

Nuevas vanguardias convergen en nuevos tiempos

Zircons Industries

...Darwin Silva

Comenzar a hablar del arte y sus ilimitadas tendencias en estos días es tarea un poco más que delicada, asunto que se debe mirar con detenimiento, debido al exceso de información y al extenso listado de creaciones compiladas durante décadas, plenas de ideas, que hemos dejado a nuestras espaldas, y a lo cual se suma la facilidad de acceso a un inmenso mar de datos gracias a los avances informáticos. Dentro de este mare mágnam, hoy hemos venido a aportar nuestro punto de vista y a dar nuestras opiniones acerca de lo que hemos recopilado mediante la experiencia, vivida día a día, cotidiana, y a expresar lo que percibimos como entorno o contexto mediante la ecléctica propuesta que como *Zircons Industries* presentamos como creación y actitud, en estos espacios o en nuestra asfaltada cotidianidad.

Dentro de todo el amplio espectro de tendencias que existen y coexisten en la actualidad hemos de notar, aún, un gran número de personas-artistas que deambulan en los prediseñados caminos trazados por los “grandes” estetas del pasado, observando un gran influjo de estos consagrados en algunos de los actuales creadores y en gran parte del público que mira u observa una obra. Estos preceptos clásicos aún se mantienen como paradigmas del arte para muchos y muchas. Es en estos modelos clásicos en los que la humanidad ha hallado la fuente de la que ha bebido durante siglos hasta llegar a nuestros días, observando en la medida de nuestras capacidades los cambios y evoluciones experimentados por el arte, sus formas y tendencias, apreciando una especie de vuelta donde alfa y omega convergen en un mismo punto, hasta cumplir el ciclo una vez más...

Con el Renacimiento surge el fuerte resplandor que enceguece a algunos pero ilumina la visión de otros, los cuales comienzan a interrogarse y cuestionarse hechos y fenómenos dados como verdades irrefutables, preceptos sostenidos por la superstición popular y por la otrora poderosa Iglesia Católica y su máxima autoridad, es decir, el Papa de turno.

Durante este periodo la humanidad experimentó, observó y comprobó un sin fin de grandes y pequeños «misterios» develados, presenciando con desparpajo como se derrumbaban los pilares sobre los que descansaban siglos de supuestas verdades ante la incredulidad de unos, el asombro y escándalo de otros, hasta llegar a la admiración y el interés de los más curiosos y/o estudiosos y teóricos.

Una vez levantado el telón del medioevo, se van despejando nuevas interrogantes y, paralelamente, van surgiendo otras, lo que demuestra que el deseo de experimentar se expandía paulatinamente, dentro del antiguo mundo conocido, el cual padecía la angustia de que el *Saber* se encontraba sumido en una profunda oscuridad, y que ahora era momento de recuperar el tiempo perdido, despertando en algunos una fuerte avidez por el conocimiento. Así, este esplendor llegó a ser total en algunos estratos de la sociedad, manifestándose tanto en las ciencias como en lo humanístico, haciendo del estudio y de la crítica, en función de un ideal de progreso, el día a día de las más antiguas casas de estudios, sin dejar de lado las no tan ancianas, ya que después de este periodo pos oscuridad, las universidades fueron diseminándose en diversas capitales, protagonistas del pasado.

En este contexto comienza a gestarse el proceso que buscaba esclarecer todas las dudas posibles, haciendo del hombre un ser observador y pensante, que ha aprendido a cuestionar y a tomar conciencia, poco a poco, de su existencia como ser o individuo único con derecho a acceder al conocimiento. Conocimiento del cual siente derecho a compartir, experimentar y comprobar.

Dentro de este panorama el individuo comienza a idear la forma de cómo hacer del conocimiento la vía hacia el supuesto ideal de progreso de ese entonces, el cual sostenía todo su proyecto sobre la idea de un *mundo feliz* (Gracias Huxley por la frase), y conformista, donde se facilitase la realización de distintas actividades, sobre todo, y dando un salto hasta el siglo XIX, en el aspecto de la producción. Se abrió así el camino a la importante y crucial Revolución Industrial, donde no solamente se da un giro en la productividad de las fábricas, empresas y todo tipo de industria, sino que esta revolución también llamó la atención de algunos círculos intelectuales, despertando el interés de pensadores y estetas, quienes se acercaron a este revuelo donde la *Máquina* se hacía protagonista, logrando la cúpula entre ésta y el arte, el pensamiento y la industria en ebullición, tanto productiva como creativa.

Este lejano escenario se nos dibuja en una anciana y gastada Europa que erigía como esperanza un frágil proyecto de progreso antropocéntrico, el cual no hizo más que exacerbar los egos (además de la demanda industrial), hasta llevar a Europa a una primera Guerra Mundial.

En este periodo, finales del Siglo XIX y en los primeros veinte o treinta años del siglo pasado, comienza a apreciarse el surgimiento de las vanguardias artísticas más radicales, politizadas, irreverentes, iconoclastas y lúdicas (entre otras cosas), vanguardias que aún en la actualidad se dejan apreciar en nuevos estilos, en nuevos artistas y en las nuevas lecturas del ojo ávido y escrutador del observador y/o el crítico.

Como mencioné al comienzo, mediante esta ponencia buscamos ilustrar lo que como colectivo intentamos expresar (y también ver) el resultado de nuestro trabajo, proclamándonos herederos de un legado tormentoso, aunque depurado con los años, hasta hacer del eclecticismo el argé de nuestra obra, teniendo como punto de partida el instante en que se dice *existo, aquí y ahora*; desde donde nos situamos para echar un vistazo a los predecesores, pero no para anclarnos en el pasado y vivir glorias y experiencias ajenas, sino para partir de frente al futuro, cortando el tiempo con el cuerpo.

Si bien es cierto que es imposible desligarse completamente de todo un extenso pasado artístico, y del estricto —y algunas veces coartante— academicismo (“la pincelada debe ser más sobria... el adjetivo debe ir antes o después de...”), hemos decidido centrar o acercar nuestra ecléctica obra a algunos ismos artísticos, los cuales sientan determinados parámetros, transgredibles en cualquier momento, que nos permiten sentirnos cómodos y a gusto tanto en un museo, una sala de exposición, una acción de calle o en una apacible habitación jugando con las formas del humo.

Nuestra obra y propuesta es hija del *Hoy*, donde es más común que hablemos con un amigo al otro lado del Atlántico que con un vecino, días de globalizaciones mal entendidas y de militares vedette (sin parcialidades de nuestra parte). En este entorno crecemos tratando de hacer de la *experiencia* el motor creativo, sumando a ésta la inevitable influencia que irremediablemente podamos arrastrar consiente o inconscientemente, pero que al fin marcan de una u otra forma nuestra sensibilidad y percepción.

En nuestro trabajo (y seguramente en muchos otros), se podrá observar, algunas veces más que en otras, la presencia de las ya mencionadas vanguardias, pero para delimitar un poco el haz de luz que como colectivo nos bañan, mencionaremos a los tres principales ismos de los cuales hemos «recolectado» ciertas ideas, amalgamándolos con nuestras vivencias, el ejercicio creativo, y con la suma de las nuevas tecnologías, columna de *Zircons* al servicio de la Mente y del Arte.

Viendo el *boom* tecnológico de esta década, enlace de dos siglos, encontramos cierta analogía con los días de la Revolución Industrial, donde se apreciaba cierto revuelo, sorpresa y admiración causados por la aparición y perfeccionamiento de los nuevos recursos tecnológicos. *Ave Machina*.

Seguramente en estas palabras encontrarán retazos de un antiguo, pero rebelde e innovador en su momento y contexto, Futurismo; y desde las jornadas vividas en algunas calles de Milán y de las contundentes palabras leídas en un amarillento y perdido *Le Figaro* fechado el 20 de febrero de 1909, se nos contagia parte de su desacralizado credo. De esta vanguardia tomamos nuestras primeras referencias, y aunque con nuevos matices, al igual que ellos, celebramos la libertad, la velocidad y el dinamismo, tanto en la plástica, la literatura y la imagen, pero salvando el asombro de las hordas de Marinetti y en vez de sorprendernos y enaltecer la Máquina nosotros la admiramos y la hacemos parte de nuestra cotidianidad. Otro de los pilares de este movimiento y que llega hasta nuestros días, es la ruptura con el pasado, pero a diferencia de los futuristas, no proclamamos el divorcio con la historia del arte, sino que de vez en vez damos una miradita atrás y (re)creamos el entorno y la obra con una visión acorde a estos tiempos.

Otro legado presente en nuestra propuesta es el de sorprender al espectador(a) con elementos tales como la concisión, elemento que se puede apreciar en la realización de cortos cinematográficos, visuales, literatura y música y/o sonidos —*grazie* Russolo—captando y atrapando la atención de l@s presentes. Así, la velocidad, el dinamismo, el anti tradicionalismo y lo iconoclasta de aquellos días llega hasta nosotros. Al mencionar al Futurismo como una de las primera vanguardias que nos cobija, no queremos lanzar un ancla al pasado, no nos inclinamos ante ellos, pero así como estos estetas, rebeldes de principios de siglo, también le queremos cantar al peligro, pero al peligro de lo experimental; igualmente la audacia y el anti academicismo soporta nuestra propuesta literaria y visual, nos atrae el shock al apreciar la obra, celebramos la velocidad y el dinamismo, al igual que en los avances del diseño especialmente el industrial y el relacionado a las nuevas tecnologías (sin hacer comparaciones, así que tranquila Victoria de Samotracia hoy te dejaremos en paz). También buscamos, como otros y otras la desacralización de la obra y de los acartonados espacios donde éstos se almacenan (¿Alguien recuerda la analogía hecha por algunos de “museo =cementerio?”). Por último también cantamos al progreso pero no al ideal de progreso gestado y gastado en la modernidad y del que aún hoy vemos resabios, cantamos a un progreso inexistente, utópico, al cual esperamos llegar. Pero no todo son rosas entre aquellos futuristas de principios del siglo XX y nosotros, ya que, por otra parte, despreciamos el militarismo, no comulgamos con gastados conceptos de patriotismo, y definitivamente no creemos que la única forma de higiene del mundo sea la guerra, artilugio económico y divertimento de las nuevas potencias.

Adelantando unos pocos años en la anciana Europa, encontramos una segunda vanguardia patente en nuestra obra, nacida como un vendaval y poseedora de la fuerza del mismo *Thor*; nos dejamos arrastrar y seducir por Tzara y compañía, quienes a comienzo de la segunda década del siglo XX, obsequian una bofetada a un decadente mundo de posguerra y dan un contundente y directo golpe a los estetas y críticos más ortodoxos y tradicionalistas de la época. Tzara, Max Ernst, Jean Arp y

sus adeptos en Zurich y París, Duchamp y Picabia en New York y Kurt Schwitters en Alemania, fueron, por mencionar a algunos, quienes se encargaron de darle forma y expandir a esta suerte de ente, nacido entre volutas de humo en los oscuros recovecos del *Café Voltaire*. DADÁ tuvo como nombre y así llegó a nuestros días. En esta tendencia encontramos algunos gestos apreciados previamente en los Futuristas, pero a diferencia de ellos toman conciencia de lo que ocurre en su entorno y prevén el fracaso de la modernidad, el amargo sabor de una primera guerra y los vientos que tomaban rumbo a una segunda conflagración mundial. Había desmentido el mito de la higiene mundial sostenido por Marinetti; de forma que esta vanguardia se radicaliza aún más y se torna más peligrosa por que a su reconocida visceralidad se le suma un profundo trasfondo teórico intelectual haciendo del Dadaísmo un arma mucho más destructiva para la moral imperante. Dentro de su teorización DADÁ arremete contra los pilares más caducos del pensamiento... Y en este punto es donde *Zircons* comienza a emparentarse con esta antigua y vigente vanguardia, casi un siglo después de esta explosión estética, aún es necesario poner en duda al lenguaje (en todas sus variantes), y ciertas formas de expresión artísticas (incluso la nuestra). Ha llegado la hora de desgarrar viejos patrones, destruir, construir, *deconstruir*, y comenzar de nuevo. Si bien los futuristas nos revelaron la belleza de la velocidad y el dinamismo, DADÁ nos revela la hermosura del gesto deconstructivo. Por otro lado, y hablando de legados el Futurismo nos devela la Máquina y su importancia dentro del mundo y maravillosamente dentro de las artes, DADÁ nos lega todo tipo de objetos y de influencias utilizables y reutilizables dentro del proceso creativo, siendo los gritos, los aullidos, objetos hallados casualmente, desechos, etc. los nuevos códigos al momento de traducir lo percibido, sentido o soñado en un objeto de arte, desacralizado previamente por sus mismo creadores... Y he aquí un segundo saludo para ellos desde nuestros días. Además exaltamos ciertos puntos tanto de su visión artística como de su postura ideológica, en especial su antimilitarismo y su visión y opinión ante el fracasado ideal de progreso de la Modernidad.

Continuando con este paseo por los ismos, e inyectados en nuestras venas, surge una tercera y fundamental vanguardia, nacida en el seno de la posmodernidad heredera de un entorno a reconstruir gracias a la insanidad de una segunda guerra de grandes magnitudes.

La modernidad ha fracasado y ha muerto. Se imponen nuevos ordenes mundiales y las artes no son ajenas a este proceso, como a ningún otro. En su tesis de 1908, el arquitecto Adolf Loos sostiene que todo ornamento es un elemento de delito arquitectónico, dando fin al Clasicismo imperante; años después se suma a esta idea la presencia de una Europa devastada y sumida en la miseria, con muy limitados recursos tanto económicos como de identidad y de materiales (Las guerras no son la higiene del mundo, sino la peste de éste). Así tratando de desprenderse de un pasado bárbaro, salvaje, brutal, llegamos a los años 60, y mientras Warhol y su Fábrica se hacían dueños de las calles de New York predicando su pop art, por otro lado surgía el crítico británico Richard Wollheim nominando una nueva vanguardia bajo el nombre de Minimalismo y diciendo de él: *“es un arte que no quería ser pintura ni escultura y ha terminado siendo de todo.”*

Acá *Zircons* fija su mirada y a la visceralidad y teorización del Futurismo y Dadaísmo, sumamos la abstracción, la economía del lenguaje y medios, la producción y estandarización industrial, la austeridad con ausencia de ornamentos, la geometría elemental rectilínea, la reducción y síntesis y la desmaterialización de los objetos, propios del Minimalismo.

Si queremos comprender el concepto o la idea del Minimalismo, podemos traer a colación la frase de Robert Morris que reza: *“la simplicidad de las formas no implica necesariamente la simplicidad de la experiencia,”* punto clave para comprender el concepto que actualmente *Zircons* desea transmitir,

haciendo de la creación de la obra toda una experiencia ecléctica. Por esta razón coincidimos con Wollheim cuando, por ejemplo, abogaba por la apropiación de imágenes pre-realizadas, como Lichtenstein o Warhol.

A *Zircons*, le ha tocado vivir en tiempos en que la producción en masa y el superávit de la industria diseñan la estética de los objetos y por eso nos sumamos a las ideas de minimalistas como Carl André o Judd; el primero sostenía: *“Mi trabajo es estético, por que no tiene forma trascendente, no tiene cualidades espirituales o intelectuales, y es materialista, por que se hace con el mismo material sin pretensiones de ser otro; también es comunicativo, por que es igualmente accesible a todos los hombres”*; el segundo sostenía que una obra de arte sólo necesita ser interesante.

Entre estas tres vertientes, vanguardias distintas pero semejantes en cierta forma, sucede, actualmente, el deambular de *Zircons Industries*, a las que suma sus propias ideas y experiencias, buscando hallar una salida a un contexto cada vez más asfixiante.

Como clamó Marinetti hoy *“estamos sobre el promontorio del extremo de los siglos”* pero tenemos la certeza que no será el último, también, como él, buscamos vivir en el Absoluto, y tratar de traducirlo hasta con el menor recurso posible: *“Less is more”* sostenía el arquitecto Mies van der Rohe

Y por último recordemos una sentencia que ha trascendido al tiempo: *“Todo es DADÁ. Desconfiad de DADÁ”*... Desconfiad del arte... Desconfiad de *Zircons*.

EPÍLOGO

Zircons Industries siente la luz del sol bañando sus ojos por primera vez a mediados de 1998, surgiendo como un grupo de cuatro muy inquietos jóvenes que convergieron en Mérida, ciudad enclavada en el corazón de los andes venezolanos, teniendo como marco contextual a un agónico siglo XX.

Estos cuatro mosqueteros posmodernos transmutaron sus espadas en lápices y ordenadores, haciendo sus primeras proezas e incursiones dentro del mundo del comic y la animación.

En este mismo año, 1998, comienza la estructuración y diseño de su página web, llamada en un primer momento *Zircons Comix*; este primer vástago estaba constituido por tres secciones, una dedicada al comic, una segunda sección denominada galería, en la cual se podía encontrar los primeros trabajos de este primer y originario *Zircons*, y una tercera sección de información sobre el mundo del comic a nivel mundial.

En el año 2000, y mientras respiran nuevos aires llegados con la anunciación de un nuevo milenio, uno de los miembros fundadores empaca sus plumillas y papeles dirigiéndose a tierras más septentrionales, y escoge como *headquarter* a la ciudad de New York, abriendo nuevas vías de expansión, tanto geográficas como artísticas.

Mientras tanto, en las remotas montañas nevadas del occidente venezolano, los otros tres zircons continuaban su labor de mantener la página con su proceso creativo, a la vez que continúan con su proceso de formación artística.

Llegado el 2001, comienzan a extender sus brazos y a mirar cada vez más lejos, tratando de ir a la par de las nuevas vanguardias dentro del mundo del comic y todos los campos que este abarca, con sus variantes. Para estas fechas, y mirando de frente a un mundo avasallado por la posmodernidad y la globalización, las artes se enlazan con la tecnología y comienzan sus primeros flirteos con el diseño propiamente dicho y la animación, pasando de ser un *site* de información para convertirse en la plataforma de lanzamiento de nuevas ideas, eclécticas y vanguardistas.

Pero no es sino hasta el 2002 que *Zircons Industries* comienza un proceso de reestructuración y expansión cada vez mayor, queriendo abarcar con sus acciones y, en especial, con sus mentes un mundo que se les hacía cada vez más chico, monótono y aburrido. Comienza un crecimiento significativo, no sólo a nivel ideológico y artístico sino también a nivel de integrantes. Así los primeros cuatro miembros se duplican y se suman nuevos rostros, nuevas mentes, nuevas ideas; ideas frescas, matizadas con tintes locales y foráneos, ya que después de una etapa de introspección como grupo, regresan a la ex bucólica Mérida ciertos seres pensantes desde distintos puntos de Europa Central (Alemania y Austria), Melbourne (Australia) y Buenos Aires (Argentina), quienes una vez reunidos con la columna vertebral originaria de *Zircons* comienzan a darle forma a un nuevo ente... Y la crisálida comienza a salir de su capullo con alas de argenta-vinyl...

Actualmente, *Zircons industries* es un colectivo creativo conformado por ocho *entidades* quienes han unido sus ideas y sus esfuerzos en pos de lograr la materialización de sus proyectos; proyectos que se pasean entre las artes visuales, gráficas, sónicas y literarias (comic, pintura, escultura, arquitectura, animación, fotografía, cine, diseño, video, música, sonido, narrativa y poesía) y que se apoyan tras un fuerte respaldo tecnológico. Entre estos proyectos es necesario mencionar la ampliación y perfeccionamiento de su página web, la cual se ha re-diseñado y se le han sumado nuevas secciones, donde además de apreciar los trabajos de los miembros de *Zircons* se pueden observar creaciones de artistas invitados.

En fin, *Zircons Industries* es un colectivo de jóvenes profesionales (artistas, humanistas y científicos) que buscan aportar sus ideas y visiones a un mundo gastado y que se repite, avanzando con paso firme dentro de las nuevas tendencias artísticas, organizando diferentes tipos de eventos, acordes con su manera de pensar, donde exponer su sed creativa en tiempos en que las artes, el diseño y la tecnología se debaten dentro del vendaval de la posmodernidad.

PERFILES

Zircons Industries consolida su columna vertebral con sus cuatro primeros integrantes. A la luz de los rojizos ocasos de los llanos centrales comienzan sus andanzas tres de ellos, conociéndose bajo el manto de las primeras confidencias adolescentes, descubriendo lugares comunes entre sí. Este trío, hastiado de la parsimonia de estas bucólicas llanuras, toma sus mochilas, llenas de afectos y efectos, dirigiendo sus miradas a los andes venezolanos, siendo Mérida el centro de la diana. ¿Nombres? En un primer momento encontramos a Alexis Ziritt, fundador de *Zircons*, retirado de la Universidad de los Andes cansado del academicismo acartonado, dibujante, guionista y realizador de comics. Seguidamente, Carlos Mantilla, estudiante del último semestre de geografía de la Universidad de los Andes, este otro fundador es encargado de las relaciones públicas y producción de eventos de *Zircons*. A la par de este dúo aparece Pablo Peña, técnico superior en electrónica y, actualmente, estudiante de Artes Visuales, lo que le hace punto de convergencia de la ciencia y la percepción artística, convirtiéndolo en uno de los motores fundamentales y órgano computarizado de esta *industria*.

A su llegada a Mérida y tras muchas noches y mañanas de insomnio encuentran, en algún sórdido lugar, a Gustavo Rugeles, estudiante de Artes Visuales. En él hallamos una de las venas más sensibles de *Zircons*, artista plástico y fotógrafo. Con él se cierra el *line up* original de *Zircons*.

Posteriormente comienza la expansión del Ente...

Siglo XXI (*Willkommen*), los horizontes son menos distantes, nuevas mentes se anexan y se recorren nuevos caminos. Una segunda andanada se suma con nuevos nombres: Manuel Rugeles y Marcos Castellanos, estudiantes de la escuela de medios audiovisuales de la Universidad de los Andes, encargados de la parte cinematográfica, video y fotográfica del colectivo. Darwin Silva Torres, egresado de la Escuela de Letras de la Universidad de los Andes, encargado de la parte narrativa, fotográfica y sonido. Carlos Mendoza, viviendo los últimos estertores de sus estudios en Biología, en la Facultad de Ciencias de la Universidad de los Andes, segunda ala de las relaciones públicas y la producción de eventos. Cerrando el círculo se erige la arquitecta Manuela Rangel, parte sensible de la producción y ambientación de eventos.

Tras estos nombres se consolida la materia y alma del actual *Zircons Industries*, nueve engranajes de una misma máquina, frente a un sin fin de posibilidades.



Montaje De-Colección
GOB



Jesús León
Imágenes de un espacio borrado
DE-COLECCION
GOB