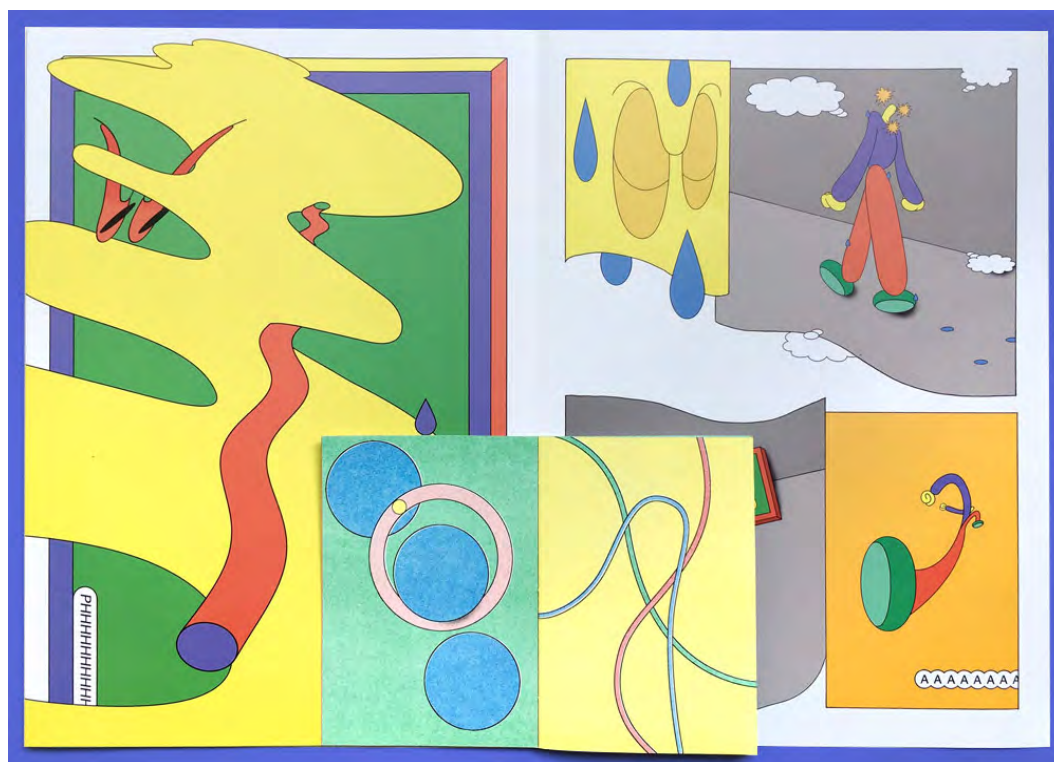


Entrevista a Óscar Raña

Graduado en Bellas Artes y con un máster de Libro Ilustrado y Animación en Pontevedra, **Óscar Raña** se siente atraído por el cómic experimental y la abstracción. Su trabajo se aproxima a los contornos de la pintura acercándola a otras disciplinas, tratando de cuestionar los estereotipos para moverse en lo transfronterizo, conectar las técnicas y diluir los patrones plásticos establecidos. Así, practica el ejercicio creativo desde una posición de búsqueda, donde la ironía se suma a la intención de plantear interrogantes sobre el papel del arte y la cultura en el contexto actual.

Ha autoeditado diversos fanzines como *Tensión Añadida* (2017), *Hu-pink* (2018), *HE-HE* (con Cynthia Alfonso, 2018) y *Ojos de nada* (2019). Participó en antologías como *Hoodoo Voodoo* (Fosfatina), *Supertowers* de Vincent Fritz o *Anomaly #25*, para la editorial del mismo nombre. También ha publicado *Uno, dos; uno, dos* (2017) y *MANGY MUTT* (su primer cómic largo, 2019), ambos para la editorial Fosfatina. Ha participado en diversas exposiciones, a saber: *Feliz en tu día* (Halcón Milenario, Vigo, 2016), *Wunderkinder* (Swinton&Grant, Madrid, 2017), *Squeeze-Oh* (*Viñetas dende o Atlántico*, A Coruña (2018), *Xa foi (mais é)* (su primera muestra individual en la sala Alterarte, 2019). Paralelamente, compagina proyectos de diseño e ilustración con su labor en RAPAPAWN, estudio de animación experimental que comparte junto a Cynthia Alfonso. Como parte de este colectivo, ha tenido la oportunidad de trabajar en diversos proyectos para bandas internacionales como *Holy Fuck* o *Dan Deacon*, así como con figuras como *Susan Rogers* (técnico de sonido de *Prince*, *WePresent*, 2018). También con *Rapapawn* ha expuesto en muestras colectivas como *Mountain Analogue* en el marco del *Poetry Festival of Seattle* (2019) o *DEMO* comisariada por *It's Nice that*, Amsterdam (2019). Forma parte de las bandas musicales *Tulip*, *Dois* y *Seda*.



About Series #7. Gloria Glitzer, 2019

Lo pictórico es una constante en tu obra. Desde ahí, planteas tanto proyectos de ilustración y cómic como piezas audiovisuales, además de mantener tu trabajo sobre lienzo. ¿En qué momento decides conectar todas estas disciplinas?

No puedo decir exactamente cuándo sucede esto. Creo que es un propósito que se ha ido fraguando en mí prácticamente desde que empecé a dibujar. Cuando me encuentro en medio de un proyecto, del tipo que sea, intento no perder nunca de vista un cierto espacio común donde poder citar a las disciplinas y técnicas que me interesan, por muy distantes entre sí que puedan considerarse *a priori*. Subvertir esas fronteras jerarquizadoras me parece, sencillamente, algo muy sano.

¿Qué aportan estas conexiones y de qué modo enriquecen los proyectos?

De algún modo, configuran una gran dimensión de posibilidades de concreción y desarrollo formales que de por sí ya transfiere un interés singular tanto al proceso creativo como al resultado. Lo positivo es que, desde este planteamiento, se consigue disipar cualquier rasgo de primacía de un arte o disciplina frente a otra(s).

Es muy interesante la relación entre color y forma en tu trabajo, el modo en que ambos se sintetizan y se adaptan. ¿Cómo planteas el proceso compositivo?

Se trata de buscar equilibrios y armonías entre los distintos elementos que interactúan en el plano, partiendo de intereses formalistas. Componer muchas veces es jugar con la gráfica; darse a una cadencia de trabajo que se va tejiendo sobre la marcha, libremente, buscando siempre que no existan unas pautas preestablecidas demasiado rígidas que condicionen en exceso esta labor.

En cuanto a la elección de colores, éstos suelen ser primarios o secundarios, se muestran planos y su combinación establece un juego de tensiones y contrastes. ¿Qué te interesa de estas relaciones cromáticas?

El criterio de selección del color suele ir ligado a lo que me interesa plasmar en cada momento: desde un ambiente o personaje concreto hasta una determinada interacción entre formas geométricas. Dependiendo del planteamiento en cuestión, escojo una paleta u otra, buscando siempre una cierta coherencia que arme la composición visualmente e interpele al espectador con fuerza.

Hablas de la interacción con la geometría, que está muy presente en tus obras. Tiene mucho que ver con la abstracción geométrica de artistas como Frank Stella, pero también con el lirismo de Sonia o Robert Delaunay.

Son artistas que me interesaron mucho en su día. Me atrae, sobre todo, el purismo de la primera etapa de Stella, quien a su vez se interesó mucho por Delaunay... Lo cierto es que a día de hoy procuro no detenerme demasiado en referentes marcados, ni hacer cosas "a la manera de...". Con esto no quiero decir que no exista un amplio espectro de influencias operando de fondo antes y durante el proceso creativo; simplemente intento que éstas se cuelen en la obra de un modo natural, poco premeditado, y que sea el espectador quien las detecte.

También hay un juego con las dimensiones en tus imágenes; algunas formas se integran dentro de otras o dialogan con el espacio a través de pequeños gestos que nos asoman al 3D.

Suelo plantear estos acercamientos al 3D con cierta ironía. Muchas veces, se trata de recrear un 3D poco "normativo", *glitcheado*, que oscila ligeramente entre lo informe y lo geométrico. Son también correspondencias referidas a la distancia existente entre mi metodología y los usos de determinados programas de diseño 3D que están tan en boga a día de hoy.



Estalo y Acontecimiento, 2019. Acrílico sobre lienzo. 1,10x1,10m

En muchos casos, se da una poética en la imagen que parece sostenerse entre el acontecimiento, lo que está a punto de suceder, y ese momento anterior en que todo se congela. Da la impresión de que ese juego 2D-3D incentiva esta sensación.

El juego con el volumen es clave. En ocasiones, me interesa despistar al espectador/lector, mezclando en una misma composición elementos representados en clave tridimensional y bidimensional: las sombras perfilan la silueta de determinados cuerpos, pero se ausentan en otros, pese a compartir todos ellos la misma lógica en términos de iluminación/espacio. Se pierde así la noción orientadora que permite diferenciar con claridad dónde se ubican las figuras y el fondo, así como cuál es el volumen real de las distintas formas. La ambigüedad, en este sentido, es esencial.

Tu experiencia con las artes gráficas se percibe en la pintura y el dibujo, en el modo de trabajar los espacios vacíos, en el minimalismo y la limpieza formal. Esta idea quedó clara en varias de las piezas que mostraste en la exposición *Xa foi (mais é)* de la Sala Alterarte del campus de Ourense. Comentabas en esa ocasión que adaptaste al soporte pictórico algunas de tus obras gráficas. ¿Cómo son esos procesos?

La idea consistía en trasladar una serie de diseños concebidos digitalmente al soporte pictórico, centrándome en el aspecto procesual. Dichas imágenes están compuestas por formas que pude obtener gracias únicamente a la intervención de determinadas herramientas de edición digital. Al llevarlas al lienzo, las composiciones adquieren una dimensión plástica imponente que las libera de cualquier dependencia de lo digital. A su vez, el rastro manual se ha colado inevitablemente en

el resultado, confiriéndole una idiosincrasia que no estaba presente en los diseños originales. Este juego en sí mismo invita a pensar el estatus irresuelto de la pintura, su relación actual con la tecnología y la medida en que su condición plástica sigue vigente y operativa.

Compaginas tus proyectos personales con tu trabajo en RAPAPAWN, estudio de animación experimental que compartes con Cynthia Alfonso. Háblanos de este colectivo.

Cynthia y yo abordamos una metodología que se quiere alejar de los estándares de la animación convencional, en pos de conclusiones estéticas más próximas al campo artístico. La pantalla funciona a modo de lienzo, y la geometría, el color y la forma se tornan de nuevo temas centrales. Dicho esto, no nos importa que haya un cierto desorden o imperfección presentes en la escena, al contrario, creemos que ello puede enriquecer el resultado. Trabajamos fotograma a fotograma, de manera digital pero con pulso artesanal, recurriendo eventualmente a la risografía, técnica de impresión idónea a la hora de enriquecer la textura de los dibujos.

Vuestras animaciones en *loop* se muestran como pequeños engranajes visuales, donde la pintura de nuevo está muy presente. Tienen una entonación lúdica que en cierto modo recuerda a los juegos de construcción más primarios.

Lo lúdico se conjuga con un elemento hipnótico que deviene de la repetición infinita de una determinada coreografía de formas. Muchas veces son bucles que expresen una idea estética concreta, la cual puede estar también asociada (o no) a lo pictórico desde una preocupación conceptual en torno al papel y la situación de la pintura en nuestro contexto.

Antes hacías alusión al estatus irresuelto de la pintura y ahora vuelves un poco sobre esta idea. ¿Qué rol dirías que ocupa lo pictórico en la actualidad?

Diría que ocupa un rol fundamental. Pese a los recurrentes vaticinios sobre su desaparición, la pintura persiste con fuerza en nuestro imaginario. Su campo expandido y la irrupción irreversible de lo digital en la vida artística han propiciado el surgimiento de una pluralidad de lenguajes relacionados con lo pictórico que nutre a la disciplina de una capacidad comunicativa muy potente, y la inyecta en los estratos más diversos: cine, moda, diseño, cómic, etc. Este carácter rizomático hace que a día de hoy los contornos de la pintura sean verdaderamente difíciles de acotar; por eso me resulta tan atractivo jugar a sondearla y cuestionarla.

Has editado y publicado varios cómics experimentales. Son cómics que rompen las estructuras narrativas clásicas, asumiendo retos que proponen nuevas experiencias estéticas y conceptuales. ¿Qué códigos recoges de la tradición y en qué te distancias de ella?

Existe un claro componente tradicional en mis cómics que tiene que ver con el método de lectura convencional que proponen (horizontal, de izquierda a derecha, etc.), la inserción de las viñetas en el marco de la página, el estilo figurativo que atañe a ciertos personajes o representaciones, etc. Lo que ubica el resultado en una esfera quizás no tan tradicional es el tratamiento de dichos engranajes; su resignificación, el uso de la abstracción como eje esencial en el despliegue visual de las formas, así como el ensamblaje de imágenes al que me remito a la hora de conferirle un sentido a las páginas, muchas veces de orden asociativo o simbólico, en lugar de meramente narrativo.



Mangy Mutt. Fosfatina Ed. 2019_03

Las alusiones a la cultura popular se conjugan con preocupaciones sobre el propio estado del arte contemporáneo o guiños a determinadas obras o artistas. ¿Hay diferentes niveles de lectura?

Así es. Me interesa, en estos casos, hacer hincapié en la dicotomía que parece persistir a día de hoy entre arte y cultura popular, así como entre arte contemporáneo y cómic. Lejos de ofrecer una u otra diagnosis, mi intención pasa por sugerir y plantear incógnitas en torno a las dificultades que entraña dicho conflicto, apuntando con cierta esperanza a un horizonte (quizás utópico, de momento) donde sea posible la consolidación de una relación vital y equitativa entre el estrato popular y el artístico.

A colación de ésto que comentas, en alguna ocasión también has hablado de la desconexión de algunos museos con lo que significa el arte, o de su incapacidad para hacerlo llegar al público. Tu trabajo se mueve dentro de diversas disciplinas y mercados (el propio del arte, el editorial, incluso el de la música...). Desde esta perspectiva, ¿cuál es tu visión global sobre el espacio que ocupa la cultura?

Muy a mi pesar, mi visión ahora mismo no es precisamente optimista. Parece que ya no se entiende arte o cultura sin crisis. Tengo la impresión de que hoy en día toda acción artística corre el riesgo de desaparecer en el tiempo sin que llegue a producirse una toma de conciencia colectiva que posibilite su preservación, y es una pena, porque talento e iniciativa no faltan en ninguna parte. Desearía que pudiésemos salir reforzados de este estado de alarma cultural indefinido en el que nos encontramos, pero soy escéptico.

Se está hablando mucho estos días, a raíz de la crisis del Covid-19, de la posibilidad de abordarlo como una *oportunidad* para dejar de poner el foco en el productivismo y comenzar a trazar relaciones de proximidad; de generar proyectos sostenibles.

Creo que es hacia donde hay que ir. Lo que veo difícil es que se produzca un cambio auténtico de paradigma. Temo que todo se quede en un parche temporal (partiendo de que haya parche) y que en cuanto se restaure una “normalidad” lo más próxima posible a la anterior, los mecanismos económico-laborales de siempre se impongan.

Muchas gracias Óscar!