

“CREO ESPÍRITUS ANIMALES A TRAVÉS DE LAS ACUARELAS”: DESDE INDONESIA, LA OBRA DE *JONGKIE*

Sarahi Isuki Castelli Olvera

En el presente ensayo, sostenemos el argumento de que las obras intituladas *Hendita la paloma blanca* y *Mita la pantera negra*, pinturas en acuarela creadas por el artista indonesio Luqman Reza Mulyono (*Jongkie*) en 2015, representan una visión híbrida que enlaza aspectos tradicionales del animismo con referentes de la literatura y la cultura de masas contemporánea. Lo anterior, se observa de la siguiente manera: primero, las pinturas pertenecen a la serie *Animorphs*, la cual está inspirada en los libros del mismo nombre, escritos por K.A Applegate; segundo, la representación del sujeto y su animal representativo, retoma fundamentos del animismo propio de Indonesia; finalmente, se observa que las pinturas de *Jongkie* son de carácter descriptivo y mantienen correspondencia con el tipo de obras artísticas que se producen en su contexto, por lo tanto, obedecen a su cultura visual.

Fundamentamos nuestro trabajo a partir de un análisis basado en el paradigma indicial propuesto por Carlo Ginzburg (1999), para quien los detalles aparentemente poco importantes, dan información y abren la vía para conocer aspectos más profundos de la realidad histórica. Lo anterior será la base a partir de la cual analizaremos la imagen y sus detalles, lo que nos permitirá examinar la pieza

desde su contexto y obedeciendo a sus particularidades. Además de lo anterior, retomamos la noción de figura y horizonte, que plantea Valeriano Bozal (1987), quien propone que todo objeto se constituye de figuras insertas en un horizonte específico que les da sentido. Finalmente, retomamos la propuesta de Francisca Pérez Carreño (1988), por lo que examinaremos las piezas siguiendo el trayecto de lectura que las mismas sugieren. Nuestras fuentes primarias son las ilustraciones de las pinturas, presentes de manera digital en la página del artista; las secundarias son las fuentes bibliográficas, hemerográficas y el material audiovisual al que se tiene acceso.

Hendita y Mita a nivel formal

Luqman Reza Mulyono (*Jongkie*) nació el 25 de enero de 1990 en Kota Wisata Batu, Indonesia. Estudió una carrera en arquitectura. Comenzó a dibujar y pintar desde los cinco años y su proceso de formación en el arte ha sido autónomo y autodidacta. Su obra se ha difundido por el mundo gracias a las redes sociales como *Instagram*. *Jongkie* cuenta con una exposición individual y cinco colectivas, en diversas galerías en Indonesia e India (artjongkie.About, 2017).

Hendita la paloma blanca y Mita la pantera negra, son dos piezas que pertenecen a la serie *Animorph*, realizada por el autor para su primera exposición individual *Metáfora*, realizada en 2015 en la galería *Raos Kota Wisata Batu*, Indonesia. La primera pieza consta de tres niveles de profundidad y el peso de las imágenes está cargado en la parte superior izquierda pero la dirección de

las figuras apunta a la derecha. En el primer nivel, se observan dos palomas blancas que abren el vuelo hacia la derecha. En el segundo nivel se observa el rostro de la joven Hendita, con la mirada en la misma dirección, su piel está trabajada en tonos rozados, blancos y algunos amarillos en la zona de la frente; el cabello lacio y negro se complementa con azul, lo que genera altos contrastes con el resto de la piel de la joven y el fondo de blanco de la pieza. Tres palomas más acompañan a la joven y emprenden el vuelo hacia la derecha. En el tercer plano se observa el fondo en blanco (**Fig. 1**).

Por su parte, la pieza intitulada *Mita la pantera negra* está compuesta por cuatro niveles de profundidad y presenta una paleta de colores más variada que van desde el amarillo, gris, negro, rojo y azul. En primer plano aparece una pantera de cuerpo completo, no es negra, presenta zonas blancas y degradados de grises que van hasta el negro; lo que permite ver claramente sus manchas, las cuales usualmente no se observan en este tipo de animales, por lo oscuro de su pelaje. En segundo nivel se observa a Mita, quien gira el rostro hacia el espectador; al igual que Hendita, su piel está trabajada con tonos rosados y blancos, su cabello negro se entrelaza con los bigotes de la pantera en el primer nivel de profundidad. En el tercer nivel y sobre la coronilla de Mita, el autor pinta el rostro de la pantera, con los mismos tonos de color que la del primer nivel: blancos y grises, lo que permite distinguir las manchas. La nariz y los ojos destacan en azul. En el último nivel al autor diluye acuarelas con diversos tonos que van desde el negro, al amarillo, rojo y gris. Esta última pieza se caracteriza por la diversidad de curvas que entrelazan las tres figuras principales y se integran al fondo (**Fig. 2**).

Animorphs, un encuentro entre el animismo y la cultura de masas

Ambas pinturas, hacen referencia a un sujeto (dos mujeres en este caso), el cual se encuentra estrechamente vinculado a un animal. La manera en la que el autor realiza la técnica de acuarela en degradados permite establecer prolongaciones de color entre las figuras humanas y animales, lo que las dota de un halo místico, muy acorde con el significado de las piezas.

La serie a la que pertenecen las pinturas elegidas está intitulada *Animorphs*, creada por *Jongkie* para su primera exposición individual en 2015. Según sus propias palabras, para realizar este trabajo, se inspiró en la serie de libros de ciencia ficción con el mismo título, de la autoría de la escritora norteamericana K. A. Applegate (*Animorphs*, 2017). La colección, que consta de 54 libros, narra la historia de un grupo de adolescentes que “presencian la caída de una nave alienígena cuyo ocupante, un *andalita*, les otorga la habilidad para convertirse en cualquier animal que toquen” (Romo, 2018). Con la habilidad de cambiar de forma, los chicos deben enfrentar una invasión alienígena que pretende esclavizar a la humanidad. En relación a este motivo de inspiración, *Jongkie* comenta:

Animorphs es una serie de pinturas que he hecho especialmente para mi primera exposición individual en 2015. Inspirado en una serie de libros de literatura para jóvenes de ciencia ficción en inglés; los libros, con el mismo título, fueron escritos por K. A. Applegate.

Esta idea vino a mi mente después conocí a algunas personas con talento en la fiesta de boda mi amigo. Son buenos modelos, gente con talento y con carácter fuerte. La mayoría de mis obras es sobre los animales y el antropomorfismo (Animorphs, 2017).

Para *Jongkie*, el antropomorfismo es “la atribución de rasgos humanos, emociones e intenciones a entidades no humanas y se considera una tendencia innata de la psicología humana” (Animorphs, 2017); aunque el autor toma como inspiración una serie de libros de ciencia ficción, los cuales han tenido mucho éxito y series derivadas; la noción que maneja para realizar su trabajo es diferentes: en el libro, los chicos pueden tomar la forma de cualquier animal que toquen; en el trabajo de *Jongkie*, hay un animal específico relacionado con el sujeto, de acuerdo a su personalidad y características, el artista lo denomina como su “animal espiritual” (Animorphs, 2017). No es extraño que el tema haya resultado atractivo para este creador, si tomamos en cuenta que el animismo, es una forma mágica y religiosa que ha existido en Indonesia y que pervive junto con las demás religiones que se ven presentes en dicho país (islamismo, hinduismo, budismo y cristianismo): “las religiones mundiales como el hinduismo y el Islam han estado en lugar durante siglos, la gente local ha mezclado e incluso elaborado su creencias anteriores con estas nuevas creencias en formas que parecen encajar” (Forshee, 2006, p. 30).

El animismo es un “sistema de creencias (de hecho, una especie de religión) que considera que toda la naturaleza contiene poder espiritual” (Forshee, 2006, p. 29); por lo tanto, se cree que todo aquello que no es humano tiene vida; “En Indonesia, las creencias

en los espíritus de la tierra, el aire y las aguas se combinan con preocupaciones sobre los poderes sobrenaturales en curso de los antepasados; reinos visibles e invisibles ambos tienen influencia en la vida cotidiana” (Forshee, 2006, p. 30). Para elaborar la serie de pinturas, el autor tuvo necesidad de realizar entrevistas a sus sujetos, para saber pormenores de su personalidad; posterior a eso, les designó un animal que los identificara (Animorphs, 2017).

Al contrario de la propuesta de Kaj Århem (2016), quien retoma de Descola la noción de “analogismo” (citado por Århem, 2016), para describir el animismo del sureste de Asia; en las imágenes y la propuesta de *Jongkie*, encontramos un animismo muy cercano a la idea prototípica, también planteada por Descola; la cual entiende que el animismo es una de las formas en las que el sujeto puede identificar al otro, el cual se caracteriza por “interioridad compartida pero diferente aspecto físico (animismo)” (Århem, 2016); lo anterior es patente por la manera en la que el artista trabajó: profundizó en la personalidad del modelo para encontrar vínculos con un animal; es decir, buscó una interioridad compartida, lejana obviamente de las diferencias físicas. Esta idea también comparte el pensamiento de que el cuerpo es un “diferenciador cosmológico” (Århem, 2016). El punto de convergencia de hallará entonces, en el interior del sujeto humano y el animal.

Animorphs y la cultura visual de obras descriptivas

Los temas anteriormente mencionados, hacen referencia únicamente al aspecto de la religión y su vínculo mágico presente en las pinturas; sin embargo, aunque *Jongkie* es un artista autodidacta,

que no se formó en la academia, la obra que realiza está en completa consonancia con la cultura visual de la que proviene, y el tipo de obras de arte que se han producido desde los primeros contactos de la tradición local con el arte moderno europeo. En este último apartado del ensayo, sostenemos que estas dos piezas son imágenes descriptivas, creadas en un contexto de cultura visual específica, por lo que son figuras insertas en un horizonte particular, al cual corresponden.

Primero que nada, es necesario aclarar que entendemos la noción de cultura visual, desde la tradición de la historia social del arte, para la cual, siguiendo la idea de “el ojo de la época” propuesto por Michel Baxandall; Svetlana Alpers (1996) plantea que “la cultura visual se relaciona con una cultura en la que las imágenes son elementos centrales de la representación del mundo en el sentido de formulación de conocimiento” (Alpers, 1996). Desde esta perspectiva, cada cultura tiene su propia visualidad, nacida de los usos particulares que se tengan de la imagen en su propio contexto. La idea de cultura visual tiene estrecha relación con los planteamientos sobre figura y horizonte que hace Valeriano Bozal (1987), para quien todo objeto que posee un significado, es decir, “que se articula con otras figuras, delimitando en su enfrentar, distinguirse, parecerse, etc., su relación para quien es sujeto de tal articulación” (p. 21). En relación al horizonte, se refiere a que “la implicación del sujeto no es individual, se produce en el ámbito de una intersubjetividad de representación (...) puede hablarse de una comunidad de representación. Semejante comunidad tramada en este horizonte de figuras en el que cada una alcanza su sentido (p.24). El horizonte, implicaría la cultura visual y los usos que se hacen de la imagen en

un contexto determinado, el cual influye en la creación de figuras, arte en este caso.

La obra de *Jongkie*, fue creada en un horizonte específico que marca sus representaciones vinculadas al animismo; corresponde también con una tradición de arte que, desde su inicio, se ha valido de los elementos extranjeros para adaptarlos a su tradición local; “Los indonesios pudieron ver el escaparate principal de las artes del archipiélago, junto con las tendencias mundiales contemporáneas en el diseño. Y como lo hicieron otros artistas durante siglos, comenzaron a adaptarse y alterar sus creaciones para reflejar su conocimiento de otros mundos y apelar a un mercado global” (Forshee, 2006, p. 63). Aunque no se formó en academia, *Jonjea* es procedente de la Isla de Java, lugar que cumplió la función de ser uno de los principales centros por los que se introdujo y maduró el arte moderno a Indonesia, en la década de los veinte: “El movimiento de arte moderno en Java y Sumatra en gran parte salió de clubes de estudio a principios del siglo XX, en los que crecieron los elite indonesios familiarizado con el arte y la literatura extranjera” (Forshee, 2006, p. 62). Más adelante, en la década de los cincuenta, tres artistas reconocidos (Hendra Gunawan, Soedjojono y Affandi) fundaron ASRI, *The Yogyakarta Academy of Art*; lo que permitió el auge de la comunidad artística que para la década de los ochenta se ubicaba principalmente en Akarta, Bandung, Bali, and Yogyakarta (Forshee, 2006). Aunque como hemos dicho, *Jongkie* es de tradición autodidacta y no se formó en academias, sí debió estar inmenso en estas zonas, donde se da el auge de la imagen y el arte moderno. Arte que retoma técnicas y elementos que hibridan lo local con las tendencias extranjera.

En Indonesia, parece haber surgido un tipo de arte descriptivo, en contraparte con el narrativo surgido del renacimiento italiano; este último caracteriza a aquellas “obras en las que las figuras humanas representaban acciones basadas en textos” (Alpers, 1987, p. 20). El segundo es aquél arte que se presenta como descripción de la realidad, más que como imitación de acciones humanas significativas. (Alpers, 1987, p. 27). El arte moderno que parece gestarse en Bali y Java, describe los elementos cotidianos, mágicos e ideas presentes en el entorno inmediato de los sujetos; “De acuerdo con algunos balineses, el tema visual es movido de las esferas sagradas de los dioses al reino ordinario de los vivos, y los artistas comenzaron a dibujar, pintar y tallar tales imágenes con fervor” (Forshee, 2006, p. 59). No sólo representaban aspectos de la vida real e imaginaria (Forshee, 2006); en el caso Java, a partir de la década de los veinte se empezó a poner atención al contexto y las problemáticas sociales presentes en el entorno debido a que “El nacimiento de la pintura moderna en Indonesia coincidió con el nacimiento del movimiento nacionalista y la representación de indonesios comunes, como trabajo y actividades típicas de Indonesia se convirtieron en temas con un revolucionario mensaje. Tales representaciones continuaron en la nueva era, según los artistas transmitieron la pobreza y las desigualdades sociales bajo los regímenes de Sukarno y Suharto” (Forshee, 2006, p. 60).

Aunque la obra del artista que analizamos en estas páginas no parece presentar una crítica social abierta; sí retoma la tradición de retratar paisajes y elementos de la vida cotidiana, sobre todo el vínculo de ésta con el mundo mágico. Se trata de imágenes cuya una realidad que representada, parece cortada por los bordes de la obra o, a la inversa, parece extenderse fuera de sus límites (p. 20); tal es el caso de Hendita la paloma blanca y Mita la pantera negra, imágenes

que parecieran prolongarse fuera del texto y que presentan la cualidad instantánea, “detenida, síntoma de cierta tensión entre los supuestos narrativos del arte y la atención a la presentación descriptiva” (p. 22). La obra de *Jongkie*, se inspira en un elemento de la cultura de masas, la serie *Animorph*, para representar toda una serie de elementos provenientes de su horizonte y de su tradición visual artística.

Conclusiones

A lo largo de las páginas precedentes, analizamos un par de obras del artista indonesio Luqman Reza Mulyono, pese a que aún quedarán elementos por desarrollar, de manera particular las cualidades que el artista le da a cada animal representado y su vínculo con los modelos; no lo abordaremos en este ensayo por cuestiones de espacio; sin embargo, hemos desarrollado y hecho especial énfasis en la manera en la que una serie de libros provenientes de la cultura de masas, detonaron con su temática una serie de pinturas que retoman los aspectos más tradicionales del animismo mágico indonesio; ¿qué permitió que dichos libros inspiraran al autor?, es porque el autor viene de un lugar cuya tradición religiosa aún pervive: hubo entre el tema que manejan los libros, y su propia experiencia cultural, un atractor, un punto de convergencia que permitió la transposición de motivos, debido a que existe simpatía (Gruzinski, 2000, p. 188) entre ambos elementos aparentemente separados.

Observamos piezas que van a mezclar e hibridar temas y técnicas procedentes de culturas diferentes, en este caso, no entendemos la hibridación como un fenómeno que se da sin contradicciones, sino que puede ayudar “a dar cuenta de las formar particulares de conflicto generadas en la mezcla de varios elementos culturales de

orígenes distintos. Así, se reconoce que los productos generados de esta manera pueden contener un desgarramiento y elementos que no llegan a fusionarse” (García Canclini, 2009, p.2); como seguramente pasa en el caso de las imágenes que analizamos arriba: habrá aspectos que chocan, puntos que nunca se integrarán o formas que adquieren un aspecto particular de acuerdo a la cultura que las retoma, sin embargo, tales temas son motivo de análisis más profundos que quedan fuera de este breve trabajo en el que buscamos un primer acercamiento con la compleja y poco conocida pintura del sureste de Asia.

Bibliografía

Alpers, S. (1987). *El arte de describir*. Madrid: Blume.

Alpers, S. (1996). *Cuestionario sobre cultura visual*. Recuperado el 28 de Septiembre de 2011, de October. <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/octubre/.pdf>

Animorphs. (24 de Abril de 2017). Obtenido de artjongkie. <https://artjongkie.com/2017/04/24/animorphs/>

Århem, K. (2016). *Southeast Asian animism in context*. Obtenido de Animism in Southeast Asia. <https://www.book2look.com/embed/9781317336617>

artjongkie. About. (2017). Kota Batu, Indonesia. Recuperado el 20 de agosto de 2018. <https://artjongkie.com/about/>

Bozal, V. (1987). *Mímesis: las imágenes y las cosas*. Madrid,: Balsa de la Medusa.

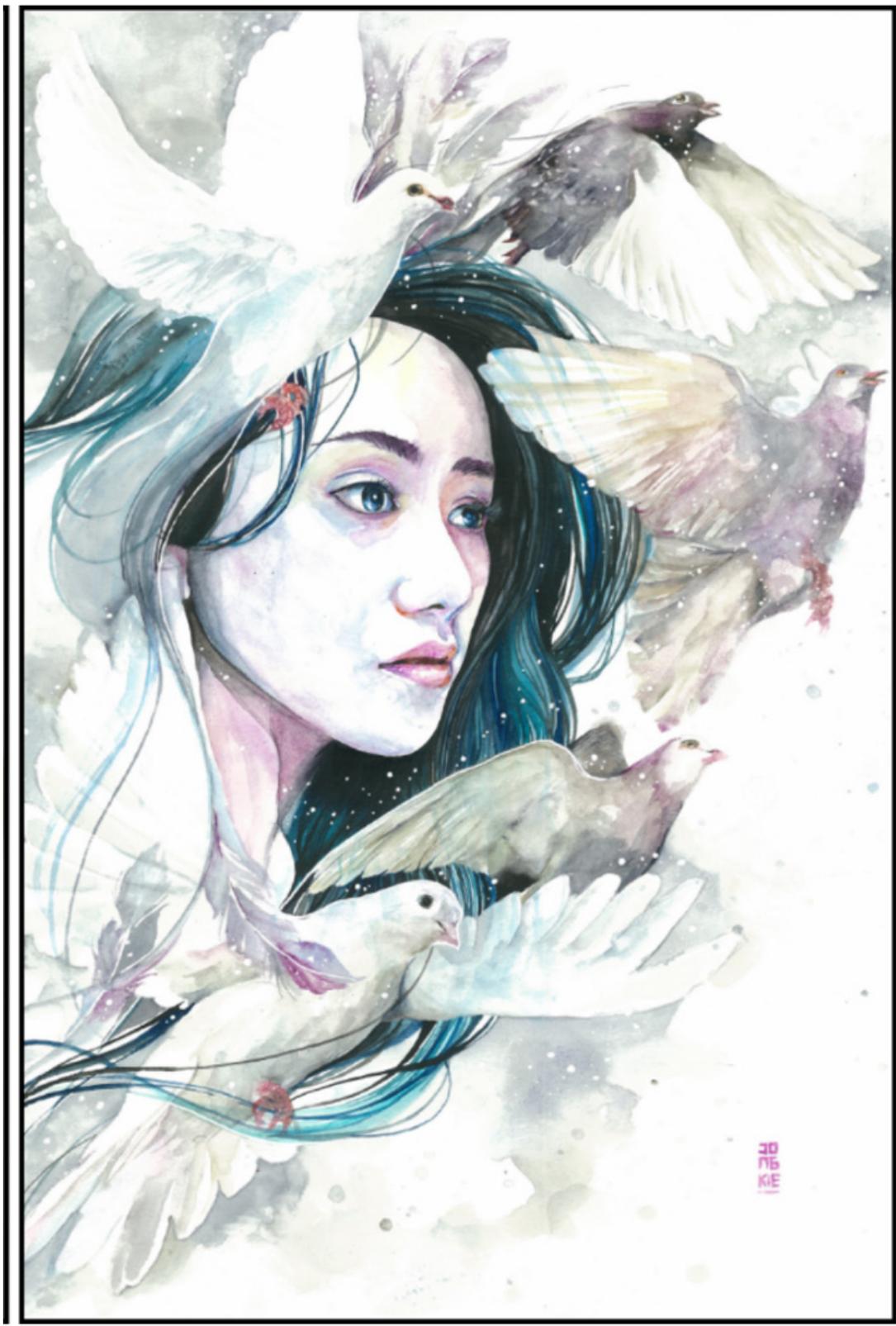
Forshee, J. (2006). *Culture and customs of Indonesia*. Westport: Greenwood.

García Canclini, N. (2009). *Culturas híbridas*. México: Mondadori.

Gruzinski, S. (2000). *El pensamiento mestizo*. Buenos Aires: Paidós.

Romo, J. (26 de Agosto de 2018). *Animorphs: La invasión*. Obtenido de Sitio de ciencia-ficción. <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op01222.htm>

Figura 1



Hendita la paloma blanca
Jongki
2015

Fuente: <https://artjongkie.com/category/exhibition/>

Figura 2



La pantera negra
Jongki
2015

Fuente: <https://artjongkie.com/category/exhibition/>