

El gesto y la ironía en la colección De Pictura

En líneas generales, el gesto se caracteriza como un lenguaje concreto que forma parte de la comunicación entendida en su sentido más estricto. El gesto en el arte es un estilo que acoge a todos y cada uno de los pintores de una generación y los establece en un diálogo. La Guerra Civil troncó esa renovación de vanguardia que había tenido sus mejores años durante la II República, más concretamente en el Pabellón de España en la Exposición Internacional de París de 1937. El régimen que surgió de esa guerra, tuvo éxito entre otras cosas, en la manipulación de la historia, y en la negación de los artistas e intelectuales que tuvieron que exiliarse, pero no logró acallar a otros artistas jóvenes, que estaban empezando de nuevo. Artistas como Aguayo, Laguardia y Lagunas, crearon en Zaragoza el Grupo Pórtico, mientras que en Barcelona, se creaba Dau al set, grupo que ponía en relieve la falsedad retórica que por entonces se proclamaba. En ambos casos se empezaba de nuevo. Mientras el expresionismo abstracto estadounidense influyó en la condición y lenguaje de artistas españoles como Tápies, Saura o Viola. La obra *El Eco Surreal*, que pinta Viola en el año 1953, representa la negación del paisaje, los retratos que a lo largo de su vida realiza Saura, eran en sí, una negación de la belleza femenina como tal, una negación de las pautas sobre la belleza en general, mientras que Tápies usaría material usado en sus obras. Estas eran sin ninguna duda, respuestas políticas de autores plásticos quienes respondían a través de creaciones, la negación de la época que les tocó vivir, en lo que ha sido catalogado por algunos autores como una de las etapas más siniestras de nuestra historia.



Pero siempre en los malos tiempos hay un cambio, una revolución. En este caso los artistas transforman el lenguaje que exigía un cambio en la recepción, y ese cambio venía dado por la ironía. De este modo el sujeto percibe al objeto como lo que es. En este sentido el creador, expresa libremente la opinión que expone en su trabajo. Así pues los artistas españoles recrearán a través del pop inglés, más que del americano, motivos iconográficos, burlescamente recreados de la vida española tradicional. El camino había sido iniciado por Eduardo Arroyo, con obras como *Napoleón descendiendo a los infiernos* (1961), *Mi querido General* (1962), que muestra la herencia de los carteles satíricos y grotescos publicados durante la Guerra Civil, así mismo se recogía el parentesco con un punto de vista más radical y directo de directores como García Berlanga, o guionistas como Rafael Azcona. Le seguirán artistas como Rafael Solbes y Manolo Valdés, que han trabajado en equipo para formar el Equipo Crónica, en donde reflexionan sobre la naturaleza, los tópicos ideológicos sobre el papel del arte o la violencia militar. *Los soldados de Bretón* (1971), sería un ejemplo claro. Tampoco podemos olvidarnos de Jorge Ballester y Joan Cardéis, conocidos como Equipo Realidad, quienes introducen una cierta difuminación de la representación de los motivos, con los que obtiene un marcado sentido del paso del tiempo y a su vez recuperación del motivo

iconográfico, como en el caso de la obra *Retrato del retrato de un retrato de Rembrandt* (1972). Sin embargo Luís Gordillo, será el artista que haga de “puente” entre la ironía gestual en la obra de Saura, y el dramatismo de algunas de las obras del Equipo Crónica, pues en sus obras encontramos figuración narrativa con un trazo que recuerda a la tradición cubista. Este artista será, como hemos dicho antes, referencia en artistas como Juan Antonio Aguirre, Carlos Franco, Chema Cobo o Carlos Alcolea. Las obras de estos artistas, iconos del arte de vanguardia, forman parte de la Colección De Pictura, un conjunto artístico de excepcional calidad y alcance internacional, reconocido por críticos y especialistas, formada desde Aragón, cuyos propietarios son Mariano Yera y Juan Lacruz. La Universidad de Zaragoza, a través de su Vicerrectorado de proyección social y cultural ha tenido a bien, mostrarnos un fenómeno concreto y nada fácil de la historia del arte, como es la abstracción y la interpretación de artistas españoles del pop art, para ello se ha contado con una selección de la propia colección y con la interpretación como comisario de la muestra del Catedrático de Historia del Arte de la Universidad Complutense de Madrid, Valeriano Bozal.



En estos días que se habla tanto de colecciones de arte, que el Paraninfo de la Universidad de Zaragoza, haya prestado

atención a lo largo de los últimos años al fenómeno del coleccionismo del siglo XX, con muestras como *Selecta* de la colección del Banco Santander, que pudimos disfrutar el pasado año, denota una especial sensibilidad y buen hacer hacia el arte contemporáneo. Esperemos que en estos malos tiempos que, como negros nubarrones se ciernen sobre la cultura, se aúnen esfuerzos para que esta institución, y el resto de entidades e instituciones aragonesas, sigan mostrando exposiciones de calidad

El gesto y la ironía. Colección De Pictura

Paraninfo de la Universidad de Zaragoza

27/10/11- 29/01/12

La figura artística de Gascón de Gotor, recuperada

Como la gran mayoría de los artistas zaragozanos de su generación, o simplemente, aragoneses que desarrollaron sino toda, gran parte de su trayectoria artística en la ciudad del Ebro. La figura artística y humana del pintor, investigador e ilustrador Anselmo Gascón de Gotor (Zaragoza, 1865 – Huesca, 1927) ha sido poco o muy mal estudiada. A veces, algunas instituciones aragonesas, han tenido a bien realizar exposiciones al celebrarse la onomástica de según qué personaje. En esta ocasión, el Ayuntamiento de Zaragoza, ha

tenido a bien, realizar una pequeña, pero no por menos insignificante exposición dedicada a este insigne artista que soportó en vida la censura y las críticas por defender a la Torre Nueva.



La exposición está formada por 49 obras del artista, 41 de los herederos, cuatro del Museo Provincial, dos del Ayuntamiento y 2 de un coleccionista particular. Estas obras hacen un repaso meticuloso por lo que fue la biografía del artista. A los trece años, y coincidiendo con la muerte de su

padre, comienza sus estudios en la Escuela de Artes y Oficios, siendo sus profesores Mariano Pescador y Eduardo López del Plano. Obteniendo medalla de tercera clase en la Exposición Aragonesa de 1885, ante este éxito ampliará sus estudios en la Escuela Nacional de Pintura de Madrid a través de una primera pensión que le proporcionará el Círculo Mercantil de Zaragoza a propuesta de su presidente Basilio Paraíso, para más tarde ser pensionado por el Ayuntamiento de Zaragoza. Durante este tiempo en Madrid, se formará en el estudio de su maestro, el también pintor zaragozano Marcelino de Unceta, de quién asimilaría su estilo pintoresco y factura minuciosa, que se vería representado en obras como *Timbaleros del Ayuntamiento de Zaragoza*, o *Alguacilillo*, verdadero testamento artístico que se conserva en la Corporación aragonesa y que forma parte de la exposición. También fue destacado retratista, especialmente a raíz del retrato que le hizo a Alfonso XIII en 1908 que le daría el empuje definitivo en su carrera. En la muestra destacaremos obras de género al gusto decimonónico, se tratan en su mayoría de retratos de personajes populares como *Joven aragonesa*, que obtuvo la mención de honor en la Nacional de Bellas Artes de 1895 y sería comprada por el Estado para el Museo Nacional de Pintura, pero por deseo del pintor fue llevado al Museo de Zaragoza, donde actualmente se encuentra como depósito del Museo del Prado, *Esperando*, cuadro de grandes dimensiones pintado en 1904, que representa a un grupo de músicos ambulantes sentados tras una mesa, en el que destaca la cabeza y manos del músico que sostiene el trombón entre las piernas. También aparecerán en la muestra retratos familiares, más libres e intimistas como el retrato de su hermano, el sacerdote, Pedro Gascón de Gotor, o el de su hijo Anselmo Gascón de Gotor y Giménez, cuyo retrato parece tener una clara influencia con el retrato de *Lydia*, la hija de su otro gran amigo, el también artista Francisco Pradilla.

Además, entre las pinturas y cuadros se expone una pequeña representación de su trabajo como historiador e

investigador, entre los que destacan los dos tomos realizados junto a su hermano Pedro de su *Zaragoza Artística, Monumental e Histórica*, obra muy alabada por la Academia de San Fernando, adquirida por el Estado, siendo en la actualidad pieza importante “como fuente documental y gráfica inexcusable para el estudio de la Zaragoza de fines del siglo XIX”, según Gonzalo Borrás en la introducción de la edición facsímil publicada por Ibercaja en el año 1993. Así como una representación de los 1.391 documentos entre cartas, tarjetas y periódicos, que obraba en poder del pintor sobre la Torre Nueva, reunida en función de su cargo como secretario general de la Asociación Ciudadana pro defensa de la Torre Nueva, documentación que su nieto, Anselmo Gascón de Gotor y Palacios, donaría al Ayuntamiento de Zaragoza en mayo de 1996.



Tras los acontecimientos ocurridos por la demolición de la Torre Nueva, el pintor escribirá: “es bien lamentable que resulte inútil apelar a las Academias; que sea inútil hablar de historia y de arte a los taifas concejiles, nueva banda negra, bárbara y asoladora. Es lamentable, en fin, no poder conseguir que triunfe la razón y la cultura y que a quién la defiende le llaman inculto”. Motivado por todo esto, se

trasladará a Huesca, ahí obtendrá mediante oposición Cátedra de Dibujo en el Instituto de Segunda Enseñanza, a su vez, fundará junto al Obispo Supervía, una Escuela Católica para Obreros y su academia de dibujo que albergará a jóvenes y prometedores artistas como a Ramón Acín. Mientras sus obras empezaban a venderse en el extranjero, se le nombra miembro de la Real Academia de la Historia en 1917, desde donde daría a conocer la casa de Goya en Fuendetodos, conseguiría declarar Monumento Nacional al Templo del Pilar, evitaría la venta de tres relicarios del Papa Luna...etc.. Llegó a dirigir *Diario de Huesca* y la revista *España Ilustrada*, colaborando asimismo como ilustrador en *Blanco y Negro*, *La Esfera*, *Museum* o *La Ilustración Española y Americana*. Sin abandonar el interés por su querida Zaragoza, después de tantos esfuerzos y sinsabores, llegaría una pequeña recompensa, seis años antes de su muerte, el Ayuntamiento de Zaragoza, le concedió la Medalla de oro de la Ciudad, que también figura en la muestra. Fruto de su dedicación y sensibilidad al patrimonio de nuestra ciudad, cuya conservación defendió a costa de todo y de todos

El pintor zaragozano Anselmo Gascón de Gotor

Casa de los Morlanes

25/10-4/12/11

Nati Cañada, cincuenta años de entrega al arte

La última vez que pudimos disfrutar de la obra de Nati Cañada, en nuestra comunidad autónoma, fue junto a su hermana Mariángeles en el bello marco del castillo gótico-renacentista de Albalate del Arzobispo (Teruel), en septiembre del 2009, con motivo de sus fiestas patronales. En aquella ocasión, ambas artistas mostraban una representación de su mejor producción, desde bodegones, pasando por paisajes, o retratos. Al margen de la diferencia de estilos de ambas pintoras, Mariángeles, con trazos ligeramente abstractos, mientras Nati con su pintura figurativa, ambas tienen su oficio perfectamente aprendido, pues cuentan con un mismo nexo de unión: las lecciones de su padre, el pintor turolense Alejandro Cañada (Oliete 1908- Zaragoza 1999), del que adquirieron una sólida preparación, que junto a otros muchos pintores aragoneses, que hoy exhiben madurez en su obra, y que en su día fueron a aprender la enseñanza de Bellas Artes a la academia que fundaría en Zaragoza en 1945.



Nati Cañada regresa de nuevo a su tierra con una Antológica, que la Caja Inmaculada ha tenido a bien realizarla en la Sala Cai Luzán, en ella nos presenta 90 obras de diversos formatos pertenecientes a sus últimas cinco etapas pictóricas. Cuando se realiza una exposición antológica a un artista vivo, se convierte esta, en una oportunidad para conocer cara a cara el mundo de su autor, y reconocer, sin mascaradas ni falsedades de ningún tipo la capacidad y densidad en los rasgos de su personalidad plástica, es decir, la transformación del paso del tiempo, que marca nuestro ser físico y que inevitablemente pasa por todo lo que hacemos

La muestra que nos ocupa está montada como un gran estudio de pintura, en donde dibujos, bodegones, obras de menos formato, bocetos, se entremezclan con obras de mayor tamaño, retratos. El trazo directo de Nati Cañada, no vislumbra vacilación a la hora de ejecutar cualquier obra, hasta el punto de apenas corrige una pincelada. Su pintura es un trazo más de su personalidad, positiva y serena, sin rupturas ni espirales, así cuadros de su primera época de formación académica en las facultades de Bellas Artes de San Carlos y de San Fernando tanto en Valencia como en Madrid, nos encontramos con figuraciones deformadas llenas de expresividad y colorido como la obra *Pretérito Pluscuamperfecto*. De ahí pasaremos a obras que buscarán lo esencial, se trata de cuadros parcos en cuanto al tema, donde predominarán figuras y objetos sencillos con fondos grises. Este periodo en concreto tiene una gran capacidad de involucrar al espectador y hacerlo sentir partícipe de sus emociones, obras como *Encuentro*, así lo demuestran. Para acabar en los últimos años en una introducción al mundo del clasicismo, y en particular de la escultura griega, con un planteamiento metafísico donde destacan obras como *Partenón*.



No podemos dejar pasar la oportunidad de destacar el tratamiento que realiza en torno a la figura humana, en especial en sus retratos, genero de especial dificultad, y del que ha hecho gala en los últimos años, a juzgar por los encargos de reconocidas personalidades de la vida pública y del mundo artístico, tanto nacionales e internacionales, y del que vemos una pequeña muestra que destaca dentro de su producción, donde la realidad más íntima del retratado responde a su propia vitalidad. Exponente de ello, es su singular *Autorretrato*, en forma de retablo del siglo XVII, quizás esta obra sea en nexo de unión entre pasado y presente en toda su producción, y quién sabe si también es el inicio de una próxima etapa para la artista.

Nati Cañada. Antológica

4/11-2/12/11

Sala exposiciones Cai Luzán

De lunes a Sábado de 19 a 21 de la tarde. Domingos y festivos cerrado

Berthe Morisot: Vivir de la pintura, pintar la vida

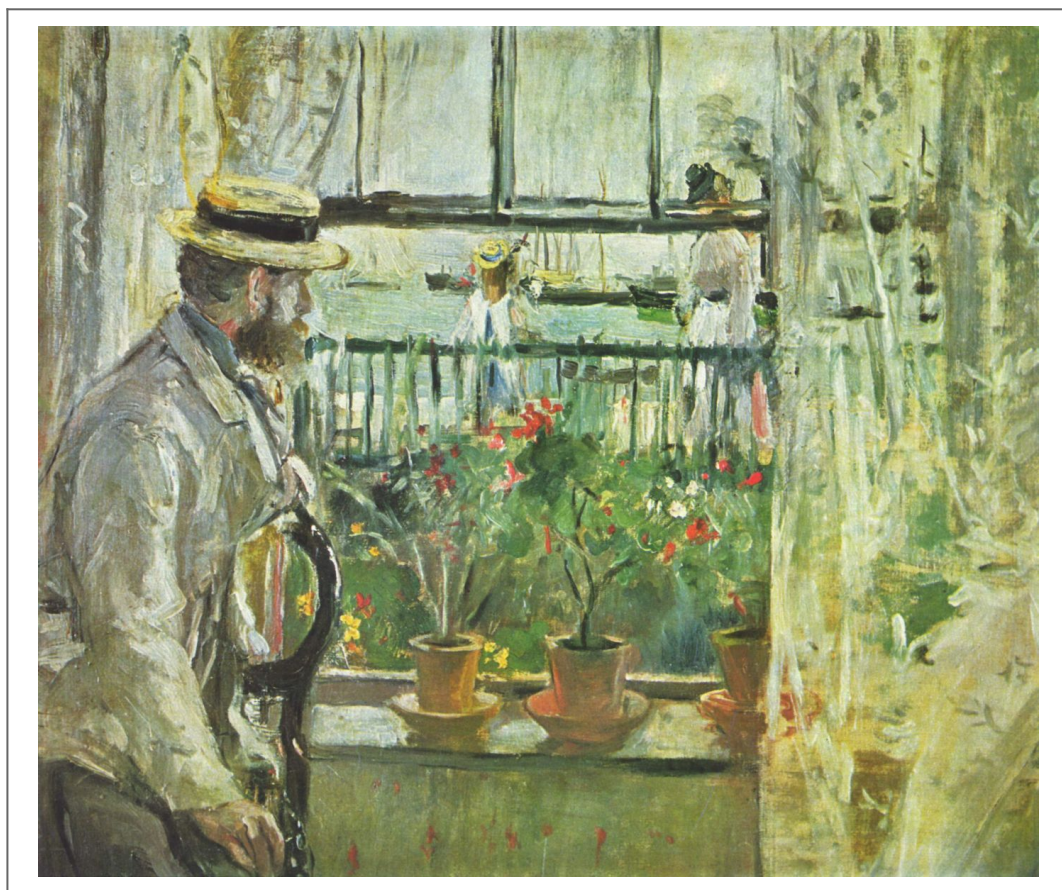
La vida personal de Morrisot siempre condicionó el contenido y el significado de su pintura. Había nacido en Bourges, en 1841, en el seno de una familia adinerada, su padre, Tiburce Morisot, era consejero del Tribunal de Cuentas. Como chica de la alta burguesía que era, ella y sus hermanas, fueron educadas en el gusto por las artes y la música. Su primer

verdadero maestro fue Joseph-Benoît Guichard, quien animaría a la joven Morisot a copiar obras de los grandes maestros al Museo del Louvre. La experiencia en la pinacoteca parisina fue enriquecedora, pues abrió un mundo de relaciones artísticas, donde conocería a Bracquemond y a Fantin-Latour, poco después Fantin le presentaría a Manet, y a través de este entraría en contacto con el grupo impresionista, jóvenes pintores que empezaban a merodear por la *atelier* de Manet, que comenzaban a inspirarse en la vida diaria, con un nuevo tipo de pintura suelta, libre y muy alejada de las pautas académicas. Artistas como Monet, Renoir, Sisley, Pissarro, y Degas, crearon la Sociedad de Artistas, Pintores y Escultores, organizando exposiciones privadas. Estos artistas estuvieron de acuerdo desde un primer momento en invitar a Morisot, quien desde un primer momento aceptó unirse a ese “grupo radical” que poco después sería llamado impresionista. Desde el principio, la imagen de Morisot, iba a ser figura destacada de este movimiento, siendo fiel al espíritu impresionista, aún en los momentos en que la cohesión del grupo empezaba a flaquear, participando en casi todas las exposiciones, a excepción de la de 1879; En los últimos años, un sector de la crítica ha empezado a revalorizar su figura, intentando erradicar la imagen que prevalece sobre ella, no de pintora impresionista, sino más bien de la modelo preferida de Édouard Manet. Morisot se centrará principalmente en la pintura de interiores domésticos, que abordaron los pintores holandeses por primera vez, y que los impresionistas volverían a recuperar. Mientras sus compañeros de filas se centraban en representar a la mujer en la transformación urbana que se estaba desarrollando en el París de la segunda mitad del siglo XIX, Morisot, en cambio, se basaba en la exploración femenina doméstica. Tanto en los óleos como en papel, estaba sacando su vida diaria, vista a través de una mujer de la alta sociedad como era ella misma.



En 1877, en la Tercera Exposición Impresionista, Morisot mostró al público ahí congregado *La Psyché* y *Muchacha en su tocador*, a pesar de las graves críticas vertidas sobre estas y otras obras presentadas, Zola describiría cautivado “este año, *La Psyché* y *Muchacha en su tocador*, son dos verdaderas perlas, en las que los grises y los blancos de las telas interpretan una sinfonía muy delicada”. *La Psyché*, es una obra que nos introduce de lleno en la propia intimidad de la artista, en su experiencia cotidiana. En ella, alude a la historia de Eros y Psque, en la que el alma se personifica en la figura de una mujer en busca del amor dividido, estableciendo con ello la artista, un paralelismo entre el alma y el reflejo en la superficie representada.

El Museo Marmottan Monet, es conocido por albergar la colección más importante del mundo de obras de Claude Monet, pero también custodia entre sus colecciones, más de ochenta obras de Berthe Morrisot. La colección está compuesta por obras bien significativas del conjunto a lo largo de toda su vida. Desde sus primeras copias de juventud hasta las últimas grandes composiciones, pasando por los paisajes y los retratos femeninos. Fotografías, correspondencia, cuadernos de dibujo y piezas de mobiliario que fueron de su propiedad, completan una pequeña parte de la muestra que estos días puede verse en las salas del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid.



Berthe Morrisot, la primera mujer impresionista, todavía hoy muy a la sombra de sus compañeros artistas, era una trabajadora infatigable, quizá no en cantidad, pero si en calidad de obras. Monet, en una carta a Rodin, la calificaba como "una mujer encantadora y de gran talento". Renoir, sería el último en retratarla, en el año 1894 junto a su hija Julie. Pissarro, en una carta a su hijo con motivo de la muerte

inesperada de la arista, manifestaba “fue un honor para el grupo impresionista”. Si hay alguien que la define completamente todo aquello que fue, este es sin duda Paul Valéry, cuando dice “La singularidad de Berthe Morisot era, vivir su pintura y pintar su vida, como si ese intercambio entre observación y acción, ente la voluntad creadora y la luz, fuera una función natural y necesaria, asociada a su régimen vital (.....) Eso es lo que proporcionan sus obras un encanto muy particular, el encanto de una relación estrecha, casi indisoluble, entre un ideal de artista y la intimidad de una existencia. Como joven soltera, como esposa, como madre, sus bocetos y sus cuadros siguen la suerte de su vida, la acompañan muy de cerca”.

Berthe Morisot. La pintora impresionista

Museo Thyssen-Bornemisza. Madrid

15/11/2011-12/02/2012

Delacroix o el eterno romántico

Eugène Delacroix (1798-1863) intentó por todos los medios a lo largo de su vida, desvincularse por siempre de la etiqueta de “pintor romántico”, aunque nunca lo consiguió. Sería su tío, el también pintor Henri Riesener, quien le introdujo en el taller de Pierre Gurin, donde iniciaría su aprendizaje.

Entrando en el año 1816 en la Escuela de Bellas Artes, por aquél entonces la pintura francesa estaba inspirada bajo la influencia del pintor de historia Jacques-Louis David (1748-1825). La obra de juventud de Delacroix, apuntaba maneras, sus modelos anatómicos precisos, seguían manteniendo el “academicismo perenne”, sin embargo estaban notablemente más vivos que los realizados por sus contemporáneos neoclásicos. La primera vez que se presentó al Salón de Artistas, sería en el año 1822, con la obra *La barca de Dante*, que fue acogida con una completa frialdad por parte tanto de la crítica como del público. Volvió a presentarse una segunda vez dos años después, con un cuadro de historia, *Matanza de Quíos*, obra que exaltaba la lucha del pueblo griego contra los turcos, esta vez los críticos, le atacaron diciendo que “no sabía dibujar”, para describir el propio artista en sus *Souvenirs manuscrits*: “Supongo que a raíz de la Matanza de Quíos empecé a convertirme en objeto de antipatía y en una suerte de espantapájaros para los profesores de la Academia. Todavía me pregunto cómo he podido remontar tal corriente y salir adelante”. Impulsado por el ímpetu de la juventud, Delacroix no rebló, siguió trabajando en la soledad de su estudio. En 1827, volverá a presentarse al Salón de artistas con la obra *La muerte de Sardanapalo*, y con él volvió la polémica, los críticos lo tacharon de “remolino de pintura”, y es que esta obra, se convertirá en una especie de “ideal romántico”, caracterizado por el contraste entre la exaltación de la vida, y la tragedia ineludible de la propia muerte. A partir de ese momento, el artista empieza a recibir encargos oficiales de carácter histórico, aunque desde una perspectiva histórica y simbólica, la obra que le consagraría sería sin duda *La libertad guiando al pueblo*. Presentada en el Salón de Artistas de 1831, acogida de manera desigual, la obra se convirtió en un gran icono para la historia de Francia, realizada como obra personal, sin encargo alguno, Delacroix, transformó un hecho histórico, en una alegoría de épica repercusión. Sólo las grandes obras son recordadas con el paso de los siglos, y esta desde luego lo fue para su autor, que sería recompensado con

la Legión de Honor Francesa, la obra fue adquirida por el Estado en 1832, y exhibida en el Museo de Luxemburgo, aunque devuelta a su autor en 1839, por temor a posibles cargas subversivas. Volvería a ser expuesta a petición del autor en la Exposición Universal de 1855, y pasaría definitivamente a la Colección del Louvre en 1874. Como anécdota, la obra aparecería reproducida en un billete de banco en 1979, y en un sello de correos del año 1982. La cuestión del formato de la obra, es quizás, el motivo por el que no figura en la muestra *Delacroix (1798-1863)*, organizada entre CaixaForum Madrid y el Museo del Louvre, reuniendo la más completa retrospectiva realizada desde la gran exposición realizada en París, coincidiendo con el centenario de la muerte del artista, en el año 1963. Esta gran retrospectiva reúne más de 130 obras entre óleos, litografías, dibujos y acuarelas, procedentes de colecciones públicas y privadas de Europa y América. La muestra parece centrarse más en los procesos del autor, esto es, en los bocetos, estudios o dibujos llamados *menores*, que son aceptados como obra viva que no tienen principio o fin, convirtiendo a su autor, en un *moderno* que acaba de cerrar brillantemente su etapa romántica convirtiéndole en un artista maduro, como luego así veremos.



En 1832 el Conde Charles de Mornay encarga a Delacroix una misión especial, acompañarle en su viaje por Marruecos,

una experiencia trascendental para la trayectoria de Delacroix, pues cambiará su técnica y su visión de la pintura al descubrir todo un mundo de posibilidades cromáticas plasmadas sutilmente en los colores mezclándose en el cerebro de quien contempla la obra. Provocar emoción en un lienzo era uno de sus valores plásticos, más allá de las escenas que se representan. De su viaje por Oriente, su tela más famosa será *Mujeres de Argel en su aposento* (1834). Esta obra influyó en las generaciones siguientes de artistas, tales como Renoir, Matisse, Picasso, o Cézanne, quien afirmaría que: “las mujeres de Argel en sus habitaciones, era una especie de obra inaugural de todo lo que vendría después”.

Posteriormente descubriría España, la costa andaluza, Málaga, Gibraltar, Cádiz y Sevilla. «Todo Goya palpitaba a mi alrededor», escribió a su amigo Pierret, manifestando su precoz interés por el arte de la península Ibérica. De hecho, Delacroix fue uno de los primeros en Francia en conocer los *Caprichos* de Goya. Posteriormente a su exhibición en CaixaForum Madrid, la muestra viajará a Barcelona, donde se podrá visitar a partir del próximo mes de febrero. En la ciudad condal, la exposición convivirá con otra amplia retrospectiva sobre Francisco de Goya a partir de los fondos que atesora el Museo del Prado. De este modo se relacionarán estas dos figuras, precursoras innegables de la modernidad, y cuya trayectoria tuvo puntos en común.



El retrato ocupa un lugar destacada en la muestra, donde nos permite admirar espléndidas obras entre otras de Louis Auguste Schwiter, León Riesener, o los tres autorretratos del artista. Uno con chaleco, otros dos en el Louvre, y el tercero ejecutado en 1842, procedente de la Galería de los Uffizi de Florencia, imagen del perfecto dandi, elegante, culto, espiritual e igualmente apasionado, capaz de defender por encima de todo sus convicciones.

“Delacroix es a la pintura lo que Víctor Hugo representa para la literatura”. Ambos genios revolucionaron las artes y las letras de la cultura francesa del siglo XIX. El año que murió Delacroix, 1863, Manet presentaba su polémico cuadro *El desayuno sobre la hierba*, manifiesto de una modernidad precursora del impresionismo. El sendero recorrido por el artista francés a través de su trayectoria artística, será el mismo que recorran entre otros artistas, Van Gogh, o los ya mencionados anteriormente. La muestra sobre el artista, da una sensación al espectador, de que el final de la misma, no es más que el principio de la modernidad que el pintor eterno había intuido.

Delacroix (1798-1863)

CaixaForum Madrid

Del 19 de octubre de 2011 al 15 de enero de 2012

CaixaForum Barcelona

Del 15 de febrero al 20 de mayo de 2012

Acta de la reunión anual ordinaria de la Junta Directiva de AACCA

En el salón de actos del IACC Pablo Serrano se reunió el 15 de diciembre a las 18 h la Junta Directiva de AACCA, y tras aprobar el acta de la reunión celebrada el 14 de diciembre de 2010 y el informe del director, se decidió por unanimidad admitir dentro de la asociación a los candidatos: David Almazán, Carlos Buil, Pilar Cruz, Ricardo Marco, y Mónica Vázquez. No habiendo más asuntos que tratar, se levantó la sesión.

Premios AACCA 2011

En el salón de actos del IACC Pablo Serrano tuvo lugar el 15 de diciembre de 2011 la Asamblea anual ordinaria de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte (AACCA), en la cual, tras aprobar las actas de la celebrada el 14 de diciembre de 2010 y el informe anual del Presidente, que anunció la antología de textos que AACCA y otras instituciones preparan como homenaje a Ángel Azpeitia en su 50º aniversario como

crítico, y concluyó con un efusivo agradecimiento expreso a todos los que participaron en el congreso de AECA/AACA, así como a las entidades colaboradoras (especialmente al IEA por su generosidad al pagar una ponencia, el autobús y una recepción a los congresistas), se dirimieron y fallaron los siguientes premios correspondientes al año 2011:

- Premio al artista aragonés o residente en Aragón menor de 35 años que haya destacado por su proyección artística, a Vicky Méndiz por su exposición Cosas que Perduran, en la Sala Juana Francés, Casa de la Mujer, Zaragoza.

- Premio a la mejor publicación sobre arte contemporáneo de autor o tema aragonés al libro Aragón y el Museo de la Solidaridad Salvador Allende, escrito por Manuel Pérez-Lizano y publicado por Rolde de Estudios Aragoneses.

- Premio a la mejor labor de difusión del arte aragonés contemporáneo, al Museo de Teruel, por sus exposiciones, publicaciones, becas y demás actividades en este campo.

- Premio al mejor espacio expositivo sobre arte contemporáneo, al Paraninfo de la Universidad de Zaragoza por sus exposiciones y oferta educativa que las complementa (catálogos, conferencias, talleres)

- Gran premio al más destacado artista aragonés contemporáneo objeto de una gran exposición en 2011, a Santiago Arranz, por su gran exposición en la Lonja de Zaragoza.

El fenómeno kawaii y su influencia en las artes

contemporáneas españolas

La etimología del término japonés *kawaii* (Almazán Tomás, 2008; Avella, 2007; Bogarín Quintana, 2010; Bogarín Quintana, 2009; Ishihara *et al.*, 2007; Kato, 2002; Kinsella, 1995; Murphy, 2008; Roach, 1999; Shiokawa, 1999; vargas, 2010; Wright, 2010; Yoda, 2007) ha evolucionando a lo largo de la historia, sin embargo, es a mediados de los años setenta del siglo XX cuando este adjetivo adquiere su actual significado haciéndose sinónimo «infantil», «dulce», «adorable», «inocente», «puro», «simple», «genuino», «vulnerable», «débil» e «inexperto» (Kinsella, 1995: 220). Por lo tanto, por *kawaii* entendemos el sentimiento dulce y enternecedor presente en múltiples manifestaciones de la cultura japonesa. Para comprender el éxito que la estética *kawaii* tuvo y tiene actualmente, debemos retrotraernos en el tiempo y analizar la cultura japonesa desde sus orígenes. Ésta presenta un gusto por lo delicado, una sensibilidad por lo pequeño y lo enternecedor, que como demuestran muchos estudios forma parte de la cultura japonesa. Así, el pueblo japonés presentaba una predisposición cultural que permitió el desarrollo del fenómeno *kawaii*. En los años setenta, se originó éste fenómeno social, que según la estudiosa Sharon Kinsella tuvo su origen en el nacimiento de una nueva moda literaria *undergraund* (Kinsella, 1995: 222), a modo de un nuevo lenguaje secreto usado por las adolescentes. Sin embargo, otros estudiosos como Yamane Kazuma^[1] (Kinsella, 1995: 222), sitúan su origen en la tipografía e ilustración usada por estas fechas en el manga. Lo cierto es que la estética *kawaii* rápidamente evolucionó desde unas simples características formales, a una manera de ser y de comportarse, impregnando todos los sectores: publicidad, logotipos de empresas, moda...coincidiendo además, con un momento de auge para la economía japonesa. A partir de este momento, la cultura japonesa adoptó el *kawaii* como una seña de

identidad propia. El triunfo de la estética *kawaii*, se explica por su evocación a la infancia, una etapa en la que el ser humano carece de responsabilidades y deberes en relación con las que debe asumir con posterioridad, se convierte un mundo deseado donde el individuo puede sentirse completamente libre y feliz. De ahí la atracción por todo lo *kawaii*: un nuevo mundo virtual y artificioso, dulce y tierno. La expansión del fenómeno se produjo durante la década de los noventa, coincidiendo con la ruptura de la “burbuja japonesa”. La economía japonesa se desplomó y a partir de este momento, Japón vio la posibilidad de relanzarla difundiendo su cultura mundialmente. De esta manera, a partir de los años noventa se produjo un gran impacto de la cultura japonesa, en todas sus vertientes, a nivel mundial, fenómeno que ha sido denominado por los estudiosos [\[2\]](#) como *Neojaponismo* (Almazán Tomás, 2008). El *kawaii* forma parte de las diferentes estéticas que se incluyen en este fenómeno; ésta estética amable ha supuesto un triunfo, tanto para la venta de productos de consumo dentro del sistema capitalista actual, como para conseguir un mayor acercamiento del público en general a las obras de arte.

La estética *kawaii* fue comprendida por parte de los artistas como una fórmula para atraer a un mayor número de público y además ofrecerle una segunda lectura. Takashi Murakami (1962, Tokio) (Anónimo, 2008; Almazán Tomás, 2008; Cruzet *al.*, 1999; Le Bon *et al.*, 2010; Moriente, 2009; Lozano Méndez, 2005; Murakami, 2001; Murakami, 2001; Murakami, 2001; Murakami y Kitagawa, 2003; Murakami, 2005; Reyna, 2008; Sutcliffe, 2005; Testa, 2011; Trujillo, 2010; Yamaguchi, 2007; Zimmerman, 2004), fue el primero en teorizar sobre esta estética y pronto muchos artistas se sumaron a su discurso. Una de las premisas era diluir la diferenciación existente en Occidente entre “Bellas Artes” y “Artes populares”, introduciéndolas en un mismo concepto, el de Arte. Los artistas para la elaboración de sus obras, podían hacer uso de cualquier técnica artística desde las clásicas a las más novedosas, como programas de dibujo vectorial. Además, los

soportes podían ser muy diversos, desde papel, vinilo, arcilla, plástico, textil... Así, en una exposición podemos encontrar desde cuadros hasta camisetas o muñecos. El objetivo de estos artistas era otorgarles la misma importancia a todas sus piezas, independientemente de que formasen parte de una exposición o productos de *merchandising*; todos contienen la misma creatividad. En la actualidad, el *merchandising* es una ideología, una fórmula para que todos podamos poseer un poquito de arte sin desembolsar grandes sumas de dinero. Otra de las características era presentar mediante una estética simple e infantil, a nivel gráfico, mundos virtuales que huyesen de la cotidianeidad, proponiéndonos un mundo fantasioso, un mundo mejor. Aunque en algunos de los casos, de estos pueden subyacer mensajes fuertemente críticos. Es importante señalar la diferencia que existe entre los diversos productos de consumo que se engloban dentro del “fenómeno *kawaii*” y los que insertamos dentro de “arte *kawaii*”. Es cierto, que ambos son consecuencia del fenómeno social originado en Japón a mediados de los años setenta, que además, comparten unas características formales, que en muchos casos son objetos de consumo y que el destinatario puede ser la misma persona. Sin embargo, hay una diferencia primordial, y es que a pesar del tono dulce, tierno y adorable de todos estos productos, aquellos que insertamos dentro del cajón de sastre de “arte *kawaii*” contienen un trasfondo, traslucen otros mundos, portan un mensaje crítico del que los incluidos en el “fenómeno *kawaii*” carecen. A esta teoría se unieron varios artistas japoneses, entre ellos los pertenecientes al estudio-taller de Murakami, la Kaikai Kiki (Aya Takano, Chiho Aoshima, Mr., Chinatsu ban, Rei Sato y Akane Koide[\[3\]](#)), pero la expansión del fenómeno a nivel mundial tuvo su influencia en otros artistas no japoneses como Catalina Estrada[\[4\]](#) (Colombia), Simone Legno[\[5\]](#) (Italia), Sheena Aw[\[6\]](#) (Singapore), etc. Cualquier cultura posee la capacidad de experimentar la misma sensación a la que se refieren los japoneses con *kawaii*. Sin duda, ésta es una de las claves del éxito del *kawaii*, su interculturalidad y su capacidad para

despertar ese sentimiento de ternura en cualquier persona.

Además, el influjo del fenómeno *kawaii* ha echado raíces en suelo nacional, como lo demuestra el Grupo *Puni Puni*[\[7\]](#) (Almazán Tomás, 2008; álvarez, 2009;Álvarez, 2008; Anónimo, 2008; Anónimo, 2010; Elorriga, 2009; Vargas, 2010),colectivo formado por artistas afines a esta estética (Ana Galvañ, CasiElena, Julieta, La Princesita, Lacala, Lahe, Laura, Malota, On_Ly, Savage Girl y Terelo)y en el que también se inserta Charuca Vargas.*Puni Puni* hace referencia a la sensación que el espectador experimenta en sus exposiciones. *Puni Puni* podría traducirse como blando, mullido o dúctil. El idioma japonés es rico en onomatopeyas, y ésta hace referencia al sonido que emiten las cosas al ser “achuchadas”. En cuanto a las manifestaciones artísticas que practican las integrantes del Grupo *Puni Puni*, podemos encontrar: arquitectura, pintura y escultura, música, audiovisuales y diseño y a través de éstas, cada una de ellas representa su universo particular.

CHARUCA VARGAS

1. Biografía

Rosario Vargas Sánchez, conocida artísticamente como Charuca[\[8\]](#)(Anónimo, 2008; Anónimo, 2009; Anónimo, 2009; Anónimo, 2010;Álvarez, 2008; Álvarez, 2009; Blanco, 2011;Bou, 2010; Frías, 2008; Hvattum, 2011; Magalì, 20011; Martín, 2011; Ruiz, 2011; Vallejo, 2011;vargas, 2010; Wright, 2010), nació el treinta de noviembre de 1974 en el municipio español de Aguilar de la Frontera al suroeste de la provincia de Córdoba, en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Sin embargo, no fue allí donde creció y se educó, sino en el municipio de Miguelturra en la provincia de Ciudad Real, en la Comunidad Autónoma de Castilla – La Mancha.

La infancia de Rosario Vargas Sanchez

La educación de Rosario en el municipio de Miguelturra, fue como la de cualquier niño de su edad. Sin embargo, Rosario nació con un don especial, el del arte del dibujo, habilidad en la que destacó desde pequeña y que con el paso de los años fue desarrollando. Durante su infancia no acudió a ningún tipo de clases de dibujo, si no que de forma autodidacta y a través de influencias venidas de ilustraciones de cuentos, dibujos animados, juguetes, etc., fue desarrollando un estilo personal de dibujo. Sus muñequitos contaban con su esencia, y así, el dibujo se convirtió en un hobby divertido para ella y para sus amigas, pues la propia artista afirma que desde muy pequeña se deleitaba dibujando muñequitas para sus amigas (vargas, 2010: 9).

A mediados de la década de los setenta y durante los ochenta los niños españoles podían gozar de series de dibujos animados como: *David el Gnomo*, *D'artacan y los tres mosqueperros*, *La vuelta al mundo de Willie Fog*, *Los Pitufos* y animaciones de origen americano en su mayoría, muchos pertenecientes a la productora Hanna – Barbera[9] y alguna de origen japonés como *Heidi*, *Marco* o *Mazinger Z*. Sin embargo otras producciones japonesas como *Bola de Dragón* al principio solamente se podían contemplar en algunas regiones de la Península; se emitieron solamente en televisiones gallegas, luego catalanas, vascas, y cuando llegaron a estas ciudades estos niños ya eran jóvenes que no prestaban la misma atención a este género. Aun así, Rosario siempre mostró un interés por lo exótico y diferente. El éxito rotundo del anime *Candy Candy*[10], que se estrenó en nuestro país en la década de los ochenta en Televisión Española, un melodrama japonés protagonizado por Candy White, una niña que supera cualquier obstáculo a través de su carisma y su gran corazón, le cautivo: «sobre todo *Candy Candy* me encantó, fue la primera vez que vi así un poquito de dibujo japonés[11]». Esta experiencia fue uno de los primeros contactos con la estética más edulcorada de la animación

japonesa. Así mismo, influyeron en ella otros animes japoneses como *La pequeña Memole* [\[12\]](#), emitida desde 1984 en esta misma cadena televisiva, una historia basada en pequeñas haditas y duendecillos dotados de una apariencia tierna y vulnerable. Y como no, la animación Walt Disney, que caló fuertemente en Rosario, y de la que ningún niño podía escapar por los encantos de sus personajes.

Las influencias llegaban a través de la vía audiovisual, pero también de la literaria, los niños de su generación podían divertirse las historias de *Pulgarcito*, *Mickey Mouse*, *Celia*, *María Pascual*, *Mortadelo y Filemón*...entre otros, muy apreciados por la artista. Sin embargo, el manga no llegaría hasta décadas posteriores y solamente en las ciudades más punteras se llegaría a comercializar.

Primeros pasos como diseñadora gráfica

Tras finalizar la educación general básica Rosario Vargas estudio Bachillerato Artístico en Ciudad Real y cuando lo finalizó, comenzó los estudios universitarios de Filología Francesa. Más tarde, decidió hacer un Módulo de Autoedición en esta misma ciudad; y a partir de este momento comenzó a desarrollar profesionalmente su carrera creativa. Al principio trabajó en el estudio Kiriko Multiforma realizando tareas de maquetación, preparación de diversos documentos. Más tarde en trabajó en estudio Totalprint, centrado en el diseño gráfico y páginas web, pero conforme iban surgiendo nuevos encargos se percató de que lo que realmente le motivaba era la realización de ilustraciones: «*lo que realmente me gustaba era cuando había que hacerle algo al diseño* [\[13\]](#)».

En 2001 pasó a formar parte del Estudio Mondotrendy en Ciudad Real junto a Pablo Moreno, también ilustrador. Rosario comenzó a desarrollar un tipo de ilustración por un lado de estética similar a *Jordi Labanda* [\[14\]](#), uno de los ilustradores más

punteros en estos años, y por otro, comenzó a dibujar los personajes conocidos como los *Megamoder* (Frías, 2008) formulados con una estética más personal. Estos eran pequeños, de formas redondeadas y suaves, desproporcionados, cabezones e impregnados siempre de un toque de humor. Solían aparecer en cómics, fondos de pantalla, camisetas...y otros diseños que la artista iba creando. Es a partir de este momento cuando surgió 'Charuca', seudónimo con el que la artista comenzó a firmar sus obras.

En 2003 decidió trasladarse a Barcelona, ciudad que le aportaba una mayor apertura a otras estéticas, más cultura visual y un mayor contacto con el mundo japonés: venta de manga, anime, figuras de coleccionista, Salones del Manga, etc. Comenzó trabajando para el estudio Celma&Duran y de vez en cuando realizaba encargos a título particular (*freelance* [\[15\]](#)).

Desarrollo de Charuca.

En 2005, debido al aumento de la demanda de sus diseños decidió crear su propio estudio situado en Barcelona. También, en este mismo año creó su blog (<http://www.charuca.blogspot.com>), un sitio web en el que periódicamente actualizaba información sobre Charuca y sus gustos; informando a sus seguidores sobre objetos, moda, artistas, exposiciones y también de sus propias creaciones. Las páginas web, permitieron a Charuca y otras artistas bucear en el universo *kawaii*, y a su vez el público en general podía hacerlo también a través de páginas como éstas. En 2006 fundó una nueva web, un portafolio con carácter más internacional (<http://www.charuca.net>), en el que únicamente hablaba de las novedades de su propia obra. En 2009 registró la marca Charuca (vargas, 2010: 9) y creó una nueva web (<http://www.charuca.eu>).

Además de las influencias que recibió en esta ciudad, también debemos tener en cuenta los diferentes viajes que realizó durante los años previos y sobre todo sus visitas a Japón (Tokio en agosto de 2006, Tokio en octubre de 2007 y Tokio en junio de 2009); Rosario afirma que su primer interés por visitar el país era la comida y los muñequitos[16], es decir, toda esa serie de personajes monos, *kawaii*, que había conocido a través de la ilustración japonesa. Allí quedó asombrada y realmente comprendió el significado de *kawaii*, un adjetivo para ella inexplicable con palabras, puesto que es una sensación, un sentimiento que te provoca algo; «la sensación de gustito cuando ves algo mono, un bebé o un cachorrito[17]». Una experiencia clave para entender su obra.

En 2010, Charuca editó el libro *I love kawaii*, una compilación de artistas muy admirados por ella, y todos dentro de la estética *kawaii*. Esta selección nos ayuda a comprender cuáles son las características que ella comprende necesarias para clasificar una obra dentro de esta corriente y conocer sus influencias. Podemos citar autores de origen japonés (Aranzi Aronzo[18]), chino (Little Ami[19]), estadounidense (Friendswhityou[20]), colombiano (Catalina Estrada[21]), alemán (Bukubuku[22]), italiano (Tokidoki[23]), francés (Clémentine[24]) o español (Tereelo[25]), y de otras nacionalidades. Esto demuestra cómo el *kawaii* se ha expandido por el mundo, un sentimiento universal, la acción de estremecerse ante algo tierno y adorable ha despertado en el mundo gracias a Japón.



Fig.1. Esbozo en papel y figura tridimensional. ©Charuca

Charuca Vargas, ha ejercido fundamentalmente como diseñadora gráfica, dedicándose preferentemente a la ilustración. Su método de trabajo comienza con la realización de los primeros esbozos en papel, que posteriormente son escaneados y redibujados mediante programas de diseño gráfico como *Adobe Illustrator* [26]. Tras este proceso, sus diseños pueden ser reproducidos en diferentes formatos. Aparecen como ilustraciones de libros y revistas; también se estampan en diversos tipos de papel (a veces en papel fotográfico) a modo de posters y en vinilos decorativos; constituyen la ilustración principal de distintos artículos de papelería (carpetas, cuadernos, pegatinas), pero también se reproducen en textiles (bolsos, camisetas, zapatillas). Asimismo, Charuca también realiza diseños para formatos tridimensionales, como por ejemplo figuras o muñecos (fig.1). En estos casos, el soporte puede ser plástico, vinilo, arcilla o tejidos sintéticos. La manera de trabajar de Charuca, consiste generalmente en la creación de una serie de diseños que posteriormente incluye en un catálogo o en la red y estos son elegidos por las empresas para realizar los productos señalados. De esta forma, Charuca ha prestado sus servicios como diseñadora a distintas empresas (Skwat, Unipost, Coaliment, Telefónica, Jeremiville, Kiwee, Enri, Coreixample, GlobalShoes, Parrini, Famosa...). El volumen de trabajo desarrollado, ha determinado que en su taller trabajen distintas personas: María José Sánchez manager del equipo, Miriam Álvarez Morales ilustradora, Carmina Vargas Sánchez administrativa... Otras veces, ella misma escoge algunos de sus diseños para que formen parte de las exposiciones, en el formato elegido por la propia artista. Charuca ha organizado exposiciones individuales de su obra y ha participado en exposiciones colectivas. Entre ellas hemos de mencionar las siguientes: «*Vans. Customize Me* [27]» exposición celebrada en el Espai Pupu, FAD de Barcelona (28/06/2005 al 26/11/2005); «*PlanetHair* [28]» muestra de personajes de Charuca en paneles retroiluminados, en la Fira de Barcelona (20/11/2005); «*VinyElements* [29]» en Barracuda, Melrose, Los Ángeles,

E.E.U.U., (17/05/2007); «*Sketchel*[\[30\]](#)» organizada por Jeremiville en MoriGallery, Sidney, Australia (04/04/2008 al 06/04/2008) y Schiwipe Don't Come Gallery Lever, Melbourne, Australia (18/04/2008 al 03/05/2008); «*Puni Puni. Miradas cruzadas sobre la creación gráfica entre 18 artistas japonesas y españolas*[\[31\]](#)», en Castellón, Málaga, Zaragoza, Valencia y Bilbao (13/ 08/2007 al 08/10/2009); «*ToyQube Toy Big Shot Toy Works*[\[32\]](#)» celebrada en la ToyQube&Gallery de Nueva York, E.E.U.U., (04/01/2008); «*Toy Fair*[\[33\]](#)» , exposición en ToyFair American en Broadway, Nueva York (marzo de 2008); «*House of Liu Custom Show*[\[34\]](#)» en la Galería APV, Nueva York, E.E.U.U., (22/08/2008);«*Dreams to dreams*[\[35\]](#)», en el Japanese American National Museum, Nueva York, E.E.U.U., (01/12/2008 al 04/01/2009);«*Homenaje a Cobi*[\[36\]](#)» en la Galería Duduá, Barcelona (10/07/2009 al 31/07/2009); «*Sugar&Lemon*[\[37\]](#)» exposición celebrada en la Galería Atticus, Barcelona(16/09/2010 al 15/10/2010), con la colaboración de la artista Catalina Estrada.

En la actualidad, Charuca sigue trabajando y desarrollando su actividad como diseñadora gráfica. Por esta razón, en un futuro nos veremos obligados ampliar esta breve presentación.

2. Influencias y evolución de la obra de Charuca Vargas.

La obra de Charuca Vargas, ha ido adquiriendo diferentes matices a lo largo de su trayectoria artística, aunque siempre ha estado marcada por una misma línea. Para comprender estos cambios, debemos partir desde el principio, desde sus primeras influencias. Como ya hemos expuesto previamente, la infancia de Charuca estuvo marcada por la animación nacional y americana, y también aunque en menor medida por la japonesa, veamos de manera más concreta cómo le afectó:

Dentro de la programación de televisión española, podemos encontrar series de dibujos animados previas a la infancia de

Charuca, que obviamente influyeron en la animación posterior, como es el caso de *La Familia Telerín*, un programa de Televisión Española producido en 1964 por los hermanos Santiago y José Luis Moro (Recuerdo, 2004). A partir de sus ilustraciones podemos demostrar que el gusto por lo dulce y lo adorable es un sentimiento universal. Sus personajes, eran todos bajitos, cabezones y de aspecto infantil. Ésta y otras series animadas influyeron en los dibujos de los años ochenta, como por ejemplo en; *David el gnomo* [\[38\]](#), emitida por primera vez en 1985. El argumento se centraba en las historias de David y su familia, unos personajes imaginarios ‘los gnomos’, pequeños y gorditos, que vivían en un bosque fantasioso. Aunque el tipo de ilustración es muy diferente a la utilizada por la artista, si encontramos rasgos en común como son las proporciones achaparradas y mullidas, la sencillez del dibujo y el aspecto bondadoso. Asimismo, lo hicieron *Los Pitufos* [\[39\]](#), creados en 1958 por el dibujante belga Peyo. Durante la década de los setenta y ochenta, los niños españoles y entre ellos Charuca disfrutaron de esta serie animada protagonizada por seres tiernos y pequeñitos, que de nuevo vivían en un mundo imaginario.

Como hemos señalado anteriormente, la animación americana también estuvo presente en la infancia de Charuca, sobre todo los dibujos animados emitidos por la productora Hanna-Barbera como por ejemplo: *Los Picapiedra*, una familia americana de clase media, que vivía en medio de un mundo fantasioso prehistórico. En la obra de la artista, no encontramos una influencia directa con este tipo de ilustración, sin embargo, si está presente el gusto por lo retro, los entintados o la estética. De la misma manera, la obra de la artista estadounidense Mary Blair (1911-1978, E.E.U.U.) [\[40\]](#), ilustradora los grandes clásicos de Walt Disney como la Cenicienta (1950), Alicia en el País de las maravillas (1951) o Peter Pan (1953), influyó en Charuca Vargas, pues afirma: «*Mi kawaii va más por la línea retro, de influencia americana y sobre todo de Mary Blair* [\[41\]](#)». Un estilo naif, sencillo,

esquemático con el que coincide Charuca. Tampoco podemos olvidarnos de Mickey Mouse, protagonista de la compañía Walt Disney[42] que cautivó a grandes y pequeños, un ratón animado de orejas redondeadas. Sencillo estéticamente pero no conceptualmente, pues Mickey Mouse simbolizó un icono en la animación occidental, y más tarde un referente en el mercado capitalista con su *merchandising*, convirtiéndose en un hito del consumo comparable a la gatita Hello Kitty en Japón.

En cuanto a las influencias de la animación japonesa, hemos visto que durante su infancia éstas fueron escasas. Charuca conoció la ilustración japonesa a partir de series como *Candy Candy* o *La pequeña Memole*. Aun así, a pesar del escaso contacto con esta estética, las características formales provenientes del *mangaka* japonés Osamu Tezuka (McCarthy, 2009; Onoda Power, 2009; Santiago, 2010; Schodt, 2007;) se plasmaron en la ilustración de la artista: ojos enormes de pupilas dilatadas y brillantes, el detrimento de los rasgos faciales destacando solamente aquellos que interesan, cabezas de mayor tamaño, gestos y expresiones vulnerables... Tras esta revisión, podemos afirmar que Charuca desde su infancia, se vio envuelta en un universo de personajes, que independientemente de su procedencia, presentaban un mundo fantasioso y placentero, muy diferente al real. Actualmente, los artistas insertos en la corriente artística *Kawaii*, y entre los que se encuentra Charuca, parten de éstas premisas, pues plasman en sus obras un paraíso virtual propio de la infancia, con el objetivo de crear una vía de escape ante la dura realidad.



Fig.2. *Megamoder*. © Charuca.

Durante su juventud, Charuca comenzó a trabajar en diferentes estudios de diseño gráfico. El conocimiento de esta manifestación artística, le permitió desarrollar su propia estética la cual fue evolucionando a lo largo de su trayectoria. Al principio, diseñaba ilustraciones muy similares a la de los artistas de moda, pues era el estilo que se demandaba. Ilustraciones tipo Jordi Labanda[43], compuestas por personajes muy estilizados, un tanto retro, pero cercanos a la realidad. Paralelamente Charuca empezó a desarrollar un tipo de ilustración más personal, para su propio deleite, es decir, sin ningún fin económico. Entre sus primeros personajes podemos destacar a «*Los Megamoder*», diferentes personajes dotados de una personalidad propia y con unas características formales comunes: aspecto achaparrado, desproporcionado, con la cabeza del mismo tamaño que el cuerpo, y los brazos y piernas simplificados al máximo. Éstos carecen de nariz y boca, su rostro lo ocupan dos enormes ojos redondeados que miran fijamente al espectador (fig. 2).

En 2001, Charuca Vargas comenzó a trabajar junto al diseñador gráfico Pablo Moreno en el Estudio Mondotrendy. A partir de este momento, sus personajes «*Los Megamoder*» comenzaron aparecer en cómics, camisetas, chapas, etc. Por estas fechas surgió el pseudónimo 'Charuca', nombre bajo el que estos diseños aparecían firmados. Algunos de los personajes creados fueron: *Trex* (2001), *Mery* (2002), *Nani* (2003)... Todos realizados bajo una estética mucho más personal, en la que se

pueden apreciar mejor esas influencias de la artista, con personajes siempre pequeñitos, imaginarios, con ojos enormes y muy simplificados.

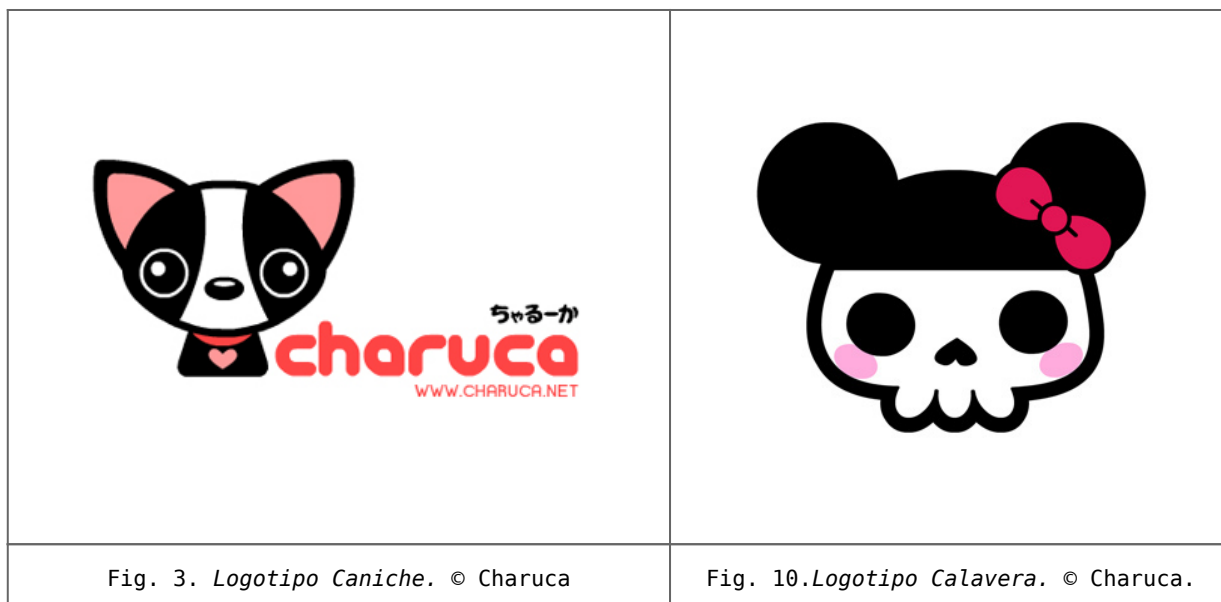
En 2003 la artista se trasladó a Barcelona, ciudad que le ofrecía un mayor número de oportunidades y más cultura visual; este hecho le permitió una mayor accesibilidad a exposiciones, tiendas de importación, espectáculos y otras actividades. El desarrollo de internet y la difusión de las páginas web facilitaron el acercamiento a otras culturas y estéticas artísticas, y así como Charuca tomó consciencia del fenómeno *kawaii*. Durante muchos años y estuvo investigando sobre la ilustración japonesa junto a la artista Terelo[\[44\]](#), y de esta manera, cada vez se hizo más notable la influencia de esta cultura en su obra.

En 2005, como consecuencia del gran aumento de encargos que estaba teniendo, decidió crear su propio estudio y a su vez un blog electrónico personal. Este blog es una fuente documental directa para nuestro estudio, pues se trata de un diario personal donde la artista muestra sus sentimientos, gustos, aficiones, críticas, así como sus trabajos o los de otros artistas a los que admira: como por ejemplo Yoshitomo Nara[\[45\]](#), artista al que tuvo la oportunidad de ver en este mismo año en el *Pictoplasma Project*[\[46\]](#) de Berlín, junto a la artista Terelo.

En 2005 Charuca también participó en la exposición «*Vans. Customize Me*[\[47\]](#)» celebrada en el Espai Pupu, FAD de Barcelona de 28 de junio al 26 de noviembre de 2005. La obra presentada eran unas zapatillas customizadas, que reflejaban el peso que la cultura japonesa había adquirido por estas fechas en su obra: en la puntera aparecía el rostro una niña japonesa ataviada para una ceremonia con lazos, flores y un cascabel. La lona de la zapatilla se asemejaba al estampado de un kimono, con suaves y pequeñas flores. En la parte del talón aparecían caracteres japoneses y la cabeza de un osito panda. El aspecto general de las zapatillas era infantil, a pesar de

estar destinadas para todos los públicos. Se trataba de una estética muy esquemática, en la que se acentúa únicamente aquello que interesa.

No obstante, hasta 2006 Charuca Vargas no tuvo oportunidad de visitar el País del Sol Naciente. Este hecho fue de vital importancia, ya que la artista asegura que es esencial para comprender el significado profundo que encierra el término *kawaii*. Para ella se trata de un concepto muy difícil de definir con palabras, un sentimiento inexplicable, una estética transmite «gustosidad» (Vargas, 2010:8), nos explica en una entrevista: *«El Arte Kawaii lo definiría con imágenes y no con palabras, ya que es cómo definir el calor con palabras, es más fácil calentar algo, ponerlo en la mano y experimentar la sensación[48]»*. También en esta visita también pudo comprender el trasfondo que existía en muchas de las manifestaciones artísticas de esta estética aparentemente tan dulce y adorable. Evidentemente, el comprender profundamente la estética repercutió en su obra, pues hasta el momento Charuca firmaba sus productos con el logotipo de un «caniche» (fig.3); tierno, dulce, con una expresión de vulnerabilidad muy propia de la estética *kawaii*. Charuca nos comenta: *«Pensé en el caniche, en el icono del perro, porque yo tengo perro y el icono me hace mucha gracia...mi perra se parece mucho a él, me gustaba como personaje[49]»*. Sin embargo, tras su experiencia en Japón, se dio cuenta de que no representaba el concepto tal y como ella lo comprendía. Así que tres meses más tarde, decidió cambiar el logotipo y transformarlo en una «calavera» (fig.4) llena de significados: *«la calavera tenía más connotaciones con lo que quería expresar, una idea de la muerte pero más relajada; igual como se lo toman los mejicanos, menos tétrica. Reflejando el consumismo, el sinsentido de la vida...me venía bien para eso, y el perrito ya no y se fue...[50]»*.



Si nos fijamos en el nuevo logotipo, una *calavera*, es un símbolo, como bien señala Charuca, de la muerte, peligroso y advierte de lo tóxico. Sin embargo, ésta lleva un lacito rosa (propio del tocado infantil) que porta en su oreja izquierda (en el mismo lado que Hello Kitty, la reina del consumo en Oriente) y unas orejas que se asemejan a las de Mickey Mouse (el rey del consumo en Occidente) a modo de montera, un símbolo nacional. Sus ojos son redondos, grandes y muy expresivos; aparecen enfatizados por el colorete rosado de sus mejillas y entre estas una nariz que es un claro corazón invertido. Finalmente los dientes los forman tres semiovalos. Además, esta nunca aparece en posición vertical, sino que siempre inclina la cabeza hacia el lado derecho simulando una mirada dulce; si nos retrotraemos a la literatura japonesa del periodo Heian (794-1085), concretamente a *Makura No Soshi* de la escritora Sei Shonagon, vemos como estos gestos tiernos estaban considerados como tal, ya en la cultura japonesa: «Un niño cuyo cabello ha sido cortado como el de una monja. El cabello cae sobre los ojos. En lugar de apartarlo, pone la cabeza de lado [...] es adorable» (Shonagon, 2004: 85-86.). Por lo tanto, podemos ver como las influencias japonesas, americanas y el propio sustrato español están presentes ya en la licencia. Además, podemos hacer una comparación con diversos personajes americanos y japoneses que han ido influyendo a lo largo de la historia, los unos en los otros, y

finalmente también en el logotipo de la artista: *Mickey mouse*[\[51\]](#)– *Astroboy*[\[52\]](#) – *Doraemon*[\[53\]](#) – *Sonic*[\[54\]](#) – *DOB*[\[55\]](#) (Trujillo,2011: 630)– *Calavera*. Todos tienen unas características comunes: especie de orejas-casco, ojos grandes y expresivos. Muestran una estética infantil, pero todos cuentan con una parte agrisulce. Además, éstos han llegado a las masas populares a través de medios muy diversos, pero sobre todo mediante el *merchandising*. Finalmente, todos ellos, a pesar de su simplicidad, forman parte de un universo complejo, lleno de connotaciones. En primer lugar, *Mickey mouse* es uno de los máximos iconos del consumismo occidental; *Astroboy* es un arma militar de gran potencia, *Doraemon* muestra la esperanza desmedida en la tecnología y *DOB*, por su parte, representa la memoria del pueblo japonés.

A partir de este momento, Charuca comenzó a desarrollar un tipo de ilustraciones de estética *kawaii*, propias de su universo personal. De manera inconsciente Charuca se insertó en el movimiento *Superflat* (Trujillo,2011: 623) de Takashi Murakami, a quien ella considera un gran artista: «*Takashi Murakami es mi ídolo, porque ha conseguido reivindicar la gustosidad como arte [...] lo que él hace, puede hacerlo muchísima gente, pero muy pocos pasarán a formar parte de los artistas más cotizados a nivel mundial. Murakami es el nuevo Warhol gustoso*[\[56\]](#)». Charuca trabaja con el mismo concepto de planitud en sus obras; entintados planos, pero no por esto carentes de contenido. Y al igual que los artistas afines al movimiento, no hace ningún tipo de distinción entre «Bellas Artes » y «Artes populares» ya que todas ellas entran dentro de un “Uno”, el Arte. Para Charuca, su arte comienza en el momento en el que algo fluye en su interior, es decir, en el instante en el que una idea surge en ella y le crea una excitación; tras esto lleva a cabo la materialización de su idea mediante el diseño y finalmente da forma definitiva (con distintos materiales y técnicas) a la obra de arte, que para ella, sólo adquirirá este valor, si es capaz de que producir una reacción o sentimiento en todo aquel que la contempla. En

este contexto, para Charuca, y por eso se declara dentro de la estética *kawaii*, el sentimiento que tiene que producir según sus palabras: «es la sensación de gustito que te da cuando ves algo mono, ya sea un personaje, o un cachorrito», es decir, *kawaii* es todo aquello que produce «gustosidad» un concepto muy difícil de definir con palabras. Asimismo, Charuca opina que la estética *kawaii* debe ser definida con imágenes. De la misma manera, el artista japonés Takashi Murakami, coincide con esta misma idea y critica la necesidad que tenemos los occidentales de describir todo con palabras: «*Personas de todas partes del mundo encuentran a Hello Kitty adorable. Kitty les atrae como lo haría un bebé o un cachorrito. Pero para algunos la única forma de entender lo que los japoneses quieren decir con kawaii es analizarlo con palabras. Descubrí esa falta de comprensión intuitiva de la cultura japonesa cuando estuve viviendo en E.E.U.U*» (Ishihara et al., 2007: 12).

Coincidiendo con el desarrollo de la estética *kawaii* en la obra de Charuca, en nuestro país comenzaron a proliferar los estudios, primeras exposiciones, y demás eventos ya no solamente relacionados con el fenómeno social, sino también con su vertiente artística. En 2007 se celebraba la primera exposición de Takashi Murakami en Málaga[\[57\]](#), a ésta le siguieron otras como la protagonizada por los integrantes de la Kaikai Kiki en Barcelona[\[58\]](#). Asimismo, en este mismo año, comenzaba el ciclo expositivo del Grupo *PuniPuni*[\[59\]](#), al que pertenece Charuca, y en el que se demostraba cómo la estética y el concepto de *kawaii* habían calado en nuestro país.

Por otra parte, Charuca empezó a crecer en el panorama internacional, y esto se demuestra con exposiciones como «*VinyElements*[\[60\]](#)» en Barracuda, Melrose, Los Ángeles (E.E.U.U.) el 17 de mayo de 2007, en la que presentó la obra: «*Forcube Tree House*» (2007) Arcilla y pintura acrílica. En esta muestra cada artista representaba uno de los cinco elementos chinos, nuestra artista eligió 'tierra': «*Yo me he*

inspirado en tierra, para crear este árbol donde viven unas criaturas muy gustosas que nacen de la tierra[\[61\]](#)». Para ello realizó una especie de muñeco-árbol que mostraba el interior de su cabeza, el ser se aparecía pensando en un mundo en el que todos formamos parte de un uno, la naturaleza, en el que podemos vivir en armonía, y todo es más fácil con una actitud *kawaii*. Por estas fechas, también cabe señalar algunas de las exposiciones a las que Charuca asistió como espectadora, pues el conocimiento de la obra de otros artistas *kawaii*, tuvo en su obra una considerable influencia. Este es el caso de la exposición *TaipeiToyFestival*[\[62\]](#), celebrada en Taiwan. Festival en el que tuvieron encuentro diferentes artistas de diversas disciplinas artísticas[\[63\]](#) o por ejemplo la muestra celebrada en Nueva York en la Galería The Showroom NYC[\[64\]](#) en la que Kei Sawada[\[65\]](#) de Devil Robots exponía algunas de sus obras. Para Charuca, Devil Robots es uno de los estudios de arte *kawaii* más admirados, además, en este mismo año tuvo la oportunidad de volver presenciar sus creaciones en la exposición celebrada en Tokio conmemorando el décimo aniversario, en la Parco Factory[\[66\]](#) el 27 de octubre de 2007 y de visitar el estudio de la mano de sus creadores[\[67\]](#). Tampoco podemos olvidarnos de uno de los grandes creadores de arte *kawaii* como es el italiano Simone Legno, creador de Tokidoki[\[68\]](#) a quien Charuca considera uno de los artistas más fructíferos dentro del panorama *kawaii* (Vargas, 2010: 249). Por estas fechas pudo contemplar sus piezas en Milán.

En 2008 sus exposiciones a nivel nacional e internacional se multiplicaron. Muy interesante fue su participación en la exposición «Sketchel»[\[69\]](#) organizada por Jeremiville en MoriGallery, Sidney, Australia (del 04 de abril 2008 al 06 de abril 2008) y Schiwipe Don't Come Gallery Lever, Melbourne, Australia (del 18 de abril de 2008 al 03 de mayo 2008). Para esta muestra Charuca presentó «Charuca Sketchel» (2008) un diseño que posteriormente fue impreso en la tela que conformaba el bolso. Aparecían varios de los personajes creados por la artista hasta el momento (Trexix, Babycapullín,

Tontipop, Amanitaflipadita...) era un reflejo de ese universo personal.

El ciclo de exposiciones «*Puni Puni. Miradas cruzadas sobre la creación gráfica entre 18 artistas japonesas y españolas*»[\[70\]](#)», continuó exhibiéndose en diferentes ciudades de España, pero sin duda debemos de destacar Zaragoza, ya que las integrantes del grupo tuvieron la oportunidad de exponer junto al ‘padre del *kawaii*’ Takashi Murakami. Charuca presentó «*Babycapullines*» (2008), ocho muñecos de fieltro (fig.5). Estos son todos diferentes pero llevan una especie de gorrito con forma de orejas redondeadas, al igual que algunos diseños de Takashi Murakami.



Fig.5. *Babycapullines* ©Charuca.



Fig. 6. *Sugar Kills*.©Charuca



Fig.7.*White Dreams*. ©Charuca

Asimismo, participó en la exposición «*ToyQube Toy Big Shot Toy Works*»[\[71\]](#)» celebrada en la ToyQube&Gallery de Nueva York, (E.E.U.U.) el 4 de enero de 2008. En esta exposición Charuca participó con la pieza «*Sugar Kills*» (2008) Plástico y acrílico (fig.6). Un pastel impregnado de azúcar al cual se la puede acoplar un casco-calavera, queriendo representar así los peligros que provocan los excesos o adicciones.

«*Toy Fair*»[\[72\]](#)», exposición en ToyFair American en Broadway, Nueva York en marzo de 2008, presentó «*BBZ*» (2008), siete bebés de vinilo y acrílico, que representan la etapa más dulce de la vida.

«*House of Liu Custom Show*»[\[73\]](#)» en la Galería APV, Nueva York

(E.E.U.U.) 22 de agosto de 2008. La pieza presentada se titulaba «*MeiMei*» (2008) vinilo y pintura en espray. Se trataba de una escultura customizada en la que de nuevo había una clara referencia a personajes de la animación americana como Mickey Mouse o de la actual japonesa como DOB de Takashi Murakami, sin embargo, en este caso las orejas eran sustituidas por dos moños, pues era una especie de samurái.




«*Dreams to dreams*[\[74\]](#)», en el Japanese American National Museum, Nueva York (E.E.U.U.) del 1 de diciembre de 2008 al 4 de enero de 2009, presentó «*White Dreams*» (2008) una obra en vinilo, acrílico, pelo y brillantes (fig.7), quizás sea una de las piezas más dulces de Charuca. El personaje customizado es un Daruma[\[75\]](#), un amuleto que tiene como fin de guardar los deseos. La expresión de la figura es comparable a la sensación de calma que produce el sentimiento *kawaii* tras su excitación.

Además de sus exposiciones, Charuca también pudo presenciar en España otras de artistas como «*Fantasía erótica japonesa*[\[76\]](#)» de Junko Mizuno, del 9 de octubre al 11 de diciembre de 2008 en Barcelona. Una artista que mezcla la estética manga y el *kawaii* con la sensualidad.

En 2009 Charuca realizó otro viaje a Japón, para adentrarse aun más en la cultura japonesa. Aquí visitó la Galería de arte *Fewmany*[\[77\]](#), un centro expositivo en el que han participado algunos de sus artistas favoritos como Devil Robots o Mori Chack[\[78\]](#). Por añadidura, tuvo el placer de contemplar obras de los diseñadores más punteros en Japón y de conocer personalmente alguno como a Katsumori Sakai[\[79\]](#). Durante su estancia en Tokio visitó Puroland[\[80\]](#), el parque temático de Hello Kitty, una experiencia imprescindible para comprender el significado de este icono japonés.

En este mismo año 2009, Charuca participó en la exposición «*Homenaje a Cobi*[\[81\]](#)» en la Galería Duduá de Barcelona, celebrada entre el 10 de julio de 2009 y el 31 de julio de 2009. Su obra se titulaba «*Cobi World*» (2009) una impresión en

papel fotográfico (fig.8). El objetivo de los artistas era homenajear a Cobi, el personaje creado en 1987 por Javier Mariscal para las Olimpiadas de Barcelona en 1992. Charuca en su ilustración nos presenta a Cobi llevado a su universo *kawaii*; así, podemos observar a Carmicobi, setacobi, arbolcobi...toda una serie de personajes impregnados de ternura. También en octubre de 2009, participó en la Feria Intergif de Karactermanía[82], una empresa barcelonesa especializada en la distribución de objetos manufacturados, artículos licenciados, y *merchandising* de dibujos animados, cine y televisión. Con esta muestra se dieron a conocer diferentes artículos en textil de la artista (Bolsos y otros complementos). Asimismo, a finales del mes de octubre, Charuca tuvo la oportunidad de conocer en persona a Yuko Yamaguchi[83], la diseñadora de Hello Kitty que visitó el Pedralbes Centre de Barcelona con motivo del 35 aniversario de la creación del icono de Sanrio. Esta experiencia fue importante para Charuca, pues Hello Kitty cuenta con los rasgos justos y precisos para crear siempre en el espectador esa sensación de gustito.

		
<p>Fig.8.Cobi World. ©Charuca.</p>	<p>Fig.9.All is full a love.©Charuca.</p>	<p>Fig.10.So happy together.©Charuca.</p>

2010 fue un año muy interesante para la artista, pues inauguraron su estudio actual situado en Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona. En marzo de este mismo año, Charuca asistió a la Japan Week de Barcelona, celebrada en el Palau Sant Jordi, un evento en el que se da a conocer la cultura japonesa a través de manga, el anime y otras

actividades en relación con la cultura urbana. En abril de 2010, Charuca publicó su primer libro *I Love Kawaii*, citado anteriormente, coeditado para el mercado asiático por Basheer Graphics y editado en francés por Haper Collins. Asimismo en 2010 Charuca celebró su primera muestra en solitario «*Sugar&Lemon*[\[84\]](#)» en la Galería Atticus, Barcelona entre el 16 de septiembre de 2010 y el 15 de octubre de 2010. Entre las piezas expuestas encontramos «*All is full of love*» (2010) una impresión en papel fotográfico en colaboración con Catalina Estrada (fig.9). Podemos ver cómo los mundos de ambas artistas están fusionados. Charuca nos explicó en una entrevista: «*Para la colaboración, lo que hicimos es: las dos conocemos muy bien el trabajo de la otra, entonces yo le pasé diseños míos le dije “haz con ellos lo que quieras” ella estuvo jugando con eso y me lo pasó a mí, luego yo jugué, nos lo íbamos enseñando y nos iba gustando*[\[85\]](#)». Lo cierto es que consiguieron crear una obra que sumerge al espectador en un mundo virtual alucinógeno que permite por unos segundos alejarse de la cotidianidad.

En 2011, dos piezas de gran importancia han sido las presentadas para las galas benéficas de *Children's Smile* de Sanrrio en Londres en enero y octubre de 2011. El objetivo era recaudar fondos para ayudar en los niños ingresados en los hospitales de los lugares más desfavorecidos. La primera obra subastada fue «*So happy together*» (2011) impresión sobre lienzo (fig.10). En ella podemos ver como los personajes de Charuca y Hello Kitty se han fusionado en un mismo universo, todos aparecen hellokittyizados, con el típico lazo en la oreja izquierda. Además, aparecen varias manzanas, símbolo del peso de este icono de consumo japonés. La otra pieza «*Hello Kitty&Charuca*» (2011) impresión sobre lienzo. El objetivo en esta pieza al igual que en la anterior era entremezclar los personajes propios con el icono de Sanrio Hello Kitty.

En la actualidad Charuca sigue trabajando en diversos proyectos, ampliando su licencia y expandiéndose por el mundo.

Tras lo expuesto, podemos afirmar que se trata de una artista con un fuerte reconocimiento a nivel nacional y también internacional.

3. Rasgos generales de su obra.

La estética *kawaii* puede presentar diferentes características formales dependiendo del artista, pero todos siguen unas pautas comunes. El estilo *kawaii* cuenta con las bases del diseño de algunos personajes de manga y anime; muchos estudiosos centran el origen de estas formas suaves y redondeadas en el mangaka Osamu Tezuka (1928-1989) quien comenzó a dibujar personajes de manga con ojos e iris enormes y brillantes, influidos a su vez por la animación americana de Disney y Fleischer (Santiago, 2010: 82.). Además, la estética *kawaii* se define por sus formas simples e infantiles a nivel gráfico; figuras geométricas y curvilíneas. Existe una simplificación de algunos rasgos faciales del personaje como por ejemplo, la nariz y boca, a favor de otros que son excesivamente destacados, como los ojos, que nos ayudan a comprender su estado de ánimo. En algunos casos la proporción cabeza-cuerpo se deforma hasta el extremo. Y otra característica es que cualquier objeto o animal es susceptible de ser humanizado (Vargas, 2010: 9).

En la obra de Charuca podemos encontrar las características formales citadas anteriormente, pues sus personajes tienen una fuerte influencia del manga y el anime japonés. Son de formas sencillas, trazos redondeados; con el mínimo número de rasgos faciales consigue transmitirnos el estado anímico del personaje, pero sin embargo su estética dista del manga y el anime en las proporciones. Las cabezas son también desproporcionadas, pero en su caso demasiado pues el cuerpo ocupa la mitad de la medida de la cabeza o incluso menos, apuesta por lo pequeño y achaparrado. Los trazos de los personajes, muestran una línea gruesa y continua que remarca

todo su contorno. La mayoría de sus obras, están formadas por composiciones simétricas y muy equilibradas, aunque en algunos casos éstas aparezcan abarrotadas de personajes. Los fondos son neutros o con motivos geométricos. La gama cromática de sus composiciones está formada en su mayoría por una paleta de colores suaves: rosas, amarillos, azul cielo...o muy intentos: rojos, naranjas, fucsias, limas, azules... Estos sirven para enfatizar los diferentes mensajes que Charuca quiere transmitir, por ejemplo, en el universo Kawaii predominan los tonos rosas claros, marrones, mostazas para presentarnos un mundo idílico y feliz (fig.11). Sin embargo, el universo Toxic, está compuesto de tonalidades mucho más agresivas, para remarcar el peligro presente en este mundo de frutas malvadas (fig.12).

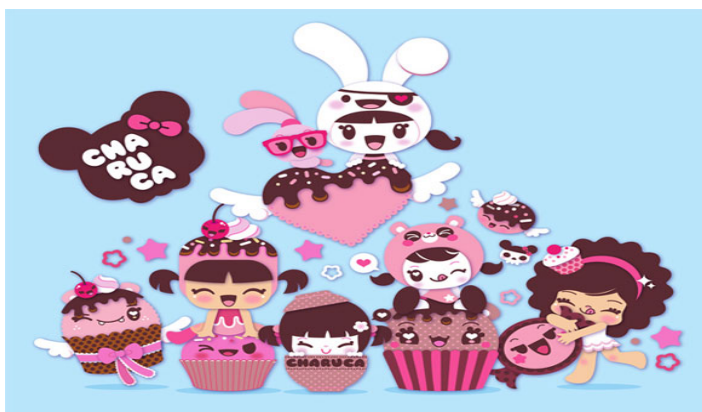


Fig.11. *Addicted to sugar.* ©Charuca



Fig.12. *Toxic Fruits.* ©Charuca.

Charuca tiene un universo iconográfico muy personal; ella bebe al igual que otros de la iconografía del manga y el anime, e influencias americanas, pero sin embargo esta artista ha creado cuatro mundos virtuales personales, que coincide con los artistas *kawaii*, en que trasluce otros mundos.

Kawaii. Creado en 2006, es el más dulce y empalagoso, donde todo es diversión y felicidad. Todos sus personajes están identificados: Charu-chan, es un autorretrato de Charuca;

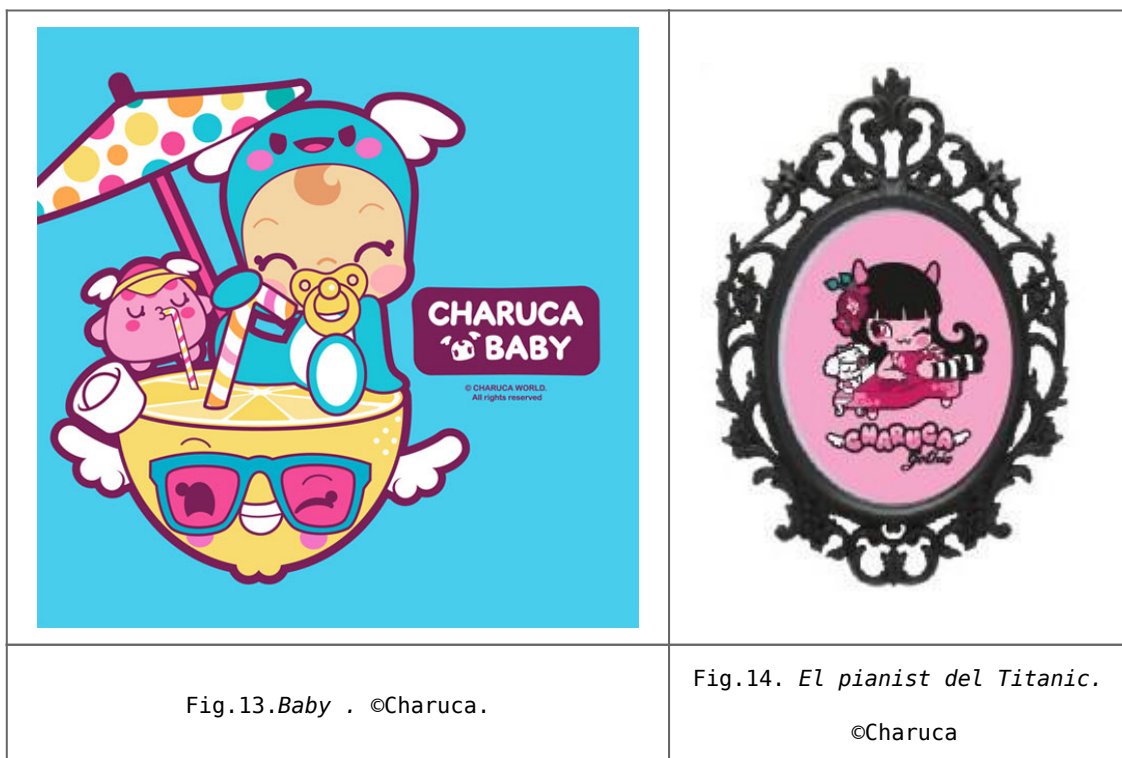
Carmi, está inspirado en la hermana de la autora, representaría la aventura y diversión; Tomato, es el conejo que acompaña a Carmi en sus expediciones; Alín, siempre suele aparecer haciendo paracaidismo, representando el riesgo y la ingenuidad; Rosita, es pastelera, representa la adicción en su caso al 'azúcar'; Sun-suru es una japonesita metida en un bol de *ramen* (bol para fideos japoneses), a ella no le gusta el dulce, corroborando que no todo lo japonés es *kawaii*. Éstos personajes suelen portar en su cabeza tocados de orejas de animales, al igual que lo hacen la tribu urbana de las lolitas en el barrio de Harajuku[\[86\]](#) (Shibuya, Tokio). Además suelen aparecer alimentos humanizados como los cupcakes, muffins, de influencia americana o los sushi, de influencia japonesa. El universo Kawaii es un mundo donde aparentemente no existe el dolor, aunque en sus obras siempre aparece el logotipo de Charuca, la calavera, para recordarnos que no todo en la vida es de color de rosa (fig.11).

Baby. El universo de Baby fue creado en 2007. Se trata un bebé, el cual vendría a representar el principio de la vida. En sus obras, Baby se enfrenta al mundo, a los obstáculos, deberes y responsabilidades, con los que normalmente tropieza y crea una carcajada en el espectador. El mensaje que Charuca pretende dar con su obra es el de tomarse la vida con más humor y positividad, «*diviértete con las pequeñas cosas de la vida*». Asimismo, mediante las alas que estos tienen en sus gorros, simbolizan la libertad que uno tiene durante la infancia, una etapa de la vida sin problemas. La gama cromática es suave, propia del mundo infantil, rosas, amarillos y azules (fig.13).

Toxic. El universo de Toxic fue creado en 2007. Está protagonizado por Tonti-Girl, una niña traviesa a la que el gusano Chun-Chun, le ha comido el cerebro. Este universo representaría la sociedad consumista actual, Tontigirl no puede dejar de consumir frutas tóxicas de la misma manera que nosotros no podemos dejar de consumir objetos innecesarios.

Charuca nos explicaba en una entrevista: *«el consumo nos está alienando demasiado, debemos cortarlo y mirar hacia otro lado, el consumo está bien para divertirse pero no para adoptarlo como un modo de vida[87]»*. Ella come frutas malvadas aun siendo consciente de sus peligros, representaría las adicciones actuales a cualquier sustancia u objeto. La gama cromática en este universo es más intensa, mucho más violenta que los dos mundos anteriores, ya que el mensaje también es más duro (fig.12).

Gothic. El universo de Gothic fue creado en 2007. Su protagonista Vampi vive en un mundo gótico (una moda también de gran éxito en el ya citado barrio de Harajuku) junto a otros personajes con los que juega y coquetea. Ella siempre se siente la reina absoluta, simbolizando el egoísmo presente en la sociedad actual. Normalmente aparece acompañada de Caniche malvado, un 'perrito faldero' que está enamorado de ella. También podemos encontrar setas venenosas y monstruos. Nos presenta un mundo oscuro, pero que superficialmente parece muy brillante[88] (fig.14). En este caso la paleta de color es muy intensa.



Estas obras tienen un contenido realmente profundo y dan

pistas al espectador sobre el mundo ante el que se encuentra; la idea de la *muerte*, siempre está implícita. Charuca nos cuenta que para ella la muerte es «*el motor de la vida, es lo que impulsa a trabajar y a superarse cada día, está por lo tanto en mi cabeza y en mi trabajo*[\[89\]](#)». Un claro ejemplo es el logotipo de Charuca, la *calavera*, cuya iconografía ha sido tratada anteriormente.

Por lo tanto, la idea del bien y el mal siempre está presente; ante algo realmente bonito siempre hay un toque lúgubre, como define Charuca «*sonrisas y lágrimas*[\[90\]](#)», esto es la estética *kawaii* en el arte. En ningún momento debemos confundir el aspecto infantil con el destinatario, sin lugar a dudas se trata de obras cargadas de significado.

La estética edulcorada que impregna las obras de Charuca consigue crear un caramelo más apetecible, atraer un público más amplio independientemente de su estrato social, con el fin de acercarlos para que se sumerjan y tomen consciencia de lo que realmente hay tras el azúcar superficial, la vida misma.

[\[1\]](#)Yamane Kazuma, realizó una investigación del fenómeno entre 1984 y 1986 que tituló *Anómala Escritura Adolescente Femenina*[\[1\]](#), en la que defendía la hipótesis de que el precedente de la escritura *kawaii* se encontraba en el manga.

[\[2\]](#)David Almazán Tomás (1971) es profesor ayudante del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza. Sus publicaciones se orientan hacia el *Japonismo*, las relaciones hispano-japonesas y el arte japonés, especialmente el grabado *ukiyo-e*.

[\[3\]](#)Para una mayor información sobre Aya Takano, Chiho Aoshima, Mr., Chinatsu ban, Rei Sato y Akane Koide véase la URL: <http://www.kaikaikiki.co.jp/> [Fecha de consulta: 10/09/2010].

[4] Para Catalina Estrada véase la URL: <http://www.catalinaestrada.com> [Fecha de consulta: 29/11/2010].

[5] Para Simone Legno véase la URL: <http://www.tokidoki.it> [Fecha de consulta: 12/12/ 2008].

[6] Para Sheena Aw véase la URL: <http://www.iamcaramelaw.com> [Fecha de consulta: 11/11/2010].

[7] Los datos que se exponen a continuación sobre el Grupo *Puni Puni*, se han podido obtener gracias a la colaboración Teresa Álvarez, comisaria de la exposición: *"Puni Puni. Miradas cruzadas sobre la creación gráfica entre 18 artistas japonesas y españolas"*. Querernos expresar nuestro agradecimiento por toda su amabilidad y buena disposición. Para una mayor información acerca del grupo véase el enlace URL: <http://www.punipuniexpo.com> [Fecha de consulta: 01/05/2008].

[8] Todos los datos que se exponen a continuación sobre Charuca Vargas, se han podido obtener gracias a la visita que realizamos a su estudio (incluido el archivo del mismo), situado en Gran Vía de les Corts Catalanes 556, de la ciudad de Barcelona en el mes de julio de 2011, así como a las entrevistas que realizamos con sus colaboradores (María José Sánchez manager del equipo, Miriam Álvarez Morales ilustradora, Elba diseñadora publicitaria y Carmina Vargas Sánchez administrativa) y con ella misma en agosto de 2011 y octubre de 2011. Tuvimos la suerte de encontrarnos con una artista muy organizada que guardaba perfectamente todos los datos relativos a su actividad. Querernos expresar nuestro agradecimiento a Rosario Vargas 'Charuca' y al resto del equipo por toda su amabilidad y buena disposición.

[9] Hanna- Barbera fue una productora estadounidense fundada en 1957 y que se dedicó a la producción de series comerciales de televisión, entre ellas *Los Picapiedra*, *El oso Yogi*, *Los*

supersónicos, etc.

[10] *Candy Candy* es una obra perteneciente a la escritora Kyoko Mizuki y al dibujante Yumiko Igarashi, publicado por la editorial Kôdansha en la revista de género shôjo en Nakayoshi entre 1975 y 1979.

[11] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[12] *La Pequeña Memolee* es el título en castellano de anime japonés *Tongari Boushi no Memoru*, producido en los años ochenta por el estudio de animación Toei Animation.

[13] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[14] Jordi Labanda, ilustrador uruguayo, residente en Barcelona. En 2002 funda el estudio Jordi Labanda un laboratorio creativo y de ideas donde se llevan a cabo sus proyectos, colaboraciones con clientes corporativos y diseñan sus productos. Véase la URL: <http://www.jordilabanda.com/> [Fecha de consulta: 20/08/2011].

[15] *Freelance*, del inglés, aquellos que trabajan por cuenta propia.

[16] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[17] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[18] Véase Aranzi Aronzo en URL: <http://www.araziaronzo.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[19] Véase Little Amie en URL: <http://www.little-amie.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[20] Véase la URL: <http://www.firendswithyou.com> [Fecha de consulta: 11/11/2010].

[21] Para Catalina Estrada véase nota 4.

[22] Véase Bukubuku en URL: <http://www.hellobukubuku.wordpress.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[23] Para Tokidoki véase nota 5.

[24] Véase Clementine en URL: <http://www.bupla.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[25] Teresa Álvarez, conocida como Terelo es ilustradora y creadora de personajes. Es además la líder del Grupo *PuniPuni*, en el cual está inserta y comisaria de las exposiciones *Puni Puni*.

[26] *Illustrator Adobe* es un programa de diseño, una aplicación de creación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo “mesa de trabajo”.

[27] Véase Charuca en URL: <http://www.sifth.jp.org/en/archives/2005/07/customize-me-exhibition.html> [Fecha de consulta: 01/10/2011].

[28] Véase PlanetHair en URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[29] Véase Charuca en URL: <http://www.vinipulse.com> [Fecha de consulta: 01/10/2011].

[30] Véase Charuca en URL: <http://www.jeremiville.com> [Fecha de consulta: 12/10/2011].

[31] Véase PuniPuni en URL: <http://www.punipuniexpo.com> [Fecha de consulta: 01/05/2008].

- [32] Véase Charuca en URL:<http://www.toyqube.com> [Fecha de consulta: 12/10/2011].
- [33] Véase ToyFair en URL:<http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [34] Véase House of Liu en URL:<http://www.vini-creep.net> [Fecha de consulta: 12/10/2011].
- [35] Véase Dreams to dreams en URL:<http://www.janm.org> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [36] Véase Homenaje a Cobi URL:<http://www.duduá.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [37] Véase Sugar&Lemon en URL:<http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [38] Serie basada en los libros Los gnomos y La llamada de los gnomos de neerlandés Will Huygen y Rien Poortvliet, escritor e ilustrador.
- [39] *Los pitufos* (del francés, *Les Schtroumpfs*), son unos personajes creados por el dibujante belga Pierre Culiford "Peyo" (1928-1992 Bruselas) en la historieta *La Flûte à Six Schtroumpfs*.
- [40] Mary Blair (1911-1978, E.E.U.U.). Fue una diseñadora gráfica estadounidense que trabajó para la compañía *Walt Disney*, durante la década de los cincuenta, pero también para otras empresas como *Pepsodent*, *BeatriceFood*...
- [41] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.
- [42] Walt Disney, es la compañía creada en 1923 por Walter Elias Disney (1901, Chicago-1966, Los Ángeles) productor, director, animador y guionista estadounidense.

[43] Para Jordi Labanda véase nota 15.

[44] Para Tereelo véase nota 17.

[45] Yoshitomo Nara al igual que Takashi Murakami pertenece a la generación «Superflat», teoría que considera indispensable. Nara se nutre de la cultura *otakuy* del imaginario pop para su obra. Está fuertemente influido por la pintura tradicional japonesa y europea, el manga, el punk-rock y el diseño gráfico. Además, este artista no trabaja solo, tiene un estudio-taller que colabora en la creación de sus obras. Estas llevan siempre consigo un mensaje crítico hacia la sociedad de consumo, la globalización y la sociedad tecnológicamente avanzada.

[46] Pictoplasma Project es el festival de diseño de personajes más importante mundialmente. Cuenta con exposiciones, conferencias, ponencias y proyecciones de los diseñadores gráficos más importantes del panorama actual, y además, se dan toda una serie de espectáculos y fiestas durante su celebración. Véase URL: <http://www.pictplasma.com> [Fecha de consulta: 10/10/2011].

[47] Véase nota 27.

[48] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[49] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en octubre de 2011.

[50] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en octubre de 2011.

[51] Walt Disney (1901, Chicago, Illinois – 1966, Los Ángeles, California) productor, director, guionista y animador

estadounidense. Creador del famoso ratón antropomórfico Mickey Mouse en 1928.

[52]«*Tetsuwan Atom*» (*Astroboy*, 1951) es un manga del autor Osamu Tezuka.

[53]*Doraemon*, es un manga y anime creado por Fijimoto Hiroshi y Motô Abiko entre 1960 y 1970. La historia trata de un gato robot cósmico que viene del futuro para ayudar a un niño Nobita Nobi.

[54]*Sonic the Hedgehog*, es un personaje de videojuegos creado por y para SEGA.

[55]DOB es un personaje creado por el artista Takashi Murakami.

[56]Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 13 de febrero de 2008 con el título "Video Murakami Vuitton". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[57]Véase Takashi Murakami en URL:<http://www.gacma.com> [Fecha de consulta: 15/08/2011].

[58]Véase Kawaii! Japón, ahora en: URL: <http://www.fundaciomiro-bcn.org> [Fecha de consulta: 10/09/2010].

[59]Véase PuniPuni en URL:<http://www.punipuniexpo.cm> [Fecha de consulta: 01/05/2008].

[60]Véase nota 29.

[61]Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 30 de abril de 2007 con el título "Charuca para el VinylElements Show". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de

consulta: 06/09/2011].

[62] Para Taipei Toy Festival véase URL: <http://www.home.pmo.com.tw/pmo/monster> [Fecha de consulta: 12/12/2011].

[63] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 24 de abril de 2007 con el título "Vamos todas al TTF". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[64] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 24 de abril de 2007 con el título "Vamos todas al TTF". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[65] Kei Sawada es un diseñador gráfico del estudio japonés Devil Robots

[66] Para más información véase Parco Factory en URL: <http://www.parcoar.com/web/factpry/devilrobots08>

[Fecha de consulta: 13/10/2011].

[67] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 31 de octubre de 2007 con el título "From Tokyo whit Devil Robots". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[68] Para Tokidoki véase nota 5.

[69] Véase Jeremiville en nota 30.

[70] Véase PuniPuni en nota 31.

[71] Véase Toyqube en nota 32.

[72] Véase ToyFair en nota 33.

[73] Véase House of Lui en nota 34.

[74] Véase Dremas to dreams en nota 35.

[75] Los muñecos Daruma, representan al monje zen Bodhidharma. Éstos son un tentetieso, sin brazos ni piernas, con un gran rostro y carecen de ojos. Se utilizan a modo de talismán, quien recibe uno debe de pintarle un ojo y pedir un deseo, en caso de que éste se cumpla dotará a Bodhidharma de la visión completa.

[76] Véase Junko Mizuno en URL: <http://www.artz21.com> [Fecha de consulta: 15/08/2011].

[77] Fewmany es una tienda-minigalería de arte y *merchandising* ubicada en el barrio de Shinjuku (Tokyo). Para más información puede consultar la URL: <http://www.fewmany.com> [Fecha de consulta: 20/08/2011].

[78] Mori Chakc (1973, Osaka) es un diseñador gráfico japonés. Su personaje más representativo es un oso de carácter sombrío.

[79] Katsumori Saki es el diseñador gráfico responsable de Madbros. Véase la URL: <http://www.mad-bros.com> [Fecha de consulta: 20/08/2011].

[80] Puroland es el parque temático de Hello Kitty creado en 1990 por la empresa Sanrio. Está situado en Tama (Tokio) y anualmente recibe un millón y medio de visitantes.

[81] Véase nota Homenaje a Cobi en nota 36.

[82] Véase Karactermanía en URL: <http://www.karactermanía.com> [Fecha de consulta: 25/09/2011].

[83] Yuko Yamaguchi es la responsable del diseño actual de Hello Kitty creado en 1974.

[84] Véase Sugar&lemon en nota 37.

[85] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en octubre de 2011.

[86] Harajuku, en el barrio de Shibuya muy popular de la ciudad de Tokio (Japón). Es un lugar de encuentro de jóvenes para realizar compras, encuentros de cosplayers (disfraces), predominado la tribu urbana de las 'lolitas'.

[87] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[88] Véase Charuca en <http://www.charuca.eu/characters>

[89] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[90] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[http:// www.home.pmo.com.tw/pmo/monster](http://www.home.pmo.com.tw/pmo/monster)

<http://www.janm.org>; www.jeremiville.com

<http://www.karactermania.com>

<http://www.sifth.jp.org/en/archives/2005/07/customize-me-exhibition.html>

<http://www.theshowroomnyc.com>

<http://www.toyqube.com>

<http://www.vini-creep.net>

<http://www.vinipulse.com>

La voz que arde

La cara de un hombre en llamas, un personaje de fuego que abraza al hombre invisible y una ciudad que por la noche se comienza a incendiar, son algunas de las obras que artista Chuso Ordi expuso en la Galería de Arte y Academia de Pintura "Zamorano Espacio" del 23 de septiembre al 27 de octubre del 2011 en la ciudad de Zaragoza. La voz que arde, fue el título de la exposición donde todo lo que arde es la particular expresión del ilustrador originario de Barcelona que mostró al público un conjunto de piezas en serigrafía y videoproyecciones hechas para dos músicos de la escena de música independiente en Barcelona y Los Ángeles.

Los cuadros que fueron expuestos en la galería, son principalmente extraídos de tres series de serigrafías que el autor realizó durante años pasados. A modo de Cómic las piezas de Chuso Ordi recurren a distintos personajes que relatan historias inspiradas en la música o melodía para la que han sido creadas. La primera serie consta de serigrafías y tres videoproyecciones para la del disco homónimo de "Furvoice" (2009). Todos los dibujos fueron ordenados en base a las canciones del disco. Algunas de ellas se llaman "El Viaje de Gruche", "Caramel" y "D'acords", entre otras. Cada secuencia va hilando la historia a través de la ciudad, desde la calle hasta los rincones donde este personaje refleja una serie hechos y sentimientos a través del contraste de llenos y vacíos como de movimientos y pausas. Esta trama culmina en el gran incendio de la ciudad, como si las emociones del personaje terminaran por destruirlo todo.

La segunda serie que se titula "*Im-pressos*", consta de tres serigrafías donde nos ilustra una particular visión imaginativa. Un retrato de un robot, una pluma y un personaje

que es atacado por otro robot, son imágenes que acompañadas por un videoflyer transportan al público a un viaje de ficción donde logra hacer un extracto perfecto de un cómic con tendencias futuristas. En este caso se nota un esfuerzo por hacer de su obra algo mas sintético en comparación con algunos de sus anteriores trabajos como fue el caso de un diario-historieta titulado "*Hiperpop*" (Terrassa, 2007) donde con pequeños dibujos animados realizo una compleja historieta personal, en la cual descubrimos la complejidad de su pensamiento.

El drama se hace presente y sin cambiar de tono, la tercer serie es una propuesta para la canción de Dorian Wood titulada "Bodies" de su disco Brutus. Aquí un bosque que se resquebraja, un río emerge desde el subsuelo convirtiendo a la tierra en el mundo de fuego y un nuevo personaje que nace en la historieta. Un ser en llamas, que una vez más llega a la ciudad para incendiarlo todo al compás de la música. De nuevo el fuego, representa una de las emociones más grandes de este personaje -la pasión -, la intensidad de la historia va subiendo de tono hasta que todo queda en llamas.

Si tuviéramos que definir en tres palabras esta obra, podríamos decir que el Arte pop, la robótica, y el dibujo son las claves de su expresión. Podemos notar una fuerte influencia de síntesis con la que los artistas del Pop Art trabajaron, nuestro autor insiste en realizar tanto analogías, parodias y abstracción de emociones al igual que Liechtenstein en su obra. Ordi se divierte adentrándose al mundo de los personajes ambiguos pero que son capaces de contener la expresión cotidiana del ser humano, aunque también, llega a ser fantasiosa y futurista.

Aquí no existen piezas al azar, en cada imagen los elementos son perfectamente pensados para la composición. En ellos conjunta el color, el trazo, los grosores de línea o formas geométricas para enfatizar algunos rasgos de los lugares y personajes. Sutil pero con mucha fuerza, los cuadros se

destacan por hacer una combinación emotiva de contrastes entre el blanco y el negro, así como el uso de colores primarios como el rojo el amarillo y el azul. Cabe mencionar que el atractivo principal como característico es que las imágenes de cada serie contienen un poderoso ímpetu en conjunto, al igual que por separado. Ya que individualmente capturan un momento en el que se desenvuelve la trama.

Por último, podemos decir que es notable la preocupación por parte de La Galería y Academia de Pintura “Zamorano Espacio” por difundir a jóvenes promesas, obras inéditas así como arte de vanguardia para la ciudad. También aprovecho la oportunidad para resaltar el acierto sobre el espacio para esta exposición pues es un lugar con un claro planteamiento arquitectónico, con una composición en base a líneas puras al estilo neoplásico donde desde el recibidor hasta la zona de la galería-escuela se nota que el mobiliario dicta las normas espaciales. Imperando un tono monocromático en grises, blanco y negro, contrasta significativamente con la gama de colores utilizados por Chuso Ordi, lo cual muestra la obra sin ser estridente. En total un acierto para los que buscamos propuestas frescas dentro de los espacios de difusión como dentro del panorama artístico.

Belleza sin traductores

Tras la visita de la exposición de la obra del pintor natural de Tarazona Sierra Barseló, siento la necesidad de hacer una pequeña reflexión acerca del universo artístico en la actualidad. Éste se presenta como una realidad ajena a la mayoría de los mortales, ya que es percibido por el público como un cosmos extraño que maneja un lenguaje igualmente extraño, a la par que se desenvuelve en un sistema

perteneciente a una esfera alejada de la vida cotidiana y de todos aquellos que nos acercamos a él con la esperanza de disfrutarlo, entenderlo y, sobre todo, de sentirlo. Si el propio contacto con la obra de arte actual se nos presenta como un reto, al cual en muchas ocasiones nos negamos a afrontar, más nos cuesta pensar en el artista, que se nos muestra como un ser lejano, del cual nos separan intermediarios que también dejan su sello en la propia obra de arte, aunque sea indirectamente. Así, existe también la negativa del gran público a penetrar en ese universo.

Por tanto, encontrarse con exposiciones como las de Sierra Barseló, veterano artista con más de treinta años de trabajo a sus espaldas, pueden reconciliar al público, en este caso, con la pintura, debido a que se transmite como algo cercano y accesible. Tal y como dice el pintor, la obra se contempla sin “traductores”. Los cuadros expuestos han sido realizados en los últimos años, a partir del año 2000. Se trata de la última etapa artística del pintor, que abarca, sobretodo, retratos, bodegones y vistas de paisajes; temática, en principio, tradicional, pero enfocada desde un estilo personal y actual. La obra es resultado de los numerosos viajes del artista, que nos remiten a lugares lejanos, como París o La Habana, y no tan lejanos, ya que descubrimos distintas panorámicas de Aragón y de su pueblo natal, Tarazona. En cuanto a los retratos, algunos reflejan rostros anónimos; otros nos son muy familiares, como el retrato de Marilyn Monroe. En este caso no puedo evitar pensar en el concepto del arte al servicio de la cultura popular, que hace que el espectador sea capaz de establecer un diálogo con la obra que contempla y de sentirse, en cierta manera, reflejado en ella. Como de igual manera se puede entablar un diálogo con los distintos paisajes, que, aunque sean reflejo de la mirada personal del propio artista, nos involucran en ellos, llegando, en cierta manera, a transportarnos.

Sierra Barseló realiza su obra a base de carbón, grafito y

pastel. A veces sobre papel, y otras sobre cartón. El uso de estos materiales otorga gran libertad al pintor, ya que le permite no ceñirse en absoluto al dibujo, además de demostrar mucha soltura a la hora del manejo de este tipo de pintura. Los trazos que se derivan del uso de estos materiales transmiten gran plasticidad. Destacaría, entre lo ya comentado, el sabio uso de los colores y sus matices: en cuadros en los que predomina el grafito o el carbón, se dejan ver atisbos de colores vivos y chillones, otorgando cierta vitalidad y un toque mágico al paisaje, y carácter al retrato. Así, en otros casos el color es el gran protagonista, frente a otros en que los grises, blancos y negros reinan absolutamente. En definitiva, el contraste, en cada cuadro y entre ellos mismos, es el factor predominante.

En definitiva, me he encontrado con una obra sin más pretensiones que la de hacer disfrutar al espectador, sin más mensaje que el de la pura belleza, sin más finalidad que la del disfrute y deleite de todo aquel que desee entrar en el Palacio Montemuzo y contemplar la visión particular de este artista sobre el entorno del ser humano y sobre éste mismo, ya que la esencia de cualquier lugar está compuesta tanto por el rostro de una persona, como por las ruinas de una vieja catedral.