

## 5- REFLEXIONES DE UN INFOGRAFISTA- Del Arte y de los medios del arte

por Zalathiel Vargas

(Artículo publicado en la Revista "Les Nouvelles de l'Estampe", Nº 167-8  
Diciembre 1999-Febrero 2000, París- Traducción)

Nací en la ciudad de México en el año de 1941 e hice estudios en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, en l' École des Beaux -Arts y en el Taller Experimental Atelier 17 en la ciudad de Paris, Francia.

En el transcurso de mis viajes en Europa y el Medio Oriente de 1965 a 1968, atesoré una multitud de imágenes que de regreso a mi país, iban a alimentar mi trabajo por varios años, utilizando esas nuevas formas y colores para realizar mis pinturas, dibujos, grabados y collages a mi regreso a México.

Influenciado por el clima social de mayo 1968, me dediqué entonces a practicar un arte más participativo, dejando de lado mi antigua producción. Realice obras utilitarias en madera como son sillas y mesas, obras que desgraciadamente los coleccionistas no se atrevían a utilizar, colocándolas sobre pedestales como si fueran obras en un museo, lo que les quitaba toda calidad funcional. En esa época sentía la necesidad de tocar un público más amplio; el cómic y la escultura se impusieron en mí como medios para poner en movimiento virtual y factual a una estética inerte.

En 1978 realicé entonces una serie de " Movi-comix" ; así nombré a las esculturas de aluminio puestas en movimiento por el viento, construidas con formas de hojas de aluminio recortadas y pintadas por las dos caras, ensambladas sobre un eje a manera de veletas, girando sobre baleros según la fuerza del viento, lenta o velozmente,,, creando volúmenes de colores hasta llegar al blanco casi transparente. Una de estas obras recibió el Primer Premio en el Salón Nacional de Experimentación del Instituto Nacional de Bellas Artes de México en 1979.

Sin embargo y siempre pensando en la manera de interesar a un público mas extenso, buscaba como difundir mis obras y me recordaba cuando joven, viajando por los pueblos recónditos de la sierra del Estado de Oaxaca, veía como los calendarios del pintor Jesús Helguera, que reproducían sus cuadros con temas de la identidad mexicana, ornaban los muros de las más humildes casas.

Para mi, el equivalente mas cercano y eficaz para la comunicación me pareció ser el dibujo de historietas ya que se volvió una de las formas más populares de la comunicación moderna.

Es así como desde 1970 empecé a dibujar cómics artísticos. En 1974 llegaba de vuelta a Paris con una gran cantidad de historias ilustradas, interesándose por ellas varias revistas especializadas en este genero, entre ellas *Zinc* y *Actuel* que me publicaron regularmente mis narrativas gráficas. En esta época, la revista *Zinc* reunía a varios escultores y pintores que compartían este mismo interés y fue así como me incorporé al gran movimiento Europeo de la *Bande Dessinée*. Numerosos dibujos de estas historietas fueron reunidos en mi libro que publiqué en el año de 1977 , "Comix-Arte de Zalathiel", el cual se encuentra en varias Bibliotecas del mundo y entre ellas, la Biblioteca del Museo del Centro Georges Pompidou (cota 70 "19" ZALA 2)

El año 1984 marcó un giro importante en mi trabajo. Invitado por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) de la ciudad de México para un curso de lenguaje informático, pude colaborar con un especialista en informática para armar un programa de diseño en lenguaje Basic. Empecé a descubrir el mundo de las computadoras. Dos años después, integrado al Centro de Cómputo de la misma Universidad, me familiarizaba con las técnicas de dibujo y pintura por computadora, las PC y AMIGA, utilizando Programas de Diseño Asistido por Computadora. Se abría un nuevo mundo de investigación artística para mí. Me familiarizaba con nuevos medios que me permitían la realización muy rápida de mis imágenes, transformándolas a mi ritmo de creación; también podía utilizar los numerosos programas como nuevos instrumentos de experimentación.

Este nuevo período de formación me llevaría en 1992 a exponer 90 infografías en el Museo nacional de la Estampa de la ciudad de México , exposición titulada "*Ópera cibernética, sonidos electrográficos*". Por medio de imágenes impresas con una Tektronix color Phaser III PXI, se trataba para mi de proponer una transposición gráfica de las fantasías y de las alienaciones del ser humano, como si el dibujo permitiera oír los sonidos de la calle, las vibraciones de la ciudad, el crujir del espíritu en oposición al silencio de los constructores y al vuelo de los chamanes.

Cuando en Abril de 1993 gané un Concurso para asistir al Centro de Apple Computer France en París

(Centre de recherches graphiques des Ullis) con mi proyecto "Los Constructores", pensé que era buen momento de llevar más allá mis investigaciones personales. Este proyecto era el resultado de una instalación presentada un año antes en una Galería de México con esculturas donde el volumen había sido creado a partir de planos de hojas de cartón, algunas de 7 metros. Me parecía que esas obras, que representaban obreros de la albañilería, debían ir más allá de su representación en volumen real. El trabajo en el laboratorio de Apple me permitiría continuar mis investigaciones sobre los constructores. Llegaba a las ocho de la mañana al universo Macintosh y me sumergía en un mar de luces y de circuitos electrónicos. Es ahí, con la asistencia de técnicos especializados, que yo investigaba la forma de adaptar mis esculturas. Los Constructores dieron a la luz nuevos volúmenes virtuales. Sus formas reflejadas como un juego de espejos fueron proyectados sobre paisajes urbanos y sobre ciudades geométricas. Cuando transporté las imágenes estáticas de los albañiles a Macromind Director, que es un programa de animación, estos personajes comenzaron a tomar vida. Ellos comenzaron a construir nuevos sueños.

Este largo camino me llevó a hacer algunas reflexiones sobre el lugar de la imagen informática entre las otras prácticas artísticas.

La infografía es un arte colectivo. Numerosos creadores anticipan al artista, los que inventaron las máquinas y los que idearon los programas. La imagen producida por computadora se construye por medio de algoritmos, funciones algébricas que definen un punto en el espacio de tres dimensiones, X Y y Z. La infografía se materializa sobre un papel o sobre una película por medio de programas de dos o tres dimensiones. No es una simple técnica, es un medio de expresión al igual que el dibujo, la pintura, la escultura. Algunos críticos de Arte la sitúan en el campo del arte gráfico, comparable al grabado o a la serigrafía, pero rebasa por mucho esta definición. Los programas pueden, por medio de un tratamiento gráfico de la información, crear imágenes inteligentes...

Son las necesidades militares las que presionaron para crear las máquinas las más inverosímiles. En 1946, en los Estados Unidos, nace el sistema ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer): un coloso de 18.000 tubos electrónicos. Hoy en día, con computadoras mil veces más chicas y mil veces más poderosas se realizan simulaciones virtuales utilizadas por los militares para la destrucción de los humanos. Es el papel del artista

utilizar estas tecnologías para desviarlas hacia fines pacíficos y creativos.

En el campo del arte, las computadoras tienen el poder de realizar muy rápido una obra. Si es verdad que estas máquinas simplifican grandemente el trabajo plástico, la facilidad de rapidez que ofrecen no es que aparente y relativa. En mis infografías igual que en mis pinturas, ciertas obras han necesitado solo algunas horas y otras me han ocupado varios meses.

-“Es curioso, con la computadora, ahora pinto sin ver mi mano”- le comentaba a un amigo.

-“Es mágico”- me contestó, “es como sobrevolar el mundo en un avión”.

Las compañías creadoras de Software para programas de diseño han creado un cierto estilo para el dibujo y la pintura basándose en la forma tradicional de pintar y dibujar. Entre las herramientas encontramos : un pincel imitando al pincel de pelo, un pincel de aire imitando al aerógrafo, un lápiz, una paleta de colores y ciertos filtros que dan los efectos del óleo al estilo Seurat, Van Gogh, el Expresionismo, el Impresionismo. Al pintar por computadora, primeramente no tratamos de imitar la pintura al óleo porque pintamos con colores de luz -aditivos- y no con colores de pigmentos -sustractivos-. El artista, al trabajar con este nuevo instrumento, trata de buscar su esencia, el espíritu de los electrones y los efectos propios de esta nueva técnica.

Al final de los 80's y principio de los 90's, una de las características de la computadora era su poca resolución- los pixeles enormes que daban las primeras máquinas Amigas de Commodore o las PC. Esto creaba un estilo Software que fue superado en pocos años con la tarjeta de casi 17 millones de tonos de las computadoras Macintosh de Apple y con la digitalización de alta resolución que imita la más alta calidad fotográfica, este estilo, antiguo Software ha desaparecido. La compañías aportaron algo nuevo y diferente que rompía con el arte tradicional, los filtros. Ahora, con estos, encontramos algo que no se puede realizar en otra forma más que con la Computadora, transformaciones, efectos y deformaciones que crean un estilo verdaderamente de computadora.

Pero ¿ es que crear por computadora es hacer efectos con filtros? o como aun lo siguen haciendo algunos infografistas, dejar los enormes pixeles? o ¿ es realizar collages con las maravillosas técnicas de los diferentes Programas, los cuales aportan una superioridad técnica en comparación del collage tradicional, como son

sus transparencias entre imágenes, el desvanecimiento casi perfecto de las siluetas que hace que las formas se integren perfectamente, la transformación del color de partes o del total de la imagen ? Yo creo que es sin duda muy pronto para definir un estilo Software de estas nuevas tecnologías. Creo que más bien muy pronto las Infografías fijas y en movimiento habrán que desligarse de este código propio de la computadora, así como pasó con el Cine que no podía liberarse del código teatral. Con el ratón, podemos desplazar una forma para darle movimiento, disolverla o utilizarla como simple textura a diferencia del pincel tradicional que solo puede mover la pasta del color. Ciertamente, eso es parte del espíritu que buscamos y que nos llevará, tal vez más adelante, a proponer una nueva estética, otros conceptos creativos. Pero creo que habrá que esperar cierto tiempo para definir el estilo "Software" de estas nuevas tecnologías

Por el momento, la Infografía como tal me permite crear obras originales, virtuales en la pantalla y materiales en la impresora. Estas mismas obras, transformándolas y mezclándolas con otras infografías, pueden darnos otras nuevas infografías diferentes o me pueden llevar a crear obras con técnicas diferentes. Puedo también animarlas con programaciones especiales.

En 1992 cuando expuse 90 Infografías en el Museo Nacional de la Estampa de la ciudad de México, instalé mi computadora para trabajar frente a los visitantes y ellos me preguntaban: -" ¿ Estas pinturas que usted expone, no vienen de Japón, de Alemania o de Estados Unidos en CD que solamente usted imprime?" - o bien-"¿Cómo pretende usted que estas obras son suyas cuando es la máquina que las hace?"-

Otros querían ver una impresión instantánea sin pensar que se tenía que elaborar la imagen anteriormente en la computadora. Tales reacciones no fueron solo la expresión de un público popular. Fueron también, de la misma manera, tan brutales de parte de varias Galerías de Montreal y de París donde yo había propuesto mi trabajo, entre otras una de ellas:

- "No señor, nosotros no exponemos fotografías".

- "¿ Como? Infografías dice Usted"? -Ah no ,nosotros no exponemos fotografías, entonces info.... que? grafía menos aun".

El día de la inauguración de mi exposición de infografías en el Centro Cultural de México en París en 1995, un grupo de visitantes me comentó: -"Pero Señor, ¿no sabe usted? Tiene que, por el bien de su alma, dejar de trabajar con computadoras; es una invención del

diablo, un instrumento de Satanás. Tiene usted en su país a la Virgen de Guadalupe que puede ayudarlo a purificarse"...Otros me preguntaban si las computadoras podían provocar enfermedades o producir deformaciones corporales. Y yo pensé: "Pues ¿Quién sabe? Tal vez un día en el futuro, nosotros los infografistas nos volveremos unos mutantes..."

Hablando de las imágenes numéricas y sus resultados impresos, las infografías no tienen todavía un mercado claramente desarrollado. La primera razón reside en su novedad y por consecuencia las molestias que provoca casi siempre en el público cuando este se enfrenta a otras alternativas. Entre las 90 obras expuestas en el Museo nacional de la Estampa de la ciudad de México, una veintena fue vendida, con una advertencia de mi parte: hay que protegerlas de la luz sino los rayos ultravioletas van a borrar los colores. Las impresiones son un arte efímero. Pero sospecho que una mayoría de compradores las adquirió porque ellos conocían mis trabajos anteriores y eso era una garantía de seriedad y de profesionalismo que avalaba mi nueva obra.

Sin embargo, la pregunta que más se me ha formulado es: -"Para volverse artista infografista, ¿también hay que hacer estudios de dibujo y de pintura o solamente los conocimientos en informática son necesarios?"

Eso me hace recordar a una mujer trabajadora doméstica quien vino a enseñarme sus obras, las cuales realizaba con la computadora de su patrona cuando ésta estaba de vacaciones. Quería una carta de recomendación y me dijo que para ella, sus obras eran mucho mejores que las que había visto cuando la acompañaba de visita a galerías y museos.

Pienso que hoy vivimos en Occidente una socialización del arte. Con el nuevo arte conceptual y con las computadoras, toda persona puede crear. Un antropólogo francés me decía:-"Puedo convertirme en un artista porque tengo el derecho a utilizar mi computadora para hacer arte"-. Muchos fotógrafos dijeron lo mismo.

Después de treinta y ocho años de actividad como artista, todavía me pregunto: "¿Qué es el arte?". Tal vez el principio de una respuesta sería: el arte es una actitud que consiste a profesar todas las técnicas antiguas y nuevas, y tratar de utilizar todas sus cualidades para construir nuevos sueños.