

**Universidad de Costa Rica**

**Facultad de Bellas Artes**

**Escuela de artes plásticas**

**"La cultura gráfica popular de los años 80 en  
Estados Unidos"**

**Representación artística de la gráfica popular estadounidense  
usando referentes del arte pop.**

Sustentante:

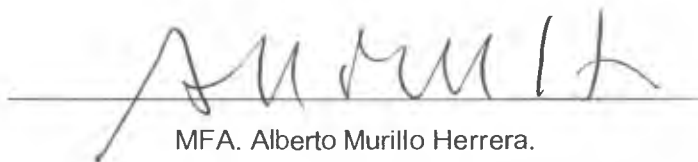
Carlos Llobet Montealegre

Dirigido por:

Olger Arias

Agosto de 2016

Este proyecto de Graduación fue aprobado en la sesión del Tribunal Examinador celebrada el día 13 de Julio del 2016 en la Universidad de Costa Rica como requisito parcial para optar al grado de Licenciatura en Artes Plásticas con Énfasis en Grabado.



MFA. Alberto Murillo Herrera.



MAV. Olger Arias Rodríguez.



MFA. Luis Paulino Delgado Jiménez.



Doctor Francisco Hernandez Chavarria.



Master Eugenio Murillo Fuentes.



Bach. Carlos Lobet Montealegre.

## **Dedicatoria**

Este trabajo esta dedicado a mis hermanas por el apoyo que me han dado durante los años. A mi madre la cual no se encuentra con nosotros pero siempre va a estar en mi corazón.

## **Agradecimientos:**

Ivette Guier Serrano.

María del Carmen Montealegre Aguilar

Francisco Hernández Chavarría

José Ángel Ortiz Cubero

María José da Luz

Ibux Sanchez Villalobos

-Índice

- Introducción.

-Capítulo 1: Inicios del Arte Pop

-1.1. Movimientos y tendencias en la segunda mitad del siglo XX.

- 1. 2. La cultura popular Estadounidense como referente artístico.

- 1.3. La historieta gráfica en la obra de los principales artistas del "Pop Art".

-Capítulo II: Estética de las caricaturas estadounidenses de la década de 1980.

-2.1. Un Repaso por las principales historietas gráficas estadounidense y sus repercusiones culturales.

-2. 2. Las series animadas y la comercialización de la imagen a partir del juguete

-2.3. Carácter estético y función de las principales series animadas de los años 80.

-Capitulo 3: Representación de la gráfica pop estadounidense: del animado a la iconografía de los 80.

3.1. Relación visual entre las series animadas seleccionadas y la justificación de los personajes empleados en las obras.

3.2. Casete como soporte para la representación de los personajes.

3.3 Descripción de las técnicas usadas para la elaboración de las piezas.

Conclusión

Bibliografía

### **-Introducción:**

Uno de los placeres más grandes de cualquier niño o niña que creció en la década de los años 80 fue sentarse frente al televisor y pasar horas viendo sus series animadas favoritas. Luego salir y jugar con los juguetes relacionados con esos programas, creando sus propias historias y estimulando su imaginación con las diferentes posibilidades que estos podían darle.

Este proyecto se enfocará en la cultura gráfica popular de la década de 1980, específicamente en las series animadas. Estas tuvieron un gran impacto en la cultura popular de la época en cuanto a la estética y en cómo influyó a generaciones posteriores. Mucha de la cultura popular actual, en una gran parte está basada en la nostalgia, esto se puede ver en las propiedades intelectuales de los años 80 que están volviendo; desde "Las Tortugas Ninja", "He-Man", "Transformers" y "G.I. Joe", entre muchas otras. Por otro lado, también sucede que los niños que crecieron con estas series, ahora están en sus treinta o cuarentas y desean llevar estas propiedades a un público joven que todavía no las conocen. Al final resulta ser un ciclo en donde lo viejo vuelve a ser novedoso para las nuevas generaciones.

Por la gran cantidad de series animadas producidas en esa época, solo se seleccionaron tres caricaturas. El criterio para su selección está basado en diversidad de temas de las series, su originalidad, diseño estético de los personajes y su línea de juguetes; que es muy característica, ya que fue en esa década cuando se comenzó a crear programación animada para la televisión, con la meta exclusiva de venderle juguetes a los niños. Fue tal la relación entre ambas, que en muchos casos no se sabía cual fue primero, si los juguetes o la serie animada. Con el tiempo algunas de las series formaron parte de la cultura popular estadounidense.

Al tratar con temas de la cultura popular, es casi inevitable usar al Arte Pop como base conceptual para las obras; pues una de las principales características de este movimiento, fue elevar objetos de consumo masivo a un nivel de arte. Con este proyecto la intención es realizar obras de arte con las caricaturas animadas de década de los 1980 usando un objeto emblemático de la década como soporte. Esto se va a alcanzar mediante la asimilación de las técnicas de reproducción del *Pop Art*, al igual que la intervención pictórica de objetos producidos en masa.

El objeto escogido es la cinta de audio compacta o casete. A pesar de que se seleccionó solo como soporte, este artículo tuvo gran importancia en la cultura popular de su época.

## **-Capítulo 1: Inicios del Arte Pop**

### **-1.1. Movimientos y tendencias en la segunda mitad del siglo XX.**

El expresionismo abstracto fue el primer movimiento artístico de vanguardia nacido en los Estados Unidos cuyo auge se dio en las décadas de los 1940 y 1950 con artistas como Jackson Pollock, Mark Rothko y Willem de Kooning. Se caracterizó por brochazos espontáneos, chorros derramados y salpicaduras de pintura o grandes superficies monocromas, para crear manchas y figuras. Ese movimiento era introspectivo: la intención del artista era mostrar sus ideas sobre filosofía, espiritualidad, el inconsciente y la mente, y fue fuertemente influenciado por la idea surrealista de que el arte debería venir del subconsciente. (Johnson, 2011, 21)

Para los años 60 el expresionismo abstracto se había convertido el *status quo* y muchos artistas estaban buscando formas para salir de esa situación y la respuesta desencadenó en dos vertientes, minimalismo y el arte pop. Ambos rechazaban las convenciones estéticas del momento, apartándose del concepto de originalidad del artista.



El minimalismo se enfocaba en destilar las figuras en sus formas y colores más básicos, mientras que el arte pop se concentró en seleccionar una temática más banal y de un estatus artístico más bajo, como fueron: las tiras cómicas, imágenes publicitarias y los medios de comunicación masivos, entre otros. Esta corriente artística se enfila más para la propuesta plástica que se propone en este proyecto ; ya que, por la temática de medios de comunicación masiva, en específico las series animadas, las técnicas de producción como la serigrafía y objetos de producción masiva, como las cintas de audio se alinean más con el movimiento Pop.(Flynn, 2011, 28)

## - 1. 2. La cultura popular Estadounidense como referente artístico.

Después de la Segunda Guerra Mundial hubo un auge en la economía de los Estados Unidos. Esto llevó al desarrollo de un ideal llamado el "sueño americano", el cual consiste en la creencia de igualdad de oportunidades y de que si se trabaja con esmero se puede mejorar económicamente.

Conforme el estilo de vida fue mejorando, las compañías que manufacturaban bienes de consumo comenzaron a mercadear sus productos masivamente, ya sea por el periódico, revistas o por catálogo. Muchos productos fueron tan exitosos en su mercadeo que pasaron a ser del parte de la vida diaria el estadounidense, por ejemplo Coca-Cola. Con la incursión de la radio, la televisión y el cine, las personalidades de estos medios comenzaron a volverse cada vez más populares, esto llevó al fenómeno que conocemos hoy como "celebridades mediáticas". El público en general cada ve quería saber más sobre los famosos y con el tiempo

surgieron revistas dedicadas completamente a la vida de los actores del cine y la televisión.

Artistas como Andy Warhol, aprovecharon este fenómeno de la imagen mediática tan arraigada en la cultura popular para desarrollar sus obras; por ejemplo, en su serie de sopas Campbell's y las cajas de Brillo, elevó estos artículos de uso diario al estatus de obras de arte. Uno de los lenguajes que usó Warhol fue la repetición serigráfica, al colocar las imágenes de estos elementos de forma repetitiva, quiso exponerlos como si fueran productos en los anaqueles de súper mercado.



**Fig. 1.1-** "Latas de sopa Campbell's". Andy Warhol 1962. Pintura en 32 lienzos, 50.8 x 40.6 cm cada uno. El uso de la misma imagen con variaciones de color y fondo la cual es una característica de las obras de este proyecto.



**Fig1.2-** " Marilyn" Andy Warhol" 1967. Serigrafía sobre papel. El uso de la misma imagen con variación de colores y fondo.

El culto a las celebridades también fue un tema recurrente de Andy Warhol; para él los actores y cantantes famosos eran personas que el público en general admiraba y hasta veneraba. En tal sentido Marilyn Monroe y Elvis Presley habían sido promocionados como productos para el consumo masivo, y por lo tanto estuvieron en la obra de este artista. También recurrió a los medios gráficos para producir obras utilizando las imágenes de periódicos, esto se puede ejemplificar en su serie de choques.(Hunter y Jacobus, 1974, 351).

Robert Rauschenberg es otro artista de este movimiento; quien utilizó objetos tridimensionales de productos fabricados en masa para crear algunas de sus obras; como por ejemplo "Coca-Cola Plan", realizado con botellas de esta bebida.

- 1.3. La historieta gráfica en la obra de los principales artistas del "Pop Art".

Roy Lichtenstein fue el artista del arte Pop, más emblemático en el uso de la estética de las tiras cómicas de la época. Empleó y emuló en sus obras muchos elementos característicos de los métodos de reproducción litográfica industrial.

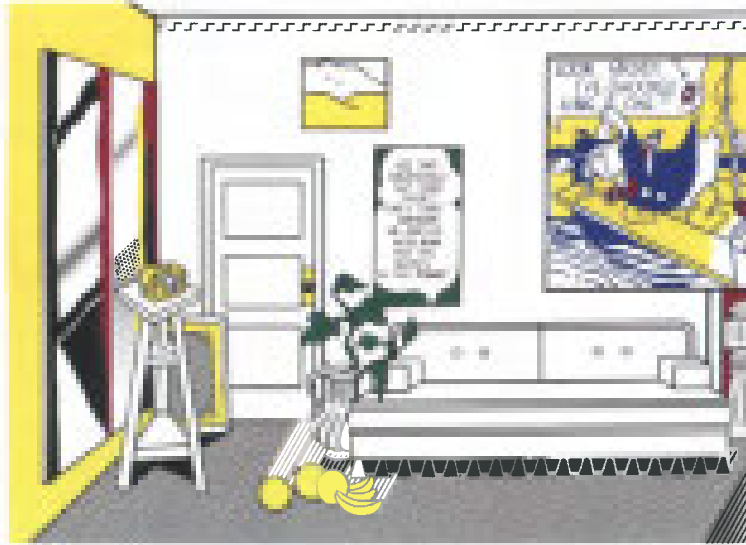
Algunas de sus obras se basan en copias de viñetas de comics, como por ejemplo, "Secret Heart # 83".

Su técnica se caracteriza por el uso de líneas negras para delimitar colores brillantes, y los tonos medios los logró mediante el empleo de los puntos "Benday" y tramas de línea, tal como era empleado en la imprenta de la época.



**Fig. 1.3-** "Drowning Girl". Roy Lichtenstein 1963. Pintura sobre lienzo y "Sacred Heart #83". DC Comics 1962. El uso que le dio Lichtenstein a la gráfica de los tiras cómicas para crear sus obras.

En esta obra emblemática se percibe con claridad ese ejemplo de líneas negras para delimitar colores. También es característica de este artista la inclusión de burbujas de texto o en onomatopeyas, tal como se estila en el *comic*. (Francis y Foster, 2010, 85).

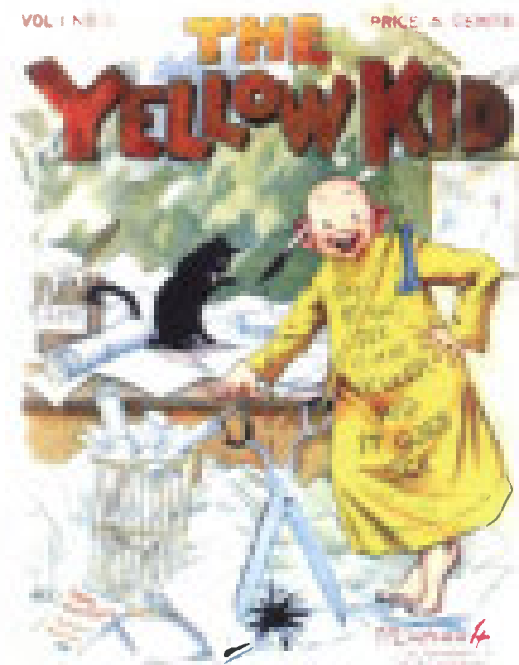


**Fig. 1.4** -"The Artist Studio No.1" Roy Lichtenstein 1973. Pintura sobre lienzo. Se aprecia la interpretación de los puntos Ben-Day , colores brillantes y líneas negras para delimitar el color.

## **-Capítulo 2: Estética de las caricaturas estadounidenses de la década de 1980**

### **-2.1. Un Repaso por las principales historietas gráficas estadounidense y sus repercusiones culturales.**

Las tiras cómicas en Estados Unidos se remontan a finales de siglo 19 con "Yellow Kid"(1895), la cual fue publicada en los periódicos de todo el país y vale hacer la acotación, lo que eventualmente que originó el término amarillista en la prensa. Le siguieron tiras como "The Katzenjammer Kids" (1897). En los años 1920 surgieron tiras cómicas con historias que se podían seguir de semana a semana, entre ellos estaba "Buck Rogers"(1928), "Tarzan" (1928) y "Flash Gordon" (1934). Años después se comenzaron a recopilar las tiras en revistas, lo que marcó el comienzo de los *comics* como los conocemos hoy.

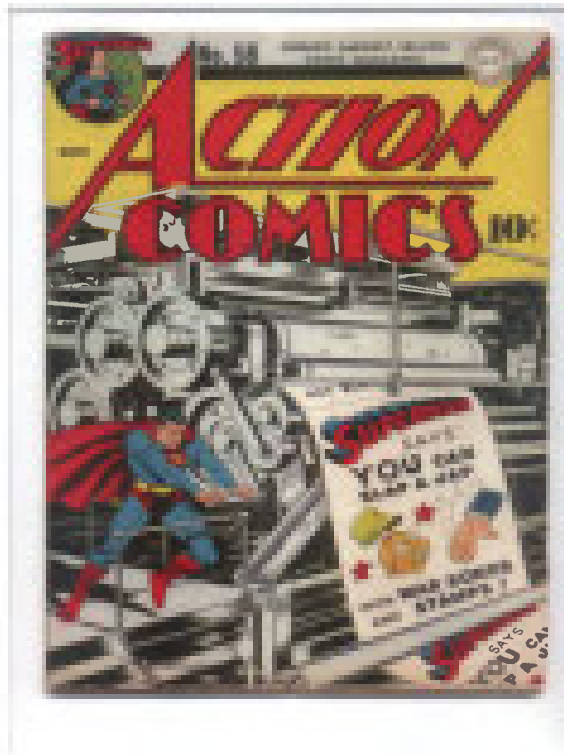


**Fig. 2.1-** "Yellow Kid" (1895). Richard Felton Outcault. La primera tira cómica norteamericana.



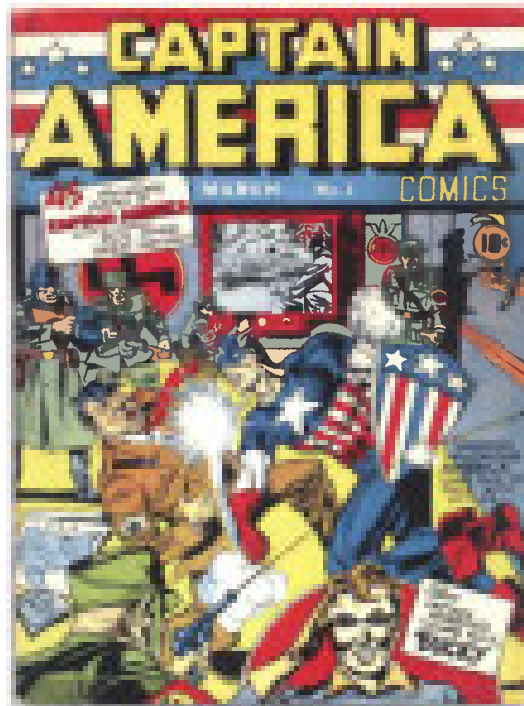
**Fig. 2.2-** "Buck Rogers" (1928). La primera tira cómica con una narrativa continua.

Las historietas norteamericanas tiene varios periodos estéticos y temáticos; cada uno con un momento característico. La era de oro de los comics está marcada con Súperman (1938) y la Segunda Guerra Mundial; aunque su auge tuvo fines propagandísticos, que llevaron a la creación de personajes tan icónicos como Superman, La Mujer Maravilla y El Capitán América.



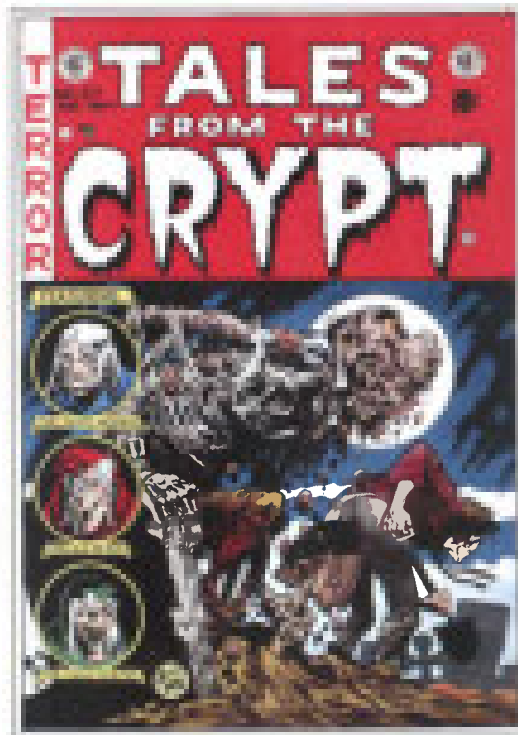
**Fig. 2.3-** " Action Comics" #58. Súper Man usado como propaganda para comprar bonos de guerra durante la segunda guerra mundial.





*Fig. 2.4-*"Capitán América" # 1. Timely Comics. Súper héroe creado para combatir a los Nazis durante la segunda guerra mundial.

Luego de la guerra, muchos de los soldados que regresaron se dedicaron a esa industria gráfica. Además del genero de súper héroes, en los años siguientes y posiblemente por la influencia que tuvo la guerra en ellos y la misma industria de los comics en Europa, comenzaron a salir historietas de terror, ciencia ficción y dramas dirigidas a los adultos más que a los niños.



**Fig. 2.5-** "Tales from the Crypt" Tira cómica, en la que se contaban distintas historias de el género de terror y contenía altos grados de violencia.

Sin embargo para contrarrestar la idea de que las tiras cómicas violentas estaban corrompiendo a la niñez, en 1954 la industria de los *comics* creó su propia regulación, a la cual solo sobrevivieron las historietas de súper héroes, de romance y juveniles, así se dio el inicio a la era de plata de las tiras cómicas. Esta fue caracterizada por el resurgimiento de los súper héroes de una forma más amigable para los niños.



Fig. 2.6- "Símbolo de el código del comic". Este símbolo se utilizaba para decirle al público que el comic que lo presentaba era apto para todo público.



**Fig. 2.7** - " Fantastic Four". Primer tira cómica que marcó la llegada de la era plateada de los *comics*.

En estos años Surgieron las dos compañías mas importantes de tiras cómicas: DC comics, que antes se llamó National comics, y Marvel comics, que surgió de Timely comics. Estas, junto con Archie comics perduran hasta nuestros días. El impacto que han tenido estas compañías sobre la cultura popular ha sido de gran importancia. A pesar de que los comics de siempre pertenecieron a una subcultura, fueron considerados parte de la cultura popular, en especial las tiras de súper héroes. Iconos como Superman, Batman, Capitán América y la mujer Maravilla se han infiltrado en otros medios de comunicación, como la radio, televisión y más recientemente en el cine.



**Fig. 2.8-** Tiras cómicas adaptadas a la televisión. "Superman" con George Reeves, "Batman" con Adam West y "La Mujer Maravilla" con Linda Carter.

Con la llegada de la televisión, mucha de la animación producida para el cine se trasladó a este medio. Varios estudios se dedicaron a hacer programación animada para el hogar tales como "Walter Lantz Studio", "Hanna-Barbera" y "Warner Bros"

## -2. 2. Las series animadas y la comercialización de la imagen a partir del juguete.

En los años setenta la animación estaba dominado por el estudio Hanna-Barbera, creadores de series como los Picapiedra, Scooby-Doo, Los Supersónicos, entre muchos otros. Por el presupuesto que manejaban por episodio, las animaciones eran muy crudas y los colores eran planos sin luz ni sombra y delimitados por una línea negra. Los fondos de las series eran pintados a mano y muchas de las veces se reciclaban para maximizar su uso. Estas técnicas de reusar recursos brindaron a los estudios la posibilidad de crear una amplia variedad de programas.

Aunque estas series eran enfocadas a los niños y niñas, con sus historias simples y colores brillantes, en cuanto a la estética de las series, no hubo un contraste entre cuál serie era para niños y la que era para niñas.

En los años 80 hubo un momento muy marcado en que las series animadas, tomaron un rumbo más comercial del que habían tenido en décadas anteriores. Hubo un cambio en la producción y enfoque dado a las series animadas, mejoró la calidad de animación, ya que contaban con mayores recursos. Sin embargo, muchas veces se recurrió a estudios de animación en el extranjero para mantenerse en presupuesto y programación. La calidad de la trama en los episodios se tornó aún más simple, pero esto se compensaba con la gran cantidad de mercadería que se relacionaba con dichas series.

Muchas de estas series ya contaban de una línea de juguetes. A veces primero estaban los juguetes y se creaba una historia al rededor de estos. En el caso de G.I. Joe, la cual fue una línea de juguetes de los años 60, con figuras de 12 pulgadas, pasó por tiras cómicas y finalmente en los años 80 se desarrollo una serie animada y recientemente la franquicia incursionó en el cine. Los "Transformers", fueron juguetes japoneses que se adaptaron para un público occidental años después de su creación original y también tuvieron su adaptación cinematográfica. En algunos casos se utilizaban personajes que pertenecían a las tiras cómicas para crear los programas, tal es el caso de las Tortugas Ninjas, He-Man (tomado de Conan el Bárbaro), entre otros.

La mayoría de las series animadas de los años 80 fueron concebidas como anuncios de 30 minutos para vender una serie de juguetes ligados al programa. Sin embargo esto no fue el caso en la década de los años 70 (Bernhardt, 2010, 7), en este tiempo la televisión dirigida a la niñez, estaba fuertemente regulada para que no fuera posible el mercadeo de productos. En gran medida fue exitoso, sin embargo, el gran auge económico que hubo en los primeros años de la década de 1980, promovió la desregularización de los programas infantiles, durante la administración de Ronald Reagan. A consecuencia de esto, muchos fabricantes de juguetes se asociaron con estudios de animación para crear programación dedicas completamente a la promoción de una línea de juguetes para niños y niñas. (Bernhardt, 2010, 10).

### -2.3. Carácter estético y función de las principales series animadas de los años 80.

Debido a la manera en que estas series animadas se mercadearon, se diferenció la estética según el producto se dirigiera a niños o niñas. Esto se dio para segmentar cada género de animación con su respectivo sexo. Por lo general los temas relacionados a la guerra, vehículos y ciencia eran para los niños. Las series para niñas contaban con temas muy distintos, en estas la temática trataba con la amistad, amor y magia.

Los programas enfocados a los niños tenían un enfoque belicoso, en donde las fuerzas del bien siempre se enfrentaban a las fuerzas del mal y el bien siempre salía triunfante. Estos dos bandos también están muy marcadas estéticamente, por lo general los "buenos" siempre tienen facciones heroicas y atractivas, mientras que los "villanos" eran monstruosos, desagradables y en algunos casos cobardes. En cuanto al color, los héroes siempre tienen colores brillantes y claros; por el otro lado, los "malos" se presentan con colores oscuros y y fríos. Esto ayudaba a diferenciar los héroes de los villanos.





*Fig. 2.9-* G.I. Joe, Transformers, MASK y ThunderCats. Series populares para niños. En su mayoría tienen una estética realista a pesar de ser del género de ciencia ficción y fantasía medieval.

En las series para las niñas, hubo más variedad en cuanto a la estética. Por un lado se empleó un estilo "tierno", con esto se quiere decir que los personajes no tenían proporciones realistas, sino eran con cabezas de gran tamaño, ojos grandes, extremidades cortas y voces agudas. Otra estética usada en las series para niñas fue el de usar personajes proporcionados de una manera mas realista, pero todos los personajes poseían facciones y proporciones atractivas e idealizadas. En cuanto a la paleta de color, los personajes principales siempre tenían colores brillantes y apastelados, con un gran dominio de los tonos rosa y fucsia. Los antagonistas, en muchos casos carecían completamente de color o tenían colores neutros y poco brillantes.



*Fig. 2.10-* "Strawberry Shortcake", "Care Bears", "My Little Pony" y "Jem" fueron series echas para niñas. Se caracterizan por sus personajes tiernos con proporciones poco realistas y colores pasteles.

### **-Capitulo 3: Representación de la gráfica pop estadounidense: del animado a la iconografía de los 80.**

#### **3.1. Relación visual entre las series animadas seleccionadas y la justificación de los personajes empleados en las obras.**

Las series que se emplearon para el desarrollo de las obras en este proyecto de graduación, se seleccionaron debido a sus diferencias estéticas e influencia en la cultura popular de la época; además fueron producidas para la promoción de juguetes y otras mercancías; éstas son: "Las Tortugas Ninja", " He-Man" y " Los Transformers".

Al comparar los diferentes tipos de series animadas producidas en los años 80 se encuentran ciertas temáticas recurrentes como la lucha entre el bien y el mal, la amistad y el sentido de deber pero también hay muchas diferencias entre las tres.

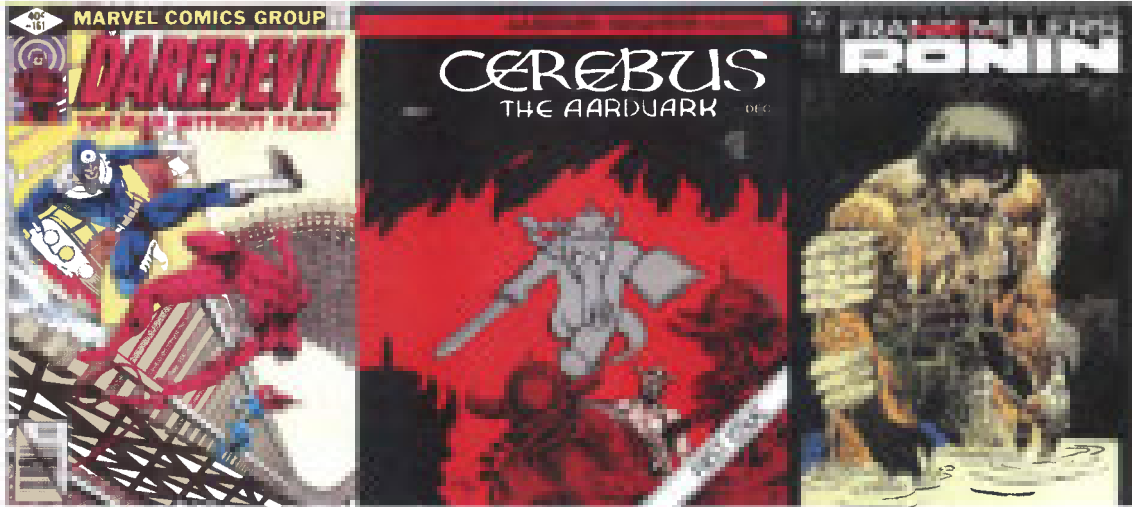
Las "Tortugas Ninjas", "He-Man" continuaron esta tradición de usar seres mixtos para contar historias. Sin embargo, no tiene un origen divino, ni sobre humano como lo fue en la antigüedad. En el caso de las "Tortugas Ninja", su inepción y la de todos los personajes mutantes fue consecuencia de la ciencia, al ser expuestos a unos químicos que los transformaron en las criaturas híbridas. Al ser una serie con influencia de ciencia ficción, muchos de los otros personajes mutantes provienen del espacio exterior e incluso de otras dimensiones. A pesar de que la ciencia tiene una gran parte en el trasfondo de la narrativa, en esta serie animada se juntan un gran número de influencias de fantasía medieval oriental y occidental, creando un pastiche de estéticas dentro de la serie.

Al presentar a los protagonistas como personajes no atractivos físicamente, rompe con el convencionalismo de que los protagonistas tienen que ser atractivos, pues una buena apariencia física refleja bondad y la fealdad representan maldad.

Los creadores de las tortugas ninjas (Kevin Eastman y Peter Laird) se basaron en varias influencias para crear los personajes. La primera fue el comic "Daredevil" de Marvel comics escrito por Frank Miller, que trata de un abogado ciego que en las noches lucha contra el crimen. Otro antecedente fue el *comic* "Ronin" escrito por Miller fue "Ronin", que trata de samuráis transportados a un futuro lejano.

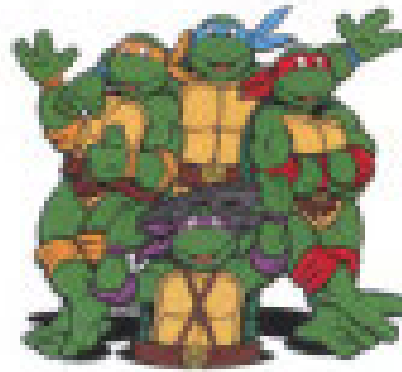
Finalmente la tercera inspiración fue un comic canadiense llamado "Cerberus" el

cual cuenta las historias de un ornitorrinco mercenario mutante en un mundo fantástico.



*Fig. 3.1-* "Daredevil", "Cerberus" y "Ronin". Tiras cómicas que inspiraron a los creadores de las tortugas ninja.

La estética entre el comic y la serie animada es muy evidente, el grado de violencia que se encontraba en la publicación era mucho más alta que en la serie animada. Segundo, en el programa de televisión se tuvo que poner color a las cintas que usaban en la cara los personajes principales, para distinguir una tortuga de la otra, ya que en el comic, los cuatro usaban cintas rojas y solo se podían diferenciar por las armas que usaban. Una tercera diferencia en el tono de las series, en la televisiva era un tono más liviano y alegre para poder ser mercadeado a los niños, mientras que en la impresa, era más oscura y violenta.



**Fig.3.2-** Comparación entre la estética de los comics y la serie animada de las Tortugas Ninja.

Al estar tratando con series animadas de los años 80, se utilizó el programa de televisión en vez del *comic* como referencia estética.

La segunda serie que se va a referenciar en el trabajo propuesto es "He-Man y los amos del universo". Su concepción inicial fue propuesta por parte de la compañía Mattel como la línea de juguetes para la película de Conan el Bárbaro de 1982, el cual a su vez fue tomado de un personaje escrito por Robert E. Howard en los años 30. Sin embargo después de ver la violencia en la película, Mattel decidió no proponer la línea de juguetes. Fue el diseñador de juguetes Roger Sweet, a quien se le ocurrió el nombre de He-Man para el personaje principal de la línea de mercadería. Este nombre era lo suficientemente genérico como para desarrollar cualquier historia a su alrededor y así vino la creación de estos juguetes. En la década de 1980 era común que una compañía de juguetes se asociara con una de animación, Mattel buscó la alianza con el estudio "Funimation" para desarrollar una serie animada con esta propiedad intelectual.

Poco a poco se fue desarrollando la trama de la serie que consistía en la lucha entre el bien y el mal, en el planeta de Eternia. Al ser situada en un lugar que no es la Tierra, se dieron muchas libertades para crear una estética única ya que se mezcló la ciencia ficción con la fantasía medieval. Los personajes variaban en su estética, así masculinos poseían una musculatura exagerada para acentuar su virilidad, mientras que los personajes femeninos tenían cinturas pequeñas y caderas grandes acentuando su figura. Este diseño de personajes se pueden remontar a artistas como Frank Frazzetta, quien también hizo la mezcla entre ciencia ficción y fantasía medieval en sus obras.



**Fig. 3.3-** "A Fighting Man of Mars" (1973) Frank Frazetta. Comparación entre la estética de la obra de Frazetta y a la serie animada "He Man y los amos del universo"

Se logra ver también una diferencia visual marcada entre los personajes heroicos y los villanos. Los primeros se caracterizaron por ser "humanos" en su mayoría y poseen facciones atractivas. Mientras que los antagonistas tiene características monstruosas y grotescas.

Transformers (1983) es la tercera serie seleccionada para este proyecto. Esta serie al igual que la anterior fue concebida para la promoción de una línea de juguetes, originalmente creada en Japón la cual consistía en vehículos que se transformaban en robots.



Fig. 3.4- "Diaclone" Juguete japonés usado para la elaboración de la serie animada "Transformers"

Para poder trasladar la línea hacia los Estados Unidos, se desarrolló una serie animada llamada "Transformers". La estética se mantuvo casi intacta con cambios mínimos para desarrollar la historia.

La trama consistía en el conflicto entre dos grupos de robots autómatas (autobot y decepticons) que provienen de un planeta llamado "Cibertron" y se estrellaron millones de años en el pasado, al ser reactivados en el presente continúan su lucha con la ayuda de los seres humanos.



*Fig. 3.5* -"Autobots" (Izquierda) y "Decepticons (Derecha)". Insignias para diferenciar una facción de robots de la otra.

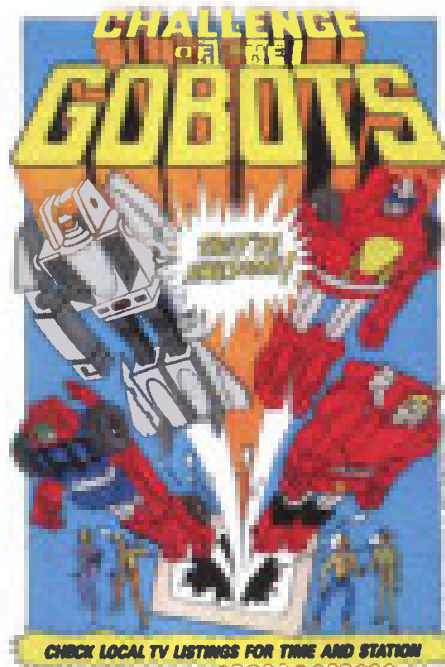
En esta serie los protagonistas principales son robots con aspecto de vehículos, por lo que se diferencia a las otras series en la parte de ciencia ficción en el sentido de que los personajes buenos y malos son superiores a los humanos tecnológicamente, su armamento, y también en la inteligencia artificial, la cual hasta nuestros días es algo casi inalcanzable.

Ambas bandos a pesar de ser robots gigantes capaces de transformarse en vehículos y en otros objetos inanimados tienen sus diferencias. Los "Autobots" son los autómatas aliados de los humanos. La mayoría de ellos solo tienen la



capacidad de convertirse en automóviles, sin embargo, algunos pueden transformarse en aviones otra característica intrínseca es su inhabilidad de otra distinción es el color de sus ojos que siempre son azules. Los *Decepticons* son los villanos que tratan de conquistar a los humanos, ellos suelen ser crueles pero a la vez cobardes. También tiene la capacidad de volar cuando están en su forma de robot, se distinguen por sus ojos rojos. Al ser estéticamente muy parecidos se diferencia por usan sus insignias a la hora de estar transformados.

Los estudios Hanna-Barbera hicieron su propia serie de robots llamada "Gobots" y consistía en una trama muy parecida a la de "Transformers" lo que es un indicador de la popularidad que tuvo esta serie en su tiempo.



**Fig. 3.6** -"Gobots" Hanna-Barbera (1983.1987). Serie y juguetes cerrados para competir con los "Transformers".

Todas las series anteriores son temáticamente diferentes, una trata sobre seres que llegan a la tierra escapando de una guerra, la otra trata de la defensa de un reino en contra de las fuerzas del mal, mientras que la última trata sobre el honor y ser uno mismo sin importar como se vea en el exterior. Sin embargo tiene similitudes entre ellas, la transformación de una cosa a otra, la más obvia es los "Transformers", en las "Tortugas Ninja" la transformación ocurre en el principio de la historia cuando mutan de animales a seres híbridos mitad humano y finalmente en He-Man, el personaje principal cambia del príncipe Adam a He-Man. El factor común a las tres series es la lucha entre el bien y el mal, en conflicto, con el bien siempre triunfando. Por lo general culminan con una moraleja que enseñaba al espectador a hacer lo correcto.

### 3.2. Casete como soporte para la representación de los personajes.

La cinta de audio fue uno de los objetos más icónicos de los años 80; pues este pequeño artículo revolucionó la forma en que las personas escuchaban música, y a diferencia de los discos LP, el casete se caracterizó por su portabilidad, durabilidad y su capacidad de grabación.

Gracias al casete, las personas fueron capaces de compartir más fácilmente las grabaciones que realizaban de sus canciones favoritas. Las cintas mixtas le dieron al público la capacidad de pasar de consumidores pasivos de la música, a creadores de cultura popular, al utilizar ese objeto de reproducción musical, como una forma de transmitir emociones.

El empleo de las cintas de audio para el proyecto posiblemente atraerá a los adultos jóvenes, pues ellos experimentaron el uso del casete lo que les hará

rememorar gratos momentos de su niñez y juventud. Para los más jóvenes que no conocieron la función original del casete, lo reconocerán por los cientos de artículos que se mercadean con su imagen, que incluye desde protectores de teléfonos portátiles, libretas, carteras y hasta esculturas hechas con casetes. Como dice Rob Walker en su artículo del New York Times magazine: *“Talvez la imagen del casete sea más duradera que el medio mismo”* Walker, R. (2010). Hitting Rewind on the Cassette Tape (en línea). New York Times Magazine.

Para este proyecto se reconoce la importancia que tuvo el casete en la cultura popular Norteamericana, sin embargo se limitó a un soporte para el desarrollo de las obras; para la producción de las serigrafías al igual que para la intervención pictórica de los mismos.

### 3.3. Descripción de las técnicas usadas para la elaboración de las piezas.

El proyecto constar de tres tipos de obras. La primera es una representación bidimensional a tamaño real hecha en serigrafía en la cual se realizan los bocetos, la segunda es una intervención pictórica sobre un casete y la tercera son serigrafías de mediano formato en varios colores, impresas sobre papeles de colores.

La parte plástica del proyecto comenzó con el desarrollo de bocetos para evaluar las distintas posibilidades y posiciones en que se puede representar al personaje dentro del soporte. Se deformaron las facciones de los personajes representados para acomodarlos en las dimensiones de una cinta de audio.



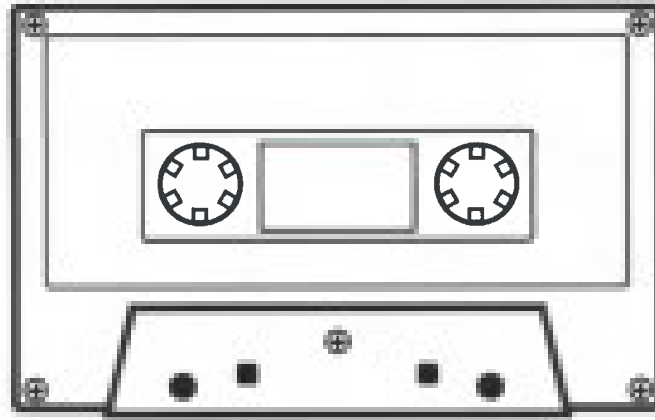
*Fig. 3.7-*"Bocetos" (2015). Bocetos iniciales para ver las posibilidades estéticas de dibujar y pintar sobre casetes.



*Fig. 3.8-* "Boceto Digital" (2015). Primer boceto digital y pintura digital para ver el tipo de estética que se utilizaría para la obras en serigrafía.

Con base en estos bocetos iniciales se hicieron dibujos digitales usando el Ilustrador de Adobe para explorar las posibilidades plásticas de estas representaciones. Sin embargo las proporciones del casete no eran las correctas por lo que se hizo un segundo boceto con las medidas corregidas y se realizó un

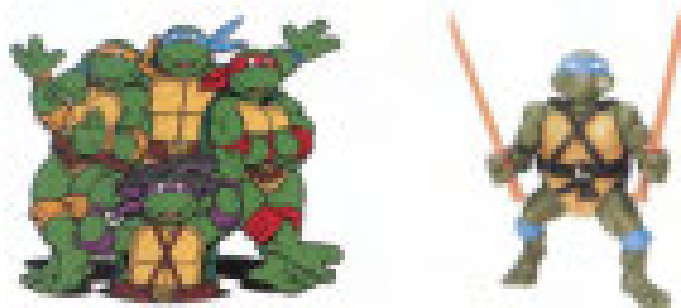
segundo dibujo digital. Este segundo boceto es el utilizado como plantilla para la realización de los bocetos en acuarela las obras digitales y las serigrafías.



*Fig. 3.9-* " Segundo boceto digital" (2016). Depuración de la plantilla digital que es usaría como base para las obras en serigrafía.

Para el desarrollo de los bocetos de las obras para este proyecto se imprimió la segunda versión del casete sobre varios papeles de acuarela. Esto se hizo para tener un referente estándar en el cual se podían pintar los personajes para tener una pre visualización antes de pintar las cintas o hacer el dibujo digital.

En este boceto se tomó en consideración la versión del personaje de la serie de los años 80, además de ciertas características del juguete respectivo.

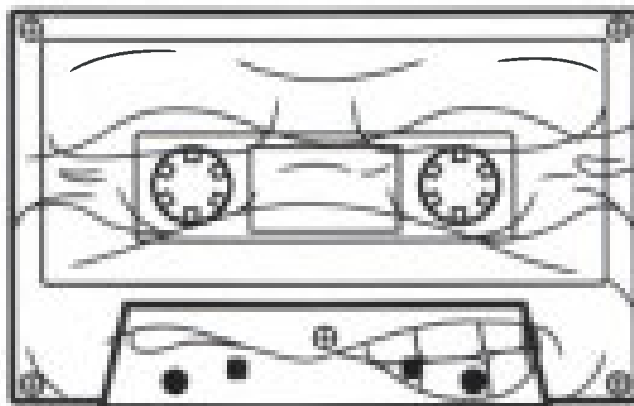


*Fig. 3.10-* Arte promocional y mercadería de "Las Tortugas Ninja". Se tomaron estos elementos para la elaboración del boceto preliminar de las obras.



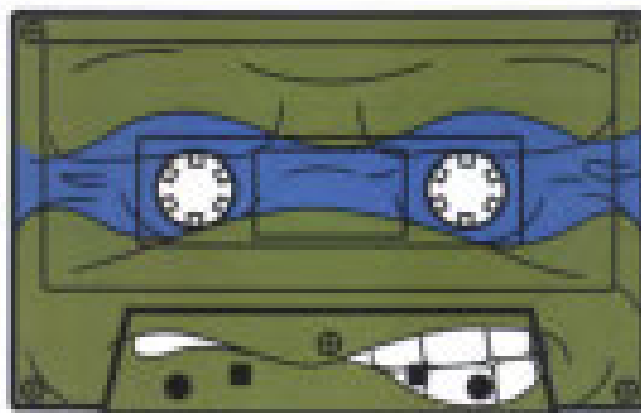
*Fig. 3.11-* Boceto final para la obra "Leonardo" (2016)

Una vez logrado el boceto satisfactorio se escanea o fotografía, para tener un registro, y realizar el dibujo digital que se inicia con un dibujo rápido en "Adobe Photoshop" para hacer más detalles. Luego se pasa a "Adobe Ilustrador" para redibujar la línea y hacerla más definida.



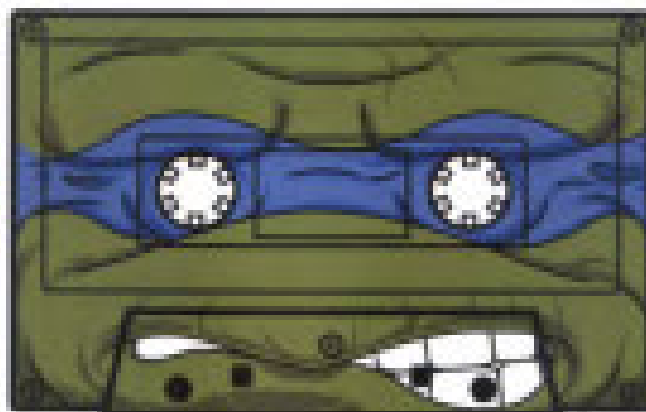
*Fig. 3.12-* "Línea". Dibujo digital de la línea para demarcar los colores.

A continuación el dibujo digital se pasa a "Adobe Photoshop" para colorearlo, empleando un color base de tono intermedio, el cual cubre la mayor área, para superponer el resto de los colores.



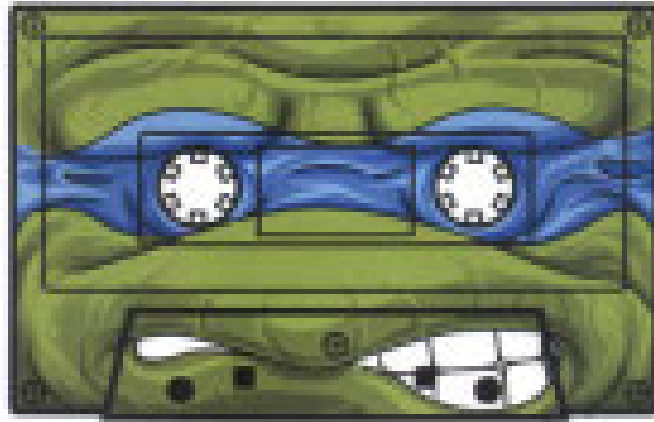
*Fig. 3.13-* Colocación de los colores base.

Lo siguiente es agregar los tonos oscuros para dar la impresión de sombras, para esto se selecciona el color base y se su valor tonal. Con un pincel se colorearan las zonas que se quieren sombreadas en el arte final.



*Fig. 3.14-* Sombras pintadas usando Adobe Photoshop.

Por último, se agregan las zonas claras, un proceso similar al descrito anteriormente para la sombra, la diferencia es que se baja el valor tonal para crear el efecto de que le está pegando la luz.



*Fig. 3.15-* Obra finalizada con luces y sombras, todo pintado usando Adobe Photoshop.

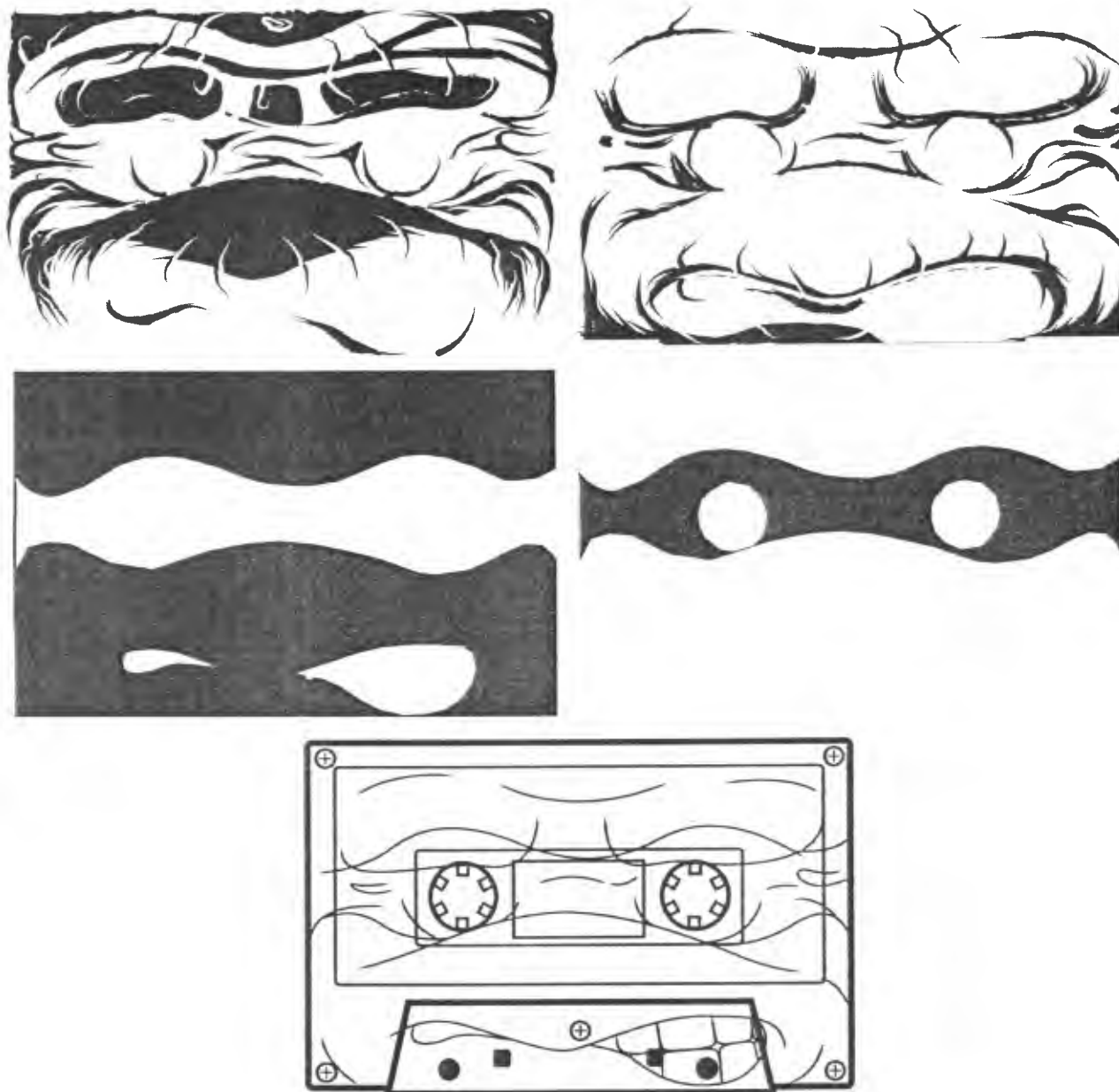
### **Impresión Serigráfica**

Después de tener el dibujo terminado, sigue la impresión en serigrafía por medio de una malla hecha de seda sintética, pegada a un marco de madera u aluminio. La tinta de serigrafía se coloca sobre la malla y con una rasqueta se empuja una capa fina del pigmento a través de la seda para transferir una cantidad de tinta dependiente de la porosidad de la malla y la viscosidad de la tinta, que debe ser lo suficientemente líquida para no bloquear el diseño al secarse.

El diseño se transfirió a la seda el método de la foto serigrafía. Este proceso se inicia con la impresión del diseño en un soporte transparente o translucido, empleando tinta negra y tiene que quedar lo suficientemente opaco para que



bloqueó el paso de la luz. Luego se aplica una capa fina de emulsión fotosensible a la malla serigráfica y se deja secar completamente o se acelera con secadora eléctrica. Después se coloca el arte impreso en papel transparente sobre una mesa de luz, se pone el marco encima y se colocan pesos para que la seda haga contacto directo con el arte, de no ser así es probable que el arte transferido a la seda quede borroso o no se revele del todo. Al encender la mesa de luz comienza el proceso de foto revelado, la luz que pasa a través de las zonas transparentes en la impresión endurecen la emulsión foto sensible mediante un proceso de fotopolimerización, lo que no ocurre en las partes opacas, que bloquean la luz y por lo tanto, la emulsión no polimeriza y se mantiene suave. Luego se lava con agua a presión para remover las zonas no polimerizadas que dejan expuestas partes de la malla. Finalmente se seca de nuevo y se deja al sol por lo menos treinta minutos para terminar de fijar la emulsión.



**Fig. 3.16-** Separación de colores para ser revelado en malla serigráfica.

Se utilizó la tinta usada es la "Printoscreen" de la marca *Sapolin*. Esta tinta se disuelve con Varsol o espíritu mineral, tiene la cualidad de ser opaca y de secado

muy rápido. El método de impresión es el denominado "mojado sobre seco" esto se refiere que si se pretende estampar un segundo color, se tiene que esperar a que el primero haya secado completamente. El soporte es cartulina de color marca *Fedrigoni*, por lo cual, se debe considerar que el color impreso puede variar debido al soporte. La impresión inicia con los colores base, que se imprimieron dos veces para aumentar su intensidad y evitar la interferencia del color del soporte; luego se imprimieron los tonos oscuros, logrados adicionalmente al color base una pequeña cantidad del color complementario y otra de tinta negra. El tono claro también usa el color base modificado con tinta blanca. El último color en estamparse corresponde a la línea, en este caso se empleó negro puro para lograr un contraste bien marcado. La impresión, se deja secar por veinticuatro horas para que termine de curar la tinta.



Fig. 3.17- Obra "Leonardo" (2016) impresa en serigrafía.

## **Casetes intervenidos**

La segunda técnica usada en este proyecto es la pintura de casetes con personajes de series animadas. Se experimentó con varios medios para ilustración de los personajes, primero se probó con pintura acrílica pero al ser un soporte plástico esta no se adhería adecuadamente al casete. Por consiguientemente se probó con pintura en aerosol que funcionó mejor de lo esperado ya que debido su secado rápido, permitió trabajar de una manera más eficiente. La pintura usada es marca *Montana*, es una pintura usada comúnmente por los graffiteros y artistas urbanos, es bastante saturada en cuanto al pigmento y posee un color muy brillante, también se mezcla bien con otras pinturas en aerosol para crear colores adicionales.

El trabajo se inició cubriendo completamente el casete con el pigmento en aerosol y se dejó veinticuatro horas secando. Después de seco, se procede a dibujar con lápiz suave el personaje usando como referencia el boceto en acuarela, luego se repinta el grafito con marcador fino para fijar la imagen.



*Fig. 3.18-* Casete pintado con aerosol y dibujo preliminar.

Se pinta el resto de los colores base con la pintura aerosol, pero indirectamente, esto es descargando parte del aerosol en un envase pequeño, para aplicarlo con pincel en las áreas deseadas.



*Fig. 3.19-* Colores base restantes pintados con pintura en aerosol y pincel.

Consiguientemente se pintan los tonos oscuros para comenzar a crear el volumen del personaje, al igual que en la serigrafía se mezcló el color base con su complementario y con negro.



*Fig. 3.20-* Sombras pintadas con pintura en aerosol y pincel.

Los tonos claros y luces se pintan para terminar de darle el volumen deseado a la imagen. El color claro se produce al mezclar el color base y pintura blanca. Finalmente se retocan las líneas con pintura negra para dar el aspecto de dibujo.



*Fig. 3.21-* Obra "Leonardo" pintada con pintura en aerosol y pincel finalizada.

Las obras, son obras fáciles de entender por sí mismas, cualquier persona con conocimiento general de cultura popular va a ser capaz de identificar los referentes usados, desde las series animadas, hasta la estilización de los casetes. También permiten un análisis más conceptual en el contexto cultural de una sociedad ávida de novedades, pero capaz de aceptar un reciclado de ideas, íconos y productos de décadas anteriores.

## - Conclusión

Como todas las corrientes artísticas innovadoras que marcan un periodo importante en la historia del arte, el Arte Pop y sus orígenes ha sido motivo de estudio y análisis crítico lo que ha decantado en una gran cantidad de textos, como por ejemplo: las biografías de sus exponentes principales, las diferentes vertientes que se formaron, las distintas disciplinas que se usaron para poder expresarse, ensayos escritos por críticos de arte de la época, entre muchos otros textos. De ese amplísimo cúmulo de información se lo esencial y más representativo, para el desarrollo del tema tratado en este proyecto.

Además de los documentos relacionados con el Arte Pop, también se indagó su influencia y repercusiones en la evolución de la gráfica popular estadounidense, sin dejar a lado la importancia que tuvo la televisión en la cultura popular con las series animadas. Al igual, se trató el tema de las circunstancias que permitieron a las compañías de juguetes y de otras mercaderías, que desarrollaron estrategias de mercadeo, en la cual las series animadas, usualmente de media hora, prácticamente se analizaron y produjeron con la mentalidad e venderle a los niños o sea su público meta, los productos relacionados a estas series; en otras palabras, como se mencionó previamente, las series fueron vistas por sus productores como comerciales de media hora.

Dado que Warhol y Lichtenstein son los dos referentes estéticos más significativos en la propuesta plástica planteada en este proyecto y que una de las



características distintivas de su obra ha sido en empleo de colores planos con líneas negras de contorno, como se discutió previamente, se propuso.

Se pretendió desarrollar un lenguaje gráfico y pictórico usando las cintas de audio como soporte, a lo largo de la investigación inicial se puede apreciar como ningún tipo de expresión artística se hace en un vacío de influencias incluyendo este trabajo. También al estar analizando las distintas series seleccionadas se ve como ellas usaron como inspiración otros medios gráficos, libros y mitologías para la elaboración de dichas series animadas.

En la parte técnica también se llegó a una serie de conclusiones positivas y negativas. A la hora de hacer los bocetos fue muy difícil mantener una consistencia en el dibujo del casete si cada vez se tenía que ilustrar el objeto desde cero; por tal motivo se ideó una plantilla impresa en serigrafía se agilizó el desarrollo de los bocetos y se mantuvo una línea constante en todo el proceso previo a la realización de las impresiones serigráficas.

Al tener una experiencia sólida con la serigrafía el proceso de impresión avanzó con facilidad, sin embargo, se enfrentaron algunos contratiempos a la hora de la separación de los colores. A continuación se hace una enumeración del problema enfrentado y las soluciones logradas en cada caso:

Se experimentó en un comienzo con tintas transparentes para los tonos de luz y sombra. Rápidamente se vio que ese no era el camino a seguir y se corrigió para que no se usaran colores transparentes.

Por la gran cantidad de colores que se estamparon, el registro se volvió más complejo y podía dar cabida al desecho de impresiones si no se tiene cuidado.

Al usar un registro de tres puntos el margen de error se redujo significativamente y permitió serigrafiar el mismo color varias veces para así tener colores más intensos en las obras.

La parte en donde más se tuvo experiencias nuevas fue en la pintura de los casetes, al ser algo con lo que no se había experimentado antes se comenzó con la búsqueda de pinturas capaces de adherirse al soporte y que fueran capaces de resistir el daño. Se experimentó con varias pinturas, como pintura acrílica y óleo; la primera no se logró adherir bien al casete y se caía fácilmente al rasparlo con la uña y el segundo tardaba mucho tiempo en secar. Se encontró una tercera opción en la pintura en aerosol. Esta es de secado rápido, se sujeta fuertemente al plástico y aguanta los raspones muy bien. Sin embargo esta pintura también tiene diferentes marcas y calidades. Se hicieron pruebas para determinar la óptima y se llegó a la conclusión que la mejor fue el aerosol marca "Montana".

A la hora de estar pintando comencé a observar que unos casetes estaban teniendo un acabado mate, mientras que otros quedaban brillantes, después de analizar la diferencia en la forma de tratar la pintura, llegué a la conclusión de que el cambio sucedía cuando se diluía el aerosol con varsol. Al secarse tan rápido se había recurrido a retrasarlo mediante el uso de este solvente. Sin embargo al aplicar barniz en aerosol, esta diferencia se minimiza y se hace casi indistinguible.

Por último, en este proyecto se desarrolló un lenguaje que tiene el potencial de expandirse a otras categorías de la cultura popular de cualquier década, como los video juegos, música y películas. También se puede usar cualquier objeto como soporte para desarrollar las obras y sus posibilidades con casi interminables.

## - Bibliografía.

- Steven Henry Madoff (1997). "Pop Art a Critical History". California. University of California Press.
- Debora Solomon (8 de diciembre, 2009). "The Pop Art Era". New York Times.
- Mark Francis, Hal Foster (2010). "Pop". Londres. Phaidon Press.
- William M O' Barr. (2010). "A Brief History of Advertisement". Advertising & Society Review Vol 1 issue 11.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.ª ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html> ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html) ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html) ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html) ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html) ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html) ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html) ["http://www.rae.es/rae.html"](http://www.rae.es/rae.html)
- Arjun Appadurai (1996), *Modernity at Large*. University of Minnesota Press.-Néstor
- Garca Canclini (1989). "Culturas híbridas". Debolsillo. Mexico.
- Chang, C. (2003). *Beyond Pop's Image: The Immateriality of Everyday Life* [en línea]. Universidad de Michigan. Disponible en: <http://quod.lib.umich.edu>
- Walker, R. (2010). *Hitting Rewind on the Cassette Tape* (en línea). New York Times Magazine. Disponible en: <http://www.nytimes.com/2010/04/25/magazine/25fob-consumed-t.html? r=0>

- Flynn, P. (2011) Pop Art – Reflection of Mass Media. Yale – New Haven Teachers Institute.

- Alloway, L. (1953). The Arts and Mass Media Architectural Digest and Construction. Febrero.

- Hegarty, P (2007). The Hallucinatory Life of Tape. Culture Machine. Vol. 9.  
<http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/82/67>

- Bernhardt, L. (2010). Kommercializing Kids: Advertising to Children since Deregulation.  
<http://aladinrc.wrlc.org/handle/1961/9172>

-Goodman, M (2010) Dr. Toon: When Reagan Met Optimus Prime

Dr. Toon looks back at the impact of deregulation on TV animation.

<http://www.awn.com/animationworld/dr-toon-when-reagan-met-optimus-prime>.

- Johnson, W (2011). Comparing and Contrasting Expressionism, Abstract, and Pop Art. University of South Florida.

-S.Hunter y J.Jacobus. (1974). American art of the 20th century. Harry N -Abrams; Rev Enl edición. New York.

-Francis,M. y Foster, H (2010). Pop. Phaidon Press. Londres.

-Lippard, L (1993). El pop art. Ediciones Destino S.A. Barcelona.

-Rosenbaum, R. (2014) Raise some Shell. Teenage Mutant Ninja Turtles” Pop Classics. ECW PRESS.

Beauchamp, D. (2010) "The Ages of Comic Books" Disponible en:

[http://www.daveybeauchamp.com/wp-content/uploads/2011/10/Ages-of-Comics-Davey-](http://www.daveybeauchamp.com/wp-content/uploads/2011/10/Ages-of-Comics-Davey-Beauchamp.pdf)

[Beauchamp.pdf](http://www.daveybeauchamp.com/wp-content/uploads/2011/10/Ages-of-Comics-Davey-Beauchamp.pdf)