

E L MESTIZAJE VISUAL DE MARTÍN VELÁZQUEZ

Catalina Durán

Catalina Durán es profesora-investigadora de la UAM Xochimilco. Imparte diseño de la comunicación gráfica en ese plantel. Maestra en artes visuales por la Academia de San Carlos de la UNAM. Es, además, grabadora y litógrafa desde hace quince años.

Un ser contradictorio, de difícil trato y humor ácido. Observador más que participativo, cuesta trabajo entablar una conversación fluida de buenas a primeras. Hacen falta varios encuentros, varias experiencias que permitan conocerlo. Pero una vez que se acortan las distancias uno empieza a percibir un carácter un tanto barroco, elaborado, que deja ver a una persona inteligente, culta, aguda, sensible y tremendamente certera al disparar sus dosis de humor. Es Martín Velázquez, pintor y grabador, que no cesa en la intención de vivir de su obra cueste lo que cueste: productor constante, artista incansable. Cuenta con bastantes años para ser considerado artista joven y con pocos años para hablar de un consagrado: se encuentra forjando aún su obra, no sale todavía de ese limbo artístico.

Martín Velázquez tiene en su haber varias exposiciones individuales, tanto de gráfica como de pintura, dibujo y acuarela. Las más importantes de ellas fueron la que tuvo lugar en el Museo de la Estampa, en 1993, y la del Museo de la Estampa del Estado de México, en la ciudad de Toluca, en 1999. Ambas le han servido para abrirle puertas de otros espacios donde ha podido exponer su trabajo. Una buena parte de su obra gráfica fue publicada en el número 51 de

esta revista,¹ por lo que invitamos al lector a contemplar ese ejemplar, para complementar el análisis e interpretación iconográfica que se seguirá en este artículo.

Buen dibujante y muy activo, produce constantemente nuevas imágenes. Martín sale a la calle, observa, camina, atrapa visiones, como situado en un esquina de la realidad, recoge situaciones, personajes, actitudes e historias, las mezcla con su amplio bagaje simbólico de raigambre cultural, regional y sobre todo familiar, para desde ahí apuntar y disparar figuras casi arquetípicas que siendo resultado de todo eso no se limitan y adquieren universalidad mostrando un complicado mundo lleno de reflexiones, recuerdos y obsesiones sobre la condición y fragilidad de esta vida que habitamos todos. En ellas el tiempo parece perder su valor cronológico y adquiere un carácter de atmósfera sombría que permea a los personajes y los sitúa en las fronteras de la muerte, dejándolos expresar su pasmo ante la fragilidad y candidez provinciana de la existencia en el limbo cultural, ni ciudadano ni provinciano, mero observador de este Apocalipsis en que nos arroja la cultura dominante, sea ésta de la dimensión que sea, occidental, cristiana, *defeña*, todas son aceptadas y asimiladas para representar en imágenes heredadas de iconografías infantiles las ideas sugeridas por el contacto con la realidad intangible.

Martín Velázquez ha conformado en pocos años un sólido lenguaje visual. Todavía en su etapa de formación, como estudiante de artes plásticas de La Esmeralda, empezó una serie de litografías cuya temática era el *Popol Vuh*. Una serie en la que se nota una buena investigación iconográfica basada en la gráfica prehispánica, como la de los murales de Cacaxtla o de Bonampak, reflejada especialmente en las cabezas y cuerpos contruidos con base en grandes masas de tipo pétreo, sólidas y bien compuestas. Los rostros hieráticos de estos personajes anuncian el lenguaje visual que Martín consolidará un poco más tarde.

Sin embargo, esta evolución formal en Martín —como en muchos artistas— no se da de manera lineal ni secuenciada. Es un proceso en el que la expresión toma muchas formas, recurre a distintos arquetipos, avanza y retrocede en su lenguaje, da saltos de una etapa a otra y genera imágenes a veces difíciles de leer. Si uno observa sus grabados aisladamente, de seguro se llevará una idea errónea de lo que el artista plantea. En muchos casos son tan crípticos que a veces ni el autor puede descifrar bien su significado. Son evocaciones que

están ahí, en su mente, forman parte de su historia familiar, personal y social, y sólo vistas en conjunto y a cierta distancia se pueden encontrar hilos conductores y significados comunes.

Al tiempo que desarrollaba la serie del *Popol Vuh* también comenzó a trabajar otro tema, relacionado con la lucha libre, ese ritual tan característico de la cultura popular en México. Acudiendo a la arena como espectador, aprendió a valorar el significado de las máscaras, de las posturas, de los cuerpos, de las vestimentas, de la figura del luchador, encuentra en todo ello esa mezcla entre teatro y deporte y la descubre como la continuación de una tradición iconográfica cristiana mezclada con lo prehispánico. Coincide también con una necesidad formal de darle un sentido más lúdico a su trabajo, y evocando las figuras de la lucha libre logra un dibujo más suelto, libre y divertido, quitándole solemnidad y rigidez a las figuras que hasta entonces había estado trabajando. Comienza jugando un poco con las figuras hechas en una litografía, dibujándoles máscaras y vestimenta a unos perros, convirtiéndolos así en perros luchadores, con toda la significación que eso conlleva.

Descubre entonces toda una gama de posibilidades a representar y a partir de ahí “las imágenes comenzaron a salir solitas”, como dice él. Se dedicó a estudiar con más detalle las posiciones, los cuerpos, los movimientos y desarrolla una serie de grabados de pequeño formato con los cuales va evolucionando hacia un estilo más propio, dándoles a los personajes una monumentalidad inusitada: agranda los cuerpos, reduce la proporción de la cabeza, exagera las manos, volviéndolos en algunos casos monstruosos. Encuentra con ello una forma de expresión muy personal. Con el tiempo, los luchadores van evolucionando de la monstruosidad hacia la expresión de sentimientos paradójicos y contradictorios. Ante la vida personal del autor, sus luchadores pasan de ser rudos y agresivos a los hombres masa que expresan ternura o tristeza: un luchador con una flor en la mano, o que lleva una nube de pesadumbre encima de su cabeza. Los personajes se convierten así —como en muchos otros casos— en portavoces de su autor.

A partir de entonces el lenguaje visual de Martín Velázquez se hace más sólido y adquiere un significado mucho más contundente. Saltan de su interior una serie de símbolos universales con los cuales juega de la manera más ecléctica para expresar sus temores, sus dolores, que son muchos: hay

en la vida de Martín varios sucesos familiares llenos de dolor y de conflicto. Un hermano primogénito, que él no conoció, muerto a los pocos meses de nacido, presente en las pláticas de su infancia; su única referencia es una fotografía

nan como un crisol de valores religiosos y herméticos unos, frente a otros lúdicos y salvajes. Todos con un matiz rural y ajeno a la urbe en la que se crió el autor.



del bebé muerto vestido de angelito. Un accidente automovilístico en el que la madre queda mal herida y mueren sus dos hermanas mayores. Episodio familiar terrible que lleva posteriormente a la pérdida del padre, y coronando el panorama están las dificultades económicas. Eventos que se desarrollan en un ambiente lleno de historias provincianas —de Jalisco la madre y de Veracruz el padre—, que funcio-

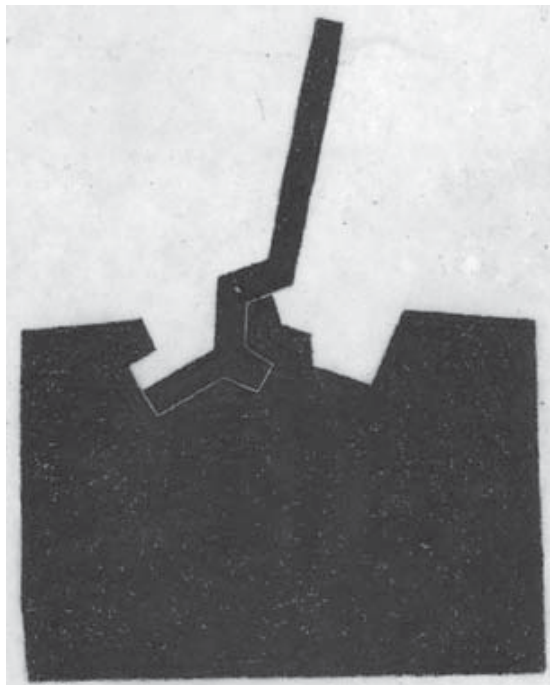
A pesar del dolor el artista no deja de trabajar en su obra. “Es gracias al grabado que superé toda esa situación. El trabajo creativo es una especie de catarsis y gracias a él he sacado toda la violencia y el dolor. Si no ya habría golpeado a cualquiera en la calle... prefiero sacar la violencia de esta manera”, dice Martín. No es casual que en sus primeras obras después de la muerte de sus hermanas aparecieran las calaveras, los señores del inframundo, el Zompantli, donde los aztecas colocaban las cabezas de los sacrificados: la búsqueda de temas prehispánicos coincide con su necesidad de hablar de la muerte.

Como un rompecabezas, tomando una pieza y armándola con otra, Martín habla de su recorrido académico. Se forma inicialmente en La Esmeralda, donde adquiere cierta disciplina para dibujar y pintar. En la clase de paisaje salen a menudo de la ciudad y ahí encuentra cierta identidad nacional. Desde entonces ha viajado mucho por la república y conoce bien las diferentes culturas que pueblan este país, sus costumbres y su música. Sin embargo no es un artista costumbrista ni indigenista. “No

pinto indígenas por ver indígenas”, más bien se interesa en las raíces iconográficas, no las mira como las miraría un antropólogo, sino como artista, atrapa con los ojos todo lo que ve, lo codifica y lo modifica con su propio lenguaje.

Las series del *Popol Vuh* y la de los luchadores las trabajó fundamentalmente en litografía —técnica que aprendió con

Rafael Zepeda y maneja con maestría—. Llegó un momento en que se saturó y no pudo crear más. Cambió entonces a la pintura, entrando al taller de José Salat, en la Academia de San Carlos, donde llevó sus personajes al lienzo, las figuras prehispánicas y sus luchadores, ahora trabajados en color. Poco después entró al taller de grabado de Zepeda en la misma Academia y siguió desarrollando sus temas. Ahí aprendió a resolver las figuras de manera muy esquemática y logra la síntesis tan característica de sus personajes grandes y pesados. En esa época, fines



de los años noventa, tuvo cuatro exposiciones que lo impulsaron a producir en diferentes técnicas: grabado, litografía, pintura y acuarela, mismas que hicieron evidente la maestría con que trabaja cada una de ellas: es buen grabador, tanto en el trabajo de la placa, la piedra y la impresión, sus aguafuertes son excelentes, domina todos los valores en la piedra, su paleta en pintura es muy armónica y maneja muy bien la acuarela, todas ellas cimentadas en unas bases dibujísticas muy sólidas.

ra clásica: las proporciones humanas recuerdan el dibujo de las vasijas griegas y el manejo de la oscuridad le ayuda para reforzar sus figuras, éstas salen de la penumbra y siempre hay un juego simbólico entre la luz y la oscuridad como una lucha entre el bien y el mal. A su vez —y aquí viene el segundo referente— el dibujo de su figura humana se mezcla también con la gráfica prehispánica de Cacaxtla o de Bonampak, como un ancla de identidad de gran fuerza. La recurrencia a esta iconografía es importante no sólo por las figuras sino también por los significados: el

Bien, todo eso, muy bien; pero lo más interesante de esta etapa de exposiciones es la explosión iconográfica, en la que Martín desarrolla y madura su lenguaje para mostrar varias series con los arquetipos más significativos: la recurrencia del arlequín, esa figura europea como símbolo del jugador, del personaje travieso y diabólico a la vez, que muestra otras verdades detrás de la risa. Los ángeles, seres alados que no son precisamente enviados de Dios. Los perros, especie de nahuales que acompañan a los muertos y a la vez símbolos cotidianos de fidelidad y juego. Los hombres colosales, como masas de barro ávidas de afecto, llenos de contradicciones. Personajes todos que están envueltos en un ambiente lleno de referentes de todas las épocas y de varias culturas a la vez, dejándonos como conclusión un ahogado grito de soledad.

tema de la muerte, las deidades encarnadas en personajes y en animales, etcétera. Y el tercer elemento significativo es la constante alusión a las historias, personajes y situaciones rurales, provincianas, del Bajío especialmente, cargadas de un fuerte contenido religioso.

Aunque Martín se declara ateo y antirreligioso, no escapa de la fuerte influencia que pudo haber recibido desde su niñez, donde la presencia del castigo, de la lucha del bien y del mal, de la redención y las amenazas demoniacas están presentes. Sus imágenes están cargadas de un fuerte sabor apocalíptico que anuncian catástrofes inevitables.

Tenemos en Martín Velázquez a un artista consolidado que ha madurado su lenguaje, su dibujo, su línea, su iconografía, su estilística, elementos con los que estructura imágenes que en principio cuesta trabajo descifrar. Imágenes que nos atraen, que nos atrapan sin decirnos en una primera lectura todas las claves y los secretos que encierran, pero que con un poco de conocimiento sobre su autor y en especial con un panorama más amplio sobre su obra, descubrimos un discurso visual que es a todas luces estremecedor.²

Notas

¹*Casa del Tiempo*, vol. V, época III, número 51, abril, 2003, México, UAM.

²Martín Velázquez expone su obra gráfica en la Galería de Rectoría de la UAM Xochimilco, desde este febrero de 2004. Calzada del Hueso 1100, Col. Villa Quietud, Edificio Central, tercer piso.