

# El Registro de Plutarco

Informe final

Julián Rossi

Taller Proyectual de Dibujo - Nivel III - Cátedra Molina  
Universidad Nacional de las Artes. DAVPP.

## El Registro de Plutarco

*Una obra de Micaela F. y sus ayudantes*

Redibujada por Chuky Rossi y AAVV



## **Índice**

<b>Breve descripción del proyecto</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos</b>	<b>4</b>
<b>Problemas</b>	<b>5</b>
<b>Estado de la Cuestión</b>	<b>6</b>
<b>Fundamentación</b>	<b>7</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>8</b>
<b>Marco referencial</b>	<b>11</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>15</b>
Los inicios: antecedentes, origen y conformación del proyecto	16
El manifiesto: consolidación del proyecto	21
La culminación: análisis de operaciones y recursos	29
<b>Conclusiones</b>	<b>50</b>
<b>Árbol de proyección</b>	<b>52</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>53</b>

## Breve descripción del proyecto

*El Registro de Plutarco* es una novela gráfica de 94 páginas de extensión dividida en tres partes. Teniendo como temática la amistad y la identidad, la historia tiene como premisa que las relaciones con el Otro conforman a uno mismo como persona y autor contemporáneo. El relato sigue la investigación que hace Mica sobre Emi (alias Plutarco, alias El artista de la Muerte) su inseguro amigo, compañero y estudiante de la Universidad Nacional de las Artes preocupado por su proyecto final: una obra artística criminal. Familia, amigxs, profesores y hasta artistas de renombre (como Paul Auster, Marta Minujín, Marina Abramovic) se entrecruzan caóticamente en una narración misteriosa y experimental. La historia refleja el fragmentado mundo contemporáneo y las narraciones y relaciones que dan forma a nuestras identidades. Los géneros costumbrista, surrealista y policial se funden en una historieta que experimenta con las infinitas posibilidades del noveno arte.

Además, *El Registro de Plutarco* es un proyecto multiplataforma al contar con su rama digital. A través de Instagram, una cuenta a nombre del personaje de la historieta, sube su diario de anotaciones sobre sus compañeros y profesores de la universidad.

En el presente texto problematizaremos y analizaremos las distintas aristas conceptuales y formales del proyecto. Es importante remarcar que el desarrollo fue escrito al mismo tiempo que la realización de la obra, por lo que el estilo narrativo se asemeja al de un diario.

## Objetivos

El proyecto está motivado por las ganas de rendir homenaje a las personas que me rodean y por la diversión que conlleva realizar una obra basada en ellos mismos. La historieta fue realizada durante mis últimos años de estudio en la Universidad Nacional de Las Artes (Buenos Aires, Argentina), y se tomaron situaciones de ese contexto. *El registro de Plutarco* busca generar un espacio de cotidianeidad que introduzca al lector en la historia para luego sumergirlo en una aventura e investigación policial que lo haga reflexionar sobre la ontología del artista a la vez que le entretenga y sorprenda su lectura. Mi interés pasa por la puesta en página de personalidades, historias de vida y anécdotas dentro y fuera de lo común que resulten de interés para el lector, como si fuese una charla de café.

Uno de los objetivos principales del proyecto es cuestionarse sobre el lugar que ocupa el arte y el artista dentro de la sociedad. ¿Quién decide quién es quién? ¿Es la determinación de una identidad una estrategia para sobrevivir? ¿Cómo se relaciona nuestra identidad con nuestra obra artística? ¿Es la obra una forma de justificar nuestra identidad ante el mundo? El proyecto busca promover una reflexión sobre estas preguntas al mismo tiempo que la acción transcurre en un contexto donde el sistema dominante es el del arte contemporáneo. Es una meta del proyecto lograr dilucidar las diferentes formas que puede tomar el artista en este sistema. En este sentido, uno de los objetivos del proyecto es crear un espacio para reflexionar sobre la necesidad de proyectos solidarios y colectivos en tiempos de modernidad líquida.

Otro de los objetivos conceptuales del proyecto es aprender sobre las distintas concepciones del arte en los últimos tiempos para reflexionar qué es lo que hago con mi propio arte. El proceso de realización de la historieta no es solo un medio para llegar a un fin, sino que forma parte de la obra final. Durante la producción del proyecto se busca incorporar nuevos conocimientos obtenidos durante los estudios en la UNA, ya sean técnicos, conceptuales o históricos.

La pregunta ontológica del arte y el artista en la trama de la historia posibilita la experimentación estética dentro del estricto campo de la historieta. Es un objetivo central del proyecto la continua búsqueda de nuevas formas de narrativa visual que se ajusten al guión de la historia. Otra de las preocupaciones estéticas es el estudio de la relación entre blancos, negros y grises ópticos en las páginas. Experimentar con las claves de valor de cada página es uno de mis principales intereses, además de la generación de contrastes que resalten y faciliten la lectura de determinados momentos de la narración. Además, la estética de los personajes buscará una síntesis que defina distintas identidades en un bajo grado de iconicidad eliminando datos visuales que no aporten significativamente a este



objetivo. También se tiene como meta la fusión de géneros narrativos tales como el costumbrista, policial y surrealista para representar una realidad desordenada. Sucintamente, el proyecto busca lograr una obra de fácil y rápida lectura visual que vaya variando su estructura a lo largo de la historia para lograr la sorpresa y el interés del lector.

## **Problemas**

El proyecto se desarrolla a partir de preguntas tales como las descritas previamente: ¿Quién decide quién es quién? ¿Es la determinación de una identidad una estrategia para sobrevivir? ¿Cómo se relaciona nuestra identidad con nuestra obra artística? ¿Es la obra una forma de justificar nuestra identidad ante el mundo? Las problemáticas giran en torno a las narraciones que nos conforman como personas. En el proyecto se reflexiona sobre los pensamientos barthesianos relativos a las intertextualidades y las múltiples citas que forman los textos. Además, se imponen interrogantes relativos a la contemporaneidad vista como caos y desorden, para luego pensar cómo superar esa realidad fragmentada. El proyecto problematiza la noción individualista de autor generando una pregunta troncal: ¿soy autor de mis propios relatos?

## Estado de la Cuestión

Podemos encontrar algunas obras literarias o historietas que hablan sobre el cuestionamiento de la autoría individual y las narrativas conformadoras de la identidad.

Juan Luis Martínez, poeta chileno, publicó *La nueva novela* en 1977. Este libro paradigmático de la neovanguardia poética es una obra que descoloca al lector yuxtaponiendo en sus páginas problemas de física o matemáticas con problemas de gramática, sintaxis o éticos. Pareciera que quien escribió el libro estaba intentando borrar sus huellas incorporando textos de diversas fuentes haciendo notar este carácter fragmentario. J. L. Martínez incluso tacha su nombre en la portada del libro, lo que podría interpretarse como una forma de decir que su libro es un tejido de citas e instrucciones que conforman un sistema-libro colaborativo.

En el ámbito de la historieta es importante mencionar *Ciudad de Cristal*, realizada en 1991 por Paul Karasik y David Mazzucchelli. La historieta es una adaptación de la novela homónima de Paul Auster cuyos temas del lenguaje y la identidad se despliegan en una historia policial, al igual que el presente proyecto.

En 1997, el historietista español Max publica de manera serializada *El prolongado sueño del sr. T*. La historieta trata de un viaje interior, onírico e iniciático, en el que Max explora las distintas caras ocultas que todos tenemos. Se tratan temas como la interpretación de los sueños, la muerte y las distintas facetas del hombre que terminan conformando su identidad.

Por otra parte, la cuestión de la esencia del arte contemporáneo y sus personajes dentro de un ámbito universitario puede rastrearse en la brevísima historieta del estadounidense Daniel Clowes titulada *Art School Confidential*, publicada en 1991 en *Eightball* #7. Las cuatro páginas de historieta satirizan a las academias de arte estadounidenses y sus personajes, presentada de manera sensacionalista, basándose en la propia experiencia de Clowes en esos ámbitos.

## Fundamentación

El proyecto se propone seguir aportando a una mirada global de la disciplina de la historieta. *El registro de Plutarco* busca aportar un grano de arena a la relación entre las artes visuales y el arte de las viñetas, históricamente discriminado del selecto grupo de las bellas artes. El teórico Thierry Groensteen (2000) explica que su percepción devaluada se debe principalmente a cinco creencias que él denomina *les cinq handicaps symboliques*: “1° Es un híbrido, el resultado de la cruce entre texto e imagen; 2° Sus ambiciones narrativas parecen mantenerse en el nivel de la sub-literatura; 3° Tiene conexiones con una rama inferior de las artes visuales, la caricatura; 4° Aunque a menudo hoy son dirigidas a los adultos, las historietas no proponen otra cosa que el regreso a la infancia; 5° Las imágenes que produce serían indignas de respeto y atención, por su multiplicidad y reducido tamaño” (p. 35). Para Groensteen, la complejidad de la historieta es tal, que conforma un lenguaje, un sistema propio para generar sentidos. “Las historietas son por lo tanto una combinación original de un (o dos, con la escritura) sujeto(s) de expresión, y una colección de códigos [...] la cuestión presentada al analista no es cuál código privilegiar, es el encontrar un camino al interior del sistema que permita la exploración en su totalidad a fin de encontrar coherencia [...] (Groensteen, 2007). Daniel Clowes expresa irónicamente estas creencias en el remate de *Art School Confidential*:



El presente proyecto plantea una comunión entre el ambiente de las artes y el de la historieta, fusionando ambos mundos, que poco a poco se están amigando en los últimos tiempos.

Además, *El registro de Plutarco* plantea temáticas contemporáneas como la construcción de la identidad y las expectativas de la sociedad sobre esas identidades. En este sentido, la pertinencia de este proyecto cobra valor debido a los interrogantes que la historia puede generar en el lector o lectora.

## Marco teórico

El soporte conceptual para la realización de este proyecto parte de autores relacionados con las ciencias académicas y de otros vinculados a la especificidad de la disciplina historietística.

Para intentar responder a las problemáticas post modernistas y contemporáneas del proyecto, se utilizan principalmente los pensamientos de Roland **Barthes** (Cherbourg, 1915 - París, 1980). Este crítico, ensayista y semiólogo francés fue uno de los principales representantes de la nueva crítica o crítica estructuralista. Influido por la obra de los lingüistas Leonard Bloomfield y Ferdinand de Saussure, a principios de los años setenta se propuso, junto a Julia Kristeva, Phillipe Sollers, Jacques Derrida y Jacques Lacan, fundar una nueva ciencia, la semiología, para estudiar la naturaleza, producción e interpretación de los signos sociales a través del análisis de textos. De este modo, investiga de qué manera y quiénes son los actores de las enunciaciones, y comienza a darle importancia a la noción filosófica del "yo" narrador. En su texto *La muerte del autor* (1968) Barthes define al texto como un tejido de citas constituido por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, y donde ninguna de las cuales es la original. La escritura es un lugar neutro donde acaba por perderse toda identidad y en donde el escritor se limita a imitar un gesto siempre anterior. Esto da lugar a una destrucción de toda voz, de todo origen, y a lo que Barthes llama la muerte del autor. Al mismo tiempo, nace el lector, que sería el lugar donde se recogen multiplicidad de escrituras que forman un texto. En palabras del autor: "[...] el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino [...]" (Barthes, 1987)

Además, son importantes para orientar este trabajo los aportes del sociólogo, filósofo y ensayista Zigmunt **Bauman** (Poznan, 1925 - Leeds, 2017) quien postula el concepto de *modernidad líquida*. Ve a la liquidez como una clara representación de nuestra realidad actual, en la que todas las cosas fluyen, se desplazan, se desbordan, se filtran y gotean, siempre por un periodo de tiempo limitado y sin ocupar un espacio concreto y definido. La modernidad líquida se manifiesta en muchos aspectos de la vida, uno de ellos el trabajo: los cambios constantes y las exigencias cada vez más limitantes del mercado laboral

atemorizan a los trabajadores, que no pueden seguir el ritmo vertiginoso de esta realidad. Es fundamental para el marco teórico la problemática que presenta la modernidad líquida en la búsqueda de la identidad del hombre y el problema de las relaciones. Según Bauman (2010): [...] “pocos de nosotros estamos expuestos a una sola “comunidad de ideas y principios”, [...] así que la mayoría tenemos problemas parecidos con la cuestión de l'ipséite (coherencia de lo que nos distingue como personas)” (p. 34). Debido a la fugacidad de los valores actuales, la tarea de construirse a sí mismo como sujeto, se sostiene en cimientos débiles, causando fragilidad y desarraigo en las personas. Bauman habla de identidades percha, una nueva identidad flexible que puede adaptarse a diferentes escenarios y personas, pero que ya no se relaciona con la construcción de un “yo”, sino que es en función a los demás, lo que genera en los sujetos una fuerte dependencia para con los otros y las expectativas de estos, que deberán ser cumplidas. Entonces, las relaciones humanas son afectadas, reinando en la sociedad un mayor egoísmo que no permite generar lazos y compromisos por miedo a perder la libertad y ese estado líquido que pareciera estar libre de ataduras.

Otro autor que servirá como marco teórico es el filósofo italiano Bifo **Berardi** (Bologna, 1949), importante figura del movimiento autonomista italiano que escribió numerosos ensayos y ponencias sobre las transformaciones del trabajo y los procesos de comunicación en el capitalismo postindustrial. Bifo utiliza conceptos tales como *semiocapitalismo* y *modelización biosocial de la sensibilidad* para comprender la dinámica del dominio financiero, tecnológico y psíquico a la cual estamos subordinados. Para Berardi (2007), el “semiocapitalismo es el modo de producción en el cual la acumulación de capital se hace esencialmente por medio de una producción y una acumulación de signos: bienes inmateriales que actúan sobre la mente colectiva, sobre la atención, la imaginación y el psiquismo social.” Esto lleva a una mutación en la sensibilidad producida por *dispositivos tecnolingüísticos* que transforman la forma en que se relacionan los cuerpos físicos. El pensador explica que la atrofia de la sensibilidad implica una atrofia de la empatía, que es la capacidad de sentir-con, de sentir al otro como prolongación de mi existencia y de mi cuerpo. En este sentido, Bifo piensa que con la desertización de la vida cotidiana, es decir, la pérdida de percepción del cuerpo del otro como continuación sensible de mi cuerpo, se pierde la base sensible de la solidaridad.

Como referencia teórica respecto a la ontología del arte en el contexto actual se tienen en cuenta los trabajos de pensadores como Arthur Danto, César Aira y Enrique Dussel.

Arthur **Danto** (Ann Arbor, 1924 - Manhattan 2013), crítico de arte y profesor de filosofía de los Estados Unidos, pensó la idea de *la muerte del arte* a partir de la década del 60-70 con

las obras de Warhol. A lo largo de los años, Danto fue explicando su concepto, que más bien se trataría de una renovación del arte, es decir, la desaparición de los estilos progresivos del pasado en pro de un relato plural contemporáneo. Danto critica a la teoría de la evolución darwinista de los estilos, y entiende al arte contemporáneo como una desvinculación con los viejos relatos. Danto quiso demostrar que se había cerrado el desarrollo histórico del arte, dando el calificativo de posthistórico a todo lo que se había desarrollado a continuación. El arte posthistórico carece de un relato legitimador y universal (al contrario que los anteriores modelos y expresivos del arte) ya que el momento artístico actual se caracteriza por la total libertad creativa -siempre sujeta a un mercado y su demanda- y el pluralismo. Para este crítico, lo contemporáneo y moderno no son conceptos temporales sino lo que pasa después de terminado un relato legitimador del arte. El arte contemporáneo no sería un estilo artístico sino un modo de utilizar los estilos y el arte que ya se ha hecho. Lxs artistas pueden disponer libremente del arte del pasado utilizándolo en sus obras, realizando citas a otros estilos o también mediante la apropiación de imágenes. En *Después del fin del arte* (1999) Danto, sugiere “marcar una diferencia entre las formas y cómo nos relacionamos con ellas. El sentido en que todo es posible es aquel en el cual todas las formas son nuestras (que no significa que no haya formas distintivas de las de nuestro período). El sentido en que no todo es posible indica que debemos relacionarnos con ellas a nuestro modo. Y dicho modo es parte de lo que define nuestro período” (p. 224).

También tomaremos de referencia el ensayo *Sobre el arte contemporáneo* (2010) de César **Aira** (Coronel Pringles, 1949). El escritor argentino plantea que la obra de arte contemporánea está un paso adelante que su propia reproducción y es en este sentido en que la obra de arte y su reproducción juegan una carrera continua en la que el arte trata de conservar ese quantum no reproducible mientras que la reproducción genera nuevos perfeccionamientos que intenten captarlo. El arte puede convertirse en algo que fue o algo que será, generando un desplazamiento desde la obra de arte como objeto bello hacia la obra de arte como “soporte de la biografía del artista”, como un documento o promesa, emergiendo así el relato sobre la obra.

Siguiendo con los pensadores que cimientan las bases de este proyecto, es significativa la mirada artística que posee Enrique **Dussel** (La Paz, Mendoza, 1934), académico, filósofo, historiador y teólogo argentino. Su estética de la liberación se propone una suerte de meditaciones que pretenden abordar los problemas que considera apremiantes en nuestros días, desde una mirada latinoamericana. Critica a aquella estética que lleva el estandarte de la belleza, considerando a ésta desde el horizonte del ethos capitalista y dejando fuera, como fealdad, a todo aquello que escapa a su lógica. Esa estética ha configurado en las conciencias una potente “anestésica” que imposibilita escuchar el lamento de quien padece

en carne propia las injusticias de un sistema que no lo ha contemplado en la construcción de su sistema-mundo. Dussel habla de una estética relacionada con el ser, explicando que el artista tiene la misión, primeramente, de comprender el ser de todo aquello que habita el mundo.. La visión de Dussel desmitifica la obra de arte como una expresión de una mera vivencia subjetiva armónica y le otorga la misión de expresar ante la historia, ante sus propios cogestores de la cultura el sentido radical de todo aquello que habita el mundo de los hombres.

Con respecto al apoyo teórico a la hora de producir y analizar la historieta es imprescindible recurrir a Scott **McCloud** (Boston, 1960). En su libro *Understanding comics* (1993), el historietista y ensayista estudia en profundidad “el arte invisible” mediante una historieta que ve a esta disciplina como forma artística y medio de comunicación. Para este proyecto nos plegamos a la definición McCloud (1995) de la historieta: “Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p.9). A través de varios capítulos, McCloud explora: el lenguaje de los “cómic” (clasificando a las imágenes icónicas por distintos niveles y modos de abstracción); la clausura (lo que el lector imagina que sucede entre viñeta y viñeta); el manejo del tiempo (a partir de cómo se utilizan las viñetas); la expresividad de diferentes tipos de trazos; la articulación entre imágenes y textos; la metodología de trabajo (estableciendo un sistema de seis pasos); y el uso del color (condicionado por las tecnologías y el mercado). Además, serán tenidos en cuenta a la hora del análisis formal de la historieta los aportes teóricos del famoso historietista Will **Eisner** (Nueva York, 1917 - Florida, 2005) y del teórico belga Thierry **Groensteen** (Bruselas, 1957), entre otros autores. También, se recurrirá a los trabajos de investigación de Tatiana Blanco Cordón, Manuel Loza y Carlos Brizuela Cabeza, que aportarán mayor claridad a la hora de organizar los conceptos necesarios para el análisis de operaciones utilizadas.

## Marco referencial

Para la producción de este proyecto es importante señalar ciertos autores del mundo de la historieta cuyas obras fueron tomadas como referencias.

Ya hemos nombrado a Max y su obra *El prolongado sueño del sr. T*. También pusimos el ojo en el trabajo de Paul Karasik y David Mazzucchelli en *Ciudad de Cristal* y la obra de Daniel Clowes en *Art School Confidential*. Estos autores, debido al grado de iconocidad que utilizan, la forma rítmica de narrar y componer, el uso del blanco y negro, y las temáticas que abordan, son fundamentales para pensar este proyecto.





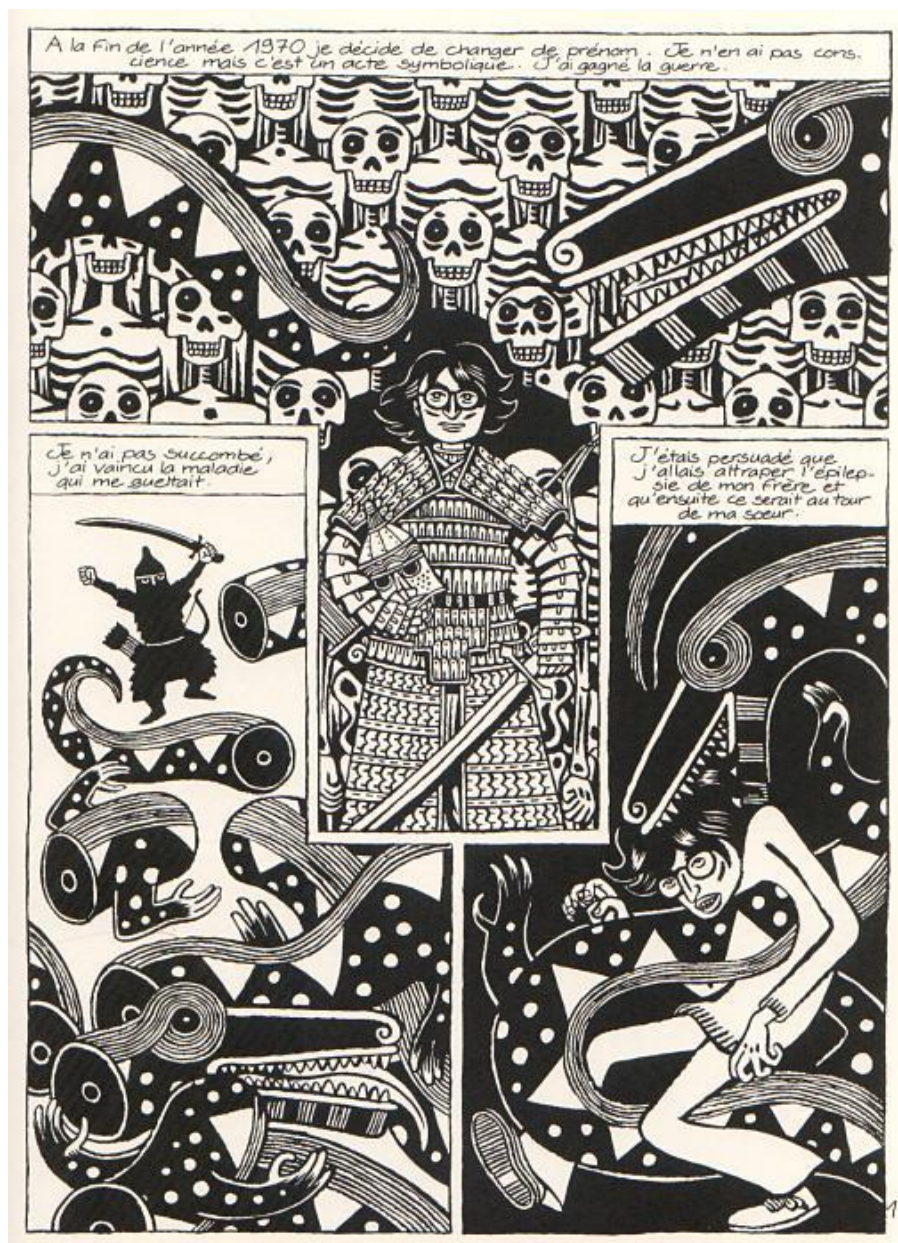
Max, *El prolongado sueño del sr. T.* 1997. Paul Karasik y David Mazzucchelli, *Ciudad de Cristal*, 1991.



Daniel Clowes, *Art School Confidential*, 1991.



Sin embargo, un autor que no puede faltar en este marco referencial es **David B.** (Nîmes, 1959), historietista francés, cuyo verdadero nombre es David Beauchard. Es cofundador de la editorial independiente de historietas L'Association y publica varios trabajos en Lapin, la revista de la editorial. Su obra más relevante es *La Ascensión del Gran Mal* (1996-2003) una serie autobiográfica de seis volúmenes en que el autor relata su infancia y juventud, presididas por la epilepsia de su hermano. En esta obra y en otras posteriores, se destacan sus viñetas recargadas y sin embargo equilibradas, así como por la presentación de forma visual de conceptos de una gran abstracción. Presenta un original estilo en blanco y negro, balanceado como el ying y el yang, notablemente influenciado por artistas como George Pichard y Jacques Tardi.



David B., *La Ascensión del Gran Mal*, 1996-2003.

Frederik **Peeters** (Ginebra, 1974), historietista e ilustrador suizo, es otro de mis referentes de la historieta europea. Su primera obra *Píldoras azules* (2008) es una crónica personal de su amor por una mujer afectada por el virus del VIH. Tras alcanzar el éxito a los 27 años, Peeters no se estanca en un tipo de relatos sino que comienza a jugar con diferentes tipos de géneros. Una de sus grandes historietas de referencia, es *Lupus* (2011) una road movie espacial en cuatro tomos del improvisado e iconoclasta protagonista homónimo. En esta obra, juega a desmoronar el canon de la aventura espacial con ironía, introduciendo problemas de la cotidianidad en un mundo de ciencia ficción. El trazo de Peeters es dinámico y su línea, realizada a pincel, muy modulada.



Frederik Peeters, *Píldoras azules*, 2008.

En el contexto latinoamericano, una gran filiación es **Marco Tóxico** (La Paz, 1982), artista gráfico boliviano que realiza trabajos en ilustración, grabado e historieta. La influencia del grabado en sus ilustraciones es notoria en la forma que las compone y entinta. El modo de generar sombras con su pincel, es una de las influencias a la hora de realizar el presente proyecto.

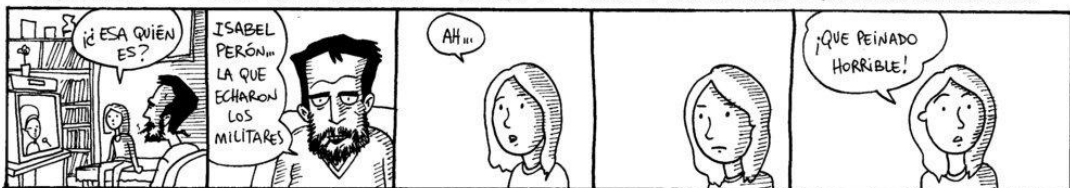
La obra de Ángel **Mosquito** (Martínez, 1976), técnico agrónomo, ilustrador e historietista argentino, es una gran influencia para el estilo de dibujo del proyecto. Sus tiras cómicas autobiográficas, que llevan el nombre de *El granjero de Jesús*, tratan temas de su vida cotidiana y su evolución como persona a lo largo de los años, en un marco suburbano post crisis del 2001 en la Argentina. Su estilo de dibujo esuelto, dinámico y expresivo.



Marco Tóxico, *Máscara*, 2019



ANEXO: EL PRESENTE COMIC-SHOW LE RECUERDA QUE EL MUNDIAL DE "PATO" SE HACE EN LA ARGENTINA ESTE AÑO.



visite: [www.termotanquedejerusalem.blogspot.com](http://www.termotanquedejerusalem.blogspot.com)

Ángel Mosquito, *El granjero de Jesús*, 2005-2018

## Desarrollo

### Los inicios: antecedentes, origen y conformación del proyecto

Desde mis historietas hasta mis dibujos y pinturas noté que era recurrente la creación de personajes basados en ciertas personas de carne y hueso que están presentes a mi alrededor. Dichos personajes resaltan una determinada característica que me resultó curiosa al momento de su creación. La esencia de estos personajes se amplifica en la obra. En este sentido, pensé en Dussel (2006) y su texto *Estética y ser*:

“El artista es mucho más que un imitador y su misión es mucho más alta y humana que la mera expresión de la belleza, sobre todo cuando ésta se entiende como mera vivencia subjetiva. [...]

El artista reactualiza, en el momento de su inspiración, de su intuición artística, esa comprensión del ser de los entes dentro de un mundo. Esta intuición es un penetrar las cosas hasta su fundamento, es un leer dentro de ellas su misterio más olvidado. Comprender el ser es, dicho de otro modo, llegar a develar lo oculto. El artista tiene la misión, primeramente, de comprender el ser de todo aquello que habita el mundo. Dicho mundo es necesariamente un mundo cultural e histórico. El hombre, de tanto habitar su mundo lo torna deslúcido, lo habitualiza, lo opaca por el uso; el mundo cotidiano pierde el sentido y todo se trivializa en lo impersonal, en la inautenticidad, en las cosas instrumentales cuyo ser yace en el olvido. Si los hombres no tuvieran quienes les mostraran el ser olvidado de los entes del mundo todo tornaría a la oscuridad originaria. El hombre debe sin embargo trascenderse, es decir, debe recuperarse con sentido a través de una continua interpelación desde la cumbre del ser de los entes. El artista, como decimos, comienza su tarea por una comprensión del ser, por su intuición” (p 173-181)

Luego, Dussel explica que el siguiente paso del artista es expresar el ser comprendido, mostrándose en la obra en su individualidad inmediata y absoluta. La visión de Dussel desmitifica la obra de arte como una expresión de una mera vivencia subjetiva armónica y le otorga la misión de expresar ante la historia, ante sus propios cogestores de la cultura el sentido radical de todo aquello que habita el mundo de los hombres. Veo que esta idea de cotidianidad aparece en mis dibujos y obras. Sin embargo, siento que no expresan un carácter solemne sino un sentido cómico del mundo que me rodea.

Formando parte de ese mundo, también sentí la necesidad de autorepresentarme en retratos. En estos retratos me presenté como lo hacen los artistas proclamados, con mirada



seria y elementos artísticos. Reflexionando sobre la cuestión de la comprensión de los seres, noté que me burlaba de mí mismo y mi insegura identidad. Entonces empecé a pensar en las diferentes identidades que asumo en mis obras para expresar distintos temas. La identidad principal es el pseudónimo Chuky, que aparece para demostrar explícitamente que estoy hablando de algo cómico. Luego el uso del apellido Rossi se presenta para firmar obras que quiero disfrazar de serias y tradicionales. Mi nombre Julián es usado únicamente para dibujitos destinados a familiares o amigos. Mi segundo nombre Ernesto aparece en ocasiones para resaltar el carácter único de una obra.



*Autorretrato. 2017*

Paul Auster, uno de mis autores literarios favoritos, juega permanentemente con las identidades y la autoría de la obra. En *Ciudad de Cristal*, por ejemplo, el protagonista, escritor, asume diferentes identidades: nació como Daniel Quinn, quien no existía para nadie más que para él; escribe usando el nombre de William Wilson, quien llevaba una vida independiente de Quinn; el detective narrador de sus libros Max Work era su propio hermano interior que le hacía vivir aventuras; y por último, en toda la novela, asume la identidad del detective Paul Auster, a quien nunca conoció, por una llamada equivocada al azar.

Cuando Quinn busca al verdadero detective Auster, se termina encontrando con Paul Auster el escritor de esta novela. Auster en este capítulo le cuenta a Quinn que está escribiendo un ensayo referido a la autoría del Quijote, constituyendo una analogía al problema de las identidades de la novela. Cervantes, en el Quijote, dice que lo que se narra es una traducción de un manuscrito de un árabe llamado Cide Hamete Benengeli, de quien no se sabe nada y nunca parece estar presente en los sucesos. Pero Auster tiene la teoría que este árabe es en realidad una combinación de 4 personas diferentes (incluido Sancho Panza) que querían salvar a Don Quijote de su locura haciéndole leer el libro que cuente sus delirios. Auster va más allá y dice que en realidad Don Quijote fingía estar loco y orquestó toda la cuestión con el fin de hacer un experimento para poner a prueba la credulidad de sus semejantes.

Obras de Auster como *Ciudad de Cristal*, *Leviatán* o *La música del azar*, sirvieron como una de las principales influencias para la conformación de la primera sinopsis del presente proyecto. Auster habla de las calles de Nueva York porque las transitó miles de veces. Yo decidí enmarcar mi historia en el conurbano y la ciudad de Buenos Aires, pero específicamente en la Universidad Nacional de las Artes. Si quiero hablar con mi verdad y dilucidar la esencia del mundo tengo que hacerlo observando mi propio contexto, como lo hice anteriormente en historietas basadas en mis etapas de la secundaria. Ahora paso muchísimo tiempo en la universidad y muchas de mis amistades son de este espacio. La idea de contar una historia dentro del extraño mundo del arte me gustó desde el primer momento, ya que considero al arte un campo donde puede pasar cualquier cosa que roce lo fantástico. Y como venía reflexionando sobre mis diferentes identidades artísticas, una narración en la que pueda pasar cualquier cosa hasta en el campo estético me otorga posibilidades infinitas que permiten la afluencia de estas distintas formas de expresión. El mayor problema que enfrento es que el lenguaje de la historieta tiene duras convenciones para que el lector pueda comprenderlo. Todos sabemos que la comprensión y el arte son dos conceptos que pueden verse en un conflicto. Pensé entonces que este conflicto puede ser uno de los pilares del proyecto. No hay que ocultarlo, sino plasmarlo: la comprensión y el arte en una historieta sobre un alumno que vive un mundo artístico en el que intenta encontrar su identidad. La odisea imposible de definirse en un lugar y tiempo donde la dirección que tome un artista es tan buena como cualquier otra, sin importar la dirección que tomes, lo que significa que el concepto de dirección pierde sentido. Esto cree Arthur Danto (1995), para quien el arte tuvo su fin a finales de los años 60. Luego de este fin seguirían produciéndose obras de arte que carecerían de significado histórico dentro de la historia del arte debido a que vivirían en un período “post-histórico del arte”. Sin embargo,

Danto concluye con que el arte siempre tendrá un papel que desempeñar si los artistas así lo desean.

La compañera y mejor amiga del alumno es quien narra la historia. Esta chica está haciendo su proyecto sobre su compañero que hacía un proyecto. La autorreflexión artística es el hecho principal que hizo morir al arte según Danto. En este sentido, el hablar sobre sí mismo e intentar definirse son las principales preocupaciones de la alumna y el alumno de la historia. Al igual que yo como autor, se preguntan si realmente son autores de sus obras. La historia, sin embargo, va a tener un quiebre: un crimen. El alumno, para su proyectual presentó una obra en la que murieron gran cantidad de los espectadores, y la alumna va a investigarlo (la investigación es la presente historieta) mientras él como principal sospechoso está en la cárcel. Aquí la idea es realizar una analogía entre el autor de una obra y el autor de un crimen. Un quién es quién que interpele al espectador, que también duda de su carácter como tal para verse envuelto en una responsabilidad de autoría. Veo a la investigación criminal como una buena excusa para plasmar diferentes personajes en la historia con atractivas esencias. Y dado que en el arte cualquier cosa puede pasar, cualquiera puede ser sospechosx.

En el proyecto también quería realizar operaciones posmodernas como la incorporación de numerosos intertextos. La aparición de artistas reconocidos en medio de la historia me atrae mucho, por lo que empecé a investigar sobre personalidades de este campo que se cuestionen sobre el campo del arte y me evoquen cierto aura chamánico. Me gusta la idea de la exhibición Magos de la Tierra realizada en el Centro Pompidou a fines de los años 90 que reunía artistas vistos como chamanes. Aparecerán en el proyecto figuras como Marina Abramovic, Joseph Beuys, Paul Auster, Juan Luis Martínez, entre otrxs.

Para concluir estas primeras ideas de mi proyecto, quisiera citar a Esteban Ierardo (2005) quien habla de habla de Antonin Artaud de esta forma: “[...]algunos artistas se contentan con crear un jardín de belleza que flota y sobrevive, aun como un frágil nenúfar sobre un océano de cenizas. Artaud no se conforma con la sustitución, la sublimación o la compensación. Necesita ser dentro de la tormenta viva. Presente. [...] Y la tormenta es grito. Golpes sobre rocas. Para producir el fuego. [...]” (p. 19). Creo que la hipersensibilidad en forma de tormenta que busca Artaud es lo que busco en esta historieta, un intento imposible y constante para conocer el mundo, a sí mismo y al arte.

*En ese instante de su mortal ensoñación, el hombre vivo que ha llegado ante la muralla de una identificación imposible retira su alma, con brutalidad.*

*Ahí lo tenemos, arrojado al plano desnudo de los sentidos, en medio de una luz sin depresiones.*

*Fuera de la infinita musicalidad de las ondas nerviosas, presa del hambre ilimitado de la atmósfera, dentro del frío absoluto.<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> ARTAUD, Antonin (2005). El arte y la muerte / Otros escritos. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra .  
p. 28.



## El manifiesto: consolidación del proyecto

Al iniciar el segundo año del proyecto, en abril del 2019, escribí automáticamente estas palabras en un cuaderno:

### Lo que sé

- *Dibujo mi entorno*
- *Me dibujo*
- *No dibujo pasado ni futuro*
- *Dibujo cosas que quiero contar*
- *No dibujo lo que puede dibujar otro*
- *Si no dibujo, no cuento, si no cuento, no existí.*
- *Quiero existir, quiero contar, quiero que me escuchen y escuchar para poder contar cosas nuevas y existir dejando algo nuevo*
- *Si dibujo mi contexto, existo por el contexto*
- *El contexto es igual de autor que yo*
- *Yo lo necesito y él me necesita para ser manifestado*
- *Quiero existir hasta cuando pueda*
- *Mientras exista quiero existir*
- *Si no dibujo lo que sé estoy mintiendo*
- *Si miento es a propósito: para decir algo que creo verdad*
- *Me gustaría que todos y todas pudieran dibujar su contexto. Quisiera verlo. No es posible.*
- *Si sigo escribiendo se me van a quemar las milanesas*
- *Efectivamente fui a verlas y están quemadas*
- *Me gustaría hacer un collage de situaciones. No en dibujo, sino mostrarlas como fueron desde mis ojos.*
- *No dibujo arte contemporáneo*
- *El arte contemporáneo me resulta lógico y necesario. No entiendo a qué artista le gusta hacerlo*
- *No hay más nuevas concepciones o innovaciones artísticas.*
- *Solo hay nuevas herramientas*
- *Me resulta pretencioso y falso establecer un nuevo movimiento o tipo de arte sin saberlo falso*
- *Entonces dibujo mi contexto según mis ojos y mis emociones. Sé que a veces es falso.*
- *Quiero que mi obra sea un agradecimiento-homenaje al mundo-personas que me ayudan a hacerla*

- *Los objetos leit-motiv son símbolos que representan ideas o significados comunes en mi contexto que no puedo explicarlos de otro modo. Sirven para reforzar mi discurso en el aspecto que yo quiera enfatizar. Ejemplos: Termidor, Mirtha Legrand, Libro con patas*
- *No me gusta la repetición de múltiples estímulos exteriores*
- *Me angustia lo efímero*
- *Me angustia no recordar cosas*
- *Quiero ser único, solo yo dibujo lo que yo quiero dibujar*
- *Lo aburrido va en contra de la época actual*
- *Me gustan las obras con sentido del humor*
- *No me gustan las obras explícitas ni implícitas*
- *Descifrar la obra que puede ser descifrable hace a una buena obra*
- *La historieta de autor es una mezcla entre arte y no-arte*
- *Es generosa, honesta. Es tu amiga*
- *Me gusta la gente que te trata como igual.*
- *Mirtha Legrand no nos trata como igual*
- *El Termidor no es tratado como igual*
- *Me gusta la gente que se cuestiona lo mismo que yo, que sabe que vivimos en un torbellino, pero se detiene a conocer lo que quiere y aprender a ser como uno quiere*
- *Odio los discursos crípticos*
- *Si en mi obra no se entiende algo es porque no tiene que ser entendido*

Esta especie de manifiesto nervioso afirma cosas que puedo discutirle un mes después, pero me ayudó a avanzar en la base conceptual del presente proyecto.

### *El “collage de situaciones” y Roland Barthes*

El collage de situaciones se vincula con el interés mío y de mis personajes por la mirada de los demás y por el contexto en general. Veo en mis pensamientos una búsqueda de la presentación de la cita exacta de situaciones. Lo que me lleva a pensar en una clara mirada posmodernista de la vida y del arte. Las citas, las intertextualidades, son señales que marcan esta época y el teórico Roland Barthes es fundamental para su comprensión. Su pequeño ensayo *La muerte del autor* lo explica muy bien. Barthes (1987) dice que el autor entra en su propia muerte cuando aparece la escritura, que destruye toda voz y todo origen. A la vez, el autor nace y vive sólo en ese momento de enunciación. Entonces el campo de origen es el lenguaje y el autor nunca es nada más que quien escribe. Barthes habla del texto como un tejido de citas: está constituido por un espacio de múltiples dimensiones en el

que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, y donde ninguna de las cuales es la original. Por lo tanto, el escritor se limita a imitar un gesto siempre anterior. En conclusión, para Barthes, la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, y éste ya no puede ser personal. Allí es cuando Barthes realza la figura del lector, quien recoge la multiplicidad de escrituras que dialogan unas con otras. Entonces, finalmente, “el nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor” (Barthes, 1987).

El lector o mi contexto va a ser el que le de sentido al collage de situaciones que enuncio en mi obra. Los personajes de la historia actúan como citas del mundo que me rodea, y el lector debe decidir si estos personajes son autores de un crimen/obra.

Este camino barthesiano me enfrenta en la vida a otros artistas o pensadores que trabajaron con una temática afín. Como los personajes de Auster que se entrecruzan por azar, diferentes autores y acontecimientos están apareciendo para continuar mi reflexión.

- 1) Para un trabajo que estoy escribiendo sobre León Ferrari, decido investigar una de sus obras destruidas en la muestra del 2004 en el CCR. Esa obra es una escultura conformada por vegetales y cucarachas de plástico dentro de una caja de acrílico transparente en donde el artista escribió íntegramente el cuento *El inmortal* de Borges. Esta cita, que ya en el contexto de obra rota por un proyectil adquiere un nuevo significado, habla de un soldado romano que encuentra una ciudad de seres inmortales. La ciudad es un conjunto de laberintos sin sentido, al igual que los textos indescifrables de los que habla Barthes. Los inmortales crearon esa ciudad a partir de repetir un gesto siempre anterior, debido a que un ser inmortal es todos los seres del pasado y del futuro. La inmortalidad aniquila toda individualidad. Una persona se eternaliza cuando forma parte de otra persona.
- 2) Sigo la pista de Borges que apareció involuntariamente en mi camino. Dentro del libro de cuentos donde encontré *El Inmortal*, me llama la atención *Pierre Menard, autor del Quijote*. Su lectura fue fundamental. Pierre Menard es un autor ficticio que decide escribir de nuevo el Quijote, como lo escribió Cervantes. Sin embargo, a pesar de que textualmente es el mismo Quijote, su significado cambia a partir del análisis del contexto de la persona que lo escribió.
- 3) Buscando análisis del cuento de Borges, me topo con influencias que pudo haber tenido el escritor. Encuentro a Marcel Schwob con su libro *Vidas imaginarias*. Borges (1997) lo analiza: “Los protagonistas son reales; los hechos pueden ser fabulosos y no pocas veces fantásticos. El sabor peculiar de esta obra está en ese vaivén” y

Schwob (2003) dice “el arte del biógrafo consistiría en dar el mismo valor a la vida de un pobre actor que a la vida de Shakespeare”.

Lo sorprendente fue cruzarme con Plutarco y su colección *Vidas Paralelas* de finales del siglo I, en la que compila y compara biografías de personajes griegos y romanos.

Cuando empecé a pensar los personajes de mi historieta y definí sus características en base a personas que conozco en mi vida cotidiana no sabía si dejarles el nombre real o cambiarlo por otro. En ese momento me había cruzado con el personaje principal al que le pregunté qué nombre le gustaría tener en mi narración. Me dijo Plutarco.

Desconozco las razones por la que me dijo ese nombre en medio de pasillos de la facultad. Pero siempre sentí que esos acontecimientos que me descolocan significan algo. Googleé Plutarco y encontré a este biógrafo de personajes de su contexto, justo lo que yo quería hacer en mi proyecto.

Y ahora el círculo vuelve a cerrar, apareciendo Plutarco como influencia de un Borges que me crucé al estar citado en una obra de Ferrari. Obra a la que no hubiese prestado atención si un fanático religioso no le hubiera tirado un proyectil, rompiendo el acrílico con el cuento y modificando su sentido. Ferrari mismo cambió el nombre de la obra de *La ciudad de los inmortales* a *Gracias cardenal Bergoglio*. El lector, el espectador, nace y une las citas de una obra para luego generar su propio significado.

### *Cómo sobrevivir en el caos: la Identidad de Bauman y la amistad de Bifo Berardi*

Me pongo a pensar en el contexto que dibujo y por qué lo hago. Siento que su representación le da un sentido a la vida, una especie de afirmación de su existencia en este mundo. Esa búsqueda del sentido podría ser la búsqueda obsesiva de la identidad que analiza Zigmunt Bauman. Este pensador habla de una modernidad líquida difícil de asir, una sensación de inestabilidad del presente e inseguridad para el futuro. Según Bauman (2010), en los tiempos líquidos, “el mundo que nos rodea está rebanado en fragmentos de escasa coordinación y nuestras vidas individuales están cortadas en una sucesión de episodios mal trabados entre sí.” (p. 34). La mayoría de las personas tenemos problemas de consistencia y continuidad de nuestra identidad a través del tiempo, preocupándonos por la coherencia de lo que nos distingue como personas. En este sentido, Bauman dice que “...la "identidad" se nos revela sólo como algo que hay que inventar en lugar de descubrir; como el blanco de un esfuerzo, "un objetivo", como algo que hay que construir desde cero o elegir de ofertas

de alternativas y luego luchar por ellas para protegerlas después con una lucha aún más encarnizada”. (p. 40)

La situación caótica y mal trabada de la realidad, y su manifestación en la identidad me produce angustia. Es posible que necesite de la representación de lazos y relaciones de mi vida para poder afrontar estos problemas. En este sentido, los pensamientos de Bifo Berardi lograron ayudarme a continuar la reflexión. En su libro *Futurabilidad*, analiza las consecuencias de la caótica vida moderna. Dice Berardi (2019): “La anestesia es un efecto de la saturación sensorial y el camino hacia la an-empatía: la catástrofe ética de nuestro tiempo se basa en la incapacidad de percibir al otro como una extensión sensible de nuestra propia sensibilidad” (p. 65). En este fragmento parece coincidir con Bauman en la saturación de estímulos que te encaminan permanentemente a tener que cambiar de identidad y el individualismo que impide la conexión de fragmentos de la realidad. Se me ocurre que los personajes de mi historieta podrían terminar como una red de “extensiones sensibles” que ayuden a atenuar sus angustias.

Es interesante la importancia que Bifo le otorga a la amistad, ya que esta sería un pilar fundamental en la construcción del sentido. Bifo asegura que “la única coherencia del mundo se encuentra en el acto de compartir la proyección del significado, en la cooperación entre los agentes de la enunciación. Cuando la amistad se desvanece, cuando se destierra la solidaridad y los individuos se quedan solos, obligados a enfrentar la oscuridad de la materia aislados, la realidad vuelve a ser caos y la coherencia del entorno social se reduce a la imposición de un acto de identificación obsesivo” (p. 34)

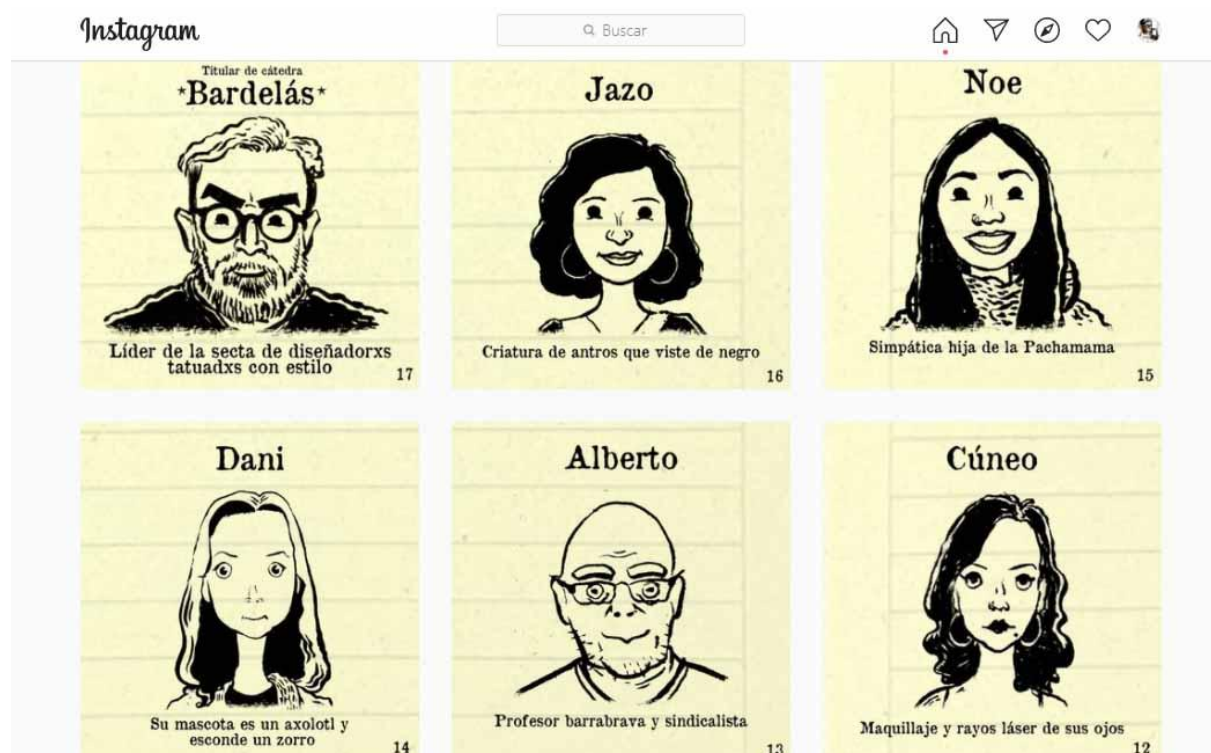
### *Quién es autor en el arte contemporáneo: el tiempo irreproducible de Aira*

La trama de la historieta atraviesa también la discusión por el papel del arte contemporáneo en nuestros días. La pregunta que me planteo es quién es el artista contemporáneo, quién debería ser y por qué. César Aira (2016) explica en un breve ensayo que “el arte se vuelve un juego ligeramente fantástico con el tiempo: es la documentación de algo que fue, y a la vez la promesa de algo que será.” (p. 22). La definición de Aira establece una especie de limbo temporal que recuerda a los análisis de Bauman y Berardi sobre la caótica vida de la modernidad. El artista parece ser alguien que reflexiona sobre el pasado y el futuro, pero su obra está emplazada en el único instante del presente. Aira hace hincapié en el esfuerzo que pone el arte contemporáneo en mantener un carácter irreproducible en sus obras. El nuevo aura de la obra está conformado por la obra misma y el relato del que surge la obra, su tiempo de concepción en el que cada punto es único e irrepetible. Entonces, el Arte

Contemporáneo, según este autor, es un arte de formatos, una “épica de formatos en fuga”. A partir de Berardi, Bauman y Aira puedo preguntarme ¿es entonces el arte contemporáneo una manifestación de la sensación de inconsistencia identitaria a través del tiempo? ¿El artista es aquel que pone todo su esfuerzo en generar un relato único que afirme su existencia en el mundo?

### *La vertiente digital: Manovich y los nuevos medios*

En la historieta, el personaje de Emiliano/Plutarco tiene el proyecto de realizar un registro de los proyectos de todos artistas que se cruza. Realiza anotaciones en diferentes cuadernos sobre las personas que lo rodean. ¿Podía ser esta una oportunidad para abrir el proyecto a otros medios? Entonces surge la idea de la vertiente digital. En una cuenta de Instagram llamada *El Registro de Plutarco*, comencé a publicar retratos caricaturizados y anotaciones sobre estudiantes y docentes de la facultad, simulando el proceder de Plutarco.



Lxs alumnxs de la facultad e incluso algunxs profesorxs empezaron a reaccionar a las imágenes, produciéndose un *feedback* en mensajes y comentarios.



En esta arista del proyecto encontré una forma de la vorágine contemporánea, a la vez de homenajear a mis colegas y fomentar nuevos vínculos solidarios. La virtualidad posibilita generar nuevas redes y hacer más activa la participación del espectador. Siguiendo a Barthes, el lector es el que completa la obra: la profesora Menke respondiendo a ex alumxns en el chat, recordando sus notas irónicamente, terminan de darle sentido a su retrato. Al hablar de los nuevos medios, es imprescindible recurrir a Lev Manovich, principalmente a su libro *El lenguaje de los nuevos medios*. El autor hace un análisis que explica el punto de inflexión que suponen los nuevos medios con respecto al modelo comunicativo anterior y que nos sitúan en un nuevo paradigma, para el cual Manovich establece una serie de principios. En el presente caso, nos interesa el principio de *modularidad*. Según el autor, la codificación de los objetos permite la segmentación modular, estableciendo un conjunto de módulos interrelacionables, que tienen sentido por sí mismos, pero que también funcionan orgánicamente en correlación con otros módulos para formar un conjunto más grande. Manovich explica que “los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o scripts), unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado.” (Manovich, 2006: 9) Este fenómeno, llamado *estructura fractal* de los nuevos medios, se manifiesta en el perfil de Instagram del proyecto. Cada retrato subido funciona por sí mismo pero en conjunto con los demás forman un registro, un documento donde se

relacionan ciertas cosas. Además, podemos observar la presencia del principio de *variabilidad*. Este axioma quiere decir que los objetos de los nuevos medios no tienen una existencia determinada y concreta, sino que se pueden reproducir en infinitas versiones. Si lo deseara, el registro podría crecer continuamente añadiendo más retratos, como átomos que forman una estructura mayor. Además, la variabilidad permite que el objeto, en este caso los registros, se recreen de forma múltiple y simultánea en diferentes medios. Las imágenes pueden reproducirse fácilmente, imprimirse o reproducirse en diferentes dispositivos. También es importante el principio de automatización, por el cual la codificación numérica y la estructura modular de los objetos de los nuevos medios permite automatizar muchas de las acciones de creación, manipulación y acceso a la información. De esta manera, los registros se producen con el mismo formato de manera automatizada.

Manovich relaciona su teoría de los nuevos medios con el arte contemporáneo. Para él la importancia de estos se manifiesta en que en el arte contemporáneo cada vez más artistas actúan de forma similar a los periodistas, investigando y presentando diferentes evidencias a través de diferentes medios. Manovich también compara a los artistas digitales con los trabajadores informáticos. Según el autor, “al igual que los artistas digitales, los informáticos que trabajan con infografía, multimedia, conexión en redes, interfaces y otras partes “culturales” de la informática (en vez de, digamos, diseño de chips o arquitectura de ordenador) son auténticos formalistas – es decir, están investigando nuevas posibilidades para la representación, la comunicación social y la comunicación hombre-máquina. Al igual que los artistas digitales, estos informáticos traducen de forma rutinaria sus ideas a diferentes prototipos y demos de trabajo [...]” (Manovich, 2003) Creo que los registros de Plutarco actúan evidencias organizadas como por un informático. Las vinculaciones del proyecto con las ideas de Manovich se profundizan cuando vemos las investigaciones que realiza el pensador en la actualidad. Estas están basadas en lo que él mismo denominó *cultural analytics*: el uso de métodos de computación para el análisis de información cultural masiva obtenida de múltiples fuentes diferentes. En este sentido, la vertiente digital de la presente historieta se corresponde con las búsquedas de gestionar y compilar conocimiento humano.



## **La culminación: análisis de operaciones y recursos**

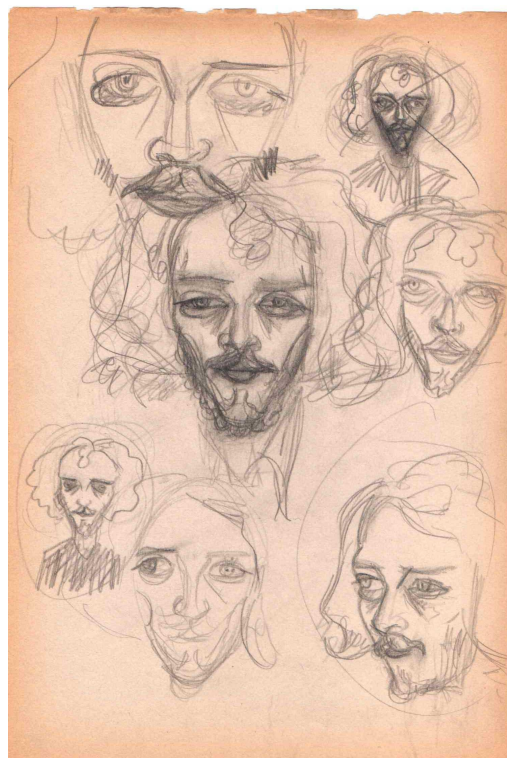
El tercer y último año del proyecto funcionó como un espacio de puesta en página de las reflexiones efectuadas los años anteriores. Durante esos años, la sinopsis y el argumento general de la historia ya habían sido gestados. A la vez, se elaboraron los personajes a partir de referentes reales que encendieron mi interés, tomándolos del contexto que me rodeaba. En aquellos tiempos, también surgieron las primeras pruebas de tinta utilizando diferentes materiales como la pluma, el plumín, el brush pen, el rotulador y otros no convencionales como varillas o esponja. A la hora de crear el guión el proceso se realizó a la par del estampillado, es decir el boceto de cada página realizado sintéticamente. En este punto se compusieron las viñetas y la página en general definiendo los planos, la posición de cámara, la ubicación de los elementos y la distribución de las masas de negro. Después se dibujó a lápiz la página con sus diálogos incluidos. Por último, el entintado de la página terminó de definir las formas y las líneas con sus valores elegidos.

Partiendo de este proceso de reflexión y de trabajo y habiéndose terminado la historieta en su totalidad, es posible hacer un análisis de las operaciones formales aplicadas en sus páginas. Estudiaremos las principales y más importantes decisiones tomadas en cada parte del proceso que ayudaron a alcanzar los objetivos del proyecto y responder a sus problemáticas.

### *Grado de iconicidad*

Tener en cuenta el grado de iconicidad de una imagen es fundamental a la hora de dibujar una historieta y diseñar sus personajes. Para definir el grado de iconicidad de una imagen, debemos precisar anteriormente qué es la iconicidad. Rodríguez Diéguez (1988) la define como “la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa. La máxima iconicidad vendría dada por [la reproducción de] el propio objeto, y la mínima (que supondría la máxima abstracción), por la descripción normalizada o estereotipada del mismo objeto” (p. 60). Sin embargo, paradójicamente, una menor iconicidad no significaría un distanciamiento con la realidad, sino la puesta en marcha de un proceso de abstracción que nos permite acercarnos al sujeto representado hasta tal punto que nos identificamos con él. Según Will Eisner (2003) “en el cómic, los estereotipos se sacan de unas características físicas comúnmente aceptadas y asociadas a un oficio. Dichos estereotipos se vuelven iconos y se usan como parte del lenguaje de la narración gráfica. En una película se dispone de tiempo para mostrar un personaje ejerciendo un trabajo. En el cómic, el tiempo y el espacio son

escasos. La imagen o caricatura debe zanjar la cuestión inmediatamente.” Entonces, para *El Registro de Plutarco* fue determinante dibujar personajes con un valor bajo de iconicidad con el fin de hacer más fácil su identificación. Al basar los personajes en personas de mi entorno, fue posible extraer rasgos que diferencien a cada uno manteniendo un similar grado de iconicidad. De esta manera volvemos a Dussel y la misión de los artistas de comprender al ser penetrando las cosas hasta su fundamento. Si el dibujo fuese de un mayor grado de iconicidad, aproximado al realismo, la superficie de aquello representado no estaría siendo atravesada. Por eso, McCloud (1995) explica que “al descomponer una imagen a su «significado» esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista” (p. 30).



Arriba: Foto de Emi real. Abajo: personaje Emi final, con bajo grado de iconicidad. A la derecha, los bocetos antes de bajar el grado de iconicidad.

En este sentido, Aumont retoma a Gombrich y a Eco, quienes propusieron el concepto de indicadores de reconocimiento. El caricaturista capta unas invariantes del rostro, que antes no habíamos necesariamente observado, pero que podrán en adelante desempeñar el papel de indicadores. Aumont (1992) habla de un trabajo del reconocimiento que “utiliza, en general, no sólo las propiedades “elementales” del sistema visual, sino también capacidades de codificación ya bastante abstractas: reconocer no es comprobar una similitud punto por punto, es localizar invariantes de la visión, algunas ya estructuradas,

como una especie de grandes formas.” (p. 87). Esto se suma también a un placer del reconocimiento, es decir, que en el arte representativo encontramos una satisfacción psicológica implicada en el "reencuentro" de una experiencia visual en una imagen. Entonces, cuando un espectador o lector de historieta observa un personaje caricaturizado, el reconocimiento se encuentra con sus expectativas, a costa de transformarlas o de suscitar otras. Este proceso tiene que ver con la rememoración. Por lo tanto, el papel del espectador de las imágenes, según Gombrich, es un papel extremadamente activo, más aún cuando el grado de iconicidad es menor como en los personajes del presente proyecto. Hay una construcción visual del "reconocimiento", se activan los esquemas de la "rememoración" y se produce un ensamblaje de uno y otra con vistas a la construcción de una visión coherente del conjunto de la imagen. El espectador es el que termina haciendo la imagen.

### *Blanco y negro*

Una de las decisiones tomadas fue la de realizar la historieta en blanco y negro. El francés Pierre Masson explica que la fuerza expresiva del blanco y negro reside en su alto nivel de contraste, lo que contribuye a reforzar las situaciones en las que reina la dificultad, la lucha o el desacuerdo. La historia de *El registro de Plutarco* necesitaba de este contraste para mostrar la lucha interna de los personajes principales, Mica y Emi, incómodos en el mundo. Según Pierre Masson (1990) “son caractère contrasté la rend particulièrement apte à traduire des situations conflictuelles, celles où les hommes entretiennent entre eux des rapports de sujet à objet, de dominant à dominé, telles que le drame policier ou l’histoire érotique”<sup>2</sup> (p. 46). De esta forma, podemos entender cómo este tipo de decisión estética es tomada para la producción de obras de estos géneros en todas las ramas del arte. En el caso de historietas policiales, es famoso el caso de *Sin City*, la serie noir realizada por Frank Miller, luego llevada a pantalla grande (manteniendo el mismo criterio acromático). El registro de Plutarco tiene tintes policiales que ameritaban un tratamiento similar. Masson continúa: “Ressenti comme la non-couleur, le noir et blanc traduit également un malaise à l’égard d’une réalité qui se veut de plus en plus colorée, et débouche alors aussi bien sur sa contestation que sur une vision cauchemardesque”<sup>3</sup> (p. 46).

---

<sup>2</sup> “su carácter contrastante (del blanco y negro) lo hace especialmente adecuado para traducir situaciones conflictivas, aquellas en las que los hombres mantienen relaciones entre sujeto y objeto, de dominantes a dominados, como el drama policial o la historia erótica”

<sup>3</sup> “sentirse sin color, en blanco y negro también expresa una incomodidad con respecto a una realidad que quiere ser cada vez más colorida, y así lleva tanto a su desafío como a una visión de pesadilla”



Esta escena en que el padre de Emi conversa tristemente con Mica del destino de su hijo, no tendría la misma fuerza si estuviese coloreada. El alto contraste entre blanco y negro y la falta de color, contribuyen a una connotación cercana a una pesadilla.

#### *Artrología general y restringida*

Luego de la famosa concepción de la historieta como arte secuencial desarrollada por Eisner, Groensteen continúa la misma línea hablando de la *solidaridad icónica* como principio fundador del noveno arte. En palabras del teórico belga: "On définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées (cette précision pour écarter les images uniques enfermant en leur sein une profusion de motifs ou d'anecdotes) et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia*."<sup>4</sup> (Groensteen, 1999: 21). Groensteen llama *artrología* a este conjunto de relaciones que entablan las imágenes de una historieta, separadas pero a su vez integradas por relaciones de tipo gráfico y de tipo semántico.

<sup>4</sup> "Definiremos como interdependientes las imágenes que, participando en una serie, tienen la doble característica de estar separadas (esta precisión para descartar las imágenes únicas que encierran en ellas una profusión de motivos o anécdotas) y de estar plástica y semánticamente sobredeterminadas por el mismo hecho de su convivencia en presencia"

Partiendo del cuadrado o viñeta como unidad básica de referencia en la historieta, podemos encontrar tres parámetros fundamentales que inciden directamente en la eficacia narrativa de la obra: la forma, la superficie y el sitio. A la hora de componer las páginas de una manera *artrológica*, es decir, estableciendo relaciones solidarias, fue fundamental pensar en el tercer parámetro (ya analizaremos posteriormente diferentes casos especiales de formas y superficies de cuadrillos). El sitio corresponde a las coordenadas espaciales que la viñeta ocupa en la página, determinando el grado de relevancia del contenido de cada viñeta. Según Groensteen los lugares más importantes en la página serían el inicial (arriba a la izquierda), el central y el final (abajo a la derecha).

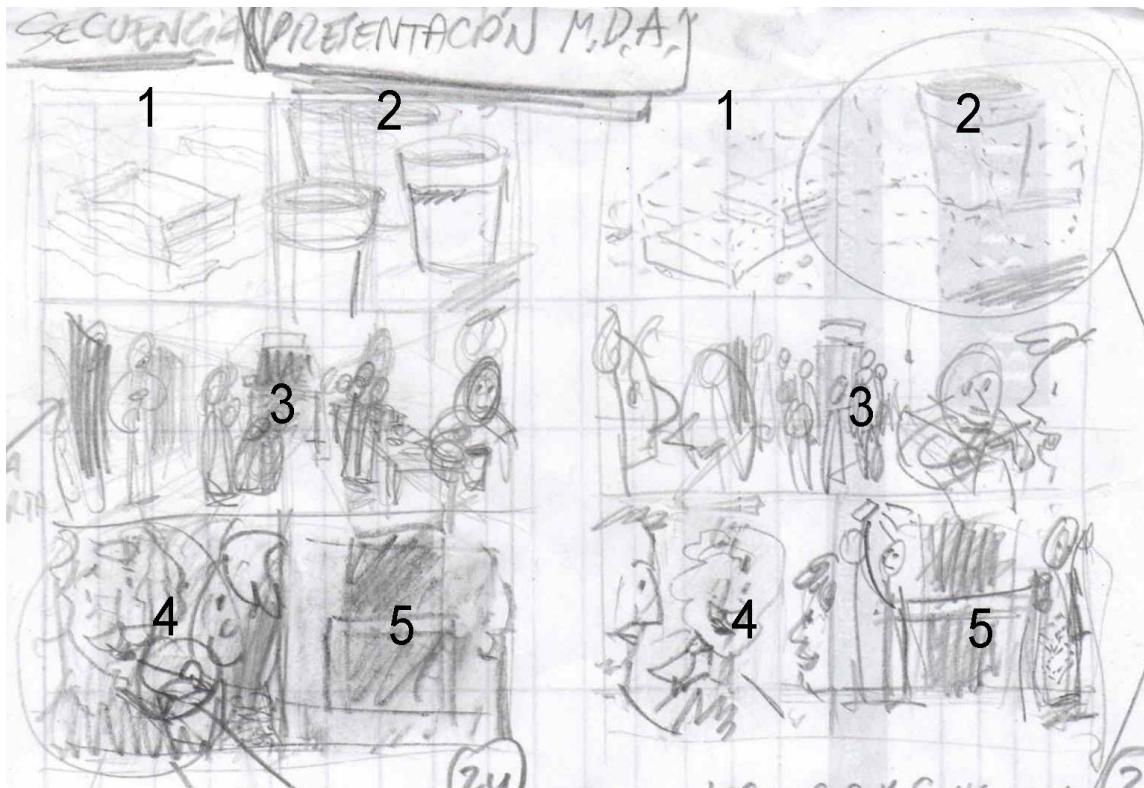


Para componer las páginas de historieta fueron pensados estos sitios predominantes de forma tal que lo narrado conviva con lo representado. Vemos que el pequeño boceto de esta página fue ideado a partir de un eje central, el personaje de cuerpo entero, que se vincula con todas las viñetas. Sin embargo, la mirada se posa primeramente en el primer cuadrado, luego baja por el centro y accedemos al cuadro final. La línea diagonal es una gran herramienta para servirse en la narración.

Estos primeros pequeños bocetos de páginas, llamados estampillados, fueron planeados en general como *doble páginas*. Esta es una unidad importante desde un punto de vista perceptivo, ya que según Groensteen (1999, p. 44) las páginas situadas cara a cara están unidas por una “solidarité naturelle, et prédisposées a dialoguer”. Groensteen explica que el carácter de imagen fija de la historieta permite modificar el orden de lectura preestablecido, dando la posibilidad al lector de volver atrás para reinterpretar el sentido de una viñeta concreta, a lo que llama narración *plurivectorial*. Estos diálogos que se establecen a



menudo pueden permitir que se perciban simultáneamente, la tira, la página y la doble página.



Estas dos páginas, por ejemplo, fueron concebidas para ser leídas de forma plurivectorial. Podemos reinterpretar el sentido de cada viñeta de una página observando la viñeta que coincide en el mismo sitio de la otra página. Este fenómeno puede dar lugar a lo que Groensteen llama *trenzado o artrología general*, la relación que se establece entre viñetas de una historieta que no forman parte de la misma tira, ni de la misma página o doble página. Estas relaciones, a diferencia de las *in praesentia*, son *in abstentia*, no pueden ser percibidas simultáneamente y se construyen en función de la repetición o criterios de sentido o semejanza. Los primeros planos de Alberto en las últimas tiras de la página 6 y 13 dialogan a la distancia. El mismo personaje habla de la repetición como señal de ese diálogo *in abstentia*: “Mirá querido, siempre hablamos de las mismas cosas, pero es necesario para escuchar ciertas cosas.” Este recurso contribuyó a reforzar la idea de un personaje como Emi que se repite a sí mismo permanentemente.



Luego de analizar estas operaciones de artrología general, podemos desplazarnos hacia una mirada artrológica restringida que tome como unidad de análisis una página de historieta. Según Groensteen, las dos operaciones básicas de la artrología, son el montaje (*découpage*) y la distribución de la página (*mise en page*). El montaje consiste en la organización de las viñetas de la historia para obtener una secuencia, seleccionando sus contenidos y el encuadres. En la distribución de la página se disponen las viñetas que cubren la superficie de la página decidiendo sus formas, dimensiones y ubicaciones. Con el

objetivo de modificar el ritmo e involucrar al lector en la narración, se aplicaron diferentes distribuciones o estructuras de páginas que cambian la percepción del tiempo, el espacio transcurrido y las sensaciones emocionales de la historia. Dentro de las estructuras de páginas definidas por Groensteen y Peeters existen las páginas regulares (o convencionales), las regulares de uso retórico y las irregulares (discretas o decorativas).

Como ejemplo, las primeras 7 páginas de la historieta están planteadas de forma estrictamente *regular*, es decir que todas las viñetas de cada una mantienen el mismo tamaño. Se comienza con una grilla de 4 viñetas, continuando con 6 y luego 8, contribuyendo a la idea de un crecimiento del personaje que está siendo narrado. La cuarta página es toda una viñeta que detiene el tiempo y al simular objetos “apoyados” en la página, nos da a entender que alguien más está escribiendo esta historia. Luego, tenemos algunas páginas regulares que generan una secuencia continua en el presente.

Pero en la página 8, cuando se retoma la narración del pasado, de la vida de Emi, las páginas adquieren una composición *regular de uso retórico*. Esto quiere decir que se mantienen las tres tiras que dividen la página de forma horizontal y regular, pero la división vertical de las viñetas está determinada según lo que cada uno de los cuadros demande. En palabras de Peeters (1998) “la taille des images, leur disposition, l’allure générale de la page, tout doit venir appuyer la narration”<sup>5</sup>(p. 62). Las viñetas adquieren un tamaño diferente que generan cambios en la percepción de los tiempos de la historia. Una viñeta alargada sugiere una mayor duración que una más corta. De esta manera el tiempo narrativo se percibe más dinámico que en las primeras 7 páginas.

---

<sup>5</sup> “el tamaño de las imágenes, su disposición, el aspecto general de la página, todo debe apoyar la narración”





Ejemplo de la estricta regularidad de página. Se genera una ritmo continuo que a su vez se ralentiza por la casi repetición de los planos de cada viñeta y el silencio en dos de ellas. El producto es una sensación de melancolía y quietud.



Aquí la división cambia y la página es regular de uso retórico. La narración gana dinamismo al modificarse los tiempos de cada viñeta, lo que se fortalece variando los planos.

Además se han utilizado en contadas ocasiones páginas irregulares decorativas u ostentosas. En estas páginas se da prioridad a la organización estética, concibiendo a la página como una unidad independiente. Peeters (1998) dice que “la volonté de surprendre étant l’une des caractéristiques de cette conception”<sup>6</sup> (p. 62). Este tipo de páginas fueron pensadas para el capítulo final, buscando generar sorpresa estética en el desenlace rompiendo las estructuras utilizadas anteriormente.

Página irregular decorativa



Las páginas irregulares discretas no han sido usadas con frecuencia debido a la predominancia de páginas de uso retórico que contribuían de mejor forma a expresar lo narrado. Podemos encontrar algunas excepciones como esta página del segundo capítulo en donde la acción de la escena del choque de Manu ameritaba un quiebre en la regularidad narrativa.

<sup>6</sup> “el deseo de sorprender es una de las características de este diseño”



Página irregular. Las viñetas tienen ángulos oblicuos que le otorgan mayor dinamismo a la acción.

Si continuamos navegando desde la generalidad de la historieta hasta su unidad mínima de análisis, nos encontramos con el cuadrado o viñeta. Rodríguez Diéguez (1988, p. 49) define la viñeta como la “unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial”. Dada su importancia, pueden analizarse varios de los parámetros del cuadrado como entidad independiente, que se compone de elementos icónicos y a veces de elementos verbales.

Uno de ellos es el marco, que para Eisner (2007, p. 40) sirve para capturar o encapsular los eventos del flujo narrativo. Sin embargo, Groensteen (1999, pp. 49-68) propone en total seis funciones del marco: función de cierre, función separadora, función rítmica, función estructurante, función expresiva y función lectural. En resumen, estas funciones hacen posible el entendimiento de lo narrado y la elaboración de diferentes significados. Para el presente análisis, es más pertinente recurrir a las convenciones narrativas propias del



marco recapituladas por Eisner (2007, pp. 48-50). Una de ellas, que podemos encontrar con frecuencia en la historieta, es la *ausencia de recuadro*.

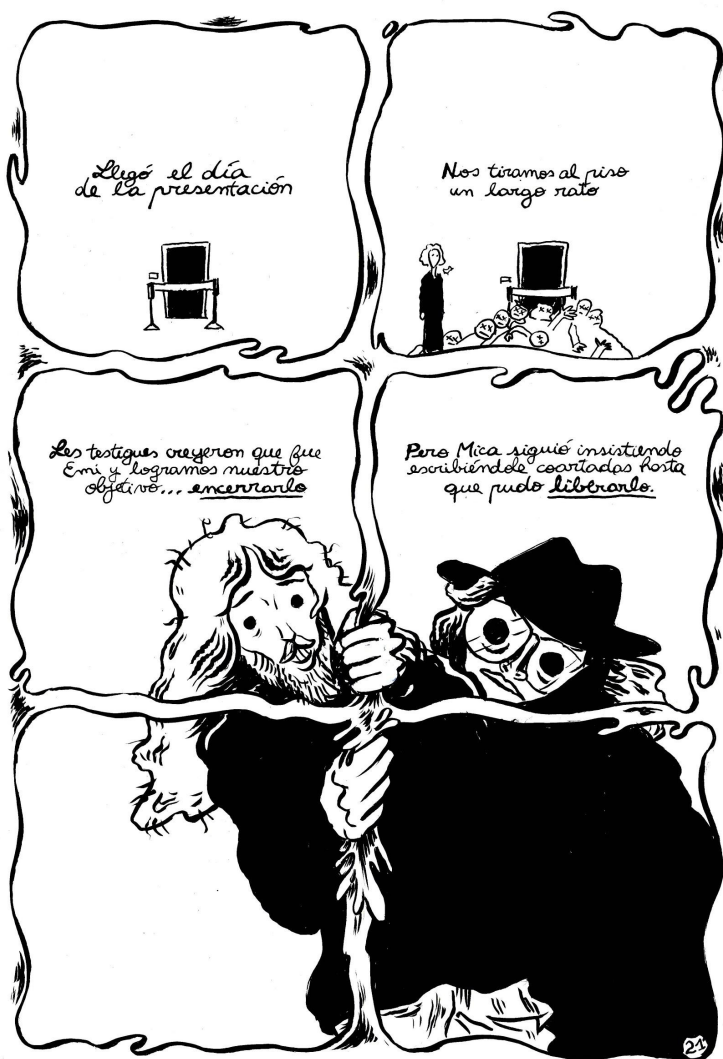


Este fenómeno podemos notarlo en la última viñeta de esta página. La falta de marco tiene la intención de sugerir un espacio ilimitado, contribuyendo a una sensación de calma.

Por otro lado, se utilizan convencionalmente los bordes rectangulares para expresar acciones que se desarrollan en el presente. En cambio, bordes ondulados implicarían cambios en el discurso temporal, como es el caso de los recuerdos de Renata en el tercer capítulo.



Además, Eisner menciona que a veces el contorno de la viñeta deja de ser un elemento metalingüístico para desempeñar un papel protagonista en la expresividad icónica. Este recurso experimental se manifiesta en los cuadritos ondulados de la página anterior, cuyos marcos y espacios interviñetales (o calles) representan la tormenta que está transcurriendo en esa escena.



En esta página, el contorno de los cuadritos se vuelve especialmente protagonista, convirtiéndose en un ícono de la prisión en la que se encontraba Emi.

A su vez, la utilización de *superviñetas*, es decir, las páginas enteras que se vuelven viñetas contenedoras de subviñetas, marcan hechos cruciales en la historia. Sumadas a las *splash pages* (toda la página como viñeta), las superviñetas modifican los tiempos de narración, teniendo en cuenta que cuando el lector pasa de página se produce una pausa. Por ejemplo, la intención de la secuencia de *la Muerte del Espectador* es generar una sensación de ritmo eterno y silencioso con ausencias de recuadros y dibujos que se extienden por toda la página y salen de ella.

Extracto de la secuencia de *La Muerte del Espectador*.





Por último, fue aplicada en la historieta otra función del marco del cuadrito para generar un mayor impacto en situaciones de acción. Para Eisner, cuando los personajes rebasan los confines de la viñeta, la acción cobraría más violencia.



En esta viñeta, por ejemplo, el colectivo de Paul Auster choca y se remarca la violencia de la acción haciendo que el sombrero de Paul salga del marco del cuadro.

#### *Rompiendo la cuarta pared en la historieta*

Carlos Brizuela Cabeza realiza una tesis para la Licenciatura en Arte Escénico de la Universidad Nacional de La Rioja que consiste en la presentación de un bagaje teórico reflexivo destinado a echar luz sobre los modos operandi y posibilidades compositivas de la cuarta pared. El autor (relacionado con las artes escénicas) explica que la cuarta pared “es un sucediendo, un envoltorio de ficción que revela cuándo quiere y qué sucede en el encuentro de los que miran y son mirados” (p. 47). Referencia al investigador madrileño Óscar Cornago (2015) quien expresa que los dispositivos artísticos proponen lógicas de relación a la vez que se denuncian como dispositivos, hacen evidentes las operaciones que llevan a cabo y se desenvuelven reinventándose a través de la exploración y puesta en juego de las reglas o instrucciones que ofrecen.

Fue importante para la presente historieta romper por momentos esa cuarta pared denunciando su propio dispositivo. Al tener como objetivo un cuestionamiento de la identidad y posición del autor y el lector se concibieron estrategias para achicar esa distancia que se supone que existe en una obra. En este sentido, Brizuela nos recuerda autores que hablaron de la distancia entre obra y espectador. Comienza por la distancia didoteriana, en la que el escritor y filósofo francés Denis Diderot (Langres, 1713 - París, 1784) delimita dos mundos distintos: el que se encierra en la obra (una perspectiva artística) y el que contiene a la obra (realidad cotidiana). Diderot imaginaba la cuarta pared como un



muro virtual que debía separar actores de espectadores. En el otro extremo, y siglos después, encontramos al brasileiro Augusto Boal (Río de Janeiro, 1931 - ibídem, 2009) que transporta las ideas de Freire a lo que se concibe hoy como Teatro del Oprimido, un sistema de teatro pedagógico que se trata de y para las clases oprimidas con la función de fomentar el pensamiento crítico y la lucha contra las clases opresoras. Este teatro involucra el carácter de la opresión como problema social en un acto metafórico de toma de armas para combatirla y generar así un cambio cultural. El Teatro del Oprimido busca involucrar al espectador no sólo como sujeto, sino como actuante, o como Boal lo define, *espectador*, lo que remueve en su totalidad a la distancia teatral diderotiana.

Brizuela propone diversas estrategias distanciantes, es decir, procedimientos compositivos que pueden aportar o no a la creatividad y al producto de la obra, considerando las formas que el acontecimiento deja al descubierto en pos de las intenciones creativas que se tengan. En *El Registro de Plutarco*, se utilizó en varias ocasiones la estrategia del *cruce de mirares*: “los ojos que miran desde adentro hacia afuera de la escena, la conexión interpersonal que hace al espectador parte de aquel mundo que se percató de su existencia. Cuando un intérprete mira al espectador es en realidad la escena quien lo mira, es la tensión sostenida desde el otorgarle vida a aquél que bajo la oscuridad, no la tenía. La pared se rompe con una simple mirada.” (Brizuela Cabeza, 2019: 54)

En esta página la mirada del personaje involucra necesariamente al espectador mediante el cruce de mirares.



Además, se utilizaron las estrategias relativas a *la voz*. Una de ellas es la *narración externa* que “se expresa hacia fuera de la escena buscando más bien una comunicación sólo de ida con alguien (espectador) que posiblemente esté ahí para escucharla. [...] podemos considerarla como una búsqueda de complicidad que a su vez mantiene sus propias reglas para generarla.” (Ibíd.: 54)



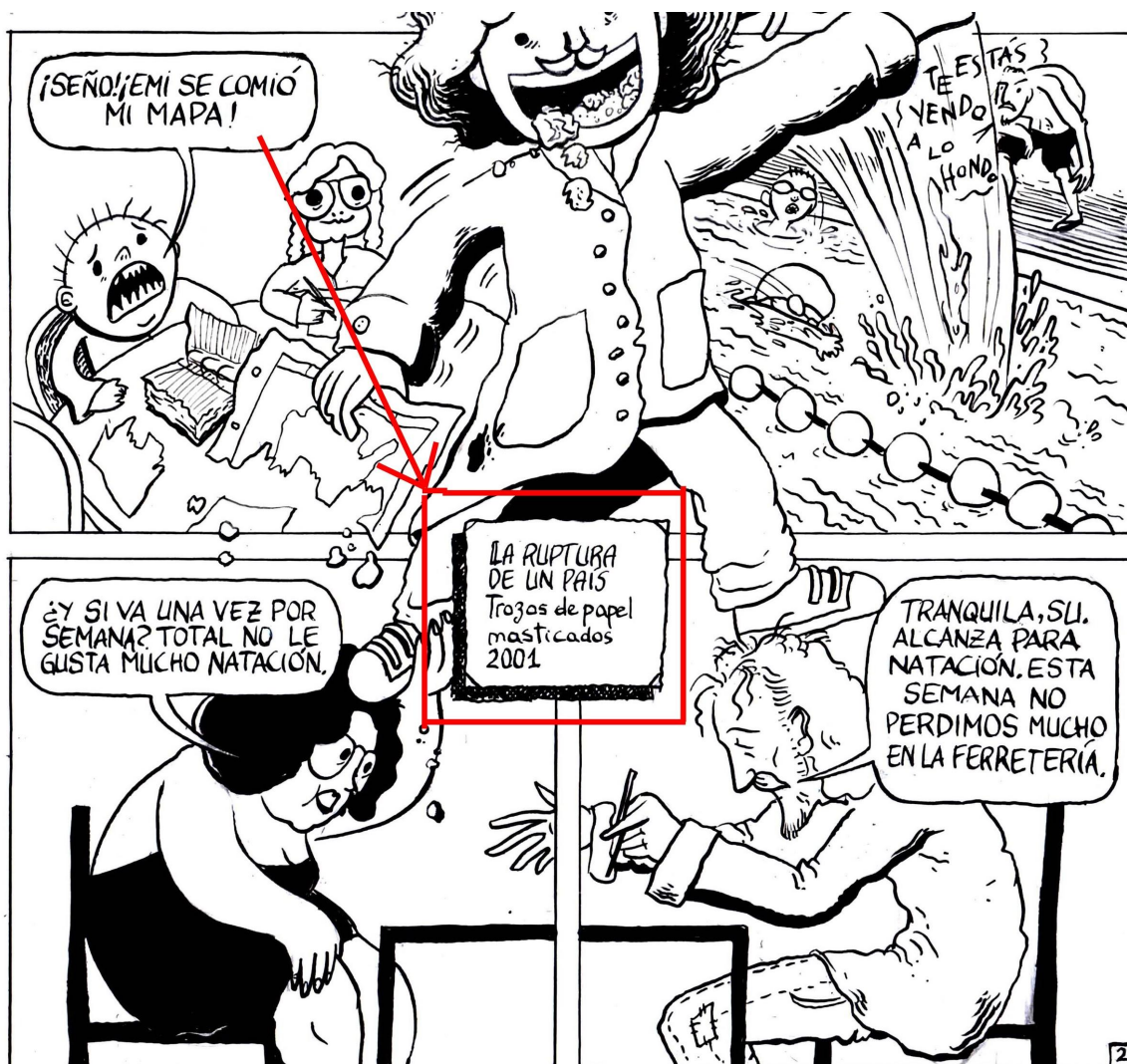
En este cuadrito, por ejemplo, Renata busca que alguien del otro lado esté leyendo lo que ella dice, explicando una situación a la vez que cruza miradas.

Otra estrategia de la que se valió la historieta con respecto a *la voz* fue la de la *Interrogación y demanda*: aquellas palabras que se dirigen directamente al espectador y le hablan haciéndolo presente a través de palabras que le exigen una respuesta. En la siguiente página, se manifiesta esta operación con el objetivo de hacer parte de la investigación policial al lector. También podemos emplear como ejemplo esta página para analizar cómo fue modificado el distanciamiento con relación al *tacto*. Brizuela explica que el modo en que la escena toca al público varía entre pasivo y activo. En el teatro, un modo pasivo sería cuando la escena salpica objetos al espectador, objetos como papel picado o cosas que no le requieran más que quedarse quieto donde está. El modo activo consiste en aquellos objetos o acciones que son recibidas e incorporadas por el espectador, es decir, que participa mediante el sostenimiento o disposición física de su cuerpo. Por obvias razones no es posible tocar al lector de estas maneras en una historieta de dos dimensiones. Sin embargo, en muchas ocasiones, como en la de la siguiente página, se simuló mediante sombras, superposiciones y eliminación de viñetas la presencia de objetos, como cuadernos, diarios, notas “pegadas” o útiles, que podrían estar saliendo de la historieta hacia el mundo del lector o lectora.





Brizuela hace énfasis en la complicidad, que hace posible al espectador habitar la ficción. Las estrategias ya nombradas permiten generar una complicidad visual y dirigida, pero también pudo construirse una complicidad discursiva. En palabras del autor: “Creemos en la palabra como generadora de una complicidad muy relativa (tanto como todas), capaz de evocar una conexión del mundo ficticio con el cotidiano o real a través de un dato particular que sea mencionado [...] A través de la palabra, la escena también puede dejar en evidencia información (compartiendo o usándola) que se corresponde con la del mundo cotidiano” (Ibíd. p. 57) En este fragmento de página, la enunciación de una ruptura de un país en 2001, generaría cierta complicidad en quienes conocen acerca de este hecho puntual que marcó la historia de Argentina.



Concluyendo, la historieta en sí podría formar parte de lo que Brizuela llama *Variante Metateatral* de la complicidad. Se refiere a obras que hablan sobre la obra misma, que desnudan los dispositivos que la conforman. Expone el caso de Marina Abramovic con su

performance *The Artist is Present* (2010) que consistía en ella sentándose en un atril del Moma sin moverse desde que éste abría hasta que cerraba. La obra invitaba a repensar la presencia del cuerpo del artista en lugar del cuerpo del objeto. Algo similar ocurre con *El Registro de Plutarco*, en donde el personaje de Mica, quien se supone que escribe la historia, termina siendo un personaje de su propio relato, al igual que Emi. Autores y personajes cambian de papeles, generando fisuras en los distanciamientos convencionales.

## Conclusiones

*Bernard Braden: Es una pregunta impertinente. Quería preguntarle si alguna vez contrató a algún amigo en lugar de a la persona adecuada para un papel.*

*Orson Welles: Frecuentemente.*

*Braden: ¿Lo lamentó?*

*Welles: Frecuentemente.*

*Braden: ¿Volvería a hacerlo?*

*Welles: Sí... Porque no considero que el arte sea lo más importante. Ya te dije que prefiero cualquier otra forma de lealtad en la vida que el arte. Odio la concepción romántica sobre los artistas, que están por encima de todo lo demás. Creo que es lo último que debería hacerse. Sin duda, la amistad es más importante que mi arte. Tengo un gran respeto por la gente que sí aprecia su arte de esa manera. Y creo que son, probablemente, los artistas más valiosos. De modo que no defino cómo debería ser un artista, solo hablo del tipo de artista que soy yo.<sup>7</sup>*

Las palabras de Orson Welles podían resumir muy bien lo que significó este proyecto para mí como autor y como persona. Si los objetivos del proyecto tenían que ver con “las ganas de rendir homenaje a las personas que me rodean” y “la diversión que conlleva realizar una obra basada en los mismos”, puedo expresar con satisfacción que pudo cumplirse esa meta. *El Registro de Plutarco*, en un principio fue concebida como una forma de reflexionar sobre la evolución del arte y de la contemporaneidad a la vez que cursaba los últimos años de estudio en la Universidad Nacional de Las Artes. La investigación de conceptos tales como la modernidad líquida, la muerte del arte y la muerte del autor fue clave para formular un argumento de historieta que pueda representar las problemáticas planteadas.

Al inicio del proyecto me preguntaba si soy autor de mis propios relatos. La respuesta se clarifica en la historieta: un collage de situaciones que se entrelazan formando a cada uno de los personajes. Como autor, me vi parado en un lugar de artista-biógrafo que necesitaba de la gente que me rodeaba para articular el relato. Creo que un relato no es algo externo al autor sino que es el autor a la vez que una expresión de su contexto. El dispositivo historietístico posibilitó una alegre y dinámica experimentación a partir del empleo de operaciones estratégicas de su particular lenguaje. La historieta, como dije en el manifiesto, es mi amiga. Mediante la palabra y el dibujo me sentí libre de expresar las problemáticas

---

<sup>7</sup> Entrevista a Orson Welles, 1960. París, Canadian Broadcasting Corporation.

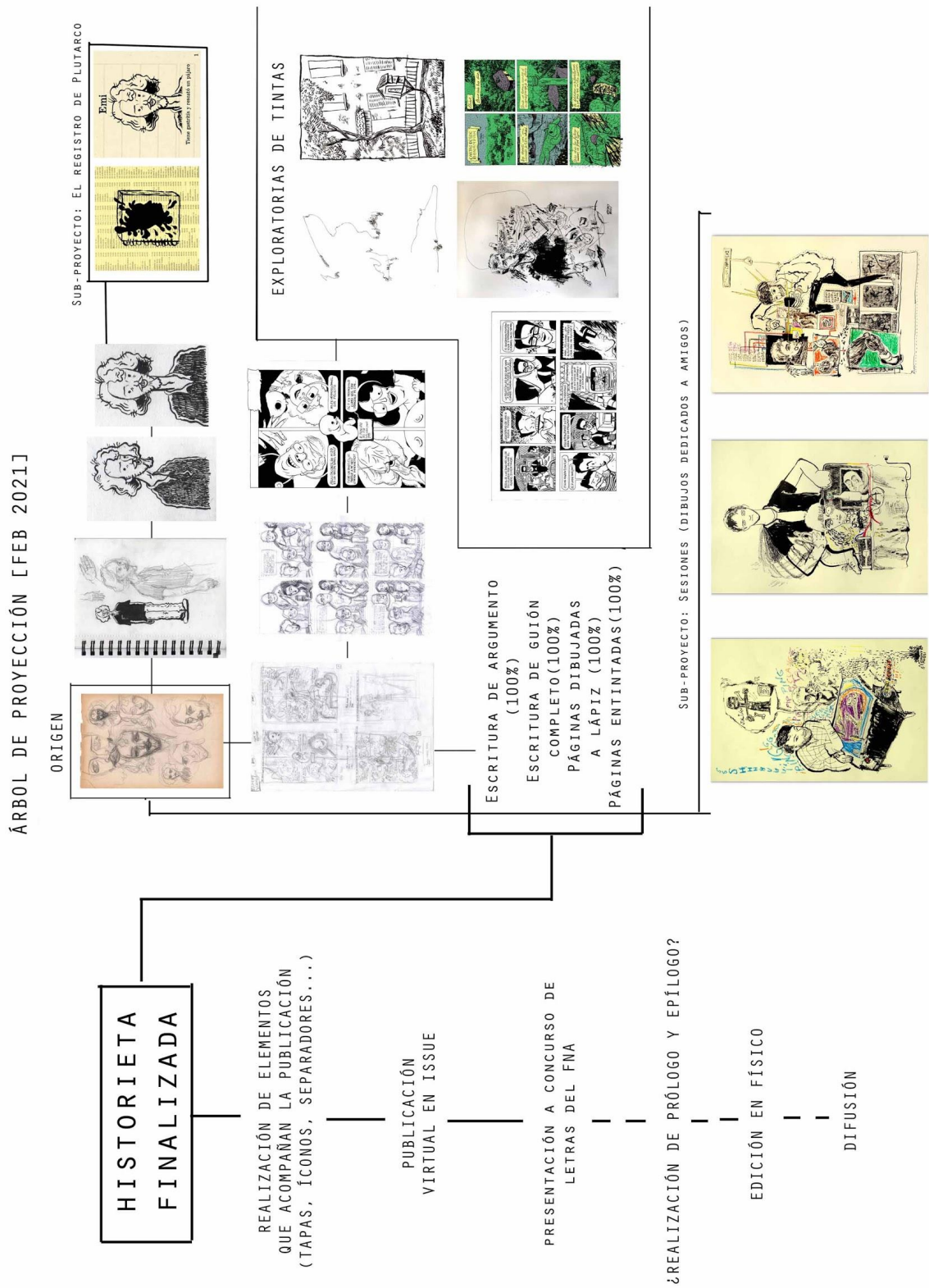
descritas, además de descubrir en el mismo proceso nuevas posibilidades de acercarme al futuro lector o lectora.

Sin embargo, no puedo dejar de coincidir con Welles en que la amistad es más importante que mi arte. Pero no considero que el proceso de hacer una historieta esté separado de la vida del autor de la obra. Lo que nos sucede a diario se manifiesta en nuestras producciones. Por ello, las relaciones sociales que entablamos cobran un valor que supera a cualquier tipo de arte que hagamos. Estos vínculos son los que acompañan el proceso de producción de la obra, que se alimenta recíprocamente de ellos.

Para concluir, el proyecto me posibilitó transitar el suicidio de un gran amigo y expresar pensamientos e ideas que necesitaban salir al exterior. Muchas aristas del proyecto se gestaron a partir de este acontecimiento, que complejizó la reflexión sobre las problemáticas de los proyectos de vida. Al igual que Bifo Berardi, creo que es de vital importancia conformar lazos solidarios para combatir la an-empatía de los tiempos modernos.

Espero que el presente proyecto sirva de apoyo a futuras investigaciones sobre la historieta dentro del espacio de las artes visuales. Es necesario seguir explorando las relaciones interdisciplinarias y otorgarle al noveno arte el interés académico que se merece.

# Árbol de proyección





## Bibliografía

### Textos y publicaciones académicas

AIRA, César (2016). *Sobre el arte contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Literatura Random House.

AUMONT, Jacques (1992) *La imagen*. Barcelona, España: Paidós.

BARTHES, Roland (1987). *La muerte de un autor*. En *El susurro del lenguaje*. Barcelona, España: Paidós.

BAUMAN, Zygmunt (2010). *Identidad*. Buenos Aires, Argentina: Losada.

BERARDI, Franco “Bifo” (2019). *Futurabilidad*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra

BLANCO CORDÓN, Tatiana (2015) *La historieta en la didáctica del español como lengua extranjera: una mirada iconoverbal del franquismo*. Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga

BORGES, Jorge Luis (1997). *Biblioteca personal*, col. El libro de bolsillo, Alianza Editorial.

BRIZUELA CABEZA, Carlos Emmanuel (2019) *¿La cuarta pared como lenguaje compositivo?* Universidad Nacional de La Rioja, Argentina

DANTO, Arthur (1995). *El final del arte*. En revista *El Paseante*, Número 22-23

DANTO, Arthur (1999) *Después del fin del arte*, España: Paidós.

DIDEROT, Denis (2009). *El padre de familia / De la poesía dramática* Madrid, España: Publicaciones de la ADE.

DUSSEL, Enrique (2006). *Estética y ser*. Ciudad de México, México: UNAM

EISNER, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, España: Norma Editorial

EISNER, Will. (2003) *La narración gráfica*. Barcelona, España: Norma Editorial

GROENSTEEN, Thierry (2000). *Why are comics still in the search for cultural legitimization?*, en CHRISTIANSEN, HansChristian y MAGNUSSEN, Anne (editores), Copenhagen, Dinamarca: Comics and Culture, Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen.

GROENSTEEN, Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*. París, Francia: PUF (col. Formes sémiotiques).

IERARDO, Esteban (2005). Prólogo a ARTAUD, Antonin (2005). *El arte y la muerte / Otros escritos*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

LOZA, Manuel (2010). *Cómo se lee una historieta*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de las Artes.

MANOVICH, Lev (2006) *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

MASSON, P. (1990). *Lire la bande dessinée*. Lyon: Presses Universitaires de Lyon.

MCCLOUD, Scott (1995). *Cómo se hace un cómic*. Barcelona, España: Ediciones B

PÉREZ, Quim (2013). *La expresión del gran mal en David B. Epiléptico*. Madrid, España: Ediciones Sins Entido.

PEETERS, B. (1998). *Lire la bande dessinée*. Paris, Francia: Casterman, Flamarion.

RODRÍGUEZ DIEGUEZ, J. L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

SCHWOB, Marcel (2003). *Vidas imaginarias*. La cruzada de los niños, col. El Club Diógenes. Madrid, España: Valdemar.

### **Obras y artistas mencionadxs**

ABRAMOVIC, Marina (2010) *The Artist is Present*. MoMa, Nueva York.

ARTAUD, Antonin (2005). *El arte y la muerte / Otros escritos*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

AUSTER, Paul (2012). *La trilogía de Nueva York*. Buenos Aires, Argentina: Booket.

BORGES, Jorge Luis (1983). *El inmortal*. En *Narraciones*. Navarra, España: Salvat.

CLOWES, Daniel (1991) *Art School Confidential*. en *TWENTIETH CENTURY BOLA OCHO* (2016). Barcelona, España: La Cúpula.

DAVID B. (2013). *Epiléptico*. Madrid, España: Ediciones Sins Entido.

FERRARI, León. (1963) *La ciudad de los inmortales / Gracias, cardenal Bergoglio*

KARASIK, Paul y MAZZUCHELLI, David (1991) *Ciudad de Cristal*.

MAX (2005) *El prolongado sueño del sr. T*. Barcelona, España: La Cúpula.

MILLER, Frank (2011). *Sin City*. Barcelona, España: Norma.

MARCO TÓXICO en <https://marcotoxico.tumblr.com/>

MOSQUITO, Ángel (2007) *El granjero de Jesús*. Buenos Aires, Argentina: Domus Editora

PEETERS, Frederik (2015) *Píldoras azules*. Bilbao, España: Astiberri

### **Notas periodísticas y páginas web**

ADEL, Ferran. *Nuevos Medios: Lev Manovich*. Universitat Oberta de Catalunya.

Recuperado de

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/es/fundamentos-teorias-autores-lev-manovich/>

MANOVICH, Lev. (2003) *Arte digital / arte contemporáneo*. Texto originalmente publicado en el catálogo de ArtFutura 2003. Recuperado de <http://www.artfutura.org/02/Lev.html>

MESONERO, Ana Vidal. *El Arte ha muerto, ¡Viva el Arte!* (25 noviembre, 2012) Croma Cultura. Recuperado de <https://www.cromacultura.com/el-arte-ha-muerto-viva-el-arte/>

PIMENTEL, Bruna. *Bifo Berardi y los mutantes del semiocapitalismo*. (s/d) Continuidad de los libros. Recuperado de <http://continuidaddeloslibros.com/bifo-berardi-los-mutantes-del-semiocapitalismo/>

*Una introducción a la Teoría de la Modernidad Líquida* (5 de julio de 2007) Universia.

Recuperado de

<https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/introduccion-teoria-modernidad-liquida-1144779.html>

*La felicidad es subversiva*. Entrevista al filósofo italiano Franco Berardi (12 de noviembre de 2007) Página 12. Recuperado de

<https://www.pagina12.com.ar/diario/dialogos/21-94544-2007-11-12.html>

*Entrevista a Orson Welles*, 1960. París, Canadian Broadcasting Corporation. Recuperado de <https://youtu.be/k7VnOJT7bi4>