

# Para leer a Germán Montalvo



ALEJANDRO GALLARDO CANO



*De sol a sol,*  
1995,  
100 x 70 cm

De manera general, es posible identificar en la obra cartelística de Germán Montalvo Aguilar tres grandes momentos que han conformado un estilo personal de gran eficacia comunicativa.

No se trata de lapsos definidos, pues en diseños específicos recientes Montalvo ha combinado rasgos de uno y otro momentos estilísticos, e incluso ha revisitado elementos del diseño que en apariencia ya había abandonado. Se trata, en suma, de una forma de clasificar las propuestas compositivas del diseñador, que han dado lugar a "tipos" de carteles plenamente identificables dentro de su obra. Son tres tales momentos estilísticos en Montalvo: los carteles de parodia, los antropomórficos y los fotográficos.

Para comprender esos arreglos compositivos característicos de la obra de Germán Montalvo, analizaremos algunos de los carteles representativos de cada etapa, mediante la desagregación de los códigos internos que componen todo cartel.<sup>1</sup>

El primer momento estilístico de Montalvo, al cual, por su recurrencia, nombraremos de parodia, se caracteriza por el diseño de carteles con una marcada influencia de Vicente Rojo, que data de su periodo formativo en la Universidad de la Imprenta Madero.

En cuanto al uso del código icónico-fotográfico, en estos carteles predomina el empleo humorístico, paródico y sorpresivo del collage: pinturas, grabados, fotografías y algunos dibujos ostentan arreglos casi siempre conceptuales y analíticos, esto es no narrativos.

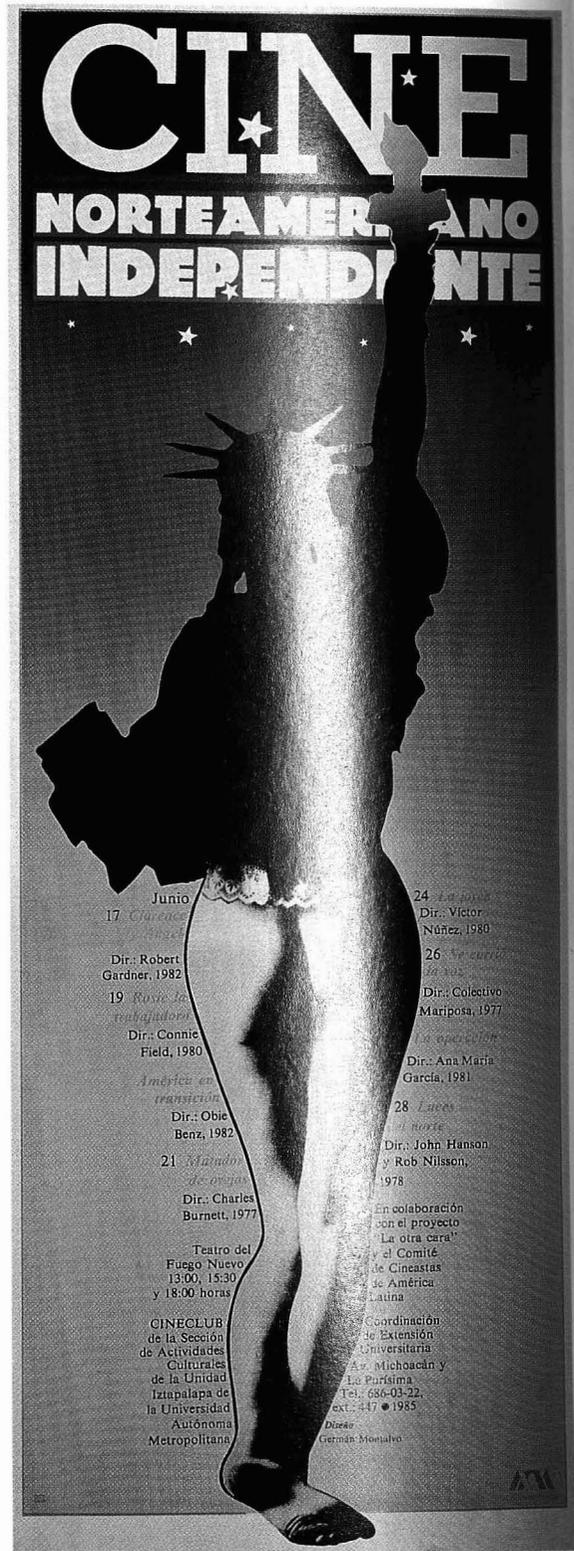
Los personajes creados o retocados mediante la adición de atributos insólitos vía el collage adquieren nuevas personalidades; se muestran para disfrute o sorpresa del observador. Son imágenes que podrían leerse como "así soy ahora" o constituir un "esto es" visual, pero que de ninguna manera es posible considerar narrativas.

Los personajes-collage de Montalvo casi siempre están solos por lo que, al no compartir casi nunca el cuadro con otros ni haber vectores de acción que los enlacen con otros participantes u objetos, devienen en una suerte de imágenes analíticas, cuyos atributos originales y adicionales dan apoyo a los significados latentes o connotativos del mensaje.

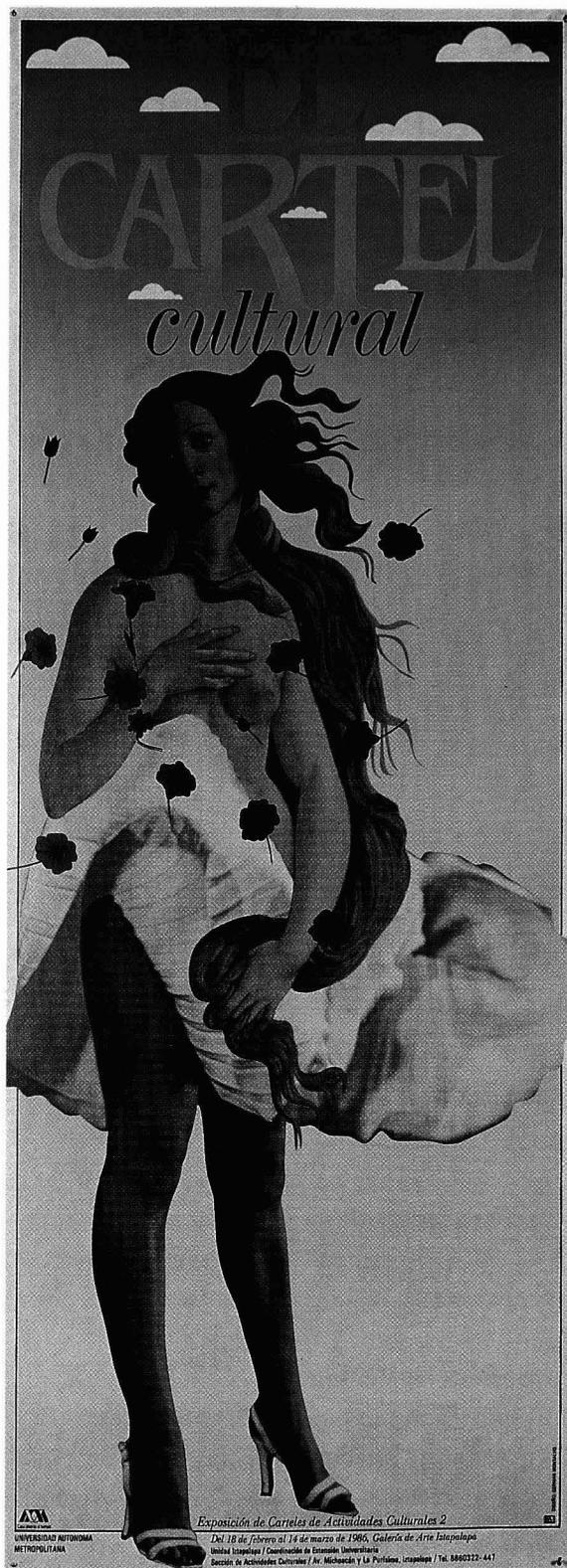
Lo anterior podemos encontrarlo ejemplificado en el cartel que anuncia un ciclo de cine norteamericano independiente (1985, 94 x 35 cm), donde la silueta de la Estatua de la Libertad, de espaldas, se muestra desnuda de la cintura hacia abajo y exhibe impúdica e irónica una cara distinta de la que normalmente difunde su país de origen a través de su cine comercial.

Otros elementos icónicos de ese mismo cartel, dignos de mencionarse por su relevante significación, son un cielo progresivamente oscuro tachonado de estrellas, que hace referencia directa a la bandera estadounidense, y la ligera blusa de punto que viste la escultura y que contrasta notoriamente con la adusta túnica original.

<sup>1</sup> Este sistema de análisis de los carteles lo fundamenta y desarrolla con detalle el autor del artículo en un trabajo próximo a publicarse, generado en la División de Estudios de Posgrado de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.



Cine norteamericano independiente, 1985, 94 x 35 cm



El cartel cultural,  
1986,  
89 x 33 cm

El *código tipográfico*, en este caso particular, se emplea para llamar la atención del lector del cartel y evitar equívocos en el desciframiento del mensaje: la palabra CINE se forma con una tipografía de alta legibilidad —románica, con patines— y la sigue un bloque de texto menos legible. Esas líneas contrastan fuertemente con los colores del fondo, que cumplen la función de *anclaje* enunciada por Barthes: eliminan mensajes parásitos que la sola imagen podría suscitar.

Es interesante destacar la hábil solución de Montalvo a la “petición del cliente” para incluir más información mediante el texto: el programa de las películas incluidas en la muestra se consigna con letras de menor puntaje, apenas legible, y se ordena siguiendo las sinuosidades de la cadera y las piernas de la estatua, con lo cual, además de no afectar la lectura global del cartel, se confiere a esa parte del texto una dimensión icónica que la integra plenamente al diseño.

En el caso del *código cromático*, Montalvo hace gala de sus aprendizajes en la Imprenta Madero y recurre a los clásicos barridos de color que a su vez tomó Vicente Rojo de los carteles tradicionales mexicanos. Un barrido de color claro que “ilumina” la parte desnuda de la escultura y que progresivamente se oscurece —al tiempo que representa el cielo—, alude a uno de los colores de la bandera estadounidense y “califica” la sección superior de la escultura al mantenerla en la penumbra.

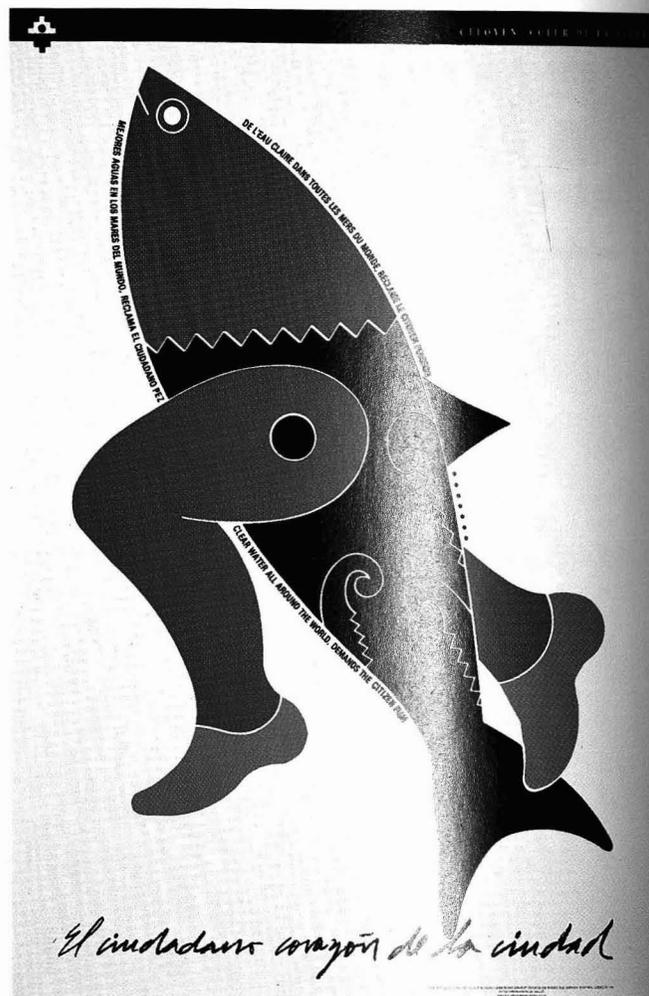
Para completar la alusión a los colores patrios estadounidenses, las letras menos legibles del encabezado se contrastan con un bloque de color rojo.

El *código topográfico*, aquel que establece los patrones y sentidos de “lectura” en un cartel y define además las particularidades del estilo del diseñador, nos describe, en el ejemplo que nos ocupa, una figura en equilibrio precario (en “T”), donde el mayor peso de la composición se encuentra en la parte superior (mancha de color oscuro y texto de gran puntaje). Tal equilibrio frágil tiende a debilitarse aún más por la inestabilidad que sugiere el único pie visible de la escultura, no asentado sólidamente en el piso.

El mismo código, el topográfico, nos remite a otra influencia de Vicente Rojo sobre Montalvo: el collage y el fotomontaje, técnica que en el cartel ya constituye una tradición y se remonta a los aportes



*Diseño en movimiento*, 1994, 101.5 × 66.5 cm



*El ciudadano corazón de la ciudad*, 1992, 109 × 74.5 cm

de Raoul Hausmann en 1918, continuados por John Heartfield, George Grosz y Hannah Höch (todos ellos alemanes) en la década de los veinte, que ejercerían un influjo directo en los trabajos de la primera Bauhaus y, a través de ésta, en el movimiento dadaísta.

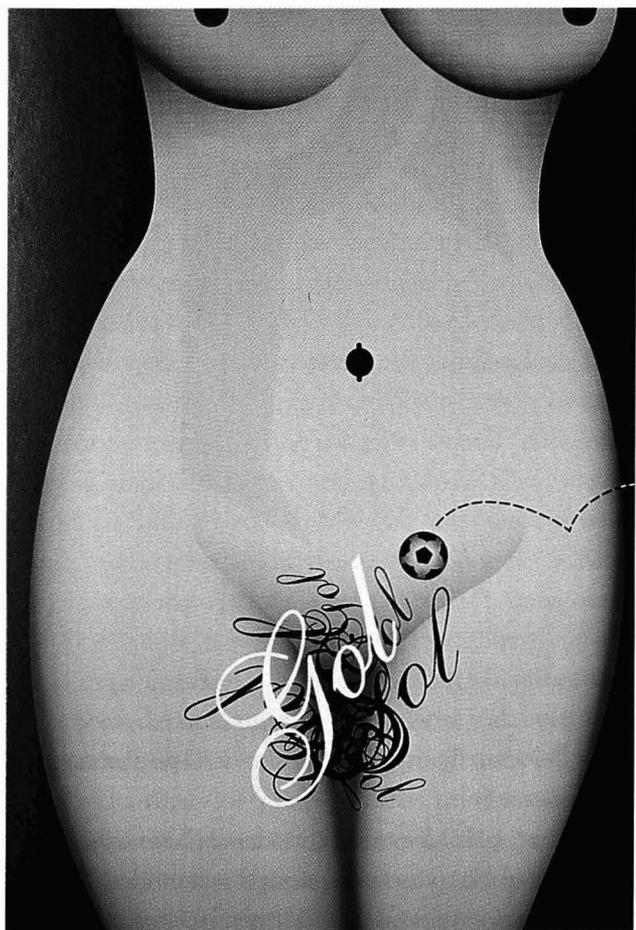
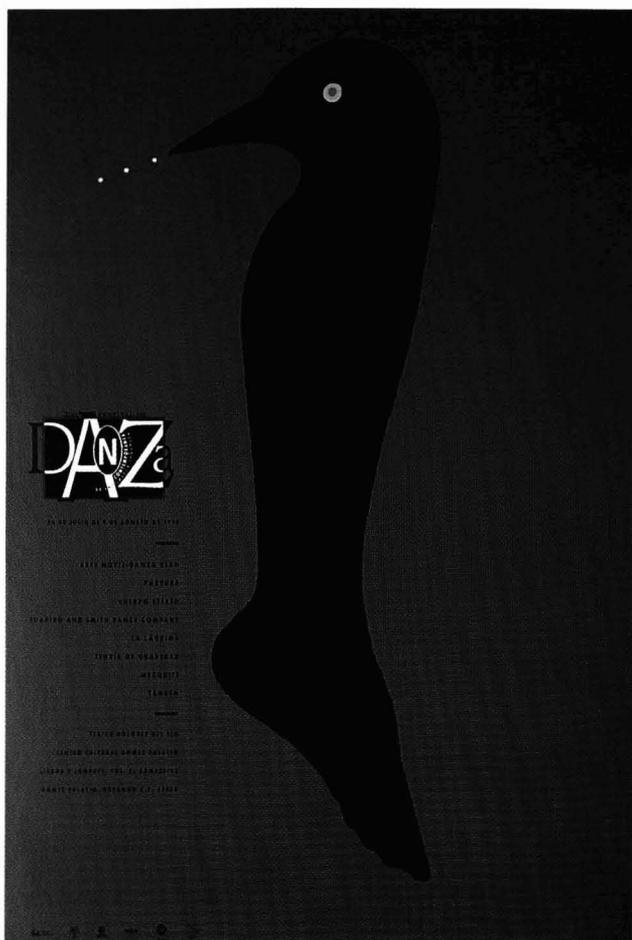
El segundo momento estilístico perceptible en la obra de Montalvo es el correspondiente al “bestiario montalvesco”, como identifica Raymond Vézina a este grupo de trabajos, aunque es justo aclarar que, si bien este momento abunda en figuras antropomorfas (parte de la retórica visual denominada prosopopeya), también comprende magníficos ejemplos cuyo arreglo icónico en nada apela a objetos, conceptos o animales humanizados.

El manejo del código icónico que hace Montalvo en este momento estilístico se caracteriza, principalmente, por la mayor economía de medios. Subordinada a esa aspiración, la imagen describe, mediante un dibujo esquemático, plano, sin detalles ni volumen, personajes con atributos físicos insólitos y sorprendidos, casi siempre por la figura retórica de la fusión visual (cuando un elemento gráfico se relaciona con otro de similar morfología para formar uno solo).

Como ejemplos de este momento podemos citar el “gato-sandía” —dotado de piernas humanas y pelos formados por lápices—, personaje del cartel para la exposición *Diseño en movimiento* (1994, 101.5 × 66.5 cm), y el pez andarín del cartel *El ciudadano corazón de la ciudad*<sup>2</sup> (1992, 109 × 74.5 cm). Libros con piernas, perros lectores, cocodrilos saltarines, contrabajos con cuerpo de mujer y letras que calzan zapatillas son algunas expresiones de la prosopopeya que Montalvo

<sup>2</sup> Este cartel obtuvo el segundo premio en la categoría de cartel político, ideológico o social, en la Segunda Bienal Internacional del Cartel en México, 1992.

Danza,  
1998,  
89 x 59 cm



Gol,  
1995,  
94 x 63.5 cm

explora, siempre en composiciones carentes de escenario o fondo, donde casi siempre los personajes aparecen aislados.

A diferencia del momento estilístico revisado previamente, en éste encontramos arreglos compositivos que describen una acción, aunque sea mínima. Son estructuras narrativas en su mayoría, pues los personajes marchan, saltan, leen, bailan o hacen piruetas. Algunos incluso aluden a acciones difíciles de interpretar o entender por la vía de la pura imagen, como pronunciar un discurso o sembrar.

Encontramos, en efecto, figuras que sólo se muestran (imágenes conceptuales analíticas, como el gato-sandía y el pájaro-libro), pero son los menos. La mayor parte de las imágenes de este momento estilístico son narrativas: siguen vectores de acción, se relacionan con otros objetos (los libros, la luna, el sol, un antifaz), o simplemente ejecutan una acción como bailar, marchar, saltar o andar en un monociclo.

Estos insólitos personajes transmiten siempre una sensación de dinamismo, gracias a sus posturas, que refieren una acción; pero además se valen de otros elementos, a saber: el recurrente uso por Montalvo de las piernas humanas, parte de nuestra fisiología que por definición da sustento al cuerpo y le permite desplazarse en el espacio.

Otro ingrediente que suele acompañar a las figuras principales y que contribuye a imprimir "movimiento" a la composición lo constituyen las balas ornamentales (círculos blancos, negros, de colores y tamaños diversos), que lo mismo semejan una especie de confeti que representan alguna onomatopeya visual. Frecuentemente estas balas "engullen" letras del código tipográfico, con lo cual "iconizan" la tipografía.

Ejemplos de estos usos ornamentales los encontramos en el ya citado gato-sandía y en un cartel excelentemente logrado de título *Viva la danza* (1994, 109 x 74.5 cm), donde la única figura, vista en ángulo cen-

tal, representa a un bailarín-espiral. Las balas ornamentales, en este caso, lo mismo pueden considerarse parte de la vestimenta del o la danzante, u onomatopeyas visuales que insisten en el giro de ese bailarín-espiral.

Respecto al *código tipográfico*, Montalvo, siempre en la búsqueda de arreglos sobrios, aunque dinámicos, al transitar por el momento estilístico que nos ocupa, trata de usar la menor cantidad de texto y, cuando así lo requiere el cliente, busca minimizar el texto adicional, sea mediante la reducción drástica del puntaje o mediante la integración rítmica del texto a la imagen. También emplea de modo recurrente, aunque no fatal, tipografías sin patines para obtener una mayor “limpieza” visual.

Otro recurso compositivo montalvesco que afecta directamente a este código tipográfico es el uso frecuente de un *kerning* (espacio entre letras) exagerado. Las letras del *lead* principal del cartel casi siempre tienen una separación muy grande y casi nunca tienen otro color que no sea el negro.

La sobriedad característica de este momento estilístico de Germán Montalvo se expresa también en el discreto uso del *código cromático*. De hecho, en todas sus composiciones predomina el contraste negro sobre blanco, dñada a la cual se atribuye la mayor legibilidad y fuerza. Sin excepción, el blanco da fondo a todas sus composiciones y el mayor porcentaje del cuerpo de sus personajes está representado con negro. Otros matices de color —con un grado de saturación moderado— se reservan para destacar algunos apéndices o adornos casi siempre de tamaño reducido o para destacar alguna letra o rasgo significativos. Un ejemplo del empleo del color para resaltar un detalle de la composición se encuentra en el cartel de la película *La tarea* (1990, 95 x 70 cm), donde toda la composición es de color negro sobre fondo blanco, y el único detalle en color rojo es la zapatilla que provocativamente se “descalza” la letra *a* gigantesca que constituye la ilustración.

Además del empleo enfático antes descrito, Montalvo establece matices diferentes con una absoluta moderación y con la intención de retener la mirada del espectador unos segundos más, una vez que logró impresionar la retina del observador con el alto contraste de sus figuras. Por supuesto, el uso de colores “en plasta”, sin gradaciones de gris que ayuden a imprimir volumen a las formas, permite al diseñador llevar sus figuras hacia un alto nivel de abstracción, que no obsta para una rápida lectura y fácil memorización.

La lectura del *código topográfico* en esta faceta creativa de Montalvo, considerada la sencillez espartana de sus composiciones, no representa gran dificultad. Sus personajes, siempre orientados verticalmente (quizá se deba a su recurrente uso de alusiones antropomorfas), se inscriben en un riguroso em-



Viva la danza,  
1994,  
109 x 74.5 cm



La tarea, 1990, 95 × 70 cm



El contrabajo, 1992, 109 × 74.5 cm

pleo de los ejes compositivos horizontal-vertical, y sólo cuando dan algún salto concurren de manera modesta los ejes en diagonal.

En cuanto a la relación del estilo que nos ocupa con otras corrientes artísticas o del diseño, es obvia la influencia que recibe Montalvo de las corrientes artísticas minimalistas, que en el cartel ya encontramos anunciadas en las sobrias narraciones cartelísticas de Toulouse-Lautrec, en los primeros carteles expresionistas alemanes (en la década de los veinte) y en algunas creaciones de la Bauhaus de Weimar, particularmente en la obra de Walter Gropius. Otro antecedente más reciente de la obra montalvesca quizá lo constituyan los sintéticos diseños de Cassandre, en la década de los treinta, caracterizados por el uso de imágenes planas, sin detalles, colores “en plasta” y fondos neutros, casi sin color. Como correspondencias contemporáneas al propio Montalvo, pueden destacarse algunos cartelistas como el finlandés Kari Piippo y el inglés Alan Fletcher, pero sobre todo los japoneses Suzuki Masaru y Moichi Umemura, cuyos diseños, composición, uso del color y bestiario guardan una gran similitud con las propuestas de Montalvo, si bien predomina en esos creadores asiáticos un manejo más figurativo de las formas, que exige una descodificación más lenta.

Finalmente, nos ocuparemos del tercer *momento estilístico* identificable en la producción de Montalvo, caracterizado por el uso de la imagen fotográfica incorporada al diseño. Aunque menos abundantes, estas obras denotan un manejo magistral y altamente significativo de la imagen, también en arreglos sobrios, minimalistas.

Predominan los fondos blancos, que hacen resaltar las fotografías de objetos que mantienen sus colores más o menos originales, en imágenes que cumplen una función a la vez analítica y narrativa. Dos ejemplos típicos nos ayudarán a explicar esta doble condición. El primero de ellos, el cartel diseñado para la 3ª Bienal Internacional del Cartel en México (1994, 94 × 61 cm), nos mues-

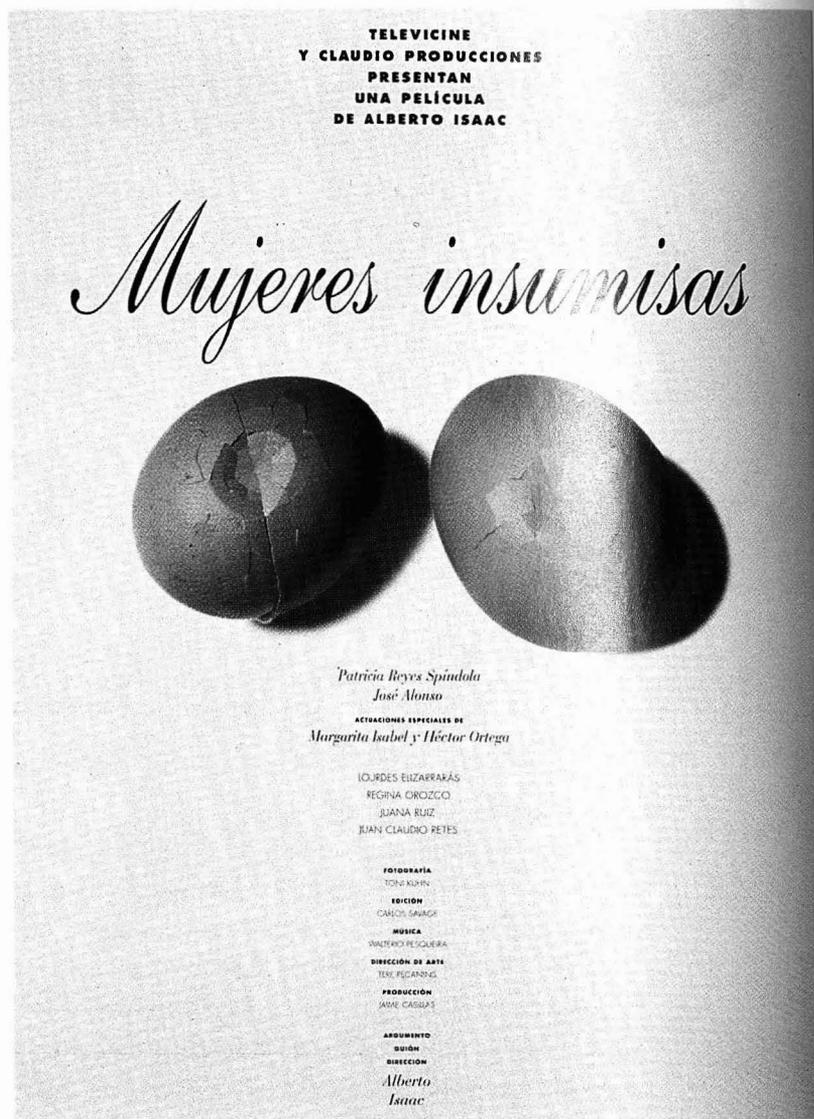
tra una mano de muñeca, separada del cuerpo, que sujeta un desgastado lápiz y con él dibuja un corazón sobre el fondo inmaculado. La naturaleza volumétrica del objeto (la mano de muñeca) se destaca gracias a una ligera sombra proyectada sobre el fondo blanco, que además de apoyo sirve como área de escritura. Los objetos mano-lápiz, separados de toda voluntad que los gobierne (dimensión analítica: "así somos"), desarrollan insólitamente una acción, expresada por el evidente dibujo que trazan (el corazón apenas bocetado, que remite a la acción de dibujar, de opinar, en una dimensión narrativa).

Algo similar, sorprendente y no exento de humor ocurre con el segundo ejemplo: el cartel diseñado para publicitar la película *Mujeres insumisas* (1996, 100 x 70 cm). Ahí descubrimos, sobre el eterno fondo blanco, un par de blanquillos "rojos", cuyos cascarones agrietados denotan su pésimo estado. La dimensión analítica de la imagen se complementa magistralmente con el *lead* del cartel, *Mujeres insumisas*, compuesto con tipografía de trazos femeninos (*brush* o manuscrita) y ubicado arriba de la fotografía, que confiere al conjunto una dimensión narrativa tal que hace innecesaria la pregunta ¿quién deterioró esos blanquillos?

El uso del *código tipográfico* en los dos ejemplos descritos de Montalvo es, ciertamente, distinto. En el primer caso, el cartel de la Bienal, el texto respetuosamente da paso a la imagen, se limita a brindarle un horizonte en la parte inferior del cuadro y cumple de modo marginal su tarea de anclaje, al ocupar el menor espacio posible en la composición, gracias al exagerado *kerning* entre sus letras. Sólo se "iconiza" un poco gracias a la típica *bala montalviana* que se engulle y contrasta el número ordinal 3<sup>a</sup>.

En el segundo ejemplo, el *código icónico*, por el contrario, se integra más a la imagen y cumple, incluso, una función analítico-narrativa más activa. Además de la insidiosa participación narrativa del *lead* ya descrita, el resto del texto, que informa sobre los participantes y productores del filme, se funde ingeniosamente con la imagen, debajo de los blanquillos, en una clara alusión al miembro masculino, derrotado, flácido, después de la agresión.

En las lecturas analíticas anteriores, se ha omitido la alusión a otros códigos más que integran el lenguaje del cartel, como el morfológico (relativo a los tamaños, los materiales y los procedimientos técnicos que intervienen en la elaboración de los carteles) y el topológico y proxémico (relacionado con las estrategias y los lugares de ubicación). Estas omisiones se deben al reducido espacio disponible, y a la necesidad de observar, de manera directa, ejemplares de carteles y algunos lugares del emplazamiento original. No obstante, los códigos analizados resultan suficientes para identificar y conocer con más profundidad la obra de uno de los mejores cartelistas mexicanos. ♦



*Mujeres insumisas*,  
1996,  
100 x 70 cm