

## ZALATHIEL VARGAS, SU OBRA

Daniel Garza Usabiaga y Esteban King

Zalathiel Vargas (1941, México) estudió en la Academia de San Carlos (ENAP-UNAM, 1956-1961) en la ciudad de México. Durante su estancia en San Carlos desarrolló un estilo de pintura figurativa asociado con la Escuela Mexicana de Pintura. Posteriormente, en 1965, viajó becado por un par de años a Francia, donde tuvo un creciente interés por desarrollar nuevos modelos artísticos de acceso público. A su regreso a México, en 1968, puso en práctica estas ideas a través del diseño de mobiliario con formas fantásticas o antropomórficas (Arte útil). Esta búsqueda de un arte público que interviniera directamente en el terreno de la vida cotidiana, continuó y encontró, a inicios de los años setenta, un nuevo cause en la forma del *Comix*.

El *Comix* era una especie de anti-cómic que buscaba romper las convenciones gráficas, narrativas y temáticas de la historieta comercial. Parte del interés del artista por la forma del cómic se entiende en términos de la distribución y el éxito popular de estas publicaciones en el México de aquellos años: se trataba de un medio para hacer accesible a un público amplio su proyecto artístico.

Mientras desarrollaba el proyecto de los *Comix*, el artista realizó también una serie de pinturas que retomaban varios de sus personajes o escenarios. En ellas, el color juega un papel protagónico. Vargas subraya la artificialidad de los colores que utiliza; son los propios del mundo de las revistas ilustradas impresas: sólidos, intensos y contrastantes (quizá por esto se ha asociada sus creaciones con el Arte Pop). La irrealidad del color corresponde a personajes y escenarios fantásticos e imaginarios; su mezcla hace que las obras resulten sumamente expresivas y estimulantes sensorialmente.

Desde los setenta, su obra se ha desarrollado sin distanciarse del modelo del *Comix*; la experimentación en el dibujo, en el campo del color, la tipografía y la estructura narrativa han continuado hasta el día de hoy. Lo mismo ha sucedido con su crítica mordaz, su humor negro y su carga de imaginación. Incluso sus pinturas más recientes presentan estas características. En relación con sus dibujos, el artista ha desarrollado un proceso de articulación que reúne obra pasada y reciente, unida a través de la estructura propia del cómic.

En 1977, en el marco de su exposición en el Palacio de Bellas Artes, se publicó *Comix-arte de Zalathiel. Arte fantástico, humor negro, ciencia ficción*, un libro que

reúne una serie de historias y viñetas producidas desde principios de los años sesenta. En las ilustraciones de esta publicación se puede apreciar el amplio conocimiento del autor sobre la historia de la caricatura, el cómic, la ilustración y en términos generales, de la historia del arte y de las escenas del *cómic underground* en Estados Unidos, Francia e Italia. No obstante, la producción del artista no se ha limitado a este tipo de solución, Vargas ha incursionado en el terreno de la pintura, el collage, la producción de libros y la gráfica digital. No solo esto, el artista -en su interés por hacer su producción accesible a un público numeroso-, desarrolló proyectos de arte público, como esculturas móviles.

Zalathiel Vargas diseñó en 1979 una alternativa de escultura móvil de grandes dimensiones y carácter urbano. Esta obra policromada consistía de varios ejes en los que giraban placas de metal con la forma de varios personajes concebido por el artista. Con esta obra, Vargas concretó una variación de un tipo de escultura interesada en entablar una nueva relación con el usuario así como en investigar el movimiento y la transformación. A la par de este proyecto, el artista reunió varias ideas sobre el movimiento en el libro *El movimiento en el arte: Comix-Arte, Movi-Comix*, aquí desarrolló otras propuestas de arte público de mayor dimensión, como su plan para rediseñar el transporte público de acuerdo a formas fantásticas o la incorporación de *Movi-Comix* en la arquitectura, a la manera de ejercicios de integración plástica. (Con este trabajo obtuvo el 1er. Premio, individual en el Primer Salón Nacional de Experimentación, 1979).

El caso del *Movi-Comix* también pone de manifiesto el carácter experimental de su obra, este interés se encuentra presente, del mismo modo, en la serie de Infografías. A partir de 1984, empezó a experimentar con ejercicios gráficos en un formato digital a través del lenguaje de programación *Basic*. En este sentido, Zalathiel Vargas es pionero de la gráfica digital. Vargas desarrolló esta investigación por varios años en Centros de estudio y Universidades en México y Francia. (Con estas infografías se montó la exposición "*Ópera cibernética*" en el Museo Nacional de la Estampa, en 1992, y después en París en 1995).

El conjunto de las Infografías nutrió su obra a través de nuevos personajes, efectos y distorsiones que posteriormente poblaron su producción gráfica y pictórica. A su vez, los personajes de esta gráfica digital son la extensión lógica de aquellos seres que comenzaron a aparecer en su trabajo de los años setenta, los cuales mezclan lo orgánico con la mecánico y funcionan como representaciones de la alienación. (Una retrospectiva de su

obra en el Museo Universitario del Chopo en 2013 subraya esta diversidad de temas y de propósitos creativos que el artista había desarrollado en el transcurso de los años).

Los personajes y escenarios de Zalathiel Vargas surgen como ejercicios, en fragmentos de papel o libretas de trabajo (su "Archivo-Diccionario" de ideas), que con el tiempo van desarrollándose y definiéndose hasta que, gradualmente, empiezan a aparecer en su obra gráfica o pictórica. Realiza su trabajo mediante un proceso abierto en el que piezas y series pueden tomar décadas en ser finalizadas totalmente. A una obra en papel realizada en los años setenta se le van adhiriendo otros dibujos en los años ochenta, noventa o de la última década. Una pintura puede tomar la misma cantidad de tiempo en ser concluida, siempre presa a experimentar modificaciones y añadiduras. Con esto, Vargas sintetiza una creación que se caracteriza por responder a las condiciones de su tiempo. Lo que sobresale en el conjunto de su producción es una vocación crítica hacia los problemas sociales de las últimas cuatro décadas, entre los que destaca el fenómeno de alienación. Por medio de una crítica mordaz, humor negro, su imaginación desenfrenada y enorme carga sensorial, la obra de Vargas busca contrarrestar esta condición.

Por otra parte, lo que une a la producción artística de Zalathiel Vargas es su fascinación por elementos gráficos que articulan un mundo transformado, "reimaginado" en contraposición al mundo que habitamos. El artista siempre ha mantenido una posición de abierta confrontación frente a las desigualdades sociales y los grupos que ejercen el poder. Ajeno a cualquier concepción esteticista del arte, su obra está vinculada con la denuncia y la crítica política. En su producción, la búsqueda formal también va acompañada de un objetivo social; la exploración de ciertos soportes, como el *Comix* y el *Movi-comix*, considera justamente alternativas para incidir en un público más amplio e irrumpir en el universo de la vida cotidiana.

Durante los años setenta y ochenta, Zalathiel Vargas mantuvo un estrecho vínculo con grupos feministas (plasmado en su exposición en el Museo de Arte Moderno en 1988: *Del cómic al feminismo, contra el viento, una antología*). Más adelante, se solidarizó con las causas de otros movimientos de liberación, como el zapatista. Su trabajo también contempla una crítica a las dinámicas de la sociedad y las formas de operar de los grandes capitales; en algunas obras alude directamente a la enajenación y desinformación propiciadas por los medios de comunicación masiva, así como a la violencia engendrada desde el imaginario visual de la industria comercial. En otras más, pone de relieve la falta de democracia e igualdad en nuestra sociedad.

Debido a su postura, Vargas tuvo en repetidas ocasiones roces y confrontaciones con el poder, llegando incluso a ser víctima de la censura. Lo cierto es que la experimentación formal, las investigaciones técnicas, la búsqueda constante y la aproximación a diversos medios y soportes para desarrollar su trabajo, corren en paralelo a la convicción de que el arte tiene una capacidad transformadora, un componente utópico y un potencial social. Permite denunciar las atrocidades de nuestra sociedad y "reimaginar" otros mundos en discrepancia con el que vivimos.