

Eclécticos ilustradores, artistas de la imagen

Ramón Almela, Doctor en Artes Visuales. Mayo 2007

Se aprecian giros importantes en la orientación del arte actual aunque no resulten tan perceptibles ante el dominio ejercido por el mercado explotando los medios convencionales de expresión y comunicación de la imagen, que se desliza hacia campos de interés público. De modo sutil y constante, el incremento de la economía de servicios ha ido impulsando una actitud creativa de desplazamientos llegando el arte llegando el arte a emular su estructura y, en sí, a funcionar como efímeras situaciones de las que se proveen registros visuales. Al mismo tiempo, el arte se ha vuelto monumental y espectacular, alejado de la vivencia íntima dilatándose hacia el espacio público en sus dimensiones y en su concepción. El arte, además, se aleja de la creación individual para convertirse en una cooperación colectiva desde su misma concepción, sintonizado más con el proceso de convergencia de contenidos inducido por la convergencia tecnológica del panorama actual. Una convergencia que, más allá de aglutinar medios dispersos, se centra, según expone Henry Jenkins en su libro *“Convergence culture”* (New York University Press), en la producción y circulación de ideas nuevas, el acceso a estructuras sociales nuevas y a los nuevos modelos culturales de producción. Un cambio procedente de la cultura de consumo popular en un nuevo dinamismo social que ya se perfila claramente en el giro social del arte con la extensión y difusión de la “estética relacional”.

Bajo estos cambios y la conjugación de las disciplinas artísticas se produce la absorción o disolución de la esencia específica de esas mismas disciplinas, una consiguiente sustitución y reemplazo de su objetivo genérico. Disciplinas desdeñadas en periodos anteriores comienzan a tomar auge, a distinguirse y sobresalir bajo la nueva luz de los cambios de orientación en el arte actual. Aunque las transformaciones se producen paulatinamente, hay puntos que finalmente dan lugar a giros y transiciones rápidas de la situación como sucede en la actualidad con las áreas del Diseño y la Ilustración, estimuladas desde la propagación de las nuevas tecnologías que modifican los esquemas de distribución y producción de las imágenes. La nueva situación propugna considerar el advenimiento de lo que algunos autores como Larry Shinner llaman el “tercer sistema del arte”, o José Luis Brea, “tercer umbral”.

Varios factores contribuyen a las alteraciones de la realidad del mundo del arte actual que proviene del desarrollo cultural de los siglos recientes. Uno decisivo es la reconsideración de las nociones de las categorías de las bellas artes que propugna la mera contemplación estética, infundiéndose este concepto por extensión a todas las producciones visuales de otras culturas y la nuestra. En realidad, desde la civilización griega, todo arte poseía una función. Los artistas eran proveedores de una mercancía, lo mismo que los zapateros, sirviendo a distintos propósitos sociales, políticos o religiosos. Lo que hoy se contempla en los museos, eran objetos de uso cotidiano o cultural. Los conceptos diferenciadores entre artista y artesano no existían hasta el advenimiento de cambios sociales y de pensamiento en los comienzos del siglo XVIII, donde surge el mercado del arte y la potenciación de la originalidad y la expresión creativa.

La ilustración ha estado situada entre los campos de acción del diseño y el del arte. Ha sido admirada, a veces, como imagen creativa, y en otras ocasiones concebida como un mero producto de acompañamiento del texto o elaboración gráfica, desdeñada como arte por estar fundamentada en el encargo, ya que el mercado de arte se basa en la creatividad y la libertad del artista como valores de cambio. A menudo, el propósito de la ilustración se encuentra ligado a la idea proporcionada por un cliente, y también su fin es ser reproducida asentada en otro contexto. En cambio, la obra ensalzada como arte, tiene su propia agenda y responde a un trayecto artístico en camino a otra solución que aparecerá más adelante. Sin embargo, la ilustración, hoy, no es determinada por estos simples prejuicios de identificación. Para empezar, la originalidad, la inspiración, la imaginación y la creación, tradicionalmente reservados a la esfera de las bellas artes, se encuentran plenamente presentes en la actividad de las imágenes de ilustración. Una nueva ola de ilustradores, que reivindican su trabajo como arte, une la fuerza y el trazo esencial del lápiz con una orientación digital trabajando en ese espacio donde convergen arte y diseño, renovando la disciplina de la ilustración y transformándola en arte por derecho propio.

La situación del arte contemporáneo en Puebla, estancada en conceptos arcaicos y costumbristas, propicia como respuesta una creciente actividad artística alternativa de protesta y resistencia en distintas esferas de las prácticas artísticas. También, en Puebla, es reducido el intercambio comercial debido a la escasez de medios y de canales convencionales de difusión de la producción por lo que el artista poblano, habitante de una urbe donde el mito de la gloria cultural pasada permanece -cuando, en realidad, los niveles culturales y de apreciación artística se hallan a niveles muy deficientes- recurre y se vincula a las tendencias que emanan de las propuestas de mayor auge de nueva orientación gráfica, de nuevas disciplinas, de intercambios en la red, fomentando una resistencia a los comportamientos más tradicionales del artista. La nueva sociedad que emerge de estos cambios culturales producidos por la convergencia y el espíritu tecnológico, fomenta una muy distinta apreciación del artista como productor de imágenes en la sociedad. Puebla no se excluye de esta tendencia, aunque apenas resulte advertida.

Y en el rubro de la ilustración, en Puebla ha sido desprestigiada muchas veces, inexistente, o en último caso, sin ninguna relevancia en el diseño o en el arte. Se ha propiciado durante mucho tiempo el prestigio de la utilización del grabado calcográfico en la producción de la estampa religiosa y el imaginario colectivo de las semblanzas patrióticas, o las publicaciones en general. Las transformaciones de este panorama comienzan a percibirse en el entusiasmo por la ilustración en la última generación de jóvenes poblanos. Para ellos, que nacieron entre el Nintendo, los video-juegos, las computadoras, la comunicación inalámbrica y la red de Internet, la ilustración se ha convertido en una expresión propia vinculada a su realidad. No surge como extensión del mundo de la pintura, de la grandilocuencia de la representación elitista, sino de las vivencias propias que forjan un mundo de interés visual, un ámbito de creación donde se explayan sus aventuras, sus ambiciones, sus miedos, o sus fascinaciones.

No hay duda que una sociedad avanzada en la comunicación tecnológica como Japón esté marcando la pauta en los intereses de esta generación con las historietas de comic denominadas “manga” que, incluso, se deslizan a la esfera del arte comercial de las galerías con exorbitantes precios como ocurre con la obra de Takashi Murakami. Esta tendencia que vuelca elementos característicos de la imagen del comic en el ámbito de

la comercialización del mercado artístico no resulta innovadora, pero se muestra con gran auge en el momento actual de la producción artística. La legitimación y validez que el espacio de comercio del arte ofrece a la producción que antes se reservaba a la producción impresa, reivindica la ilustración como actitud prevaleciente en la situación actual de la imagen. Era fácil detectar en la reciente edición de la feria internacional de arte contemporáneo de la Ciudad de México, MACO Abril 2007, una extendida línea estilística donde obras que podrían emplazarse en el campo del comic o la ilustración tradicional, aparecían transformadas en objeto de contemplación estética e inversión que conlleva el objeto de producción única.

Aunque en esta compilación de artistas ilustradores predomina el uso de personajes concebidos bajo la estética blanda de “manga”, de gran impacto popular en Japón, no es la única manejada por estos, mayoritariamente, artistas poblanos de la imagen de ilustración. Ciertamente, la influencia de la razón digital y una elegancia proporcional proveniente de las figuras de las historias gráficas de Japón ha visto un enorme auge y difusión, también, por la gran cantidad de publicaciones que desarrollan la enseñanza de los modos para construir y elaborar estas imágenes. La homogeneización impulsada por la amplitud de distribución de la imagen resulta inevitable y es la propia razón de su influencia. Los artistas se pliegan a la forma que comunica y transmite la fantasía y conceptos de un mundo complejo, activado desde sentimientos de resistencia, tecnología virtual y circulación de la información, que a veces propicia un regreso a los ambientes medievales como muestran algunos de los comics y representaciones utilizadas por estos artistas.

De hecho, el primer libro de comic, “The wasp” fue publicado 250 años atrás. Es decir, estas expresiones narrativas anteceden al arte del mundo moderno. La primera tira cómica semanal se presentó en Londres en 1890, apareciendo posteriormente suplementos y colaboraciones diarias en periódicos, adelantándose a la pintura abstracta de las vanguardias modernistas. Hoy, el Museo de Arte Moderno de Nueva York ahonda con la exposición “*Comic abstraction: Image-Breaking, Image-Making*” las particulares relaciones que el comic mantiene con la abstracción. La atención puesta por esta prestigiosa institución estadounidense en la producción gráfica del comic reivindica la esfera de la narración gráfica en su naturaleza y concepto artístico.

Varios artistas entre estos ilustradores se vuelcan a la comunicación gráfica del comic; Sus figuras y personajes surgen dentro de la narración de historieta doblegando su expresión a la dinámica visual del medio, largo tiempo desconsiderado y restringido a lectura adolescente. Sin embargo, con la difusión popular y la imbricación del arte en ella, el comic y la producción gráfica han adquirido el rango que muestran estos artistas como **Pepe Vargas** (Unblood Co.) cuya ilustración gráfica, como las de **Ademar García** (Made) y **Emma Hernández** (Loony) está dominada por el trazo lineal, vigoroso y activo, que caracteriza las historietas, vertiendo con ellos narraciones cotidianas donde reflejan sus vivencias, aspiraciones y problemáticas que comparte su generación.

En una línea similar a la historieta gráfica, **Sergio Segovia** (SergeVirus X) y **Esteban Núñez** (Izumika) contribuyen con visiones de ambientes fantásticos a la creación de personajes adecuando, dentro de la estética digital, los objetivos plásticos con la ensoñación figurativa marcados mayormente por la estética “manga”.

Pero no sólo se entregan estos ilustradores a la creación del espíritu “manga”. **Mario Gutiérrez** (Astrozombie) es uno de los ejemplos donde la habilidad figurativa se dirige a la construcción de atractivas imágenes, muestra de una sensibilidad en la representación manejando admirablemente el oficio y la técnica de los recursos tradicionales. Con la obra de **Alma Navarro** se proponen un conjunto de imágenes que rebosan de cierta candidez resultante de la propia personalidad de la autora que, con maestría de trazo tradicional, ilustra ideas inundadas en el estilo de caricatura política, y a la que también se dedica específicamente, creando con perspicacia y sarcasmo comentarios críticos en el ámbito de la conducta política usual de los gobernantes.

Las observaciones sociales no se encuentran ausentes de la representación de los ilustradores. Ocurre que -cada vez más- se hacen centro de su objetivo equiparándose a la finalidad de muchas piezas del propiamente llamado arte. Así es como la ilustración absorbe la forma expresiva de su entorno y al mismo tiempo sirve como detonante de una concienciación impulsada por la difusión visual de sus propuestas. Los artistas como **Víctor Manuel Garibay** (Gary), atentos a la realidad preponderante de su entorno, se comprometen desde su lenguaje plástico a señalar desviaciones sociales actuando en el imaginario colectivo con su discurso visual.

En donde estos ilustradores resaltan con especial distinción es en el campo de la convergencia de lo tradicional y lo digital. Artistas como **Mariel Guzmán** (Deovi) y **Alfredo Lezama** se desenvuelven con destreza figurativa empleando variadas técnicas pictóricas, al tiempo que se despliegan con efectividad “pintando” en la pantalla con todo tipo de software de representación digital. El mundo de la pantalla se convierte para artistas como ellos en lo que el papel o el lienzo representa para el artista convencional; se desplazan con los píxeles como con los trazos por la superficie del papel sabiendo obtener del ámbito vectorial gráfico las peculiares texturas y dinámica características de la representación tradicional. También, alguien para quien los medios tradicionales suponen un cauce de descubrimiento personal desplazándose al unísono en el mundo digital como diseñador es **Mariano Amador**. La conjugación de trazos lineales y caligráficos llega a fundirse con los colores en un mundo exaltado de luz y fuerza chispeante fraguando una línea de estilo que pugna por definirse en su singularidad.

El estilo, en esta búsqueda de individualidad se convierte para el artista, normalmente, en la consecución final; una manera de hacer que se lo identifique. Pero, sobre todo, para el artista es la adhesión a unos valores y formas que reflejen su actitud e inclinación vital. Con **Larissa Guzmán** (Lara Yokoshima) y **Eric Gutiérrez** (Andora), la ilustración es el conducto de sus fantasías, la construcción del espíritu personal donde se involucran plenamente. En sus estilos despliegan erotismo y sensualidad contagiados, desde luego, por el dominio estético “manga” que solidifican con una visión propia.

Artistas, todos ellos, que se desplazan en el mundo gráfico, manifestándose en cada una de sus propuestas desde estas renovadas posturas del arte que se involucra en la difusión y contundencia del mensaje destilado en notable modo a través del diseño, conectado al imaginario de las nuevas generaciones que beben su significado vital desde el mundo tecnológico, la figuración virtual y la convergencia.