

ZALATHIEL VARGAS, (pintor electrónico de disco duro). Jorge
Morales
Cd. de México, Marzo de 1992

1-

Hace tres años (o menos) conocí a Zalathiel. Entonces era exactamente igual que ahora: detrás de sus lentes (o debajo de sus cabellos ensortijados) brillaba una amplia sonrisa, tan amplia como puede ser la risa de la pasión o el gesto alegre de una inmensa curiosidad...No sabía entonces porqué reía. Llegaba por las tardes cargado de papeles donde guardaba ideas trazadas en lápiz o tinta china. Nos decía un saludo (o algo así) y, sin esperar provocación alguna, encendía una computadora, se acomodaba en una silla y en eso se quedaba horas y horas y horas. A veces, cuando su inquietud se detenía, por el desconocimiento del teclado, del programa o des "maus", solía preguntarnos. Al principio, sus preguntas eran predecibles. Después, nadie podía responderlas. Su imaginación rebasaba con mucho los electrónicos instrumentos de la computadora y sus ojos "enlentados" exigían una mayor resolución de la que el monitor podía dar. Así, sin más.

II-

Una vez, por ejemplo, llegó con bolsas o morrales llenos de revistas. Frente a nuestros ojos circularon una infinidad de historietas y cómics, parte de una enorme colección personal que repasaba el humor (*underground* e hiper) de diferentes países en distintos momentos. Otro día me habló de un excitante despertar en la ciudad de Beirut, antes de que esa guerra civil la redujera a algo menos que un montón de escombros. Otro día lo vi, con su inolvidable amigo Alberto, concluyendo un alucinante *performance*, pintando uno de sus personajes geometrizados en una inmensa tela, con botes de esprais y plantillas, en medio de un completo desorden y frente a los ojos aturridos de un público que, gozando, nunca supo muy bien lo que estaba pasando. Otro día me habló de realizar murales por computadora para ciertos pasajes del metro. En otra ocasión vi su rostro iluminado frente a una impresora electrónica de inyección. Y otro día lo vi en el Museo de Arte Moderno, que festejaba 25 años de albergar la obra de artistas cuyo talento y originalidad han marcado el ritmo del arte moderno en México (y ahí estaba, por supuesto, Zalathiel en cuadro y en persona). Otro día me habló de sus paletas de colores electrónicos. Y otro día le vi metiendo mano al teclado de una Macintosh. Y otro día y otro día y otro día... y entonces supe porqué reía.

III-

Son pocos los que en México hacen arte por computadora. No se si esto sea porque es algo relativamente nuevo, porque sea cara su producción o porque se necesite una sensibilidad especial:

aquella que se expresa en pixeles, comandos, Windows, ratones y altas resoluciones. Es necesario contar con un *interfase* que conecte el corazón con la expresión, los ojos con los nervios, las ideas con las yemas de los dedos. Ese *interfase* es la computadora y periféricos afines. Mientras más sofisticados sean esos aparatos, mayor nitidez o expresión se logra en el trabajo final.

Algo así como que a mayor conocimiento y dominio del *interfase*, mayor resolución y "bites" por pulgada se logra en cada idea expresada. Por supuesto, esto no depende del *interfase* en si mismo, de la misma forma que en un "buen" óleo no depende de la calidad de los aceites o pinceles empleados. Depende del tamaño de la curiosidad del "user" (del usuario pues). Del tamaño de su creatividad. Es este último tamaño el que hace que se exija un *interfase* cada vez más complejo, más completo, más compatible con las ideas y sentimientos que se quieren expresar.

IV-

Cuando Zalathiel llegó al Centro de Cómputo donde lo conocí, tenía conocimientos muy elementales de lo que una computadora específica podía hacer en ese campo. De hecho, empezó con unas *Amigas- Commodore* cuya memoria RAM haría reír ahora a cualquier aficionado. Y sin embargo, la voluntad y el deseo que son más indomables que la tecnología y la electricidad, se combinaron en él de una manera tan peculiar que en muy poco tiempo podía hablarnos del trabajo en dos o tres pantallas, de manipular colores a partir del teclado, de la digitalización considerando puntos de contraste o brillantez, de la necesidad de conectar un *scanner* que estaba de adorno por ahí, y de hacer pruebas en *Postscript*, alterando los puntos de impresión... Poco a poco, la computadora se fue haciendo en él una versión versátil del lápiz o del pincel que le permitía trabajar más de 60 colores, cada uno de ellos creados por él mismo, amplificar imágenes y alterar colores desde la raíz misma (*pixel*). Todavía algunos de nosotros le llamamos a esta forma de trabajo "el método Zalathiel de trabajo en computadora"...

V-

Ahora Zalathiel tiene un sistema de creación propio que sería la envidia de cualquier centro profesional de diseño o incluso de una Universidad "comprometida" con las

innovaciones tecnológicas en el campo de la producción gráfica: posee un *scanner* a color de 600 puntos, una *Macintosh* de 20 megas RAM, un excelente taller de producción y una de las pocas impresoras láser a color que hay en México. ¿Cómo le hizo? Digamos que su sueño le pertenece. O al menos uno de sus múltiples sueños. Porque ciertamente sabe que el arte por computadora es, como toda expresión artística, una aventura donde nada está dicho o todo está por decirse. Y en esta etapa "electrónica" de la diversa vida fecunda de Zalathiel Vargas, vuelve este imparable artista a ponerse en el tope de este proceso experimental en México. Y de esto quizá debí haber hablado al principio de esta presentación, pero obviamente yo no soy un crítico de arte ni un presentador de ilusiones. Soy, en este caso, un testigo cercano (y por lo tanto afortunado) de la voluntad y el deseo de un Artista completo que llegó un día con sus sueños pegados al rostro en forma de risa y que ahora, tiempo después, presenta en esta exposición ("Ópera cibernética", Museo Nacional de la Estampa) en forma de imágenes concretas.

VI-

¿Y qué es lo que expresa Zalathiel bajo esta modalidad electrónica? Por ahora, hay dos temas recurrentes: la mujer (el eterno deseo, el cielo, la lluvia, el agua, la danza) y la vida moderna, ora urbana, ora de masas, ora veloz, ora anónima. Su singular estilo nos aproxima a un geometrismo radical, síntesis de una lectura personal del cubismo, pero también a atmósferas surrealistas, preñadas de ficción donde la fantasía es real y, al mismo tiempo, anécdota narrativa de happenings. En el caso de su mirada a la vida moderna, sus personajes se desintegran en gestos de desesperación o enajenación: salen de unas partes para entrar a otras en un especie de juego de nunca acabar. Neurosis, repetición, agresión, explosión: he ahí a personajes amarrados a pensamientos fortuitos. He ahí los gritos onomatopéyicos que evidencian la desesperación de un mundo moderno en crisis: tormenta del desierto, pájaros en combate, anónimos que corren por la boca de una estación del metro, un enorme rumor formado por una extensión maliciosa de labios y dientes, objetos sospechosos que expulsan ventosas escatológicas, dos culturas que se enfrentan con diferentes colores y estructuras, un hombre que estalla en tabiques rodeado de estrellas amarillas, un coche asesinado, un hombre atrapado en su propia selva, dos luchadores con sables que al momento de pelear provocan la música de su propia muerte, y todo esto mientras un tarzán grita eufórico un DO radical que una mujer fantástica traduce en un AY...Zalathiel logra con precisión

electrónica lo que ya había logrado en su producción pictórica anterior: la liberación de los ojos, capaz de hacerles entrar una gama inmensa de colores, la recreación fantástica de atmósferas en movimiento, la explosión catártica de una creatividad ilimitada..