

# APROXIMACIONES A LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE\*

Ramón Villegas  
Madariaga

Síntesis  
Creativa



Ilustraciones: Ramón Villegas Madariaga

**SÍ, ES CIERTO QUE VIVIMOS EN UN ÁMBITO SATURADO** en el que todo tipo de gráfica compite con el fin de sobresalir (en tiempo forma y espacio), valiéndose de una gran variedad de combinaciones de medios que se reproducen desde sí mismos y entre sí para lograr la atención del espectador e intentar convencerlo de toda clase de afirmaciones.

En tiempos recientes la caricatura y la historieta (en amplios sectores) se han visto sometidas a un reduccionismo formal y de manera inevitable a una limitación conceptual en la que, lo que se dice –en su mayor parte– son reforzamientos simbólicos de una interpretación parcial cuyo propósito es el de apuntalar el sistema imperante; esto se hace a veces de manera consciente o bien inconsciente, aunque esta segunda forma es la que me parece más preocupante y de ahí mi interés por explicar durante el presente Seminario algunos de los elementos que constituyen a la caricatura como medio.

Creo que, en términos generales, en muy diversos momentos el arte se ha visto obligado a proporcionar a sus consumidores un reflejo aceptable de lo que son ellos mismos y de los valores con los cuales se identifican; no obstante, el caricaturista (en particular, y dada la naturaleza de su vocación y oficio) actúa además como un agente moral que registra la diferencia entre lo aparente y la realidad subyacente, en la que cuanto más grande sea la injusticia o la impostura, mayor será la energía satírica que en su trabajo exprese.

De esta manera, la sátira intentará (por medio de la exageración y como manera de traducir una emoción o un estado anímico) utilizar el humor y/o la ironía para decir una verdad. Pienso en las Saturnalias romanas o el "mundo al revés" medieval, rituales fácticos o hasta meras elucubraciones en que la fiesta de la carne precede al arrepentimiento y a la redención. En estas representaciones en donde el absurdo reina se puede deducir que la fantasía llena todo de un silencio estrepitoso a la vez que de un movimiento estático... como cuando la Quimera atrapa los sueños de Alberto Magno para conocer el futuro y hacerse útil a los demás, imagen que resulta algo así como sacarle el cerebro a un mono para volverse uno sabio o abrir cerraduras sin llave. Así, la loa a la fantasía resulta similar al elogio de la locura de Erasmo; y sí esta fantasía es la que nos conduce a la imaginación, y es entonces cuando nos percatamos de que esa loca, rara, extraña o poco común forma asociativa de ideas fluyentes o fantasmas huidizos, que suele ser norma de locura, constituye, gracias a su retención ordenada y jerarquizada, asimismo una regla para la verdad.

\*Texto base de la conferencia presentada el 30 de septiembre de 2014, dentro del Seminario Punto de Encuentro: Identidad, Cultura, Educación. Con transmisión simultánea lo mismo dentro las instalaciones de la División CyAD de la UAM Xochimilco, que dentro de la Facultad de Arquitectura de la UNAM.

Supongo que intentar comprender una época mediante sus productos gráficos requiere de la labor de un historiador, el cual, con la perspectiva suficiente de las variables que se agitan con cada época las deje un tanto más fijas a la distancia, a fin de proporcionar (quiero creer) un juicio desapasionado; sin embargo, y a falta de esa distancia crítica o incluso la necesaria preparación, en lo inmediato –y en el entorno de procesos sociales complejos que no ininteligibles que nos condicionan– intentaremos un ejercicio interpretativo desde la caricatura, primordialmente en tanto idea que sintetiza y define; si bien para ello hay que apuntar que actualmente se confunde y se fuerza el término vitalidad hacia todas las derivaciones del gesto en el rostro, y asimismo en cuanto al cuerpo como gesto, y ambos –a su vez– como declaración de principios que siguen a la pretensión de asociar las emociones con la verdad o a lo que se pretende hacer pasar por verdadero.

A propósito de esto, antiguamente se asumía que solo los animales son incapaces de mostrar doblez o de comportarse de manera hipócrita, por lo que fueron utilizados por fabuladores y caricaturistas para satirizar los defectos humanos, asociándolos a tipologías diversas con resultados inesperados que pueden ser tema para otra sesión (me refiero con esto a los fisonomistas del xvii, a los frenólogos o a los lombrosianos, los cuales por supuesto muestran motivaciones muy distintas al antropomorfismo paleolítico).

No obstante, y dado el anterior panorama, yo he venido proponiendo que los objetivos de un taller de caricatura, en cuanto a la creación de personaje, deben ser básicamente dos:

- 1) Proporcionar al alumno la posibilidad de generar y usar una serie de instrumentos conceptuales y retóricos para expresar cabalmente una idea o una serie de ideas, al mismo tiempo que abrir el camino para diversas experiencias en el desarrollo de una especialización dentro del campo del diseño, siempre de manera modular, para lograr, a la postre, que el estudiante comprenda con claridad la diferencia entre difusión y propaganda, y que enriquezca asimismo sus posibilidades electivas; y al mismo tiempo:





2) Dotar al educando de las herramientas formales para su aproximación al conocimiento específico de un lenguaje que cuenta con una sintaxis propia, a la vez que con orígenes e influencias específicas.

Por otra parte, en un momento en el que el ejercicio del diseño (y todo lo que le compete) es afectado por la situación imperante, creo necesario evaluar no solo los procesos creativos sociales y económicos de forma interdisciplinaria, sino considerar que en el ámbito universitario el trabajar bajo criterios convencionales no necesariamente implica que el resultado deba ser convencional. Todo ello sin perder de vista que el ejercicio lúcido (o lúdico) es indicador y medida de la alta aspiración a la inteligencia como signo de humanidad, civilización, y nuestras incansables preguntas acerca de su significado.

Antes que abordar el tema de un héroe cuyas características dejaré que las explique el estudio de la mitología, como origen ineludible del personaje actual, prefiero mencionar más que al héroe de la épica (entendido este como una imagen de lo ideal), al habitante actual de nuestro mundo, el cual por medio del dibujante (por referirme concretamente al trabajo gráfico) es sometido a vivencias de carácter ético (más que épico), mediante imponderables y sucesos que le acontecen y que le corresponde descifrar. Ello porque vivir en las múltiples ambigüedades que la diversidad contemporánea nos impone (y lo que sus funciones y consecuencias asimismo nos sugieren) nos empuja a tratar de elucidar cuál es el problema a resolver dentro de toda una serie de realidades fracturadas y transitorias que son recuperadas (o no) por la memoria individual y colectiva, cuyo fin último pareciera ser el de transformar al espectador en un ente pasivo, lo anterior haciendo uso de relaciones simbólicas francamente escandalosas.

Es importante dejar en claro esto mismo, dado que muchos artistas creen que su tarea es la de producir un tipo de experiencias que más que estéticas sean abrumadoras o desconcertantes, y si se considera



# Muchos artistas creen que su tarea es la de producir un tipo de experiencias que más que estéticas sean abrumadoras o desconcertantes



que un trabajo artístico se tiene como tal por haber producido ese efecto como objetivo último: el de impresionar (...y en consecuencia se deja de lado otra labor primordial que es la de expresar, por decir lo menos). Ello en mi opinión da paso a ideas de origen incuo, y sin embargo de destino no inocuo. Ante ello es que sugiero llamar la atención para que los alumnos aborden la lectura de autores indispensables, es decir, aquellos que actualmente todavía buscan la empatía con el lector por las mejores razones.

Por otra parte, agradezco que ejercicios como este puedan tener lugar dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de nuestra UAM-X, la cual no se encuentra cercada meramente por un propósito institucional excluyente; esto porque es sabedora de que el explorar todas las formas de expresión nos acerca al hecho de compartir para entusiasmar, y que el descifrar no es solamente traducir para agrandar.

