

Publicado en *Lenguajes gráficos-narrativos. Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas*.

José Manuel Trabado Cabado (ed.)

Grupo de investigación sobre cómic y narración gráfica

Ediciones Trea

La viñeta como recurso plástico: Martín Vitaliti

Julio Gracia Lana

Resumen: El presente texto analiza la producción plástica del artista Martín Vitaliti, caracterizada por utilizar el lenguaje del cómic como principal materia creativa. Dentro de la amplia corriente del apropiacionismo artístico, nuestro planteamiento analiza el contraste entre los circuitos de exhibición de las artes plásticas y los cauces empleados por el ecosistema editorial. Destaca la creación de un “territorio incierto” en las obras del autor, un ámbito con entidad propia que surge entre (y a pesar del) orden establecido. Un campo *problemático* para los cánones definidos en el que se descompone el lenguaje que configura las bases de la historieta, sirviendo así como espacio generador de conocimiento.

Palabras clave: Cómic, Viñeta, Recurso plástico, Arte Contemporáneo, Espacio Museo, Martín Vitaliti.

Abstract: This text analyzes the plastic production of the artist Martín Vitaliti, characterized by using the language of comics as the main creative matter. Within the broad current of artistic appropriationism, our approach analyzes the contrast between the visual arts exhibition circuits and the channels used in the publishing ecosystem. The creation of an “uncertain territory” in the author's works stands out, an area with its own entity that arises between (and despite) the established order. A *problematic* field for the defined canons in which the language that configures the bases of the comic strip is decomposed, thus serving as a space of knowledge.

Keywords: Comic, Comic strip, Plastic Resource, Contemporary Art, Museum Space, Martín Vitaliti.

Dentro del cómic la diversidad es tan amplia como la que podemos encontrar en una librería entera: hay ensayos, novelas gráficas, material más mainstream... a nivel de versatilidad es problemático. Lo problemático desde mi punto de vista es interesante, porque sirve para generar conocimiento.

Martín Vitaliti¹

La historieta es el arte de la copia: a diferencia de la pintura o la escultura, su finalidad es la reproducción. Ligado inevitablemente a la imprenta, se expuso al “fuera de registro”, es decir, a los desajustes propios de la reproducción mecánica. La historieta nació, de esta manera, fallida, descentrada. Quizás esto explique que, desde sus inicios, la historieta tenga un destino marginal, salvaje, popular y experimental.

Un Faulduo²

El arte y sus recursos

La Real Academia Española de la Lengua define la palabra “gesto” en su primera acepción como “Movimiento del rostro, de las manos o de otras partes del cuerpo, con que se expresan afectos o se transmiten mensajes” y en la cuarta habla de “Acto o hecho que implica un significado o una intencionalidad”. “Un gesto puede dar mucho, siempre que esté bien planteado y articulado puede conseguir hablar de algo muy complejo”.³ La acción, el ademán artístico, de tomar la parte de un todo y resignificarla en un contexto nuevo recibe el nombre de apropiación. “Una tendencia constante en el arte occidental desde el surgimiento de las Vanguardias. No obstante, el uso de esta técnica se intensificó ya en los años setenta y, no fue etiquetada como tal, hasta los años 80”. De esta manera, como resume Alicia Serrano Vidal (2013: 16):

el apropiacionismo se caracteriza por el hecho de recurrir a formas ya producidas con anterioridad para generar nuevos modos de representación en los que el espectador, el lector, el público pasa a ser un agente activo en el proceso de la producción y la recepción de la obra.

Es decir, el apropiacionismo es, ante todo, una “actitud de revisión, de relectura de lo dado, de toma de conciencia de la influencia de los sistemas de exposición y comercialización sobre la obra de arte, de su dependencia del contexto institucional y del discurso histórico por él determinado” (Prada, 2001: 7).

1 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

2 Página web oficial de Un Faulduo, Colectivo de investigación y experimentación alrededor del campo de la historieta, en referencia a la exposición “Fuera de registro: un mapa imaginario de la historieta argentina” (04-11/2019, Centro Cultural Kirchner, Buenos Aires), <http://www.unfaulduo.com/index.php/exhibiciones/fuera-de-registro/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

3 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

La historieta ha servido como banco de apropiación continua para numerosos artistas contemporáneos. No ha sido la única: “los objetos de consumo, las imágenes publicitarias, los retratos de famosos, las grandes obras maestras del arte, la prensa, documentales o el cine, han sido reciclados, reutilizados y explotados” (Arroyo Fernández, 04/2012: 120). El ejemplo de los protagonistas del pop es el más recurrente. Andy Warhol (Pittsburgh 1928-Nueva York 1987) o, especialmente, Roy Lichtenstein (Nueva York 1923-1997) se han caracterizado por utilizar a las viñetas como material plástico, a partir del que han creado nuevas obras de arte.

Este proceso ha sido llevado a cabo también por artistas españoles, desde el Equipo Crónica (formado por Juan Antonio Toledo, Valencia 1940-1995, Rafael Solbes, Valencia 1940-1981 y Manolo Valdés, Valencia 1942) hasta Fernando Bellver (Madrid, 1954) o Antonio de Felipe (Valencia, 1965), con obras como *La Tentación de la gran manzana* (1996). En ella se contraponen “una imagen mítica y venerada de la pintura (Eva) y el culto a otra imagen mítica de la viñeta y del cine: Superman” (Arroyo Fernández, 04/2012: 130). Tanto estos autores como la generación nacida en los años setenta han continuado la práctica apropiacionista, pero reformulando o alejándose de las tesis del pop y adaptando la idea de la toma de elementos propios del cómic a su propia producción. Lo han hecho además en un contexto de auge progresivo de la consideración de la historieta como obra de arte, que dio “un paso definitivo” para ello ya en los años setenta y ochenta (Trabado Cabado, 2019: 20), así como de amplitud en lo que respecta a la relación existente entre esta y el espacio museo.

Resulta significativo que cuando preguntamos a un artista como Martín Vitaliti (Buenos Aires, 1978), en el que centraremos el presente texto, por sus influencias, los citados sean personalidades como Ignasi Aballí (Barcelona, 1958) o John Baldessari (National City, 1931-Venice, 2020). Y, en general, “las prácticas conceptuales de los sesenta tienen algo tan duro, tan político también, que te marcan”.⁴ Baldessari “suele usar el recurso de la apropiación tanto de texto como de imágenes, para ver cómo reacciona el público ante la deformación de los significados que ya conoce o que ha visto en alguna parte” (Fernández Zapata, 2015: 44) y es uno de los más claros referentes del post-conceptual, en el que se podrían enmarcar una buena parte de los autores citados, aunque la idea del apropiacionismo parezca remitirnos en una primera aproximación a los pintores más conocidos del pop estadounidense.

El artista Francesc Ruiz (Barcelona, 1971) va más allá en cuanto a especificidad e incluye su obra y la de artistas plásticos actuales que trabajan con los recursos de la historieta, dentro del “cómic de exposición [...], una manera de producir cómic fuera de los marcos restrictivos de la página pero dentro de las constricciones de la institución artística” (Ruiz, 13/12/2017). El autor cita en este sentido a referentes como el francés Jochen Gerner (Nancy, 1970),⁵ artista que se unió en 1993 al colectivo OuBaPo (l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle), que seguía el ejemplo de OuLiPo (l'Ouvroir de littérature potentielle). Un verdadero “laboratorio para la historieta y las relaciones entre textos e imágenes” en el que el creador descubrió “el terreno de investigación ilimitada que puede representar la historieta” (Jochen Gerner en: Trias, invierno 2013-2014: 15).⁶ En 2014, Ruiz comisarió a Gerner en la barcelonesa Galería etHALL,

4 *Ibidem*.

5 Página web oficial de Jochen Gerner: <https://www.jochengerner.com/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

6 En francés en el original (traducción propia): “laboratoire sur la bande dessinée et les relations entre textes et images” y “le terrain d’investigation illimité que peut représenter la bande dessinée”.

dedicada al dibujo actual. Introducía la muestra destacando la necesidad de “releer la relación entre cómic y arte bajo otra perspectiva”, en un momento en el que ya han transcurrido “más de 50 años desde la aparición del Pop”, por lo que “resulta apremiante reivindicar nuevas genealogías a las que incorporar otros autores y otras obras, provenientes tanto del mundo del cómic, propiamente dicho, como del mundo del arte contemporáneo” (Ruiz, 2014). En referencia a sus propias piezas, el artista destaca significativamente que:

Cada vez que me enfrente a una nueva producción replanteo todo el proceso creativo. Creo que no es bueno poner etiquetas a las cosas, porque al final éstas no definen una producción, sólo la encasillan y la delimitan. Lo más importante para mí es establecer relaciones con la realidad y hacer comentarios. A partir de ahí, aplico todos mis recursos para llegar a una formalización concreta, que a veces toma la forma de un cómic (Jové, 06/2009).

Las propuestas del catalán trabajan cómics vinculados, una vez más, “a una práctica del arte conceptual y de los estudios culturales” (Francesc Ruiz en: Nazario y Francesc Ruiz, 2016). A raíz de una estancia en El Cairo en el año 2010, el autor produjo *Cairo Newsstand* y *The Green Detour*. La primera recrea un quiosco callejero, común en las calles de la capital egipcia. El artista manipula varios elementos, entre ellos las portadas de los diarios, sobre las que se disponen bocadillos de texto que hacen hablar a la clase política y a varios personajes de la vida pública egipcia. Establece así una crítica mordaz mediante el lenguaje del cómic a la situación del país, invisible a simple vista por formar parte de un elemento cotidiano.

La segunda plantea una historieta protagonizada por cuatro personajes que, extraídos de sus universos tradicionales de ficción, circulan juntos por las calles de El Cairo: Tintín, el pato Donald (ambos con muchas lecturas, vinculadas a Hergé o al capitalismo norteamericano), Samir (protagonista de la primera tira cómica local publicada en el país) y el Ciudadano Machacado, personaje censurado por el gobierno de Hosni Mubarak. La obra se mostró originalmente en el Contemporary Image Collective de la ciudad egipcia, pero allí el espectador podía encontrar solo la primera página de la composición. Para lograr la siguiente debía llegar a un punto distinto de la población y así sucesivamente. Las obras de Francesc Ruiz trazan muchas veces una “compleja red de referencias”, como destaca David G. Torres (13/01/2012) en relación a *The Yaois* en la galería Estrany-de la Mota.⁷ El término hace referencia a los mangas con temática homosexual masculina y de tono muchas veces erótico. Partiendo de esa base, el autor mezcla numerosas imágenes rastreadas en internet que combinan a iconos del cómic y a figuras públicas en escenas homosexuales.

Papel y collage en Martín Vitaliti

Ruiz ha sido asimismo una de las más destacadas influencias de Vitaliti. No tanto en referencia a los temas tratados por el autor “como por artista, persona y currante”, por su ejemplo, ya que “era alguien que estaba haciendo con el cómic algo muy potente [...] que atraviesa los lugares de cómo habita la historieta”.⁸ La relación entre el cómic y el artista bonaerense, así como su abanico de influencias, es amplia, aunque cuando era pequeño “resultaba muy clásica: me gustaba consumirlos, leerlos. Después, al ingresar

⁷ Mostrada del 14/12/2011 al 25/02/2012.

⁸ Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

en Bellas Artes dejé de pensar en ellos”.⁹ Su vínculo con el medio como material plástico surgió a raíz de su traslado a Barcelona en el año 2002. En la Ciudad Condal pudo apreciar el trabajo de Francesc Ruiz y, en general:

Empecé a ver más exposiciones y a familiarizarme con la práctica conceptual catalana, que desde mi punto de vista está muy vinculada a nociones como la de archivo. Se me empezó a hackear un poco la cabeza, comencé realizando mis intentos de pintura y al mismo tiempo empecé a trabajar en publicidad y haciendo construcción de decorados. Me di cuenta de que podía ganar dinero, por ejemplo, haciendo *storyboards*. En ese momento recuperé la idea del cómic, porque el *storyboard* tiene mucho que ver con la secuencia de la historieta. Comencé a comprar cómics y descubrí el mundo de la novela gráfica, que era algo que no sabía que existía (hablamos de 2004-2005). Descubrí a Daniel Clowes, Chris Ware o Chester Brown, que me quebró bastante la cabeza cuando lo leí [risas].¹⁰

Estos fueron solo algunos de los influjos recibidos por el autor. En una entrevista realizada por el teórico Pablo Turnes (14/06/2017), Vitaliti destaca que en la capital catalana conoció además a autores como Jorge Macchi (Buenos Aires, 1963).¹¹ El artista trabaja también en papel y crea grandes composiciones escultóricas de páginas fluidas, que rompen las dos dimensiones, como en *Missing points* (2007). Algunos de sus dibujos se perfilan con forma de bocadillo y realiza composiciones en las que juega mediante el *collage* con la idea del vacío. La obra del año 2016 *Diáspora* constituye un buen ejemplo. Está formada por más de cuarenta *collages* que corresponden en cada obra a piezas distintas de un mismo puzzle. Cada una presenta el esquema total del juego, aparece numerada y firmada. Las obras se venden a distintas colecciones a un coste muy bajo, ya que el precio total se divide entre el número de *collages*. La diáspora provoca una destrucción del lenguaje del juego, imposible de reconstruir.¹² Para Martín Vitaliti:

lo de Macchi fue muy fuerte. Supuso entender el arte con mucha claridad. Me sigue pasando con él y, en verdad, no lo conozco personalmente [...]. Haber entrado en su obra, me guió hacia el pensamiento de que un gesto puede dar mucho.¹³

El artista fue el ganador de la segunda edición del Premio de Dibujo convocado por el madrileño Museo ABC, en colaboración con la feria de arte JustMad. El premio consistió en el desarrollo de una exposición y la edición de un catálogo. *Martín Vitaliti. En el fondo, nada ha cambiado...* fue el nombre que recibieron la muestra y el libro.¹⁴ La artista israelí Noa Lidor (1977) fue la galardonada en la primera edición, que supuso el planteamiento de la exhibición *Tomás, el incrédulo*.¹⁵ Sus obras se componen de “materiales como el papel, el yeso, la cera o la sal”, que “son magistralmente manipuladas” (Lalueta, 2012) por la autora para producir obras que abarcan desde el dibujo hasta la instalación.

9 *Ibidem*.

10 *Ibidem*.

11 Página web oficial de Jorge Macchi, <https://www.jorgemacchi.com> (fecha de consulta: 20/05/2020)

12 La información sobre la pieza se puede consultar en: <https://www.jorgemacchi.com/es/obras/511/diaspora> (fecha de consulta: 20/05/2020)

13 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

14 Desarrollada del 29/01/2013 al 17/03/2013.

15 Se desarrolló del 30/01/2012 al 18/03/2012.

El papel es también la base que emplea Martín Vitaliti para construir piezas con entidad escultórica e instalaciones. El hecho de que la celulosa cobije el lenguaje del cómic es la única razón que le lleva a optar por ese material. Como destaca el artista, en respuesta a la pregunta sobre la excelencia o a los inconvenientes que podría tener el papel respecto a otros: “no tiene ninguna ventaja. El papel es horrible [risas]. A nivel de conservación es un desastre”¹⁶ José Villalba, Carmen Castillo y Alfredo Cuervo inciden en la idea de que (2017: 97):

El papel es un material muy utilizado como soporte para la realización de obra artística, sin embargo, tiene unas posibilidades relativamente limitadas que básicamente coinciden con las establecidas por las características físicas del propio material. Por ello, generalmente, cuando se trata de potenciar la capacidad expresiva, se necesita de otros recursos a través de las diversas técnicas plásticas para su consecución final como obra artística.

En el caso de Vitaliti, el principal método para ello es el *collage*. “Más allá de la consideración de una mera técnica, un motor de cambio imprescindible en el arte del siglo XX”, en palabras del crítico Manuel Sánchez Oms (12/2007). Un concepto creativo en el que “las relaciones convencionales entre figura y fondo se subvierten [...] para crear nuevas formas de integración entre los diversos elementos compositivos” (Vargas y De Souza, septiembre/diciembre de 2011: 55).¹⁷ Martín Vitaliti lo concibe como una forma de “abrir la bidimensionalidad” del papel, muy en relación a las bases de lo que entendemos por historieta, en la que:

también hay mucho *collage*, aunque solo sea en el momento en que se dibuja, en el momento en que se inserta por ejemplo un bocadillo. Se trata de un injerto que se encuentra entre la imagen y el texto. Asimismo, estas capas que hay de personajes, cartuchos... son como telones, como veladuras que tienen un significado.¹⁸

El trabajo con papel y el uso del *collage* como procedimiento técnico, hunden sus raíces muchos siglos atrás, con ejemplos como los trabajos que desarrollaron los calígrafos japoneses en el siglo XII. Estos preparaban las “superficies de sus poemas, pegando trozos de papel y tela para crear un fondo para sus pinceladas” (Vargas y De Souza, septiembre/diciembre de 2011: 53).¹⁹ La técnica alcanzó uno de sus puntos álgidos a nivel artístico gracias a referentes del arte del siglo XX como Pablo Picasso o Georges Braque. Y su uso vinculado al cómic está siendo planteado por otros autores coetáneos, como Sandra Chevrier²⁰ o Mike Alcantara. En el caso de la primera, los recortes extraídos de *comic-books* forman máscaras sobre retratos hiperrealistas. Por otra parte, Alcantara forma imágenes de gran tamaño de personajes icónicos del universo superheróico y la cultura pop, perfilados y constituidos sobre un fondo de *collage*. Vitaliti utiliza como material para la elaboración de las obras cómics clásicos, “porque

16 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

17 En portugués en el original (traducción propia): “As relações convencionais entre figura e fundo são subvertidas [...] a fim de criar novas formas de integração entre os diversos elementos compositivos”.

18 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

19 En portugués en el original (traducción propia): “superficies de seus poemas, colando pedaços de papel e tecido para criar fundo para suas pinceladas”.

20 Página web oficial: <https://www.sandrachevrier.com/>, y perfil de Instagram: <https://www.instagram.com/sandrachevrier/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

las estructuras de sentido son más duras, más rígidas [...]. Al ser más clara la estructura, también es más susceptible de ser rota”.²¹

Comic-books poco tradicionales



La muestra del Museo ABC y piezas realizadas para festivales como el histórico encuentro de Fumetto de Lucerna,²² revelan la forma de trabajo y la orientación conceptual de parte de la producción del artista argentino. Vitaliti plantea propuestas estéticas que utilizan la almohadilla (#) seguida de una numeración, en recuerdo a las que usan los *comic-books* norteamericanos. Algo que se constituye como:

Un guiño y también te voy a decir que soy muy malo poniendo títulos. El título condicionaba además mucho a piezas como las que hago yo. Hay muchos artistas que hacen

esto y en verdad lo tomé como una estrategia para no meterme en esa problemática. Hubo momentos en que sí que tuve que poner un título, por circunstancias especiales, por proyecto o por razones como la propia necesidad de nombrar a la exposición con un título. El título es algo problemático en el arte: muchos artistas juegan con él, haciendo que sea tan importante como la propia obra.²³

Numerar las piezas permite que el espectador pueda realizar una interpretación más libre de las mismas, además de una distinción rápida entre unas y otras. Sin embargo, no termina de vincular ningún nombre a cada una de ellas, por tratarse de números que no mantienen una conexión conceptual o estética con cada propuesta, sino que parecen elegirse al azar. Se establece así un contraste entre la obra de arte, un objeto único, y el carácter seriado, *mainstream*, del *comic-book* de aventuras y superheróico clásico. Con el conteo no sólo se lograría en los cómics “una total diferenciación sino también su jerarquización, lo que debe repercutir en el orden de su lectura. Así, se sabe que hay que respetar tal orden, a riesgo de encontrarse con ciertas lagunas o dificultades en la descodificación”. Pero, en el caso de Vitaliti, la numeración no tiene una función “jerarquizadora sino distintiva” (De la Fuente González, 1997-1998: 187).

De esta manera, desde el propio título se genera una suerte de *desconfianza* en el lector habitual de historietas o, en general, en el consumidor de cine, series o literatura *seriada*. La jerarquización de consumo habitual se rompe en el espacio museo, como también lo hacen los propios mecanismos que le otorgan sentido. El lenguaje que logra

21 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

22 Se trata de uno de los festivales de mayor recorrido en Europa, desarrollado anualmente desde los años noventa. Página web oficial: <https://www.fumetto.ch/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

23 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

que el cómic sea como aparentemente tiene que ser. El que posibilita que todo funcione como tiene que funcionar. Del mismo modo que el idioma en el que nos relacionamos, que mantiene:

un orden predeterminado, establecido, normativizado. Nosotros no elegimos el significado de las palabras, siempre se nos dieron así. En cierta manera *nos deciden* también. *Casa* significa *casa* ¿Cuántas otras palabras se quedaron afuera, capaces de contener ese significado? El lenguaje funciona pero de una única forma.²⁴



No es tanto que Vitaliti haga suya la consideración de que el lenguaje condiciona parte de la cognición, aspecto siempre problemático con referentes como la hipótesis Sapir-Whorf (formulada originalmente como postulado, Wright Carr, 2007). Más bien subyace la idea de que la *cotidianización* de ciertos paradigmas siempre cambiantes y en evolución constante, acaba produciendo que estos resulten *invisibles* y

prácticamente *inevitables*. De manera que:

La estructura que yo estoy poniendo en evidencia [...] es eso que el dibujante no dibuja, lo que vemos y está estructurando todo: es el dispositivo de ordenamiento. Pero, al dar la vuelta, como si fuera una media, se observa la estructura del ordenamiento ¿Cómo podemos salvarnos de ella? ¿Cómo podemos evadirla?²⁵

Los planteamientos del autor logran hacer autoconsciente al lector de la presencia cotidiana del lenguaje. La extracción y deconstrucción del mismo configurando otro ordenamiento distinto hace que se presente tal y como es. Lo oculto, aquello que subyace de manera *no visible*, llega hasta la superficie y se presenta como algo que, en cierta manera, podría parecernos *evitable*. No es una verdad cerrada: Vitaliti configura una organización nueva en la que el lenguaje del cómic se ve potenciado. Lo hace llevando muchas veces a la risa al espectador, mediante el uso de la ironía y la parodia, algo que destacan autores como Rubén Varillas (2013) y que se observa claramente en obras como *#13* (2011, Imagen 1).²⁶ Una explosión destruye el marco de las viñetas y la composición y límites de la página. La hipérbole conlleva hilaridad, algo que:

Resulta curioso, porque en el fondo lo que ocurre es trágico [risas]. Recuerdo momentos como de epifanía cuando construía algunas obras, que me hacían gracia a mí también. El cómic ha trabajado mucho la ironía [...]. La verdad de Snoopy o Mafalda te hace reír, pero porque te sacan de tu lugar de confort. Tambalean los cimientos que tenías más o menos claros. El funcionamiento de

24 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

25 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

26 Desarrollada a partir de: Pratt, Hugo, *Corto Maltés: Las Célticas*, Barcelona, Norma Editorial, 2003.

la ironía es muy potente, dice muchísimas verdades gracias a la subversión. Te causa gracia porque parece que no es de verdad, pero te ríes porque es cierto. Y sí, creo que la ironía es un lugar súper importante en el arte.²⁷



En #19 (2011, Imagen 2) el autor parte de dos viñetas de la publicación *Superman Birthright* # 7, realizada por Mark Waid y Leinil Francis Yu.²⁸ Se superponen dos marcos idénticos con el objetivo de observar el duro golpe contra el suelo de Superman, que destruye el cuadro superior para terminar aterrizando estrepitosamente en el situado justo debajo, agrietando la parte inferior del mismo. El lenguaje del cómic queda totalmente claro al espectador: los límites de las viñetas no son rígidos, sino maleables. Fácilmente destructibles. La inquietud ante la descomposición del lenguaje se transforma en risa cuando el creativo hace que caigamos en la cuenta de que el hombre de acero ha llevado demasiado lejos su fuerza extraterrestre. Algo similar sucede en #08 [Imagen 3], contemporánea

a la obra anterior. En ella, Vitaliti parte de ocho páginas de *Flash: Secret Origins* #04, de Roy Thomas y George Tuska²⁹ para representar a un superhéroe tan rápido que deja atrás los propios marcos de la página. Un personaje del que solo podemos apreciar su estela. “El superhéroe sufre, más que ninguna otra clase, la esclavitud hacia los medios que les hicieron posible”, el artista consigue descender “el volumen de la épica hasta enmudecerla” (Tarancón, 03/2019: 28).

La tendencia escultórica que supone una técnica como el *collage*, se lleva muchas veces más lejos en piezas como #93. Como destaca Vitaliti “el camino de la tridimensionalidad” es inherente al propio procedimiento técnico. “En este caso, supone solo dar un pasito más”.³⁰ La obra se construye a partir de un original del historietista italiano Milo Manara³¹ y representa a uno de los protagonistas de la historia penetrando en un bucle infinito compuesto por la superposición de unos ciento sesenta marcos de viñeta. El medio centímetro de distancia existente entre cada uno, crea una escultura de aproximadamente un metro de profundidad.³² Se configuró en 2013 *site-specific* para el Festival del Fumetto de Lucerna. El camino hacia la volumetría sigue potenciándose en #125 [Imagen 4]. La obra está realizada mediante impresión sobre papel troquelado y:

se enmarcaba en una exposición que tenía que ver con la luz, la sombra y las direcciones de gravedad. Estaba en el suelo y se iluminaba de tal forma que no veías el fondo de las hojas vaciadas. El volumen era la fisicidad de la oscuro. Es, una vez más, un sencillo gesto de dislocación. Mantenía esa idea de no tener acceso a las cosas de una manera totalizadora. De ser incapaces de leer todo en su totalidad. En mis obras existe una reflexión sobre la incapacidad. De no poder disolvernó en las cosas. Se presentan muchas veces situaciones paradójales, en las que creo que los personajes están siempre encerrados en esa situación, en ese círculo infinito que da vueltas y vueltas y se queda ahí. La

27 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

28 Waid, Mark y Francis Yu, Leinil, *Superman Birthright*, 7, DC Comics y Sticker Design, 2005.

29 Thomas, Roy y Tuska, George, *Flash: Secret Origins*, 4, DC Comics y Ediciones Zinco, 1986.

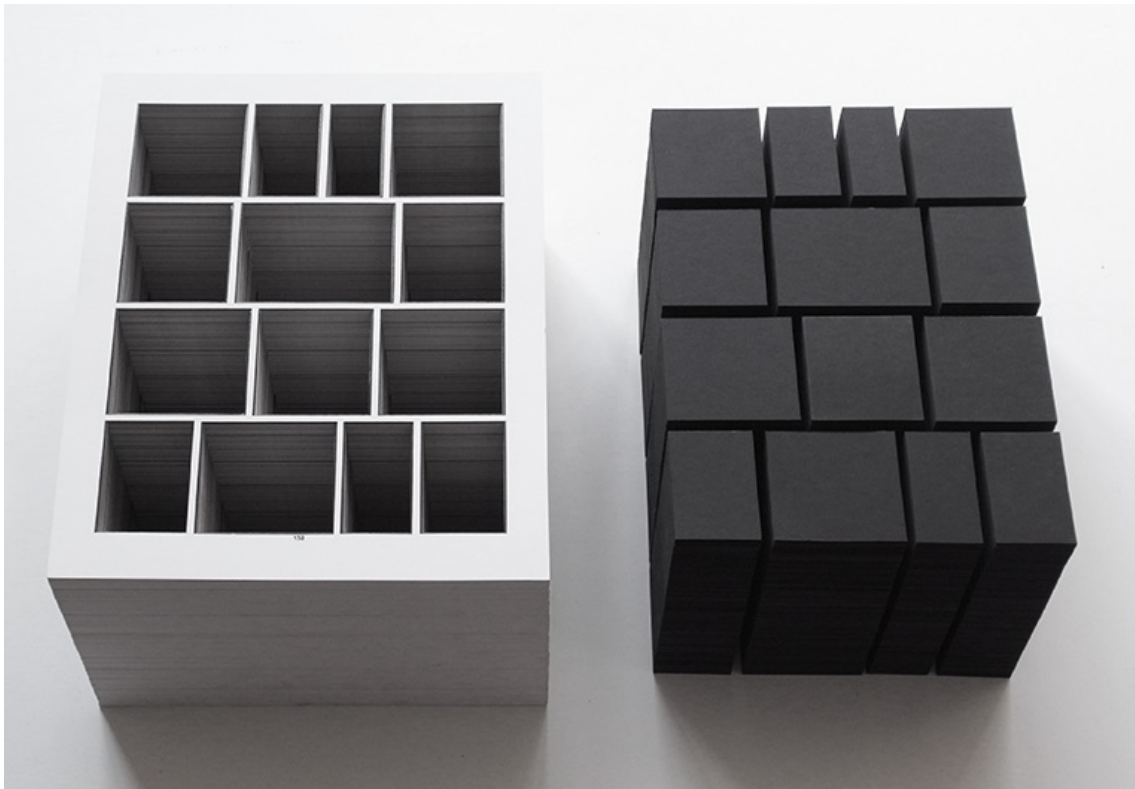
30 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

31 Manara, Milo, *Fone, Fierro. Extra Almanaque 1986*, Buenos Aires, Ediciones de La Urraca, 1985.

32 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

paradoja para mí es un invento Occidental para ocultar que no sabemos nada y que somos limitados [risas].³³

La reflexión acerca de los *límites*, de la *imposibilidad* de conocer la totalidad de un hecho o sistema y de las *paradojas de lo cotidiano*, se observa claramente en las propuestas del artista. Y Vitaliti avanza más lejos todavía con instalaciones que invaden el espacio, como #134, #141 o #121, obra esta última desarrollada en el año 2015. El artista toma cajas de cartón, cartelería y revistas de la sección de historietas de la librería bonaerense de La Catedral. Las presenta de forma caótica y desordenada, creando un contraste irónico con carteles que piden a la clientela que no mezcle los cómics.



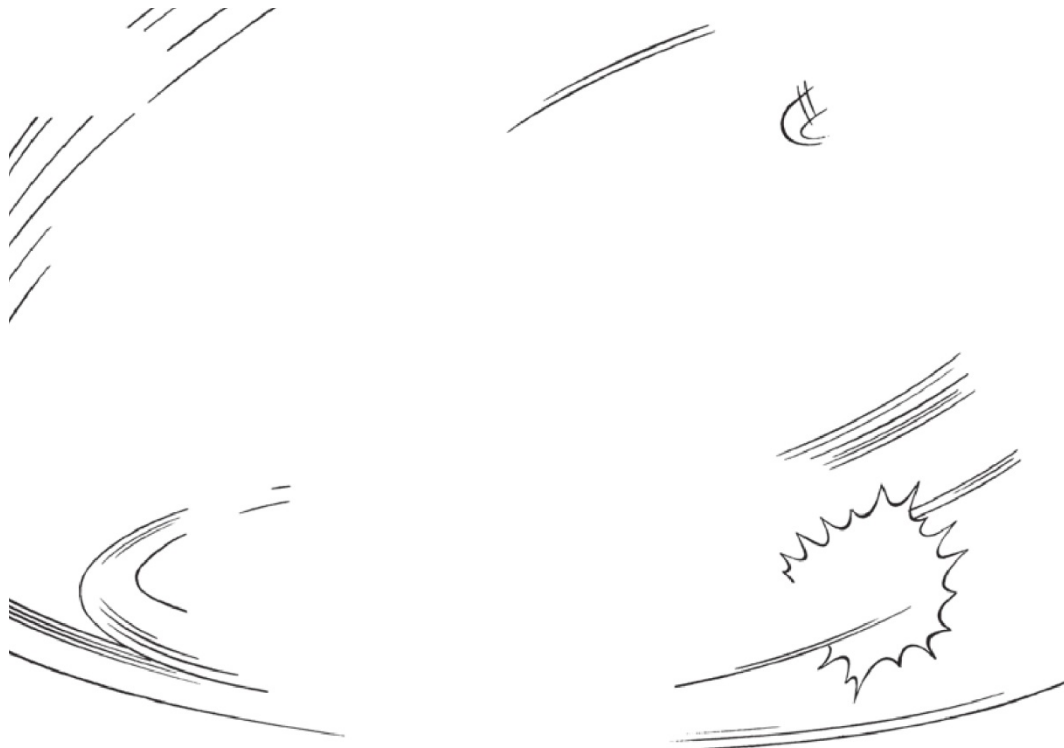
Conexiones entre ámbito de exhibición y editorial

Además de lo definido, el discurso estético de Vitaliti manifiesta de forma directa la importancia que tiene el formato para un medio de masas como la historieta. En este sentido, el artista plantea su predilección por trabajar con uno concreto: el *comic-book*. La utilización del mismo es otra de las herramientas físicas que permiten la plasmación de su trabajo conceptual, creando así libros (*comic-books*) de artista. Históricamente, la edición de estas propuestas artísticas se extiende en los años sesenta, un momento en el que, como hemos comentado líneas arriba, el arte conceptual establece sus cimientos. Aparece como una opción más para huir de los “mecanismos establecidos en el mercado del arte oficial” (Haro González, 07/2013: 43). Lucy Lippard (1985: 28) lo define como “una obra de arte en sí misma, concebida específicamente para el formato libro [...]”. Puede ser visual, verbal o visual/verbal”.³⁴ El libro de artista vinculado a la historieta

³³ Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

³⁴ En inglés en el original (traducción propia): “work of art on its own, conceived specifically for the book form [...]. It can be visual, verbal, or visual/verbal”.

tiene muchos referentes contemporáneos. Entre ellos se encuentra *TNT en Amérique* (2002), producción muy representativa del trabajo de Jochen Gerner.³⁵ El artista cubrió con tinta negra las páginas de ediciones antiguas de *Tintín en América* para resaltar ciertas palabras del texto original, que acompañó de aportaciones propias. El autor buscaba mostrar lo subyacente: detrás de la riqueza y la belleza de la línea clara de Hergé o de la sociedad americana, se esconden la violencia y numerosos problemas por resolver. Además, “indirectamente logra otro resultado: poner al descubierto la estructura del lenguaje del cómic” (Daures, 06/2010).³⁶ Algo similar consigue de nuevo



Vitaliti en *Líneas cinéticas* (2009, Imagen 5). Se trata del primero de los tres libros editados por Save As... Publications,³⁷ en los que utiliza la misma técnica: aislar determinados elementos del lenguaje del tebeo, para hacer consciente al lector de la relevancia estética y narrativa de este. La propuesta inicial:

podría haber sido realmente obra gráfica de otras dimensiones. Lo que tiene el libro es que uno sigue respetando dicho formato y, la desaparición del resto de las imágenes, creo que termina hablando más de ese sentido de vacío. La versatilidad que tiene el arte contemporáneo permite que puedas pensar en esto como un póster o una habitación plagada de líneas cinéticas. Es un ejercicio que tiene más bien que ver con el mercado. Siendo libro que empieza y termina quedándose en la parte esencial del cómic que es la publicación. Tiene, eso sí, su planteamiento propio: es un libro de artista y está catalogado de esa forma.

La huella de la historieta se observa también en la segunda obra de la trilogía concebida por el autor, *Didascalias* (2011). Lo hace más allá del propio planteamiento del contenido o del formato elegido, ya que el artista piensa en este caso en la producción: “como una partitura, porque lo he leído en público. Como si fuera algo reiterativo y ese

35 Gerner, Jochen, *TNT en Amérique*, París, l'Ampoule, 2002.

36 En francés en el original (traducción propia): “atteint indirectement un autre résultat: la mise à nu de la structure du langage de la bande dessinée”.

37 Página web oficial: <http://www.saveaspublications.net/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

pasar página, que es muy de cómic también. El pulso, que entiendo de manera musical, ese qué va a pasar después”. Completa la trilogía *Fondos*, editado un año después. “Si la primera obra trataba sobre movimiento y la segunda acerca del tiempo”,³⁸ en este caso el objetivo es el espacio. Los personajes se eliminan y los fondos se completan de manera digital, para convertir al contexto en el centro de la narración. La propuesta se podía desplegar además como si de un póster se tratase, llevando más lejos el planteamiento editorial [Imagen 6].

Hablamos en todo caso de piezas que suponen una “expansión” de la “edición de artista”, como define Gloria Picazo (2017) la producción editorial de creadores entre los que se encuentra Francesc Ruiz. Durante su residencia en la Casa de Velázquez en Madrid entre octubre y noviembre de 2018, Martín Vitaliti realizó un proyecto en el que



puso sobre la mesa también la idea del formato expandido: *Action Comics (Détournement)*. El artista realizó:

una investigación sobre originales que se encuentran en mercados de subastas. **Los localicé y busqué la publicación de la que salían.** Existen un montón de variantes que sufren los originales, me he enterado de muchísimos relatos que tienen que ver con la censura a los originales, cambios en su texto, recortes, contrabando... ¿cuál es el verdadero original? ¿Dónde está la verdad?³⁹

Dicha indagación dio como resultado siete obras que contienen catorce páginas de historieta originales, además de siete planchas de impresión. Vitaliti desarrolló asimismo una publicación que fue editada por ferranElOtro y distribuida por comercios

38 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

39 *Ibidem*.

especializados en cómic.⁴⁰ Fue impresa en color azul y contó con una tirada de doscientos ejemplares [Imágenes 7 y 8]. Para el nuevo *comic-book*, el artista realizó un proceso de modificación de los originales que había encontrado, devolviendo al cómic su esencia de producto de consumo.

Se trata de un proyecto en el que la historieta como medio encaja a la perfección por la dicotomía existente entre el original y la producción final de carácter masivo. Los



originales se han convertido en las últimas décadas en uno de los elementos que más claramente han penetrado en museos y galerías. Como destaca Asier Mensuro (2018: 414): “en las exposiciones sobre el noveno arte se deben tener en cuenta las especificidades del lenguaje del cómic a la hora de exponerlo y, a su vez, ser consciente de que el original de cómic deviene en un objeto distinto al ser expuesto”, es decir, “deja de ser un objeto para ser impreso y se convierte en un objeto para ser contemplado”. Los originales configuran, incluso, un mercado de venta propio. Cuando pasan a convertirse en un *comic-book*, una revista o un libro, pierden la idea de la contemplación de la que habla Mensuro y dejan tras de sí mucho del contenido que, desde el prisma del objeto de exhibición, habían aportado sus guionistas y dibujantes. Todo ello “se queda al margen. [El objetivo es] Visualizar esa información y entender que el cómic siempre tuvo esa problemática: lo que vemos en la publicación no siempre es el original”.⁴¹

De forma “expansiva” entiende también Vitaliti el proyecto *Ampo* (2020), en el que vuelve a trabajar para el Festival de Fumetto de Lucerna. Lo hace a través de un clásico de la historieta argentina y del cómic internacional: *El Eternauta*, serie creada en los años cincuenta por el guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco

40 Página web oficial de la editorial: <http://www.ferranelotrostudio.com/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

41 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.



Solano López.⁴² La trama se centra en una invasión extraterrestre que utiliza como arma inicial para exterminar a la población una mortífera tormenta de nieve. En cuanto un copo toca la piel de una persona, esta muere automáticamente. El relato tiene numerosas lecturas y se constituye como una metáfora sobre aspectos entre los que se encuentra la invisibilidad del poder (los alienígenas que controlan la invasión nunca llegan a aparecer directamente) o la necesidad de la resistencia colectiva (el héroe del relato es en verdad un

grupo de supervivientes). Cuando Vitaliti recuerda la lectura de esta historia siendo un niño, piensa destacadamente en “el concepto de la nieve”, a partir del que se plantea crear una nueva metáfora al:

aislar cada copo, como hice en *Líneas cinéticas*. Como lector, las cosas se perciben a través de la nieve, mediante un manto que cae, y esa es un poco la idea de poder y resistencia: entender cómo los cuerpos resisten finalmente a dicha forma.⁴³

Si en los libros anteriores el movimiento, el tiempo y el espacio de la historieta se hacían *visibles* al lector a través del borrado del resto de elementos, en este caso una parte concreta de la trama adquiere todo el protagonismo. La elección resulta interesante no sólo por la importancia narrativa de la nieve en *El Eternauta* sino por la dificultad técnica que supone elegir un elemento de color blanco, al que dan sentido los personajes o los fondos de la historia sobre los que se posa. Eliminarlos supone apostar estéticamente por un blanco sobre blanco, el de la nieve encima del papel. Tan solo el reflejo de la luz va a permitir apreciar el contraste entre ambos tonos, “por esa idea de que el poder ejerce más fuerza cuando no se le ve”.⁴⁴ Inicialmente, en una pared de unos diez metros de largo, se expondrán todas las páginas, siguiendo la idea expansiva que el autor había contemplado en *Fondos* [Imagen 9]. A partir de ahí, se plantea una publicación a modo de libro de artista o libro-ensayo que editaría Ediciones Marmotilla. Esta propuesta entraría así desde el circuito de exhibición hasta el editorial, compartiendo espacio con las reediciones de *El Eternauta* que continúan vendiéndose en multitud de librerías, existiendo algunas muy actuales, como la desarrollada por Norma Editorial en 2018.

A modo de reflexión final: el “espacio intermedio”

La producción de Vitaliti se caracteriza, de esta forma, por situarse en ámbitos de cruce: entre la exhibición museística y el entorno editorial; entre las galerías y las tiendas de cómic, en el camino intermedio que configura la intersección producida desde las artes

42 Concretamente, Vitaliti trabaja sobre la edición: Oesterheld, Héctor Germán y Solano López (2011), Francisco, *El Eternauta*, Barcelona, RM Verlag.

La obra formará parte de la exposición *El Eternauta: From There to Then*, con comisariado de Jana Jakoubec para la galería B74 Raum für Kunst. Compartirá protagonismo con las obras de Alberto Breccia y Un Faulduo. Los dos autores trabajarán también sobre *El Eternauta*.

43 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

44 *Ibidem*.

plásticas hasta la historieta. De la página y la viñeta a la escena artística post conceptual. “Cuando hablamos de que hay *una pata en un lugar y otra pata en otro*, en verdad estamos nombrando un lugar, casi se diría, *emancipatorio* [...], un lugar intermedio que, como todos los lugares intermedios, siempre va a existir”.⁴⁵

Este espacio supone la ruptura de la “línea real o imaginaria que separa dos terrenos, dos países, dos territorios”. De los límites, según define la Real Academia Española.⁴⁶ Confines de difusión, exhibición, público o creación. De manera que:

El concepto de intermedio replantea la misma noción de espacio, por su carencia de materialidad [...]. Esa dimensión desconocida representa no obstante un territorio importante, totalmente inexplorado y en el cual se desarrollan muchos procesos que han quedado excluidos (Capellà Miternique, 2015: 45).

Un espacio “en cierta manera incierto, curioso e incómodo”, en el que puede aparecer “la imaginación, para hacer fluir las no estructuraciones. Un lugar donde se puedan entrecruzar distintos valores de ese sistema y de, por ejemplo, las diferentes *traducciones* que plantea el cómic”.⁴⁷ Podemos observar a los sistemas desde dentro, formar parte de los mismos o quedar cegados por nuestra total inmersión. Es posible relacionarnos con ellos, tratar de destruirlos, de modificarlos o de pasar por encima. O podemos intentar ampliar el prisma y realizar una mirada exterior. Vitaliti opta por el último enfoque y toma las piezas del sistema como si de un rompecabezas se tratase. Cambia los componentes y nos devuelve obras a las que aporta una falsa sensación de orden desde su propio título. Una numeración que recuerda al universo del *comic-book*. Hace obvio lo invisible y consigue que nos riamos del descubrimiento. Rompe nuestra idea de lo cotidiano a través del mismo material que hace posible la historieta: el papel. *Collage*, escultura e instalaciones se entremezclan en una producción en la que el formato grapa está también muy presente. En un momento en el que el sistema del arte se abre de manera más fluida que nunca a las viñetas, Vitaliti cuestiona la noción de original o de obra pensada para su contemplación por parte del espectador. Descubre el contraste entre lo que buscan cubo blanco y mercado y las posibilidades infinitas de conocimiento que ofrece el cómic. Plantea *problemas* que incomodan y fascinan a partes iguales.

Bibliografía

Arroyo Fernández, María Dolores (04/2012): “Iconos del cómic y pintura contemporánea: un estudio de relatos convergentes”, en *Arte y Ciudad - Revista de Investigación*, 1, pp. 119-148.

Capellà Miternique, Hugo (2015): “El intermedio es marginal”, en Juan Ramón de la Riva Fernández, Paloma Ibarra Benlloch, Raquel Montorio Llovería y Marcos Rodrigues (eds.), *Análisis espacial y representación geográfica: innovación y aplicación*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2015.

45 *Ibidem*.

46 Primera acepción de la palabra, disponible en: <https://dle.rae.es/!%C3%ADmite?m=form> (fecha de consulta: 20/05/2020).

47 Entrevista a Martín Vitaliti, realizada a través de *skype* el 02/03/2020.

Daures, Pilau (06/2010): “*TNT en Amérique: une radiographie de la bande dessinée*”, en *du9*, https://www.du9.org/dossier/tnt-en-amerique-une-radiographie/#footnote_1_2598 (fecha de consulta: 20/05/2020).

De la Fuente González, Miguel Ángel (1997-1998): “Las funciones de los títulos en la descodificación lectora”, en *Tabanque: Revista pedagógica*, 12-13, pp. 185-201.

Fernández Zapata, Laura (06/2015): “Ahora Baldessari dice que pintar está bien: Ochenta y tres años de variaciones sobre la pintura”, en *elRespirador*, 2, pp. 42-61.

Haro González, Salvador (07/2013): “Edward Ruscha y el libro de artista. El nacimiento de un nuevo paradigma”, en Crespo Fajardo, José L. (coord.), *Estudios sobre arte actual*, 1, Málaga, Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga, pp. 43-62.

Jové, Antoni (06/2009): “Entrevista al artista Francesc Ruiz con motivo de su exposición en La Panera”, en *ACA Digital*, 7, <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=207> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Lalueta, Inés (2012), “Dibujar con sal por Noa Lidor”: *Metalocus*, <https://www.metalocus.es/es/noticias/dibujar-con-sal-por-noa-lidor> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Lippard, Lucy (1985): “The Artists` Book Goes Public”, en Joan Lyons (ed.), *Artists` Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, Rochester (Nueva York), Visual Studies Workshop Press, pp. 28-31.

Mensuro, Asier (2018): “¿Cómo exponer el cómic en el museo?”, en Julio A. Gracia Lana y Ana Asión Suñer (coords.), *Nuevas visiones sobre el cómic. Un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp. 405-414.

Nazario y Francesc Ruiz (2016): “Memorias de la Plaza Real. Una conversación entre Nazario y Francesc Ruiz”, en *El Estado Mental*, <https://elestadomental.com/especiales/el-mes-del-arte/memorias-de-la-plaza-real> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Picazo, Gloria (2017): “Ediciones de artista: La edición expandida y los retos de cómo exponerla”, en *SOBRE: Prácticas artísticas y políticas de la edición*, 3, 2017, pp. 104-110.

Prada, Juan Martín (2001): *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*, Madrid, Editorial Fundamentos.

Royo Tarancón, Héctor (03/2019): “Desvelando el tiempo. Martín Vitaliti y la soledad secuencial”, en *Revista de investigación en artes visuales*, 4, pp. 17-31.

Ruiz, Francesc (2014): “Jochen Gerner: Material Impreso” [Hoja de sala], etHALL. Dibujo Contemporáneo.

Ruiz, Francesc (13/12/2017): “Cómic de exposición”, en *El País*, https://elpais.com/cultura/2017/12/06/babelia/1512582359_335705.html (fecha de consulta: 20/05/2020).

Sánchez Oms, Manuel (12/2007), “Collage: Un fenómeno histórico del arte del siglo XX”, en *AACA Digital*, 1, <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=55> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Serrano Vidal, Alicia (2013): “Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI”, en Crespo Fajardo, José L. (coord.), *Estéticas del Media Art*, Málaga, Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga, pp. 15-36.

Torres, David G. (13/01/2012): “Francesc Ruiz, Warburg y el cómic”, en *El Cultural*, <https://elcultural.com/Francesc-Ruiz-Warburg-y-el-comic> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Trabado Cabado, José Manuel (2019): “Del quiosco al museo o cómo nace la conciencia de autor”, en José Manuel Trabado Cabado (ed.), *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)*, León, Universidad de León y EOLAS Ediciones, pp. 11-38.

Trias, Olivier (invierno 2013-2014): “Jochen Gerner”, en *Kiblink*, 47, p. 15.

Turnes, Pablo (14/06/2017): “Entre la desorientación y la emancipación. Entrevista con Martín Vitaliti”, en *Revista Kamandi*, <http://www.revistakamandi.com/2017/06/14/entre-la-desorientacion-y-la-emancipacion-entrevista-con-martin-vitaliti/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Vargas, Herom y De Souza, Luciano (septiembre/diciembre de 2011): “A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais”, en *Revista Comunicação Midiática*, v. 6, 3, São Paulo, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, pp. 51-70.

Varillas, Rubén (2013), “Martín Vitaliti y la viñeta como objeto artístico”, en VV. AA., *En el fondo, nada ha cambiado...* [Catálogo de exposición], Madrid, Museo ABC.

Villalba, José, Castillo, Carmen y Cuervo, Alfredo (2017): “La pasta de papel como material de creación artística”, en *Arte, Individuo y Sociedad*, Madrid, Ediciones Complutense, pp. 195-210.

Wright Carr, David Charles (2007), “La hipótesis Sapir-Whorf. Una evaluación crítica”, en *Caleidoscopio: revista semestral de ciencias sociales y humanidades*, 7, pp. 7-26, <https://revistas.uaa.mx/index.php/caleidoscopio/article/view/369/347> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Libros de artista, cómics y páginas web oficiales

Diccionario de la lengua española, <https://dle.rae.es/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Gerner, Jochen (2002), *TNT en Amérique*, París, l'Ampoule.

Oesterheld, Héctor Germán y Solano López, Francisco (2011), *El Eternauta*, Barcelona, RM Verlag.

Oesterheld, Héctor Germán y Solano López, Francisco (2018), *El Eternauta. Edición remasterizada*, Barcelona, Norma Editorial.

Página web oficial de Francesc Ruiz <http://francescruiz.com/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Página web oficial de Ilan Manouach: <https://ilanmanouach.com/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Página web oficial de Jochen Gerner: <https://www.jochengerner.com/> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Página web oficial de Jorge Macchi,
<https://www.jorgemacchi.com> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Página web oficial de Martín Vitaliti:
<http://www.martinvitaliti.net> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Página web oficial de Un Faulduo, Colectivo de investigación y experimentación alrededor del campo de la historieta, <http://www.unfaulduo.com> (fecha de consulta: 20/05/2020).

Vitaliti, Martín, *Líneas cinéticas* (2009), Save As... Publications.

Vitaliti, Martín, *Didascalías* (2011), Save As... Publications.

Vitaliti, Martín, *Fondos* (2012), Save As... Publications.