

La alegoría de *Tropical America*. La Poligrafía o el retorno de la gráfica a su sentido político y público.

En 1932 David Alfaro Siqueiros realizó en la ciudad de Los Ángeles un mural en el que representó alegóricamente la lucha antiimperialista de los pueblos de América. El protagonista central era un indígena sacrificado en una cruz doble, vigilado por un águila imperial, y en dos esquinas se ubicaban un campesino mexicano y otro peruano sentados en posición de alerta y autodefensa. El mural realizado en el Plaza Art Center fue patrocinado por un artista local, Dean Cornwell, y el director del lugar, Francis K. Ferenz, quien a su vez sugirió el título del trabajo: *Tropical America*. Luego de dos años el mural fue borrado al resultar incómodo para un público que prefería ver al pueblo mexicano en una actitud menos insurrecta y más amistosa. Pasaron casi treinta años para que el mural fuera recuperado y fuera visible de nuevo para los habitantes y visitantes de Los Ángeles.

A su vez, en 2001 Juan Devis & Jessica Irish decidieron realizar un proyecto visual en que participaron jóvenes inmigrantes latinos residentes en Los Ángeles con el objeto principal de rememorar y estudiar las historias de sus países de origen. De esa manera nació un videojuego, aún online en la red, que se inspira en una historia real y que, como en un tiempo mesiánico en el que el pasado y el futuro coexisten, parece completar y materializar la alegoría del mural de Siqueiros. La casualidad, buscada por sus creadores, corresponde a que la historia del multimedia recrea La masacre de El Mozote (El Salvador), otra de las innumbrables e invisibles aniquilaciones que han vivido las poblaciones de Centro América repetidamente durante el siglo XX.

La/el protagonista del videojuego está inspirada/o en Rufina Amaya, única sobreviviente de la masacre (efectuada por el ejército salvadoreño en una acción contrainsurgente en 1981) que ha podido contar la historia para no olvidarla o para que no sea borrada como lo fue la de Siqueiros. De ahí que el videojuego tome como nombre el título de la obra del muralista. Pues bien, en el videojuego constantemente el jugador se encuentra con otros lugares y protagonistas olvidados o desconocidos no sólo por una gran parte de los inmigrantes latinos en Estados Unidos, sino por muchos de nosotros, bajo el impulso e interés de aquellos cómplices _ya locales, ya foráneos_ de este olvido. Es así como uno puede encontrarse, al tomar el camino del maíz a una serie de personajes tan diversos como indígenas aztecas, Gonzalo Jiménez de Quesada, Bachué, Emiliano Zapata o el Tío Sam, sujetos en todo caso que no tienen una conexión real, pero que en la arbitrariedad de la interrelación, gracias al universo ficcional del juego, cobran para cada jugador un significado o sentido. Cada personaje relata su historia y le plantea al jugador alternativas para seguir adelante en el juego y poder encontrar pistas y pruebas que finalmente permitirán que la masacre no sea olvidada.

Esta ficción que pretende actualizar nuestra memoria pasada y futura fue diseñada y dibujada por Artemio Rodríguez, un grabador mexicano residente en Los Ángeles que utiliza la estética de la xilografía popular latinoamericana, esa estética de trazos fuertes y vigorosos, que con una experticia y destreza enriquecen las historias, le dan carácter a los protagonistas, y confiere fuerza a los escenarios de *Tropical America*.

Este trabajo es, a mi manera de ver, representativo de lo que es y ha sido el grabado en América Latina. Y no solamente con respecto al asunto de lo técnico, ni al estilo formal, sino a la centralidad que tiene la narración, y más aún, la narración crítica. Contar historias, narrar anécdotas, comunicar y divulgar acontecimientos, fue un programa inherente a la gráfica popular latinoamericana durante mucho tiempo y continúa siéndolo con viejas o nuevas técnicas, con los tradicionales o contemporáneos medios tecnológicos. Las historias de nuestros países se han plasmado a través de las artes gráficas, se han podido reconstruir a través de las estampas e imágenes múltiples del grabado, impugnando “la Historia”, y divulgando *las historias*: las otras historias, las historias marginales, las historias no oficiales, las historias prohibidas, y también las historias privadas y cotidianas de los latinoamericanos. Las artes gráficas estuvieron por mucho tiempo enlazadas a la literatura y a la música popular en nuestro continente. Música, literatura y gráfica fueron una sola cosa, popular, como todos esos cancioneros populares que incluyen al corrido mexicano y peruano, a la plena puertorriqueña, o al forró brasileiro, entre otros. Por eso la gráfica popular estuvo desde sus inicios ligada a la narración y a la comunicación de las comunidades y grupos sociales de los que surgía, y aún continúa haciendo lo mismo, narrar las historias del día a día. No hay un arte u oficio en América Latina más ligado a la vida cotidiana, a los imaginarios populares, a los temas marginales, y también a la precariedad e inmediatez de nuestro continente. El grabado hace parte de los oficios, y de las artes menores populares y tradicionales como el tejer, el coser o la carpintería, pero también, aún cuando adquirió un estatus dentro de las Bellas Artes, continuó siendo una expresión de resistencia, como bien lo señaló Marta Traba en su libro *Dos décadas vulnerables de América Latina*, en 1973.

Si bien las artes gráficas populares se fueron incorporaron muy lentamente y con mucho celo al campo de las Bellas Artes, finalmente obtuvo el derecho a pertenecer y adquirir una condición de igualdad frente a otras técnicas y artes comenzado el siglo XX. Ahora bien, es en los sesentas y setentas de ese siglo que hubo un resurgimiento mundial de la gráfica, que va en sintonía con el ascenso de las clases medias de la postguerra, y a la necesidad de este grupo social de adquirir imágenes e incorporarlas a su vida cotidiana. A su vez, en América Latina, el grabado fue la herramienta con la que se testimonió las condiciones de opresión de los grupos sociales, los movimientos políticos especialmente, como lo demuestran los grabados de Abraham Vigo y Adolfo Bellocq en Argentina, de José Guadalupe Posada y Leopoldo Méndez en México, de Gonzalo Ariza, Augusto Rendón o Pedro Alcántara en Colombia, por sólo citar unos pocos nombres.

Sin embargo, el grabado al finalizar el siglo XX había dejado de ser un medio visible y representativo dentro de la escena de las artes contemporáneas, incluso, un evento tan representativo de las artes gráficas como la Bienal de San Juan del Grabado Latinoamericano y del Caribe se encontraba en un claro agotamiento, luego de que en 1970 se inaugurara como una muestra donde tuvieron lugar las propuestas de vanguardia y ruptura de las artes gráficas del continente. En ese sentido, la dirección curatorial de esta institución en su versión del 2004 planteó una revisión crítica no sólo del grabado, en el sentido de visibilizar la crisis en la que se encontraba este medio, sino presentar también el escollo en el que se encontraba el evento, que incluso se sugirió en el cambio de nominación: *Trienal Poligráfica de San Juan de Puerto Rico*. La crítica se dirigió a dos aspectos, primero, hacia el apego a una definición y práctica conservadora del grabado, es

decir, a su incapacidad de renovarse en términos técnicos y visuales, y segundo, hacia las limitaciones de una organización expositiva que seguía manteniendo características decimonónicas como la representación nacional, que al iniciar del siglo XXI resultaban ya caducas frente las migraciones y flujos entre los países de América Latina y Estados Unidos, especialmente¹. La propuesta de la Trienal se centró por tanto en ampliar las posibilidades de definición del grabado, y en la inclusión de artistas y trabajos fronterizos y de carácter mestizo. Mari Carmen Ramírez, planteó al grabado como *un campo expandido*, lo que para ella se comprende mejor a la luz de, por un lado, el giro conceptual del arte occidental de los años sesenta y, por otro, la asimilación de los avances tecnológicos que, como la serigrafía, permitieron una producción más industrializada del grabado. De este modo el movimiento de la gráfica, de origen popular, que se había acomodado en el campo de las Bellas Artes, por último se fue incorporando también a la producción visual industrial y de masas.

Echemos un vistazo a los orígenes de la palabra *Grabado*. El término se deriva del griego *Grapho*, que equivale a *escribir*, y del alemán *Graben* que indica *cavar*² de manera que es posible definir el grabado como el resultado de la actividad de escribir a través de una escisión profunda. Para la realización de un grabado o estampa, se supone, es necesario grabar o cavar sobre una plancha o matriz, luego se entinta esta matriz y se imprime sobre papel, con lo que se producen las estampas, o los múltiples originales que, en el campo artístico, hay que enumerar y firmar.

Ahora, por el contrario, lo que planteó la dirección curatorial de la Trienal del 2004 es que esa definición y práctica del grabado ya no es la única posible, incluso porque ya no sólo los grabadores hacen grabado, sino que muchos artistas, sin ser expertos en el oficio o en la “cocina” del grabado, realizan trabajos en los que recurren a la gráfica o a unas prácticas que la redefinen. *Tropical America* ya muestra algunas de estas transformaciones de la gráfica contemporánea, las cuales paradójica y casualmente se emparentan con las características de la gráfica popular: no hay un autor, no hay un original múltiple, no hay numeración o firma, en cambio, lo que hay es una idea construida colectivamente que luego se materializa por un grabador de oficio. En suma, es un trabajo hecho con tecnologías contemporáneas de multimedia que “retorna” a lo popular, mientras se aparta de aquella gráfica más cercana al campo de las Bellas Artes, y sólo retorna a éste a través de la exhibición dentro de un evento institucional del arte de gran tradición como es la Trienal de Poli/Grafica de San Juan.

Ahora bien, esta ampliación del concepto y de la práctica del grabado tiene como antecedente la propuesta del New York Graphic Workshop en el que participaron Liliana Porter, Luis Camnitzer y José Guillermo Castillo. Este grupo de artistas latinos residentes en Estados Unidos plantearon que el grabado debería cambiar su significado más común y tradicional, basado en su valor como sustantivo, por una concepción como verbo, como una práctica y un hacer. El grupo divulgó en 1967 el concepto de un nuevo grabado bajo el

¹ Ramírez, Mari Carmen (2004) *Trans/Migraciones: la gráfica como práctica artística contemporánea / Trienal Poli/Gráfica de San Juan: América Latina y el Caribe*. San Juan: Instituto de Cultura Puertorriqueña.

² Jaramillo, Gabriel Giraldo (1959), *El grabado en Colombia*, Bogotá: ABC.

nombre de FANDSO, sigla que traduce: objeto serial, desechable, no funcional, ensamblado y libre (free, assemblage, non functional, disposable, serial object).

Para estos artistas el grabado estaba demasiado ligado al oficio del taller, su apuesta es cuestionar la dedicación exclusiva de los grabadores a la técnica *per se*. Su preocupación se dirigió en cambio a pensar cómo retomar la forma del grabado y vincularla a conceptos más amplios. De alguna manera la concepción que Liliana Porter construye del grabado está más relacionada con una práctica y un hacer: grabar es sinónimo de doblar, plegar, cortar, arrugar o tachar. Para resumir un grabado es el resultado de un gesto y una huella de la mano. Por ejemplo, la serie de fotograbados reunidos bajo el título *Arruga* (1968) se fundamenta en la acción que le da origen al nombre de la obra. En una secuencia de diez fotograbados vemos cómo una hoja plana y bidimensional adquiere una cualidad tridimensional por un proceso de arrugado. En esta propuesta asuntos como la serialización, la secuencia temporal, la narración, la demanda al espectador de una contemplación, son inherentes a un proceso foto/gráfico, el cual a su vez redefine el grabado a una sencilla naturaleza: como resultado de una huella o incisión en el tiempo. Porter nos ofrece una imagen que refiere poéticamente al paso del tiempo en los quehaceres humanos cotidianos, su obra es una alegoría del trabajo material y del oficio artístico, registrado y documentado ahora por un instrumento tecnológico –la cámara_ que ya no necesita del trabajo manual y artesanal tradicional del grabado. Pues bien, esta propuesta de Liliana Porter permite comprender la concepción del grabado como *campo expandido* que plantea Mari Carmen Ramírez, tanto en el sentido de una conceptualización del grabado, cómo en la utilización de nuevas tecnologías que desplazan algunos de los adjetivos y características del grabado tradicional.

Para terminar, quiero referirme a un último trabajo, también exhibido en la Trienal Poli/gráfica de San Juan de Puerto Rico que materializa varios aspectos planteados en el concepto de FANDSO. *Land Marks Footprints*, de Jennifer Allora & Guillermo Calzadilla, es un conjunto de 12 fotografías que registran las huellas de los manifestantes de la isla de Vieques que exigían a la Marina norteamericana su salida del territorio puertorriqueño. El grabado aparece en este trabajo de una forma múltiple y variada. Por un lado, la práctica del grabado aparece cuando los artistas tomaron las suelas de los zapatos como si tratara de planchas de madera, y grabaron en ellas algunos emblemas y consignas de la impugnación. Al caminar, los manifestantes dejaron la impresión de los grabados en la arena de la playa donde se desarrolló la marcha. Finalmente, los artistas tomaron registro de estas imágenes frágiles y efímeras que, de otra forma, no hubiesen podido sobrevivir y ser visibles a otro público diferente al de los mismos manifestantes. Como menciona Justo Pastor Mellado, el elemento de acción implícito en la propuesta se conecta a la idea de desobediencia civil como performance, la forma sincrética cuyo desarrollo sostenido en la isla se origina desde el discurso nacionalista o independentista.

En suma, lo que queda claro es que el grabado es y ha sido un medio fronterizo, problemático y resistente a definiciones desde el campo de las Bellas Artes. Asimismo, las cuestiones sobre la sobrevivencia del grabado tradicional _el grabado de relieve, o de hueco_, sobre la relevancia del oficio, de la matriz, o de la estampa numerada, como condiciones para la práctica de las artes gráficas contemporáneas, son preguntas que pueden ser pertinentes, y que siempre estarán implícitas en la práctica del grabado. Sin

embargo, lo paradójico de todo, y en lo que he querido insistir, es que la ampliación conceptual y técnica del campo del grabado en la contemporaneidad mantiene la característica esencial del grabado popular tradicional de América Latina y el Caribe, y se resiste, contrario a lo que pareciera, a una transformación radical, con o sin autoría, con o sin estampa, con o sin matriz, persiste la narración crítica de los acontecimientos del día a día, y la denuncia de las historias de sus comunidades, esa es y ha sido su constante.

María Sol Barón, Bogotá, Agosto de 2009