

## ***Desvelando el tiempo. Martín Vitaliti y la soledad secuencial***

### ***Unveiling time. Martin Vitaliti and the sequential solitude***

**Royo, Héctor Tarancón**

*Universidad de Murcia*

#### **PALABRAS CLAVE**

Superhéroe, apropiacionismo, temporalidad, TimeTM, capitalismo emocional, secuencialidad, viñeta

#### **RESUMEN**

Desde su nacimiento, la cultura de masas tuvo una gran aceptación entre el público, pero fue ignorada por los estudios académicos. Vista como algo superficial y alienante para el individuo, movimientos artísticos como el pop o fenómenos culturales como el cómic o las series televisivas, no han sido analizados como elementos formales hasta estas últimas décadas. Disciplinas recientes como los estudios visuales, los estudios culturales, de género, o lingüísticos, al ampliar su objeto de estudio han observado el potencial crítico e ideológico de estas nuevas formas de expresión. De esta manera, desde una aproximación interdisciplinar el presente artículo aborda la obra del artista argentino Martín Vitaliti en relación al superhéroe y su temporalidad épica, el choque entre sus sentimientos y su compromiso y su secuencialidad formal dentro del cómic. Planteado como una historia fragmentada que entrelaza sus estrategias apropiacionistas de omisión, repetición y distinción, las imágenes quedan abiertas a distintas perspectivas y referencias que la obra de Vitaliti expone y por un momento ayuda a resolver.

**KEY WORDS**

Superhero, appropriation, temporality, Time™, emotional capitalism, sequentiality, comic strip

**ABSTRACT**

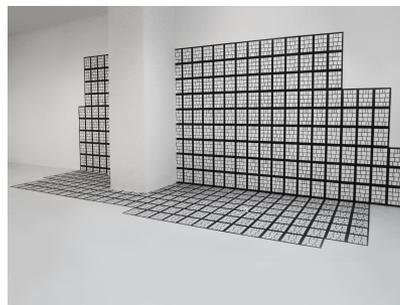
Since its beginning, mass culture had a huge acceptance by the public, but it was ignored by the academic studies. Seen as something superficial and alienating for the individual, artistic movements like pop or cultural facts like comic or TV shows haven't been analyzed as formal elements until these last decades. The newest disciplines, such as visual studies, cultural studies, studies of genre or of linguistics, when increasing their object of research have observed the critical and ideological potential of these ways of expression. Thus, from an interdisciplinary approach, the present article focuses on the work of the Argentinian Martín Vitaliti about the superhero and his epic temporality, the conflict between his feelings and his compromiso, and the formal sequentiality inside the comic. Conceived as a fragmented story which mixes his appropriation strategies of omission, replay and distinction, images are available for different interpretations and references; this is acknowledged by Vitaliti who presents this issue in his works and who uses them as a way to solve different problems related with the image.

Recibido: 30-04-2018

Aceptado: 04-06-2018

## CONTENIDO

**# 134 (Figs. 1 y 2).** Al principio de los tiempos solo existía el poder infinito de la divinidad (según el mito de origen o la cultura de sobremesa de manejo usual). Abstracto, sin forma ni límites, la inconmensurabilidad de dicho poder se equiparaba a su inutilidad, pues no tenía con quien usarlo. Así, pasado el tiempo, creó otras entidades con las que colmar su necesidad de ser interpelado “¿puedes imaginar mi soledad / mientras creaba el mundo?” (López, 2014, p. 95). Algunas de esas criaturas, al heredar un poder similar, nunca igual o superior al Supremo, pudieron ofrecer, durante un tiempo limitado, cierta diversión en las batallas que imaginaba. Aburrido con demasiada rapidez, decidió, al fin, moldear un número ingente y desbocado de seres inferiores, prácticamente iguales entre ellos, sin ningún tipo de poder o conocimiento de los secretos del universo. ¿No siguen siendo, todavía, la soledad y la diversión las dos caras de la moneda celestial? Solamente, y como regalo piadoso, les dio una capacidad cognitiva con la que poder evolucionar y enloquecer. Con todo esto, nació la Tierra, su particular patio de juegos, y los seres humanos, como supuestos guardianes. Centuria tras centuria, junto a sus acompañantes divinos, los alimentó con esperanzas para luego enfrentarlos, decidió sus destinos y los llevó hasta límites insospechados para luego salvarlos en el último momento.



**Figuras 1 y 2.** “# 134”, Martín Vitaliti, 2016, papel negro troquelado, impresión sobre papel, medidas variables.

Con cierta predilección por algunas culturas o personajes, ¿no había dejado escapar un pequeño reducto de mortalidad? Quizá la imparcialidad era un sueño humano de una justicia equitativa, de una realidad siempre nostálgica. Ellos, los dioses, distantes, fríos y solemnes en el flujo intemporal, habían terminado por identificarse con aquellos seres. Sacrificaron su vida perfecta para acercarse, aprender e incluso encontrar un

rumbo. Desde entonces, su vida se regiría por un conflicto extremo lleno de matices, una lógica binaria, en realidad, basada en sentir o distanciarse, protegerlos o ignorarlos, salvarse o sacrificarse, que heredarán sus nuevas creaciones en la Tierra. Los nuevos dioses, los superhéroes: “No es que no lo supiera entonces, porque dejaron grabadas para siempre en mi memoria estampas de héroes o de dioses, de extrañas entidades dotadas de poderes magníficos; pero también eran seres sometidos, pese a todo, a sufrimientos sin igual: un dramatismo atómico, un *pathos* nuclear” (López, 2013, p. 183).

Desde este punto de vista, Vitaliti sitúa la mano creadora, única y primigenia, *topos* de un sinfín de disciplinas y representaciones artísticas de la divinidad, en un entramado inagotable. La instalación, compuesta con una gran economía de medios, como el resto de sus obras, no solo se asemeja al propio universo sino a un mapa en el que ir identificando coordenadas. Podría serlo, de hecho, si no fuera porque una y otra vez, a lo largo de toda la obra se repite la misma estructura, en negro, de cada una de las páginas con la misma disposición de las viñetas. Descontextualizadas y vaciadas de cualquier contenido, aparecen dispuestas una junto a la otra, como si de una sucesión abstracta se tratara. En el centro, dicha mano, sujetando una pluma, aparece enmarcada con una serie de líneas quebradas, partes de ese elemento fundacional, la viñeta, que recuerdan a un marco fotográfico o una ventana desarmada.

Y no, hay que decir con mayor seguridad, que no es un mapa porque hay un contraste fundamental entre la repetición y el quebramiento de las líneas. La progresión ordenada, o mejor estandarizada, recuerda la indiferencia y aparente normalidad con la que se suceden los días, las semanas, y los meses. Con gran rapidez, en un flujo en el que parece que todo cambia, pero el sistema sigue igual, pasan los años manteniendo la misma rutina. Esa incompatibilidad es la que origina, desde el plano de la obra, una postura contra el *absurdo*, en términos de Albert Camus, donde la realidad cotidiana se asemeja al castigo de Sísifo y la paradoja vital se resuelve en términos de rebeldía y resistencia (1995, p. 71-77). Frente a la imposición de nociones, de rigidez en la libertad, la creatividad rompe los límites e incita a la comunicación o a la reflexión. Quizá por eso, al fondo de la instalación, aparece una página difuminada, dentro del furor de todo el proceso de invención, con los bordes amarillentos. Si la red incide en el elemento fundacional intrínseco, a la par que problemático, del cómic, la viñeta, este último elemento revela otro aspecto esencial: el Tiempo.



**Figura 3.** “# 01”, Martín Vitaliti, 2009, impresión sobre papel/papel antiguo, 13x19 cm cada unidad.



**Figura 4.** “# 08”, Martín Vitaliti, 2011, collage realizado a partir de 8 páginas originales, 40 x 50 cm.



**Figura 5.** “# 11”, Martín Vitaliti, 2011, collage realizado a partir de 8 viñetas originales, 40 x 50 cm.

**# 08 / # 11 (Figs. 3-5).** Como disciplina artística, el cómic es un medio de comunicación basado en la *lexipictografía*, esto es, en una encrucijada honda y ambigua en la que la narración de corte literario y el dibujo se funden, contraponen o desaparecen (Gasca y Gubern, 2011, p. 9). Ninguno de los dos es el protagonista absoluto, como ocurre en los casos del dibujante y el guionista, por mucho que los casos concretos demuestran lo contrario (y ahí Jack Kirby resuena con fuerza). Ambos, sujetos a un interdisciplinar análisis semiótico o visual, además del cultural, de género, etc., han sido ignorados hasta estas últimas décadas como producto inferior. “¿Baja cultura? El academicismo solamente se encarga de las formas elevadas”, bien podría ser el lema de una atención investigadora que poco a poco se ha ido renovando. Y que, en parte, le ha dedicado una pequeña fracción de su tan escaso tiempo cuando surgió hace unos años el término *novela gráfica*: “Esta tradición de la novela gráfica encuentra su oportunidad por la quiebra —en mayor o menor medida— de las tradiciones anteriores, cuyo

sistema, basado en ofrecer un producto de entretenimiento masivo y barato, entra en crisis, sobre todo, cuando se demuestra incapaz de competir con un rival tecnológicamente superior: la televisión” (García, 2010, p. 266).

¡Otra vez con la muerte del arte o la evolución hacia formas que palidecen con lo anterior! Argumentos como estos, que inciden en un nuevo arte serio o de verdadera vanguardia, con una actitud paternalista hacia las formas de masas, o la tradición precedente, dentro de una narración histórica superior, encuentran sus ecos en pensadores como Hegel o Danto. Y, a la vista del contexto actual, siguen teniendo el mismo poco sentido que cuando se formularon por primera vez. Todo sea dicho, su aparición como término oficial seguramente obedeció a una nueva realidad comercial, más adulta, seria y cara, que algunos autores, como Manuel Barrero (2008), han señalado en distintos artículos.

Con un *lenguaje propio*, exclusivo de su presentación dual, sus páginas *muestran* (iconografía) y a la vez *narran* (expresión literaria y técnicas narrativas) lo que no deja de recordar su codificación matricial, esto es, su carácter bidimensional, organizado en moldes de distinto tamaño, ritmo y contenidos visuales y textuales. Las viñetas, como elementos fijos, alojan en su espacio ficticio imágenes fijas, *instantes durativos*, que implican cierto montaje que simulan el paso del tiempo (Gasca y Gubern, 2011, p. 10-13). Tan simple en su forma, como complicada en su ejecución, en la viñeta no solo se dibujan unos contenidos, sino que se imprime un ritmo y un *raccord* o verosimilitud, por mucho que la intención de la obra sea romperlo, del que depende toda la narración. Esto ocurre, especialmente, si retomamos por última vez las producciones que ahora se hacen bajo el término *novela gráfica*, llenas de enfoques rupturistas, planos transgresores e historias con un nivel conceptual más acorde con el público adulto, su único e inimitable sector objetivo.

Sea como sea, los elementos constitutivos del cómic, con toda su fuerza seriada, aumentan la apuesta superheroica y son, a su vez, algunos de los elementos analizados por Vitaliti. En general, como ocurre con la viñeta, ahondan en la imperfección básica del medio: “A veces su función se ha comparado a la del plano cinematográfico, pero éste, aunque reproduce de modo virtual un espacio mediante la composición de sus formas visuales, lo hace con una duración real, en la que tales formas pueden evolucionar, en contraste con la temporalidad virtual en el seno de las viñetas, cuyas formas visuales son por ello inmóviles” (Gasca y Gubern, 2011, p. 404). Dicho de otro modo, todas las partes que lo constituyen condensan y subordinan el intervalo temporal a la acción que tiene lugar, normalmente acelerada y épica, con una fase previa, la posible derrota del superhéroe, que se supera para vencer definitivamente al villano.

Por un lado, los combates con grandes entes que arrasan media ciudad aparecen acompañados por numerosas líneas cinéticas, que indican movimiento real en la imagen estática. En su contexto, necesitan de la implicación del lector para que,

imaginariamente, se produzca una sucesión real de las distintas imágenes. Al contrario, aisladas de sus páginas originales (Vitaliti, 2009) revelan su carácter abstracto y aún más, su papel como convención establecida, al igual que el resto de elementos definidos en el diccionario de Gasca y Gubern. Por otro, la didascalia es otro de los elementos que media entre la anatomía hipermusculizada del héroe o hipersexualizada en el caso femenino y el posible encuentro fatal con una amenaza por determinar. Puede tomar la forma de un secuestro, una declaración maléfica de intenciones o el conocimiento de la identidad secreta pero en todos sus casos precisan una respuesta urgente. Por tanto, el tiempo también se materializa textualmente a través de pequeños recuadros que indican cuánto tiempo ha pasado, o va a transcurrir, desde la viñeta anterior. Individualizadas, incluso, en otra de las publicaciones impresas de Vitaliti (2011) pueden llegar a contar una historia, mejor *metahistoria*, sobre su propia duración.

En esta distinción entre realidad y ficción, las operaciones realizadas por Vitaliti liberan a los superhéroes de sus propios elementos constitutivos: independientes, autónomos, *metahéroes*. La frontera se disipa, “como siempre, la disensión es interna. El afuera (es) el adentro” (Derrida, 1989, p. 55). Flash, el hombre más rápido del mundo, no recorre la superficie de la Tierra sino la del cómic: veloz e incansable atraviesa además de una página ocho veces repetida (Turnes, 2017) sus propios estereotipos y esquemas argumentales que había heredado desde su publicación, en tiradas cortas, en la prensa diaria. Ruptura, pero también acercamiento: como si fuera una conversación cotidiana, el acto de habla se va acercando a su receptor. Poco a poco, *frame a frame*, el encuentro lingüístico entre ambos personajes se produce con la única transposición de uno de los bocadillos, que el primero, en la oscuridad y desorientado, al final hace suyo como certeza. Se produce por tanto, una comunicación verbal entre ambos personajes gracias al sonido real que se va acercando y no en la imaginación del lector que hace suyos los códigos icónicos que se representan.



**Figura 6.** “# 19”, Martín Vitaliti, 2011, collage realizado a partir de 2 viñetas originales, 34 x 22,5 cm.



**Figura 7.** “# 47”, Martín Vitaliti, 2012, collage realizado a partir de 8 viñetas originales, 32,4 x 70,3 cm.

**# 19 / # 47 (Figs. 6 y 7).** Esta reflexión sobre los límites ficcionales y los elementos icónicos sugiere, con mayor énfasis, la confrontación. Por todos lados y casi como eje central de las historietas las batallas se diseminan a lo largo de las narraciones. Donde hay un enemigo, habrá una lucha interminable, potente, grandiosa, que confirmará la fuerza del superhéroe y, en menor medida, la de su oponente, que volverá pasado un tiempo clamando venganza. En los cómics, como en la vida diaria, domina lo que el teórico Eloy Fernández Porta ha llamado *Tiempo<sup>TM</sup>*, esto es, un tiempo artificial, impuesto, que consiste en la combinación de dos elementos, y cuyo ejemplo perfecto es la NBA: una narración épica, llena de instantes intensos, rápidos y efímeros; y un desarrollo extenso, formado por numerosos encuentros, nuevas oportunidades de ganar e infinita paciencia para los grandes momentos de las estrellas (Fernández Porta, 2008, pp. 152-156).

Especialmente desde la *Civil War* de Marvel, la trama superheroica se teje a modo de *crossover* o gran evento entre diferentes series, de manera que todas deben de ser compradas para captar cada uno de los detalles específicos de la trama. Así pues, el lema de este nuevo sistema: “¿Perdido ante los acontecimientos que van a cambiar el universo superheroico? Colecciona todos los números, sobre todo en su versión coleccionista, con mejor cubierta y detalles históricos inéditos y así podrás presumir de ser el mejor conocedor en discusiones virtuales o con tus amigos”. Con mayor intensidad, este modo de narrar amplificado incide en el instante loco de actuación, donde no se alude a un superhéroe en concreto, sino a un conjunto considerable, cuya fuerza o segundos apremiantes han de combinar para salvar a los ciudadanos de la gran amenaza que podría destruir el mundo tal y como lo conocen. Instante, pues, ya no loco sino desbordado, con muchas más batallas, conflictos morales y muertes acechando en la esquina, por mucho que vuelva pronto por la puerta giratoria de la industria.

Ahí está, por ejemplo, la muerte del Capitán América al final de esa *Civil War*, leída en su momento como un punto de transición en el que los Estados Unidos como tales, con

todos sus valores, habían muerto y esperaban, más pronto que tarde, su caballero salvador, Obama (Gustines, 2007). Años más tarde, como si no hubiera pasado nada, tras hechizos y momentos dramáticos varios, el Capitán América volvió a la vida: “existir en estos tiempos implica actuar siempre en pleno minuto loco como si la suma de esos instantes fuera un tiempo de promisión religioso” -o, si se prefiere, ser un soldado del *buzzer-beater* sin dejar de comportarse de manera cívica y pía. Estos dos modos de temporalidad se justifican entre sí: el segundo legitima el primero, que a su vez es actualizado por el otro” (Fernández Porta, 2008, p. 156).

Dentro de esa rapidez de los hechos y el escaso impacto de sus consecuencias, Vitaliti interrumpe y transforma en sus obras, como otros artistas, el flujo tecnológico continuo del *Tiempo™* para instituir el *RealTime*, o cronología natural (Fernández Porta, 2008, p. 164). Los acontecimientos no solo ocurren en la imaginación, sino sobre el papel: explosiones que rompen las viñetas, personajes fuera de la página, impactos que destruyen todo a su alrededor, etc. La ficción, pues, hecha realidad, tal y como esta, a su vez, dicta en su retroalimentación circunstancias, ideologías e ideas que inculcar a los superhéroes. A cada segundo, el artista argentino imprime a sus obras una duración real que incide en la tensión del superhéroe y su permanencia en un mundo que experimenta como *ficticio*, pero se siente, por momentos, como *humano*: “En el caso de los superhéroes existe una cuestión de lo físico, del cuerpo. La fuerza bruta, absurda y exagerada que poseen para desenvolverse. El impacto que genera esto en las cosas – incluso en sus propios cuerpos – el destrozo, la velocidad, no dejo de verlo como algo muy escultórico. Existe también ese punto dramático de la imagen de individuo/ego en soledad, vinculado y a la vez enfrentado al mundo, absurdo y muy humano” (Turnes, 2017).

Realidad y ficción, una vez más, se han fusionado. La propia viñeta sufre el golpe que recibe Superman y, en dos tiempos, el superhéroe cae en un movimiento diagonal. La repetición, pues, desarma la lógica narrativa del cómic, basada en *instantes durativos* que sugieren cierta temporalidad, y muestra una conexión entre ambas anteriormente desapercibida. El vacío que deja la omisión de la primera figura, visualmente, no se percibe como tal, sino como un efecto más del golpe, que con su ausencia se vuelve más duro. En este momento, la ruptura es horizontal, de manera que icónicamente adquiere el formato de una explosión y ayuda además a armonizar con la parte final, más vertical, de quiebra en el punto del aterrizaje. En el mismo sentido que esta, aunque en una operación diametralmente opuesta, Vitaliti descompone el movimiento de Flash para presentar cada uno de sus movimientos desde que empieza a correr hasta que llega a su destino. No sabemos cuál es ya que el fondo es blanco y quizá bien se podría aducir que camina urgentemente por todo el universo atendiendo las llamadas de socorro, lo que equivale a decir que, por repetición, en realidad no va a ninguna parte. Viajar engañando al tiempo su don y a la vez su condena. No por azar, el aislamiento de cada uno de sus desplazamientos remite a los estudios de Muybridge o Marey en los inicios de la fotografía en sus intentos por captar lo que el ojo no había visto hasta ese momento.



**Figura 8.** “# 43”, Martín Vitaliti, 2012, collage realizado a partir de 1 viñeta original, 33,5 x 29 cm.

**# 43 (Fig. 8).** Después de la tensión épica, las palabras honorables, las traiciones inesperadas y un sinfín de acontecimientos de ida y vuelta, queda el silencio. El superhéroe ha salvado a la humanidad, ha sufrido el instante del momento decisivo, y como todo ser humano ha de descansar. Vuelve a una vida pública que no siente como suya, pero que ha de mantener como coartada de su otra vida, ficticia en la medida en la que no le pertenece realmente. La soledad, codificada en el ámbito norteamericano por artistas como Edward Hopper, tiene su iconografía oficial en escenas donde el individuo aparece recluso en sí mismo mirando hacia ninguna parte. Puede hacerlo hacia un determinado punto: arriba, abajo o más allá del cristal de la cafetería. Ve, mas no se encuentra allí, sino en los laberintos de su propia mente.

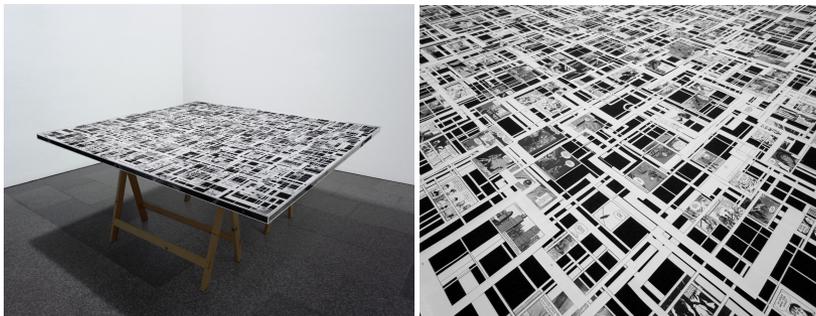
El personaje, doblemente detenido (en el sentido gráfico y narrativo) recibe, al igual que otros superhéroes, unos instantes emocionales que se configuran en la trama como un resto, huella sin mayores consecuencias que les permite mantener cierto hilo de humanidad y verosimilitud. Si bien es cierto que a veces surge la identidad, otro de los *topos* del cómic, como intento de aproximación al mundo emocional, en no pocas ocasiones aparece ligada a alguna decisión totalitaria que los llena de remordimiento y locura: “Decían los argonautas que navegar es preciso, mas vivir no es preciso. Argonautas nosotros de la sensibilidad enfermiza, digamos que sentir es preciso, mas que no es preciso vivir” (Pessoa, 2013: 136). Si el ser humano es más que uno, pero

menos que cero, las tornas se invierten en el caso del superhéroe: menos que uno (pues lo objetivo está por encima de lo subjetivo) más que el universo (ya que debe salvar a los individuos que lo requieran en cada momento sea cual sea su situación personal). Transformado en bien comunal, o lo que es lo mismo en patrimonio de esa nación (pronto cada país tendrá a su respectivo guardián, igualando los alardes de los museos de arte sobre las obras de sus grandes maestros), sus sentimientos, ¿qué son sus sentimientos? ¿Acaso tiene?

Dicha reclusión, además, incide de dos maneras en su identidad o lo que es lo mismo, entierra cualquier vestigio de humanidad que pueda albergar. Por un lado, la honda percepción de estar solo por mucho que esté rodeado de personas y reconocimientos laudatorios. Caidas las afecciones, el capital y las creencias, sin ninguna columna fundamental que lo sujete, el superhéroe se encuentra, por definición, solo consigo mismo: “Quien con monstruos lucha cuide de no convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo a un abismo, también este mira dentro de ti” (Santiesteban, 2003, p. 55). De ahí que, en algunas obras, el vigilante se vuelva violento, radical, e incluso letal: la cordura siempre es un hilo muy fino que se puede romper en cualquier momento. Por otro, la identidad construida del sujeto a base de adquisiciones, marcas y adscripciones marcadas como especiales, que otras muchas personas comparten, se vuelve en el superhéroe en un asunto autoritario (depende de las leyes y del beneplácito de acción de las instituciones del orden) y estadístico (el reconocimiento social depende de su porcentaje de éxito). Sentimientos objetivos, prácticamente inexistentes, que son el resultado del efecto del *capitalismo emocional* (Illouz, 2007). En su movimiento contrario, aunque no por ello menos complementario, el *merchandising* crea otro efecto de alienación comercial, de dentro hacia afuera, con una serie de objetos pensados para el consumo del público especializado, nuevos coleccionistas del arte de masas.

Dicho de otra manera, el superhéroe sufre, más que ninguna otra clase, la esclavitud hacia los medios que les hicieron posible: “el hombre moderno, ensamblado como el elemento organizador de los nuevos sistemas reguladores de la modernidad, siempre fue un *replicante*, forjado en el frenesí de las prácticas disciplinarias que le hizo la medida de todo” (Plant, 1998, p. 100). Vitaliti, consciente de estas contradicciones, baja el volumen de la épica hasta enmudecerla. Sus trabajos artísticos, como hemos podido ver, aparecen hilados con una estrategia formal común: comunicar el mayor mensaje posible con el número mínimo de modificaciones. Con la sustracción de un personaje, la duplicación de una viñeta o el trabajo en red con varias historietas de diferentes épocas, sus obras trascienden el medio que las alberga para arrojar una serie de reflexiones que tienen que ver con la manera en la que nos aproximamos desde determinados patrones a la realidad que nos rodea. Como parada obligatoria en ese trayecto entre nodos alude a la necesaria ruptura de los esquemas establecidos como manera de luchar contra el desasosiego. Sin ahondar mucho más en esta lectura de corte existencial, que obvia el humor y el juego implícitos en las obras anteriores, Vitaliti disloca temporal y espacialmente los conceptos de realidad y ficción.

Como medios de imágenes en movimiento, el cine y las series televisivas no solo han tenido que abordar obligatoriamente esta contradicción, sino que su éxito ha dependido del equilibrio entre estos elementos. El superhéroe, como individuo fantástico, apartado del mundo, con una visión tajante, acelerada y poco realista del mundo, ha sido humanizado en estos últimos años. No es que no sea humano, por mucho que el ámbito relacional se le escape una y otra vez, sino que la tendencia a dotarlo cada vez de mayor profundidad emocional ha traicionado su propio origen. Y es en este preciso instante casi imperceptible, levisimo, en el que la obra de Vitaliti consolida toda su intención comunicativa: es más importante lo que se sugiere, o lo que no se dice. Por eso las nuevas producciones fallan donde el cómic triunfó. El instante de esta obra concreta, de por sí relevante, se abre a diferentes significados. Uno habla de la ceguera de Matt Murdock y de la presencia sonora y apenas entrevista de Karen, mientras que otros se hacen más universales



**Figuras 9 y 10.** “# 17”, Martín Vitaliti, 2011-12, impresión digital recortadas, 200 x 200 cm.

**# 17 (Figs. 9 y 10).** En el fondo, nada ha cambiado<sup>1</sup>. ¿Qué es contemporáneo sino aquello que nos preguntamos originariamente, y que hoy permanece presente en las cosas que hacemos?<sup>2</sup> Insertados en unas coordenadas creadas de antemano, que poco a poco hemos ido desarrollando, no hay nada más que algunos puntos a los que intentar agarrarse. ¿Son físicos? Los espacios en el cómic, a diferencia de la pintura o del cine, tienen un papel secundario y sin embargo pueden contar historias de manera autónoma. Encuadran, aportan veracidad a la historia, pero su constante repetición los desenfoca. Vaciados de personajes, como ocurre en *Fondos* (Vitaliti, 2012), su puesta en escena, quizá influida todavía por la visión romántica de la pérdida y la naturaleza, es infinita. ¿No son, también, mentales? La ausencia de un origen claro al que aferrarse

<sup>1</sup> Tomo aquí prestado el título de su exposición en el Museo ABC de Ilustración en el año 2013.

<sup>2</sup> Debo esta referencia al propio Vitaliti, en la correspondencia que mantuvimos sobre el artículo, al que aprovecho para agradecer su implicación y atención durante todo el proceso.

marca la aproximación que Vitaliti realiza en *Sin coordenadas* (2016) cuyo contenido recoge y a la vez sobrepasa todo lo dicho aquí. Sus protagonistas hablan, como si se tratara de otro día más, sobre la necesidad de autenticidad, las paradojas laborales, o la herencia totalitaria de algunos discursos, entre ellos el superheroico. No obstante, lo que hacen realmente es componer grandes monólogos que nadie escucha. No hay una escena real que los reciba. En cambio, se suceden distintos instantes fragmentados, provenientes de diferentes culturas y puntos de vista, que provocan desencuentros, fallos y una sensación circular de que, en realidad, el punto de origen es una vuelta a ninguna parte, con las tensiones implícitas que ello conlleva entre infancia y madurez.

De una manera u otra, hay un deseo de comunicación. En las obras emergen una serie de interconexiones temáticas, conceptuales y, sobre todo, narrativas que conectan los fragmentos y puntos de vista alejados entre sí en el tiempo. La desorientación de los personajes cobra vida a través de una red que, esta vez sí, es propia de cada uno de ellos. En su soledad, aparecen acompañados por otras situaciones similares, aunque su extensa red y disposición horizontal privilegie las escenas en los bordes, lo que crea un centro inalcanzable de leer. A través de acciones conceptuales y apropiacionistas, según el catálogo de etiquetas proporcionado por la Historia del Arte, las obras de Vitaliti recuperan la tradición precedente y la vuelca sobre su propio presente. Con títulos neutros, seriados, en los que la tradicional mano del autor se muestra solamente en la elección del tema, plantea problemas, interrogantes, cuya solución está implícita y, a su vez, invisible. Su trabajo, como el de otros artistas contemporáneos, demuestra que lo más importante ya no es ser original: saturados por una cantidad ingente de materiales, solo hay que saber remezclarlos bien.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRERO, M. (2008). La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. *Literaturas.com*, nº 53, Madrid: Literaturas Comunicación.

CAMUS, A. (1995). *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza.

DERRIDA, J. (1989). Cogito e historia de la locura, en *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.

FERNÁNDEZ PORTA, E. (2008). *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la Era Afterpop*. Barcelona: Anagrama.

GARCÍA, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

GASCA, L. y GUBERN, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

GUSTINES, G. G. (2007). *Captain America is Dead; National Hero Since 1941*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2007/03/08/books/08capt.html>.

ILLOUZ, E. (2007). *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Buenos Aires: Katz.

LÓPEZ, J. O. Encuentros con entidades: Mis experiencias con los superhéroes, en Raggio Miranda, S. L. (ed.) (2013) en *Los Supremos, Superhéroes y comics en el relato hispánico contemporáneo*. Bolivia: El Cuervo.

LÓPEZ, J. O (2014). *Llegada a las islas*. Madrid: Baile del Sol.

PLANT, S. (1998). *Ceros + Unos*. Barcelona: Destino.

PESSOA, F. (2013). *Libro del desasosiego*. Barcelona: Acantilado. Citado en RUIZ DE SAMANIEGO, A. y MOURIÑO, J. M. (2016). *Lisboa/Pessoa* [cat. exp.]. Madrid: Círculo de Bellas Artes, p. 17.

SANTIESTEBAN, H. (2013). *Tratado de monstruos: ontología teratológica*. Madrid: Plaza y Valdés.

TURNES, P. (2017). Entre la desorientación y la emancipación. Entrevista con Martín Vitaliti. *Revista Kamandi*. Recuperado de <http://www.revistakamandi.com/2017/06/14/entre-la-desorientacion-y-la-emancipacion-entrevista-con-Martín-vitaliti/>.

Vitaliti, M. (2009). *Líneas cinéticas*, Barcelona: Save As... Publications.

Vitaliti, M. (2011). *Didascalías*, Barcelona: Save As... Publications.

Vitaliti, M. (2012). *Fondos*, Barcelona: Save As... Publications.

Vitaliti, M. (2016). *Sin coordenadas*, Temperley: Tren en Movimiento.

Vitaliti, M. (2018). Recuperado de <http://www.martinvitaliti.net/>.