



Ricardo Marín

EL COMIC Y  
LA PINTURA:  
¿QUE HACE EL  
GUERRERO DEL  
ANTIFAZ JUNTO  
A ZURBARAN Y  
PICASSO?


EL COMIC EN LA PINTURA

Un hecho es claro, la cantidad y diversidad de imágenes que nuestro siglo ha sido capaz de producir es incomparablemente superior a la de cualquier otra época. Este fenómeno viene acompañado necesariamente de un aumento similar de la cantidad y diversidad de imágenes que un individuo consume y disfruta.

Todas esas imágenes están ahí, compitiendo, sustituyendo o fecundándose unas a otras. Y nadie encuentra problemas ante el hecho de sentarse a hojear un tebeo ante la televisión mientras nos pasan un video-clip con imágenes del Museo del Prado. Posiblemente sea solo al erudito al que le interesa establecer y definir estrictamente los límites entre géneros, medios o artes.

Lo natural, lo obvio, es que entre el cómic y la pintura se de una intrincada red de interrelaciones, al igual que entre un sistema y cualquier otro. Lo que habría que demostrar sería lo contrario.

Nosotros nos vamos a ceñir a analizar un caso en el que estas relaciones entre cómic y pintura se dieron de un modo especialmente intenso: los cuadros del Equipo Crónica durante el período 1964-1971.



**P**intar al modo de los cómics, meter en los cuadros personajes de los tebeos y organizar la obra en función de bocadillos y viñetas no fue algo que inventaran los "crónica"; Lichtenstein, Warhol y en general los Pop ya se habían hecho famosos con estos recursos. Quizás lo más interesante sea anotar por qué razones se utilizaron aquí.

**E**n primer lugar, el Equipo Crónica recurre al cómic en sus pinturas por influencia directa del Pop Art. Cuando de una manera consciente Solbes y Valdés, los dos miembros del equipo, decidieron auparse por el camino de la vanguardia comprendieron que el panorama artístico (y también el mercado) ya estaba saturado de informalismos y gestualidades y sus principales representantes claramente definidos, tanto a nivel nacional como internacional. En cambio el Pop americano comenzaba por aquellos años, mediados de los sesenta, a hacer furor en Europa. Y buena parte del pop no era sino pintar los tebeos y hacerlo al modo de los tebeos.

**E**n segundo lugar, los críticos y teóricos del arte hispano, especialmente los círculos más vinculados al Equipo Crónica, descubren, por aquellos años, que la pintura también es un lenguaje y que la semiótica

podría ser la panacea de los endémicos males estéticos. Tanto el lenguaje como los personajes del cómic, con sus tintas planas, sus gruesas tramas, sus rasgos morales y sus actitudes claramente definidas, parecían encajar bastante bien con problemas como el de las unidades mínimas o la doble articulación; o al menos parecían hacerlo mejor que las sutiles gradaciones tonales o las vigorosas pinceladas y texturas de la pasta pictórica.

**E**n tercer lugar, el Equipo Crónica, surge estrechamente unido a los ámbitos universitarios de izquierda. Los problemas de un nuevo lenguaje pictórico se consideran indisolublemente unidos al problema de la función del arte en el proceso de transformación revolucionaria de la sociedad capitalista. La opción crónica es una opción militante, impregnada de contenidos políticos explícitos y rotundos. Lo usual en estos casos era acudir al paradigma Guernica que a fuerza de repetirlo, ya se había quedado insulso.

**L**os tebeos ofrecían un lenguaje nuevo, plétórico de recursos narrativos para aquellos que querían abarrotar el lienzo de contenidos, que permitían un tratamiento nuevo y eficaz del problema figurativo, y que ponía a disposición unos personajes tan

