

**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE  
VALÈNCIA.  
FACULTAT DE BELLES ARTS.**

**PINTURA SECUENCIAL**  
Experimentación pictórica con las  
estructuras narrativas del cómic

Tipología 4

Autor: Alejandro Ocaña S.

Tutor Académico: Joël Mestre Froissard

Valencia, Junio de 2013



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	4
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>1. REFERENTES Y CONCEPTUALIZACIÓN DE LA OBRA</b> .....	8
1.1. Cómico, elipsis y secuencialidad.....	8
1.2. Materialidad Pictórica.....	12
1.3. La pulsión narrativa.....	13
1.4. Lenguaje Pictórico y de Cómico. La Comunicación.....	19
1.5. La (no) narración.....	23
<b>2. REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO DE TRABAJO</b> .....	26
2.1. Antecedentes dentro de la propia obra.....	26
2.2. La Forma.....	29
2.2.1. Esquema general de proceso creativo.....	29
2.2.2. Bocetos preliminares.....	31
2.2.3. Estructura Final.....	33
2.3. El Contenido.....	34
2.3.1. Procesos reflexivos.....	34
2.3.2. La Vanitas y el cómic: Dibujar el tiempo.....	35
2.3.3. El simbolismo. Iconos.....	37
2.3.4. Configuración definitiva.....	38
2.3.5. Diseño de Personajes: del estereotipo a la imagen final.....	39
2.3.6. Proceso de depuración del estereotipo.....	41
<b>3. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA OBRA REALIZADA</b> .....	43
3.1. Presentación de la Obra.....	43
3.2. Análisis de la obra.....	46
<b>4. CONCLUSIONES</b> .....	48
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	49

## TABLA DE ILUSTRACIONES

Fig 1 .....	9
Fig 2 .....	11
Fig 3 .....	11
Fig 4 .....	16
Fig 5 .....	16
Fig 6 .....	17
Fig 7 .....	17
Fig 8 .....	18
Fig 9 .....	18
Fig 10 .....	21
Fig 11 .....	22
Fig 12 .....	25
Fig 13 .....	27
Fig 14 .....	28
Fig 15 .....	30
Fig 16 .....	32
Fig 17 .....	32
Fig 18 .....	32
Fig 19 .....	32
Fig 20 .....	33
Fig 21 .....	43
Fig 22 .....	44
Fig 23 .....	45

## RESUMEN

El presente trabajo consiste en una investigación práctica de carácter experimental, respecto de las posibilidades plásticas y expresivas de la utilización de las estructuras narrativas del cómic en su aplicación al lenguaje pictórico, en lo que hemos denominado “pintura secuencial”, la cual intenta rescatar determinadas características de la pintura y del cómic. Específicamente, la cualidad polisémica y la carga histórica de la primera y la estructura narrativa visual del segundo, con el objetivo de potenciar las cualidades narrativas y de interpretación activa por parte del espectador, en su relación con la obra pictórica presentada.

Para este ejercicio se construyó una obra modular, compuesta de ocho cuadros-página, cuatro de los cuales están subdivididos en viñetas, dando lugar a una pintura-cómic o pintura secuencial, que relata una historia, la cual ha sido despojada de algunos de sus elementos narrativos fundamentales, como la introducción y el nudo dramático. Esta situación nos permite establecer diversas conexiones sémicas dentro de la obra. Asimismo, la diagramación de la obra en sus viñetas, está diseñada para impedir o dificultar una lectura lineal de la misma, generando bucles de narración y significación.

**Palabras clave:** Pintura, narrativa, Cómics. Narrativa visual, Secuencialidad, Tiempo.

## ABSTRACT

This research work is an experimental practice, for plastic and expressive possibilities of using comic narrative structures as applied to pictorial language, in what we called "sequential painting", which seeks to recover certain painting features and comics. Specifically, the polysemic quality and historical significance of painting, and visual narrative structure of comics, with the aim of enhancing the narrative qualities and active interpretation by the viewer, in their relationship with the paintings presented.

For this exercise we constructed a modular piece, consisting of eight page-paintings, three of which are subdivided into vignettes, resulting in a painting-comic or sequential painting, that tells a story, which has been stripped of some of its basic narrative elements such as the introduction and dramatic knot. This allows us to establish various semic connections within the work. Also, the layout of the work in its panels is designed to thwart or difficult a linear reading of it, generating loops of narrative and meaning.

**Keywords:** Painting, Narrative, Comics, Visual narrative, Sequentiality, Time.

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo de Final de Máster, cuyo título es Pintura Secuencial: Experimentación pictórica con las estructuras narrativas del cómic, se enmarca dentro de la Tipología IV, Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica, dentro de las especificaciones que exige la elaboración de esta propuesta.

Este ejercicio se desarrolla como una propuesta pictórica, cuyo principal objetivo es experimentar con las estructuras de la narrativa visual del cómic en su aplicación al lenguaje pictórico, a través de la creación de una obra plástica. Al realizar este experimento esperamos lograr un equilibrio que permita conjugar dos lenguajes cercanos pero dispares, como son el cómic y la pintura, en una propuesta pictórica, así como buscar los límites de las estructuras de narrativa visual del cómic en cuanto a su eficacia comunicativa, deconstruyendo dentro de ellas la narración y dando espacio a una multiplicidad de lecturas más propia de la pintura.

El interés por la pintura en cuanto a lenguaje nace desde la observación de la propia obra y el cómo esta obra y otras se relacionan con un determinado tipo de espectador. Así el cómic se presenta, a diferencia de la pintura, como una forma artística sumamente especializada en lograr comunicarse con un lector. Ya sea por su naturaleza de producto de consumo, guiado principalmente por las directrices del mercado, o por su propio camino evolutivo, el cómic es una forma de expresión altamente eficiente en lograr dar a entender sus mensajes.

La pintura, por otro lado, al seguir un camino de liberación y experimentación, muchas veces -y también por la propia naturaleza polisémica de la imagen como signo- se presenta críptica y de difícil lectura.

Numerosos han sido los artistas que han incorporado elementos del cómic a su pintura. Sin embargo, creemos que el aprovechamiento de las estructuras de narrativa visual y de secuencialidad propias del cómic, pueden ser estudiadas y aprovechadas con mayor profundidad.

Se ha decidido entonces profundizar este camino y sacar aquellos elementos a la luz para comprenderlos de mejor manera y experimentar con ellos en la búsqueda de un lenguaje propio que permita dar continuidad y cuerpo a la propia obra.

### *Metodología*

La metodología utilizada se divide en dos categorías: Teoría y práctica. En la primera de ellas, englobamos las fases preliminares de investigación y documentación, mientras en la segunda se clasifican las acciones relacionadas con la experimentación y puesta en obra de los conceptos desarrollados y problemáticas planteadas.

Al ser un trabajo de carácter experimental, en determinados momentos el trabajo teórico se desarrolló simultáneamente con la parte práctica, e incluso se vio definido y modificado por esta, y las nuevas investigaciones llevaron a su vez a realizar modificaciones en la obra. El cuestionamiento a la obra se hizo una constante, generando modificaciones en todo momento, durante el transcurso de su materialización. Aun cuando existían ciertas directrices definidas en relación con lo inicialmente investigado y con los objetivos planteados.

Cada una de las fases se divide en una serie de actividades las cuales han sido organizadas de la siguiente manera

#### Parte 1. Teoría:

- Recopilación de información
- Investigación respecto de los temas abordados.
- Búsqueda de referentes
- Recopilación de imágenes de referentes y de apoyo
- Elaboración de textos

#### Parte2. Práctica:

- Recopilación de imágenes
- Diseño de personajes
- Escritura de argumento y guión
- Diagramación de la obra
- Bocetos
- Revisión de diseño
- Ejecución de obra

## 1. REFERENTES Y CONCEPTUALIZACIÓN DE LA OBRA

En este apartado intentaremos dar algunas definiciones de términos o conceptos relevantes para el desarrollo de la investigación y la construcción de la obra pictórica. Las definiciones presentadas corresponden a reflexiones personales basadas en la información recopilada durante la fase teórica del proceso. No pretenden ser definiciones absolutas ni se intenta profundizar demasiado en aquellos aspectos que sobrepasan los márgenes delimitados para este trabajo en concreto. Es entonces, a partir de estas reflexiones en relación a los conceptos investigados que basaremos el trabajo práctico de construcción de la obra.

### 1.1. Cómics, elipsis y secuencialidad

Existen diversas definiciones para enmarcar lo que entendemos como cómic. Una de las más utilizadas, por su sencillez y claridad, y sobre la cual trabajaremos en esta investigación es la definición que hace Will Eisner, quien en sus textos se refiere al cómic básicamente como “arte secuencial”. Vale decir, una serie de imágenes que obedecen a una intencionalidad determinada por parte del autor, dispuestas en un determinado espacio, permitiendo establecer un relato entre una imagen y la siguiente. Una definición más profunda pero en la misma línea es la de Roman Gubern, que define al cómic como *“estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”*<sup>1</sup>.

En la Figura 1, podemos apreciar el intrincado trabajo de Chris Ware, quien juega constantemente con la composición de la página, manejando hábilmente los procesos de lectura y visionado del cómic, utilizando maquetaciones de página poco habituales y que incluso pudiesen parecer caóticas a primera vista que sin embargo albergan una cuidada y meticulosa composición.

---

<sup>1</sup>GUBERN, Roman : *El lenguaje de los cómics*. Barcelona . Península, 1972, p. 35.



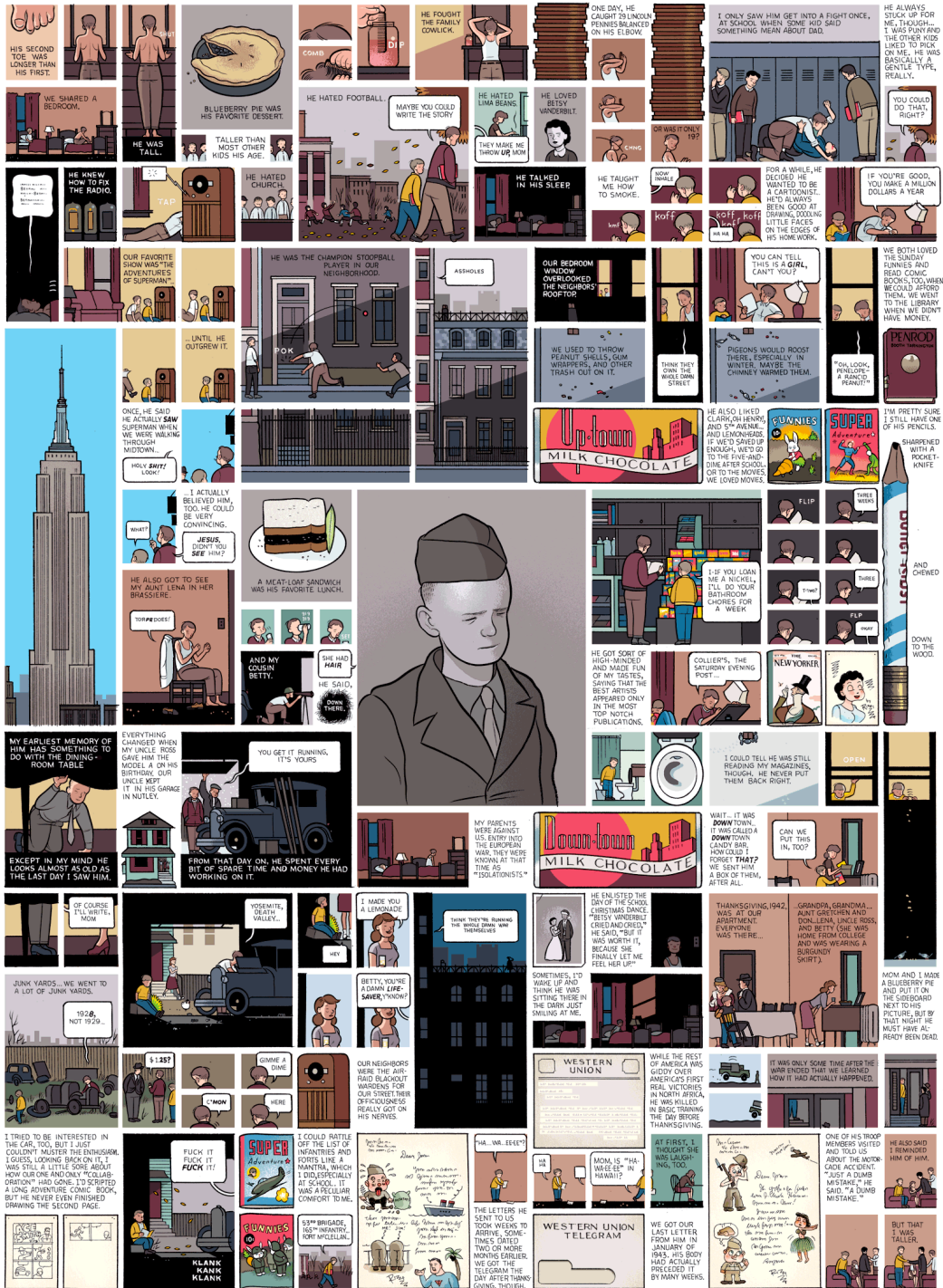


Fig 1: Chris Ware, Leftovers. 2006.

En ambos casos, es la secuencialidad –y en Gubern, específicamente, la estructura secuencial– lo que caracteriza al cómic y lo distingue de otras expresiones artísticas de carácter narrativo.

*(...) Al examinar el concepto de estructura narrativa a la luz de la historia de la pintura, cabría preguntarse si ciertas obras de pintores tan característicamente “narrativos” como Hieronymus Bosch o Bruegel deben considerarse cómics. La pregunta es pertinente, pero debe responderse negativamente, ya que a pesar de su dinamicidad, tales obras carecen de estructura secuencial y su lectura, si bien acentuadamente móvil, es altamente arbitraria por la ausencia de referencias señalizadoras sobre su “progresión secuencial”<sup>2</sup>.*

Esto es especialmente notorio al examinar a autores que han intentado acercamientos hacia el cómic desde la pintura. El ejemplo más preclaro es Roy Lichtenstein [Fig. 2], quien se apropia de la estética de ciertos cómics para desarrollar su discurso. Sin embargo, tal como ocurre con gran parte de los autores del Pop Art que hacen referencia al cómic, su trabajo carece del aspecto secuencial que define a este lenguaje.

Dentro del arte contemporáneo, tomamos ejemplo del trabajo del argentino Martín Vitaliti, cuyo trabajo se centra en la experimentación con la estructura narrativa del cómic, el transcurso del tiempo, la ruptura de los límites de la viñeta y en general su obra busca experimentar y tensionar los límites que el cómic ofrece [Fig. 3].

Dentro de las figuras retóricas de las cuales se sirve el cómic para su funcionamiento, sin duda la más relevante es la elipsis. La elipsis consiste en la supresión de uno o más elementos dentro de un texto, sin afectar la comprensión del total del mismo. En el cómic, se le denomina elipsis a toda aquella acción o parte de la narración que no se encuentra representada o graficada, pero aun así forma parte del relato y es sobreentendida por el lector. Esta figura retórica es parte sustancial de la naturaleza del cómic, puesto que se forma en el espacio entre una viñeta y otra. Cada vez que

---

<sup>2</sup>Ibíd., p 107.

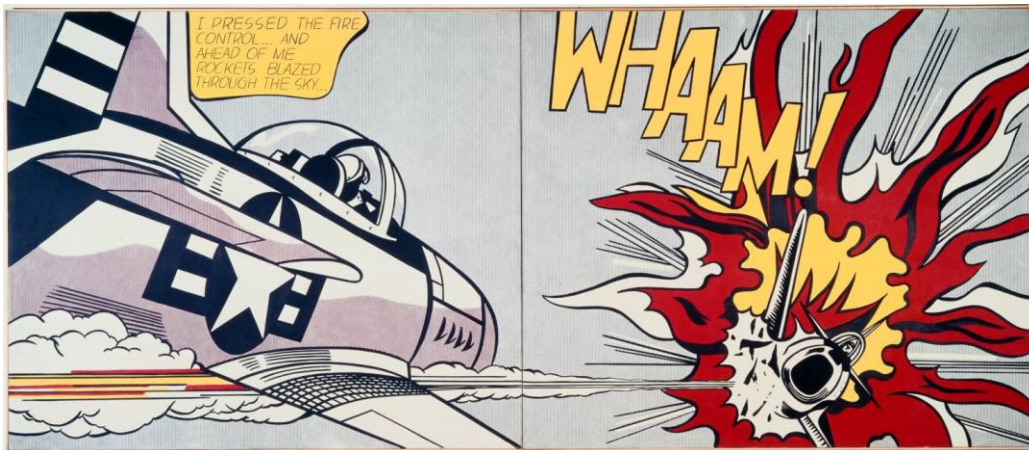


Fig. 2. Roy Lichtenstein. *Whaam!* 1962.

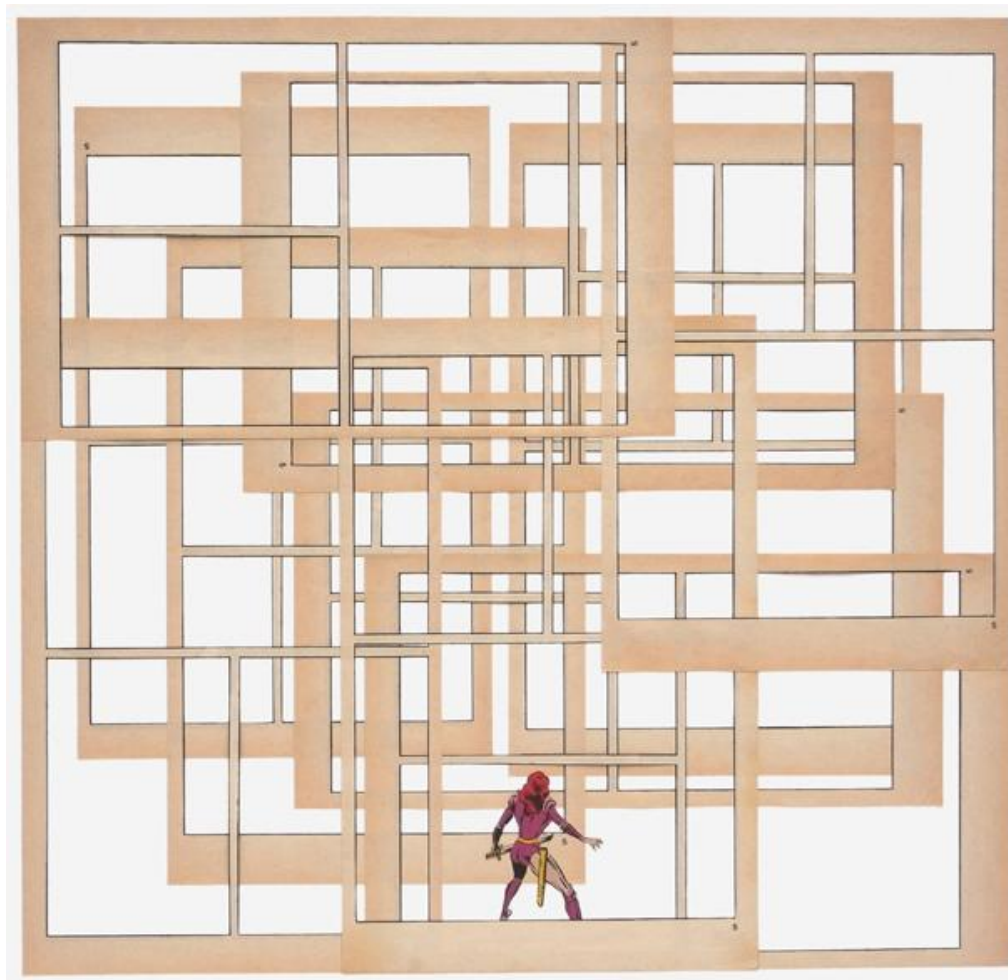


Fig. 3. Martín Vitaliti #60. 2012. *Collage realizado a partir de 10 páginas de la publicación La Cosa, nº 14, por John Byrne y Ron Wilson.*

saltamos de una viñeta a la siguiente, estamos realizando este ejercicio elíptico de rellenar o interpretar el vacío para dar sentido a lo que se nos presenta.

*La selección de espacios o/y tiempos significativos que el dibujante opera para articular su narración evidencia que los cómics, en mayor grado todavía que el cine, se basan en un “lenguaje elíptico”. Se entiende por <<elipsis>> la “omisión en el habla de un elemento que existe en el pensamiento lógico”<sup>3</sup>*

El cerebro rellena estos espacios en blanco, uniendo ambas ilustraciones en una secuencia. Sin esta capacidad, solo veríamos dibujos aislados y no podríamos seguir el desarrollo de la historia. Un buen manejo de este espacio en blanco permite que la lectura sea fluida y comprensible para el espectador.

## 1.2. Materialidad Pictórica

Es una cuestión de gran peso el intentar definir en este momento qué es la pintura. Al no ser uno de los objetivos de este estudio, no profundizaremos demasiado sobre este particular, aun cuando intentaremos aventurar una idea general para sustentar el trabajo y establecer el paralelo con el cómic, para así encontrar las variantes y las posibilidades de conjunción de ambas disciplinas.

Si reflexionamos al respecto, podemos ver que hay muy pocas cosas que son inherentes al arte pictórico, muy pocas cosas que permiten decir que algo es una pintura y no otra cosa. Es así que hoy en día lo único que hace que una pintura se configure como tal es, precisamente, esa “pictoricidad” de la obra, es decir, que la obra en cuestión sea percibida como una 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 base actual de esa tradición) sino por la presencia en equilibrio de los diferentes rasgos que la caracterizan y muy especialmente por su significación; los procesos*

---

<sup>3</sup> *Ibíd.*, p. 117

*y elementos, no solo materiales sino visuales e intelectivos, que participan en el fenómeno*<sup>4</sup>.

Y dentro de estas características irrenunciables, hemos recogido dos, que pueden reducirse a una. La primera de ellas es la manufactura, la impronta material de la pintura. O quizás la ilusión de la materialidad.

En la medida que una obra pictórica esconde o se aleja de su materialidad, deja de ser percibida como una pintura. Es este el juego perceptivo que vemos en los cuadros fotorrealistas, o en los ejemplos más sintéticos del Pop art. Esta situación funciona de igual manera a la inversa: en la medida en que una obra simula o adquiere las características matéricas de la pintura, es percibida como pintura, aun cuando se trate de fotografía [Fig. 4] o arte digital. Aun cuando la pintura digital no posee una existencia física, es la simulación de la materialidad lo que nos hace percibir las como pintura [Fig. 5]. Por otro lado, lo que realmente hace reconocible a una pintura como tal es su organización interna. La forma en que los diversos elementos constituyentes de la obra se organizan y se cargan de sentido. Por este motivo, por ejemplo, disciplinas como el graffiti o el stencil no se perciben *naturalmente* como pintura. Al igual que el punto anterior, esta cualidad también está presente en el proceso inverso: Si la obra y las partes que la componen se disponen de forma "pictórica", se establecen asociaciones "pictóricas" entre ellas y la imagen se ve como una pintura.

En ambos casos, a lo que se apela es a una "memoria de la pintura". En ese sentido, la pintura se hace reconocible como tal en la medida en la que se relaciona con su propia historia, como material y como lenguaje.

### 1.3. La pulsión narrativa.

En el Cómic la estructura narrativa habitual es la estructura de cuento (introducción, nudo, desenlace). La gran mayoría de los cómics producidos presentan esta configuración. Sin embargo, existen otras vertientes, como las tiras de prensa, humorísticas o de aventuras. Estas se basan más en el "devenir" de los personajes que en resolver un conflicto central. Ejemplo de esto puede ser cualquier tira seriada, como

---

<sup>4</sup>CARRERE, Alberto y SABORIT, José : *Retórica de la Pintura*. Madrid, Cátedra. 2000. Pags. 47-48

por ejemplo, *Calvin y Hobbes* de Bill Watterson [Fig. 6]. En la tira diaria de prensa, no existe el espacio para desarrollar una trama según la estructura de cuento. Tampoco encontramos la estructura narrativa del cuento en aquellas historias de inspiración más naturalista, agrupadas bajo el término genérico de *slice of life*, que intentan reflejar la cotidianidad de la existencia de sus personajes, en un afán de representar la vida de forma realista. En este afán, es claro que no puede utilizarse la estructura narrativa antes mencionada, puesto que en la vida real no existe un solo nudo argumental, mucho menos un desenlace o un final. La vida simplemente continúa y se compone de numerosos pequeños nudos dramáticos que pudiesen ir resolviéndose o simplemente diluirse o no. También debemos mencionar la variante del cómic abstracto, el cual tiene un carácter más experimental y no se rige por estructuras narrativas de ningún tipo.

En relación con la pintura, la narrativa ha estado ligada al quehacer pictórico básicamente desde su origen. Desde las primeras manifestaciones del arte rupestre, la pintura ha cumplido una función narrativa. Podemos de hecho pensar que la pintura nace como respuesta a esta necesidad de establecer relatos y comunicarse más allá del lenguaje hablado. Sin embargo, en la actualidad, dentro de la pintura no existe una estructura narrativa prefijada y mucho menos la pintura tiene la necesidad u obligación de cumplir función narrativa alguna. Desde la aparición del impresionismo, y coincidiendo con la revolución industrial y el surgimiento de nuevas tecnologías, la pintura fue liberándose paulatinamente de los anclajes que le ataban hasta ese momento. A día de hoy, la pintura, como manifestación artística, cuenta con una libertad temática y estilística casi absoluta. Dentro de los artistas que trabajan la función narrativa de la pintura, podemos mencionar el trabajo de Eduardo Arroyo [Fig. 7], cuya obra rescata elementos narrativos del cómic, particularmente la secuencialidad y el uso de estereotipos, para generar obras en las cuales el relato, cargado siempre de una mirada crítica, juega un papel primordial.

También destacamos el trabajo pictórico de Oyvind Fahlström [Fig. 8], el cual se caracteriza por rescatar elementos propios del cómic y hacer un uso muy claro de la narrativa y la secuencialidad. En su serie de “pinturas variables” disponía elementos móviles dentro del cuadro, los cuales el espectador podía reubicar, modificando así no

solo la composición, sino el significado mismo de la obra, dando lugar así a una obra que nunca está “terminada”. Asimismo, encontramos ejemplos de uso de la secuencialidad y la narrativa en el trabajo del colectivo canadiense Royal Art Lodge [Fig. 9], cuyos trabajos, de creación colectiva, agrupan imágenes y textos en una disposición que recuerda al viñeteado del comic, estableciendo asociaciones por proximidad, semejanza y contenido.



*Fig. 4. Jeff Bark. Serie Abandon. 2006.*



*Fig. 5 Innes McDougall. Uck\_you. 2009. Pintura Digital*





Fig. 6. Bill Watterson, *Calvin y Hobbes*.



Fig.7. Eduardo Arroyo. *Dichosos quién como Ulises I.* 1977.



Fig. 8. Öyvind Fahlström. Six months later (phase 4). 1962.



Fig. 9. The Royal Art Lodge

#### 1.4. Lenguaje Pictórico y de Cómico. La Comunicación

Podemos definir la comunicación como la transmisión de información entre una entidad emisora, dirigida a otra entidad, receptora, a través de un medio. El cómic es un medio de expresión en el cual la finalidad comunicativa es de una importancia fundamental. Está diseñado para ser comprendido y entregar su mensaje de forma clara. Para esto, se sirve de una serie de estructuras, estereotipos, tópicos y herramientas narrativas, cada una con funciones muy claras y definidas. Desde su aparición en las tiras de prensa hasta el día de hoy, ha experimentado un proceso constante de construcción, fortalecimiento y especialización como lenguaje, siendo numerosos los autores que han abocado sus esfuerzos en identificar y establecer una serie de parámetros, bases y clasificaciones en relación con los diversos aspectos que lo componen, así como la capacidad narrativa de cada uno de ellos, clarificando, estructurando y fortaleciendo la función narrativa del cómic. Desde el diseño de los personajes hasta la forma y extensión de las viñetas, todos los elementos presentes en un cómic pueden ser utilizados como una certera herramienta comunicativa. Muchos de estos elementos han sido adoptados y asimilados de otras disciplinas, como el cine y la fotografía, cuyo nacimiento es contemporáneo al cómic como género, así como de la pintura, la ilustración y la literatura.

*(...) las interferencias con los otros lenguajes, las recíprocas contaminaciones no son un acervo hereditario, sino conquistas expresivas, adquisiciones y mutaciones que se han verificado en el curso de los años<sup>5</sup>.*

Por otro lado, la pintura, desde finales del Siglo XIX, ha renegado sistemáticamente de las ataduras de la academia, la narrativa y progresivamente, de cualquier limitación o andamiaje y es hoy en día, un medio mucho más libre. Casi absolutamente libre, al punto de que resulta actualmente difícil definir qué es aquello que distingue a la pintura como tal. (Ver apartado 1.2. *Materialidad pictórica*).

---

<sup>5</sup> BARBIERI, Daniele : *Los lenguajes del Cómico*. Barcelona, Paidós. 1998 p. 100

En este punto, rescatamos una reflexión de G. Deleuze en relación con la comunicación y el arte.

*Me parece que esto quiere decir en un primer sentido que la comunicación es la propagación y la transmisión de una información. ¿Y qué es una información? Una información es un conjunto de palabras de orden. Cuando se les informa, se les dice aquello que ustedes deben creer.*

*(...)Esto es la información, la comunicación, e independientemente de estas palabras de orden y de la transmisión de las palabras de orden, no hay comunicación, no hay información. Lo que nos lleva a decir que la información es exactamente el sistema de control<sup>6</sup>.*

Siguiendo esta línea, podemos decir que el arte, en general, se mantiene de cierta forma alejado de aquello que llamamos comunicación, precisamente porque su materia prima no es la información y su naturaleza no es informar.

*¿Cuál es la relación entre la obra de arte y la comunicación? Ninguna.*

*Ninguna, la obra de arte no es un instrumento de comunicación. La obra de arte no tiene nada que hacer con la comunicación. La obra de arte, estrictamente, no contiene la mínima parte de información. Por el contrario, hay una afinidad fundamental entre la obra de arte y el acto de resistencia. Entonces aquí sí, la obra tiene algo que hacer con la información y la comunicación, sí, a título de acto de resistencia<sup>7</sup>.*

En este aspecto rescatamos, a modo de ejemplo, el trabajo de Alberto Breccia [Fig. 10] quien, desde el cómic, llevó a cabo un proceso constante de experimentación plástica y material, ampliando los límites del medio, en una búsqueda expresiva que en algún momento atentó contra la reproductibilidad de la obra. Siguiendo una línea similar de experimentación, el artista estadounidense Bill Sienkiewicz ha logrado destacarse y convertirse en referente, trabajando siempre desde dentro de la industria. [Fig. 11].

---

<sup>6</sup> DELEUZE, Gilles : *¿Qué es el acto de creación?* Publicado en *Fermentario* N°6. 2012.

<sup>7</sup> *Ibíd.*



**J**OHANSEN CREE QUE DOS HOMBRES MURIERON SIMPLEMENTE DE MIEDO EN AQUEL INSTANTE MALDITO. EL MONSTRUO ESTÁ MÁS ALLÁ DE TODA POSIBLE DESCRIPCIÓN. NO HAY LENGUAJE APLICABLE A ESE ABISMO DE HORROR INMEMORIAL...

...A ESA PAVOROSA CONTRADICCIÓN DE TODAS LAS LEYES DE LA MATERIA, LA FUERZA Y EL ORDEN CÓSMICO. EL MONSTRUO DE LOS ÍDOLOS, EL VERDE Y VISCOSO DEMONIO VENIDO DE OTROS ASTROS HABÍA DESPERTADO PARA RECLAMAR SUS DERECHOS.

**S**OLO BRIDEN Y JOHANSEN LLEGARON AL BOTE. RE-MARON DESESPERADAMENTE MIENTRAS LA MONTAÑOSA MONSTRUOSIDAD DESCENDÍA POR LOS ESCALONES DE PIEDRA RESBALADIZA Y SE DETENÍA TITUBEANDO A ORILLAS DEL AGUA.

5

Fig. 10. Alberto Breccia. Plancha perteneciente a Los Mitos de Cthulu. 1976



Fig. 11. Bill Sienkiewicz. Ilustración para Superman. ©DC Cómics

En relación a su capacidad como medio comunicativo, podemos afirmar que la pintura puede mostrar una faceta comunicativa, pero considerarla un medio de comunicación es, como mínimo, arriesgado e incompleto, si no totalmente erróneo.

*(...) y es posible que de la misma imagen diversos contempladores extraigan significados distintos, complementarios o enfrentados, gracias a la conocida disponibilidad polisémica de la imagen. A la imagen artística (o que se pretende tal), en particular, le suele repugnar la sequedad monosémica y acostumbra a estar investida por una constelación de connotaciones<sup>8</sup>.*

Estas disciplinas, la pintura y el cómic, si bien son cercanas y en algún momento de la historia se han alimentado recíprocamente, poseen una naturaleza individual, lo cual determina y delimita muchas veces aquello que se quiere o se puede comunicar a través de ellas.

*(...) los lenguajes no son solamente instrumentos con los cuales comunicamos lo que pretendemos; son, también y sobre todo, ambientes en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que queremos, además de lo que podemos comunicar<sup>9</sup>.*

Por este motivo, pensamos que al intentar unir estos lenguajes en una obra, sin que pierdan su identidad, podemos dar lugar a nuevos “ambientes”, nuevas posibilidades de comunicación, interpretación y lectura. Creemos que a través de esta hibridación lograremos llegar a un lugar donde las posibilidades comunicativas y riquezas de ambos lenguajes logren un equilibrio y se fortalezcan mutuamente.

### 1.5. La (no) narración

En este texto hemos denominado al tipo de narrativa utilizada como una “no-narración”. Es una traslación del concepto de no-lugar al terreno del relato. Es un ejercicio de transferencia espacio-temporal. Así como el cómic traduce el tiempo a la

---

<sup>8</sup> GUBERN, Román : *Patologías de la imagen*. Barcelona, Anagrama. 2005. p. 37

<sup>9</sup> BARBIERI, Daniele : op cit, p. 11.

representación espacial, en este trabajo se ha trasladado el no-lugar (espacio) a la no-narración (tiempo).

*La viñeta representa pictográficamente, por lo tanto, un espacio y un tiempo o, más precisamente, un espacio que adquiere dimensión de temporalidad (...) Nos encontramos, por lo tanto, ante un caso de espacio temporalizado o de tiempo espacializado<sup>10</sup>.*

La no-narración en este caso se caracteriza por ser un trozo de relato que no conduce a un final. Es un bucle de historia que no encuentra un desenlace, ni un comienzo. No presenta un conflicto claro. La narración entonces, se presenta como un conjunto de descripciones y pistas que no llevan a un destino predefinido. Se privilegia el aspecto sensorial del uso de la palabra, la creación de determinadas atmósferas por sobre la construcción de un hilo narrativo convencional. Ejemplos de este tipo de narrativa encontramos en ciertos cómics de carácter experimental, en el cine y la literatura.

Dentro de este trabajo no nos extenderemos en una lista de autores y obras que abordan este punto. Sin embargo, nos parece necesario mencionar a Julio Cortázar, cuya narrativa se caracteriza por los juegos espacio-temporales, por jugar con el lenguaje y por escapar constantemente de la construcción narrativa tradicional, dando lugar, sobre todo en sus cuentos, a relatos que crean atmósferas, sensaciones, situaciones y ambientes, antes que contar una historia.

Dentro del cine encontramos la figura de David Lynch, y mencionaremos específicamente el filme *Carretera Perdida*, cuya construcción la convierte en una obra incomprensible si seguimos los cánones establecidos para el desarrollo de un relato. Este filme se sustenta en sus cabos sueltos, en la posibilidad de interpretación, en su aspecto visual y sensorial y en una lógica interna que, intencionadamente, jamás calza del todo.

---

<sup>10</sup>GUBERN, Roman : *El Lenguaje de los comics*. Barcelona, Península. 1972, pags 115-116



También han servido de referente para nuestra investigación el trabajo de los Hermanos Quay, cuyas animaciones se caracterizan por la creación de espacios y ambientaciones en donde la narrativa es oscura y muchas veces de difícil lectura, privilegiando, una vez más, la atmósfera y los aspectos sensoriales de la obra.

Por último, dentro del cine de tono más realista, haremos mención, a modo de ejemplo, de los filmes *Gummo*, de Harmony Korine y *La Ciénaga*, de Lucrecia Martel. Este tipo de obras se caracterizan por ser descripciones de lugares, personajes y situaciones, renunciando al nudo argumental y al desenlace, descartando estructurar su narrativa en base a un conflicto central. En cierto sentido, su funcionamiento interno los acerca más al retrato que al relato [fig. 12].

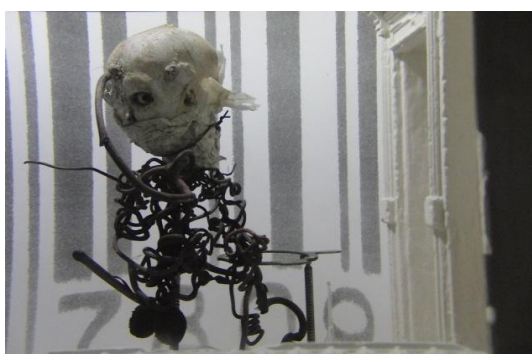


Fig 12. De arriba abajo y de izquierda a derecha: Fotogramas de *Rehearsals for extinct anatomies*, de los Hermanos Quay; *Carretera Perdida*, de David Lynch, *Gummo* (1997), de Harmony Korine y *La ciénaga* (2001), de Lucrecia Martel.

## 2. REFLEXIÓN SOBRE EL PROCESO DE TRABAJO

### 2.1. Antecedentes dentro de la propia obra

Para encontrar una raíz, un origen que de sustento a la idea que se propone en el presente trabajo, es importante remitirse a la producción de obra anterior. Es en ella donde nace la idea de combinar elementos pictóricos con el lenguaje del cómic. En concreto, nos referiremos a una serie de obras denominadas “proyecto Sarkós” en la cual se reflexionaba respecto del gore a través de la pintura. En esta serie, que comienza el año 2003 y que por diversos motivos fue dejada a un lado en su desarrollo, se pueden apreciar claramente elementos compositivos propios del cómic. Este acercamiento se produjo de forma más bien intuitiva, ya que este aspecto se hacía presente más bien como una preferencia personal y no formaba parte del cuerpo reflexivo original, puesto que en ese momento la atención estaba centrada en los aspectos pictóricos de la representación del cuerpo y la reflexión en torno al cadáver, como alteridad y como resto. Sin embargo, al mirar dichas obras desde el presente, hemos percibido la verdadera importancia de la influencia del cómic, en cómo los cuadros se componen y ordenan a modo de viñetas, y de cómo los ritmos narrativos están estudiados, intentando dar forma a una suerte de narración vacía. Esto es claro en las obras tituladas comic 01 y comic 02 [Figs. 13 y 14].

Estos aspectos, tanto narrativos como compositivos, fueron rescatados y se intentó profundizar en su desarrollo a través de la investigación que da forma a este trabajo.



*Fig. 13. Alejandro Ocaña. Comic 01. Esmalte al agua sobre lienzo. 283x283 cm. 2003.*



*Fig. 15. Alejandro Ocaña. Comic 02. Esmalte al agua sobre lienzo. 283x283 cm. 2004*

## 2.2. La Forma

### 2.2.1. Esquema general de proceso creativo

Al ser esta una investigación principalmente formal y experimental, la reflexión sobre los procesos de trabajo adquiere gran relevancia, puesto que el reconocer patrones de comportamiento dentro de los procesos creativos para así intentar una sistematización, nos permitirá manejar de mejor forma el desarrollo de esta y posteriores obras, optimizar el tiempo invertido, anticipar resultados y en definitiva nos ayudará a tener una mejor evolución dentro de nuestra práctica artística. El presente esquema resume el proceso creativo a través de cual la obra fue tomando forma. Este esquema no se centra en la creación de este trabajo en específico sino más bien reproduce los procesos mentales propios, que conducen a la producción de obra. Se destacan ciertos puntos de inflexión en los cuales el producto pasa por etapas de maduración hasta el resultado final.

En un inicio, hemos determinado una zona la cual llamamos *nebulosa*, que corresponde al momento o lugar en el cual surge una idea. El término *nebulosa* hace referencia al hecho de que este inicio es generalmente intuitivo y bastante inasible. Esta idea puede ser una imagen, una frase, o simplemente una sensación. En el intento de capturar, de aprehender esta idea, sobreviene una fase de *lluvia de ideas*, en la cual se pone sobre papel o en el ordenador, tanto en dibujo como en texto, todo lo posible en relación con la idea que se trabaja. Con este primer decantamiento de las ideas, comienza un proceso de búsqueda de imágenes, textos y referentes que sirvan al propósito de dar cuerpo al proyecto en ciernes. Con los datos e imágenes recopilados, se realiza un proceso de filtrado, de ordenamiento, momento en el cual aparecen los primeros bocetos, en forma más o menos paralela. Es generalmente en esta etapa que se produce lo que hemos denominado *insight*; es decir, el momento en el que estas ideas, referentes y apuntes cobran sentido y dejan de estar dispersas. En este punto, generalmente, la obra toma cuerpo definitivo, independiente de variaciones menores que se produzcan con posterioridad. Es también en este punto en donde puede evaluarse ya si la obra merece seguir siendo trabajada, o si es más conveniente comenzar desde el principio.

Con este cuerpo ya formado, comienza un proceso de “diálogo” con la obra. La primera cuestión es si esta obra tiene el potencial necesario para materializarse. De ser así, se continúa el proceso de conformación de la obra, realizando las modificaciones que se estimen necesarias hasta el término del proceso de producción. Luego de esto se evalúa si el trabajo es acorde a lo proyectado y si el tema se ha agotado. Ante esta última cuestión, se decide si seguir en esa línea o buscar otras nuevas, volviendo a la casilla inicial.

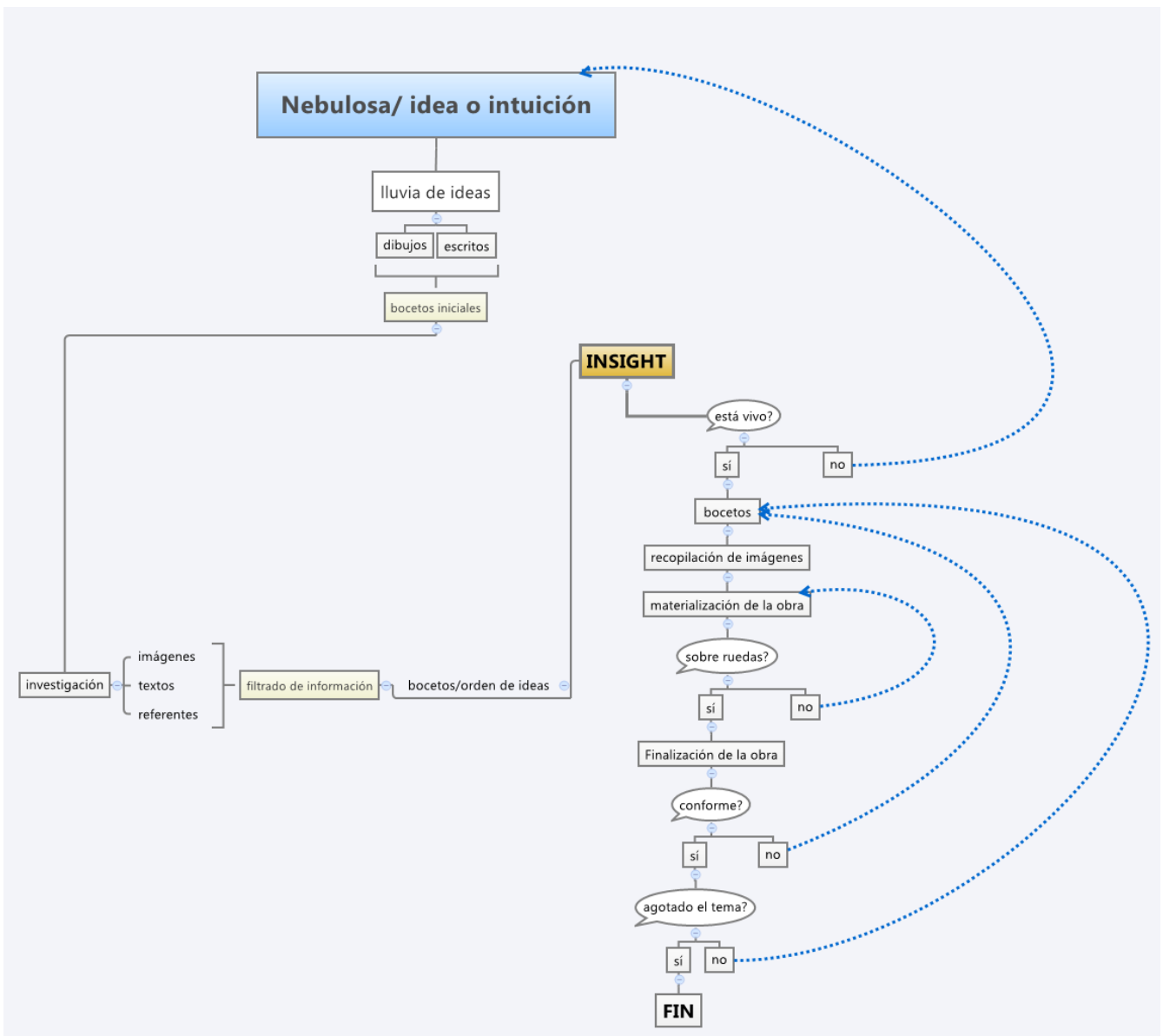


Fig. 15. Esquema de proceso creativo.

### 2.2.2. Bocetos preliminares

En una primera fase del trabajo, se trabajó con énfasis en la diagramación general del espacio y en resolver ciertas cuestiones relacionadas con la posibilidad de lectura, la escala de la obra, la cantidad de piezas y el modo en el que se enfrentaría este ejercicio. En un principio, se barajó la idea de trabajar en formatos grandes, sin embargo por razones de coste y de calendario, se decidió reducir a un formato mediano que no afectara la legibilidad de la obra.

Una vez decidida la escala, intentamos variadas aproximaciones al problema de realizar una secuencia que no fuera específicamente lineal y que no transformara a esta obra en un “comic” gigante, sino que pudiera equilibrarse entre la pintura y el cómic. Es así que surgieron los primeros diseños, los cuales fueron descartados. El primero, consistente en una serie de paneles dispuestos en sucesión horizontal [Fig. 16], por presentar una linealidad demasiado evidente y el segundo, pensando en el panel no como una viñeta, sino como una página. Sin embargo el resultado fue que la serie de páginas-paneles constituían una barrera más que un soporte, encorsetando y reduciendo las posibilidades de expansión pictórica de la obra.

Se intentó utilizar una estructura fija, una trama de viñetas, para dar coherencia a la obra en su conjunto [Fig. 17]. La trama o “grilla” de página es de uso común en los cómics, ya que permite una serie amplia de combinaciones de viñetas para cada página, sin perder la unidad del conjunto. Esta composición presentaba el mismo inconveniente que el diseño anterior, al entramparse demasiado en estructuras típicas del cómic, entorpeciendo la percepción de la obra como un ejercicio pictórico.

Finalmente, se optó por una composición modular en la cual los paneles pudiesen ser subdivididos en viñetas en la medida que fuese necesario, siendo los paneles de diversas medidas. Las subdivisiones y la diagramación de los paneles se realizó teniendo en mente que la lectura de ellos pudiese ser diversa, evitando una linealidad excesiva. Esta configuración fue la base de la estructura final [Figs. 18 y 19].



Fig. 16. Primer boceto

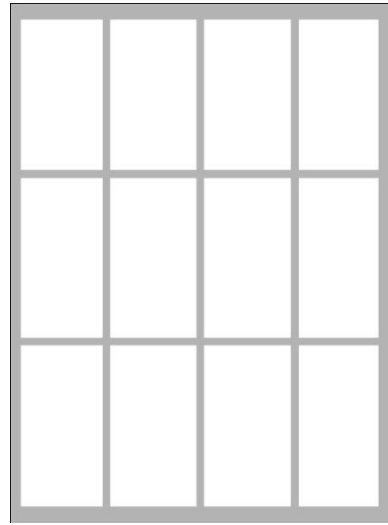


Fig. 17. Grilla de viñetas

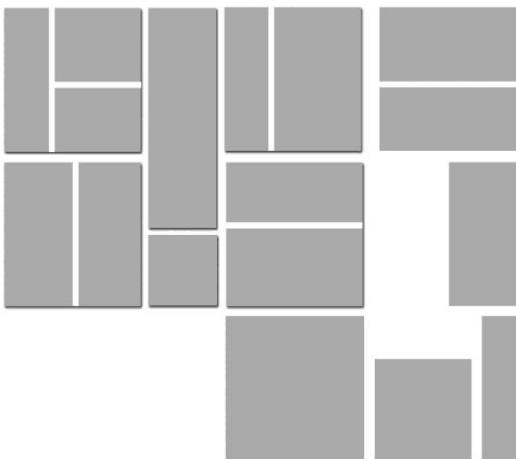


Fig. 18. Tercer diagrama

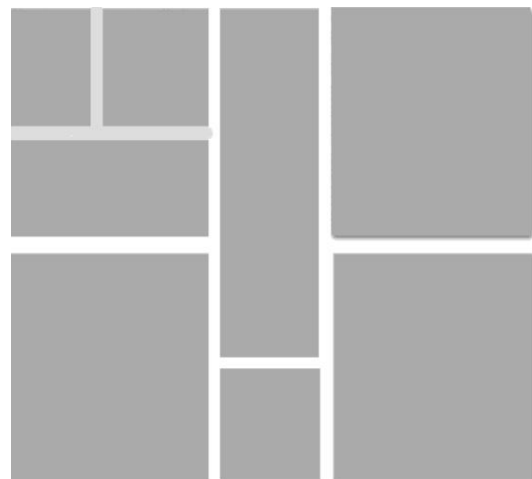


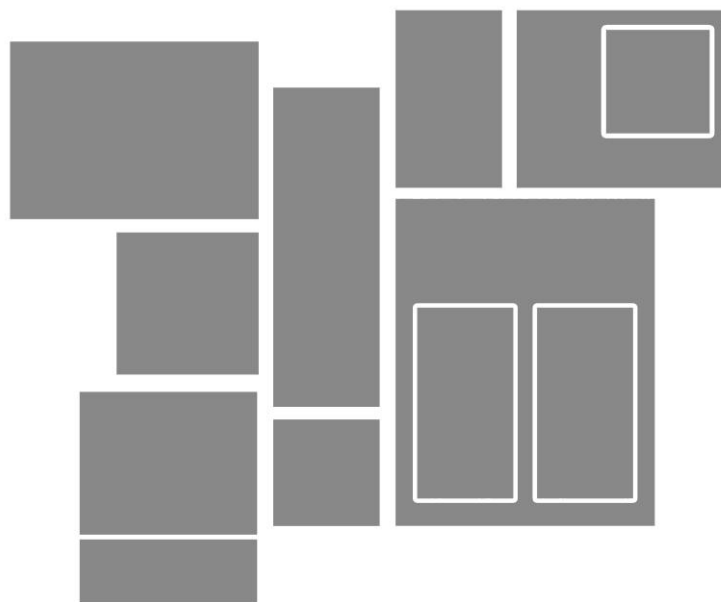
Fig. 19. Cuarto diagrama



### 2.2.3. Estructura Final

El diseño final [Fig. 20], es el de un políptico, con una forma perimetral cercana al cuadrado. Sin embargo, los paneles no cierran el perímetro, dejando los bordes de la obra irregulares. Esto ha sido con el objetivo de otorgarle mayor dinamismo a la obra y mejorar su integración. Se ha procurado establecer diversas conexiones visuales y formales entre las viñetas con el objetivo de guiar al lector/espectador, tanto a través de las ilustraciones como del texto. Se intenta así dar con la secuencialidad de la obra, con los trozos de narrativa necesarios para configurar esta serie de cuadros como una secuencia, como una historia (no-historia).

Estas conexiones, se ha intentado que se produzcan en más de un sentido y desde/hacia más de una viñeta, permitiendo un recorrido laberíntico de la obra que promueva la multiplicidad de lecturas, procurando no caer en atiborramientos y excesos formales que entorpecerían la lectura.



*Fig. 20. Esquema definitivo*

## 2.3. El Contenido

### 2.3.1. Procesos reflexivos

En la primera fase no se consideró un contenido específico para la obra puesto que el objetivo principal era experimentar con las estructuras formales de la narración visual. En relación con el contenido, o la historia que se desarrollaría, la única premisa era construir una historia que no tuviese una estructura narrativa convencional. En este caso, la idea original era eliminar partes de la narración para hacer desaparecer la estructura de cuento (introducción, desarrollo, desenlace) dando lugar a una narración en bucle que permitiera una multiplicidad de lecturas.

Sin embargo, en la medida que el diseño de los diagramas compositivos se fue estableciendo, una idea comenzó a fraguarse al punto de abarcar y redefinir el trabajo casi desde la base. Esta idea puede sintetizarse en la siguiente reflexión:

Al trabajar con secuencias, replicando la narrativa visual del cómic, lo que estamos haciendo, en definitiva, es dibujar el tiempo.

Si consideramos esta situación desde la pintura, si reflexionamos pictóricamente respecto del tiempo y su transcurso, de la narrativa, de comunicación, de símbolos, estereotipos e iconos, la idea del bodegón barroco y, específicamente de la vanitas, se hace cada vez más patente, hasta hacerse insoslayable. Estos aspectos en común entre los dos lenguajes comenzaron a adquirir gran relevancia, configurándose como un aspecto de gran valor en el entramado reflexivo de la obra. Especialmente las referencias e ideas en torno al Tiempo, que se convierte en el eje de la investigación al ser el punto de inflexión donde se conectan ambas disciplinas y que a la vez, nos permite enlazar esta obra con las anteriores y además con obras venideras.

Es así como se decidió finalmente hacer de este ejercicio una vanitas.

### 2.3.2. La Vanitas y el cómic: Dibujar el tiempo

*¡Amenazas de infierno! ¡Promesas de paraíso! Cuando menos una cosa es cierta: la vida vuela. Una cosa es cierta y lo demás mentira, la flor que se abre después muere para siempre<sup>11</sup>.*

Will Eisner se refiere al tiempo como “el fenómeno de la duración y su experiencia”<sup>12</sup>, definición sencilla y práctica, que guarda no poca semejanza con la definición de la RAE, que define el tiempo como *Duración de las cosas sujetas a mudanza*. Esta definición del diccionario, nos resulta bastante útil para nuestro análisis, aportándonos algo de luz respecto de este “fenómeno de la duración”, desde que especifica el hecho que la duración afectaría a las cosas “sujetas a mudanza”. Esto quiere decir que el tiempo afecta a aquellas cosas que sufren o viven cambios de alguna clase. Aquello que no cambia no es afectado por el tiempo.

Desde este punto podríamos decir que el tiempo solo afecta a aquello que vive. Y el efecto último del tiempo sobre la vida es, por supuesto, la muerte. Tiempo y muerte están unidos en un lazo bastante estrecho, que no es sencillo soslayar.

La muerte, como tema dentro de la plástica, tiene una presencia casi constante a lo largo de la historia. Dentro de este contexto tan amplio, nos centramos en el período barroco y específicamente en la *Vanitas* como género, por lo cual tomaremos algo de la simbología y su historia en la construcción de nuestro trabajo

Una de las particularidades de la *Vanitas* es que no sólo hace referencia a la muerte, sino más bien y por sobre todo se esfuerza por representar los procesos de envejecimiento y la fragilidad de la vida. Es decir, el tiempo y su inevitable consecuencia, valiéndose para ello de una serie de elementos simbólicos, estereotipos e iconos que remiten de forma directa o más bien alegórica al tema tratado.

---

<sup>11</sup>KAYYAM, Omar : *Rubaiyat*.

<sup>12</sup>EISNER, Will : *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma. 2007, p. 27

Estas particularidades la hacen cercana al trabajo que intentamos realizar, principalmente por el uso de herramientas que reflejan o representan el paso del tiempo, concretamente las herramientas tomadas del cómic, el cual se define precisamente por su secuencialidad, este “dibujar el tiempo”.

Por este motivo, hemos decidido aprovechar esta relación entre la narrativa del comic y la representación del paso del tiempo en la pintura, para dar cuerpo a una obra que no soslaye este punto y se haga cargo de la referencia histórica a este género al constituirse en sí misma como una *vanitas*.

En este punto es importante establecer una distinción, en relación con la forma en que ambos lenguajes tratan o “representan” el paso del tiempo. Dentro de la pintura, el tiempo y su transcurso son abordados principalmente a través de símbolos, que nos permiten entender o intuir lo que se nos está presentando, a través de procesos de decodificación e interpretación de esta simbología. El cómic, por otro lado, es tiempo. Dentro de su propia composición está presente la conciencia del transcurrir, del “fenómeno de la duración”. No se trata de simbolizar el tiempo, sino de crear determinados intervalos en la duración de lectura de cada viñeta, que se espera que el lector pueda, ya no comprender, sino *vivir*.

En otras palabras, si en la pintura el tiempo es un tema, en el cómic, es una herramienta.

Intentaremos, entonces, utilizar ambos acercamientos en nuestro trabajo para lograr que nuestra obra no sólo hable del tiempo, sino que se corporice como tiempo.

Nos parece también de interés el que este trabajo sea, de alguna manera, un manifiesto de sí mismo, una obra que posea conciencia de sí y que ese pensamiento, esta reflexión se vea reflejada en la forma y el contenido de la obra.

Se trata, nuevamente, de un bucle, esta vez de significado, en el cual la obra remite a sí misma y a sus propios procesos constructivos e históricos. Esto buscaremos conseguirlo a través de la composición de los diálogos y el texto insertado dentro de las viñetas.

### 2.3.3. El simbolismo. Iconos.

Dentro del género de la Vanitas existen una serie de elementos con marcado simbolismo, los cuales ilustran una serie de aspectos relacionados con la fragilidad de la vida, la muerte, y el paso del tiempo. *Se inventó todo un repertorio simbólico para transmitir el mensaje aleccionador acerca de la inevitable caducidad de lo humano, como los signos del poder (corona, tiara), o manifestaciones de lo transitorio (flores marchitas, pompas de jabón, mariposas) o despojos humanos (calaveras, huesos) y, sobre todo, una mujer, frecuentemente desnuda, que se recrea mirándose en el espejo*<sup>13</sup>. Estas figuras han sido utilizadas con regularidad y consistentemente en las obras de este género. En el presente trabajo utilizamos los siguientes:

- **Cráneos:** El cráneo como símbolo de la muerte y de la caducidad de lo humano. Por otro lado, el cráneo es un *resto*, que lo convierte en contenedor de vida. En este caso, se hace una revisitación del cráneo al convertirlo en un rostro desollado.
- **Burbujas:** Las burbujas representan lo efímero y la fragilidad de la existencia.
- **Papel:** el papel está ligado al conocimiento, en tanto es soporte de la escritura. Asimismo, hace referencia, debido a su estructura, a la fragilidad, resultando un potente símbolo dentro del contexto de la Vanitas.
- **Espejos:** Dentro de la Vanitas representa la vanidad, la autocontemplación de la belleza y remite a Narciso. En otros aspectos, tanto el espejo como la superficie de la aguas, se han utilizado para interrogar a los espíritus. El espejo es un símbolo complejo y rico en interpretaciones, concepción que cobra especial sentido en el uso que se le da al espejo de agua dentro de la obra. En este caso utilizamos el agua para reflejar un personaje
- **Dinero, bolsa de dinero:** La bolsa es un símbolo de salvación, de resguardo. Es una figura uterina. El dinero en su concepción más directa representa las riquezas materiales, sin embargo posee otras connotaciones que nutren de significado a la imagen. En este caso específico, se utilizan monedas arrojadas al

---

<sup>13</sup> GUBERN, Román : *Patologías de la imagen*. Barcelona, Anagrama. 2005, p. 201.

agua, en referencia a la costumbre de arrojar monedas a una fuente, con la esperanza de volver al lugar, tradición nacida en Roma, en relación a la fontana di Trevi, donde la tradición dice que arrojar una moneda a la fuente asegura el regreso a Roma. En nuestra imagen, vemos a un personaje de pie sobre una bañera arrojando monedas, aparentemente en una especie de ritual o de conjuro de amarre.

- **Animales:** Se hace mención a tres animales dentro de la obra, el caracol, la gallina y la rana. La rana simboliza la fecundidad y es un animal que representa la vida y la fertilidad, como antítesis del sapo. El caracol, como figura espiral, es también símbolo del movimiento y la vida. La gallina se asocia a la maternidad, aun cuando también desarrolla un papel de médium entre este mundo y el más allá. De allí su utilización en rituales mágicos de comunicación con los espíritus. Sin embargo, En el caso de la obra, la alusión a la gallina es una referencia al dicho popular de “levantarse con las gallinas”, como una forma de referirse a una hora temprana de la mañana, en relación con los hábitos de descanso y vigilia de estas aves.

En nuestra obra podemos observar que cada símbolo utilizado ha sido manipulado y modificado en su concepción original, en la intención de generar nuevas lecturas, más frescas, con referencias contemporáneas y mayores cargas semánticas, con el objeto de otorgarles el potencial de ser interpretadas en multiplicidad de formas.

#### 2.3.4. Configuración definitiva.

Con la *vanitas* ya instalada en el corazón del trabajo, se decidió establecer una serie de niveles dentro de éste, para dar mayor profundidad y posibilidades de lectura. En un primer nivel, se muestra una historia que bien podría ser un comic *noir*, con un investigador o detective analizando un caso y vigilando a una persona en una parada del tranvía, la cual sostiene una extraña conversación por el teléfono. Es aquí donde se desenvuelve un segundo nivel de lectura, que es la autoconciencia respecto del carácter de la obra. El personaje femenino habla por teléfono y da algunas claves, pistas o información respecto del funcionamiento interno de la obra, sus estructuras narrativas y motivaciones (*cuando digo tiempo, quiero decir espacio, ¿entiendes?*). Existe, a la par con

esta autoconciencia del personaje, el tercer nivel de lectura que es lo que configura al conjunto como una Vanitas, puesto que se hace referencia constante al paso del tiempo, a la certeza de la muerte y la fragilidad de la existencia. Se han utilizado diversos iconos que históricamente se han relacionado con esta temática, como el uso de relojes, cráneos, monedas, burbujas, la presencia de agua, de bolsas de dinero, así como la mención, dentro del texto, tanto a los caracoles como a ranas, ambos animales tradicionalmente asociados simbólicamente a la vida. Al incluir estos niveles de lectura, se espera que la obra en su conjunto ofrezca una amplitud sémica mayor y un rango de matices amplio en su desciframiento por parte del espectador.

#### 2.3.5. Diseño de Personajes: del estereotipo a la imagen final.

Los estereotipos son esquemas, ya sea de pensamiento, lingüísticos o imágenes preconstruidas, las cuales son aceptadas como representativas de un determinado colectivo por la mayoría de las personas de una misma comunidad. En el cómic la utilización de estereotipos es bastante común. Los estereotipos de personajes ofrecen una serie de ventajas en este medio: Permiten establecer distintas cualidades de un determinado personaje en un periodo de tiempo (y, por consiguiente, en un espacio) muy reducido. Muchas veces, con la sola imagen del personaje, el lector puede descifrar una serie de aspectos de su personalidad y del papel que jugará en la historia.

Dadas las características estructurales de la tira cómica, el entregar información al espectador de forma rápida y fácilmente identificable se vuelve una necesidad fundamental. En ese aspecto, el uso del estereotipo se constituye como una herramienta valiosa en la construcción de un cómic.

Es por este motivo que utilizaremos algunas imágenes estereotípicas en nuestro trabajo, para aprovechar las cualidades antes citadas, intentando modificarlos, para evitar caer en tópicos que produzcan un efecto no deseado.

Para este trabajo, se utilizarán tres personajes, los cuales aparecen en muy pocas viñetas, dada la brevedad del relato. Además, dada la estructura narrativa utilizada, presentan escasa interacción y no existe un espacio para presentarlos ni desarrollarlos.

En este escenario, nos valdremos de algunos estereotipos para establecer ciertas características de cada personaje y lograr que la secuencia presentada dentro de la obra sea más comprensible.

A partir de esta premisa, se trabajará en la búsqueda de imágenes estereotípicas que permitan configurar a estos tres personajes, para luego deconstruirlas y mantener solo algunos aspectos de ellas, con el objetivo de alejarse del estereotipo, solo lo suficiente para darle profundidad y cercanía al personaje, sin perder la claridad de sus características reconocibles.

Los personajes son dos personajes masculinos y uno femenino. Uno de los varones responde a la figura del investigador. El segundo, un personaje vulnerable, inseguro y cerebral, físicamente débil.

La mujer se corresponde con un perfil ejecutivo, exitoso, agresivo.

Dentro de la obra, cada personaje desempeña un papel específico. El investigador cumple con su rol preasignado, enarbolando soliloquios típicos, respecto de sus investigaciones y cavilaciones. Es el protagonista de la historia superficial. La mujer, que parece ser el objeto de observación del detective, y punto central de la historia, habla por teléfono, discutiendo aparentemente con el tercer personaje, diciendo frases que no parecen tener demasiado sentido. Sin embargo, la mujer es el personaje lúcido. Esto quiere decir que conoce la naturaleza de la obra y su propia existencia como personaje. Lo que hace es entregar determinadas pistas para la lectura del cuadro y aporta elementos de carga simbólica al conjunto.

El tercer personaje cumple un rol no aclarado. Se identifica con la incertidumbre, la falta. Podemos caracterizar a este tercer personaje con el deseo, en la concepción del deseo, como carencia de algo.



### 2.3.6. Proceso de depuración del estereotipo.

Personaje 1: Varón

Perfil: Investigador. Varonil, experimentado, recio.

Estereotipo seleccionado: Dick Tracy, de Chester Gould.

El personaje de Dick Tracy es uno de los moldes a partir del cual se formó el estereotipo de investigador rudo, cazador de criminales.



Vestido siempre de traje negro, usualmente con una gabardina amarilla y sombrero, es importante notar que su autor, Chester Gould, siempre lo dibujó de perfil. Es un personaje potente, inmediatamente reconocible, pero sin embargo bastante plano.

Siguiendo con esta idea del personaje rudo, de aspecto varonil, quizás antiguo, hemos retratado a una persona de mediana edad, sustituyendo el abrigo o gabardina por una chaqueta aviadora. Conservamos la nariz aguileña, el maxilar cuadrado y los ojos pequeños. Aun así, su postura corporal en algún momento refleja duda o temor.

Personaje 2: Mujer

Perfil: Ejecutiva, exitosa, lúcida.

Estereotipo Seleccionado: Lois Lane, de Siegel y Schuster, en la versión de John Byrne .

El personaje de Lois Lane, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938, se ha caracterizado desde sus inicios por ser un personaje fuerte e independiente. El personaje, sin embargo ha sufrido una serie de cambios a lo largo de su historia, acorde a las políticas editoriales, censura, y preferencias de los guionistas. De las variadas revisiones del personaje, nos centraremos en la versión de John Byrne, de 1986, para la serie *Man of Steel*.



Lois Lane es un personaje interesante puesto que desde su concepción misma, rompe el estereotipo del personaje femenino en el cómic, tanto en relación con su físico como con su personalidad.

Aun así, los rasgos físicos de nuestro personaje se alejan mucho de la realidad. Se hace necesario que el personaje tenga algunos rasgos más “normales” y menos “bellos”. Es decir, necesitamos alejarnos un poco más del tópico.

Atendiendo al perfil escogido y en la necesidad de que el personaje demuestre fuerza y decisión en una sola viñeta, eliminamos algunos aspectos demasiado delicados en su rostro y actitud. En este caso, decidimos darle al personaje una nariz más prominente, un cuello fuerte y un corte de cabello ejecutivo y algo antiguo. Es decir, corto. Además, dada la circunstancia en la que se encuentra dentro de la historia, el personaje es retratado con un gesto de desagrado y una actitud más bien agresiva.

Personaje 3: Varón

Perfil: Débil, inseguro, inestable. Anhelante.

Estereotipo seleccionado: Doctor Sivana, de Parker y Beck

El doctor Sivana es el némesis del Capitán Marvel en las historietas clásicas de este personaje. Es un personaje que se encaja dentro del perfil de científico loco, calvo y de contextura débil, cuyo poder radica en sus conocimientos y su falta de escrúpulos.



Este personaje solo tendrá apariciones veladas, como reflejo en el agua y en entornos brumosos, por lo que su fisonomía no será visible. Sin embargo, sabemos que es un personaje frágil, delgado y débil. A este personaje se le dará una fisonomía genérica y una postura corporal decaída y ligeramente asimétrica.

En este caso, se hará uso de elementos de expresión corporal básicos. La cabeza baja, las rodillas juntas y las palmas hacia el frente son señas de debilidad e indefensión. Asimismo, el personaje tendrá pequeños diálogos que darán cuenta de estas características, y se encontrará desnudo. Sin embargo, la opacidad del rostro, el cual nunca se ve claramente, tiene por objetivo generar incertidumbre y jugar con la posibilidad de identificarse y/o verse reflejado en este personaje. Desde este punto de vista, este personaje sería el “espejo”.

### 3. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LA OBRA REALIZADA

#### 3.1. Presentación de la obra



Fig. 21. Alejandro Ocaña. Tiempo. Acrílico y transferencias sobre madera.

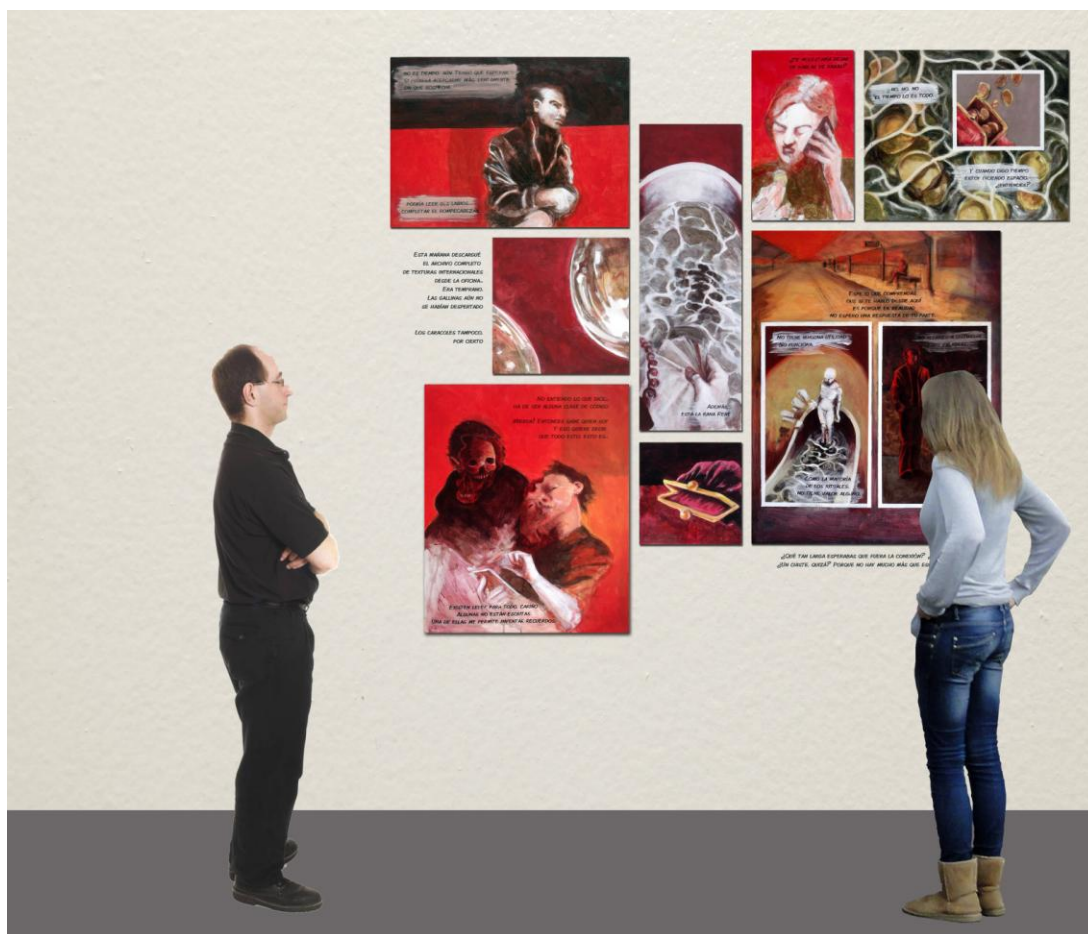
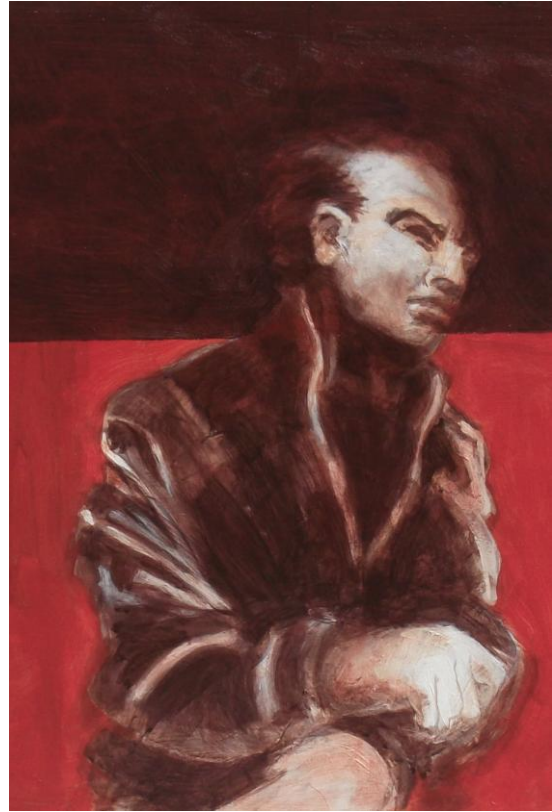
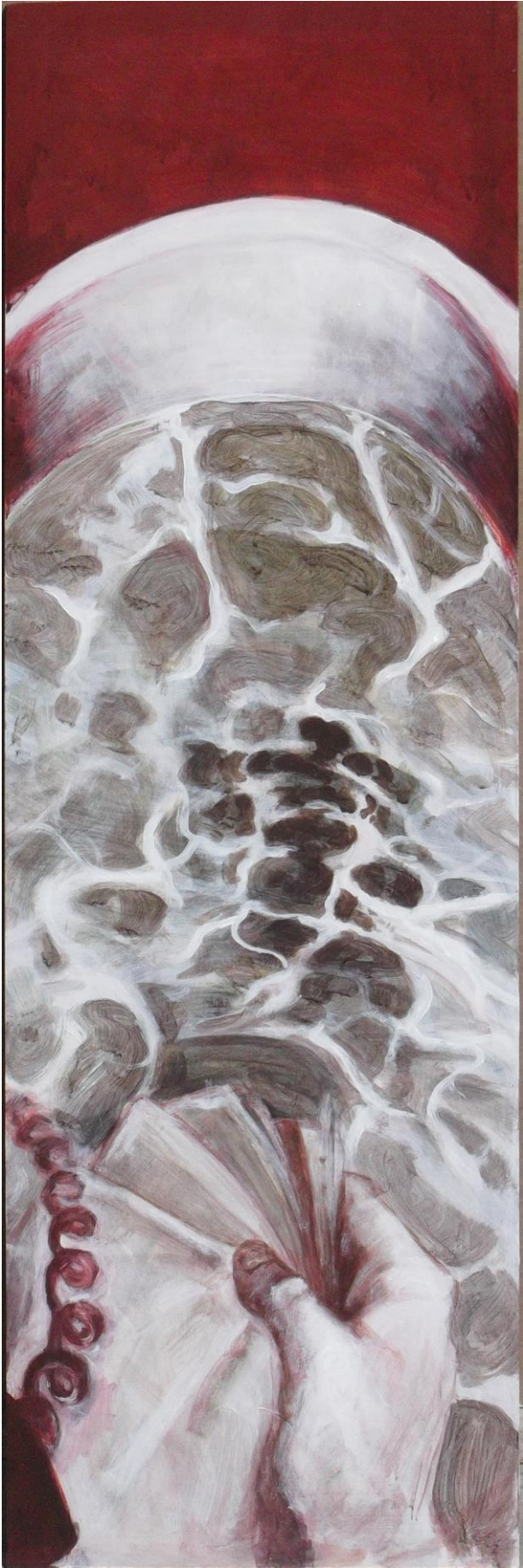


Fig. 22. Alejandro Ocaña. *Tiempo*. Simulación de montaje. Acrílico y transferencias sobre madera. 2013.

Descripción técnica de la obra.

La obra se compone de ocho (8) paneles cuadrangulares de diversas medidas, los que conforman una estructura que puede inscribirse en un perímetro rectangular, cercano al cuadrado. Cada panel está separado de los paneles vecinos por una distancia fija de 3 cm. Asimismo, la obra contiene una serie de textos dispuestos directamente sobre el muro del lugar de exhibición. Cada panel contiene una o varias ilustraciones que actúan a modo de viñetas de cómic en su relación con los paneles circundantes.



*Fig. 22. Alejandro Ocaña. Tiempo. Detalles. Acrílico y transferencias sobre madera. 2013.*

### *Materiales y dimensiones*

La obra ha sido realizada con pintura de base acrílica sobre paneles de madera prensada (DM) de 5mm de espesor. Además incluye textos, que han sido transferidos al soporte pictórico y además textos aplicados directamente sobre el muro. La obra es modular, por lo que sus medidas son ligeramente variables. Estas medidas aproximadas abarcan aproximadamente 2 metros de ancho por 1.60 metros de alto.

### 3.2. Análisis de la obra.

La obra aquí presentada, un políptico/cómic, nos muestra a tres personajes, dos de los cuales aparentemente se encuentran en el mismo espacio, que es una estación de tranvía. La interacción entre ellos es mínima y solo se resuelve mediante trozos aislados de diálogo.

El tratamiento pictórico es expresivo y si bien es figurativo, no busca la mimesis con la realidad y rechaza el tratamiento fotográfico de la imagen. La presencia del dibujo es marcada. La paleta cromática es reducida y se mueve entre los pardos, rojos y zonas de color naranja saturado.

Vemos en la obra una secuencialidad que funciona a saltos y no es condescendiente con el lector/espectador. En relación con los diálogos, que son entrecortados y a ratos confusos, se puede extraer algo de información respecto de lo que sucede en esta escena que se nos presenta, sin embargo, no se expresan motivaciones ni tampoco se aclara el accionar de los personajes, dejando la lectura de la obra sumamente abierta a la interpretación.

Existen elementos claramente simbólicos, los cuales han sido reinterpretados e insertados dentro de la continuidad de este relato.

Se consigue secuenciar la imagen principalmente a través de la dirección de determinadas líneas que continúan de un panel al siguiente. Los globos de diálogo, además, colaboran en el proceso de lectura de la obra. La disposición de los paneles, sin embargo, intencionadamente trunca el intento de seguir una linealidad, al cortar el

recorrido con la viñeta central que atraviesa verticalmente el plano, cambiando el sentido de lectura a una figura cercana a la espiral.

Asimismo, la disposición de las escenas ha sido alterada en relación al orden lógico de desarrollo de una historia. La escena introductoria, por ejemplo, en la cual se muestra el escenario y permite situar al espectador en la escena, ha sido desplazada hasta la esquina inferior derecha, donde suele estar el final. Por otro lado, la sucesión cronológica de los eventos no es clara, impidiendo enlazar el relato dentro de una línea de tiempo definida. Se trata más bien de un intento de capturar un retazo de tiempo y suspenderlo dentro de los límites del cuadro, haciéndolo recircular dentro de las viñetas para así mantenerlo en un bucle interminable.

## 4. CONCLUSIONES

Este trabajo ha pretendido lograr una conciliación entre la pintura y un lenguaje paralelo como es el cómic, y explorar a través de este ejercicio, las capacidades comunicativas del lenguaje pictórico.

Durante el proceso de trabajo hemos ido descubriendo una serie de aspectos de cada lenguaje, aumentando nuestra comprensión respecto del medio, definiendo de mejor forma los límites y características en juego dentro de la investigación. Asimismo, y a través de este ejercicio, logramos elaborar una sistematización del proceso creativo, lo cual se configura como una herramienta poderosa con vistas a futuras creaciones. También logramos encontrar un fuerte hilo conductor entre este tema y el cuerpo de obra realizado en años anteriores, lo cual también nos entrega luces y directrices para el futuro. Aparecen además ciertos aspectos de interés en el propio proceso de construcción de la obra, como la alteración de la paleta de colores o el alejamiento del modelo fotográfico, los cuales pueden llegar a constituir cambios sustanciales en la producción de obra futura.

Si bien nos parece que existen aspectos que merecen mayor atención o profundización, y que existen ideas y herramientas que pueden dar más de sí, el resultado general del trabajo nos reporta una serie de frutos que consideramos provechosos. Nos parece necesario mencionar la revisitación del género de la Vanitas y la vinculación con el cómic, a través del hilo conductor del Tiempo, ya sea simbolizado, en el caso de la pintura, como experimentado, en el caso del cómic. El lograr dar una mirada a este género un poco más allá del convencionalismo nos parece un aspecto destacable del trabajo, aun cuando no se correspondía con las intenciones iniciales de la investigación. Consideramos también que el trasplante de las estructuras de narrativa visual del cómic al terreno pictórico tiene una serie de posibilidades expresivas aún pendientes de explorar.



## BIBLIOGRAFÍA

- BARBIERI, Daniele** *Los lenguajes del Cómic.* Barcelona, Paidós. 1998, 288 p. ISBN 8475098614
- CALABRESE, Omar** *El Lenguaje del Arte.* Barcelona, Paidós. 1987, 279 p. ISBN 8475094368
- CARRERE, Alberto y SABORIT, José** *Retórica de la Pintura.* Madrid, Cátedra. 2000, 499 p. ISBN 8437618207
- CIRLOT, Juan-Eduardo** *Diccionario de símbolos.* Barcelona, Labor. 1991, 473p. ISBN 8433535048
- DELEUZE, Gilles** *¿Qué es el acto de creación?* 1987. Revista Fermentario [en línea]. 2012, N.6 [fecha de consulta, 17 de junio de 2013]. <http://www.fermentario.fhuce.edu.uy/index.php/fermentario/article/view/110/70> ISSN 16886151.
- EISNER, Will** *El cómic y el arte secuencial.* Barcelona, Norma. 2007, 4ª Ed. 165 p. ISBN 8484316203
- La Narración Gráfica.* Barcelona, Norma. 1998, 158p. ISBN 8479046651
- GUBERN, Román** *El Lenguaje de los comics.* Barcelona, Península. 1972, 180 p. ISBN 8429709606
- Patologías de la imagen.* Barcelona, Anagrama. 2005, 360p. ISBN 8433962116
- JOLY, Martine** *La interpretación de la Imagen: Entre memoria, estereotipo y seducción.* Barcelona, Paidós. 2003, 288 p. ISBN 8449314399
- LIPPARD, Lucy** *El Pop Art.* Barcelona, Destino. 1993, 216 p. ISBN 8423322556
- MCCLOUD, Scott** *Entender el comic: El arte invisible.* Bilbao, Astiberri. 2007, 215 p. ISBN 9788496815124
- PARINI, Pino** *Los Recorridos de la mirada: del estereotipo a la creatividad.* Barcelona, Paidós. 2002, 308 p. ISBN 8449312787

