

La pintura en el cómic

LUIS GASCA Y ASIER MENSURO

La pintura en el cómic

SEGUNDA EDICIÓN

CÁTEDRA



Signo e Imagen

Director de la colección: Jenaro Talens

2.ª edición, 2024

Ilustración de cubierta: Equipo Crónica, *El intruso*, Valencia, Diputación de Valencia.
© Equipo Crónica (Manolo Valdés), VEGAP, Madrid, 2014

Documentación gráfica cedida por: Colección Luis Gasca

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© Luis Gasca y Asier Mensuro (textos), 2024
© Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.), 2024
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid
Depósito legal: M. 2409-2024
ISBN: 978-84-376-4729-6
Printed in Spain

Introducción

La relación entre la pintura y el cómic es un tema recurrente en los textos teóricos dedicados al noveno arte, que suelen centrarse en dos vías fundamentales. La primera versa sobre la apropiación de la iconografía de arquetipos procedentes del mundo de la historieta por parte de la pintura, sobre todo a través de figuras del *pop art* como Andy Warhol, Roy Lichtenstein o Richard Hamilton [1 y 2]. La segunda se refiere al estudio concienzudo de determinados tipos de pintura narrativa de diversas épocas, como en los lienzos pintados por Goya en su serie *La captura del bandido Maragato por fray Pedro de Zaldivia* (1806-1807) [3], *El tapiz de Bayeux* (siglo XII d.C.), el llamado *Papiro de Ani* (1300 a.C.), o cualquier otra obra dentro del mundo del arte que pueda ser considerada un antecedente del cómic moderno, que convencionalmente se fija



[1] *¿Qué es lo que hace los hogares de hoy tan diferentes y llamativos?*, de Richard Hamilton, 1956.

[2] *Young Romance*, de Jack Kirby y Joe Simon, 1950. © Crestwood Publications. Utilizada por Hamilton para su *collage* de 1956.



[3] Serie *La captura del bandido Maragato por fray Pedro de Zaldivia*. De izquierda a derecha y de arriba abajo, incluye los óleos sobre tabla: *El Maragato amenaza con el fusil a fray Pedro de Zaldivia*. *Fray Pedro desvía el fusil del Maragato*. *Fray Pedro lucha con el Maragato para desarmarlo*. *Fray Pedro golpea al Maragato con el fusil*. *Fray Pedro dispara contra el Maragato*. *Fray Pedro ata al Maragato*. Obras de Francisco de Goya y Lucientes, 1806-1807.

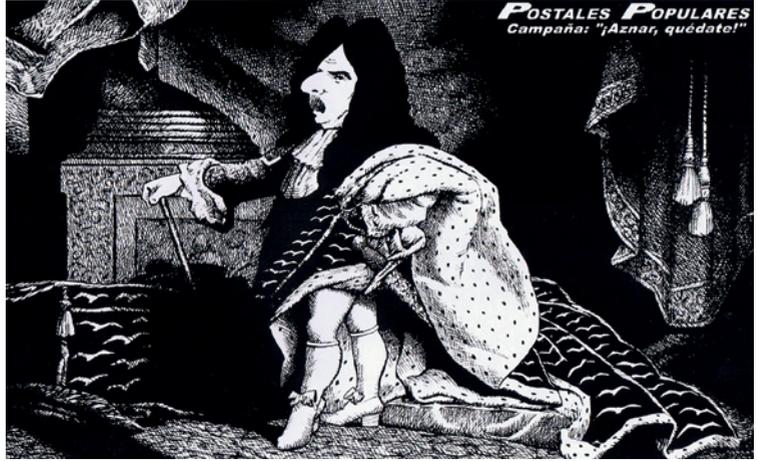
en la publicación de la historieta *The Yellow Kid and His New Phonograph* el 25 de octubre de 1896.

Sin embargo, existe una tercera vía para estudiar la relación entre ambas disciplinas, complementaria a las dos anteriores. Se trata de un análisis de tipo iconográfico en el que se recoge el modo en que el nove-no arte se acerca al mundo de la pintura, fagocitándolo a través de la apropiación de sus obras más conocidas. Este proceso, que ha existido siempre, ha estado presente en el mundo del cómic por razones muy diversas. En primer lugar, ambas disciplinas comparten el uso del dibujo como un elemento fundamental para su desarrollo. Se trata de una herramienta versátil que produce resultados muy variados, pero, al menos en el caso de la pintura narrativa, se hace evidente una estrecha relación entre cómic y pintura, ya que el dibujo es utilizado con la clara intención de contar o ilustrar una historia, dando valor a esta moderna definición de cómic: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector» (McCloud, 1995, 18).

Tradicionalmente el uso de referencias procedentes del mundo de la pintura ha estado ligado al proceso de documentación por parte del dibujante de cómics, que recurre a ellas para ambientar determinadas historias, bien porque dicha narración transcurre en lugares y épocas del pasado en las que la única fuente gráfica referencial posible es la pintura, o bien porque estas obras alcanzan el rango de imagen icónica, fácilmente



[4] *Luis XIV de Francia*, de Hyacinthe Rigaud, 1701.



[5] *Esperpentos y disparates*, de Enrique Ventura y Toni Coromina, 2004.
© Enrique Ventura y Toni Coromina.

reconocible, permitiendo que el lector identifique con facilidad un acontecimiento, periodo o lugar concretos recreados en la historieta.

En otras ocasiones la obra pictórica aparece citada en cómics a modo de *gag* creado por el guionista y el ilustrador, que utiliza algún aspecto o lectura evidente universalmente aceptado de dicha obra. Así por ejemplo, en los chistes publicados en los diarios es común introducir a un político contemporáneo retratado como el cuadro de *Luis XIV* (1701) de Hyacinthe Rigaud para resaltar su despotismo [4 y 5] o a un atractivo personaje femenino, como el lienzo de la *Gioconda* (1503-1519) de Leonardo da Vinci, para destacar su belleza [6], etc.

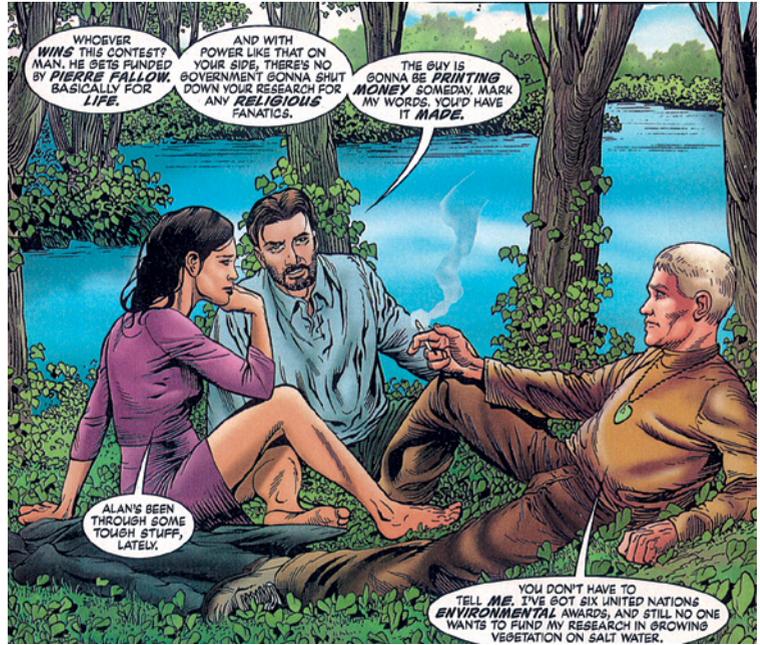
También es habitual la introducción de citas pictóricas porque el historietista se siente deudor estilísticamente de un artista y quiere hacer evidente dicha influencia mediante la inclusión en su obra de alguno de sus lienzos. Además, hay muchas versiones de cuadros dentro de cómics sin que exista ningún tipo de justificación añadida más allá de que al autor le gusta un pintor o una obra suya concreta y decide introducirla en su trabajo a modo de homenaje.

Parafraseando a Calabrese (1999), «la creación contemporánea ha desarrollado un intenso gusto por la cita y esta ha perdido su sentido original que la ligaba con un referente que se citaba a modo de argumento de autoridad».

Muchas obras pictóricas aparecen citadas en cómic sin que exista una lectura asociada o una razón de peso argumental que las justifique. Simplemente, el dibujante decide dibujar una viñeta que corresponde a una acción concreta del guion, en la que aparecen los personajes de la



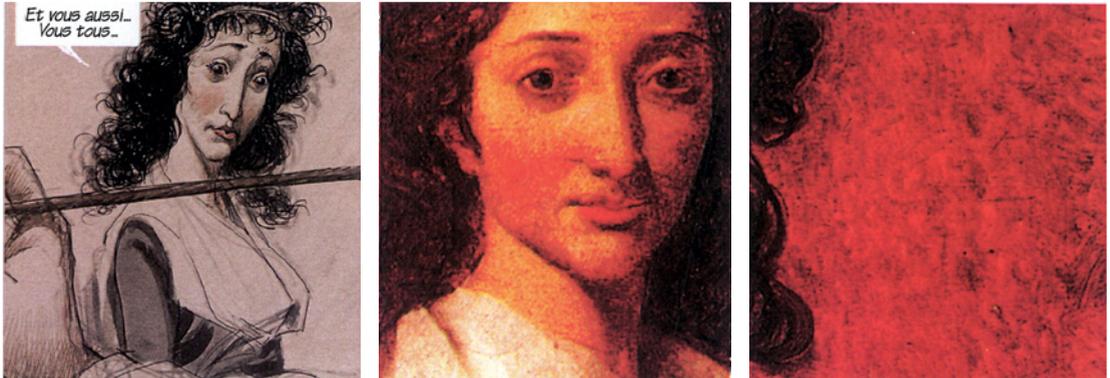
[6] Cita a la *Gioconda* o *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci, 1503-1519, en *L'anniversaire d'Astérix et Obélix. Le livre d'or*, de René Goscinny y Albert Uderzo, 2009. © Les éditions Albert-René / Goscinny-Uderzo.



[7] Cita a *El almuerzo sobre la hierba*, de Édouard Manet, 1863, en *Testament: West of Eden*, de Douglas Rushkoff, Peter Gross y Gary Erskine, 2006. © DC Comics.

historia que está narrando pero en la que la composición recuerda de manera más o menos clara a una obra pictórica que se utiliza como referente [7]. Se trata por tanto de un guiño oculto —innecesario para la correcta comprensión de la narración ya que no afecta al desarrollo de la trama— que se introduce por el placer de citar.

En los últimos años el mundo editorial ha lanzado una serie de obras que estrechan de manera evidente la relación entre pintura y noveno arte. Entre todas ellas destaca una iniciativa que nace de un acuerdo de 2005 entre el Museo del Louvre y la editorial Futuropolis. Su propósito es, cuando menos, heterodoxo, ya que consiste en diseñar una colección de cómics en la que cada autor dedica su historieta a una obra o una sala del Louvre y, de ese modo, reflejar su importancia histórica y cultural desde un medio rigurosamente moderno. Fruto de este acuerdo es la aparición en el mercado de una serie de álbumes de cómic en los que la pintura francesa que atesora el citado museo juega un papel fundamental, destacando títulos como *Période glaciaire* (2005) de Nicolas de Crécy o *Le ciel au-dessus du Louvre* (2009) [8] de Jean-Claude Carrière y Bernard Yslaire. En 2009, del 22 de enero al 13 de abril, el mítico museo francés exhibió las planchas originales de ambas obras dentro de la exposición *Le petit dessin. Le Louvre invite la bande dessinée*, comisariada por Fabrice Douar, adjunto al jefe del servicio de



[8] Cita al retrato *Madame Charles-Louis Trudaine*, de Jacques-Louis David, 1791-1792, en *Le ciel au-dessus du Louvre*, de Jean-Claude Carrière y Bernard Yslaïre, 2009. © Futuropolis.

publicaciones del citado museo, y Sébastien Gnaedig, director editorial de Futuropolis.

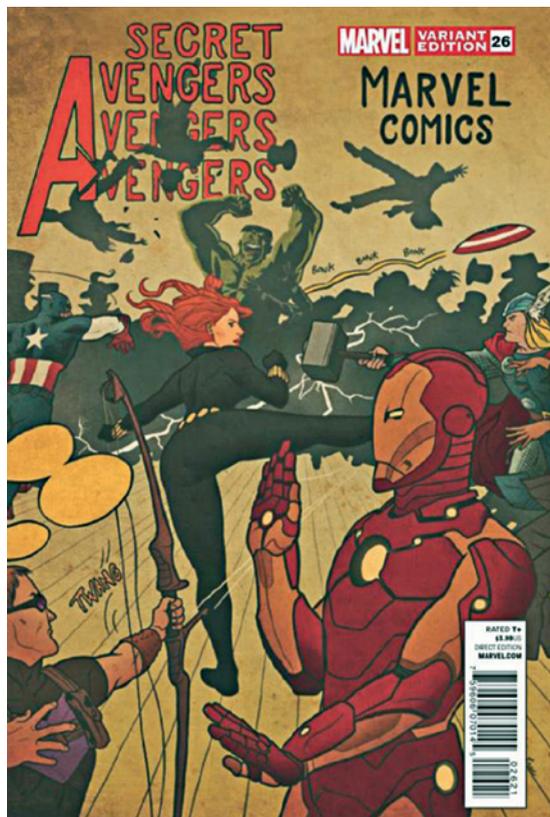
Otra iniciativa igualmente interesante proviene de la editorial de cómics estadounidense Marvel. Para celebrar el trigésimo quinto aniversario de Wolverine y el lanzamiento de la película de dicho personaje *X-Men Origins: Wolverine*, crea en 2009 la iniciativa *Wolverine Art Appreciation Month*, consistente en encargar a diversos ilustradores una serie de portadas alternativas en las que aparece el citado superhéroe retratado al estilo de los grandes pintores de la historia, homenajeando los grafismos propios de artistas de la talla de Gustav Klimt, Pablo Picasso, René Magritte, Salvador Dalí, Andy Warhol [9], etc.

Esta iniciativa tiene su continuidad en el tiempo, generalmente asociada al lanzamiento de películas basadas en colecciones de la factoría Marvel, tal y como sucede con el filme *The Avengers*, de 2012, que cuenta con otro homenaje en forma de portadas que imitan estilísticamente a pintores como Henri Toulouse-Lautrec [10 y 11], Georges Seurat, Claude Monet, Egon Schiele, etc.

Por otro lado, desde el mundo del cómic se reivindica de manera muy poderosa su relación con la pintura. Así, es importante constatar el crecimiento exponencial en los últimos años dentro del mercado editorial de títulos que, de modo más o menos ortodoxo, pueden considerarse biografías dedicadas a pintores. Existen propuestas tan variadas y fascinantes como las del dibujante serbio Gradimir Smudja, que ilustra los álbumes de *Le bordel des muses / Cabaret des muses* (2004-2008) [12 y 13], centrados en la figura de Toulouse-Lautrec y los pintores impresionistas, los dos álbumes de *Vincent et Van Gogh* (2003-2010), inspirados libremente en la vida y obra del pintor holandés, y la novela gráfica *Au fil de l'art* (2012), donde se repasa toda la historia de la pintura.



[9] Cita al estilo pictórico de Andy Warhol en *X-Men: Legacy*, de Morry Hollowell, 2009. © Marvel Comics.

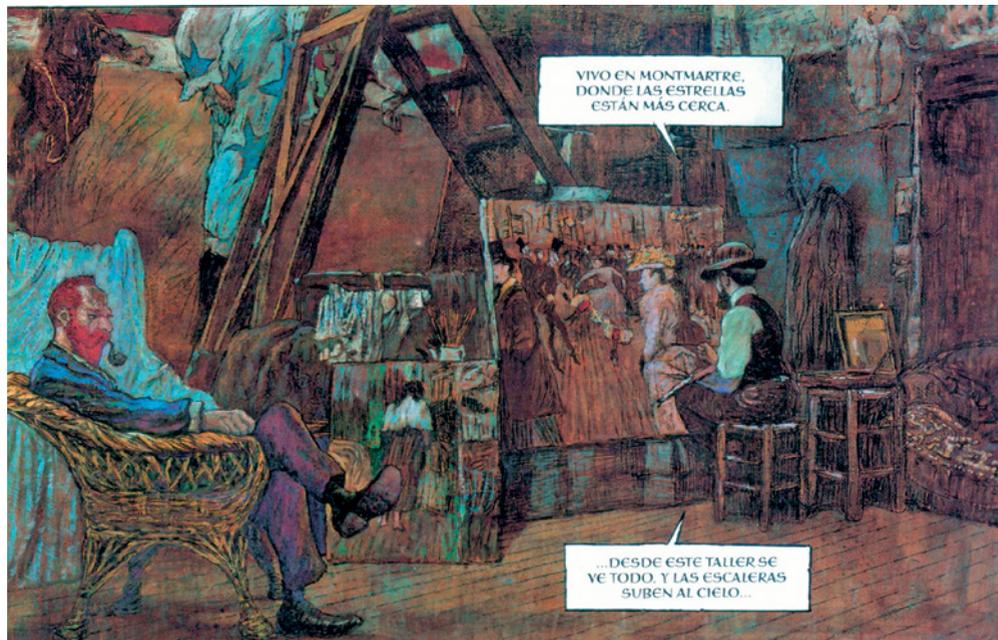


[10] *La glotonna*, de Henri Toulouse-Lautrec, 1891.

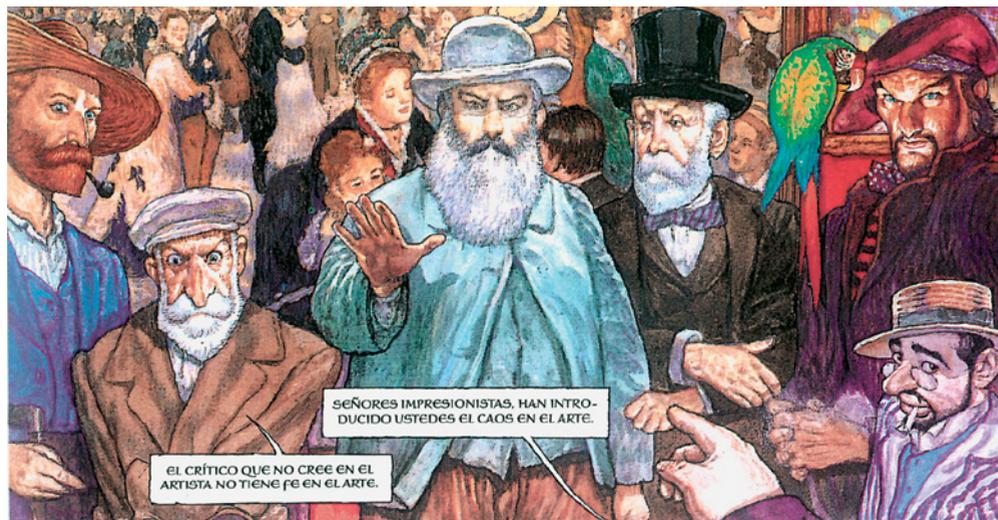
[11] *Secret Avengers*, de Joe Quinones, 2012. © Marvel Comics.

También destaca *Gauguin* (2010), de Li-An, álbum ambientado en los viajes a Polinesia, cuyo personaje principal es el pintor que da título a la obra. La vanguardia tiene su huella en publicaciones como los tomos de la serie *Pablo* (2012-2013), de Julie Birmant y Clément Oubrierie, y *The Salon* (2007), de Nick Bertozzi, donde se narran las aventuras de Picasso en los primeros años que vive en París.

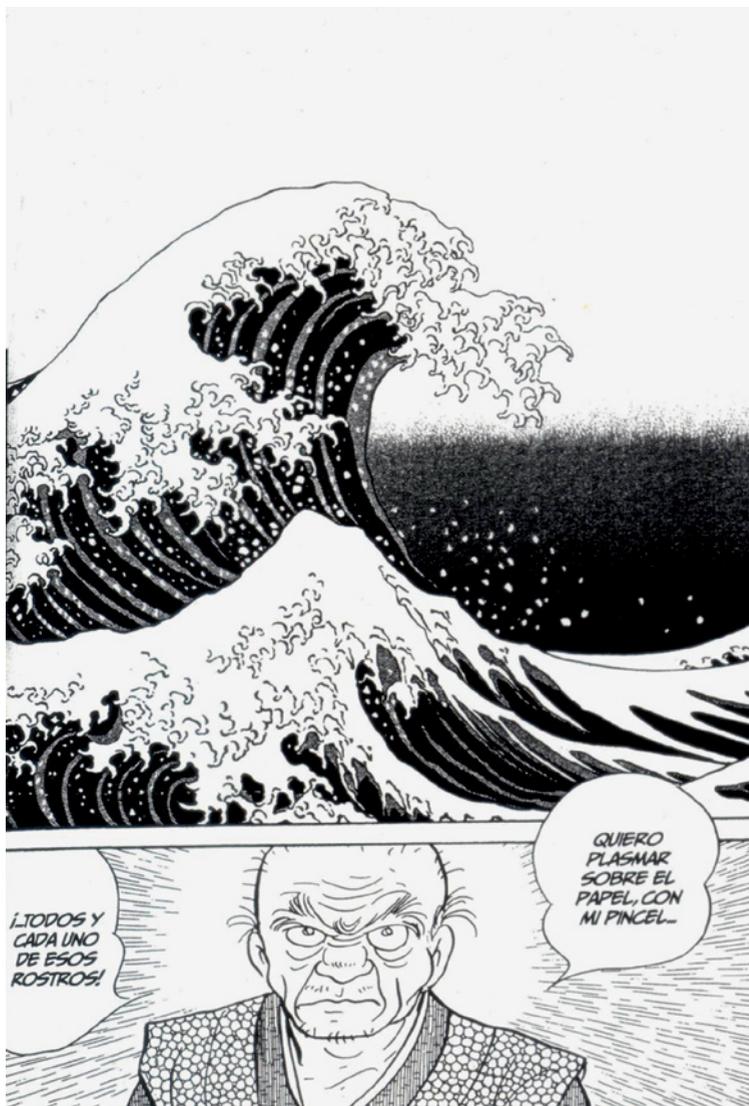
Egon Schiele: Vivre et mourir (2012) de Xavier Coste evoca la vida y obra del pintor expresionista austriaco y Joann Sfar, en los dos álbumes titulados *Chagall en Russie* (2008-2011), utiliza personajes de los lienzos del pintor ruso para componer una fantástica biografía del artista en su país natal. También hay historias más exóticas, como *Hokusai* (2010) [14] de Shotaro Ishinomori, centrada en el maestro de la estampa *Ukiyo-e* japonesa, o de maestros de la pintura más lejanos en el tiempo, como el tomo de *Rembrandt* (2008) de Olivier y Denis Deprez basado en la obra del conocido pintor holandés.



[12] Cita al cuadro *En el Moulin-Rouge, el baile*, de Henri Toulouse-Lautrec, 1890, en *Le bordel des muses*, de Gradimir Smudja, 2004. © Delcourt.



[13] Vincent Van Gogh, Pierre-Auguste Renoir, Claude Monet, Edgar Degas, Paul Gauguin y Henri Toulouse-Lautrec en *Le bordel des muses*, de Gradimir Smudja, 2004. © Delcourt.



[14] Cita a la estampa *La gran ola de Kanagawa*, de Katsushika Hokusai, 1830-1833, en *Hokusai*, de Shotaro Ishinomori, 1987.
© Shotaro Ishinomori.

Todo ello conforma un amplísimo corpus de referencias de la pintura en el cómic, dentro del cual existe una importante diferencia cuantitativa. Algunos artistas, debido a las versiones de sus obras incluidas en tomos monográficos, a las que hay que sumar las portadas y viñetas sueltas que homenajean sus cuadros o su estilo pictórico, cuentan con decenas de citas, frente a otros pintores que, a pesar de ser ineludibles en la



historia del arte, aparecen citados de manera significativamente menor en su versión dentro del mundo de la historieta, llegando incluso a estar ausentes.

Esta escasez de ciertas referencias se debe a factores muy diversos, pero el fundamental es la popularidad de la obra. Así por ejemplo, dentro de la pintura norteamericana es sencillo encontrar abundantes referencias de lienzos tan conocidos como *Gótico estadounidense* (1930) [15] de Grant Wood, *Noctámbulos* (1942) de Edward Hopper, *Arreglo en gris y negro n.º 1* o *La madre* (1871) de James Abbott McNeill Whistler o *El mundo de Christina* (1948) de Andrew Wyeth y sin embargo resulta difícil localizar un número razonable de versiones en cómic de otros óleos de estos mismos autores.

De modo análogo, los pintores renacentistas más conocidos, como, por ejemplo, Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raffaello di Sanzio o Sandro Boticelli, cuentan con numerosas versiones en cómic de sus obras más populares, mientras que otros pintores de este mismo periodo, como Fra Angelico, Piero della Francesca, Masaccio o Paolo Uccello, tienen un número de versiones de sus obras en cómic muy limitado.

En muchos casos, el material citado es tan exiguo y poco significativo que, por sí solo, resulta irrelevante a la hora de analizar el reflejo de la pintura en el mundo del cómic, en especial si se compara con las obras pictóricas más populares. Para poder manejar este corpus de referencia tan dispar, se ha optado por estructurar este volumen en una serie de capítulos que analizan de manera monográfica los grandes periodos de la pintura dentro de la historia del arte. Dicho planteamiento permite apreciar el conjunto de referencias relativas a un movimiento pictórico concreto, partiendo evidentemente de aquellas obras que aparecen en el cómic de manera más intensa pero incluyendo también aquellos cuadros cuyas versiones en cómic son más escasas. Así, al agrupar todas ellas y estudiarlas como un conjunto referido a un periodo de la historia del arte, se sitúa la pieza singular dentro de una corriente más amplia en la

[15] Cita a *Gótico estadounidense*, de Grant Wood, 1930, en *Li'l Abner*, de Al Capp, 1970. © United Feature Syndicate Inc.

que los diversos ejemplos citados se complementan, permitiendo de este modo lecturas más complejas.

Este planteamiento organizado en periodos también permite exponer de manera más clara el modo en que el cómic refleja muchas de las características tanto conceptuales como estilísticas y técnicas de los diferentes movimientos pictóricos. Así, por ejemplo, una de las líneas argumentales del álbum *The Salon* versa sobre la búsqueda por parte de Pablo Picasso, secundada por Georges Braque, de un lenguaje nuevo para la pintura, que rompa con la tradición pictórica anterior.

En dicha obra, la creación del lenguaje cubista aparece explicada de manera acertada pero sintética, complementándose a la perfección con la serie *Pablo*, que al tener una mayor extensión plantea este mismo tema con un enfoque más pausado pero a la vez mucho más detallado. En otros casos, como en *L'art préhistorique en bande dessinée* (2012-2013) [16] de Éric Le Brun, se recrea un catálogo del arte parietal en el que se presenta a los artistas ejecutando diversas pinturas sobre la superficie rocosa de las cavernas, mostrando con claridad las diversas técnicas mediante las cuales el hombre primitivo preparaba los colores, cómo ejecutaba las pinturas, cuáles eran las temáticas más habituales, e, incluso, sugiere algunas interpretaciones de su significado, acordes con las distintas teorías propuestas por diferentes escuelas de prehistoriadores. Además de esta obra, en *Ticayou, le petit Cro-Magnon* (2009), el propio Le Brun, junto a Priscile Mathieu, muestra en una escala menor los procesos de creación de utillaje para pintar, así como obras concretas que no aparecen en el cómic anterior.

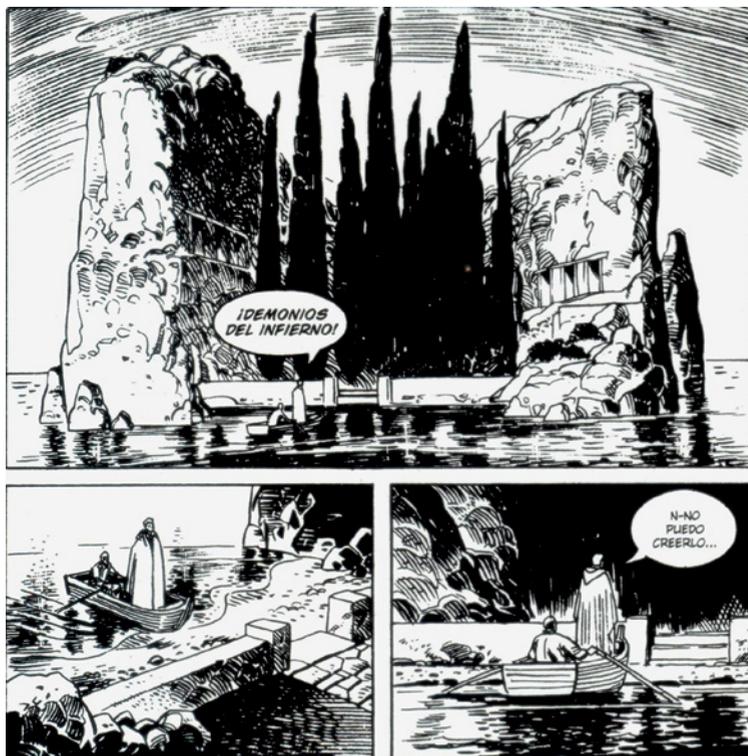
No obstante, no se debe incurrir en el error de crear una escala de valor en la que el interés de un cómic es directamente proporcional a su fidelidad respecto a la obra o biografía del pintor en la que se inspira. El cómic puede, en ocasiones, tener un fuerte espíritu didáctico y formativo y ser, sin embargo, una obra menor. Así sucede, por ejemplo, en muchas biografías de pintores publicadas por la editorial Novaro en la colección didáctica *Vidas Ilustres*, donde sus autores parecen más preocupados por incluir datos relevantes de la vida del artista que por construir una historia sólida y atractiva o por explorar las posibilidades visuales dentro del cómic del grafismo propio de cada uno de los artistas que se evoca.

Por el contrario, hay historias de ficción sumamente interesantes que solo incluyen algunos elementos reales procedentes del mundo de la pintura a modo de referencia pero que los desarrollan mucho más allá, dando respuestas a interrogantes que el conocimiento científico sobre una obra o autor no permite responder. Un cómic no es necesariamente un manual, por lo que los artistas más creativos, cuando trabajan en el ámbito de la ficción, dejan volar su imaginación con resultados, por lo general, muy positivos.



[16] El pintor paleolítico del llamado «panel de los caballos» de la gruta de Chauvet, 28000 a.C., en *L'art préhistorique en bande dessinée*, de Éric Le Brun, 2012. © Éditions Glénat.

Este libro recoge y destaca dichas propuestas. Así, por ejemplo, en la novela gráfica *Goya* (2011), de Diego Olmos, se parte de la sugerente propuesta de que el diablo acude a la casa del pintor aragonés en «la Quinta del Sordo» para encargarle su retrato. Dicha obra sería la famosa pintura número quince pintada sobre las paredes de la citada casa, que no ha llegado hasta nuestros días. Otro ejemplo distinto que parte de una obra bien conocida se encuentra en *Martin Mystère, investigador de lo imposible*, que se introduce en una de sus aventuras en el interior de la serie de cuadros de



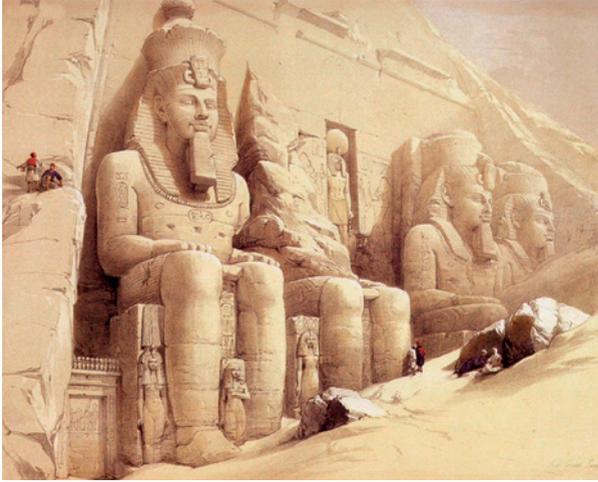
[17] Cita a *La isla de los muertos*, de Arnold Böcklin, 1880-1886, en *Martin Mystère*, de Andre Pasini, Marco Berrini y Luigi Coppola, 2000. © Sergio Bonelli Editore.

Arnold Böcklin *La isla de los muertos* (1880-1886) [17], ofreciendo sorprendentes perspectivas de dicho espacio que el autor nunca imaginó.

Una aclaración pertinente respecto a la organización temática de este libro se refiere a los límites y contenidos de cada uno de los periodos analizados. Por lo general, coinciden con los grandes bloques en los que, tradicionalmente, se divide la historia del arte en los manuales académicos, con algunas salvedades que es conveniente matizar.

Como ya se ha dicho, parte del corpus de imágenes que recoge este libro tiene su razón de ser en la necesidad del autor de cómic de ambientar de manera verosímil una aventura, por lo que recurre a la pintura como fuente documental. En ocasiones, sobre todo en los periodos más lejanos en el tiempo como son el mundo antiguo y medieval, las fuentes pictóricas originales de la época que se recrea conviven con otras fuentes referenciales de temática historicista procedentes de periodos posteriores, a las que los dibujantes recurren con asiduidad.

Dado este uso concreto de ambos tipos de referencias por parte de los historietistas y teniendo en cuenta que, en último término, dichas



[18] *Gran templo de Abu Simbel*,
de David Roberts, 1838.



[19] *Bettie Page Queen of the Nile*, de Jim Silke, 1999.
© Jim Silke.

recreaciones, especialmente las del siglo XIX, han condicionado y modificado la imagen del pasado que existe en el imaginario colectivo de nuestro tiempo, se incluyen en los capítulos de los periodos históricos a los que hace referencia la temática de la imagen. Así, por ejemplo, cuando se analiza la pintura egipcia, se ha optado por incluir las versiones en viñetas de las fantásticas vistas de las ruinas faraónicas dibujadas in situ por David Roberts [18 y 19], en vez de hacerlo en los capítulos referentes al arte del siglo XIX, que sería su ubicación correcta si solo se tuviera en cuenta la datación cronológica.

Otra decisión heterodoxa consiste en agrupar las aportaciones de la pintura estadounidense en un capítulo aparte en vez de incluirlas dentro de los movimientos estilísticos generales a los que corresponderían los autores. Se ha optado, por ejemplo, por separar a James Abbott McNeill Whistler del grupo de los pintores impresionistas a los que pertenece su obra para incluirlo en el capítulo de la pintura estadounidense, primando de este modo su procedencia frente a cualquier otro factor. La razón de ser de este capítulo se debe a que Estados Unidos posee una identidad cultural propia, basada en las manifestaciones artísticas que ella misma produce, de las que se extraen lecturas que, de alguna manera, configuran la tradición y los referentes esenciales de este país. Así, un cuadro como *La madre* ha sido interpretado como un símbolo de los valores familiares; *Gótico estadounidense*, como una metáfora del sacrificio y la revalorización del trabajo duro; *Noctámbulos* [20], como evocación de la soledad de las grandes urbes contemporáneas como Nueva York, etc.



[20] Cita a *Noctámbulos*, de Edward Hopper, 1942, en *Batman Year One*, de Frank Miller y David Mazzuchelli, 1987. © DC Comics. Se incluye un homenaje al autor de la pintura de referencia al utilizar su apellido en el rótulo de la cafetería.

El mundo del cómic estadounidense utiliza estas obras referenciales que simbolizan temas fundamentales de su propia identidad cultural para reflexionar como sociedad. Si bien se pueden encontrar versiones de pinturas norteamericanas realizadas por autores que trabajan fuera del mercado anglosajón, estas son una minoría, y el grueso de las citadas obras se concentra en *comic books* y publicaciones satíricas estadounidenses. De este modo, analizadas en su conjunto, se extraen conclusiones que, sin duda, se perderían si se optase por integrar cada obra en el capítulo dedicado al periodo estilístico que le corresponde.

Finalmente, el último capítulo del libro está centrado en la pintura exótica y primitiva. Es decir, en aquellas producciones pictóricas que no pertenecen al ámbito europeo, a partir del cual se ha estructurado tradicionalmente la historia del arte, y al reflejo e influencia de dichas culturas en el arte pictórico occidental. Muchos movimientos de los siglos XIX y XX que hacían furor en Europa como el japonismo o el primitivismo son la base de un constructo visual que conforma en gran medida la imagen que el Viejo Continente posee de países y culturas exóticas cuyo desarrollo había sido paralelo al suyo pero independiente.

El cómic occidental no escapa a dicha influencia y, cuando recrea historias ambientadas en lugares exóticos, no solo recurre a fuentes documentales propias de las citadas culturas sino que también bebe de forma muy evidente en referencias que la pintura occidental ha elaborado previamente sobre este tema. Una vez más, el análisis como conjunto de las viñetas basadas en las diversas fuentes pictóricas agrupadas en este capítulo permite extraer conclusiones sobre el modo en que el cómic refleja la producción pictórica de determinadas culturas que, de otro modo, serían imposibles de obtener.