



UNIVERSIDAD DE CUENCA

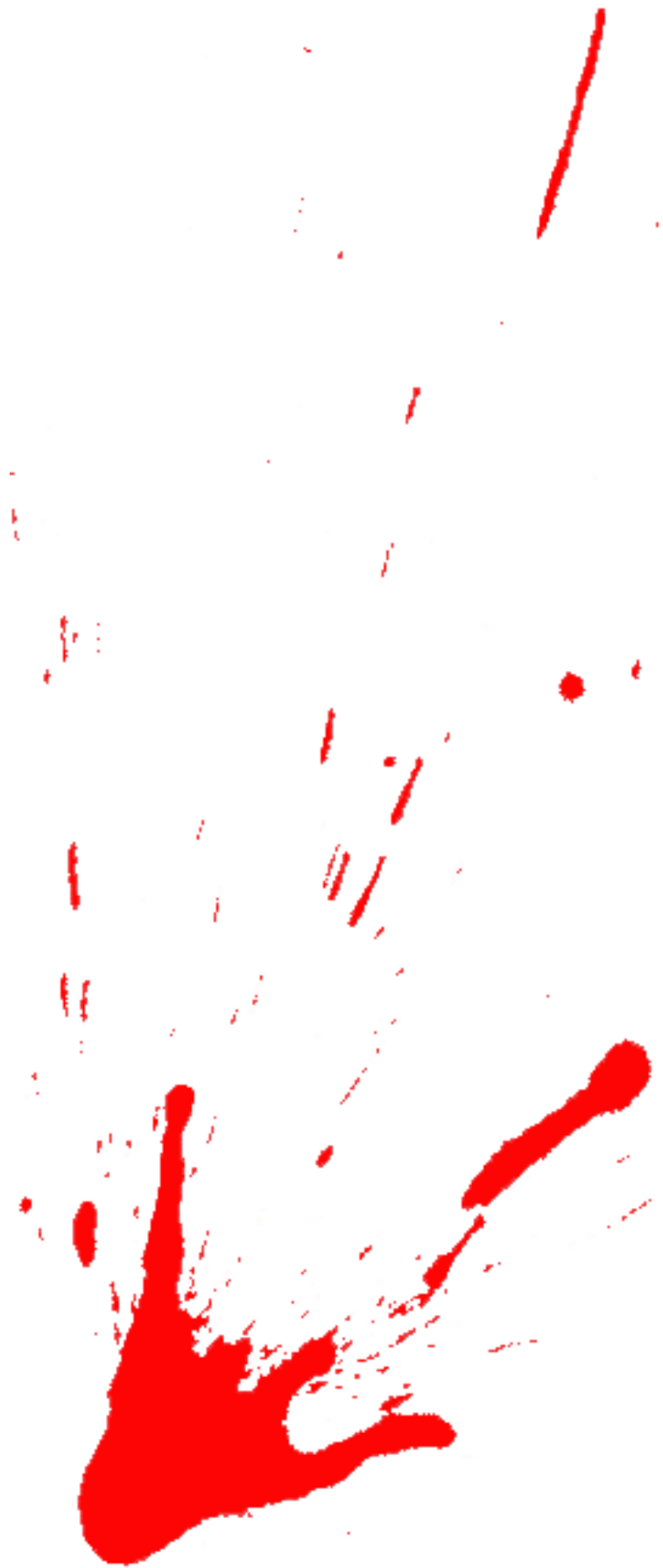
**EL COMIC COMO LENGUAJE ARTÍSTICO
RECONOCIBLE, CRÍTICO Y POLÍTICO DE LO SOCIAL**

AUTOR: YAIR GÁRATE PERALTA

TUTOR: Lic. JUAN PABLO ORDOÑEZ

**TESINA PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

FACULTAD DE ARTES



AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que supieron apoyarme de manera desinteresada en la realización de este proyecto.

De manera especial a Anabel y Lilith por el aguante en estos meses.

A los amigos y compañeros del Colectivo 4 Letras con los que se ha compartido gratas experiencias que supieron enriquecerme como persona y profesional.

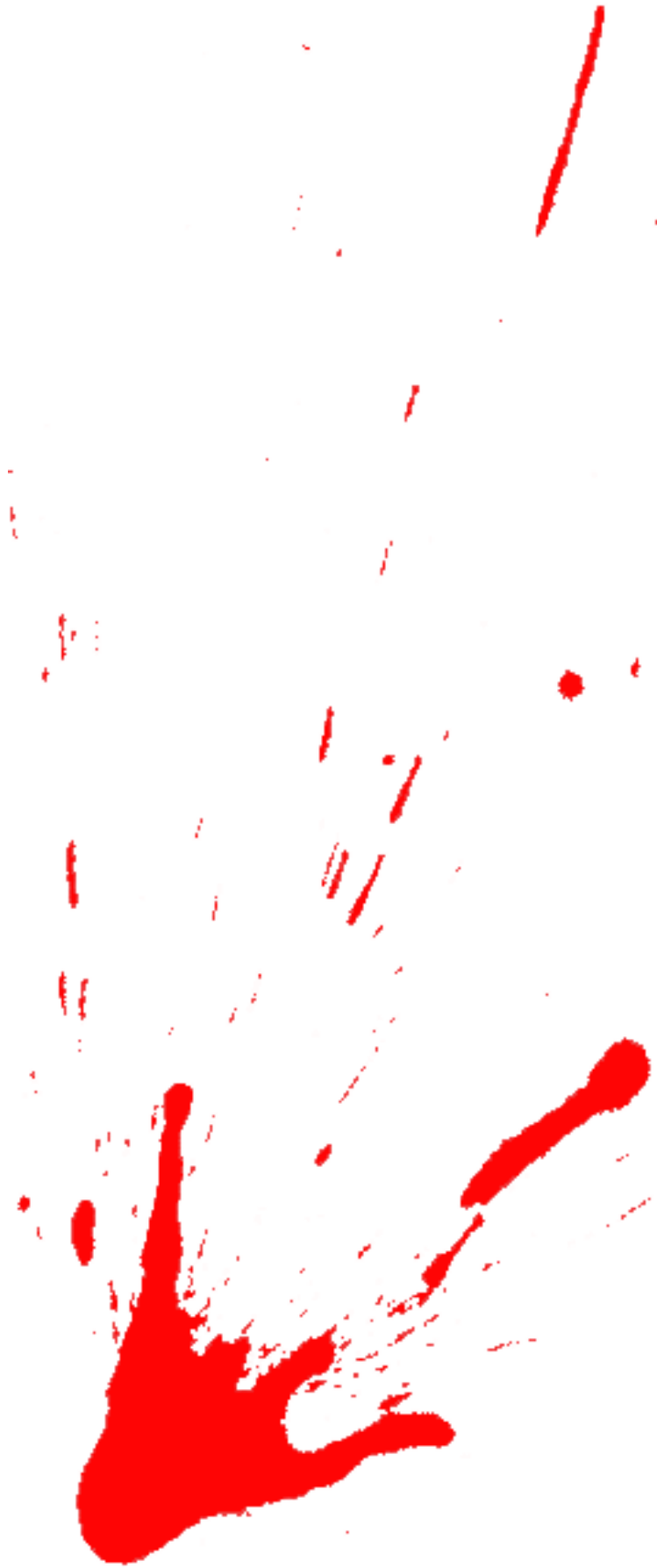
A los miembros del CHANGARRO FUFURUFU compañeros y amigos.



DEDICATORIA

*"Ni tan rápido que alcances la
muerte ni tan lento que ella te
alcance a ti" (Jodorowsky)*

*Para Francisco Peralta R. figura
que sirvió de inspiración.*



ÍNDICE

Sinopsis

Capítulo I Las Políticas de la Imagen a través de los Mass Medias

I.I La Violencia En La Sociedad Contemporánea Y El Arte.....	10
I.II La Influencia Social De Los Mass Media Y Su Poder En La Conformación De Referentes Visuales.....	13
I.III El Comic Como Lenguaje Artístico Y Su Papel Político A Través De La Imagen.....	15

Capítulo II Violencia, Banalización y Desensibilización

II.I La Simbología De La Violencia A Través De Lo Mass Media Y Su Banalización En La Sociedad.....	21
II.II Las Repercusiones Sociales De La Violencia En El Individuo.....	23
II.III Registro Grafico Del Dialogo Entre El Carácter Narrativo De Las Obras De Arte Y El Comic.....	25

Capítulo III Pay Per View

III.I Descripción Técnica De La Obra.....	29
III.II Bocetos De La Obra.....	30
III.III Registro Grafico De La Obra.....	33
III.IV Cedula.....	40

Anexos.....	41
--------------------	-----------

Bibliografía.....	45
--------------------------	-----------

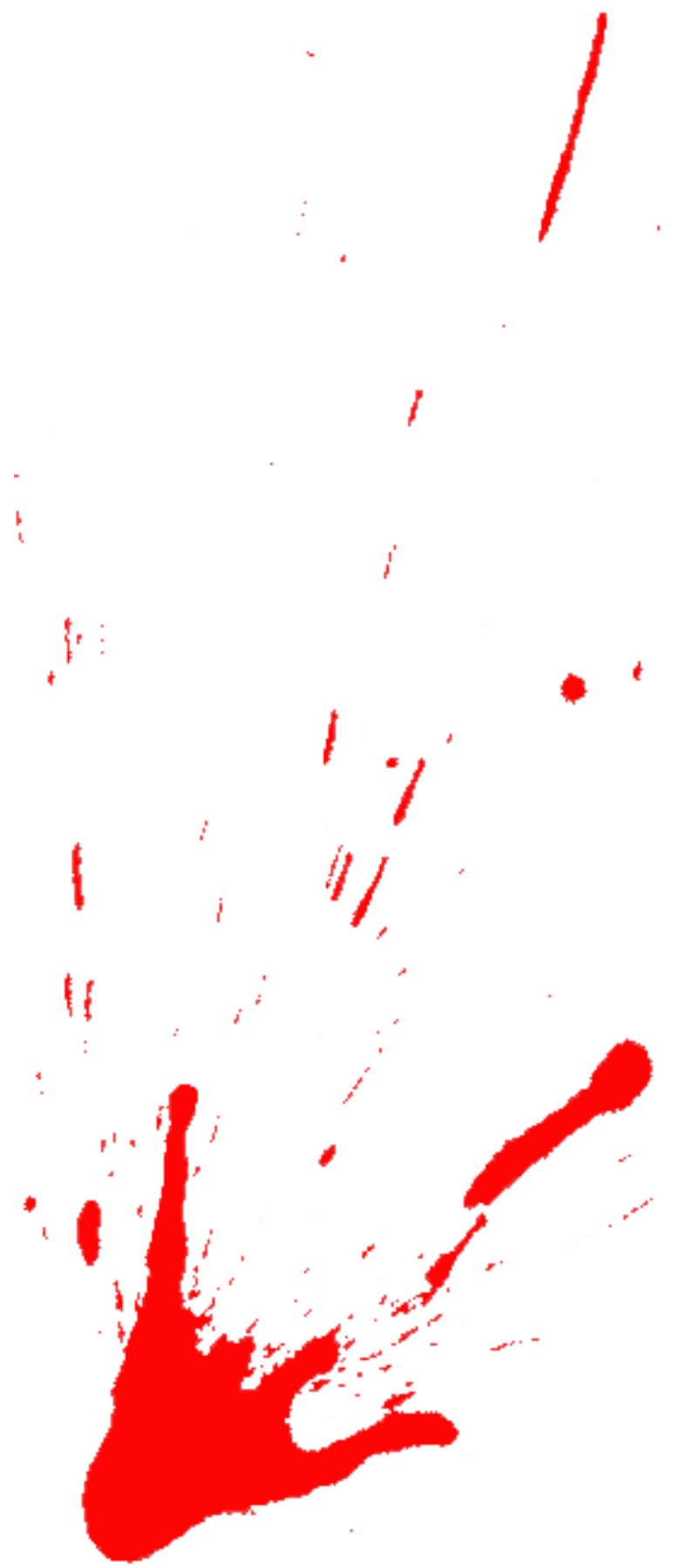
SINOPSIS

El interés de este proyecto artístico está encaminado a la investigación sobre la asimilación inconsciente de la violencia por parte del individuo a través de los Más Media, debido a que en esta época globalizada en la cual vivimos estamos llenos de información, la misma que receptamos por medio de la escuela, la televisión, radio, prensa, internet, cine, etc. de todo este bombardeo de información al cual estamos expuestos, la de mayor rango de asimilación es la de carácter grafico; y esta mayormente es de carácter violento

Dentro de todo este contexto cultural nos damos cuenta que vivimos en una sociedad llena de violencia, en la cual hemos llegado acostumbrarnos a la misma, debido a que en el día a día, estamos expuestos a la violencia, ya sea de carácter verbal, o la misma discriminación de las clases sociales que son una forma de violencia.

Dentro de este contexto mi propuesta artística consiste, en la utilización de un medio de comunicación y entretenimiento de masas como es el comic, debido a su simplicidad en la asimilación del discurso por parte del receptor, para de esta manera, no solo poder llegar a un público menos preparado con respecto al arte contemporáneo, sino también revalorizar este medio de expresión artística.





**EL COMIC COMO
LENGUAJE
ARTÍSTICO
RECONOCIBLE,
CRÍTICO Y
POLÍTICO DE LO
SOCIAL**



CAPÍTULO I

**LAS POLÍTICAS DE LA
IMAGEN A TRAVÉS DE
LOS MASS MEDIAS**

La Violencia En La Sociedad Contemporánea Y El Arte

“Más empecé a ver que en todas las casas estaban la Envidia, la Saña, la Ira, y en todos los rostros ardían las brasas de odio, de lujuria, de infamia y mentira. Hermanos a hermanos hacían la guerra, perdían los débiles, ganaban los malos”

(Darío Rubén. “Los Motivos del lobo”.1913).

La sociedad contemporánea ha sufrido distintos cambios a lo largo de la historia y muchos de estos se han dado de manera violenta, la sociedad de hoy en día esta tremendamente marcada por las guerras mundiales que se vivieron en el siglo pasado, y en la actualidad vemos que se siguen dando conflictos bélicos ya sea por espacios territoriales, intereses petroleros, o problemas de narcotráfico, la globalización ha contribuido a que estos hechos que en algún momento eran de ciertos países o grupos, hoy en día se propaguen a todo el mundo; esta propagación se la ha dado gracias a la información mediática a la cual la mayoría tenemos acceso debido a los avances tecnológicos que son una de las características de este siglo.

Con todo este bombardeo de información a la que estamos sometidos y en su mayoría de carácter violento se podría decir que en la actualidad “vivimos, esto es evidente en una sociedad violenta, consecuentemente los medios de comunicación debiendo reflejar la sociedad en la que se desarrollan reflejan la violencia. Un análisis de los periódicos nos llevaría a constatar que el 40% de las informaciones tienen algún tipo de violencia”¹, por lo que se podría decir que este consumo excesivo de violencia se ve reflejado en nuestra vida.

El Pop Art es un movimiento artístico que se inicio en los años 50 en el Reino Unido y en Estados Unidos, esta corriente artística nació como una reacción hacia las demás corrientes de la época como, el expresionismo abstracto, el dadaísmo, etc. al considerarlas elitistas y alejadas

¹ “La Violencia Contemporánea y los Mass Media” www.selettigroup.com.ar, 15 Septiembre del 2010, <http://www.selettigroup.com.ar/Selesis/delphos/Violeconte.pdf>

del espectador. “El movimiento pop disolvió el límite entre el arte y las imágenes populares”², de esta manera pretendía acercar el arte a las masas, y muchos de los artistas representantes del movimiento se dedicaron a la realización de imágenes cotidianas, de objetos de consumo, para ello utilizaron muchas de las técnicas de la publicidad, cine, televisión, revistas, periódicos, etc. El arte muchas veces ha llegado a ser un reflejo de su época y esto se puede ver en muchas obras ya sean de carácter clásico, modernas o contemporáneas un ejemplo claro fue “*El Guernica*”, de Pablo Picasso, el cual hace referencia al bombardeo y miles de muertes que se dio en Guernica en 1937, mismo año en que fue pintado el cuadro, y a la vez refleja el cambio que sufrió la sociedad, por consecuencia de la violencia en la misma.



Óleo sobre lienzo. “*El Guernica*”. Pablo Picasso. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. (1937), 349 x 777 cm.

El “*Guernica*” de Picasso puede ser vista como un rechazo a la violencia y muerte que trae consigo las guerras; en otras vanguardias como el caso del Expresionismo Alemán el cual al estar directamente marcado por los conflictos bélicos que se dieron en la primera guerra mundial, busco una nueva forma de representación grafica con la cual se pueda representar el

² “Danto Arthur, “*La Distancia Entre el Arte y la Vida*”, Fundación ICO 2005. Pg. 11

lado pesimista y nostálgico que causaba la violencia a la sociedad alemana de esa época, fue un arte que iba de la mano con el desarrollo social del pueblo y la realidad que se vivía.

La Influencia Social De Los Mass Media Y Su Poder En La Conformación De Referentes

Visuales

A mediados del siglo XX en los años 50 con el fenómeno de la revolución industrial, tanto la sociedad como el arte comienzan a sufrir cambios, los mismos que repercutirían en su desarrollo y en su forma de ver el mundo, “en el año 1964, y en plena explosión de la sociedad de masas, el sociólogo canadiense Marshall McLuhan, profesor de la Universidad de Toronto, se refería de forma novedosa y muy decidida a las transformaciones que los "media" electrónicos iban a introducir en la cultura, en el arte, en la enseñanza y en las costumbres y modos de vida de los años noventa”³, con toda esta industrialización y el desarrollo de la tecnología en estos últimos años, y el incremento de la economía, los medios de comunicación se incrementaron y pudieron llegar a más público, el cual con una mayor capacidad adquisitiva se dedicaría al consumo de lo que ofrecen los medios y comenzarían a crear sus referentes visuales a través de los mismos.

La influencia que tendrían los tanto medios de comunicación como los de entretenimiento, y la televisión, el cine, la prensa, etc., sería abismal tanto así que nos llevarían a formar una conciencia social uniforme, “tal y como señaló Michel Foucault, el control de la memoria es uno de los objetivos vitales de las ideologías. Éstas le dictan qué debe contener, qué debe recordar, cómo hacerlo, qué debe olvidar. La memoria, en definitiva, es inventada e instaurada, sus recuerdos son producidos e implantados políticamente en las mentes individuales. Indudablemente, se trata siempre de una memoria discriminatoria y a menudo creada de forma polémica”⁴. Por lo que nuestras metas y visión de una sociedad utópica serían

³ “La aldea global” www.artehistoria.jcyl.es, 12 Septiembre del 2010, <http://www.artehistoria.jcyl.es/historia/contextos/3677.htm>

⁴ “Memoria, Cultura e Ideología”. <http://www.unavarra.es>. 12 Septiembre del 2010. <http://www.unavarra.es/puresoc/pdfs/tesis/iriarte/Iriarte-2.pdf>

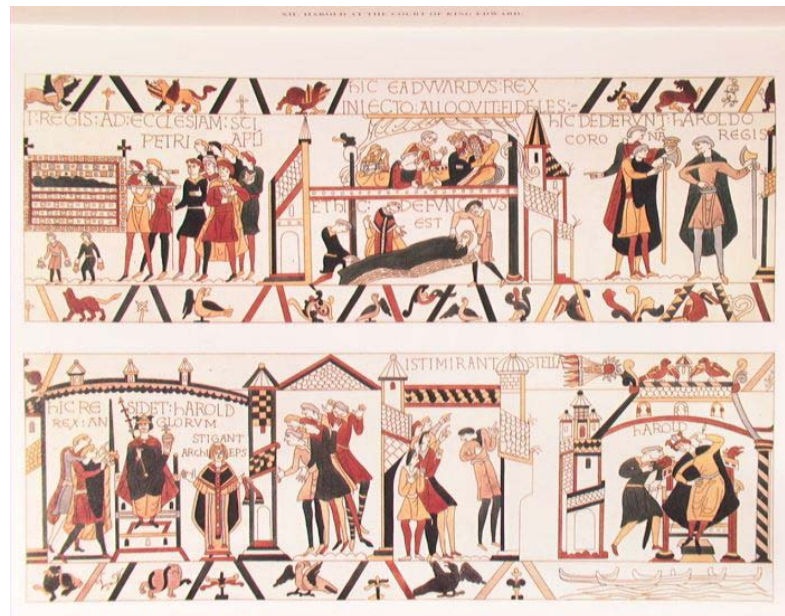
tan similares tanto en sus aciertos como en los desaciertos de lo que vemos plasmado en los medios, los cuales siempre obedecen a los intereses de unos pocos que manipulan el contenido de la información que receptamos.

El incremento que se ha dado en los últimos años de la cobertura mediática llega a jugar un papel muy importante hoy en día, pues poseen diferentes tipos de medios como la radio, televisión, prensa escrita, internet, etc. de esta manera tienen un alcance masivo y llegan a diversos sectores sociales sin importar su grado de preparación. En este intercambio de información, que se tiene con los medios de comunicación, se podría decir que el papel que juega “el receptor es complejo y no pasivo, y los medios, si bien no parecen omnipotentes a la hora de influir en que piensa la gente, si ejerce una poderosa influencia al definir los temas en los que piensa la gente”⁵, una de las formas de mayor asimilación por el receptor es la de tipo grafico.

Debido a la información que los medios nos proporcionan estos tienen el fin de imponernos que tipo de prendas de vestir debemos usar, que alimentos se tiene que consumir, cuales son los valores éticos y morales permitidos en la sociedad, que religión está de moda, que se debe escuchar, etc., y todo esto para formar parte activa como miembro de la sociedad contemporánea; esta información que los medios nos suministran tiene un trasfondo de manipulación para satisfacer los intereses de ciertos grupos de poder; debido a la información que recibimos los medios nos van influenciando en nuestro desarrollo como individuos autónomos y nos van trasformando en entes consumidores, los cuales han formado su personalidad, en base a los referentes que nos han ofertado los Mass Media.

⁵ “Cerbino Mauro, *Violencia en los Medios de Comunicación, Generación Noticiosa y Percepción Ciudadana*”, Flasco.2005. Pg. 132

El Comic Como Lenguaje Artístico Y Su Papel Político A Través De La Imagen



Textil. Fragmento "Tapiz de Bayeux", Centre Guillaume le Conquerant, Bayeux, Normandía, (siglo XI). 6000 x 50

Desde las primeras manifestaciones graficas de las culturas originarias a lo largo del desarrollo del mundo, y la sociedad se puede encontrar similitud en que estas representaciones tenían cierto carácter narrativo; una de las expresiones contemporáneas del mundo del arte es el comic o historieta.

“Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Otros ejemplos son las cristaleras, el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general), los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas) e incluso las primitivas pinturas rupestres. A estos ejemplos

citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de Hyeronimus Bosh, Brueghel o Goya, las cuales adquieren un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a las historietas sean las Aucas y Aleluyas, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados. Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. La historieta (que nace casi al mismo tiempo que el cine) pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados (como una sierra cortando un tronco para indicar sueño o una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea) tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión”⁶.

⁶ “Los Orígenes De La Historieta En El Mundo”. www.todohistorietas.com.ar. 22 Noviembre del 2009.

El comic como tal ha tenido un impacto mundial, aunque se podría decir que su mayor desarrollo se ha dado en Estados Unidos y en Europa, en la actualidad el comic japonés más conocido como Manga ha tenido un desarrollo y una producción exuberante, y de un alcance mundial, que se ha visto reflejado en series animadas, revistas, juegos de video, etc.

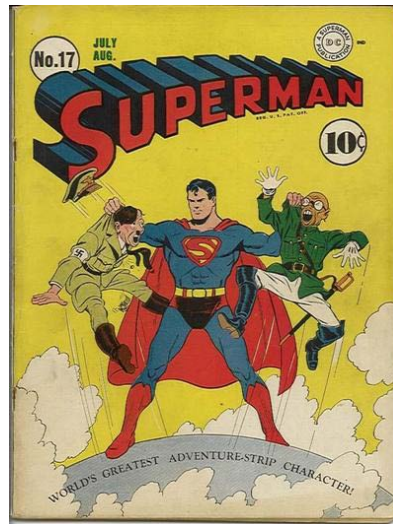
Inicialmente el comic se lo denominaba cómic-strip (tira cómica), y esto se debe a que sus primeras publicaciones se las hicieron en los medios de prensa, y revistas, y la temática de estas historietas tenía carácter cómico, y reflejaban muchas veces la realidad social que se vivía.

En el desarrollo del comic en “el periodo que se abre en 1929 y se cierra con el comienzo de la II Guerra Mundial constituye una edad de oro para el nuevo medio de expresión, debido en parte a la considerable ampliación temática producida con la introducción de la mitología aventurera, lo que conllevó una notable ampliación de la esfera de sus lectores. Una nueva generación de dibujantes, consiguieron rebasar el estilo bufo y el grafismo caricaturesco en el que habían permanecido obligados los cómics durante sus primeros años de vida... De este modo se implantaron en los cómics estadounidenses los tres géneros mayores de la épica aventurera: la aventura exótica, la ciencia-ficción y la aventura policial y de intriga.”⁷, con estas incursiones en distintas temáticas los comics llegarían a una gran diversidad de público.

En la época de la II Guerra Mundial las grandes empresas productoras de comics, tomaron una postura política y crítica de lo que se vivía en ese entonces; como en el caso de los Estados Unidos, las grandes empresas de ese entonces como Detective Comics (DC. comics) y Marvel Comics, se dedicaron a la producción de historias de carácter bélico en las cuales sus personajes como *Superman*, *Batman*, *Capitán América*, etc., luchaban contra las fuerza armada

⁷ Montijano Cañellas Marc. “Breve historia del cómic. (II) De Tarzán a la II Guerra Mundial”. www.homines.com. 22 Noviembre del 2009

de la ⚡ que fue una organización militar, política, policial y de seguridad de la Alemania nazi al mando de Adolph Hitler, y de esta manera respaldaban al ejército de los Estados Unidos y los aliados, con la incursión de los personajes en los enfrentamientos bélicos.



Portada de Julio/Agosto de 1940 donde el superhéroe lucha contra los Nazis

El comic estadounidense al tener una variedad de historias de ciencia ficción, súper héroes, etc., acaparo el mercado mundial, lo que ocasiono que para el resto del mundo se los tenga como referente del comic actual, además tanto en Europa como en América Latina, el comic permaneció narrando historias cotidianas con personajes menos ficticios, y en su mayoría tenían la finalidad de crítica social o de narrar historias cotidianas, como es el caso de *"Tintín"*, creado por Georges Rémi en Francia en 1929, *"Condorito"* creado por Pepo en Chile en 1949, *"Mafalda"* creada por Quino (Joaquín Salvador Lavado) en Argentina en 1963, Etc.

En el Ecuador el comic "tiene una historia más bien moderna, ya que el primer personaje de un autor ecuatoriano aparecería recién en el año 1983. El mismo sería *"Panfleto"*, con sus aventuras en una tira cómica que se publicaría en la revista del mismo nombre, a cargo de Iván Valero Delgado. Recién en 1989 aparecería un segundo número de la revista (con diversas historietas), a la vez que surgiría la revista *"Secreciones del Mojigato"*, una selección de historietas

negra ecuatoriana. Posteriormente, en la revista de rock "*Traffic*", Villacís desarrollaría 2 historietas: "*Dock Tirres*" y "*Las aventuras de la T mutante*". En 1992 aparecen 3 números de "*Ficciónica*", a cargo de Santivañez. En 1993 Bonilla lanza el libro de comics "*Privatofalia*", y, en 1996 lo haría Wilo con "*La línea, bestiario de una guerra*". Posteriormente, en 1997 llegaría la revista "*El Webo*", y, en 1998, la revista "*Xox*"⁸. Lo que ha ocasionado que en nuestro país se tenga desconocimiento por parte del público en general de esta cultura artística, y tan solo desde el año 2003 se vienen organizando eventos relacionados con el comic por iniciativa del Comic Club De Guayaquil los mismos que mediante eventos anuales han ido fomentando el desarrollo de esta cultura en Guayaquil, pero sin tener mucha difusión para el resto del país.

Las propiedades del comic como tal sin importar su temática es de narrar historias de diversa índole y podríamos decir que "si quisiéramos dar un valor trascendente y normativo a lo que hoy se hace y se dice del arte, algo ciertamente imposible desde una perspectiva moderna, nos encontraríamos, no obstante ante la paradójica situación del triunfo apoteósico de lo narrativo en la artes visuales, o, si se quiere, la constatación de que nunca como ahora se ha dado tanta importancia a que el arte cuente historias, e historias en relación directa con las cuitas del presente"⁹. Los artistas contemporáneos hoy en día se han preocupado en que sus obras tengan implícito un mensaje, una idea, o un cuestionamiento planteado por el artista, en este dialogo entre obra y espectador lo que el ultimo recepte variara según sus vivencias, y perspectiva del mundo, divido a que el arte contemporáneo está sujeto a diversas interpretaciones; con el comic se podría ser más directo en el mensaje implícito que lleva la obra de arte.

⁸ "*Los Orígenes De La Historieta En El Mundo*". www.todohistorietas.com.ar. 22 Noviembre del 2009.

⁹ Calvo Serraller Francisco, "*Los Géneros de la Pintura*". Santillana Ediciones Generales, S.L., 2005. Pg. 51



CAPÍTULO II

**VIOLENCIA,
BANALIZACIÓN Y
DESENSIBILIZACIÓN**

La Simbología De La Violencia A Través De Los Mass Media Y Su Banalización En La Sociedad

En esta sociedad de consumo en la cual estamos invadidos por lo Mass Media “el crítico estadounidense Geoffrey Hartman advierte sobre el peligro de ser entretenidos con la “violencia inútil”¹⁰; vivimos en una sociedad llena de violencia, difundida en gran parte por los medios de comunicación como periódicos, noticieros, televisión, etc.

Todos estos medios de comunicación masiva y entretenimiento conocidos como Mass Media, nos ofrecen todo tipo de entretenimiento el cual obedece a las necesidades consumistas del espectador, y en su mayoría lo que los medios nos brindan es una programación repleta de emociones fuertes llenas de violencia, sexo, muerte, etc., en la cual se ve reflejada la autodestrucción del hombre para consigo mismo.

Los mecanismos que usan los medios para que se dé una asimilación inconsciente de violencia por parte del individuo es la manera en la que esta es ofertada; como ya se menciono anteriormente una de las maneras más simples de consumo es al verla como entretenimiento. En el cine Hollywoodense día a día se producen películas en las cuales el fondo argumentativo de las historias tratan sobre guerra, pandillas, traición, muerte, ciencia ficción, etc., y como es de esperar casi en su totalidad las alternativas que los personajes de dichas historias toman son de carácter violento, y como toda esta violencia está enmarcada como entretenimiento no se la percibe como violencia en sí. El contenido de violencia no solo se ve en películas, sino que también se lo ha justificado dentro del deporte como es el caso del box, o la lucha libre, etc., y al ser expuesto como un deporte tampoco se lo ve como violencia explicita.

¹⁰ Manguel Alberto, “*Leyendo Imágenes*”. Ed. Norma, Bogotá., 2002. Pg. 102

En nuestro país existen canales de televisión los cuales diariamente nos bombardean con contenidos violentos desde los noticiarios de crónica roja, en el cual en el enfoque que realiza el camarógrafo se esfuerzan por mostrarnos accidentes, heridos, muertos, con una supuesta censura de cuadrícula que en ningún momento oculta el contenido de violencia que tiene implícito la imagen; en dichos noticiarios lo que tiene importancia para ellos es cuan violento ha sido el hecho, que la noticia de lo ocurrido. Esto también se ve reflejado en la prensa, en diarios como el “EXTRA” en el cual desde los encabezados de los reportajes son ofensivos, para el lector y no se diga su contenido escrito y gráfico.

En los programas infantiles ocurre algo similar con las películas pues en la mayoría de estos programas la temática trata sobre conquistar el mundo, violencia, poder, imponerse mediante la fuerza, etc., y esto si lo vemos con una postura crítica, los supuestos héroes todo poderosos que se imponen con fuerza y violencia están adoptando una postura antisemita, aunque uno a esa edad no lo perciba de esa manera.

En general al hablar de una programación violenta no es necesario citar ejemplos de contenido de violencia física, porque si vemos mas allá la violencia no solo se trata de lo físico, sino que tiene muchas formas de expresión, como la violencia de género en propagandas sexistas, la discriminación de clases sociales, el uso de lenguaje obsceno; y todo esto se lo vende como entretenimiento familiar, y al ser consumido bajo esa premisa no se la cuestiona y se podría decir que se la asimila un tanto inconsciente por parte del individuo.

Las Repercusiones Sociales De La Violencia En El Individuo

Como hemos visto en el transcurso de la investigación estamos expuestos a un consumo desmedido de la violencia es la sociedad pero “más allá de los motivos por los que la violencia se ha instalado en la comunicación diaria, es necesario avanzar sobre las implicancias que tiene esta presencia. Si bien es necesario destacar que dicho impacto tiene diversas consecuencias de acuerdo a las características del receptor de la información, las principales hipótesis sostienen que la presencia de violencia en los medios tiene tres impactos: acostumbramiento, repetición, y temor”¹¹, por lo que se intentara ver los alcances del consumo de la violencia en estos tres parámetros.

El ver a la violencia desde el punto del acostumbramiento creo que es lo mas general que se vive por parte de la sociedad debido a que estamos sujetos a una prolongación desmedida por parte de los medios y esto ha llegado a repercutir en una desensibilización por parte del individuo hacia los actos violentos que se dan en la realidad y sobre los sujetos que han sido víctimas de la misma. Este tipo de reacción es producto de que los medios han vuelto a la violencia como un simple espectáculo que les produce grandes réditos económicos ya que esta programación tiene una gran aceptación del público en general lo cual se ve reflejado el rating de estos programas.

Debido al acostumbramiento de la violencia muchos estudios sostienen que esta puede desembocar en una especie de repetición de los actos que se han observado, este argumento ha sido utilizado para explicar muchos de los actos violentos que se han desarrollado en centros educativos de los Estados Unidos y en el continente asiático, en los cuales se ha dado el caso de que estudiantes han ingresado a sus establecimientos educativos con armas de fuego y

¹¹ Cerbino Mauro, *“Violencia en los Medios de Comunicación, Generación Noticiosa y Percepción Ciudadana”*, Flasco.2005. Pg. 55

atentaron contra la vida de sus compañeros y profesores; hechos similares se dan cuando los niños intentan imitar deportes violentos como la lucha libre, box ,etc.

Dentro del campo de la repetición y con todos los avances tecnológicos que nos ha brindado el fenómeno de la globalización, como es el caso de las computadoras, del internet, los teléfonos celulares, etc., los cuales hoy en día están al alcance de todos, y por medio de estos tenemos libre acceso a todo tipo de información, entretenimiento, noticias, etc., en los últimos años se ha visto latente la circulación de videos por internet, en los que se observa a jóvenes en medio de peleas, golpizas a inmigrantes, riñas de bandas callejeras, etc. y toda esta violencia es expuesta como si fueran actos heroicos.

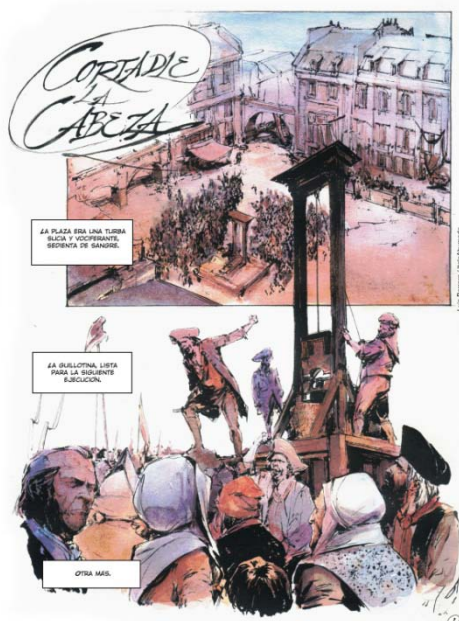
Finalmente la violencia percibida desde el ámbito del temor se considerado en los medios como un elemento que refuerza la idea de inseguridad en la población, y eso puede ser utilizado para la manipulación de las masas, pues se ha visto que ese tipo de información también tiene gran acogida por el público ya que en su deseo de salvaguardar su seguridad está pendiente de los acontecimientos que lo rodean, y en cierta medida siente cierta satisfacción de que esta violencia no le afecte directamente; otro de los efectos que este tipo de percepción de la violencia seria el rechazo a la misma.

Registro Grafico Del Dialogo Entre El Carácter Narrativo De Las Obras De Arte Y El Comic

Desde el punto de vista de que el arte tiene como finalidad la de comunicar, algunas obras de arte tienen un carácter narrativo en su plasmación grafica, lo que pretendo es esta parte de la investigación es encontrar cierta similitud entre las obras de arte y comics que traten sobre una temática parecida.



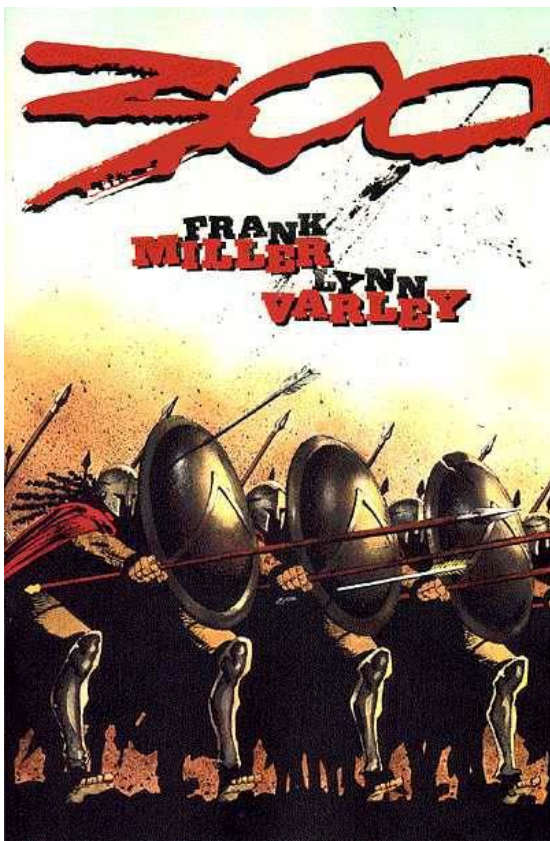
En esta obra de Delacroix llamada “La Libertad Guiando al Pueblo” representa una escena del 28 de julio de 1830 en la que el pueblo de París se levanto en armas ante la tiranía burguesa de la época, es una obra característica de la lo ocurrido en la revolución francesa.



El cómic de titulado “¡CORTADLE LA CABEZA!” es un proyecto con guión de **Luis Barrera (Bermer)** y del dibujante **Italo Ahumada**, la historia es una interpretación de los hechos ocurridos en la Revolución Francesa. Un viaje al corazón de la crueldad humana...y sus consecuencias.



Monumento conmemorativo a Leónidas I (en griego Λεωνίδαῖς: “Hijo de León” o “Como León”). Nació un 11 de agosto del 512 a.C. en Esparta, e cual era uno de los hijos del rey agáida Anaxandridas de Esparta, y encontró la muerte precisamente en el 480 a.C. durante la segunda guerra Medica, en la Batalla de la Termópilas.



La novela grafica (nombre que se le asigna a una serie de comics) “300” publicada en el año 1998, ilustrada por Frank Miller y coloreada por Lynn Varley, en la cual se escribe la batalla de las Termópilas (480 a. C.), en la que 300 guerreros espartanos trataron de frenar el avance del ejército persa del rey Jerjes en su avance hacia la Grecia continental y los sucesos que desembocaron en ella desde la perspectiva de Leónidas, rey de Esparta en ese momento.



Queloides fue una exposición de arte contemporáneo cubano la cual reunió a un grupo de artistas que venían trabajando sobre el tema del racismo e identidad en Cuba. La muestra dispone de diversas manifestaciones artísticas como pintura, fotografía, instalación, escultura y video y plantea nuevos modos de pensar sobre las diferencias raciales.



En el año de 1970 en el número 76 de Linterna Verde / Flecha Verde, Neal Adams y Denny O'Neil introdujeron temas de carácter racial para ver si de esta manera se podía crear alguna reflexión sobre el racismo el comentario de esta página es el siguiente:

“Yo he estado leyendo sobre usted...de cómo trabaja para los pieles azules y como en un planeta de algún lugar usted ayudó a los pieles naranjas... ¡y usted lo ha hecho considerable para los pieles morados! ¡Solamente existen unas pieles de las que usted nunca se molestó...! ¡...las pieles negras! Yo quiero saber... ¿¡COMO ES ESO!?!
¡Respóndame eso, Sr. Linterna Verde!”

“Yo...no puedo.”



CAPÍTULO III

PAY PER VIEW

Descripción técnica de la obra

El comic como tal se lo conoce como un género literario, el cual se desarrolla mediante el uso de imágenes y en su mayoría de veces la introducción de texto en las mismas, con el fin de relatar determinadas historias, estas imágenes se las distribuye ya sea de manera secuencial o aleatoriamente en búsqueda de una resolución estética. Muchas de las resoluciones graficas que se dan en el comic son encuadradas y a estos encuadres gráficos se los conoce con el nombre de viñetas. La resolución grafica de las viñetas suelen ser en su mayoría resueltas de la misma manera que los encuadres utilizados por el cine y la fotografía.

En el caso de mi propuesta artística me valgo de la creación de un comic de un estilo más independiente ya que no se encasilla en las típicas historias de súper héroes ni de ciencia ficción, y debido al interés de investigación la cual está encaminada al cuestionamiento de la influencia de la violencia en la sociedad, he optado por la utilización de viñetas de un carácter oscuro y contrastante con la utilización de blanco, negro y rojo.

La propuesta consta de cinco páginas en las cuales he buscado que lo importante de la historia sea lo grafico y en este caso e omitido la utilización de textos. En el personaje creado para el desarrollo de la historia he intentado eliminar una personalidad distintiva para que sea pueda leer de una manera más generalizada para el público.

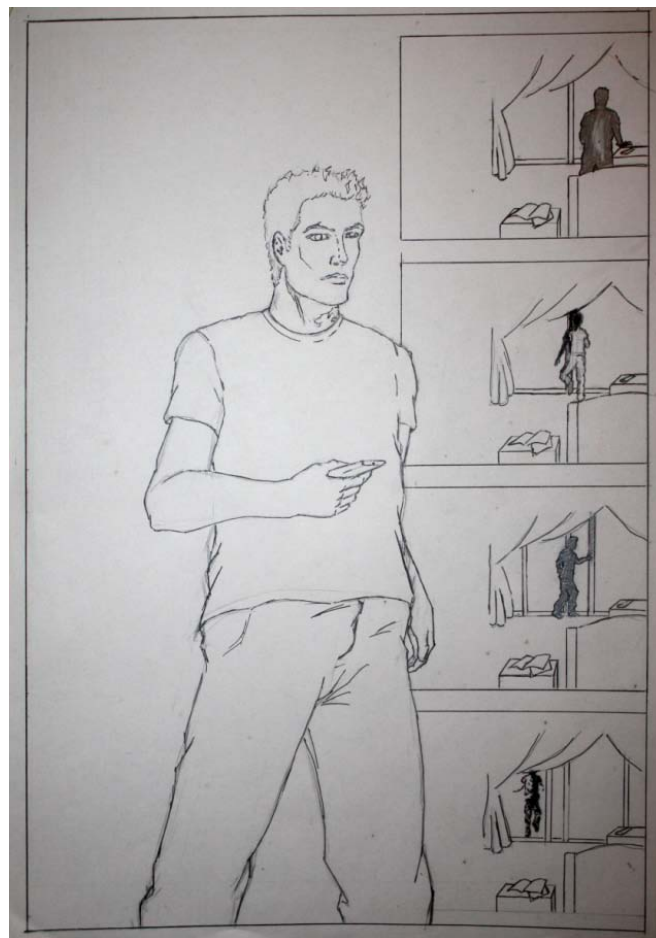
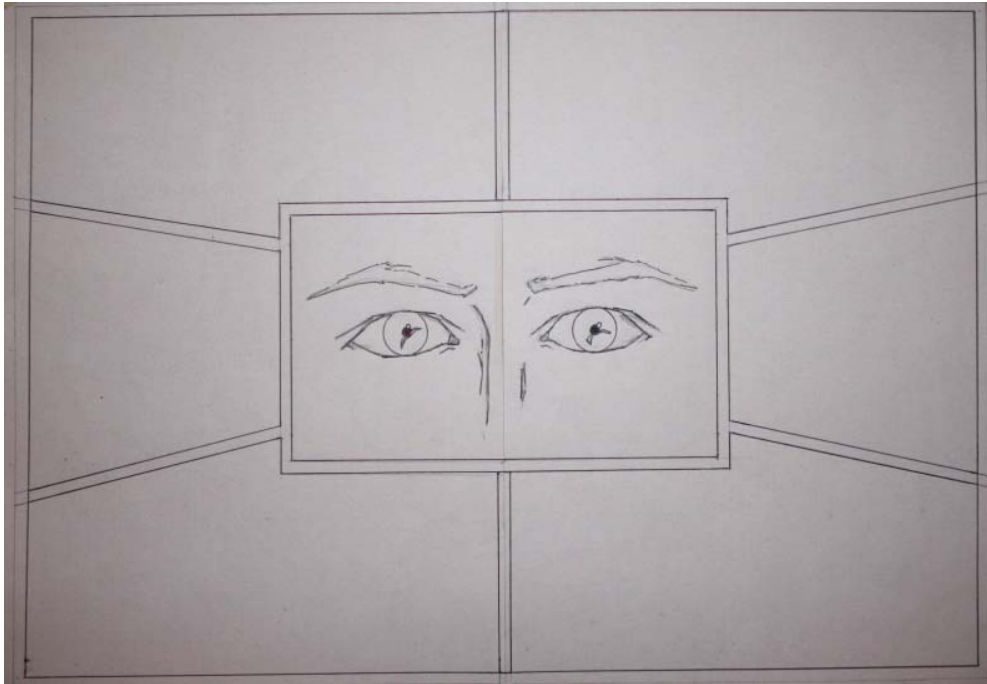
En el aspecto técnico de la elaboración de la obra se realizo en primera instancia en papel y lápiz, para luego ser escaneadas y trabajadas casi en su totalidad en Photoshop, en el cual se priorizo que el trabajo tenga un fuerte contraste que obedezca al aspecto violento que es el objeto de investigación. El medio de difusión que se ha pensado para del comic será por medio de la red, para que de esta manera pueda ser al alcance de todo tipo de público.

Bocetos De La Obra

Las siguientes imágenes corresponden a los dibujos en papel los mismos que luego serian trasladados al Photoshop para su manipulación digital.

Todos los dibujos fueron elaborados en cartulinas de tamaño A3.

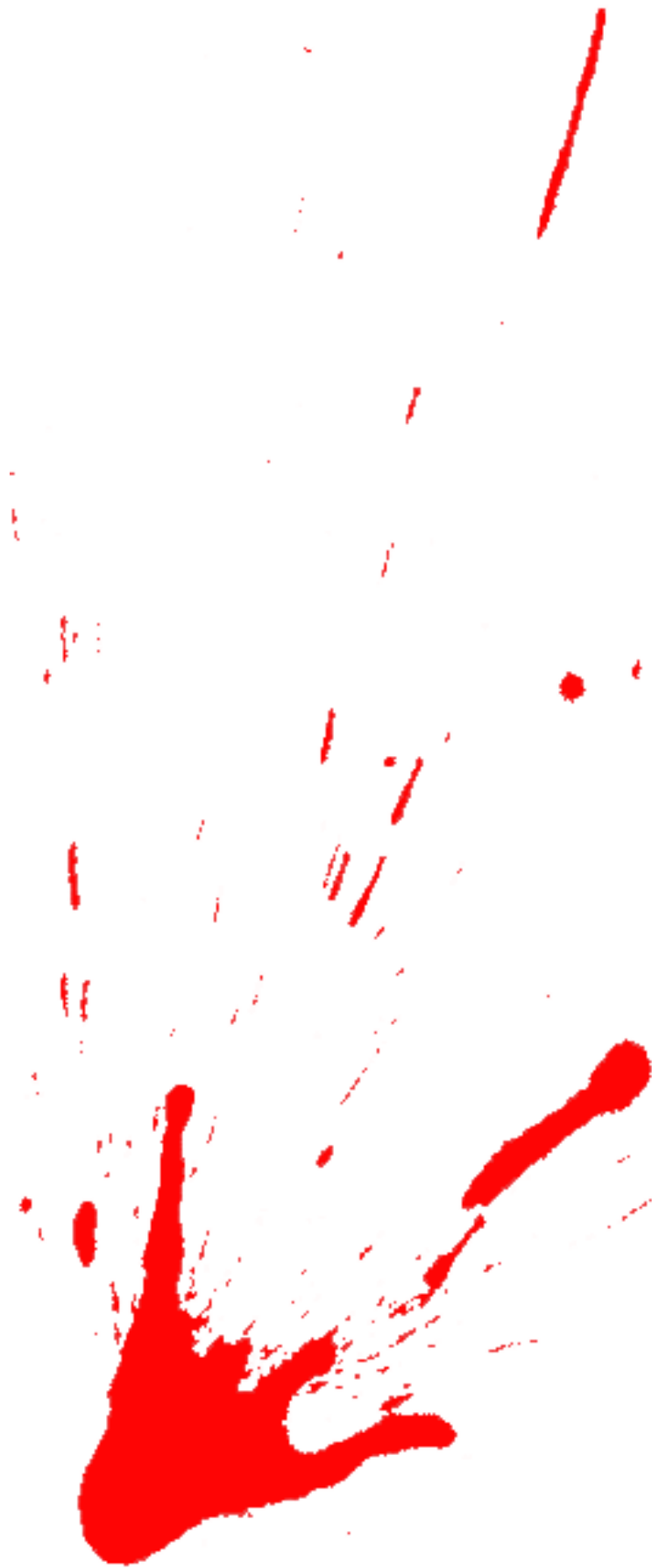






REGISTRO GRAFICO

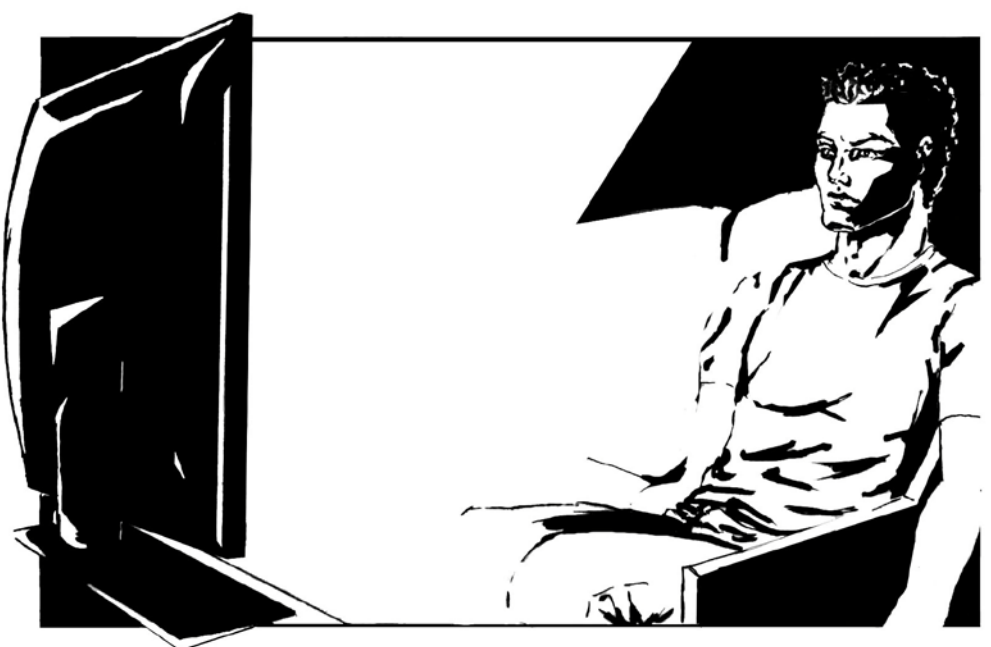
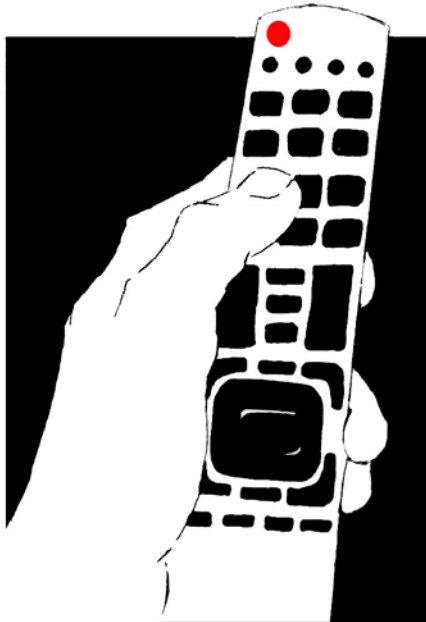
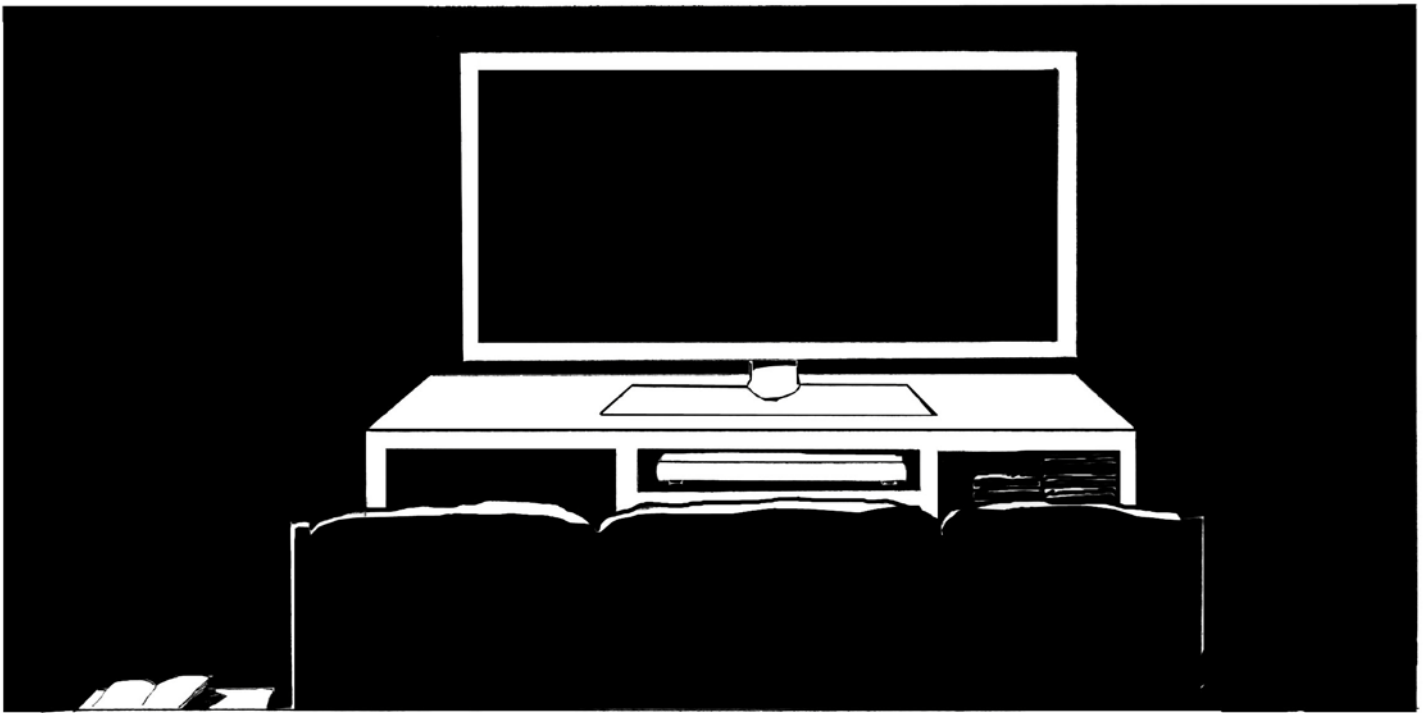
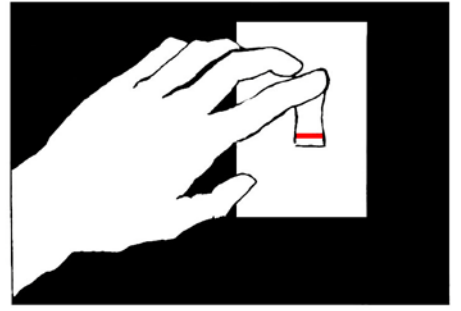
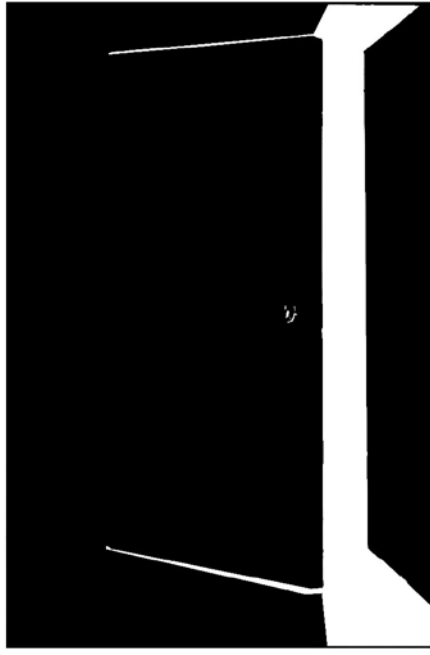
DE LA OBRA



PAY PER VIEW

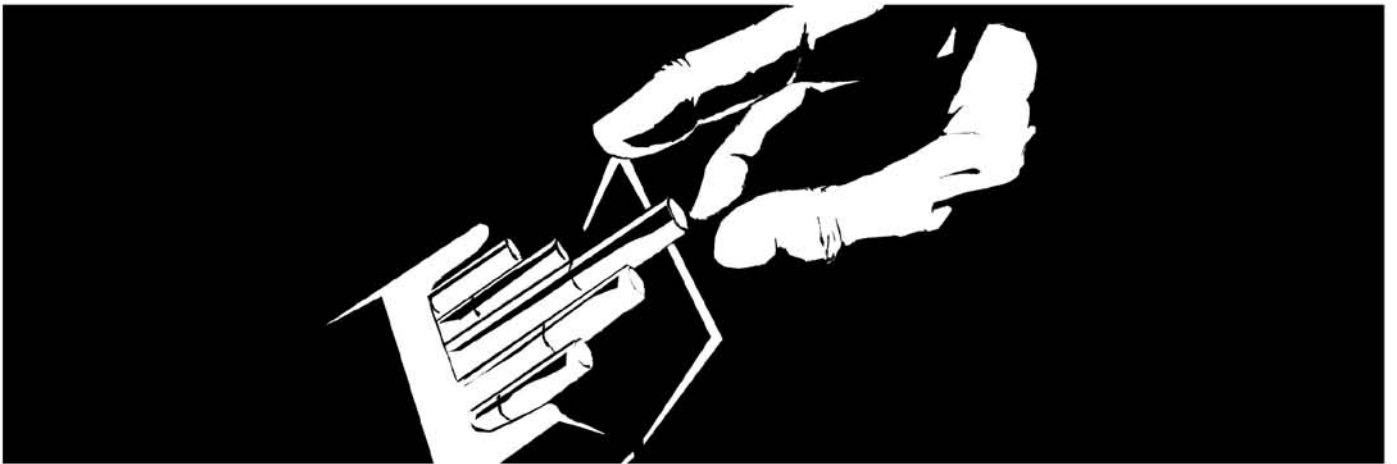
YAIR GARATE P.

2010











Cedula



Autor:

Yair Gárate P.

Título:

“PAY PER VIEW”

Material:

Variable

Técnica:

Mixta (Dibujo - >Digital)

Dimensiones:

Variables

Año:

2010

ANEXOS





Offset litografía de colores. *“Collage para chica seductora”*. Colección particular. Estate of Roy Lichtenstein/vegap2007

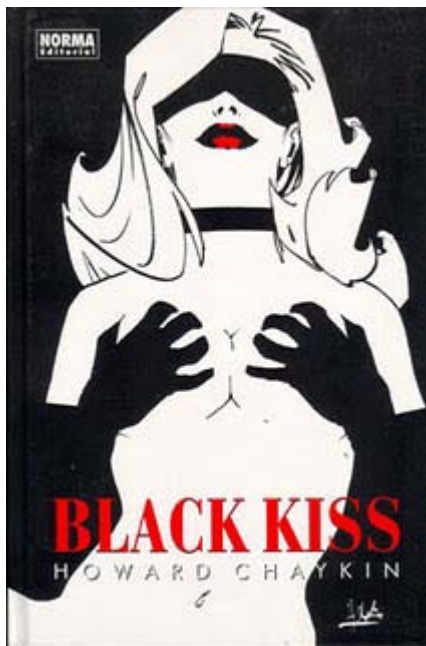
Roy Fox Lichtenstein (Nueva York, 27 de octubre de 1923 – Nueva York, 29 de septiembre de 1997), pintor estadounidense de pop, artista y escultor, conocido sobre todo por sus interpretaciones a gran escala del arte del cómic.

Obtuvo el doctorado en Bellas Artes por la Universidad estatal de Ohio en 1949.

Sus primeras obras eran de estilo expresionista abstracto, pero después de 1957 comenzó a experimentar con imágenes tomadas de los cómics que había en los papeles de envolver chicles, libremente interpretadas y mezcladas con imágenes sacadas de los cuadros del Viejo Oeste de otro artista estadounidense, Frederick Remington.

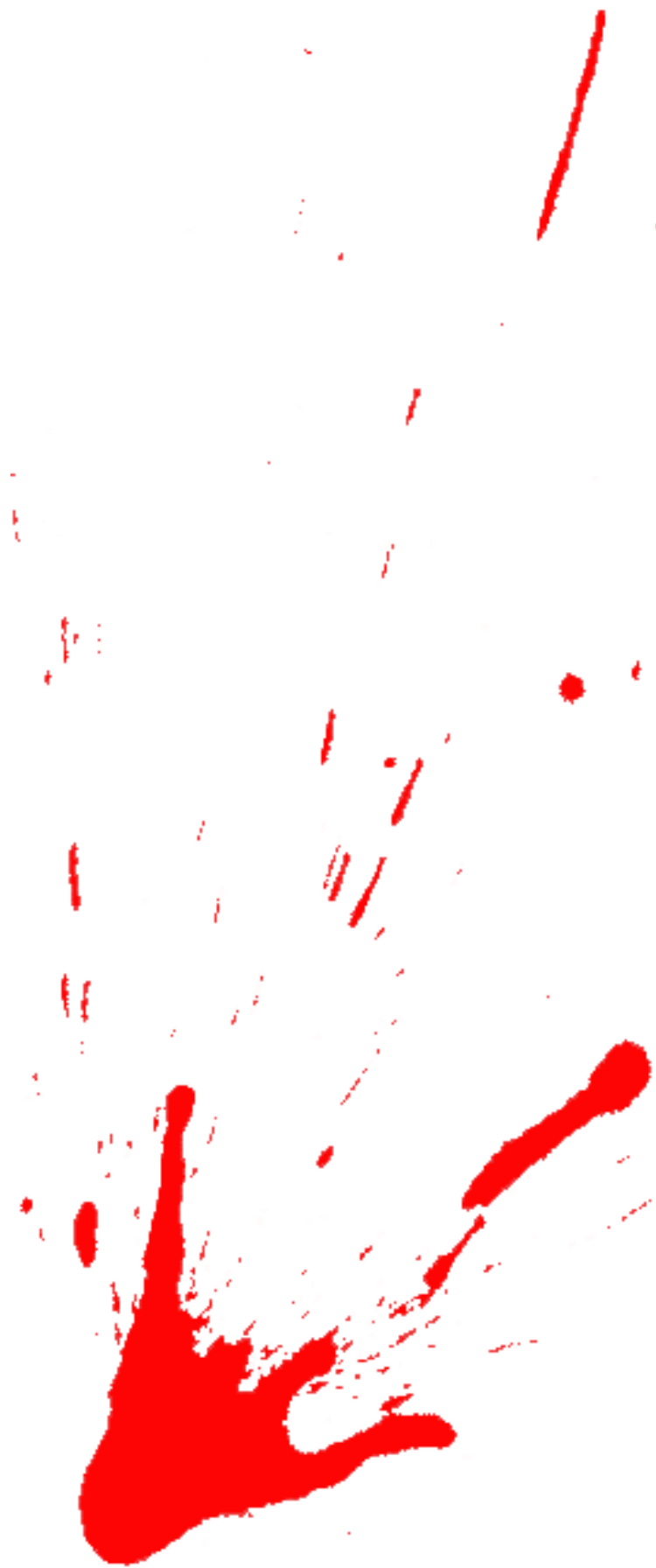


Sin City es el título bajo el que se engloban diversas historias independientes de diferente extensión que tienen lugar en Basin City, una ciudad también conocida como Ciudad del Pecado debido a su corrupción generalizada. Este escenario cuenta con una serie de personajes y ambientes recurrentes, de entre los que destacaremos dos: las prostitutas del Barrio Viejo, que debido a que traban en una zona donde ni la policía se atreve a entrar se han organizado entre ellas para protegerse, y Kadie's, el garito más sórdido de la ciudad, punto de encuentro de gran parte de los trapicheos de la ciudad y cuyo atractivo principal es el espectáculo de Nancy, una joven que baila semidesnuda ataviada de vaquera. Matones, prostitutas, políticos corruptos, asesinos a sueldo, las mafias locales, todo tipo de variados perdedores y gente de mal vivir... Estos son el tipo de personajes que pueblan las historias de Sin City. Personajes que además se entrecruzan habitualmente (es habitual que secundarios de una historia reaparezcan en otras, o que incluso los protagonistas de algunas de ellas realicen breves apariciones en otras) dando un sensación de "vidas cruzadas" y cierto sentido de unidad a todo el conjunto, aunque cada entrega de Sin City es una historia completa en sí misma. (guiadelcomic.com)



Black Kiss, creada por **Howard Chaykin**, es, fácilmente, una de las series de historietas más controversiales jamás publicadas. Todo lo que Chaykin insinuó en *American Flagg!*, lo puso de manera muy explícita en **Black Kiss**. Sexo. Violencia. Crimen. Blasfemia. En fin. En la más pura tradición del cine *noir*, Black Kiss nos presenta un mundo sombrío de crimen, traición y misterio, con un giro bastante impredecible al final. (www.comiquero.com)

BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía Básica

- Calvo Serraller Francisco, *“Los Géneros de la Pintura”*. Santillana Ediciones Generales, S.L., 2005.
- Cerbino Mauro, *“Violencia en los Medios de Comunicación, Generación Noticiosa y Percepción Ciudadana”*, Flasco.2005.
- Manguel Alberto, *“Leyendo Imágenes”*. Ed. Norma, Bogotá., 2002.
- *“La Violencia Contemporánea y los Mass Media”* www.selettigroup.com.ar., 15 Septiembre del 2010. Pdf
- *“Memoria, Cultura e Ideología”*. <http://www.unavarra.es>. 15 Septiembre del 2010. Pdf
- *“La aldea global”* www.artehistoria.jcyl.es., 12 Septiembre del 2010.
- *“Los Orígenes De La Historieta En El Mundo”*. www.todohistorietas.com.ar. 22 Noviembre del 2009. <http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>
- Montijano Cañellas Marc. *“Breve historia del cómic. (II) De Tarzán a la II Guerra Mundial”*. www.homines.com

Bibliografía de Ampliación

- Aznar Sagrario, Nieto Víctor, Soto Victoria, *“Historia del Arte”*, Ed. Nerea S.A., Madrid, 2000
- Blaxter Loraine, Hughes Christina, Tight Malcom, *“Como se Hace una Investigación”*, Ed.Gedisa, Barcelona. 2000
- Danto Arthur, *“La Distancia Entre el Arte y la Vida”*, Fundación ICO 2005

- Darío Rubén, “*Los Motivos del lobo*” 1913
- Hans-Georg Gadamer, “*La Actualidad de lo Bello*”, Ed. Paidós, Barcelona. 2002
- Rancière Jacques, “La División de lo Sensible, Estética y Política”

Sitios de Interés

- <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/gonzalez57.pdf>
- <http://www.pignc-ispil.com/articles/education/chadwick-computa.htm>
- <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Los-comics-el-noveno-arte.html>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>
- http://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm
- <http://artescontemporaneos.com/el-comic-es-arte-plastico-tambien-entrevista-a-ivan-garcia-i/>
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n16/impacto16.html>