



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

El Estado Natural de las Cosas.

El texto como elemento compositivo en el Dibujo.

Tesina que para obtener el título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presenta:

Enya Atenea Ángel Rodríguez

Director de tesina:

Mtro. Fernando Ramírez Espinosa

Ciudad de México, 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



AGRADECIMIENTOS

Esta es la parte más difícil de todo el proceso, quisiera no olvidar el nombre de nadie, pero seguramente faltará nombrar a varias personas importantes y es más que nada porque son muchos a las que me gustaría agradecer.

Antes que a cualquier persona me gustaría agradecer a la Universidad por brindarme la oportunidad de estudiar en una de sus facultades, y agradecer a esta misma por contar con tan buenos elementos y guías como son el sínodo que me ha conducido hasta esta última brecha: Constantino Cabello, Homero Santamaría, Karina Rojas, Patricia Soriano y Fernando Ramírez. Hago mención especial de los dos últimos por ser de gran inspiración y motivación para el presente proyecto, y a todos por su gran vocación para la docencia.

No quisiera olvidar el cariño y apoyo inmenso que he recibido de mis padres Marco Tulio Ángel Zárate y María de Jesús Rodríguez Samperio, he obtenido de ambos lo que me ha hecho llegar hasta aquí, el dibujo por el primero y la perseverancia y coraje de la segunda.

Gracias a mi amada hermana Erandi, mi otro yo, a la familia que uno puede elegir, mis hermanos Celia, Karina y Eridan, me alegra habernos encontrado.

A mis otros maestros de estampa, colegas y mejores amigos Martín, Carlita, Adriana y Benjamín, de quienes he aprendido tanto.

También, a la familia Romero Jiménez por brindarme su amabilidad y apoyo; a Aida y Axel por su esfuerzo y dedicación en el diseño editorial de esta tesina.

Gracias a Esteban por no dejarme sola, por su paciencia, y por ser mi compañero estos años, por estar en las buenas y en las malas y por adoptar un gato conmigo.

Por último, quisiera agradecer a mi abuelo Ramón Rodríguez Ramírez; gracias por nuestras largas caminatas, gracias por enseñarme a contemplar la tarde desde fuera de nuestra casa y contar los aviones que cruzaban el cielo ¿Cuántos habrán pasado ya sin que pudiésemos contarlos juntos? Quisiera que supieras que el grabado se parece tanto a hacer zapatos y vieras que al final mis manos terminan como las tuyas.

INDICE

INTRODUCCIÓN	01
--------------------	----

CAPITULO I

Definición del problema a partir del campo de las Artes Visuales de Occidente en el siglo XX	05
---	----

1.1 Antecedentes Históricos	05
-----------------------------------	----

1.1.2 El siglo XX : Cubismo, Klee, Schwitters, <i>L'art informel</i> , Expresionismo Abstracto, Arte Pop	10
---	----

Reflexiones: Hacia los referentes principales	25
---	----

CAPITULO II

Cuatro referentes visuales.....	31
---------------------------------	----

2.1 Edward Hopper. (1882-1967) La Realidad Abandonada	31
---	----

2.2 Mark Tansey (1949) Texto, textura, imagen	36
---	----

2.3 Wes Craig (1975). El texto, el dibujo, las viñetas y “robarle al mejor”	40
---	----

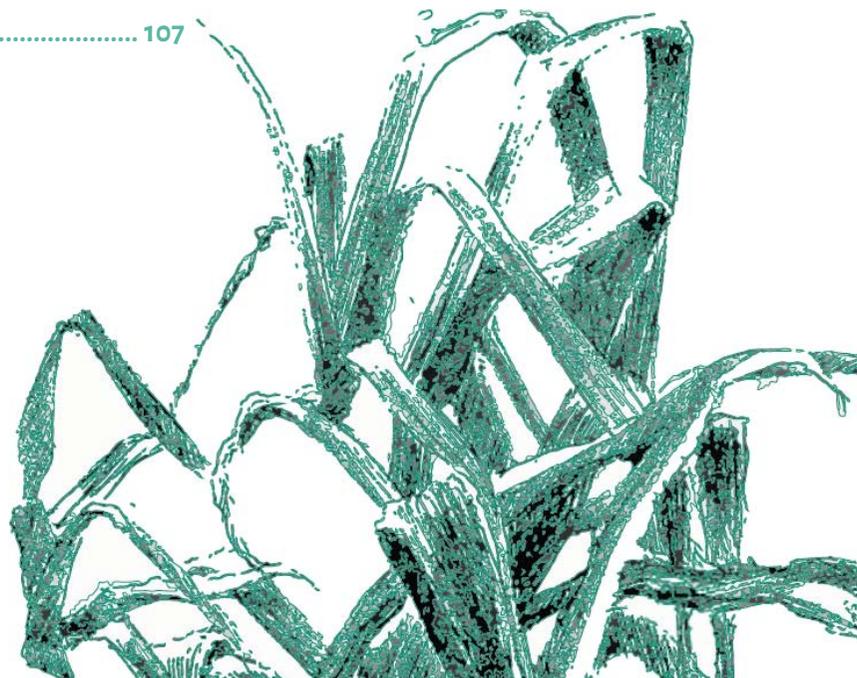
2.4 Inio Asano (1980). El espacio también es personaje.....	43
---	----

Reflexiones: La influencia de los cuatro autores en el “Estado natural de las cosas”	47
--	----

CAPITULO III

El Estado Natural de las Cosas. La obra y su proceso.....	51
---	----

3.1 Definiciones breves sobre el dibujo	51
3.2 Definiciones breves sobre la temática del proyecto	56
3.3 Desarrollo del proyecto de 2014 a 2018	59
3.4 Composición y reflexiones formales.....	80
3.4.1 Distorsión, ventanas y tiempo	83
Reflexiones. El texto no solo dice, también expresa	85
Conclusiones.....	87
Anexo 1 Entrevista realizada a Wes Craig	93
Anexo 2 Información de las imágenes	101
Fuentes de información	107



INTRODUCCIÓN

El presente documento recopila un periodo de producción de cerca de cuatro años, en los cuales se problematizó la relación existente entre el texto y el dibujo al encontrarse ambos en una sola composición.

Del anterior planteamiento deviene una investigación y estudio cronológico de artistas que han trabajado con esta problemática, vinculando estrechamente estos cuestionamientos al movimiento modernista, mencionando brevemente aspectos del contexto histórico y social que envolvían a estas manifestaciones y a sus artistas.

En el primer capítulo se genera una selección de vanguardias y artistas del siglo ~~XX~~ que se consideran más cercanos a los fines del proyecto, esto es, que quede plasmado en su trabajo la intención de integrar el texto como un elemento compositivo en su producción.

Una de las ideas que aborda este capítulo es el cuestionamiento cubista hacia el arte predominantemente ilusionista, quiebre que trae consigo por primera vez y de forma premeditada la aparición del texto y la palabra en las obras de numerosos artistas. En lo posterior se exponen diferentes autores y manifestaciones que parten de esta premisa o similares, relacionando su trabajo y producción por la utilización del texto: Klee, Schwitters, *L'art informel*, el Expresionismo Abstracto y el Arte Pop.

En el segundo capítulo se presentan los cuatro referentes visuales más importantes para el desarrollo de la producción: Edward Hopper y Mark Tansey, artistas norteamericanos, y Wes Craig e Inio Asano, ambos narradores gráficos, el primero más cercano al cómic norteamericano y el segundo al *manga*, el cómic japonés. Se presentan sus biografías y se describen aquellos aspectos que de cada uno de estos se retoman y se involucran en la producción de proyecto.

El último capítulo se divide en dos partes: la primera menciona diferentes definiciones que artistas y teóricos formulan respecto al dibujo y cómo a partir de estas se genera una definición propia; la segunda parte se centra en el *Estado Natural de las Cosas* e inicia con la descripción temática y conceptual del proyecto, seguido de un acercamiento a la producción realizada, marcada por periodos de cerca de dos años y concluye con una breve descripción de la participación de los medios digitales, incluyendo un apartado que explica las variaciones que se dan en algunas de estas piezas.





CAPITULO I

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA A PARTIR DEL
CAMPO DE LAS ARTES VISUALES DE OCCIDENTE.



DEFINICIÓN DEL PROBLEMA A PARTIR DEL CAMPO DE LAS ARTES VISUALES DE OCCIDENTE.

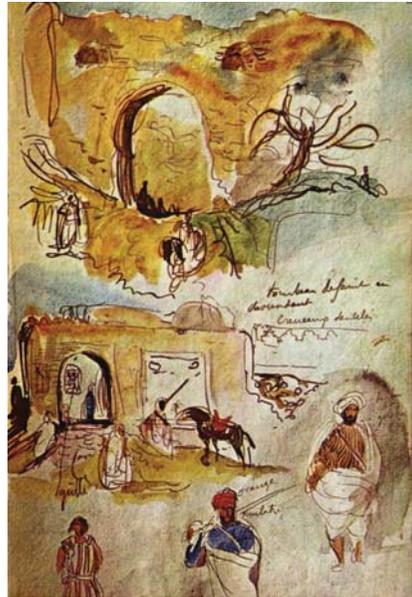
1.1 Antecedentes Históricos

El uso de los signos tipográficos o caligráficos como elemento compositivo dentro de una pieza pictórica, de estampa o de dibujo en occidente era poco común antes del siglo **XX**, sin embargo, se le podía encontrar en los apuntes y bocetos de muchos artistas.

Por ejemplo, en los diarios de viaje Delacroix, o en los estudios de Leonardo, las palabras y las frases fungían como refuerzo para el dibujo y, al igual que el dibujo los escritos son un apunte, una nota o un estudio; así, los dibujos y escritos están unidos por la mano de quién los trazó.



1



2

Fig. 1
Esquema anatómico, Leonardo Da Vinci.

Fig. 2
Diarios de viaje, Eugene Delacroix.



Por otro lado, dentro de obras de arte propiamente dichas, se puede mencionar el caso de la estampa y la convención de este medio para escribir una frase que acompañara a la imagen aludiendo al contenido de esta. En estos grabados, el texto o la palabra escrita y la imagen no presentan una relación plástica real, ambas conservan sus características sin depender tanto la una de la otra.

Fig. 3
Capricho N° 45
Mucho hay que chupar

Fig. 4
Capricho N° 20
Ya van desplumados.



Huecograbados de la serie *Los caprichos*, de Francisco de Goya, el uso de la frase alude al contenido de la pieza, sin embargo, no es algo distintivo en el trabajo de dicho artista.¹

¹ Los ejemplos anteriores mencionan cada uno el caso de dos artistas, el periodo en el que cada artista desarrolló su producción dista por bastantes años, sin embargo, son citados aquí para aclarar que el texto, la palabra y el signo se encontraban ya en obras de arte o en el quehacer de quienes las producían, previo a las vanguardias, en diferentes etapas de la historia del arte.

La inclusión de la palabra o el signo en el arte podía observarse en piezas de realización previa al siglo xx, ejemplo de ello son las obras anteriormente citadas de Goya, Leonardo y Delacroix. Otro ejemplo, aún más antiguo, son las letras capitales ilustradas del siglo viii, en Occidente. Sin embargo, el texto y la palabra escrita son elementos constantes a lo largo de la historia del arte, aunque las intenciones por las cuales se relacionaban ambas son diferentes a las actuales. Y es hasta 1900 aproximadamente, que el incluir el signo y la palabra dentro de las piezas en el arte occidental, cambiando su función narrativa y anecdótica a una forma visual, se vuelve una constante en las vanguardias y poco a poco se convierte en sujeto de estudio en las artes visuales de forma generalizada.

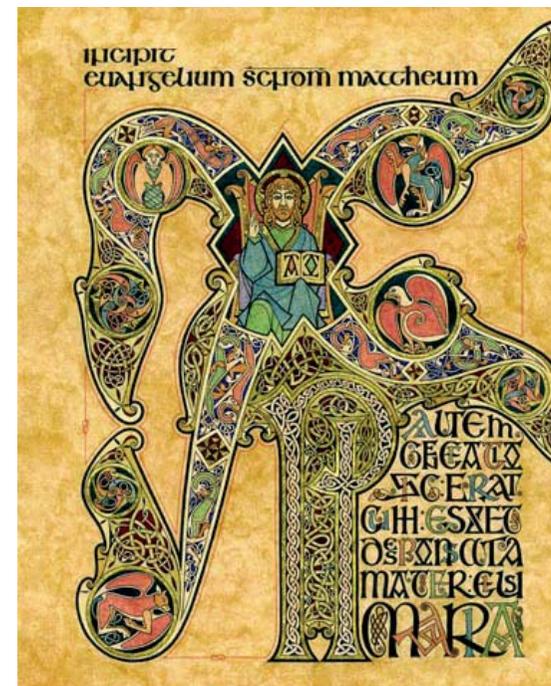


5

La aparición del texto o palabra dentro de la pintura no se trató de pura coincidencia o capricho estético, sino que fue el resultado de distintos procesos que involucran aspectos histórico-sociales. Uno de ellos, y quizá el más importante, es el desarrollo industrial de los siglos xviii y xix, el cual se introduce en el ideario colectivo, incluyendo el de los artistas.

Robert Hughes menciona sobre este aspecto lo siguiente: “En el siglo xix el mundo de la Revolución Industrial apareció en la pintura de paisaje y lentamente se fue abriendo paso hasta una categoría estética fija como un intruso en el paraíso. La manufactura invadiendo la Naturaleza.”¹

¹ Robert Hughes, et al. (1980). *El impacto de lo nuevo. Cultura como Naturaleza*. (Video documental, 59 minutos con 11 segundos), BBC producciones en colaboración con *Timelife films* y *RM productions*, Munich.



6

Fig. 5 Monograma del libro de Kells, libro iluminado que reúne el Nuevo Testamento, escrito hacia el año 800 en Irlanda. Dentro de ambos monogramas podemos observar motivos religiosos y la relación entre la palabra y la imagen a través de los acabados, colores y formas.

Fig. 6 *Ibíd.*

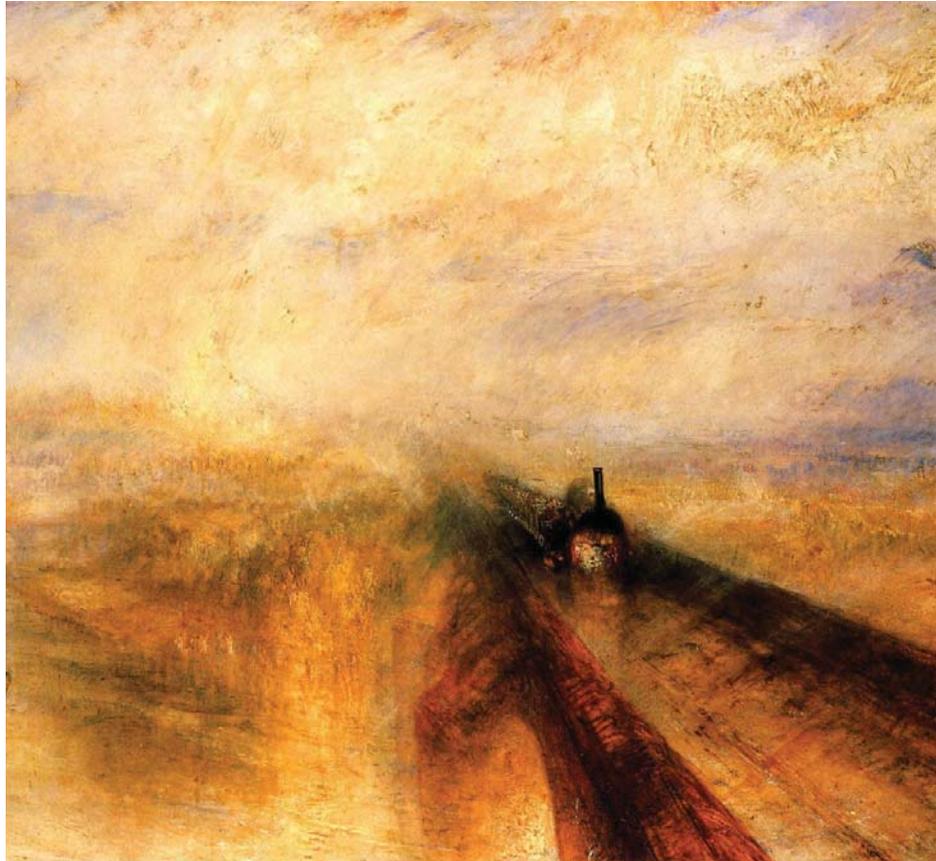


Fig.7 *Rain, steam and speed, the great western Railway, William Turner.*

En este cuadro podemos observar la presencia de una locomotora, motivo que comenzó a introducirse cada vez más en los paisajes del siglo XIX, como una señal de la creciente urbanización.

De forma parecida a la urbanización dentro del género del paisaje, los recientes carteles y demás medios impresos llamaron la atención de los artistas de la época. Acerca de lo anterior, Hughes continúa diciendo:

[...] el abismo entre el habla formal de la pintura y la jerga del signo comenzó alrededor de 1900 cuando unos pocos artistas y poetas se dieron cuenta de que la letra impresa estaba a su alrededor y que formaba un lenguaje visual que el artista hasta entonces apenas había rozado. Su profeta fue el escritor franco-polaco Guillaume Apollinaire, el poeta del Cubismo. “Lees facturas, catálogos, carteles que te gritan ¡Aquí está la poesía de esta mañana! La prosa en los periódicos, novelas policiacas baratas llenas de crímenes biografías de bandidos, mil títulos distintos, rótulos en carteleras y paredes, puertas y carteles que chillan como loros”¹

Otro momento histórico que influyó en este cambio en los artistas de finales del siglo XIX y principios del XX, es el que menciona el sociólogo francés Lipovetsky:

El modernismo no es más que un aspecto del amplio proceso secular que lleva al advenimiento de las sociedades democráticas basadas en la soberanía del individuo y del pueblo, sociedades liberadas de la sumisión a los dioses, de las jerarquías hereditarias y del poder de la tradición. Prolongación cultural del proceso que se manifestó con esplendor en el orden político y jurídico a finales del siglo XVIII, culminación de la empresa revolucionaria democrática que constituyó una sociedad sin fundamento divino, pura expresión de la voluntad de los hombres que se reconocen como iguales.²

Es decir, el modernismo artístico o modernidad en el arte, es consecuencia de estos procesos históricos, aspectos que involucran transformaciones ideológicas y tecnológicas propiciando el cambio en la mentalidad individual de sus protagonistas, cada uno con reflexiones más complejas que su predecesor acerca del medio en el que se expresaban y desarrollaban, el arte.

¹ Ibíd. Robert Hughes.

² Gilles Lipovetsky. *La era del vacío*, Ciudad de México, Anagrama, 2002. págs 86 y 87.



1.1.2 El siglo xx. Cubismo, Klee, Schwitters, *L'art informel*, Expresionismo Abstracto, *Pop Art*

El Cubismo (1906-1909) era racional y reflexivo, esta vanguardia daba continuidad a algunas ideas sobre el proceso de creación pictórica de Cézanne (1839-1906) y tenía cierta influencia del arte africano. Los artistas cubistas trataban de abordar la realidad a través de las formas buscando evidenciar la bidimensionalidad del soporte sin recurrir a la perspectiva, insinuando los volúmenes mediante planos y paletas atenuadas para que el color no distrajese al espectador. Todo ello con la finalidad de erradicar el carácter ilusorio de la imagen. En contraste con sus contemporáneos, los expresionistas alemanes del grupo *Die Brücke* (El Puente. 1905-1913), que plasmaban en las piezas sus sentimientos a través de la gestualidad del trazo y resaltaban la emotividad de los temas.

Dentro del Cubismo existen dos etapas: El cubismo analítico donde las formas son abordadas desde diferentes perspectivas, se montan y desmontan dentro de la composición teniendo una coherencia; la obra de Picasso (1881-1973) y Braque (1882-1963) son el ejemplo más acertado para describir esta etapa. Por otra parte, el cubismo sintético se encargaba de incluir fragmentos reconocibles de los objetos que los artistas tomaban de la realidad, por medio de colores o texturas, en palabras de Ruhrberg, “En lugar de dividir un conjunto en partes (análisis), los artistas empezaron a combinar partes para llegar a un conjunto (síntesis)”¹, ejemplo de este último proceso son los cuadros de Juan Gris (1887-1927) en los cuales ya podemos identificar algunas formas.

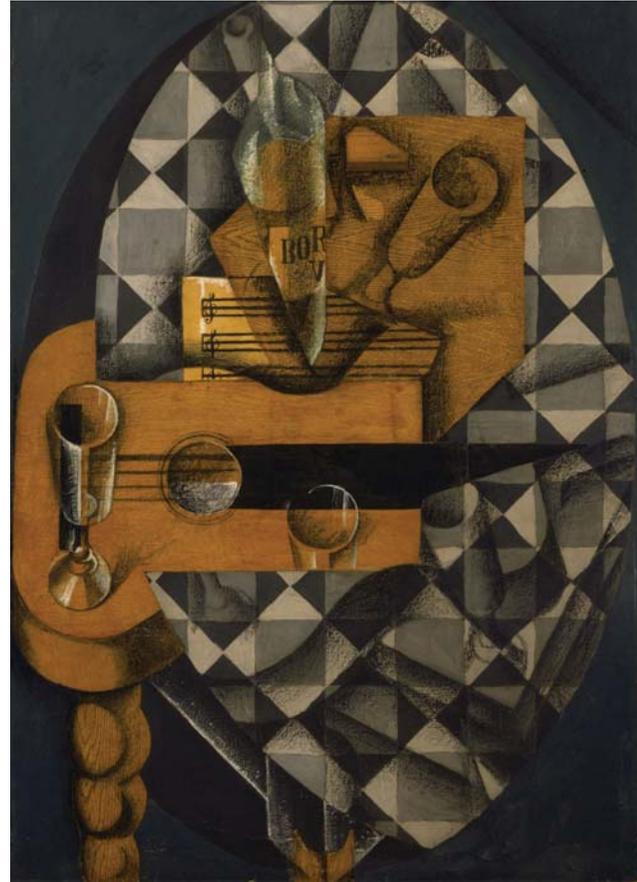
En el proceso de maduración del Cubismo se logran discernir otras reflexiones que surgieron a lo largo de este: Los cubistas buscaban incluir el factor temporal a sus piezas, es decir, no solo plasmaron lo relacionado a los objetos representados, también se dedicaron a capturar lo que sucedía en ese momento alrededor de los mismos, todo dentro de la misma composición, asociándolo con la idea de contrapunto, término musical con reflexiones similares; dotaron a las piezas lo que su experiencia les decía de las cosas que

¹ Karl Ruhrberg. *Arte del Siglo XX*, México, Océano, 2003, pág. 74.



8

El tema de las obras cubistas, por lo general, era la esencia pasajera de las cosas y no su apariencia en sí, las formas se definían a partir de planos, todo se convertía en una reinterpretación del objeto y lo que lo rodeaba.



9

Fig. 8
El aficionado, Pablo Picasso.

Fig. 9
Guitarra y vasos, Juan Gris.

tomaban por modelos, transformando poco a poco el espacio en dichas obras. Además, la inclusión de texto o signos de la escritura, tiene lugar dentro de estas reflexiones por dos motivos: el primero, le otorga tanto al ejecutante como al espectador un punto de lectura dentro de un espacio sin perspectiva; y en el segundo, los signos reafirman el carácter no ilusionista de las piezas, las letras del alfabeto se presentan como si fuesen tomadas directamente de un diario o cartel.

Artistas de distintas partes de Europa llegan a coincidir en varios aspectos con las reflexiones cubistas, siendo el concepto más constante el que el arte no debe tener un carácter ilusionista con los objetos que desee representar, y de esto *Der Bleu Raiter* (1911-1916) no es la excepción.

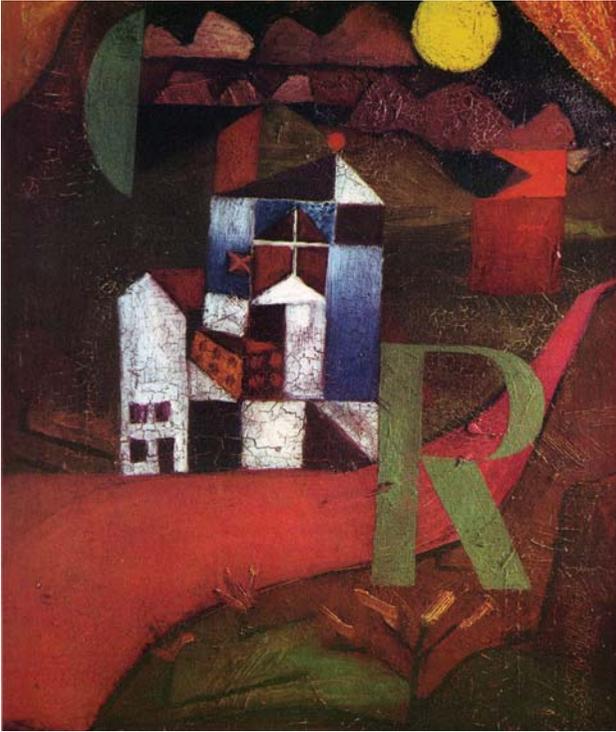
Liderado por Wassily Kandinsky (1866-1944), *Der Bleu Raiter*, segunda etapa del Expresionismo Alemán retoma reflexiones de su antecesor *Die Brücke*, como dotar de emotividad y sensibilidad a las piezas a realizar. Estos movimientos coinciden con la idea cubista de que el arte debe ser anti ilusionista, llevando al límite esta premisa sostuvieron que, en este caso la pintura, debía convertirse en un ente completamente separado del objeto, ser independiente a este en todo sentido. Comparan constantemente sus obras con la música, ambas llenas de ritmos, silencios, tiempos, con sus propios lenguajes, con sus signos y lecturas que deben aprenderse para entenderse. *Der Bleu Raiter* contaba con la presencia de los artistas Franz Marc (1887-1914), August Macke (1880-1916) y Paul Klee (1879-1940), destacando la presencia de este último.

Klee encuentra y plasma similitudes que observa entre la música y la pintura en sus piezas, estas rebozan de composiciones rítmicas y policromáticas, incluso los títulos de sus pinturas y acuarelas referenciaban constantemente un sentido musical al relacionarse con armonías, óperas o instrumentos.

Lo relacionado a las palabras y signos, tanto caligráficos (de su puño y letra) como tipográficos, tienen en Klee un fin similar a la idea cubista de los signos: proporcionan direcciones y movimientos, facilitan la lectura, pero también introduce estos elementos para darle una organización diferente a la composición y otorgarle una racionalidad distinta a la imagen.

A la vez que los miembros de *Der Bleu Raiter* disolvían el colectivo, surgía ese mismo año en Zurich, Alemania, un movimiento, que respondía de mane-

10



11



12



Fig. 10
Villa R, Paul Klee.

Fig. 11
¿Dónde?, Paul Klee.

Fig. 12 *Fuego en la noche*,
Paul Klee.

13



ra poco ortodoxa a los acontecimientos de la Primera Guerra Mundial: el Dadá (1916-1922).

Sintetiza Karl Ruhrberg sobre el Dadá:

El dadaísmo era una revuelta de vitalidad contra la fosilización, de la libertad contra la doctrina, de lo irracional contra la 'razón' de los políticos y los especuladores de la guerra, un intento desesperado de sobrevivir a la capacidad de destrucción por medio de la destrucción misma [...], no era un estilo ni un programa filosófico o estético: fue una serie de actos individuales anárquicos para responder a un mundo colectivo y terrorista.¹

El nombre del movimiento no hace referencia a nada como tal, solo al azar y al absurdo, con estrecha relación a las prácticas para generar poemas sin sentido que los miembros dadá realizaban en el *Cabaret Voltaire*. Documentado por primera vez en la publicación *Cabaret Voltaire* de Hugo Ball (1886-1927) de 1916, se define dadá como una manifestación intelectual revolucionaria y radical que podríamos entender como anti-arte. Pronto se extendió por diferentes partes de Europa y fuera de este continente en Nueva York, con Marcel Duchamp (1887-1968).

El núcleo dadá se hallaba en Alemania: Hannah Höch (1889-1978) y Raoul Hausman (1886-1971) en Berlín, Marx Ernst (1891-1976) en Colonia y finalmente Kurt Schwitters (1887-1948) en la ciudad Hannover, ahondando en la producción de este último.

Partiendo de la práctica cubista del *collage*, Kurt Schwitters genera piezas ensamblando materiales desechados que encontraba prácticamente en cualquier sitio, trozos de madera que pintaba y con los cuales componía sus piezas, engranes, fragmentos de periódico, etc., y es justo en un fragmento de periódico, donde Schwitters hace un extraordinario hallazgo, pues es dentro de una frase publicitaria del *Privat-und Kommerzbank*, que al recortar la frase y usar solo una parte de esta en un *collage* quedó aislada una palabra: *Merz*.

¹ Ibíd. pág. 119.

La explicación que se ofrece en el catálogo de pintura Moderna del Museo Thyssen-Bornemisza sobre este término dice que “*Merz* era una combinación de la tendencia dadaísta a la ironía y a la paradoja, conseguida por medio de la transformación de los objetos...”¹, es decir, que al igual que los objetos que Schwitters incluía en sus obras, extraídos de su original función y resignificados por él como partes de una composición, *Merz* deja de pertenecer a *Kommerz*, perdiendo su primer significado, para transformarse en la filosofía y distintivo de este artista.

Las palabras y el texto dentro de las piezas *Merz*, extraídos de los recortes de periódico y los boletos del tren, son tratados por Schwitters como objetos. Las palabras se transformaban en sus cuadros, declara “He pegado poesías de palabras y de frases de tal manera que su ordenación rítmica da como resultado un dibujo. A la inversa, he pegado a cuadros y dibujos en los que podían leerse frases.”², lo anterior recuerda a las prácticas para generar poesías dadá, y nos lleva a entender que sus ensamblajes parten de reflexiones similares a las de sus *collages*.

¹ Paloma Alarcó. *Museo Thyssen- Bornemisza. Pintura Moderna*, España, Museo Thyssen-Bornemisza, 2009, pág.318.

² *Ibíd.* pág. 324.



13



15

Fig. 13
Billete de entrada (Mz 456),
Kurt Schwitters

Fig. 14
Merz imagen 32 A. Imagen de
una cereza, Kurt Schwitters.

Fig. 15
Merzbild Rossfett, Kurt
Schwitters.



14

Toda práctica de Schwitters deviene del collage, iniciada por los cubistas, retomada por él y posteriormente profundizada con sus ensamblajes, introduce en sus composiciones objetos y materiales antes inconcebibles para la pintura, y, por consiguiente, Schwitters abre un abanico de posibilidades para el arte posterior.



16

Si el Dadá fue un movimiento transgresor en respuesta a la violencia de la Primera Guerra Mundial, los movimientos de Arte Informal en Europa (*L'art informel* 1948-1962) fueron un testimonio de los artistas que presenciaron de manera directa los incidentes de la Segunda Guerra Mundial o vivían aún sus consecuencias.

Los enfoques dentro de estos movimientos eran muy diversos, los unía la idea de la liberación del formalismo/disolución formal de la pintura, la sustancia en el contenido de las piezas, es decir, de qué materiales estaban constituidas estas y cómo estos materiales acercaban más la pintura a su condición de objeto y cosa, al contrario de las palabras o frases que pretenden describirlos. Jean Dubuffet (1901-1985) menciona lo siguiente acerca de esta reflexión:

La pintura opera a través de signos que no son abstractos e intangibles como las palabras. Los signos de la pintura están más cercanos a los mismos objetos, además, la pintura manipula materiales que usan sustancias vivas. Este es el motivo por el cual la pintura le permite a uno ir mucho más allá que las palabras, al dirigirse a las cosas y conjurarlas.¹

En otras palabras, estos artistas trabajaban más a partir de las sensaciones, impresiones y relaciones directas con los materiales y su cuerpo, alejándose de la idea ilusionista en el arte, pero también de la idea de una abstracción intelectual.

Jean Fautrier (1898-1964), Jean Dubuffet, George Mathieu (1921-2012), Alberto Burri (1915-1995), Roberto Crippa (1921-1979), Antonio Saura (1930-1998) y Antoni Tàpies (1923-2012), son algunos artistas que reflexionaban de este modo su producción.

A diferencia de sus colegas contemporáneos (con excepción de Saura), las piezas de Antoni Tàpies tenían una carga política considerable. Nacido catalán y con inicios artísticos en el surrealismo, sus cuadros posteriores estaban dotados de la ideología independentista catalana, del compromiso social que sentía por su origen y su postura contra el franquismo; igual de trascendente, era la versa-

¹ Op. Cit. Karl Rurhberg, pág. 254.

Tanto en el Arte Informal europeo como en el Expresionismo Abstracto, se renuncia al lenguaje para introducirse al acto, esto significa que el proceso de crear se convierte en el contenido de la obra. Esta y más intenciones eran similares a pesar de encontrarse ambas corrientes a un océano de distancia, sin embargo una notable particularidad de los expresionistas abstractos, es la escala monumental de sus obras, aprendida esta del trabajo de los muralistas mexicanos.



tilidad del artista por combinar recursos plásticos en sus pinturas y la inclusión de palabras o signos en las piezas.

El texto en los cuadros de Tápies es, dentro de un espacio abstracto lleno de materia, un registro de la actividad humana, “aunque los seres humanos no aparezcan en forma de figuras (no sean representados), la presencia humana está ahí, a manera de trazos dejados por la mano, escritos o impresos sobre la superficie”¹ dice Rurhberg, sin embargo la poca relevancia que tengan estos signos o palabras dentro del cuadro es completamente engullida por la materialidad del mismo, Carlo Argán comenta sobre la inclusión de signos en la obra de Tápies: “el signo no trasciende a la materia [...] la propia materia se convierte en signo”², es decir, el lenguaje se convierte en materia.

Desarrollándose casi a la par de sus colegas informalistas europeos, el Expresionismo Abstracto se gesta entre los años 1945 y 1960 en Estados Unidos. Sin embargo, es hasta 1952 que se da a conocer a un amplio público al llevarse a cabo la exposición *Quince Americanos* en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, MoMA, por sus siglas en inglés.

La importancia de *Quince Americanos* radica en el hecho de que se comienza a dar visibilidad al trabajo de artistas estadounidenses y nacionalizados gracias a la intervención de museos, como el antes mencionado, cuyo poder adquisitivo y respaldo como institución artística, avaló y proyectó las carreras de estos artistas frente al resto del mundo, secundados por la activa participación de los críticos y teóricos de arte Clement Greenberg (1909-1994) y Harold Rosenberg (1906-1978), quienes dieron el último impulso a los expresionistas abstractos añadiendo significados y lecturas adicionales a sus trabajos y obras.

La mayoría de estos artistas admiraban el trabajo realizado por los surrealistas, de hecho, contaron con la presencia en Nueva York de Man Ray (1901-1976) y Francis Picabia (1879-1953). Una de las mayores influencias para la Escuela de Nueva York, como se les conocía, era Joan Miró (1893-1983).

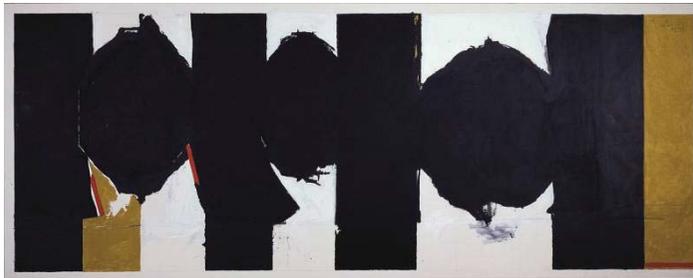
¹ Ibíd. pág. 261.

² Giulio Carlo Argán. *El Arte Moderno. Del ilusionismo a los movimientos contemporáneos*, Madrid, España, Akal, 1988, pág. 580.

Jackson Pollock (1912-1956), Arshile Gorky (1904-1948) y Willem de Kooning (1904-1997), declararon ser fieles admiradores del catalán; y el automatismo psíquico, los escritos y manifiestos de André Bretón (1896-1966), eran otros referentes surrealistas en los que basaban muchas de sus reflexiones. También los muralistas mexicanos, Siqueiros (1896-1974), Orozco (1883-1949), Rivera (1886-1957), y el compromiso social con el que contaban sus murales, sirvieron de inspiración a los expresionistas abstractos para crear obras de grandes dimensiones y, por otra parte, la intención social que querían que tuvieran sus piezas, un arte para todos, perteneciente al pueblo y que todos pudiesen apreciar. La pintura rupestre de los indios norteamericanos y, en el caso específico de Mark Tobey (1890-1976) la caligrafía oriental, japonesa y china, son reflexiones de las que se apropian los americanos para dotar de una significación a la gestualidad y elocuencia de sus trazos.

Algunos otros expresionistas abstractos son Franz Kline (1910-1962), Barnett Newman (1905-1970), Robert Motherwell (1915-1991), Lee Krasner (1908-1984), etc.

17



16

Fig. 16
Elegías a la República Española
°126, Robert Motherwell.

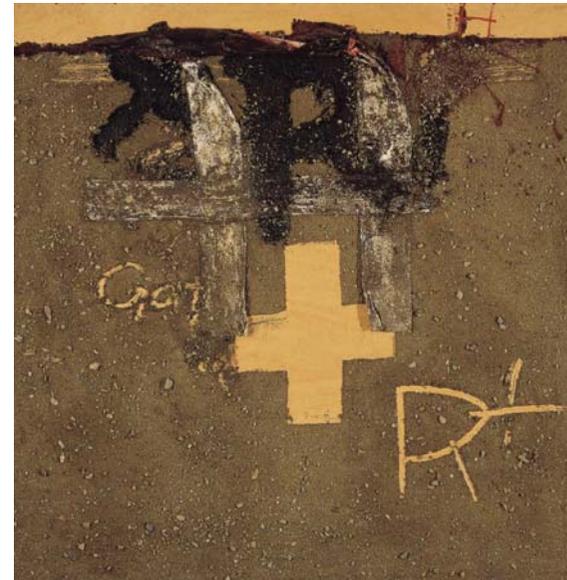


Fig. 17
Cruz y tierra, Antoni Tàpies.

19



El automatismo psíquico es la realización de escritos de manera automática, sus cualidades agudizan los sentidos y la percepción del ejecutante, este ejercicio fue reproducido por los expresionistas abstractos en la realización de sus piezas, basta con comparar lo mencionado por André Bretón sobre este ejercicio y lo dicho por Jackson Pollock cuando se le cuestiona sobre la producción de sus piezas. Bretón decía:

Ordenad que nos traigan recado para escribir, después de haberos situado en un lugar que sea lo más propicio posible para la concentración de vuestro espíritu [...] Entrad en el estado más pasivo o receptivo del que seáis capaces. Prescindid de vuestro genio, de vuestro talento, y del genio y el talento de los demás. [...] Escribid deprisa, sin tema preconcebido, escribid lo suficientemente deprisa para no poder refrenaros y para no tener la tentación de ver lo escrito.¹

En el libro de Lucie Smith, Pollock menciona acerca de su proceso creativo lo siguiente:

Cuando estoy en la pintura no me doy cuenta de lo que estoy haciendo. Solo después de una especie de periodo “de acostumbramiento” ver, en lo que he estado. No tengo miedo de hacer cambios, destruir la imagen, etc., pues la pintura tiene una vida en sí misma. Trato de que ésta surja. Sólo cuando pierdo el contacto con la pintura, el resultado es una confusión. Si no, es pura armonía, un fácil dar y tomar y la pintura sale muy bien.²

A través de estas citas se deduce con facilidad el paso de la teoría surrealista a la práctica pictórica del expresionismo abstracto, en la cual la gestualidad, las reflexiones que tienen sobre la ejecución de los cuadros y el contenido de sus

¹ Ángel González García. *Escritos de Arte de Vanguardia. 1900/1945*, Madrid, España, ITSMO, 2009, págs 400 y 401.

² Edward Smith Lucie. *Movimientos en el Arte desde 1945*, Buenos Aires, Argentina, Emecé Editores, 1979, págs 33 y 34.

piezas, es consecuencia de entender el automatismo psíquico a un nivel formal y volverlo el punto nodal de la pieza. El “escribir sin ver” se convierte en “pintar sin ver” y no pensar en nada al realizar dicha acción. En la literatura surrealista el sentido del texto desaparece para convertirse en signo, en el caso del Expresionismo Abstracto desaparece también el propio signo sobreviviéndole el gesto que se repite a sí mismo en una escritura reducida a su condición mínima.

Para la segunda mitad de los años cincuenta, artistas americanos e ingleses comenzaron a distanciarse de las ideas y posturas que tomaron los expresionistas abstractos la década anterior: si la Escuela de Nueva York ponía al frente de sus piezas lo sensorial, la expresividad, emotividad, la espontaneidad, etc. como principios fundamentales para crear, el *Pop Art* se pronunciaba en favor de la representación realista, impersonal e intelectualizada, de composición premeditada y bien reflexionada, en un contraste absoluto con la temática banal de las piezas. Tilman Osterwold lo expone de la siguiente forma “El *Pop Art* se opone a lo abstracto mediante el realismo, a lo emocional mediante el intelectualismo y a la espontaneidad mediante una estrategia compositiva.”¹

Sin embargo, algunos artistas vinculados al *Pop Art*, comenzaron su carrera artística dentro del Expresionismo Abstracto, tal es el caso de Robert Rauschenberg (1925-2008) y Jasper Johns (1930-), considerados artistas de transición entre el Expresionismo Abstracto y el *Pop Art*, debido a los métodos con los que trabajaban: una experimentación a partir de diferentes materiales como cartón y yeso los acercaban al informalismo; en cambio los *collages* en los que incluían la publicidad de su época, el *American Dream*, la trivialidad llevada de la vida cotidiana, los cómics, el consumo y el culto a los ídolos de Hollywood los llevaron a la órbita del *Pop Art*.

Rauschenberg trabaja con materiales de desecho e imágenes producidas en serie de una creciente sociedad de consumo, Johns con la descontextualización y re contextualización de los objetos, “se interesa solo por los hechos liberados de valores [...] como ya existen, no hay necesidad de inventarlos”², dice Rurh-

1 Tilman Osterwold. *Pop Art*, Madrid, España, Taschen, 2013, pág. 8.

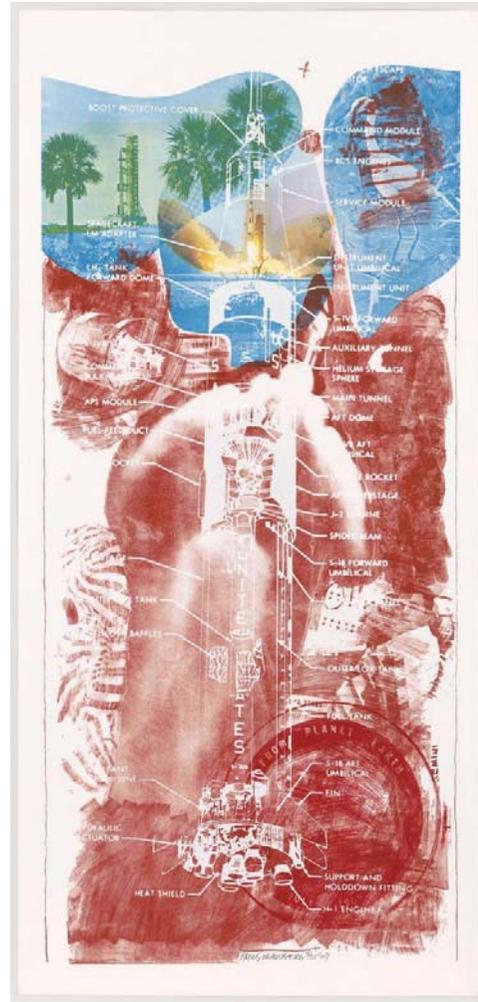
2 Op. cit. Karl Rurhberg. pág. 310.





19

A partir de los años cincuenta el artista estadounidense Robert Rauschenberg retoma el *collage* dadá de Kurt Schwitters, yuxtaponiendo imágenes semánticamente disociadas como su antecesor hacía en sus piezas *Merz*. En estas obras vuelve a aparecer el texto, ahora en forma de imagen, el uso de la serigrafía y el *transfer*, entre otras técnicas de reproducción, son también incluidas.



18

Fig. 18
Sky Garden from moon series, Robert Rauschenberg

Fig. 19
Man soll nicht asen mit Phrasen, Kurt Schwitters.



berg. Los artistas dentro del *Pop Art* americano son Andy Warhol (1928-1987), James Rosenquist (1933), Roy Lichtestein (1923-1997), en el *Pop Art* británico se encontraba David Hockney (1937), Richard Hamilton (1922-2011) y Peter Blake (1932), por mencionar a los más emblemáticos.

El *Pop Art* se apropió de procesos como el *collage*, enalteció de nuevo los objetos triviales, como los surrealistas; y reflexionó acerca de cómo actúa el arte como medio al tomar motivos y discursos de la publicidad e introducirlos al museo a través de la cultura de las imágenes (similar a lo realizado por Duchamp con su urinario), y como los medios técnicos las reproducían en serie, “la producción en serie despoja a la imagen de complejidad para que parezca signo.”¹, menciona Robert Hughes al respecto del Arte Pop. Llegados a esta parte se puede deducir que el texto dentro de las piezas del *Pop Art* juega un papel diferente al ya observado en las manifestaciones artísticas ya citadas, en lugar de orientarnos en el orden de lectura de un cuadro o ser la materia con la que está constituido, la palabra y el texto se transforman en imagen.

1 Op. Cit. Robert Hughes.



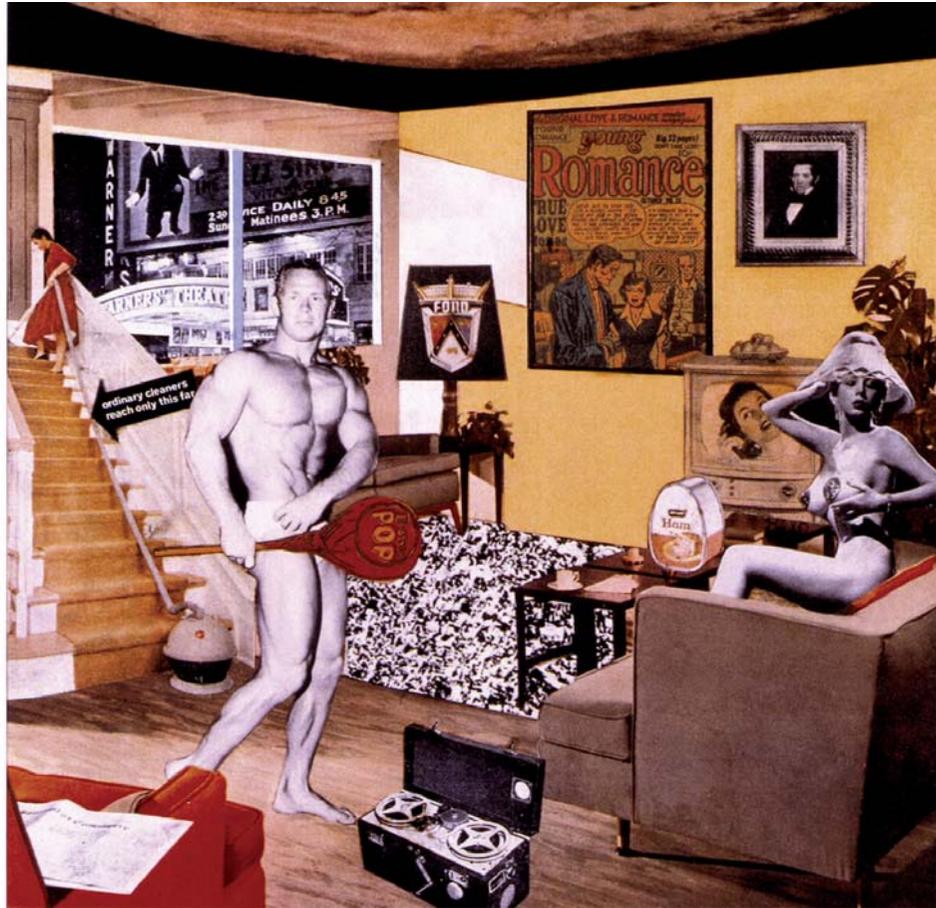


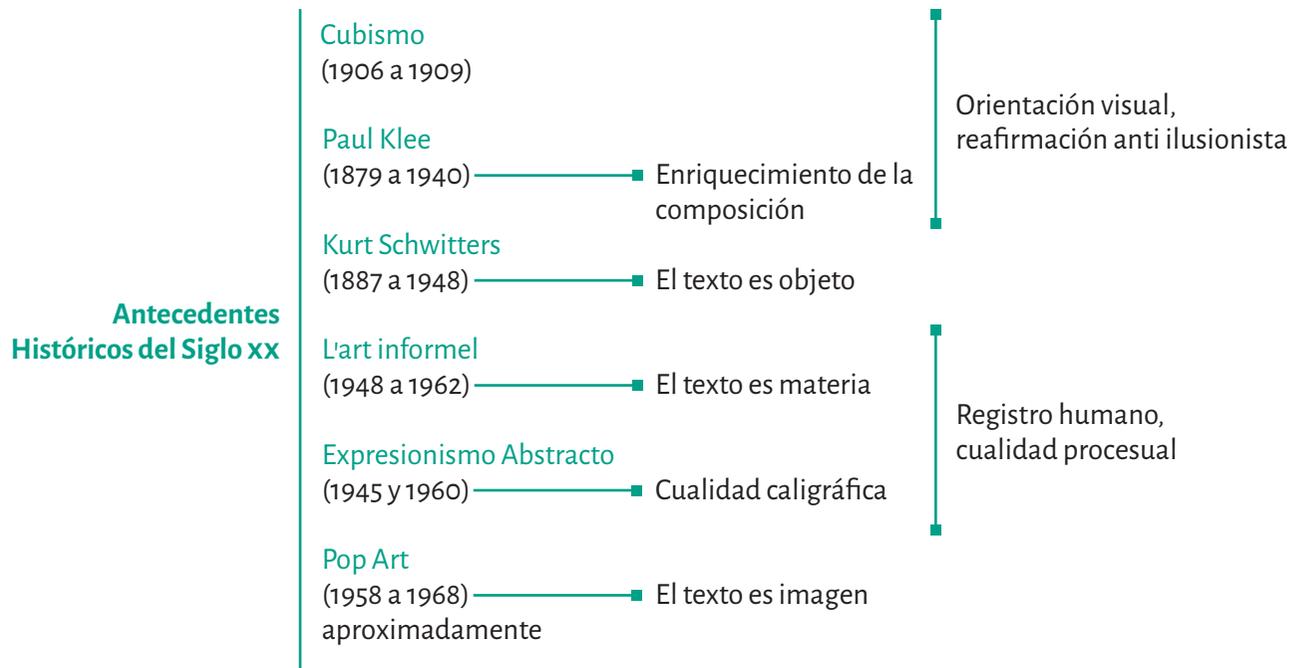
Fig. 20 ¿Y qué es lo que hace a los hogares de hoy tan diferentes, tan atractivos?, Richard Hamilton.

Una de las primeras piezas de *Pop Art* considerada como tal es este *collage* de 1956. A pesar de ser británico, Hamilton a través de sus piezas nos seduce con íconos *pop*, programas de televisión y productos de mercado de origen estadounidense. La composición, la elección de las imágenes y la reflexión de la temática nos revelan la profunda reflexión de esta.



Reflexiones. Hacia los referentes principales

La información del capítulo anterior puede sintetizarse en el siguiente cuadro:



El texto en el Cubismo fungía como una guía visual dentro de las piezas, un aspecto similar tenían los signos y letras en las obras de Klee, en ambos casos el texto ya es utilizado como un recurso compositivo, sin embargo, en el Cubismo la inclusión del texto era un refuerzo de la intención anti ilusionista que los artistas querían que tuvieran sus piezas, posteriormente ensamblado y pegado junto a otros elementos, descontextualizado y resignificado, el texto se convierte en objeto en las piezas *Merz* de Schwitters.



Después de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), en Europa, el Arte Informal toma al texto y a la palabra escrita como un registro que expone la presencia humana, considerándolos como materia constitutiva de las obras; mientras tanto en Estados Unidos, el automatismo psíquico de los surrealistas es reinterpretado e impulsado por los expresionistas abstractos, así, del texto generado automáticamente es extraído el gesto caligráfico, ejemplo de esto es el *action painting* de Pollock.

Por último, la inspiración para las piezas *Pop* proviene de los escaparates, letreros y comerciales televisivos. Los artistas estadounidenses y británicos, se apropiaron no solo de estilos, colores, e íconos más representativos de la publicidad, sino también de los procesos técnicos, como la serigrafía o el *transfer*, vinculados al *zapping* de la televisión, de esta manera, las piezas se acercaban a las imágenes que tanto fascinaron a las masas, resultado de ello es que el texto incluido en cada una de las obras se transforma también en imagen.

Como podemos observar, el texto, la frase escrita y las palabras, han sido tomadas e incluidas en las obras de decenas de artistas. Cada manera de abordar el problema da como resultado reflexiones que por sí mismas son campos extensos de estudio, estas reflexiones no habrían sido posibles si el modernismo artístico no hubiese quebrado con la idea ilusionista tratada en el arte y si los artistas no hubiesen asumido una postura política ante los hechos sociales que los envolvían.

De alguna forma, los artistas visuales, músicos, narradores gráficos, cineastas, actores de teatro, escritores etc. contemporáneos, han sido tocados, directa o indirectamente, por la modernidad artística: directamente porque existió teatro, literatura, cine, música de vanguardia en el siglo XX; indirectamente, porque la publicidad y los medios de masas se hicieron con muchos de los lenguajes con los que la vanguardia experimentó, medios a los que están expuestos la mayoría de estos creadores.

La modernidad en el arte democratiza los medios para producir obras, es decir, legitima todos los procesos y todos los materiales, se rompe con la idea de la representación mimética ilusionista, se incluyen recortes del periódico, objetos de maquinarias, materiales antes inconcebibles para la pintura, y así el proceso de realización una obra se convierte en la pieza, como menciona Michaud al respecto:

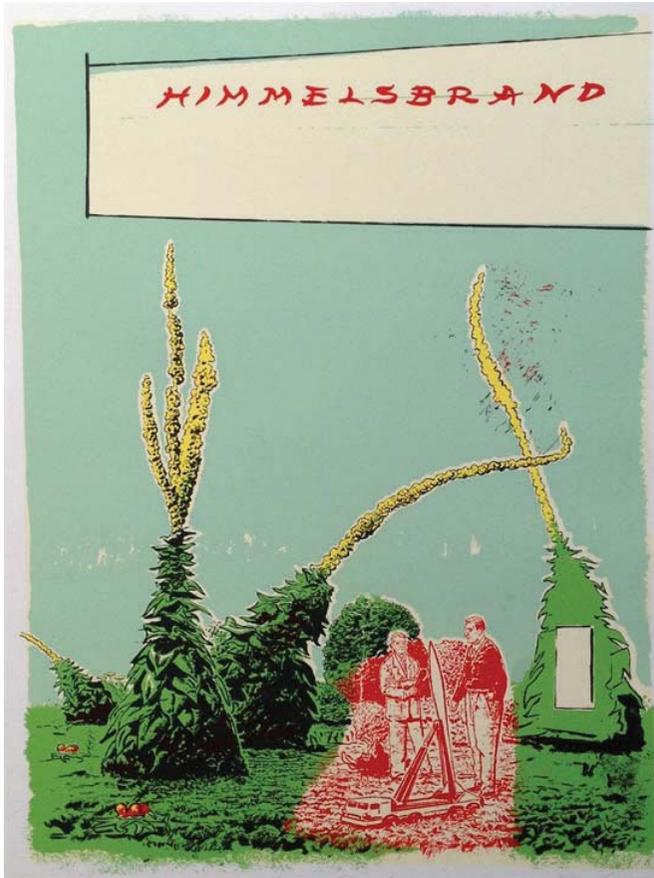


Fig. 21
Himmelsbrand, Neo Rauch.

Neo Rauch es un pintor y dibujante alemán que tiene como referentes principales la pintura de El Bosco, Piero de la Francesca y también cómics e historietas. Otros ejemplos de artistas que retoman aspectos de estos medios son James Jean con el *manga* o R. Pettibond con los *flyers* y *fanzines punk* de los años ochenta.

[...] el creador de obras es cada vez más creador de experiencias [...] y los objetos pierden cada vez más sus características artísticas establecidas. [...] Las intenciones, las actitudes y los conceptos se vuelven sustitutos de obras. Sin embargo no es el fin del arte: es el fin de su régimen de objeto.¹

¹ Yves Michaud. *El arte en estado gaseoso*, México, Fondo de Cultura Económica, 2012. Pp. 12.

A partir de los años sesenta, poco después del *Pop Art*, comienza una etapa en el arte distinta a lo manejado y visto en el modernismo, una etapa en la que la experimentación modernista pasa de ser investigación a procedimiento.

Distintos autores debaten el nombramiento de esta etapa histórica, cuáles son sus características, dónde empieza y si existe la posibilidad de que esta ya haya terminado.

Una de las características en las que más de uno coincide es que el arte ya no excluye, como el hermetismo que imperaba en el arte moderno, sino que incluye aspectos y reflexiones de distintas áreas como, por ejemplo, de los medios de masa.

Una de las razones de este cambio de mentalidad se debe, entre otras cosas, a la idea de que cualquier objeto o cualquier proceso, puede llevarnos a generar una obra o pieza artística. El reconocimiento del cómic dentro de las artes visuales es, en parte, resultado de estos cuestionamientos.

En relación a lo anterior, en el siguiente capítulo se expondrá el trabajo de cuatro artistas, la producción de cada uno dista en muchos aspectos ya que el campo de trabajo de unos es la pintura, el grabado y el dibujo y el de otros la narrativa gráfica; sin embargo, se señalarán los puntos por los cuales son citados en el proyecto, cuáles son los aspectos en los que coinciden, los aspectos temáticos, motivos y conceptos empleados en sus obras, siempre ubicándolos dentro de su contexto histórico y social.





CAPITULO II

CUATRO REFERENTES VISUALES



2. CUATRO REFERENTES VISUALES

2.1 Edward Hopper. (1882-1967) La Realidad Abandonada

Las causas por las cuales se ha incluido a Hopper están vinculadas a su producción pictórica principalmente, por la representación y significación de ciertos motivos, la carga temática de las piezas y los conceptos que maneja.

Hopper, nace en el año de 1882 en el seno de una familia de clase media en Nyack, Nueva York. Estudia ilustración por orden de sus padres en *Correspondence School of Illustrating* de 1899-1900, para estudiar después arte en la *New York School of Art*, conocida también como *Chase School*, de 1900 a 1906. En esta institución asiste a sesiones de grabado con Arthur Keller y Frank Vincent DuMont, posteriormente cambia esta disciplina por la pintura, siendo alumno de William Merritt Chase, Kenneth Hayes Miller y de Robert Henri. Compartió clases con George Bellows y Rockwell Kent. En 1906, viaja a Europa residiendo la mayor parte del tiempo en París donde permanece un año. Expone en numerosas ocasiones en las muestras colectivas *McDowell Club*, organizadas por su exprofesor Robert Henri. En 1913 es parte de la *Armory Show*, muestra de arte que reunió 1600 piezas, entre americanas y europeas, Hopper participa con su cuadro *Sailing* (fig. 22), un óleo de 1911 que vende en 250 dólares. Con este ingreso económico, se muda a *Washington Square North 3* de Nueva York, donde vivirá hasta el día de su fallecimiento.

Edward Hopper tiene influencia de los impresionistas, lo relacionado con la luz y cómo esta cambia de tono y color a lo largo del día es un buen ejemplo para citar en este apartado, aunque no hace de esta influencia una obviedad. Sin embargo, este se sentiría más identificado con artistas previos a las vanguardias como Caspar David Friedrich y William Turner. También existen en sus piezas notables referencias al cine *noir*, *Los asesinos* (1927) de Ernest Hemingway, *Los niños del paraíso* (1945) de Marcel Carné y *Marty* (1955) de Delbert Mann, fueron metrajes de inspiración para algunos de sus cuadros, como *Nighthawks* de 1942 (fig. 23). Con la posibilidad de viajar a Europa en más de una ocasión, y estando cerca de las vanguardias y a los artistas que llevaban el estandarte de estas (Kirchner, Picasso, Giacometti, etc.), Hopper optaría por definirse un estilo propio:





22

23

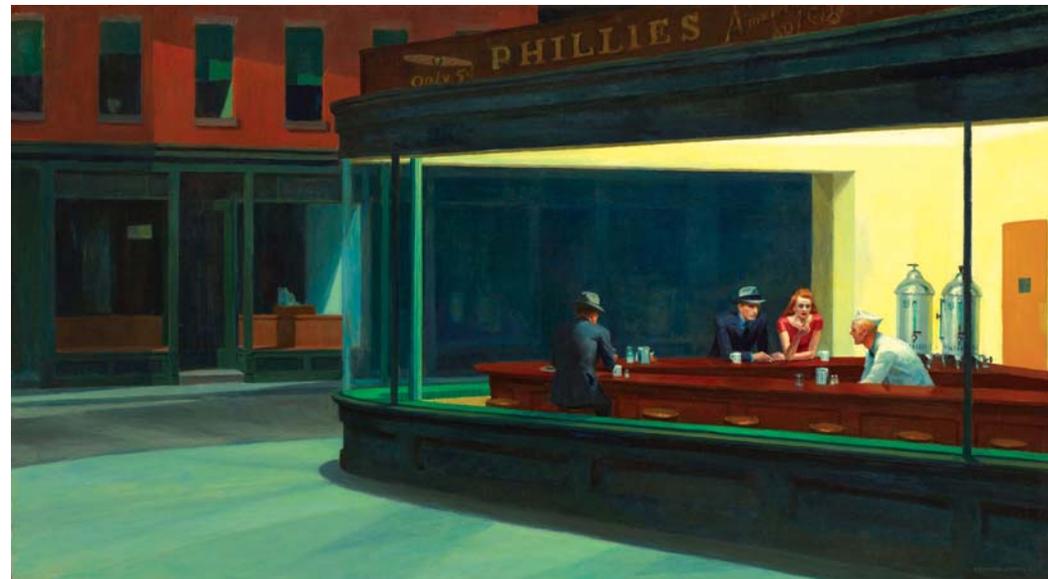


Fig. 22
Sailing, Edward Hopper.

Fig. 23
Nighthawks, Edward Hopper.



una postura más reservada ante sus contemporáneos tanto europeos como nacionales y una visión más contemplativa ante la primera y vertiginosa mitad del siglo xx.

En 1930 acontece la Gran Depresión; periodo entre guerras en que el ánimo y la economía estadounidense se encontraban decaídos. Los campesinos tuvieron que emigrar hacia las grandes urbes buscando mejores oportunidades laborales dejando tras de sí sus hogares. Hopper se detiene en estos parajes a representar los graneros abandonados a merced de la naturaleza, creando, sin ser consciente de ello, un documento visual de esta realidad, la “realidad abandonada”, así describe el escritor Peter Handke, los paisajes de Hopper en su libro *Doctrina de Saint Victoire*.

Otra consecuencia directa de la Gran Depresión es el espíritu nacionalista que surge en los estadounidenses. La *American Scene*, un grupo de artistas americanos entre los que destacan Grant Wood y Thomas Hart Benton (el maestro de Jackson Pollock), se centraban en generar imágenes provincianas de América del norte, con la idea romántica de que retornar al campo salvaría al país; por otro lado, se encontraban las ilustraciones de la vida cotidiana americana idealizadas, *American Way of Life*, de la mano de Norman Rockwell. Ambas manifestaciones artísticas se valen del carácter realista de las escenas representadas para negar estéticamente al arte abstracto reciente, el cual descalificaban al no conocer a profundidad el concepto de modernismo artístico acuñado en Europa.

Con lo anterior mencionado, se podría situar a Hopper y sus piezas dentro de la *American Scene*, sin embargo, en sus cuadros el campo no representa la salvación nacional, sino más bien un espacio que ha sido modificado sutil o profundamente por la mano del hombre.

La temática abordada en sus cuadros rompe con la idea del *American Dream*, al no idealizar la situación de los ciudadanos estadounidenses, y a diferencia de Rockwell, Hopper se fija en el individuo, en la soledad de este y en sus problemas particulares.

Existen en el trabajo de Edward Hopper tres constantes fácilmente identificables según Rolf G. Renner, en primer lugar está el carácter *vouyer*, el motivo femenino siendo observado por nosotros a través de un personaje que reconocemos como el artista; posteriormente están los paisajes de zonas rurales americanas,



los motivos son casas, graneros o vías de tren en donde “Naturaleza y civilización se entrelazan pero permanecen nítidamente separadas”¹, en estas piezas se logran reconocer vestigios de las influencias impresionistas de Hopper. Un tanto ligado a este segundo punto, es la alienación de los personajes retratados por el artista, los hombres que vienen del campo no se encuentran cómodos en la ciudad, pero les es imposible retornar a la Naturaleza; y por último el artista ante la sociedad, son pocos los cuadros que sirven de ejemplo, según Renner, *Soir Bleu* (1914) y *Two comedians* (1965). Para el proyecto se retomará solamente el segundo punto por su trascendencia en el mismo.

Expone distintos tipos de paisaje, algunos de ellos muestran a la Naturaleza y civilización viviendo juntas, pero no en un estado de simbiosis, en ocasiones la Naturaleza empequeñece los signos urbanos con su bastedad y en otras piezas ocurre lo contrario, la civilización parece empujar a la Naturaleza fuera de estos espacios, creando una delimitación entre lo natural y lo que no lo es.

Por ejemplo, en la representación de las casas o las vías de tren dentro de los cuadros y dibujos de Hopper, contrastan lo natural y lo alcanzado por la civilización resignificando los espacios. En los paisajes de estructuras abandonadas, los restos de la civilización dejados atrás por sus dueños en los campos retornan a la Naturaleza, empero con una huella del hombre quedándose sin un propósito ni objetivo.

Graneros vacíos, casas sin habitar, son los protagonistas de esos parajes desolados capturados por Hopper, citando de nuevo a Renner “Aquí no se trata de una delimitación entre el ámbito de la Naturaleza y de la civilización, sino de la reconversión de la civilización en Naturaleza.”²

Otros puntos importantes a revisar sobre Edward Hopper son lo relacionado al concepto de interiorización y cómo este no debe perderse dentro del proceso creativo individual, para él “debe existir algo en la pintura que esté directamente relacionado con el artista, algo íntimo, que tenga que ver con su ser, sus emociones.”³, los discursos intelectuales detrás de las piezas vanguardistas suprimen,

1 Rolf G Renner. *Hopper*, Madrid, España, Taschen, 2013, pág.

2 *Ibíd.* pág. 41.

3 Carlos Rodríguez. (2005). *Edward Hopper. El pintor del silencio*. (Video documental, 56 minutos) España.



24



25

Fig. 24
Gas, Edward Hopper.

Fig. 25
Cobb's Barn and Distant Houses,
Edward Hopper.

a veces, dicho proceso de interiorización. Las cosas u objetos en los paisajes de Hopper son los protagonistas, en su obra se “crean narraciones que contienen un final abierto permitiendo al espectador completar la historia, similar a un fotograma de cine”¹.

2.2 Mark Tansey (1949). Texto, textura, imagen

Mark Tansey es un artista complejo, sus obras gozan de una carga conceptual e intelectual muy profunda: desde citas y alusiones históricas, hasta bromas que hace con las mismas. Siempre dentro de los marcos de la pintura figurativa y representativa de los años ochenta, prevaleciendo lo gráfico e ilustrativo en sus piezas.

De todos sus procesos existe uno de particular importancia para el presente proyecto, las pinturas en las que involucra el texto como motivo y problema formal. Se tratarán solo los cuadros que aborden dicho proceso, además del peso conceptual de las técnicas que utiliza para los mismos, no sin destacar la relevancia del resto de su carrera.

Mark Tansey es un pintor contemporáneo que, a través de una variedad de recursos gráficos, cuya base es el dibujo, desarrolla ideas en torno a la creación de imágenes. Sus piezas reflexionan acerca de la historia del arte como son el arte moderno y contemporáneo, los problemas del lenguaje visual, así como las implicaciones que tienen los medios visuales (ilustración, pintura, fotografía, dibujo) y su relación con los espectadores.

Tansey interpreta y reconstruye los significados de sus fuentes por medio de escenas metafóricas. Crea así ficciones que adquieren verosimilitud por su precisión descriptiva y su carácter impersonal que las vuelven visualmente similares a un documento.

A pesar de su apariencia objetiva y realista la intención del autor no es representar sino, en sus propias palabras, generar una re-descripción metafórica. Al representar no busca una apariencia convincente de las cosas sino una relación metafórica que hace una lectura nueva de sus fuentes. Un ejemplo de ello es *El*

1 Ibíd. Carlos Rodríguez.

triumfo de la Escuela de Nueva York (fig. 26), cuadro de 1984, donde se observa el encuentro de dos ejércitos firmando una rendición, con ello más que señalar un hecho histórico hace la metáfora visual del traslado del centro de la vanguardia de París a Nueva York.

El hacer uso de recursos como introducir cuadros dentro de cuadros (fig. 27), paradojas visuales, situaciones imposibles revela el carácter ficticio de las imágenes, llevando su interpretación a un nivel más allá de lo literal, a una hiper ficción.

A través del dibujo, Tansey encuentra un medio que le permite construir sus narraciones de manera inmediata y sencilla relacionando documentos, imágenes, ideas y textos. Otra ventaja práctica para este autor tiene que ver con la naturaleza monocromática de los medios gráficos, lo que hace del dibujo un

26

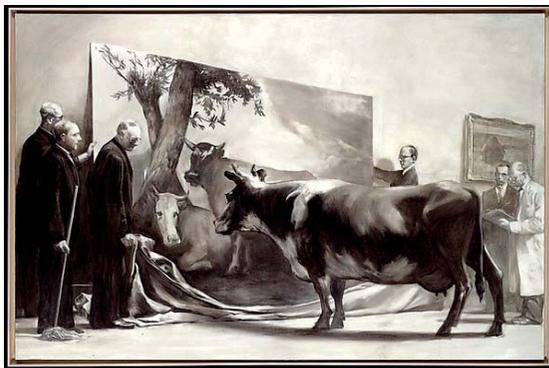


Fig. 26

El triunfo de la escuela de Nueva York, Mark Tansey.

Fig. 27

El ojo inocente, Mark Tansey.



27



recurso ideal para acercarse al resultado final de la obra, inclusive, él mismo ha declarado que su obra es fundamentalmente dibujo.

Un interés constante en Tansey es evidenciar la relación entre texto e imagen, lo cual logra a través de una solución sintética en la aplicación de texto al convertirlo en textura sumado a la plataforma ilustrativa de su trabajo, como una imagen que se puede leer. Cuestiona cómo una representación se transforma en texto mezclando las funciones de lo pictórico y lo textual como lenguaje.

Por otro lado, de acuerdo con el propio Tansey, la generación de discursos dentro del arte ya no es llevado a cabo por los artistas, sino por textólogos y gramatólogos, dotando a las piezas de significados rebuscados, artificiales y hasta forzados. Los cuadros del artista, donde el texto es motivo compositivo y formal creado a partir de saturaciones serigráficas son también un cuestionamiento a estos sistemas de críticas y formulaciones de discursos. Tan es así que el uso de la serigrafía en sus piezas no carece de implicaciones conceptuales pues para el autor los textos son también representaciones y como tal, evocan medios de reproducción masiva, especialmente la imprenta y la fotocopidora, marcando una clara distinción entre lo manual y lo mecánico; la ilustración tradicional y la reproducción.

Mark Tansey es un referente de interés al proyecto, como ya se ha mencionado, a causa de sus procesos en los que genera una atmosfera a partir de la saturación de textos aplicados a través del uso de serigrafías u otros medios gráficos; el dibujo conforma tanto sus bocetos como sus cuadros y el carácter gráfico que poseen estos respecto a los entornos y espacios refuerza el sentido intelectual de los mismos.



Fig. 28
Reader, Mark Tansey.

2.3 Wes Craig (1975). El texto, el dibujo, las viñetas y robarle al mejor

El autor que se tratará a continuación es de influencia en el proyecto por la forma poco usual en la que construye escenas, específicamente, por la participación que tiene el texto en sus imágenes y el papel de estas en el resto de la página, ya sea en cómics individuales o colaborativos.

Wes Craig nace en Montreal, Canadá, país en donde reside actualmente. Ha colaborado para las reconocidas industrias del cómic *DC*, *Marvel*, *Image*, *Wildstorm Comics*, entre otras. Comienza su carrera como narrador gráfico en *Touch*, historia escrita por John Francis Moore y publicada por DC Comics en 2004. Dentro de la misma empresa ha participado en algunos números de las series de *Batman Strikes* (2005) y como entintador de *Nightwing* ese mismo año. En 2008 dibuja un número de *Gen 13* del sello *Wildstorm*, y en 2009 trabaja por primera vez para *Marvel* con *Guardians of the Galaxy*, misma serie de cómics presentada para ser el guión de la película homónima de 2014, colaborando en este cómic con los escritores ingleses Dan Abnett y Andy Lanning, con quienes había trabajado en *The Texas Chainsaw Massacre* (2007) y trabajaría en *The Supernaturals*, del sello *Boom!* (2014).

En 2013 trabajó al lado de Scott Snyder y Marguerite Bennet como dibujante en *Batman Annual #2*, ilustra de nuevo a *Batman* en una de tres historias para el cómic digital de *Batman: Legends of the Dark Knight*. A finales de ese año comienza a trabajar con Rick Remender en *Deadly Class*, trabajo más representativo de su carrera colaborativa y el cual se sigue publicando bajo el sello *Image Comics*. Dentro de su trabajo como escritor y dibujante tiene *Blackhand Comics*, un *web-comic* (cómics o novelas gráficas adaptadas al formato digital o hechas expresamente para leerse en una plataforma virtual) que posteriormente *Image* le propondría publicar. Sobre este proyecto Wes declara lo siguiente: “*Blackhand* se gesta de todas las pequeñas ideas que tengo mientras trabajo en *Deadly Class*. Es un *outlet* para mis ideas de historias cortas.”^{1*} expresa lo anterior cuando se le cuestiona el origen de este material y de *Lucid*, serie de dibujos publicada a partir

1 *Entrevista realizada a Wes Craig expresamente para el proyecto de tesina, se puede consultar al final de la misma.

de sus *sketchbooks*. En la actualidad trabaja en lo que es su primer guion de cómic no dibujado por él, *Grave Diggers Union*.

Craig recurre a más de un medio de expresión para la realización de sus proyectos, ya sea música pop como Tom Waits, Radiohead, PJ Harvey, el cine de Stanley Kubric, las revistas *pulp* de los años ochenta, el trabajo del fotógrafo de prensa Arthur H. Fellig *Weegee*, el trabajo de sus colegas contemporáneos y de sus antecesores: Katsuhiro Otomo, Frank Miller, David Mazzuchelli, Moebius, Charles Burns, Windsor McCay, Will Eisner, Harvey Kurtzman, Mike Mignola, Chris Ware, etc. influencias que casi siempre están presentes en su trabajo según lo ha expresado en diversas entrevistas, en las cuales también les ha recomendado a los lectores, seguidores y artistas jóvenes que lo siguen no duden en “robarle al mejor”, refiriéndose a reflexionar el proceso de cada autor para utilizarlo, según convenga, en el proceso creativo individual.

Fig. 29
Deadly Class, Wes Craig.

Fig. 30
Blackhand Comic, preview, Wes Craig.



29



30



31

Fig. 31
Blackhand Comic, preview, Wes
 Craig.



32

Fig. 32
Ibíd.

La manera en la que Wes Craig describe las escenas es ligera, sin elementos que saturen el espacio, por ejemplo, las escenas contemplativas se detienen más en los personajes y en las acciones de estos, dejando los objetos espaciales fuera del campo visual del lector o insinuándolos de manera sencilla, sustituyéndolos por planos de tonos medios que brindan una atmósfera pulcra, apoyándose por la poca o nula presencia del margen que delimita el borde de las imágenes. En páginas con elementos en alto contraste, personajes, espacios, que generan un ambiente de tensión o de suspenso, en secuencias narrativas llenas de dinamismo donde se muestran escenas de acción, podemos encontrar también estas características, pero con un enfoque distinto, para resaltar efectos lumínicos, onomatopeyas, secuencias con diversas viñetas, etc., el texto refuerza el dinamismo, la acción o la orientación en la que deben ser leídas las imágenes, para reiterar o negar lo que se está narrando de manera textual, sin que ambos elementos se disocien. Cabe agregar que en cada uno de sus trabajos se logra discernir la influencia de las personalidades dentro del comic y fuera de él a los que siempre recurre, en la historia, en cómo construye las viñetas y en los ritmos narrativos.

2.4 Inio Asano (1980-). El paisaje también es personaje

En el caso de Inio Asano, se tomará lo referente a su proceso creativo principalmente los recursos tecnológicos y métodos tradicionales que emplea para generar paisajes urbanizados y agrestes, y el papel que juega el texto dentro de su propuesta.

Inio Asano nace en Ishitaka, Japón en 1980. A la edad de 17 años envía un proyecto de *manga* a la revista *Big Comic Spirits* y es publicado casi de inmediato.

Se graduó de la Universidad de Tamagawa (Machida) y es enviado como asistente al estudio del *mangaka* Shin Takahashi, pero es sometido a tanta presión que termina renunciando tres días después.

Ganador de un premio en la revista *Sunday GX*, en 2001, por su obra *Buenos días desde el espacio* (*Uchu kara konnichiwa*), en 2003 se publicó su primer tomo *Un mundo maravilloso*, compilación de historias publicadas en la misma revista que lo galardonó en 2001; posteriormente, escribe *El barrio de la luz* (*Hikari no machi*, 2004-2005), serie de historias que se entrecruzan y donde se exponen las diferentes caras de un conjunto habitacional conocido por dicho sobrenombre.

Entre sus obras más destacadas se encuentran *Nijigahara Holograph* del año 2003, obra oscura y ambigua, realizada de este modo para confundir al lector; *Solanin* (2005-2006), obra que lo consolida como *mangaka*, escrita en dos tomos, trasladada al cine en 2010; *Buenas noches, Punpun* (*Oyasumi Punpun*, 2007-2013), su obra más extensa y concisa hasta el momento, aquí define muchos de los recursos visuales y narrativos con los que experimentaba en anteriores entregas, tales como la combinación de los medios digital y tradicional, y las relaciones interpersonales de sus personajes; *La chica a la orilla del mar* (*Umibe no Onnanoko* 2011-2013), la cual toca temas de tipo sentimental, sexual y adolescencia; y finalmente *Dead Deamons Dedede Destruction* (2014) primera serie de *mangas* sobre ciencia ficción, que aborda la problemática social y política de un hipotético Japón invadido por extraterrestres.

Sin embargo, es en *Oyasumi Punpun* donde introduce un recurso narrativo que destaca este *manga* del resto de su obra: el personaje principal es dejado a la imaginación del lector y es presentado como un garabato sencillo, la razón la explica Asano de la siguiente manera:



Fig. 33
La chica a la orilla del mar, Inio Asano.



[...]Estuve pensando en varias maneras de poder establecer la relación entre el autor y el lector, y se me ocurrió utilizar un garabato [...] Quería que el lector se imaginase su cara, que se imaginase sus expresiones. Es lo que pasa cuando leemos una novela, que cada uno se imagina el personaje de una manera. [...].¹

Esto en respuesta a un cuestionamiento que el autor se hace acerca de qué es el manga como medio de comunicación.

Asano es un autor de *manga* relativamente joven, considerado por colegas y lectores uno de los principales exponentes de su generación. Los temas que maneja en sus historias, aunado a las técnicas y recursos para definirlos y abor-

¹ Josep M Berengueras. (2015, 1 de noviembre), *Inio Asano: Mis personajes son mi reflejo en cada momento*. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151030/inio-asano-salon-manga-entrevista-4633104>

darlos, tratan acerca de la transición de la infancia a la adultez. Dicha transición afecta la visión de la realidad y trae consigo conflictos entre los que se encuentran el abandono de los sueños de la niñez; en medio de lo que exige una sociedad tan rígida como la japonesa y los sueños individuales que se transforman en deseos que pueden parecer poco realistas. Historias cruzadas llenas de sentimientos que se superponen a la razón, incluyendo pasajes y referencias directas a las tradiciones y costumbres orientales.

Dentro del manga el uso de ordenadores estaba descartado terminantemente, la mayor parte del trabajo gráfico se hace de manera tradicional y vinculado a ello las historias poseen un enfoque sentimental y relacional que se deriva directamente de los personajes, las atmósferas, espacios y entornos pasan a segundo término; lo que hace Asano es generar fondos y entornos considerablemente realistas apoyado por los medios digitales.

Durante su proceso, Asano fotografía objetos de su interés y a través de una intervención digital introduce a sus personajes, elementos afines, textos y medios tonos, adicionando los últimos detalles como entramados y texturas manualmente hasta obtener el resultado deseado, práctica similar al *collage*.



Fig. 34
Oyasumi Punpun, Inio Asano.



Las escenas creadas a partir de este procedimiento refuerzan el carácter emocional y añaden sensaciones al relato al subrayar la presencia de los espacios y entornos. Esta característica realista tiene la finalidad de darle credibilidad a las situaciones que pueden suscitarse en la vida real, así como volver verosímil la fantasía propia del *manga* que de otra forma no podría empatarse.

Para el actual proyecto existen distintos aspectos del trabajo de Asano que son de vital importancia, el primero de ellos es lo relacionado al paisaje. En las representaciones japonesas del paisaje, a este le era otorgado un carácter individual, sin relegarlos a ser un mero fondo o adorno como en algunos paisajes occidentales, los paisajes urbanizados y rurales que Asano recrea, herederos de esta tradición, se convierten en personajes dentro de sus narrativas, a través de ellos se refuerza el carácter emocional de cada escena y se evidencia la condición de los protagonistas ante la realidad en que se desarrollan. Estos espacios, atmósferas y entornos son producidos a partir de una fotografía intervenida digitalmente, combinada con dibujo tradicional, Asano, aprovecha así los medios tecnológicos para trans-

Fig. 35
Dead Demons Dedede Destruction, Inio Asano.



mitir sus ideas, utilizándolos como herramientas más que como el fin de sus propuestas. Por último, en algunas de sus obras, el texto se involucra con las escenas no solo en cuestiones narrativas, también lo hace de manera compositiva, siendo parte fundamental de las imágenes y en ocasiones siendo el único protagonista de la trama, como si fuese precisamente una novela.

Reflexiones. La influencia de los cuatro autores en el Estado Natural de las Cosas

Al igual que las reflexiones del capítulo uno, se rescatan las ideas frecuentes del segundo en el siguiente cuadro:

Artistas Referenciales		
	Edward Hopper (1882 - 1967)	<ul style="list-style-type: none">•Naturaleza y civilización•Interiorización
	Mark Tansey (1945)	<ul style="list-style-type: none">•Efectos visuales a través de las texturas tipográficas•Intelectualidad de las piezas y su carácter gráfico.
	Wes Craig (1975)	<ul style="list-style-type: none">•Composiciones generadas a partir de las viñetas•El papel del texto dentro de sus narraciones
	Inio Asano (1980)	<ul style="list-style-type: none">•El carácter individual del paisaje•Aprovechamiento de la tecnología•El papel del texto dentro de sus narraciones

Además de los aspectos de interés para el proyecto, a lo largo de este capítulo lograron encontrarse similitudes en el trabajo de los cuatro autores, concibiendo asociaciones en lo que respecta a sus intenciones temáticas, su proceso creativo, los medios técnicos de los que se hacen y las cualidades gráficas de su producción.

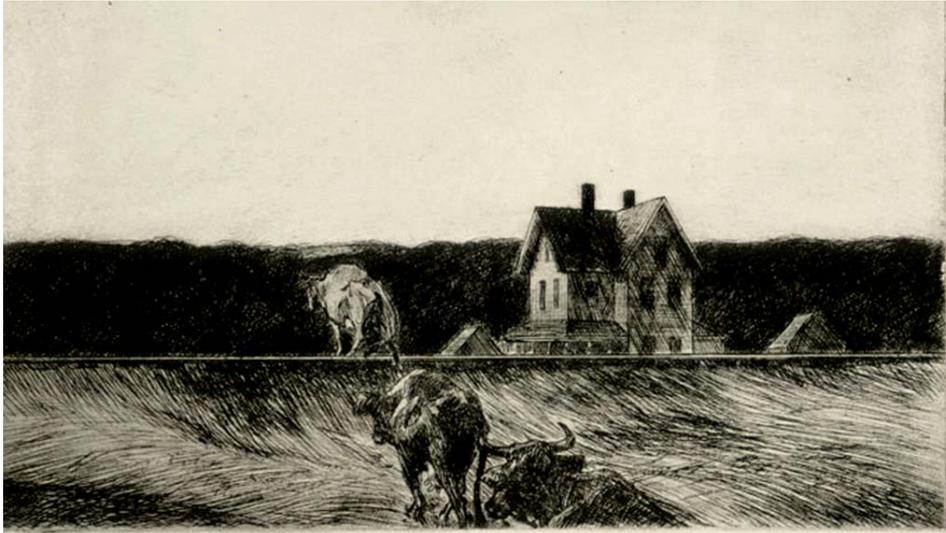


Fig. 36
Paisaje americano, Edward Hopper.

Ejemplo de lo anterior, es la comparativa entre el trabajo de Mark Tansey e Inio Asano, ambos recurren a la hiper descripción y realismo en sus piezas para generar la idea de veracidad en la producción que exponen: en Tansey el entorno refuerza el sentido intelectual de las piezas pues las escenas son siempre referenciales, mientras que en Asano se refuerza el carácter sentimental y emotivo. Los paisajes que Inio Asano expone con sus personajes suponen encuadres cinematográficos como en los cuadros o dibujos de Edward Hopper, incluso existen fragmentos

en donde la ausencia de diálogos en el *manga* de Asano remite a las escenas capturadas por Hopper, donde los protagonistas de las piezas no interactúan entre sí, donde el paisaje y Naturaleza son protagonistas y testigos de lo que ahí acontece. Craig tiene soluciones gráficas muy parecidas al grabado americano, aspectos que se pueden relacionar fácilmente con Edward Hopper, como el interés por la iluminación de las escenas. Craig y Asano comparten más allá del oficio de narrador gráfico, la proposición de soluciones visuales y narrativas originales, ambos generando vínculos entre el texto y la imagen al no fragmentar el contenido que dicha relación pueda producir, el texto refuerza lo que el dibujo muestra, pero al mismo tiempo se nota una independencia del mismo.

Detrás de todo proceso creativo existen más de un puñado de creadores que contribuyen al desarrollo del artista y su producción, y el *Estado Natural de las Cosas* no es la excepción. La elección de los autores referenciales para el proyecto podría parecer bastante fragmentada y escueta, de hecho, en el desarrollo del proyecto podrían mencionarse más artistas, hacerse muchas más y mejores vinculaciones en lo que a la producción respecta o citar algunas influencias de otros ramos de la cultura como la música y la literatura, sin embargo, los creadores anteriormente expuestos son los más representativos de todo este trabajo, de los que se nutrió el proyecto en sus inicios, a los que siempre se regresa y seguramente en un futuro se volverá a consultar.

A blue-tinted photograph of a metal mesh fence. A bicycle is leaning against the fence, its frame and wheels visible through the grid. The background shows a blurred outdoor setting with some structures and trees.

CAPITULO III

EL ESTADO NATURAL DE LAS COSAS.
LA OBRA Y SU PROCESO



3. EL ESTADO NATURAL DE LAS COSAS. LA OBRA Y SU PROCESO

3.1 Definiciones breves sobre el dibujo

Habría que considerar cuál de las definiciones de dibujo es la más afín al presente proyecto, “El dibujo es una de esas palabras que sobrepasan el ámbito del discurso artístico para instalarse en un marco más amplio de referencias [...] se introduce con un valor que parece exceder el uso de esta disciplina”¹, dice Gómez Molina, es decir, la palabra dibujo se usa más allá del ámbito artístico, dificultando y a la vez enriqueciendo su definición.

Existen muchos tipos de dibujo no relacionados directamente al Arte: cartográficos, de ilustración científica, de planos arquitectónicos o dibujos realizados por pacientes con problemas psiquiátricos, y hay artistas contemporáneos que vierten otras reflexiones y variantes a sus proyectos al incluir estos tipos de dibujo en sus piezas.



37



38

Fig. 37
Ilustración Punk Flyer (Black Flag),
R. Pettibond

Fig. 38
Odessa, 1988, Guillermo Kuitca.

¹ Juan José Gómez Molina. *Las lecciones del dibujo*, Madrid, España, Cátedra, 2006, pág. 17.

En el modernismo artístico, la idea de proceso se vuelve inherente a la idea de resultado, es decir, el evidenciar la parte procesual de los cuadros fue una característica observada en el trabajo de numerosos artistas de la primera mitad del siglo pasado, Giacometti, resalta las cualidades gráficas en sus obras, basta comparar sus dibujos preparatorios con las piezas finales.

Aceves Navarro, artista mexicano con una amplísima trayectoria en el campo del dibujo, menciona que “Ver significa percibir con los ojos [...] tomar, y tomar es la acción formal con la que recibimos y aceptamos lo que se nos da. [...] dibujar es ver y aceptar; percibir al objeto del dibujo desde un aliento vital y renovado.”¹, no ser testigo, sino partícipe, sentir las formas al reconocerlas en las nuestras, es una idea que Gilberto Aceves Navarro constantemente reitera; Berger tiene una experiencia similar a lo anterior, “Vi y reconocí unos hechos anatómicos casi comunes, pero el caso es que también lo sentí físicamente, como sí, en cierto modo, mi sistema nervioso habitase también su cuerpo”², reflexión a la que llega a partir de una sesión con modelo en vivo, ambos aluden más al carácter sensible que intelectual al dibujar, y, desde el punto de vista de Jackson Pollock el *dripping* estaba más relacionado al dibujo que a la pintura, y comenta “Enfoco la pintura de la misma forma a que el dibujo, sin estudios preliminares”³.

El reconocimiento de la autonomía del dibujo, el rechazo a la idea de ser solo un recurso para la pintura, escultura, grabado, etc., tratándose en realidad de un fin en sí mismo, genera en los estudiosos del arte y artistas la inquietud de definir y de explicar qué es el dibujo, como se citó en párrafos anteriores, desde una visión ya sea pragmática o fenomenológica, entre otras. Sin embargo, más de un autor y artista coincide en la idea de que el dibujo es una manera de conocer y reconocer, de reencontrar objetos y ante todo una forma de pensar “...dibujar es descubrir [...] un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso [...]”⁴ dice John Berger.

1 Maritere Martínez Fernández. *¡Cambiamos por favor! Diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*, México, CONACULTA, 2003, pág. 20.

2 John Berger. *Sobre el Dibujo*, Barcelona, España, Gustavo Gili, 2011, pág. 13.

3 Karl Ruhrberg. *Arte del siglo XX*, México, Océano, 2003, pág. 271.

4 Op. cit. John Berger, págs. 7 y 8.





40

Fig. 39
Sin título, Alberto Giacometti.

Fig. 40
Pommes dans l'atelier. Alberto Giacometti.

39

Acerca del árbol mencionado por Kentridge, esta idea va relacionada con los recuerdos y anécdotas sobre un árbol en específico, el dibujo en este caso es un catalizador entre la historia personal del artista y el contexto histórico en el que se ha visto envuelto al vivir en Sudáfrica, una manera de comprender la Historia a través de su historia. El texto en su producción está estrechamente relacionado a lo que dibuja, mientras que las páginas de libros sobre las que trabaja son un soporte que enriquece la composición.

Para el proyecto, dibujo es, a través de su práctica y cuestionamiento, la manera en la que el artista va creando poco a poco un lenguaje con el que comprende, aprehende y define el mundo que observa y percibe, rescatando en el proceso de crear experiencias y vivencias previas a las cosas que desea representar.

A diferencia del grabado, los materiales y medios tradicionalmente asociados al dibujo no requieren de una manipulación técnicamente elaborada, generalmente estos recursos son de fácil acceso, como los materiales con los que regularmente también se escribe, por ejemplo, en el sistema de *kanjis* en Oriente, la caligrafía y los dibujos *sumi-e* están muy relacionados tanto por los materiales con los que se ejecutan como por las soluciones estilísticas en las que son abordados. Esta accesibilidad facilita la comprensión inmediata y sensible del mundo como los teóricos y artistas citados han coincidido.

Por último, el dibujo es una manera de pensar en la que se contiene una reflexión intelectualizada y una reflexión sensible, en la práctica del dibujo es importante el cuestionamiento intelectual en lo que respecta al pensamiento formal e histórico, pero es de igual relevancia el carácter sensible que este puede tener y del cual se puede dotar, William Kentridge explica de otra forma esta idea:

Cada encuentro que hay en el mundo es una mezcla de aquello que el mundo nos trae, en este caso el árbol en el jardín, y aquello que nosotros proyectamos sobre esto, nuestras asociaciones, nuestros recuerdos, nuestros conocimientos, así que el árbol nunca es solamente el árbol, nuestra biografía también se convierte en parte de la comprensión de ese árbol.¹

Como se ha revisado a lo largo de este escrito, el texto y la palabra dentro de obras de arte es un antecedente crucial para la realización del mismo, existieron y existen artistas que han sentado las bases para tal reflexión, al cuestionarlo como un elemento formal en sus piezas, si bien es un medio de masas

¹ Museo de Arte Contemporáneo, MUAC. (2015). *William Kentridge. Pensamiento Periférico* (Conferencia Magistral, 1 hora 17 minutos), UNAM, México.

o tiene un trasfondo relacionado al mercado, el cómic es una manifestación cultural, ha logrado generar su propio lenguaje, en este, el texto, la palabra y la imagen están dentro de una sola composición, acompañándose, contrastando entre el contenido representado y el descrito por las frases, dirigiendo la mirada del lector, siendo en ocasiones el factor central en la narración.

La novela gráfica de Grant y McKean revolucionó al proponer un modo distinto de narrar una historia conocida mostrándonos personajes igualmente reconocidos de una manera más profunda. El texto aquí se vuelve más expresivo, las formas en las que se presentan los diálogos de los personajes se vinculan con las personalidades de los mismos.

Fig. 41
Árbol, William Kentridge.

Fig. 42
Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, Grant Morrison y Dave McKean.

42 41



3.2 Definiciones breves sobre la temática del proyecto

Existe una reflexión en el libro de Adolf G. Renner, acerca de los paisajes con graneros abandonados de Hopper que dice “Aquí no se trata de una delimitación entre el ámbito de la Naturaleza y de la civilización, sino de la reconversión de la civilización en Naturaleza”, cita expuesta en el capítulo anterior y que podría tomarse como eje temático del proyecto.

La fascinación y la contemplación ante el desgaste de los objetos a la intemperie y los entornos urbanos en desuso, el reclamo de la Naturaleza sobre estos sitios inundándolos de fauna y flora nociva, como en dichos graneros, el deterioro que presentan los objetos al ser regresados parcialmente a la vegetación, los vuelve extraños, diferentes al ser privados de sus funciones originales, retomados por la maleza, resignificándose y por ende, resignificando el espacio, convirtiéndose en lugares nuevos.

El nombre del proyecto proviene de una plática que se mantuvo con algunos compañeros y colegas. En esta charla se hablaba sobre el estado de ánimo y

43





Fig. 43
Fotografía digital tomada expresamente para el proyecto que reúne las características mencionadas.

Fig. 44
Ibíd.

Fig. 45
Ibíd.

45



44



cómo siempre existe un estado de ánimo permanente en las personas, es decir, que a pesar de mostrar emociones variadas, estas siempre estaban cobijadas por un “estado natural”, un estado depresivo, paranoico, angustiante o alegre, que se matizaba con el resto de sensaciones y sentimientos.

El nombre *Estado Natural de las Cosas* alude a ese estado de ánimo que permea al resto de emociones en una persona, pero también hace referencia a los objetos devorados por las plantas y habitados por animales antes domésticos, insectos, mamíferos pequeños, abandonados al aire libre en lugares urbanos, vestigios y registros de la actividad humana que se mimetizan poco a poco con la Naturaleza y nos brindan una idea de cuál es el estado natural de estos sitios, cómo lucirían estos parajes sin ninguna persona, sobreviviendo únicamente las ruinas que serían anécdotas de sus civilizaciones.

La melancolía, tristeza y nostalgia son conceptos que el proyecto siempre ha intentado manejar de alguna manera, la mayoría de las veces a través de la contemplación de objetos, paisajes o lugares urbanizados que remiten vivencias y experiencias personales. Las representaciones gráficas de dichos sitios buscan ser una interiorización a través de los estados de ánimo, tan es así, que en un principio el texto trataba de fungir como un refuerzo o contraste que hablara o negara estas emociones, dotando a cada pieza de una narrativa y continuidad.

En etapas más avanzadas del mismo, el texto tiene en ocasiones estas mismas intenciones que tratan de aludir a la sensibilidad y las emociones que transmiten los paisajes recreados, más recientemente también se busca que el texto sea una guía compositiva y visual como las palabras en los *collages* cubistas; que sea un elemento que nos recuerde el carácter ficticio de la representación en el arte, por medio del uso de soportes alternativos (páginas de libros, hojas con tramas y retículas propias de distintos tipos de escritura) y de diferentes tipos de letras creadas a partir de planillas con moldes o con el uso del *transfer* para más variedad de tipografías; como un registro de una actividad netamente humana como lo es la escritura y que su artificialidad contraste con las reinterpretaciones de entornos naturales o que como en el trabajo de Tansey, el texto funja como atmósfera, siempre tratado como parte del dibujo.

3.3 Desarrollo del proyecto de 2014-2018

El desarrollo y reflexión acerca de la idea texto-imagen considera el 2014 como año de inicio en la experimentación con ambos elementos y el 2018 como el periodo de maduración, esta última fecha no es la culminación de dichas reflexiones, tratándose más bien de una delimitación que facilita el recuento de lo producido en esos cuatro años.

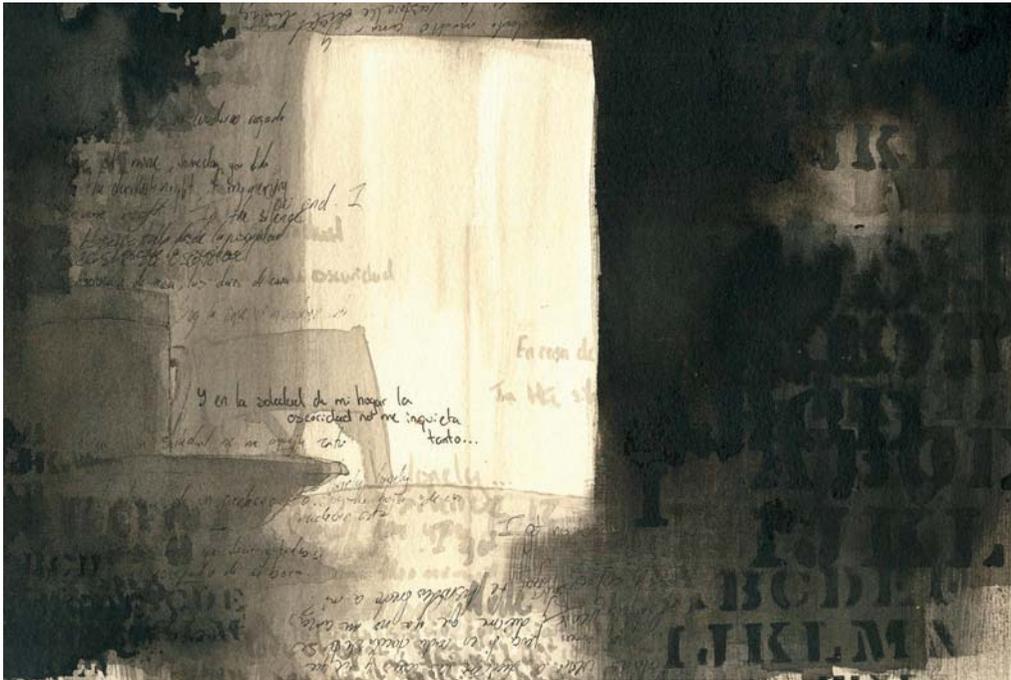
2014-2015

En 2014 y hasta 2015, se comenzó a trabajar en una serie que consta de cerca de 22 dibujos. La temática abordaba era la inutilidad y extrañeza que producen los objetos de una casa sin habitantes, cómo estos muestran la vida que llevaban los individuos que ahí residieron, resaltando conceptos como la melancolía y nostalgia, reforzando estas ideas a partir del uso del texto incluyéndolo en las piezas como textura visual, atmósfera, claro oscuro, elemento compositivo y narrativo.



Fig. 46
Sin título, Enya Ángel.

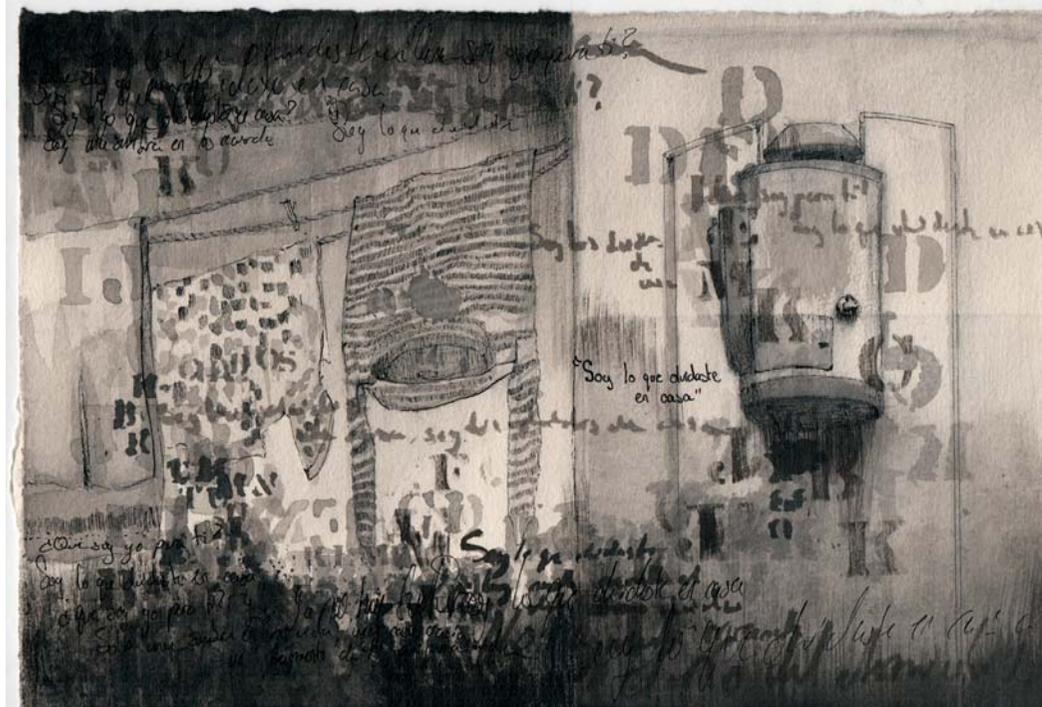




47

Fig. 47
Desde la cocina, Enya Ángel

Fig. 48
Lo que se quedó en el hogar, Enya Ángel.



48



49



50



Fig. 49

*A las 10 la casa empezó a morir,
Enya Ángel.*

Fig. 50

4 de agosto, Enya Ángel.

*Tu lugar favorito cuando no estás ahí,
muestra de 5 dibujos de la serie que
se desarrolló a finales de 2014 y a lo
largo del 2015.*

61



En esta serie se pueden apreciar diversidad de aspectos que se desarrollarán posteriormente: elementos técnicos como el uso de materiales de dibujo: tintas, aguadas, grafitos, etc. y elementos que ya pretenden generar una composición con las palabras, signos y el texto.

A pesar de la tendencia a la ilustración, en este proyecto existía la preocupación de que el texto y el dibujo convivieran armónicamente dentro de una misma composición y no se vieran separados precisamente por el carácter ilustrativo que las piezas pudieran presentar.

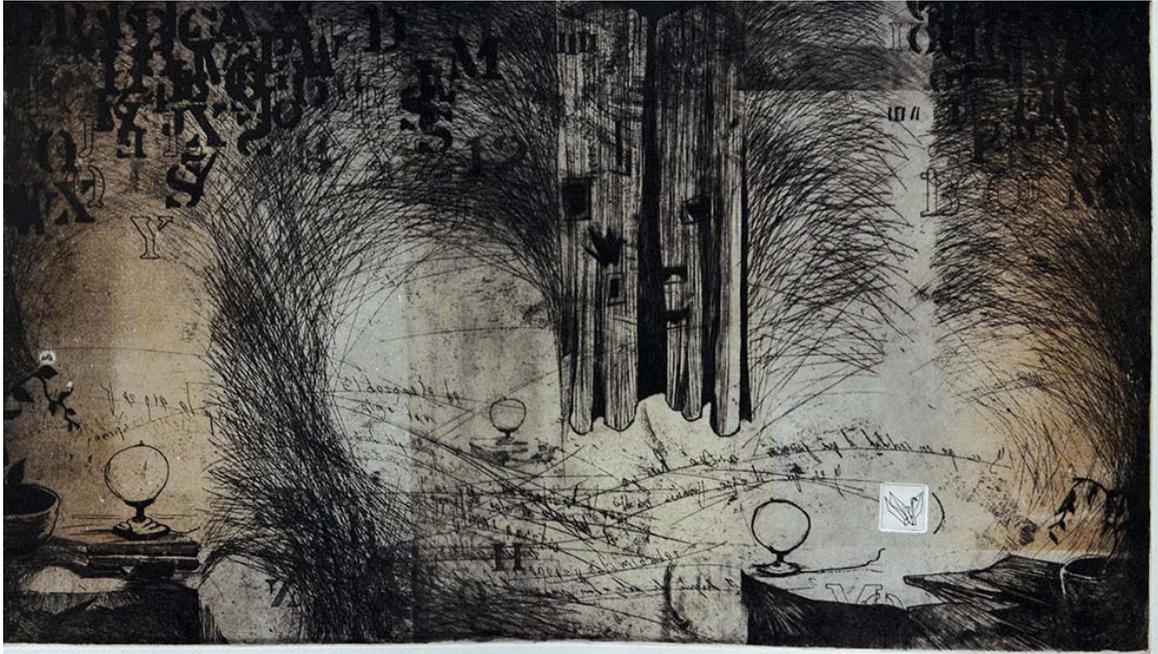
Durante la producción de esta serie se revisaron los trabajos de Mark Tansey, Edward Hopper y Charles Ritchie.

2016-2017

Este periodo del proyecto se enfoca principalmente en la producción en estampa, más específicamente en huecograbado.

La preparación de la lámina negra, los tiempos de atacado, el acondicionamiento del material y la impresión, sin la plena seguridad de que alguno de los pasos anteriores fallara y que el resultado no fuese el deseado, dotó al proyecto de mucha disciplina y rigor, el mejoramiento de la calidad gráfica deviene precisamente de la necesidad de pensar todo a través de la técnica del aguafuerte y ayudó en el mejoramiento del resto del dibujo. Otros aspectos que se deben mencionar son el redescubrimiento y la aplicación de las diferentes técnicas de impresión que la estampa en general ofrece.

Si bien las palabras y el texto en las piezas de este conjunto tienen una función similar al proyecto anterior, presentes como textura visual y como efecto atmosférico, se buscó también que dentro de la misma composición existiera un contraste entre el texto generado a partir de una planilla de letras caladas *giosser*, y las frases producidas por enérgicos trazos gestuales, procurando en esta ocasión que dichas frases fuesen un registro y no un enunciado coherente y totalmente legible. Otro factor importante que intenta manejarse en esta serie es el factor temporal a través del enrarecimiento del espacio por medio de secuencias cortadas de un lugar en el que solo cambia la luz y la posición de los objetos, intentando distorsionar la imagen y el espacio que en esta se plantea a



51



52

Fig. 51
Trueques y calamidades, Enya Ángel.

Fig. 52
Nadie responde, Enya Ángel.



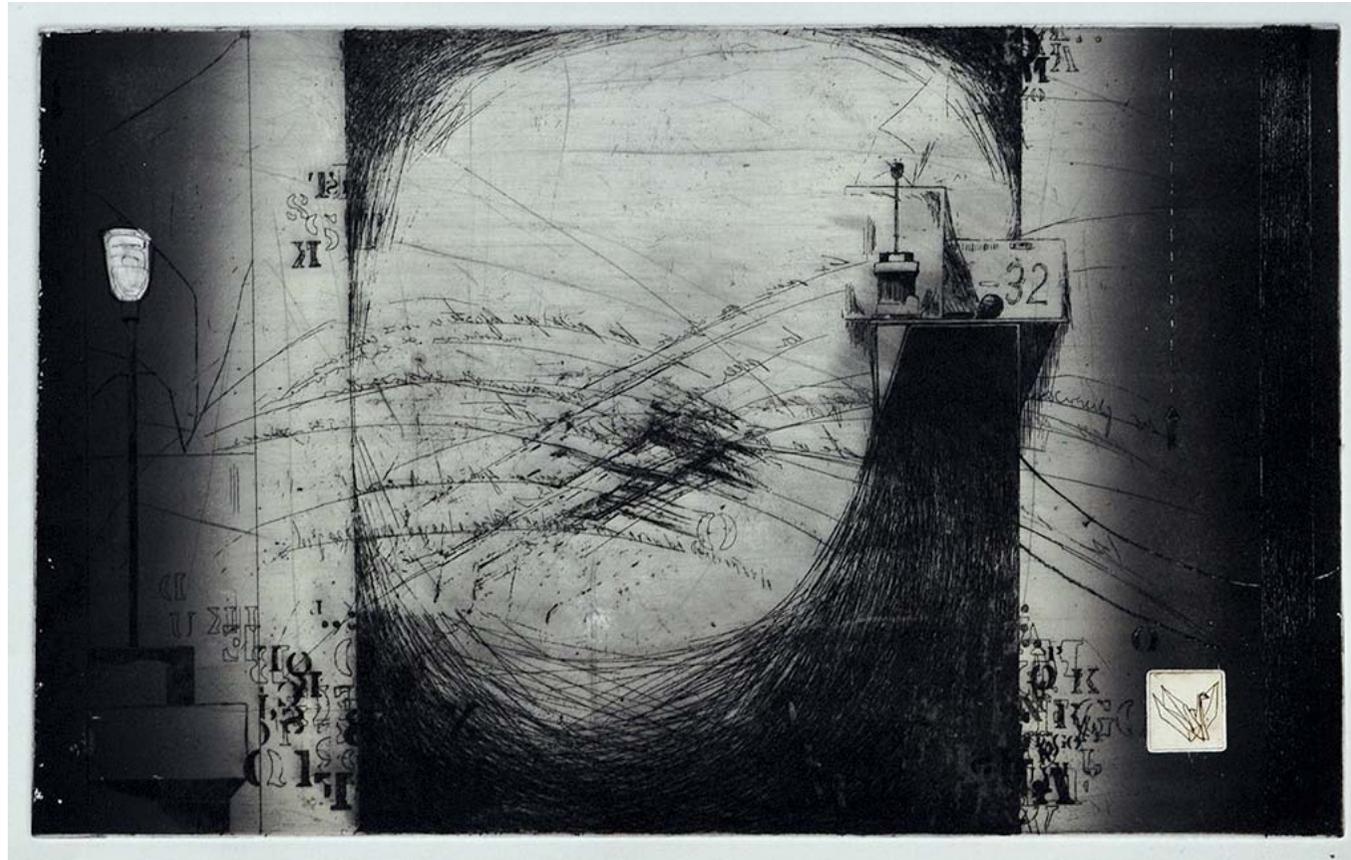
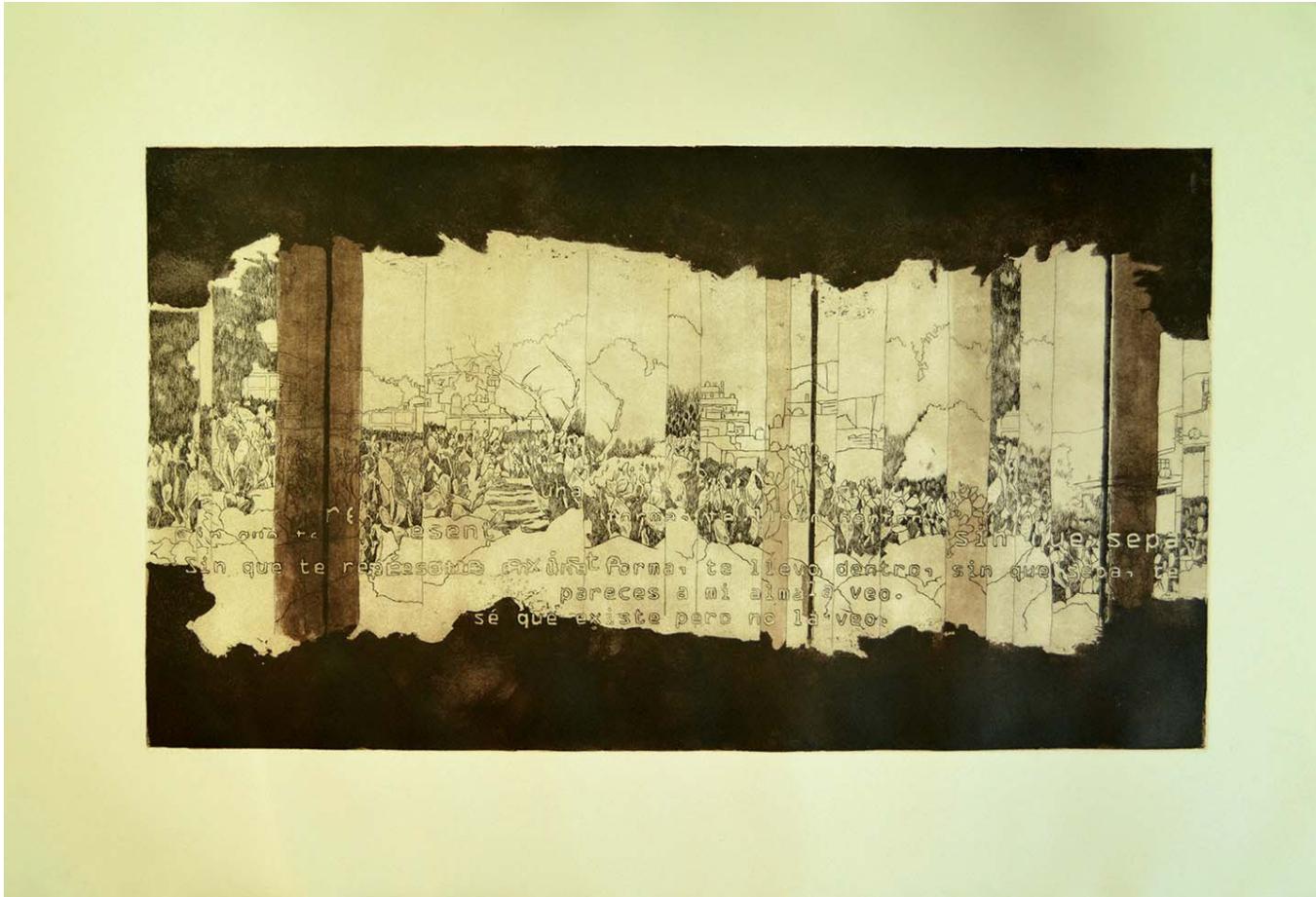


Fig. 53
Murieron de extrañarte, Enya
Ángel.



Que sé que existe, pero no la veo, grabado en aguafuerte realizado en 2017, ejemplifica lo relacionado a los módulos verticales que enrarecen la imagen y el espacio, proponiendo la idea de que cada segmento del lugar representado es tomado en diferentes tiempos.

Fig. 54

Que sé que existe, pero no la veo, Enya Ángel.



través de la fragmentación de la misma en módulos verticales, buscando remitir un poco a las secuencias dentro de un cómic.

Se continúa con la temática abordada en la serie de 2014: interiores nocturnos en su mayoría con los objetos como protagonistas de las piezas.

El proyecto comienza a virar hacia la toma de elementos de la narrativa gráfica como son la independencia y contraste que el texto pueda tener en relación con la imagen sin estar totalmente separado de esta; la combinación de textos caligráficos y tipográficos en una misma pieza; se refuerza la calidad gráfica resultado de observar también el trabajo de artistas de cómic y *manga* que se acercan a ciertas estilizaciones que ofrece la estampa en general, como entramados similares al aguafuerte o altos contrastes parecidos al linograbado; la distribución de los elementos compositivos utilizando las retículas y la creación de un espacio que no representa la realidad por efecto de las mismas viñetas.

De las anteriores reflexiones surge la idea de generar un conjunto de tres piezas inspirado por la lectura del cuento del autor japonés Yasunari Kawabata *Estaciones de Lluvias (Shigure no eki)* de 1928, y por los bocetos de las instalaciones del artista Christo.

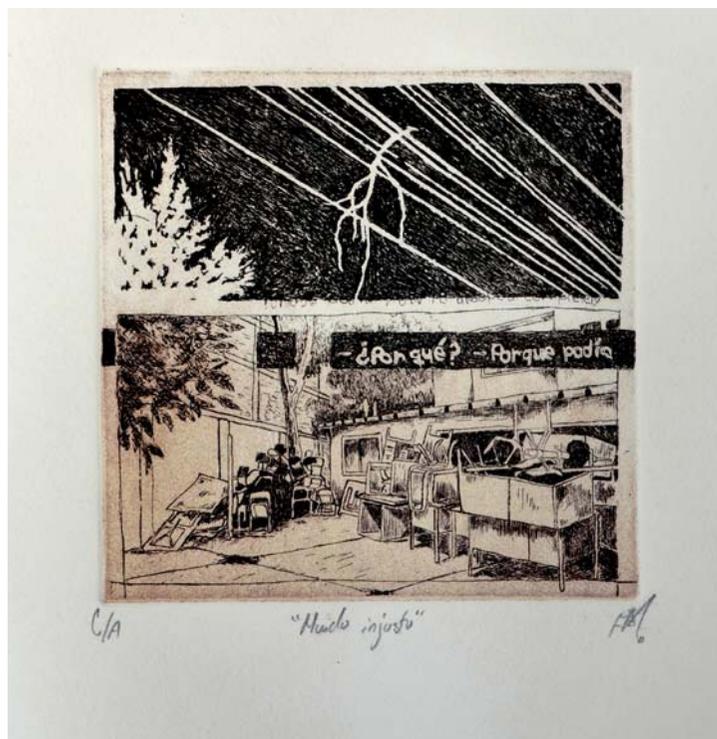
Se realizaron dos piezas de las tres planeadas a lo largo de 2016 y principios de 2017, en ambas se explora la creación de espacios a través de módulos irregulares tratando de incorporar el lenguaje secuencial del cómic. Aquí, el contraste no solo se observa en los textos producidos por plantillas y los realizados manualmente, también se evidencia por la inclusión de la escritura oriental japonesa y la escritura occidental, citando ambas fragmentos del relato de Kawabata; se buscó que los textos en ambos idiomas tuvieran cierta independencia de la imagen sin que esto afectase la totalidad del grabado; la exploración de nuevas técnicas de impresión permitió que los resultados obtenidos fuesen muy cercanos a los planteados en los bocetos; el apoyo de los medios digitales es algo de suma relevancia en esta parte del proyecto, agilizó la creación y bocetaje de las piezas a través de la intervención de modelos fotográficos, a la manipulación sencilla de los textos en japonés, a visualizar un sin fin de variantes de una pieza antes de convenir por la más adecuada, etcétera.



Fig. 57
Bondage, Enya Ángel.

Par de grabados realizados al terminar las piezas de *Shigure no Eki*. Están estrechamente relacionadas con la obra próxima a producir en 2018, considerándolas entonces como piezas de transición. (Fig. 57 y 58)

Fig. 58
Mundo injusto, Enya Ángel.



2018

En 2018 se realizó una serie de ocho pequeñas piezas incluidas en una muestra de narrativa gráfica.

Se trabajó en base a los bocetos originales: dibujos realizados con lápices de color, a los cuales se les tomó una captura en fotocopia, siendo esta la que se intervino con materiales como plumas de punto fino y plumones para lograr los negros que le dan un alto contraste; los medios tonos fueron colocados digitalmente.

La idea de estas piezas era que tuviesen una secuencialidad, de hecho, la planeación de la serie fue a partir de todas, es decir, los primeros apuntes producidos para la serie eran pequeños dibujos que mostraban maneras diferentes de acomodar todas las piezas en un mismo espacio, algo que no se había realizado en proyectos anteriores al conjunto de *Shigure no eki*.

Las piezas deben verse juntas a la manera de un mosaico o en conjuntos de tres para forzar al espectador a encontrar la continuidad en ellas. El espacio se propone, de nuevo, a través de segmentos cuadrangulares verticales u horizontales según sea el caso, y que son más estables y convencionales que las secuencias propuestas en los grabados de 2016. La idea de estas viñetas con texto surge de nuevo del acercamiento al cómic y al *manga*, se busca con estas volver al texto un motivo compositivo inmerso en la imagen, sin embargo, la idea de que estos fragmentos de texto salgan del formato es intentando dotar de independencia tanto el dibujo como la frase.

La temática de dicha serie es el retratar paisajes desolados (calles solitarias, llanos, parajes donde la yerba crece desmesuradamente) y cómo cualquier persona podría desaparecer en dichos lugares por la acción de alguien más.

Los últimos trabajos realizados a lo largo de 2018 son un conjunto pequeño de piezas en dibujo: se retoman técnicas como las aguadas con acuarela y tintas sobre un papel de algodón, se incluye el uso de *transfer* sobre las mismas, además de la inclusión de recortes de un poema de Sara Teasdale, *There will come soft rains*, el cual expone un mundo donde la Naturaleza reconquista la Tierra después de la desaparición de la raza humana tras una guerra mundial.



Muestra de 5 piezas de las 8 que conforman la serie.

Fig. 59
Historias que... Pieza 2, Enya Ángel.

Fig. 60
Historias que... Pieza 4, Enya Ángel.

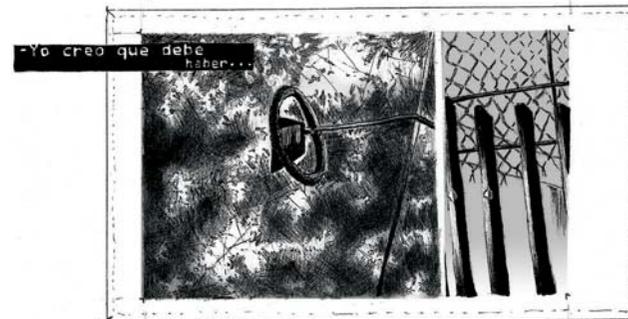
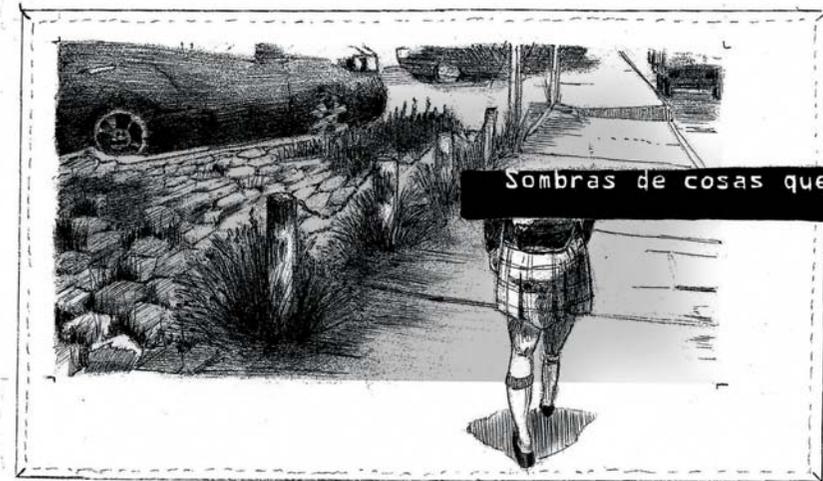




Fig. 61
Historias que... Pieza 6,
Enya Ángel.

Fig. 62
Historias que... Pieza 7,
Enya Ángel.

62



05- diciembre - 2017

61



73

El proceso de elaboración de bocetos y estudios es, nuevamente, digital: se selecciona una imagen, se interviene en un programa de edición y a través de estos mismos medios se crean varias posibilidades antes de un boceto definitivo.

Con este conjunto se intentó de nuevo reflexionar acerca del espacio fragmentado a través de retículas irregulares que distorsionaran, no solo los lugares representados, sino el tiempo en el que el espectador observa cada uno de los módulos y su conjunto. En *Las lluvias suaves* (Fig. 67) o *Goney* (Fig. 66) se trata de evidenciar el soporte por medio de “ventanas”; también se buscó crear un contraste entre lo orgánico y gestual de los trazos generados por los *graffitis* y los textos producidos a través de las fuentes tipográficas que brindan los medios digitales. Los recuadros en donde se muestra texto se colocan en algunas piezas al inverso para no generar una distracción en el espectador, en otras palabras, para que no se detenga a leer el texto y después inspeccione la imagen, sino para que se observe todo en conjunto.

Se crearon ritmos con imágenes reproducidas a través del *transfer* que mostrasen una síntesis o representación más esquemática de animales o registros humanos, todo en relación con la idea de la desaparición humana y la reconquista de estos espacios por la fauna y la flora.

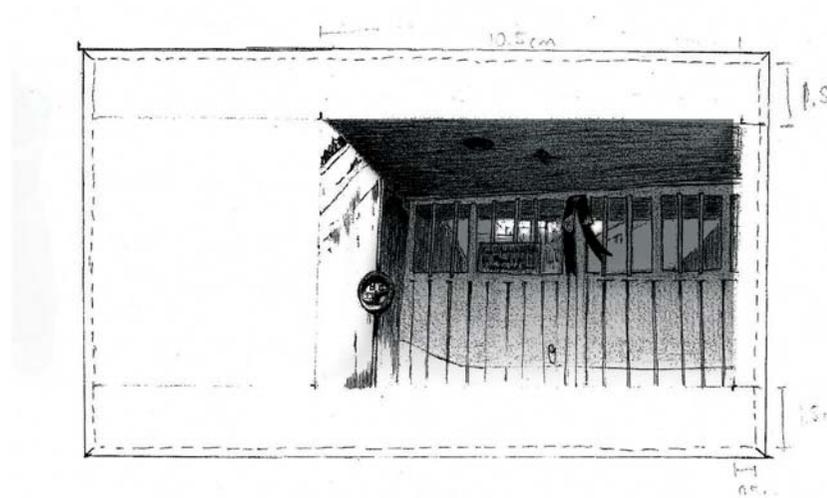


Fig. 63
Historias que... Pieza 8, Enya Ángel.

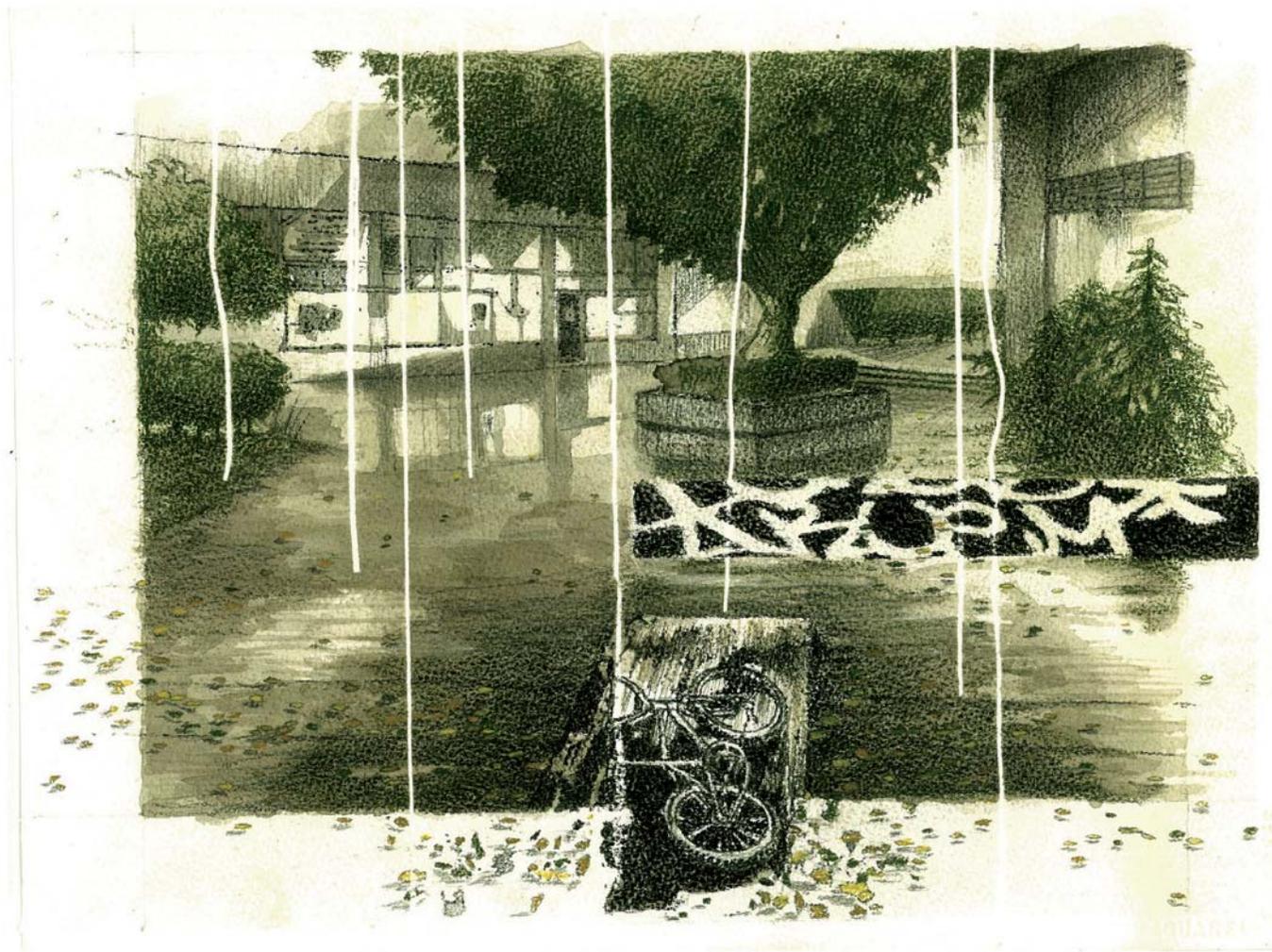


Fig. 64
Aruem, Enya Ángel.





Fig. 65
1212-0204, Enya Ángel.

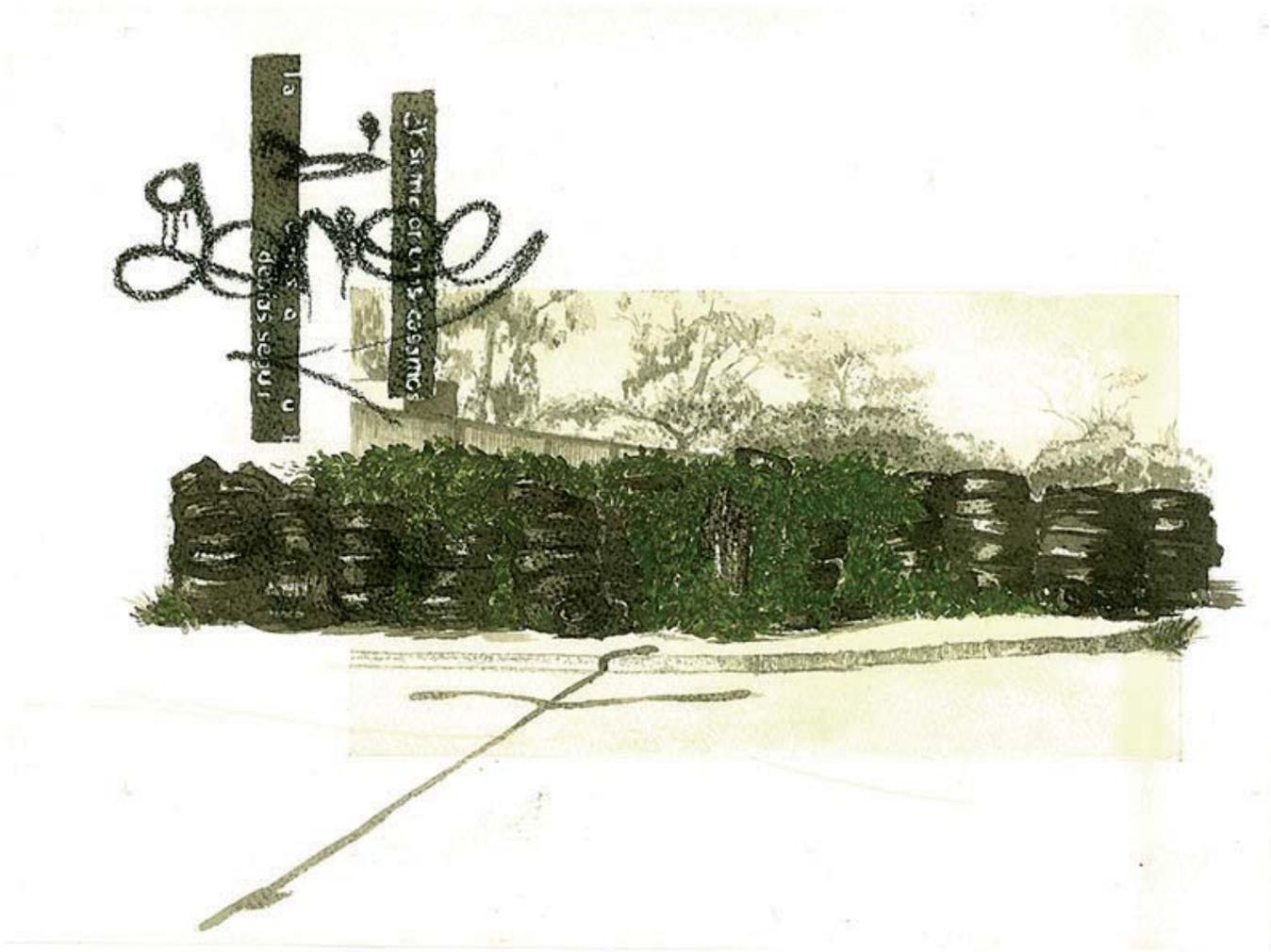


Fig. 66
Coney, Enya Ángel.



Fig. 67
Las lluvias suaves, Enya Ángel.



Fig. 68
Hemos desaparecido, Enya Ángel.

Fig. 69
Sin título, Enya Ángel.

Fig. 70
Sin título, Enya Ángel.

Fig. 71
Por ejemplo, Omori. boceto
Enya Ángel.

Ejemplos de cómo a través de una fotografía digital se retoman motivos que se intervienen por medio de la computadora y, posteriormente, se aterrizan en un boceto tradicional. El boceto de la figura 71 es el boceto final para el grabado *Por ejemplo, Omori* de la figura 55.

3.4 Composición y reflexiones formales

El proceso para componer ha variado un poco en estos cuatro años, sin embargo, existen constantes en los trabajos realizados a partir de 2016 los cuales se mencionarán con más detalle a continuación, además de explicar los motivos por los que se generan las composiciones de ciertas maneras.

La mayoría de las veces se registran objetos y paisajes que resultan interesantes para el proyecto, esto es, que los objetos o construcciones luzcan abandonados, casas, autos viejos, columpios, paisajes descuidados con malezas, y demás. Estos paisajes y objetos llaman la atención por lo mencionado con anterioridad acerca de la sensación de soledad, melancolía, impregnadas en estos espacios.

El registro de las imágenes se da a través de la fotografía digital, principalmente por lo sencillo de la captura (fotografías realizadas con teléfono celular) y la facilidad de su manejo digital por computadora. Las fotografías son un apoyo y un recurso dentro del proceso de bocetaje y, cabe mencionar, que en menor medida se han tomado registros en dibujo y en fotografía análoga.

El trabajo que se hace por medio de la computadora muchas veces se enfoca en los siguientes aspectos: poder resaltar más los juegos lumínicos de las fotografías; crear escenas donde se toman elementos de distintas capturas; vislumbrar una amplia variedad de posibilidades y crear un boceto tradicional final que unifique lo fragmentada que pueda lucir la imagen digital; crear narraciones; para agregar las frases o textos que las piezas llevarán, ya sean la tipografías predeterminadas en el programa de edición, recortadas de otras imágenes, de fragmentos de libros o de los *graffitis* recolectados en la calle (se toman fotografías de “las pintas”), etc.

Las siguientes fotografías pertenecen al proceso de selección, edición e intervención digital ya mencionado, algunas muestras son parte del bocetaje y elaboración de piezas expuestas en este documento.



72



73



Fig. 72
Sin título, Enya Ángel.

Fig. 73
Sin título, Enya Ángel.

Fig. 74
Sin título, Enya Ángel.

74



3.4.1 Distorsión, ventanas y tiempo

Citada la forma en la que se crean los bocetos digitales, la constante compositiva más notable que debe rescatarse es la relacionada a la división de la imagen en módulos verticales de segmentos irregulares, como una distorsión parecida a mirar a través de un prisma, o la imagen dividida en segmentos reticulados, parecidos a ventanas.

En el primer tipo de piezas, las que generan una distorsión, se intenta mostrar una imagen principal acompañada de pequeños fragmentos de la misma imagen que intervienen y se intercalan en toda superficie. La imagen principal, un paisaje lluvioso por ejemplo, se muestra basto frente a nosotros, sin embargo, la manera en la que se observa este paisaje no es una vista que se desenrolla como si fuese un pergamino en donde existe un principio y un final definidos, sino que el orden de lectura con el que recorremos el paisaje es más fragmentado: nuestros ojos se posan en lugares específicos, nuestra mirada viene y va, nos detenemos en detalles en los que no habíamos reparado, los ojos cortan en un sitio lo observado y regresan al primer punto en el que nos fijamos. Ejemplo de este tipo de representación son las piezas *Que sé que existe, pero no veo* (fig. 54) y *1212-0204* (fig. 65).

En el caso de los dibujos más parecidos a ventanas y retículas, se tratan de una selección de elementos aparentemente disociados, intentando proyectar en la misma pieza la fugacidad con la que la mirada se posa en un objeto y rápidamente se aleja a otro, composiciones que en su mayoría muestran una naturaleza muerta y un paisaje, ejemplos de este tipo de reflexión son la serie de *Historias que podrían contarse al revés o Mundo injusto* (fig. 59 a 63), *Bondage* (fig. 57) y *Mundo injusto* (fig. 58).

Ahora bien, partiendo de ambas constantes compositivas, se extrae una reflexión que nos lleva a una tercera forma de componer que trata o maneja la idea del tiempo, esto se refiere a que si en los casos anteriores dichas composiciones pueden entenderse como la representación gráfica de una imagen o imágenes que el cerebro aún no ha terminado de configurar u ordenar para entender la totalidad de un paisaje o una serie de eventos que se suceden uno después de otro, la última reflexión es una representación gráfica de una imagen que no

Las figuras 72 y 73 exponen ejemplos de cómo por medio del programa de edición fotográfica se manipulan textos, en relación con el *graffiti* que se incluye dentro de la pieza *Aruem*, (fig. 64), mientras que la figura 74 es una intervención digital a una fotografía que se incluyó en la misma pieza, generando altos contrastes con las luces y medios tonos de la imagen original.





Fig. 75
Sin título, Enya Ángel.



solo muestra la vista discriminando y enaltecendo ciertas partes de un paisaje u objetos, sino además, elige los tiempos del día en los que los observa. Es sobre todo a través de la luz en estas piezas que se trata de generar esa distinción entre un momento y el que le sucede después (*Murieron de extrañarte*, fig. 53) o por la hibridación de fragmentos de dos imágenes con juegos lumínicos diferentes (*Hemos desaparecido*, fig. 68).

De forma general podría concluirse que cada tipo de composición pretende crear un espacio no puramente representacional, un espacio que se fragmenta y transforma a causa del tiempo, sea cual sea el tipo de composición, existe un avance en el temporal o la idea de que más de una situación dentro de esas piezas está sucediendo a la vez.

Reflexiones. El texto no solo dice, también expresa

Al inicio de este capítulo se exponen diferentes definiciones de dibujo, sin embargo, es una definición más personal la que comenta que el dibujo es una manera de pensar para reconocer, un apoyo para definir el mundo que habitamos, pensamos y sentimos. Esta definición fue generándose a lo largo de la licenciatura y profundizándose en lo que al proyecto respecta, consecuencia de consultar diferentes fuentes de información y llevando lo reflexionado a la práctica.

Cabe mencionar que las reflexiones con las cuales el proyecto inmediatamente se identificó y adoptó, fueron las que han expuesto los artistas cuyo campo de acción es el dibujo, en comparación a las definiciones que brindan los teóricos o artistas que desarrollan su producción en otras áreas.

Por otro lado, la inclusión de pasajes de cuentos o literatura es una forma de mostrar que en las obras existe una narrativa o un marcado interés porque tengan una continuidad, consecuencia del acercamiento y gusto por la narrativa gráfica; sin embargo algo en lo que no se había reparado es que, de alguna forma, la inclusión de la caligrafía del artista, es decir, frases escritas directamente sobre las piezas, se dota a lo producido de un carácter más personal e introspectivo, como una especie de distintivo o firma, ya que la mayoría de las veces las palabras escritas a mano son reflexiones íntimas, pensamientos evocados en el momento de ejecutar las obras poco relacionadas a las citas de textos.



Finalmente, y en relación a la gráfica, se ha introducido poco a poco en el desarrollo y producción del proyecto gracias a la utilización de recursos y medios como el fotocopiado, las planillas de *glosser*, el *transfer* y la película de *nylon*, problematizando y enriqueciendo la idea que se tenía al inicio del proyecto acerca de cómo producir dibujo, permitiendo un replanteamiento entre lo reproducido mecánicamente y lo generado manualmente, anteponiendo al dibujo como principio organizador de estos recursos superando así la idea meramente técnica de su aplicación.

Fig. 76
Sin título, Enya Ángel.



Conclusiones

La producción presentada no agota las posibilidades del proyecto, existen campos de interés relacionados a la problemática principal en los cuales no se ha profundizado lo suficiente o no como se desea, por ejemplo, la caligrafía oriental y lo relacionado a esta como los dibujos *sumi-e* o el reciente interés por los medios de reproducción con fines de autopublicación, asociados al cómic independiente o a los *fanzines*. La decisión de no incluir ninguna de estas posibilidades no fue porque estas cuestiones hayan sido intrascendentes para su inclusión a la investigación, son conocimientos recientemente adquiridos y el hecho de abarcar estas reflexiones implicaba el estudio y la ampliación de la investigación para adaptar los aspectos que de estos medios interesan al proyecto y el temor o reserva de caer en lugares comunes y generalidades en cualquiera de los dos casos. Esto no significa que nunca se aborden o se traten, de hecho, se busca desarrollar y beneficiar el proyecto con los conocimientos que se generen con este tipo de prácticas.

Aceves Navarro comenta ¹ una distinción personal que hace entre “hacer dibujos” y “dibujar” asociando la primera a un buen manejo de las técnicas y de los materiales para obtener un cierto tipo de dibujos que gusten al público, familiares y amistades sobre todo, pero es la segunda acepción, “dibujar”, la que el artista asocia no solo a un pleno conocimiento de los materiales, también lo relaciona a un constante cuestionamiento, redescubrimiento, entendimiento y replanteamiento del mundo a través del lenguaje del dibujo.

Existe una idea que se considera el pasado del proyecto, podría decirse demasiado obvia y se remonta a tiempos previos a estudiar la carrera de Artes Visuales y es la idea de “dibujar bien”, cercana a lo que Aceves comenta sobre hacer dibujos para impresionar a la gente. A lo largo de la licenciatura y sobre todo a lo largo del proyecto y su desarrollo, esta idea ha tomado una dirección diferente al grado de compaginar casi por completo con la reflexión que hace Gilberto Aceves de “dibujar”. Por lo tanto, la intención ha cambiado, las pretensiones del presente proyecto son entonces, más allá de “dibujar bien”, el problematizar la

La fig. 76 es considerada la primera pieza en la cual se combinan texto y dibujo, con fecha de elaboración del año 2014.

¹ Op. Cit. Maritere Martínez Fernández, pág. 17



producción futura teniendo en cuenta al dibujo como principio unificador de todo, independientemente del medio en el que se trabaje.

Como ya se mencionó, el proyecto se ha redireccionado continuamente, aún ahora el texto dentro de las composiciones permanece un tanto separado de los otros elementos y motivos que las conforman, sin embargo, poder de alguna forma compilar lo producido y revisar el trabajo de artistas que realizaron reflexiones similares o propusieron ideas que el proyecto aún no concebía, fue de gran apoyo para el crecimiento del mismo y para la planeación de obras posteriores.

El revisar aspectos de las vanguardias develó la existencia de una tendencia con respecto a las composiciones y elementos que conformaban las obras de los artistas modernos:

Cada manifestación expuesta tiende a inclinarse por una intelectualidad muy marcada o, por el contrario, a una fuerte emotividad que permea en las obras de los artistas de dichas vanguardias. Se puede citar el caso del Expresionismo Abstracto y el Arte Pop, uno es la antítesis del otro y es bastante claro en las piezas de los artistas más emblemáticos de cada vertiente. La idea del texto en ambas no escapa de estas tendencias, ya que en ocasiones refuerza más el carácter emotivo o intelectual de las piezas: la caligrafía o el gesto caligráfico da la sensación de acercar más al espectador con el autor, de sentir más empatía con este, mientras que los cuadros intelectuales que incluyen textos con tipografías recortadas de la prensa amarillista o de rótulos de carteles encontrados, muestran la complejidad con la que el autor ideó la obra.

Por ejemplo, mientras que las palabras en las obras de Robert Motherwell reflejaban más los estados de ánimo y las emociones con las que se habían realizado las piezas, las serigrafías de Andy Warhol reproducían a sangre fría los espectaculares más sangrientos de la nota roja.

Podría especularse entonces que en las piezas de artistas que trabajan con texto como motivo compositivo, existen textos caligráficos más cercanos a sensaciones, y textos tipográficos más cercanos a reflexiones intelectuales.

Con respecto al dibujo, se pueden hacer dos declaraciones: la primera es la que atiende al texto como un elemento compositivo en este y la consideración de tratarlo como dibujo, poniendo de antecedente lo propuesto por los artistas que manejaron el texto dentro de sus obras como objeto o materia, que tomaron su cualidad caligráfica o lo volvieron imagen.



ANEXOS



Anexo 1. Entrevista a Wes Craig

15 de diciembre de 2017.

Hello again Wes, hoping you are well, here are the questions for the interview, thanking you for granting me some of your valuable time to answer them, with no further, shall we begin?

Hola de nuevo Wes, esperando te encuentres bien, aquí están las preguntas para la entrevista, agradeciéndote por darme un poco de tu valioso tiempo para responderlas, sin más preámbulos, ¿qué tal si comenzamos?

Hey Enya,
Sorry it took so long but here are my answers.
Love your work, very interesting suff.

Hey Enya.
Perdona si me tardé tanto pero aquí están mis respuestas.
Me encanta tu trabajo, cosas muy interesantes.

1. Where did you start drawing, and when you became a Storyteller?

01. ¿Cuáles son los inicios de Wes Craig dentro del dibujo y dentro de la narrativa visual cómic?

I started drawing when I was a little kid. My older brother drew comic characters, so I started copying him. Pretty early on I switched from just drawing characters to drawing actual stories. It was harder than drawing superheroes in cool poses but I loved telling stories with pictures.

Comencé a dibujar cuando era un niño pequeño. Mi hermano mayor dibujaba personajes de comic, así que comencé a copiarlo a él. Muy tempranamente cambié de sólo dibujar personajes a dibujar ver-



daderas historias. Era más difícil que dibujar superhéroes en poses cool pero yo amaba contar historias con imágenes.

2. Is there a theme, a motif you prefer to work on?

02. ¿Qué te gusta narrar?

Not overall. It changes from project to project. Different things occupy my mind over time and that's what I turn into stories, but that changes over the years. Most of the time it only becomes clear to me when I look back on it later. Like at a certain point in my early 20's a lot of the stories I made were about "what is reality?" But I only really saw that afterwards.

No en general. Es algo que cambia de proyecto a proyecto. Distintas cosas ocupan mi mente al pasar el tiempo y eso es lo que convierto en historias, eso también cambia al paso de los años.

La mayor parte del tiempo se vuelve muy claro para mí hasta que lo miro en retrospectiva.

Por ejemplo, en ciertos puntos de mi carrera, en mis tempranos veintes, muchas de esas historias que hice se trataban de "¿Qué es La Realidad?" Pero solo pude notarlo al paso del tiempo

3. Your readers, is there a way you consider them when creating stories, images, strips and so on?

03. ¿De qué formas consideras a tus lectores al momento de generar historias, imágenes, tiras, etc.?

Well, I want the story to be clear and I want it to be emotionally engaging for them obviously. Beyond that I like to try and present it in an interesting way that maybe they haven't seen it before. After those are checked off I just try and entertain myself.

Bueno, yo pretendo que la historia sea clara y obviamente quiero que los involucre emocionalmente. Y más allá de eso intento presentar esa historia de un modo interesante que tal vez no hayan visto antes. Una vez tengo cumplido eso en mi lista, sólo trato de divertirme y pasármela bien.

4. Your very particular style both in writing as in visual narrative are signature in every episode of Deadly Class, has there ever been any insightful thought, about yourself or about society you never expected to find, all along working on this project?

04. El estilo y la narrativa visual que te caracterizan se notan en cada entrega de Deadly Class ¿Cuáles son las reflexiones a las que has llegado, cómo creador de cómics, con este trabajo?

Yeah it's a very violent comic so it makes me think about that violence a lot. How we portray it. I try to portray it in a responsible way. Not glamorized. Violence is something that leaves you scarred. I don't think I always succeed at it but I try.

Si, es un comic muy violento, así que me hace pensar mucho en esa violencia. En cómo la retratamos, y trato de plasmarla de un modo responsable. No haciéndola glamorosa. La violencia es algo que te deja marcas. No creo tener siempre éxito en eso, pero lo intento.

5. Are there any elements from Deadly Class, or previous works in recent publications as an author such as Blackhand or Lucid?

05. Qué elementos de Deadly Class hay en los trabajos que ya son completamente de tu autoría, tales como Blackhand y Lucid?



6. Now that we mention Blackhand and Lucid, how and when such projects arise?

06. Ya mencionados Blackhand y Lucid, ¿Cómo y cuándo surgen dichos proyectos?

Blackhand comes from all the little ideas I have while I'm working on Deadly Class. It's an outlet for my short story ideas. And Lucid is a collection of my sketchbook work over the past few years.

Blackhand se gesta de todas las pequeñas ideas que tengo mientras trabajo en Deadly Class. Es un Outlet para mis ideas de historias cortas. Y Lucid es una colección de mi trabajo en mi Sketchbook a través de los últimos años

7. What has teach you the process of realization of these three works, Deadly Class, Blackhand and Lucid?

07. ¿Qué te ha enseñado el proceso de realización de estos tres trabajos, Deadly Class, Blackhand y Lucid?

8. Visually speaking, how is your process to think and design your Storytelling?

08. Visualmente hablando, ¿cómo es el proceso en el que piensas tus narrativas?

Like I said above, it's mainly about telling a story clearly, emotionally, and hopefully in an original way.

Como mencioné previamente, se trata sobre todo de contar una historia claramente, emocionalmente y con la esperanza de hacerlo de un modo original.

9. Within your creative process, it's more present the intuitive aspect when making your vignettes, or you follow a method?

09. Dentro de tu proceso creativo, ¿está más presente el carácter intuitivo al hacer tus viñetas o sigues algún método?

I follow a method. Sometimes I can be envious of artists who are able to work on the fly, but that's just not my style. I'm a planner, I like to have everything very figured out before I commit stuff to the final page.

Sí sigo un método. Algunas veces llego a sentirme envidioso de aquellos artistas que son capaces de trabajar sobre la marcha, pero ese simplemente no es mi estilo. Soy un planificador, me gusta tener todo muy resuelto antes de definir algo que irá en la página finalmente.

10. In your work, text becomes such an integral part with the image, and not just words, not just a resource but the text becomes a character, and it could get affected by the scenario, it has a presence beyond words. Where you reflexive, aware of this when started to develop this style?

10. ¿Por qué en tu trabajo el texto suele ser una parte integral de la imagen y no es solo un recurso narrativo, como en el cómic clásico, por ejemplo?

Yeah I think that mostly comes from enjoying the other comic artists who work text into their images. Walt Simonsen, Howard Chayken, Frank Miller, etc.

Sí, y pienso que mayormente proviene de disfrutar a otros artistas del cómic que también trabajan con texto dentro de sus imágenes, Walt Simonsen, Howard Chayken, Frank Miller, etc.

11. You have any influence out of the comic world, visual artists, literature, music or so?



11. ¿Tienes alguna influencia fuera del mundo del cómic? (artistas visuales, literarios, músicos, etc.)

Yeah so many influences, way to many to name really. I could give you some of the top of my head though: Tom Waits, Radiohead, Kamasi Washington, PJ Harvey, Kurt Vonnegut, John Steinbeck, Philip K. Dick.

Si, muchas influencias, demasiadas como para realmente enumerarlas, claro que podría nombrarte algunas que me vienen a la mente ahora, Tom Waits, Radiohead, Kamasi Washington, PJ Harvey, Kurt Vonnegut, John Steinbeck, Philip K. Dick.

12. Is there some of these languages in your craft process?

12. ¿Hay algo de esos lenguajes en tus procesos?

I think all of it gets incorporated in some way but not on a conscious level. Except maybe for music.

Creo que todos en absoluto llegan a ser incorporados de algún modo aunque no a un nivel consciente. Excepto tal vez por la música.

13. If so, how these influences get reflected in your art?

13. Si es el caso, ¿cómo se ven reflejadas estas influencias en tu trabajo?

Music plays a big part. Trying to create a rhythm is one of the things I go for.

La música tiene un rol muy grande. Tratar de crear un ritmo es uno de los objetivos que persigo.

14. What place has, from your perspective, comic art within current culture?

14. ¿Qué lugar tiene para ti el cómic dentro de la cultura actual?

I think it's a pretty important art form in a few ways. One of the most important is that visual communication gets more and more important I think. And it can be done very cheaply, by one person, and without too much commercial control. For example to make a movie there's so many financial factors that it's very hard to present a true vision of the creator. With comics it's costs next to nothing in comparison, that allows you to stay true to your vision.

All you have to do is spend years and years learning how to write and draw (*laughs*).

Yo pienso que es una expresión artística bastante importante en varias formas. Siendo una de las más notables el hecho de que la comunicación visual adquiere cada vez, en mi opinión, una relevancia e influencia mayor. Y puede realizarse de manera económica por una sola persona, y sin demasiado control comercial.

Por ejemplo para realizar una película hay demasiados, tantos factores comerciales que se vuelve muy difícil el presentar una visión verdaderamente única de un creativo.

Con los comics el costo es casi nada en comparación, eso te permite mantenerte fiel a tu visión. Lo único que debes hacer es pasar años y años aprendiendo cómo escribir y dibujar (*Riendo*).

15. What technical and visual aspects take place when developing an author project, and what are the differences with a non personal project?

15. ¿Qué aspectos técnicos y visuales consideras cuando desarrollas un proyecto autoral y qué diferencias existen cuando no es un proyecto propio?

I like to think of the story first and let that guide me in terms of inspiration. Often it's pulp-influenced stuff so I go back to that material.



Me gusta pensar primero en la historia y dejar que eso me guíe en términos de inspiración.

A menudo son cosas influenciadas por los Pulps, así que recorro a ese tipo de material.

And last, not without infinitely thanking you for your kind attention

Y por último, no sin antes agradecer tu atención.

No problem.

No hay problema.

16. The work you realize for mayor comic industry, how does it influences your personal work?

16. ¿Cómo influyen los trabajos que realizas para las grandes industrias del cómic en tu trabajo personal?

Everything influences everything else. The stuff I do in my sketchbook influences my creator-owned work, and it's the same for the company work. I learn things on each job. Unless it's a rushed job, I try to push myself a bit on each project. But obviously doing creator-owned work will always feel more free than company owned.

Todo influencia a todo lo demás. Las cosas que hago en mi Sketchbook influyen el trabajo del que soy dueño y creador, y es lo mismo para las compañías con las que trabajo. Aprendo cosas en cada proyecto. A menos que sea un trabajo apresurado, trato de exigirme un poco más en cada proyecto. Pero obviamente al hacer trabajos en los que soy dueño y creador siempre se sentirá más libertad que en aquellos que hago para las compañías.

Anexo 2. Información de las imágenes.

1. *Estudios del acto y el órgano sexual masculino*. Pluma y tinta sobre papel, 27.3 x 20.2 cm, Leonardo Da Vinci, 1492.
2. *Diario de viaje de Delacroix*. Marruecos. Aguadas, lápiz, tinta, 20 x 13 cm, Ferdinand Victor Eugene Delacroix, 1832.
3. *Capricho N° 45: Mucho hay que chupar*. Punta seca, aguafuerte y aguatinta bruñida, imagen: 20.1 x 15 cm, papel: 30.6 x 20.1 cm, Francisco de Goya, 1797-1799.
4. *Capricho N° 20: Ya van desplumados*. Punta seca, aguafuerte y aguatinta bruñida, imagen: 20.1 x 15 cm, papel: 30.6 x 20.1 cm, Francisco de Goya, 1797-1799.
5. *Folio n° 34 del Libro de Kells "Crismón"*. Manuscritos iluminados, pergamino y tinta de color, 33 x 25 cm, siglo IX aproximadamente.
6. *Libro de Kells "Crismón"*. Manuscritos iluminados, pergamino y tinta de color. 33 x 25 cm, siglo IX aproximadamente.
7. *Rain, steam and speed, the great western Railway*. Óleo sobre lienzo, 90 x 122 cm, William Turner, 1844.
8. *El aficionado*. Óleo sobre tela, 135 x 82 cm, Pablo Picasso, 1912.
9. *Guitarra y vasos*. Collage, gouache y crayón sobre lienzo, 91.5 x 64.6 cm, Juan Gris, 1914.
10. *Villa R*. Óleo sobre madera, 26.5 x 22 cm, Paul Klee, 1919.
11. *¿Dónde?* Óleo y lapicero sobre cartón, 23.5 x 29.5 cm, Paul Klee, 1920.
12. *Fuego en la noche*. Óleo sobre cartón, 33.8 x 33.3 cm, Paul Klee, 1929.



13. *Billete de entrada (Mz 456)*. Collage sobre papel, 18 x 14.5 cm, Kurt Schwitters, 1922.
14. *Merz imagen 32 A. Imagen de una cereza*. Ensamble, 91.8 x 70.5 cm, Kurt Schwitters, 1921.
15. *Merzbild Rossfett*. Ensamble, 20.4 x 17.4 cm, Kurt Schwitters, 1919.
16. *Elegías a la República Española* °126. Acrílico sobre lienzo, 197.4 x 508.6 cm, Robert Motherwell, 1972-1975.
17. *Cruz y tierra*. Técnica mixta sobre tela, 162 x 162 cm, Antoni Tápies, 1975.
18. *Sky Garden from moon series*. Litografía y serigrafía, imagen: 216.5 x 96.6 cm, papel: 226.7 x 106.7 cm, Robert Rauschenberg, 1969.
19. *Man soll nicht asen mit Phrasen*. Collage y tinta sobre papel, Kurt Schwitters, 1930.
20. ¿Y qué es lo que hace a los hogares de hoy *tan diferentes, tan atractivos?* Collage, 26 x 25 cm, Richard Hamilton, 1956.
21. *Himmelsbrand*. Serigrafía, 69.01 x 51.99 cm, Neo Rauch, 2001.
22. *Sailing*. Óleo sobre lienzo, 60.96 x 73.66 cm, Edward Hopper, 1911.
23. *Nighthawks*. Óleo sobre lienzo, 76.2 x 144 cm, Edward Hopper, 1942.
24. *Gas*. Óleo sobre lienzo, 66.7 x 102.2 cm, Edward Hopper, 1940.
25. *Cobb's Barn and Distant Houses*. Óleo sobre lienzo, 86.8 x 126.7 cm, Edward Hopper, 1931.
26. *El triunfo de la escuela de Nueva York*. Óleo sobre lienzo, 188 x 304.8 cm, Mark Tansey, 1984.



27. *El ojo inocente*. Óleo sobre lienzo, 198.1 x 304.8 cm, Mark Tansey, 1981.
28. *Reader*. Óleo sobre lienzo, 81.28 x 53.34 cm, Mark Tansey, 1990.
29. *Deadly Class*, nº1. *Image Comics*, Wes Craig, 2013.
30. *Blackhand Comics*, preview. *Webcomic*, *Image Comics*, Wes Craig, 2017.
31. *Blackhand Comics*, preview. *Webcomic*, *Image Comics*, Wes Craig, 2017.
32. *Blackhand Comics*, preview. *Webcomic*, *Image Comics*, Wes Craig, 2017.
33. *La chica a la orilla del mar*, volumen 2. *Milky Way*, Inio Asano, 2013.
34. *Oyasumi Punpun*, volumen 6. *Young Sunday Comics*, Inio Asano, 2009.
35. *Dead Demons Dededede Destruction*, volumen nº1. *Shogakukan*, Inio Asano, 2014.
36. *Paisaje Americano*. Aguafuerte, 20 x 25.1 cm, Edward Hopper, 1920.
37. *Ilustración Punk Flyer (Black Flag)*. Offset, 27.94 cm x 21.59 cm, Ray Pettibond, 1979.
38. *Odessa*. Óleo sobre lienzo, 195 x 129 cm, Guillermo Kuitca, 1988.
39. *Sin título*. Lápiz sobre papel, 50.0 x 32.6 cm, Alberto Giacometti, 1951.
40. *Pommes dans l'atelier*, (detalle). Óleo sobre lienzo, Alberto Giacometti, 1950.
41. *Árbol*. Aguafuerte, aguatinta y crayón sobre papel impreso, 21.9 x 28.6 cm, William Kentridge, 1999.
42. *Arkham Asylum: A serious House on Serious Earth*, (detalle). *DC Comics*, Grant Morrison y Dave McKean, 1989.



43. *Sin título*. Fotografías digitales, Enya Ángel, 2017 y 2018.
44. *Sin título*. Fotografías digitales, Enya Ángel, 2017 y 2018.
45. *Sin título*. Fotografías digitales, Enya Ángel, 2017 y 2018.
46. *Sin título*. Tinta china sobre papel de algodón, 18.5 x 27.5 cm, Enya Ángel, 2014.
47. *Desde la cocina*. Tinta china sobre papel de algodón, 18.5 x 27.5 cm, Enya Ángel, 2014.
48. *Lo que se quedó en el hogar*. Tinta china sobre papel de algodón, 18.5 x 27.5 cm, Enya Ángel, 2015.
49. *A las diez la casa empezó a morir*. Tinta china sobre papel de algodón, 18.5 x 27.5 cm, Enya Ángel, 2015.
50. *4 de agosto*. Tinta china sobre papel de algodón, 18.5 x 27.5 cm, Enya Ángel, 2015.
51. *Trueques y Calamidades*. Aguafuerte, barniz blando y *roll up*, imagen: 46 x 81 cm, papel: 70.4 x 100 cm, 2016.
52. *Nadie responde*. Aguafuerte y *roll up*, imagen: 32.5 x 52.5 cm, papel: 53.5 x 78 cm, Enya Ángel, 2016.
53. *Murieron de Extrañarte*. Aguafuerte y *roll up*, imagen: 32.8 x 54 cm, papel: 53 x 78 cm, 2016.
54. *Que sé que existe, pero no la veo*. Aguafuerte y aguainta, imagen: 50 x 90 cm, papel: 76 x 112 cm, 2017.
55. *Por ejemplo, Omori*. Aguafuerte, *roll up* y *transfer*, imagen: 37.6 x 62 cm, papel: 56 x 76 cm, Enya Ángel, 2017.



56. *En tardes de otoño*. Aguafuerte, *roll up* y *transfer*, imagen: 37.6 x 62 cm, papel: 56 x 76 cm, Enya Ángel, 2017.
57. *Bondage*. Aguafuerte y *roll up*, imagen: 15 x 15 cm, papel: 25 x 25 cm, Enya Ángel, 2017.
58. *Mundo injusto*. Aguafuerte y *roll up*, imagen: 15 x 15 cm, papel: 25 x 25 cm, Enya Ángel, 2017.
59. *Historias que podrían contarse al revés o Mundo injusto*. Bolígrafo, tinta, tóner e intervención digital, imagen: 10.5 x 17 cm, papel: 21.5 x 27.9 cm, Enya Ángel, 2018.
60. *Historias que podrían contarse al revés o Mundo injusto*. Bolígrafo, tinta, tóner e intervención digital, imagen: 10.5 x 17 cm, papel: 21.5 x 27.9 cm, Enya Ángel, 2018.
61. *Historias que podrían contarse al revés o Mundo injusto*. Bolígrafo, tinta, tóner e intervención digital, imagen: 10.5 x 17 cm, papel: 21.5 x 27.9 cm, Enya Ángel, 2018.
62. *Historias que podrían contarse al revés o Mundo injusto*. Bolígrafo, tinta, tóner e intervención digital, imagen: 10.5 x 17 cm, papel: 21.5 x 27.9 cm, Enya Ángel, 2018.
63. *Historias que podrían contarse al revés o Mundo injusto*. Bolígrafo, tinta, tóner e intervención digital, imagen: 10.5 x 17 cm, papel: 21.5 x 27.9 cm, Enya Ángel, 2018.
64. *Aruem*. Aguadas y grafito sobre papel de algodón, 26.5 x 35.8 cm, Enya Ángel, 2018.
65. 1212-0204. Tinta china, acuarela, *transfer*, lápices de color y *collage*, 25.5 x 34.5 cm, Enya Ángel, 2018.
66. *Goney*. Aguadas y grafito sobre papel de algodón, 26.5 x 36 cm, Enya Ángel, 2018.
67. *Las lluvias suaves*. Tinta china, acuarela, *transfer*, lápices de color y *collage*, 26.5 x 35.5 cm, Enya Ángel, 2018.



68. *Hemos desaparecido*. Tinta china, acuarela, lápices de color y *collage*, 26 x 35.5 cm, Enya Ángel, 2018.
69. *Sin título*. Fotografías digitales, Enya Ángel, 2016.
70. *Sin título*. Intervención digital fotográfica, Enya Ángel, 2016.
71. *Por ejemplo Omori*, boceto. Grafito, lápices de color y tinta sobre papel, 27 x 37.5 cm, Enya Ángel, 2016.
72. *Sin título*. Fotografía digital, Enya Ángel, 2018.
73. *Sin título*. Intervención digital, *collage* digital, Enya Ángel, 2018.
74. *Sin título*. Intervención digital fotográfica, Enya Ángel, 2018.
75. *Sin título*. Fotografía digital, Enya Ángel, 2017.
76. *Sin título*. Tinta china sobre papel de algodón, 23.8 x 31.8 cm, Enya Ángel, 2014.
77. *Sin título*. Boceto. Lápices de color sobre papel con intervención digital, 27 x 37.5 cm, Enya Ángel, 2017.



Fuentes de información.

Bibliográficas.

1. ACHA, Juan. “Teoría del Dibujo. Su sociología y su estética”, Ciudad de México, Ediciones Coyoacán, 2009.
2. ALARCÓ, Paloma. “Museo Thyssen- Bornemisza. Pintura Moderna”, España, Museo Thyssen-Bornemisza, 2009.
3. ARGÁN, Giulio Carlo. “El Arte Moderno. Del ilusionismo a los movimientos contemporáneos”, Madrid, España, Akal, 1988.
4. BENJAMIN, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, Ciudad de México, ITACA, 2003.
5. BERGER, John. “Sobre el Dibujo”, Barcelona, España, Gustavo Gili, 2011.
6. BRODIE, Judith *et al.* “Tres siglos de grabado de la galería Nacional de Arte de Washington”, Ciudad de México, Antiguo Colegio de San Ildefonso, 2017.
7. C. DANTO, Arthur. “*Mark Tansey: Visions and Revisions*”, Nueva York, Estados Unidos, Harry N. Abrams, 1992.
8. DEXTER, Emma. “Vitamin D. New Perspectives in drawing”, Londres, Inglaterra, Phaidon, 2005.
10. ECO, Umberto. “Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas”, Barcelona, España, Lumen, 1975.
11. GÓMEZ Molina, Juan José. “Las lecciones del dibujo”, Madrid, España, Cátedra, 2006.



12. GONZÁLEZ García, Ángel. "Escritos de Arte de Vanguardia. 1900/1945" Madrid, España, ITSMO, 2009.
13. KRANZFELDER, Ivo. "Edward Hopper 1882-1967: visión de la realidad", Austria, Taschen, 1998.
14. LIPOVETSKY, Gilles. "La era del vacío", Ciudad de México, Anagrama, 2002.
15. LUCIE, Edward Smith. "Movimientos en el Arte desde 1945", Buenos Aires, Argentina, Emecé Editores, 1979.
16. MARTÍNEZ Fernández, Maritere. "¡Cambiamos por favor! Diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro", México, CONACULTA, 2003.
17. MICHAUD, Yves, "El arte en estado gaseoso", México, Fondo de Cultura Económica, 2012.
18. NICOLAÏDES, Kimon. "La forma natural de dibujar", México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2014.
19. OSTERWOLD, Tilman. "Pop Art", Madrid, España, Taschen, 2013.
20. RENNER, Rolf G. "Hopper", Madrid, España, Taschen, 2013.
21. RUHRBERG, Karl. "Arte del siglo xx ", México, Océano, 2003.
22. ZUFFI, Stefano. "Gran Atlas de la Pintura. Del año mil al siglo xx ", Toledo, España, Electa, 2004.

Videográficas.

1. HUGHES, Robert, et al. (1980). “El impacto de lo nuevo. Cultura como Naturaleza”. (Video documental, 59 minutos con 11 segundos), BBC producciones en colaboración con *Timelife films* y *RM productions*, Munich.
2. RODRÍGUEZ, Carlos. (2005). “Edward Hopper. El pintor del silencio.” (Video documental, 56 minutos) España.
3. USUWARA, Naoki. (2014). “*Usuwara Naoki no manben*. Temporada 1, capítulo 3: Inio Asano” (Video documental, entrevista, 43 minutos con 40 segundos), Japón.
4. Museo de Arte Contemporáneo, MUAC. “William Kentridge. Pensamiento Periférico” (Conferencia Magistral, 1 hora con 17 minutos), UNAM, México. (2015).

Sitios de internet.

1. BERENGUERAS, Josep M. (2015, 1 de noviembre), “Inio Asano: ‘Mis personajes son mi reflejo en cada momento’”. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151030/inio-asano-salon-manga-entrevista-4633104>
2. CROWE, Ryan. (2014, 26 de diciembre), “*Wes Craig on persistence, artistic influences and stealing from the best*”. Recuperado de <http://shortboxed.com/2014/12/26/wes-craig-on-persistence-artistic-influences-and-stealing-from-the-best/>
3. REALINDAE. (2015, 11 de noviembre), “Inio Asano, autor de Buenas noches Punpun”. Recuperado de <http://ramenparados.com/entrevista-inio-asano-autor-buenas-noches-punpun/>
4. SALÓZ, Juan Carlos. (2015, 2 de noviembre), “Inio Asano”. Recuperado de https://www.playgroundmag.net/now/mangaka-leen-manga_22673382.html



