, el cual describe como un proceso que podemos denominar narrativo. Explica todo movimiento como un proceso que tiene un inicio, un máximo y un final, y que la representación del tiempo puede lograrse a través de la creación de una tensión en los cuerpos representados.

(...) cada vez que se quiere representar el tiempo (el movimiento) en un espacio observado, basta crear cierta tensión en los cuerpos que aparecen en él²⁴⁵.

Denomina al momento máximo en un movimiento, como el momento de máxima tensión, puesto que “está más cargado de recuerdos que cualquier otra fase, por estar en equilibrio entre el comienzo y la conclusión”²⁴⁶.

242 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 22.

243 Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, 116.

244 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 28.

245 Ibid.

246 Ibid.

Will Eisner llama *postura* a este momento de máxima tensión:

*Una postura es un movimiento seleccionado de una secuencia de momentos relacionados en una sola acción*²⁴⁷.

La elección del momento de máxima tensión en el desarrollo de un movimiento lo podemos encontrar también en el arte de la animación bajo el nombre de *keyframe* o fotograma clave. En animación, una clave es “el dibujo que cuenta la historia, el o los dibujos que describen qué sucede en el plano”²⁴⁸.

A diferencia de los autores más arriba citados, Villafañe establece una distinción entre la imagen de máxima tensión y un momento congelado. Eisner habla específicamente de una postura congelada, entendiendo que el punto de máxima tensión se obtendría al seleccionar un momento específico del movimiento, muy en línea con lo planteado por Calabrese (y por Williams, en lo que respecta a la animación). Villafañe plantea que “la imitación mimética del movimiento real no siempre consigue aportar dinamicidad o tensión a la imagen fija”²⁴⁹. El planteamiento de Villafañe es de nuestro interés, puesto que plantea la imagen como una herramienta comunicativa, más allá de su carácter mimético o representacional.

La sola representación del movimiento implicaría entonces un cierto grado de narratividad, aun cuando la narración involucrada sea muy simple. La acción es finalmente lo que crea la historia. En tanto que *algo* suceda, que algo se *mueva*, hay una historia, o un germen de historia. En consecuencia, al existir una narrativa, la obra adquiere un *tiempo*.

Para Kandinsky, el punto es la “unidad temporal mínima”²⁵⁰. Establece un paralelo entre la música, la danza y la gráfica, al hacer una transcripción directa de la notación musical y los movimientos de la danza a la marca gráfica, estableciendo un ordenamiento, un antes y un después a través de la sucesión de puntos, otorgándoles un carácter sonoro y a través de esta sonoridad, tiempo. A través de Kandinsky podemos entender que aún sin haber narrativa puede existir el tiempo en la obra, en la medida en que esta tenga sonido. Parece evidente que una pintura, en cuanto pintura no puede tener sonido. Para que esto sucediera, sería necesario un espectador capaz de percibir los estímulos de forma sinestésica, o con el conocimiento de un código previamente acordado, el cual permitiese “leer” la obra. Esta sonoridad (temporalidad) de la imagen finalmente se conseguiría a través de la secuencialidad y a través de una forma de escritura que permita descifrar la obra en términos sonoros.

El *tiempo cronológico* hace referencia al momento en el que la escena retratada tiene lugar. Específicamente, la hora en la cual la acción se desarrolla, la cual puede inferirse a través de la representación de la luz en el cuadro. Esta

247 Eisner, *El comic y el arte secuencial*, 107.

248 Williams, *The animator's survival kit*, 57.

249 Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 147.

250 Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*.

luminosidad es utilizada no solo como una herramienta visual, sino como un recurso al servicio de la narrativa, valiéndose de la tradición del lenguaje visual:

El alba funciona como marco del despertar o como final de la noche, y contiene la posibilidad de ser origen de relatos. El mediodía es adecuado para contar historias llenas de acción, o del reposo consiguiente. El crepúsculo, a su vez, contiene el sentido de la meditación, o bien del final. La noche es el terreno de la aventura, del miedo, del horror, o bien de la diversión, del amor y de la pasión, o, en fin, del reposo, de la espera y del ansia²⁵¹.

La escena temporal hace referencia a la representación temporal como herramienta expresiva, sin atender a una finalidad narrativa²⁵². El tiempo deja de estar al servicio de la narración, para adquirir una dimensión puramente sensorial o emotiva. Sin embargo, no deja de ser una forma de representación, a través de elementos vicarios, representables, de lo irrepresentable.

El tiempo del artista se refiere a las huellas que el artista deja en el cuadro, ya sea a modo de firma, de representación, o de gesto. La huella del humano es un indicio de una temporalidad, de una existencia, y el registro de ella a través de la pintura le otorga al cuadro esa temporalidad. Asimismo, la velocidad aparente del gesto, reflejada a través del trazo pictórico o gráfico, da cuenta de la duración del movimiento y de la velocidad con la que el cuadro fue ejecutado. Es evidente que esta gestualidad no puede ser tomada como una prueba objetiva de la velocidad con la que el artista ha trabajado, pero es también claro que la presencia del gesto, inserta a la obra dentro del flujo del tiempo. El tiempo del artista.

Creemos en este punto pertinente notar cómo la deshumanización del gesto puede congelar el tiempo, y cómo el congelar el tiempo acaba deshumanizando el gesto. Un claro ejemplo de esto es la serie *Brushstrokes* de Roy Lichtenstein (fig. 61). La reproducción a través de medios mecánicos introduce una forma de intemporalidad en la imagen, y el *tiempo del artista* daría paso al *tiempo de la técnica*, en tanto que los medios reproductivos insertan a la obra en una franja histórica específica. Pero el tiempo del artista (así como el *tiempo de la obra*, el *hic et nunc*²⁵³) desaparece, en la medida que el medio de reproducción se hace evidente.

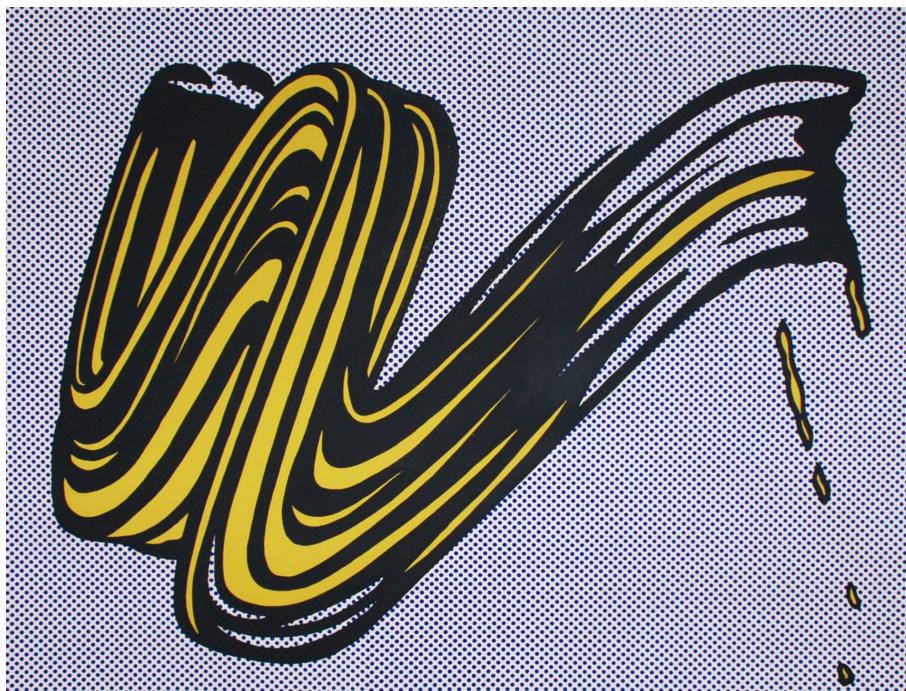
En último lugar, la clasificación de Calabrese identifica el *tiempo del observador*. Podríamos intuir que se refiere al hecho de observar la pintura, o al tiempo en el que el observador existe en tanto que tal. Sin embargo, se identifica el tiempo del observador como un elemento dentro del cuadro, en la figura del personaje/guía: “un personaje marginal que indique al espectador la manera apropiada

251 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 35.

252 Ibid., 36.

253 Benjamin, *Discursos interrumpidos I*, 20.

61. Roy Lichtenstein: Yellow Brushstroke. 1965.



de mirar lo representado²⁵⁴). La figura del *Comentador* es una forma de guiar al espectador en el proceso de desciframiento de la obra pictórica, y en algunas de sus encarnaciones, puede interpretarse como la presencia del personaje *testigo* o del personaje vicario del espectador en la narrativa audiovisual. La presencia de este personaje es habitual en las narrativas cinematográficas, como una forma de comunicar al espectador con el universo ficticio de la narración y lograr una identificación a través de la presencia de un personaje que pueda mirar lo que sucede con *ojos de espectador*.

Dentro de las distintas clasificaciones propuestas por Calabrese, nos encontramos principalmente con herramientas para enfrentar el problema irresoluble de la representación del tiempo, así como aspectos que otorgan alguna cualidad temporal a la pintura; sin embargo, el problema de la duración en la pintura no es realmente atacado. Podemos observar además que el tiempo en la pintura está —en casi todas sus formas— ligado a la narratividad. La pintura en sí misma difícilmente puede acercarse al eje temporal, al menos dentro de sus fronteras. Solo podemos acercarnos al tiempo si contamos una historia.

De los diversos modos en los que la temporalidad modeliza el tiempo real surgen imágenes diferentes. Si en la representación icónica del tiempo se pretende reconstruir el esquema temporal de la realidad, dotándolo de una significación que no tiene, las imágenes serán secuenciales; si, por el contrario, se opta por la abstracción del tiempo real, éstas serán aisladas²⁵⁵.

254 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 40.

255 Villafaña, *Introducción a la teoría de la imagen*, 139.

Respecto de la teoría de la imagen, y del tiempo en la pintura, la duración —es decir, el tiempo que efectivamente está el espectador comunicándose con el cuadro— está apenas tratado, cuando no es ignorado por completo. Calabrese permanece en el interior de la pintura, sin traspasar el límite del tiempo representado, al tiempo vivenciado. Es ciertamente difícil cuantificar la duración de una obra plástica, toda vez que depende de factores externos a la obra misma, estando la duración en manos del espectador.

La pintura es un arte muy amplio, de límites difusos²⁵⁶. No podemos afirmar que en la actualidad la pintura cuente con herramientas estandarizadas ni una especial preocupación por el eje temporal en su relación con el espectador y cómo este espectador experimentará el tiempo que pase frente al cuadro.

3. El tiempo en el cómic. La duración.

Si bien establecer la duración absoluta de un relato no parece ser posible, sí parece factible establecer una duración relativa del texto. Las artes narrativas disponen de herramientas que permiten al autor direccionar y manipular en alguna medida la velocidad de lectura, invitando al lector a detenerse o avanzar, a variar su velocidad de lectura, de forma que el tiempo de lectura, la duración del relato, tenga un ritmo consistente con los tiempos de la historia.

Dentro de las herramientas con las que contamos en el cómic para manejar la experiencia del tiempo en el espectador, encontramos dos tipos: por un lado, tenemos herramientas que crean una *sensación* de velocidad o lentitud en el lector. Por otro lado, tenemos herramientas que efectivamente aceleran o ralentizan la velocidad de lectura, Creando un efecto que es muy propio del cómic, que es la *vivencia* del tiempo.

La diferencia sustancial entre cómic y narrativa literaria se encuentra en que mientras ésta debe confiar en la voluntad y capacidad del lector para seguir el ritmo de lectura que propone, el autor de novelas gráficas obliga literalmente al lector a seguir un ritmo determinado (dentro de unas variables establecidas) por medio de unos mecanismos inherentes al lenguaje del cómic, que otros discursos como la literatura o el cine no poseen²⁵⁷

Dentro de la primera categoría, que nos permite crear una sensación temporal y manejar la percepción de velocidad en el lector, encontramos la elipsis. La elipsis cumple diversas funciones, pero en este apartado nos centraremos en la percepción del paso del tiempo

(...) la elipsis pictórica puede definirse como una figura de supresión, consistente en la cancelación de una o varias magnitudes del enunciado, dotadas de cierta autonomía, que a partir de las distintas formas de contexto pueden —y en cierto sentido deben— ser mentalmente

256 Capítulo 1.2.

257 Varillas Fernández, *La arquitectura de las viñetas*, 203.



62. Frank Miller: *The Dark Knight Returns*. 1986 © DC Comics

*recuperados*²⁵⁸.

En cualquier narración la elipsis es un componente fundamental. En el cómic las elipsis son especialmente notorias, puesto que corresponden al espacio entre viñetas (llamado gutter, o calle, en español), separando físicamente un recuadro de otro. El uso de la elipsis dentro de una narración no solo permite hacer de un evento algo narrable, al sintetizar las acciones y crear un ordenamiento jerarquizado y transmisible, sino que además permite crear una sensación de velocidad en el lector. Si las elipsis son pequeñas, la historia se desarrollará lentamente y creará una sensación de lentitud, una suerte de “cámara lenta” (fig. 62). Grandes elipsis equivalen a grandes saltos, temporales o espaciales, por lo que la percepción del lector es que el relato avanza con mayor velocidad. Sin embargo, si la elipsis utilizada es demasiado grande, y los eventos o situaciones narradas se encuentran demasiado alejadas entre sí, la conexión entre recuadros puede perderse, y eso dificultará la lectura y comprensión del texto presentado, obligando al lector a detenerse, teniendo como resultado un efecto contrario: una sensación de confusión o de estancamiento. Por otro lado, el uso de elipsis regulares, en las que el tamaño del salto (o cantidad de información suprimida) se mantiene estable, creará un ritmo sólido y regular, que permitirá una lectura fácil y fluida. Todo patrón regular tiende a hacerse imperceptible, haciéndose evidente solo en la diferencia, y eso ocurre también con el reticulado de la página de cómic (figs. 62-64). Es importante recordar que la elipsis es una herramienta de supresión que nos permite sintetizar el relato, y puede utilizarse para suprimir acciones, pero también para suprimir transiciones espaciales. La elipsis nos permite ir de un sitio a otro en un instante, o acercarnos a un determinado objeto sin realmente trasladarnos. Un recurso muy utilizado, tanto en la historieta como en el cine, es lo que en cinematografía se conoce como *match cut*: establecer conexiones visuales entre dos escenas totalmente alejadas entre sí, de modo que, aunque espacial o temporalmente se encuentren muy distantes, logren una continuidad a través de la composición visual (fig. 63).

Asimismo, es posible crear una sensación de tiempo real, no solo a través del uso de la elipsis, sino a través de referencias al paso del tiempo a través de la representación de acciones por parte de los personajes. Representar actividades cotidianas, puede establecer un ritmo y una velocidad, gracias al conocimiento previo del lector respecto de dicha actividad, quien la utilizará como punto de referencia para así determinar una velocidad, lo cual a su vez sentará el tono de la narración (fig. 64)

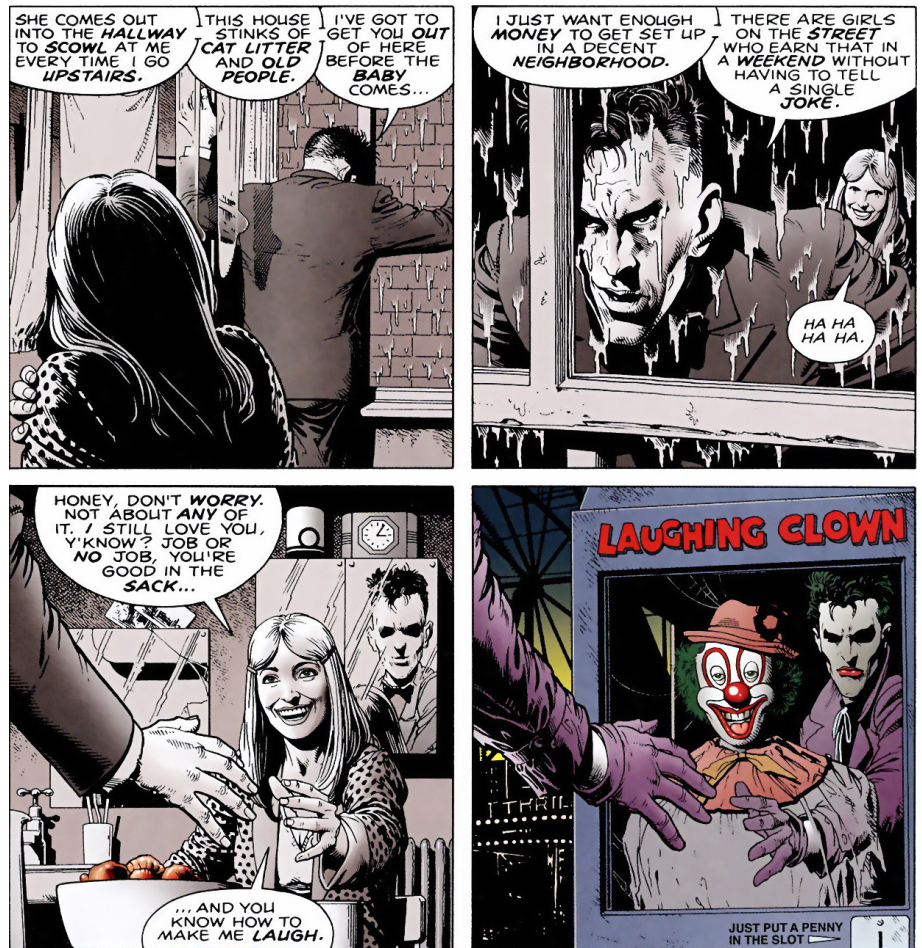
*Objetos y comportamientos de la memoria sirven perfectamente para determinar el tiempo en que se relata y el tiempo del relato, a condición, obviamente, de que se considere competente al observador*²⁵⁹.

258 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 127.

259 Eco y Calabrese, *El tiempo en la pintura*, 27.

63. Alan Moore y Brian Bolland. *The Killing Joke*. Deluxe Edition. 2008 ©DC Comics

La simetría entre las viñetas finales de la página permite al lector pasar fácilmente del pasado al presente, y del interior de la mente del personaje, al mundo exterior.



El uso de la elipsis espacial, para describir diversos aspectos de un mismo momento, creará una ralentización temporal que puede congelar totalmente el paso del tiempo. Además, el uso de elipsis espaciales creará imágenes que podrían dejar de funcionar como una secuencia, para ser leídas como un agrupamiento de imágenes aisladas.

Si extendemos la noción de elipsis, entendida como supresión de elementos en un discurso²⁶⁰, la elipsis no se encuentra solo en la secuencia de viñetas, en el espacio entre recuadros, sino también, evidentemente, en el texto escrito dentro de cada recuadro y, quizás de manera menos evidente, en cada imagen dibujada. Y es en el nivel de elipsis en la imagen —o, en palabras de Villafañe, en los distintos grados de iconicidad de la imagen presentada²⁶¹—, que podemos crear no solo una sensación de velocidad, o un ritmo de lectura, sino una duración. Dependiendo del grado de iconicidad de la imagen, de su complejidad, y de la cantidad de información que esta contenga, la velocidad de lectura se verá efectivamente afectada. A diferencia de la literatura, en la que la velocidad de lectura se mantiene relativamente constante —cada persona leerá a una velocidad, y esa velocidad se mantendrá estable, considerando que

260 Zecchetto, *La danza de los signos*, 269.

261 Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 41.

64. Alan Moore y Brian Bolland. *The Killing Joke*. Deluxe Edition. 2008 ©DC Comics



la densidad de información entregada por cada letra y palabra se mantiene constante— en narrativa visual la carga de información que cada unidad entrega puede variar enormemente, desde una viñeta conteniendo un par de trazos a una viñeta cargada de descripciones y representaciones.

Habla Genette de una “constante de velocidad” (...) Pero debemos insistir, esa velocidad constante del relato se puede entender como un planteamiento hipotético, pero resulta poco rentable en términos de análisis real. Una narración estará, en general, sometida a oscilaciones de ritmo incluso dentro de la misma página²⁶².

Al contener más información, una viñeta será de lectura más lenta, ralentizado la experiencia del espectador; por el contrario, si la viñeta contiene imágenes simples o altamente sintetizadas, podrá pasar rápidamente a través de ellas. Esta herramienta es utilizada precisamente para manipular la experiencia temporal del lector, haciendo coincidir la velocidad o importancia de las acciones descritas con la velocidad de lectura. Una imagen cargada de estímulos visuales ya sea por una descripción detallada de los elementos representados, un bajo nivel de iconicidad, o un uso expresivo del material, ralentizarán la experiencia

262 Varillas Fernández, *La arquitectura de las viñetas*, 276.

de lectura (fig. 65). Esto es especialmente relevante para nuestra investigación, puesto que la pintura, debido a sus características y su propia materialidad, es un medio más “lento” y “pesado” que el dibujo sintético tradicional de la historieta, lo cual obliga a reconsiderar los aspectos relativos al manejo del tiempo, de usarse pintura para la elaboración de historietas²⁶³.

Genette por su parte, sostiene que, en la literatura, la duración no es mensurable, ni manejable

En cambio, comparar la “duración” de un relato con la de la historia que cuenta es una operación más escabrosa, por la sencilla razón de que nadie puede medir la duración de un relato. Lo que llamamos espontáneamente así no puede ser, como hemos dicho, sino el tiempo necesario para leerlo, pero es demasiado evidente que los tiempos de lectura varían según los casos singulares y que, al contrario que en el cine, o incluso en la música, aquí nadad permite fijar una “velocidad” normal a la ejecución²⁶⁴.

Si bien es cierto que no es posible obtener una duración objetiva, dado que la lectura es un proceso personal y único de cada lector individual, sí es posible guiar y direccionar al lector, crear variaciones en la velocidad de lectura y alterar la duración del relato, de una forma relativa, estableciendo pausas y aceleraciones, estableciendo recorridos e incluso proponiendo variados niveles de profundización en la lectura y en la experiencia ofrecida al lector. Un ejemplo de esto es el cómic *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, en el cual se desarrolla una historia paralela, que corresponde a un relato que uno de los personajes lee. La historia central es perfectamente comprensible sin necesidad de leer el relato paralelo; sin embargo, la lectura de éste enriquece y profundiza el mensaje de la historia principal, complementándola. Otro ejemplo mucho más extremo lo encontramos en el trabajo de Chris Ware, quien incluye dentro de sus historias una serie de textos, juegos e instrucciones que, si bien no son imprescindibles para comprender la narración central, enriquecen y complementan la experiencia del lector (fig. 66).

Esta posibilidad de crear una obra modular, en la que existe más de un producto final, y más de una forma de consumirlo, es un recurso que en el cómic norteamericano se utiliza cada vez con mayor frecuencia: las grandes editoriales acostumbran a interconectar sus distintas publicaciones, creando narrativas que están entretejidas entre diferentes títulos, de manera que el lector que siga una determinada historia pueda redirigirse hacia otras colecciones e incluso hacia otros medios en caso de que desee obtener una mirada más completa o global de la historia que está consumiendo. Así encontramos narrativas que se extienden en la transmedialidad, y se expanden desde el cine a los cómics, novelas o videojuegos, profundizando y enriqueciendo la experiencia del lector/espectador/jugador. Esta herramienta

263 Capítulo 4.2.

264 Genette, *Figuras III*, 144.



65. Kurt Busiek y Alex Ross. *Marvels*. 1994. ©Marvel Comics.

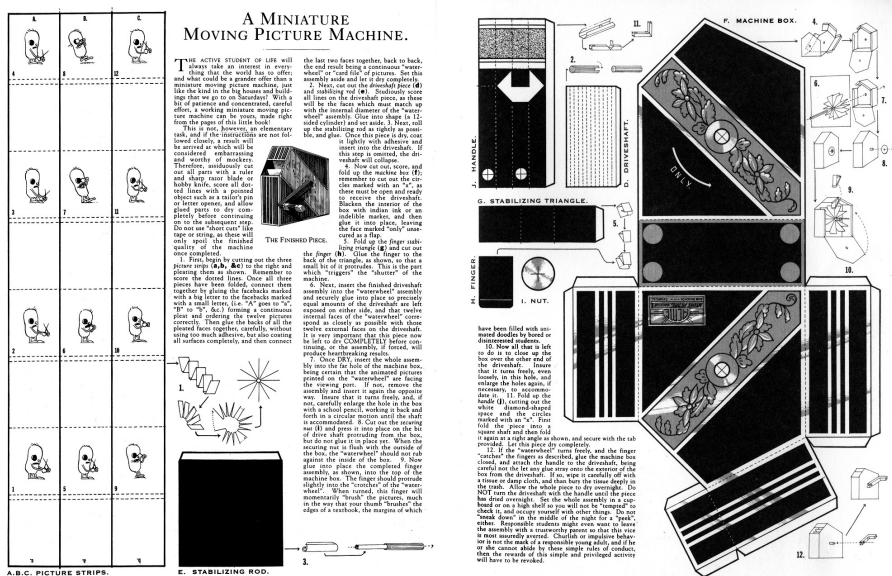
El realismo del arte de Alex Ross, traducido al mundo superheróico, resulta en viñetas de lectura pausada que invitan más a la contemplación que a una lectura dinámica.

de expansión narrativa — la cual es visual y narrativamente muy interesante, puesto que propone historias que no solo se desarrollan de manera lineal, sino que permite indagar en la narrativa rizomática, la transmedialidad y a través de ella crear mundos ficticios tridimensionales y personajes mucho más ricos— corresponde en realidad a una antigua estrategia de mercado. En el cine, podemos ver esta situación reflejada en las películas de los estudios Marvel, las cuales están interconectadas de manera que un espectador que se interese en alguno de estos productos deba consumir otras películas para obtener el máximo de la narrativa. Esta forma de entender el mundo ficticio de los superhéroes corresponde a una exitosa réplica del universo superheróico creado por Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko y otros, en la década de 1960 para Marvel Cómics²⁶⁵.

En combinación con la cantidad de información contenida en la viñeta, la forma y tamaño de ella contribuyen a manipular la experiencia temporal del

265 Coma, *Historia de los Cómics*, 761.

66. Chris Ware. Juguete óptico e instrucciones de armado.



lector. Así, una viñeta de mayor tamaño no solo presenta un momento más relevante, sino una parte del relato que requiere más tiempo para ser procesada (por supuesto en relación con la cantidad de información que dentro de ella se encuentre. Lógicamente, la cantidad de información dentro de una viñeta de mayor tamaño debiese ser asimismo mayor. De lo contrario, la experiencia de lectura se ve perjudicada. El tamaño de las viñetas y su relación dentro de la página debe siempre responder a las necesidades de la narración). Una sucesión de viñetas pequeñas puede convertirse en un momento de mucha velocidad de lectura, siempre en relación con el tamaño de las elipsis y la cantidad de información contenida dentro de cada viñeta. Un tercer factor que influye en la duración de la historieta, así como en el tiempo experimentado por el lector, es la presencia del texto.

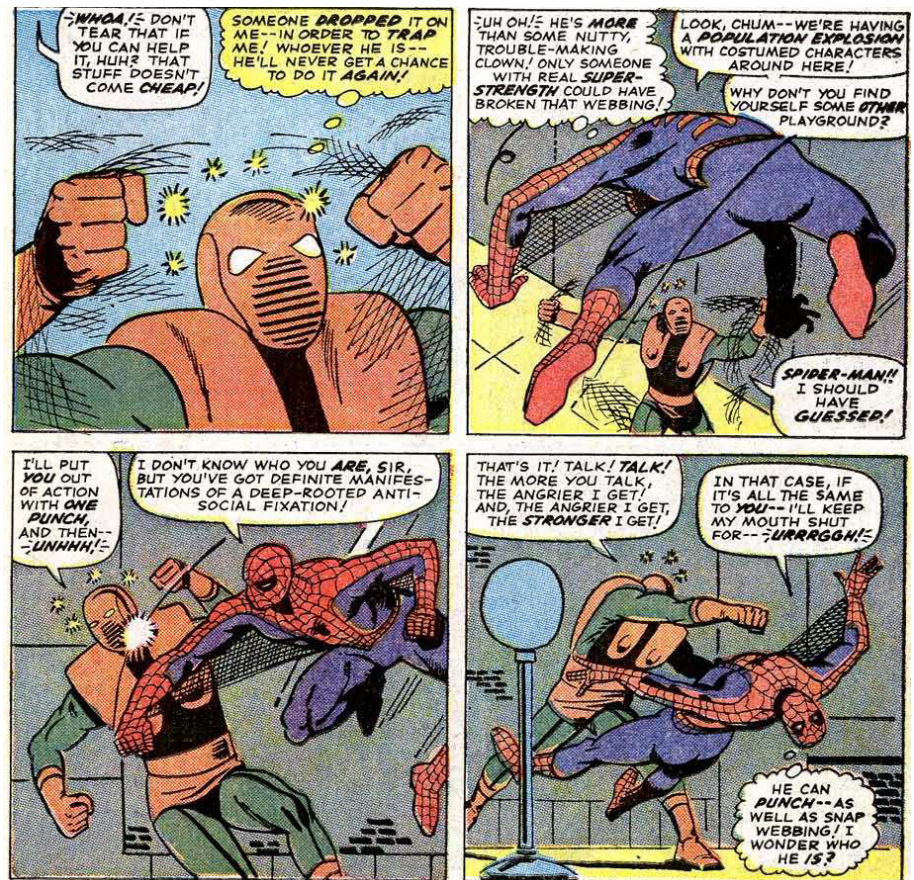
El texto es probablemente la herramienta más poderosa, y la más evidente, en el ejercicio de manipular el tiempo del lector.

*Y es precisamente en la representación del tiempo donde la historieta establece nuevos parámetros respecto a la literatura y las demás artes que trabajan con imágenes. (...) En la historieta, si la imagen se define y se lee configurando el espacio, la letra marca y ordena el tiempo*²⁶⁶

El uso del texto como elemento de manipulación temporal, es bastante claro: una mayor cantidad de texto ralentizará las acciones, en tanto que una presencia de texto más esporádica y limitada, permitirá una mayor velocidad de desplazamiento. Por otro lado, la presencia de diálogos proporciona al lector un punto de referencia respecto de la velocidad, puesto que el habla—para ser comprensible— tiene una velocidad relativamente estable, que se mueve dentro de unos rangos acotados de velocidad.

266 Portela, *Beatos, mecachis y percebes*, 51.

67. Stan Lee y Steve Ditko. *The Amazing Spider-Man* #38. 1966. ©Marvel Comics.



Entre el tiempo que necesitamos para leer un diálogo y el tiempo que necesitaría el diálogo para ser efectivamente pronunciado existe un vínculo mucho más directo y fácil de verificar que el tiempo que necesitamos para leer una imagen y el tiempo que necesitaría la acción representada por la imagen para ser ejecutada²⁶⁷.

En este punto es necesario acotar la relación directa del diálogo escrito con el tiempo de la acción. En muchos cómics, las acciones que se realizan no están sincronizadas con el texto dentro del tiempo real. Dentro de los cómics es habitual ver a personajes ejecutando acciones cargadas de velocidad y dinamismo, sosteniendo conversaciones o monólogos bastante extensos (fig. 67). Esto crea una temporalidad difusa y a veces contradictoria, gobernada por el texto y en la cual la imagen juega un papel complementario. Es una suerte de *tercer tiempo*, que no se corresponde con el tiempo de las acciones, ni con el tiempo de la narración, y tampoco consiste únicamente en la duración de la lectura, sino que es un conjunto de los tres, creando una sensación que —a falta de un adjetivo mejor— podemos denominar onírica.

Sin embargo, en todo arte secuencial, tanto la velocidad de lectura como la sensación de velocidad, está relacionada con la fluidez con la que se concatenan las distintas unidades de sentido. En una película esa fluidez está

en la adecuada transición entre una escena y otra. En el cómic, es la adecuada transición de un recuadro hacia el siguiente y de una página a la que le sigue. Esta fluidez solo se obtiene con una adecuada interrelación entre los distintos elementos. Esto significa que muchas veces para lograr una mayor aceleración en la narrativa y aumentar significativamente la velocidad de lectura, debemos utilizar elementos “ralentizadores” como el texto o las imágenes descriptivas, para tender puentes, ya sea visuales o narrativos, que permitan al lector desplazarse de una viñeta a la siguiente sin sobresaltos —a menos que eso sea lo que se busque—. De lo contrario la comunicación entre los elementos puede verse afectada y la fluidez del relato se resentirá.

Un cómic pintado necesariamente será menos ágil que un cómic dibujado, producto de la fuerte presencia del material, imposible de sintetizar, que carga de información y estímulos la página. Intentar hacer una pintura que se mueva ágilmente de un recuadro al siguiente, puede provocar la ruptura o dilución de esta.

2.3.5. Del espectador en la pintura al lector de cómics.

La pregunta se plantea en los siguientes términos: ¿qué relación se establece entre el cuadro y el lenguaje del que nos servimos fatalmente para leerlo, es decir, para (de forma implícita) escribir sobre él? ¿Acaso esta relación no es el cuadro en sí? ²⁶⁸.

En nuestro capítulo inicial, intentamos dar respuesta a la pregunta sobre la naturaleza de nuestro objeto de estudio: nos preguntamos qué es el cómic, y nos preguntamos qué es, hoy en día, la pintura. Una de las conclusiones a las que llegamos es que cada medio, en cuanto tal, no se reduce a sus materiales, técnicas o mecanismos de codificación:

Un medio, en definitiva, no es sólo un conjunto de materiales, un aparato o un código que “media” entre los individuos. Es una institución social compleja que contiene individuos en su interior, y está constituida por una historia de prácticas, rituales y hábitos, habilidades y técnicas, así como por un conjunto de objetos y espacios materiales (escenarios, estudios, pinturas de caballete, televisores, computadoras portátiles). Un medio es tanto un gremio, una profesión, un oficio, un conglomerado, una entidad corporativa como un medio material para comunicar ²⁶⁹.

En la conformación del medio, el espectador juega un rol fundamental. Tanto en el caso de la historieta como en el de la pintura, la obra —y el lenguaje en el que esta finalmente se comunica— solo se “realiza” en el momento en el que la obra establece una relación comunicativa con un espectador.

268 Barthes, *Lo obvio y lo obtuso*, 153.

269 Mitchell, *What do pictures want?*, 213.

El efecto observable de los colores y las formas sólo se produce y aparece cuando el observador moviliza sus facultades de observación y razón y entra en el juego de posibilidades que ofrece la obra de arte (...) Se le da vida en el acto de la observación; de este modo, y solo de este modo, llega a existir²⁷⁰.

Esto nos lleva a preguntarnos por el rol específico del espectador, así como respecto de la naturaleza de su relación con la obra ¿en qué momento del proceso de creación el espectador comienza a jugar un rol? ¿Es el mismo artista espectador de su propia obra? ¿Es el espectador de cómics similar al espectador de pintura? Finalmente, ¿de qué manera estos lenguajes artísticos se enfrentan a la presencia del espectador?

1. En cómic, el lector

En el cómic, el espectador es en realidad un *lector*. Un cómic, como hemos concluido en el capítulo 2, es una obra que *se lee*. Una pintura, no se lee en realidad, aun cuando sea una imagen narrativa. Debido a que la obra de cómic está codificada para ser leída, la participación del lector es fundamental, incluso en las etapas de elaboración y diseño de la obra. En ese aspecto, el cómic es un arte menos independiente que la pintura, y es al mismo tiempo una forma de arte que establece una relación de mayor simbiosis con su espectador, precisamente porque el lector es una figura omnipresente durante todo el proceso de creación. Una obra de cómic necesita ser fácil de leer²⁷¹. La ambivalencia en el cómic surge desde la narrativa, la cual, dependiendo de la forma en la que esté construida, puede permitir un grado variable de interpretaciones. Esta apertura a las interpretaciones rara vez proviene de las herramientas comunicativas propias del cómic. Un cómic, en definitiva, puede ser profundo, ramificarse y dar pie a diferentes interpretaciones, pero siempre será fácil de leer.

Sin embargo, el lector de cómic no sería un lector *tipo*. El lector de cómics tendría diferencias fundamentales con el lector de literatura.

Para Antonio Gil González, el lector de relato de masas es diferente del lector culto. Este último siendo “epítome de espectador o receptor en un sentido amplio” es un lector “instalado en los estratos prestigiados de la literatura o las artes, hermeneuta sensible e individualizado, capacitado para producir el sentido del texto, conectando su contenido con su experiencia personal y su vasta enciclopedia intertextual”²⁷². El lector de relato de masas, por otro lado, es un lector de quien “no se espera sino su adhesión pasiva, acrítica y entusiasta, su seducción hipnótica por una literalidad estandarizada y uniforme, programada ideológicamente, la mayor parte de las veces, para producir adhesión a lo establecido, no muy diferente a la detentada por el logo en la

270 Bockemühl, Michael citado por Suthor, *Rembrandt's Roughness*.

271 Capítulo 2.1. El territorio del cómic.

272 Gil González, +*Narrativa(s)*, 58.

moda o la publicidad, ni en su materialidad ni en sus objetivos comerciales”²⁷³. Es entonces cuando identifica al lector de relatos masivos como un *no-lector*. “(...) el lector de masas sería entonces el paradigma del *no lector* y la cultura de masas, no hay que decirlo, el de la *no cultura*”²⁷⁴.

*El perfecto lector del relato de masas es, pues, el que literalmente, no lee y la cultura de masas sería así, ante todo, aquella que no presupone el consumo directo de las obras, sino que se contenta con el conocimiento genérico, parcial o puntual de determinados referentes de registro más o menos culto del repertorio*²⁷⁵.

Para Christopher Pizzino, una particularidad del proceso de lectura del cómic se encuentra en la relación del lector con la materialidad del medio, y la manera en la que el acto de leer un cómic involucra al cuerpo en su conjunto, y no sólo a la mente. Esta relación física del cómic con el lector, para el autor representaría una “involución” del acto de leer

*Los cómics ofrecen una involución del acto de leer, un enriquecimiento de la experiencia intrasubjetiva, precisamente a través de la conciencia material y corporal. No se trata de una lectura “entre” la imprenta y el museo, sino de una lectura desinstitucionalizada que no es provista por las rutinas disciplinarias de la imprenta ni por los controles infraestructurales del mundo del arte. Tanto para la mente de la Nueva Crítica como para la mente del crítico de arte Greenbergiano, es una especie de lectura salvaje, hecha a solas en el bosque (o como mucho junto a otros lectores salvajes), liberada no sólo de la rutina sino también de la civilización*²⁷⁶.

Creemos importante señalar que la materialidad del cómic a la que se refiere el autor es una materialidad que difiere de aquella presente en la pintura o la escultura. La materialidad del cómic está desligada de la unicidad del objeto, y solo puede entenderse como materialidad en el sentido de que —a diferencia de la literatura— en el cómic la forma es parte integrante de la obra y no es solo un vehículo para el contenido.

El discurso novelístico ha tratado durante mucho tiempo con afirmaciones de veracidad y verosimilitud que, si bien eran compatibles con un enfoque en la experiencia subjetiva (incluida, en muchas de las primeras novelas, la experiencia de escribir en sí misma), con el tiempo tendieron a tratar el medio impreso como un mero dispositivo de entrega. Las ideas modernistas que Wertham trató de enseñar a un joven lector de cómics simplemente llevaban la tendencia novelística de concebir la experiencia de lectura como totalmente separada del medio

273 Ibid.

274 Ibid.

275 Ibid.

276 Pizzino, «On Violation: Comic Books, Delinquency, Phenomenology», 21.

*hasta su conclusión lógica*²⁷⁷.

Podría argumentarse que la literatura en sí misma tampoco carece de materialidad: es muy difícil separar el acto de leer de la materialidad del objeto: el tamaño y peso del libro, la textura del papel, el aroma propio del volumen —ya sea el “olor a libro nuevo” o el aroma particular de un libro antiguo—, los colores y diseños de la portada, la tipografía y diagramación del texto. La experiencia de la lectura es algo que no debiésemos pasar por alto, si analizamos la comunicación entre la obra y su lector. Sin embargo, todos estos aspectos físicos en los que la obra literaria se relaciona con el lector corresponden a factores externos, o contextuales, que en realidad no pertenecen a aquello que el autor ha creado. Corresponderían en realidad a “ruido” según el modelo comunicativo de Shannon y Weaver.

*La materialidad de un cómic es esencial, implica necesariamente una distancia entre el cómic y el lector. La forma hace que el perceptor se dé cuenta de que no está tratando con el objeto real. Cada imagen de un cómic está “dibujada” literal y figurativamente: está dibujada por un artista y el dibujo llama la atención del lector*²⁷⁸. *La forma de un dibujo llama la atención sobre el objeto representado de una manera que se desvía de la percepción ordinaria (...) Así, un dibujo o una pintura no se nos presenta como una especie de copia del objeto original, sino como una representación de este objeto sobre una superficie plana. Es más, el único punto de vista desde el que el espectador puede mirar ahora el objeto en la imagen es el que está fijo en la imagen*²⁷⁹.

Es relevante notar que la noción de materialidad que utilizan tanto Pizzino como Lefèvre —de quien tomamos la cita anterior—, difiere de la idea de materialidad que hemos trabajado en capítulos anteriores: para ambos autores, la materialidad está ligada a la forma, puesto que el espectador no solo percibe el contenido de la obra —como sí sucedería en una obra literaria— sino también su apariencia. Esta idea de la materialidad ligada a la forma resulta interesante, porque presupone la materialidad de toda imagen con independencia, precisamente, de su material. Lefèvre separa la noción de materialidad del concepto de unicidad, otorgando al cómic un carácter material aun cuando es una forma artística que es múltiple. La materialidad estaría así unida a la imagen, la apariencia y la representación. Bajo esta perspectiva, la materialidad es consustancial a la imagen, en tanto que es *forma* y no únicamente significado.

2. En pintura, el espectador

El espectador paradigmático de pintura, en la actualidad coincidiría con lo que Gil González llama *el lector culto*²⁸⁰. El proceso de evolución y autorreflexión

277 Ibid.

278 El autor aquí hace un juego de palabras entre *draw* (dibujar) y *draw* (dirigir).

279 Lefèvre, «Recovering sensuality in comic theory».

280 Gil González, +*Narrativa(s)*.

que vivió la pintura durante la modernidad tuvo un efecto muy importante en la manera en que la pintura se comunica con su espectador: el lenguaje de la pintura se hizo más sofisticado, extenso y autorreferente. El simbolismo tradicional, si alguna vez tuvo algún grado de solidez, prácticamente ha desaparecido y solo un pequeño grupo de entendidos es capaz de identificar elementos pertenecientes a la tradición simbólica de la pintura²⁸¹. En la actualidad no es realmente posible comunicarse con una pintura —en el lenguaje de la pintura— si no se tiene algún grado de conocimiento sobre la historia de esta. Y aun teniendo conocimientos acabados, la ambivalencia se ha vuelto parte del lenguaje pictórico y se ha constituido en la norma.

Según Lotman, en el caso de que un oyente desconozca el lenguaje del texto, se presentan dos escenarios: en el primero, el lector impone su lenguaje a la obra, decodificándola según un lenguaje que sea conocido para él. En este caso la obra sufre un proceso de transcodificación que puede alterar e incluso destruir la estructura del mensaje.

En el segundo escenario, el espectador reconoce que la obra está en un lenguaje desconocido, estableciéndose un conflicto entre el lenguaje del emisor y el del receptor. Lotman indica que lo más probable es que en este proceso el lenguaje del emisor se *criollice* y resulte deformado por los lenguajes preexistentes en el receptor²⁸².

Paradójicamente, la pintura ha evolucionado desde ser *la literatura de los iletrados* a ser una forma artística de mucha sofisticación y complejidad comunicativa, que solo se comunica realmente con un pequeño grupo de la población. Esta “introversión” y especialización del lenguaje de la pintura, sin duda la aleja del público general y probablemente tenga una gran influencia en la forma en la que el espectador se relaciona con el cuadro.

Según el modelo comunicativo de Grice, la comunicación se ve interrumpida si uno de los interlocutores cree que las reglas de la comunicación están siendo violadas

si en algún momento un participante en la conversación ya no puede sostener la suposición de que se están siguiendo las reglas cooperativas, entonces la conversación se detiene y los sentimientos engendrados no son agradables. Si uno percibe que un hablante es intencionalmente poco claro o difícil de entender, pueden surgir sentimientos de ira, rechazo y exclusión. De hecho, la investigación muestra que las respuestas al rechazo social son fuertemente negativas, e incluyen ira, excitación fisiológica, depresión y rechazo mutuo²⁸³.

281 Un ejemplo de esto es la representación histórica de santos y su identificación a través de sus atributos.

282 Lotman, *Estructura del texto artístico*, 38.

283 Dolese, Kozbelt, y Hardin, «Art as Communication».

Dolese, Kozbelt y Hardin²⁸⁴ extienden esta lectura a la relación la obra con el espectador, sosteniendo que cuando este se ve enfrentado a una obra que escapa de las convenciones, si el espectador no tiene conocimientos en arte, le parecerá que las máximas de la comunicación han sido violadas, o que sencillamente no se aplican. Por otro lado, un espectador con conocimientos de arte, percibirá la trasgresión comunicativa de la obra como un desvío intencional de las máximas, con el objetivo de lograr una comunicación enriquecida.

Esta desviación extrema del código probablemente esté relacionada con la difícil relación de la pintura con el espectador promedio, considerando el escaso tiempo que un espectador dedica realmente a la observación del cuadro.

En 2001, a través de un estudio desarrollado en el MoMA de Nueva York, se concluyó que el tiempo promedio que un espectador observa una obra pictórica es de 27 segundos, siendo 10 segundos la moda, con independencia del género y edad²⁸⁵. Si consideramos la cantidad de tiempo y estudio invertido en la creación y elaboración de cada pieza pictórica por parte del artista, podría suponerse que un cuadro podría —y debería— ser observado por más tiempo, para lograr obtener una lectura y una impresión adecuada de lo que la obra presenta. Un nuevo estudio, realizado el año 2014 en el Art Institute de Chicago, llegó a conclusiones similares²⁸⁶. Un tercer estudio, del año 2017, coincidió asimismo en sus resultados²⁸⁷

Es evidente que, en un museo de grandes dimensiones y numerosas obras en exhibición, será muy difícil dedicar mucho tiempo a la observación de una pintura en específico. Los estudios coinciden en que una medición de la visita al museo en su globalidad es un dato que puede ofrecer una perspectiva más precisa de lo que ocurre entre la pintura y el espectador. Sin embargo, los datos de los estudios son consistentes, y plantean algunas interrogantes, puesto que esta regularidad de los resultados se da no solo entre estudios, sino a través de distintos géneros y edades. Entonces la pregunta es ¿por qué un espectador no invierte más que unos segundos frente a una pintura? ¿es la pintura un sistema comunicativo de una eficiencia extrema o, por el contrario, es un sistema comunicativo que solo logra encontrarse con su espectador a un nivel superficial?

Un cuarto estudio²⁸⁸, el cual buscaba medir la comprensión de imágenes astronómicas por parte de expertos y no expertos, nos provee de información relevante. Dentro de los parámetros que se estudiaron estaba el tiempo que cada participante dedicaba a observar las imágenes. Los resultados fueron muy similares a los estudios que hemos citado anteriormente: el promedio de latencia descubierto fue de algo más de 19 segundos de atención para cada imagen, lo

284 Ibid.

285 Smith y Smith, «Spending Time on Art». 231

286 Smith, Smith, y Tinio, «Time Spent Viewing Art and Reading Labels.»77

287 Carbon, «Art Perception in the Museum».1

288 Smith et al., «Aesthetics and Astronomy».

cual nos sugiere que este lapso de atención es general para la observación de imágenes, con independencia del tipo de imagen al que se enfrenta el espectador. Otro aspecto de mucho interés para nuestra investigación es que dentro del estudio se incluyó la medición del lapso dedicado a observar imágenes cuando estas son acompañadas de distintos tipos de texto. Los datos obtenidos indican que el tiempo dedicado a observar la imagen acompañada de texto resultó ser mayor que el previsto, según el promedio de observación de la imagen aislada y la velocidad promedio de lectura del texto. Esta información sugiere que la presencia del texto lleva al espectador a dedicar más tiempo a la observación de la imagen.

Estos resultados nos sugieren algunas ideas:

- La presencia de texto es un mecanismo útil para aumentar el tiempo de interacción entre la imagen y el espectador, por lo tanto
- la presencia del texto parece servir al espectador para comunicarse de mejor manera con la imagen.
- Aparentemente, la relación texto-imagen no es unidireccional sino simbiótica: así como una imagen puede facilitar la comprensión de un texto, la presencia del texto facilita la correcta apreciación de la imagen.

Si extendemos esta última idea, podemos plantear que es probable que un espectador tenga el conocimiento para leer textos escritos, pero carezca de las herramientas para observar en profundidad una imagen.

Ellen Winner señala que la capacidad de reconocer imágenes y asociarlas a estados anímicos se acerca mucho a ser una cualidad inherente al ser humano. Se ha detectado que incluso niños de tres años pueden asociar estados emocionales a determinadas imágenes, en un grado similar a un adulto²⁸⁹. Sin embargo, esta capacidad de descifrar imágenes parece estar restringida al reconocimiento de estados emocionales y no se extiende al desciframiento o reconocimiento de otro tipo de imágenes. La pintura en realidad es mucho más que la sola expresión de algún estado emocional. La pintura suele contener un gran número de aspectos imbricados dentro de la obra, y no resulta descabellado plantear que el grueso del público sencillamente no logra comunicarse de forma efectiva con la obra más que a un nivel superficial, lo cual explicaría el escaso tiempo que invierte en su observación.

*Hemos visto que la lectura de una imagen, como la recepción de cualquier otro mensaje, depende del conocimiento previo de las posibilidades; sólo podemos reconocer lo que conocemos*²⁹⁰.

En estudios relacionados con la lectura de imágenes se ha demostrado que una persona necesita un conocimiento previo de los sistemas para lograr dar

289 Winner, *How art works*, 70.

290 Gombrich y Woodfield, *The essential Gombrich*, 54.

sentido a lo que ve²⁹¹.

Las imágenes parecen comunicarse de forma casi inmediata a nivel superficial, pero no son eficientes en transmitir información compleja. Esta ineficiencia de las imágenes de comunicarse a un nivel más allá del superficial con su espectador aparece como un problema, pero ¿es realmente un problema para la pintura? La respuesta es, a primera vista, bastante evidente: sí, es un problema. Sin embargo, esta respuesta presupone que la pintura está hecha con el *objetivo* de comunicarse con un espectador. Y este no es, usualmente, el caso.

Los procesos de pintura, prolongados e intermitentemente frustrantes, reemplazan temporalmente todas las demás preocupaciones; todo lo demás es absorbido en trabajar las hojas de una planta, los patrones de cachemira en un vestido, las venas azules y rojas debajo de la piel, los bigotes blancos en una rata²⁹².

El pintor pinta por distintos motivos: para resolver un problema plástico, para ejercitar una técnica, por la misma necesidad del *acto* de pintar... pero rara vez un pintor pinta algo para *alguien* que no sea él mismo. Incluso cuando existe un cliente involucrado, una obra por encargo, el pintor no acostumbra a ceder terreno en su proceso creativo. El espectador modélico, en este caso, es el mismo artista.

3. El espectador en el proceso creativo.

Wollheim desarrolla en su teoría visual la idea de que el artista cumple diversos roles durante el proceso de creación de la obra, incluyendo el rol de espectador.

[...]entonces su confianza en la experiencia que tiene mientras pinta, su dependencia de sí mismo como espectador, es más grande. Fundamentalmente, su interés en la experiencia es, como ya he dicho, para mantener el cuadro en el buen camino²⁹³.

Sin embargo, el autor presupone —y quizás no sin motivos— que el objetivo del artista al crear una obra es crear una experiencia en el espectador

Otra forma de expresar lo que acabo de decir es decir que el artista pinta para producir una determinada experiencia en la mente del espectador, y que esto es así no es un hecho que los teóricos de la pintura hayan pasado por alto, sino que han tendido a hacerle justicia sólo en un aspecto: el placer. No es una conexión despreciable, sino limitada (...) Pues no hace falta decir que, si un artista aspira a dar placer, pinta para producir una cierta experiencia. Pinta para producir una experiencia placentera. Pero mi afirmación es que, igualmente, cuando aspira a producir contenido o significado, que es su objetivo principal, también pinta para producir

291 Cohn, *Who understands comics?*, 92.

292 Feaver, *Lives of Lucian Freud*, 2021, cap. 8.

293 Wollheim, «What the spectator sees», 104.

*una determinada experiencia. Lo hace porque así es como se transmite el significado pictórico, y esto se debe a lo que el significado pictórico es*²⁹⁴.

Wollheim sostiene que el pintor pinta no solo para producir un contenido, o significado, sino también para *producir una determinada experiencia*. Y aun cuando numerosos artistas buscan lograr una experiencia en el espectador, muchos otros crean principalmente para sí mismos. Para Eduardo Arroyo

*La obra tiene sentido para mí mientras la hago, mientras dura esta confrontación, después de la cual está muerta para mí*²⁹⁵.

Si prestamos atención a lo que los pintores dicen respecto de su propio quehacer, la conversación suele redundar en el acto de pintar, en la técnica, o en problemas, aspectos y temas específicos que son de interés del artista. La experimentación, las problemáticas que son de interés del artista y podemos ver en el cuadro, están usualmente destinadas al estudio mismo de la problemática. La insistencia de Monet en pintar los mismos sujetos una y otra vez, en su búsqueda de la luz, o la pintura de Cézanne y su relación con el modelo como motivación de su pintura²⁹⁶ o la obsesión de Van Gogh con el color y el acto mismo de pintar, son motivaciones que no se encuentran en el espectador. Las menciones al espectador son, en cualquier caso, escasas.

Es nuestra impresión que el espectador no juega en realidad un papel relevante en el proceso de creación de una obra pictórica, a menos que la obra específica que se esté trabajando, requiera la participación de un espectador para su funcionamiento, y aun así, la pintura parece ser un arte que no soporta bien la instrumentalización. En general los artistas que buscan una interacción o participación con el espectador tienden a alejarse de lo pictórico.

En este aspecto, parece existir una desconexión entre el crítico o estudioso, el artista y el espectador de la pintura. La relación entre la obra y el espectador parece ser el aspecto menos relevante de todos cuantos involucran al proceso creativo de la pintura. La pintura, en cuanto forma artística, en la actualidad no depende del espectador para existir. Su valor artístico no está relacionado con su función comunicativa, y el valor de mercado, tampoco se ve afectado con la relación que la obra pueda establecer con un espectador.

Sin embargo, no debiésemos concluir a raíz de esto, que el espectador es irrelevante para el pintor. El pintor finalmente suele buscar que su obra sea vista, exhibida y percibida de la mejor manera. Nicola Suthor menciona la anécdota del visitante a quien Rembrandt le recomendó no acercarse a los cuadros porque “el olor de la pintura le parecería desagradable”²⁹⁷, cuando en

294 Ibid., 102.

295 Lafaye, « Paroles dans l'atelier, entretiens avec Eduardo Arroyo », citado en Escardó, «Eduardo Arroyo contra la historia», 205.

296 Muñoz, «La lectura del modelo y su realización: la tarea de Cézanne».238

297 Suthor, *Rembrandt's Roughness*, 17.

realidad su intención era que el visitante se alejara porque es en la distancia donde el artista consideraba que su obra se apreciaría mejor. Más adelante el autor recuerda una carta en la que el artista le recomienda a su mecenas, Constantijn Huygen, sobre la mejor ubicación para la exhibición de un cuadro

*Milord, el cuadro brillará mejor si lo cuelga bajo una luz fuerte, y de tal manera que permita a los espectadores estar a cierta distancia de él*²⁹⁸.

En sus entrevistas con David Sylvester, Francis Bacon comenta respecto de la forma en la que sus pinturas se exhiben, y sobre su preferencia por el uso de cristal como una forma de unificar la pintura y garantizar una verdadera separación entre la obra y el espectador.

¿Crees, acaso, que el tener que mirar a través de los reflejos te obliga a fijarte más? ¿Es ése un motivo?

*-No, no lo es. Es la distancia; el que la cosa esté aislada del espectador*²⁹⁹.

Durante esta conversación, Bacon se muestra muy incómodo por el reflejo del cristal, que impide ver correctamente la obra. Al ser consultado sobre si este efecto es algo buscado por él, el artista se muestra tajante.

*(...) querer que el observador se refleje en el cristal de un cuadro oscuro es ilógico y no tiene ningún sentido. Creo que se trata de una desdicha más. Espero que consigan hacer pronto un cristal que no refleje*³⁰⁰.

Más allá de las lecturas que puedan extraerse de la tensión que se produce entre la obra y el reflejo del espectador dentro del cuadro, a ojos de Bacon es nada más que una consecuencia indeseable. Para él, el reflejo no es más que ruido. Dentro del texto se recogen otras apreciaciones respecto de la forma y los espacios en los que el artista prefiere que se monten sus obras, indicando que sus cuadros “resultan mejor cuando tienen mucho espacio a su alrededor”. Esta preocupación por el funcionamiento y la correcta “emisión” del cuadro puede interpretarse como una búsqueda de una buena comunicación con el espectador. Sin embargo, dentro del mismo párrafo Bacon se encarga de echar por tierra tales interpretaciones.

*yo sé los (cuadros) que me gustan y los que no me gustan y no me preocupa el que hayan de verse mis cosas o hayan de ser lo que se llama apreciadas. Para mí no significa nada eso. Me alegra que le gusten a alguien, claro, pero no puedo decir que sea algo que me preocupe. Yo creo que hay gente a la que realmente le preocupa quién compra sus cuadros y a donde van a ir a parar, pero a mí no me preocupa en absoluto*³⁰¹.

En otra conversación, esta vez con Frank Maubert, Bacon habla respecto de sus motivaciones y pulsiones.

298 Suthor, *Rembrandt's Roughness*.

299 Bacon, Sylvester, y Álvarez Flórez, *La brutalidad de los hechos*.

300 Ibid.

301 Ibid.

Como le he dicho, mi pintura es, en primer lugar, instinto. Es un instinto, una intuición que me empuja a pintar la carne del hombre como si se expandiese fuera del cuerpo, como si fuera su propia sombra. Yo la veo de esa manera. El instinto está mezclado con la vida. Trato de situar el objeto lo más cerca posible de mí y me gusta esa confrontación con la carne, esa auténtica desolladura de la vida en estado bruto (...) Puede ser que, a fin de cuentas, lo que hago sea un largo análisis, permanente, sobre mí mismo. (Ríe). Eso me recuerda el «desarreglo de los sentidos» del que hablaba Arthur Rimbaud. Sí, puede ser que sea eso lo que pongo en práctica. Trabajo sobre mí mismo³⁰²

Este distanciamiento respecto del espectador es una característica muy propia de la pintura. Por su propia naturaleza y tradición, la pintura es un arte que no se presta fácilmente a la interacción o al diálogo con un espectador. La idea del espectador como un participante se relaciona con formas de arte mucho más integradas en el espacio real, y ligadas de esta manera a la experiencia del espectador. Obras como las de Olafur Eliasson o Alfredo Jaar se construyen en torno a la creación de ambientes, espacios y experiencias para un público. Un ejemplo muy claro es el *Proyecto Skoghall Konsthall*, de Jaar, en el cual el artista diseña, construye e inaugura un centro cultural en la ciudad de Konsthall, para quemarlo al día siguiente de su inauguración (fig. 68). Intentar una clase de interacción así con la cotidianidad y la vida real a través de la pintura parece impracticable, puesto que la pintura en sí misma difícilmente nos podrá ofrecer una vivencia; los elementos interactivos o experienciales son primordialmente extra-pictóricos, desplazando a la pintura hacia los márgenes del sentido de la obra, restándole su razón de ser. Este sin duda es uno de los aspectos que contribuye a la pérdida de protagonismo de la pintura dentro del arte contemporáneo en las últimas décadas. Cuando la pintura permite la intervención del espectador, pierde parte de su naturaleza. La pintura necesita estar separada de su espectador para desenvolverse.

Por otro lado, no podemos desconocer que la apreciación de una obra encierra un proceso comunicativo, que da origen a la *realización* de dicha obra. Sin embargo, en este proceso comunicativo participan inevitablemente el espectador y la obra, pero no siempre el autor está presente. Esto nos obliga a repensar la forma en que entendemos el proceso comunicativo en el arte.

Dolese propone utilizar el modelo comunicativo de Grice para explicar la comunicación en el arte. Este modelo comunicativo se basa en cuatro máximas: Relación, Modo, Calidad y Cantidad

302 Bacon y Maubert, *El olor a sangre humana no se me quita de los ojos*.

68. Alfredo Jaar. Proyecto Skoghall. 2000



Las máximas son reglas que los participantes en la conversación obedecen, asumen que los participantes obedecen y asumen mutuamente que sus compañeros saben que ellos saben que están obedeciendo, durante una conversación cara a cara normal³⁰³.

Este modelo parece adecuado para comprender la interacción comunicativa del arte, toda vez que considera dentro del modelo la posibilidad de que los hablantes violen alguna o varias de las máximas, sin afectar realmente la comunicación. Así, aspectos que “en el papel” podrían dificultar la comunicación (como el sarcasmo, por ejemplo) realmente no afectan el proceso y, al contrario, lo enriquecen. Por otro lado, como se planteaba anteriormente, al existir dudas por parte de un interlocutor respecto del código que se está utilizando, la comunicación se ve interrumpida.

Si bien este modelo permite explicar el rechazo o falta de comunicación entre un espectador sin conocimientos y la obra, la propuesta de la autora presenta el mismo problema fundamental que presenta Wollheim, al basarse en la premisa de que es el artista quien envía el mensaje a un espectador, a través de la obra. Esta premisa resulta problemática por varios motivos. En primer lugar, tenemos claridad respecto de que el artista no necesariamente crea una obra con una intención comunicativa. E incluso en los casos en que el artista busca la comunicación, la obra artística no suele ser un medio eficaz, y en efecto, sería un error pensar en la obra como un medio de transmisión. Retomando las ideas de Danto, la obra no es un medio a través del cual se transmita un significado, sino que la obra encarna el significado y por la tanto, en muchos sentidos, la obra es el significado. Si consideramos el modelo matemático de Shannon, al no ser el autor el “emisor” del mensaje, ni la obra su medio ¿cómo explicar que existe un proceso comunicativo con el espectador de una obra?

303 Dolese, Kozbelt, y Hardin, «Art as Communication».

Podremos pensar que la obra es a la vez emisor, mensaje y medio, y que se comunica con el espectador en el lenguaje que este le impone. Sin embargo, este esquema tampoco es satisfactorio y no logra abarcar la vastedad de las experiencias y formas de relación entre un espectador y la obra.

Una perspectiva interesante es la que ofrece Gilles Deleuze, en relación con este aspecto del arte. Para Deleuze, la obra de arte no es comunicación; llega a esta conclusión debido a que considera que la comunicación implica la transmisión de información, de un emisor a un receptor. Desde la perspectiva de los mecanismos de control, la comunicación consiste en la propagación de la información. Deleuze sostiene que en la obra artística no hay información de ningún tipo y que por lo tanto no es comunicación, sino resistencia.

En este sentido, las creaciones del arte se convierten en interruptores, en vacuolas de no comunicación, en resistencias a la comunicación y a la información. Dicha apuesta reside en la convicción de que no se carece de comunicación, sino que la misma abunda. De lo que se carece, efectivamente, es de creación, de resistencia al presente³⁰⁴.

El caso del cómic es diametralmente opuesto: en la historieta, la función comunicativa es primordial. En el capítulo 2 hemos planteado que una de las características fundamentales del cómic es su facilidad de lectura. Esta característica es observable incluso desde los primeros cómics, cuando el lenguaje de la historieta aún estaba estableciéndose. Los autores procuraban acercarse al lector y ofrecer un producto que pudiese ser correctamente leído. En estas historietas, podemos encontrar recursos gráficos como la numeración de los paneles, y el uso de flechas que dirigen al lector de un panel al siguiente. Estas herramientas, hoy en desuso, tenían la sola función de permitir a un lector poco familiarizado con el lenguaje, seguir la historia.

El hecho de que estas herramientas hayan caído en desuso, nos indica que en algún momento fueron necesarias, y que hoy no lo son. Esto nos permite replantearnos la esencia misma del cómic

(...) sugiere que la Historieticidad podría ser reconceptualizada, de ser un atributo inmutable del texto, a ser considerada como un set de protocolos de lectura, históricamente contingente y en evolución, el cual es aplicado al texto, así, ser un cómic significa ser leído como un cómic³⁰⁵.

Esta idea de que el cómic consiste en un protocolo de lectura y que estos protocolos que constituyen el proceso de lectura del cómic hoy no son los mismos que aquellos del siglo XIX, permite explicar no solo la evolución del lenguaje sino además explica la dificultad que existe para establecer un punto de partida y un origen. En efecto, los protocolos de lectura del cómic no solo han ido variando en el tiempo, además varían de un lugar a otro, y de un soporte a otro. El manga japonés se lee de derecha a izquierda, en tanto

304 di Filippo, «Arte y Resistencia Política En (y a) Las Sociedades de Control».39

305 Witek, «The Arrow and the Grid».149

que el cómic occidental se estructura de izquierda a derecha. Las plataformas de webcómic, como *Tapas* o *Webtoon*, estructuran historias que se leen en vertical. Las onomatopeyas, en inglés suelen ser las palabras que designan al sonido o acción representada, esto debido a que el inglés es un lenguaje onomatopéyico (un *splash* es una salpicadura, *Boom* es explosión y un aplauso es *clap*). En español casi no existen palabras onomatopéyicas, por lo que esta función onomatopéyica no parece posible. Respecto de los grafismos y simbolismos propios de la historieta, existen diferencias sustanciales entre aquellos tradicionalmente utilizados en occidente y aquellos utilizados en el cómic japonés. Estos símbolos y grafismos evidencian una evolución a lo largo del tiempo. Muchos de ellos han caído en desuso, en tanto que otros son reemplazados por nuevas formas de comunicación visual.

Las distintas actividades implicadas en el ámbito de lo artístico se hacen de algunas maneras que son consideradas buenas, hasta que otras, consideradas mejores o más acordes con los tiempos, vienen a sustituirlas. Así, la evolución o progresión del arte se originaría precisamente en el conflicto entre tensiones de naturaleza opuesta: por una parte, el principio de la inercia, el respeto y la obediencia a unas normas que determinan los modos en que tales prácticas deben llevarse a cabo, y por otra, la fuerza destinada a cambiar dichos modos, la desobediencia a las normas³⁰⁶.

Desde esta perspectiva, podemos considerar que el artista del cómic no es realmente “libre” para explorar o perseguir sus impulsos creativos, toda vez que debe hacerse responsable por su lector. Un artista del cómic está mucho menos dispuesto a desviarse de las normas comunicativas y tiene mucho menos espacio para ello, puesto que —siguiendo el modelo de Grice— es necesario que todos los participantes en un proceso comunicativo utilicen los mismos códigos. Cualquier modificación o desvío de la norma, en el cómic tendrá siempre como objetivo una mejor comunicación con el lector. Debido a que los protocolos y canales comunicativos de la población evolucionan y cambian con frecuencia, el lenguaje del cómic debe adaptarse a su vez para seguir siendo cercano. A esto, Eisner lo llamó *El contrato*.

El narrador espera que su público le entienda, mientras que el público confía en que lo que le cuente el narrador sea comprensible³⁰⁷.

Debido a que el cómic posee una función narrativa, el autor está obligado a pensar en su público. El artista del cómic condiciona y somete su trabajo al público al cual se va a dirigir. Esta es, en efecto, una de las primeras consideraciones al momento de crear una historia: cuál es el público a quien este relato será dirigido. El público objetivo es determinante en una serie de aspectos formales y de contenido que deben ser establecidos, incluso con

306 Carrere y Saborit, *Retórica de la pintura*, 197.

307 Eisner, *La narración gráfica*, 49.

antelación a la elaboración de la obra. Sancho Cremades hace referencia a este aspecto, al notar que dentro de las historias de Astérix existen elementos anacrónicos y referencias a eventos y obras que no se corresponden con el tiempo de la narración, haciendo notar que estos elementos se corresponden con el conocimiento que poseería el lector a quien está dirigida la historia

Así, muchas viñetas de Astérix remiten al repertorio icónico propio del saber enciclopédico del liceo francés: obras de arte famosas, escenas de películas conocidas, etc. El anacronismo suele estar presente también en estos casos, visto que estas imágenes poseen referentes en épocas distintas a aquella en la que se desarrollan las aventuras de Astérix. (...) pertenecen al conocimiento enciclopédico del lector ideal, y, naturalmente, no al de los personajes; hay, por tanto, de nuevo, una asimetría, cronológica y cognitiva, entre el sujeto del enunciado y el lector ideal³⁰⁸.

El pintor, por su parte, no tiene obligación alguna de someterse a la narrativa ni de pensar en la comunicación con el espectador. Como hemos mencionado, en muchos casos ni siquiera podemos considerar a la obra como un dispositivo de comunicación. Por este motivo, la preocupación por el “público objetivo” no existe. El espectador, en pintura, solo es considerado en la medida que la obra requiera, en alguna forma, de la interacción con este.

De hecho, la historia del cómic y las teorías sobre su forma se implican mutuamente en torno a dinámicas de violación -de las normas literarias y artísticas, y de la moral y las leyes- muy diferentes de los principios de coordinación social y política que suelen considerarse vigentes para la novela o el cine. Cuando la fenomenología entra en escena, estas dinámicas se intensifican porque, como quedará cada vez más claro, los cómics violan las relaciones mente-cuerpo que se consideran normativas para el acto de la lectura³⁰⁹.

La historieta, gracias a la narratividad, y especialmente gracias a la presencia del texto, se asegura que el espectador se enfrente a la obra durante una cantidad de tiempo mucho más considerable y, por cierto, a una velocidad que puede ser —dentro de ciertos límites— controlada por el autor³¹⁰. De esto se desprende un aspecto paradójico del medio, y es que si bien la historieta está creada y elaborada teniendo siempre en consideración al público que la leerá y está diseñada para ser fácil de leer y constituirse en un producto de rápida absorción, en un proceso en el cual el lector tiene una ubicación central, este lector de historietas no es particularmente libre de “explorar” la obra, una vez que finalmente se encuentra con ella. Existe un camino trazado y claramente señalizado, muchas veces de una forma que hace inevitable seguirlo. El lector de cómics debe someterse a las reglamentaciones de los protocolos de lectura propios del cómic.

308 Sancho Cremades, «Comicitat i cognició».

309 Pizzino, «On Violation: Comic Books, Delinquency, Phenomenology», 17.

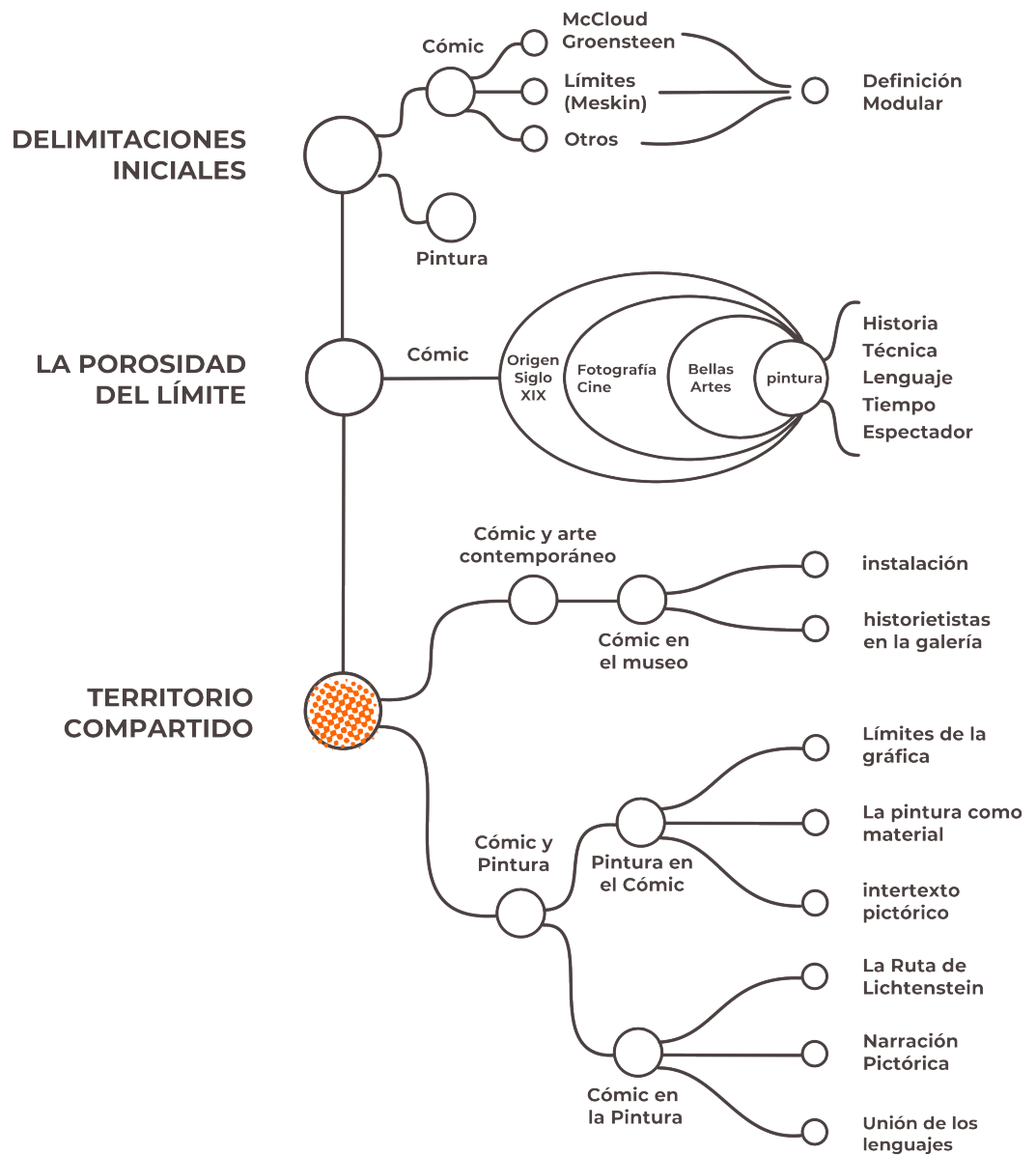
310 Capítulo 2.3.4.

El espectador de pintura, por su parte, no tiene dichas limitaciones: un espectador de pintura es, la mayor parte de las veces, libre para vagar por el cuadro a su antojo. Y aun cuando el pintor puede utilizar las herramientas propias del lenguaje de la pintura para sugerir un orden de visionado o un camino, el espectador está siempre en condiciones de ignorar dicho camino y seguir el suyo propio. Esta libertad del espectador influye de una forma decisiva en el tiempo de visionado de la obra. La pintura, al no desarrollarse en el tiempo, no tiene inicio ni final, por lo que el espectador no se ve “atrapado” por los tiempos de la narrativa, como sí ocurre con la historieta. Al no tener una duración, la pintura solo es observada por el espectador durante el tiempo que dicho espectador estime conveniente. Tiempo que, como hemos expuesto, suele ser muy breve. Esto podría explicarse precisamente por la desconexión entre los objetivos del artista al elaborar su trabajo y la relación que finalmente el espectador establece con la obra exhibida.

Consideramos que este es un punto de relevancia para pensar en la importancia de integrar elementos del cómic dentro de la práctica pictórica: rescatar la función comunicativa de la imagen, integrando el rol del espectador dentro de la variables a considerar durante el proceso de creación y elaboración es posible que logremos una pintura que invite al espectador a comunicarse con ella a un nivel más allá de la sola superficie, a través de la inclusión de códigos descifrables que permitan un nivel más profundo de lectura y a su vez favorezcan un diálogo más extenso entre lector y obra, toda vez que —manteniendo la narrativa propia del cómic— la obra es utilizada como un dispositivo de comunicación entre el autor y el lector, pero a la vez es una pintura, por lo que se propicia la *realización* del cuadro a través de la interpretación del espectador, al permitir a este comunicarse no a través del cuadro sino con el cuadro, lo cual añadiría un nuevo nivel comunicativo y de significación a la obra.

TERCERA PARTE

HACIA UN TERRITORIO COMPARTIDO



3. Vías de diálogo y encuentro. El territorio expandido.

El concepto de expansión aplicado a las artes visuales tiene su origen en el texto “La escultura en el campo expandido” de Rosalind Krauss, publicado en 1979. A partir del texto de Krauss, el concepto de arte expandido ha sido aplicado a toda obra que tensione y cuestione los procesos y límites tradicionales de su disciplina. Esta acción muchas veces está relacionada con la aproximación de un lenguaje artístico hacia otros lenguajes. En nuestro caso, entendemos como cómic expandido a toda obra que sobrepasa los límites convencionales de la historieta para explorar y adentrarse en espacios y lenguajes en los cuales habitualmente el cómic no se desenvuelve.

Para definir su objeto de estudio y comprender la escultura y su campo expandido, Krauss utiliza una lógica inversa, en la cual la escultura se define por la oposición entre dos negaciones: el no-paisaje y la no-arquitectura. Según esta lógica, la escultura es aquello que se encuentra entre estas dos negaciones¹. En el caso del cómic, establecer un juego de opuestos como el planteado por Krauss aparece como una tarea algo más compleja, debido a la naturaleza multidisciplinar de la historieta. Si aventuramos una oposición en estos términos, probablemente una dualidad no-narrativa/no-imagen pueda servir inicialmente a tal propósito. Sin embargo, los factores que definen al cómic son algo más diversos y específicos que la pura narrativa a través de la imagen. En los capítulos anteriores hemos identificado una serie de aspectos diversos — formales, funcionales, históricos y técnicos— cuya relación y coexistencia da cuerpo e identidad a aquello que comúnmente entendemos como historieta. Hemos analizado a su vez un conjunto de zonas grises o fronteras, escenarios problemáticos, caracterizados por la pérdida o debilitamiento de las relaciones establecidas entre los aspectos esenciales y determinantes del cómic. Esta dilución del entramado que solidifica a la historieta, la identificamos como zonas grises o fronteras, en las cuales la historieta gradualmente deja de ser, para transformarse en otra cosa. Estas áreas grises son asimismo áreas de expansión y nos sugieren posibilidades y caminos a seguir.

En este capítulo analizaremos la expansión del cómic hacia el territorio del arte contemporáneo, y analizaremos en específico su expansión hacia el arte pictórico. Nos aproximaremos además al acercamiento de la pintura hacia la historieta, el cual constituye el centro de nuestra investigación: el análisis del funcionamiento de las herramientas del cómic dentro del arte de la pintura, y cómo la pintura puede alimentarse, enriquecerse y crecer a través de la inclusión de estas herramientas. Este análisis lo realizaremos fundamentalmente a través del análisis de obras tanto de cómic como de pintura. Sin embargo, no es nuestro objetivo generar una lista o análisis comprensivo de todo artista que

¹ Krauss, «La escultura en el campo extendido».

haya cruzado las fronteras entre la historieta y la pintura. Los ejemplos son numerosos, casi incontables. Realizar una compilación de ese tipo excede los parámetros y objetivos de nuestra investigación. Nuestro interés está puesto en las ideas y en la elaboración de criterios y parámetros que permitan estudiar el fenómeno. Es así como hemos realizado una selección acotada de artistas y obras que consideramos que encarnan los problemas analizados y que nos permiten reflexionar y formular ideas respecto de nuestro objeto de estudio.

Nuestro capítulo final se divide en tres secciones: el cómic expandido hacia el museo, en el cual analizaremos la entrada del cómic en museos y galerías de arte, principalmente a través de la creación de cómics *in-situ* e instalaciones artísticas en las que el cómic juega un rol fundamental. Luego hablaremos del cómic en su expansión hacia el arte de la pintura, a través de ejemplos específicos los cuales consideramos que encarnan las distintas variantes de acercamiento al problema. Finalmente, analizaremos las aproximaciones hacia el cómic desde el arte de la pintura, enmarcando nuestra reflexión en tres aspectos fundamentales: la apropiación, la coincidencia y la comunión de los lenguajes.

3.1. El cómic en su expansión hacia el museo.

La idea de un “cómic expandido” es relativamente nueva, aun cuando está lejos de ser marginal. La presencia del cómic en espacios destinados a las Bellas Artes es un fenómeno que se ha producido con cierta frecuencia desde las primeras décadas del Siglo XX². Esto es, desde la juventud del cómic en su forma actual. Resulta interesante observar que estas tempranas exhibiciones, llevadas a cabo en Norteamérica, existen desde principios de la década de 1930.

Muchas de estas exhibiciones correspondían a eventos pequeños, en pequeños espacios, que se desarrollaban durante poco tiempo. Uno de los pioneros en participar de exhibiciones realizadas en museos y galerías fue Milton Caniff, cuya tira *Terry y los piratas* gozaba de una enorme popularidad. En 1940 realizó una exhibición unipersonal en la galería de Julien Levy, en Nueva York. Tuvo asimismo un lugar de protagonismo en la importante exhibición *The Comic Strip: Its Ancient and Honorable Lineage and Present Significance*, en el Club Nacional de Arte de Nueva York. Esta exhibición constituye uno de los primeros intentos de exhibir cómics dentro del contexto de la historia de las artes³.

Sin embargo, más allá de estas manifestaciones tempranas —de las cuales no se habla demasiado, especialmente en Europa—, históricamente las exhibiciones de cómics en museos y galerías hacen del acto de llevar cómics al museo el corazón y *leitmotiv* de la exhibición. Desde

² Del Rey-Cabero y Sáez de Adana, «El cómic en el museo. La instalación expositiva de Viñetas desbordadas y El dibuixat»

³ Munson y Inge, «The Evolution of Comics Art Exhibitions in the United States, 1930–1951».

las exhibiciones en Estados Unidos en el Met de Nueva York, en 1951⁴ a la exhibición *Bande Desinee et figuration Narrative*, realizada en el Louvre en el año 1967, hasta exhibiciones más recientes, como *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, realizada en el MoMA en 1990 o *Comic Abstraction* en 2007, muchas de las exhibiciones se apoyan en la idea de que llevar cómics al museo resulta interesante precisamente porque los cómics *no pertenecen* a él. Paradójicamente, el llevar cómics al museo puede ser una manifestación de la mirada condescendiente que históricamente el mundo de la alta cultura ha tenido sobre los medios de consumo masivo, dando continuidad a la idea de trabajar sobre la tensión entre alta y baja cultura, utilizando lo que hemos llamado *La Ruta de Lichtenstein*⁵ Desde este punto de vista, no podríamos considerar que la decisión curatorial de llevar cómics al museo sea, en sí misma, una forma de expansión del arte de la historieta; muy por el contrario, podría contribuir a solidificar la mirada que separa —y enfrenta— a la alta y baja cultura, y el arte del no-arte, representados por la institución museística y el mundo de los cómics, respectivamente.

Para comprender correctamente el fenómeno de expansión del cómic hacia el territorio del arte, consideramos necesario hacer una distinción entre estos esfuerzos curatoriales que perpetúan la ruta trazada por Greenberg y pavimentada por Lichtenstein de aquellas propuestas artísticas que, reconociendo y adoptando elementos propios del lenguaje de la historieta, se apropian del espacio expositivo, adaptándose y expandiendo los límites del soporte.

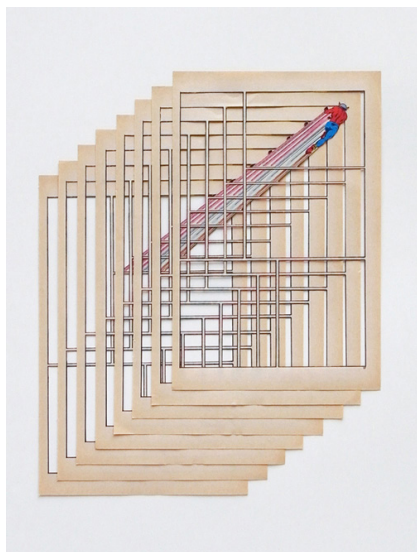
Una vez establecido este criterio, es necesario hacer una nueva distinción, atendiendo a los parámetros de nuestro objeto de estudio: debemos diferenciar la relación del cómic con el espacio artístico en general, de la relación del cómic con la pintura en específico.

Consideramos que esta clasificación es relevante toda vez que es habitual entender que arte y pintura son sinónimos, cuando es evidente que son conceptos diferentes y que la pintura es una de las muchas formas en las que el arte puede encarnar y por esta razón no es adecuado poner dentro de la misma categoría obras que no son pintura, de aquellas que lo son.

Dentro de esta primera categoría general de cómics en el espacio museístico y de galerías, hemos identificado dos vertientes que consideramos engloban la presencia actual del cómic en el espacio del arte contemporáneo: en primer lugar, identificamos a artistas y obras que utilizan elementos y aspectos tanto esenciales o determinantes del lenguaje del cómic en su obra, sin ser esta obra necesariamente un cómic y sin ser ellos mismos historietistas. Luego, identificamos a historietistas cuya obra se extiende más allá del soporte habitual e ingresa dentro del museo, en su calidad de historieta.

4 Ibid

5 Capítulo 3.3.1.



69. #08. Martín Vitaliti. Collage elaborado a partir de Flash: Secret Origins #5 (1986). Ed DC/Zinco. 2011

3.1.1. El cómic como instalación

Dentro de este apartado, hemos escogido para nuestro análisis a Martín Vitaliti y Francesc Ruiz, dos artistas cuya obra es paradigmática en el campo del cómic insertado dentro del arte contemporáneo. El analizar estas dos aproximaciones al cómic en el territorio del arte nos provee de una perspectiva enriquecedora, debido a que ambos artistas se interesan por aspectos diferentes de la historieta, y difieren asimismo en el uso que hacen del lenguaje de la historieta dentro de su obra, lo que nos permite exponer la riqueza de contenido y el potencial de la historieta como material dentro del proceso de la creación artística.

1. Martín Vitaliti

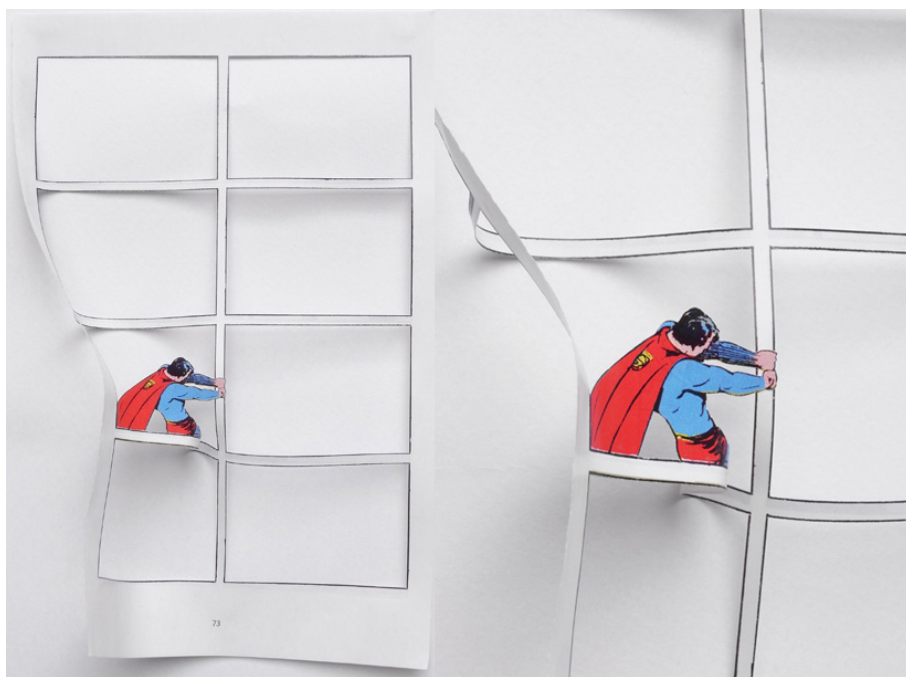
Martín Vitaliti es un artista que ha basado gran parte de su obra plástica en la experimentación con los elementos distintivos y las herramientas de la historieta. Con su obra, ha logrado llevar el cómic al terreno del arte contemporáneo, a través de un proceso de apropiación, intervención y deconstrucción de la historieta, en un trabajo que no sólo propone reflexiones sobre el lenguaje del cómic, sino que interviene directamente sobre historietas publicadas, estableciendo de esta manera una conexión directa entre su obra, la historia del cómic y el cómic en cuanto objeto. Con Vitaliti, no es solo la historia del cómic, o su lenguaje lo que entra en el museo: Es el cómic, en singular. Es *V de Vendetta*, de Moore y Lloyd, el Superman de Siegel y Shuster, o el Flash de Roy Thomas y George Tuska (fig. 69); las revistas que son intervenidas por Vitaliti para construir su obra, no son las obras “canónicas” en los estudios del cómic, ni se corresponden necesariamente con historietas “adultas”. Al observar el tipo de obras utilizadas, nos da la impresión de que han pertenecido a la colección personal del artista, tanto por la rigurosidad con la que son clasificadas las obras que son utilizadas (Vitaliti trabaja con cómics específicos, detallando sus autores, colección, número, editorial y año) como por el respeto y el conocimiento que demuestra del lenguaje, sus personajes y autores.

Sí, es un diálogo [...] siempre intenté hacer el movimiento de la manipulación con un gesto de respeto [...] de entender cómo es el funcionamiento del lenguaje y después, a quién, a nivel de personaje y después, quién lo está dibujando, como una especie de como homenaje. Siempre me lo he tomado así, pensando bien minuciosamente, si tiene sentido que sea este personaje, o sea este otro, a dónde me lleva ese mensaje, porque cada cómic tiene su historicidad, su carga cultural, su significado en el consumo de masas, y bueno, no es lo mismo hacer algo con Superman que con Asterix ⁶.

Vitaliti conserva la memoria de la obra original, la hace parte suya y nos invita —y empuja— a conocerla, para poder así establecer una real comunicación

⁶ Vitaliti, Martín, en conversación con el autor. Junio de 2023.

70. Martín Vitaliti. #21. Collage compuesto a partir del cómic *Superman: Las primeras 100 historietas*. DC/Clarín. 2010.



con su trabajo. En *Ampo*, recoge la representación de la nieve en las viñetas de *El Eternauta* en la versión de Oesterheld y Solano López para, únicamente con estas imágenes —impresas en blanco sobre papel blanco— construir su obra. Es una obra que resulta indescifrable si no se conoce ni se ha leído el cómic del cual han sido extraídas las imágenes. Una obra como *Ampo* solo puede funcionar en un diálogo directo con su fuente. Esta relación de inseparable cercanía con la historia del cómic da cuenta del apego de Vitaliti por esta forma de arte. En palabras de Pablo Turnes “(...) su indagación parte de un profundo conocimiento —y por qué no, amor— por la historieta como matriz subjetiva de una forma de ser y estar”⁷.

*La nieve, el blanco sobre blanco, imprimir la nieve en blanco sobre papel blanco, tiene una carga [...]; yo lo hilaba con la cuestión de los aliens también, de la invisibilidad del enemigo, que es una cosa muy crucial en la trama del Eternauta [...] Es una metáfora. La nieve se suele decir que fue una metáfora también del país arrasado latinoamericano. De repente no es nieve, es en verdad es un arma de destrucción masiva [...] Me parecía muy válido de repente hablar de eso, y no hablar del resto de los elementos, yo creo que con eso ya bastaba, como para poder citar la tragedia*⁸.

En #21 (fig. 70), Vitaliti interviene una historia de Superman, eliminando todos los elementos de la página, a excepción del entramado de calles entre los paneles, y una única imagen, en la que podemos ver al Superman que protagoniza dicho número. Este Superman, gracias a la intervención de Vitaliti,

⁷ Turnes, «esto no es: Martín Vitaliti», accedido 25 de agosto de 2022, <http://www.martinvitaliti.net/index.php?textos/esto-no-es/>.

⁸ Vitaliti, Martín. En conversación con el autor. Junio de 2023.

quiere salir de los bordes impuestos por la narración, invadiendo el espacio, curvando la página y traspasando el umbral de la ficción para presentarnos un Superman real. Las intervenciones de Vitaliti sobre obras del cómic, por un lado ponen de manifiesto la materialidad de la revista, de la página, el papel y la tinta, como un elemento distintivo y como materia prima para su obra. Por otro lado, la ruptura del límite entre obra y realidad, la autoconciencia, con personajes enfrentándose a su devenir como personajes de historietas, o al vacío de un abismo o laberinto de paneles, es un tema recurrente en las obras del autor. Esta tridimensionalidad del relato, la conciencia de los personajes sobre los mecanismos narrativos y su irrupción en el espacio real, armoniza con una intención profunda de reflexionar más allá de los aspectos formales propios del lenguaje y abordar aspectos muy profundos de la realidad, en un discurso social y político de gran agudeza. La obra de Vitaliti excede —figurada y literalmente— el límite de la página, invadiendo la realidad. Vitaliti es, probablemente, uno de los artistas que de forma más resuelta ha logrado acercar los horizontes del cómic al espacio del arte contemporáneo y se constituye como una figura central en este campo.



71. Grant Morrison. *Multiversity*. 2015
DC Comics

72. Francesc Ruiz. *Panal*. 2020.

relatos insisten repetidamente en la intervención de la obra en el mundo real, con personajes que manipulan las viñetas, o traspasan la página, o incluso argumentos que apelan directamente a la responsabilidad del lector

2. Francesc Ruiz

El segundo artista que analizaremos dentro de esta clasificación de cómics en el museo, es Francesc Ruiz.

Aficionado al cómic como lector, Ruiz lo utiliza como medio de expresión y lo saca de su contexto de circulación tradicional para presentarlo en un contexto artístico, buscando más su poder metafórico que su capacidad narrativa, a la que tampoco renuncia⁹.

La expansión que hace Francesc Ruiz del cómic no se limita a la utilización de elementos propios del lenguaje de la historieta en su obra; tampoco se detiene a pensar en la tensión entre alta y baja cultura. Esos son temas que no aparecen realmente dentro de su obra. Ruiz utiliza el cómic como una suerte de lengua nativa a través de la cual su arte se comunica. Su trabajo está siempre muy ligado a sus experiencias y vivencias, siendo un arte que nace desde la más franca subjetividad. Y es de esa forma que el cómic se manifiesta a través de sus creaciones, de una manera que se asemeja más a ser la voz del artista que a una herramienta de la cual se hace uso.

⁹ «Francesc Ruiz. Les Esses». Accedido 21 de junio de 2023. <https://ivam.es/es/noticias/francesc-ruiz-les-esses/>

73. Francesc Ruiz. *Les Esses*. 2015

Me interesa trabajar el cómic como materia cultural (...) ver el alcance del cómic y activar ya desde dentro de una propuesta artística todo ese potencial del cómic. Desde los espacios de distribución, desde la arquitectura que construye hasta las épocas que construye¹⁰.

Si bien muchas de sus obras son cómics en un sentido más o menos convencional, puesto que son historias impresas, la mayor parte de la obra de Francesc Ruiz consiste en instalaciones en las que replica espacios que le son cercanos, los cuales utiliza y recrea, para reflexionar respecto de aspectos problemáticos o relevantes de la sociedad contemporánea, muchas veces utilizando el lenguaje del cómic para articular la obra. De entre ellas, la recreación de quioscos es probablemente uno de los ejemplos más claros del proceso de trabajo y la lectura que hace Ruiz de su entorno (fig.72).

Los quioscos es para mí una obra super compleja que se puede leer de muchísimas maneras. Siempre digo el quiosco no es otra cosa que una tirada de cartas. Son metáforas, para mí, de la sociedad, de una sociedad concreta (...) como resumir la arquitectura de información del quiosco (...) como una metáfora de una sociedad concreta¹¹

En el año 2015, realiza la exhibición *Les Esses* en el IVAM, en Valencia (fig 73). En esta exhibición se acerca a la obra a través del dibujo de las eses de distintos autores de historietas, en una catalogación que podríamos calificar de obsesiva, en la que el espectador asiste a una sala en donde se encuentran miles de eses diferentes.

¹⁰ Exposicions. Francesc Ruiz. *Les esses*, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=oATS9OMJMYA>.

¹¹ Exposición en ca2m. Francesc Ruiz. *Panal*. <https://www.youtube.com/watch?v=K3BcPWRrSYE>.

Un aspecto relevante de esta y otras obras de Ruiz, es que incluye dentro de la muestra una publicación. En este caso la revista contiene todas las *eses* expuestas.

*La publicación lo que hace es recoger todas las referencias, las eses expuestas (...) es muy importante recuperar el espacio de la publicación, que es donde surgen todas esas eses*¹².

A diferencia de otras propuestas que trabajan la idea del cómic expandido (como *Viñetas Desbordadas* y *El Dibujado*, analizadas en este texto), Francesc Ruiz no intenta dejar atrás la revista. Por el contrario, abraza la raíz del papel impreso y la ubica en un lugar central, reivindicando su importancia.

Un aspecto que hermana el trabajo de Vitaliti con el de Francesc Ruiz es el evidente apego del artista hacia el arte de la historieta, y un conocimiento profundo de su lenguaje, historia, publicaciones, artistas y contexto. Las obras de ambos artistas, cuando involucran a la historieta, lo hacen desde una verdadera cercanía con el medio, lo cual los diferencia y los separa del camino trazado por Lichtenstein, reestableciendo los términos en los cuales el cómic se relaciona y dialoga con el mundo del arte contemporáneo.

3.1.2. Historietistas en la galería.

Durante los últimos años, a nivel local, encontramos un número significativo de iniciativas y exhibiciones que dan cuenta de un proceso de acercamiento de historietistas e ilustradores a espacios tradicionalmente ligados a otros lenguajes artísticos. En este apartado, nos detendremos a analizar cuatro muestras que consideramos que establecen distintas aproximaciones a las posibilidades del cómic en espacios expositivos: la Exhibición *Viñetas desbordadas*, en el Centro José Guerrero, en Granada, el año 2019, en la cual Max y Sergio García crearon obras de narrativa gráfica específicas para el espacio expositivo; la iniciativa *La Ciudad en Viñetas* en CentroCentro, que se mantuvo entre los años 2012 a 2018, comisariada durante este período por Mauro Entrialgo, Puño y Ana Galvañ, sucesivamente; analizaremos asimismo la exhibición *Beatos Mecachis y Percebes* realizada en 2019 en la Biblioteca Nacional de España, comisariada por Enrique Bordes, así como la exhibición *El Dibujado*, de Paco Roca, en el IVAM el mismo año 2019, comisariada por Álvaro Pons. Si bien todas estas exhibiciones presentan diferencias en su acercamiento al cómic y su funcionamiento dentro de estos distintos espacios expositivos, todas ellas, en su conjunto, son sintomáticas de un acercamiento hacia el cómic por parte de las instituciones ligadas tradicionalmente a las Bellas Artes, así como de una importante labor de gestión por parte de artistas, teóricos y agrupaciones ligadas al cómic por acercarse al mundo del Arte y expandirse hacia espacios y públicos que no acostumbran a estar cerca de la historieta.

12 Exposicions. Francesc Ruiz. *Les eses*, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=oATS9OMJMYA>.

74. *La Ciudad en Viñetas*. Víctor Puchalski. 2018. CentroCentro. Fotografía © Jesús Varillas



En un primer análisis de estas experiencias notamos que *La Ciudad en Viñetas* (fig. 74) es un ejercicio principalmente de recontextualización de la historieta, en el cual, si bien las obras fueron creadas expresamente para el espacio asignado —atendiendo a un tema en común y adecuándose a las condiciones de tamaño requeridas—, puede apreciarse que tanto el estilo como la narrativa siguen la lógica compositiva tradicional de la página y la estética recoge los rasgos más característicos del cómic convencional, los cuales han sido impresos a gran escala para adecuarse de esa manera al tamaño del espacio. Con independencia del estilo de cada autor, el formato es el convencional para una historieta, con la salvedad de su tamaño. Por este motivo podemos considerar a esta iniciativa como un proyecto de recontextualización a través del trasplante directo de un soporte (libro o revista) a otro (muro de espacio expositivo). Es una forma de acercar la historieta y la narrativa gráfica a un público que probablemente no sea un habitual consumidor de este contenido, y una forma de permitir a los artistas ampliar sus opciones creativas y dar a su trabajo una visibilidad mayor. Desde una perspectiva territorial, se trataría de una invasión del cómic sobre un espacio expositivo, en el cual la historieta impone sus formas y mecanismos habituales sobre un soporte muy diferente a las páginas de un libro.



75. *Beatos, mecachis y percebes*. 2019. Biblioteca Nacional de España.

Beatos, Mecachis y Percebes (fig. 75), por otro lado, cumple el propósito de revisar la historia del cómic a través de una muestra que conecta las narrativas gráficas presentes a lo largo de la historia y establecer sus paralelos y evoluciones hasta la historieta en su forma actual. Un aspecto interesante es la idea de que la misma muestra es un tebeo¹³, estableciendo una relación entre la arquitectura del espacio, el recorrido sugerido y la secuenciación a través de viñetas, habitual del cómic. Es una exhibición funcional, con un marcado carácter pedagógico, en la cual se utiliza la historieta y su alta eficacia

13 «¡Beatos, Mecachis y Percebes!»

76. Paco Roca. *El Dibujado*. 2019.
Instituto Valenciano de Arte Moderno
IVAM



comunicativa como un medio para aprender sobre la historieta. En este caso, el cómic no solo es el centro de la exhibición, es además un instrumento.

En ese sentido, *El Dibujado* de Paco Roca (figs. 76 y 77) presenta un enfoque muy diferente. En esta exhibición, realizada el año 2019, entre los meses de marzo y junio, encontramos tres facetas diferenciadas: como exhibición de una obra de cómic, como intervención del espacio museístico y como compendio histórico y del proceso creativo. En distintas partes del edificio pueden verse representaciones del personaje central de la muestra, interactuando con los espacios. Esta intervención se extendió incluso a las calles circundantes, con el objetivo de invadir el espacio y extender el alcance de la muestra. Al ingresar a la sala en la cual la obra está expuesta, encontramos una historia desplegada en las paredes, ocupando los muros en su totalidad, en una pieza diseñada para tal espacio, que narra una historia en diferentes niveles y tiempos. Finalmente, encontramos en la segunda planta información histórica del cómic, del proceso de creación de la obra y de la exhibición, así como obras anteriores del artista. Es un viaje al interior “de la cabeza del creador”¹⁴.

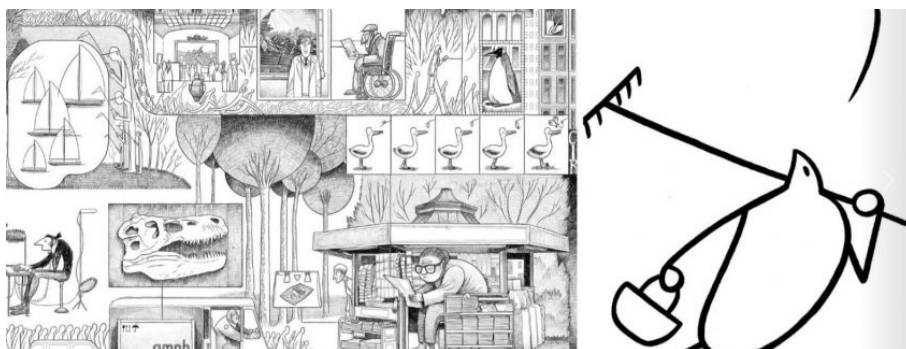


77. Paco Roca. *El Dibujado*. 2019.
Instituto Valenciano de Arte Moderno
IVAM

El cómic expuesto en la planta baja de la sala, constituye una historia cuya composición, distribución y secuencias han sido diseñadas específicamente para el espacio expositivo, contribuyendo a hacer de ella una experiencia irreproducible: El dibujado es un cómic imposible de llevar a un formato diferente: no solo se apropia de todos los espacios de la sala y el museo, además rompe la bidimensionalidad, traspasando el límite de la representación para ubicar elementos reales en el espacio y abre las viñetas —el personaje literalmente escapa de las viñetas, invadiendo el espacio del museo— para apropiarse de otros espacios del edificio, con intervenciones del personaje. Es una propuesta que pone en tensión los límites tradicionales de la historieta y se adapta sin dificultades al espacio expositivo. Es una muestra que pone de

14 Exposicions | Paco Roca. *El Dibujado*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=einMVAo5MrE>.

78. Max y Sergio García. *Viñetas Desbordadas*. 2019. Centro José Guerrero



manifiesto que el libro es solo una de las muchas formas que la historieta puede adoptar. En efecto, la muestra es un esfuerzo premeditado para constituirse en una experiencia únicamente accesible a través de la visita al museo. Es un cómic que, debido a sus características, se vuelve irreproducible y posee un carácter efímero, toda vez que la muestra es la obra. Esta acción en sí misma tensiona los límites del lenguaje y se sitúa en la frontera de lo que tradicionalmente se reconoce como historieta¹⁵.

Nos parece relevante notar que, dentro del cuerpo de obra de Paco Roca, *El Dibujado* aparece como una aventura, un desvío, toda vez que sus trabajos normalmente se han movido dentro de los parámetros más convencionales del cómic europeo. En otro aspecto, nos parece relevante que el trabajo expuesto corresponde a impresiones de dibujo digital, adheridas al muro (una solución habitual en cómics desarrollados para espacios expositivos). Aun cuando es una obra específicamente diseñada para ese espacio y su particular arquitectura, lo que vemos de ella es una reproducción. Esto plantea un punto interesante respecto de la discusión sobre la naturaleza múltiple del cómic y la forma en la que los artistas del cómic se relacionan con el quehacer artístico, que suele ser una aproximación pragmática respecto del material y que tiende a buscar la eficiencia de tiempo y recursos.

Por su parte *Viñetas Desbordadas* (fig. 78) exposición realizada entre enero y marzo de 2019, en Centro José Guerrero, buscaba representar un punto de inflexión en lo que respecta a la exhibición de obras historietísticas en espacios expositivos no habituales para la historieta. Es una exhibición que se plantea a sí misma desde la perspectiva del discurso modernista, el del enfrentamiento entre la alta y baja cultura. Enfrenta esta tensión y basa parte de su propuesta en ella.

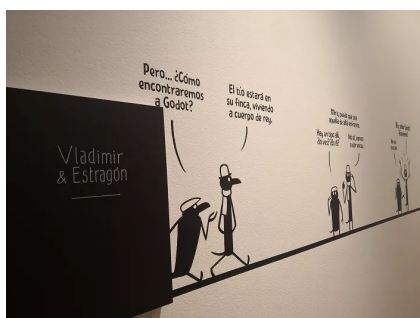
*Las relaciones entre el cómic y el museo se han basado en el mismo prejuicio (...) que, con anterioridad, rigió las de la fotografía o el cine con el templo de las artes, y que en definitiva es el de la superioridad clasista que esgrimían las bellas artes (la alta cultura) con respecto a las artesanías, artes mecánicas o medios de masas*¹⁶

15 Capítulo 2.1.3.

16 Francisco Baena en Baena et al., *Viñetas Desbordadas*, 20.



79. MAX. *La vida de Ubrut. Encargado de mantenimiento. Viñetas desbordadas.* 2019. Centro José Guerrero



80. MAX. *Vladimir y Estragón. Viñetas Desbordadas.* 2019. Centro José Guerrero.

La obra de Max para esta muestra es una narrativa que se apropia del espacio, y obliga al espectador a desplazarse a lo largo del recinto, para seguir las aventuras de los personajes dispuestos en los muros. El trabajo de Max, así como *El Dibujado*, de Paco Roca, es una obra que pertenece al lugar donde fue expuesta, haciendo muy difícil que pueda ser experimentada adecuadamente a menos que sea en el espacio-tiempo específico destinado a la exhibición. De la misma manera que *El Dibujado*, el catálogo de *Viñetas Desbordadas* evita presentar las obras terminadas, y no hay un libro que compendie dichos cómics¹⁷, haciendo imposible verlas o leerlas si no es dentro del espacio expositivo. Esto responde a la intención de subrayar el hecho de que el cómic puede existir fuera del libro y que estas muestras están indisolublemente ligadas al espacio y al tiempo de la exhibición. Son obras que, más que leerse, se experimentan. Como en buena parte del arte contemporáneo, en este caso obra y exposición son un todo indivisible. Siguiendo este espíritu, El Centro José Guerrero dispuso un recorrido virtual¹⁸, que permite “recorrer” las salas y acceder de esta manera a las obras.

Las obras, si bien han sido pensadas y diseñadas para el espacio, presentan dos acercamientos muy diferentes. Max presenta tres historias, dos de las cuales se desarrollan en los muros de la sala. Una de estas historias se extiende desde la planta baja, utilizando los muros y desplegándose a través del espacio de las escaleras, conectando las plantas y guiando el recorrido del espectador (figs. 79-80). La intervención de Max, simple solo en apariencia, tensiona los límites habituales del cómic al transformarse en una obra que dialoga con el espacio y guía al espectador en su recorrido y es al mismo tiempo una historia que referencia a Alfred Jarry, Beckett y Lorca en un cómic divertido y sencillo.

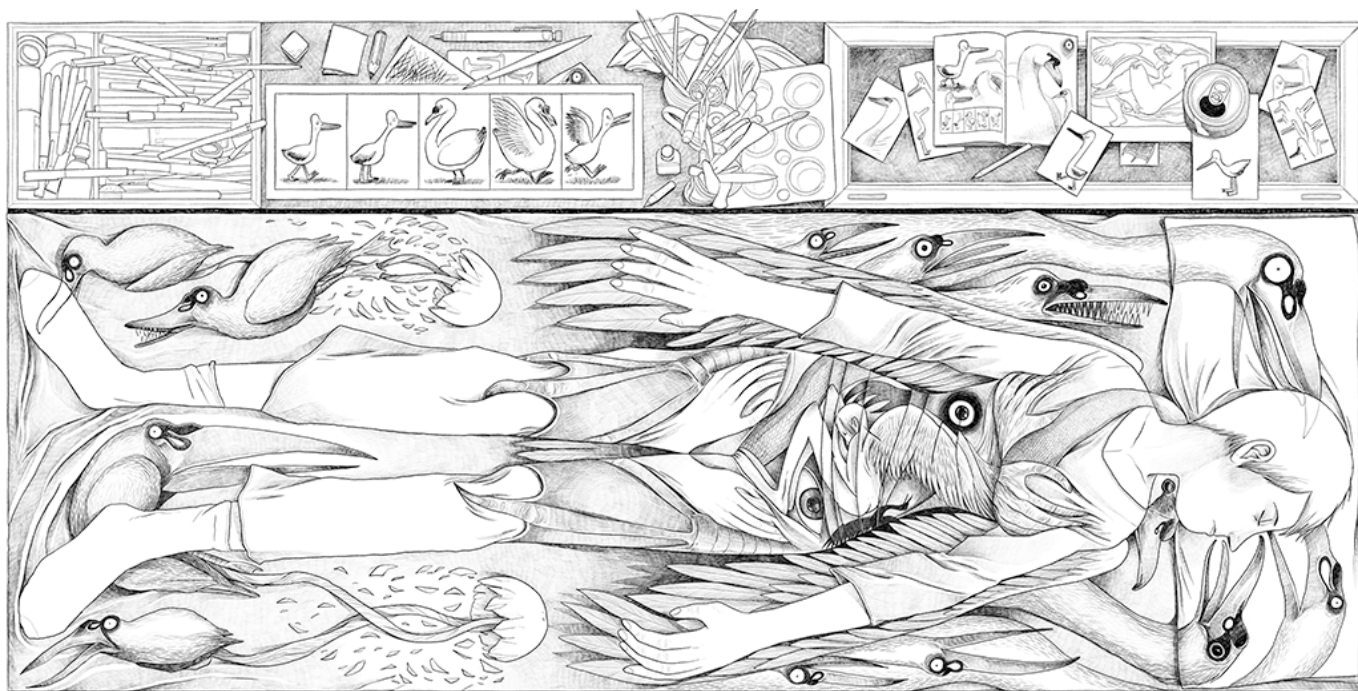
Lo curioso es que Max llega a la levedad a partir de una enorme densidad, de una sobresaturación informativa que progresivamente se depura, mientras que Sergio, por el contrario, partiendo de la página en blanco alcanza las más altas cotas de barroquismo¹⁹

Sergio García, por su parte, presenta una serie de paneles dibujados que abarcan la totalidad de la segunda planta del edificio. Aun cuando son escenas que han sido diseñadas y elaboradas específicamente para este espacio y esta exhibición, no interactúan con el espacio de la misma forma que lo hace la obra de Max; la propuesta es, en ese aspecto, algo más convencional. La experimentación en Sergio García es hacia el interior de la obra: la narrativa y la composición de la obra escapa del canon historietístico acercándose quizás al muralismo en la forma de hilar acontecimientos, personajes y jerarquías. El autor se ha hecho un lugar en la historia reciente gracias a sus “contenedores de historias”, que llevan al cómic más allá de sus retículas convencionales, en

17 *El Dibujado* fue publicado en formato de libro por Astiberri el año 2021, en una edición que incluye desplegados y troquelados, intentando recrear la obra original.

18 La muestra puede visitarse en <https://my.matterport.com/show/?m=9NYMiYf1pip>

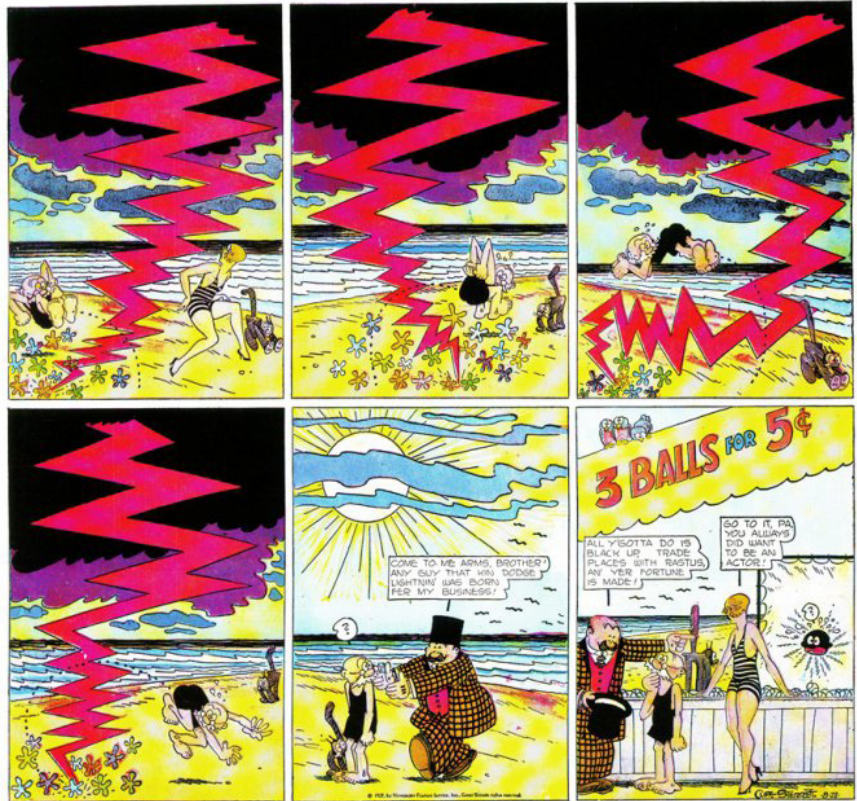
19 Baena en Baena et al., *Viñetas Desbordadas*, 30.



81. Sergio García. *New York. Viñetas Desbordadas*. 2019. Centro José Guerrero.

una evolución que al mismo tiempo viaja hacia el pasado. Es inevitable pensar en las cintas narrativas, en los códices, la pintura del medioevo o el muralismo al ver la forma en que las narraciones de Sergio García se desenvuelven en el espacio. Recoge la más antigua tradición de la narrativa gráfica y la lleva al mundo editorial actual, con obras que apelan al conocimiento de un lenguaje más antiguo que el mismo cómic. Esto hace que su trabajo —aunque muy rico en su forma y complejo en su composición—, sea extraordinariamente sencillo de leer (fig. 81).

El caso de Sergio García es ejemplo de una obra que, gracias a su propia configuración, salta de la página al muro sin dificultad y asimismo logra integrarse en el circuito del arte. Su trabajo nos permite identificar una nueva vertiente del cómic expandido: la del ilustrador de cómics que se integra en el flujo del arte de museos y galerías de forma orgánica, gracias a los méritos propios de su obra y asentándose dentro del mundo del arte con soltura, dejando atrás el discurso de la alta/baja cultura y abandonando así —probablemente de forma definitiva— el camino trazado por Lichtenstein.

82. Cliff Sterret. *Polly and her pals*. 1923.

3.2. Experimentación y fricciones en la expansión del cómic hacia la pintura.

Si analizamos la producción historietística a lo largo de la historia, encontraremos casi desde sus inicios obras y autores que intentan acercarse, a través del cómic, a la plástica y hacia la pintura (fig. 82). En estas historias de principios de siglo XX encontramos claras referencias a la vanguardia pictórica, como la abstracción geométrica o el surrealismo. Si observamos un poco más atrás, dentro del mundo de la ilustración y la caricatura, ya desde el Siglo XIX encontramos sátiras (fig. 83) y referencias al mundo del arte y la pintura²⁰.

*[...] Retoma una tradición larguísima en la que ya, a mediados del siglo XIX, en los diarios y la prensa francesa se ríen de los cuadros impresionistas [...] donde se hace el chiste de que “mira, este es un Rembrandt” [...] y no se ve nada; me parece interesante también para agregarle otra componente a la reflexión, no tan solo del desarrollo propio del cómic [...] de cómo influye al arte, sino también cómo el arte es objeto al interior del cómic de “crítica” o “cuestionamiento” a sus procesos*²¹.



83. Stop. *Le Salon de 1892*. 1892.
Extraído de Riout, *La peinture monochrome*

20 Riout, *La peinture monochrome*, 344.

21 Chiuminatto, Pablo, en conversación con el autor. Abril de 2023.



84. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia. *Los Mitos de Cthulhu*. Adaptación de relatos de H. P. Lovecraft. 1975

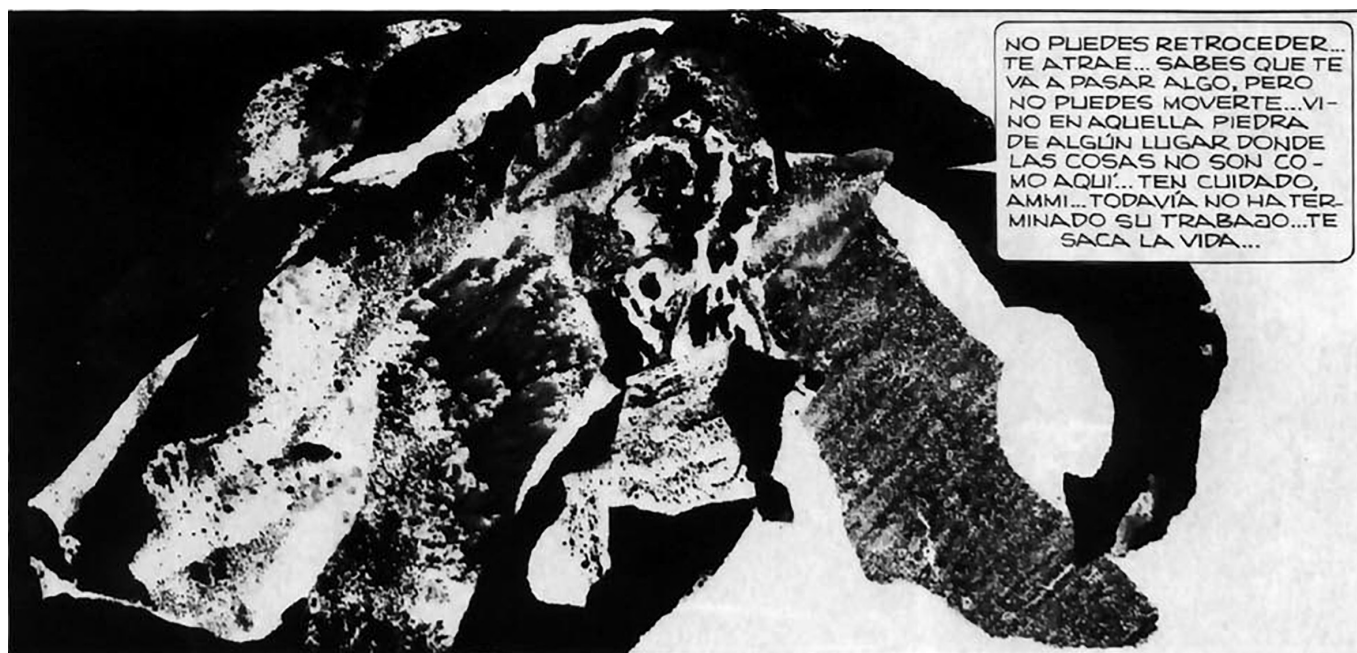
sus diferencias en procesos, objetivos, materiales, técnicas e historia los separan y hacen que la unión o convivencia entre ellos sea dificultosa. Dentro de este capítulo, hemos escogido un grupo de autores y obras específicas que nos permiten reflexionar respecto de los problemas formales y de lenguaje que se presentan al incluir el lenguaje pictórico dentro del medio del cómic. En este penúltimo apartado, nos dedicaremos a analizar en profundidad este conjunto específico de obras, en búsqueda de una respuesta al problema que plantea la comunión entre pintura y cómic.

3.2.1. Tensionando los límites de la gráfica: Alberto Breccia.

Los mitos de Cthulhu (fig. 84) es una publicación que compendia al conjunto de adaptaciones de Alberto Breccia sobre la obra de H.P. Lovecraft. Breccia, junto a Norberto Buscaglia se dieron a la tarea de adaptar al cómic la obra del escritor norteamericano. Estas adaptaciones fueron publicadas por primera vez a partir de 1973 en la revista *Il Mago* de Italia.

Esta obra de Breccia resulta de especial pertinencia para nuestra investigación, no sólo por el carácter pictórico del arte de Breccia, sino por la intencionalidad expansiva del autor. Alberto Breccia aborda las adaptaciones de los relatos de Lovecraft en un intento de lograr que la historieta haga lo que la literatura no puede. En el caso de Breccia, la imagen busca expandir y profundizar aquello que propone la palabra, en lugar de simplemente ilustrarla. En palabras de Giulia De Sarlo, Breccia buscaba

multiplicar la experiencia del lector, enriquecer la práctica de lectura con nuevas sugerencias que no sólo no limitan las posibilidades de



85. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia.
Los Mitos de Cthulhu. Adaptación de
relatos de H. P. Lovecraft. 1975.

*interpretación del texto original, sino que las incrementan*²².

La empresa de Breccia resulta especialmente valiente, si consideramos que la literatura de Lovecraft orbita constantemente en torno a lo indescriptible, aquello que no puede ser visualizado ni comprendido.

Las soluciones que ofrece Breccia a lo indescriptible en el texto son altamente experimentales para el medio del cómic. Breccia experimenta con el monotipo, el collage, la fotografía y una aproximación mucho más pictórica a la imagen que la habitual en los cómics. Esto da como resultado imágenes ambiguas, indescriptibles, y a su vez altamente sugestivas.

Si analizamos la obra de Breccia desde el punto de vista compositivo, podemos notar que sus composiciones privilegian la construcción de escenas, a veces en detrimento del flujo narrativo. Las composiciones de Breccia atrapan al espectador dentro del panel, debido tanto a la riqueza gráfica de cada elemento como a la composición, en la cual habitualmente los elementos están dispuestos dentro del panel, de forma que la escena resulta autocontenida, atrapando la mirada del espectador dentro de sí. La composición de Breccia no guía el ojo del espectador de un panel al siguiente. Esto se ve potenciado por las imágenes ambivalentes, fuertemente expresivas, las cuales llegan a ser, en algunos casos, indescifrables (fig. 85). En el Breccia más experimental, cada viñeta es un cuadro, una pintura, equilibrada en sí misma. La secuencialidad se consigue principalmente gracias a la presencia del texto y la diagramación de la página. Es importante notar que el trabajo fuertemente experimental de Breccia con la imagen se enmarca dentro de un uso totalmente convencional de la página. En *Los Mitos de Cthulhu*, Breccia —quien desde hace años ha

22 Sarlo, «Informe sobre ciegos. De la narración de Ernesto Sábato a la alucinación gráfica de Alberto Breccia».

estado experimentando con la imagen y los límites de la gráfica dentro de la historieta— lleva la experimentación gráfica al límite de la legibilidad. Breccia vuelca en sus páginas sus propias búsquedas formales y plásticas, en un proceso de exploración que coincide con el acercamiento pictórico a la creación de imágenes, en donde el proceso de búsqueda personal es muchas veces prioritario frente al afán comunicativo.

Cuando yo noto que me estoy cansando, que pierdo interés en lo que estoy haciendo, en ese preciso momento —aunque lleve una hora dibujando— dejo. (...) Entonces paso a otra cosa. Hago dibujos para mí. Usando todo tipo de material... óleo, carbón, acuarela... lo que sea. No importa con qué. Importa qué. Eso, después va a la historieta. Pasa inevitablemente. Entonces la historieta mía es poco historieta... y es poco comercial²³.

Este traspaso del dibujo y pintura “libre” hacia la historieta es coincidente con esta experimentación personal, centrada en la producción de imágenes, antes que en la producción de narrativas gráficas. Y es en este acercamiento procesual a la imagen, que su historieta abandona las convenciones y se aleja del centro, instalándose en los márgenes del territorio. Curiosamente, Breccia siempre defendió una postura muy basada en la técnica y con cierto espíritu obrero, para explicar sus experimentaciones y su desarrollo plástico.

Ese día tuve que sacarme una muela. Y me quedó la cara así. Entonces traté de apurar el trabajo, y la mejor manera de apurarlo era meter collage. Eso fue... no fue una intención intelectual, no fue una cosa pensada...²⁴.

Para Breccia, esta experimentación, que proviene de estos dibujos y pinturas libres, fuera del trabajo de dibujante, responde también a una necesidad de solucionar un problema. Su aproximación es sorprendentemente pragmática “Si yo necesito hacer una historieta donde tengo que lograr un efecto especial y para eso tengo que dibujar con un martillo, voy a dibujar con un martillo (...). Todo es posible hacerlo. Y todo es válido”²⁵. En efecto, no duda en poner sobre los hombros de Héctor Oesterheld el crédito de su propia experimentación

(sobre el nacimiento de la historieta adulta en Argentina) ... se inician, por sobre todas las cosas, con el aporte de Oesterheld (...) él rompe con fórmulas muy tradicionales, muy fáciles, que servían solamente para distraer (...) Obliga a un grupo de dibujantes (...) a seguirlo. Como plantea una problemática distinta, obliga al dibujante a replantearse todo el tratamiento gráfico. De esta manera se incorporan a la historieta otras herramientas, no las tradicionales de la pluma y el pincel²⁶.

23 Alberto Breccia - Caloi en su Tinta3, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=jQrPJ11aHkc>.

24 Alberto Breccia Infinito, 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=tOGWIVv0Gc0>

25 Alberto Breccia - Caloi en su Tinta3, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=jQrPJ11aHkc>.

26 Breccia x Cuatro, 2017. https://www.youtube.com/watch?v=I3K_G_VaxYQ.



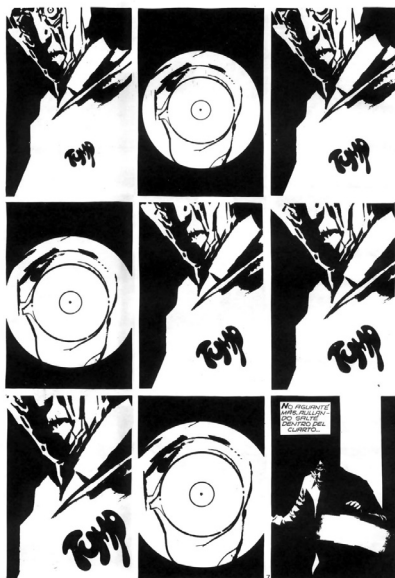
86. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia. *Los Mitos de Cthulhu*. Adaptación de relatos de H. P. Lovecraft. 1975

Esta irrupción del lenguaje pictórico dentro del cómic, así como la total apertura de Breccia a utilizar cualquier herramienta necesaria para lograr los objetivos que se plantea, o sortear los problemas que se le presentan, dan como resultado una obra totalmente diferente de la de sus contemporáneos, un cómic que es, citando al artista “poco historietista”. Si analizamos las herramientas narrativas que Breccia utiliza, comenzando por el diseño de página, es evidente que la narrativa visual o la secuencialidad no es algo en lo que al autor le interesa experimentar, al menos en lo que respecta a esta obra (fig. 86). Todas sus adaptaciones de los relatos de Lovecraft presentan un diseño de página en el cual esta se divide en tres filas, conteniendo cada fila de una a tres viñetas. En ocasiones dos filas son fusionadas para dar lugar a una viñeta de gran tamaño, o a varias viñetas alargadas. Encontramos también algunas ilustraciones a página completa y una que otra página que rompe el esquema. Sin embargo, estas modificaciones son escasas y no buscan romper la diagramación convencional del cómic. El texto presenta una tipografía prototípica, sin variaciones entre una historia y la siguiente, o entre un personaje y otro. Respecto de la composición, el texto se ubica usualmente en la parte superior de la composición. Es notoria la gran profusión de texto en muchas de las historias. Esto se lo debemos principalmente a Norberto Buscaglia, quien finalmente es quien adaptó la mayoría de los textos para que Breccia pudiese trabajar con ellos²⁷.

A Breccia no le molesta el reborde dibujado, ni la regularidad de las calles de la página²⁸ y sus trazados. Todas sus ilustraciones aparecen totalmente contenidas

27 «Los mitos de Cthulhu, de Buscaglia / Breccia». Accedido 31 de agosto de 2022. <https://www.tebeosfera.com/1/Obra/Tebeo/Sinsentido/LosMitos/deCthulhu.htm>

28 Al espacio entre viñetas se le denomina “calle” en español, siendo más habitual el uso del inglés “gutter”



87. Alberto Breccia. *Corazón Delator*. 1975. Adaptación del relato de E. A. Poe

en el recuadro, el cual está perfectamente trazado con una línea negra, recta y sin variaciones. Todas las viñetas presentan formas rectangulares o cuadradas. Breccia tampoco parece detenerse a pensar en la forma y delimitación de los bocadillos, los cuales aparecen dibujados a la manera tradicional.

Al observar estos elementos se hace evidente que la búsqueda de Breccia en estas adaptaciones está relacionada con la utilización de materiales que le permitan crear atmósferas y retratar lo inimaginable. Al leer la obra, notamos que el esfuerzo está en la creación de atmósferas y en la búsqueda de una imagen que dé cuenta de un tono, o un estado anímico. No son viñetas en donde podamos realmente ver acciones. En ese sentido, la secuenciación aparece más relacionada con un relato ilustrado que con lo que es un cómic. No debemos, sin embargo, hacernos una idea errada respecto de los intereses o capacidades del autor: en otras de sus obras —como en su adaptación de *Corazón Delator*, de Poe, la cual llamó un “puro ejercicio narrativo”²⁹— exhibe su maestría como narrador, experimentando precisamente con el diseño de página, la alteración en las viñetas y la creación de una narrativa sostenida casi únicamente en la visualidad (fig. 87). A nuestro juicio, *Los mitos de Cthulhu* son un muy buen ejemplo de la forma de trabajar del autor: encontrando soluciones innovadoras a problemas que se presentan dentro de la tarea específica, a través de las herramientas de las que dispone. En el caso de Lovecraft, el problema es de representación. Por lo tanto su estilo se transforma y ofrece soluciones a ese problema en particular. Breccia no se conforma con un estilo, con una forma de narrar, ni con un solo interés.

*Yo llego a esto después de muchos años de hacer un trabajo, buscando una identidad gráfica, buscando mi estilo (...) me preocupó durante años, lo cual después, cuando lo conseguí (...) me di cuenta de que no servía para nada (...) era simplemente un sello (...) y eso no era el dibujo. Después me di cuenta de que el dibujo es el concepto, que no es una marca gráfica*³⁰.

Breccia tensiona los límites del cómic al buscar, a través de la técnica y la experimentación del material, una imagen ambivalente, abstracta, que integra las texturas y el aspecto sensorial de la imagen dentro del universo comunicativo, siendo este aspecto en muchas ocasiones, el componente principal de la imagen. Las viñetas de Breccia son comunicativamente “sucias”. No transmiten información directamente y se resisten a ser decodificadas. Son difíciles de entender y de leer. Sin embargo, esta dificultad de la lectura trae aparejado un enriquecimiento de las posibilidades de interpretación y un componente atmosférico y sensorial que habitualmente no se encuentra en el cómic.

Más allá de las declaraciones del artista, quien siempre se posicionó como un

29 Breccia x Cuatro, 2017. https://www.youtube.com/watch?v=I3K_G_VaxYQ.

30 Alberto Breccia - Caloi en su Tinta3, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=jQrPJ11aHkc>.

obrero, manteniéndose lejos de la intelectualización y el sobreanálisis de su obra y del cómic como medio (“Quisiera saber qué buscan. Por qué dan tantas vueltas sobre un trabajo de lo más simple”)³¹, la obra de Alberto Breccia es rica, compleja y con un valor que se extiende mucho más allá del cumplimiento de la función habitualmente asociada a la imagen en el cómic y nos muestra un nuevo proceso, un camino en el que las motivaciones y la experimentación personales logran volcarse dentro del trabajo del historietista, enriqueciendo el producto y aumentando su poder de comunicarse con su lector, ya no través de la decodificación de signos convencionales, sino a través de la interpretación de imágenes ambivalentes.

3.2.2. El cómic hecho con pintura: Miguelanxo Prado.

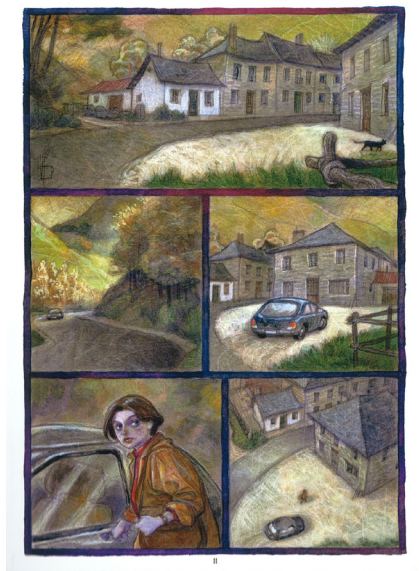
De entre los artistas analizados en este capítulo, probablemente es Miguelanxo Prado uno de los que más se acerca al problema de la comunión entre el cómic y la pintura. A través del análisis de dos de sus obras fundamentales, podremos identificar muchos de los aspectos que presentan grados de incompatibilidad entre el lenguaje pictórico y el historietístico, así como las soluciones que el autor propone. Hemos escogido para nuestro análisis *Ardalén*, novela gráfica publicada en el año 2012 por Editorial Norma. Recibió el premio como mejor obra de autor español en el 31 Salón Internacional del Cómic de Barcelona y el Premio Nacional del cómic, otorgado por el Ministerio de Cultura de España, en 2013. Compararemos las soluciones gráficas dentro de esta obra con *Trazo de tiza*, del mismo autor, publicada en *Cimoc* por entregas en 1992, y como libro en 1993. Trazo de Tiza ha recibido múltiples premios, entre ellos el premio a la mejor obra de autor español, en el salón del Cómic de Barcelona, y el premio a la mejor obra extranjera, en Angulema, el año 1994.

Ardalén es una historia que trata sobre la memoria, los recuerdos y la manera en que estos dan forma a lo que somos. Esto da como resultado una obra con tintes surrealistas y mágicos, una historia en la que los recuerdos se entremezclan con la imaginación y la realidad. El tratamiento que hace Prado de la imagen es siempre evocador y de gran humanidad, en una descripción de espacios y personajes que roza el costumbrismo. Esto permite que las inclusiones de elementos fantásticos, imaginarios o mágicos tengan un peso y credibilidad mayores.

Para *Ardalén* el autor renuncia al uso de tintas para trabajar únicamente con lápices y acrílico³² —un acercamiento al material que ya había utilizado en *Trazo de Tiza* y *Pedro y el Lobo*—. El resultado es una imagen fuertemente pictórica, en la cual la línea no gobierna al color, al gesto ni a la presencia del material. La imagen es finalmente muy orgánica, cargada de sutilezas y texturas que se alejan del dibujo narrativo convencional del cómic. Esta aproximación

31 Breccia x Cuatro, 2017. https://www.youtube.com/watch?v=I3K_G_VaxYQ.

32 *Los oficios de la cultura* • Miguelanxo Prado, dibujante de cómic.



88. Miguelanxo Prado. *Ardalén*.
Publicado por Norma Editores. 2012.

Miguelanxo Prado crea sus composiciones a partir de la página como unidad. Cada viñeta está diseñada para guiar al lector a través del relato.

pictórica a la imagen produce un cómic visualmente muy llamativo y una estética general que coincide muy bien con el tono de la historia y la temática que se aborda en ella.

Sin embargo, una aproximación pictórica a una obra de cómic nos presenta una serie de desafíos, técnicos y de comunicación visual. En las obras escogidas, encontramos una serie de soluciones y propuestas que buscan equilibrar e integrar la pintura y el lenguaje del cómic. Analizaremos estas soluciones gráficas, plásticas y narrativas puestas en juego por el autor, buscando respuestas a nuestros propios cuestionamientos.

Uno de los primeros aspectos conflictivos en la comunión de cómics y pintura está relacionado con la composición: hemos establecido anteriormente el carácter centrífugo de la viñeta, relacionado con su funcionalidad como parte de una narrativa, especialmente si la viñeta forma parte de una página impresa. Una composición pictórica, equilibrada, centrípeta, tendrá un efecto ralentizador en la narrativa, pudiendo incluso acabar con ella: cuando la composición no está al servicio de la narrativa, y no sugiere un recorrido, la secuencialidad de las viñetas se pierde, y lo que era una secuencia pasa a ser una compartimentación. La división en paneles por sí misma no es narrativa, ni temporal. No toda compartimentación se leerá como un cómic, en tanto no se sobrepase la simultaneidad del conjunto y no se sugiera un recorrido. Hemos observado en el caso de *Los Mitos de Cthulhu* de Alberto Breccia, cómo la narrativa y la secuencialidad se sostienen gracias al texto, puesto que las viñetas están elaboradas según un criterio pictórico, y cada una de ellas existe como una unidad autosoportante. Prado resuelve este problema renunciando a la composición pictórica del recuadro, utilizando el encuadre y los elementos representados dentro de la viñeta para sugerir direcciones y recorridos, con el objetivo de concatenar una viñeta con la siguiente, y crear un transcurso fluido de los acontecimientos. Prado compone cada escena en relación con la historia, la narrativa y su lugar dentro de la página. Aun cuando cada escena es un pequeño cuadro, la página, en su conjunto, es el campo en el cual se desarrolla la composición. En la fig. 88, puede observarse cómo la composición de cada viñeta está diseñada para guiar al espectador a la viñeta siguiente: ya sea a través de las rutas sugeridas por la presencia del camino, de las líneas y trayectorias que se forman por el contraste de luces y sombras en la viñeta, como por la mirada del personaje o las zonas de color. Cada viñeta está pensada como una parte del relato, y como un componente de la verdadera unidad que es la página. Las composiciones de Prado encarnan de manera ejemplar el concepto de *solidaridad icónica* de Groensteen.

Otro punto conflictivo es la integración del texto y la imagen pictórica. Los globos de texto son figuras altamente convencionales y sintéticas, usualmente separadas del dibujo con un trazo cerrado, que difícilmente se integrarán en un entorno pictórico. Miguelanxo Prado reconoce y enfrenta este problema, y propone una respuesta a él: utiliza globos de texto semitransparentes, sin

89. Miguelanxo Prado. *Ardalén*.
Publicado por Norma Editores, 2012.

Prado propone una serie de soluciones gráficas para integrar los globos de texto y paneles dentro de la imagen pictórica.



bordes y de forma rectangular, que no chocan con el conjunto pictórico y aprovechan mejor el espacio gracias a su forma, que se adapta mejor a las viñetas, las cuales son todas ellas de forma cuadrada o rectangular (fig. 89). Sin embargo, esta solución trae consigo una pérdida en la legibilidad, debido a la falta de contraste entre el texto y el espacio en el que este se sitúa. Por otro lado, aun cuando los globos son semitransparentes, presentan una materialidad diferente a aquella de la imagen, lo que provoca que no se logren integrar correctamente al conjunto.

Esta disparidad del material es enfrentada por Prado creando bocadillos rectangulares, pero “imperfectos”. Puede notarse como los bocadillos en *Ardalén* no son perfectos en su forma, y presentan sinuosidades y ángulos que buscan integrarse dentro de la organicidad pictórica del conjunto. En último lugar, las deltas de los bocadillos están constituidas por líneas negras (probablemente las únicas líneas que podemos encontrar en todo el libro) que presentan una gradación desde el negro en su nacimiento en el globo, hasta la transparencia total al acercarse al hablante. Esto puede verse como una evolución de la solución propuesta en *Trazo de Tiza*, en la cual podemos observar que la forma de los bocadillos es mucho más transparente, pero perfectamente rectangular y las deltas son líneas negras sin gradación, las cuales no acaban de integrarse en el conjunto de la página. Las diferencias entre la forma y calidad de los bocadillos de texto, nos dice que este aspecto es relevante para el autor, y nos permite observar distintas aproximaciones al problema de la integración del globo en la página cuando el contenido de la imagen es pictórico. Por otro lado, la tipografía utilizada es mucho menos prototípica del cómic y se asemeja a un texto manuscrito. Las tipografías utilizadas en *Ardalén* fueron creadas a partir de diseños tipográficos del propio autor, nuevamente en una búsqueda de organicidad, y de poder dar carácter al diálogo de cada personaje. Distintos personajes tienen tipografías diferentes, dando a cada uno de ellos una “voz”. Esta variación tipográfica, así como la búsqueda de una escritura con apariencia manual consiguen su objetivo, a costa de la legibilidad del texto. Existen personajes cuyo hablar está asociado



90. Miguelanxo Prado. *Trazo de Tiza*. 1993.

Hemos intervenido digitalmente las viñetas superiores de este fragmento, para evidenciar el importante papel que el reborde juega en el conjunto de la página.

a una tipografía que de por sí es difícil de leer, y cuando ese texto es puesto dentro de los bocadillos semitransparentes, la legibilidad se resiente aún en mayor medida. Estas decisiones, que parecen apuntar a mantener el carácter orgánico del relato, son una muestra de la tensión existente entre lo pictórico y las herramientas prototípicas del cómic.

En general los aspectos lineales y convencionales del cómic, como los globos de texto y los rebordes de la viñeta, crean roces con la imagen pictórica y su materialidad. Otro aspecto en donde *Ardalén* y *Trazo de Tiza* difieren del cómic tradicional es en el tratamiento dado al panel, el reborde y a la calle. Los límites de la viñeta en *Ardalén* han sido trabajados de modo que se integran al conjunto de la página y establecen un diálogo con las imágenes que contienen así como con su entorno. El reborde se ha eliminado y los recuadros son separados entre sí por una calle cargada de color y textura, que no rompe el carácter pictórico del

91. Miguelanxo Prado. *Ardalén*.
Publicado por Norma Editores. 2012.

En *Ardalén*, la calle entre las viñetas juega un papel expresivo, y narrativo, permitiendo su correcta armonización dentro del conjunto pictórico



conjunto, sino que consigue amalgamarlo en un todo, dejando el blanco de la página restringido al borde exterior el cual siempre está separado de las viñetas por esta calle de color. En efecto, en *Ardalén* no encontramos nada parecido al “blanco de la página”, puesto que el autor creó la historia sobre papel tintado, una decisión respecto de la técnica que impacta de manera profunda en el proceso de creación y de pintura, y con ello, en la estética general del libro. En *Trazo de Tiza*, puede verse que la calle del cómic conserva el color del papel, que es de un azul grisáceo en algunas páginas (fig. 90), y de un color marrón claro en otras; en tanto que en *Ardalén* la calle interviene de forma expresiva en el relato, cambiando de color y textura en relación con lo que se presente en la página, los acontecimientos y los personajes que intervienen (fig. 91). Siguiendo esta comparación entre ambas obras, podemos notar que, en *Trazo de Tiza*, los rebordes están dibujados en color blanco, con un trazo que parece a mano alzada, ofreciendo una solución diferente a la línea puramente funcional, que tradicionalmente separa un panel de otro en el cómic y el tratamiento pictórico de la imagen. Un trazo negro convencional separando los paneles es contraproducente en el caso de narraciones como *Ardalén* o *Trazo de tiza*, cuyo tratamiento de la imagen es muy sutil y prácticamente carente de líneas en sí mismo. Un reborde inadecuado puede interferir en el correcto desarrollo de la secuencialidad. Miguelanxo Prado es consciente de esta incompatibilidad y busca soluciones acordes al planteamiento gráfico de cada obra.

Otro aspecto relevante guarda relación con la reproductibilidad: el cómic es un medio que existe a través de sus reproducciones, y su lenguaje y estética están tradicionalmente condicionadas por la posibilidad de la imagen de ser reproducible. La pintura, por su naturaleza, es irreproducible. Obras de naturaleza pictórica que son publicadas en forma de historieta, pierden una

buena parte de su riqueza visual en favor de su reproductibilidad. En la figura 92 podemos ver dos ediciones diferentes de *Trazo de Tiza*. Aun considerando las diferencias y defectos propios del proceso de digitalización, encontramos diferencias sustantivas en el colorido y el nivel de detalle que ambas ediciones muestran. Esto es indicativo de que hay muchas cosas en la pintura de Miguelanxo Prado que no podemos ver a través de la reproducción.

El tratamiento del material en *Ardalén* —y en la obra de Miguelanxo Prado en general— se caracteriza por un uso de técnicas mixtas, en la que se pueden apreciar medios pictóricos —acrílicos, en este caso— en combinación con medios secos que permiten la creación de trazos. A pesar del carácter pictórico de la imagen, en cada viñeta vemos una constante presencia de la línea, tanto en su papel delimitador de ciertos contornos, como en un papel expresivo, atravesando el plano y creando un juego de texturas que no solo da un carácter y una atmósfera particular a la imagen, también permite la convivencia armónica entre la mancha, el gesto pictórico y los elementos lineales y de dibujo más propios de la imagen narrativa. Entendemos que la presencia de la línea resulta fundamental en su labor de puente comunicativo entre los aspectos pictóricos, gráficos y de escritura que conviven en la obra.

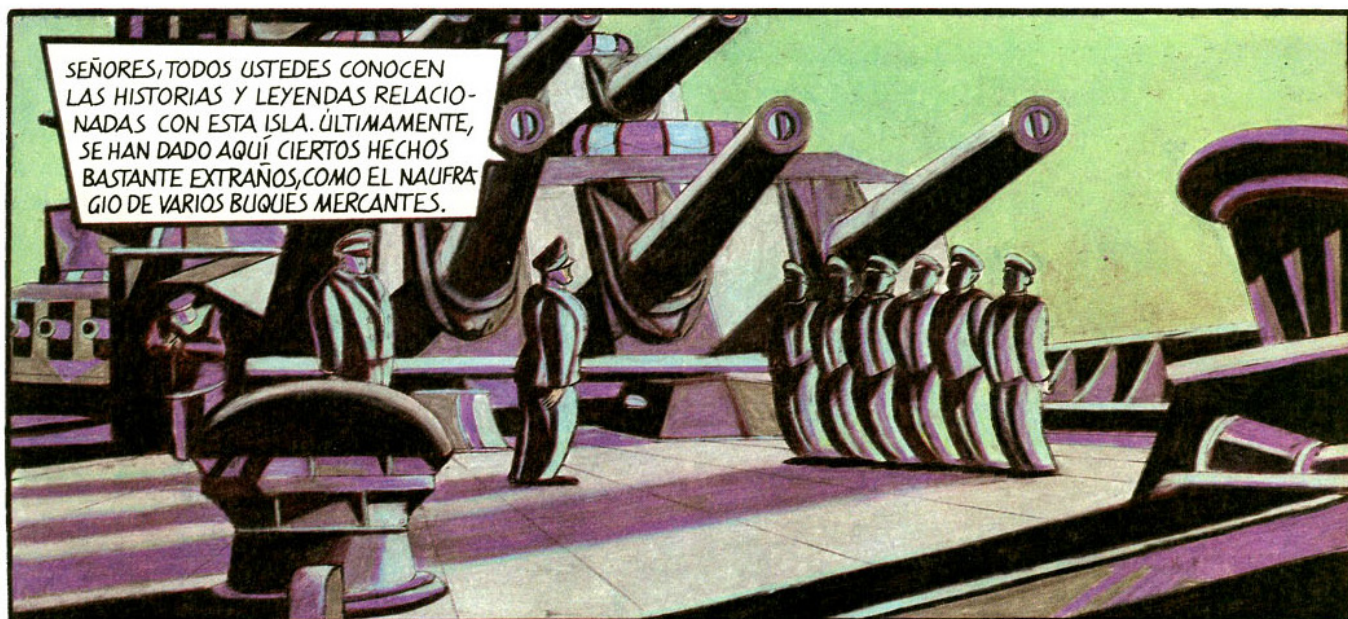
En su conjunto, *Ardalén* presenta una serie de soluciones —algunas de ellas pueden interpretarse como evoluciones de los recursos utilizados en *Trazo de Tiza*— las cuales, con mayor o menor éxito, buscan salvar la distancia entre el cómic y la pintura y resolver los problemas que su interacción conlleva. El estudio de la obra de Prado nos ha permitido comprender de una forma más clara nuestros propios desafíos y las posibles soluciones a ellos dentro de nuestro proceso de creación de obra.



92. Miguelanxo Prado. *Trazo de Tiza*. 1993.

Superior: *Trazo de tiza*, publicado en *Cimoc*. 1992. Ed. Norma.

Inferior: *Trazo de Tiza*. Libro publicado por Norma en 1993



SEÑORES, TODOS USTEDES CONOCEN LAS HISTORIAS Y LEYENDAS RELACIONADAS CON ESTA ISLA. ÚLTIMAMENTE, SE HAN DADO AQUÍ CIERTOS HECHOS BASTANTE EXTRAÑOS, COMO EL NAUFRAGIO DE VARIOS BUQUES MERCANTES.



93. Lorenzo Mattotti. *Fuegos*. 1988

94. Fortunato Depero. *Ciclista multiplicado*. 1922

3.2.3. La intertextualidad pictórica en Lorenzo Mattotti.

Lorenzo Mattotti es un artista italiano cuya obra se mueve de la ilustración a la pintura con extraordinaria fluidez. Su producción historietística se caracteriza por la expresividad del color y una materialidad muy presente. Dentro de nuestra investigación analizaremos dos de sus obras: *Fuegos*, de 1986 y *Dr Jekyll y Mr Hyde*, de 2002. Hemos escogido estas obras por ser dos de las obras más reconocidas del autor, y dos obras que, así como tienen similitudes, también presentan divergencias importantes en su aproximación a la pintura, siendo ambas principalmente pictóricas.

Fuegos es la obra con la que Mattotti se establece como uno de los principales autores dentro del cómic europeo, destacándose por su uso del color. En esta obra, y en la obra de Mattotti en general, no solo el color es importante, además la materia está muy presente. Los colores son cubrientes y saturados, con una textura y saturación que recuerda al pastel. En *Fuegos* (fig. 93) el trazo tiende a la síntesis geométrica y se conecta de forma muy directa con la pintura futurista (fig. 94) y con el Art-Deco. Estas asociaciones no son gratuitas, sino que parecen responder a una intención expresa del autor, puesto que establecen un diálogo con la historia que se narra. La obra de Mattotti, a pesar de ser muy expresiva, está compuesta por trazos y manchas sólidas y decididas. No existe en ella la improvisación ni el accidente. El uso de líneas decididas, formas sólidas y trazos duros, permite que el contenido de la viñeta dialogue de forma muy natural con los rebordes y los bocadillos de diálogo. La geometrización de las formas también parece integrar mejor los textos dentro de sí. En este sentido, la pintura de Mattotti presenta diferencias fundamentales con la obra de Miguelanxo Prado, pincelada más suelta y formas mucho más abiertas, las cuales antagonizan con la linealidad propia del panel, los bocadillos y el texto.



95. Lorenzo Mattotti. *Fuegos*. 1988

96. Auguste Renoir. *La Grenouillère*. 1869

El trabajo de Mattotti está constantemente atravesado por referencias a distintas corrientes pictóricas y artistas del Siglo XX. Su descripción de la arquitectura y su construcción de volúmenes beben claramente de la obra de Giorgio de Chirico.

Esta solidez y crudeza de las construcciones, contrasta fuertemente con las descripciones de paisajes y elementos de la naturaleza, cuya construcción se acerca al impresionismo de Renoir, tanto en su gesto como en la paleta de colores (figs. 95 y 96). Nuevamente, este contraste en la forma de construir la imagen está directamente relacionada con el relato y es funcional a la historia.

Respecto de esta obra, Mattotti declara

No había sido capaz de atrapar la naturaleza en mis trabajos anteriores (...) He querido comunicar mi fascinación por la naturaleza. Cuando ves una película de Tarkowsky o Herzog —el verde, el follaje, las nubes—, es increíble ¿Cómo se pueden expresar estas cosas en un cómic? ¿Es posible? Este fue el desafío³³.

En comparación con *Fuegos*, *Dr Jekyll y Mister Hyde*, del 2002 (fig. 98), establece un paralelo formal interesante. Las líneas y zonas de color continúan siendo muy sólidas, con claras referencias al futurismo, y esta vez al cubismo. El color es sólido, la línea es la expresión ágil del futurismo. Las referencias a De Chirico son aún más evidentes, en la arquitectura, la perspectiva, y la paleta de colores escogidos.

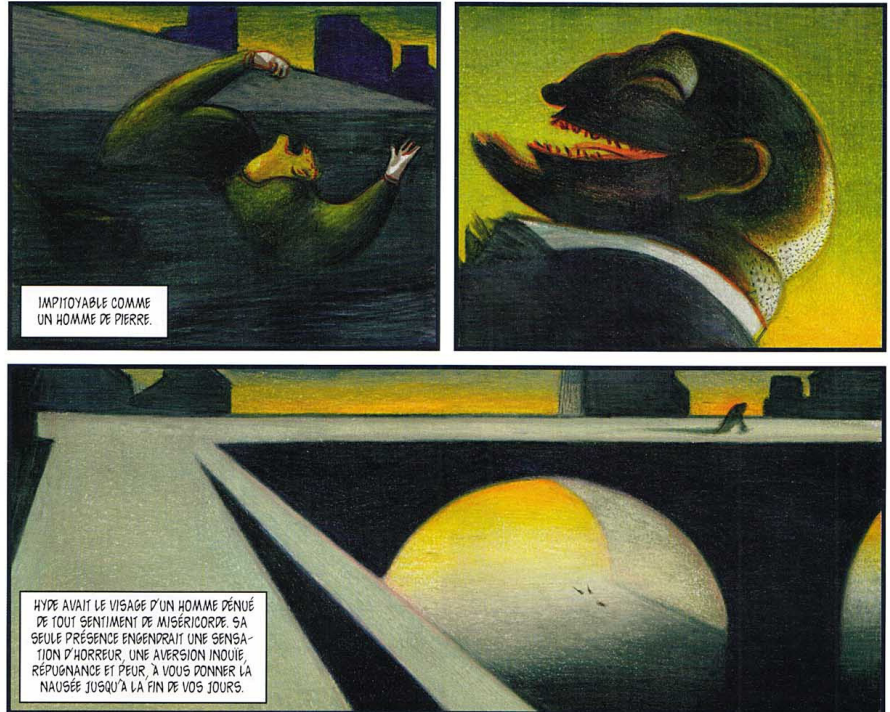
En esta obra, el trazo se hace más liviano en determinados pasajes, el gesto se hace más suelto y la mancha es más transparente y menos sólida. En estos pasajes, el reborde del panel se hace mucho más evidente y parece adelantarse,

33 Mattotti, *Fuegos*.



97. Giorgio de Chirico. *Enigma de un día*. 1914.

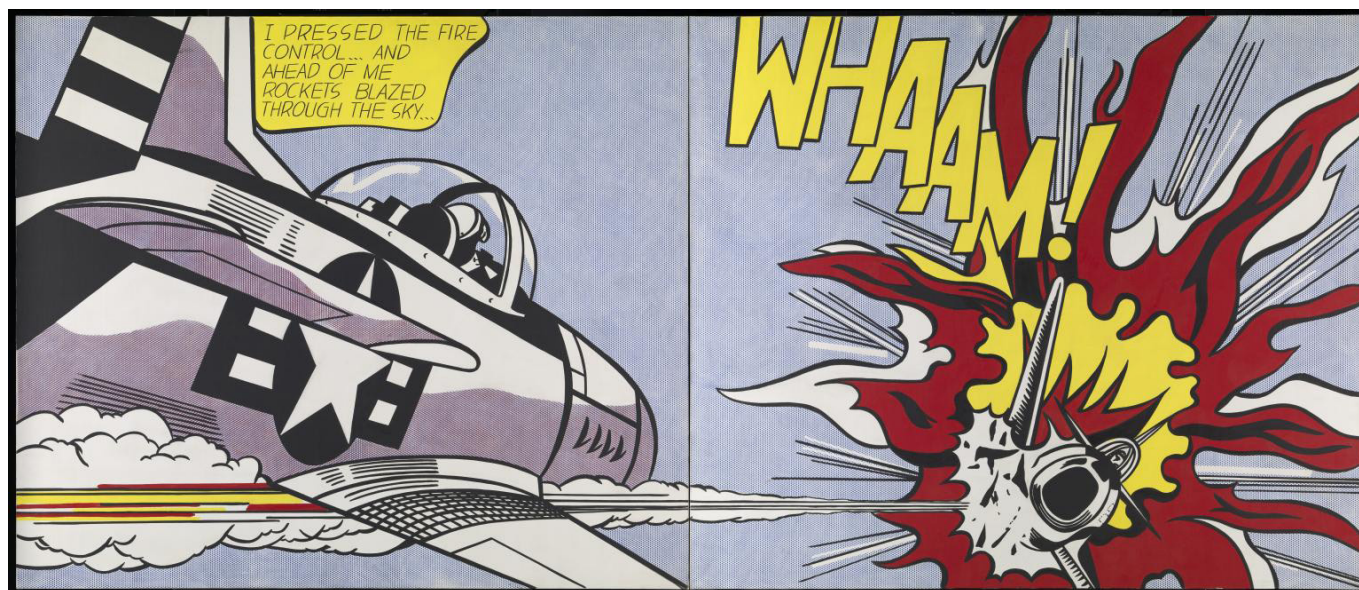
98. Lorenzo Mattotti. *Dr Jekyll y Mr. Hyde*. 2012



cobrando un protagonismo que quizás no le corresponde, generando disonancias con el contenido.

La obra de Mattotti en su conjunto está cargada de referencias al arte pictórico, estableciendo un puente —que no solo es material, sino histórico e intertextual— entre ambas disciplinas, deslizándose gracias a ello dentro de la historia de la pintura, dialogando de forma efectiva con ella y llevando, en este diálogo, al lector y al espectador, de un lado al otro de la frontera.

Las obras de Breccia, Mattotti y Miguelanxo Prado no son sino una muestra representativa de la posible aproximación del cómic hacia la pintura, y hemos escogido sus obras por la claridad de su planteamiento, que exponen diversas aristas de nuestro objeto de estudio, ofreciéndonos una mirada tridimensional de éste.

99. Roy Lichtenstein. *Whaam!* 1963

3.3. Expansión pictórica hacia el cómic. De la apropiación a la coincidencia.

Así como muchos artistas del cómic han buscado expandir los límites del medio, acercándose a otros lenguajes, también podemos encontrar numerosos casos de artistas plásticos que logran acercarse a la técnica y el lenguaje de la historieta.

En capítulos anteriores hemos mencionado artistas y obras que se valen de la secuencialidad en la pintura, en una tradición que data de siglos. Sin embargo, como lo hemos planteado en el capítulo 2 de este texto, consideramos que los antecedentes del cómic previos a la industrialización solo podemos considerarlos como antecedentes. Desde nuestra perspectiva, solo podemos considerar que la pintura se acerca al cómic desde el momento en que el cómic adquiere una forma reconocible y distinta de otras artes. Con esto en mente, hemos decidido abordar este capítulo —que trata específicamente el acercamiento desde la pintura hacia el arte del cómic— desde tres puntos de vista, que representan tres distinciones que encontramos en el territorio que comprende los acercamientos pictóricos hacia la historieta: obras y artistas que se apropian de elementos del cómic, desde la plataforma de superioridad de la alta cultura, en lo que Groensteen llama “El síndrome de Lichtenstein”³⁴ y que hemos identificado, dentro de nuestra investigación, como un camino que permite transitar desde un lugar específico de la pintura hacia un lugar específico del cómic. Por este motivo la hemos denominado La Ruta de Lichtenstein. Por otro lado, encontramos obras pictóricas que se acercan al cómic, a través de su estética o herramientas de narrativa visual, sin necesariamente corresponderse con una influencia directa de la historieta, sino a veces como una consecuencia natural de la búsqueda de elementos

34 Groensteen, *Comics and Narration*, cap. 8.

que permitan establecer un carácter narrativo o temporal al trabajo pictórico, que recogen la secuencialidad del cine o la narrativa literaria. Esto es notorio en obras de pintura narrativa contemporánea, en las cuales encontramos elementos —como la secuencialidad, la temporalidad o la síntesis de imagen y color— que recuerdan, en su forma y funcionamiento, a la historieta, sin estar directamente incluidos por ella. En tercer lugar, encontramos la obra de aquellos pintores que, sin ser historietistas, comprenden y utilizan el lenguaje de los cómics en su obra pictórica. Hemos centrado esta última categoría en la figura de Öyvind Fahlström, atendiendo a su importancia histórica dentro de los estudios del cómic, estableciéndose como una vía alternativa a través de la cual la pintura puede comunicarse con la historieta, transitando por caminos que se alejan de la ruta de Lichtenstein, permitiendo así visitar la multiplicidad de aspectos y lugares propios del cómic que habitualmente son pasados por alto.

3.3.1. *La Ruta de Lichtenstein.*

*Lichtenstein no hizo más por los cómics que Warhol por la sopa*³⁵.

La obra pictórica de Roy Lichtenstein está inevitablemente ligada a la historia del cómic, puesto que es a través de su trabajo que el cómic ingresa formalmente al círculo del arte y obtiene un lugar en la historia del arte contemporáneo. La importancia de Lichtenstein en esta investigación radica en el hecho de que es él quien acaba por encarnar el discurso Greenbergiano en lo respectivo al acercamiento desde las Bellas Artes hacia el arte popular, pavimentando así un canal *oficial* de comunicación entre pintura e historieta, a través de la apropiación de imágenes y elementos visuales y narrativos convencionales del cómic, los cuales traslada a su pintura. En este acto de apropiación el artista pone en tensión los conceptos de *alta* y *baja* cultura. Finalmente, es esta tensión entre la alta cultura y el *kitsch* —encarnados en la pintura y el cómic, respectivamente— uno de los aspectos esenciales del Pop Art, y es asimismo un componente esencial en las obras de Lichtenstein que incluyen imágenes y elementos propios de la historieta.

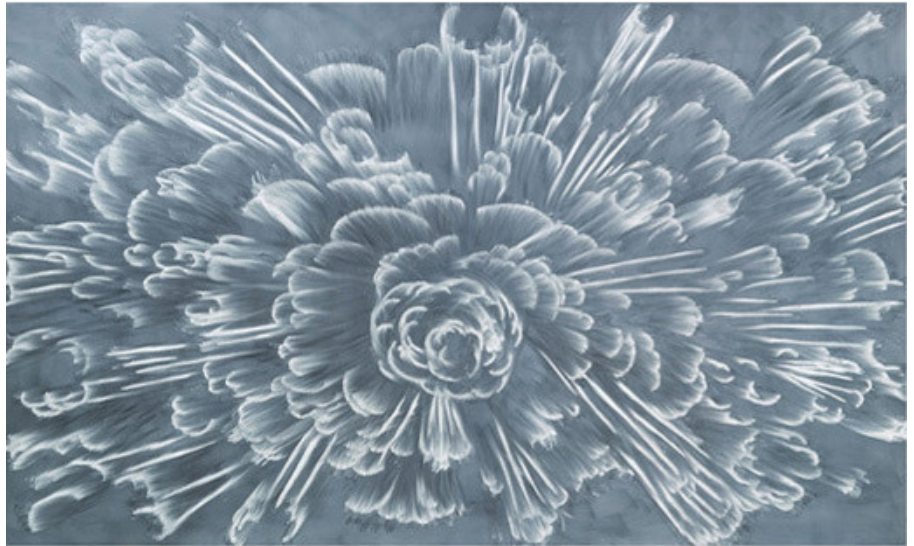
De esta manera, se establece lo que llamaremos “la ruta de Lichtenstein”, que se corresponde en gran medida con lo que Groensteen identifica como “el síndrome de Lichtenstein”³⁶. Hemos decidido utilizar nuestra propia clasificación debido a que identificamos que el acto de considerar al cómic únicamente desde su carácter como producto de consumo masivo, se corresponde con una perspectiva desde la cual se observa al cómic, y desde la cual es inevitable seguir el mismo recorrido para llegar invariablemente al mismo lugar.

Para Lichtenstein, los cómics no eran sino materia prima, una materia de la

35 Art Spiegelman citado en *ibid.*

36 *Ibid.*

100. Gary Simmons. *Boom*. 1996/2003



cual él se apropiaba para crear sus obras. En ningún momento Lichtenstein se muestra interesado en el lenguaje, evolución o valor del cómic. Su mirada es finalmente, la mirada del mundo del arte hacia los medios de consumo masivo.

Bueno, creo que fue la sorprendente calidad de la taquigrafía visual y el sentido del cliché, el hecho de que un ojo fuera atraído de cierta manera [...] Hay una especie de orden en los dibujos animados, hay una especie de composición, pero es una especie de composición aprendida. Es una composición más para que sea clara, para que se lea y comunique, que una composición para unificar los elementos. En otras palabras, suele faltar la sensibilidad estética normal [...] No me importa si son buenas o malas o cualquier otra cosa. Pero son materia, y yo sólo las utilizo y las reinterpreto. [...] Las caricaturas me gustan y me disgustan a la vez. Me gustan, probablemente me diviertan de algún modo y me divierten de verdad, aunque normalmente sólo me interesan unos pocos paneles³⁷.

Debido a que Lichtenstein se acerca al cómic desde una mirada muy coincidente con el discurso artístico de la modernidad, es una pieza clave en el establecimiento de una narrativa en la cual el único aspecto relevante de la historieta es el hecho de que se trata de un producto de consumo masivo, configurándose como una parte irrelevante e indiferenciada del conjunto compuesto por la publicidad, la televisión, los dibujos animados, el cine de *Hollywood* y la música popular. En la Ruta de Lichtenstein, al transitar siempre el mismo camino, se llega siempre al mismo lugar. Esto resulta problemático debido a que esta ruta es quizás la única —o la principal— que se ha transitado durante muchos años para comunicar pintura y cómic. Cada vez que nos detenemos a observar el cómic desde el terreno de la pintura, somos derivados y a veces compelidos a adoptar la perspectiva de Lichtenstein y recorrer su camino, redundando en los mismos postulados y discursos que se revuelven

37 Roy Lichtenstein citado en *ibid.*



101. Valerio Adami. *Los gozos del adulterio*. 1970

en distintas versiones del problema del enfrentamiento o separación entre alta y baja cultura. Es así como encontramos numerosos ejemplos de artistas que continúan adoptando elementos del cómic desde esta perspectiva, incluso en arte de creación muy reciente (fig. 100), y encontramos, por otro lado, artistas, teóricos y críticos que insisten en equiparar “cómic” con pop, o cultura de masas, como si de sinónimos se tratasen. Esta reticencia a reconocer la identidad del cómic, es uno de los problemas centrales que encontramos dentro de las obras y artistas que transitan por este camino.

Sin embargo, esta Ruta nos presenta algún desvío, una evolución: con posterioridad al surgimiento del Pop Art, una serie de artistas recurren a imágenes y soluciones gráficas propias del cómic y la publicidad como una forma de narrativizar la pintura y encontrar soluciones plásticas acordes a la realidad contemporánea.

3.3.2. Soluciones plásticas a cuestiones narrativas. La narración pictórica en el siglo XX.

Durante el Siglo XX, en el periodo posterior a las vanguardias, y a partir de la década de 1960, la pintura narrativa vive un resurgimiento. Atrás han quedado la búsqueda de los límites y la búsqueda de la esencia de la pintura. Atrás habría quedado incluso la pintura misma³⁸. En este proceso de re-narrativizar la pintura, encontramos obras y artistas que utilizan soluciones de narrativa gráfica y pictórica que muchas veces nos hacen recordar al cómic. Sin embargo, no podemos apresurarnos en llamar “cómic” a todo aquello que involucre una narrativa visual, o elementos que comúnmente asociamos a la historieta. En efecto, la historieta es un arte que ha evolucionado a partir de los avances de la tecnología y especialmente a partir de su necesidad comunicativa. Es lógico pensar que un artista interesado en narrar a través de la imagen llegue a soluciones gráficas y plásticas similares a las utilizadas dentro del cómic.

Lo importante no es encontrar posibilidades visuales nuevas, sino organizar la realidad en que vivimos como una narración [...] El pintor que se plantea la narración encuentra dificultades en definir la forma cómo quiere ser realista[...] El tiempo y el espacio se despliegan en una nueva acción psíquica³⁹.

Desde esta perspectiva, tales obras no se comunican efectivamente con el mundo del cómic en la medida en que no se alimentan del cómic o su historia para constituirse, impidiendo un diálogo intertextual. Más bien recogen elementos convencionales que encontramos en la superficie del lenguaje — líneas definidas, colores planos y saturados, incluso la división a través de paneles— y son utilizados. Sin embargo, al ser imposible conectarlos con un

38 Capítulo 2 la pintura

39 Valerio Adami citado en Alemany, «Pintar en prosa. Valerio Adami a través de sus referentes literarios, musicales y artísticos», 37.



102. Cy Twombly. *Nine Discourses on Commodus*. 1963



103. Eduardo Arroyo. *Notas de Guernica*. 1970

momento específico dentro de la historia del cómic, o una estética o autor en particular, la presencia del cómic en este trabajo es asimismo superficial e indiferenciada. Esta es una línea delgada, una frontera difusa y entendemos que solo existe si observamos desde una perspectiva específica. Para nuestra investigación consideramos esta distinción como algo relevante: así como no podemos apresurarnos a llamar cómics a todo arte que incluya secuencialidad, viñetas o bocadillos, puesto que ninguno de estos atributos es exclusivo ni propiedad de la historieta, asimismo consideramos que no es justo englobar dentro de la misma categoría a obras y autores que trabajan el cómic desde el conocimiento del medio, sus autores, herramientas e historia, de aquellos que utilizan una noción superficial de “cómic y publicidad” en su pintura.

El caso de la pintura de las décadas de 1960 y 1970 de Adami (fig. 101) es un ejemplo muy claro de esto: su pintura recoge una cierta “estética de cómic” en sus líneas y colores. Sin embargo, esta estética no dialoga horizontalmente con el arte del cómic, sino que se apropia de elementos convencionales de la historieta, sin pretender establecer realmente un diálogo con el medio historietístico.

Es el caso de la pintura de Eduardo Arroyo y muchas de las obras enmarcadas dentro de la Figuración Narrativa: obras que, si bien se ven y funcionan como un cómic, provienen desde la literatura o el cine, y se transforman en cómics debido a una necesidad de crear narrativas en la pintura. En otros casos, la sola serialización o compartimentación de las obras nos puede parecer historietística, puesto que la secuenciación en paneles es característica del cómic. Consideramos que debemos ser responsables en este aspecto y evitar caer en la *pareidolia de McCloud*, quien se adelanta y etiqueta como cómic a todo aquello que contenga —o parezca contener— una secuencia⁴⁰. No toda compartimentación o serialización constituye una secuencia, e incluso existiendo secuenciación, eso no hace automáticamente que una obra sea un cómic (fig. 102).

Este “arribo” a las costas del cómic es algo que podemos identificar en un gran número de obras y de artistas, especialmente de aquellos que provienen o se relacionan con las artes narrativas o escénicas.

El caso de Eduardo Arroyo (fig. 103) aparece como paradigmático en este aspecto, puesto que muchas veces su obra es claramente *historietística*. Sin

40 McCloud, *Cómo se hace un cómic*, 10.

104. The Royal Art Lodge. S/T. 2015.

105. . Marcel Dzama. *If you think this is just a game, you are wrong.* 2013

embargo, es una obra que no parece alimentarse directamente del cómic, sino que proviene ya sea del cine o, las más de las veces, desde la literatura. Es una pintura que llega a soluciones y respuestas similares a las utilizadas por el cómic (como la secuencialidad, o la síntesis formal), pero corresponden más a una coincidencia, o a una respuesta lógica a un problema específico. En este caso, al problema de la comunicación a través de la imagen y la búsqueda de una obra pictórica que pueda ser “leída”.

Todo este análisis y reflexión de los artistas en torno a la cotidianidad sociopolítica se llevó a cabo con el apoyo de las imágenes de los mass media o soportes de información populares, las generadas por la televisión, la publicidad, la prensa, pero, sobre todo, por el cine y los cómics, verdaderos creadores de la realidad. La reproducción pictórica de estas nuevas técnicas propició un lenguaje duro y frío, de factura aséptica e impersonal, que buscaba salir de la «amable estética de papá» para otorgar todo el protagonismo a la insolencia ruidosa del contenido representado. De igual manera, provocó la división formal del espacio pictórico en secuencias, bien en estilo continuo, bien por yuxtaposición de planos temporales, por compartimentación de escenas o metamorfosis de sujetos u objetos. Dicha estrategia plástica resultaba fundamental para volver a legitimar la importancia del discurso en el cuadro y disipar el protagonismo excesivo que habían cobrado las cuestiones formales y estilísticas en los años precedentes⁴¹.

Un caso relevante y que hemos decidido incluir en nuestro análisis es el de Marcel Dzama, tanto en su trabajo en solitario, como parte del grupo *Royal Art Lodge* así como en su colaboración con otro artista de gran relevancia

41 Escardó, «Eduardo Arroyo contra la historia», 64.

dentro de esta investigación: Raymond Pettibon.

Marcel Dzama es un artista canadiense, cuya producción pictórica se acerca en muchas ocasiones a la historieta, tanto por la narratividad de sus imágenes como por el contenido de su obra. Su trabajo con el colectivo *Royal Art Lodge* se caracteriza por su proceso de trabajo en el cual las obras son colectivas, y se desarrollan en pequeños paneles los cuales pueden acabar formando unidades y creando diálogos entre sí gracias a la yuxtaposición de las imágenes (fig. 101).

Un aspecto interesante del trabajo del *Royal Art Lodge*, es la importancia del dibujo como punto de partida y vía de comunicación en el trabajo del colectivo⁴².

La importancia fundamental del dibujo, la inclusión de textos, el uso intuitivo del lenguaje historietístico y la compartimentación de las obras, logran que este trabajo se acerque mucho al terreno del cómic, aun cuando finalmente la autonomía de cada segmento y la fragilidad de la “solidaridad icónica” producida por la yuxtaposición de elementos, nos sitúan en un espacio en el que la obra se mantiene en un lugar intermedio, indefinido, en el cual puede ser vista así como puede leerse, en la que los paneles pueden ser independientes entre sí como pudiesen no serlo. Es una propuesta que nace del mismo acto de dibujar y de una suerte de alegría inherente al juego del dibujo. Este aspecto lúdico y alejado de pretensiones le otorga al trabajo del *Royal Art Lodge* un notable grado de flexibilidad y libertad.

En el caso del arte personal de Marcel Dzama, encontramos que sus imágenes son muy cercanas al teatro y a las manifestaciones del arte popular, pero es en su relación con Raymond Pettibon que encontramos un arte que es cómic y es pintura a la vez.

Lentamente nos estamos acercando, a través de estas obras, a una pintura que es cada vez más cercana a la historieta, que cada vez logra comunicarse con el territorio del cómic de una manera mucho más efectiva, en una relación en la cual el arte de la pintura resulta fortalecido, enriquecido. Aumentado.

Otro caso de esta situación en la pintura contemporánea lo encontramos en la pintura de Takashi Murakami (fig. 103), quien desarrolla el concepto de *superflat*, el cual está influenciado por los productos de la cultura popular e industrial japonesa, como el manga y el anime. Sin embargo, Murakami establece una mirada mucho más amplia, dando origen al concepto de *superflat* para reflexionar sobre lo que él considera la bidimensionalidad de la cultura japonesa. Los productos de consumo masivo son una manifestación relevante de esta bidimensionalidad y superficialidad, de forma similar a la mirada establecida por el Pop Art en la década de 1960. Sin embargo, el trabajo de Murakami presenta algunas diferencias fundamentales con el Pop Art, siendo la más relevante el contenido crítico que se desprende de su pintura,

42 Lehner et al., *The Royal Art Lodge*, 23.



106. Takashi Murakami. *Gero Tan*. 2002

en contraposición con la neutralidad y conformismo político del Pop. Otra diferencia fundamental la encontramos en la forma de entender la historieta: para Murakami el manga y la cultura que se desarrolla a partir y en torno de éste, es un elemento central en el desarrollo de su obra, en tanto que para el Pop Art el cómic no es sino un elemento tangencial dentro de su propuesta⁴³.

Consideramos que esta subcategoría es importante, aun cuando es difusa y frágil. Creemos que este paso intermedio, nos ayuda a unir los puntos de nuestro recorrido y lograr finalmente una visión mucho más tridimensional y clara del conjunto. Consideramos que hacer una distinción que comprenda no solo las cualidades formales o las conexiones superficiales de la obra, sino que abarque una lectura más profunda que permita una verdadera comunicación entre ambos territorios, nos permitirá comprender de una forma mucho más precisa este terreno, de por sí indefinido y flexible.

43 Romero Leo, «Takashi Murakami y la teoría superflat. Confluencias entre la estética manga y el arte contemporáneo japonés».

107. Raymond Pettibon. *I would go even further*. 1998



3.3.3. La unión de los lenguajes en Öyvind Fahlström y Raymond Pettibon.

1. Raymond Pettibon, del *underground* a la galería

Raymond Pettibon es un artista norteamericano cuya producción gráfica abarca la ilustración, la pintura y el cómic. Es un artista que comienza como ilustrador y dibujante, manteniéndose ligado al punk (fig. 108) y manteniéndose en la esfera *underground* durante años, para saltar al arte oficial a finales de la década de 1980. El trabajo de Pettibon es un arte que ha avanzado desde las costas del fanzine y la ilustración *underground* hacia la galería, llevando consigo esta narratividad y estética (fig. 107) logrando obras que poseen una gran libertad y están cargadas de un sentido crítico muy punzante.

Dado su cuerpo de obra, podríamos catalogar a Pettibon dentro de nuestra clasificación de *Historietistas en el museo*⁴⁴. Sin embargo, dado que la producción historietística de Pettibon es mucho menor a su producción gráfica y pictórica, hemos decidido utilizar su obra como un referente dentro de este apartado.

Su trabajo se desarrolla principalmente a través de paneles aislados, en los que conviven imágenes y texto. La yuxtaposición de estos paneles acarrea consigo una suerte de conexión entre ellos, logrando un grado de unicidad gracias a la acción lectora del espectador. Pettibon es consciente del rol del espectador en la concreción y la realización de la obra, por este motivo se muestra además

44 Capítulo 3.1.2.



108. Raymond Pettibon. Afiche. 1982

muy poco interesado en la manera exacta en la que sus obras se disponen o se montan en los espacios expositivos

Cuando cuelgo una exposición, la mayoría de las veces es mejor colocar los dibujos al azar, porque esa es la naturaleza de la obra. Hay disociaciones y vínculos, y la mente rellena los espacios en blanco. Más allá de eso, se vuelve excesivamente quisquilloso y artificioso. Así que la obra, de cualquier manera que esté montada, funcionará⁴⁵.

Este carácter displicente hacia su propia obra se aprecia asimismo en su aproximación hacia la pintura en gran formato. En referencia a su trabajo pictórico *in situ*, en el que ha realizado murales específicos para determinados espacios, indica que el trabajo es más bien improvisado y no cuenta con una gran planificación.

No planifico. Creo que mi arte puede encajar en cualquier situación, física o conceptualmente. A veces me informo sobre las dimensiones de las paredes o las fotografías, pero en general, prefiero esperar a estar allí⁴⁶.

Un aspecto relevante respecto del arte de Pettibon está relacionado con la forma en que la escala y el material establecen una relación con el espectador

Sólo por la forma en que está dibujado, porque es en blanco y negro, y también por el tamaño de los materiales. La mayoría de la gente lo ve así, como un cierto tipo de ilustración de dibujos animados o ilustración comercial. Y no se puede luchar contra eso. Para mí, ese ha sido el mayor problema: la parte musical. Sigue habiendo prejuicios. Es atractivo para las personas con poca educación⁴⁷.

Dentro de los artistas que trabajan con el cómic dentro de una obra pictórica, el trabajo de Pettibon nos resulta de interés (aun cuando su trabajo está más cerca de la gráfica que de la pintura), debido a la actitud desenfadada con la que se enfrenta a la obra y al espacio de exhibición. Es un artista cuyo trabajo mantiene un núcleo muy cercano al punk, y a través de éste, muy cercano al fanzine y al cómic *underground*, cuya esencia se mantiene a través de los distintos soportes, materiales y dimensiones.

45 Storr, *Raymond Pettibon*, 130.

46 *Ibid.*, 134.

47 *Ibid.*, 103.



109. Raymond Pettibon. Ripped and wrinkled. 2008

110. Öyvind Fahlström. *Opera*. 1952-53111. Öyvind Fahlström. *Opera*. 1952-53

2. El sendero de Öyvind Fahlström⁴⁸.

Dentro de nuestra investigación, una de las figuras centrales es Öyvind Fahlström, puesto que su obra pictórica y gráfica —la cual evoluciona desde una raíz literaria y escénica, de una manera que nos recuerda al recorrido de Eduardo Arroyo— ha sido de gran influencia en las ideas e hipótesis planteadas, así como en las propuestas plásticas desarrolladas para esta tesis. Por este motivo, nos dedicaremos a su obra de una forma más extensa de la que hemos dedicado a otros artistas estudiados en este texto.

La obra de Fahlström es extensa y compleja. En este capítulo nos detendremos en cuatro obras, comprendidas entre los años 1952 y 1962, las cuales nos parecen especialmente relevantes, en lo que respecta a esta investigación: *Opera*, *Ade-Ledic-Nander*, *Sitting* y *Sitting... six months later*. Si bien la obra de Fahlström en general es de una gran complejidad, profundidad e interés plástico, estas obras encarnan distintos aspectos que son de interés para nuestra investigación.

Sería un error decir que Öyvind Fahlström (1928-1976) es un desconocido. Fue un artista muy prolífico, ubicado en el centro de la producción artística occidental, reconocido por sus pares y por la crítica. Participaba regularmente en exhibiciones, dos de los más importantes galeristas de la época (Sidney Janis en Nueva York y Daniel Cordier en París) lo representaban y exponían con frecuencia sus trabajos. Participó en la Bienal de Venecia en 1966, en representación de Suecia y hasta el día de hoy su obra se expone con regularidad. Sin embargo, para muchos su nombre es un completo misterio. Durante mucho tiempo su figura, asociada al movimiento del arte Pop, fue considerada de segundo orden. Se lo consideraba un artista pop “menor”, al lado de los grandes nombres como Roy Lichtenstein o Andy Warhol.

Hasta hace poco, Fahlström fue considerado un jugador menor en el drama del Pop Art. Porque permitió que ‘lo político’ entrara en su trabajo, porque estaba interesado en problemas de narrativa, porque su trabajo era compositivamente complejo, era percibido por los campeones del pop como algo naif, en el mejor de los casos, y como un retroceso hacia el surrealismo y el AgitProp, en el peor de ellos. Su desviación desde los estándares del Pop era explicada por el hecho de que él era ‘europeo’⁴⁹.

Su primera gran obra es *Opera*, de 1952. En ella, Fahlström crea una obra plástica narrativa, que se relaciona de una forma muy directa con la tradición de la pintura narrativa del medioevo. *Opera* es un gran relato, en el cual se suceden una serie de “eventos”, narrados a través de formas abstractas, elaboradas con

48 Este texto es una versión actualizada y editada de Ocaña, Öyvind Fahlström. Acercamientos al cómic desde las artes visuales». En *Dibujos que Hablan. Textos 2017 - 2018.*, 167-76.. 2019.

49 Kelley, «Myth science».

rotulador sobre papel, resultando en una obra de más de once metros de largo, en contraste con sus casi treinta centímetros de altura. El propio formato de la obra impide que pueda observarse en su conjunto, como acostumbramos a enfrentarnos a las obras gráficas o pictóricas (Figs. 109 y 110). *Opera*, por el contrario, está diseñada para ser leída: al igual que las tiras narrativas, para participar de la obra, el espectador está obligado a acercarse y desplazarse por ella, absorbiendo la obra por partes⁵⁰. Fahlström está interesado en la lectura y el desciframiento de la obra, en su carácter narrativo, su temporalidad y de alguna manera en su musicalidad, a través del proceso de creación de ritmos mediante la repetición

*La regla fundamental y más sencilla de Opera era la repetición. Me pareció entonces un descubrimiento significativo; no una mera secuencia continua de motivos que cambian constantemente, sino una decisión —éste es importante, éste tendrá un **papel**—, que se repite en nuevos contextos y se repite alterado, pero sigue siendo **reconocible**⁵¹.*

La intención literaria y narrativa en la construcción de la obra visual es constante en la obra de Fahlström y es uno de los aspectos que lo separa de sus contemporáneos⁵². Es en *Opera*, además, donde Fahlström desarrolla la idea de forma-personaje:

El elemento fundamental en mi cuadro es la “forma-personaje”, término con el que me refiero a una forma “abstracta” que tiene una configuración particular e individual, reconocible como personaje, como tipo de forma, a pesar de sus diversas proporciones, tonalidades de color y de otras cualidades de estilo, etc.⁵³

Entre 1955-1957, crea *Ade-Ledic Nander* (fig. 111), un proyecto de más de veinte obras, de las cuales Fahlström solo llegó a elaborar tres. En este proyecto relata a través de esta “significación”, eventos de tres pueblos ficticios (Ade, Ledic y Nander). Son obras pobladas por una infinidad de pequeñas figuras, codificadas según un sistema creado por Fahlström, las cuales van conformando este mundo, construido para ser leído fragmento a fragmento. Este interés por la narrativa, la codificación, el desarrollo temporal y el componente lúdico involucrado en el desciframiento, serán constantes en la obra de Fahlström. Y si lo analizamos desde esa perspectiva, la combinación de elementos gráficos y una narrativa codificada a través de la visualidad para dar lugar a obras gráficas o pictóricas, desemboca de forma casi inevitable en un acercamiento al lenguaje historietístico. Fahlström no es un artista que derive desde la historieta hacia la pintura. Es un artista que deriva de la palabra a la imagen y a través de ella, “arriba” a las costas del cómic. Y es precisamente esta perspectiva, la que lleva

50 Capítulo 2.3.3.

51 Olsson, Fahlström, y Olsson, *Öyvind Fahlström*, 18.

52 Schwabsky, «Öyvind Fahlström».

53 Chevrier, Fahlström, y Museu d'Art Contemporani de Barcelona, *Öyvind Fahlström*, 145.

112. Öyvind Fahlström. Ade-Ledic-Nander 2. 1955



a Fahlström a interesarse por la historieta, sus autores, historia y mecanismos, los cuales llega a conocer y utilizar con maestría. El respeto por la historieta como arte lo separa de otros autores contemporáneos que incluyen el cómic en su obra, siendo Roy Lichtenstein el ejemplo más claro.

En 1962, Fahlström, ya en Nueva York, crea *Sitting...* (fig. 113), una pintura en la cual juega con la compartimentación, la secuenciación y la narrativa propia de un cómic. Si bien no es la primera vez que Fahlström utiliza elementos provenientes del cómic, esta pintura se volvería uno de sus trabajos más icónicos. Al mismo tiempo, constituye un punto de pivote en su producción artística, recogiendo elementos presentes en obras anteriores y sentando bases para trabajos futuros⁵⁴.

La primera impresión que nos da este cuadro es la de ser una plancha de una historia de Batman, un cuadro que rescata este elemento pop, quizás a la manera de Lichtenstein. Sin embargo, esta impresión desaparece una vez que nos acercamos a observar el cuadro.

Las obras de Fahlström hay que verlas en detalle y por partes, para poder comprenderlas. No son obras, en ese aspecto, “pictóricas”: el conjunto solo es relevante en la medida que es el contenedor del relato. La obra real está en el acto de su lectura. *Sitting* no es la excepción: es un cuadro altamente complejo, dividido en una serie de viñetas y plagado de pequeñas acciones que requiere

54 Ibid., 141.



113. Öyvind FAHLSTRÖM. *Sitting...* 1962

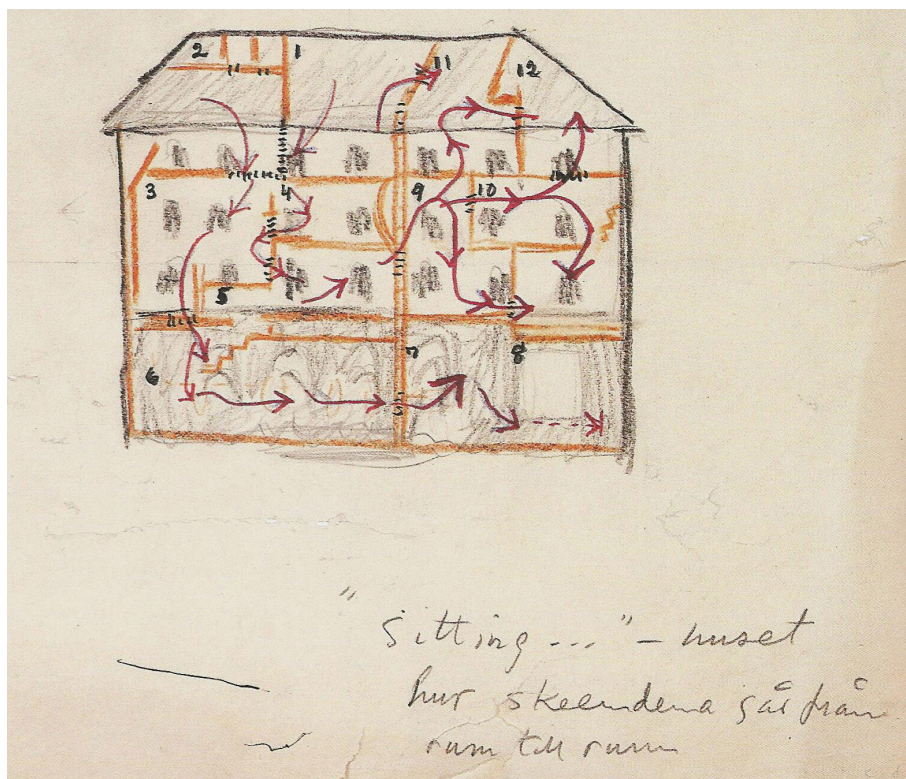
la lectura por parte del espectador.

En el diseño inicial, el cuadro era una casa, dividida en una serie de habitaciones, las cuales luego evolucionaron en viñetas. Esta idea de la viñeta como habitación, y del relato como un pasar de una habitación a la siguiente podemos encontrarla en muchas ilustraciones incluso desde antes del surgimiento del cómic en su forma actual (fig. 114). Luego está *Batman*. Sin embargo, no se trata de *Batman*, es más bien la “capa” de *Batman*, con este exacto color azul *Batman*. Esta figura parece moverse entre una viñeta y la siguiente. Es una de las sesenta y cuatro Formas-Personaje que intervienen en esta historia.

Uno de los aspectos más llamativos de esta obra y otras en las que la relación con el cómic es muy patente, es el uso que hace Fahlström del lenguaje del cómic. “En cierto sentido, había aprendido el lenguaje de los cómics lo bastante bien como para hablarlo por sí mismo en lugar de limitarse a citarlo”⁵⁵. Este aspecto

55 Kelley, «Myth science».

114. Öyvind Fahlström. Boceto para *Sitting...* 1962



resulta de especial relevancia para quienes estudiamos la historieta desde la perspectiva de la pintura, en particular si observamos el trabajo de Fahlström en relación con la línea de trabajo trazada por la ruta de Lichtenstein

Roy Lichtenstein miraba los cómics con la fría mirada de un ironista y los citaba como si fueran anónimos; Fahlström era un apasionado entusiasta, incluso más que el también inmigrante Claes Oldenburg. Cuando Fahlström descubrió el cómic underground a finales de los 60, no sólo escribió un artículo en la prensa sueca en el que proclamaba a Robert Crumb “uno de los pocos artistas estadounidenses verdaderamente importantes de la actualidad”, sino que también tomó prestado del repertorio de formas de Crumb para su propia instalación Meatball Curtain (para R. Crumb), 1969, un entorno de formas planas recortadas de un colorido alborotado⁵⁶.

La pintura de Fahlström siempre es, de alguna forma, narrativa. Sus cuadros proponen recorridos, cuentan historias. Es una obra que necesita de la participación del espectador: primero como lector, en *Opera*, *Ade Ledic nander*, o en *Sitting...* y luego como performer, desde la inclusión de elementos móviles en *Sitting... six moths after*, la primera de sus pinturas variables, en las que incluye imágenes que podían ser reubicadas a voluntad por el espectador, alterando la obra y modificando su significado (fig. 115). La idea que subyace en su obra (idea que luego se hará explícita), es la de entender la obra de arte

56 Schwabsky, «Öyvind Fahlström».

como un juego, y al espectador como un jugador, un participante.

Sin embargo, fue en el concepto de pinturas variables donde la manifestación del concretismo encontró alcance, aunque de forma más sutil y compleja, allanando así el camino para la creación en la década de 1970 de los juegos de mesa, en los que se materializó finalmente la búsqueda de la interactividad que Fahlström había perseguido durante toda su vida⁵⁷.

La asociación de elementos dispares entre sí, por lo tanto, establece las reglas del juego, y el trabajo artístico será una estructura lúdica. Esto, entre otras cosas, conduce a presuponer la existencia de un espectador activo y participativo que —tanto si se enfrenta a una obra de arte variable como a una obra de arte estática— encontrará relaciones que lo capacitarán para “jugar con” la obra, mientras que los elementos que el espectador no relaciona y, en general, su disposición individual deja espacio para el azar, para la incertidumbre que, cuando contrasta con las “reglas”, genera la emoción del juego⁵⁸.

Fahlström, sin embargo, entiende que la intervención del espectador no puede ni debe ser aleatoria. No sólo es consciente de la existencia de un espectador, sino que entiende que la obra es para el espectador. Esta perspectiva de crear una obra para un público tradicionalmente está más cerca de los procesos creativos de las artes escénicas o narrativas que con la pintura⁵⁹, sobre todo en el contexto en el que Fahlström produce su obra. Esta preocupación por el lector/espectador es otro de los aspectos que separa a Fahlström no solo de sus contemporáneos y artistas con quienes se lo suele agrupar, también lo sitúa en un lugar alejado del centro del arte pictórico, en las fronteras del arte narrativo y de la puesta en escena.

Esta invitación a jugar cristalizará en la creación de una serie de obras como *Planetarium* y especialmente la serie *Monopoly*, la cual Fahlström consideraba que solo tendría sentido una vez que se distribuyera de forma masiva⁶⁰.

En términos formales, la obra de Fahlström puede emparentarse sin mucha dificultad con trabajos como el de Chris Ware, cuyo trabajo también está sumamente cargado de elementos significativos y lleva la narrativa del cómic a sus límites, exigiendo un gran esfuerzo de parte del lector.

Otro punto en común entre estos dos artistas es el tratamiento “frío” de la imagen. La síntesis de la imagen en este caso responde a una necesidad narrativa, al deseo que la obra sea leída por el espectador.

Para mí, todo se reduce al problema, o la ventaja, de los cómics. Se definen como algo distinto de la escritura o el arte visual porque se leen y

57 Bessa, Öyvind Fahlström, 95.

58 Chevrier, Fahlström, y Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Öyvind Fahlström, 145

59 Capítulo 2.3.5.

60 Lee y Fahlström, Öyvind Fahlström, 31.

Conclusiones

Esta investigación se originó hace bastante tiempo, durante los estudios de Máster, a partir de una idea inicial algo difusa. Era una impresión, o más bien una intuición. Esta idea inicial tenía la forma de una pregunta, y al mismo tiempo se veía como una afirmación: nos indicaba que entre el cómic y la pintura existe una zona gris, un espacio sobre el que no se habla lo suficiente, un caso frío, que en realidad no había sido resuelto, sino obviado. Esta idea también nos indicaba que en este espacio gris podríamos encontrar zonas de comunicación y colaboración; posibilidades de crear una obra aumentada, que se alimentara de aspectos de la pintura y del cómic, instalándose en este territorio intermedio.

Decidimos recorrer esta área, sin más certezas que la noción de que algo había allí que aún quedaba por estudiar. La idea de que unir pintura y cómic era algo muy difícil, que no bastaba con crear secuencias o poner bocadillos dentro de un cuadro —así como no es suficiente con usar material pictórico dentro de una historieta—, para lograr una verdadera unión. Había algo que hacía poco compatibles a estos lenguajes. Al iniciar este proceso y sobrevolar los distintos espacios que constituirían el conjunto de la investigación, se hizo presente la sensación —que se mantuvo durante un periodo más extenso de lo deseable— de que el trabajo se enfocaba sobre caminos ya trazados y recorridos ya hechos; que era una investigación dentro de la cual sería difícil desmarcarse de discursos y caminos muchas veces transitados. Y pudo haber sido así; sin embargo, al detenernos y darnos la oportunidad y el tiempo de observar, comenzaron a hacerse patentes una serie de aspectos que efectivamente necesitaban ser analizados. Aristas que nos eran desconocidas comenzaron a hacerse visibles, desplegando perspectivas nuevas y matices inesperados.

Es así como esta investigación, en su paso lento y trabajoso, ha significado mucho más que la sola investigación. Ha significado un proceso de descubrimiento que en sí mismo ha resultado enriquecedor y ya desde este punto consideramos que esta tesis reviste una gran importancia, a nivel personal, puesto que ha significado un proceso de aprendizaje y crecimiento, tanto en lo relacionado con el objeto estudiado, como en las destrezas necesarias para realizar una investigación. Sin embargo,—y en este párrafo dejaré la tercera persona— el mayor crecimiento lo he vivido en ámbitos que exceden lo académico: esta investigación me ha puesto de frente a mis propias limitaciones, y a mi propia ignorancia, incluso respecto de temas que pensaba que conocía y comprendía. No solo pude observar y comprender los límites de los campos que eran mi objeto de estudio, al mismo tiempo tuve que reconocer mis límites, físicos e intelectuales. Reconocer que hay demasiadas cosas que no conozco y que tal vez ya debería saber; que además hay muchas otras cosas que no entiendo, y que parecen muy sencillas; reconocer que hay acciones cotidianas que me resultan difíciles de ejecutar, conceptos que se me escapan y se resisten a ser

aprehendidos. El reconocer y aceptar estas limitantes, me llevó a enfrentarlas y desarrollar herramientas que me permitieran superarlas o sortearlas. Así, el gran fruto de esta investigación es que no solo poseo conocimiento que no poseía al comenzar, además adquirí herramientas que me permiten seguir aprendiendo y enfrentando el trabajo de una forma mucho más completa y fructífera, y finalmente pude reconocermé a mí mismo en el proceso.

En un aspecto menos subjetivo, este análisis comparativo ha dado origen a algunos frutos, especialmente en lo que respecta a las distintas taxonomías y definiciones propuestas, que se constituyen como herramientas que permiten y facilitan la navegación a través de estos terrenos fronterizos y grises, donde las definiciones se hacen difusas y los objetos pierden definición y son difíciles de identificar.

La idea de visualizar las disciplinas artísticas estudiadas como territorios, con una identidad, geografías y fronteras, atraviesa todo el texto y afecta asimismo su estructura. Hemos organizado el texto de manera que siga una ruta, que signifique no solo una progresión lógica, pero además se configure como un recorrido, un trayecto que nos lleve en un acercamiento progresivo, primero a la generalidad de los territorios que serán nuestro objeto de estudio, para luego acercarnos a los aspectos cada vez más específicos de la relación entre la pintura y el cómic.

Una investigación de este tipo depende en gran medida de nuestra capacidad de reconocer las fronteras de cada territorio. Consideramos de especial relevancia, como punto de partida, reconocer en el cómic sus aspectos diferenciadores, para así encontrar las distancias y los límites que le dan su identidad y lo separan de otros lenguajes artísticos, para desde ese punto establecer una relación y un acercamiento al arte pictórico. Asimismo, se hizo necesario identificar tanto los posibles caminos de colaboración entre ambas disciplinas, como aquellos límites problemáticos para analizar y proponer posibles soluciones.

Si bien la intención inicial de esta tesis fue buscar un punto de encuentro entre disciplinas, un área de comunión, nuestra investigación está más cerca de los estudios del cómic que de la investigación en Bellas Artes, y esto se hace patente en la perspectiva desde la cual se plantea el trabajo. Nuestro recorrido inicia desde las costas del cómic, para acercarse, en un trayecto que atraviesa distintas áreas, al campo de la pintura.

Comenzamos de esta manera nuestro recorrido, intentando definir el cómic y comprender la realidad de la pintura en la actualidad.

Durante el proceso de investigación, se nos ha hecho evidente que establecer una definición universal del cómic es una tarea que se acerca mucho a ser imposible. Por este motivo hemos propuesto una definición propia, flexible, que nos permita comprender y reconocer al cómic como un lenguaje diferenciado de otras formas de arte secuencial, en sus distintas dimensiones.

Esta definición modular constituye el primer producto tangible de esta investigación. Consideramos que esta definición, por su estructura articulada, permite un acercamiento al problema de la definición de la historieta desde su propia complejidad, comprendiendo que cualquier definición será siempre parcial y será incapaz de abarcar todos los aspectos que dan cuerpo al objeto estudiado. Por este motivo su validez se encuentra en su valor como herramienta de estudio, en la medida que permite comprender aquello que se está estudiando.

La definición modular propuesta en este texto reconoce diversos aspectos de la historieta, los cuales contribuyen a darle al cómic su forma e identidad actual. Estos aspectos los hemos clasificado en dos categorías principales:

En primer lugar consideramos aspectos esenciales, los cuales agrupamos en elementos estructurales así como elementos históricos y contextuales.

Dentro de estos aspectos que permiten reconocer al cómic, identificamos una variable que llamamos “identitaria”, la cual se sostiene en los canales y contextos con los cuales se identifica una determinada obra. Así, un libro ilustrado puede llegar a clasificarse como un cómic si dicha obra se identifica como tal, o pertenece, en su generalidad, al conjunto ya establecido del cómic. Esta variable contextual consideramos que es una variable importante dentro de la esquivada labor de identificar al objeto artístico. El cómic, en este caso.

Por otro lado identificamos elementos determinantes, denominación bajo la cual agrupamos aquellos aspectos o herramientas propias de la historieta que poseen la capacidad de transformar alguna obra gráfica o plástica en un cómic.

Estos elementos nos proveen de una serie de segmentos, que pueden articularse entre sí de distintas maneras, para abarcar distintos objetos y distintas perspectivas, permitiendo estudiar de una manera multidimensional los objetos situados en los márgenes del territorio del cómic.

Una vez que logramos establecer estos parámetros que permiten reconocer al cómic en su diferencia y su identidad, nos abocamos a la tarea de cartografiar la pintura. Entendemos que delimitar el territorio global de la pintura es una tarea, en la práctica, inabarcable y, al mismo tiempo, ineludible. Establecer parámetros que nos permitan profundizar en nuestro estudio se presentó como una necesidad. Decidimos enfocarnos en responder a la pregunta de qué es la pintura hoy, delimitando nuestra búsqueda al momento actual. Esto nos ha permitido acotar adecuadamente el objeto de estudio, propiciando una mejor identificación y comprensión de una serie de aspectos que definen y determinan el arte de la pintura. Identificamos aspectos materiales, así como contextuales, llegando a la conclusión de que la pintura se sostiene principalmente en su materialidad y en su propia tradición. Así, la pintura se encuentra en un estado de constante autorreferencia, como condición necesaria para poder ser.

Habiendo identificado ambos territorios, el texto se dirige hacia aquellas áreas

de comunicación posible entre ambas disciplinas, así como en los puntos de conflicto en los que la comunión y colaboración se dificulta y se hace —en algunos casos— imposible.

A lo largo de este trayecto, comenzamos a identificar aspectos irreconciliables que son en apariencia superficiales, pero que acusan una separación profunda: el primero de ellos es el carácter material y único de la pintura, enfrentado a la naturaleza múltiple y casi inmaterial del cómic.

Es así como entramos al segundo capítulo de nuestra investigación revisitando la historia del cómic, estableciendo un paralelo entre este, la fotografía y el cine. El análisis comparativo entre cómics fotografía y cine no es gratuito, sino que corresponde a un intento de contextualizar en un momento histórico a la historieta, relacionándolo con estas dos formas artísticas con las que comparte no solo la fecha de aparición, sino que los espacios y contextos bajo los cuales se originan son muy similares. Son artes hermanas, cuyo destino y caminos han sido dispares; por esta razón nos ha parecido adecuado analizarlas y compararlas, para comprender de una mejor manera las particularidades del cómic, ya no en relación consigo mismo, sino que dentro del contexto de la modernidad, la industria y el desarrollo de los *mass-media*. Uno de los aspectos que nos han parecido relevantes de este ejercicio comparativo, es la posibilidad de comprender la relación de la historieta con el mundo del arte, analizando las divergencias que en este aspecto presentan tanto el cine como la fotografía.

Este trayecto nos lleva desde el papel del cómic dentro de las artes propias de la industrialización hacia la relación que establece con el mundo de las Bellas Artes, enfrentando la ineludible cuestión respecto del estatus artístico de la historieta. Aún cuando este tema parece ser un tema agotado, nos ha parecido necesario reflexionar una vez más respecto de él, toda vez que ofrecer respuestas sin permitirnos rumiar la pregunta, nos llevará inevitablemente al camino de siempre, negando de antemano la posibilidad de encontrar elementos y perspectivas diversas. Este es uno de aquellos puntos en nuestro recorrido en los cual es las respuestas parecen estar dadas. Sin embargo, el ejercicio de repetir la pregunta, y volver a buscar una respuesta nos ha permitido reconocer y comprender aspectos que nos resultaban desconocidos respecto de nuestro objeto de estudio, tanto de las herramientas del cómic y de su historia, así como del mundo de las Bellas Artes y en específico de la pintura. Este ejercicio casi socrático de enfrentar la pregunta sin pretensiones de conocer la respuesta y, por el contrario, darse a la tarea de buscarla. Este ejercicio finalmente nos condujo exitosamente a encontrar ideas y respuestas que desconocíamos, y que nos permiten observar el tema desde una nueva perspectiva. El análisis del cómic en paralelo al cine y la fotografía, pone en evidencia que la falta de un desarrollo teórico temprano acabó por dejar al cómic fuera de la historia del arte. A pesar de descender de una rica tradición de narrativa visual, el cómic en su forma actual no fue estudiado con seriedad sino hasta bastante avanzado el siglo XX, en un momento en el que la modernidad ya estaba en retirada

y la historia del arte moderno estaba solidificada. Al quedar apartado de la historia, el cómic ha quedado excluido del círculo del arte, en una situación marginal que sólo ha comenzado a cambiar en los últimos años, de acuerdo con una evolución en los espacios destinados al arte, en donde el cómic es recibido cada vez con creciente naturalidad.

Finalmente enfrentamos el problema de la calidad infantil del cómic. Es nuestra conclusión que no es errado decir que el cómic es infantil. Sin embargo, esta característica, lejos de ser un defecto, es uno de sus rasgos diferenciadores y consideramos que intentar alejarse de esta infancia puede no ser el único camino para la evolución del arte de la historieta, toda vez que, así como el niño carece de ciertas cualidades propias de la edad adulta, el adulto, para llegar a serlo, debe renunciar y perder una serie de atributos que pertenecen, en exclusivo, a la niñez.

Comprendiendo el rol que juega el cómic dentro de la estructura del arte contemporáneo, podemos continuar nuestro recorrido y acercarnos hacia el territorio específico de la pintura. Este acercamiento lo realizamos a través de la búsqueda de zonas de confluencia y de discrepancia.

Identificamos una serie de aspectos comunes entre pintura e historieta, los cuales analizamos comparativamente, evaluando sus diferencias y coincidencias. Dentro de nuestro análisis consideramos principalmente tres aspectos: En primer lugar, elementos formales, propios de la imagen; luego enfrentamos el problema del tiempo, que constituye uno de los mayores y más profundas discrepancias entre el arte del cómic y la pintura. Aquí encontramos un nuevo punto crítico, en donde las diferencias entre cada medio son profundas y fundamentales. En este punto, nos encontramos frente a un medio que no solo se desarrolla a través del tiempo, sino que su naturaleza es efímera y está destinado a mutar y adaptarse, enfrentado a otro medio artístico cuya propia tradición lo mantiene vivo, constituyéndose en un hito, en un ser de estabilidad y permanencia máxima, de evolución lenta y con una inercia que lo sitúa mucho más cerca del reposo que del movimiento.

Finalmente, analizamos el papel del espectador tanto en el proceso de ideación y creación, como en su comunicación con la obra ya expuesta o publicada. En este punto encontramos otra diferencia fundamental, sustentada principalmente en el carácter narrativo de la historieta, y su inserción en un mercado editorial que obliga a tener siempre presente al público lector, desde el germen de la idea hasta los toques finales de cada obra; en contraste con la naturaleza libre y de máxima amplitud creativa de la pintura, cuyo mercado transita por unos derroteros muy diferentes, que le permiten incluso ignorar al espectador, en su concepción, diseño y ejecución de obras. En este punto ya es bastante claro que las diferencias entre la historieta y la pintura son en algunos aspectos muy profundas y que efectivamente la coexistencia de ambos lenguajes dentro de una obra tenderá hacia una jerarquía en la cual uno de los

lenguajes se subordine al otro, renunciando a alguno de sus aspectos esenciales, debilitándose. En ese aspecto, la obra resultante puede ser una obra debilitada, en lugar de resultar fortalecida. Para evitar el debilitamiento de los lenguajes es fundamental reconocer las posibles interacciones de sus diversos elementos y la función que cada uno de ellos cumple en la configuración de sus respectivos lenguajes.

Al adentrarnos en el territorio compartido, vemos cómo historieta y pintura se han unido muchas veces a lo largo de la historia reciente, de la mano de muchos artistas y de muy diversas maneras.

Dentro del texto estudiamos estas conjunciones, a través de una selección de autores y obras, analizando casos específicos en los que el cómic se ha acercado al lenguaje pictórico y casos en los que la pintura se ha acercado al lenguaje del cómic. El trabajar a través de casos específicos nos permite establecer categorías y clasificaciones, propiciando una observación más cercana y cuidadosa de cada obra y autor analizado. Dentro del análisis, notamos ciertas fronteras y subdivisiones dentro del territorio. Es así como identificamos subconjuntos diferenciados, los cuales hemos categorizado de la siguiente manera: por una parte identificamos a aquellos artistas que expanden el cómic hacia el territorio de las Bellas Artes a través de lenguajes que son distintos al de la pintura. Dentro de ellos establecemos una nueva división en la cual diferenciamos a los artistas plásticos que incluyen el cómic dentro de sus propuestas, de aquellos artistas que proviniendo del territorio de la historieta cruzan la frontera y se insertan dentro del territorio de los museos y galerías. Hacer esta primera división es relevante toda vez que pintura y arte no son sinónimos, sino que una está contenida dentro del otro. Por este motivo, clasificar a toda propuesta artística que incluye al cómic como parte del territorio compartido por cómic y pintura, sería un error. Al establecer esta separación, el territorio en el cual el cómic y la pintura se comunican se hace mucho más claro.

Así como reconocemos a artistas que incluyen al cómic dentro de su obra, encontramos a su vez a artistas de la historieta que se insertan dentro del círculo del arte contemporáneo, en propuestas de cómic que intervienen espacios expositivos, museos y galerías. Teniendo esto en consideración, se hace muy evidente la separación entre el cómic como forma artística dentro del espacio expositivo, y el cómic como herramienta dentro de una propuesta plástica.

En una clasificación más específica, reconocemos a artistas que proponen un diálogo y un acercamiento, tanto desde el territorio del cómic hacia la pintura, como desde el arte pictórico hacia el cómic. En este último caso encontramos una nueva y última subdivisión, en tres parcelas interconectadas pero identificables: Identificamos aquellos pintores que se apropian de los elementos del cómic, siguiendo el camino trazado por Roy Lichtenstein, en lo que denominamos *La Ruta de Lichtenstein*, la cual consiste básicamente en

utilizar el cómic únicamente en su carácter de producto de consumo masivo, y sustentarse en la tensión o enfrentamiento entre alta y baja cultura. La ruta de Lichtenstein es la más transitada de las vías que comunican al cómic con la pintura. Sin embargo, hemos identificado otras vías de acercamiento de la pintura hacia la historieta.

Uno de estos caminos es el que han recorrido aquellos artistas que utilizan herramientas que pueden parecer propias del cómic, pero que sin embargo no se alimentan del lenguaje de la historieta o a su historia. Son obras que se hermanan con la historieta solo en apariencia, pero responden a un proceso paralelo, a una búsqueda de soluciones plásticas a un problema determinado, como la necesidad de narrativizar la pintura, o de comunicar un contenido específico. Esta respuesta a tales problemas muchas veces da como resultado imágenes y secuencias que recuerdan al cómic. Esta situación la encontramos con relativa frecuencia en artistas de la figuración narrativa, dentro de los cuales uno de los casos más evidentes es el de Eduardo Arroyo, quien utiliza elementos narrativos como la secuencialidad y elementos plásticos como la síntesis de la forma de una manera que hace inevitable pensar en el cómic al ver sus cuadros. Sin embargo, al observar su obra y las palabras del propio autor respecto de ella, se hace patente que el trabajo de Arroyo proviene principalmente de la literatura y en algunos casos, del cine. Cuando utiliza la secuenciación, o sintetiza las formas, Arroyo no está en realidad haciendo una referencia a la historieta, más bien está sintetizando o secuenciando la imagen con una finalidad narrativa y comunicativa, en un ejercicio similar al que realiza un artista de historietas al sintetizar el dibujo. Se trataría en este caso de una coincidencia de objetivos y de soluciones, frente a problemas parecidos, antes que una conexión entre el cómic y la pintura.

Coincidimos en que este sendero en específico no está claramente demarcado y su trazado es sutil. Sin embargo, consideramos que es un matiz que no podemos pasar por alto, puesto que nos ayuda a identificar una nueva vía, en la cual cómic y pintura se reúnen en un espacio compartido, en colaboración.

Es así como en tercer lugar y finalmente encontramos a aquellos artistas que desde la pintura incorporan a su discurso pictórico elementos propios de la historieta, pero que al mismo tiempo son conocedores del lenguaje y de la historia del cómic, en una asociación que no se reduce a la apropiación de elementos o herramientas del cómic. Son obras que integran dentro de sí el lenguaje y la historia de la historieta. Dentro de esta clasificación hemos analizado el trabajo de Raymond Pettibon y Öyvind Fahlström, quienes encarnan de forma muy clara estas características antes mencionadas.

Consideramos que esta breve cartografía, o propuesta taxonómica, posee utilidad y es un aporte, al permitirnos pensar estos espacios entre el cómic y la pintura desde una perspectiva diversa, facilitando la navegación entre dichos territorios, entregando pistas y sugiriendo vías de posible comunicación.

Por otro lado, hemos podido observar que las diferencias entre el cómic y la pintura no se reducen a una cuestión formal ni a variables históricas o de contexto de producción. Tal como lo planteamos en nuestra hipótesis, la comunión entre pintura e historieta es posible, aunque delicada: la comunión entre el cómic y la pintura es difícil porque sus diferencias son fundamentales a un nivel que podemos llamar filosófico. Los lugares en donde el cómic y la pintura se tensionan y antagonizan, hacen referencia a los aspectos más vitales de la existencia: la búsqueda de la permanencia versus lo perecible; lo único frente al múltiple; lo sensorial contra lo narrativo y lo atemporal y lo simultáneo contra el transcurso: la eternidad congelada contra la inevitabilidad del paso del tiempo, lo eterno contra lo momentáneo. Un objeto inmutable contra otro en constante cambio. Y es debido a estas contradicciones profundas entre ambos lenguajes, que su convivencia dentro de una obra plástica es una tarea delicada. Es una labor que requiere atender a estos aspectos, y que el resultado de este proceso de reflexión respecto del funcionamiento de estas herramientas dentro de una obra, será una pintura mucho más rica, más profunda y clara, a la vez que un cómic mucho más complejo, significativo y profundo.

Al final de nuestro recorrido podemos sostener que aquello que parecía solucionado quizás no lo está, que aún existe un lugar para seguir preguntando y que podemos seguir buscando respuestas que nos llevarán a encontrar nuevas aristas; que podemos, finalmente, encontrar crecimiento y verdades en lo pequeño y profundidades en aquello que en apariencia es estrecho.

CUARTA PARTE

APÉNDICES

1. Una Aclaración metodológica. IBA.

Para esta investigación es muy importante el lugar que tiene la producción artística como elemento fundamental dentro de la investigación en artes. En nuestra investigación, trabajamos bajo la idea de que la práctica artística es principalmente un proceso de acercamiento —a un problema, a una idea, a una sensación— antes que un acto ejecutivo o de resolución. Dentro de esta investigación la obra se entenderá como un proceso, un experimento o un ejercicio de problematización, antes que como un resultado o conclusión. La obra de arte, bajo esta perspectiva, privilegia plantear preguntas y explorar antes que comunicar respuestas, y es dentro de estos parámetros de búsqueda y experimentación que consideramos que la práctica artística puede dar lo mejor de sí, en lo relativo al proceso de investigación académico.

Al ser un paradigma relativamente nuevo, nos parece necesario establecer ciertos parámetros y justificar nuestra decisión de utilizar la práctica artística como parte del proceso de investigación.

1.1. ¿Qué es la Investigación Basada en las Artes (IBA)?

La investigación basada en la práctica artística, o Investigación Basada en las Artes (IBA, o ABR, por sus iniciales en inglés¹), desde el arte y con el arte, es un campo relativamente nuevo dentro de la investigación académica. Esta metodología investigativa considera que la práctica artística entraña en sí misma procesos propios de investigación, mismos que permiten al artista acercarse al conocimiento, por vías que las metodologías tradicionales no logran transitar, y por este motivo, la Investigación Basada en las Artes tiene el potencial de llegar a lugares a los cuales no se puede acceder a través de la investigación científica o humanística tradicional.

Recientes estudios en neurociencia cognitiva aportan pruebas convincentes de que el “insight” es consecuencia precisamente del enfoque opuesto al pensamiento propugnado por el modelo clínico de indagación que promueve la concentración progresiva, la eliminación de variables de confusión y distracciones y el ejercicio del control. Esta intensa atención a los detalles, enmarcada en el conocimiento previo, puede limitar los vínculos creativos que pueden conducir a resultados enriquecedores².

Si bien se han creado muchas variaciones y nomenclaturas para designar al proceso de investigar utilizando la práctica artística, nosotros utilizaremos la denominación “Investigación Basada en las Artes”, una traducción directa de “Arts-Based Research” (ABR), en el sentido que le otorga Patricia Leavy, quien

1 La abreviatura en español (IBA) será utilizada a lo largo de este texto, para referirnos a la Investigación Basada en las Artes

2 Sullivan, Smith, y Dean, «Making Space», 48.

lo utiliza como un término “paraguas” para englobar dentro de sí todo tipo de investigación académica que utilice el arte dentro de sus procesos³.

Esta simplificación se hace necesaria toda vez que las aproximaciones al proceso investigativo a través de la práctica artística son muy variadas y no necesariamente comparten una estructura común. Una característica de la investigación basada en las artes es justamente su flexibilidad. Esta falta de estructura y su consiguiente adaptabilidad resultan muy adecuadas para el trabajo que estamos desarrollando, pues nuestra área de investigación es precisamente el arte, y nos hemos decidido a investigarla a través del arte. Dentro de este capítulo, nos apoyaremos principalmente en el trabajo de Patricia Leavy y Graeme Sullivan. De la primera autora, recogemos la definición que propone, citando a su vez a McNiff

McNiff (1998) describe sucintamente la investigación basada en el arte (IBA) como el uso de “las artes como objetos de indagación y como modos de investigación”⁴.

Esta definición, en su amplitud, nos permite entender la variada gama de roles que puede desempeñar el quehacer artístico dentro de un proceso investigativo. Sin embargo, la producción artística como parte integrante de una investigación, es algo relativamente reciente, dentro de la investigación académica.

Los primeros intentos de academizar el proceso de investigación a través de la práctica artística pueden encontrarse en la década de 1970, vinculados a los estudios en Educación y Ciencias Sociales. Uno de los pioneros y principales representantes en este campo es Elliot W. Eisner, Investigador y educador⁵.

El término “investigación basada en las artes” fue acuñado por Eisner a principios de la década de 1990 y desde entonces se ha convertido en un importante campo metodológico. Sin embargo, grandes cambios ocurridos en décadas anteriores prepararon el terreno para la ABR. En concreto, el desarrollo de las terapias artísticas, los avances en el estudio de las artes y el aprendizaje (especialmente en neurociencia) y la evolución de la investigación cualitativa han influido en la aparición de la IBA en este momento histórico⁶.

Resulta llamativo el hecho de que estos intentos de utilizar la práctica artística como un proceso válido de investigación, aprendizaje y generación de conocimiento provengan de áreas que no están directamente relacionadas con el quehacer artístico. En este caso, han sido educadores quienes han visto el potencial de la práctica artística dentro del proceso de investigación, como herramienta para la generación de conocimiento.

3 Leavy, *Handbook of Arts-Based Research*, vii.

4 Fish, «Drawing and Painting Research», 336.

5 Sullivan, *Art practice as research*, 82.

6 Leavy, *Handbook of Arts-Based Research*, 6.

La IBA es un acercamiento transdisciplinar a la construcción del conocimiento, que combina los principios de las artes creativas en contextos de investigación [...] He descrito las prácticas IBA como herramientas metodológicas utilizadas por investigadores de todas las disciplinas durante cualquiera o todas las fases de la investigación, incluida la generación de problemas, la generación de datos o contenidos, el análisis, la interpretación y la representación⁷.

La investigación académica sobre arte tiende a adoptar metodologías provenientes de otras ramas del conocimiento, buscando la credibilidad a través de una mirada positivista, en una búsqueda de validez académica que no es sino un síntoma de que los artistas no siempre reconocemos al arte su potencial transformador y cuestionador, ni su eficacia en los procesos indagatorios que dan origen al conocimiento.

Seguir limitándose a tomar prestados métodos de investigación de otros campos niega la madurez intelectual de la práctica artística como base plausible para plantear cuestiones teóricas significativas y como lugar viable para aplicar importantes ideas culturales y educativas⁸.

Tradicionalmente, el conocimiento que puede obtenerse a través de la práctica artística ha sido desestimado no solo por la academia, sino por el accionar mismo de los artistas, quienes muchas veces asumen su rol como hacedores, permitiendo que representantes de otras áreas del conocimiento sean quienes “piensen”.

En su calidad de “conocedor”, el artista se ha contentado en la mayoría de los casos con permanecer como un participante silencioso, aunque la mirada inquieta de otros interesados haya aportado abundantes datos sobre las experiencias y actividades artísticas. Cuando las circunstancias exigen una explicación más clara de lo que son las experiencias, los objetos y los resultados de las artes visuales, y de cómo pueden contribuir al acervo del conocimiento y la comprensión humanos, los argumentos a menudo se reducen a afirmaciones esencialistas difíciles de defender, o bien ofrecen razones instrumentales bienintencionadas que son fáciles de descartar⁹.

Sin embargo, desde nuestra perspectiva como artistas plásticos y creadores, tenemos la certeza de que el proceso de creación de una obra entraña una cantidad significativa de cuestionamientos, aprendizajes, propuestas e hipótesis, los cuales conducen a la generación de conocimiento y nos acercan a éste. Podemos encontrar sin mucha dificultad, paralelismos y similitudes entre ciertos procesos investigativos cualitativos y procesos relacionados

7 Ibid., 4.

8 Sullivan, *Art practice as research*, 72.

9 Ibid., 86.

con la creación artística. La investigación basada en la práctica artística, desde sus comienzos dentro de las metodologías cualitativas, puede en la actualidad considerarse un paradigma independiente, no enmarcado dentro de las metodologías de investigación cualitativa¹⁰ y ofrece una alternativa de indagación y generación de conocimiento.

Si uno de los objetivos de la investigación es crear nuevos conocimientos que aumenten nuestra conciencia sobre quiénes somos y sobre el mundo en que vivimos, parece plausible argumentar que la comprensión es un resultado viable de la investigación¹¹.

Un aspecto de la investigación a través del arte que es necesario considerar es el hecho de que, debido precisamente a la metodología utilizada, aquellas verdades o conocimientos que obtenemos no podemos considerarlos científicos. El arte no es ciencia. Esta afirmación, que podríamos matizarla estableciendo que el arte no es necesariamente científico, es algo que puede resultar inconveniente al desarrollar una investigación de carácter académico. Desde la perspectiva académica, la falta de científicidad es claramente una debilidad; y una debilidad crítica, por cierto. Sin embargo, esa misma característica del arte, al existir en una esfera diferente de la científica, nos ofrece posibilidades de acceder a esferas de conocimiento a las cuales es difícil aproximarse a través de mecanismos tradicionales. Nuestra perspectiva respecto del objeto estudiado puede resultar enriquecida gracias a lo que podemos aprender mediante la práctica artística. Pero para poder integrar este conocimiento que la práctica artística nos ofrece, debemos hacer algunas concesiones, como la aceptación de que el conocimiento adquirido no es científico sino artístico, y más aún, reconciliarse con la idea de entender el conocimiento como un proceso, como un estado temporal, no como algo sólido. Debemos aceptar la volatilidad y el carácter no definitivo del conocimiento obtenido.

Hemos [...] concretado nuestra visión de lo que significa saber. Preferimos que nuestro conocimiento sea sólido y nos gustan los datos duros. Es una base firme, un lugar seguro en el que apoyarse. El conocimiento como proceso, como estado temporal, asusta a muchos¹².

Otro aspecto crítico de la investigación a través del arte en relación con la investigación basada en las ciencias radica en la idea de que el conocimiento es algo que se descubre, lo cual implica la independencia del objeto estudiado respecto del investigador, su marco de referencia, perspectiva y criterios. Esto en el área de las ciencias humanas y sociales, así como en el arte, es especialmente delicado puesto que trabajamos con verdades que son subjetivas, con objetos ambivalentes y complejos, los cuales en muchos casos son irreductibles, por lo que, si necesitamos estudiarlos, es primordial aceptar esta ambivalencia y

10 Leavy, *Methods meets art*, 6.

11 Sullivan, *Art practice as research*, 74.

12 Eisner, «The Promise and Perils of Alternative Forms of Data Representation».

complejidad. Este es probablemente el principal motivo por el cual hemos adoptado esta metodología: Consideramos que despojar al objeto artístico de su ambivalencia y de su posibilidad de transformar y ser transformado, nos da como resultado un objeto empobrecido y en consecuencia obtendremos una investigación que finalmente es una traducción empobrecida de un fenómeno complejo. Creemos que es en esta complejidad del objeto artístico y sus procesos, en donde se encuentra el verdadero valor del arte como generador de conocimiento y es fundamental conservarla.

Una tercera creencia arraigada en la práctica tradicional de la investigación que ha sido problematizada es la creencia de que el objetivo de la investigación es descubrir un conocimiento verdadero y objetivo. Lo que se ha problematizado es la noción de que el conocimiento se descubre —como desenterrar los hechos, o recopilar los datos, o excavar en busca de la verdad—, lo que implica que la verdad es independiente de la perspectiva, el marco de referencia, los valores o los criterios utilizados para definir la verdad. Dicho de otro modo, lo que una sociedad considera conocimiento depende del consenso de una comunidad crítica y de los esfuerzos de un investigador por utilizar una forma de indagación que cumpla los criterios definidos socialmente. El conocimiento no es tanto un descubrimiento como una construcción¹³.

1.2. ¿Por qué utilizar la práctica artística en investigación?

La IBA tiene el potencial de ser emotiva, evocadora, provocativa, esclarecedora, educativa y transformadora, y puede emplearse para desestabilizar o romper estereotipos, crear entendimiento entre las diferencias, cuestionar las ideologías dominantes, presentar narrativas de resistencia, incitar a la reflexión social y estimular la autoconciencia¹⁴.

La investigación basada en las artes encierra una serie de ventajas para nuestro proceso, desde el punto de vista de la investigación, siendo la primera de ellas el ofrecernos un grado de independencia respecto de metodologías importadas de las ciencias, las cuales, al estar diseñadas para una investigación científica y no artística, pueden llegar a perjudicar el desarrollo de la investigación y finalmente afectar sus resultados.

El deseo de validar la investigación en artes a nivel académico ha llevado a artistas e instituciones a adoptar metodologías propias de otras ramas del conocimiento, en las cuales la práctica artística muchas veces se ve constreñida. Uno de estos escollos, a los que el artista debe enfrentarse, desde el punto de vista de la investigación, se encuentra en una de las bases fundamentales de la

13 Eisner, *The arts and the creation of mind*, 211.

14 Leavy, *Handbook of Arts-Based Research*, 580.

metodología de la investigación: tradicionalmente, en los campos establecidos de investigación, el hacer sigue al pensamiento¹⁵. En arte, muchas veces es a la inversa: el pensamiento puede surgir desde la acción, en un proceso menos compartimentado, no estandarizado y que varía profundamente entre un artista y otro, e incluso entre una obra y la siguiente. Esta flexibilidad resulta poco compatible con los procedimientos de investigación de raíz positivista, e incluso con metodologías cualitativas. La investigación basada en la práctica artística nos permite crear un modelo más flexible que se adecúe al trabajo artístico, permitiendo que la investigación se desarrolle de una forma más orgánica y fluida.

Los proyectos de IBA varían enormemente. No existen plantillas de diseño que puedan aplicarse fácilmente y que funcionen bien para la amplia gama de temas y enfoques adoptados¹⁶.

Esta fluidez del formato puede ser una ventaja, pero asimismo presenta una serie de complejidades en su utilización. Al no poseer un cuerpo definido, la investigación puede tomar cualquier forma; esto nos obliga a pensar en todos los aspectos relativos a la investigación y resolver las preguntas que se presenten, considerando la posibilidad de que el formato y la metodología puedan requerir cambios y replanteamientos a medida que avanza el trabajo. Aun con este grado de incertidumbre e inestabilidad, creemos que es la forma más adecuada para enfrentar proyectos de investigación artística como el que aquí nos proponemos abordar, puesto que el proceso de creación artística puede requerir de esta flexibilidad para poder desarrollarse correctamente.

En relación con este punto, creemos que forzar una práctica artística dentro de un paradigma investigativo diseñado para otra rama del conocimiento no es la más adecuada de las opciones, toda vez que este acto obliga a modificar aspectos que pueden ser esenciales al proceso mismo de la creación artística, resultando en un empobrecimiento del producto final. Aquellos aspectos generadores de sentido y promotores del aprendizaje que son propios y únicos de la práctica artística acaban siendo desaprovechados al no encajar dentro de los estándares. Consideramos de vital importancia valorar el arte dentro de sus propias características, sin pretender hacer del arte una ciencia.

En cualquier caso, la hegemonía de la racionalidad presente en la investigación en las Ciencias Experimentales se proyectó en los otros ámbitos del conocimiento humano. Así, y por extensión, a comienzos del siglo XX, se comenzó a hablar de Ciencias de la Educación, Ciencias del Lenguaje, Ciencias Humanas, Ciencias Sociales, tratando de establecer un proceso de legitimación mediante la incorporación de la noción de Ciencia —y de lo que se consideraba su método de investigación— a cualquier otro campo disciplinar. De esta manera, un

15 Sullivan, *Art practice as research*, 48.

16 Leavy, *Methods meets art*, 28.

ámbito del conocimiento humano es legitimado cuando se vincula con el sustantivo ciencia, y la ciencia tiene su razón de ser en cuanto lleva a cabo investigación siguiendo las condiciones establecidas por el método científico. De este afán de mimesis se ha derivado, como señala Bruno Latour (2000:114), que “la imitación de las ciencias naturales por las ciencias sociales haya sido una comedia de los horrores”¹⁷.

No queremos enfrentarnos a las propuestas artísticas que cruzan la frontera de la ciencia, así como a proyectos científicos que se valen de las prácticas artísticas dentro de su investigación. Lo que sostenemos es que el arte posee un valor intrínseco como un camino hacia el conocimiento y, al mismo tiempo, el arte no necesita ser científico para ser arte, o para acercarnos al conocimiento. Entendemos también que el conocimiento artístico, o derivado de los procesos creativos que dan fruto a obras artísticas, es un conocimiento en muchos casos ambivalente, complejo y no siempre falsable. Sin embargo, consideramos que estas respuestas erráticas y volátiles surgidas dentro del proceso natural de creación de una obra artística, pueden resultar de mucho valor y no debiésemos desdeñarlas sin más.

Toda investigación intenta aportar nuevos enfoques que promuevan el aprendizaje y, en este sentido, la IBA no difiere de ningún otro paradigma de investigación. Sin embargo, la IBA ofrece formas de acceder a lo que de otro modo sería inaccesible, de establecer conexiones e interconexiones que de otro modo estarían fuera de nuestro alcance, de plantear y responder nuevas preguntas de investigación, de explorar viejas preguntas de investigación de nuevas maneras y de representar la investigación de forma diferente, a menudo más eficaz, para llegar a un público más amplio y a las instancias no académicas¹⁸.

Por esta razón creemos necesario intentar atrapar estas ideas surgidas durante el proceso de creación (que pueden ser de muy diversa índole) y diseñar un modelo de procesamiento que permita no solamente su correcta transmisión y comunicación, sino que además facilite, a través de su utilización, la generación y producción de conocimiento, todo ello evitando alterar o contaminar el desarrollo natural del proceso de creación artística. Puesto que no solo estamos contando con la obra finalizada, sino con el proceso de creación como fuente de generación de conocimiento, necesitamos una herramienta que pueda insertarse dentro de este proceso sin alterarlo. Según nuestra percepción, ciertas herramientas de sistematización, como las fichas o diarios, pueden afectar e incluso condicionar el resultado del proceso de creación artística, repercutiendo en el resultado final de la obra.

17 Hernández Hernández, «La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.», 88.

18 Leavy, *Methods meets art*, 22.

1.3. ¿Cómo utilizamos la práctica artística en nuestra investigación? Las reglas del juego.

Cuando hablamos de investigación basada en las artes, encontramos diversas vertientes o formas de utilizar la producción artística dentro del proceso de investigación.

Los puntos de partida metodológicos van desde considerar que las imágenes visuales en la investigación pueden utilizarse para crear nuevas formas de conocimiento hasta considerar que las imágenes sirven como datos que pueden analizarse mediante enfoques verbales tradicionales. Consideramos que la investigación visual basada en las artes, así como la IBA en general, constituyen un continuo. En un extremo, existe un enfoque estrictamente centrado en el arte que entrelaza la creación de artes visuales y la investigación. En el otro extremo se encuentran los investigadores que utilizan el arte visual y los artefactos como datos fructíferos, y que consideran la IBA como una herramienta metodológica. Las principales diferencias entre estos enfoques radican en el grado de participación del investigador y otros participantes en la producción de imágenes visuales. En ocasiones, el investigador está estrechamente implicado en la producción de lo visual en la investigación¹⁹.

Habitualmente la creación artística se utiliza ya sea como una parte de la indagación respecto de un asunto específico, o se utiliza como una forma de difusión de resultados. Entendemos que el arte como divulgación puede parecer una idea atractiva y quizás la más pertinente, a primera vista. Sin embargo, también atendemos a lo problemática que pudiese resultar, puesto que la utilización de piezas artísticas para la divulgación o presentación de resultados de una investigación podría afectar negativamente su legibilidad, dada la natural ambigüedad de la obra artística.

Así pues, la ambigüedad puede ser productiva en determinadas condiciones, pero quizá improductiva en otras. ¿Qué grado de ambigüedad pueden emplear los investigadores artísticos al presentar su trabajo sin correr el riesgo de que éste pierda su valor comunicativo? ¿Existe un grado suficiente de claridad referencial para que la obra tenga sentido para una comunidad educativa amplia? Dado que las obras de arte sólo tienen significado para quienes disponen de los medios para apropiárselas (Bourdieu, 1993), ¿los productos de los investigadores basados en las artes sólo serán comprensibles para quienes dispongan de los medios para acceder a ellos? ¿Puede la re/presentación de los resultados de la investigación en, con y a través de una forma artística servir como medio eficaz de llegar a públicos múltiples y diversos?²⁰.

19 Holm, Sahlström, y Zilliacus, «Arts-Based Visual Research», 312.

20 O'Donoghue, «Are We Asking the Wrong Questions in Arts-Based Research?»

En respuesta a esta interrogante, encontramos trabajos como el de Nick Sousanis (fig. 1), quien ha logrado utilizar de forma efectiva el cómic para la divulgación de sus investigaciones y cuya tesis precisamente es un cómic en el cual expone los resultados de su investigación. Nos parece importante notar que el cómic, como forma artística y como lenguaje, ha evolucionado para ser fácilmente legible y para transmitir información de manera efectiva. En ese sentido, puede ser mucho más adecuado que otras formas artísticas menos orientadas a la comunicación, como la pintura, o la escultura.

En nuestro caso, aun cuando nuestra investigación es respecto del cómic, no utilizaremos nuestra obra como una forma de divulgación, sino como una herramienta de indagación, experimentación y aprendizaje, por lo que la ambivalencia y resistencia a la transmisión, propias de la obra artística, no afectarán la divulgación de los resultados, pero sí condicionará el proceso y los caminos que seguiremos. Siguiendo la línea que hemos desarrollado dentro de este capítulo, defendemos la idea de que la creación artística entraña procesos de investigación y de aproximación al conocimiento, por lo que utilizar la creación artística únicamente para divulgar resultados nos parece inadecuado para los objetivos de esta investigación. Queremos utilizar este potencial de la creación a nuestro favor, por lo cual ubicamos la creación artística como parte del proceso, en lugar de utilizarla en su culminación.

Al posicionar los procesos de creación dentro del trabajo investigativo, utilizamos la creación artística para reflexionar y poner a prueba algunas premisas relacionadas con el arte, la práctica artística y nuestro objeto de estudio específico. Consideramos que el proceso de indagación, de investigación y de generación de conocimiento que la creación artística conlleva dentro de sí muchas veces es pasado por alto, debido a que no es un proceso sistemático ni estandarizado, lo cual lo hace difícil de contrastar. Es un proceso poco científico, lo cual resulta incómodo, especialmente dentro del área de la investigación académica. Consideramos que el proceso de creación artística puede ser valioso dentro de un proceso de investigación, no sólo como una forma de difundir resultados, sino que también y por sobre todo como una forma de generación de hipótesis y como una forma válida de exploración. Esta utilización del arte para pensar e investigar sobre el arte, nos provee de valiosa información y una perspectiva mucho más cercana respecto de nuestro objeto de estudio.

Sin embargo, investigar desde la práctica artística presenta una serie de problemáticas que es necesario abordar y resolver, con el objetivo de que la investigación llevada a cabo llegue a tener validez. Estamos intentando hacer de la obra de arte una herramienta de indagación y una herramienta de cuestionamiento, por lo tanto, está inserta en el corazón del proceso de investigación. Como hemos establecido, no la utilizaremos como una herramienta de divulgación de resultados. En efecto, los productos artísticos (es decir, la obra finalizada) es probablemente menos relevante para la investigación

que el proceso de elaboración y creación en sí mismo. El producto final no puede limitarse a ser una cristalización de resultados, o un medio de difusión. La obra puede y debe exceder los intereses de esta investigación. Es necesario que le otorguemos el valor e interés que posee en sí misma. Por este motivo las obras no han sido diseñadas para difundir resultados de la investigación, sino que han sido diseñadas para que cumplan una función dentro del proceso investigativo y su forma final, como obra artística que puede ser expuesta, exhibida frente a un público, finalmente excede los límites de este trabajo de investigación.

Un objetivo central es incluir las dimensiones estéticas de una experiencia y, de este modo, influir en la comprensión epistemológica de un fenómeno social. En la investigación visual basada en las artes, los objetivos artísticos son paralelos a los científicos, y ambos están interrelacionados, son sinérgicos y se refuerzan mutuamente²¹.

Por otro lado, consideramos de suma importancia crear obras que no se limiten a ser útiles para la investigación, puesto que entendemos que una obra que solo es funcional, finalmente falla en ser un objeto artístico. Esto no significa que la obra deje de funcionar como un dispositivo al servicio de la investigación: Su naturaleza debe ser múltiple.

Aunque el arte es importante, la IBA no es arte por el arte. Se trata de ofrecer contenidos con un objetivo más amplio que el de crear arte “puro”. Aunque es importante prestar atención al arte, la IBA se juzga mejor por su utilidad. La estética puede aumentar la utilidad (cuanto mejor sea una obra de teatro, una película o una novela, más impacto tendrá en el público)²².

Consideramos fundamental mantener la polivalencia de la obra artística. Creemos que la obra debe necesariamente prestarse al juego de la interpretación y eso nos obliga a dejar los espacios y vacíos necesarios dentro de la obra para permitir que nuestro hipotético espectador pueda jugar.

1.3.1. Dificultades metodológicas y posibles respuestas

En lo que respecta al uso de esta metodología, logramos identificar una serie de debilidades potenciales que pueden afectar negativamente el curso de la investigación. Dentro estos problemas que se desprenden de la metodología, los que más nos ocupan son:

La omnipresencia del investigador: La creación plástica, específicamente en la pintura, suele ser una tarea solitaria. Esto lleva a que las tareas de crear, documentar, analizar e interpretar la información recaen todas en una misma persona. El hecho de que es el mismo artista quien crea y analiza no solo

21 Leavy, *Handbook of Arts-Based Research*.

22 Ibid, 12.

el resultado final sino el proceso de creación nos lleva a una situación en la cual es muy sencillo perder la objetividad o manipular los datos para que los resultados se ajusten a las premisas. En esta investigación en específico, en la cual no hay una real participación de audiencias o espectadores en el proceso, esto se hace especialmente relevante.

La subjetividad: Toda obra artística se vincula de una forma más o menos personal con su autor. En ese aspecto, el artista investigador no solo analiza su propia obra, se analiza a sí mismo desde su propia perspectiva, misma perspectiva que usó para crear y construir la obra. Esto lleva a que el trabajo esté profunda e inevitablemente sesgado por la visión del autor/investigador, lo que hace imposible que sus conclusiones sean falsables. Esto lleva a que la investigación artística no pueda considerarse como investigación científica y solo es válida si logramos aceptar que el conocimiento artístico difiere del conocimiento científico, y que ese conocimiento posee validez.

La duplicidad o multiplicidad de objetivos: Una obra de arte no es solo una herramienta de investigación, sino que es en sí misma un objetivo de la práctica. Esto significa que el artista investigador al abordar una investigación a través de la práctica artística, en realidad está abordando dos proyectos simultáneos, pero de naturaleza distinta. Por otro lado, toda investigación artística es a su vez una investigación sobre el propio proceso de investigar. Esta multiplicidad de objetivos, emprendidos desde la subjetividad del autor investigador, muchas veces en soledad, puede hacer fácilmente que la empresa naufrague si se presta atención a solo uno de los aspectos, en detrimento del otro. Si se privilegia la investigación, se corre el riesgo de instrumentalizar la obra, lo que llevaría a que la obra artística perdiese buena parte de su valor como obra, convirtiéndose en nada más que una herramienta. También se corre el riesgo de estropear la obra al plantear metodologías invasivas que condicionen los resultados o procesos. Asimismo, existe la posibilidad de que la obra se vea condicionada por los resultados que se esperan de las preguntas de investigación planteadas, generando una obra que finalmente está vacía y solo sirve como “caja de resonancia” para respuestas preconcebidas a las preguntas planteadas.

Por otro lado, el concentrarse en la pura creación llevará a desestimar las herramientas que permitirían sustentar esta creación como parte de una investigación académica, lo cual puede desligar totalmente la creación artística de los objetivos de la investigación, y del proceso investigativo en sí.

Para hacer frente a estos aspectos, que pueden resultar contraproducentes para los objetivos de la investigación y ponen en riesgo la validez de esta, adoptamos una serie de medidas y utilizamos herramientas metodológicas que permiten un desarrollo orgánico de la obra artística, a la vez que recogen los elementos que de su creación se desprenden, de forma tal que no antepone las respuestas a la experimentación, sino que permitimos que sea la práctica la

que vaya alimentando las ideas. Estas medidas (o herramientas, dicho de una mejor manera) son:

1)*Bitácoras*: Pérez Arroyo propone el uso de fichas de diario dentro del proceso de creación artística. Dentro del proceso investigativo, el uso de diarios se presenta como una herramienta importante para el análisis de información.

*La ficha de diario, que se cumplimenta en cada sesión de trabajo, es una de las herramientas más importantes de un proyecto de investigación basado en la práctica artística*²³

Para esta investigación, hemos sustituido la figura del diario por la de una bitácora. Las fichas de diario, como las propuestas por Pérez Arroyo nos presentan un formato con una estructura preestablecida, que parece ajustarse bien a las artes escénicas y el trabajo en grupo, para los cuales fue diseñada. En nuestro caso optamos por llevar bitácoras de producción, en las cuales se acumula todo aquello relacionado con la obra en desarrollo, sin una estructura preestablecida. En esta bitácora caben desde anotaciones hasta bosquejos, siempre que estén de alguna manera relacionados con la obra. Esto genera un cuerpo de información que puede resultar algo desordenado y disperso, pero sin embargo muy rico.

*Se clarifica el hecho de que, con el fin de alcanzar objetividad y de transitar hacia lo público, el artista investigador se ve obligado a dejar un rastro de todo aquello que crea, convirtiéndolo en investigación universitaria, teniendo en cuenta que dicho rastro, además del lenguaje, se compondrá de imágenes u objetos realizados durante el proceso*²⁴.

El objetivo es contar con una fuente primaria de información cruda, que pueda ser tabulada y clasificada con posterioridad a la finalización de la obra, permitiendo recoger estos datos que pueden ser valiosos para la investigación, sin contaminar ni condicionar el proceso de creación. Por otro lado, el contar con un documento al cual acudir, permite instalar preguntas y sugerir direcciones hacia donde dirigir la investigación. En esta aproximación a la IBA, el papel del proceso creativo se integra de forma orgánica dentro del quehacer investigativo y se imbrica dentro de las reflexiones y propuestas del texto final.

2)*Bibliografía*: La revisión bibliográfica es fundamental para lograr un resultado académicamente válido. En esta investigación la literatura sirve de soporte, y también de refuerzo y alimento para las ideas, tanto para complementarlas como para someterlas a cuestionamiento. Estamos usando este recurso para realizar un constante análisis crítico de lo investigado. De este modo podemos generar conexiones entre conceptos que puedan resultar útiles y tengan el potencial de constituir un aporte al desarrollo del conocimiento, dentro de los

23 Pérez Arroyo, *La práctica artística como investigación*, 63.

24 Tena, «En busca de un modelo del Tirant lo Blanc a cómic en el contexto de la hipermodernidad», 15.

parámetros estudiados. Dentro de la bibliografía escogida hemos hecho uso de textos que son canónicos dentro del estudio del arte y del cómic, así como ensayos y artículos provenientes de libros recopilatorios y revistas académicas, intentando mantener un nivel académico riguroso en cuanto a nuestras fuentes, así como un cuerpo bibliográfico actualizado. Hemos utilizado asimismo el recurso del vídeo en repetidas ocasiones, especialmente en lo que se refiere a registros de declaraciones o conversaciones con artistas y teóricos. Las referencias a artículos de prensa son limitadas, aun cuando las utilizamos para referirnos a hechos puntuales que guardan relación con los argumentos expuestos.

3)*Límites materiales a la obra*: Hemos establecido algunas restricciones materiales al desarrollo de cada obra, previos incluso a su proceso de conceptualización, lo cual permite un pequeño grado de control del proceso de trabajo y mayor profundización en determinados aspectos, evitando diluir los resultados y permitiendo un trabajo más ágil. Creemos que las restricciones de material no constituyen en sí mismas una restricción creativa, sino más bien sirven de punto de partida, a la vez que entregan parámetros útiles para el proceso creativo y para la claridad de los datos e información que pueda desprenderse tanto de la obra como de su proceso de creación y elaboración. El establecer límites materiales para la realización de las obras, es beneficioso además para el correcto desarrollo y el proceso de producción de ellas, puesto que los aspectos materiales tienen un peso importante respecto de como y de qué forma una obra puede ser producida. Las restricciones materiales se decidieron con anterioridad incluso al desarrollo de una idea plástica o visual definitiva. Esto nos obligó a resolver el problema con el material disponible, en lugar de empujarnos a explorar materialidades de difícil acceso, obtención o manejo, lo cual pudiese poner en riesgo la correcta ejecución del proyecto. Establecer ciertos límites materiales nos permite trabajar los conceptos que queremos estudiar de una forma mucho más acotada y clara, manteniendo la claridad respecto de los objetivos trazados.

4)*La obra como un dispositivo*: Si bien consideramos que la obra artística debe tener un amplio grado de libertad en sí misma y debe ser objeto de interpretación, comprendemos su importancia como proceso de generación de conocimiento. Consideramos que una obra artística tiene la flexibilidad y amplitud necesaria para ser ambas cosas. Y en ese sentido decidimos alinear los objetivos de la obra con los objetivos de la investigación. La preexistencia de la necesidad investigativa nos permite establecer parámetros que facilitan un proceso fluido de creación artística. Tenemos la certeza de que en otros casos el proceso de creación nace de una necesidad estética o que lo preexistente sea justamente la imagen, a diferencia de lo que ocurre en el caso de esta investigación en la cual el germen es una hipótesis. Sin embargo, creemos que esta metodología de trabajo no excluye un proceso con una génesis visual, como el antes descrito, puesto que el proceso de creación de una obra artística es un

proceso no lineal sino orgánico, que puede describir trayectorias oscilantes, circulares o incluso aleatorias, en el cual hay una constante evaluación y rectificación de cada uno de los factores y variables involucrados dentro del trabajo. El proceso de evaluación y de corrección es constante y afecta a todos los niveles, incluyendo a los aspectos preestablecidos, como pudiesen ser los objetivos o el material; por lo tanto, constantemente se está regresando sobre estos parámetros a la luz de la nueva información que surge durante el proceso de creación y elaboración. Los parámetros solo se solidifican una vez que se ha comprobado y se ha aceptado su viabilidad en relación con los objetivos que se están buscando o en relación con el bienestar de la obra misma y su funcionamiento como pieza artística y dispositivo.

De este capítulo, podemos obtener una serie de conclusiones que nos parecen valiosas. La primera y más valiosa es el refuerzo de la idea de que el arte es un medio de indagación y exploración que nos permite acercarnos al conocimiento

Las tres ideas básicas de este enfoque metodológico son: una, las obras de arte además de expresar emociones son conocimiento; dos, el tipo de conocimiento que producen las obras de arte puede ser útil para investigar los problemas sociales y humanos; y tres, las formas de indagación propias del arte descubren nuevos enfoques sobre los problemas y revelan nuevos temas y problemas que antes pasaban desapercibidos con el uso de otras tecnologías²⁵

La segunda conclusión, es que el arte es algo distinto de la ciencia. Esto, que puede parecer obvio, nos parece de una importancia fundamental para plantear una perspectiva adecuada respecto de la investigación a través de las artes, y de la validación de la práctica artística como un proceso investigativo, de aprendizaje y de generación de conocimiento.

De estas primeras conclusiones, se desprende la idea de que el arte posee una validez propia, en sus propios términos y con sus características propias. Nos parece que la forma más óptima de enfrentar una investigación a través de la práctica es aceptando la naturaleza de la creación artística, y utilizarla en aquellos términos. Pretender “acomodar” la investigación artística dentro de paradigmas externos no dará los mejores resultados, toda vez que la estructura de trabajo generará roces con la naturaleza práctica del ejercicio investigativo.

Nos parece de gran relevancia que los artistas utilicemos los espacios para plantear nuestras metodologías y ofrecer a la comunidad académica nuestra mirada respecto de los procesos de creación de sentido. La validación institucional y académica del arte como generador de conocimiento y de saber, es una tarea en la que aún queda trabajo por hacer y como artistas creemos que es nuestro deber defenderla, en cada ocasión que se presente.

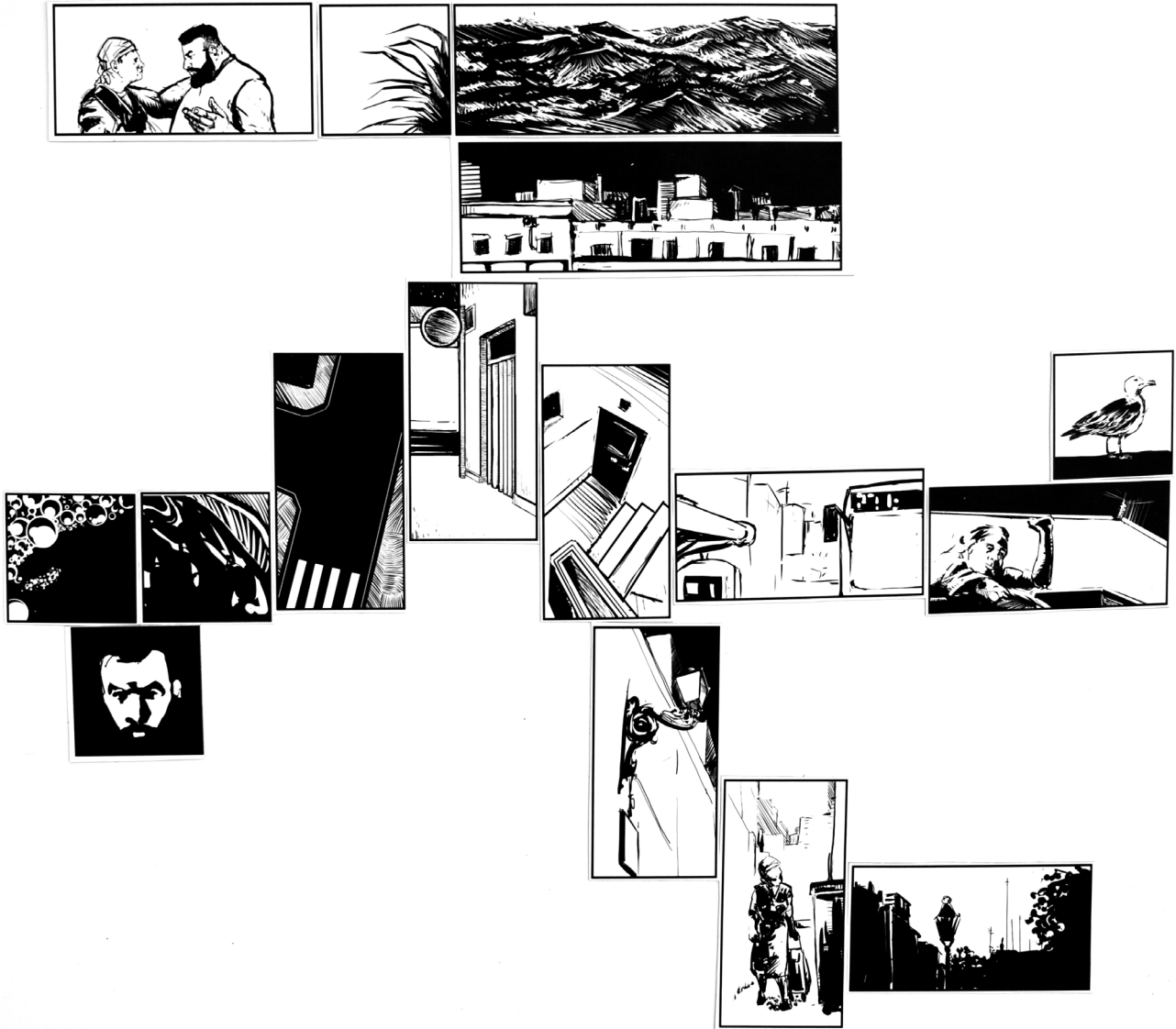
25 Marín Viadel, *Ideas visuales Visual ideas*.

2. Obras realizadas en el contexto de la investigación

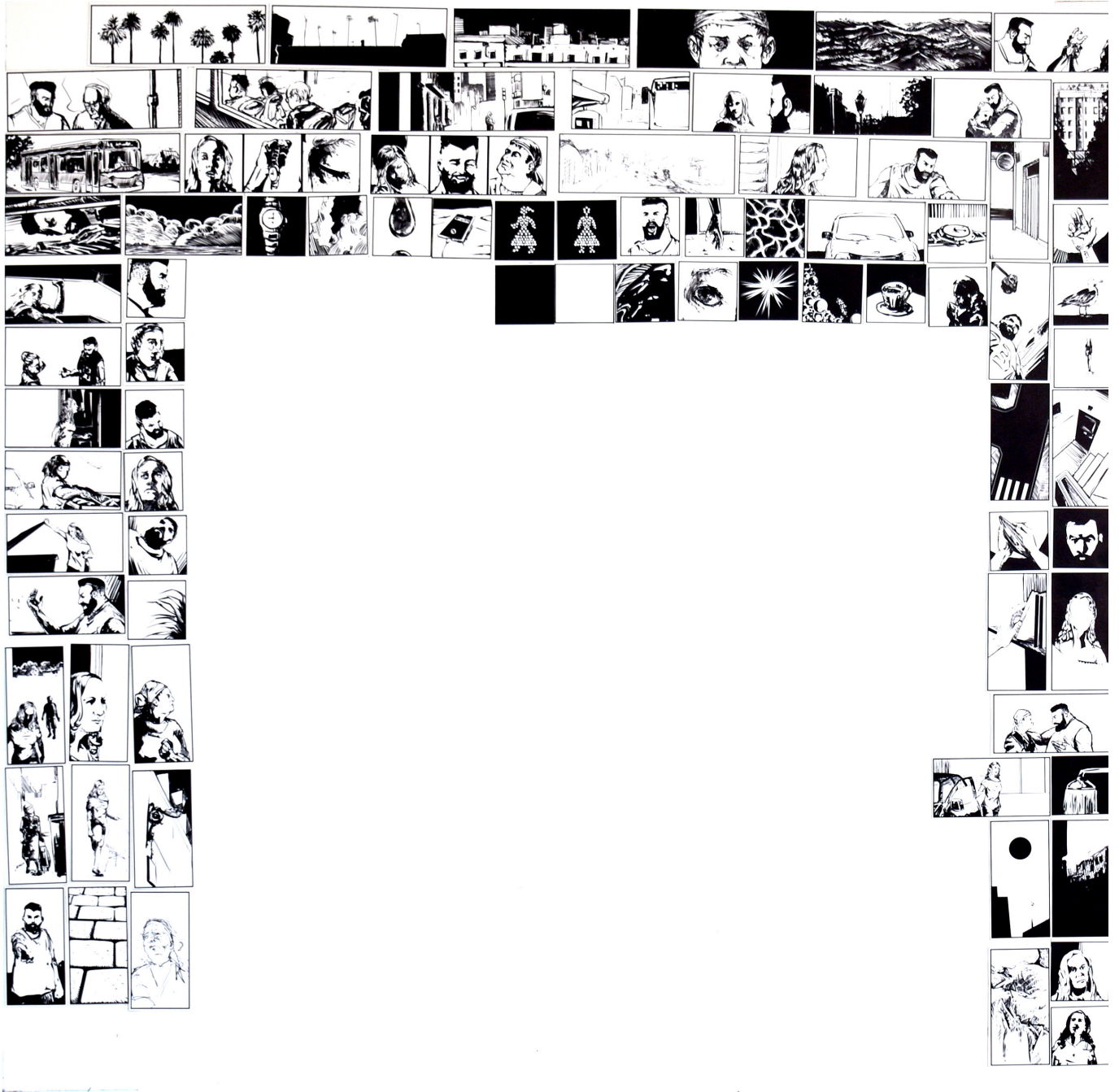
1. Dominó

Dominó, es un cómic multilínea —o rizomático—, diseñado a manera de juego, para que el espectador pueda interactuar con él. Recogiendo la influencia directa de las pinturas variables y los juegos de mesa de Öyvind Fahlström, consiste en un total de 83 paneles magnetizados, cada uno de los cuales contiene una imagen diferente. Estos paneles son pequeños, y se presentan en cuatro formatos: cuadrado (1x1), rectangular apaisado (2x1), rectángulo extendido (3x1) y rectángulo vertical (1x2). El objetivo de esta obra es reflexionar e investigar en relación con los límites de la narrativa secuencial y las posibilidades de crear secuencialidades a partir de la sola yuxtaposición de imágenes. Por este motivo, hemos despojado a nuestra obra de todo elemento gráfico, textual y pictórico a excepción de aquellos que consideramos como los mínimos necesarios para su correcto funcionamiento. Por este motivo, esta obra no posee color, grises, diálogos, onomatopeyas o globos de texto. Los paneles a su vez mantienen una proporción que les permite organizarse de diversas maneras. El aspecto lúdico de la obra, la cual no está realmente completa sino hasta que el espectador juega con ella, nos permitió a su vez experimentar con distintas composiciones y poner en práctica diversas ideas y tensionar elementos propios del lenguaje del cómic. Así, a través de esta obra pudimos comprobar la importancia de elementos como el reborde, reconocer los elementos propios de la gramática visual y observar la forma en que las distintas imágenes establecen relaciones entre sí, creando patrones y recorridos visuales, así como diferentes narrativas y ritmos a través de la sola yuxtaposición.

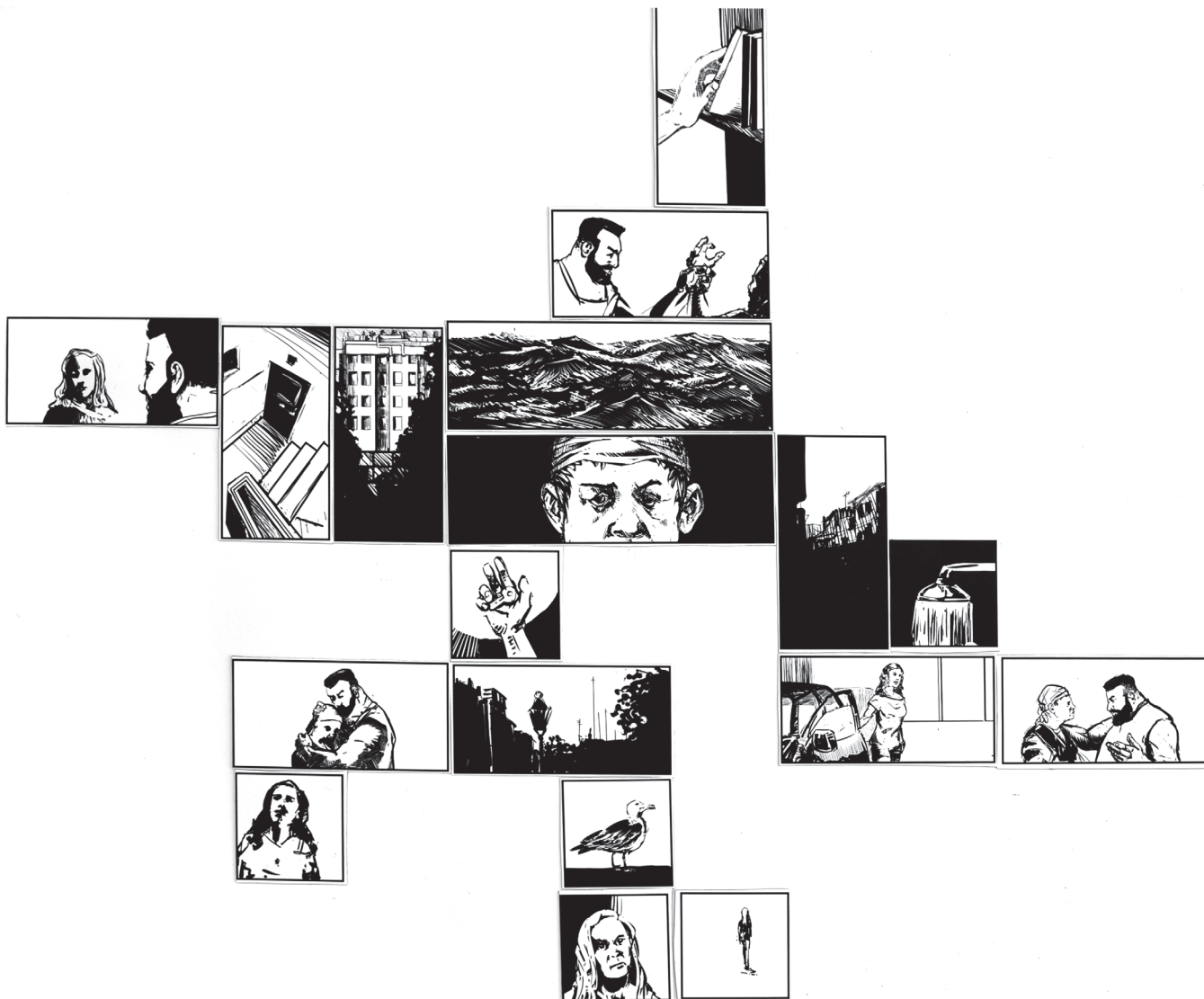
Dentro de los aspectos que se hicieron patentes en el desarrollo de la obra podemos mencionar la importancia de las acciones en la determinación de la narrativa. Lograr una narrativa que pudiese ser multilínea y variable está en una relación inversa con la cantidad de acciones explicitadas en las imágenes: a mayor cantidad de acciones, menores posibilidades de establecer narrativas. Sin embargo, la acción es fundamental, puesto que sin ella, la narrativa como tal desaparece y la secuenciación deviene puramente formal, tendiendo a la compartimentación y la simultaneidad. Acción, tiempo y narrativa están imbricados entre sí, y en esta obra ese problema se hizo palpable. Por este motivo, las acciones presentadas en la obra son muy pequeñas, casi cotidianas, y ninguna de ellas es definitiva. Los personajes se miran, buscan un libro, beben café o se ponen un zapato; esta inanidad de las acciones nos permite conseguir nuestro objetivo de conseguir múltiples narrativas a través del simple reordenamiento de las piezas.

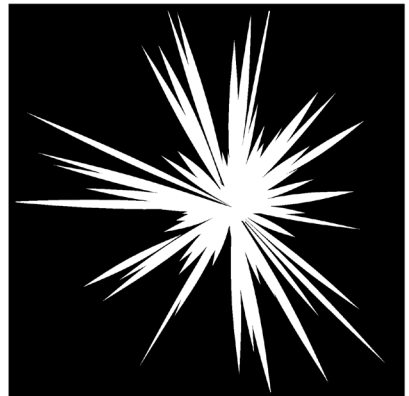
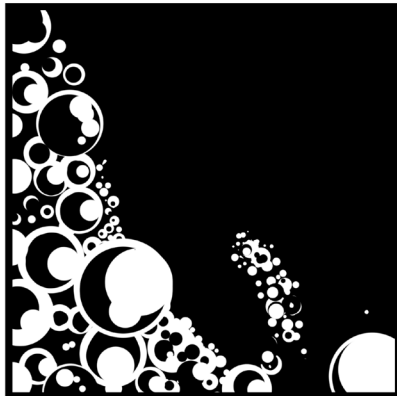
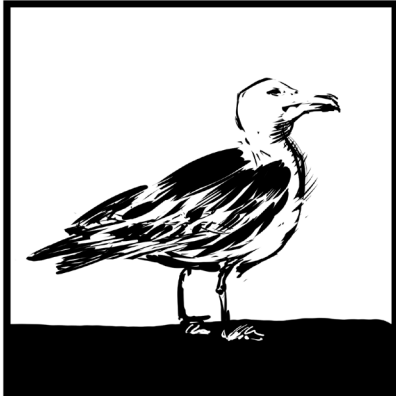


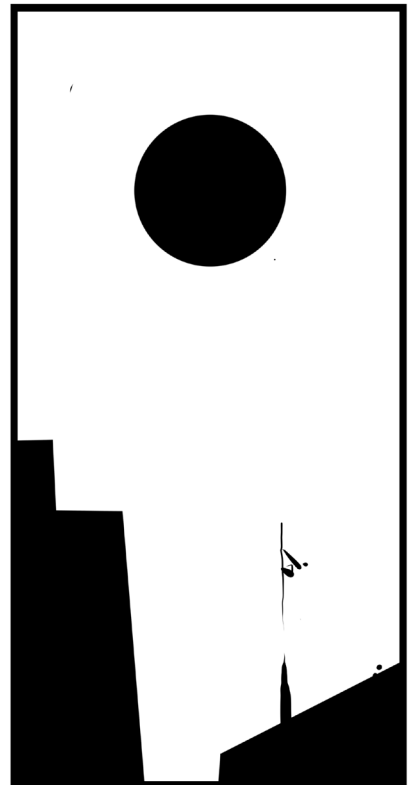
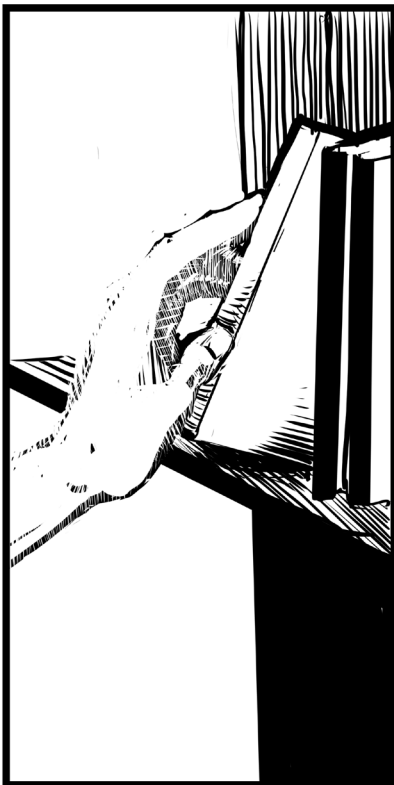
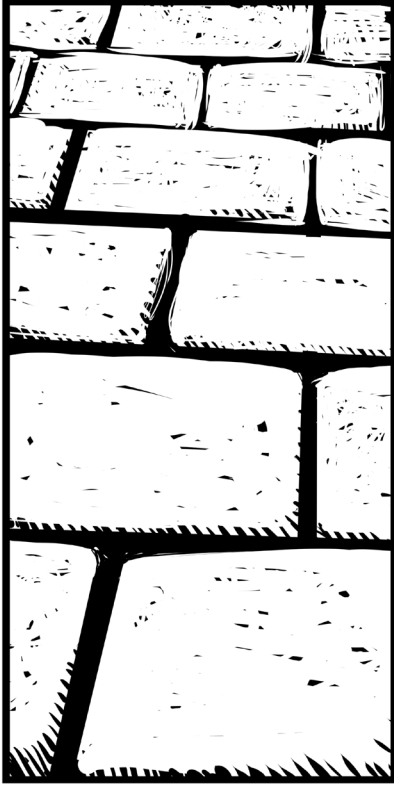
Este trabajo nos permite jugar y experimentar no solo con la narrativa convencional; además nos permite jugar con la secuenciación a través de la forma, creando recorridos visuales, los cuales a su vez sugieren una narrativa ya no desde el texto, sino desde la imagen.

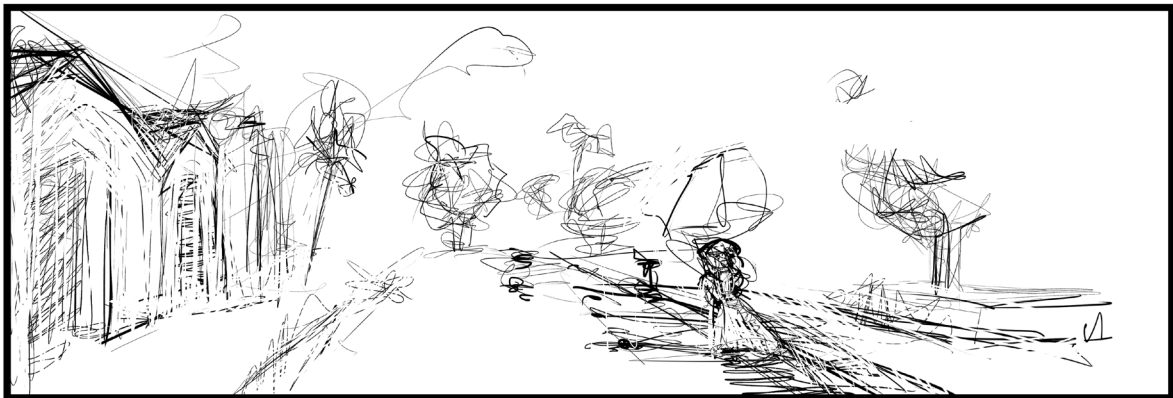
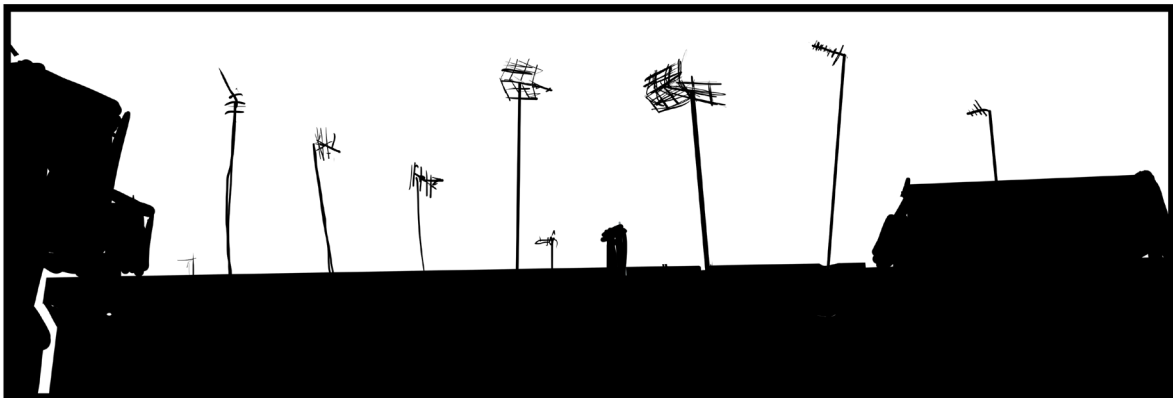


Una característica que comparten las obras realizadas, es su cercanía con los territorios en los cuales fueron elaboradas. En este caso, se recogen lugares de la ciudad de Valencia que pueden resultar reconocibles. Los personajes, a su vez, están inspirados en personas reales que encarnan ciertos modelos, o tipos, que son visibles en Valencia.











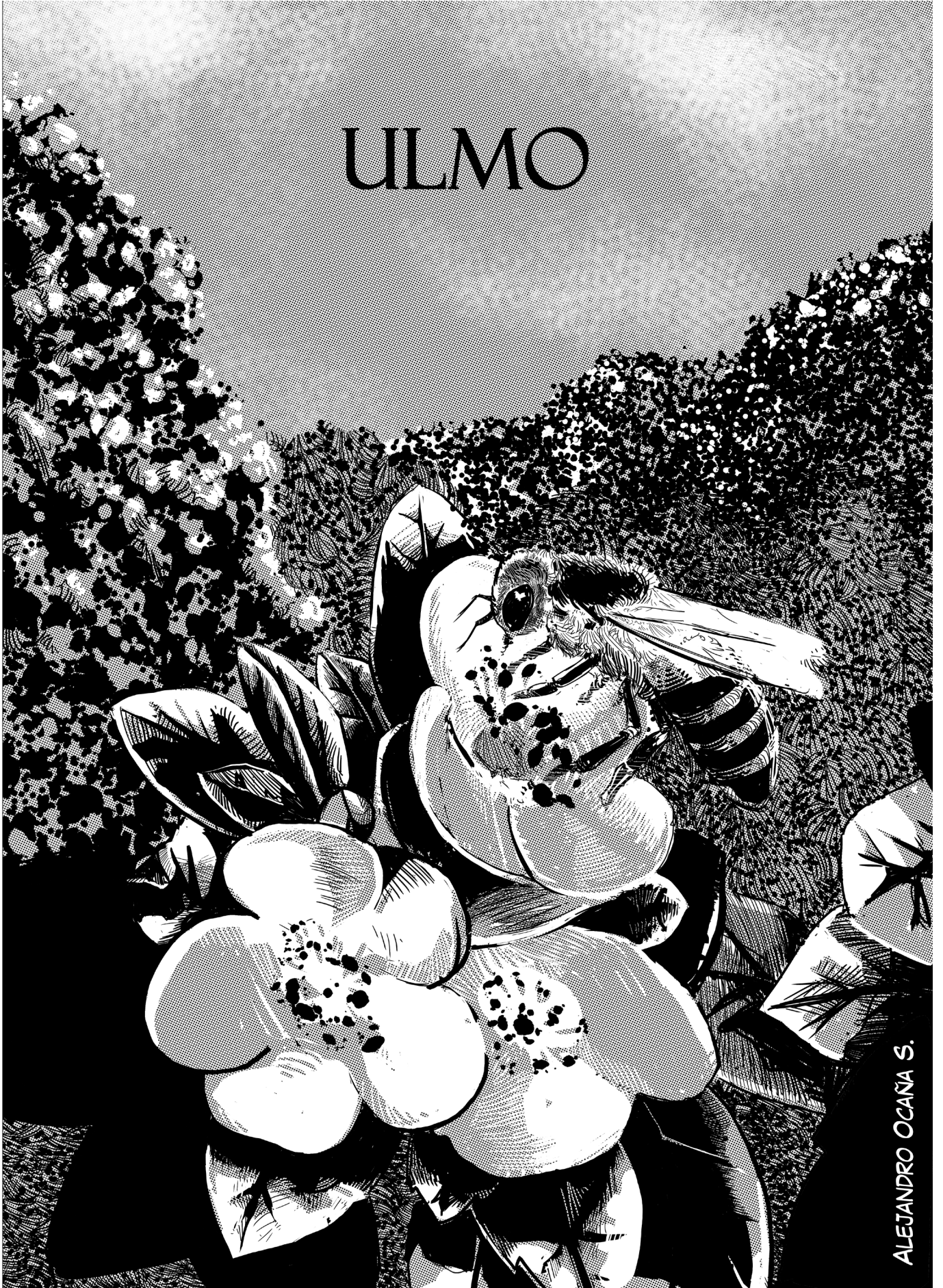
2. Ulmo

La segunda obra realizada dentro del contexto de esta investigación es un cómic convencional titulado *Ulmo*. La particularidad de esta historia, es el hecho que fue diseñada para ser publicada en papel, como parte de la revista *Rimana Cómics*, para luego ser adaptada para su publicación en Redes sociales (instagram). Este trabajo nos enfrentó a la dificultad de recomponer la historia para lograr su correcta legibilidad en dos soportes diferentes, lo cual puso de manifiesto el problema de la solidaridad icónica y las condiciones particulares de la composición de la imagen dentro del cómic, así como la necesidad de traducir elementos como el reborde y los textos al formato de redes sociales, los cuales introducen una serie de nuevos condicionantes, que dirigen y ponen límites al tipo de trabajo que se puede hacer: la red social escogida, sólo permite la inclusión de imágenes en formato cuadrado, impidiendo así el juego con las distintas proporciones de viñetas, eliminando el carácter temporal de estas. Por otro lado, el tamaño de las imágenes es siempre reducido, puesto que es una red optimizada para teléfonos. Esto impide que puedan incluirse textos o diálogos extensos, puesto que se harían ilegibles. Por último, la red presenta limitaciones en lo relativo a la cantidad de imágenes que pueden publicarse en conjunto, obligando a presentar la historia por capítulos o entregas. Estas limitantes son suficientes para condicionar fuertemente la forma en que se narran las historias, así como el tipo de historias a narrar.

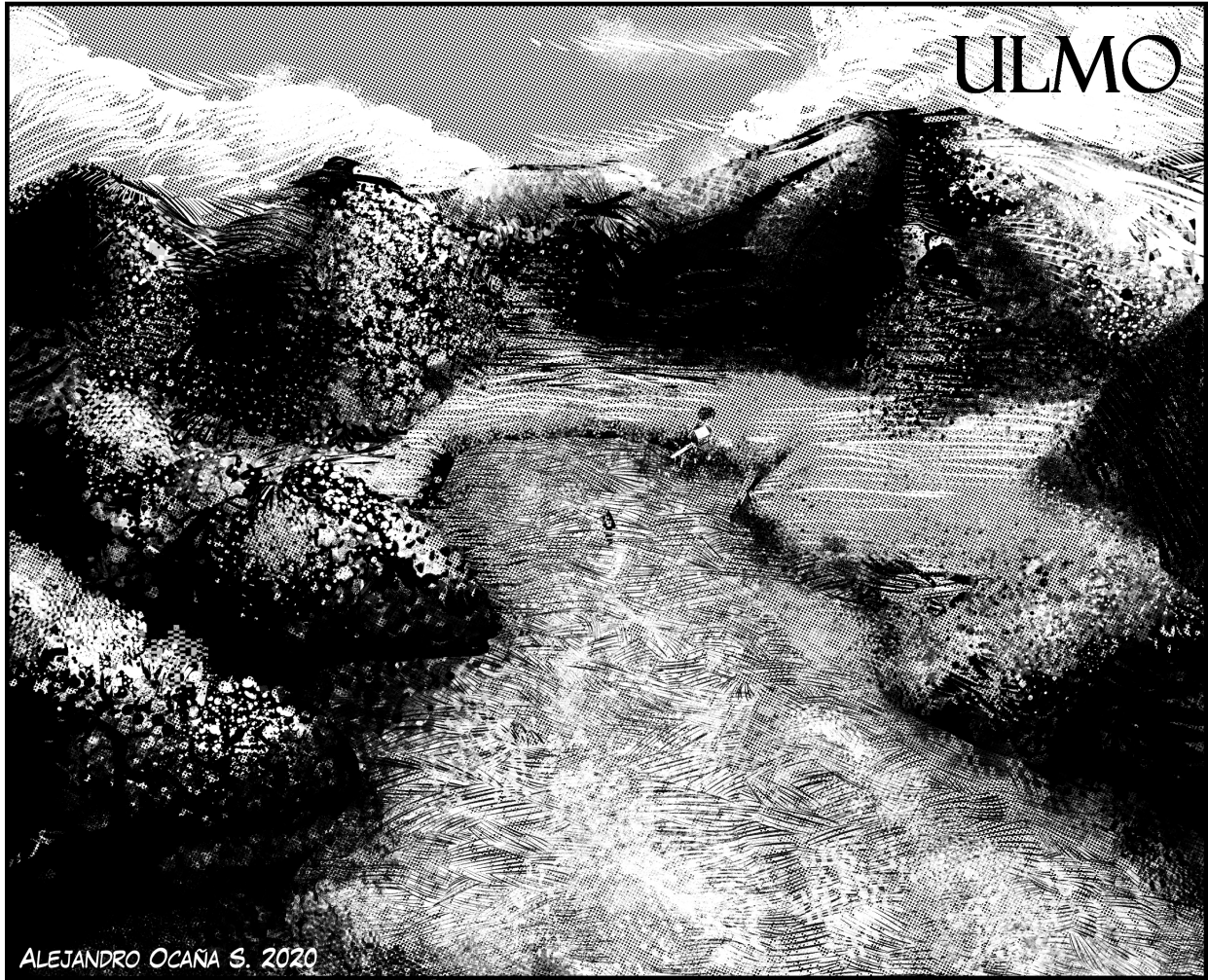
Respecto de la territorialidad, esta historia está ambientada en un lugar imaginario que se nutre de las características y lenguaje de algunos pueblos e islas del sur de Chile, lugares apartados e idílicos en donde las personas que allí habitan parecen vivir por siempre, sin perder jamás su fuerza y vigor; fuerza que para un ciudadano pudiese parecer incluso sobrehumana.

En las próximas páginas se encuentra el cómic íntegro, en su primera versión, diseñada para ser impresa.

UILMO

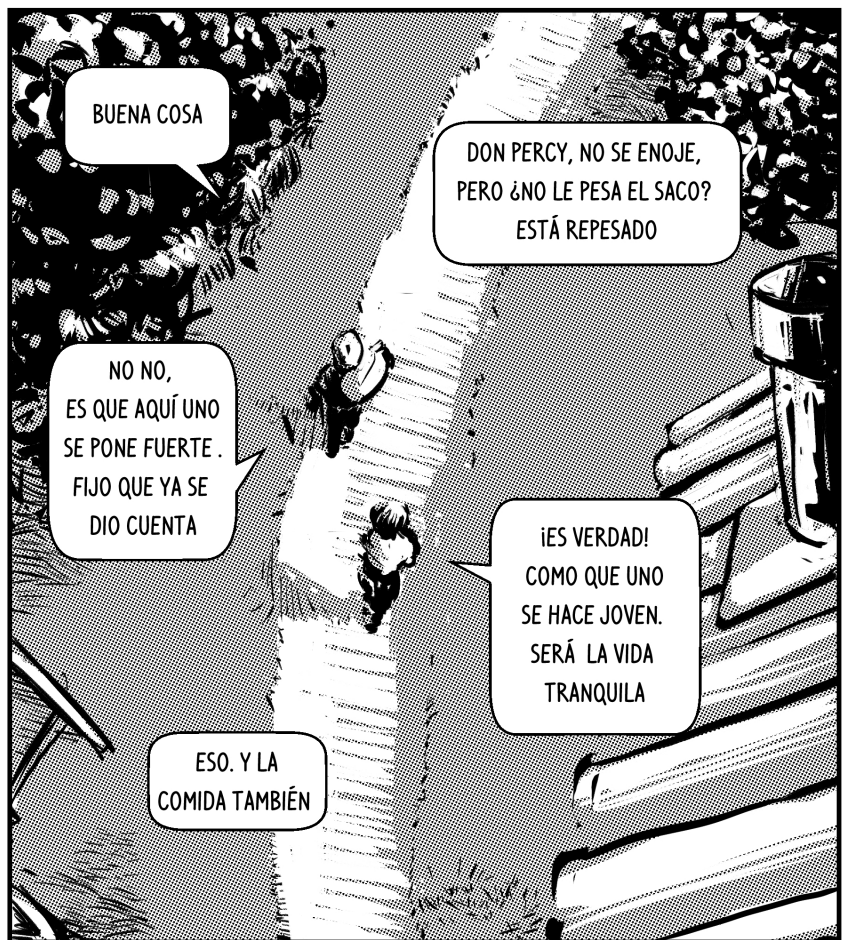


ALEJANDRO OCAÑA S.





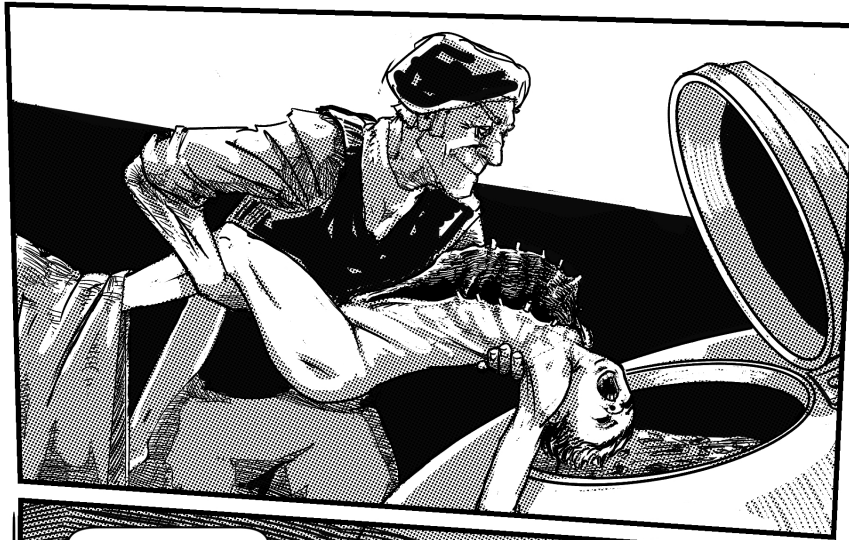


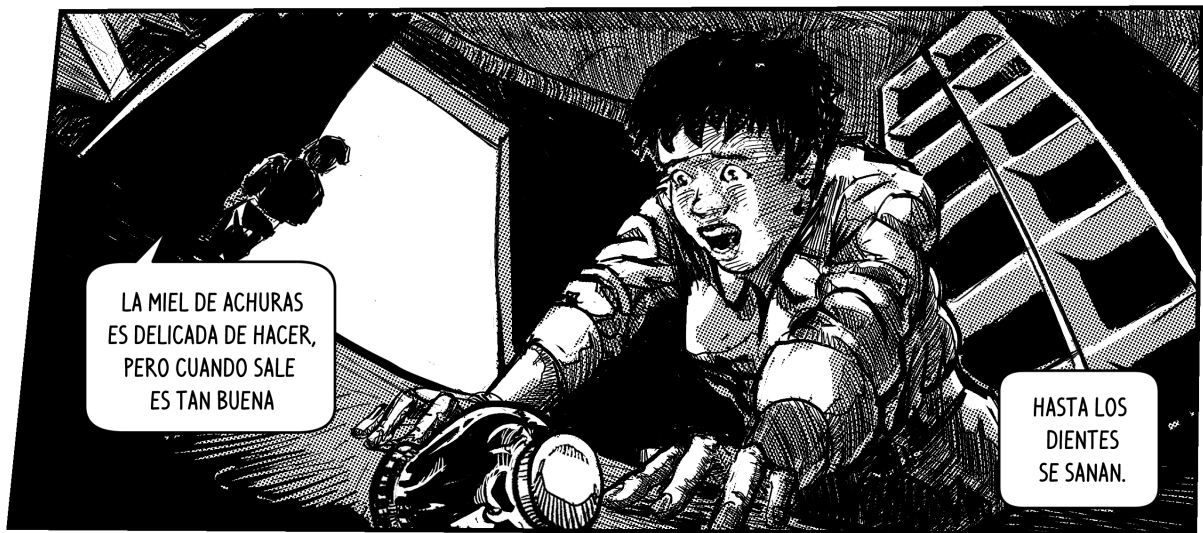


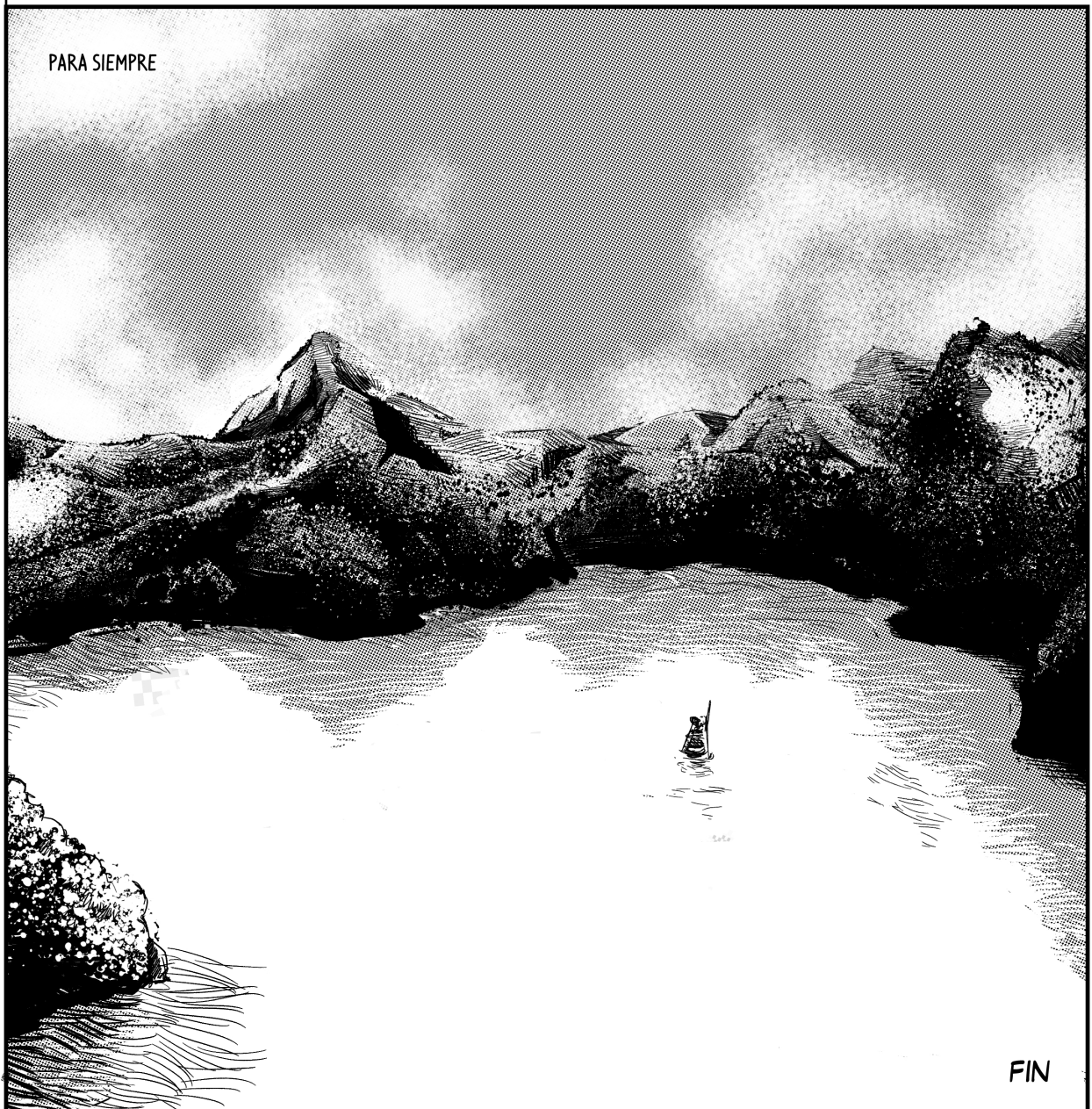
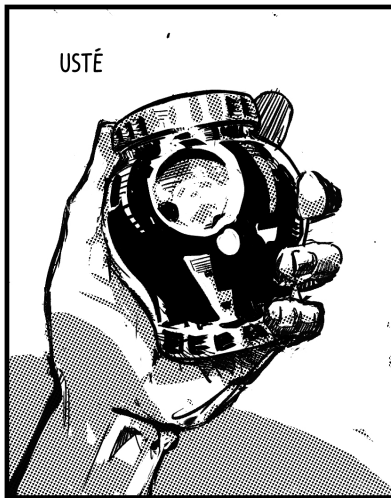
FIN DEL EPISODIO 1











3. Atrapasueños

En nuestra tercera y última obra, enfrentamos el problema de la pintura/cómic, a través de una pintura modular compuesta de cuadros/paneles, los cuales forman un conjunto en el que se pueden encontrar aspectos de narrativa secuencial. Esta obra nos permitió poner en práctica y experimentar con los conceptos estudiados y las ideas planteadas a lo largo del texto, en relación con la naturaleza de cada lenguaje, sus elementos determinantes y tradiciones. Pudimos observar a través de ella cómo ciertos aspectos que son, en apariencia, menores, se vuelven de importancia capital para el correcto funcionamiento de la obra y como las diferencias fundamentales entre la pintura y el cómic pueden dar origen a una obra que pueda alimentarse de ambos lenguajes para constituirse en una obra diferente, que permite la convivencia armónica de ambos lenguajes dentro de sí.

Esta obra, si bien es la menos acabada de las tres, resultó ser la que más nos aportó en términos de cuestionamientos y problemáticas relacionadas con nuestro trabajo.

La primera pregunta que intentamos abordar fue la cuestión del cuadro o panel. ¿Haríamos un panel/página, un panel/viñeta, un contenedor? Finalmente nos decantamos por la utilización de pequeños cuadros/viñeta, que en su conjunto conformarían una obra. El formato y distribución de la obra fue elaborada a partir de las piezas de nuestra primera obra, *Dominó*. Su carácter variable y lúdico facilitó la tarea de la búsqueda de configuraciones generales, en la selección de un *quadrillage* que nos resultara satisfactorio.

La primera idea detrás de esta obra se anclaba en el carácter temporal de la narración, y del deseo de encontrar una forma de crear una narrativa visual que permitiera múltiples recorridos a la vez que formaba un bucle. Sería una suerte de “trampa de tiempo” que atraparía un momento o una vivencia. Eso determinó el formato general de la distribución de los paneles así como el título de la obra.

Inicialmente *Atrapasueños* se componía de tres secciones, cada una con una veintena de paneles, de un tamaño tal que pudiese abarcar una sala completa. Esa idea fue prontamente desechada, puesto que se trataba de una empresa muy exigente, que excedía por mucho las necesidades de la investigación. Por otro lado, el tamaño y contenido de la obra fue modificándose con el tiempo, así como el material de soporte, la preponderancia del texto y el uso del color.

En este trabajo cobró especial relevancia la unicidad del objeto, lo que nos llevó a trabajar con veladuras y barnices que dificultan la correcta reproductibilidad de las imágenes. Por otro lado, el tamaño de cada panel es relativamente pequeño —el panel más pequeño mide 12cm de lado, y el de mayor tamaño, mide 25 x 37 cm.—. Por otro lado, el tratamiento de la pintura es bastante tosco, en una búsqueda de hacer muy presente la materialidad y el gesto.

Finalmente, el tamaño del texto utilizado obliga al lector a acercarse, revelando aún más la naturaleza del material y su gesto, destruyendo cualquier aproximación a una imagen cercana a la realidad visible.

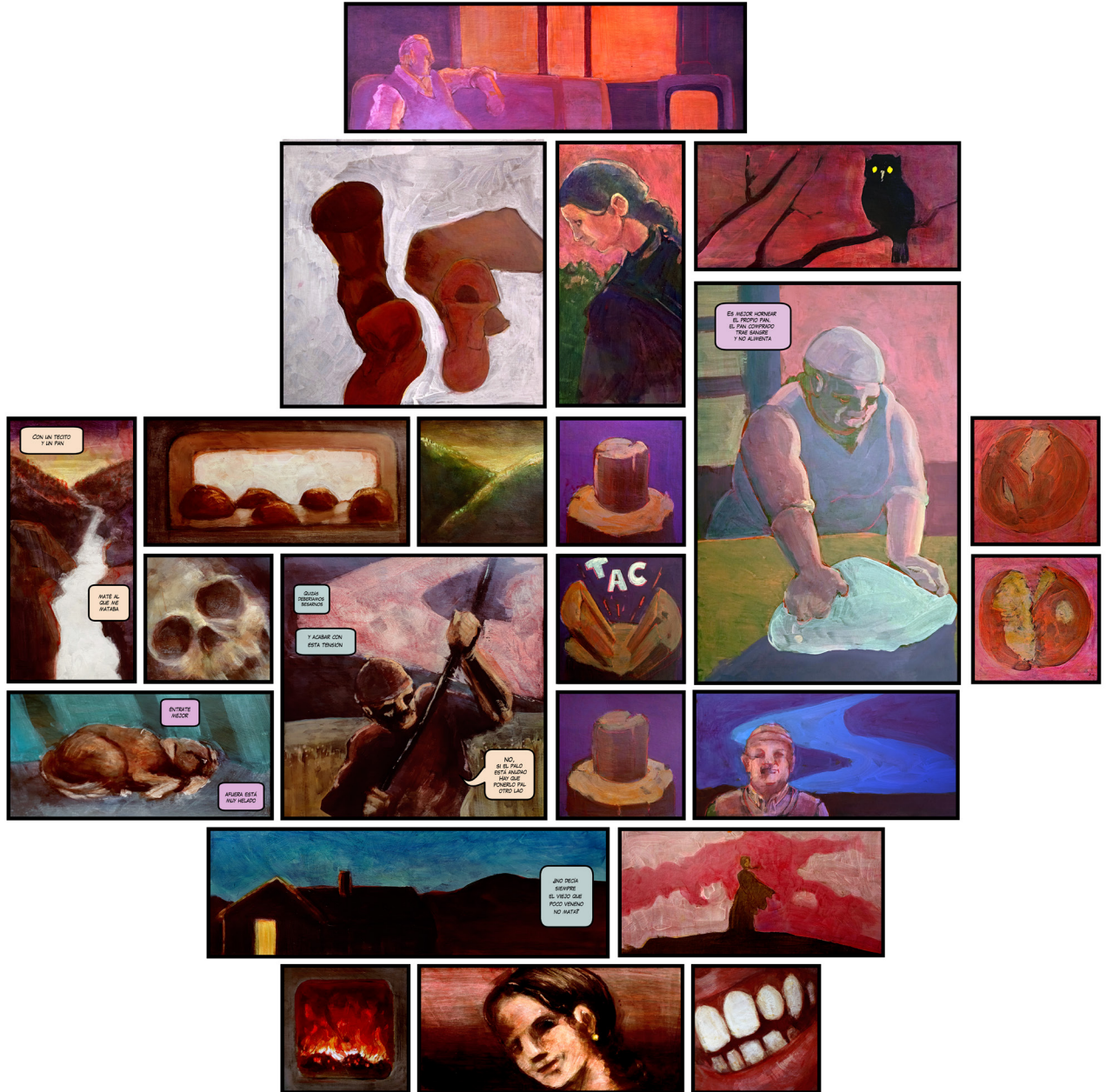
En la consecución de este objetivo en específico, decidimos utilizar además una paleta de colores más bien expresiva, pero a la vez limitada, que nos permite conectar en cierta manera con la tradición del cómic y su uso expresivo de una paleta de colores limitada.

Recogiendo lo observado en la elaboración de *Dominó*, decidimos no incluir acciones dentro de nuestra obra a excepción de tres: un personaje parece mirar de reojo (o quizás no); otro personaje parece estar cortando leña (o quizás está segando) y un tercer personaje está amasando (o quizás piensa mientras sus manos reposan en la masa). Nuevamente, las acciones son mínimas y en esta ocasión son acciones poco claras, ambivalentes; esto nos permite elaborar más de un relato, en más de una dirección. El uso de algunos elementos que se repiten en algunos paneles, o de elementos similares, ya sea en su forma, color u otra característica, permite establecer relaciones y conexiones entre los paneles a través de caminos distintos a la contigüidad o yuxtaposición. Esto abre las posibilidades de lectura, facilitando la coexistencia de diversas narrativas.

Sin embargo, para que puedan existir narrativas diversas, consideramos que es necesario que exista una narración subyacente. De no haberla, estaríamos depositando toda la responsabilidad de la creación de la narrativa sobre nuestro espectador, lo cual consideramos que no es adecuado, desde nuestra perspectiva de investigación.

En el caso de esta obra, hemos recogido diversos elementos muy propios del sur de Chile, algunas referencias a mitos del folklore de la zona de Chiloé, como la figura de La Viuda y el Tue Tue²⁶. Asimismo, hemos recogido algunas imágenes que nos permiten establecer conexiones no solo con el territorio, sino además con la historia de la pintura y a la vez con nuestra investigación. En este caso específico, hemos recogido el pan y su elaboración. El pan es un elemento central en la alimentación, especialmente dentro de Chile. Esta imagen del pan la hemos relacionado con la obra de Uccello que relata el milagro de la hostia profanada. A través del texto se hace una referencia a este relato, en una alusión que, creemos, puede ser fácil de decodificar, si se conoce el citado milagro.

26 En la mitología de Chiloé, la Viuda es una mujer que se acerca a los hombres que andan por los caminos durante la noche, para seducirlos o guiarlos a alguna quebrada, en donde encuentran la muerte. El Tue Tue, por su parte, es un ave mítica que se dice corresponde a un brujo. Se lo describe como una cabeza con alas, o a veces como un búho. Es una figura maligna y aún es temida en algunas zonas rurales del país.





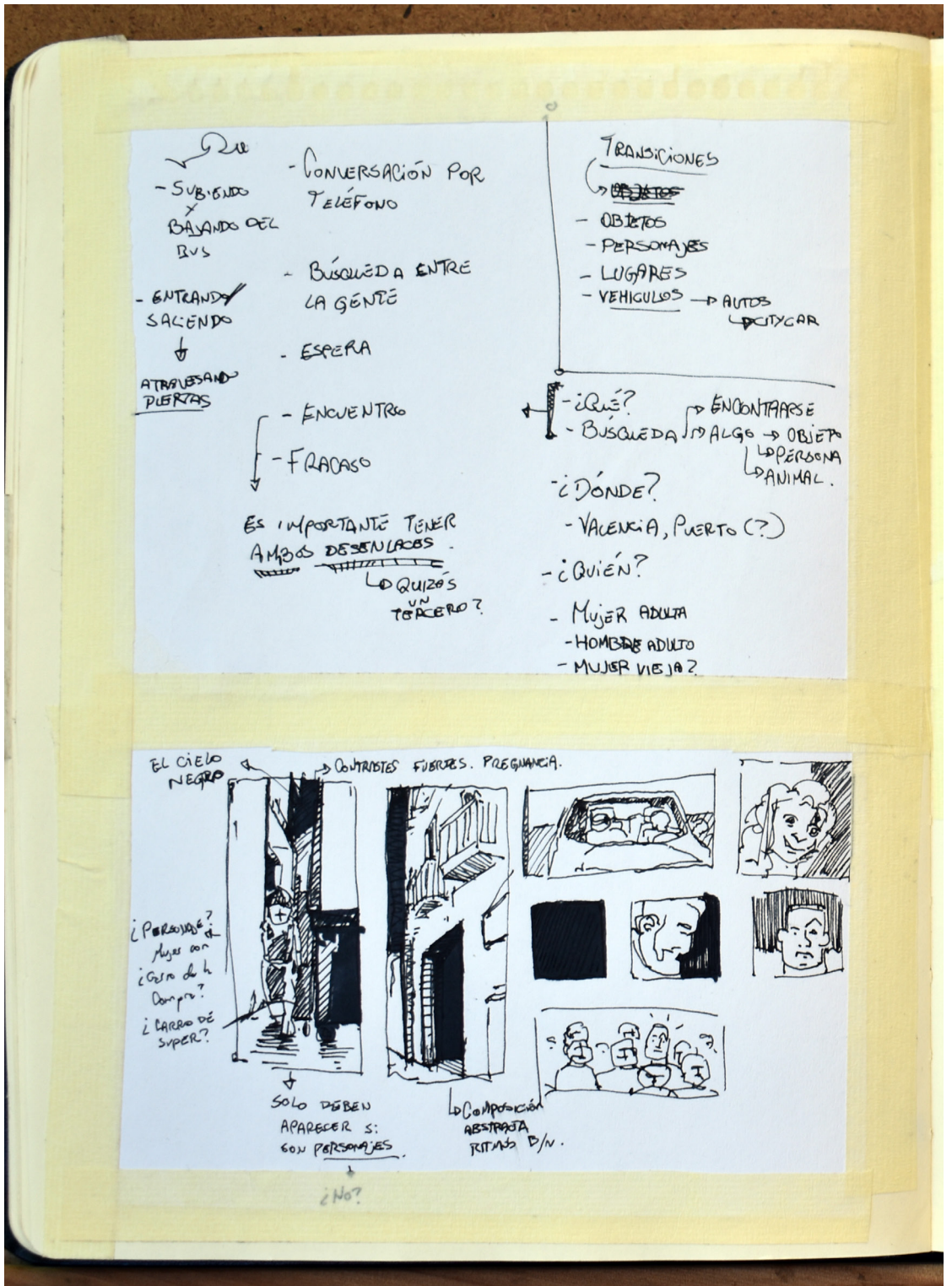


Bitácoras de trabajo

Como parte del proceso de creación y elaboración de obras para esta investigación, utilizamos Bitácoras de trabajo en las cuales se recogió la información relacionada con el trabajo creativo. En el presente apéndice se encuentran listadas algunas páginas de dichas bitácoras, las cuales hemos seleccionado con el objetivo de complementar el texto escrito y transparentar partes del proceso creativo.

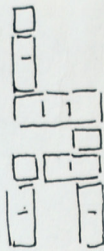
Es importante notar que la bitácora posee un valor como instrumento personal: tiene valor para el investigador en la medida en que resulta de utilidad para volcar y registrar ideas y propuestas, mas no es un documento diseñado ni pensado para ser presentado. En nuestro caso, exponemos las páginas de nuestra bitácora para transparentar en lo posible el proceso de trabajo y de creación de las distintas obras. Tanto para *Dominó* como para *Atrapasueños* construimos bitácoras. Para nuestro cómic *Ulmo*, no consideramos pertinente dedicar una bitácora a él, toda vez que es un trabajo algo más convencional, que se fue resolviendo a sí mismo a medida que se construía y reformulaba.

1. Dominó



PODEMOS
DIVIDIR EN:

- SECUENCIAS
- ESCENAS
- ACCIONES
- IMÁGENES



Dividir en imágenes o acciones
Puede ser, no es un aparte.
Dividir en ACCIONES parece ser lo
más adecuado - en este caso
- Dividir por tema o temática lo mejor
FLUIDEZ A LA HISTORIA

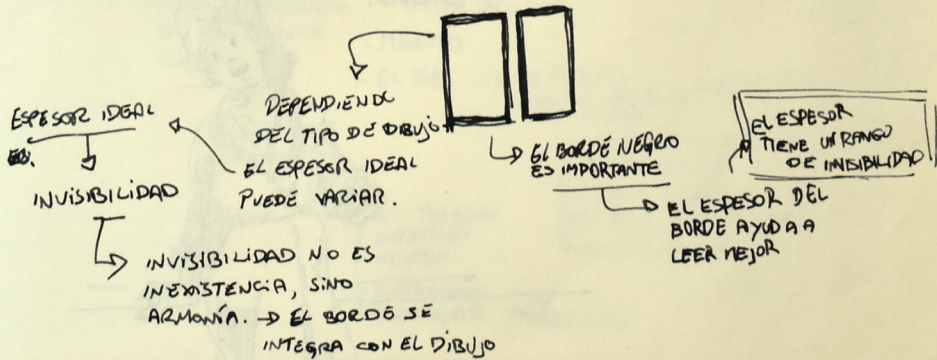
- Escenas y secuencias pueden ser
demarcadas con líneas, demarcadas por colores

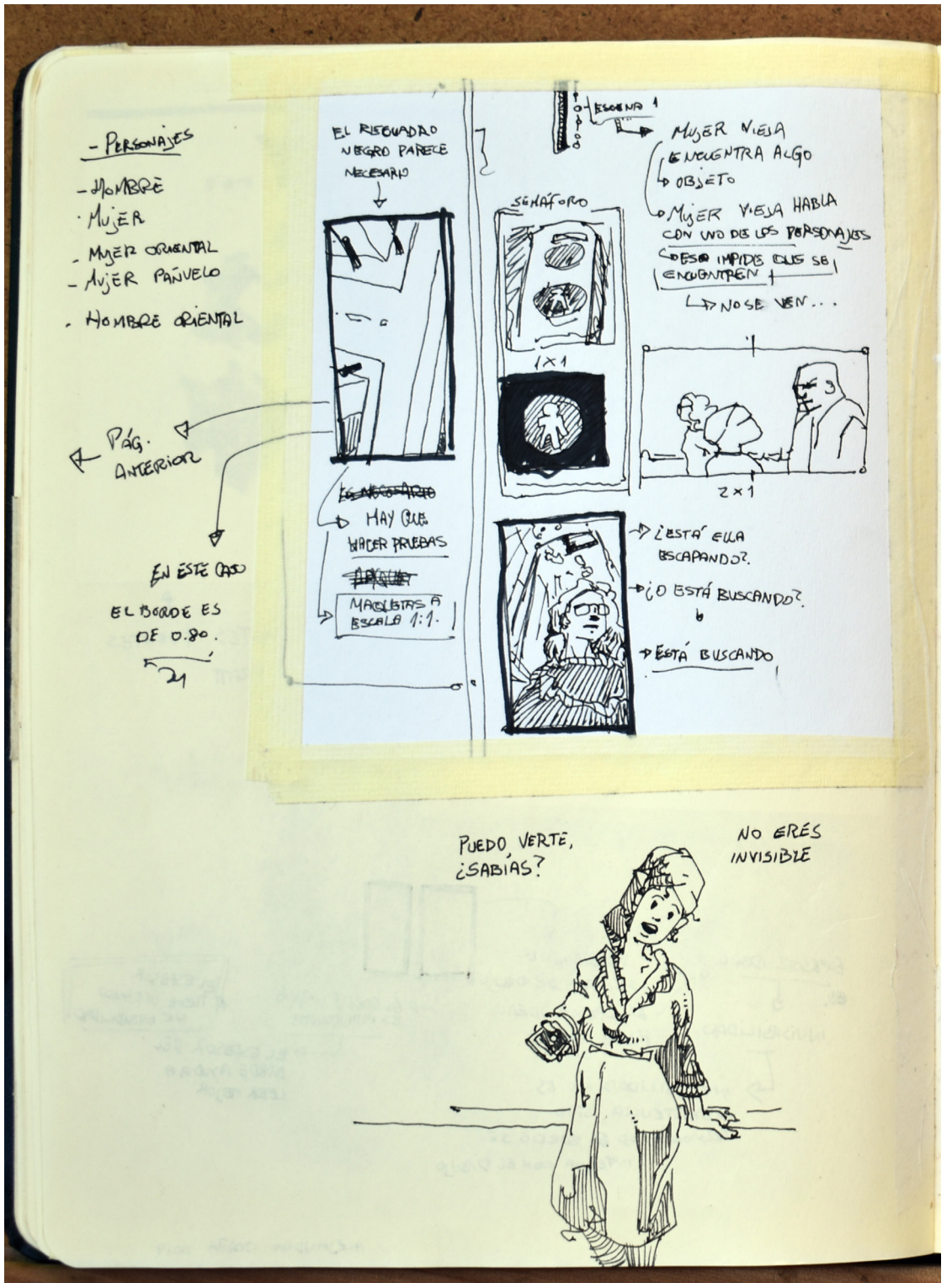
- TRANSICIÓN PROGRESIVA, DE ACCIONES A
SECUENCIA A ESCENA

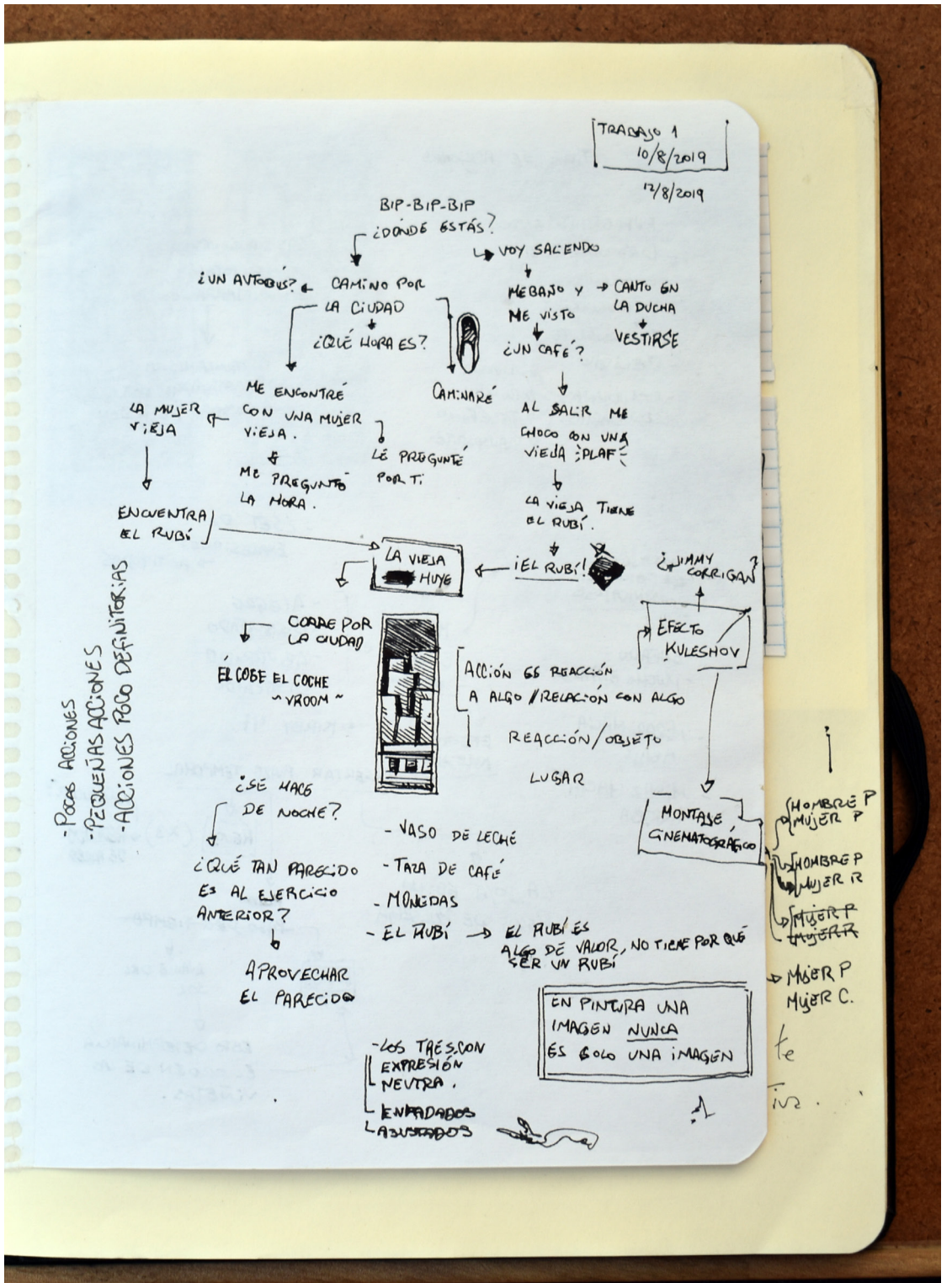
- IMÁGENES DE TRANSICIÓN,
QUE SUBYUGAN DE NEXO
DE PANUELOS, DE WALKY WOOD.



CONTRASTES FUERTES
HUGO PRATT







- PERSONAJES

- HOMBRE
- MUJER
- MUJER ORU
- MUJER PA
- HOMBRE

← PÁG. ANTERIOR

TIPOS DE ACCIONES

- ENFRENTAMIENTO
- DESCOBRIMIENTO
- ENCUENTRO
- PERSECUCIÓN
- BÚSQUEDA
- PELIGRO
- COTIDIANAS (SECUNDARIAS)
 - DUCHA
 - COMIDA
 - TELÉFONO
 - TRANSPORTE

LAS ACCIONES SON PIVOTALES EN LA NARRACIÓN

↓
CONTROLAMOS LA NARRATIVIDAD con LA CANTIDAD DE ACCIÓN

EXPRESIONES QUE PERMITEN COMUNICARSE

- ENFADO
- MUCHO ENFADO
- MIRAR HACIA ABAJO
- MIRAR HACIA ARRIBA

- ¿SET DE EXPRESIONES?
→ ACTITUDES

- MEJOR EXPRESIÓN
 - ALEGRE
 - DISGUSTADO
 - ABURRIDO
 - DISTRAÍDO
- NEUTRO

EFFECTO KULESHOV

→ KIRBY 4F.

INSERTAR PLAZO TEMPORAL

↓
[RELOJ] (x3) → REDONDO DE PARED
¿PIGULARE?

LA JOYA ES UN RELOJ DE PULSERA

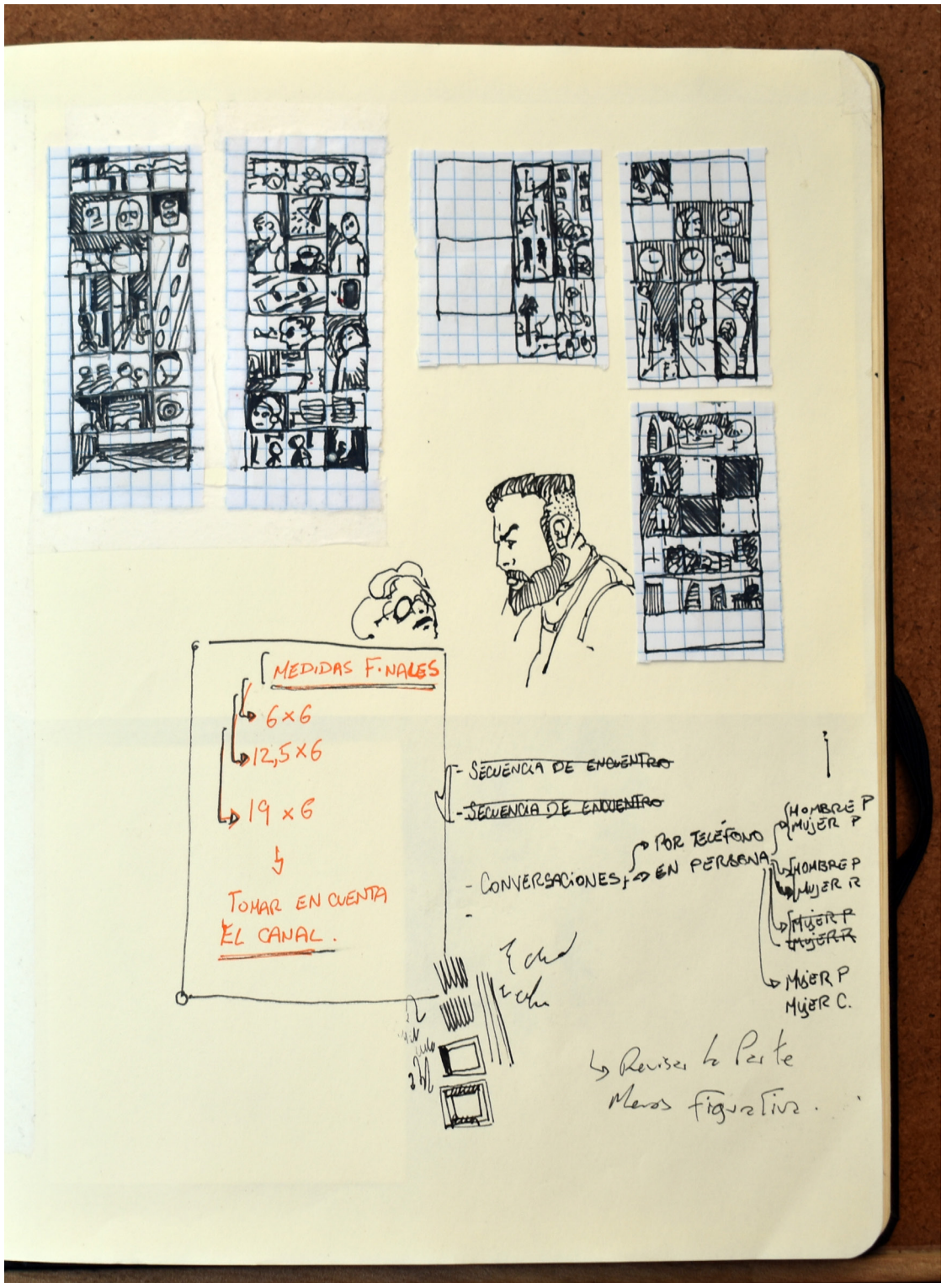
RELOJ
PASO DEL TIEMPO

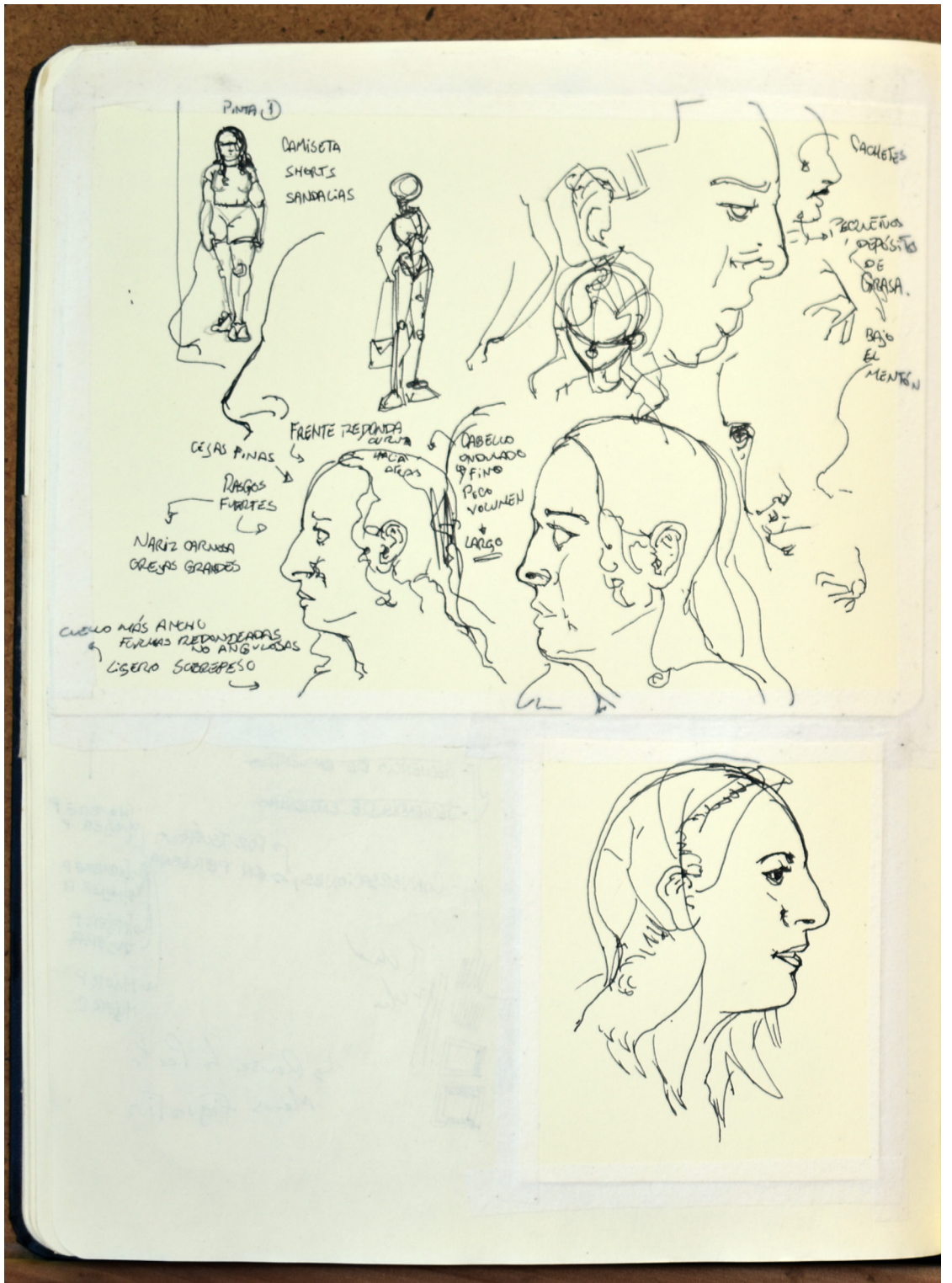
INOI

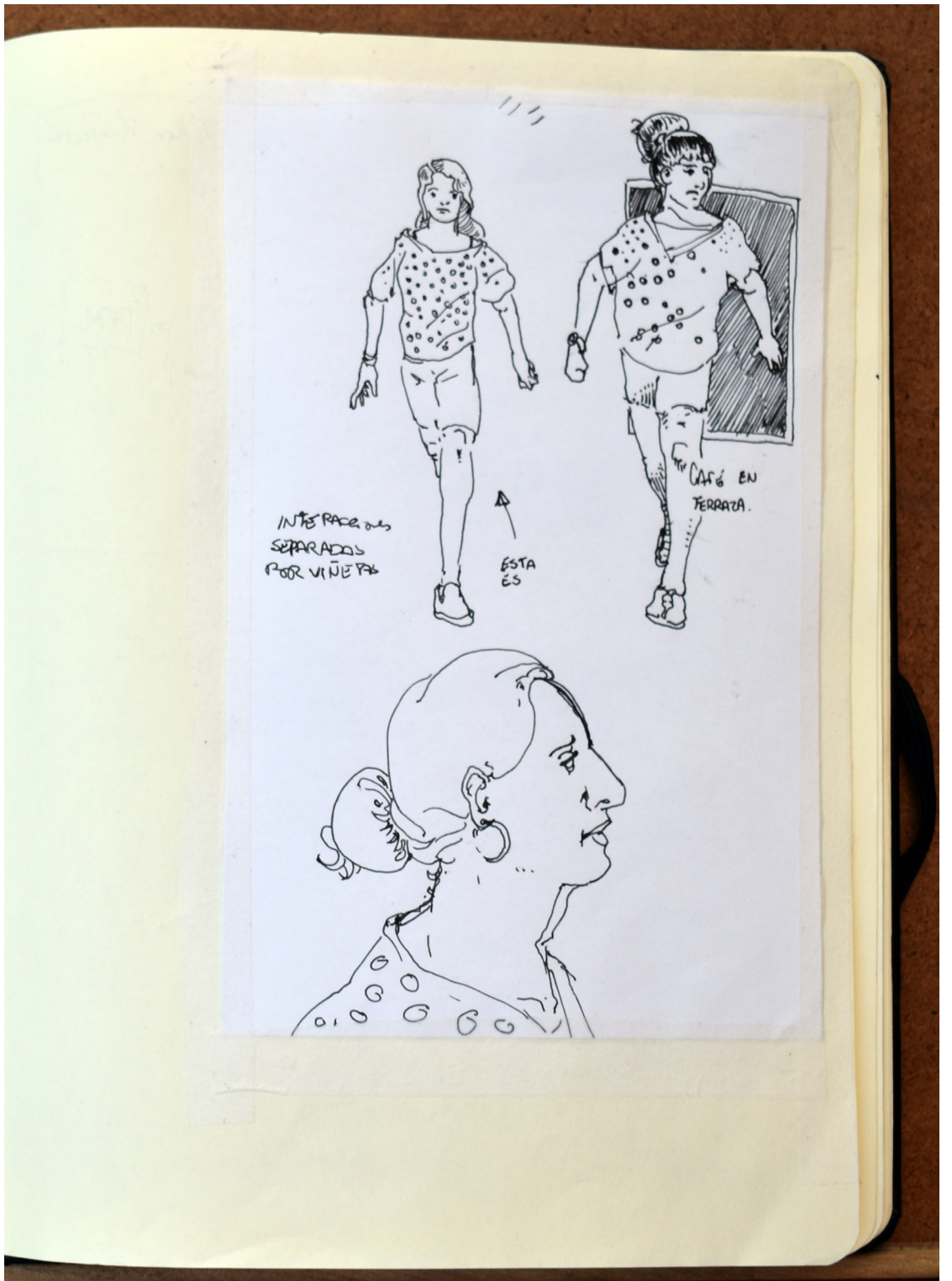
AVANCE DEL SOL

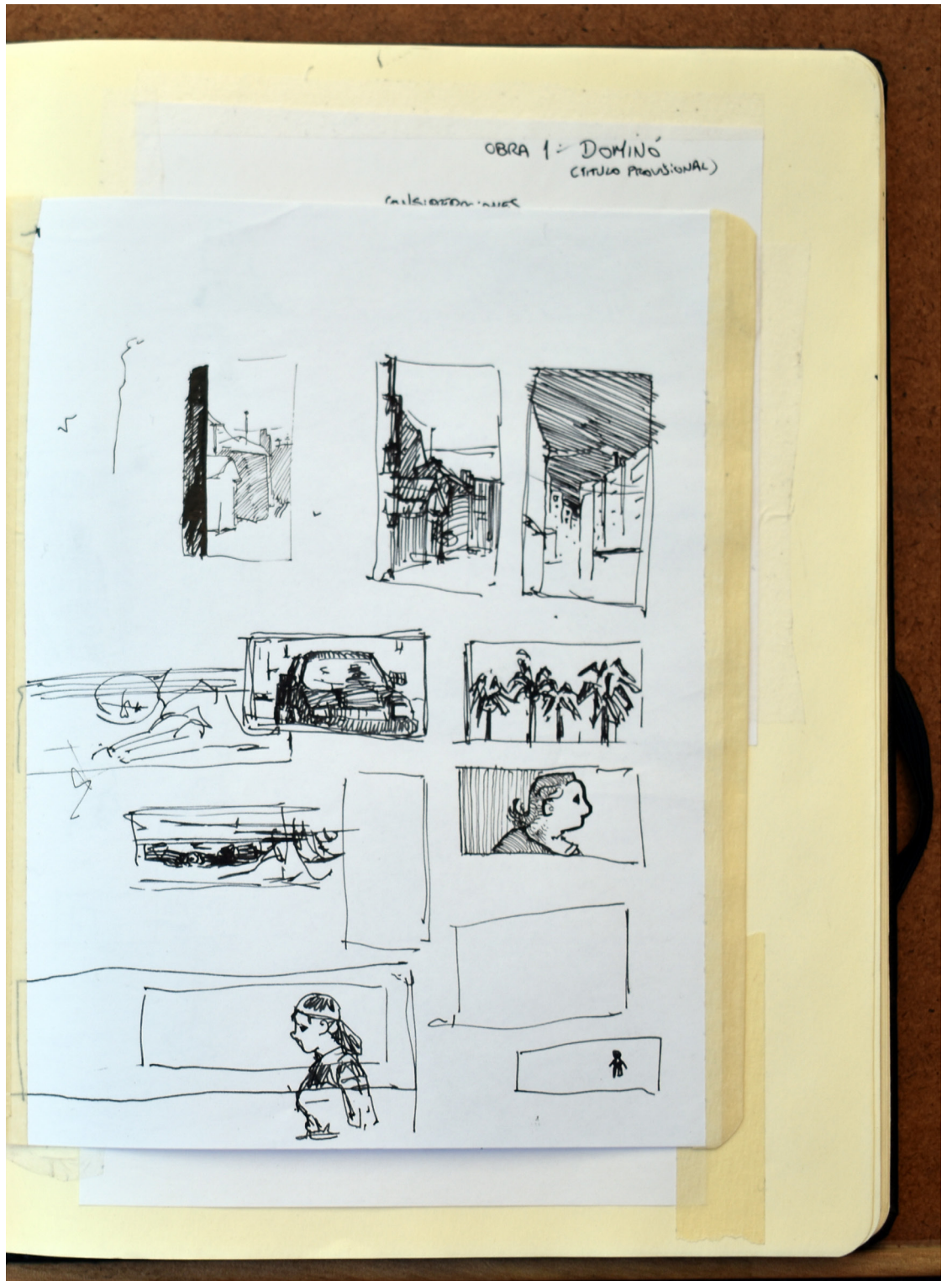
↓
ESTO DETERMINARÍA EL ORDEN DE LAS VIÑETAS.











Tribuna Pelegrín Sánchez Cerrada.

↳ Eliminar Tallas ilustrada

Buses TFC



OBRA 1: DOMINÓ
(TÍTULO PROVISIONAL)

CONSIDERACIONES

LA MAGIA DE LA ELIPSIS

1 EL SOLO HECHO DE PONER DOS IMÁGENES CERCANAS ENTRE SÍ, PUEDEN GENERAR NARRATIVOS. SI EXISTEN CONSTANTES (FORMATO, ELEMENTOS) ESTE EFECTO SE POTENCIA.

2 LAS ACCIONES SON PIVOTALES DENTRO DE LA NARRATIVA POR ESTE MOTIVO DEBEN SER MENOS

♪♪♪♪
PENSAR
¿OTRO NOMBRE?

3 LA FORMA Y TAMAÑO DE LAS VIÑETAS ACTUAN CUMPLIENDO UNA FUNCIÓN RÍTMICA

↑
HABITO DE ELIPSIS

4 CONOCER EL FUNCIONAMIENTO DE LA NARRATIVA DEL COMIC, HACER MÁS, SENCILLA LA TAREA, Y FACILITAR VER CONEXIONES ENTRE VIÑETAS

Est se extiende a los globos y también a la tipografía.

5 EL BORDE DEL RECUADRO ES RELEVANTE. DEBE TENER EL ESPESOR ADECUADO

↳ la imagen pictórica no se reduce a...

6 AL SER UNA OBRA DE FORMATO MEDIANO/GRANDE ES IMPORTANTE QUE LAS IMÁGENES PUEDAN SER LEIDAS A LA DISTANCIA (2-3 mt)

7 ¿CÓMO SE RELACIONA LA IMAGEN PICTÓRICA CON LA NATURALEZA GRÁFICA DE LOS BORDES, GLOBOS Y TIPOGRAFÍA?

2. Atrapasueños

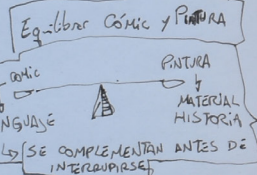
OBRA 2 P.2
23/11/2019

Entonces, si la pintura es ritual, y la obra es el ritual de la pintura, el texto debe ser otro, la historia debe ser otro, o ninguno.

Ninguna historia, deje el orden de la historia.

Si eliminamos el relato, nos queda otros elementos determinantes: Globos, secuencias.

Demorar el relato no parece ser la mejor opción



las secuencias son narrativas.

Ojo con el Discurso Ambiental & la Pintura Narrativa.

¿Quién debería hacer una secuencia pictórica de eso en la historia? ¿No me ya boote?

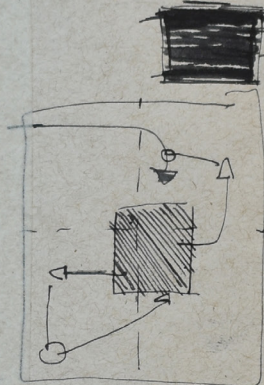
revisar la obra.

TAREA

- IDENTIFICAR Y RESPALDAR TODOS LOS ELEMENTOS DETERMINANTES DEL CÓMIC
- 1 GLOBOS
- 2 SECUENCIALIDAD
- 3 HISTORIA DEL CÓMIC.
- 4 LEGIBILIDAD (?)
- 5 NARRATIVA VISUAL SOCIAL

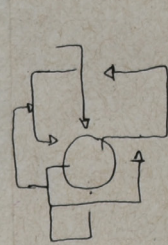
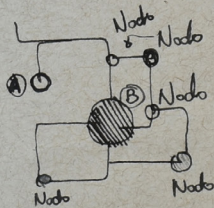
- Un laberinto Cuadrado
- Con un centro descentrado

- Con un punto de entrada y uno de salida.
El laberinto debe llevar hacia el centro y de nuevo hacia el laberinto



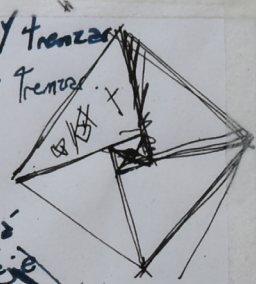
- ¿Cuántos laberintos?

3 es el número Mágico



de que sea como un laberinto.
Pero No puede ser demasiado complejo.
Si es demasiado complejo, ya no funciona. Se hace Confuso
↳ Encontrar el punto de equilibrio.

Teja y trenzas
Tejar y trenzar



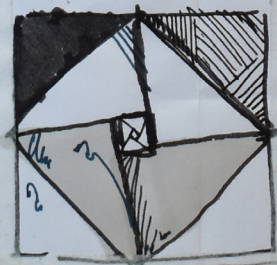
Mi mamá me lo Teje Todo
Mi mamá me lo Teje mal.

Tejar, trenza

mi mamá me lo Teje Todo
mi mamá me lo Teje mal.



Espiral de Pitágoras





Expresión del Comic
No funciona en la pintura.
↳ No como las cosas
que se ven a la verdad.



las palabras
se amesman
Las historias
se fijan

Todos junto al fuego

Tejedor y
2012/2015

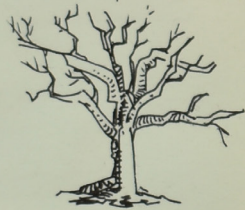
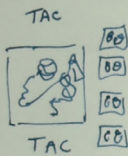


Artes del Tiempo
Artes del Espacio

dt wd



OBRA 2
ATRAPASUEÑOS



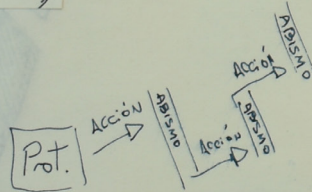
¿Cuál es la diferencia entre el Límite del Cuadro en pintura y el borde de la Vineta?

¿Cómo se relaciona el contenido con el Contorno?
(Relación del Borde)

Objeto del Deseo

CONVERTIR EN CREA
Escuela de Escher.

Película
Contremp
Ver
↳ Tiempo No
Lineal.



Robert McKee
el Guion P 114

¿Qué quieren en el campo?

→ La vida fuera de la ciudad → difícil, porque es una vida no deseada. la gente no tiene ambiciones. Viven día a día y aceptan la muerte.

→ ¿Qué historias contar desde el campo?
 ↳ Cuanto de historias?
 ↳ Fábula

Un Paisaje urbano. Brigada de Italy.
 Detalles, entrar a cada uno de los habitantes y lugares, personas, vehículos...

La pintura es frágil. los pístos, sutiles.

La pintura es frágil; sus pístos, sutiles

El dibujo del Conis

Veinte mil minutos para pintar un Hopper.

Das líneas de lectura
 Una por la Gráfica, otra por la luz
 (¿otra por el color?)

El dibujo es la falta
 La falta es la elipsis

La acción de leer es narración en sí misma.

¿El Hexágono debe estar INSCRITO?

Patmos desde un círculo
 No, el hexágono marca el límite, no el recorrido.

→ 24 fps. "3 segundos"

La magia del 24

16 puntos? [Divisible x 4]

¿Debería repetir el patrón?

24 puntos.

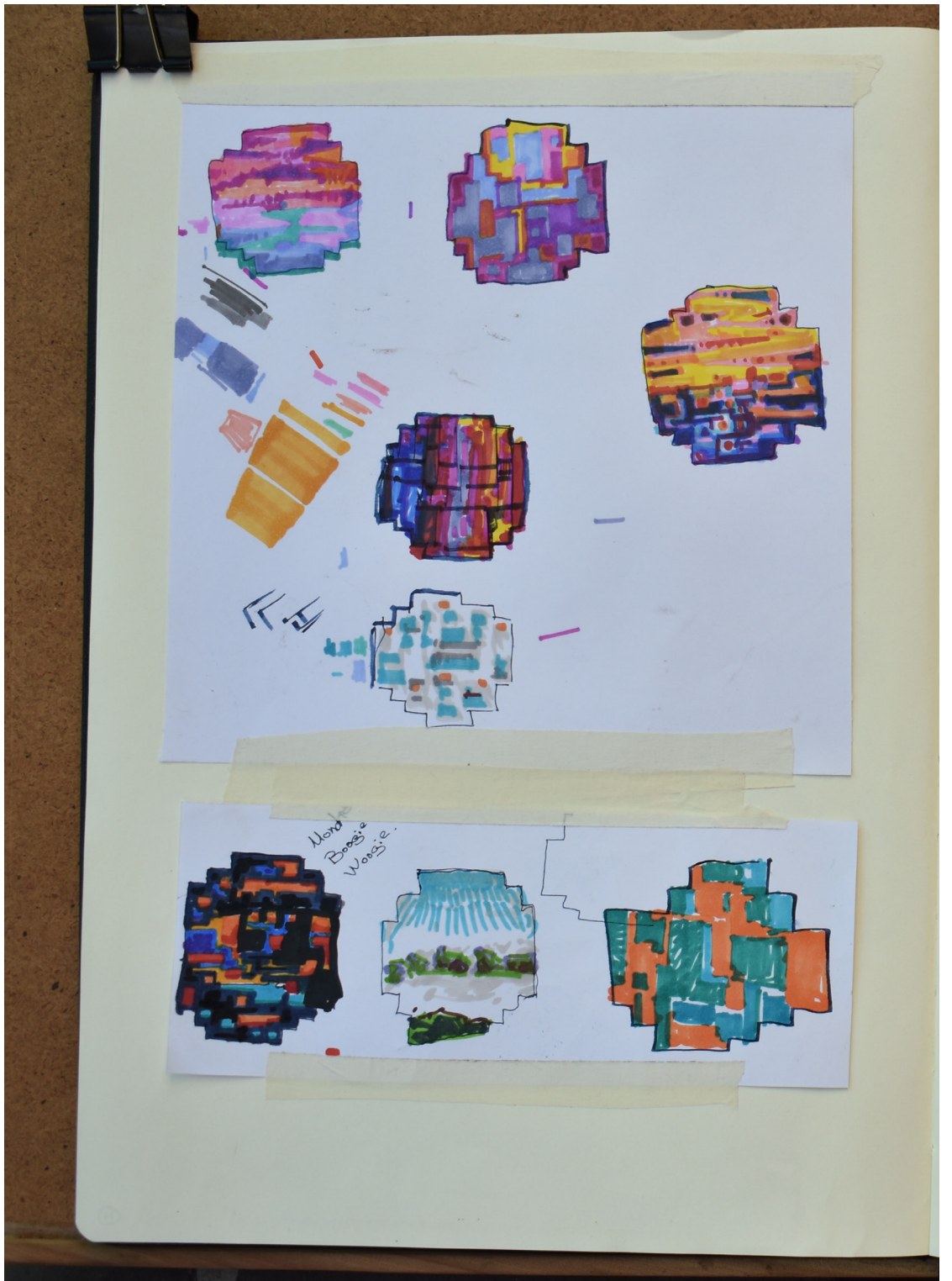
2 3 4 6 8 12

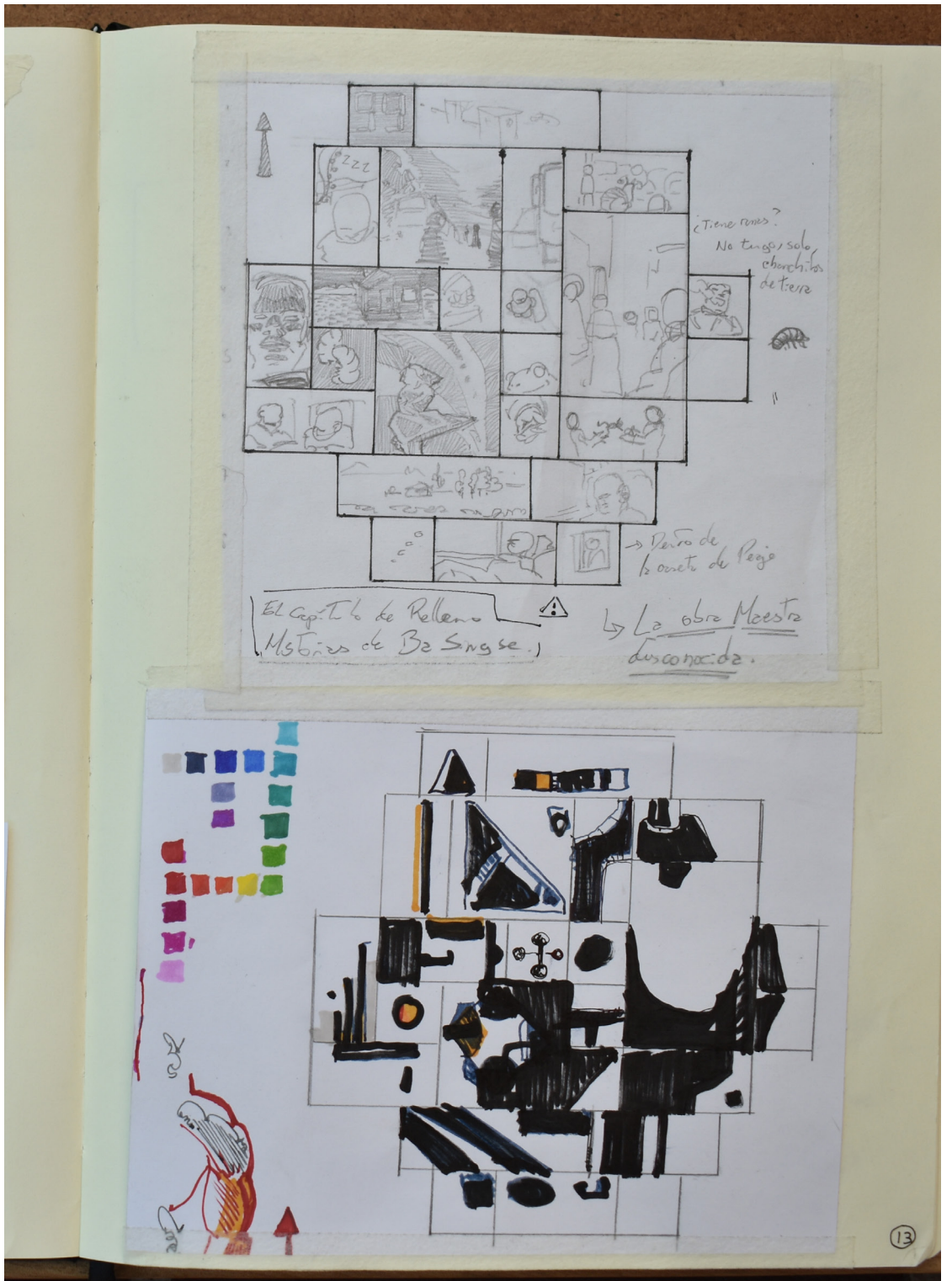
Voy llegando o saliendo
 intercambio de moletos.
 No basta con poner escenas. Debe haber Transiciones Acción/acción
 Luces de + carretera.

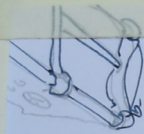
Paisaje Nocturno
 Montaña Risa
 Asiento Vacío
 Perisa
 chafes
 SRAS. Holandesa
 Luces de Freno
 Paisaje Nocturno
 ARRIBA
 Moleto
 Bodega Conida.
 Acciones.

Es importante manejar los tiempos
 ↳ Detalles
 ↳ Tamaño
 - Textos.

Hace tiempo, hablé con un camionero
 - Me dijo que hacía tantas veces el mismo recorrido, que a veces conducía dormido.
 - ¿Será posible que estos conductores hagan lo mismo?
 - Pero nosotros no somos cerdos, somos gente, no creo que...







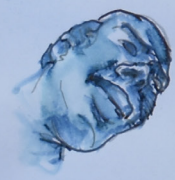
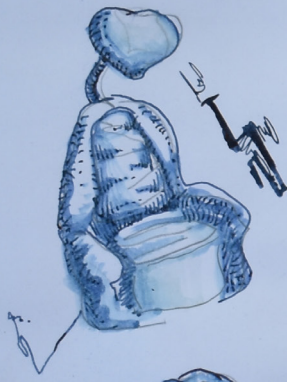
El Joven de la Flauta.
Manet.

VELAZQUEZ



Sólo el Color
↓
La pintura sobrevive sola.

Bachos
Gruasas
CLAC
ECLAC
CLAC.



¿El problema del Estilo!

¿Puede pensarse en un estilo?

¿es válido, pictóricamente hablando, hacer otra cosa distinta a lo que resulta?

¿Es válido imponerse una forma de "hacer", en búsqueda de un resultado?

olvidemos el estilo, concenramos en el color.

El problema de la instrumentación de la pintura.

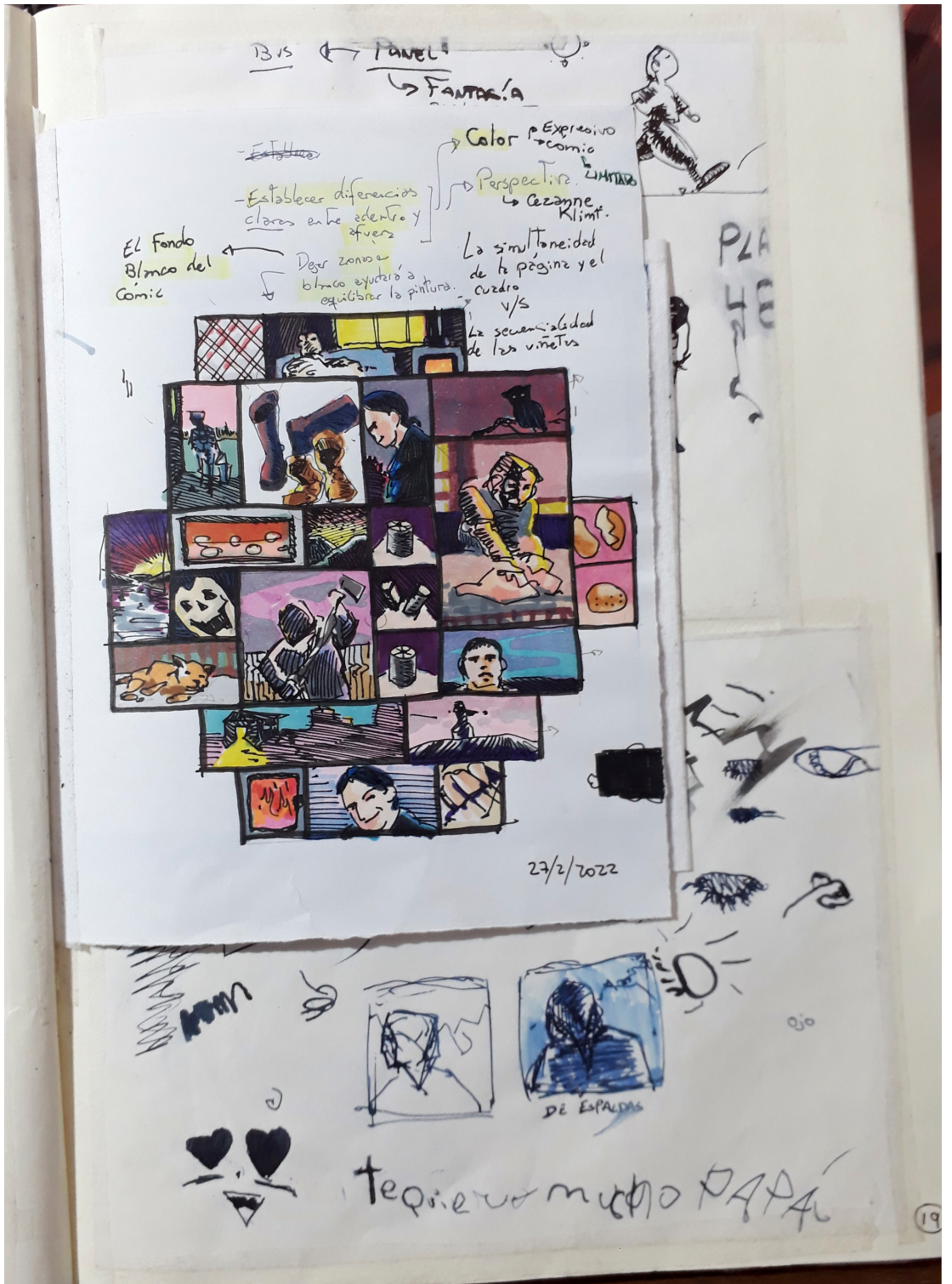
La pintura sólo sobrevive de la pintura. Al cumplir una función, pierde sentido.



La profusión de sombras
visuales puede resultar
abrumadora.

¿Es posible suturar el
ojo del espectador de hoy?
Y con pintura, ¿dónde?

Un hombre adulto, grande, picando
leña. Es de noche. Cristales visuales
en las sombras. Recuerdos. La vida.
Se cae y vuelve adentro. Adentro, fuego,
Puro. Tejido. Cabe, corado y dorado.



Grab. Intern.

Avulferos
Korombos

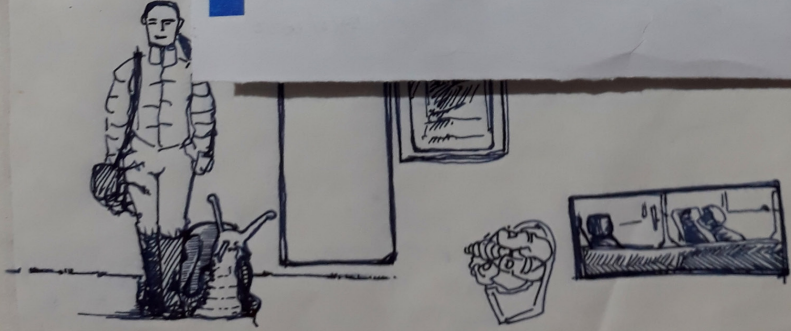
T8 Pac
EN RA

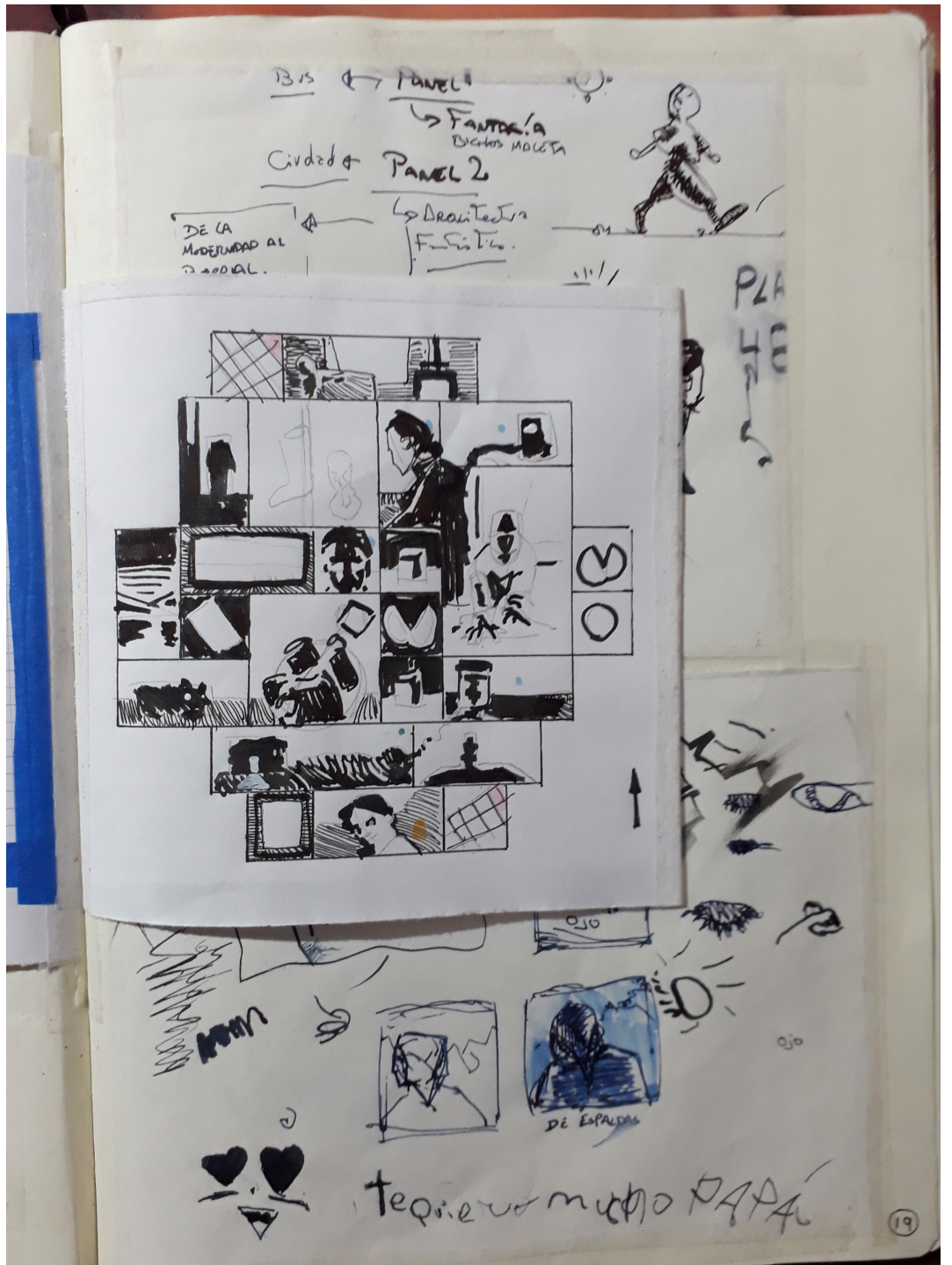
Obra 2: Panel ① En el Sur

Panel		
24 - 1	-	Mutil
22 - 2	-	Españ - Chimano - Personaje.
7 - 20	-	3 - Afuera - Personaje
	-	4 - Botas
21 - 23	-	5 - Viuda - Afuera.
13	-	6 - Chunchu
3 - 20	-	7 - Paisaje
16 - 11 - 22	-	8 - Pen - Horno
11	-	9 - Rastro - Vieje.
18 - 15	-	10 - Lanza 1
9	-	11 - Amarrado - Dentro
8 - 11 - 16	-	12 - Pen partido
	-	13 - R (¿Catalana? (Chunchu?)) → Ambos.
10 - 15 - 18	-	14 - Cortando Lanza
10 - 18	-	15 - Lanza 2 - Partido
8 - 11 - 12	-	16 - Pen entero
	-	17 - Perro
15 - 10	-	18 - Lanza 3 (Lanza 1)
3 - 7	-	19 - Personaje
	-	20 - Afuera - Paisaje.
23 - 5	-	21 - Viuda - Paisaje.
	-	22 - Chimano
21 - 5	-	23 - Viuda - Sonrisa
1 - 24	-	24 - Dentro/afuera - mental.

Paisaje - 4
Pen - 4
Viuda - 3
Lanza 4

Chimano.









← ¿Globos repositonables?
 ↳ Mejor que no
 Pero Globos recortados es buena
 idea.

- Los globos deben tener color, el blanco puede ser demasiado discordante.
- El color debe complementar, si armoniza, se dificulta la lectura del texto. El borde también es necesario; el globo no debe ser discordante, sino complementario...
- El globo debe complementar, y ser 1 tono más alto que el cuadro
- El borde del globo puede ser más oscuro, pero no debe ser negro. Puede ser saturado, también.
- El texto DEBE escribirse a mano. Y ser negro. La tipografía será la típica del cómic, o una que se semeje.

AEIOU AEIOU AEIOU E ESTTARR
 MJ MEJOR MEJOR MISMO MISMO

¿QUÉ PUEDO HACER ESTA NOCHE PARA CENAR?

LETRAS DE 4mm FUDE
TRATAR DE QUE QUEDE
MAS SUELTO PARA QUE
SE VEA MÁS HUMANO

AAAA BBBB CCCC DDDD EEEE	08
FFFF GGGG HHHH IIII JJJJ K	03
KKK LLLL MMMMM NNNN OOOO	BR
PPPP QQQQ RRRR SSSS TTTT	FUDE
UUUU VVVV WWWW XXXX YYY	
ZZZ BBBB MMMM M M M	

4	LETRAS DE 4mm CUADRADA
4mm	PALABRAS DE 4mm
MEDIDA	CUATRO x TRES mm PARA
(0.8)	SABER SI SE ZEEN BIEN

DISCULPE, SE HA ENREDADO
AEIOU AEIOU JUSTO CUANDO LLEVO
LOS ZAPATOS DE PIEL DE LAGARTO
DISCULPE, SE HA ENREDADO.

4mm ES LA MEDIDA MEDIDA
MEDIDA (FUDE).

Esto también ayudará a que el cuadro
sea leído en más de una manera.

primero
El st
que e
ormo

en.
o Círculo.
↳ ¿Qué es más disruptor?
la elipse, el cuadrado o el

3. Bibliografía

Libros, revistas y textos académicos

Agrimbau, Diego. «Articulación secuencial: la sintaxis gráfica». *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, n.o 125 (25 de marzo de 2021). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi125.4559>.

Alcalá Mellado, José Ramón Alcalá. *La Piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemá, 2011.

Alemany, Inés. «Pintar en prosa. Valerio Adami a través de sus referentes literarios, musicales y artísticos». Universitat Politècnica de València, 2013. <http://hdl.handle.net/10251/36672>

Altarriba, Antonio. «Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta». *Arbor* 187, n.o Extra_2 (30 de septiembre de 2011): 9-14.

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. 1979. Reprint, Madrid: Alianza Editorial, 2015.

Azéma, Marc, y Florent Rivère. «Animation in Palaeolithic Art: A Pre-Echo of Cinema». *Antiquity* 86, n.o 332 (junio de 2012): 316-24.

Bacon, Francis, y Frank Maubert. *El olor a sangre humana no se me quita de los ojos: conversaciones con Francis Bacon*. 1a ed. Barcelona: Acantilado, 2012.

Bacon, Francis, David Sylvester, y José Manuel Álvarez Flórez. *La brutalidad de los hechos: entrevistas con Francis Bacon*. Barcelona: Polígrafa, 2009.

Baena, Francisco, Max, Sergio García, y Ana Merino. *Viñetas Desbordadas*. España: Centro José Guerrero, 2018.

Bajac, Quentin. *La Invención de la fotografía: la imagen revelada*. Barcelona: Blume, 2011.

Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1998.

Barthes, Roland. *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós, 2007.

———. *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós, 1995.

Bartual, Roberto. «Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX: de Fliegende Blätter a Little Nemo». *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.o 1 (1 de septiembre de 2013): 33-62.

———. «The Origins of Graphic Narrative in Popular Culture». En *On the Edge of the Panel: Essays on Comics Criticism*, 22-40, 2015.

Bartual, Roberto, y Antonio Altarriba. *Narraciones gráficas: del código medieval al cómic*. Madrid: Ediciones Marmotilla, 2020.

Battista Alberti, Leon. *Tratado de pintura*. México: Universidad Autónoma

Metropolitana ; Azcapotzalco, 1998.

Baudelaire, Charles. *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2017.

Bazin, André. *¿Qué es el cine?* 7. ed. Libros de cine. Madrid: Eds. Rialp, 2006.

Beatty, Bart. *Comics versus art*. Toronto ; Buffalo: University of Toronto Press, 2012.

———. «Some Classics». En *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge University Press, 2017.

Becker, Thomas. «Fieldwork in aesthetics: On comics social legitimacy». En *Comics worlds & the world of comics: towards scholarship on a global scale*. global Manga Studies. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010.

Benjamin, Walter. *Discursos interrumpidos I: filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Taurus, 1989.

Berger, John. *Sobre el dibujo*. 1a ed., 8a tirada. Barcelona: Gustavo Gili, 2017.

Bessa, Antonio Sergio. *Öyvind Fahlström: the art of writing*. AGM studies. Evanston, Ill: Northwestern University Press, 2008.

Biblioteca Nacional (Spain), Enrique Bordes Cabrera, Ana Merino, Jesús Moreno, y Carlos Portela, eds. *Beatos, mecachis y percebes: miles de años de tebeos en la Biblioteca Nacional*. Madrid: Biblioteca Nacional de España, 2018.

Bordes, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*, 2017.

Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*, 2017.

Boyd, Brian. *On the origin of stories: evolution, cognition, and fiction*. Cambridge, Mass: Belknap Press of Harvard University Press, 2009.

Braithwaite, Jean, ed. *Chris Ware: Conversations*. First printing. Conversations with Comic Artists. Jackson: University Press of Mississippi, 2017.

Buchloch, Benjamin. «Figuras de la Autoridad, claves de la regresión. Notas sobre el retorno de la figuración en la pintura europea». En *Arte después de la Modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Buchloch. 1984. Reprint, Akal Ediciones, 2001.

Bugaj, Malgorzata. «Futurist Cinema / Cubism and Futurism», 2020. en *NECSUS_European Journal of Media Studies*. #intelligence, Jg. 9 (2020-05-27), Nr. 1, S. 269–277

Canaday, John. *What Is Art? An Introduction to Painting, Sculpture and Architecture*. A John L. Hochmann Book. London: Hutchinson, 1980.

Canemaker, John. *Winsor McCay: His Life and Art*. Revised and Expanded edition. Boca Raton, FL: CRC Press, 2018.

Carbon, Claus-Christian. «Art Perception in the Museum: How We Spend Time and Space in Art Exhibitions». *i-Perception* 8, n.o 1 (1 de febrero de

2017). <https://doi.org/10.1177/2041669517694184>.

Carrere, Alberto, y José Saborit. *Retórica de la pintura*. Signo e imagen 59. Madrid: Cátedra, 2000.

Chevrier, Jean-François, Öyvind Fahlström, y Museu d'Art Contemporani de Barcelona, eds. *Öyvind Fahlström: otro espacio para la pintura*. Barcelona: ACTAR, 2001.

Chiarello, Mark, y Todd Klein. *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. New York: Watson-Guption Publications, 2004.

Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Siruela, 2018.

Cohen, Michael. «Dick Tracy». En *Film and Comic Books*, 13-36. University Press of Mississippi, 2007.

Cohn, Neil. *Who understands comics? questioning the universality of visual language comprehension*. London, UK ; New York, NY: Bloomsbury Academic, 2020.

Coma, Javier, ed. *Historia de los Cómicos*. Toutain, 1982.

Coody, Elizabeth Rae. «Rewriting to Control: How the Origins of Harley Quinn, Wonder Woman, and Mary Magdalene Matter to Women's Perceived Power». En *Monstrous Women in Comics*, de Elizabeth Rae Coody, 15-30. University Press of Mississippi, 2020.

Cook, Roy T. «Do Comics Require Pictures? Or Why Batman #663 Is a Comic». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 63, n.o 3 (2011): 285-96.

———. «Why Comics are not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions». En *The Art of Comics*, 165-87. John Wiley & Sons, Ltd, 2012.

Danto, Arthur C. *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. 1996. Reprint, Buenos Aires: Paidós, 2009.

———. *Qué es el arte*. Traducido por Iñigo García Ureta. Barcelona: Paidós, 2013.

Del Rey-Cabero, Enrique, y Francisco Sáez de Adana. «El cómic en el museo. La instalación expositiva de Viñetas desbordadas y El dibuixat». *Arte, Individuo y Sociedad* 34, n.o 3 (21 de abril de 2022): 1231-48. <https://doi.org/10.5209/aris.77855>.

Dickie, George. *El círculo del arte: una teoría del arte*. Barcelona: Paidós, 2005.

Doerner, Max. *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*. 5a. ed. Barcelona: Reverté, 1994.

Dolese, Melissa J., Aaron Kozbelt, y Curtis Hardin. «Art as Communication: Employing Gricean Principles of Communication as a Model for Art Appreciation». *The International Journal of the Image* 4, n.o 3 (2014): 63-70. <https://doi.org/10.18848/2154-8560/CGP/v04i03/44133>.

Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. 1973.

Reprint, Barcelona: Gustavo Gili, 2020.

Dumbadze, Alexander Blair, y Suzanne Perling Hudson, eds. *Contemporary art: 1989 to the present*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013.

Eco, Umberto. «The Myth of Superman». En *Arguing Comics*, 146-64. *Literary Masters on a Popular Medium*. University Press of Mississippi, 2005.

Eco, Umberto, y Omar Calabrese. *El tiempo en la pintura*. Madrid: A. Mondadori España, 1987.

Eco, Umberto, y Helena Lozano Miralles. *Arte y belleza en la estética medieval*. 1986. Reprint, Barcelona: Lumen, 1999.

Eisner, Elliot W. *The arts and the creation of mind*. New Haven: Yale University Press, 2002.

———. «The Promise and Perils of Alternative Forms of Data Representation». *Educational Researcher* 26, n.o 6 (agosto de 1997): 4-10. <https://doi.org/10.3102/0013189X026006004>.

Eisner, Will. *El comic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma, 2007.

———. *La narración gráfica*. Barcelona: Norma, 2003.

———. *Shop talk: conversaciones con Will Eisner*. Barcelona: Norma, 2005.

———. Eisner, W. and F. Miller. *Eisner/Miller*, Milwaukee, WI: Dark Horse Books, 2005

Elkins, James. *What painting is: how to think about oil painting, using the language of alchemy*. Second edition. New York, NY: Routledge, 2019.

Escardó, Carmen. «Eduardo Arroyo contra la historia». Universidad Complutense de Madrid, 2016.

Fairfield, Sidney. «From “The Tyranny of the Pictorial”». En *Arguing Comics*, 4-6. *Literary Masters on a Popular Medium*. University Press of Mississippi, 2005.

Feaver, William. *Lives of Lucian Freud: Fame, 1968-2011*. New York: Alfred A. Knopf, a division of Penguin Random House LLC, 2021.

Fernández, Almudena. «Lo que la pintura no es. La lógica de la negación como afirmación del campo expandido de la pintura». Universidad de Vigo, 2009.

Fernández Mallo, Agustín. *Postpoesía: hacia un nuevo paradigma*. Colección Argumentos 397. Barcelona: Ed. Anagrama, 2009.

Filippo, Marilé di. «Arte y Resistencia Política En (y a) Las Sociedades de Control: Una Fuga a Través de Deleuze». *Aisthesis*, n.o 51 (julio de 2012): 35-56. <https://doi.org/10.4067/S0718-71812012000100003>.

Fish, Barbara. «Drawing and Painting Research». En *Handbook of arts-based research*, 336-54. New York: The Guilford Press, 2019.

- Gaiman, Neil, Mike Dringenberg, Malcom Jones III, Sam Kieth, y Kelley Jones. *The Sandman*. DC Comics, 1989.
- Gandolfo, Amadeo, Pablo Turnes, y Laura Vazquez. «Introducción: la historieta desbordada y estallada. Un lenguaje mutante». *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, n.o 125 (25 de marzo de 2021). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi125.4550>.
- García, Santiago. *La novela gráfica*. 1. ed. Bilbao: Astiberri, 2010.
- Gasca, Luis, y Román Gubern. *El discurso del cómic*. 1a ed. Signo e imagen. Madrid: Cátedra, 2011.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Palabra crítica 10. Barcelona: Lumen, 1989.
- Gil González, Antonio Jesús. +*Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca (España): Ediciones Universidad de Salamanca, 2013.
- Gombrich, E. H., y Richard Woodfield. *The essential Gombrich: selected writings on art and culture*. London: Phaidon Press, 1996.
- Gombrich, Ernst H., y Gabriel Ferrater. *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. 2 Ed. 1960. Reprint, Londres: Phaidon, 2010.
- Gombrich, Ernst Hans Josef. *La historia del arte*. México: Conaculta, Dirección General de Publicaciones : Diana, 1999.
- Greenberg, Clement y Fèlix Fanés. *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Ediciones Siruela, 2006.
- Groensteen, Thierry. *Comics and Narration*. Traducido por Ann Miller. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- . «The Impossible Definition». En *A Comics Studies Reader*, editado por Jeet Heer, 124-31. University Press of Mississippi, 2009.
- . *The System of Comics*. 1st ed. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- . «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?» En *A Comics Studies Reader*, editado por Jeet Heer, 3-12. University Press of Mississippi, 2009.
- Groensteen, Thierry, y Ann Miller. «Gérard Blanchard's Lascaux Hypothesis». *Yale French Studies*, n.o 131/132 (2017): 11-20.
- Grupo μ . *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. 1992. Reprint, Madrid: Cátedra, 2010.
- Gubern, Román. *El lenguaje de los comics*. Ediciones de bolsillo 195. Barcelona: Península, 1974.
- . «El lenguaje del cómic». En *Actas del Seminario de Filología*

Hispánica 1993, editado por Miguel A. Muro Munilla. La Rioja, 1994.

———. *Historia del cine*. Anagrama, 2014.

———. *Literatura de la imagen*. Biblioteca Salvat de grandes temas. Barcelona: Salvat, 1973.

Gunning, Tom. «The Art of Succession: Reading, Writing, and Watching Comics». *Critical Inquiry* 40, n.o 3 (2014): 36-51. <https://doi.org/10.1086/677328>.

Gutiérrez Párraga, María Teresa, y Javier Díez Álvarez. *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2004.

Harvey, Robert C. *The art of the comic book: an aesthetic history*. Studies in popular culture. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.

Heer, Jeet, y Kent Worcester, eds. *Arguing comics: literary masters on a popular medium*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *De lo bello y sus formas: Estética*. 7. Aufl. Col. Austral 594. Madrid: Espasa-Calpe, 1985.

Henri Cartier-Bresson. *Fotografiar del natural*. Gustavo Gili, 2017.

Hernández Hernández, Fernando. «La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.» *Educatio Siglo XXI* 26, n.o 0 (1 de diciembre de 2008): 85-118.

Hick, Darren Hudson. «The Language of Comics». En *The Art of Comics*, 125-44. John Wiley & Sons, Ltd, 2012.

Hockney, David, y Martin Gayford. *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen*. London: Thames & Hudson, 2016.

Hoffmann, D. L., C. D. Standish, M. García-Diez, P. B. Pettitt, J. A. Milton, J. Zilhão, J. J. Alcolea-González, et al. «U-Th Dating of Carbonate Crusts Reveals Neandertal Origin of Iberian Cave Art». *Science* 359, n.o 6378 (23 de febrero de 2018): 912-15. <https://doi.org/10.1126/science.aap7778>.

Holbo, John. «Redefining Comics». En *The Art of Comics*, 1-30. John Wiley & Sons, Ltd, 2012.

Holly, Michael Ann. «Reciprocity and Reception Theory». En *A Companion to Art Theory*, 448-57, 2002. <https://doi.org/10.1002/9780470998434.ch37>.

Holm, Gunilla, Fritjof Sahlström, y Harriet Zilliacus. «Arts-Based Visual Research». En *Handbook of Arts-Based Research*, editado por Patricia Leavy, 311-35, 2019.

Horton, Ian. «The historians of the art form». En *The Secret Origins of Comic Studies*. Routledge, 2019.

Howe, Irving. «Notes on Mass Culture». En *Arguing Comics*, editado por Jeet Heer y Kent Worcester, 43-51. Literary Masters on a Popular Medium. University Press of Mississippi, 2005.

- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2010.
- Hulten, Pontus. *Öyvind Fahlström*. Solomon R Guggenheim Museum, 1982.
- Kandinsky, Wassily. Punto y línea sobre el plano: contribución al análisis de los elementos pictóricos. 2da. edición. Nueva Serie 10. Barcelona: Labor, 1991.
- Krauss, Rosalind. «La escultura en el campo extendido». En *La Posmodernidad*, 59-74. España: Kairós, 1985.
- Kunzle, David. *The early comic strip: narrative strips and picture stories in the European broadsheet from c.1450 to 1825*. v. 1. Berkeley: University of California Press, 1973.
- Labio, Catherine. «What's in a Name? The Academic Study of Comics and the "Graphic Novel"». *Cinema Journal* 50, n.o 3 (2011): 123-26.
- Leavy, Patricia, ed. *Handbook of Arts-Based Research*. New York: The Guilford Press, 2019.
- . *Methods meets art: arts-based research practice*. Third edition. New York: The Guilford Press, 2020.
- Lee, Pamela M., y Öyvind Fahlström. *Öyvind Fahlström: Monopoly*. editor: Fredrik Liew ; volume 2. London: Koenig Books, 2017.
- Lefèvre, Pascal. «Incompatible Visual Ontologies?». En *Film and Comic Books*, 1-12. University Press of Mississippi, 2007.
- . «Recovering sensuality in comic theory». *International Journal of Comic Art* 1, n.o 1 (1999): 140-49.
- Lehner, Adam, Royal Art Lodge, Drawing Center, The Power Plant, y Vleeshal, eds. *The Royal Art Lodge: Ask the Dust ; Dictionary of Received Ideas* ; Published on the Occasion of the Exhibition «The Royal Art Lodge: Ask the Dust» ... The Drawing Center, January 18 - March 8, 2003; The Power Plant, March 21 - May 25, 2003; De Vleeshal, June 15 - August 31, 2003. New York: Drawing Center [u.a.], 2003.
- Lotman, Jurij Michajlovič. *Estructura del texto artístico*. Colección Fundamentos 58. 1970. Reprint, Madrid: Ed. Istmo, 1978.
- Maderuelo, Javier. *La idea de espacio: en la arquitectura y el arte contemporáneos*, 1960 - 1989. Akal arte contemporáneo 25. Tres Cantos (Madrid): Ediciones Akal, 2008.
- Marín Viadel, Ricardo. *Ideas visuales Visual ideas: investigación basada en artes e investigación artística arts based research and artistic research*. Granada: Editorial de la Universidad de Granada (EUG), 2017.
- Mattotti, Lorenzo. *Fuegos*. Barcelona: La Cúpula, 1988.
- Mazur, Dan, y Alexander Danner. *Cómics: una historia global, desde 1968 hasta hoy*. Art Blume, S.L. 2014.
- McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic*. Barcelona: Ediciones B, 1995.

- McLuhan, Marshall. «Comics: Mad Vestibule to TV». En *Arguing Comics*, 107-11. Literary Masters on a Popular Medium. University Press of Mississippi, 2005. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt2tvmdx.26>.
- . *Comprender los medios de comunicacion: las extensiones del ser humano*. España: Paidós, 2007.
- Meesters, Gert. «Semiotics and linguistics». En *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, 2019.
- Meskin, Aaron. «Comics as Literature?» *The British Journal of Aesthetics* 49, n.o 3 (2009): 219-39. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayp025>.
- . «Defining comics?» *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65, n.o 4 (2007): 369-79.
- . «Defining Comics». En *The Routledge companion to comics*. Routledge, 2020.
- . «The Ontology of Comics». En *The Art of Comics*, 31-46. John Wiley & Sons, Ltd, 2012.
- Mitchell, W. J. T. *Teoría de la imagen*. Tres Cantos: Foca, 2009.
- . *What do pictures want? the lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.
- Morison, Stanley. *First Principles of Typography*. New ed. Leiden: Academic press Leiden, 1996.
- Munson, Kim A., y M. Thomas Inge. «The Evolution of Comics Art Exhibitions in the United States, 1930–1951». En *Comic Art in Museums*, editado por Kim A. Munson, 66-87. University Press of Mississippi, 2020. <https://doi.org/10.2307/j.ctv128fpwk.11>.
- Muñoz, María Elena. «La lectura del modelo y su realización: la tarea de Cézanne». *Aisthesis*, n.o 52 (2012): 237-60.
- Muro Munilla, Miguel A. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Biblioteca de investigación, no. 35. Logroño: Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones, 2004.
- National Research Council, ed. *Preventing Reading Difficulties in Young Children*. Washington, D.C.: National Academies Press, 1998. <https://doi.org/10.17226/6023>.
- Nofuentes, Álvaro. «La(s) aventura(s) de la forma: La heterogeneidad gráfica como vía de experimentación en el cómic». En *On the Edge of the Panel*. Cambridge Scholars Publishing, 2015.
- Núñez, Marina. «La Pintura Pertinaz». *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, n.o 37 (1998): 8-13.
- Ocaña, Alejandro. «Adiós a Greenberg: El arte del cómic. El cómic en el arte». En *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*. 555-60. Pressas de la Universidad de Zaragoza, 2021.

- . «Öyvind Fahlström. Acercamientos al cómic desde las artes visuales». En *Dibujos que Hablan. Textos 2017 - 2018*. 167-76. Santiago de Chile, Chile, 2019.
- . «Why Comics are Childish». En *CONFIA 2019 proceedings*. Portugal, 2019.
- O'Donoghue, Dónal. «Are We Asking the Wrong Questions in Arts-Based Research?» *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research* 50 (2009): 352-68.
- Olsson, Jesper, Öyvind Fahlström. *Öyvind Fahlström: Ade-Ledic-Nander*. Editor: Fredrik Liew ; volume 1. London: Koenig Books, 2017.
- Osterhammel, Jürgen. *La transformación del Mundo*. 1.a ed. Barcelona: Crítica, 2019.
- Pérez Arroyo, Rafael. *La práctica artística como investigación: propuestas metodológicas*. Madrid: Alpuerto, 2012.
- Pizzino, Christopher. «Juvenile, Cruel, and MAD. In Defense of Immature Comics». En *Comics Studies Here and Now*, 317-32. Routledge advances in comics studies. Routledge, 2018.
- . «On Violation: Comic Books, Delinquency, Phenomenology». En *Critical Directions in Comics Studies*, 13-34. University Press of Mississippi, 2020. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1595mkx.5>.
- Pratt, Henry John. «Making Comics into Film». En *The Art of Comics*, 145-64. John Wiley & Sons, Ltd, 2012.
- . «Relating Comics, Cartoons, and Animation». En *Aesthetics: A Reader in Philosophy of Arts*. 4th Edition, 4th., 410-14, 2018.
- Raabe, Juliette, y UNESCO, eds. *The Child and Play: Theoretical Approaches and Teaching Applications*. Educational Studies and Documents, N.S., 34. Paris: Unesco, 1980.
- Ramírez, Juan Antonio. *Medios de masas e historia del arte*. Cuadernos arte Cátedra. Madrid: Cátedra, 1976.
- Riout, Denys. *La peinture monochrome: histoire et archéologie d'un genre*. Éd. revue et augmentée. Folio 475. Paris: Gallimard, 2006.
- Romero Leo, Jaime. «Takashi Murakami y la teoría superflat. Confluencias entre la estética manga y el arte contemporáneo japonés». En *Dibujando historias: el cómic más allá de la imagen*, 429-36. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2021.
- Ruhrberg, Karl, Manfred Schneckeburger, Christiane Fricke, Klaus Honnef, y Ramon Monton i Lara. *Arte del siglo XX*. Editado por Ingo F Walther. India: Taschen, 2012.
- Sancho Cremades, Pelegrí. «Comicitat i cognició». *Anuari de l'Agrupació Borriana de Cultura: revista de recerca humanística i científica*, n.o 6 (1995): 69-97.

- Sarlo, Giulia De. «Informe sobre ciegos. De la narración de Ernesto Sabato a la alucinación gráfica de Alberto Breccia». *Confluenze: Rivista di Studi Iberoamericani*, 7, n.o 1 (2015): 331-50.
- Schwabsky, Barry. «Oyvind Fahlstrom». *Artforum International* 39, n.o 7 (marzo de 2001).
- Silbermann, Alphons, y Hans-Dieter Dyroff, eds. *Comics and Visual Culture: Research Studies from Ten Countries*. München ; New York: K.G. Saur, 1986.
- Smith, Jeffrey K., y Lisa F. Smith. «Spending Time on Art». *Empirical Studies of the Arts* 19, n.o 2 (julio de 2001): 229-36. <https://doi.org/10.2190/5MQM-59JH-X21R-JN5J>.
- Smith, Lisa F., Jeffrey K. Smith, Kimberly K. Arcand, Randall K. Smith, Jay Bookbinder, y Kelly Keach. «Aesthetics and Astronomy: Studying the Public's Perception and Understanding of Imagery From Space». *Science Communication* 33, n.o 2 (junio de 2011): 201-38. <https://doi.org/10.1177/1075547010379579>.
- Smith, Lisa F., Jeffrey K. Smith, y Pablo P. L. Tinio. «Time Spent Viewing Art and Reading Labels.» *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 11, n.o 1 (febrero de 2017): 77-85. <https://doi.org/10.1037/aca0000049>.
- Smolderen, Thierry. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi, 2014.
- Storr, Robert. *Raymond Pettibon. Contemporary artists*. London ; New York, NY: Phaidon, 2001.
- Sullivan, Graeme. *Art practice as research: inquiry in the visual arts*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications, 2005.
- Sullivan, Graeme, Hazel Smith, y Roger T. Dean. «Making Space»: En *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, 41-65. Edinburgh University Press, 2009. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1g0b594.5>.
- Suthor, Nicola. *Rembrandt's Roughness*. Princeton University Press, 2018. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zkjxmf>.
- Tena, Santiago. «En busca de un modelo del Tirant lo Blanc a cómic en el contexto de la hipermodernidad». Universidad Católica de Valencia, 2017.
- Thompson, Margo. *American Graffiti*. New York: Parkstone Press, 2009.
- Varillas Fernández, Rubén. *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009.
- Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Colección Medios. Madrid: Pirámide, 1985.
- Wallis, Brian, ed. *Arte después de la modernidad: nuevos planteamientos en torno a la representación*. Tres Cantos, Madrid: Akal Ediciones, 2001.
- Wartenberg, Thomas E. «Wordy Pictures: Theorizing the Relationship

- Between Image and Text in Comics». En *The Art of Comics*, 85-104. John Wiley & Sons, Ltd, 2012. <https://doi.org/10.1002/9781444354843.ch5>.
- Waugh, Coulton. *The comics*. New York: Luna Press, 1974.
- Williams, Richard. *The animator's survival kit*. London: Faber, 2001.
- Winner, Ellen. *How art works: a psychological exploration*. New York: Oxford University Press, 2019.
- Witek, Joseph. «The Arrow and the Grid». En *A Comics Studies Reader*, 149-56. University Press of Mississippi, 2009.
- Wölfflin, Heinrich. *Renacimiento y Barroco*. 2da. edición. Paidós Estética 8. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 1991.
- Wollheim, Richard. «What the spectator ». En *Visual Theory: painting and interpretation*. Cambridge: Polity Press, 1996.
- Zecchetto, Victorino. *La danza de los signos: nociones de semiótica general*. 1. ed. Inclusiones. Categorías. Buenos Aires: La Crujía, 2003.

Enlaces web

- «El cómic es arte». ARGH! (blog), 13 de octubre de 2021. <https://www.argh.es/el-comic-es-arte/>.
- «¡Beatos, Mecachis y Percebes!: una exposición recorre la historia de la narración con imágenes | Cactus», 30 de noviembre de 2018. <https://www.revistacactus.com/beatos-mecachis-y-percebes-una-exposicion-recorre-la-historia-de-la-narracion-con-imagenes/>.
- «But Is It Art? According to Most People, Definitely Not | YouGov». Accedido 28 de abril de 2019. <https://yougov.co.uk/topics/lifestyle/articles-reports/2016/10/10/it-art-according-general-public-probably-not>
- «CGC Grades Finest Known Copy of 1938 Action Comics #1 | CGC». Accedido 4 de septiembre de 2022. <https://www.cgccomics.com/news/article/4143/action-comics-1/>
- CNN, Alaa Elassar. «Man Who Ate the \$120,000 Banana Art Installation Says He Isn't Sorry and Did It to Create Art». CNN, 7 de diciembre de 2019. <https://www.cnn.com/style/article/david-datuna-banana-art-basel-trnd/index.html>.
- Cultura, Secretaría de. «Posicionamiento sobre destrucción de obra de la pintora Frida Kahlo». gob.mx. Accedido 23 de octubre de 2022. <http://www.gob.mx/cultura/prensa/posicionamiento-sobre-destruccion-de-obra-de-la-pintora-frida-kahlo>
- «David Hockney's latest floral iPad works to blossom at five different galleries, from Los Angeles to Paris», The Art Newspaper - International art news and events, 4 de octubre de 2022, <https://www.theartnewspaper.com/2022/10/04/david-hockney-floral-ipad-paintings-five-galleries>
- Ehrmann, Thierry. «The Art Market in 2021». Accedido 10 de julio de 2022. <https://www.artprice.com/artprice-reports/the-art-market-in-2021/>

distribution-of-works-by-category-medium.

«El cómic es arte». ARGH! (blog), 13 de octubre de 2021. <https://www.argh.es/el-comic-es-arte/>.

«Entrevista con Nuria Enguita “La nueva sede del IVAM debe centrarse en el arte postmedia” – Cartelera Turia». Accedido 28 de mayo de 2022. <https://www.cartelaturia.com/entrevista-con-nuria-enguita-directora-del-ivam-la-nueva-sede-del-ivam-debe-centrarse-en-el-arte-postmedia/>.

«Francesc Ruiz. Les Esses». Accedido 21 de junio de 2023. <https://ivam.es/es/noticias/francesc-ruiz-les-esses/>.

Jiménez, Adriana Rivera, y Camacho Hernández. «LOS NFT EN LA PROPIEDAD INTELECTUAL», BLOG AMPPI No. 45 JUNIO-JULIO DE 2021 n.o 45 (2021). https://amppi.org.mx/wp-content/uploads/2021/07/45Blg_7aArtCmtTICS-NFTs_JunJul2021.pdf

Kelley, Mike. «Myth science», 1995. <http://www.fahlstrom.com/on-fahlstrom/myth-science-mike-kelley-1995>.

«La industria del cómic en España en 2022». Accedido 18 de marzo de 2023. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_industria_del_comic_en_espana_en_2022.html.

«Los mitos de Cthulhu: Astiberri Ediciones». Accedido 24 de julio de 2022. <https://www.astiberri.com/products/los-mitos-de-cthulhu>.

«Los mitos de Cthulhu, de Buscaglia / Breccia». Accedido 31 de agosto de 2022. <https://www.tebeosfera.com/1/Obra/Tebeo/Sinsentido/LosMitos/deCthulhu.htm>.

«Marc Azéma | La Grotte Chauvet-Pont d'Arc». Accedido 20 de mayo de 2022. <https://archeologie.culture.fr/chauvet/en/auteur/marc-azema>.

Pons, Álvaro. «“La narrativa oculta del cómic”». Gráfica, 20 de octubre de 2021. <https://grafica.info/la-narrativa-oculta-del-comic-por-alvaro-pons/>.

———. «Rediseñar el sector del cómic para que los creadores puedan vivir dignamente de su obra». Accedido 8 de junio de 2022. https://grafica.info/es-posible-el-deshielo-por-alvaro-pons/?fbclid=IwAR2MftlspBAtv0oERpJ_rBlrrjGlbBqqth6mdQv7_SUcjL6texAG4IL4I.

Turnes, Pablo. «esto no es : martin vitaliti». Accedido 25 de agosto de 2022. <http://www.martinvitaliti.net/index.php?/textos/esto-no-es/>.

Material audiovisual

Alberto Breccia - Caloi en su Tinta 3, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=jQrPJ11aHkc>.

Alberto Breccia Infinito, 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=tOGWIVv0Gc0>.

BBL Episode 1: My Kid Could Do That! Accedido 28 de abril de 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=fHaTrtjvjI>.

Breccia x Cuatro, 2017. https://www.youtube.com/watch?v=I3K_G_VaxYQ.

DC Tales From the Vault - How MAD Became a Magazine - Part II, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=7f405Mav7wI>.

¿De qué hablamos cuando hablamos de cómic? Master class de Álvaro Pons. CILELIJ. 1 de julio de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=mOzMRr9lByY>.

Eduardo Arroyo y su arte figurativo en SUR, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=cJpLeFpiwPk>.

Exposición en ca2m. Francesc Ruiz. Panal. Accedido 17 de junio de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=K3BcPWRrSYE>.

Exposicions Paco Roca. El Dibujado, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=einMVAo5MrE>.

Exposicions. Francesc Ruiz. Les esses, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=oATS9OMJMYA>.

Los oficios de la cultura • Miguelanxo Prado, dibujante de cómic. 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=ag1JlXnCb1Y>.

Why isn't Alan Moore's Name on the Watchmen Movie? (Comics vs. Film), 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=wyvVg9N-ab0>.

4. Tabla de Figuras

Índice de figuras

1. Dik Browne. <i>Hagar el Horrible</i> . 1973	34
2. Robert Massó. <i>Cadencias</i> . 2019	34
3. Bahnu Patrap. <i>I keep Forgetting things</i> . Cómic digital. 2022.	35
4. Grant Morrison y John Van Fleet. <i>Batman 663. El payaso a Medianoche</i> . 2007. DC Comics.	36
5. William Hogarth. <i>A Rake's Progress</i> . Planchas 4 y 5. Grabado. 1735	37
6. Lynd Ward. <i>God's Man</i> . Novela Xilográfica. 1929.	40
7. Instantmiso. <i>Siren's Lament</i> . Webcomic. 2016	43
8. Leyendas ilustradas del templo Kitano Tenjin. Emaki. S.XIII	44
9. Bill Watterson. <i>Calvin y Hobbes</i> . 1985 - 1995.	47
10. Chris Ware. <i>Building Stories</i> . 2012	53
11. Grant Morrison y Dough Mahnke. <i>Multiversity</i> . 2015. DC Comics	55
12. Joseph Kosuth. <i>Art as idea as idea</i> . Definition. Fotografía. 1968	62
13. Maurizio Cattelan. <i>Comediante</i> . Plátano y cinta adhesiva. 2019	63
14. David Hockney. 22 de abril de 2020. Pintura digital. 2020	68
15. Sergey Kolesov. <i>It didn't work</i> . Ilustración digital. 2014	70
16. Goro Fujita. <i>Worlds in worlds</i> . Ilustración digital tridimensional utilizando Quill. 2016.	71
17. Imágenes creadas por IA. https:// creator.nightcafe.studio	72
18. Jason Allen. <i>Théâtre D'opéra Spatial</i> . Imagen creada con IA. 2022	73
19. Rafael Sanzio (taller). <i>Incendio del Borgo</i> . Fresco. 1541. Estancias de Rafael, Museo Vaticano.	75
20. jeff-bark. <i>dazed and confused</i> . 2013.	77
21. Nachonass. <i>El rapto</i> . Graffiti. 2013. Colina, Chile	78
22. Chris Ware. <i>Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo</i> . 1995	84
23. Winsor McCay. <i>Little Nemo in Slumberland</i> . 1906.	91
24. Alberto Breccia. Viñeta de <i>El Eternatuta</i> . 1969. Fotografía de María François	94
25. Hergé. <i>Tintin. El asunto tornasol</i> . 1956.	96
26. Albert Monteys. <i>Jim Balloon</i> . 2020	104
27. Milton Caniff. <i>Terry y los piratas</i> . 1941.	111
28. Lucha libre profesional. WWE.	126
29. Shintaro Kago. <i>Abstraction</i> . 2000	129
30. Sergio García. <i>Lilith</i> . 2023	130
31. Richard Corben. <i>Mundo Mutante</i> . 1978.	137

32.	Dino Battaglia. <i>Cuentos de Maupassant</i> . 1977	138
33.	Stan Lee - Gene Colan. <i>Daredevil #27</i> . 1966. ©Marvel Comics	142
34.	David Alfaro Siqueiros. <i>Suicidio Colectivo</i> . Esmalte sobre madera. 1936.144	
35.	Markus Linnenbrink: ANDIREMEMBEREVERYONE. Resina epóxica y pigmentos sobre madera. 2020.	145
36.	Refik Anadol: Machine Hallucinations — MoMA Dreams. Data Painting. 2021 – 2022	147
37.	John Byrne y Dick Giordano. <i>Man of Steel</i> . 1986. ©DC Comics	150
38.	Alejandro Ocaña. <i>Dominó</i> . Fragmento. 2020.	151
39.	Alejandro Ocaña. <i>Dominó</i> . Fragmento. 2020.	152
40.	Neil Gaiman - Mike Dringenberg. <i>The Sandman</i> . ©DC Comics.	154
41.	Tom King y Mitch Gerards. <i>Mr Miracle</i> . 2019. © DC Comics.	155
42.	Hellen Frankenthaler. <i>Open wall</i> . 1953	156
43.	Alejandro Ocaña. <i>Atrapasueños</i> . Detalle. 2020-2023	157
44.	Alejandro Ocaña. <i>Dominó</i> . Fragmento. 2020.	158
45.	Alejandro Ocaña. <i>Ulmo</i> . 2022	161
46.	Alejandro Ocaña. <i>Ulmo</i> . 2022	162
47.	Bill Sienkiewicz. <i>Stray Toasters</i> . 1988. Epic Comics.	164
48.	Alejandro Ocaña. <i>Dominó</i> . 2020	166
49.	Alejandro Ocaña. <i>Atrapasueños</i> . Detalle. 2020-2023	167
50.	Chris Ware. <i>Rusty Brown</i> . 2019	168
51.	DLI-Hellblazer-25-pag24ZN.jpg	169
52.	Alejandro Ocaña. <i>Ulmo</i> . 2022	170
53.	John Byrne. <i>Superman #7</i> . 1987. ©DC Comics	172
54.	53. Katsuhiko Otomo. <i>Pesadillas (Domu)</i> . 1981	172
55.	Pruebas de texto y globos para <i>Atrapasueños</i>	174
56.	Lucian Freud pintando el retrato de la reina Isabel II. Fotografía de david Dawson	176
57.	Paolo Uccello. <i>Milagro de la hostia profanada</i> . 1467-68	178
58.	Sandro Botticelli. <i>La Historia de Nastagio degli Onesti</i> . 1483	179
59.	Amanda Conner y Jimmy Palmiotti. <i>Harley Quinn and Power Girl</i> . Fragmento de página. 2015. ©DC Comics.	180
60.	Keiron Gillen y Salvador Larroca. <i>Darth Vader. Vol 1</i> . 2015. ©Marvel Comics.	181
61.	Roy Lichtenstein: <i>Yellow Brushstroke</i> . 1965.	189
62.	Frank Miller: <i>The Dark Knight Returns</i> . 1986 © DC Comics	191
63.	Alan Moore y Brian Bolland. <i>The Killing Joke</i> . Deluxe Edition. 2008 ©DC Comics	192
64.	Alan Moore y Brian Bolland. <i>The Killing Joke</i> . Deluxe Edition.	

2008 ©DC Comics	193
65. Kurt Busiek y Alex Ross. <i>Marvels</i> . 1994. ©Marvel Comics.	195
66. Chris Ware. Juguete óptico e instrucciones de armado.	196
67. Stan Lee y Steve Ditko. <i>The Amazing Spider-Man</i> #38. 1966. ©Marvel Comics.	197
68. Alfredo Jaar. Proyecto Skoghall. 2000	209
69. #08. Martín Vitaliti. Collage elaborado a partir de <i>Flash: Secret Origins</i> #5 (1986). Ed DC/Zinco. 2011	218
70. Martín Vitaliti. #21. Collage compuesto a partir del cómic <i>Superman: Las primeras 100 historietas</i> . DC/Clarín. 2010.	219
71. Grant Morrison. <i>Multiversity</i> . 2015 DC Comics	220
72. Francesc Ruiz. <i>Panal</i> . 2020.	221
73. Francesc Ruiz. <i>Les Esses</i> . 2015	222
74. <i>La Ciudad en Viñetas</i> . Victor Puchalski. 2018. CentroCentro. Fotografía © Jesús Varillas	224
75. <i>Beatos, mecachis y percebes</i> . 2019. Biblioteca Nacional de España.	224
76. Paco Roca. <i>El Dibujado</i> . 2019. Instituto Valenciano de Arte Moderno IVAM.	225
77. Paco Roca. <i>El Dibujado</i> . 2019. Instituto Valenciano de Arte Moderno IVAM.	225
78. Max y Sergio García. <i>Viñetas Desbordadas</i> . 2019. Centro José Guerrero. Granada.	226
79. MAX. <i>La vida de Ubrut. Encargado de mantenimiento</i> . Viñetas desbordadas. 2019. Centro José Guerrero. Granada.	227
80. MAX. <i>Vladimir y Estragón</i> . Viñetas Desbordadas. 2019. Centro José Guerrero. Granada	227
81. Sergio García. <i>New York</i> . Viñetas Desbordadas. 2019. Centro José Guerrero. Granda	228
82. Cliff Sterret. <i>Polly and her pals</i> . 1923.	229
83. Stop. <i>Le Salon de 1892</i> . 1892. Extraído de Riout, <i>La peinture monochrome</i> . 2016.	229
84. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia. <i>Los Mitos de Cthulhu</i> . Adaptación de relatos de H. P. Lovecraft. 1975	230
85. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia. <i>Los Mitos de Cthulhu</i> . Adaptación de relatos de H. P. Lovecraft. 1975.	231
86. Alberto Breccia y Norberto Buscaglia. <i>Los Mitos de Cthulhu</i> . Adaptación de relatos de H. P. Lovecraft. 1975	233
87. Alberto Breccia. <i>Corazón Delator</i> . 1975. Adaptación del relato de Edgar Alan Poe	234
88. Miguelanxo Prado. <i>Ardalén</i> . Publicado por Norma Editores. 2012.	236
89. Miguelanxo Prado. <i>Ardalén</i> . Publicado por Norma Editores. 2012.	237
90. Miguelanxo Prado. <i>Trazo de Tiza</i> . 1993.	238

91.	Miguelanxo Prado. <i>Ardalén</i> . Publicado por Norma Editores. 2012.	239
92.	Miguelanxo Prado. <i>Trazo de Tiza</i> . 1993.	241
93.	Lorenzo Mattotti. <i>Fuegos</i> . 1988	242
94.	Fortunato Depero. <i>Ciclista multiplicado</i> . 1922	242
95.	Lorenzo Mattotti. <i>Fuegos</i> . 1988	243
96.	Auguste Renoir. <i>La Grenouillère</i> . 1869	243
97.	Giorgio de Chirico. <i>Enigma de un día</i> . 1914.	244
98.	Lorenzo Mattotti. <i>Dr Jekyll y Mr. Hyde</i> . 2012	244
99.	Roy Lichtenstein. <i>Whaam!</i> 1963	245
100.	Gary Simmons. <i>Boom</i> . 1996/2003	247
101.	Valerio Adami. <i>Los gozos del adulterio</i> . 1970	248
102.	Cy Twombly. <i>Nine Discourses on Commodus</i> . 1963	249
103.	Eduardo Arroyo. <i>Notas de Guernica</i> . 1970	249
104.	The Royal Art Lodge. <i>S/T</i> . 2015.	250
105.	. Marcel Dzama. <i>If you think this is just a game, you are wrong</i> . 2013	250
106.	Takashi Murakami. <i>Gero Tan</i> . 2002	252
107.	Raymond Pettibon. <i>I would go even further</i> . 1998	253
108.	Raymond Pettibon. <i>Afiche</i> . 1982	254
109.	Raymond Pettibon. <i>Ripped and wrinkled</i> . 2008	255
110.	Öyvind Fahlström. <i>Opera</i> . 1952-53	256
111.	Öyvind Fahlström. <i>Opera</i> . 1952-53	256
112.	Öyvind Fahlström. <i>Ade-Ledic-Nander 2</i> . 1955	258
113.	Öyvind Fahlström. <i>Sitting...</i> 1962	259
114.	Öyvind Fahlström. <i>Boceto para Sitting...</i> 1962	260
115.	Öyvind Fahlström. <i>Sitting... six months later</i> . 1962	262

