



Ciencia y emoción en el arte

Entrevista a Ricardo Sanabria

Por Redacción RU



El artista mexicano Ricardo Sanabria nos recibe en su taller Rinoceronte Magenta, que fundó en 2010 con su colega y compañera Andrea Enríquez. Este espacio estaba destinado a la educación inicial en dibujo y pintura, incluso tenía otro nombre; con el tiempo, ha dado paso a la profesionalización de la gráfica, el vínculo internacional, la experimentación y la formación especializada.

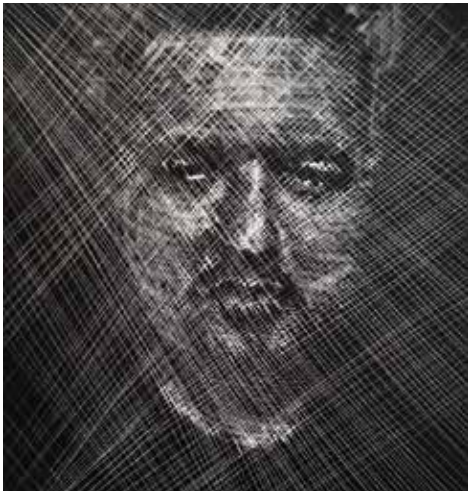
“EL ARTE CONTEMPORÁNEO TIENE MUCHAS MANIFESTACIONES, AUNQUE ALGUNAS SON TOMADAS DE PELO”

Nuestro entrevistado comenzó sus estudios en la Escuela de Bellas Artes de su ciudad natal, Toluca. Su trabajo diversificado en grabado, dibujo, pintura y *art toy* lo ha hecho acreedor a múltiples premios, como las bienales de Oaxaca, Michoacán, Guanajuato y Aguascalientes. Ha expuesto en Australia, Brasil, China, Colombia, Cuba, Estados Unidos, Pakistán, Taiwán y otros sitios. Además, su labor investigativa, docente y en la catalogación de obra le ha posibilitado innovar en muchas técnicas, valuar obra, publicar libros y coordinar la Galería R&R Arte Contemporáneo.

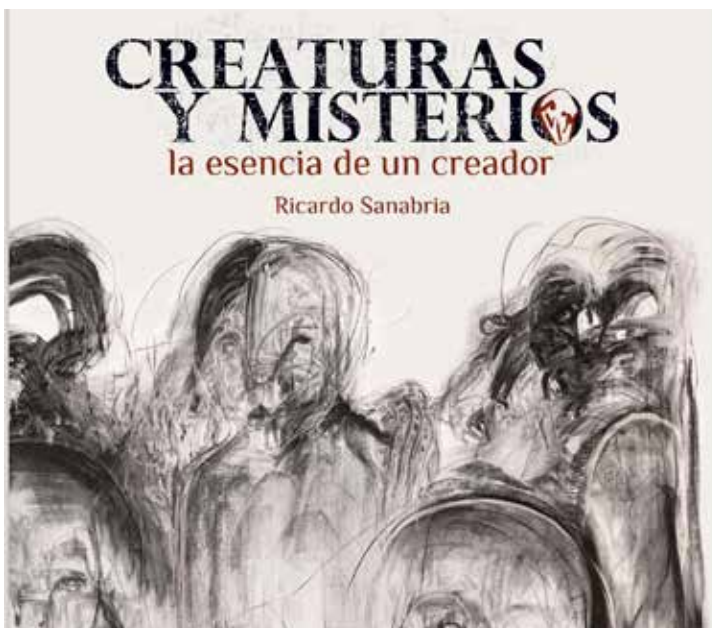
Descubrió su vocación cuando estaba a punto de concluir sus estudios de ingeniería. Leía muchos cómics; el color y el dibujo de estos fueron determinantes para cambiarse a la Licenciatura en Artes Plásticas en la especialidad de Gráfica. Recuerda haber confirmado su elección al pensar: “Si no me salgo ahorita ya no voy a poder”, por ello asegura que la convicción es más importante que el talento o la disciplina, aunque al final sabe que es una combinación de varios factores.



Fotos: Luis Ángel Velázquez









Durante sus estudios desarrolló dos formas de expresarse: la abstracción, cercana a las matemáticas, y la figuración, alejada de lo académico. Menciona con cariño a sus maestros Juan Holguín, quien falleció de covid, y José Luis Franco, con quien fue a Cuba por primera vez. Este viaje, por cierto, le hizo valorar los recursos que hay en México para el arte, desde materiales de trabajo hasta elementos de la naturaleza.

Pero no olvidó la ingeniería del todo, “la ciencia es indispensable, pues se usan las matemáticas en la composición, como la serie de Fibonacci; la química, con la pintura, que dicen que es como la cocina, necesitas saber cómo lo mezclas para obtener el resultado que deseas, o en el óleo, conocer los minerales e identificar cuáles son venenosos. Para el grabado, uso percloruro de hierro, no tóxico; antes se utilizaba ácido nítrico para el aguafuerte; esta técnica servía para los grabados de las armaduras en la Edad Media. Ahora se aplica barniz sobre placa y luego se quita donde va el dibujo; la pieza se sumerge y el ácido se come esa zona”.



Su paleta responde a la emoción y sensibilidad del momento. “Me centré mucho en las teorías del color; Kandinsky aludía a las sensaciones. Mi paleta es limitada, dramática, tiene que ver con el ambiente y el contexto. Por ejemplo, Toluca es muy gris, pero cuando voy a Oaxaca mis colores cambian, y la cochinilla es ideal para ello. El estado de ánimo, lo que comes y escuchas influye en la obra”.

Algunas de sus piezas tienen mayor carga de tonos ocre, pero no es por los aliens, demonios o una propuesta oscura que algunos le atribuyen, sino por la melancolía, la nostalgia de quienes ya no están, porque “ya no tienen color”, y por la búsqueda de identidad. En ese sentido, define su estilo como monocromático.

Acerca de las influencias artísticas en su trabajo actual, refiere a todos los maestros del expresionismo estadounidense y europeo, así como al mexicano Gilberto Navarro. Sanabria aclara que comenzó pintando realismo e hiperrealismo, con la estricta retícula que aprendió en la escuela, pero ahora tiene un estilo propio y agrega que fue muy difícil descubrir su lenguaje. “Todos podemos pintar y dibujar, pero se necesita una estrecha relación entre lenguaje e imagen. El arte requiere de sensibilidad y emoción. El estado de ánimo influye en lo que quieres expresar; la técnica, en cómo hacerlo, y el conocimiento en quienes han trabajado en eso. Es un equilibrio”.











Un dato curioso que nos revela es que antes de comenzar a trabajar suele escuchar música, tomar agua mineral o comer mango mientras observa su lienzo y piensa en el proyecto. Solo entonces vuelca su emoción y sabe si la obra va a funcionar. No obstante, como parte de su formación permanente, realiza muchas piezas sin afán artístico, solo para perfeccionar la técnica.

Recuerda que cuando abrió el taller tuvo que capacitarse y practicar aun más. El grabado es un ejemplo de una técnica que requiere gran destreza e impulso para que sea integrada al acervo de los museos. “Hemos experimentado con cosas que nadie se animaba a hacer, por ejemplo, tenemos la primera prensa litográfica de gran formato en el Estado de México. La primera guerrera es un grabado tipo mural, de 5 x 2 metros, y fue expuesta en el Centro Tolzú”.

Además del expresionismo, también le interesan el informalismo y el arte pop. Todo depende del trabajo en turno. Algunas obras se derivan de una inicial, como *El rey del trombón*, dedicada al oaxaqueño Faustino Díaz. Precisamente con estos ejercicios o variantes llegó a temas que disfruta mucho: crear juguetes y piezas relacionadas con el basquetbol y la comida.



Con el arte abstracto provoca al público para que este enfrente ciertas emociones. La idea, afirma, no es que el espectador se identifique, sino que sienta. Por tal motivo, no trabaja por encargo: “El arte es poder ser libre y no estar condicionado a lo que te pidan”.

Es un defensor del arte, por ello considera una falla del sistema que los creadores no puedan dedicarse de tiempo completo a sus obras ni que puedan comercializarlas de manera digna y justa. “La gente no compra los grabados, porque los pueden encontrar más baratos en otros lados, pero aquí llevamos un informe técnico con algo llamado *precio de autor*, donde se establece el total de cada obra para evitar confusiones. Profesionalizamos la gráfica”.

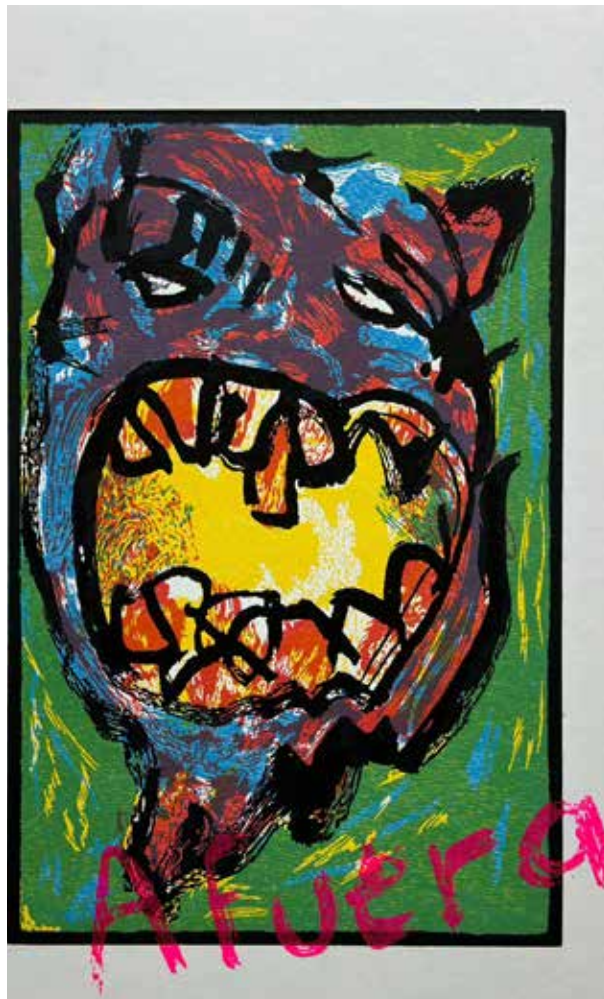




SU EXPOSICIÓN *CREATURAS Y MISTERIOS* (CENTRO TOLZÚ, 2024) INCLUYÓ EL APARTADO ESENCIA: UNA CANCHA DE BASQUETBOL CON 20 PINTURAS DE CUANDO EL ARTISTA TENÍA 12 AÑOS

Asimismo, plantea no tener miedo a la tecnología, pues las nuevas impresoras y equipo ayudan a crear objetos que antes eran inimaginables y, además, reducen el esfuerzo personal. Desde su experiencia, el momento que detonó el uso de tabletas, inteligencia artificial y otras innovaciones digitales se dio con la pandemia. Un ejemplo es su serie *One more chance*, creada totalmente en el iPad.

Al final de la charla, reitera que no debemos temer a la inteligencia artificial, sino aprovecharla y planear nuevos escenarios: “La gente quiere vivir experiencias”. 



Obra artística: cortesía del autor



Ricardo Sanabria
IG: @ricardosanabram
Fb: Taller de Gráfica Rino Magenta