
EN PORTADA

CÓMIC Y ARTE, UN ESPACIO DE LIBERTAD

El proceso interdisciplinario desarrollado en las artes visuales durante las últimas décadas, ha abierto un espacio de libertad para la creación en el que prácticas culturales como el cómic, convergen con los lenguajes artísticos tradicionales.

CAROLINA PUIGDEVALL

Adía de hoy, comprar un cómic en la librería de un gran museo, visitar una exposición dedicada al tema en un centro de arte o de cultura contemporánea, o dar con libros de artista producidos por entero empleando las herramientas y lenguaje de este formato, no supone ninguna sorpresa para el público. Desde hace algún tiempo, esta normalización ante la continua mezcla de formatos y lenguajes responde a que, en la esfera de la cultura, se suscribe la idea de que, frente al modelo post-capitalista imperante, en el que toda producción cultural está mercantilizada y organizada de acuerdo a una jerarquía, la respuesta pasa por plantear un cambio hacia un modelo de cultura horizontal, basada en una construcción colectiva, en la que intervienen distintos agentes y prácticas. Una de las características que conforman este nuevo modelo es el proceso interdisciplinario que se ha venido desarrollando en las artes visuales en las últimas décadas. El hecho de que los artistas no tengan que limitarse a actuar, crear o producir dentro de las líneas fijas de una disciplina determinada, impuesta por la crítica o la historiografía, tiene como resultado un espacio de libertad para la creación en el que la experimentación amplía su rango de acción hasta conformarse en un territorio común en el cual convergen lenguajes artísticos tradicionales y prácticas culturales que convencionalmente han sido entendidas como contrarias al hecho artístico o al “arte elevado”. Entre estas últimas podríamos situar al cómic, entendido por muchos como un producto, destinado a las masas, de la cultura visual moderna e industrial.

Sin embargo, el cómic, de igual modo que las artes visuales, se ha empleado siempre como una herramienta de difusión de ideas relacionadas con su contexto histórico, socio-político y cultural. No haré aquí un recorrido a través de la evolución del formato, pero sí es conveniente apuntar que, si quisiésemos encontrar antecedentes directos del cómic en la historia del arte, habría que retroceder hasta el mundo antiguo y comenzar el recorrido en los jeroglíficos egipcios, pasando por las bandas que conforman las columnas conmemorativas del imperio romano, hasta detenernos en ejemplos concretos de

● **El Museo del Prado, de la mano de prestigiosos artistas gráficos, está editando desde 2016 una colección de cómics que reinterpreta las célebres obras que forman parte de las grandes exposiciones temporales**

la Edad Media como los manuscritos iluminados, intervenidos en los márgenes y capitulares por los copistas –el anónimo *Salterio de San Luis*, del siglo XIII, constituye una buena muestra–, o piezas como el Tapiz de Bayeux del siglo XI, en el que, a lo largo de sus casi setenta metros, se despliegan imágenes acompañadas de inscripciones en latín. Además, también habría que hacer referencia a los códices precolombinos o a enigmáticos ejemplares europeos en los que se mezclan imágenes, casi a modo de viñeta, con largos textos, como es el caso del *Manuscrito de Voynich*, del siglo XVI, en el que las ilustraciones sobre botánica y astrología dejan paso a multitud de escenas de carácter narrativo donde predominan las figuras de hombres y mujeres llevando a cabo diferentes actividades. Todos ellos son ejemplos de manifestaciones antiguas que podrían, en todo caso, considerarse un preludeo o un germen del formato. No es hasta la época moderna cuando aparece el cómic tal y como lo entendemos en la actualidad. Con la revolución que supone la difusión masiva de trabajos impresos comienza a incrementarse la publicación de historietas y pliegos, muchas de ellas creadas por humoristas con la pretensión de satirizar tanto a gobernantes como a determinadas situaciones políticas. Ya en nuestro siglo, de la mano de la proliferación de los medios de comunicación de masas, el cómic se populariza y se democratiza para atraer a todos los públicos, estableciéndose como un regularizado producto de consumo de la cultura general.

Volviendo sobre la idea inicial de búsqueda de una simbiosis entre cómic y artes visuales, es imposible obviar la obra de Roy Lichtenstein (1923-1997). Hoy artista consagrado, considerado pionero del Pop-Art, fue en su tiempo objeto de la crítica de arte del momento.

Sus obras, inspiradas en tiras de cómic, fueron tachadas de banales, faltas de originalidad e incluso directamente de plagios. Sin embargo, su trabajo se asentaba sobre una base teórica clara, la afirmación de que todas las formas de comunicación y todos los mensajes que conforman la cultura popular se filtran a través de códigos o lenguajes específicos. Así, para crear tanto el estilo como los temas característicos de sus imágenes, Lichtenstein se sirve del lenguaje de un formato tan efectivo como es el cómic, un producto que, además, forma parte del engranaje de la cultura general y comercial de su tiempo, que el artista reivindica.

En las manifestaciones artísticas contemporáneas es fácil encontrar las huellas del cómic en obras de tipologías muy variadas. Un ejemplo interesante lo encontramos en el trabajo de Martin Vitaliti (Buenos Aires, 1978), que articula su propuesta estética en torno a la reinterpretación del cómic como objeto artístico que ha pasado de pertenecer a la esfera de lo popular a convertirse en un elemento más del circuito artístico oficial. Una de sus muchas publicaciones en relación con esta idea es el libro de artista *Didascalias*, publicado en 2013, en el que cuestiona un espacio narrativo concreto como es el del cómic. Las didascalias se emplean en el cómic para introducir la voz del narrador, especialmente para contextualizar el espacio o tiempo en el cual se va a desarrollar una acción. Estos cartuchos de textos por lo general se descontextualizan del resto de la página, se aíslan del resto de la información que aparece en la viñeta en la que se encuentran. Están separados físicamente por las líneas que crean el rectángulo en el que se reproduce la frase. Estos suelen tener el mismo tamaño y tipo a lo largo de toda la historia. El lector del cómic, que acepta las condiciones de lectura de este medio, entiende que esta información no forma parte de la historia como tal, sino que son acotaciones que le permiten ser consciente del espacio-tiempo en el cual se desarrolla la acción. En la obra de Vitaliti, las páginas están vacías a excepción de estas unidades textuales que son las didascalias. Esta nueva disposición en el espacio de la página hace que estos elementos del lenguaje que, de acuerdo con la narrativa del cómic, no

tienen sentido por sí mismos, se conviertan en elementos individuales y autónomos. Su función no es ya la de ayudar al lector a comprender la temporalidad de la acción que está teniendo lugar en la viñeta, sino que ahora funcionan como los elementos protagonistas de una nueva secuencia narrativa.

En una línea similar se encuentra el libro de artista de Francesc Ruiz (Barcelona, 1971) *The Green Detour* (2011), una publicación a modo de cómic o fotonovela. El artista emplea este formato para arrojar luz sobre una situación social alarmante, como es la que se estaba viviendo en ese momento en la capital egipcia, y así, llevar a cabo una reflexión sobre el pasado y el posible futuro del país. Para conformar su trabajo, Ruiz se sirve de los cuatro protagonistas más famosos del cómic en Egipto, un medio que ha estado continuamente coartado por la censura del gobierno. Ruiz utiliza figuras del imaginario colectivo extrayéndolas de su contexto original y juntándolas en espacio y tiempo en El Cairo actual. Estos personajes son Tintín, el pato Donald, Samir (un personaje propio que se convierte en la primera estrella del cómic egipcio autóctono) y el “Ciudadano machacado” (un funcionario con aspecto de momia que nació en los años ochenta y que posteriormente fue censurado por el régimen de Hosni Mubarak). Todos ellos comparten aventuras por la ciudad. El libro está realizado en tinta verde y se lee de derecha a izquierda, es decir, a la manera árabe. Como éstas, son muchas las publicaciones de artista que exploran las posibilidades de un medio tan versátil como el cómic.

Por otra parte, si invertimos la balanza, también las bellas artes han servido a muchos dibujantes y guionistas como fuente de inspiración a la hora de crear cómics o novelas gráficas. En este sentido, es muy destacable la colección de cómics que desde 2016 edita el madrileño Museo del Prado. Esta iniciativa es interesante desde el punto de vista institucional, ya que significa un impulso por acercar las grandes obras de arte a la cultura contemporánea y, por tanto, al público general. Así, los artistas gráficos parten de las famosas obras que cuelgan en las salas del museo con motivo de las grandes exposiciones temporales para llevar a cabo una reinterpretación en sus

comics que, por lo demás, suele ser siempre novedosa y sorprendente. Siguiendo esta dinámica se han publicado ya *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)* (Max, 2016) –coincidiendo con la gran exposición dedicada a El Bosco en aquel año–, un cómic en el que el artista pone el foco sobre los variopintos personajes de las pinturas de El Bosco dotándoles de voz y capacidad de acción a través de periplos imaginarios; *El perdón y la furia* (Altarriba y Keko, 2017), con motivo de la exposición de los dibujos del maestro Ribera, donde se plantea un nuevo acercamiento a la estética del dolor de Ribera a través de una historia de verdadera intriga y, por último, *Idilio. Apuntes de Fortuny* (Montesol), un delicado trabajo inspirado en los tonos de las acuarelas del pintor, que se publicó a tiempo para la exposición que el museo dedicó a Mariano Fortuny, inaugurada a finales de 2017. El planteamiento conceptual y estilístico de cada publicación depende en exclusiva del autor y del estilo que ha desarrollado a lo largo de su carrera, teniendo como elemento en común la referencia a algunas de esas obras expuestas en las respectivas muestras. En estas propuestas, la simbiosis entre estas dos formas de expresión artística es completa.

Hace tiempo que el cómic se ha abierto un hueco entre las bellas artes y se ha colado en el discurso narrativo oficial colocándose “de igual a igual” frente al resto de artes visuales. La relación entre ambos formatos ha existido siempre, y desde hace tiempo sus lenguajes y elementos se entremezclan de forma consciente. La reciprocidad forma parte de la naturaleza inherente al hecho artístico y en este caso, entre arte y cómic, la relación continúa intensificándose. ♣