



La ilustración no es un arte menor: Flor Guga

Por Redacción RU



Para la galería de esta edición conversamos con Flor Guga, artista mexicana y autora de Guga Cómits, un proyecto de narrativa gráfica creado en 2006. Ganadora de las 24 horas del cómic 2019, de la convocatoria 12 Cuadros de la Fábrica de Burbujas 2020 y del premio Arturia en el concurso GIFMe Space, del Festival Animasivo 2019. Ha presentado su trabajo en las Jornadas de Cómic de la Feria Internacional del Libro del Palacio de Minería, el Museo Tamayo y la Feria de la Historieta de Autor. Además, es ilustradora de libros infantiles para la Colección S de la UAEMéx y otros proyectos editoriales independientes y animadora.

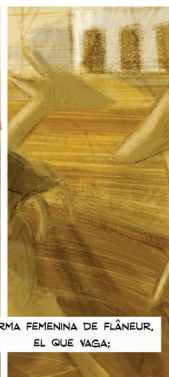
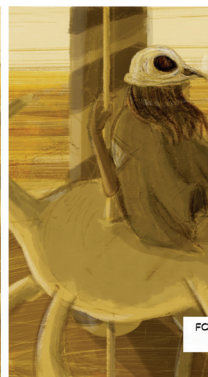
¿Cuándo comenzaste a dibujar y por qué decidiste dedicarte al arte?

En realidad, fue un proceso sumamente orgánico. Dibujo desde que tengo memoria, pues cuando pude sostener un lápiz me puse a hacerlo. La decisión fue algo tortuosa, porque siempre he estado en constante disyuntiva en la especialización en diversos campos. Estudié química, quería ser farmacéutica, agrónoma, astrónoma, cineasta... al final tomé la decisión más visceral que fue seguir haciendo arte.

¿Qué te impulsó a crear Guga Cómits y en qué consiste la narrativa gráfica?

Guga Cómits es un proyecto presentado como una marca registrada (el nombre completo es Guga Cómits, Inc.) y es un guiño a lo que en su tiempo hiciera Robert Crumb con sus *comix*. Es una especie de alteración a la sintaxis del término con un objetivo de apropiación y, a la vez, una separación consciente de que lo que hago tiene un sello particular, algo así como un certificado de origen.

Narrativa gráfica, por otro lado, se utiliza desde hace algunos años ya para denominar esa forma tan específica de creación que es la historieta. *Comic*, *fumetti*, *bande dessinée*,



Flâneuse, dibujo digital, p. 2

manga son lo mismo. En español y en inglés la palabra estaba asociada a cierto desdén por el oficio (aún sigue siendo algo mal visto en algunos círculos, por fortuna cada vez menos) y el término *narrativa gráfica* le dio, por decirlo de alguna forma, un cierto estatus académico.

La mayoría de tu trabajo se basa en el dibujo a lápiz, ¿cómo defines tu estilo?

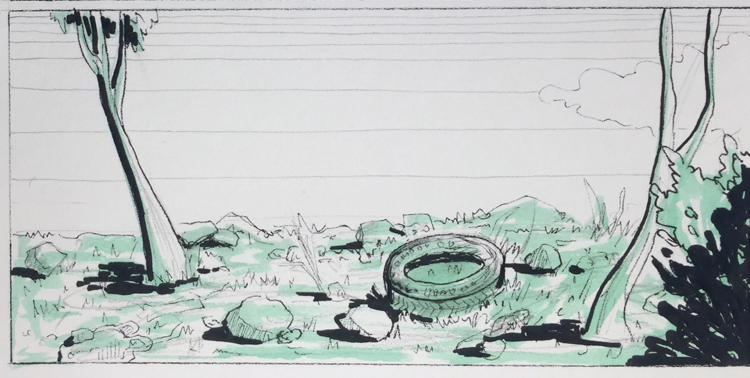
Mucho de lo que hago es tradicional, o bien, dibujo digital con pinceles tradicionales. Me gusta mucho el grafito, pero utilizo más tinta y aguadas que lápices. No estoy segura de tener un estilo específico más que el estilo Guga, basado en mis influencias, exploraciones y experimentaciones, que abreva tanto de los nuevos descubrimientos como de las personas (del medio y no) que me han formado.

¿Hay algún artista que te interese o sigas de cerca su trabajo?

Muchos. De México, me gusta muchísimo el trabajo de Lizeis. Atenea Castillo, en Veracruz, tiene obra que me resulta interesante. Hay muchas buenas narradoras en nuestro país: Alejandra Gámez, Virus Visal, Paulina Márquez. Fuera de nuestras fronteras, la obra de Alison Bechdel es especialmente atractiva por el ritmo de sus historias. Paco Roca es un autor al que sigo muy de cerca también. Más allá de la narrativa gráfica, Adrien Merigeau es un animador cuya obra me fascina. También recomiendo la obra de Rita Basulto, Natalia Pájaro o Sofía Carrillo. Ilustradores como Shaun Tan o Brecht Evens son siempre referencias muy enriquecedoras.



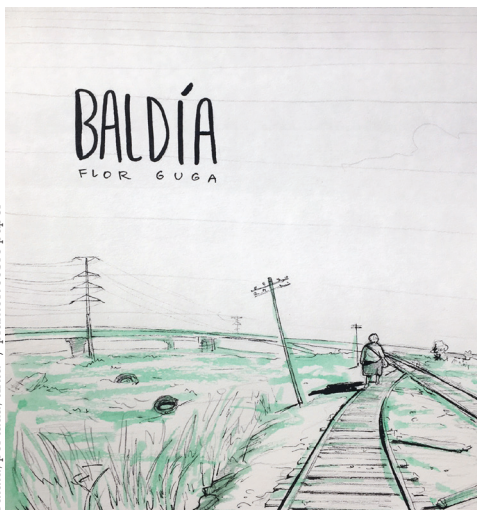
Baldía, tinta y plumón sobre papel, p. 6



Baldía, tinta y plumón sobre papel, p. 26



Baldía, portada, tinta y plumón sobre papel



¿Crees que en México hay apoyo para los artistas gráficos o tienen que salir al extranjero? Cuéntanos tu experiencia.

En nuestro país siempre falta apoyo para las artes. Desde hace algunos años, se ha complicado el acceso a este con los cambios en las reglas de operación de las becas. Ello, sumado a la centralización, hace que la producción artística para un creador de las periferias se convierta en una labor de resistencia. En cuanto a experiencia personal, tengo recuerdo de algunos casos que comentar, como cuando recién egresada de la licenciatura fui aceptada para un título de MFA (Master in Fine Arts) de Animación Digital de la NYU; sin embargo, el costo de la colegiatura, aun con la beca que conseguí, seguía siendo muy elevado. Pedí apoyo al gobierno con un par de diputados y me acerqué a mi alma mater, pero siempre obtuve la misma respuesta: “no hay recursos”. Si las instituciones y el gobierno no se dan cuenta del peso y poder de las artes creativas y su potencial, estamos mal.

Hay recursos y mucho talento allí afuera, y hoy día nuestro país sigue sin garantizar igualdad de oportunidades y apoyo a artistas nacionales, especialmente de las periferias.

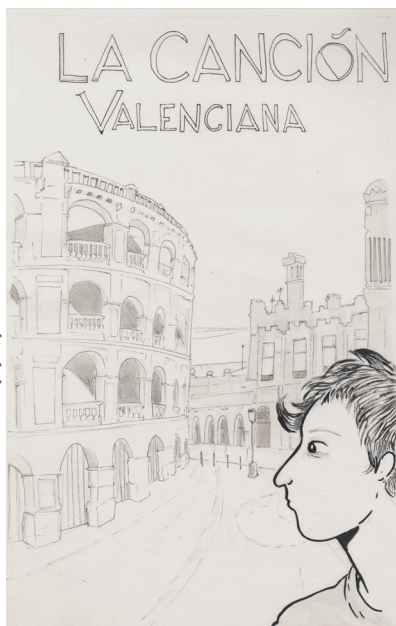
¿Tienes alguna rutina de trabajo, esperas a sentirte inspirada o decides un tema en especial y sobre ese dibujas?

Depende del tipo de trabajo. Si es un encargo con una temática específica, procuro empaparme del tema y barajar opciones. A veces, simplemente son imágenes mentales que surgen y hay que capturarlas de alguna manera. Otras veces se trata de una serie de ideas que se van refinando sobre la marcha. La rutina varía dependiendo de los tiempos y el resultado que se busque. Algunas cosas llevan más tiempo.

El cómic, como todas las actividades artísticas ha ido evolucionando, ¿cómo has visto este proceso?

He visto migrar a muchos autores hacia lo digital, y yo diría que ese es el mayor cambio en general desde hace varios años. De alguna manera, también se ha regresado a los fanzines y a la autoedición, que me parece súper valioso. He visto con gusto que han surgido muchas voces disidentes que nos dejan entrever sus mundos y particulares formas de ver la vida.

La canción valenciana, tinta sobre papel, p. 1



La canción valenciana, tinta sobre papel, p. 26





Dos lados

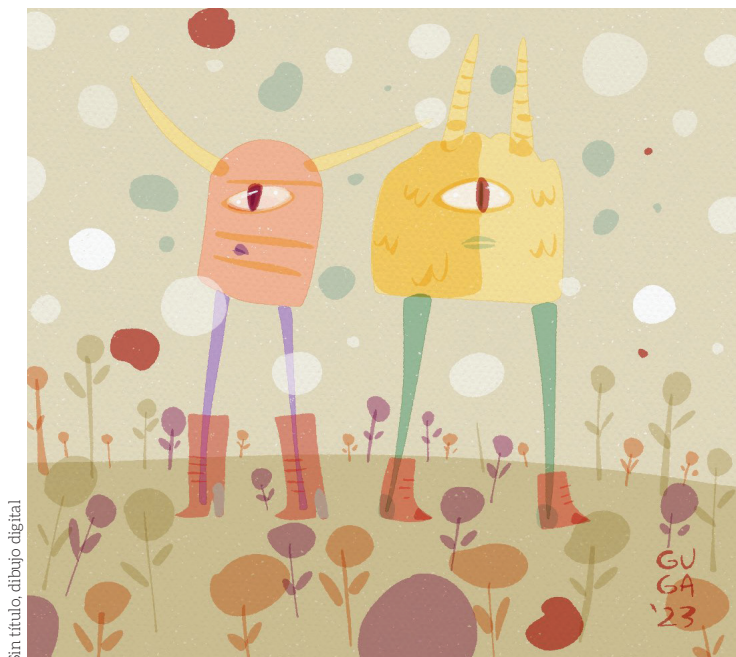
¿Es competido el mundo del cómic?

Más que competido (que lo es), el problema de muchas disciplinas, arte incluida, sigue siendo el machismo en el medio. Vemos a más autoras produciendo, pero pocas publican. Sigue existiendo una brecha debida a un sinfín de causas que no tocamos aquí, pero que están allí y que hay que atacar. ¿Por qué, habiendo tantas mujeres creadoras, no vemos más propuestas de mujeres en concursos o becas? La cuota de género no resuelve el problema de fondo, que muchas veces tiene que ver con el rol y las oportunidades a las que como mujeres podemos (o no) acceder.

Durante la pandemia liberaste cómics para leer de manera gratuita, ¿cuál fue tu intención y cómo ayudó a las personas a lidiar con el confinamiento?

El arte mostró su importancia durante la pandemia, ayudándonos a mantener la cordura. Los cómics liberados en pandemia obedecían a esta intención de hacer más llevadero el confinamiento, a

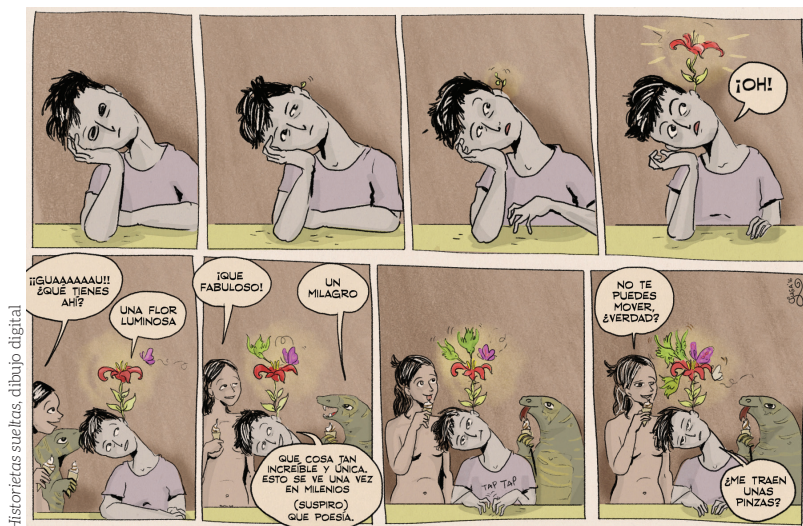
la vez que comencé una serie de historietas de divulgación sobre las últimas noticias que aparecían sobre el coronavirus. Quiero pensar que, como tantas obras y piezas, ayudó a lidiar con la incertidumbre y olvidar por un momento que estábamos en medio de una crisis mundial.



Sin título, dibujo digital



Sin título, dibujo digital



relacionadas con la nuestra, ayuda mucho a ampliar perspectivas. Me gusta mucho la divulgación científica, trato de hacerla en formato historieta, porque me permite unir dos intereses a través de un medio accesible al público. No debe ser el caso de todas las personas, claro. Pero mi punto es que, si solamente consumimos las cosas que tienen que ver con nuestra especialidad, tendremos una visión del mundo muy limitada. 

A la hora de ilustrar libros para niños, además de tomar en cuenta el texto, ¿qué otros factores intervienen en tu diseño?

La descripción de los personajes, el tono de quien lo escribe, el contexto que se plantea. Me gusta leer la historia para tratar de entender el punto de vista de quien está detrás de lo escrito. Creo que va mucho más allá del texto. Pero es importante no perder de vista que la ilustración no tiene por qué ser literal, y es ahí donde quien haga el diseño visual puede agregar algunos guiños, ideas y conceptos de su propia cosecha.

Has extendido tu trabajo por plataformas digitales y ahora también ofreces cursos. ¿Qué se necesita para ser un buen ilustrador/a? ¿Cómo encauzar el talento?

Creo que todavía se tiene la noción de que la ilustración es un arte menor, al menos en algunos entornos académicos. Debemos derribar esas preconcepciones para entender de qué otras artes se nutren las cosas que hacemos. Consumir arte y entender el mundo desde otras disciplinas, no necesariamente

