

MEMORIAS

An illustration of a unicorn's head in profile, facing left. The unicorn is colored in shades of teal and blue, with a yellow mane and tail. Its horn is a white pencil with a grey eraser tip and a pink eraser base. The illustration is overlaid on the word 'MEMORIAS' in large, bold, teal letters. The background is a light blue, textured surface with faint, illegible text and a small, faint illustration of a unicorn's head in the upper left corner.

**fig. 01 CONGRESO INTERNACIONAL
DE ILUSTRACIÓN**

24a FILB 2011
BOGOTÁ, COLOMBIA

CONFERENCIA DE CLAUSURA

José Rosero

DEL DESTIERRO AL DESIERTO: TRÁNSITO DE LOS POLÍGLOTAS DE LA IMAGEN

El acercamiento a un campo que se denomina “artes visuales” en Colombia abre en sí mismo un panorama amplio de reflexión. Vistas desde lo pedagógico, las artes visuales se componen de una base de asignaturas que pasan del dibujo a la escultura, de la fotografía a la instalación y del video a la ilustración. Por otro lado, retomadas en el campo laboral, su aplicación oscila entre agencias de diseño gráfico y publicidad, estudios de cine y editoriales, empresas de gestión cultural, colectivos, la producción propia o el cambio definitivo de campo.

Esa falta de claridad que tienen las artes visuales en la práctica redundante en la manera en que los artistas viven, piensan y crean en relación con un contexto generalmente apático. Sin embargo, las nuevas tecnologías de la información han permitido que las artes encuentren un espacio más amplio de difusión, lo que a su vez ha provocado que las artes gráficas comiencen a crecer y a tener mayor impacto en la sociedad –se debe tener en cuenta que la gráfica se caracteriza principalmente por la producción y reproducción de imágenes en medios volátiles, accesibles y masivos–.

El abanico que abren los nuevos medios, específicamente la Internet y la industria editorial, ha dado lugar a muchos creadores, permitiéndoles alcanzar distintos propósitos que van desde el reconocimiento de su trabajo y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, hasta la autogestión fuera de las convenciones institucionales. En Colombia, apenas se ha estado vislumbrando

José Rosero

www.joserosero.com
www.flickr.com/joserosero
Colombia

Artista visual y docente de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Ha hecho imágenes, libros y proyectos para diferentes revistas, periódicos y editoriales. Obtuvo en 2010 una mención honorífica en el Segundo Concurso Internacional de Álbum Ilustrado “Inventiones”, de Nostra Ediciones (México) por *El manzano*. Ha sido elegido en dos ocasiones para el CJ Book Festival de Corea y obtuvo el primer lugar en el 2do Salón de Ilustradores organizado por la Cámara Colombiana del Libro.

esta nueva constitución de artista orgánico¹ multifuncional, que ha empezado a chocar con el arte contemporáneo y que no está supeditada a la decisión de grandes empresas culturales como galerías, museos, coleccionistas y críticos.

1. Mil cabezas

El auge de estos nuevos medios y los espacios de difusión que han abierto han permitido que en la atmósfera general se respire un cierto aire de libertad. Libertad virtual. Situación que tiene correspondencia con una clara necesidad de derrumbar los metarrelatos, que son, a grandes rasgos, discursos totalizadores que sirven para construir, explicar y señalar conocimientos y experiencias. La famosa premisa “Dios ha muerto”, atribuida al filósofo alemán Friedrich Nietzsche, y que tiene sus raíces en pensadores anteriores, era sólo una premonición de cómo se irían resquebrajando los grandes discursos que regían la forma en que concebíamos el mundo siglos atrás.

Si se toma, por ejemplo, a la televisión como una de las fuentes primarias de transmisión efectiva de la información, se podría decir que a quienes tienen acceso a ella (actores, guionistas, periodistas, directores, productores ejecutivos y un largo etcétera) su cercanía con el medio les ha dado cierto poder. La televisión desde su popularización en los años treinta empezó a controlar lo que conocíamos y la forma como accedíamos a la información, hecho que daría pie al surgimiento de las grandes empresas de telecomunicaciones, que hasta hace unos años serían como un puñado de pequeños dioses.

Con el desarrollo de la Internet y, esencialmente, de la web 2.0, con su posibilidad novedosa de interacción en la que el usuario

1. El término proviene de la definición que da Antonio Gramsci del intelectual orgánico, aquel pensador que trabaja de manera orgánica con su entorno –es decir, que unifica praxis y teoría–, y que posee la capacidad de adaptarse a varias formas de pensamiento y de enlazar a su vez varias disciplinas, articulando los niveles de su producción intelectual y creativa.

tiene la opción de asumir el rol de creador y lector, se generaron tres nuevos escenarios. El primero ha sido el agrietamiento de las empresas de telecomunicaciones en el sentido de la producción de contenidos. El segundo, la reacción inmediata de los grandes medios en la búsqueda de evitar ese agrietamiento. Y en el tercero, el mundo ha empezado a darse cuenta del mundo.

El segundo escenario ha generado un debate que hasta el día de hoy se encuentra vigente y en tensión. Pero en el primer y tercer escenario ya se han ido develando poco a poco, y para los creadores de todo tipo de disciplinas artísticas esta situación ha convertido a la Internet en un nicho único de promoción de las propias poéticas e intereses.

Así las cosas, en los últimos cuatro años se han venido creando una infinidad de sitios web, blogs, grupos, galerías, redes sociales, multimedias y editoriales, que han permitido el florecimiento de espacios críticos de reflexión y de creación fuera de las instituciones. Tales espacios han tenido, ciertamente, una influencia directa en el mundo real con respecto a exhibiciones, programas de formación, colectivos artísticos, proyectos de gestión cultural, publicaciones, eventos sociales y demás encuentros novedosos.

2. El ornitorrinco

Las artes gráficas entran aquí como el lenguaje por excelencia que dialoga con las aperturas constantes que permite la Internet. Allí se aborda la imagen con distintos fines. Uno de ellos es la reproductibilidad. Si bien es permitida de manera análoga por una matriz única de madera, metal u otro sustrato, su forma digital implica matriz virtual infinita. Esto permite esencialmente la creación de n número de reproducciones de una misma imagen, que se insertan en los medios de distintas maneras: carteles, afiches publicitarios, galerías web, libros, revistas, etc. El teórico español Juan Martínez Moro, en su libro *La ilustración como categoría* hace una breve descripción de lo que implica esta posibilidad:

(...) aparece ahora una noción de matriz n-dimensional que, por un lado, extiende hasta lo inconcebible su posibilidad de mutación, y, por otro, es capaz de blindar férreamente su estabilidad formal (Martínez Moro, 2004, p. 231).

Esto simplemente abre el espacio para que la imagen pase de un medio a otro, gracias al desarrollo de nuevas técnicas de impresión y de software, dando así la posibilidad a cualquier creador de intervenir técnicamente casi cualquier soporte.

El otro aspecto importante de las artes gráficas es primordialmente la producción de imágenes funcionales y directas: desde el lado publicitario y de diseño gráfico, con la intención de vender un producto o mostrar una cara atractiva; del lado de la producción de autor, con la intención de plasmar un contenido esencialmente político –en el sentido de dar un punto de vista, contar una historia o hacer un señalamiento–.

Si estos dos aspectos se suman –por un lado, la capacidad de crear imágenes reproducibles e insertables en cualquier medio; por otro, la creación de imágenes funcionales con un contenido conceptual, político o narrativo– se crea un tipo de artista que se encuentra en un punto medio y latente. Un creador situado en el destierro, fuera del ámbito puro de la publicidad, el diseño, las artes plásticas, la literatura, la multimedia y lo editorial, pero interviniendo activamente en todos ellos. Un personaje indefinible dentro de los ámbitos conceptuales, teóricos e incluso históricos. Una especie de quimera contemporánea. Un “ornitorrinco”. Un ilustrador.

3. A un paso de todo

A un paso de todo. Allí se sitúa la ilustración. El campo más desterrado en la historia de la imagen. Aunque es esa misma condición la que la hace muy coherente con el pensamiento contemporáneo, y la ubica en el mundo actual en un estado favorable.

Las “iluminaciones” tienen su génesis en los libros de los monjes del siglo XV. Las viñetas allí pintadas con gran maestría acompañaban los textos sagrados, que se distribuían en un circuito cerrado de personas. La imprenta lo cambió todo. La posibilidad de reproducir con facilidad cualquier tipo de escrito dio un vuelco a la forma en que se concebía el libro, y la imagen y el texto empezarían allí ese largo matrimonio que lleva seis siglos.

En esta unión, el texto escrito tuvo la prioridad. Las imágenes sólo cumplían un papel funcional y decorativo. Así, la imagen ilustrada sería un componente más que ayudaría a alimentar el fin último, el libro. A su vez, dentro de las artes plásticas, la ilustración fue considerada un oficio menor al cual llegaban tratabillando la mayoría de artistas. En la literatura ni siquiera era concebida como un fenómeno analizable, a pesar de que un gran porcentaje de los libros, si no todos ellos, habían sido ilustrados al menos en sus portadas.

Gracias al desarrollo de algunos espacios que utilizaron ilustraciones para sus fines, los ilustradores pudieron también evolucionar, ya que ellos mismos se introdujeron de lleno en los retos que supone cualquier campo del conocimiento. Con ello, le dieron nuevas dimensiones estéticas al lenguaje de la ilustración, dejándolo hoy en día como un lenguaje visual aventajado frente a muchos otros.

La ilustración, entonces, ha estado en contacto con todo tipo de áreas del conocimiento. Y en cada cual ha tenido una amplia intervención. Por dar breves ejemplos, fue por muchas décadas un complemento imprescindible para el desarrollo de las ciencias exactas: desde los dibujos anatómicos, que enseñaron a generaciones de médicos; pasando por las representaciones de mecanismos y aparatos, que permitirían la evolución de la ingeniería, hasta la recreación visual de lo que no podía explicarse con palabras, como las líneas de las fuerzas magnéticas, las estructuras atómicas y el universo. La ilustración ha sido la cabeza visible del desarrollo de pensamientos y propuestas trascendentales, a partir

del uso de la alegoría como principal motor para la transmisión y entendimiento de conceptos complejos, que ayudan aún hoy en día a la filosofía, a las ciencias políticas, económicas y a las demás humanidades. Ha estado en contacto profundo con las artes visuales, musicales y literarias, funcionado como clave a la hora de representar, recrear, reconstruir y clarificar. Todo ello puede verse en las pinturas mitológicas y religiosas, en los cuentos y novelas y en las carátulas de discos, entre otros ejemplos. También ha sido parte sustancial del desarrollo de las artes gráficas desde su génesis y a través de toda la evolución tecnológica que ha tenido, en paralelo, el desarrollo del pensamiento humano.

Esto ubica a la ilustración a un paso de todo. Es como un gran pulpo con tentáculos históricos, largos y muy finos, que han tocado con un delicado pulso las fibras del conocimiento. El ilustrador puede abordar con la misma potencia y poética una multimedia, una pintura, el registro de un proceso artístico, un cartel político, un cuento infantil, un afiche publicitario y hasta un manual de mantenimiento de electrodomésticos, sin que su obra pierda en algún momento su categoría de ilustración.

Por otra parte, como dice Martínez Moro:

Aquellos términos físicos en que tradicionalmente se ha definido el objeto artístico, como son: la dimensión y la escala, la textura, el tacto, la factura o el idiolecto, han perdido valor frente a la virtualidad, inmaterialidad, e interactividad que nos ofrece la imagen en pantalla. Del mismo modo, la idea de velocidad de ejecución, comunicación, difusión y globalización inmediata de resultados y experiencias, pone en suspenso la idea romántica según la cual el artista se encerraba (...) entregado a una creatividad contemplativa. (...) Este viejo esquema, más propio de la pintura (...) queda sustituido por un nuevo orden en el que la gráfica consagra su *modus operandi* a través del ordenador, y donde la imagen cumple un papel que la aproxima al de la ilustración, a través del estrecho vínculo de su propia naturaleza formal y mediática con el ámbito de la información y el conocimiento. (2004, p. 233 - 234).

Esa relación del arte y el conocimiento –relación además muy antigua– es la que ha permitido un auge efervescente de la ilustración sobre otras artes reproductibles como la fotografía. Sin embargo –tomando como punto de partida que el análisis de este lenguaje, el de la ilustración, va más allá de una apreciación de su refinamiento técnico, y que debe hacerse a partir de su principal característica, que es la de ser un medio visual reproducible a través del cual se pueden enviar mensajes codificados con un fin clarificador–, cabe señalar un primer inconveniente: justamente como éste es un campo hijo de la indefinición, un campo desterrado, se han realizado apenas contados análisis sobre su calidad estética, su influencia en el desarrollo de las artes en general y, sobre todo, su posibilidad de servir como puente para el progreso cultural.

Walter Benjamin había anunciado que estábamos a las puertas de la era de la reproductibilidad técnica, y que ello daría un giro total a la forma en que se concebía el arte. La Internet y los nuevos medios han explotado este anuncio hasta donde la tecnología lo ha permitido. El concepto de “arte de masas”, que antes era visto con ceño fruncido por algunos, ahora está en furor. Así, el artista, que antes estaba abocado a pintar en función de una obra única, ahora también usa esa imagen para estampar camisetas y venderlas por la red. La ilustración, la constante desterrada, la que no tenía sitio para establecerse, es ahora un canal con un puesto que silenciosamente ha ido formando.

De manera que cada vez que un artista sube una imagen a la red o la imprime para generar un catálogo, está inevitablemente tocando la puerta del lenguaje de la ilustración, pisando con pies desnudos su suelo, atravesando su umbral hasta el punto de transformar el contenido mismo de la imagen. Pinturas clásicas han sido usadas como carátulas de cuadernos, reinterpretaciones de obras modernas han dado pie a la creación de libros ilustrados, y todo ello se puede sumar a muchos otros ejemplos de cómo la imagen reproducible empieza a impactar en todas las áreas de las artes.

A partir de este breve panorama se puede sacar una primera conclusión. La ilustración siempre ha sido un punto de inflexión. Está en la mitad de todo; en medio del traspaso de conocimiento. Entonces, la pregunta que surge es: ¿cómo utilizar esta condición para lograr una mayor difusión de su campo, pero a la vez pensar en este espacio como un puente vital para la transmisión de conocimiento, discursos, críticas, narraciones y todo tipo de información, con el fin de lograr un progreso cultural?

Teniendo en cuenta el contexto anterior, que por la forma en que está planteado supone una exigencia y responsabilidad monumental para el ilustrador, se vuelve necesario replantear en este punto los modos de trabajo, con el fin de responder a tales demandas. En primer lugar, hay que buscar a través de la pedagogía y del reconocimiento de la condición multilingüística de la ilustración, para establecer una poética², acercando el oficio y el lenguaje a la posibilidad de proponer como autores.

El objetivo de dar cuenta del panorama que hace del ilustrador un políglota es entender su campo de acción como un espacio muy amplio y poco investigado. A la hora de pensar en convocatorias, bolsas de apoyos y denominaciones, es difícil encontrar un espacio donde se pueda insertar la ilustración sin acallar sus propias características.

La respuesta a la pregunta formulada anteriormente (sobre cómo utilizar el carácter interdisciplinario y las posibilidades de la ilustración para difundir su campo y lograr un progreso cultural a través de la transmisión de conocimiento) tendrá aristas que no pueden definirse aún, pero sí da pie para esbozar brevemente un contexto en torno al valor y a la atención que se le otorga al campo en Colombia:

2. El término *poética* tiene distintas interpretaciones, muchas de ellas compiladas en el *Diccionario Enciclopédico de las ciencias del lenguaje* de Ducrot y Todorov. Hablando específicamente de la producción artística, la poética se refiere ante todo a un tipo de discurso que traspasa como un vector todo lo referente a la creación, las metodologías de trabajo, la interpretación y el medio.

1. Desde la base misma de la enseñanza, la ilustración queda vedada. En la mayoría de asignaturas dictadas en las carreras de artes visuales o diseño gráfico, la ilustración se concibe como un proceso técnico y no como un lenguaje de creación interdisciplinario.
2. La mayoría de los ilustradores que están trabajando profesionalmente vienen de carreras de diseño gráfico y afines, donde la enseñanza de estética, teoría e historia de la imagen es deficiente. Así mismo, los alumnos salen mentalmente preparados para ser contratados en agencias bajo esquemas y presiones que los alejan de la producción personal, las indagaciones propias y el interés por consolidar una poética.
3. El apoyo institucional se reduce a las editoriales, donde la ilustración tiene gran acogida. Sin embargo, este campo no pareciera ser un espacio de desarrollo macro para la cultura dentro de programas más grandes y amplios.
4. Los salones nacionales y regionales, convocatorias a artistas, premios a la creación y demás eventos asociados excluyen normalmente cualquier propuesta que tenga que ver con la ilustración.
5. Los proyectos más relevantes en torno a la ilustración han sido autogestionados por los mismos creadores. Tales proyectos han sido: talleres, publicaciones de todo tipo, premios, exposiciones y congresos. Éstos, en los últimos dos años, han venido adquiriendo presencia en el campo gráfico y han empezado a ser apoyados por la empresa privada, universidades e instituciones como la Cámara Colombiana del Libro.
6. La ilustración y sus procesos han sido relevantes en los medios digitales, en donde ésta tiene gran acogida. Se han creado pequeñas comunidades, grupos de discusión y galerías, aunque hasta el momento no han tenido mucha incidencia en contextos fuera del campo mismo.

7. En 2011 se abrieron los dos primeros premios relevantes en torno al tema: el Premio Nacional Ciudad de Bogotá de Literatura Infantil –que incluye libro ilustrado y libro álbum en su convocatoria, y que tiene una bolsa de veinticinco millones– y el Premio de Literatura Infantil: Libro Álbum Inédito 2011 –con una bolsa de cuarenta millones–, ambos realizados por la Secretaría de Cultura de Bogotá y el Ministerio de Cultura respectivamente.

El panorama ha progresado, aunque lentamente en comparación con el ámbito internacional. A continuación, un breve resumen de cómo éste último está funcionando actualmente:

1. Hay una gran cantidad salones, congresos, premios de todo tipo y colectivos desarrollando proyectos interdisciplinarios. Por hacer una breve lista: el Premio Memorial Astrid Lindgren, con una bolsa de casi 700 mil dólares, y el Premio Internacional de Ilustración Feria de Bologna-Fundación SM, con una de 30 mil dólares, ambos dedicados a la producción en ilustración dentro y fuera del ámbito editorial; el Concurso Internacional Invenções de Álbum Ilustrado de Nostra Ediciones, que en su versión anterior contó con una bolsa de 20 mil dólares; el Concurso Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento del Fondo de Cultura Económica, con un premio de 10 mil dólares; entre muchos otros concursos en Alemania, Corea, Japón, Estados Unidos, Francia, España e Italia enfocados al ámbito editorial. Los salones de Bratislava, Frankfurt, Bologna, Corea, Argentina y México han contado con miles de aspirantes cada año y estos números van en aumento.
2. Se empieza a establecer la ilustración como el gran lenguaje del arte gráfico en desarrollo y construcción.
3. La pregunta sobre el campo de la ilustración ya sobrepasa el ámbito editorial y empieza a incluirse dentro de las teorías de la imagen.
4. El apoyo gubernamental empieza a ser directo, mayor y real.

Referencias bibliográficas

Arisman, M. y Steven Heller
(Comps.). (2000). *The Education of an
Illustrator*. Nueva York: Allworth Press.

Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en
la época de la reproductibilidad técnica*
(J. Aguirre, Trad.). Madrid: Taurus.

Borges, J. L. (2001). *Arte y poética: seis
conferencias*. Barcelona: Crítica.

Ducrot, O. y Todorov, T. (1998).
*Diccionario enciclopédico de las ciencias
del lenguaje* (E. Pezzont, Trad.). Madrid:
Siglo XXI Editores.

Lázaro Carreter, F. (1990) *De poéticas a
poética*. Madrid: Cátedra.

Martínez Moro, J. (2004). *La ilustra-
ción como categoría*. Gijón: Trea.

5. Los ilustradores empiezan a realizar proyectos interdisciplinarios con mucho éxito. Un ejemplo es Shaun Tan, quien realizó varias pinturas que se convirtieron en un libro llamado *La cosa perdida*, del cual hizo adaptaciones para teatro, para otras publicaciones y, posteriormente, para un corto animado que fue ganador de un Oscar de la Academia en 2011.

El campo de la ilustración está abierto para hacer intervenciones realmente grandes que jueguen con otros campos: el cine, el diseño, la publicidad, las artes plásticas, el mundo editorial, la teórica y un largo etcétera. La intención del presente análisis fue de dar un breve panorama de la ilustración y de cómo funciona, y mostrar cuáles son los hilos que pueden tomarse en cuenta para tejer y entretejer un espacio desde lo académico. Todo ello, con el fin de hacer de este sector una pieza relevante dentro del marco cultural, y lograr, no sólo consolidarlo fuera del ámbito editorial, sino dentro del ámbito académico, en universidades, instituciones y colegios, museos y galerías, y en el ámbito gubernamental en cuanto a convocatorias, bolsas de ayuda, premios y espacios para gestión de proyectos.

Lo más interesante de todo, es que este espacio es un desierto, donde no mucho se ha hecho y todo está por hacerse.

