

TEMA 7 – LA GRAN DEPRESIÓN Y EL ARTE DE SU ÉPOCA

EL CRACK BURSÁTIL DE 1929. CRISIS ECONÓMICA MUNDIAL. AUGE DE LOS TOTALITARISMOS.

El crecimiento económico experimentado por Estados Unidos en la década de los años 20 terminó bruscamente con el crack de la bolsa en 1929. A partir de ese momento empezó la gran depresión. Miles de inversores se arruinaron, aumentó el pánico de toda la población, hubo suicidios masivos. Más de 2000 bancos quiebran ya que miles de personas acudieron a retirar sus ahorros de las entidades, y estos no lo pudieron soportar. Falta capital para la industria y el paro aumenta (más de 12 millones de desempleados)

El consumo se contraerá, por lo que las empresas no podrán salir adelante, ya que el número de consumidores de sus productos desciende: muchos de ellos están arruinados y otros con una situación económica muy complicada.

Las conexiones entre la economía internacional y la de Estados Unidos, pero sobre todo la influencia de este país sobre la economía europea, hicieron que la Gran Depresión, se extendiera por todo el mundo.

La caída de los precios en América afectó a las industrias de otras partes de mundo que tenían precios superiores a los estadounidenses y que al no poder competir, vieron disminuidas sus exportaciones. Por otra parte, la reducción de la demanda norteamericana, (es decir, de sus importaciones), frenó las exportaciones de muchos países, con lo que disminuyó el comercio mundial.

Los Estados Unidos también trataron de repatriar capitales que habían invertido en diferentes países. Esto tuvo una especial repercusión en Alemania que tenía cuantiosos créditos tomados a Norteamérica, pues ese país había sido prácticamente obligado a endeudarse para hacer frente a las reparaciones de guerra estipuladas en el Tratado de Versalles, que debían ser pagadas en efectivo.

La crisis se expande al resto del mundo, con lo que se generaliza una cierta desconfianza frente al sistema capitalista sobre todo entre las clases más desfavorecidas. En esta época tienen un auge espectacular el **comunismo y el fascismo**.

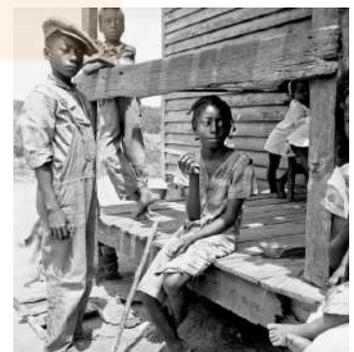
En España, el frustrado proceso de modernización que intentaron algunos sectores de la sociedad, durante la II República, coincidió con la depresión económica más grave de la historia del capitalismo. La Guerra Civil Española desangró a España, la convirtió en un Estado totalitario y sirvió de preámbulo a la gran guerra que estaba por venir en el continente.

FOTOGRAFÍA SOCIALMENTE COMPROMETIDA

En este contexto surgen fotógrafos comprometidos socialmente como **Dorothea Lange** o **Walker Evans**.

Dorothea Lange (1895-1965) fue una influyente fotoperiodista documental estadounidense, mejor conocida por su obra la "Gran Depresión" para la oficina de Administración de Seguridad Agraria.

Las fotografías humanistas de Lange sobre las terribles consecuencias de la Gran Depresión la convirtieron en una de las periodistas más destacadas del fotoperiodismo mundial.



Con el comienzo de la Gran Depresión, Lange llevó el objetivo de sus cámaras de su estudio a las calles. Sus estudios de desempleados y gente sin hogar llamaron pronto la atención de fotógrafos locales y la llevaron a ser contratada por la administración federal.

Entre 1935 y 1939 Lange trabajó para departamentos oficiales, siempre retratando en sus fotos a pobres y marginados, especialmente campesinos, familias desplazadas e inmigrantes. Distribuidas sin coste a los periódicos nacionales, sus fotos se transformaron en íconos de la era.

Esta fotografía documental está motivada por un sentimiento de identificación del fotógrafo. Lo que está mostrando es importante para él y tiene el convencimiento de que si las consecuencias humanas son comprendidas, el público tomará conciencia y actuará.



Madre migrante, foto de Dorothea Lange, fotografía icono de la Gran Depresión.

Walker Evans, (1903-1975) fotógrafo estadounidense, se inició en la fotografía en 1930. Obtuvo una beca de la Fundación John Simon Guggenheim en 1940. Se incorporó en 1945 a la revista Time, y a la revista Fortune en 1965. Ese mismo año pasó a ser profesor de fotografía en la Escuela de Arte de la Universidad de Yale.

Su trabajo está relacionado con la crisis económica del 29, durante esta década participa en el programa Farm Security Administration. Las imágenes de los aparceros en Alabama, al igual que las de Dorothea Lange se encuentran entre los iconos del mundo moderno.

Evans encuentra la belleza en los objetos banales y cotidianos, sus fotos destacaron por su humanidad y realismo. Su obra fue adquirida por el Museo Metropolitano de Arte en 1942



FOTOGRAFÍA ESTETICISTA

Cecil Beaton (1904-1980) fue un fotógrafo y modisto británico, además de productor cinematográfico y teatral.

Tras crear su propio estudio de fotografía (dedicado a la moda y a los retratos) a finales de la década de 1920, trabajó para la revista Vogue. Comenzó su carrera fotografiando a sus amigos ricos y famosos. También trabajó con la revista de moda Harper's Bazaar y para la revista Vanity Fair.

Realizó numerosos retratos de celebridades en el Hollywood de los años 1930, y fue retratista oficial de la familia real británica en 1937.

A principios de la década de 1950, acusó una cierta decadencia como fotógrafo de moda, y se convirtió en un fotógrafo independiente. En esta época, se encargó de fotografiar la magnificente fiesta organizada en su palacio de Venecia por el excéntrico multimillonario de origen hispano-mexicano Carlos de Beistegui. A partir de entonces, se fue volcando en la elaboración de decorados y vestuarios para el teatro y para el cine. Diseñó los 1.086 vestidos de la película *My Fair Lady* cuidando hasta el más mínimo detalle.



Fotografía de Audrey Hepburn

CINE: WALT DISNEY

Walt Disney (Chicago 1901-1966) fue un productor, director, guionista y animador estadounidense. Figura capital de la historia del cine de animación infantil, está considerado un icono internacional gracias a sus importantes contribuciones a la industria del entretenimiento durante gran parte del siglo XX.

Fundó junto a su hermano Roy O. Disney la compañía Walt Disney Productions, que años después se convirtió en la más célebre productora del campo de la animación y en la actualidad es la mayor compañía de medios de comunicación y entretenimiento del mundo.

Junto a su equipo creó algunos de los personajes de animación más famosos del mundo, como el pato Donald y en especial Mickey Mouse, una caricatura de un ratón, a la que el propio Disney puso su voz original.

En 1934 Disney empezó a planear la producción de su primer largometraje animado sobre el cuento de Blancanieves. Para ello investigó acerca de la animación realista de seres humanos, la creación de personajes animados con personalidad definida, los efectos especiales, y el uso de procesos especializados y aparatos como la cámara multiplano: frente a la cámara se colocan una serie de capas espaciadas unas de otras, y se mueven a distintas velocidades, para generar una sensación de profundidad.

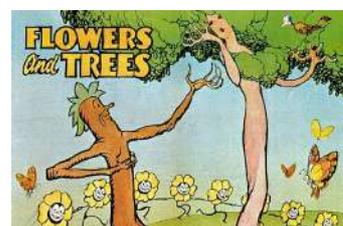
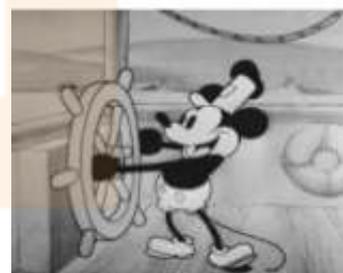
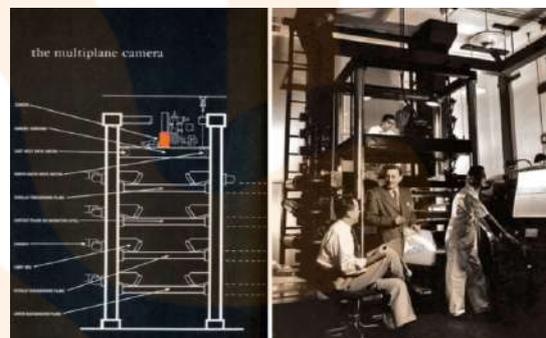
El proceso de producción de Blancanieves y los siete enanitos se prolongó desde 1935 hasta mediados de 1937. Fue el primer largometraje animado de lengua inglesa, el primero en utilizar el Technicolor, y la película con mayor éxito de taquilla de 1938.

Las películas de Disney siempre han ido a la vanguardia en lo que se refiere a la tecnología del cine de animación. A veces experimentando con técnicas por primera vez, otras veces lanzando a nivel masivo innovaciones creadas por otros. Algunas de estas aportaciones son:

Interacción de actores reales con dibujos animados: Cortos como *Alice Comedies* (1923), en los que una niña interactuaba con personajes animados de un mundo de fantasía y con su gato.

Sincronización de imagen y sonido en animación: En 1928 Disney estrenó la primera película de animación con sonido protagonizada por Mickey Mouse. La primera película sonora de la historia se estrenó solo unos meses antes, en 1927 (El cantor de Jazz).

Technicolor: En 1932, lanzó *Flowers and Trees*, primer corto animado en Technicolor y en 1937 el primer largometraje animado, *Blancanieves* con la que presentó la cámara multiplano que inventó la compañía.



Sonido estereofónico: En **Fantasia** (1940) y por primera vez en una película comercial, Disney usó sonido estereofónico multicanal.



Animación por ordenador: con **Tron**, John Lasseter comenzó a vislumbrar a principios de los 80 las posibilidades de usar fondos digitalizados en las películas de animación. Fue despedido después de una reunión en la que intentó convencer a sus jefes de la conveniencia de producir películas con animación digital. Trabajó entonces en Lucasfilm Computer Graphics y en Pixar, desarrollando la animación por ordenador con hitos como Toy Story, Monstruos SA o Cars. En abril de 2006, Disney compró Pixar y Lasseter pasó a ser director creativo de Pixar y de Walt Disney Animation Studios.



CAPS (Computer Animation Production System): CAPS era una colección de programas, sistemas de escaneado, servidores, ordenadores en red y estaciones de trabajo que desarrollaron Disney y Pixar a finales de los ochenta.



Este sistema eliminó la necesidad de celuloide, cámara multiplano y efectos especiales tradicionales, computerizando el proceso de entintado y coloreado, entre otros detalles de postproducción.

Este sistema se empleó en un plano de La Sirenita, que fue, la última película de la productora que incluyó en su metraje animación clásica en celuloide.

EL CÓMIC EN LA GRAN DEPRESIÓN

La Gran Depresión de 1929 impulsaría una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense. Tras el éxito Flash Gordon (1934) de Alex Raymond, el Príncipe Valiente de Harold Foster y el Tarzán de Burne Hogarth, ambos de 1937, Superman y Batman potenciarían un grafismo realista y elegante, cercano a la ilustración, en detrimento del grafismo caricaturesco habitual hasta entonces, pero, lo que es más importante, sustituyeron definitivamente lo episódico por la continuidad, haciendo fundamental el suspense en la última viñeta para fidelizar lectores.

En Francia y Bélgica algunas revistas incluían una historieta de aventuras con un grafismo característico: Tintín, creado en 1929 por Hergé. Pronto se sumará a ellas Le Journal de Spirou, revista nacida en 1938 en Bélgica, que hoy en día se sigue publicando y en la que habrán de trabajar todos los grandes maestros del cómic franco-belga.



EL CÓMIC EUROPEO: HERGÉ

Las aventuras de Tintín es una de las más influyentes series europeas de historieta del siglo XX. Creada por el autor belga Georges Remi (Hergé), y característica del estilo gráfico y narrativo conocido como "línea clara", está constituida por un total de 24 álbumes, el primero de los cuales se publicó en 1930 y el penúltimo en 1971.

En la serie Tintín es un intrépido reportero de aspecto juvenil que viaja por todo el mundo junto con su perro Milú; hay también una serie de personajes secundarios que han alcanzado tanta o más celebridad que el protagonista, entre ellos el capitán Haddock, Las aventuras de estos personajes están cuidadosamente ambientadas en escenarios reales de los cinco continentes, y en lugares imaginarios creados por Hergé.

Características del estilo gráfico de “Línea clara”:

- Delimitación de las figuras mediante una línea continua y depurada.
- Ausencia de tonos intermedios, de manchas de negro y de efectos de sombra y luz.
- Aplicación del efecto máscara, es decir la combinación de unos personajes gráficamente caricaturescos con un entorno realista.
- Narrativa clásica, aunque no excesivamente encorsetada en el montaje de los planos (viñetas).
- Amor a la Historieta de Género, especialmente a la historieta de aventuras.



LOS SUPERHÉROES NORTEAMERICANOS DEL CÓMIC

Un superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos, aunque no necesariamente, y entroncado con la ciencia ficción. Generados a finales de los años 1930 en la industria del comic book estadounidense, han gozado de multitud de adaptaciones a otros medios, especialmente el cine.

Ya sea combatiendo el crimen, catástrofes, invasiones extraterrestres o cualquier otra amenaza, con frecuencia al margen de la ley, se convierten en verdaderos "santos" modernos, salvadores del mundo. En cualquier caso, no modifican de forma importante la vida en la Tierra, dedicándose a asuntos de poca trascendencia (no acaban con la guerra ni el hambre, por ejemplo). También puede relacionarse con el triunfo del individualismo, atemperado con la idea de servicio a la comunidad y trabajo en equipo.

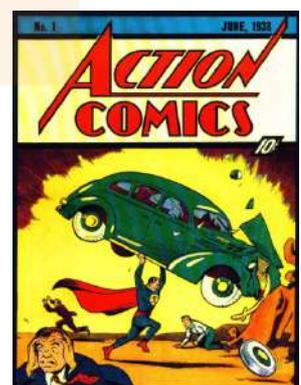
Las historias sobre superhéroes casi siempre involucran en algún grado un conflicto del héroe con un villano o grupo de villanos: el Duende Verde (de Spider-Man), el Joker (de Batman), el Mandarín (de Iron Man), Lex Luthor (de Superman) o Red Skull (del Capitán América).



“Superman”, 1938, Jerry Siegel y Joe Shuster

Originalmente sus creadores concibieron al personaje como un villano creado por un científico loco pero finalmente crearon un cuento de un Súper Hombre proveniente de otro planeta que hacía el bien. La idea fue rechazada inicialmente, pero convencidos de que habían creado un concepto totalmente nuevo, insistieron hasta que, ya en formato de comic, su historia fue aceptada.

En el año 1938, el editor Max Gaines aprobó la publicación y en el mes de junio de ese año, Superman fue publicado en la revista “Action Comic”, al



precio de diez centavos. El éxito fue instantáneo; en dos semanas, la edición de la revista Action Comic, en la que se publicó la primera aventura de Superman, se agotó. Este fue el primero de la avalancha de superhéroes que coparon el mercado de los magazines de comics o revistas de historietas de los años 30 y 40.

Superman posee extraordinarios poderes y se le describe tradicionalmente como «más rápido que una bala, más poderoso que una locomotora, capaz de saltar altos edificios de un solo salto», superfuerza, invulnerabilidad, supervelocidad, poderes de visión (rayos x, calorífica, telescópica, infrarroja, y microscópica), superoído, y superaliento, el cual le permite soplar a temperaturas congelantes así como ejercer la fuerza de un viento huracanado.



“Batman”, 1939, Bob Kane y Bill Finger

A diferencia de muchos otros superhéroes, Batman no posee superpoderes, por lo que hace uso de «sus conocimientos científicos, habilidades detectivescas y una gran destreza física». Tampoco utiliza armas de fuego, ya que manifiesta un rechazo a las mismas debido al asesinato de sus padres perpetrado con un arma de fuego. En las historias es considerado como uno de los mejores detectives del planeta.



Sin embargo posee solo una regla, razón por la cual es conocido y temido por los criminales de la ciudad: Batman no mata, pero sí sabe hacer daño, ya que se vale de cualquier método para atrapar a los criminales u obtener la información que necesita de ellos, incluyendo a veces la intimidación y la tortura física. Es el prototipo del héroe triste y solitario.

"Captain America", 1941, Joe Simon y Jack Kirby

El superpatriota Steve Rogers, fue inoculado con un misterioso suero del supersoldado desarrollado por el profesor Reinstein para el gobierno estadounidense, lo que le permitió “aumentar su físico y mejorar sus tejidos cerebrales hasta alcanzar una estatura e inteligencia sorprendentes.” En el universo Ultimate, además, el suero del supersoldado ha hecho a Rogers inmune a gases venenosos y enfermedades de todo tipo, y le permiten recuperarse a una velocidad mayor de cualquier herida. Además de sus habilidades de combate, Rogers tiene una gran habilidad arrojando su escudo, pudiendo impactar contra varios blancos con un solo lanzamiento. Debutó en 1941 con una portada que mostraba al Capitán América dándole un sonoro puñetazo al mismísimo Hitler; el número vendió un millón de copias.



EL COMIC COMO MODELO DE OBRAS DE ARTE

El arte pop fue un importante movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, comic books, objetos culturales «mundanos» y del mundo del cine, etc.

Destaca **Roy Lichtenstein**, que realizó pinturas utilizando como referencia tiras de comic de los años 30-50.

