

INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE

Departamento de Artes Visuales
Prilidiano Pueyrredón

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES ORIENTACIÓN DIBUJO

TESIS:

*"Cómic - Art
La imagen del Cómic en mi discurso artístico"*

Tesista:

Gonzalo Ezequiel Martinez

Director de Tesis: Prof. Licenciado Carlos Molina

Co-directora: Licenciada Mariana Picollo

Asesor Cómic: Licenciado Manuel Lozza

AÑO 2013

A Juli:

*“Gracias por todo tu apoyo, y por creer en mi.
Sin vos esto no hubiese sido posible.
Gracias por ser mi compañera de vida. Te amo.”*

A mis padres y hermanos:

*“Gracias por todo el soporte y la paciencia durante
la carrera, por dejarme usar las mesas y llenarlas de
papeles, lápices, tintas, desorden y sueños.”*

A Carlos, Mariana y Manu:

*“Gracias por ser un gran equipo, por guiarme
y por compartir su sabiduría conmigo.
Este trabajo también es para ustedes.”*

Comic – Art

La imagen del Comic en mi discurso
artístico

Gonzalo Ezequiel Martinez

Índice

INTRODUCCIÓN	9
 CAPÍTULO I – Sentando las bases	
I.I – Definiciones de Cómic	11
I.II – Cómic: Arte + Producción; Arte Secuencial: Breve reseña	15
I.III – Lenguajes y relaciones	21
 CAPÍTULO II – Serie Demonios; Ilustración o Cómic?	
II.I – Relaciones y correspondencias	27
II.II – Temática: Black Metal e imágenes ofensivas	41
II.III – Análisis comparativo: “ <i>Better to Reign In Hell II</i> ” y viñeta de “ <i>Tarzán</i> ” de Burne Hogart	54
 CAPÍTULO III – Serie Jack y el Cómic	
III.I – Relaciones y correspondencias	64
III.II – Temática: Jack el Destripador y la oscuridad interior	71
III.III – Análisis compartivo: “ <i>Bloody Sequence</i> ” y “ <i>The Many Deaths Of The Batman</i> ” de Jim Aparo y John Byrne	78
 CAPÍTULO IV – Serie Black Mob; síntesis y contraste	
IV.I – Relaciones y corespondencias	83
IV.II – Temática: De Dick Tracy a Sin City, historias imbuídas de violencia	90
IV.III – Análisis comparativo: “ <i>It`s done</i> ” y viñeta de “ <i>Sin City</i> ” de Frank Miller	96

CAPÍTULO V – Ser Superior y Living Dead Doll; la imagen en movimiento

V.I – Relaciones y correspondencias _____ 102

V.II – Reseña: de la imagen fija a la imagen en movimiento _____ 109

V.III – Análisis comparativo: “*Living Dead Doll*” y “*Gertie, The Dinosaur*”
de Winsor Mc Kay _____ 112

CAPÍTULO VI – Conclusión _____ 119

ANEXO - CD cortos animados Ser Superior y Living Dead Doll _____ 123

BIBLIOGRAFÍA _____ 125

Introducción

Siempre fui un amante de los Comics, ya desde pequeño, a los seis años de edad; me fascinaban las colecciones nacionales de tiras cómicas como las revistas “Fantasía”, “Nippur Magnum” y “El Tony” de la editorial Columba. Las cuales contenían infinidad de historias de grandes autores internacionales como Alex Raymond o Hogart ¹, por nombrar algunos.

Pero fue a los ocho años cuando descubrí el mundo de los comics de superhéroes y adquirí mi primer número de Batman de la editorial Dc Comics, que me transformé en un obsesivo de estos formatos; y comencé a practicar incansablemente, decidido a convertirme en un “artista del Comic”.

Ya el Dibujo formaba parte de mi vida y la influencia de estos autores y de estos géneros, llevaron a perfeccionarme en el contexto de la historieta. De este modo, en mi producción artística, el Comic siempre estuvo presente desde la imagen y desde el lenguaje.

Y es este tipo de imagen y forma de Arte el que siempre he defendido a través de mis trabajos, y así poder provocar una respuesta “estética” en el espectador.

El propósito de este trabajo es hacer un repaso, o retrospectiva informativa de la propia producción artística a lo largo de mi formación académica. Inscribiéndola dentro de un marco teórico, en este caso, el lenguaje del Comic y sus relaciones y correspondencias con otros lenguajes. Su historia, destacando influencias artísticas, como así también comparaciones con autores referentes y temáticas. Y en simultáneo, mostrar la evolución de la obra personal, desde mis comienzos con la Ilustración y la imagen fija, hasta el campo de la imagen en movimiento desarrollada en mis cortos animados; donde podemos hacer referencia a las relaciones del Comic con el Cine y como

¹ Profesor de Dibujo e Historia del Arte, Burne Hogarth, dibuja Tarzán hasta 1945, para luego retomarlo en 1947, tomando también el rol de escritor. Realizaremos un análisis de una de sus viñetas más adelante.

se nutren entre sí.

Y lo más importante de todo, señalar que el Comic como lenguaje es un “hábitat” (para los que hacemos un uso activo del mismo) en el que vivimos y utilizamos como INSTRUMENTO para mostrar nuestras emociones dentro de este gran ecosistema que es la COMUNICACIÓN. Ya sea según el espectador/lector²; para deleitar con sus formas artísticas; transmitiendo información o un mensaje, o simplemente para entretener.

² Dado que en el Comic se da la integración entre texto e imagen para conformar su tan característico formato; aquí me referiré al receptor como espectador/lector del mismo. La interacción entre imagen y texto se articulan y confluyen en el Comic como un todo. Según Eisner: *“El Comic Book consiste en un montaje de palabra e imagen, y, por tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal”* (Eisner, 1996, p. 8) Citado del Artículo *Will Eisner y la Novela Gráfica* - PDF

CAPÍTULO I

Sentando las bases

I.1. Definiciones de Comic

Al referirnos al Comic, nos encontramos con una gran cantidad de acepciones. Muchos autores y teóricos lo han definido o han tratado el tema desde diferentes ópticas, a través de diferentes discursos.

Pero sin duda, hay referentes que marcaron un camino en cuanto al estudio del mismo.

Tomemos como punto de partida estas dos definiciones sobre el Comic:

- a) *“Viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales”...“esquema potencialmente regular que puede ser quebrado, sin embargo, por viñetas más anchas o más estrechas, que rompen la regularidad de la tira, sin mellar la relación entre todas ellas.”*³
- b) *“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector”*⁴

La primera definición de Barbieri puede parecernos un poco “sosa”, correcta, no tan esclarecedora; pero nos deja un sabor a poco.

³ (Barbieri, 1993, p. 153-154)

⁴ (Mc Cloud, 1994, p. 9)

La segunda definición de Mc Cloud, también es correcta, pero reúne las características principales del Comic; y lo más interesante es que hace referencia a la participación del lector, a su respuesta frente a la lectura del mismo... una respuesta “estética”.

A partir de esto mencionado, podemos definir al Comic de una manera más sintética, de acuerdo al maestro Will Eisner; dibujante y creador de uno de los personajes más emblemáticos del comic estadounidense: “The Spirit”.

Eisner sentencia al Comic como “*arte secuencial*”⁵

Y es aquí donde podemos plantearnos: ¿es el Comic una forma de Arte?

La definición de Eisner y su objeto de estudio es examinar la estética propia del arte secuencial como medio creativo de expresión. Los elementos principales que conforman este arte secuencial: el dibujo, el diseño, la escritura, etc, tienen consideración académica por separado. Pero, la combinación de todos ellos en un único formato han ganado un lugar significativo en el mundo artístico, tanto visual como literario.

La combinación de palabras e imágenes, presentadas en una secuencia inteligente es para Eisner una forma de arte, o como él prefiere decirlo: “*una forma literaria*”⁶

No resulta extraño que Will Eisner hable de lectura del cómic ya que, por una parte, es un medio al que considera literario y por otra se refiere a lectura en un sentido amplio según el cual el Cómic, mediante imágenes y palabras, forma un texto semiótico, al emplear recursos de carácter icónico, narrativo y literario, para configurar un código específico.

Esto también es compartido por Umberto Eco, en “*Apocalípticos e Integrados*”, al analizar la página de un Comic señala elementos de una *iconografía* compuesta por una vasta gama de convenciones, constituyendo un repertorio simbólico; dando lugar a una *semántica del Comic*. Cuyos elementos van desde el globo de diálogo o *balloon*, al uso de onomatopeyas⁷.

Dichos elementos semánticos se componen de lo que Eco llama, una *gramática del encuadre*. Y se articulan en una serie de relaciones entre palabra e imagen: por ejemplo, en viñetas donde la palabra expresa una postura o situación que el dibujo con todos sus recursos, es incapaz de

5 (Eisner, 1988, p. 7)

6 (Eisner, 2004) Citado de Artículo *Will Eisner y la novela gráfica* - PDF

7 Eco sostiene que este término de semántica del Comic, es metafórico, pues el Comic emplea un lenguaje común y las referencias de los diversos signos son analizados en términos de este lenguaje. “*Las historietas emplean como significantes no solo términos lingüísticos, sino también elementos iconográficos que tienen un significado unívoco desde el momento que están encerrados en el balloon, los términos asumen unos significados que con frecuencia tienen validez solo en la esfera del código del comic. En este sentido, pues, el balloon, más que elemento convencional perteneciente a un repertorio de signos, sería un elemento de metalenguaje, o mejor dicho, una especie de señal preliminar que impone la referencia a un determinado código, para el descifre de los signos contenidos en su interior.*” (Eco, 1984, p. 170)

explicar. O en aquellas donde el encuadre hace evidencia a recursos cinematográficos y el texto hace de refuerzo a la situación que se está desarrollando. También encontramos viñetas donde hay una independencia entre texto e imagen, con el propósito de lograr efusividad en lo visual, con encuadres donde los detalles superan el trasfondo del mensaje. Como así también hay casos en donde la abundancia de detalles visuales y la simpleza del texto se funden para lograr una representación de gran eficacia cinematográfica.⁸ (fig.1)



Figura 1 - detalle de página de *Batman: Gothic*, Klaus Janson. *Legends of The Dark Knight* n° 610 - DC Comics, 1990

Eco sostiene que a partir del análisis de los elementos del lenguaje del Comic (convenciones iconográficas y estereotipos en función de signo convencional) nos encontramos ante la existencia de un género literario autónomo, conformado por elementos estructurales propios, de temática comunicativa original, *“fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y al gusto de los propios lectores”*.⁹

8 (Eco, 1984, p. 172)

9 (Ibid., p. 176)

Si tomamos de nuevo la definición de Comic de Scott Mc Cloud, donde hace hincapié en la participación del espectador o lector, de su interacción con la historieta con el propósito de generar una respuesta estética; hallamos conexión con Aumont, en su trabajo en torno a la imagen, donde señala las diferentes funciones de la misma: un *modo simbólico*, que se relaciona con el repertorio de símbolos del que se compone la semántica del Comic señalada por Eco. Un *modo epistémico* o informativo y el que realmente nos compete; un *modo estético*, donde la imagen está destinada a complacer al espectador, a proporcionarle sensaciones específicas. En esos casos, como también en el Comic, esta función estética según Aumont, es *indisociable de la noción de Arte*.¹⁰

Eco también sostiene que a pesar de que la naturaleza del Cómic esté dada por su finalidad comercial y por sus sistemas de reproducción y distribución para llegar al público; puede decirse que como en toda práctica del arte, el genio del artista está en saber aprovechar y *convertir los condicionamientos en posibilidades*. Por lo tanto, este es un producto de masas que escapa a la *ley de redundancia* de Rosiello¹¹, puesto que presenta la característica fundamental del mensaje poético: *la de elegir su propia estructura como objeto principal del discurso*.¹²

Por lo tanto, ante lo expuesto, podemos señalar que el Comic es una forma de arte en si misma. Para Eisner, esta forma de arte tiene un lenguaje propio que va más allá del uso de la palabra, y por eso, debe valorarse independientemente de cualquier otra forma artística. Que a lo largo de su historia ha sufrido transformaciones y crisis, ganando adeptos a nivel mundial, y que fue estudiado y criticado por profesionales de diferentes áreas.

Ante esto, Eisner señala: *“La disposición de palabras e imágenes en el arte secuencial, es una forma artística en si. La historieta es un medio único en su género, con estructura y personalidad propias, que puede tratar cualquier tema, por intrincado que sea”*¹³

10 (Aumont, 1992, p. 85)

11 Luigi Rosiello, en su crítica textual *“Grafemática, fonemática e crítica testuale”*, trata las definiciones de *grafema* y *alógrafo* (clase de caracteres pertenecientes a un alfabeto, y representación concreta del grafema, respectivamente) y sus variantes denotativas y connotativas, como partes activas y “operativas” de un sistema lingüístico, destacando el valor individual de estas vacilaciones grafemáticas. Y es en este sistema (grafema + pronunciación que representa cada grafema = diversidad grafemática caracterizadora de la ortografía) donde se dan fenómenos grafemáticos redundantes y relevantes. (Barroso - Bustos, 1990, p. 161-165 - PDF)

12 (Eco, 1984, p. 186)

13 (Eisner, 1996, p. 5)

I.II. Cómic: Arte + Producción

Antes de adentrarnos de lleno en el propósito de este trabajo, debemos sentar las bases, y una breve reseña sobre la historia y los orígenes del Comic nos será bastante útil, para entender sobre lo que estamos hablando.

El origen del Comic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de las sociedades en las que se origina.

Es fruto de siglos de experimentación y como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas.

Al considerarlo un producto industrial, el Comic supone un proceso que abarca desde su creación, en manos del dibujante y del guionista; hasta su difusión pública en ejemplares múltiples (tradicionalmente, en forma de papel impreso)

Para que el Comic alcance sus fines comunicativos y llegue al lector, es necesaria esta reproducción en ejemplares; tarea perteneciente a la industria editorial, que implica procesos técnicos que no profundizaremos demasiado.

- Arte Secuencial: Breve reseña

Mencionado esto, pasemos a lo que se puede considerar como antecedentes o precedentes de este “arte secuencial”.

Gombrich sostiene que corresponde al dibujante Rodolphe Töpffer el haber inventado la historieta dibujada, o *comic strip*. Se trata de los llamados “*Picture Stories*” o *cuentos en imágenes* que datan de 1829:

“...las novelas gráficas humorísticas de Töpffer, que primero fueron admiradas por Goethe, y este inspiró a que las publicara; son los ancestros inocentes de nuestros actuales sueños manufacturados. Encontramos todo en ellos, pero obviamente en un estilo más cómico...”

A esto agrega citando a Töpffer:

“Hay dos modos de escribir cuentos, uno es capítulos, líneas y palabras, y las llamamos Literatura; y otra mediante una sucesión de imágenes y a este lo llamamos el Cuento de Imágenes”¹⁴

Ya en esta sentencia podemos vislumbrar una forma narrativa con imágenes en secuencia.

¹⁴ (Gombrich, 1984, p. 270 - traducido del Inglés)

En Europa, en el siglo XVI, podemos encontrar otro precedente del Cómic en las “aleluyas”, que son una serie de estampas acompañadas de unos versos al pie, también llamados “Aucas” (*en catalán*), o *broadsheets*, o *gogs* ¹⁵. De temática religiosa y surgidas en Francia, tuvieron su mayor auge en el siglo XVIII en las regiones de Catalunya y Valencia.

De un formato más primitivo hacia el 1600 (fig 2), las primeras aucas fueron evolucionando hasta el siglo XIX, (fig 3) donde comienza a predominar una forma mucho más “actual” al momento de contar historias; esto se ve en el formato del papel dividido en viñetas y cada una de las imágenes está acompañada por versos octosílabos y pareados al pie de cada cuadro. Con esto podríamos decir que hay una estrecha relación con el Comic, en lo que se refiere al comienzo de la integración de imágenes en secuencia y texto.

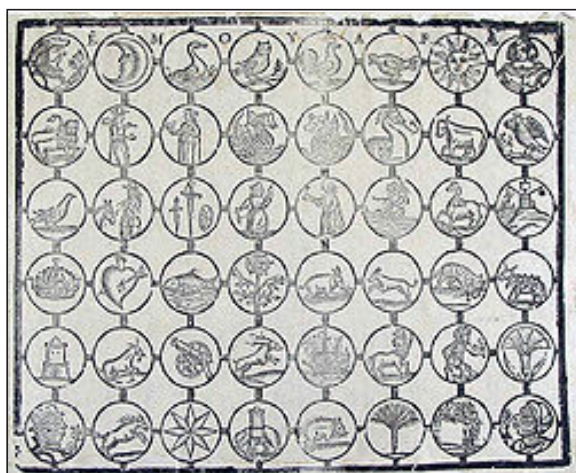


Figura 2 - Auca de formato primitivo hacia el año 1600.



Figura 3 - Auca de Montserrat, mostrando una configuración más moderna de imágenes en secuencia.

Esta tradición de las aucas, sumada a la estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico en Europa hacia el 1800, son géneros a tener en cuenta a la hora de considerarlos como influencias en los orígenes del Comic.

Pero hacia finales del siglo XIX, gracias a un gran desarrollo de la ilustración en el seno de la industria periodística en Estados Unidos; podemos situar al nacimiento del Comic tal cual lo conocemos hoy en día (a grandes rasgos, con sus características más comunes).

¹⁵ (Barrero, 2004, p. 54, citado en documento online: www.tebeosfera.com)

Gracias a la modernización de los sistemas de impresión, a partir de 1893, aparecen en los periódicos semanales una página a color. En un ejemplar del “New York World”, el dibujante Richard F. Outcault sentaría las bases del comic actual, a través de la creación de su personaje “The Yellow Kid”: un joven chino vestido con una túnica amarilla, situado en los barrios bajos de Hogan Alley en New York, que se expresaba a través de escritos en sus ropas (fig. 4).

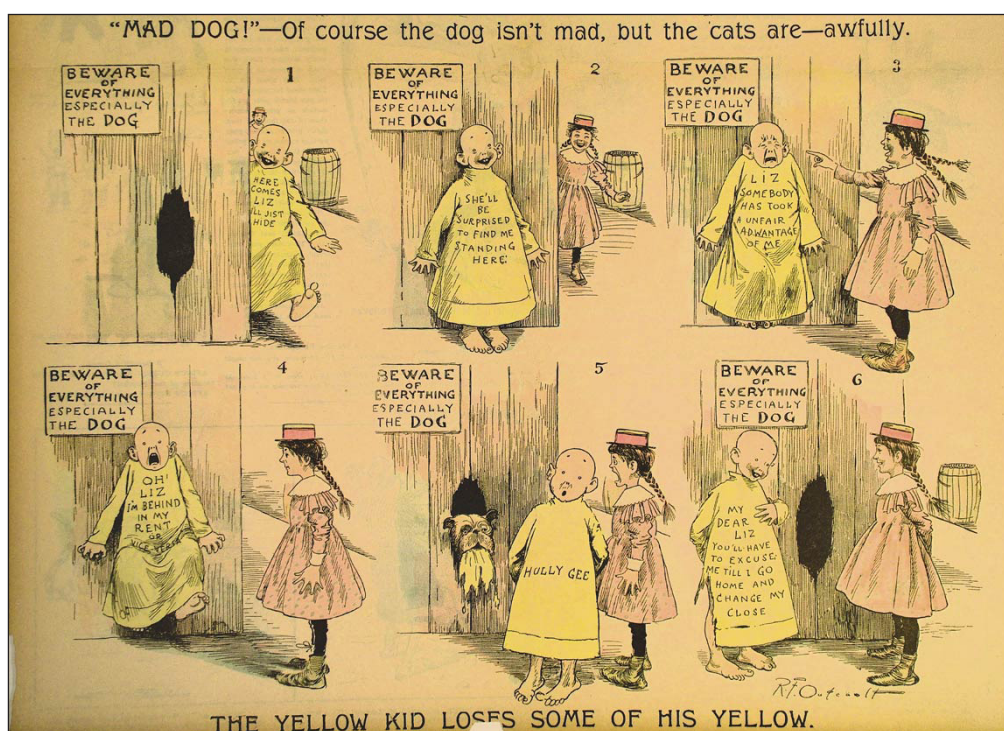


Figura 4 - página de *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault. Diario *New York World*, 1893.

En “The Yellow Kid” se daban por primera vez, las condiciones que, según Román Gubern, permiten identificar al Comic como lo concebimos hoy en día:

- Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de la serie.
- Integración de texto e imagen.

En las décadas de 1910 y 1920, las historias de los comics eran exaltaciones de la vida cotidiana con un dibujo de estilo caricaturesco.

Pero un nuevo período que comienza en 1929, supone una ampliación temática de este nuevo medio de expresión, con la conformación del “comic de aventuras”. El dibujante Alan Harold Foster, inició la publicación de las aventuras de Tarzán (fig. 5), creación literaria de 1914 del escritor Edgar

Rice Burroughs. Al mismo tiempo, Dick Calkins, dio origen a su personaje futurista “Buck Rogers” (fig. 6).

En 1931, la ola de crímenes en Chicago y los gansgters, surgidos en la era de la prohibición, y más puntualmente, Al Capone, sirvieron de influencia para la creación de la primera historieta policiaca: “Dick Tracy”, de Chester Gould (fig. 7).

De este modo se implantaron en los comics estadounidenses, los tres géneros más importantes de la épica aventurera: la “aventura exótica”, la “ciencia ficción”, y la “aventura policiaca e intriga”.

A partir de éstos, surgen autores como Alex Raymond y su “Flash Gordon” (fig. 8), por ejemplo, en respuesta, para competir con Buck Rogers. Y así, muchos otros más, que irán completando con infinidad de títulos y personajes este género de aventuras.



Figura 5 - página de *Tarzán*. Alan Harold Foster.

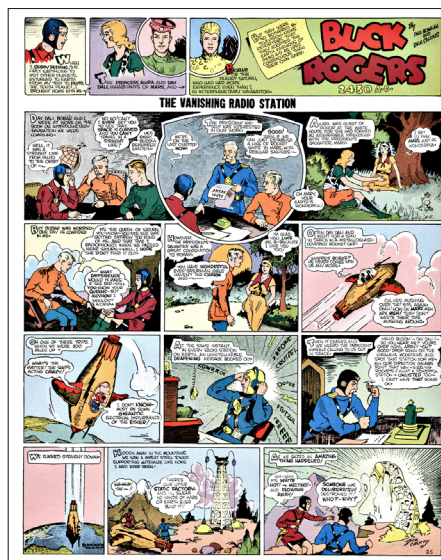


Figura 6 - página de *Buck Rogers*. Dick Calkins.

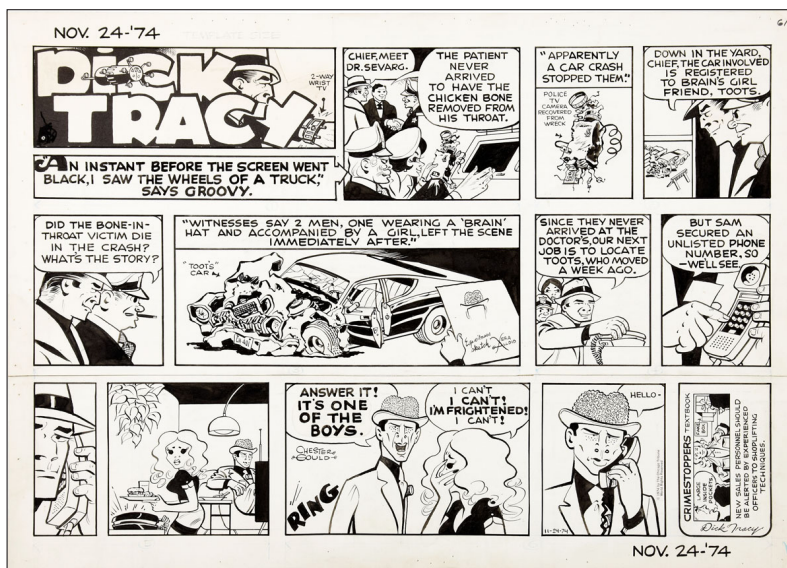


Figura 7 - página de *Dick Tracy*. Chester Gould.

Destacada mención (y sería pecado olvidarnos de éstos), merecen Jerry Siegel y Joe Shuster y su creación en 1938 del primer superhéroe en el mundo del Comic, nada más y nada menos, que “Superman” (fig. 9). Iniciando con el mismo, una “edad de oro” en este nuevo género, el cómic de superhéroes; dando luz verde a muchos otros autores y dibujantes a través del tiempo, para la creación de un universo casi infinito de figuras heroicas que tendrán un fuerte impacto en la industria del comic estadounidense hasta nuestros días.



Figura 8 - viñeta de *Flash Gordon*. Alex Raymond.



Figura 9 - tapa de *Superman*. Jerry Siegel y Joe Shuster. Action Comics nº 1, 1938.

En resumen, en la primera mitad del siglo XX, el comic norteamericano ejerce una fuerte hegemonía a nivel internacional. Este monopolio del comic empieza a variar a partir de los años ´60, con la irrupción en el mercado de historietas provenientes de Europa (Francia, Italia, Alemania, España...) y también de Argentina. Abordando éstas, otras temáticas más “profundas” o comprometidas socialmente como *”El Eternauta”*, de Oesterheld y Solano Lopez.

Pasando por la década de los ´80, nos topamos con el comic “underground” y sus temáticas marginales y/o ofensivas, hasta el nacimiento del llamado “comic de autor” y sus nuevos planteamientos estéticos.

Hoy, en nuestros días, podemos disfrutar de un amplio abanico de géneros en el Cómic; que van desde los tradicionales que se siguen manteniendo, hasta los más “vanguardistas”.

Estas transformaciones, están vinculadas íntimamente a los procesos sociales y al contexto en que se sitúan y absorben autores y dibujantes al momento de plasmar sus ideas; enriqueciendo así, este maravilloso lenguaje que es el Comic.

I.III. Lenguajes y relaciones

De todas las definiciones de Lenguaje, la que más me ha atraído es la tratada por Barbieri, pues destaca los siguientes aspectos que nos ayudarán a comprender mejor el propósito de este trabajo, que es ver al Cómic como un lenguaje interior, y que se encuentra en constante relación con otros. Los lenguajes no son sólo “instrumentos”, los cuales utilizamos para comunicarnos; son también “*ambientes*” en los que vivimos y determinan lo que queremos y podemos comunicar. Estos ambientes no comprenden mundos separados, sino que representan diferentes aspectos del gran ambiente global de la comunicación; por lo que están relacionados estrechamente, en una “*interacción recíproca*”¹⁶

Al considerar a los lenguajes, enteramente como ambientes, más que instrumentos, debemos diferenciar ambas acepciones: Un instrumento puede ser *utilizado*, un ambiente puede usarse, pero también puede *habitarse*.

Este concepto de *hábitat* es interesante destacarlo, puesto que al lenguaje del Comic, lo vivo, y lo disfruto y hago uso del mismo para poder comunicarme, es el ambiente en el que me siento a gusto, en el que hallo comodidad para desarrollar mi discurso artístico. **El Comic es mi hábitat.**

Esta diferencia entre utilizar algo y habitar algo es importante remarcarla, ya que es una diferencia que depende de nuestros fines o necesidades, y al nivel de los lenguajes, que depende de nuestros *fines comunicativos*.

Cuando pensamos en una idea, de acuerdo a lo que sostiene Barbieri; siempre lo hacemos manejando un lenguaje determinado, por lo que toda idea nace en su interior. Y esto es así porque *utilizamos* al mismo como instrumento para transmitir esa idea y también, porque ese lenguaje es el *ambiente* en el que nos encontramos al momento de formularla. Y las características de este lenguaje tienen efectos sobre nuestros pensamientos¹⁷.

Aumont, citando a Eisenstein, sostiene que la imagen se estructura como un lenguaje interior. Las formas artísticas resultan del ejercicio de un lenguaje; y ese lenguaje que habita en nuestro interior, no es otra cosa que la manifestación del pensamiento mismo.¹⁸

Por lo tanto, esta referencia que hacemos al *habitar* un lenguaje, significa estar dentro de él, vivirlo, poder aprovecharlo al máximo en cuanto a sus posibilidades expresivas, y también, poder observar sus límites.

16 (Barbieri, 1993, p.11)

17 (Ibid., p.12)

18 (Aumont, 1992, p.99)

El lenguaje al ser considerado un ambiente, se puede modificar, pero no arbitrariamente, porque los lenguajes son *colectivos* y al ser también instrumentos comunicativos, corremos el riesgo de que nuestro mensaje no se entienda. Barbieri sostiene que las modificaciones de los lenguajes dependen de las características de los mismos, por lo tanto, se modifican lentamente, con el curso del tiempo¹⁹.

Y como todo lenguaje artístico creado por el hombre, estos son *convencionales*, que perduran a lo largo de la historia y que se modifican de acuerdo a las necesidades estilísticas del momento. Por ejemplo, Gubern cuando se refiere al surgimiento del lenguaje cinemotográfico, señala que el Cine, como hijo de la Fotografía, tuvo que enfrentarse a muchos problemas en sus orígenes, en cuanto se refiere a la ausencia de criterios estéticos y la necesidad de buscarlos en medios artísticos precedentes como el teatro (cámara inmovil y situada en un punto de vista centrado en un espectador de platea) o a los problemas de fijar presupuestos básicos y preartísticos como el formato de los fotogramas, cuya proporción procedía de la convención del escenario teatral²⁰.

Al identificarnos con un lenguaje, hacemos uso de él, explotamos sus posibilidades, nos comunicamos a través del mismo, porque al habitarlo, *constituye nuestro universo y determina nuestros límites* ²¹, y a la vez, nuestro lenguaje coexiste con muchos otros que no manejamos y no son de nuestra preferencia, y los vemos desde el exterior.

Como lo mencionamos anteriormente en la introducción, en esta interacción de diferentes *lenguajes-ambientes*, cada uno de ellos, pueden considerarse como *ecosistemas*, con sus reglas y características específicas. Y así como los ecosistemas son parte de la naturaleza, los lenguajes, son parte de la comunicación en general.

19 (Barbieri, 1993, p.13)

20 Gubern sostiene que “*la historia del Cine puede ser contemplada como una laboriosa lucha del nuevo medio para romper paulatinamente con el corsé de la estética teatral y alcanzar, a través de un elaborado lenguaje una articulación lingüística y poética de gran originalidad en la historia del arte moderno*” A su vez, indica que como todo lenguaje artístico creado por el hombre, es antinatural, o mejor dicho, convencional, pues se necesita del aprendizaje de ciertas convenciones fijadas para la correcta lectura de un film. (Gubern, 1988, p. 69-70)

21 (Barbieri, 1993, p.13)

En lo que respecta al Cómic y su interacción con otros lenguajes, Barbieri sostiene que se pueden distinguir cuatro tipos de relaciones, a saber:

- INCLUSIÓN: Un lenguaje esta "dentro" de otro.
- GENERACIÓN: Un lenguaje da lugar a la creación de otro.
- CONVERGENCIA: Varios lenguajes interactúan y convergen en una misma obra.
- ADECUACIÓN: Un lenguaje se adecúa a otro. Cuando el Comic trata de reproducir en su interior otro lenguaje, trata de utilizar sus posibilidades expresivas para construir otras propias, pero que son *equivalentes*. Es decir, *el Cómic cita a otro lenguaje*²².

De todos estos casos, el más relevante y que nos puede ayudar a comprender el propósito de este trabajo, es el de adecuación de otro lenguaje al Cómic. Y el ejemplo más directo es el Cómic y su relación con el Cine.

Entre estos dos lenguajes hay diferencias de materiales y recursos; cuando el Cómic tiene intenciones de incorporar al Cine; trata de reproducirlo en su expresión; pero esta tarea no debe ser solo copiar al Cine, sino que el Cómic debe *reconstruirlo* desde su seno, desde su interior. Debe crear un grupo de características internas y aprovechar sus posibilidades para que éstas aparezcan como características del Cine.

También puede darse esta relación a la inversa, cuando el Cine cita al Cómic; e incorpora elementos propios de su lenguaje; como es el caso de la película "Sin City" de Robert Rodriguez, inspirada en el cómic homónimo de Frank Miller.

Rodriguez toma de manera casi literal y *reconstruye* viñeta por viñeta el cómic de Miller, como una copia perfecta, incorporando elementos característicos del autor y dibujante, como los marcados contrastes de blanco y negro, logrando una reproducción perfecta de las secuencias, generando así, un *cómic en movimiento*. (fig. 10)

Esto fue posible gracias a la intervención del propio Miller, que supervisó el traspaso cuadro a cuadro de las imágenes fijas a la película. El director hizo uso del lenguaje que habita Miller para poder lograr esa reproducción. Este Cómic también muestra secuencias y encuadres propios del Cine, por lo que esta relación de adecuación es recíproca, ambos lenguajes se nutren entre sí.

Este ejemplo a la vez, tiene directa correspondencia con mi obra de la serie "Black Mob", que

22 (Barbieri. 1993, p.14)

como Rodriguez, realizo una directa referencia al cómic de Sin City; dándose una interacción de mi propio lenguaje con el de Miller, creando así nuevas posibilidades y características expresivas (esto lo profundizaremos más adelante). (fig. 11)

Con esto podemos descubrir los lenguajes que envuelven al Cómic. En la comunicación, el Cómic comprende solo un elemento de este ambiente global, y sus características también se dan por interacción con otros lenguajes.



Figura 10 - comparación entre viñetas de *Sin City*, de Frank Miller, con capturas de la película homónima. Se aprecia una fiel reproducción respetando las composiciones originales.

A partir de los siguientes capítulos comenzaremos a adentrarnos en la obra realizada a lo largo de mi formación académica, donde tuve la posibilidad de explorar diferentes estilos de imagen y temáticas; siempre en cercana relación con el lenguaje del Cómic.

De la multiplicidad de soportes o dispositivos, me nutro de la Ilustración, como así también del video y la animación 2d para conformar las distintas series que comenzaremos a analizar. En ellas muestro la estética del Cómic, haciendo hincapié en los aspectos correspondientes a su imagen y recursos visuales.

A lo largo de este desarrollo destacaremos las correspondencias entre los lenguajes que interactúan en cada una de las series, para dar una mejor comprensión sobre las mismas y poder identificar mediante su análisis, cuales son los recursos estilísticos que aprovechan para nutrirse entre si y formar un ambiente propio.



Figura 11 - comparación de fragmentos de la serie personal *Black Mob*, con viñetas de *Sin City*, de Frank Miller.

CAPÍTULO II

Serie Demonios: ilustración o cómic?

La serie que a continuación comenzaremos a analizar está correspondida por 13 Ilustraciones individuales en formato A4 en blanco y negro, sobre papel obra blanco de 90 gr de espesor, predominando en las composiciones una imagen central acompañada de un texto al pie que sirve de complemento a la situación que se está desarrollando en cada una de ellas.

La composición deliberadamente simétrica y el encuadre permite fijar la atención del espectador en el personaje o elemento central de la obra representados en diferentes contextos.

Las técnicas implementadas son el grafito y tintas con un tratamiento de imagen que hace hincapié al detalle en los elementos y en la ambientación, a través de los juegos de tramas y texturas logrados con el grafito, como así también los juegos de luces y sombras que se producen por la combinación de tramados y negros plenos, producto del uso del estilógrafo y tintas.

II.I. Relaciones y correspondencias

Al analizar cada uno de los elementos que componen estas imágenes, nos resultaría difícil distinguir que es una viñeta y que es una Ilustración, ya que ante una rápida observación, nos encontramos con muchas semejanzas.

Primeramente debemos fijar ciertos conceptos sobre la imagen.

Citando a Aumont, en la percepción visual se considera al sujeto que mira la imagen su espectador, en eso estamos de acuerdo. Pero esta visión efectiva de las imágenes tiene lugar en un contexto, determinado de múltiples modos: contexto social, institucional, técnico, ideológico, etc. Todo este conjunto de factores situacionales, regulan la relación del espectador con la imagen; esto es lo que Aumont llama *dispositivo*.²³

Esta relación de la imagen con el espectador, nos lleva a lo tratado en el Capítulo I, cuando hicimos referencia a la función simbólica, epistémica y estética de la imagen. Funciones que pretenden establecer una relación entre el sujeto que ve una imagen y el mundo, en este caso, el *mundo visual*. Por lo tanto Aumont señala y con esto refuerza lo que veníamos tratando anteriormente sobre la participación del espectador/lector en el Cómic: que "*el espectador construye la imagen, y la imagen construye al espectador*", y que es un participante emocional y cognitivamente activo de la imagen.²⁴

Habiendo aclarado esto, pasemos a las diferencias entre imagen del Cómic e imagen de la Ilustración.

Al observar un cómic como tal, en su conjunto de secuencias, textos e imágenes, nos resulta más fácil realizar la distinción. Pero al aislarlo de todo ese conjunto, las diferencias no parecen muy evidentes.

Barbieri sostiene que la imagen del Cómic *cuenta*; mientras que la imagen de la Ilustración *comenta*. La ilustración nos muestra algo, ilustra algo que puede existir y proporciona un comentario externo, algo que añade al relato.²⁵

En cambio, en el Cómic cada viñeta que conforma una secuencia tiene una función narrativa, si tenemos en cuenta que también es considerado un género literario (tal como lo señalamos en el apartado de las definiciones de Cómic, del Capítulo I) incluso en ausencia de diálogos y textos complementarios. Pues cuenta un momento de la acción que constituye parte de la secuencia.

Por lo tanto, la imagen del Cómic es una *imagen de acción*, al contrario de una imagen ilustrativa que es más bien *descriptiva* que narrativa.

23 (Aumont, 1992, p.15)

24 (Aumont, 1992, p. 85-86)

25 (Barbieri, 1993, p. 21)

Ante esto, podemos hacer la siguiente diferenciación:

Imagen del Comic = Relato;

mientras que;

Imagen de la Ilustración = Descripción

Para apoyar esta diferenciación, debemos acudir a Aumont y a su tipología temporal de las imágenes, pues lleva a cabo una división de las mismas en *imágenes temporalizadas* e *imágenes no temporalizadas*, en un sentido más simple y general. Sin embargo, esta división está acompañada por otras subdivisiones, siendo en este caso particular la que nos compete: *imagen autónoma* vs *imagen en secuencia*.²⁶

Puesto que en esta serie de Ilustraciones que estamos analizando son imágenes que pueden existir y contar diferentes situaciones independientemente unas de otras; podemos considerarlas como imágenes autónomas. Y en cambio, una imagen en secuencia, como lo es la viñeta de un Comic, está ligada a las otras imágenes que componen el conjunto, por su significación, y porque tiene efectos temporales comparables. Entonces, Aumont sostiene que una página de tiras dibujadas se lee imagen por imagen, en una yuxtaposición ordenada (como hace referencia Mc Cloud en su definición de Comic), pero también y al mismo tiempo, de *manera global*.²⁷

Ya que está contando algo, relatando un momento determinado de la acción que se está desarrollando, al remover alguna de las viñetas del conjunto (fig.12), se altera todo el sentido del relato.

Pues cada una de las viñetas es *clave* para el discurso. Para Mc Cloud, el propósito de la secuencia es la *claridad*, los momentos de la historia que se cuenta deben ser lo que él llama un “*dot, dot puzzle*”; un juego de unir los puntos, uno de esos puntos se remueve, y se cambia toda la forma original de la historia.²⁸

26 (Aumont, 1992, p. 170)

27 (Ibid., p. 171)

28 (Mc Cloud, 2006, p. 14)



Figura 12 - página de *X-men Annual* nº3. George Perez, Marvel Comics, 1979.

En cambio esto no sucede en las Ilustraciones que componen la Serie Demonios (fig.13), pues como habíamos señalado anteriormente, cada una puede considerarse una imagen única y autónoma. Dejando de lado el aspecto temporal, que desarrollaremos más adelante en otros capítulos sobre otras series, otra forma para destacar esta diferencia de orden comunicativo entre imagen de Ilustración e imagen de Comic; es observar los elementos y recursos que la componen a nivel visual.

Comparando los ejemplos de las figuras 12 y 13, podemos observar que a nivel general son imágenes que pueden distinguirse fácilmente: En la perteneciente a la Serie Demonios, nos damos cuenta que es una Ilustración propiamente dicha. Otras imágenes de la serie en su mayoría poseen un texto al pie del cuadro a modo complementario que lo relacionarían directamente con una viñeta a página completa de un Cómic. (Véase Lámina I, página 61) Pero la diferencia radica en el *encuadre*.²⁹

Antes de seguir con esta diferenciación, debemos tratar la noción de este encuadre:

El encuadre según Aumont posee diversas funciones, entre ellas la que debemos destacar en este caso, es su *función representativa o narrativa*: en la cual el índice de visión constituido por el marco, designa un mundo aparte, cuando la imagen es representativa o narrativa, esta se refuerza con un valor imaginario. Así el marco aparece como una puerta al mundo de la imaginación. Y esto se aplica en ambos casos de imagen de Ilustración e imagen de Cómic. En la Serie Demonios el objetivo es comunicar al espectador, la manifestación de nuestro pensamiento interior, y que interactúe con el mismo. El borde de la imagen es lo que la limita, pero también es lo que hace comunicar el interior de la imagen, lo que Aumont llama *campo*, con su prolongación imaginaria, que es el *fuera de campo*. En la visión de estas imágenes artísticas, la función del marco consiste en organizar estos diferentes campos en torno al *centro absoluto* que es el espectador.³⁰

Ya fijada la noción de encuadre y su papel como mediador de relaciones entre la imagen y el espectador; continuamos con las diferencias. En la Ilustración de la figura 13, podemos observar que el encuadre privilegia una vista más general; con una ambientación más rica y nutrida, que nos puede dar indicios de como sería vivir dentro de ese mundo imaginario, esta ambientación puede tener fines comentarios, ya que nos sitúa al personaje principal en un contexto físico. Se observa

29 Para Aumont, el encuadre entra en la noción de **marco** de la imagen; que compone los límites de la misma. Toda imagen tiene un soporte material; ante esto toda imagen también es considerada un objeto, y el marco es el borde de ese objeto. Este borde es reforzado con la incorporación de otro objeto, que es el **encuadre**. El encuadre, es el marco-objeto de la imagen. Este marco también le confiere a la imagen su carácter de no ilimitada. (Aumont, 1992, p. 152-153)

30 Aumont citando a Arheim, sostiene que esta teoría de centros y campos de la imagen, es seductora y dinámica; pues la imagen se concibe en ella como campo de fuerzas, y su visión, como un proceso activo creador de relaciones. Los centros compiten entre sí, y mediante la visión correlativa de la imagen y sus centros, resulta importante y activa la participación del espectador. (Ibid., p. 156-157)

en el cuidado y precisión en los detalles; pues con una sola imagen debe comunicarse todo. La *profusión* es el elemento clave.

Esta Ilustración, como es una imagen única y autónoma, debe aprovechar todos los recursos visuales para dar la máxima información posible, e invita al espectador a observar detenidamente cada uno de los elementos que están inscriptos en el marco, a interactuar con lo que está contenido en el campo de la imagen. Ante esto podemos señalar que la Ilustración tiende a ser una imagen de *lectura recreativa*, pues el espectador debe tomarse su tiempo para recavar toda la información que le brinda; nos comenta, nos hace ver lo que no está escrito, cumpliendo una función enriquecedora.³¹

Apoyándonos en Aumont: La imagen fija aislada, remite a un antes y un después, un fuera de tiempo, y condensa en un espacio restringido, todos los signos convencionales de la escena a ilustrar, jugando con la profundidad del espacio representado.³²

En contraposición tenemos a la imagen de la figura 12, perteneciente a un Cómic, donde se privilegia lo que se quiere decir en ese momento. No hay tanta atención al detalle, y lo que predomina es la *concisión*, ya que las viñetas se apoyan unas a otras para dar sentido a la totalidad de la secuencia, aunque en algunas de ellas puede haber más detalle. Pero al ser concisas en su mayoría, podemos señalar que muestran imágenes de *lectura rápida*, porque se confrontan entre sí, y como ampliamente tratamos anteriormente, deben mostrar una línea narrativa.

Por estas razones, resulta acertado sostener que la viñeta del Cómic es sinónimo de *relato*.

Dejando de lado las diferencias a nivel narrativo; en cuanto a técnicas, hay una delgada línea entre la imagen del Cómic y la imagen de la Ilustración.

Al referirnos a los elementos plásticos que predominan en ambos casos; podemos señalar como uno de los fundamentales, a la *línea*.

Si observamos la ilustración de la figura 13, perteneciente a la Sere Demonios, nos encontramos con diferentes calidades de línea, a saber: aquellas que delimitan el contorno de las figuras representadas, como aquellas que por sumatoria e intersección, crean diversas tramas. Esta línea modulada es determinante para los efectos que se le quieren dar a la Ilustración, pues al haber diversos grosores e intensidades lineales, se configuran los elementos plásticos (relleno, sombreado, trama, etc), se dividen los diferentes planos que conforman la ambientación, como así

31 Según Barbieri, la Ilustración expresa connotaciones emotivas, las ambienta haciendo uso de ciertos estilos de figuración, agregándoles detalles no esenciales, pero caracterizadores. (Barbieri, 1993, p. 22)

32 (Aumont, 1992, p. 262)

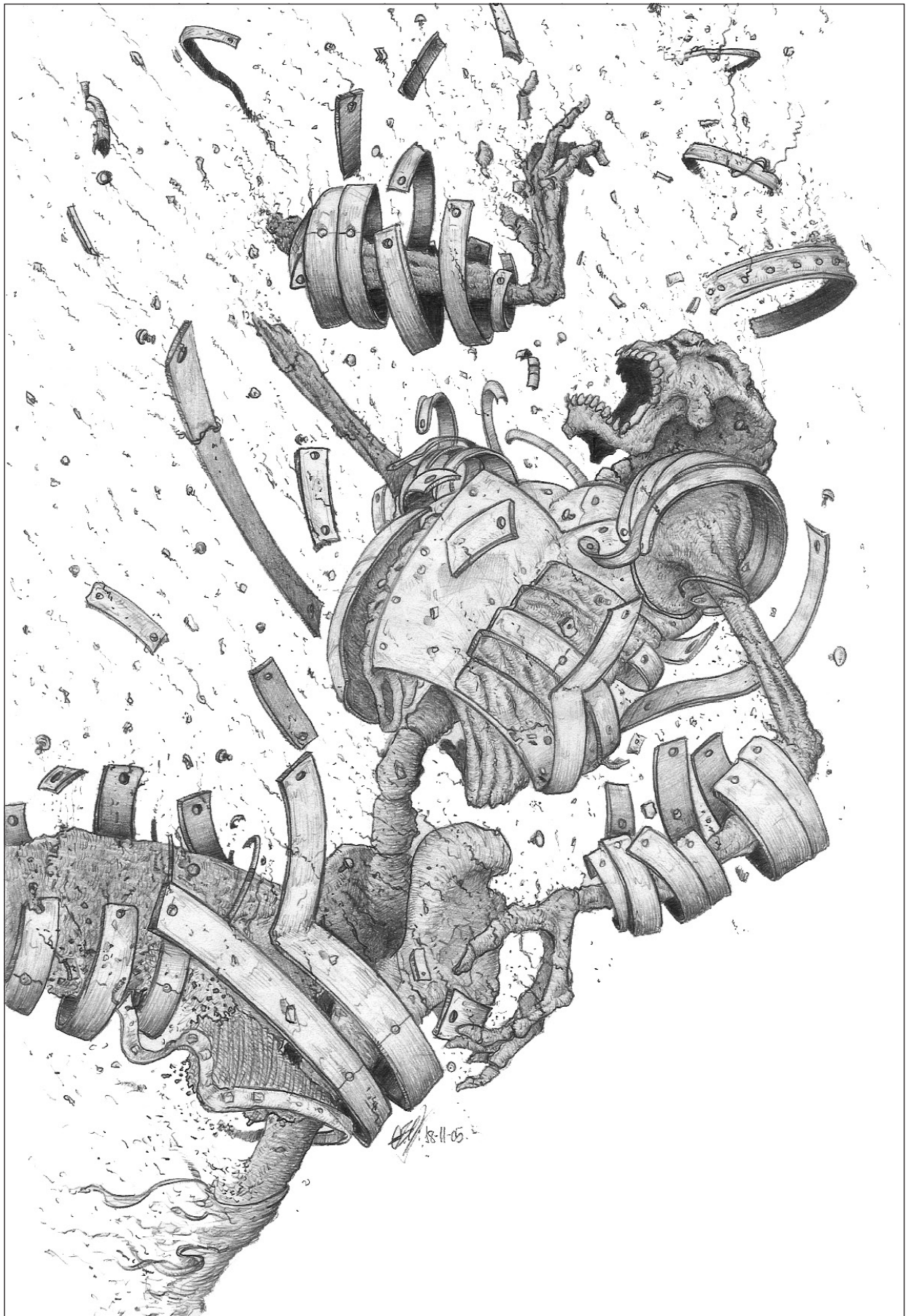


Figura 13 - ejemplo de *Serie Demonios*. Obra personal, 2005.

también su configuración (perspectiva y profundidad) se resalta el protagonista de la escena y se lo sitúa en un primer plano en relación al resto de los componentes. En resumen, la línea como elemento predominante y principal de ésta y de cualquier otra Ilustración, nos permite comunicarle al espectador que es lo que queremos mostrar, que situación se desarrolla dentro del marco, que emoción queremos transmitir. Esto resalta el efecto narrativo y emotivo de la Ilustración.

Pero antes de seguir avanzando, debemos sentar algunas diferencias, a saber:

La línea en nuestro sistema de percepción es el *analogon de la sensación de limite*³³, constituye diferentes regiones en la representación, como lo es el límite de una figura contra el fondo; que llamaremos *contorno*. Pero también delimita un espacio interior y un espacio exterior (aplicable al marco y fuera de marco que tratamos anteriormente, que es lo que pasa dentro de la imagen y lo que delimita, interactuando con el campo exterior del espectador), a lo que podríamos llamarlo reborde, o *reborde/marco*³⁴ (que desarrollaremos más adelante, véase Capítulo III).

Por ende, según las diferentes funciones o variables que presente al momento de representar algo, ésta puede actuar como: **contorno** (constitutivo de una forma), o **reborde** (o marco delimitador, para separar los espacios de interacción).

Profundizando; una línea sin espesor, (lo que Groupe μ sostiene que se da según nuestro sistema de percepción; que esta programado para despejar similitudes y diferencias)³⁵, se produce por una *diferenciación puntual*, dando lugar a esta *línea ideal*, sin espesor ni textura, es una separación abrupta, lo que podríamos decir: sin modulación. Ésta es la que actúa como un límite neto, y es más factible de adjudicarse como tal al marco.

Esta línea *pura* lo que hace es dibujar las figuras, cumple la función de una línea-contorno adecuada que nos permite distinguir lo que forma parte de la figura de lo que constituye el fondo.

En cambio, una línea que se da por una *zona de diferenciación*, es la dotada de espesor y textura, dando lugar a otras separaciones, menos abruptas, a pasajes más suaves, a la que podemos atribuirle un carácter modulado. Esta diferencia es la que llamamos *trazo*.³⁶

Este trazo modulado, como variable plástica, organiza un conjunto de líneas que según su

33 (Groupe μ , 1993, p. 58)

34 La función del reborde es la de designar un espacio de atención y la de crear una distinción entre interior y exterior (Ibid., p.346)

35 El sistema de percepción esta programado para desprender similitudes y también para despejar diferencias. La diferencia es el primer acto de una percepción organizada. Entonces se habla de límite, o de línea, o trazo o contorno, de acuerdo a como se produzcan en el momento de la representación. Por esto, esta separación o limite, se puede dar abruptamente (las desigualdades están próximas en su localización y son cuantitativamente importantes). O es posible que los campos diferenciados se den de manera más intermedia, dando lugar a efectos que van del límite neto al límite borroso: trazos más marcados, pero modulados, degradados, tramas, etc. (Ibid., p. 56-57)

36 (Groupe μ , 1993, p. 189)

interacción (líneas que se tocan formando un trazo cerrado, o se entrecruzan) también constituyen la forma³⁷ que se despegas del fondo. Pero la línea modulada nos proporciona algo más.

Este espesor del trazo modulado, es un espesor tridimensional, que nos *informa sobre volumen, iluminación, distancia e importancia*. No solo proporciona datos a nivel informativo, sino también a nivel emocional, pues nos aboca a la situación representada con *mayor intensidad*.³⁸

Y esta es a la que haremos referencia al momento del análisis de la Serie Demonios. Una línea de calidad modulada, y suave, que sugiere una especie de intemporalidad (pero no por eso menos dinámica), logrando una composición más clásica.³⁹

Aclarada esta diferenciación, y siempre remarcando la carga emotiva de la Ilustración por el uso de la línea o trazo modulado. Lo que acabamos de desarrollar anteriormente se relaciona directamente con el análisis llevado a cabo por la retórica visual del Groupe μ , del cual podemos rescatar lo siguiente:

Citando a otros autores como Growe, señala que *“el gesto elemental del dibujo consiste en marcar una superficie y dejar una huella, que da cuenta así, de un movimiento...Al principio del dibujo está la línea, que si es cerrada, marca un exterior y un interior. Cerrada o no, afirma una diferenciación del mundo, una discontinuidad, y por consiguiente, un lugar de información concentrada: no es de extrañar entonces, que se asocie fácilmente con la actividad racional. Llevados por esta libertad del trazo diferenciador, hemos llegado a asociar el dibujo con la creación del mundo...”*

*“...El dibujo... llamado de lo exterior, solo proporciona contornos, mientras que el dibujo llamado de lo interior, se acerca más a la pintura (en colores) mediante la realización de transiciones: sombreados, modelados, plumeados. Este dibujo es una pintura sin color, pero como ella, busca llenar las zonas delimitadas con los trazos, y de esta forma, conferirles una corporeidad, una presencia física sensible, que se podrá ulteriormente ligar con afectos.”*⁴⁰

Con esto podemos resaltar y reforzar el efecto emotivo de los trazos en la Ilustración y llegar a afirmar algo que siempre fue un objetivo a probar a lo largo de mi discurso: que en el **dibujo está la base de todo!**

37 (Groupe μ , 1993, p. 316-317)

38 (Barbieri, 1993, p. 29-32)

39 *“La línea pura es en general más inmóvil que la modulada, mientras que esta última es más dinámica que la pura. Las líneas breves y fuertemente moduladas hacen a la imagen mucho más dinámica que las líneas largas y tendencialmente puras.”* (Ibid., p. 33)

40 (Groupe μ , 1993, p. 228)

*“La línea está en la base de cualquier dibujo, no hay dibujo sin líneas”*⁴¹

Continuando con los elementos plásticos, otro de los aspectos del trazo que podemos observar en la Ilustración de la figura 13, es la existencia de *tramas*, logradas por el entrecruzamiento de líneas direccionales. Estas le confieren a la imagen un grado de mayor complejidad visual, enriqueciendo los contornos de las formas, confiriéndoles un volumen. Pero también le confieren una *textura*, ya que esta se produce por la repetición de los elementos.

Las diferentes calidades de texturas que se pueden apreciar se dan de acuerdo a la calidad de estos elementos (el trazo), y al grado y calidad de su repetición (diversidad de tramas).⁴²

Estas unidades de repetición sobre el soporte bidimensional reciben el nombre de *máculas*, según el análisis de Groupe μ .

Dentro de las texturas, la mácula es la discretización del elemento pictórico, cuando este se inscribe en dos dimensiones. Y las *máculas direccionales*, son las que tienden hacia el trazo, y presentan un mayor grado de complejidad, añadiendo nuevos significados a los efectos de la composición óptica⁴³, y es esta red de trazados cruzados, la que constituye la trama⁴⁴.

A través de la línea la imagen reproduce algunas características del objeto real que nuestro sistema de percepción puede percibir (contorno, sombras, texturas), y a pesar de que sean solo una pequeña muestra de todo lo que se puede percibir en un objeto, son aspectos suficientes para darnos una idea de la figura representada.

Para Gombrich, la imagen tiene como función primera, reforzar y afirmar la relación del espectador con el mundo visual: *desempeñando un papel de descubrimiento de lo visual*.

Como anteriormente desarrollamos, el espectador, al ser un participante activo y emocional de la imagen, realiza una tarea de *reconocimiento* ante la misma. Este trabajo de reconocimiento se apoya en la memoria; en una *reserva* de formas, objetos ya memorizados: *la constancia perceptiva es la comparación que hacemos entre lo que vemos y ya hemos visto*.

Mediante este reconocimiento que hacemos al observar una imagen, identificamos en sus elementos plásticos lo que vemos en la misma, con algo que podría verse en la realidad.⁴⁵

En las imágenes representativas, como es el caso de la figura 13, el reconocimiento de aspectos del

41 (Barbieri, 1993, p. 27)

42 (Groupe μ , 1993, p. 178)

43 (Ibid., p. 189)

44 “El funcionamiento de las tramas se basa en ciertas propiedades de nuestro sistema sensorial, que, esta vez, son propiedades de integración, y llaman la atención sobre los conceptos de orden próximo y orden lejano. El ejemplo de una imagen tramada abarca lo que se llama textura, tercer componente del signo visual, junto con la forma y el color. En las texturas, el orden próximo no tiene significación icónica, y constituye una microtopografía de la imagen.” (Ibid., p.158)

45 (Aumont, 1992, p. 86)

mundo visual es útil para el espectador y además provoca un placer específico. Desde este punto de vista, este proceso no tiene un único sentido, que es el ejercicio de la memoria y percibir propiedades elementales del sistema visual y codificarlas. Sinó también es desarrollar esa respuesta estética de la que tanto hacemos hincapié.

Prepara al espectador, y lo sitúa en un estado emocional propicio para recibir a la obra, cumpliendo así también una función de *imagen extática*.

*“El arte representativo imita a la naturaleza, y esa imitación nos procura placer; pero de paso, y casi dialécticamente, influye en la naturaleza, o al menos, en nuestro modo de verla.”*⁴⁶

Por esto, Aumont también sostiene que el papel del espectador es *proyectivo*, pues tiene tendencia a identificar un objeto o forma en una imagen, siempre y cuando haya una forma u objeto que se le parezca.

En tanto, la imagen también está ligada a la imaginación, puesto que en este ejercicio de rememoración el espectador llega hasta a *“inventarla”*.

Esta facultad proyectiva para inventar imágenes se da por la existencia de esquemas perceptivos, por lo tanto el espectador utiliza todas las capacidades del sistema visual y sobre todo *sus capacidades de organización de la realidad*, y las confronta con datos icónicos precedentes almacenados en la memoria. Por lo tanto, esta tarea de ver una imagen representativa, es una combinación de *reconocimiento y rememoración*. Con esto reforzamos la participación activa del espectador:

Construcción visual del reconocimiento

+

Activación de los esquemas de rememoración

=

Construcción de una visión coherente del conjunto de la imagen

El espectador es quien **hace** a la imagen. Y es el espectador/lector quien hace al Cómic.

Por lo tanto podemos sostener que la imagen es un ***signo de la realidad***, que remite a otra realidad⁴⁷

De acuerdo al análisis retórico visual del Groupe µ, destacamos que para el reconocimiento de una imagen *copiada*, o que representa un objeto de la realidad, el significante mantiene con el referente una *relación de cotipia*. Estos estímulos están sujetos a modificaciones (valor, luminosidad,

⁴⁶ (Aumont, 1992, p. 85-87)

⁴⁷ (Barbieri, 1993, p. 24)

contrastes, etc) y que constituyen el soporte *físico del iconismo*, o en otras palabras, **lo que queda del original en la copia**. Estas transformaciones conservan partes reconocibles del objeto y se *produce una escala de iconicidad*: tanto es así, que la fotografía es más icónica que el dibujo, y éste último, es más icónico que el esquema, y así sucesivamente.

Esto nos lleva a considerar que hay un proceso de selección de las características que se quieren representar:

*“Dibujar es, pues, elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar al objeto.”*⁴⁸

Pero a este proceso de selección en el dibujo, se suma la dificultad de crear imágenes *eficaces*, es decir, destacar y subrayar aspectos significativos de los objetos a representar en el momento preciso que son importantes para el discurso que se quiere hacer.⁴⁹

Si continuamos observando la Ilustración de la figura 13, la preferencia por la línea modulada, se contrapone con una línea de ejecución rápida y menos cuidadosa, que supone un distanciamiento a nivel emocional (como lo desarrollamos anteriormente) y que sacrifica el enriquecimiento visual de la imagen para poner en evidencia otros elementos, como el diálogo o la contrucción narrativa, (como se puede ver en la figura 12).

En la Serie Demonios se pone en evidencia la atención al detalle, y la riqueza de la ambientación, su composición simétrica y cuasi-clásica ayudan a exaltar las diferentes calidades de la línea para proporcionar la mayor cantidad de información posible al espectador y que éste se sienta inmerso en el mundo paralelo que se representa; que pueda ver y sentir el calor de las multitudes, el fulgor de una batalla, el oxido y el metal de las armaduras, el frío de la penumbra, etc.

Esta serie se apoya en lo puro de la imagen, y no en el diálogo, guión u otros aspectos narrativos. La imagen comenta y nos muestra algo, pero no relata.

Resumiendo; Entre dibujo de Cómic e Ilustración, existen diferencias a nivel de su composición, como el encuadre. Y es cierto que algunos aspectos y elecciones visuales que priman la acción y el dinamismo son propias del Cómic y no de la Ilustración.

Pero podemos considerar, según la relación de interacción, que existe un intercambio de técnicas y formas estilísticas entre los dos lenguajes, que a este nivel, se lo puede considerar como un *solo ambiente* con características particulares entre sí, más o menos acentuadas.

En cuanto al modo en que la línea es modulada (gruesa, fina, curva, quebrada) es determinante

⁴⁸ (Barbieri, 1993, p.25)

⁴⁹ (Ibid., p.26)

para el efecto que se quiere lograr en el espectador.

La configuración de los diferentes elementos (trama, sombreados, el uso o no de relleno, degradados, etc), son aspectos que el espectador / lector puede observar fácilmente y son aplicables a los dos lenguajes y que resaltan los efectos que se quieren lograr, tanto en la Ilustración, como en la viñeta de un Cómic.⁵⁰

La unificación está en las técnicas y hoy en día gran cantidad de estilos coexisten en las viñetas de los Cómic. (desde los tratamientos más sintéticos y estilizados hasta tratamientos más elaborados, realistas y detallados, que pueden considerarse Ilustraciones en si, y más se acentúa este aspecto al presentar una viñeta a página completa) (fig. 14)

El aspecto diferenciador entre estos dos lenguajes (como hemos venido desarrollando) es el encuadre, en la Serie Demonios se privilegian las vistas generales, y si bien pueden ser vistas cada una de las Ilustraciones como viñetas individuales de un Cómic a página completa, no hay correlación entre las mismas, (o puede haberla si hay una voluntad del espectador / lector de darle un sentido narrativo al conjunto de imágenes), estas pueden existir como imágenes autónomas, una puede prescindir de otra, pues comentan y representan situaciones diferentes, y lo que muestran trata de dar la mayor cantidad de información posible para que esa autonomía suceda.

Caso contrario del Cómic, que al prescindir de una de las viñetas, se compromete el sentido de toda la secuencia, dado que en su mayoría la información proporcionada es más concisa.

Así, la imagen del Cómic se ha ido diferenciando progresivamente de la Imagen de la Ilustración. Pero coexisten entre sí en una interacción constante gracias a la infinidad de variables plásticas, y a la multiplicidad de soportes que nos brindan las nuevas tecnologías, para poder elegir y crear un gran abanico de nuevas posibilidades, nutrirnos de diversos lenguajes y así enriquecer nuestro discurso artístico.

50 (Barbieri, 1993, p. 24)



Figura 14 - ejemplos de diferentes estilos de Cómics y de configuración de páginas.

II.II. Temática: Black Metal e imágenes ofensivas

En este apartado nos concentraremos en la temática que abarca la Serie Demonios; una temática bastante particular, pues todas las Ilustraciones que la conforman están basadas en una imaginería oscura, donde se muestran imágenes icónicas como calaveras, seres antropomorfos con cuernos de cabra, sombras, diferentes representaciones del Demonio, máscaras vikingas. En algunos rincones, pululan signos como el *pentagrama* o *pentáculo invertido*⁵¹ (fig. 15), vulgarmente asociados al culto satánico y las artes oscuras.⁵²

Toda esta imaginería plasmada en estas Ilustraciones proviene puntualmente de un género musical dentro de la rama del Heavy Metal, llamado *Black Metal*, que al momento de la producción de la serie (año 2005), formaba parte de mis preferencias musicales.

A continuación realizaremos una breve reseña para poder adentrarnos en esta temática:

El Black Metal comenzó a engendrarse a comienzos de los años '80, donde el Heavy Metal, de la mano de grupos como Black Sabbath, Iron Maiden y Judas Priest entre otros (fig. 16), iba encumbrándose como el género musical de la escena pesada.

Mientras otras bandas comenzaban a seguir los pasos de estos pilares, buscando definirse dentro del género; tres compatriotas de estos músicos ingleses, tomaron prestados aspectos musicales, agregándole mayor velocidad y crudeza al sonido.

Además mostraban una presencia escénica monstruosa, (ropa negra cargada de cadenas y pinches) tratando por primera vez la temática satánica en sus letras. Este grupo llamado *Venom* (fig. 17) se formó en 1981 y lanzó lo que se considera el primer disco del Black, Thrash y Death Metal. Al año

51 "El Pentagrama ha sido asociado desde hace mucho tiempo con el misterio y la magia. Este símbolo sin duda es el más reconocido por todos los seguidores de la tradición pagana y es tan antiguo que su origen preciso se desconoce. Ha sido utilizado desde épocas remotas como talismán de protección, pero su utilización masiva y de hecho, su imagen más popular, provienen del satanismo. Cuando Anton LaVey funda su Iglesia de Satán retoma este símbolo puro en su sentido inverso, el que ha sido usado por siglos para la alta magia negra: el pentagrama invertido, con el vértice hacia abajo y representándolo sobre una cabeza de macho cabrío. El Baphomet, el símbolo de la "church of satan", consta de tres elementos: la estrella pentagonal (pentagrama) invertida, los símbolos colocados junto a cada una de las puntas y el rostro de un macho cabrío. En el pentagrama invertido, según la interpretación satánica, las tres puntas inferiores representan la negación de la "sagrada trinidad" de los teólogos cristianos y las dos puntas superiores representan la afirmación de las paridades o contrastes que realmente equilibran y dirigen el universo y la vida, como por ejemplo: creación/destrucción, positivo/negativo, masculino/femenino, acción/reacción, vida/muerte, activo/pasivo, etc. En resumidas cuentas representa la supremacía del deseo carnal y netamente físico por encima de la espiritualidad. En un pentagrama invertido se puede insertar la figura de la cabeza del macho cabrío: las dos puntas superiores son los cuernos, las puntas laterales son las orejas y la punta inferior es la barba..." (cita de www.portalnet.cl)

52 "El amanecer de la edad satánica fue celebrado el 30 de Abril de 1966, en esa fecha Anton Szandor LaVey consagró la Iglesia de Satán en San Francisco y asumió el oficio de primer Sumo Sacerdote. Lo que había comenzado varios años antes como un foro intelectual dedicado a la investigación y aplicación de las Artes Negras se ha expandido desde entonces a un movimiento filosófico internacional de primera magnitud. El Satanismo, que alguna vez fuera la provincia aislada de exiliados furtivos y excéntricos radicales, se ha convertido en una seria alternativa a las doctrinas del teísmo y del materialismo." (Introducción de Aquino, 1972, en LaVey, 1969, p. 14-15 – PDF)

siguiente, su segundo disco le daría el nombre definitivo al género: **“Black Metal”**.

En paralelo, en Dinamarca, se gestaba otra banda que terminaría de darle forma al Black, llamada *Mercyful Fate* (fig .18), también contribuyendo a una imagería oscura, con su miembro principal y cantante, King Diamond, que salía al escenario con su rostro pintado en blanco y negro, simulando la cara de un demonio (esta estética sería adoptada por todas las bandas del género venideras) Tanto Venom como Mercyful Fate ganaron notoriedad rápidamente, dándose a conocer por todo el mundo y ganando miles de adeptos. Y desde entonces comenzaron a surgir nuevas bandas que quisieron imitar a sus ídolos, y todas fueron catalogadas por la prensa de la época como *“Black Metal bands”*, difundiendo el género por Inglaterra y EE.UU principalmente.



Figura 15 - Anton Lvey, fundador de la iglesia satánica, y el Pentagrama de fondo.



Figura 16 - imagen del grupo de Heavy Metal, *Judas Priest*.



Figura 17 - imagen del grupo de Black Metal, *Venom*.



Figura 18 - King Diamond, cantante de *Mercyful Fate*.

Paralelamente en la zona escandinava se gestaba la explosion del *Nordic Metal*, que fuera de la ideología satánica, eran catalogados como “*grupos fríos*” y le rendían honores a otra divinidad: a *Thor*, hijo de Odin (Dios vikingo de la Guerra).

La creencia en este dios se ve reflejada en las mascararas y “*face-paints*” que adornan los rostros de muchos blackmetaleros nórdicos (al tener descendencia vikinga, muchos de estos músicos se sienten reflejados en sus “raíces gerreras”) (fig. 19)



Figura 19 - imágenes de la estética del Black Metal Noruego o *Nordic Metal*.

En otros aspectos que suman a la oscuridad de este género, en la zona escandinava también se origina el *Inner Circle* o círculo interno del Black Metal, que entre asesinatos, suicidios y quema de Iglesias; llevaron al género mucho más allá de los límites instrumentales.

Luego de esta difusión masiva y adeptos radicales al género en todo el mundo; el Black Metal fue transformándose añadiendo otros estilos musicales para gestar una nueva ola que sigue vigente hasta nuestros días, manteniendo viva la escena.

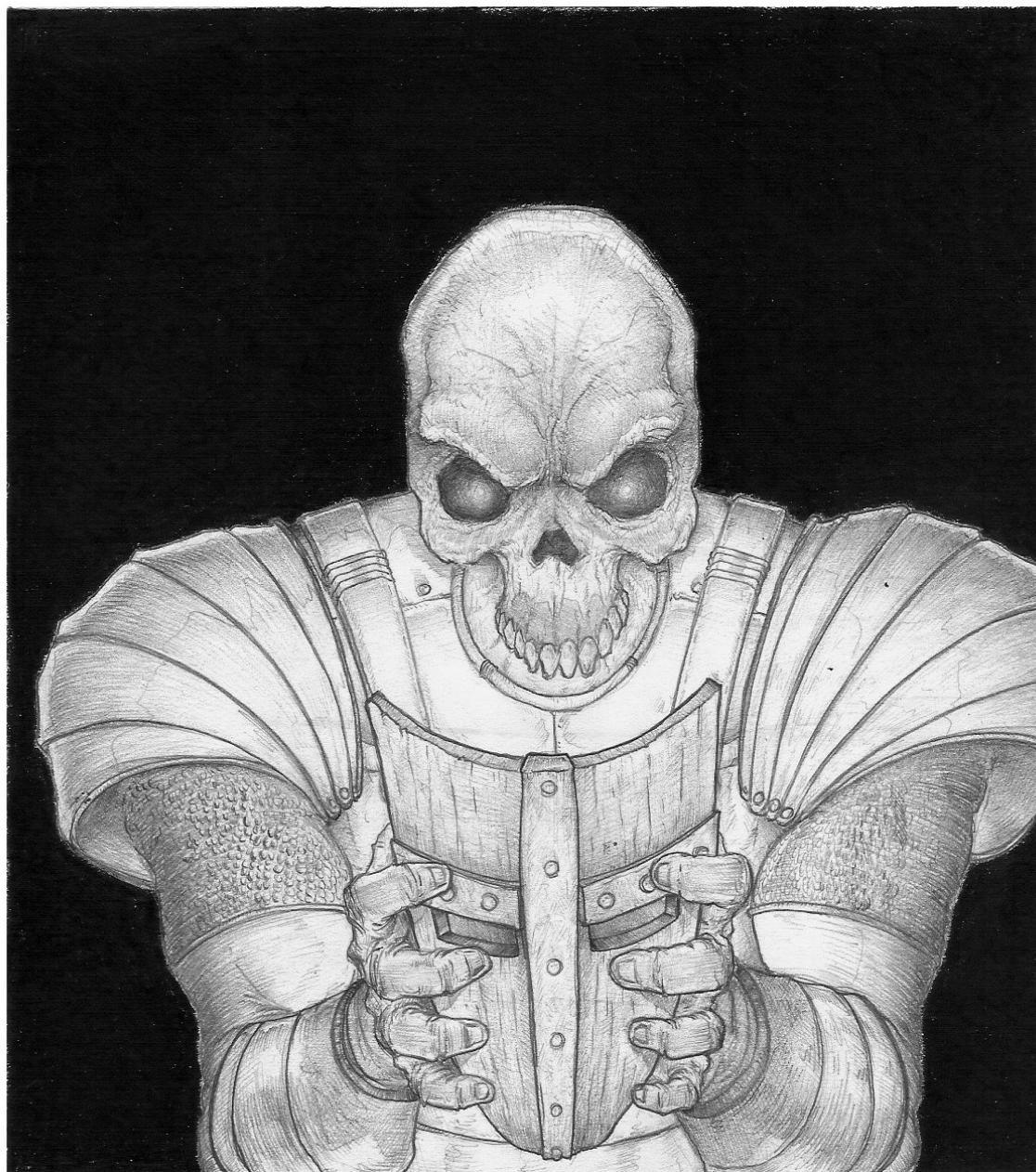
De todos estos grupos musicales, *Cradle Of Filth* (fig. 20) (en castellano, sería cuna de mugre) fue la influencia directa para la producción de la Serie Demonios, tanto es así, que los textos complementarios al pie de cada imagen, pertenecen a títulos de sus canciones.



Figura 20 - *Cradle Of Filth*, exponente de la escena del Black Metal actual.

La escucha de estos temas fueron un medio de transporte para la representación de los mundos y personajes mostrados en estas ilustraciones; también haciendo alusión a la imaginería y temáticas de la escena musical que tratamos anteriormente. Y esto lo podemos ver por ejemplo en las representaciones de demonios y seres investidos con armaduras de guerra, y más precisamente en la Ilustración “*Carmilla’s Mask II*” (fig. 21), donde podemos observar un demonio sosteniendo entre sus manos una máscara vikinga; combinando la iconografía demoníaca con las influencias guerreras nórdicas de los músicos de la escena escandinava.

Ahora bien, sentados los preceptos básicos para entender la temática de esta serie, y dada el aura oscura que rodea las Ilustraciones que la conforman, si observamos a la figura 22 donde se muestra a un ser de rostro calavérico deformado, investido con armadura y lanza, sosteniendo con su brazo izquierdo una cabeza decapitada con características cadavéricas. Podemos fácilmente vislumbrar que se trata de una representación de marcada violencia física, para los participantes de la escena, y visual para los ojos del espectador.



Carmilla's Mask II

Figura 21 - *Carmilla's Mask II*. Serie Demonios. Obra personal, 2005.

El rostro deformado del personaje central, de gesto agresivo, con postura amenazante; su víctima, esa cabeza putrefacta y ensangrentada; incluso la ambientación de la escena representando columnas caídas, manchadas de la sangre de los caídos y el polvo suspendido en el aire, producto de esa posible batalla que se ha llevado a cabo. Son características que pueden resultar en una escena ofensiva; o en una imagen problemática al momento de mostrarse.

Siguiendo este lineamiento, una pregunta a hacerse es ¿por qué la representación de demonios y no...ángeles?

Las figuras de los ángeles y demonios obedecen al dualismo moral *bien vs. mal* y su identidad particular, a la jerarquización de los poderes sobrenaturales.⁵³

En el caso de la representación del demonio en la Historia del Arte y “*siguiendo el principio metonímico que expresa lo físico sobre lo moral, fue casi siempre un personaje físicamente repugnante*”.⁵⁴

El origen pagano “*asociado a la lujuria evidenció...el atractivo al pecado, o de ciertas formas del mal...de modo que el demonio pasaría a estar investido, para los creyentes, de una turbadora ambigüedad que la ortodoxia se resistía a admitir*”⁵⁵

Entonces, dicho esto, señalamos obviamente que el demonio y sus representaciones pertenecen a la esfera de lo malvado, y esto ya podría considerarse suficiente para adjudicarle a la imagen el carácter de ofensiva (para el común denominador de las personas, sobre todo las cristianas); pero profundicemos un poco más.

Otro de los aspectos, como lo hemos señalado en párrafos anteriores, es el rostro del personaje principal y su gesto agresivo, magnificado por su notable “deformidad”.

Gubern en su “*Patologías de la Imagen*”, habla de las imágenes transgresoras y problemáticas, susceptibles de irritar y escandalizar a ciertas personas. Cuando hace referencia a la caricatura y a los “*feísmos*”, rescatamos que considera estos términos como transgresiones estilísticas que cuestionan el concepto y el canon vigente.

Estas turbulencias formales y estéticas son la oposición a los preceptos socialmente aceptados; como por ejemplo, los feísmos de las pinturas del Bosco, los de Bacon, o los de los *Comix* de la escena underground norteamericana.⁵⁶

53 (Gubern, 2004, p. 115)

54 “...el Satanás antropo-zoomorfo tradicional del arte cristiano (con pezuñas, cuernos, rabo, alas de murciélago de ángel caído, etc) derivó de los monstruos paganos egipcios y persas, además de los lujuriosos sátiros griegos que acabó por constituirse en una de las matrices icónicas del demonio cristiano.”(Ibid., p. 117)

55 (Ibid., p. 118)

56 (Gubern, 2004, p. 45)

*“El arte del retrato y la caricatura, como es notorio, han sido utilizados masivamente para numerosos ritos sociales de traslatio ad prototypum...Giambattista della Porta estableció en De humana psysiognomia, una analogía entre el parecido físico de algunos rostros humanos con ciertos animales, poniendo de relieve su caracter similar. Según él había rostros felinos, ovejunos, porcinos, etc., que operaban una peculiar traslatio ad prototypum animalis. Charles Le Brun desarrolló también esta tesis en 1680 en su Conference sur la psysiognomonie. Y en el siglo XIX Darwin trazó un paralelismo entre los rostros humanos y animales en La expression de las emociones en los animales y en el hombre (1872), en la misma época que Cesare Lombroso trataba, con su antropología criminal, de asociar el rostro de los delincuentes a los de las bestias, en su condición de sujetos primitivos o regresivos.”*⁵⁷

Gubern también sostiene que el rostro humano, *es el mayor escaparate emocional y caraterológico* y cuando se afirma según el dicho popular, que *“la cara es el espejo del alma”*, se está proponiendo un nuevo aspecto de esta *traslatio ad prototypum* donde en este caso la imagen figurativa, que es el rostro, va hacia el prototipo interior del sujeto, el alma, creando así un *“bucle expresivo... entre lo físico y lo espirirtual”*.⁵⁸

Con esto dicho, apoyándonos en la traslatio ad prototypum, y en los feísmos y deformaciones transgresoras, podemos señalar que el rostro amenazante de la figura 22 puede resultar ofensivo, dada sus características “feas” y que por su gesto agresivo, podemos interpretar que es un ser primitivo, y con malas intenciones.

Una calavera en un sentido icónico, también nos lleva a pensar, en el peligro o la muerte, si la vemos impresa en una etiqueta de un envase químico, pensaremos inmediatamente que se trata de un veneno o de una sustancia potencialmente agresiva para el cuerpo. Por esto, el personaje principal conserva características calavéricas y su maldad y agresividad están potenciadas por el feísmo de su rostro, su deformidad exagerada no remite a los cánones socialmente aceptados como “bellos” o “armoniosos”.

⁵⁷ (Gubern, 2004, p. 96-97)

⁵⁸ (Ibid., p. 101)



Figura 22 - *Sin Título*. Serie Demonios. Obra personal, 2005.

A esto podemos agregar, que en el ejercicio extremo de la caricatura, como es el caso de los comixs de la escena underground norteamericana (fig. 23), donde el humorismo y la sátira son llevados a los límites de lo **grotesco**, encontramos directa relación con la deformación mostrada en el rostro de la figura 22.

En las características que subrayan estos rostros, se ven los *retatos del vicio*, las *malas cualidades*, resaltando lo peor de las personas representadas.

También si observamos a los villanos de *Dick Tracy*, de Chester Gould (fig. 24) vemos una preferencia de lo grotesco y lo horrible para resaltar las cualidades de los mismos, la exageración de las facciones representan la *abyección y la crueldad*.⁵⁹ Tal como ocurre con el rostro grotesco de la Serie Demonios.



Figura 23 - *Mr Natural & Flakey Foont*. De Robert Crumb, principal exponente del Cómic Underground norteamericano.

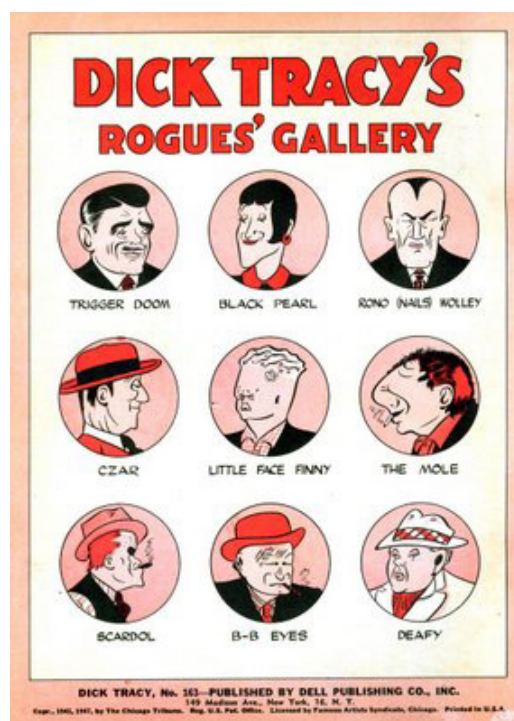


Figura 24 - *Dick Tracy's Rogue's Gallery*. Chester Gould.

Para cerrar el tema de la deformación y los feísmos, “...es interesante ver, cuando se hace la historia de un lenguaje, o incluso cuando se quiera leer con atención unas obras que hagan uso de ese lenguaje, es como un mismo estilo o una misma forma pueden ser utilizados a fin de cuentas para comunicar mensajes opuestos entre si. Es interesante ver como el contexto histórico, el contexto cultural y también el contexto que el autor crea en su producto en torno a una forma característica, por ejemplo, una caricatura, pueden cambiar completamente su significado.”⁶⁰

59 (Barbieri, 1993, p. 83-90)

60 (Ibid., p. 96-97)

Volviendo a lo señalado en párrafos anteriores, la imaginería oscura y sus seres representados en esta Serie, se relacionan directamente con la estética demoníaca que el arte Cristiano difundió hace siglos para inculcarle a las personas el rostro de la maldad. Si observamos la Ilustración “*All hope in Eclipse*” (fig. 25) podemos asociar fácilmente a la silueta que se recorta en la luz de la luna, con los atributos del demonio antro-po-zoomorfo.

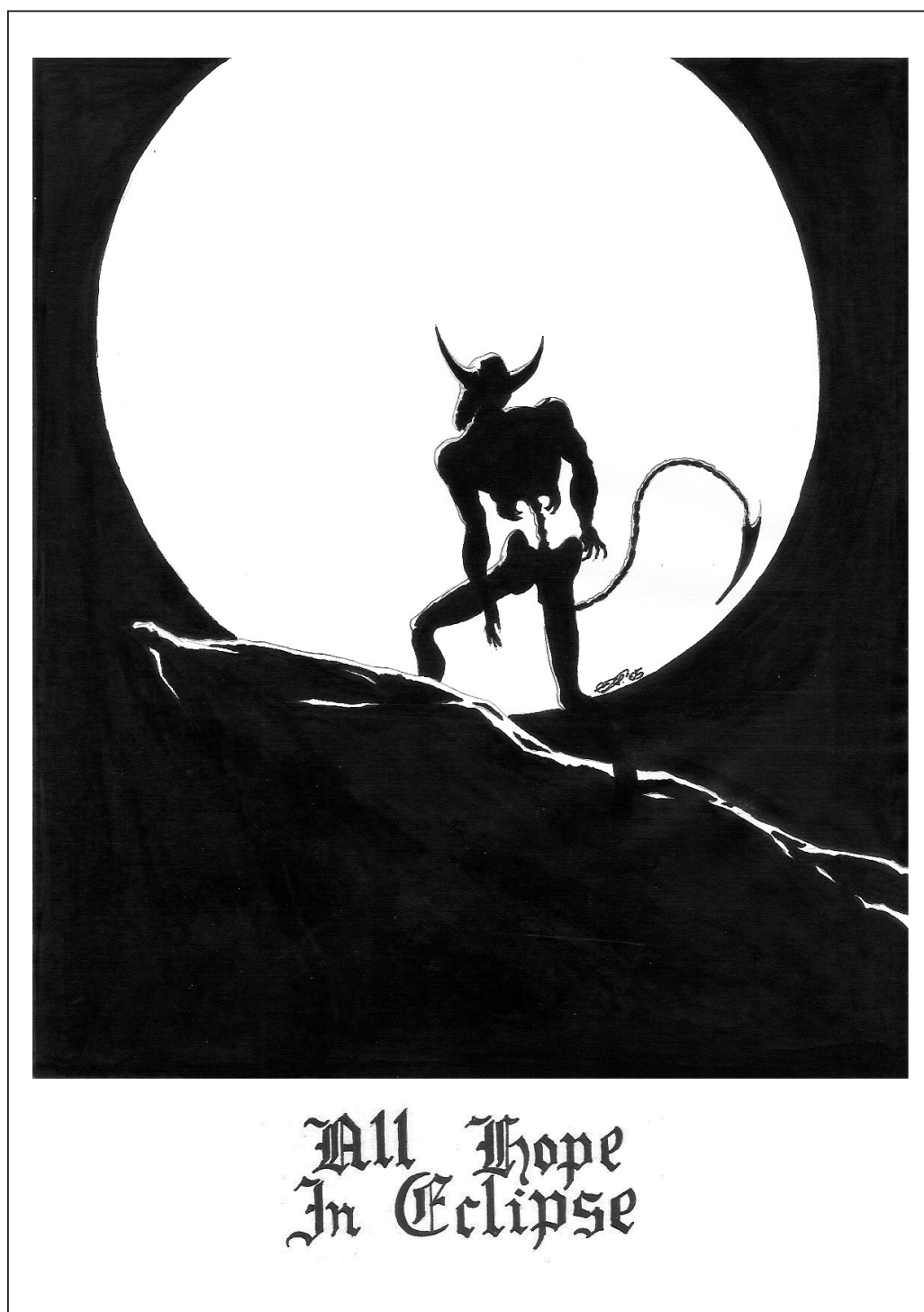


Figura 25 - *All Hope In Eclipse*. Serie Demonios. Obra personal, 2005.

Con todo lo desarrollado y explicando las razones que pueden llevarnos a interpretar a estas imágenes como transgresoras u ofensivas, debemos concluir con lo siguiente:

Primero, el porqué de la representación de estos seres demoníacos nunca fue respondido. Ante esto podemos señalar que al momento de la producción de esta serie, estaba rodeado de la influencia de la música del Black Metal, por lo que el contacto con la escena y su temática, mostrada en las letras de sus canciones, las imágenes e iconos reflejados en las tapas de sus discos, fueron hilos conductores para plasmar estas ilustraciones.

Era una época en donde este tipo de imagería me era atractivo, y quería llevarlo físicamente al soporte y hacer partícipe al espectador de ese mundo. Y como toda imagen figurativa, las ilustraciones de la serie nacieron de un “*compromiso inestable entre lo perceptivo y lo simbólico...*” y como toda imagen, a esta le sigue su visión “*...y es la experiencia de la visión, elaborada por la imaginación, la que es modelizada por las tradiciones y convenciones culturales de cada contexto social*”⁶¹

También podemos decir que “*...la imagen es un cierto tipo de conciencia. La imagen es un acto y no una cosa. La imagen es conciencia de algo.*”⁶²

Segundo; toda imagen constituye un comentario, a veces implícito o explícito de lo que está representado. Es un comentario o punto de vista desde la visión del que la ha creado, pero también como punto de vista psicológico o moral sobre lo que se muestra, y dependiendo de lo que se represente, deriva el grado de su *capacidad ofensiva*.⁶³

En las imágenes representadas se superponen diferentes *estratos de sentido*, pues se puede distinguir según Barthes, lo denotativo y lo connotativo, lo realista y lo simbólico, y lo más importante **lo expresado por el artista de modo inconsciente** (mi pensamiento y lenguaje interior), el significado individual (mi interpretación como artista de la imagen), y su significado histórico-social para la sociedad (las interpretaciones que le pueden llegar a dar, críticos, colegas, sociólogos, psicólogos o historiadores). Dándose una *disponibilidad polisémica* de la imagen, (en especial de la imagen artística) investida de una *constelación de connotaciones*.⁶⁴

Si bien estas imágenes posiblemente sean ofensivas y perturbadoras para el comun denominador, debemos señalar que en la Historia del Arte, los artistas siempre se las ingeniaron para buscar la forma de plasmar formas y representaciones turbadoras o heterodoxas de modo sutil o a veces de

61 (Gubern, 2004, p. 15)

62 (Ibid., p. 19)

63 (Ibid., p. 36)

64 (Ibid., p. 37)

manera muy explícita. Cada uno es responsable de lo que ve y quiere ver, y las diferentes maneras de interpretación dependen de la apertura del espectador y su preparación para recibir a la obra. Y algunas veces, la motivación del autor es la exaltación, o la provocación, pero también es comunicar un mensaje.

Lo que queremos apuntar con esto es que si bien puede ser el propósito de la Serie Demonios mostrar imágenes de contenido violento o malvado, con un ser como protagonista tan unívocamente asociado a la maldad en diferentes situaciones. Como por ejemplo en la Ilustración “*Better to Reign in Hell*” (fig. 26), donde se lo muestra vestido de traje y corbata, sosteniendo una pluma, mirando pensativamente un papel sentado en su despacho; en el cual hay una placa grabada que lo identifica como el “presidente del mundo” (traducido del inglés). Hay otro mensaje final, que acompaña lo explícito de esta serie, y éste sugiere que el Demonio y la maldad están en todas partes, sin que nos demos cuenta de su omnipresencia.



Better To Reing In Hell

Figura 26 - *Better To Reign In Hell*. Serie Demonios. Obra personal, 2005.

II.III. Análisis comparativo: "Better To Reign in Hell II" y viñeta de "Tarzán" de Burne Hogarth

En este apartado y apoyándonos en los elementos plásticos y técnicas que analizamos anteriormente; nos adentraremos en un análisis comparativo de la obra personal. En este caso, una ilustración de la Serie Demonios titulada "*Better to Reign in Hell II*" (fig. 27); con un autor de influencia en los tiempos de mi infancia, y responsable del descubrimiento de este mundo de aventuras que es el Cómic: Burne Hogarth y una viñeta perteneciente a "*Tarzán*". (fig. 28)

Si observamos las dos figuras en un aspecto general, podemos apreciar que ambas privilegian una vista panorámica en la representación de la escena.

En la figura 27, el personaje principal, (una especie de dictador totalitario que motiva a las hordas del inframundo con los brazos en alto y los puños cerrados, en una clara posición de poder) está situado en el centro de la composición, que es deliberadamente simétrica, para luego mostrar en los planos siguientes de una manera ordenada, la multitud que lo rodea y la ambientación donde se desarrolla la escena.

La disposición de los elementos que la componen (personaje en primer plano, como centro de la composición, multitud que se va perdiendo hacia la línea de horizonte, y el fondo rocoso que remite a una caverna del inframundo) brindan la mayor información posible de la situación que se está llevando a cabo.

Esta vista general muestra diferentes *focos de atención*⁶⁵ con diferentes niveles de detalle, que nos permiten observar la escena representada detenidamente, pudiendo realizar una lectura de tiempo prolongado para una mejor visualización del conjunto de la imagen.

El texto que se sitúa bajo el marco, como título, acompaña de modo complementario lo que la Ilustración comenta.

A diferencia del que podemos encontrar en un Cómic, el de la figura 27 no es un texto de carácter narrativo.

En la Serie Demonios, el signo escrito se convierte en un signo visual relevante que conforma un todo en la Ilustración y organiza el discurso; forma parte del conjunto visual.

⁶⁵ Para poder comprender mejor el análisis de los elementos, debemos aclarar, que toda figura tiene una posición, y según la forma en que esté colocada en el centro de un fondo o en otro lugar, surgen diferentes efectos de sentido. La posición de una forma es relativa con relación al fondo, y relativa con relación al *foco*.

Foco es el lugar geométrico de la percepción, es un *punto nodal de un sistema de ejes*, donde provienen términos como: centro, alto, bajo, izquierda, derecha.

Son las relaciones a estos tres elementos (foco, forma y fondo) las que determinan perceptos posicionales como *por encima de* o *detrás de*, y también *izquierda* o *derecha*. (Groupe µ, 1993, p. 193-194)

Pero, si bien es parte de la Ilustración, prescindiendo del mismo, podríamos interpretar sin problemas lo que se está mostrando, pues el carácter descriptivo de la figura 27 nos da toda la información necesaria para su lectura. En cambio en una viñeta de Cómic, donde prima la consición, si prescindimos del texto narrativo y de las otras viñetas que conforman la totalidad de la secuencia; tal como señalamos en apartados anteriores, el sentido de la misma cambiaría totalmente, generando problemas para su interpretación.

En cuanto al tratamiento del trazo, podemos observar diferentes calidades de línea modulada; que constituyen los diferentes planos de lectura de la imagen:

Primero, la profundidad de la escena está reproducida por las leyes de la perspectiva renacentista, en la cual, podemos observar una línea de horizonte compuesta por el límite de la multitud, con un punto de fuga central, que es el final de la caverna, en el cual confluyen todas las formas y elementos que componen la ilustración. Esto es determinante para la constitución de los planos y para dar evidencia de los elementos que están más próximos, de los que están más alejados.

Segundo, para magnificar la sensación de profundidad, se añaden las diferentes calidades del trazo:

- Los trazos de mayor espesor del primer plano, son los más cercanos al espectador, pues representan las formas que nos son más próximas a nuestra percepción.⁶⁶

- Los trazos que representan las formas de los planos subsiguientes, van disminuyendo de espesor, pues son los elementos que se encuentran más alejados a nuestra percepción, como las caras de la multitud que se van perdiendo a medida que nos acercamos al límite de la línea de horizonte, u otros elementos del fondo. Son formas que no se perciben fácilmente.

Esto da una idea de la presencia del aire en la atmósfera de la composición (invención de Leonardo Da Vinci en su tratado de pintura), que hace que las formas más lejanas se vean menos definidas e inciertas.⁶⁷

⁶⁶ Las estructuras regulares de la forma, y sus principios generales de percepción, fueron propuestos, entre otros, por la Gestalttheorie. Estos principios fueron atribuidos con el nombre de “leyes”. He aquí la que nos compete con respecto al análisis que estamos realizando, llamada *ley de proximidad*:

“...unos elementos próximos se perciben más fácilmente que unos elementos alejados como pertenecientes a una forma común.” (Aumont, 1992, p. 75)

⁶⁷ “Es claro que hay aire grueso y aire sutil, y que cuanto mas se va elevado de la tierra, va enrareciéndose más, y haciéndose más transparente. Los objetos grandes y elevados que se representen en término muy distante, se hará su parte inferior algo confusa, porque se miran por una línea que ha de atravesar por medio del aire más grueso, pero la parte superior, aunque se mira por otra línea, que también atraviesa en las cercanías de la vista por el aire grueso, como lo restante camina por aire sutil y transparente, aparecerá con mayor distinción. Los objetos concluidos y definidos deben estar cerca y los confusos y desechos, muy lejanos.” (Da Vinci, 1827, p. 31-34 – PDF)



Better To Reign in Hell II

Figura 27 - *Better To Reign In Hell II*. Serie Demonios. Obra personal, 2005.

Estas diferencias de trazos también tienen otro significado, que pueden romper con estas leyes de perspectiva. Que es resaltar el efecto que se quiere producir, pues los elementos que se quieren poner en evidencia, como bien hemos señalado, se dibujan con el trazo más grueso, a diferencia de los elementos contextuales, de trazo más fino. Resulta más fácil que los elementos a destacar estén en primer plano, como es este caso, pero suele ocurrir también que lo que se quiere evidenciar se encuentra en segundo plano, y contra toda ley de perspectiva, lo que se destaca es lo más lejano.⁶⁸ Y tercero, las diferentes calidades de trazos direccionales (maculas), que configuran las tramas, nos dan pauta del volumen de las formas representadas, como así también de su texturización. De esta manera, podemos percibir por ejemplo:

- Los pliegues de tela del traje que viste el personaje principal,
- Las diferentes texturas de la piel de los rostros que conforman la multitud, más próximos a nuestros ojos,
- También podemos interpretar que el fondo se compone de paredes de piedra, o roca volcánica, por la presencia de estalactitas; o el tramado que se observa al final de la caverna.

Todas estas configuraciones y la atención al detalle (como bien desarrollamos en apartados anteriores) son aspectos característicos del lenguaje de Ilustración.

Dicho esto, pasemos a la figura 28; en ella podemos observar al protagonista de la escena de espaldas al espectador como sucede en la figura 27, luchando contra un grupo de criaturas, armadas y con malas intenciones.

En el tratamiento de la imagen, se puede apreciar también una línea modulada, tramas, y una clara atención al detalle en la anatomía de los personajes.

En lo que respecta a la ambientación, el juego de diferentes calidades de trazos sugieren que la escena se está desarrollando en la jungla, y sin necesidad de una profusión de detalles, se logra el efecto que se quiere producir. Que es destacar a los personajes del fondo, pues estos adquieren más relevancia, como así también situarlos en un entorno físico de manera efectiva; logrando representar una escena de amena lectura.

A diferencia de la ilustración de la Serie Demonios, la proximidad de los elementos con relación a los planos subsiguientes se da en su mayoría por contraste de blancos con negros plenos. Si bien la línea modulada está presente y ayuda a la percepción de los elementos que se quieren destacar;

68 (Barbieri, 1993, p. 103)

las formas más próximas tienen un predominio de áreas blancas. Mientras que las formas más lejanas, como las criaturas que se pierden en el espesor de la jungla, tienen un relleno de negros plenos, con esto se logra el efecto de profundidad y también ayuda a despegar a los protagonistas del primer plano.

Otra de las diferencias, es la tensión de la escena, lograda por la postura de los personajes, y por la utilización de recursos propios del lenguaje del Comic, como los *signos de movimiento*, y el icónico recurso gráfico de ruido, producto del golpe o impacto del puño contra algo. Todos estos aspectos le otorgan a la escena un gran dinamismo.⁶⁹

A pesar del dinamismo, tan característico del lenguaje del Comic, la viñeta de Hogarth posee aspectos propios de la ilustración. Esto lo podemos observar en el encuadre, en la ambientación, la disposición de las figuras y en la relación imagen-texto.

Con respecto al encuadre, tal como ocurre con *Better to Reign in Hell II*, la vista es un plano general, las figuras de los personajes se muestran enteras, y están centradas en la composición. En el conjunto de la tira en general (propio del estilo de Hogarth), no existen los primeros planos ni recortes o en promedio, son pocos los casos.

Otro de los puntos en común, es el texto escrito al pie de la imagen, en forma de narración, como complemento de la situación que se desarrolla. Si bien es obvio que resulta mucho más elaborado que el título al pie de la Ilustración de la Serie Demonios; (pues sirve de refuerzo al relato) también al prescindir del mismo, no tendríamos muchos problemas de comprender lo que está sucediendo.

El uso de un encuadre general, que permite realizar una descripción bastante completa de la escena. Sumado con la ambientación expresiva de las imágenes y la atención al detalle, (la línea modulada es relevante, como así también las expresiones en los rostros de los personajes, texturas y juegos de contrastes) engloban aspectos de una ilustración propiamente dicha. Si también tenemos en cuenta la ausencia de los recursos estilísticos propios del Cómic, que hacen de una viñeta algo conciso y de lectura rápida.

⁶⁹ “Los ruidos son espectaculares. Sin el grito, el estrépito de un choque, el impacto de una palmada todos eventos de breve duración y de gran intensidad, cuando los ruidos violentos aparecen en el cómic ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión...” (Barbieri, 1993, p.176)

Con respecto a los signos de movimiento: “Estas líneas no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la duración; son el conectivo temporal que mantiene juntas una serie de figuras inmóviles, captada cada una en un momento crucial...” (Ibid., p. 228)

Este concepto de movimiento lo profundizaremos más adelante, en el capítulo correspondiente a la animación.

Concluyendo este apartado; podemos señalar que en las dos figuras analizadas de la Serie Demonios y la viñeta de Tarzán, observamos:

- Profusión de detalles, lo cual hacen de las imágenes composiciones de lectura prolongada,
- Ausencia de la concisión propia del lenguaje del Cómic,
- Composición clásica, (caja renacentista, encuadres generales)
- Integración de texto a modo complementario, y la ausencia del mismo no compromete la interpretación de las escenas. Si bien uno es un título y otro una narración respectivamente.



Figura 28 - viñeta de *Tarzán*. Burne Hogarth.

Dicho esto, ambas estéticas conviven creando una mezcla perfecta entre Cómic e Ilustración.

La viñeta de Tarzán, en ausencia de texto y del apoyo de otras viñetas que conforman el relato, bien podría considerarse una imagen autónoma, pues el estilo de Hogarth no puede reducirse a la rapidez de la lectura gráfica de los Cómics⁷⁰, y nos posibilita trasladar la imagen a diferentes contextos y soportes.

En el caso de la Ilustración de la Serie Demonios, si el texto al pie fuese un poco más elaborado a nivel narrativo, de modo que estuviese integrado como en la imagen de Hogarth, podríamos estar en presencia de una viñeta de cómic a página completa con gran profusión de detalles.

⁷⁰ “Hogarth es un enamorado de la obra de Miguel Angel, su ideal es el clásico monumental y así crea este extraño híbrido, a la vez cómic e historieta ilustrada, que le permite crear composiciones dinámicas usando un estilo muy clásico.” (Barbieri, 1993, p. 69)

“Hogarth había estudiado antropología e historia del arte, desde entonces hará pasar a Tarzán toda su cultura astística, su admiración declarada por Miguel Angel y los grandes barrocos, sus afinidades con el expresionismo alemán, su pasión por las artes del Extremo Oriente.”(Masotta, 1982, p. 44-45)



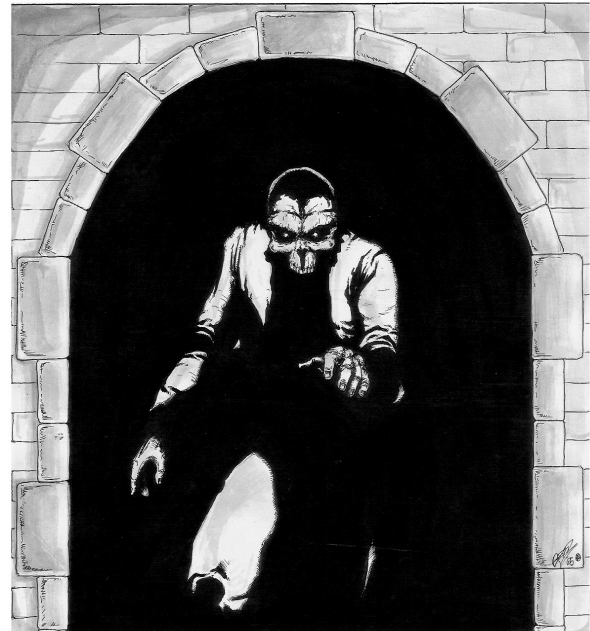
Carmilla's
Mask



For Those Who
Have Died



An Enemy Led The
Tempest



Tortured Soul
Assylum

Lámina 1 - Ejemplos adicionales de la *Serie Demonios* donde pueden observarse los aspectos tratados durante su análisis en el Capítulo II. Como la profusión de detalles, encuadres generales y descriptivos en una composición clásica, texto complementario al pie y la ausencia de la concisión tan propia del lenguaje del Cómic.
Obra personal, 2005.

CAPÍTULO III

Serie Jack y el cómic

En este capítulo analizaremos la obra titulada “*Serie Jack*”, compuesta por 6 ilustraciones en blanco y negro, en formato A4, sobre papel obra de 120gr de espesor. Donde se combinan composiciones simétricas como en la Serie Demonios propias de la Ilustración (en lo que respecta al encuadre). Como así también composiciones con un ritmo gráfico propios del lenguaje del Cómic (aquí la aparición de viñetas que conforman un relato es un punto de gran importancia).

A diferencia de la Serie Demonios, en Jack no predomina la profusión de detalles, salvo en aquellas figuras que se quieran destacar, se privilegian los planos de relleno, y algunos detalles bastan para ubicar en un contexto a los personajes.

En cuanto a elementos plásticos dejamos de lado la línea modulada, para dar lugar a los rellenos de negro plenos, que permiten juegos de contrastes; también se dan algunos ejemplos de degradados y, nuevamente, la utilización de tramas, para reforzar los pasajes de plenos hacia zonas más claras; como así también para lograr efectos de volumen y texturización.

Las técnicas utilizadas para lograr estos efectos son las tintas en su estado puro y también diluidos (para trabajar los rellenos y degradados) y estilógrafos (tramados). Si bien en el conjunto hay un predominio por el blanco y el negro para emular los recursos estilísticos del *Comic noir* o policial negro (valga la redundancia), también se observa la utilización de pigmentos de color como el acrílico (rojo) para evidenciar formas y dar lugar a otros contrastes.

III.I. Relaciones y correspondencias

Si bien hemos hecho referencia a los juegos de contrastes utilizados para lograr la estética del *Comic noir* como punto de relación, este será un aspecto que desarrollaremos más adelante en el capítulo correspondiente a la serie del policial negro.

Habiendo aclarado esto, nos centraremos en otros aspectos que relacionan esta obra directamente con el lenguaje del Cómic, uno de ellos es el **ritmo gráfico**.

De acuerdo a lo desarrollado en capítulos anteriores, donde señalamos que cada imagen figurativa posee aspectos del objeto real que se representa; mediante la línea o trazo, añadimos o restamos características al dibujar una figura. Podemos decir que sucede lo mismo al encuadrar una imagen, o en su defecto encapsularla dentro de una viñeta, como el es caso de la figura 29 de la Serie Jack. El encuadre *sustrae* de la imagen todo lo que queda por fuera de sus bordes, **acota** y nos hace leer e interpretar la imagen de una manera distinta. El autor selecciona lo que quiere ser representado, subrayando los objetos que están encuadrados para que otros sean sugeridos y actúen como fondo o ambiente.

Paradójicamente, esta sustracción añade **atención** a lo representado, pues la elección de lo que se quiere mostrar o no, no es casual. *“El encuadre añade este subrayado: transforma un objeto de realidad en un punto del discurso.”*⁷¹

A modo de aclaración, los encuadres, como en la Fotografía y el Cine, han sido denominados de acuerdo a la distancia que tienen respecto al objeto: *plano general, plano medio, plano americano, primer plano, plano detalle*, también pueden ser tomados en *angulaciones* diferentes, etc. Por lo tanto utilizaremos estos términos al referirnos a los diferentes tipos de recortes o encuadres.

Así en la figura 29 nos encontramos con viñetas que representan diferentes momentos de una narración:

- En la primera viñeta, observamos un plano general, donde se muestra una silueta recortada sobre un fondo blanco, proyectando una densa sombra negra, lo que nos da la pauta de que se encuentra caminando sobre un callejón; y esto se refuerza por el plano negro en perspectiva que remite a una pared.
- En la segunda, el primer plano del protagonista, destacando su mirada fría.
- En la tercera, un plano contrapicado de los pies del personaje.
- En la cuarta, el detalle de la mano en el momento de tomar a su víctima.

⁷¹ (Barbieri, 1993, p. 135)

-Quinta, en este recorte se destacan las manos del protagonista tomando a su víctima (en primer plano) y sobre un fondo negro, detrás de la misma, resaltan los ojos del personaje.

-Para finalizar con la sexta viñeta, en un plano detalle del instrumento cortante luego de finalizada la acción.

La variedad de imágenes destacadas, el formato de las viñetas y lo representado, tienen una relación correlativa entre sí, que conforman el conjunto del relato y su disposición sobre el fondo constituye una linealidad, y da las pautas para su lectura. Por lo tanto, *la relación gráfica de las viñetas entre si, definen el tipo de encuadre de cada una.*⁷²



Figura 29 - *Scream In The Dark*. Serie Jack. Obra personal, 2003.

72 (Barbieri, 1993, p. 138)

Estas relaciones, constituyen el *ritmo gráfico* de la página de un Cómic.

*“Los aspectos gráficos de la producción de cómics son aquellos que conciernen a la estructura general de la lámina o de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de viñetas y el lettering, es decir, el texto que ocupa el globo y las inscripciones al margen. Lo cual ya representa mucho: es la dirección del efecto visual de las laminas.”*⁷³

Dado que esta serie de ilustraciones no posee integración con ningún tipo de texto, nos centraremos puntualmente en la imagen.

En general y como ocurre con esta imagen de la Serie Jack, nos encontramos en la configuración de la página, con una línea blanca que separa las imágenes de la secuencia. Desde el punto de vista narrativo, esta secuencialidad determinada por la línea blanca supone una *separación espacial*, y también una *demarcación temporal*.⁷⁴

También podemos observar que esta separación de líneas blancas está reforzada por líneas negras a modo de demarcación, fijando un límite, como un **contenedor** de la viñeta. Hay otros casos donde en la página predomina una estructura más libre, y la línea blanca desaparece, quedando solamente el contorno de línea negra que divide la imagen del fondo.

Esta figura que estamos analizando, correspondería a esta estructura libre, pues rompe con el ritmo gráfico standard del Cómic, que es la sucesión de viñetas en planchas de lectura horizontal. Esto se observa al utilizar una secuencia en sentido diagonal, sobre una imagen de fondo (en este caso el rostro que ocupa toda la página). Los elementos gráficos que componen la página interactúan sobre las masas de relleno negro y el tramado denso que presenta la imagen que se ve por debajo, y también ayuda a contextualizar la acción que se lleva a cabo.

La disposición oblicua de las viñetas sobre la imagen del fondo, y a la vez superpuestas unas con otras, crean un efecto tridimensional que da la sensación de que estuviesen apoyadas sobre la página, como una serie de recortes fotográficos recreando la escena de un crimen.

Por lo tanto, la imagen del fondo también cobra protagonismo, y se convierte en algo más que un espacio divisorio, comienza a formar parte del relato, no es solamente una página vacía. Ambos espacios se funden y participan activamente en el conjunto de la situación, y por ende, reclama mayor atención por parte del espectador.

Esta forma de ruptura del ritmo gráfico tradicional del Cómic, cuando se sucede continuamente en el resto de las páginas, se convierte en un elemento normal del ritmo gráfico.

⁷³ (Barbieri, 1993, p. 152)

⁷⁴ (Ibid., p. 170)

Para poder conseguir la ruptura de ese ritmo, debe ser única, o rara, o por lo menos incidir en el conjunto, sin regularidad.⁷⁵

La figura 29 en otro contexto, si fuera un componente del conjunto de un Cómic, como señalamos anteriormente, estaría perfectamente en condiciones de formar parte de esta excepción de ruptura. Este recurso de viñetas apoyadas sobre un fondo significativo, fue muy usado por autores franceses en los años sesenta y setenta, donde la secuencia de viñetas montadas crean el ambiente para todo lo que viene después, destacan la acción principal y preparan al espectador, como en un *prólogo cinematográfico*.⁷⁶

Cabe aclarar que una ruptura del ritmo gráfico en una medida muy extrema puede llegar a comprometer la lectura de la secuencia. Como es el caso de cómics muy experimentales con imágenes que sobrepasan los límites de las viñetas, y el fuera de campo parece que se aproxima directamente hacia el lector/ espectador, las imágenes **se nos vienen encima**.

La composición de la secuencia y su flujo deben guiar la lectura del espectador, y depende de cada autor asegurar que esa lectura se haga en la dirección correcta.⁷⁷

Ante esto, se hace presente nuevamente la noción de límite, o *reborde-marco* tratada en el capítulo anterior; pues los límites del encuadre tienen la función de *designar un espacio de atención* y crear la distinción entre interior y exterior.

Y los ejemplos de ruptura del ritmo gráfico se relacionan directamente con este concepto, pues suponen un conflicto entre el reborde y lo que se representa en su interior (enunciado).

Este caso se da por una operación de supresión llamada *desbordamiento*, en el cual el enunciado icónico o plástico sale del reborde (se desborda).

*“El enunciado se apropia el espacio exterior del reborde, esto le da un dinamismo cinético notable. El procedimiento es conocido por los autores de cómics, que pronto reventaron los límites de la viñeta para tal personaje o para tal objeto en movimiento.”*⁷⁸

La configuración de la figura 29, da lugar a otra operación por supresión, llamada *compartimentación*, que se obtiene cuando varios rebordes yuxtapuestos en un mismo espacio presentan los fragmentos de un mismo enunciado:

75 (Barbieri, 1993, p. 173)

76 (Ibid., p. 191-192)

77 (Mc Cloud, 2006, p. 33)

78 (Groupe µ, 1993, p. 346-347)

*“La unidad del enunciado está a menudo asegurada gracias a una coherencia icónica”*⁷⁹, pues se percibe como un conjunto, un solo pasaje. Un único fondo (el rostro a página completa) sobre el cual coexisten otras viñetas apoyadas sobre el mismo, representando diferentes momentos narrativos de un mismo pasaje.

Una vez más coexisten dos espacios, el de los rebordes y el enunciado.

Ya fijados los aspectos del ritmo gráfico, pasemos a la configuración plástica:

Si bien señalamos anteriormente la utilización de la línea modulada para la creación de tramados, texturas, y para darle volumen a las figuras representadas. Lo que predomina es el juego de contrastes producto de los rellenos de negro plenos en contraposición con las áreas blancas.

Si observamos la Ilustración de la figura 30, muestra una combinación de juegos de contrastes (en la silueta negra del personaje de la izquierda), con el uso de tramas y texturas (presentes en el personaje de la mujer con vestimenta de época).

Hallamos una profusión de detalles, en contraposición con la síntesis del personaje negro, que remite a una sombra, y si bien la Serie se denomina Jack, y este debería ser el protagonista de la escena, lo que se quiere destacar es el personaje de la mujer, que se despega del fondo negro, toda la atención debería recaer en ella, víctima de las sombras.

La síntesis de Jack evoca el estilo propio del Cómic noir; tal como se observa en el juego de contrastes, que se produce por la luz blanca proyectada sobre el fondo, remitiendo el marco de una puerta. Y también en los planos blancos que representan el pliegue de las telas; en contraposición con la silueta negra, sus ojos blancos y la figura demarcada por su sonrisa malévola.

Al leer la imagen, nos centramos directamente en el personaje de la mujer. Ahí se concentra la profusión, para luego ir siguiendo la diagonal que marca el eje de la composición, y ver la sombra que surge de la oscuridad. Y finalmente, ver el contacto entre las miradas de los personajes, marcado por otra diagonal que se cruza al eje principal de la composición en dirección opuesta. Todos los demás elementos sirven a la ambientación, y con solo unos pocos planos de relleno, se logra la contextualización de la escena.

⁷⁹ (Groupe µ, 1993, p. 349)



Figura 30 - *Sin Título*. Serie Jack. Obra personal, 2003.

Volviendo a la imagen de la figura 29, también podemos observar esta combinación de detalle y síntesis.

En las viñetas de la secuencia se encuadran planos de lectura rápida que están en correlación con los otros, formando una línea narrativa. Si dejamos de lado una viñeta o cambiamos su orden, se compromete ese *dot dot puzzle* del que hace referencia Mc Cloud (Véase Cap. II) y el relato cambiaría de sentido. **Somos nosotros los autores los que debemos elegir la imagen precisa en el momento preciso a ilustrar, nosotros fijamos el orden, y llevamos al espectador a que lea el flujo que creamos, y así lograr el efecto deseado.**

La planificación gráfica es el momento más importante en la producción de un Cómic, el autor (en este caso el dibujante) es el responsable de todas las decisiones gráficas, y determina el producto final. En el cual el conjunto general de la página y las relaciones de los elementos que la componen *“son más importantes que las imágenes mismas”*.⁸⁰

Y Como anteriormente remarcamos, toda elección que hacemos al construir una imagen repercute en nuestro discurso y debemos ser eficaces al momento de su comunicación. Tanto en el Cómic como en la Ilustración, la claridad del mensaje se relaciona directamente con la claridad en nuestra producción artística y en la forma en que se entrega el enunciado.

Entonces, la pregunta es: ¿podrán los lectores/espectadores entender nuestro mensaje? Y aquí es donde se ponen a prueba nuestras habilidades como artistas.

80 (Barbieri, 1993, p. 152)

III.II. Temática: Jack el Destripador y la oscuridad interior

A continuación nos adentraremos en la temática que rodea a la Serie Jack, y tal como sucede en la Serie Demonios tratada en el capítulo anterior, son imágenes imbuídas de una atmósfera oscura, producto de la imagería creada alrededor de la leyenda de Jack, el Destripador.

Siguiendo la estructura general de los capítulos, primero haremos una breve reseña sobre este personaje real, magnificado por el mito:

Jack el Destripador es el alias más conocido de todos los que se le atribuyeron, de un asesino en serie no identificado, cuyos crímenes ocurrieron durante el año 1888 en el distrito londinense de Whitechapel.

Tanto los crímenes como los detalles de la investigación policial eran analizados por los periódicos de la época, día tras día. Y es precisamente la cobertura mediática lo que distinguió a este asesino de otros.

La propia prensa creó y alimentó gran parte de las leyendas que giraban en torno al criminal, convirtiendo al asesino en una especie de “*boogieman*”⁸¹, envuelto en un irresistible halo de misterio.

Pero la fama de Jack, no se debe solo a la prensa. Él mismo contribuyó a engrandecer la leyenda con sus terribles crímenes, atemorizando a toda una ciudad, y convirtiéndose en uno de los primeros enigmas no resueltos de la historia criminal.⁸²

Durante diez semanas Jack el Destripador atacó cinco veces, manteniendo en vilo a la policía y al barrio de Whitechapel. Las víctimas fueron identificadas como:

Mary Ann Nichols, Anne Chapman, Elisabeth Stride, Catherine Eddowes y Mary Jane Kelly.

Todas ellas eran prostitutas del East End londinense, de las cuales tres tenían la matriz del útero extirpado. El contexto del sórdido barrio era el ideal para cometer estos crímenes, pues allí merodeaban personas del “bajo mundo”, como mendigos, prostitutas y pobres. En la hipócrita Inglaterra Victoriana, cuyo Imperio ocupaba tres cuartas partes del mundo, se daban las más abismales diferencias sociales, y a veces el lujo estaba a pocas manzanas de distancia de la miseria.⁸³

De la investigación llevada a cabo por la policía a raíz de estos crímenes se rescatan un gran número de manuscritos de supuesta autoría del asesino. Sin embargo, expertos y “*ripperólogos*” (estudiosos y fanáticos de la leyenda del Destripador), coinciden que no escribió ninguna de esas

⁸¹ Leyenda popular del “*hombre de la bolsa*”

⁸² Citado de <http://www.casebook.org>

⁸³ Citado de <http://www.laaventuradelahistoria.es>

cartas.

“La misiva más conocida, enviada el 25 de septiembre de 1888 a la Agencia Central de Noticias y firmada con el pseudónimo Jack el Destripador, fue en realidad escrita por el periodista Tom Bulling, quien pasará a la historia por haber acuñado el nombre del asesino en serie más famoso de todos los tiempos.”⁸⁴

Jack el Destripador tuvo la suerte de actuar mucho antes de que existieran las técnicas forenses actuales, esto indudablemente complicó el trabajo de los dos cuerpos que investigaron el caso: Scotland Yard y la City of London Police.

Los posibles conflictos entre las dos fuerzas policiales pudieron afectar la recopilación de pruebas y, por consiguiente, a la investigación.

Un notable desencuentro entre ambos cuerpos policiales se produjo en la llamada noche del *doble suceso*, donde un trozo del delantal de una de las víctimas fue empleado por el asesino para limpiar su arma. Esta evidencia fue hallada en un callejón, en cuyo muro podía leerse: *“The juwes are the men that will not be blamed for nothing”* (traducido: los judíos son los hombres que no serán culpados por nada).

La inscripción, posiblemente ejecutada por el Destripador, fue borrada a pedido de uno de los agentes del Scotland Yard, temeroso ante las posibles consecuencias del mensaje antisemita. En cambio, los agentes de la City Police, preferían dejar el mensaje intacto y forografiarlo como evidencia del caso.

Muchos fueron los sospechosos que surgieron de las investigaciones, entre ellos surgieron nombres ilustres como Lewis Carrol, autor de *Alicia en el Pais de las Maravillas*, o Alberto Victor, duque de Clarence, y miembro de la familia real británica.

Pero lo que se destaca de estos atroces hechos, es el posible conocimiento de anatomía clínica del asesino, y otro de los sospechosos que se dio a conocer acorde a este perfil es *Sir William Gull*, médico personal de la Reina, y por mucho tiempo esta fue una de las caras del criminal. (fig 31)

Más de cien años después del primer asesinato, el caso de Jack el Destripador sigue despertando el interés del público general, y de estudiosos forenses. Con el desarrollo de la Criminología, son muchos especialistas que siguieron, y hoy en día, siguen investigando un caso cerrado en 1892.

Supuestas afirmaciones en torno a la leyenda, sostienen que la policía dio con el verdadero culpabe pero decidió ocultar su identidad al público.

⁸⁴ Citado de <http://www.casebook.org>

Por otra parte estudiosos del caso coinciden en que la policía nunca pudo encontrar al asesino, quizás las actuales técnicas forenses (si el caso sigue siendo estudiado), nos lleven a develar algún día la verdadera identidad del asesino en serie más famoso de la Historia.⁸⁵

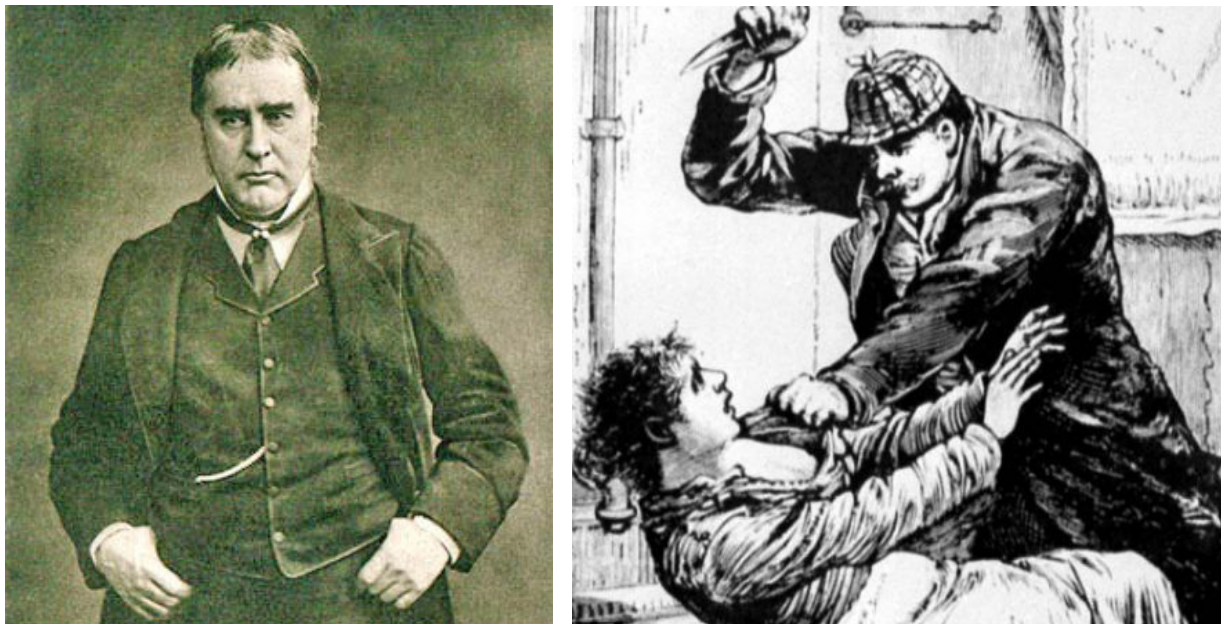


Figura 31 - Sir William Gull, una de las tantas caras atribuidas a Jack el Destripador.

Habiendo desarrollado esta breve reseña que nos ayuda a comprender la temática de esta serie, prosigamos con las imágenes.

Por un lado; la influencia de la gran cantidad de artículos, libros y películas (ficción y documentales) que tratan el caso de Jack el Destripador, y por otro, la incansable búsqueda en mi producción artística de referentes en el mundo del Cómic. Fueron el punto de partida para la gestación de esta serie.

Con respecto al primero de los aspectos, este pasaje del libro *“Jack el Destripador. Recapitulación y Veredicto”* cuenta la siguiente escena:

*“...Cuando dirigió el haz de luz de su linterna de lente abombada a la entrada, el policía Neil, se dio cuenta inmediatamente de que el fardo amorfo era el cuerpo de una mujer. Yacía de espaldas, con un brazo cerca de la verja del establo y el otro estirado sobre el suelo...A la luz de la lámpara, el policía Neil vio una horrible cuchillada en el cuello de la mujer, de la cual la sangre había salido en pequeños chorros hacia el arroyo...”*⁸⁶

⁸⁵ Todos los datos y citas de estos párrafos han sido recopilados del sitio “Casebook: Jack The Ripper”, punto de discusión y debate de numeroso estudiosos del caso (<http://www.casebook.org>)

⁸⁶ (Wilson/Odell, 1989, p. 33-35)

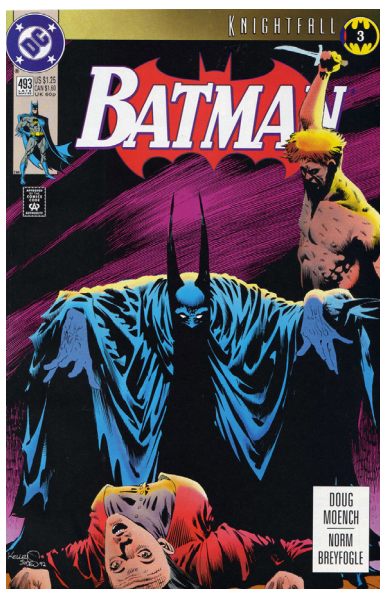


Figura 33 - ejemplos de la estética del dibujante Kelley Jones en *Batman*.

En cuanto contextualización, con solo uno planos de relleno negro, se reproduce el efecto de

Luego al subir la mirada, la imagen nos muestra unas pinceladas de ejecución rápida, intercalando

Todos estos recursos plásticos refuerzan el clima y la carga emocional que describe la escena.



Figura 34 - *Sin Título*. Serie Jack. Obra personal, 2003.

Al ser una escena cargada de tensión y drama; los densos planos negros, los contrastes marcados que conforman las sombras “duras” de los rostros y sus expresiones, resultan los elementos adecuados para crear ese efecto.

Ya durante la generación de la serie, y desde mucho tiempo antes, el estilo de Breccia en *Mort Cinder* fue un ejemplo recurrente, estas palabras de Oesterheld describen eficazmente el porqué de esta influencia:

*“Mort Cinder es la muerte que no termina de serlo. Un héroe que muere y resucita. En Mort Cinder hay angustia, hay tortura. Respondía quizás a un particular momento mío, pero mucho de ese clima lo determinó Breccia, mucho más torturado que yo. El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo aparta de los demás dibujos...”*⁸⁷

Lo que comenta Oesterheld, otro gran maestro, es importante, pues remarca lo que ampliamente tratamos en capítulos anteriores, que es que toda elección es conciente, el dibujo es conciencia de algo, el mensaje que queremos transmitir está determinado por nuestros pensamientos y emociones, y de ahí derivan las elecciones plásticas para lograr los efectos de nuestro discurso en el espectador.

Y en este caso de la figura 34, la elección de un estilo plástico extremo puede proveerle a la escena un clima extremo.⁸⁸

El predominio de un dibujo cargado de esa densa masa negra, producto del uso de tintas, constituye un dibujo de una fuerte carga dramática. El horror de la escena se logra sin necesidad de recurrir a la representación de la víctima destripada y ensangrentada. Lo extremo no está en la representación en un primer nivel, sino en lo extremo de la lectura del grafismo. El dibujo es lo que se ve primero, y la tensión está en los duros pasajes de blanco a negro, en los pliegues de la ropa del policía, representados por trazos angulosos y terminados en punta. Localizamos las masas de los cuerpos que se “cortan” rotundamente, sin ningún degradado suave, del fondo. Estos salen a la luz, pero al mismo tiempo permaneciendo en las sombras, la densidad se siente en la ambientación. Luego de visualizar el grafismo, *el dibujo deja de ser dibujo, y el espectador descubre el horror y la tensión de lo que representa la escena, el efecto es doblemente dramático.*⁸⁹

87 (Masotta, 1982, p. 152)

88 (Mc Cloud, 2006, p. 29)

89 (Masotta, 1982, p. 158)

El dramatismo se refuerza en lo plástico, al atribuirle a los personajes representados en la escena cierto *realismo*. Esto le atribuye convicción a la composición.

En cambio, si los personajes tuviesen un estilo menos realista, cercano a la caricatura, el efecto del que venimos hablando se derrumba por completo.

Los personajes reales son convincentes, porque son significaciones, *instuciones personificadas*:

*“La carne del personaje resiste siempre al trazo caricaturesco, es como la verdad el dibujo”*⁹⁰

90 (Masotta, 1982, p. 60)

III.III. Análisis comparativo: “Bloody Sequence” y “The Many Deaths Of the Batman”, de Jim Aparo y John Byrne

A continuación y de acuerdo a las estructuras y elementos analizados en los capítulos anteriores, realizaremos un análisis comparativo entre una Ilustración de la Serie Jack titulada “*Bloody Sequence*” (fig. 35) y una página dibujada por Jim Aparo con guión de John Byrne, del Cómic “*The Many Deaths of the Batman*” (fig. 36), personaje emblemático del Cómic norteamericano, y también uno de los tantos responsables de mi descubrimiento del mundo de este lenguaje.

Si observamos estos dos ejemplos en un nivel general, podemos apreciar la estructura gráfica compuesta por viñetas, propias del lenguaje del Cómic.

La diferencia radica en la ausencia de diálogos; no hay integración entre texto e imagen. Y con respecto al efecto que quiere lograr el conjunto, supone un aspecto a destacar que lo separa de otros cómics (en su mayoría) donde la palabra cumple una función importante.

Esta ausencia de texto hace que el lector / espectador implemente un tiempo de lectura mucho menor que el habitual.

Estas secuencias tienen relación directa, y la similitud radica en que fueron concebidas para no contener palabras ni diálogos, e igualmente esto no afecta la comprensión de los eventos:

En la figura 35, compuesta por tres viñetas de estructura simple, podemos observar:

-En la primera, el plano en detalle de la mirada fría del asesino, y su arma, en una actitud amenazante.

En la segunda, el rostro de la víctima y su mirada que refleja el miedo, al verse sometida por su agresor.

-En la tercera y última, la consecución del hecho, representado por la salpicadura de sangre que se recorta del fondo.

Esto muestra una linealidad narrativa simple, al mostrar solamente en tres viñetas, una escena comprensible. En cuyas dos primeras se representan a los participantes de la situación, un agresor y una víctima, y en la tercera el recurso gráfico que comprende el obvio desenlace.

En la figura 36, correspondiente al Comic de Batman; observamos una estructura de viñetas donde se lo representa al superhéroe en un hospital, y alrededor del mismo, los médicos que están tratando de luchar por su vida. Aquí también observamos una estructura narrativa lineal y comprensible.

Dejando de lado el ritmo gráfico y su estructura secuencial, la diferencias se pueden apreciar en los elementos plásticos que la componen.

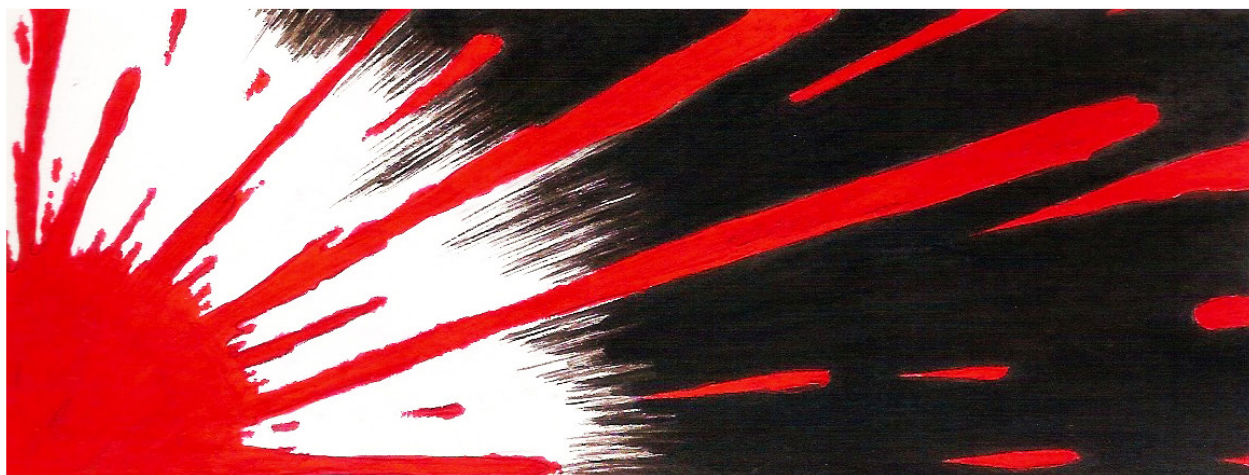


Figura 35 - *Bloody Sequence*. Serie Jack. Obra personal, 2003.

En la figura 36, el trazo es mucho más elaborado, de carácter modulado, y reviste a las figuras de un detalle mucho mayor, el volumen y las texturas son mucho más evidentes.

También en cuanto a la ambientación y configuración de las figuras del fondo, se aprecia mayor riqueza, y nos da las pautas de que la escena se desarrolla en un hospital.

También para reforzar el efecto dramático de la escena, se recurre a los ya nombrados signos de movimiento, y a recursos gráficos de ruidos, como el que se puede apreciar en la anteúltima viñeta donde uno de los médicos aplica un electroshock sobre el pecho de Batman, las líneas del fondo, y los contornos en puntas que rodean el cuerpo del personaje, ayudan a lograr el efecto “eléctrico” de la viñeta.

Volviendo a las similitudes, los encuadres (en los dos ejemplos predominan los planos detalle), fijan la atención en lo que precisamente se quiere mostrar, en los elementos que participan y que son más importantes para la escena. Todo lo que queda fuera del encuadre no interesa, o se sugiere, son parte del contexto.

Ahora, siguiendo con el lineamiento de la ausencia de texto, habíamos señalado que esto supone un tiempo de lectura mucho menor, en contraposición con otros cómics. Esta diferencia de tiempos de lectura tiene el efecto de concentrar los eventos de la secuencia y de “apretujarlos” uno contra otro. El propósito es la **aceleración**.

La velocidad de lectura cambiaría si a estas secuencias se le agregaran textos y diálogos. No cambia la escena, pero sí se vería afectado el *ritmo*.

La presencia de palabras en cada viñeta moderaría el tiempo de lectura de la secuencia en su conjunto. Esto conllevaría a que el efecto de excitación y tensión sea mucho menor. Y habiendo señalado en apartados anteriores que el reborde blanco que separa a cada una de las viñetas supone aparte de un límite, una *demarcación temporal*⁹¹; los eventos que se cuentan en la secuencia serían de una mayor extensión en el tiempo, logrando el efecto contrario.

En el caso de que aportasen o no algún tipo de información adicional a lo que está representado, los diálogos producirían *pausas*, tiempos muertos donde la lectura se relaja.

Estos dos ejemplos en su estado original (sin texto), evocan el frenesí, lo apremiante, la tensión de los acontecimientos. *No hay un punto de apoyo*, no hay lugar visual para el descanso, la rapidez es lo que cuenta, y transmitir esa sensación de lo apremiante en el espectador.⁹²

91 Véase p. 66

92 “Es evidente que los diálogos tienen en el cómic una función rítmica fundamental. No son solamente momentos del relato: pueden ser también verdaderos respiros narrativos. La lentitud de la lectura que imponen tiene como efecto colateral la moderación de la acción relatada, su adecuación al ritmo de la palabra.” (Barbieri, 1993, p. 246)

En sumatoria con la ausencia de texto y la consición en los detalles plásticos, tal como se ve en la figura 35, refuerzan el impacto de la escena, aportando la rapidez de la lectura en la secuencia. Basándonos en la relación de interacción entre lenguajes, las secuencias de las figuras 35 y 36 bien podrían ser *consideradas secuencias cinematográficas*.⁹³



Figura 36 - viñetas de *The Many Deaths of The Batman*. Jim Aparo, John Byrne. *Batman* # 433-435, DC Comics, 1989.

Aunque las secuencias sin palabras se dan en el Cine, estas no son predominantes en su mayoría, y si se diera esta característica, la ausencia de palabras puede provocar o no un ritmo veloz en los eventos. Esta excepción no hace a la regla, pues pueden existir escenas que poseen un movimiento de cámara lento (*slow motion*) o un *travelling* suave y pausado para mostrar lentamente los elementos de la escena.⁹⁴

La velocidad de estas secuencias encuentra una relación más directa con la rama del videoclip; donde también se percibe un ritmo acelerado y síntesis en los acontecimientos.

Dadas estas características, el ejemplo más acertado resulta ser un híbrido entre las secuencias

⁹³ (Barbieri, 1993, p. 247)

⁹⁴ En la técnica llamada *slow-motion*, los movimientos captados por la cámara son mucho más lentos que los percibidos por el ojo en la vida real. El artista de Cine logra este efecto filmando los movimientos a una velocidad superior a los standard 24 cuadros por segundo. La subsecuente proyección de estas imágenes a velocidad normal realentiza la acción.

En el *travelling*, la toma se ejecuta con una cámara móvil que sigue (o atraviesa) al objeto sobre unos ejes de rieles, o montada en un vehículo.

(Citado de http://www.psu.edu/dept/inart10_110/inart10/film.html)

cinematográficas y el videoclip: se trata de la película titulada *Crank* (fig. 37), dirigida por *Mark Neveldine* (también ocupando el rol de operador de cámara), que no por casualidad, en tiempos anteriores a la producción del film, era director de videoclips. Y trasladó todos los recursos estilísticos y elementos del lenguaje que formaba parte de su ambiente; a los territorios del Cine. Y cerrando el círculo de relaciones, los screenshots de la figura 37, bien podrían ser reproducidos en las viñetas de un Cómic; pues los ángulos y encuadres de este film de acción evocan el ritmo propio de los ejemplos de las figuras 35 y 36. Pues el film es considerado un “*extravaganza de acción urbana imparable*”⁹⁵

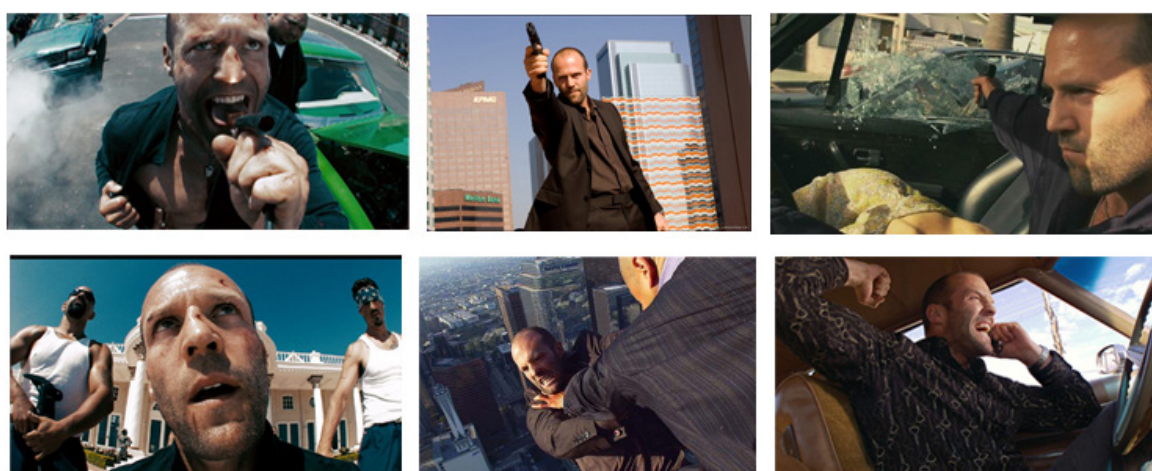


Figura 37 - capturas del film *Crank*, de Mark Neveldine, 2006.

Estas relaciones evidencian también la llegada del lenguaje del Cómic a otras expresiones artísticas. (Véase Capítulo I, página 23)

En resumen: los diálogos y cuadros narrativos le añadirían mayor duración a las imágenes. En muchos casos, los cuadros narrativos, que subrayan la acción que está llevándose a cabo en la imagen, como así también los diálogos, hacen que los tiempos de lectura se dilaten.

Por lo tanto, palabra es igual a *duración sugerida y pausas*. Mientras que la ausencia de texto que se observa en las figuras analizadas, es igual a secuencias de *mayor impacto y lectura rápida*.

El abandono del instrumento literario está ligado a conferir rapidez informativa y velocidad en la acción representada, y como anteriormente señalamos, son *características fuertemente relacionadas con aspectos cinematográficos*.⁹⁶

⁹⁵ (Citado de crítica de Cine: <http://www.rottentomatoes.com/m/crank/>)

⁹⁶ (Barbieri, 1993, p. 247-249)

CAPÍTULO IV

Serie Black Mob, síntesis y contraste

En este capítulo analizaremos las Ilustraciones de la serie titulada “*Black Mob*”, compuesta por 3 Ilustraciones en formato 35 x 50 centímetros, sobre papel ilustración de 200 gramos. En las que observamos composiciones en blanco y negro que representan situaciones alusivas al mundo criminal, más precisamente del estilo de Cómic llamado *Policia Negra*, y de aquí deviene el nombre del conjunto.(en ingles, Black Mob, podría traducirse como “*pandilla negra*”).

Esta serie resulta a nivel estético un híbrido, donde la referencia más directa es el tratamiento de la imagen que realiza Frank Miller en su obra *Sin City*⁹⁷; Cómic que lleva a cabo un “*revival*” del estilo, en los años ’90.

En cuanto a técnicas utilizadas, se ha recurrido a la utilización de elementos más crudos, asociados a la fase de conceptualización o boceto: estilógrafos para la configuración de las líneas y detalles de las figuras, rotuladores para crear trazos de ejecución rápida, como así también para los rellenos de grandes planos negros. Y en algunos casos, recortes de cartulina o papeles destinados al mismo fin para lograr diferentes calidades de plenos.

⁹⁷ Véase figura 10, Capítulo I.

IV.I. Relaciones y correspondencias

Como bien mencionamos en el capítulo anterior, en la Serie Black Mob nos centraremos en la relaciones con los recursos estilísticos que se desarrollaron en el Policial Negro, donde la ausencia de color es una de sus características más recurrentes. (fig. 38)

Al tratarse de imágenes donde no se da la integración con el texto, ni se recurre a la estructura narrativa en viñetas propia del lenguaje del Cómic, nos apoyaremos en lo puro de la imagen, en la síntesis desarrollada en las figuras representadas y en el elemento principal, responsable de la ambientación de las escenas, el *contraste*.

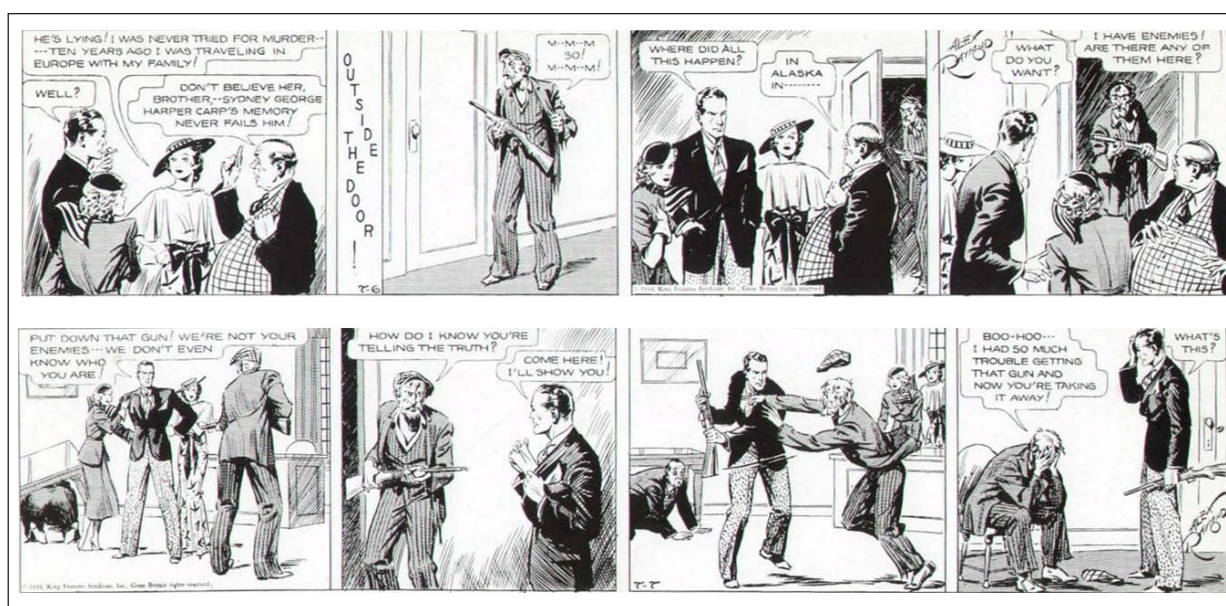


Figura 38 -ejemplo de Cómic Policial Negro de los años '30. *Secret Agent X-9*. Alex Raymond, 1934.

Si bien en el capítulo correspondiente a la Serie Jack, hemos hecho referencia al contraste, se ha dejado de lado para analizar la estructura en secuencia y ritmo gráfico que presentaban aquellas ilustraciones. Ahora profundizaremos un poco más acerca de este elemento.

Primero; nuestro sistema visual, está preparado para despejar similitudes y diferencias⁹⁸, para detectar las formas y “despegarlas” de un fondo. Esto también conlleva a la percepción de “luminancias como cambios de luminancia, la luminosidad de una superficie está casi totalmente determinada por su relación con el entorno luminoso; está en función especialmente de su fondo. Dos objetos parecerán tener la misma luminosidad si su luminancia relativa en relación con su fondo es la misma”...”inversamente, un mismo objeto, idénticamente iluminado (emisor, pues, de la misma luminancia) será juzgado más luminoso ante un fondo más oscuro.”⁹⁹ Por lo tanto,

⁹⁸ Véase Capítulo II, p. 34.

⁹⁹ (Aumont, 1992, p. 30-31)

el sistema visual puede percibir *luminosidad y bordes visuales*, llevándonos a la percepción de un **contraste**.

El contraste entre dos superficies visuales se da si estas se perciben como situadas en un mismo plano. Caso contrario, si se encuentran a diferentes distancias del ojo, sus luminosidades resultan difíciles de comparar. Así también, cuando el borde visual se percibe por una iluminación y no por un cambio de superficie, la *diferencia de la luminancia* que atraviesa las partes del borde es *sistemáticamente olvidada*, las dos zonas serían igualmente luminosas. Con esto, es preciso destacar que los elementos de la percepción (luminosidad, bordes y colores) no se producen de manera aislada, sino simultáneamente, y que nuestra percepción afecta a la de los demás.

Este sistema de percepción es perfectamente aplicable a las imágenes, y produce también numerosos indicadores de superficies, “*los bordes visuales aparecen en ellas casi sistemáticamente como separadores de las superficies coplanarias*”, y como consecuencia, el contraste entre dos superficies *se percibirá mejor en una imagen figurativa*¹⁰⁰, como es el caso que empezaremos a analizar.

En la Ilustración de la figura 39, se muestra un escena que representa a dos personajes situados en un callejón. El encuadre conforma un *plano picado* de la situación, exagerando la perspectiva de los planos de la ambientación. Uno de los personajes, en actitud amenazante, está tomando el rostro del otro, que se encuentra sometido, apoyado contra la pared. La luz en la escena proviene desde un punto alto, que incide de manera directa en los cuerpos de los personajes, esto crea juegos de luces y sombras proyectadas muy marcadas. Dando lugar a planos intercalados de áreas blancas y negras, que dejan entrever los detalles suficientes para que la interacción entre los personajes se entienda. A su vez se producen planos negros que recortan a las figuras del fondo.

En contraposición, en la figura 38 se observa un ejemplo correspondiente a un cómic policial norteamericano de alrededor de los años '30 y '50. En el mismo podemos vislumbrar que el tratamiento de la imagen es diferente. De una composición mucho más clásica, propia de la estética de la época. Se percibe una mayor atención al detalle en la configuración de los personajes y en la ambientación, producto del uso de trazos más modulados, tramados y texturas.

Obviamente, el elemento común es que ambos ejemplos se tratan de imágenes en blanco y negro; que utilizan el recurso del *claroscuro*, producto del contraste entre luces y sombras¹⁰¹.

100 (Ibid., p. 31-32)

101 Citando a Itten; *contraste claroscuro*, entre blanco y el negro, o entre saturado e insaturado (Groupe µ, 1993, p. 222)



Figura 39 - *Where is it?*. Serie Black Mob. Obra personal, 2006.

El claroscuro permite localizar y exagerar los contrastes para aumentar el efecto dramático:

“El estilo negro de los cómics aparecidos entre los años 1938-40 en Estados Unidos...adopta el contraste máximo disponible en la imprenta...De forma accesorio es conducido a una discretización extendida de las brillantes: dos niveles solamente en el estilo negro contra cuatro en el procedimiento doble tono...”¹⁰²

El plano negro predominante en esta serie, sería el caso límite del relleno. El uso recurrente de este recurso deja de lado los sombreados y las tramas de los ejemplos de capítulos anteriores.

El relleno se lee de manera diferente a los otros elementos plásticos. Por ejemplo, un trazo aislado puede representar el contorno de un objeto, en cambio un plano de relleno aislado, fuera de contexto, no significa nada. Es el conjunto de rellenos aplicados lo que determina el efecto.

Si la línea modulada, de carácter *expresivo*¹⁰³, a través de sus diferentes aplicaciones, proporciona información sobre los objetos representados, su volumen, textura y demás. El relleno también puede considerarse *expresivo*, pues:

“Una vez que hemos reconocido los objetos, es decir, una vez que sabemos que son, (el relleno) nos dice en efecto, como son.”¹⁰⁴

Estos nos permite crear zonas oscuras que separan zonas claras y viceversa, convirtiéndose el contraste en un elemento crucial, y así fijar la atención en el objeto deseado, descuidando el resto. De aquí deviene la síntesis predominante en esta serie, las masas de sombras y planos negros son los protagonistas; y la configuración de los elementos y personajes están dados por una línea “pura” en su mayoría, y ciertos detalles (como por ejemplo en los pliegues de la vestimenta) por trazos de ejecución rápida, producto del uso de rotuladores. Este tipo de trazo, como tratamos anteriormente, supone un *alejamiento emotivo*, atribuye cierta inmovilidad en la composición. Pero esta concisión sacrifica la riqueza de la imagen para poner en evidencia los elementos que producen esta exageración de las sombras, del saturado extremo, para comunicar en el espectador un efecto de frialdad en la escena; que permite interpretar la situación extrema que se está llevando a cabo¹⁰⁵.

Otro de los aspectos que destacamos en la figura 39 es el tipo de encuadre, que difiere de las otras series analizadas previamente, donde predominaban planos generales, pero horizontales y centrados.

Este encuadre en picado, de angulación oblicua, le aporta mayor dinamismo a la escena, a este *“fuera de tiempo”* representado. (si bien apelamos a la estaticidad de la línea, que remite a cierta

¹⁰² (Groupe µ, 1993, p. 155)

¹⁰³ Véase capítulo II, p. 35.

¹⁰⁴ (Barbieri, 1993, p. 35)

¹⁰⁵ (Ibid., p. 33)

inmovilidad, y si a esto sumamos que se trata de una imagen fija y autónoma, que congela el tiempo representado, marcando un antes y un después en la escena¹⁰⁶)

La angulación oblicua se trata de un exponente dinámico, que rompe con la inmovilidad de la escena, y arroja al espectador hacia su interior, haciéndolo partícipe, a modo de testigo ocular: *los ojos de alguien que está dentro de la escena*.¹⁰⁷

Este encuadre es un cambio característico que indica una *mirada interior al relato*. Este recurso se hace norma en los cómics de superhéroes norteamericanos, donde la diagonalidad es una consecuencia de la acción representada:

*“La ortogonalidad es la quietud... diagonales son las escaleras y las subidas, lugares de movimiento o de caída. La diagonal es, en general, inestable para nuestra percepción. Su eficacia para la representación de la acción queda aquí bien testimoniada.”*¹⁰⁸

Esta diagonalidad también es utilizada por Miller en la figura 40, perteneciente a Sin City. Y podemos vislumbrar fácilmente las similitudes con la escena de la figura 39. Además de incluir al espectador en el interior de la situación representada, *la selección esta apuntada a una claridad expositiva*.¹⁰⁹

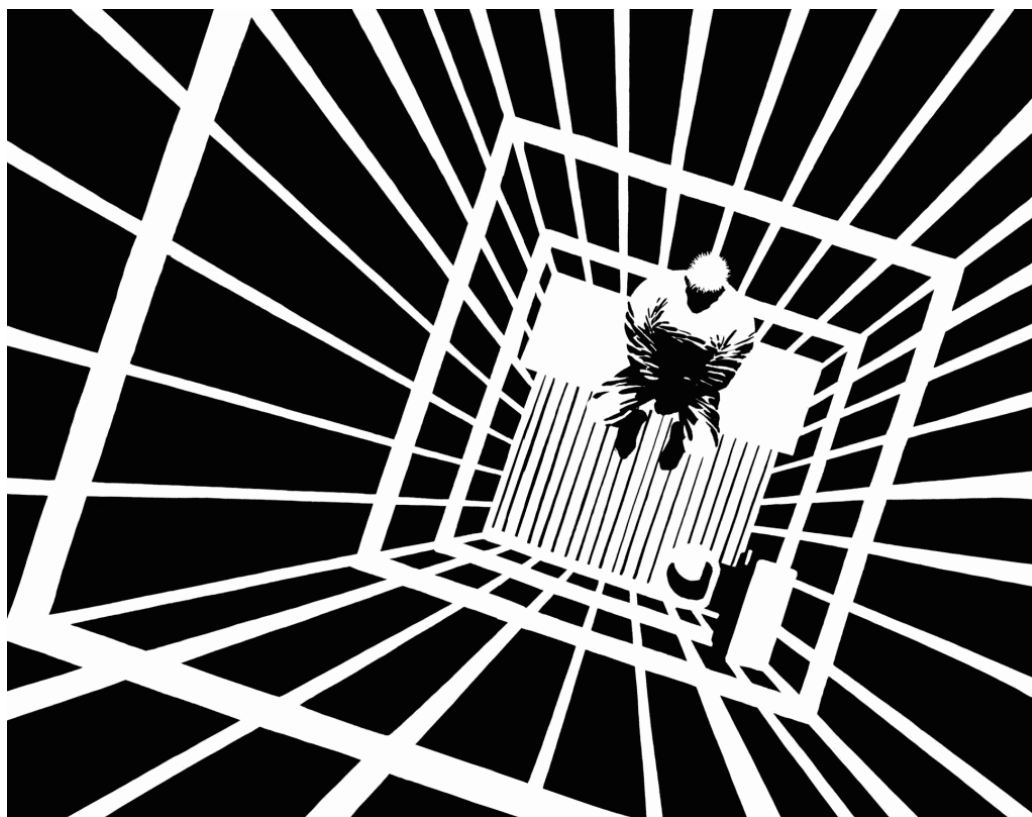


Figura 40 - viñeta de *Sin City, That Yellow Bastard*. Frank Miller. Dark Horse Comics, 1996.

106 Véase capítulo II, p. 31.

107 (Barbieri, 1993, p. 139)

108 (Ibid., 143)

109 (Reggiani, 2009, p.5, citado de PDF)

Si bien se priman los juegos de contraste en sacrificio del detalle para evidenciar la frialdad atmosférica de la escena. En la elección del encuadre se muestran todos los elementos necesarios para contextualizar a los personajes.

Con unas pocas líneas se representan el contexto físico del callejón donde la escena de la figura 39 se lleva a cabo. Y con unas líneas blancas intercaladas, sumadas a planos opuestos de blancos y negros, observamos en la figura 40 que el personaje se encuentra en una prisión. A pesar de la concisión de detalles, las vistas elegidas nos permiten interpretar los diferentes elementos.

Sumado al encuadre, también las elecciones estéticas guardan una relación estrecha, puesto que en ambos ejemplos, los planos de relleno blancos y negros son predominantes.

En la serie *Black Mob* se rescatan los elementos del lenguaje de Miller (al que éste a su vez recrea en su revival el estilo de los policiales de los años '30 y '40) para crear un híbrido; herencia de la síntesis de los estilos de la historieta policial norteamericana, combinados con las características propias del discurso artístico personal.

IV.II. Temática: De Dick Tracy a Sin City, historias imbuídas de violencia

Como bien hemos señalado, la Serie *Black Mob*, es una reminiscencia directa al estilo de la historieta negra. A continuación realizaremos un análisis de la temática abordada en estas historias, señalando a autores referentes que marcaron un antes y un después, fijando las características del género, dando lugar a otros exponentes, que mediante un revival y experimentación con otros recursos estilísticos como es el ejemplo de Frank Miller, mantienen vivo el género hasta nuestros días.

Pero primero, esta breve reseña nos ayudará a adentrarnos en el propósito del capítulo:

Los inicios del Cómic policíaco clásico se remontan luego de la Gran depresión de 1929. Los cambios en el contexto social de los años '30 conllevan a un cambio en el gusto del público norteamericano; mostrando una preferencia por las historias de acción. Las situaciones desarrolladas en los cómics policíacos están directamente influenciadas por los acontecimientos mostrados por la prensa, en cuyas páginas se refleja la lucha de las fuerzas de la ley contra el gangsterismo.¹¹⁰

Por lo tanto, la temática abordada en un principio, abarcaba la actividad criminal y su investigación, permitiendo a los autores *explorar las partes menos decorosas de la sociedad*.¹¹¹

Las historias eran contadas tanto desde el punto de vista de las fuerzas del orden, como de los criminales, como así también del justiciero urbano o “vigilante” (este concepto luego influenciaría la creación de personajes como Batman).

El primer ejemplo de este género es *Dick Tracy* de Chester Gould, con un tratamiento caricaturesco y una grotesca galería de villanos, ganaría adeptos rápidamente.

Este éxito fue el punto de partida para la creación de otras series de características más “realistas” como *Secret Agent X-9*¹¹², de Hammet y Alex Raymond, cuya obra se muestra como respuesta a Dick Tracy.

Entre otros autores se encuentran también Will Gould con *Red Barry*, y Alfred Andriola con *Kerry Drake*, por nombrar algunos.

En cuanto a su contenido, estos Cómics serían controlados en 1954 por el llamado *Comics Authority Code*, cuya función es rígidamente moral y limitó las referencias a actividades criminales y representaciones de asesinatos en estas historietas. Entre sus doce reglas (de aspecto bastante ridículo) figuraban:

¹¹⁰ Véase Capítulo I, p. 18

¹¹¹ (Aguilera, Díaz, 1989, p. 18) citado de *Gente de Comic* n°2.

¹¹² Véase figura 38

*“Precauciones especiales deben tomarse para evitar toda referencia a las afecciones o deformaciones físicas...”, o bien, “Todas las escenas de horror, o excesivamente sangrientas, o crímenes horribles, depravación, lujuria y masoquismo no serán permitidas”, y también, “En toda instancia el bien deberá triunfar sobre el mal y el criminal será castigado por la fechoría.”*¹¹³

Ante estas restricciones, el género comenzó a decaer en Estados Unidos, y eventualmente estas historias fueron reemplazadas por los cómics de superhéroes.

Con el correr del tiempo, el Polical Negro ha resurgido de sus cenizas de la mano de autores como Frank Miller y Alan Moore, revitalizando el género con nuevas posibilidades estéticas.

Ante lo desarrollado en esta breve reseña, debemos rescatar el aspecto característico de estas historias, la **violencia**.

Volviendo a los orígenes, la tira creada por Chester Gould, no tiene otro objetivo que la *exhibición permanente de violencia*, por lo que el *mal*, la *lucha* y el *castigo* no funcionan como indicadores. Lo que hace inigualable a la tira no es la violencia en si misma, sino que esta se *“revele como resultado de la implacabilidad del castigo”...* *“Y desde la superficie de un pesimismo completo (es triste decirlo, donde va el hombre va el crimen), la violencia se ejerce solamente y no más que sobre el bandido. Como en el alto y enardecido nivel de la ley jurídica, no hay aquí psicología; el detective no es más que el puente entre la ley y su aplicación: lo que ocurre es que cuando se la lleva a cabo, se destruye definitivamente al infractor. De nariz de gancho y mentón cuadrado, Tracy nunca ha sido un vigilante, él es la ley.”*¹¹⁴

El origen y sentido de la tira de Gould en los años '30, se da por un sentimiento común de disgusto ante la creciente ola del *gangsterismo*, del que incluso el propio autor formaba parte. Y junto con una legislación errática, los contrabandistas y la mafia despertaban temor y a la vez simpatía, mientras que las fuerzas de la ley se ganaban el desprecio. Puesto que les resultaba imposible derrotar a la mafia, y a su vez mantenían relaciones turbias con la misma, dejándose llevar por la corrupción.

La mano dura de los castigos impuestos a los malechores por Dick Tracy, conforma los **parámetros fundamentales del básico antihumanismo** de la serie.¹¹⁵

En la incansable persecución que el personaje realiza sobre los criminales, Dick Tracy llega hasta la destrucción del malhechor; y esta es la parte que tiene más importancia en esta historieta negra.

¹¹³ (Masotta, 1982, p. 81)

¹¹⁴ (Ibid., p. 52)

¹¹⁵ (Ibid., p. 104)

El tema iterativo es la *violencia sangrienta*, la tira “*ilustra obsesivamente la frase que dice que el crimen no paga y lo hace con un cargado acento maligno y sádico. El constante triunfo de los policías y la destrucción de bandidos e infractores de la ley opera el castigo sobre el cuerpo mismo del culpable, quien irremediablemente termina ahorcado, o acribillado, o ambas cosas a la vez. Un subtema recurrente a lo largo de las aventuras y los años: en la huida, o durante el duelo con sus perseguidores, el bandido cae preso de las llamas. El final de la aventura coincide entonces con la exhibición de un cuerpo incinerado, reducido a un resultado humillante e informe.*”¹¹⁶ (fig. 41)



Figura 41 - detalle de viñeta de *Dick Tracy*, de Chester Gould, en un claro exhibicionismo de violencia.

Haciendo un gran salto en el tiempo, *Sin City* de Frank Miller, también resulta un repertorio de imágenes violentas, como se puede apreciar en estos ejemplos de la figura 42.

La obra de este autor lleva este repertorio violento al extremo. Cabezas decapitadas, ejecuciones con armas de fuego a quemarropa, sangre chorreando a borbotones de los cuerpos de las víctimas; y dolorosas golpizas conforman el clima que se vive en Basin City. Una ciudad donde la prostitución, la mafia y los policías corruptos son ley.

Tal como sucede en la tira de Gould, en *Sin City* el castigo no tiene mediación. No hay medios tonos en los actos de sus habitantes, que están imbuidos por los más bajos instintos. Basta con leer una de las tantas historias de Miller para descubrir lo retorcidos y primitivos que son. Toda esta crudeza se ve reforzada por la narración y en el exagerado uso del claroscuro para crear el clima de

¹¹⁶ (Masotta, 1982, p. 106-107)

extrema violencia producto de los más profundos pensamientos del autor.

El propio Miller acerca de su obra señala: “*Sin City es un tesoro muypreciado para mi. Conozco el lugar, he vivido ahí. Conozco a todos en esa ciudad...*”¹¹⁷

Corrupción, violencia sin filtro, muertes, hombres fornidos, femme-fatales, sangre por doquier, pedófilos y el bien no siempre triunfa; esta obra es verdaderamente una *Ciudad del Pecado*.



Figura 42 - escenas violentas en *Sin City*, de Frank Miller.

Para la Serie *Black Mob*, *Sin City* fue una influencia directa. Al observar la ilustración de la figura 43, nos topamos evidentemente con una situación violenta. Del mismo carácter que la imagen de la figura 39 analizada en apartados anteriores, vemos representados a dos personajes en la oscuridad de un callejón. El primero de ellos, de vestimenta más formal y guantes de cuero, remite a un alto rango de una organización criminal, en una clara actitud agresiva, somete al segundo personaje contra la pared del callejón, para propinarle una terrible golpiza.

La iluminación localizada sobre los mismos, fijan la atención en la acción representada, no importa nada más. Esta luz a su vez, crea un recorte de forma irregular sobre las superficies haciendo alusión al foco de una linterna, y bien esto podría interpretarse como que alguien es testigo y ha descubierto el hecho que se esta perpetrando en la oscuridad de la noche.

Como en el lenguaje de Miller, se hace uso de los marcados contrastes entre blanco y negro para aportarle el mayor dramatismo posible a la escena.

Ante la representación de la violencia expuesta en estos ejemplos, es importante aclarar que el contexto en el que vivimos y el pensamiento interior, como en toda creación, cumplen un papel fundamental en la configuración de nuestro mensaje.

117 (Battista, 2005 p. 35) Citado de la revista *Haciendo Cine* nº 50



Figura 43 - *Sin Título*. Serie Black Mob. Obra personal, 2006.

Como desarrollamos en capítulos anteriores, no hay elección inocente en la configuración de nuestro discurso, y toda creación es conciencia de algo; *“la manera como se llenan los lugares del esquema, así como los contenidos, no los decide el género, sino los artistas, los autores de los personajes y las historias.”*¹¹⁸

Por lo tanto, en relación a las elecciones plásticas de esta serie, siendo el contraste el elemento predominante para transmitir al espectador la atmósfera agresiva de las imágenes. Debemos señalar que el recurso se logra a partir de las diferentes variantes del relleno. Los densos planos negros en contraposición con las saturadas áreas blancas producen variantes en la luminosidad de las escenas, y ante esto es preciso destacar que se tratan de variaciones *emotivas y narrativas*.¹¹⁹

En el caso de Gould, su personaje Dick Tracy fue producto del sentimiento de disconformidad ante la creciente ola de crímenes en la sociedad norteamericana de los '30. Y de ese deseo de imponer mano dura al crimen, deviene el antihumanismo de la tira, que no es más que el signo de su grandeza:

*“Bajo un dibujo sin sutilezas y sin matices, Chester Gould no nos deja olvidar lo que cotidianamente ocurre o termina en las comisarías y en las cárceles, pero que ha comenzado antes”*¹²⁰

Y relacionado con la conclusión del capítulo II, donde señalamos que el mal se encuentra bajo diferentes formas, presente en nuestras vidas¹²¹, en la serie Black Mob también ponemos en evidencia nuestra degeneración como sociedad, y la poca importancia al género humano, el antihumanismo se encuentra presente en casi todos los aspectos de nuestras vidas. Y como parte de nuestro contexto cotidiano, **lo que absorbemos se traduce en lo que comunicamos.**

Lo claro se define por su contraste con lo oscuro y viceversa, y en lo que representamos, hay imágenes que son en su *conjunto* claras, o en su *conjunto* oscuras. Como productores visuales, sabemos bien que tipo de efecto produce una Ilustración de atmósfera oscura.

En este caso el contraste visual también tiene un contenido simbólico, que tiene origen en los *efectos emotivos* que se producen del contraste de lo claro y lo oscuro en el fondo de nuestras culturas.¹²²

118 (Masotta, 1982, p. 90)

119 (Barbieri, 1993, p. 41)

120 (Masotta, 1982, p. 52)

121 Véase página 52

122 (Barbieri, 1993, p. 56)

IV.III. Análisis comparativo: “Its Done” y viñeta de “Sin City”, de Frank Miller

En este apartado nos centraremos en el análisis de dos ejemplos de evidentes similitudes; y que resumen las características del policial negro desarrolladas anteriormente.

El presente se desarrollará entre un ejemplo de la serie Black Mob titulado “*It`s Done*” (fig. 44) y una ilustración perteneciente a la obra de Frank Miller, “*Sin City*”. (fig. 45)

Como bien habíamos señalado, en Sin City se lleva a cabo un “*revival*” de la historieta policial, llevando a un extremo la temática tratada en las historietas de la época de oro del género (debido a la crudeza de sus argumentos), acompañada de una nueva (y también extrema) aproximación estética.

En la serie Black Mob se rescatan todos los elementos del lenguaje de Miller, en cuanto a recursos estéticos y se crea un híbrido que homenajea a este autor. Tal como lo mostramos en la figura 44; a través de variaciones luminosas generadas por contraste, se representa una silueta negra, recortada sobre un fondo blanco.

De clara evidencia son los trazos de ejecución rápida utilizados para representar algunos pliegues de su ropa, como así también la textura de su cabello.

Estos elementos aportan un poco más de información a las características del personaje e enriquecen visualmente la lectura de la imagen. Por más de que se trate de un mínimo de detalles; podemos observar que se representa a una persona que viste un sobretodo, por la forma de las solapas, y que tiene un determinado corte de cabello. También por la información que aportan los pliegues de la ropa, podemos interpretar que posiciona uno de sus brazos hacia delante y que posee cierta perspectiva. Otra de las formas sugiere que está cargando un arma y que se encuentra cerca de su pecho, en una actitud sospechosa, como queriendo ocultarla.

En resumen, estos pequeños detalles, nos dan evidencia de ciertas texturas, formas y posiciones de los elementos con respecto a diferentes planos; completados por nuestro sistema de percepción. Estas operaciones de similitudes y diferencias cambiarían drásticamente y se reducirían prácticamente a ninguna, si se tratase de una silueta plana, conformada solamente por el relleno negro. Con esto se añade personalidad a lo que está representado; y el marcado contraste, de gran impacto visual, nos da evidencia de lo amenazante que resulta este personaje.



Figura 44 - *It's Done*. Serie Black Mob. Obra personal, 2006.

Esta imagen se logra al *invertir las luminosidades*, obteniendo un efecto de *negativo*. Se lleva a cabo una extrema saturación de ambos planos de color, oscuro sobre claro, para dar lugar a la silueta.¹²³

En la figura 45 perteneciente a Sin City, nos encontramos ante una imagen con directas similitudes, tanto a nivel visual, como a nivel representación: Un personaje de fría mirada sosteniendo un arma.

Miller en su historieta no utiliza los grises ni los degradados, no existen los medios tonos (esto también refuerza lo extremo de su temática violenta, en las acciones de sus personajes no hay un término medio), el uso de los blancos y negros plenos, y en algunas ocasiones, unos toques de color saturado (como por ejemplo, el vestido rojo de una mujer, o la piel amarilla de un villano¹²⁴) le confieren a sus imágenes “*un estilo visual que, además de darle una fuerza increíble a la historia, realza el gran homenaje a la novela negra.*”¹²⁵



Figura 45 - imagen de *Sin City*. Frank Miller.

También encontramos diferentes calidades de trazos cargados de tinta que aportan la información y detalles necesarios para la lectura de la imagen.

¹²³ (Groupe µ, 1993, p. 155)

¹²⁴ Véase figura 10

¹²⁵ (Battista, 2005, p. 35) Citado de revista *Haciendo Cine* nº 50

Estos trazos de ejecución rápida, tal como lo observamos en la Ilustración de la serie Black Mob, evidencian los pliegues de la ropa, como así también la textura de su cabello, la terminación de la mano que carga el arma, y las marcas de su rostro.

Aquí podemos encontrar una combinación más marcada de planos de color y textura, y a diferencia de la figura 44, el nivel de detalle es mayor. Esto se da en la configuración del rostro del personaje, los marcados pómulos, las ojeras, las cicatrices de su frente, el cuarteado de su piel, el seño fruncido y demás elementos. Dados por el uso de diferentes calidades de líneas y trazos, sumados a planos claros y oscuros de marcado contraste.

Estas diferencias de iluminación también aportan información sobre la configuración, características, posición de las figuras y elementos de la composición, con respecto a diferentes planos. Y la localización de las zonas blancas de iluminación focalizan la atención del espectador en lo que se quiere mostrar, todo lo demás no importa. El denso fondo negro tiene la función de contextualizar al personaje en una atmósfera oscura; el mismo surge entre las sombras, para descubrir su mirada fría y su arma en actitud amenazante.

Al no tratarse de una silueta negra sobre fondo blanco como en la figura 44, se logra un efecto inverso: fondo negro, y áreas blancas que configuran al personaje. Esto permite una mayor cantidad de detalles a través de los trazos y texturas que dan evidencia de lo representado. Si se tratase de una figura totalmente blanca, la lectura de la imagen se tornaría confusa.

Estos dos ejemplos permiten una modulación del estilo de acuerdo a las exigencias expresivas. Los efectos emotivos, *violentos y agresivos* son precisamente lo que se quiere obtener. Estos extremos configuran situaciones explosivas y de gran impacto visual, por lo tanto, el contraste *es un elemento primordial para lograr este efecto en el espectador*.¹²⁶

126 (Barbieri, 1993, p. 129)



Lámina 2 - Ejemplos adicionales de la Serie *Black Mob*, donde claramente se observan escenas de marcada violencia y donde la síntesis y el contraste son los elementos predominantes. Obra personal, 2006.

CAPÍTULO V

Ser superior y Living Dead Doll: la imagen en movimiento

En este último capítulo nos adentraremos en el mundo de la animación en dos dimensiones a través de dos trabajos correspondientes a la última etapa de mi formación académica; en la cual se gestó un camino donde arte, imagen fija y animación, se convirtieron en los ejes fundamentales de mi vida laboral. Gracias al contacto con el mundo digital.

A estos cortos de animación podemos englobarlos en un mismo grupo, ya que resumen todo lo que desarrollamos en capítulos anteriores con respecto a la imagen y la representación del tiempo en las mismas. Por lo tanto este capítulo se centrará en estas obras y su relación con el lenguaje del Cómic, la Ilustración y como se nutren entre si en el discurso artístico.

La animación titulada *Living Dead Doll*, hace alusión a las clásicos mudos de principios del 1900, en cuanto a producción y nivel visual, constituyendo un homenaje de ese estilo en particular.

Mientras que *Ser Superior* constituye un híbrido producto de las influencias del animé, y las rotoscopias de Ralph Bakshi¹²⁷, con características propias del lenguaje personal.

El formato final de estos cortos animados, es el video. Pero el paso previo para la reproducción de los mismos, lo conforman los diferentes estados de conceptualización en estado de imagen fija,

127 Ralph Bakshi es un animador y director nacido en Israel y criado en Estados Unidos, responsable de famosos films como la versión animada del libro de JRR Tolkien, *El Señor de los Anillos*, y *Fire & Ice*, en colaboración Frank Frazetta, otro gran exponente de la Ilustración. En estos films utilizó la técnica llamada rotoscopia, que consiste en realizar los movimientos de los personajes animados sobre material en vivo, con actores de carne y hueso que sirven de referencia.

como bocetos y *storyboards*; para luego volcar toda esa información al software de animación, donde se emplazan los diferentes cuadros en una línea de tiempo. Los cuales finalmente se exportan al software de edición de video para su postproducción final.¹²⁸

Si bien estos procesos hoy en día resultan comunes para la producción animada, anteriormente se realizaba un trabajo más artesanal e implicaba la utilización de técnicas más tradicionales que explicaremos adecuadamente más adelante.

En suma, estas nuevas técnicas digitales, combinadas con las tradicionales gestaron el universo que rodea a los personajes de estas dos animaciones, abriendo una nueva puerta para la difusión del discurso artístico.

V.I. Relaciones y correspondencias

Si recordamos en el capítulo II el desarrollo realizado con respecto a la distinción entre *comentario* o *descripción*, función característica de la imagen de la Ilustración; y *relato*, función de la Imagen del Cómic¹²⁹. Debemos preguntarnos, en que categoría debería entrar la imagen de la animación? Y puesto también que se trata de relacionar categorías de la imagen fija a la imagen en movimiento, debemos aclarar primero algunas diferencias:

En cuanto a imagen y narración; la representación del espacio y del tiempo, está determinada por el hecho de que esta representa un suceso, y este está situado a su vez, tanto en el espacio como en el tiempo. *“La imagen representativa es, pues con mucha frecuencia, una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud”*.¹³⁰

El relato, también como conjunto de significantes que componen una historia, tiene una duración propia que transcurre en el tiempo.

En un Cómic, el relato se compone a nivel narrativo, a través del montaje de las viñetas de forma consecutiva. Cada viñeta se encuentra situada en un *presente*, por sí sola, remite a un instante en el tiempo, un *pasado presentificado*. Solo a través del ordenamiento y montaje de cada una se escapa

¹²⁸ La exportación de la animación de un software a otro para su postproducción, comprende el proceso de trabajar en ese programa el material en bruto; agregándole los efectos y ajustes necesarios para su reproducción final. Los conceptos de imagen fija, storyboard y otros procesos de la animación serán tratados a lo largo de los apartados siguientes.

¹²⁹ Véase Capítulo II p. 29.

¹³⁰ (Aumont, 1992, p. 257)

del *presente perpetuo*.¹³¹

El relato aparece así, a través de la lectura continua de esas viñetas. La consecución de las mismas produce en la narración el paso del tiempo. Por lo tanto, una viñeta tiene cierta autonomía narrativa, pero ante la lectura de una sola, el lector / espectador no accede a la verdadera narración.

Por lo tanto aquí se diferencian dos niveles narrativos: uno asociado a la *imagen única* y otro asociado a la *imagen en secuencia*.

Una imagen única, autónoma, al representar un momento determinado de un relato, como hemos desarrollado en capítulos anteriores, marca un antes y un después, a lo que llamamos un “*fuera de tiempo*”, condensando todos los acontecimientos en un espacio restringido. El tiempo se congela y no se determina una duración.¹³²

En cambio en una imagen en secuencia hay ciertamente una duración del relato, que *se define por el orden sucesivo de los diferentes acontecimientos*.¹³³

La duración de cada secuencia, es el resultado de los tiempos de lectura sugeridos al lector/espectador, por parte de los autores a través del uso de diferentes recursos narrativos.¹³⁴

Dicho esto, un *sotryboard*¹³⁵, como categoría de imagen en secuencia, también posee aspectos de carácter narrativo. (fig. 46)

Y por lo tanto como génesis de un corto de animación, podemos señalar también que *la animación es relato*. Dado que se reproducen los cuadros clave, previamente fijados en el storyboard como guía. Para que en su estado animado se desarrollen los mismos acontecimientos en el tiempo. Mediante la proyección de manera sucesiva y continua de dichos cuadros; a través de un determinado dispositivo; y así cobrar vida en la pantalla.

Ahora, nos encontramos con otro factor que es importante destacar y que marca una notable diferencia: el *movimiento*.

Es evidente la ausencia de movimiento en el Cómic y en la imagen en secuencia, pero ante esta limitación, y por razones de eficacia expresiva, se deben inventar recursos para representar aquellas características que el lenguaje no puede reproducir. Por lo tanto, existen maneras de representar (con elementos propios de su lenguaje), el movimiento en la inmovilidad.

¹³¹ (Aumont, 1992, p. 259)

¹³² Y como anteriormente desarrollamos, en este antes y después, la imagen debe narrar todo con gran precisión, y es aquí donde los criterios de descripción son más poderosos, y los tiempos de lectura se dilatan, a diferencia de una imagen sintética o en secuencia.

¹³³ (Aumont, 1992, p. 260)

¹³⁴ Véase capítulo III, p. 80

¹³⁵ Es el proceso para previsualizar una animación o película, que consiste en un conjunto de imágenes en secuencia. Coforma una guía donde se pueden marcar los planos claves, duración de cada escena y demás detalles técnicos

Repitiendo, Una imagen fija representa solo un instante, aun cuando se cuente un acontecimiento de extensa amplitud. En una imagen en movimiento además de representar un acontecimiento, se *representa una duración*.

En una imagen fija como se ha detenido el tiempo debido a la captura de un instante, solo puede contar la duración de ese instante, pero no puede reproducirlo.

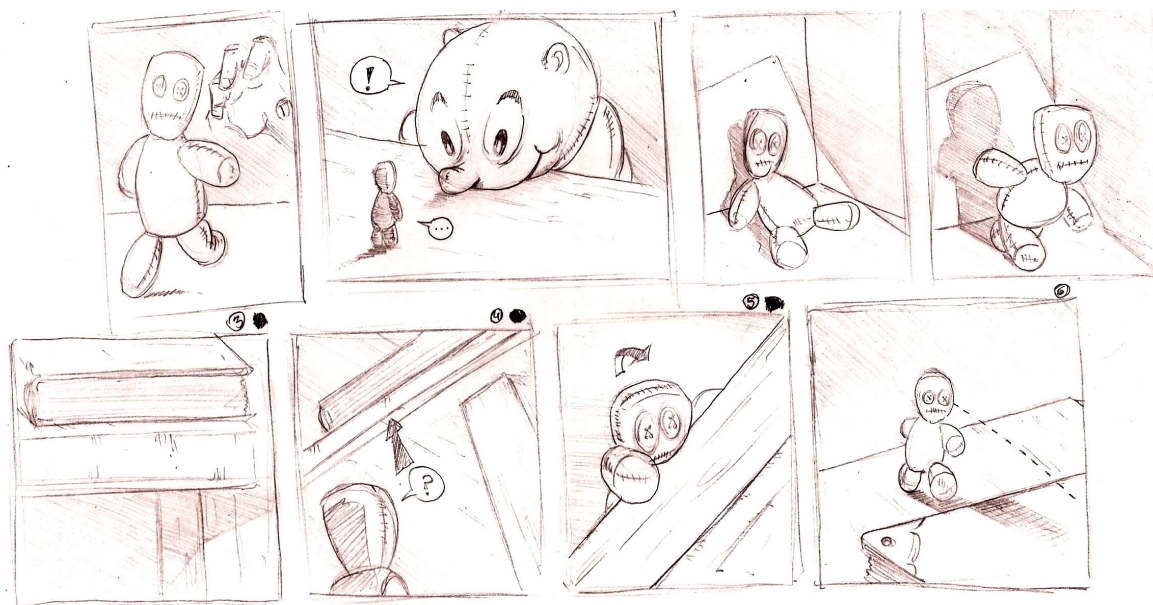


Figura 46 - ejemplo de storyboard para la animación *Living Dead Doll*. Obra personal, 2006.

Esta diferenciación, nos conduce a la creación de una forma propia del lenguaje del Cómic para conquistar la representación de la duración en sus imágenes: los *signos de movimiento*.¹³⁶

*“Estas líneas no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la duración; son el conectivo temporal que mantiene juntas a una serie de imágenes inmóviles, captadas cada una en un momento crucial. Gracias a esas líneas la imagen en su conjunto, no solo cuenta, sino también representa una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen esté reproducida solo un instante.”*¹³⁷

A través de nuestro esquema perceptivo, podemos interpretar que en una serie de imágenes fijas existe el movimiento. Y a partir de este momento deja de pertenecer a esa categoría de “fija”.

A través de la utilización de este recurso de los signos de movimiento, se representa el tiempo interior de ese instante. Se sugiere la correcta *sucesión* de los eventos, y el tiempo empleado en la lectura se transforma en la duración misma de la imagen (fig. 47).

¹³⁶ (Barbieri, 1993, p. 224 -227)

¹³⁷ (Ibid., p. 228)

Esto podría suceder ante cualquier imagen que suponga una duración, y este es el caso de la mayoría de las imágenes del Cómic. A diferencia de las imágenes de una Ilustración o cualquier tipo de reproducción que prime a la imagen fija, la duración en el Cómic no está sugerida, sino *presente* en las imágenes mismas.¹³⁸

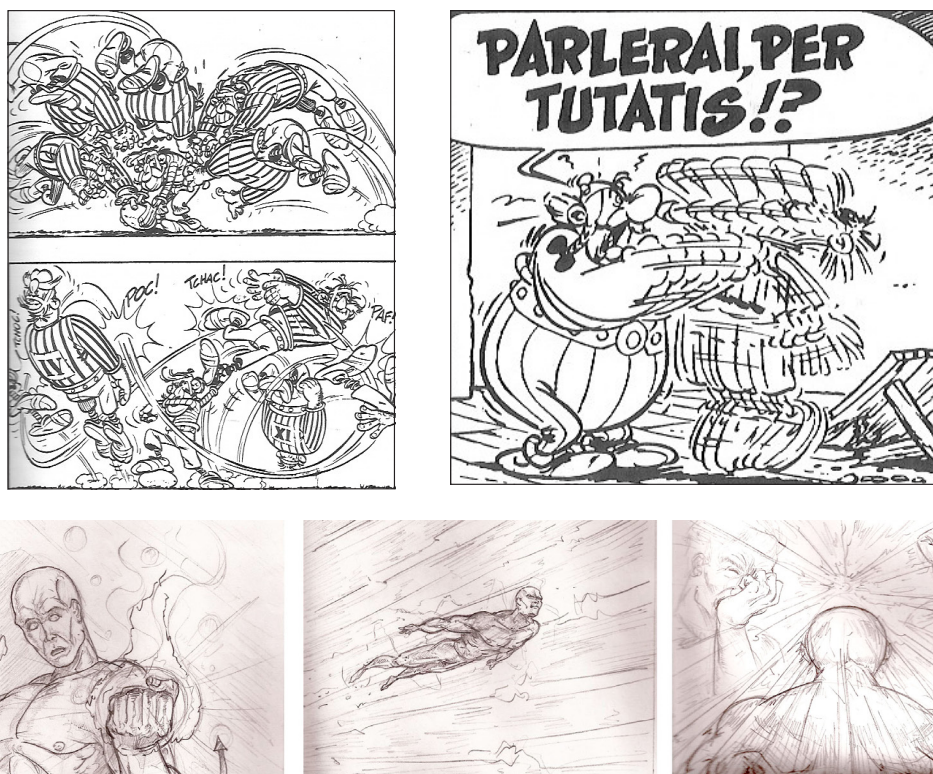


Figura 47 - ejemplos de signo de movimiento en viñetas de *Ásterix* (*Ásterix y los Britanos*, de Uderzo, 1966). Y fragmentos del storyboard para la animación de *Ser Superior*, obra personal, 2007.

En el campo de la imagen en movimiento, encontramos un caso similar a lo desarrollado en párrafos anteriores.

En los años '30, cuando los animadores empezaron a estudiar material filmado en vivo cuadro por cuadro, estaban sorprendidos ante la cantidad de transparencias y desenfoces en las imágenes. Por lo tanto, para hacer los movimientos de un modo más convincente; comenzaron a imitar esa estela de imagen desenfocada. Este recurso es llamado en animación *intermedios elásticos*.

Esto es, entre dos cuadros clave de animación, hay un intermedio que se estira para representar un movimiento rápido.

Un dato curioso es que en esa misma época, el trazado y el pintado de los dibujos en el *celuloide*¹³⁹ era hecho a mano. Muchos pintores se habían vuelto adeptos a la técnica del *pinicel seco* para

138 (Barbieri, 1993, p. 229)

139 o filmina, material utilizado en las técnicas de animación tradicional

lograr las transparencias del efecto del movimiento desenfocado. Los animadores indicaban donde debía ir el *blureado*¹⁴⁰ en sus lápices; y los pintores debían astutamente mezclar los colores para simular este desenfoque transparente.

Luego de la huelga de animadores en 1941 y la Segunda Guerra Mundial, los presupuestos en animación se redujeron; por lo que se prescindió de la tarea de los pintores. Pero igualmente muchos animadores siguieron indicando los blurs en sus lápices, y *esto se convirtió en una convención, ignorando el hecho de que los pintores ya no eran más necesarios*.¹⁴¹

De hecho esta convención utilizada en las animaciones de los años '30, fue rescatada por el Cómic para resolver los problemas de la representación del movimiento en sus viñetas.

Si observamos la figura 48, conformada por diferentes capturas de *Ser Superior*, podemos apreciar la utilización de esta convención del signo de movimiento.



Figura 48 - capturas de la animación *Ser Superior*. Obra personal, 2007.

Ante la necesidad de representar pasajes donde el personaje realiza movimientos rápidos, se implementa el uso de ese efecto de blureado característico del cine de animación. El punto a destacar es que se trata de una combinación visual entre los signos de movimiento propio del lenguaje del Cómic, con el recurso de cuadros intermedios elásticos, propio de la animación. Creando un efecto de rapidez de gran impacto.

¹⁴⁰ De *Blur*, en inglés, es desenfoque.

¹⁴¹ (Williams, 2009, p. 97)

En los ejemplos la figura se deforma y pierde definición para dar cuenta de este efecto, por lo que el uso de estas líneas se convierte en un elemento fundamental para reforzar el ritmo apremiante que caracteriza al corto animado.

Ante la utilización de este recurso, las figuras prácticamente desaparecen. Puesto que el movimiento es tan rápido que resulta imposible individualizar e indentificar cada uno de los cuadros que configuran la figura. Pero la situación en conjunto sigue siendo suficientemente clara incluso sin esta individualización.

Y esto es posible cuando los eventuales detalles necesarios (se observan en algunas partes del cuerpo, como las manos y la cara) para una mejor comprensión siguen siendo identificables. Sinó piénsese en en la famosa obra del futurista *Giácomo Balla*, donde se representa a un perro con sus patas en movimiento, mostrando un intento de la reproducción del movimiento a través de los signos.

En *Ser Superior*, como bien hemos señalado anteriormente, para lograr la calidad de los movimientos del personaje principal, se recurre al uso de la rotoscopía. Esto significa que el material de referencia para la realización de cada cuadro de animación, fueron tomas de personas de carne y hueso.

A través del uso de software de animación, e importando las actuaciones de personas reales sobre una línea de tiempo, se realiza el proceso de *tracing*¹⁴² de las figuras sobre el material de referencia. Al utilizar recursos actualizados a nivel tecnológico, resulta fácil y accesible poder hacer el paso del “modelo vivo” a los cuadros animados. Y si bien resulta un gran cambio si lo comparamos con el proceso de animación tradicional y de pintado a mano de figuras sobre filminas de animación; la técnica es exactamente la misma. Lo que cambia es el dispositivo y los recursos utilizados.

El punto es, que durante el proceso de tracing de las figuras, se percibía en el material en vivo (durante pasajes de movimiento rápido), esa deformación de la imagen, generando esa estela transparente o imagen desenfocada (o como también denominamos; *blur*).

Este desenfoque de movimiento (*motion blur* en inglés), es el mismo que percibían los animadores de los años '30 al estudiar los movimientos para sus personajes. Y ante la percepción de ese fenómeno, en *Ser Superior* también se trató de imitar al mismo, para agregarle una mayor convicción al corto animado.

Otro punto a destacar es que en los ejemplos de la figura 48 se puede observar en la configuración del personaje, el uso de trazos modulados, de diferentes calidades, algunos rellenos negros, y un

¹⁴² En inglés, calcado

recurrente uso de los tramados.

Estos recursos estéticos propios del lenguaje de la Ilustración, le confieren una mayor riqueza visual al personaje, como así también una mayor expresividad.

Los trazos modulados suponen, como bien señalamos en capítulos anteriores, un acercamiento a nivel emotivo, con el propósito de comunicar esa intensidad al espectador.

En resumen: *Ser Superior* compone un híbrido de diferentes lenguajes. Y comprende estados de génesis pertenecientes a la imagen fija, como el ordenamiento en secuencias en el storyboard (directa relación con el ritmo gráfico del Comic). A estados donde la imagen en secuencia cobra vida para adquirir movimiento. Gracias a la influencia de animadores como Ralph Bakshi y sus rotoscopías, como también exponentes que representan la rapidez del movimiento y el aprovechamiento de los cuadros estáticos y la repetición como el Animé Japonés. (fig. 49)



Figura 49 - capturas de Fire & Ice. Ralph Bakshi, 1983.

Y ya sea movimiento real o no, estamos ante casos que suponen un funcionamiento metafórico, o metonímico del *exponente de representación del movimiento*. Por ejemplo en un Cómic, el temblor de la línea remite al temblor de los personajes. En el corto animado, la deformación y las líneas rectas remiten a la rapidez y a la furia del movimiento del protagonista.

Una característica de la representación remite a un aspecto de lo que es simbolizado.

En cuanto a metáforas de movimiento es posible que estos signos estén mucho más cerca de ser percibidos como *movimiento real*, de lo que estamos habituados a aceptar, ya que su función es reforzar el efecto, y en esto radica toda su *eficacia e inmediatez comunicativa*.¹⁴³

143 (Barbieri, 1993, p. 233 -234)

V.II. Reseña: De la imagen fija a la imagen en movimiento

A continuación nos centraremos en las razones que me llevaron hacia la experimentación con la imagen en movimiento. Donde, más allá de la temática en sí de los cortos animados; lo destacable son los procesos que se llevan a cabo para su producción. En los cuales podemos descubrir un universo de infinitas posibilidades artísticas.

Pero primero para una mejor comprensión, haremos una breve reseña histórica:

Ya desde tiempos inmemoriales, el hombre se vio interesado en la reproducción del movimiento en las imágenes. Hace más de 35.000 años, en las cavernas, varias veces se pintaban animales mostrando cuatro pares de piernas en diferentes posiciones, para dar cuenta de esto.

En el año 1600 A.C, el faraón egipcio Ramses II construyó un templo a la Diosa Isis, el cual poseía 110 columnas. Ingeniosamente, cada una de esas columnas tenía pinturas de la Diosa en diversas posiciones progresivas. Para los jinetes que pasaban por el templo, y al observar esas columnas, Isis parecía moverse.

También los antiguos griegos decoraba vasijas con figuras en diferentes estados de acción sucesivos. Por lo tanto al hacer girar la vasija, se crea un efecto de movimiento.

Más adelante en el tiempo, el primer intento en la historia de proyección de dibujos sobre una pared, fue llevado a cabo por *Athanasius Kircher* y su “*linterna mágica*”. Kircher dibujó las piezas de cada figura en diferentes trozos de vidrio, que luego colocó en su dispositivo de iluminación para proyectarlo sobre una pared. Luego él movía las piezas proyectadas atadas con hilos, desde arriba.

Aunque la fotografía fue descubierta alrededor de los tempranos 1830, muchos de los nuevos dispositivos para crear la ilusión de movimiento fueron creados utilizando dibujos, y no fotografías. En 1824 *Peter Mark Roget* redescubrió un principio vital: *la persistencia de la visión*. Este principio radica en el hecho de que nuestros ojos retienen temporalmente imágenes que ya hemos visto en la retina. Si esto no fuese posible, no podríamos nunca percibir la ilusión de una consecución en una serie de imágenes, y ni siquiera el Cine y la animación serían posibles. Puesto que en las películas, no hay un movimiento real, sino que se componen de imágenes instantáneas que crean la ilusión de movimiento cuando son proyectadas en serie.

Este principio de Roget, dio lugar rápidamente a la creación de varios artilugios visuales:

-El *Taumátropo*: También conocido como *Rotoscopio*, se trata de un disco de cartón sostenido por dos cuerdas en cada extremo. Uno de los ejemplos más conocidos es la representación de una jaula en un lado, y en el opuesto, la de un pájaro. Cuando las cuerdas se estiran hacen que el disco gire

rápidamente, y por el principio de persistencia retiniana, las imágenes se unen, creando la ilusión de que el pájaro se encuentra dentro de la jaula.

-El *Fenaquitoscopio*: Dos discos montados sobre una barra; el disco frontal posee ranuras a los costados, mientras que el disco trasero posee una secuencia de dibujos, al alinear las ranuras con los mismos, y al hacerlo girar, se crea la ilusión del movimiento.

-El *Zootropo* o *Rueda de la Vida*: Apareció en los Estados Unidos en el año 1867, y era vendido como un juguete. Largas tiras de papel con una secuencia de dibujos eran insertadas en un cilindro con ranuras. Al girar el cilindro y mirar por las ranuras, también hace que las figuras se muevan.

-El *Praxinoscopio*: Patentado por *Emile Reynaud* en 1877; fue el primero en crear secuencias cortas de acción dramática dibujadas en una tira; la cual era reflejada sobre espejos instalados en determinado ángulo sobre un tambor giratorio. Esto abriría el camino a grandes avances en el campo de la animación.

-El “*Flipper*”¹⁴⁴ *Book*”: En 1868, esta novedad se difundió mundialmente y conformó uno de los dispositivos más populares. Un simple taco de dibujos atado como un libro en uno de sus extremos. Al tomarlo de la parte atada y al pasar las hojas rápidamente las páginas comienzan a moverse. El resultado es la animación, la ilusión de dibujos en acción continua en el tiempo. (fig. 50)

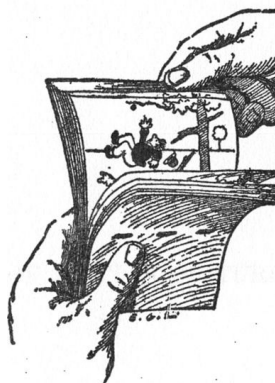


Figura 50 - flip book y praxinoscopio, antiguos dispositivos precursores de la animación

Hoy en día, el animador clásico, también pasa o “*flip*ea” las páginas de sus dibujos de la misma forma que en el flipper book, antes de probarlos en un video o cámara. Este ordenamiento de los dibujos en secuencia resulta ser la técnica más tradicional de animación, siendo este método aplicable a cualquier estilo y dispositivo, sin importar los avances en la tecnología.¹⁴⁵

¹⁴⁴ Del inglés “flip”, voltear o dar vuelta.

¹⁴⁵ Datos de la reseña extraídos de (Williams, 2009, p. 11-20)

Luego de esta reseña, podemos comprender lo que implica la creación de la ilusión del movimiento. Tanto en el corto animado, *Living Dead Doll*, como en *Ser Superior*, se llevó a cabo la experimentación en el mundo de la animación a través del legado de estos métodos y de la influencia de exponentes que hicieron escuela.

A partir de esto la función del Ilustrador se convierte en la de animador, y en el caso personal, en ambas a la vez. Y a partir de este camino de nuevas posibilidades se da la chance de convertir a mis imágenes fijas en algo más, el discurso adquiere otra dimensión dando lugar a:

- Ilustraciones que se mueven en el tiempo

- Ilustraciones que caminan; ver una serie de imágenes que creamos, que cobran vida y comienzan a caminar, es algo realmente fascinante.

- Ilustraciones que dicen algo; la expresividad que se logra es asombrosa,

Y como toda nueva experiencia, al crear algo único que nunca pensamos que podría resultar, resulta infinitamente placentera.

V.III. Análisis comparativo: “Living Dead Doll” y “Gertie, the Dinosaur”, de Winsor Mc Kay

En este último apartado nos centraremos en un análisis comparativo entre las características del corto animado “*Living Dead Doll*”, y las de “*Gertie, the Dinosaur*”, del maestro Winsor Mc Kay.

Con respecto a la obra personal, este corto animado es el primer acercamiento al mundo de la animación; y comprende un proceso de pruebas y experimentación a través del uso de técnicas tradicionales para lograr la ilusión del movimiento.

Este era el objetivo principal en el momento de su producción, y para su consecución debía recurrirse a un simple argumento, que muestre acciones básicas en el tiempo.

En *Living Dead Doll* (fig. 51) contamos una breve historia donde un muñeco de trapo cobra vida. Éste deja su estado de objeto inanimado para adquirir características de un personaje, que a través de sus movimientos y expresividad, lograr una respuesta emotiva en el espectador.

En relación, podemos señalar un recurso del lenguaje animado que es la *metamorfosis*, que a través de Wells es la *capacidad que tiene una imagen de cambiar literalmente en otra imagen completamente diferente*.¹⁴⁶

Y este cambio engloba, tanto esta transformación del personaje de objeto inanimado a entidad viviente; como la transformación de una serie de imágenes fijas creadas previamente, a imágenes en movimiento a través de los métodos y técnicas de la animación.

La metamorfosis ayuda a agregarle otra dimensión al estilo visual de la animación al crear un estado abstracto entre una imagen inicial y una imagen final. También crea un nexo entre imágenes que aparentemente no tienen relación alguna, a favor de contar historias de un modo original. Esto desafía el desarrollo lógico de los relatos, se rompen las ilusiones del espacio físico, “*se desestabiliza la imagen y se puede hacer borrosa la división entre lo real y lo imaginado, entre lo cierto y lo especulado*.”¹⁴⁷

Con esto dicho, podemos observar que la personificación del muñeco de trapo evidencia esa traslación; puesto que en *Living Dead Doll* (ver capturas de la figura 51):

-En un principio, muestran al muñeco en su carácter de objeto inanimado sobre el suelo.

¹⁴⁶ (Plazas, 2010, p. 16) Citando a Paul Wells en *Understanding Animation*, 2008, p. 68 - PDF

¹⁴⁷ (Ibid., p. 16)

- Luego cobra vida y se levanta lentamente para salir del cuarto,
- Comienza a caminar y en su pausado andar, comienza la exploración de un nuevo mundo
- Así descubre otros objetos con los que puede interactuar, como por ejemplo la gigantesca mesa que se erige ante sus ojos.
- En su afán de exploración comienza a trepar sobre una de las patas de una mesa hasta llegar a la cima.
- Luego descubre otro personaje de similares características, otro muñeco viviente de mayor dimensión.
- Ante la amenaza del otro muñeco, éste muestra un sentimiento de miedo, y al asustarse decide escapar.
- En los cuadros de su escape frenético, corre sin parar sin darse cuenta del libro que se encuentra apoyado sobre la mesa. Y el personaje finalmente se tropieza y cae al vacío.



Figura 51 - capturas del corto animado *Living Dead Doll*. Obra personal, 2006.

Como anteriormente señalamos, estos cuadros muestran esta metamorfosis del personaje, a través de las acciones básicas del movimiento, como pararse, caminar y trepar. Pero también adquiere personalidad.

Esto significa una expresividad emotiva que conecta al espectador con el personaje al añadirle sentimientos propios de un ser humano.

Este *simbolismo* es aprovechado para reforzar la estructura narrativa, como así también para evocar un significado. Si bien el objetivo es lograr mediante la experimentación la ilusión del movimiento sin darle mayor importancia a la historia. Resulta imposible dejar de lado el mensaje o enunciado del artista, pues con el relato, consciente o inconscientemente se evoca un significado marcado por nuestro pensamiento interior y va más allá de las intencionalidades originales.

Por lo tanto este simbolismo puede cambiar el modo de entender esta historia y *enriquecer sus implicaciones*. En el campo de la animación se abre la posibilidad de operar con representaciones que pueden remitir al mundo real o no (en el caso de la animación experimental), y las figuras y o objetos *pueden pasar por diversas transiciones y actuar de diferentes maneras*¹⁴⁸

Y con esto apelamos al tercer recurso de la animación, que es la *penetración*, en relación con la introducción del espectador en el relato. La animación de un muñeco de trapo que se mueve y siente en este campo, nos permite representar lo que comúnmente no es visible. Y a la vez supone “*una herramienta reveladora que sirve para mostrar condiciones o principios que están escondidos o que están más allá del entendimiento del espectador. La penetración ayuda a visualizar conceptos abstractos y estados previamente inimaginables de maneras que son difíciles de representar...La penetración permite mostrar ideas en si mismas... y ayuda a representar ideas que no se pueden poner en palabras sino solamente por lo visual o pictórico.*”¹⁴⁹

Por lo tanto, en el lenguaje animado, a través de los recursos de *metamorfosis*, *simbolismo* y *penetración*, logramos la representación de las acciones en el tiempo de *Living Dead Doll* y captamos la atención del espectador de un modo original mediante métodos nunca antes utilizados. Y esta aproximación hacia la historia también depende del balance que existe entre *representación* y *abstracción*. Por ejemplo, en el lenguaje cinematográfico, la captura mediante las cámaras de una situación cotidiana, remite a imágenes reales a las que estamos habituados a percibir. Por lo que el nivel de representación es muy alto. En el campo de la animación, más precisamente en los *cartoons* o caricaturas, se aprovechan los recursos del lenguaje animado para mostrar imágenes con un nivel de abstracción mucho mayor.

Sin embargo, se deben rescatar algunos aspectos representativos y reconocibles por el espectador, para que la historia sea comprensible. “*Si la animación es muy abstracta y poco representativa, el producto no logra comunicar la historia.*”¹⁵⁰

Por lo tanto, en *Living Dead Doll*, por más de que estemos contando una situación *irreal*, donde un objeto como un muñeco de trapo cobra vida, su representación como tal es reconocible, y sus acciones *personificadas* involucran al espectador, asociando tales características con situaciones que pueden ocurrir en la realidad.

148 (Plazas, 2010, p. 16) Citando a Paul Wells en *Understanding Animation*, 2008, p. 68 - PDF

149 (Ibid., p. 17) Citando a Paul Wells en *Understanding Animation*, 2008, p. 122 - PDF

150 (Plazas, 2010, p. 18) - PDF

En cuando a personalidad se refiere, el corto animado *Gertie, the Dinosaur*, de Winsor Mc Kay (fig. 52), resulta un exponente a destacar.

El brillante creador de la tira cómica *Little Nemo In Slumberland*, fue el primero en intentar desarrollar el lenguaje de la animación como una forma de arte.

Inspirado por su hijo que llevaba consigo unos ejemplos de *flipper books*¹⁵¹, realizó 4000 dibujos de su personaje *Little Nemo* en movimiento. Esto causó una gran sensación al ser proyectado en la pantalla del Teatro Hammerstein de Nueva York, en el año 1911.

Otra de sus experimentaciones fue un corto de animación bastante bizarro titulado, *How a Mosquito Operates* (fig. 53) que también fue recibido de manera entusiasta.

Y finalmente en 1914, llegó el turno de *Gertie, the Dinosaur*, y en la reproducción del mismo, Mc Kay actuó en “vivo” frente a la animación proyectada, sosteniendo una manzana frente a Gertie e invitándola a comer. El dinosaurio inmediatamente bajó su largo cuello y tragó la fruta, asombrando a todo el público presente.

“Esta fue la primera animación con personalidad, podríamos decir, los comienzos de la individualidad de las caricaturas. La representación fue tan convincente y real que la audiencia prontamente se indentificó con Gertie. Fue verdaderamente una sensación”.¹⁵²

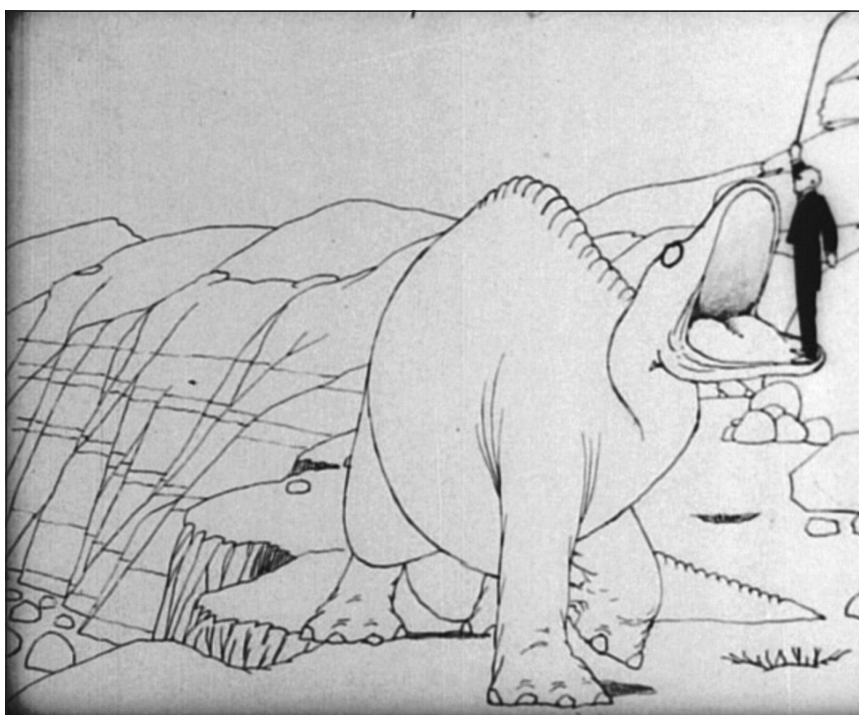


Figura 52 - captura del corto animado *Gertie, the Dinosaur*. Winsor Mc Kay, 1914.

151 Véase p. 110.

152 (Williams, 2009, p. 16)

Ante esto podemos señalar una relación directa con el corto de *Living Dead Doll*, puesto que en ambos ejemplos la personificación de los protagonistas esta presente y el espectador puede llegar a identificarse con ellos. Tanto los movimientos y acciones del muñeco de trapo como los de Gertie están imbuidos de características propias de los seres humanos.

En estas obras animadas, se da un buen uso de la técnica para moderar el nivel de abstracción de lo representado. Y además se da una *ruptura de la realidad*; puesto que un muñeco de trapo viviente, y que un dinosaurio extinguido hace millones de años camine entre nosotros resulta imposible que ocurra en la vida real. Sin embargo el nivel de abstracción de todo lo representado se modera, para que guarde características todavía reconocibles. Lo que sorprende en primera instancia es la personificación, una vez que nos adecuamos a este primer shock, como espectadores esperamos de ahora en más, que cualquier cosa puede llegar a ocurrir.¹⁵³

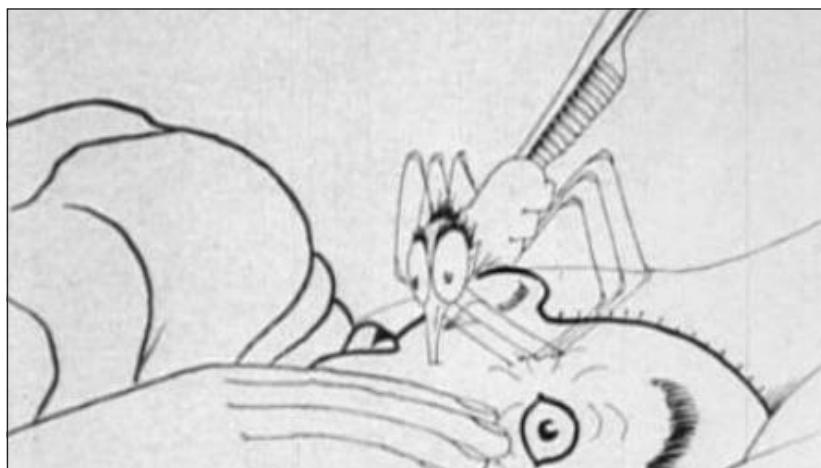


Figura 53 - captura del corto animado *How a Mosquito Operates*. Winsor Mc Kay, 1912.

Visualmente, en estos dos ejemplos encontramos evidentes similitudes, y el hecho de que el corto de Mc Kay haya sido un referente en la producción de *Living Dead Doll*, influyó en su configuración estética. El uso del blanco y del negro, junto con la vibración de la línea, producto de ese fuera de registro tan característico de los años de experimentación en el campo. La creación de más de 700 cuadros de animación hechos a mano, como así también la simulación de la proyección y el uso de filtros para crear la estética clásica de principios del 1900, constituyen un homenaje a Gertie. Esta similitud también se da con respecto al papel del creador, cuando señalamos en el capítulo anterior que la función del Ilustrador y el animador se mezclan. En el caso personal, como Ilustrador, (al igual que Mc kay) la utilización de tramados y diferentes calidades de trazos le

153 (Plazas, 2010, p. 18) - PDF

dan una gran expresividad al personaje; y luego de utilizar los elementos y recursos propios de la imagen fija, hacemos uso y experimentamos con el lenguaje de la animación. La interacción es recíproca y ambos lenguajes confluyen para crear un corto animado cargado de emotividad.

La animación clásica puede considerarse una extensión del dibujo, y al conferirle movimiento a nuestros personajes nos encontramos con los mismos problemas ante la búsqueda de cómo podemos agregarle *expresividad, peso y empatía*¹⁵⁴. Nuestra habilidad como artistas una vez más se pone en juego, y más allá de los avances en animación digital, el legado de los métodos tradicionales perdura en el tiempo para que siempre podamos recurrir a ellos.

154 (Williams, 2009, p. 20)

CAPÍTULO VI

Conclusión

El Cómic, como lenguaje y ambiente que habito, está siempre en el centro de mi discurso. Esto permite manejar en mis trabajos elementos y recursos propios de ese lenguaje y a la vez inventar dentro del mismo nuevas formas de eficacia comunicativa con el fin de reforzar el mensaje, puesto que los amantes del Comic *“hacemos uso activo de él”*.¹⁵⁵

Y gracias a la relación de *interacción recíproca* con otros lenguajes, se generan nuevas posibilidades estéticas; y aquí es donde destaco la *astucia* de los recursos del Cómic para crear formas que le permiten *representar esas nuevas posibilidades estéticas aprovechando sus limitaciones*.

Por ejemplo, bien es sabido que el Cómic está en condiciones de representar el movimiento dentro de sus imágenes a través de los signos de movimiento, pero al tratarse de imágenes fijas, esa duración de la acción no se puede reproducir. Por lo tanto se aprovechan ciertas formas cinematográficas evidenciando una relación con el lenguaje del Cine. Entonces, cuando se quiere representar una secuencia de imágenes en cámara lenta o *slow motion*, en el Cine, basta con prolongar el tiempo de los encuadres. Mientras que en el Comic, para prolongar la temporalidad de las imágenes en pos de ese efecto, recurre astutamente a la *repetición* de las viñetas con mínimas alteraciones para dilatar los tiempos de lectura.

¹⁵⁵ (Barbieri, 1993, p. 281)

Ante lo dicho, y como lo señala Berone; el Comic puede considerarse una *estructura híbrida de significación*.¹⁵⁶

Este concepto da cuenta de la relación e integración de diferentes recursos existentes en otras ramas del arte; como bien señalaba Will Eisner; engloba aspectos de la Ilustración, como así también Pintura, Cine y Literatura. Aspectos combinados que conforman un *Arte Secuencial*.

La integración de imagen y texto como estructura de enunciación permite *delinear una estética en la historieta*. Y esta estética, acompañada de un mensaje o discurso interno del artista, evidencian una ideología. Dada a través de las relaciones de *las propiedades estéticas de un lenguaje y las estructuras de lectura o las formas de función que este lenguaje estimula*.¹⁵⁷

La relación del Cómic con otros lenguajes se da luego de años de experimentación, desde los primeros tiempos hasta el advenimiento de autores que hicieron escuela (Como Eisner, Breccia, Moebius, Miller, entre tantos otros).

Esto da cuenta de la revolución y la influencia de este género en el mundo del Arte. El Comic es “*un lenguaje autónomo y hoy es un hecho que se da por descontado; nadie lo puede poner en duda...*”¹⁵⁸

Siguiendo el lineamiento de Michele Chion en su análisis de la audiovisión. Sostiene que en las películas *se ve y se oye* al mismo tiempo, por lo que la función del espectador es el equivalente a la de *audio-espectador*. Dando lugar esa combinación a su definición del Cine bajo el término de *audiovisión*.¹⁵⁹

Esta combinación es aplicable al lenguaje del Cómic cuando nos referimos a su receptor como *lector-espectador*. Dada su integración entre imagen y texto, (tal como lo señala el maestro Eisner) el Cómic exige del lector-espectador el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal.¹⁶⁰

En el Cómic *se ve y se lee* al mismo tiempo, este ejercicio nunca se da por separado. Por lo tanto, este planteamiento reafirma su autonomía como estructura híbrida, por la interacción del mundo visual con el literario.

156 Según el análisis de Berone, comprende a los *lenguajes o discursos conformados por una pluralidad de códigos en los que intervienen diversas materias significantes*. (Berone, 2010, p. 108) - PDF

157 (Berone, 2010, p. 108)

158 (Barbieri, 1993, p. 279)

159 Chion p. 10 – *La Audiovisión* - PDF

160 Véase Capítulo I, p. 10

Ante el descubrimiento de la animación como un medio que “*permite múltiples estilos y aproximaciones en el proceso de contar una historia o expresar un pensamiento o sentimiento en particular.*”¹⁶¹ Se abre un nuevo abanico de posibilidades visuales.

En conjunto con el Cómic se da una una nueva manera de conferirle “*más vida*” a las secuencias. Los avances en la tecnología y animación digital dan lugar al nacimiento del *motion comic*, o cómic en movimiento. Lo cual nos permite llevar a otra dimensión la lectura de una historia, como así también la posibilidad de llevar un Cómic a cualquier lugar, dada la multiplicidad de dispositivos. El Cómic ya no está más supeditado al papel.

Esta combinación de ambos lenguajes le dan a las historias un nuevo formato, y con la sensación de movimiento real, las acciones de los personajes se inscriben en el tiempo.

La imagen fija se convierte en imagen en movimiento. Las representaciones, que tienen lugar en un espacio, ganan además el ámbito del tiempo, ante la posibilidad de poder reproducir una *duración real*. El tiempo enmarcado en el relato del Cómic se vuelve en tiempo real para el lector-espectador.

En la finalidad del Cómic de generar una respuesta estética en el lector-espectador. Observo que toda representación que hagamos no está exenta de ser una imagen expresiva. Y esta respuesta estética se busca a través de la representación de elementos, personajes y situaciones que remiten a una *realidad reconocible*. Y mediante la utilización de elementos de *carácter universal* y sencillos de subrayar como el contraste, por ejemplo, se logra un *efecto emocional fuerte*.¹⁶²

Por lo tanto el consumo de la imagen por parte del espectador, no se da sin placer. Y este placer del espectador es un concepto inseparable del *placer del creador de la imagen*.¹⁶³

Como todo lenguaje, el Cómic está en constante evolución; y hoy en día, las posibilidades son infinitas. Por ejemplo:

- La creación de personajes con características tan profundas que parecen cobrar vida.
- La posibilidad de transmitir emociones a través de las expresiones del rostro y los signos y símbolos de la estructura del cuerpo humano.
- Hasta la configuración de atmósferas que nos pueden transportar a lugares jamás imaginados.

161 (Plazas, 2010, p. 16)

162 (Aumont, 1992, p. 294-295)

163 (Ibid., p. 331-332)

Cualquiera sean las herramientas y técnicas elegidas, y cualquiera sean las pasiones que nos motivan a su creación; como artistas podemos crear obras que pueden perdurar en el tiempo.

Este arte secuencial nos da infinitud de recursos y el control de los mismos para la consecución de nuestro mensaje; y abordar cualquier temática, por más intrincada que sea.

Al combinar la versatilidad de estilos, y el potencial de la imagenería de la Ilustración, Pintura o el Cine; con el acercamiento emocional de la palabra escrita podemos transmitir lo que queramos.

Para finalizar, recorro a las palabras de Scott Mc Cloud; que señala acertadamente:

*“Todo lo que se necesita es el deseo de que nuestro discurso sea escuchado; junto con la voluntad de aprender y la habilidad de ver, tanto de parte del artista como del espectador”.*¹⁶⁴

*“La regla del lenguaje del Cómic es que no hay reglas, y sin importar todo lo que ya se ha hecho a lo largo de su historia, siempre hay una hoja en blanco para hacer uso del mismo y así poder volcar nuestro pensamiento interior”.*¹⁶⁵

¹⁶⁴ (Mc Cloud, 1994, p. 212-213)

¹⁶⁵ (Mc Cloud, 2006, p. 251)

ANEXO

CD Cortos Animados - Ser Superior y Living Dead Doll

Podrán encontrar compilados en un CD, los cortos animados de Ser Superior y Living Dead Doll analizados en el Capítulo V.

Para su mejor visualización se recomienda la utilización del reproductor “VLC”, cuyo instalador también lo podrán encontrar en su contenido. (Este disco está ubicado en la cara interna de la contratapa)

Bibliografía

- Aumont, Jacques. *La Imagen*. Ediciones Paidós. Primera Edición, Buenos Aires, 1992.
- Barbieri, Daniele. *Los Lenguajes del Cómic*. Ediciones Paidós. Primera Edición, Buenos Aires, 1993.
- Coma Javier. *Historia de los Cómic*s. Editorial Toutain. Volumen 4, Barcelona, 1982.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Editorial Lumen. Séptima Edición, España, 1984.
- Eisner, Will. *El Cómic y el Arte Secuencial*. Editorial Norma. Primera Edición, Barcelona, 1988.
- Eisner, Will. *La Narración Gráfica*. Editorial Norma. Barcelona, 2003.
- Gombrich, Ernst H. *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Séptima Edición, Londres, 1984.
- Gombrich, Ernst H. *Los Usos de las Imágenes. Estudios sobre la Función Social del Arte y la Comunicación Visual*. Fondo de Cultura Económica, México, 2003.
- Groupe µ. *Tratado del Signo Visual. Para una Retórica de la Imagen*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1993.
- Gubern, Román. *Mensajes Icónicos en la Cultura de Masas*. Editorial Lumen, España, 1988.
- Gubern, Román. *Patologías de la Imagen*. Editorial Anagrama, Barcelona, 2004.
- Masotta, Oscar. *La Historieta en el Mundo Moderno*. Ediciones Paidós. Segunda Edición, Barcelona, 1982.

-Mc Cloud, Scott. *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Ediciones Harper, New York, 2006.

-Mc Cloud, Scott. *Understanding Comics. The Invisible Art*. Ediciones Harper, New York, 1994.

-Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*. Editorial Faber and Faber, Gran Bretaña, 2009.

-Wilson, Colin – Odell, Robin. *Jack el Destripador. Recapitulación y Veredicto*. Editorial Planeta. Primera Edición, España, 1989.

Libros digitales en formato PDF

-Chion, Michel. *La Audiovisión*. De la versión impresa en Barcelona, 1993. (<http://esdi.pbworks.com/w/file/34624549/la%20audiovisi%C3%B3n%20-%20completa%20-%20castellano%20-%20michel%20chion.pdf>)

-Da Vinci, Leonardo. *Tratado de la Pintura*. De la versión impresa en Madrid, 1827. (<http://www.escueladavinci.net/noticias/descarga-del-tratado-de-la-pintura-de-leonardo-da-vinci/>)

-Lavey, Anton Szandor. *La Biblia Satánica*. De la versión impresa en New York 1972. (<http://www.tabsmetal.org/La-Biblia-Satanica.pdf>)

-Moynihan, Michael – Soderlind, Didrik. *Lords Of Chaos. The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*. E-book. (<http://dunkelheit616.blogspot.com/2007/10/lords-of-chaos-bloody-rise-of-satanic.html>)

-Vazquez, Laura. *El Oficio de las Viñetas. La Industria de la Historieta Argentina*. De la version impresa de Ed. Paidós. 2010. (<http://ebookbrowse.com/laura-vazquez-el-oficio-de-las-vi%C3%B1etas-baja-pdf-d420352335>)

Artículos digitales en formato PDF

-Barale, Ana María. *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la Historieta*. De la versión de la Universidad Autónoma Metropolitana, 2012.

(<http://www.uam.mx/casadelibrosabiertos/libroselectronicos/NarrativaGrafica/narrativagrafica/assets/basic-html/toc.html>)

-Barroso Castro, José – Sanchez de Bustos, Joaquín. *Propuestas de transcripción para textos del XV y Siglos de Oro*. Universidad de Salamanca 1990.

(http://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/o2/aiso_2_1_013.pdf)

-Berone, Lucas. *Sobre algunos principios de la crítica de Oscar Steimberg. La Historieta como Estructura Híbrida de Significación*. 2010.

(<http://avatares sociales.uba.ar/BERONE%20108-121.pdf>)

-Eseverri, Máximo. *Surrealismo y Animación: notas a propósito de Jan Svankmajer*. 2009.

(<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718847>)

-Gomez Salamanca, Daniel. *Will Eisner y la Novela Gráfica*. 2011.

(<http://www.slideshare.net/Danirock/will-eisner-y-la-novela-grfica>)

-Plazas, Christian Velez. *El Impacto de la Teoría de Géneros Cinematográficos en la Animación Argumental*. 2010.

(http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/impacto-generos-cinematograficos-animacion-argumental-cine-genero-animacion/id/55727827.html)

-Reggiani, Federico. *Análisis, Síntesis y Velocidad: la construcción de la secuencia en la historieta como lugar de emergencia de la instancia de la enunciación*. 2009.

(<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718814>)

Artículos y Revistas

-Aguilera, Ricardo – Díaz, Lorenzo. *La Serie Negra: de la gallardía de Spirit a la acritud de Alack Sinner*. De la Revista *Gente de Comic* N°2, Barcelona, 1989.

-Battista, Ximena. *Cuando Robert conoció a Frank*. De la Revista *Haciendo Cine* N° 50, Buenos Aires, 2005.

-Raimondi, Pablo – Lopez Blas, Manuel. *Biografía del Black Metal. Entre el frío y la Oscuridad del Mal*. De la Revista *Madhouse* N° 50 , Buenos Aires, 1998.

Artículos online

-Barrero, Manuel. *El Bilbaíno Victor Patricio de Landaluze. Pionero del Comic Español en Cuba*. 2004.

(http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/el_bilbaino_victor_patricio_de_landaluze_pionero_del_comic_espanol_en_cuba.html)

-Muñoz Rojas, Ivar. *La Escalofriante Historia del Black Metal: sangre de cerdos, putrefacción y suicidios*. Revista *Rolling Stone* online, 2012.

(<http://rollingstone.es/specials/view/la-escalofriante-historia-del-black-metal-sangre-de-cerdo-putrefaccion-y-suicidios>)

-Vazquez, Laura. *Mort Cinder: memorias en conflicto*. De la sección Argentina en Cuadritos 1.

(<http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/AEC/01/MortCinder.htm>)

Páginas web

<http://www.casebook.org/intro.html> (contacto: 08-04-2013)

<http://www.portalnet.cl> (contacto: 16-03-2012)

http://www.psu.edu/dept/inart10_110/inart10/film.html (contacto: 02-05-2013)

<http://www.rottentomatoes.com/m/crank/> (contacto: 03-05-2013)

<http://www.tebeosfera.com> (contacto: 08-02-2012)

