

## ISIDRO FERRER. UNA DECLARACIÓN DE INTENCIONES POÉTICAS

CARLOTA SEN LAFUENTE<sup>1</sup>

*Si el poeta se limita a hacer versos,  
habrá momentos en que los versos  
serán repetitivos.*

Joan Brossa

Madrileño de nacimiento pero aragonés por convicción, Isidro Ferrer, diseñador gráfico e ilustrador, destaca desde hace años como uno de los creadores más notables dentro de la plástica contemporánea. Un renovador, a nuestro juicio, de una de las manifestaciones más genuinas del siglo xx: el diseño gráfico, disciplina poseedora de una relación innegable con la sociedad actual. Su espíritu innovador le ha llevado a buscar nuevas formas de materialización y creación, dentro de una de las manifestaciones plásticas consideradas de mayor labor sensibilizadora y divulgadora de los gustos estéticos.

Bajo nuestro criterio, podemos afirmar que es uno de los creadores más innovadores y originales de nuestra comunidad autónoma, particularmente destacado en el panorama nacional, sin olvidar que ya es un claro referente internacional. Una afirmación, justificada por su presencia en importantes eventos, ya que, entre otros, fue convocado en Francia como uno de los cien mejores cartelistas del mundo para la exposición de carteles en *Homenaje a Toulouse-Lautrec* celebrada en el año 2001. Del mismo modo, la calidad de sus trabajos le hicieron merecedor en el año 2002 del Premio Nacional de Diseño, máximo galardón dentro de esta profesión en nuestro país; sin olvidar, los premios concedidos por la Asociación Española de Profesionales de Diseño, así como el reciente Premio Nacional de Ilustración en 2006.

---

<sup>1</sup> Este artículo constituye una breve síntesis de un trabajo de análisis e investigación mucho más amplio, titulado *Isidro Ferrer. Estado de la cuestión, estudio y catálogo de la obra gráfica 1996-2005*. Una investigación, llevada a cabo con éxito, y para la que contamos con el disfrute de una «Ayuda a la Investigación» concedida por el *Instituto de Estudios Altoaragoneses* de Huesca, durante el año 2005-2006.

Por otro lado, sus creaciones hablan y se definen por sí solas, reflejo de un notable valor artístico y de una fuerte dimensión plástica. Muchas de ellas han sido expuestas en algunas de las más prestigiosas galerías y salas de exposiciones de nuestro país y del extranjero. Destacan entre otras: el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Instituto Valenciano de Arte Moderno, El Centro Georges Pompidou, el Museo de Arquitectura de Bogotá en Colombia o la Galería Serrahima en Barcelona.

Un diseñador padre de un *corpus* creativo que discurre cercano, de uno u otro modo, a la plástica contemporánea, al arte y a la creación gráfica. Concibe el diseño como un proceso de conocimiento y creación, en el que no se priva de ningún medio que esté a su alcance para dar forma a sus trabajos de fuerte creatividad y poseedores de un alto grado de responsabilidad colectiva y social y sobre los cuales aplica, en todo momento, su sensibilidad artística y sus vastos conocimientos: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos, para alcanzar la primordial función de sus diseños, la solución de problemas de interrelación humana y la transferencia de información. Poseedor de un gran respeto en torno a la idea y el concepto –aprendido con Pere Torrent, Peret– previamente a cualquier otra actividad, trabaja en torno a ésta y su materialización.

Heredado de su maestro Peret, concibe la creación con finalidades culturales, retoma estilos primitivos y se inspira tanto en la Literatura como en la Historia del Arte, principalmente, en el uso del lenguaje y la imagen desarrollado por las vanguardias –literarias y artísticas– del primer tercio del siglo xx. Sus trabajos, llenos de ironía y humor, están basados en el análisis crítico, el conocimiento y el compromiso social y político.

Alcanza una gran capacidad comunicativa, perceptible en la influencia que ejerce sobre el público, además de la eficacia de los medios utilizados para difundir los mensajes. Se presenta como un servidor de las necesidades comunicativas ajenas y construye apropiados mensajes, para que «otros» –clientes y público– dialoguen felizmente. Se aleja, de forma consciente, de los mensajes tradicionales débiles, asépticos y unidireccionales; y ofrece una nueva variedad y multiplicidad de lecturas, lenguajes y significados.

Curioso por naturaleza, investiga y juega mediante la realización de *acciones* llevadas a cabo en el entorno urbano, como la intervención plástica realizada en determinados muros de la ciudad de Huesca para el certamen *Okuparte 2000*. Del mismo modo, da vida a destacadas *animaciones* creadas mediante imágenes producidas una a una, que simulan movimiento al proyectarse, como las premiadas cortinillas de continuidad para una cadena televisiva en 1998 y 2000 o el arriesgado anuncio de una marca de automóviles, de nuevo en el año 2000.

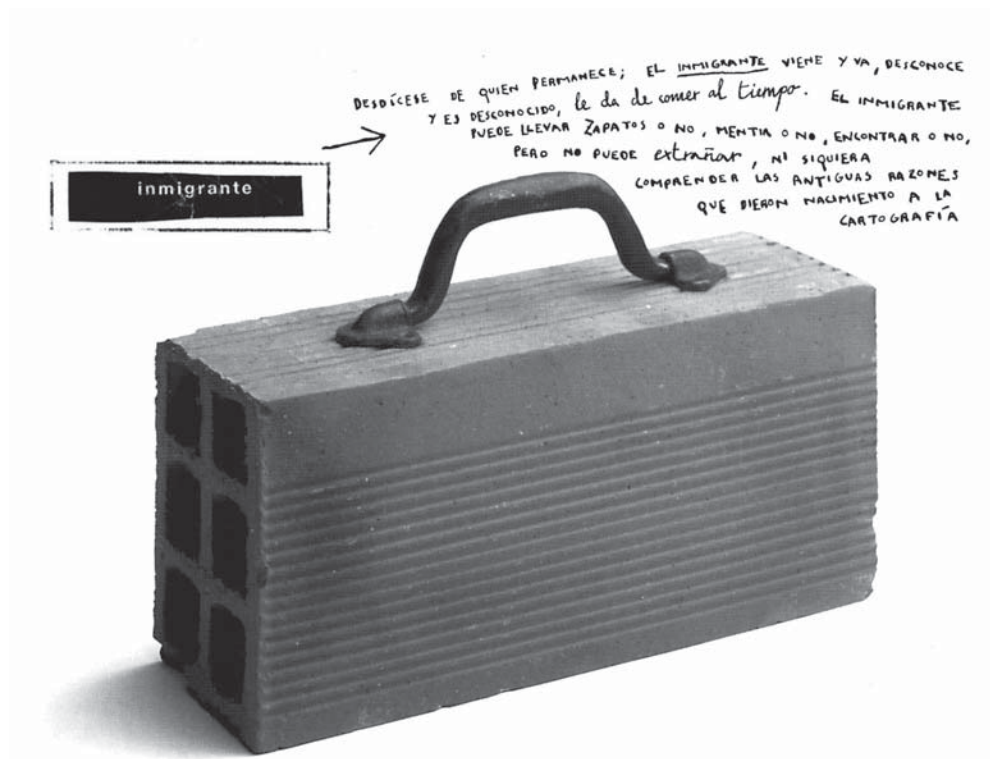


Figura 1: *Inmigrante*, Técnica mixta, Revista *ENE-O*, México, 2004.

Sus *carteles* ejemplifican una de las áreas productivas de mayor calidad y variedad, y son el reflejo de un colosal despliegue de técnicas, soluciones, referentes y medios. Entre muchos, destacan el creado para la exposición de *Homenaje a Joan Brossa* en 1999, el realizado con motivo del *Centenario de Luis Buñuel* en 2001 o el cartel para el *Homenaje a Toulouse Lautrec*, también en 2001. Interesantes *colecciones de libros*, como reflejan las portadas para la *Revista de Andorra* o el trabajo para, entre otras, las revistas *Miscelánea* o *Turia*. Además de la producción de *cuadernos de viaje*, *cubiertas de libros*, *dibujos* o *historietas*.

El mundo de la *ilustración* es abordado de forma general, entendiendo las ilustraciones como la traducción en imágenes físicas de la necesidad de comunicar un mensaje, independientemente de la técnica utilizada. De gran notoriedad –tanto en forma como en contenido– son sus *libros de autor*, unas creaciones personales, destinadas a un público adulto, a través de ilustraciones o mediante la combinación de ilustración y texto, los *libros infantiles y juveniles*, los *logotipos* y los *productos*, cierran el amplio abanico de áreas en las que este diseñador trabaja.

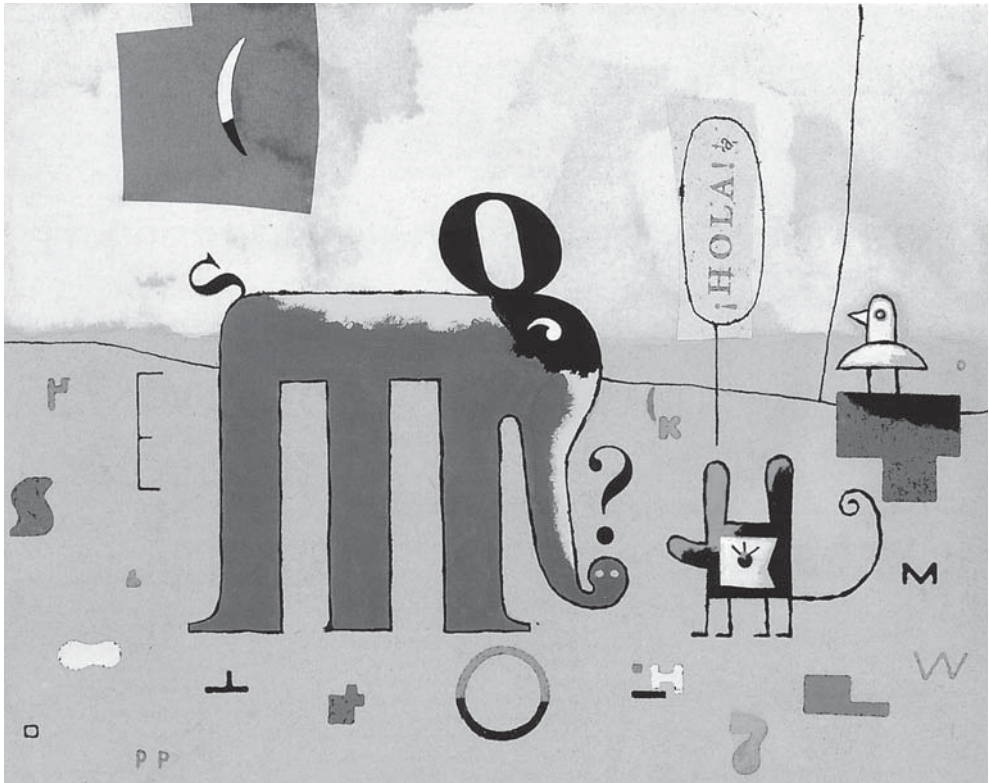


Figura 2: *Hola*, Técnica mixta sobre papel, Revista *CLLJ*, Barcelona, 1997.

Este amplio *corpus* plástico se caracteriza, sobre todo, por un acusado predominio del trabajo manual, tal vez, como símbolo nostálgico dentro de una profesión donde el ordenador y las nuevas tecnologías marcan el camino. En toda su producción, lo táctil, lo hermoso y el deleite en las pequeñas cosas, son cualidades que nunca se pierden ni desvirtúan.

Sus creaciones poseen una textura y una rugosidad casi tangible, aunque no de tono áspero –sino todo lo contrario– de suaves superficies por su utilización o por lo que representan. En sus dibujos, cubiertas de libros o carteles, se refleja un proceso de creación donde la manipulación y lo gestual, entendido como el trabajo manual sobre la obra, el reflejo de la huella, el proceso creativo y el volumen, se convierten en transmisores del proceso productivo en sí. Su modo de trabajar se adecua al medio en el que vive, al mismo tiempo que se potencian aquellos posibles rasgos diferenciadores que caracterizan a nuestra sociedad.

Sus diseños se muestran como una forma de hacer más cómoda la vida a los demás, a través de lo cotidiano, son una fuerza social que actúa sobre la vida simbólica de la sociedad. Actos comunicativos, a la vez que estrategias de

mercado, en los que se crean unos lenguajes limpios y sin trabas, con los que transmitir el mensaje. Sus diseños apelan al canal visual, a través de medios que establecen una distancia entre emisor y receptor, cuyo carácter es colectivo y social, en tanto plantea, a públicos masivos, la puesta en juego de procesos subjetivos, en los que el emisor deja su huella. Sus creaciones reflejan el continuo aprendizaje y la experimentación en los procesos, manteniendo el aire de ingenuidad y sencillez de las primeras obras de un artista, simples, transparentes y de corazón.

La palabra en sus creaciones no está simplemente al servicio del diseño para facilitar la lectura, es también imagen, y con su forma puede transmitir más allá de su valor textual. Muchos de sus trabajos se articulan alrededor de un uso expresivo del tipo, a veces, más como un *collage* o una pintura, que para una lectura lineal.

Esta intelectual utilización de la tipografía y las palabras le lleva en muchas ocasiones a utilizarlas como imágenes, reflejando la fuerte huella y el interés por la heredada literatura vanguardista de principios del siglo xx: Mallarmé, los *collages* de Apollinaire, los caligramas, los anagramas, la tipoesía o la poética francesa.

Mi manera de afrontar la letra es herencia de una parte de la tradición poética francesa, la más ligada a la forma. La tipoesía, los caligramas, los anagramas, la poesía visual, es algo que siempre me ha interesado mucho. Recuperar la letra como significado y como significante, rescatar la forma de la escritura, unir palabra y grafía, verso y plasticidad. Lo que se dice y como se dice. Dibujar, construir la letra y ponerla al servicio de la mirada y del pensamiento<sup>2</sup>.

Isidro Ferrer reinventa las «palabras en libertad» preconizadas por los artistas futuristas, a través del *collage*, y el «letrismo» neoadadá que proponía a la letra como elemento significativo «en sí mismo», y recurre a un uso de la tipografía y las palabras expresivo e imaginativo de entre las que destaca la letra «A» como verdadera musa. Una letra «A» –mayúscula o minúscula– que, al igual que para el poeta Joan Brossa, se muestra como la llave que abre el gigantesco mundo alfabético, la madre de las letras, el punto de partida para la creación de jeroglíficos, acertijos y preguntas. Utilizada con soltura, se convierte en conformadora de imágenes de fuerte aire poético y aguda sutileza visual.

Como protagonistas, las letras son utilizadas para componer y crear, como verdaderos monumentos y homenajes, todas ellas confeccionan un personal

---

<sup>2</sup> FLÓREZ, F., *Ni crudo, ni cocido. Isidro Ferrer*. Ayuntamientos de Palma de Mallorca, Tournefeuville, Huesca y Fraga, Institut Balear d'Innovació Empresarial de les Illes Balears (IDI), Govern de les Illes Balears, Centro Aragonés de Diseño Industrial (CADI), Gobierno de Aragón y CAM, 2005, p. 32.

abecedario plástico. Destacados ejemplos son el logotipo para la empresa de gestión y desarrollo de eventos artísticos *Idea y Desarrollo de Arte*, realizado en 1998, o el logotipo del *Café del arte* del año 2003.

Frecuentemente, en sus trabajos aparecen fusionadas la tipografía y la imagen como un todo global, con unos resultados de gran poder visual. Las letras aparecen desnudas, solas, coloreadas, provocando sentimientos y emociones –en definitiva– generando una particular atmósfera, que se convierte en una de sus habilidades y constantes productivas con notables resultados.

De forma vertiginosa, se refleja la búsqueda de nuevas formas de conjugación entre texto e imagen, ya que, en la actual era de la imagen, éstas manifiestan lo que la verbalidad no puede expresar. Isidro, consciente, encuentra un punto intermedio en el uso de las imágenes y su combinación con el texto, consiguiendo mostrar una de las más genuinas esencias del diseño, como es, la fusión entre texto e imagen. En sus carteles –por ejemplo– en algunas ocasiones la imagen acompaña comedida al texto y en otras, es el texto, el que encuentra su sitio junto a la imagen. Considera que tanto imagen como texto tienen valor textual y visual. De modo que las letras y las imágenes no son dos sistemas diferenciados de comunicación, al contrario, su interacción dinámica en forma y contenido, hace que el mensaje sea un todo superior a la suma de las partes. En una gran parte de sus creaciones, las letras y los textos dejan de serlo, para transformarse en imágenes, en ese momento, desaparece su significado y lo importante es el nuevo significante.

De manera palpable, el teatro asoma en parte de su producción, como huella de la propia experiencia y por compartir una determinada sensibilidad visual. Un arte escénico para Isidro, generalmente festivo, de grandes máscaras, de gigantes y cabezudos, marionetas y muñecos, que entronca con el folklore y las fiestas populares de espacios abiertos. De su amor por el teatro proviene el gusto por las máscaras, por la actuación disfrazada y la inmunidad otorgada por el anonimato. El bombín aparece en reiteradas ocasiones como el perfecto acompañante, un antiguo protector de ideas, silenciosa alusión a cientos de rostros y personal chistera de hongo.

De los ensayos y los nervios, recupera para sus creaciones la improvisación y la sorpresa, además del uso de textos concisos, en ocasiones verdaderas citas, adjetivos y verbos viudos de nombre y artículos mudos, son rescatados y llevados del monólogo teatral al diálogo visual que establece entre sus obras y el espectador. Última herencia teatral, se manifiesta el uso y el valor otorgado a la música. Ésta se alza como destacada protagonista, potenciadora y verdadera apoyatura del discurso gráfico, como bien reflejan sus últimas cortinillas animadas del año 2004, donde el compositor oscense Juanjo Javierre afina un pentagrama propio para el mundo Ferrer.

El mundo circense y todos sus protagonistas se convierten en otro sólido referente, sobre todo, iconográfico. Lo encontramos reflejado en el virtuosismo cromático, el aire lúdico y festivo que invade los espacios o en el gusto por la representación de divertidos payasos, malabaristas, juglares y magos, herencia, por otro lado, de su agrado por las vanguardias rusas y el espíritu propio del mundo infantil. De este mundo de payasos, traslada en numerosas ocasiones los zapatos, en sus trabajos convertidos en solemnes protagonistas. Éstos le sirven para dar forma a la comprometida imagen para la ONG *Payasos sin Fronteras* en el año 2000 o para simbolizar la contemporánea barca de los viajes de Baltasar Gracián, en la portada de *La Sociedad General de Autores y Editores* del año 2002.

El cómic planea por numerosas de sus creaciones, ya que no debemos olvidar que proviene de este mundo en el que trabaja desde mediados de los años 80 y el cual nunca abandona, dominando hábilmente los diferentes lenguajes propios de este medio de comunicación de masas. En determinados trabajos, recurre a la configuración de personajes de una gran simplicidad formal, contruidos a través de círculos, triángulos o cilindros, destacando el esquematismo imperante y la acusada sencillez. En clara contraposición, construye espacios y ofrece unas recreaciones sumamente minuciosas y detallistas propias del cómic más puro, donde se delega en la información transmitida visualmente en detrimento del valor textual.

Los máximos exponentes de esta influencia se reflejan en sus destacadas historietas tendentes a la simplificación, donde el autor agudiza el ingenio para mostrar un conjunto de ilustraciones propias y personales, definidas por un fuerte componente intelectual y expresivo. Sus creaciones en este campo reflejan una clara evolución con un enfoque más intimista, donde prima la idea de la que parte el relato y la narración se convierte en un todo, tanto gráfico como literario.

Del mismo modo, a través de dibujo, Isidro Ferrer se encuentra con uno de los medios más apropiados con los que materializar algunas de sus máximas creativas, el componente lúdico, la diversión o el juego. El dibujo se convierte en uno de los instrumentos más utilizados en las diferentes áreas creativas, a través de una línea continua –aunque no regular en grosor ni en intensidad– que delimita y contornea las figuras con un trazo manual y libre, asignando a la vez, un equilibrio desconcertante. Además –como acabamos de mencionar– de un gusto por la utilización de formas simples, en ocasiones de forma extrema, pero que de ninguna manera, dificultan la descodificación esperada por parte del espectador.

El color es utilizado como un medio expresivo, transmitiendo aquello que los otros instrumentos no llegan a decir, alterna una rica y variada paleta, donde destaca la utilización del rojo y el negro y la combinación de ambos, con otras creaciones que se definen, de forma rotunda, mediante una acusada

monocromía, de fuerte carácter expresionista, con un dominio casi absoluto del negro. Éste posibilita juegos en los contornos, diferentes intensidades en el relleno o incluso una utilización del hueco por contraste. Pero ambos procedimientos –color y no color– son utilizados de un modo aleatorio, dependiendo siempre de los efectos e intereses buscados.

El color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la mayor fidelidad reproductiva, tiene un significado preciso, a pesar de que sin el color la forma permanece, pero con frecuencia el mensaje se transmite, precisamente, con el color o lo que sólo puede expresarse con él. En ocasiones, es menos preciso que la forma y explica menos los detalles menudos de las cosas, pero presenta una gran cantidad de información en profundidad: habla de la relación entre los personajes, del entorno, del lugar o del estado de ánimo. Los colores y su aplicación muestran lo permanente, superan el instante y la apariencia. A través del color crea todo un universo imaginario con el redescubrimiento de un tiempo perdido desde la infancia, en el que las casas podían ser azuladas, los hombres verdosos y los árboles rojos. Consciente del valor expresivo de este instrumento, no lo encierra en la forma, sino que lo dota de autonomía, pues en caso contrario se ahogaría.

El mundo infantil y la ingenuidad invaden algunas de las creaciones del diseñador pero, quizá, uno de los campos en el que Isidro Ferrer ejerce mayor dominio, y donde se reflejan gran parte de las soluciones y experimentaciones técnicas, es en el mundo de la ilustración infantil. Realmente son unas creaciones originales pobladas de personajes, espacios y mundos, donde el ilustrador asume una responsabilidad añadida como tal, ya que su trabajo afecta a la educación del gusto estético de los jóvenes lectores y contribuye, de forma notable, al desarrollo de la imaginación y de la fantasía de éstos. No es extraño, lo cómodo que se siente en este campo, ya que encuentra en él un lugar perfecto de acción original para sus creaciones.

La materia de la que se componen las imágenes se podría decir parece que emerge del subconsciente, del mundo de los sueños que fluyen con naturalidad y dejan aflorar el componente surrealista presente, las imágenes captan la esencia y reenvían la emoción que el texto provoca con un tratamiento evocador, antes que descriptivo. El mundo infantil plasmado en los cuentos infantiles presenta, como en el resto de sus creaciones, una lectura con múltiples niveles de interpretación llenos de estímulos, sorpresas y descubrimientos.

El álbum ilustrado para niños sigue siendo, desde hace tiempo, uno de los pocos campos del material impreso donde el ilustrador es el «rey». Un mundo lleno de sugerencias plásticas, que van más allá de los textos que recrea. El cuento infantil, en manos de Isidro Ferrer, se presenta como un instrumento de adoctrinamiento social que facilita la asimilación de la realidad externa.



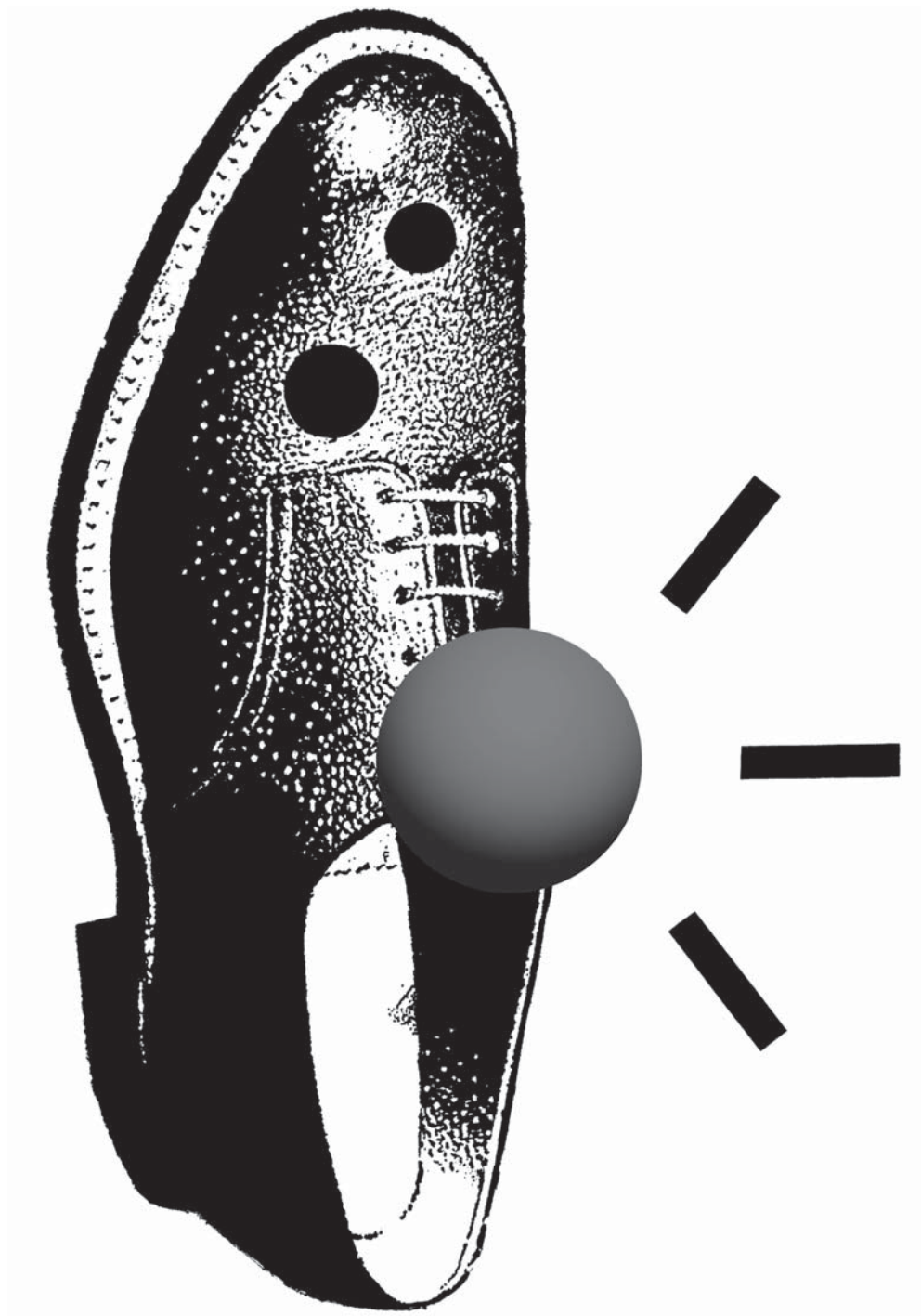


Figura 3: *Sin título*, Técnica mixta sobre papel, ONG. Payasos sin fronteras. Madrid, 2000.

Las ilustraciones reflejan una interpretación simbólica del sentir y una particular visión del entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico, lo impasible, coexisten en este mar de imágenes y colores, donde, además, se refleja el estado de ánimo y las emociones del autor, y su propia sensibilidad dota a las obras de una objetividad más humana. La actividad del ilustrador, bajo nuestro punto de vista, se convierte en una de las más expresivas.

Como ilustrador infantil de esta última generación acomete sus cuentos de un modo estimulante e impregnado de una destacada libertad creadora, sin olvidar la excelencia del oficio. Cada una de las pequeñas partes del dibujo es pensada concienzudamente, y, todas ellas, deben ser entendidas como un boceto extendido al que, de forma gradual, se le van añadiendo capas para concretar el detalle y emplazar la esencia.

De modo que sus ilustraciones se convierten en una forma de creación de imágenes muy detallada y laboriosa: ilustra historias de aventuras, de animales bondadosos y de personajes fantásticos, donde la imaginación vuela libre, estimulada por la imagen, y es conducida por un discurso textual breve. Sus dibujos, ingeniosamente atractivos y sugerentes, se convierten desde el comienzo del libro en cercanos, amigables y reales.

Visualmente, las ilustraciones se intercalan y concretan, para dirigir la atención en cada momento hacia los objetos y personajes que el autor quiere. Encamina sus dibujos hacia una observación atenta, un razonamiento lógico y al trabajo mental de asimilación al que los niños acceden sin ningún problema. Crea para ellos un mundo fascinante de ensoñación e irrealidad, de personajes adorables que invitan a soñar, no sólo a los niños sino a cualquiera que contempla y se detiene en estas imágenes.

Sus trabajos representan un maravilloso mundo de «pinochos», a los que en determinados campos productivos, la animación dota de sentido y de vida. Colores alegres, sonrisas, chapas, tornillos y arandelas recrean y conforman este mágico mundo. Una sabia mezcla de piezas y fotogramas que conforman unos trabajos de gran potencia y frescura visual.

A nuestro juicio, algunos de los instrumentos mejor utilizados por este creador, y con los cuales consigue de manera sorprendente resultados sumamente evocadores e irónicos, se muestran a través de la construcción de metáforas visuales, los trabajos en torno al concepto y la construcción de poemas visuales. Con ambos instrumentos, metáfora, concepto y poema, trasciende las fronteras y las limitaciones del papel y los otros soportes, introduciéndose de lleno en nuevos mundos de sugestión, evocación e insinuación.

El carácter conceptual descansa sobre gran parte de sus creaciones a través de la importancia otorgada a los complicados juegos lingüísticos y semióticos,

y a la acentuación no de la realidad objetiva de la obra –es decir su concreción física o material– sino de sus planteamientos teóricos o conceptuales. Este tipo de obras desplazan de un modo brillante la atención centrada en el objeto hacia la idea o, incluso, hacia el proyecto del mismo. La idea en estas creaciones se convierte, por lo tanto, en la máquina que hace al objeto y lo enriquece con una gran multiplicidad de lecturas.

La metáfora aparece en su producción como una pieza fundamental, un vehículo transmisor de mensajes y favorecedor de una rica y variada multiplicidad de lecturas. Uno de los instrumentos creativos más sólidos, utilizados por el autor, al que presta una especial y cuidada dedicación. Estas metáforas y sus evocaciones juegan un importante papel en su producción y se convierten en las encargadas de llamar la atención del que mira y de invitarle a «leer» y reflexionar sobre el mensaje que las acompaña de manera escrita o de forma sugerida.

Verdaderos juegos de sustituciones e intercambios entre emisor y receptor, de lectura abierta y de refinado tratamiento, se nos muestran los trabajos en torno a la creación de metáforas visuales. Uno de los instrumentos o de los lenguajes creativos más sobresalientes independientemente del área creativa en la que las lleve acabo –carteles, ilustraciones, portadas de libros o esculturas–. Las evocaciones y sugerencias alcanzadas con estas creaciones sobrepasan la barrera del mundo del diseño y se alzan como verdaderos objetos e imágenes de notable valor artístico y plástico por lo que son y lo que sugieren.

El encanto de las metáforas creadas por Ferrer descansa en el ofrecimiento de nuevas posibilidades de conocimiento que se oponen a las formas lógicas, ofreciendo posiciones extremas y cercanas a reduccionismos ciertamente provocadores y tentadores.

Los carteles se muestran como una de las creaciones más genuinas de su producción y donde se aprecian de forma magistral la casi totalidad de recursos gráficos, formales y creativos utilizados por el autor, a la vez que conforman un *corpus* de notable calidad y riqueza gráfica. Máximo reflejo de un gran arte público y popular en conexión directa con el pueblo. Sus carteles son recibidos con familiaridad, sencillos y poco pretenciosos, se muestran de manera natural y totalmente opuestos al misterioso «posado» que gira en torno al cuadro.

Para la mayoría de la sociedad, sensible a los acontecimientos comunes de la vida diaria, los carteles de Isidro Ferrer se presentan como algo más de lo que concretamente anuncian, se trata de verdaderas narraciones y crónicas sociales de los gustos, problemas e inquietudes de la sociedad actual, en un inacabable derroche de imaginación. En este tipo de manifestación sencilla, popular y urbana, consigue unos resultados sorprendentes, se muestra accesible, atractivo y comprensible con poco esfuerzo y con el máximo impacto. Con

los mínimos elementos posibles, ofrece lecturas libres, asequibles y cómplices, con una gran fuerza poética y una apreciable madurez.

Irónico y mordaz, destaca de igual manera, en la producción de aquellas obras que entroncan directamente con el mundo de la poesía visual y los poemas objeto. En estos trabajos se comporta como un verdadero postdadaísta, por su espíritu provocador y por la contrariedad de los materiales que emplea. Claro reflejo de su devoción dadá son las pequeñas esculturas y objetos contruidos a partir de materiales con poco, o nulo, valor económico –piedras, maderas, arandelas– reflejo de su capacidad creativa.

Esta personal manera de trabajar con las imágenes, en la que destaca como protagonista la ironía, está inspirada y es fruto de la reinterpretación, de las creaciones y experimentaciones llevadas a cabo, entre otros, por el creador Joan Brossa. Aunque, a estas alturas, ya hemos podido observar que no es la única forma de la que se sirve para dar respuesta a sus encargos, ya que, en otras creaciones se presenta como un postsurrealista, sin olvidar aquellos trabajos que parten de la tradición analítica-conceptual del arte moderno, materializada en la importancia concedida al lenguaje y a la vertiente conceptual del trabajo.

Incisivo y certero, las creaciones más próximas a la figura de Joan Brossa irrumpen como una bocanada de aire fresco. El gusto por el juego, el interés por el arte conceptual, la importancia de lo visual y la elevación de objetos convencionales a la categoría de objetos artísticos, sin duda, dotan de una gran sensibilidad poética al conjunto de su producción.

En definitiva, construye trabajos híbridos, utilizando recursos propios de la poesía visual y de la tradición del objeto surrealista, con unas creaciones admirablemente poéticas, de cuidado equilibrio y de claro guiño al espectador convertido en cómplice. El aislamiento al que somete en ocasiones a las letras y la potenciación de los aspectos gráficos busca una clara evocación y una sugerencia poética a través de los elementos visuales. Sus poemas visuales, como si de un puñetazo se tratasen, se imprimen fuertemente en la memoria como verdaderas imágenes.

Evoca en parte de sus creaciones de manera cabal: misterios, dudas, sentimientos, ironías, incluso aquello que parece simple azar, no lo es por casualidad. Isidro Ferrer, como poeta visual, posee una peculiar mirada para observar el mundo que le rodea y sirviéndose de esa singular manera de mirar, construye obras tendentes siempre a la simplificación a través de la imagen.

Frente a un poema visual, el mensaje debe captarse rápidamente, después habrá que pasar unos minutos frente a la obra contemplándola, hasta llegar incluso a necesitar y desear acercar la mano y acariciarla como si fuera algo delicado. El espectador atento puede descubrir la ironía, el humor, la crítica

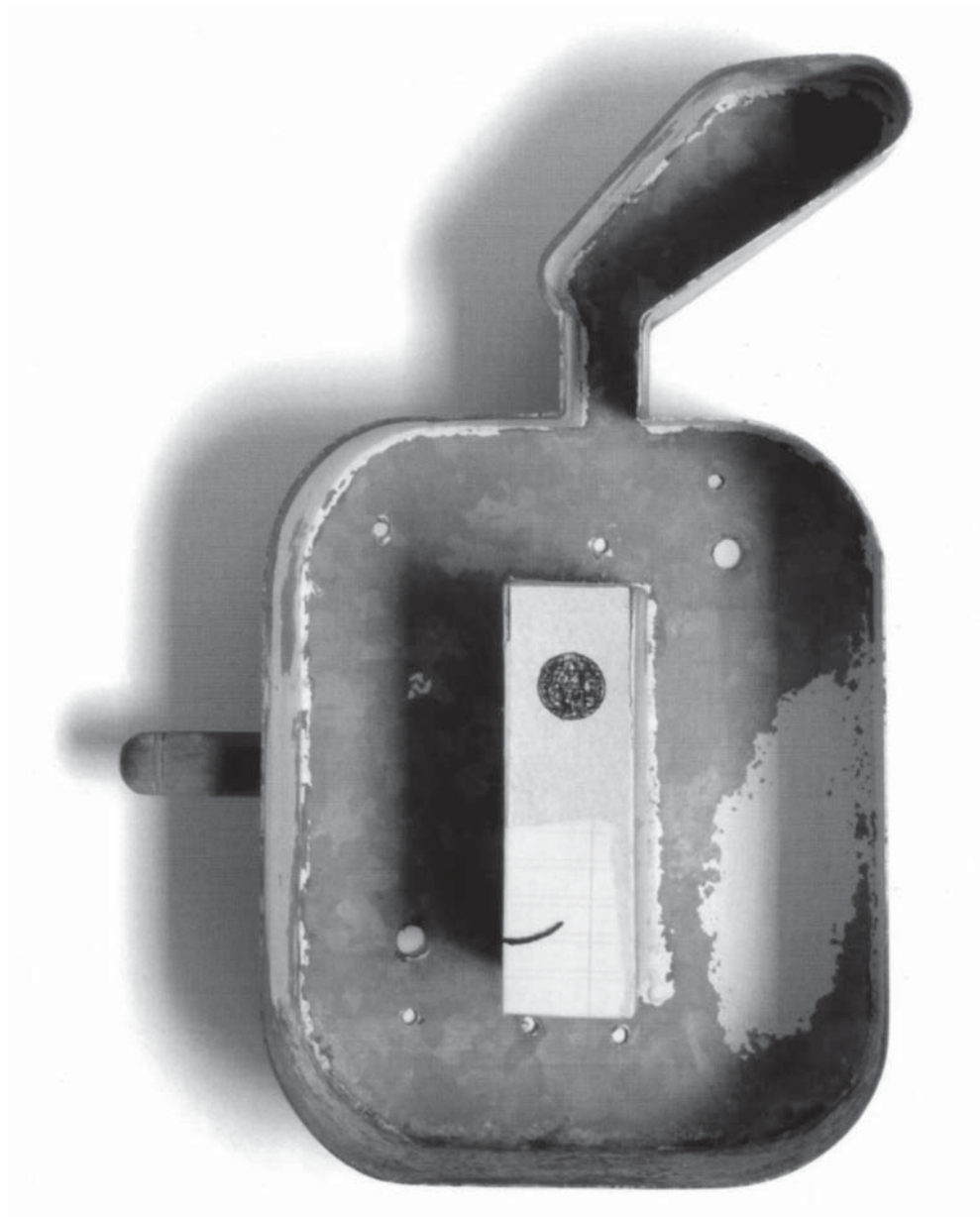


Figura 4: *Tintín*, Técnica mixta, Diario *La Voz de Galicia*, 2004.

social, o la sutileza poética con la que se transmite el mensaje. Por lo tanto, para Isidro, el espectador es el último eslabón de la cadena, porque el poema visual y su creador necesitan de la complicidad y la colaboración del que mira, por ello, el espectador deja de ser un elemento pasivo para empezar a formar parte de la propia obra.

En definitiva, se muestra con una capacidad nata para asumir las vanguardias y realizar una lectura personal, sin que, en ningún momento, debamos hablar de apropiacionismo. Picasso, Calder y De Chirico, el futurismo de Depero, los dadás alemanes: Saul Steinberg y Saul Bass, los maestros del diseño y la tipografía: El Lissitzky o Kurt Schwitters, Hans Arp y Max Ernst, Magritte, el color de Chagall y Miró o las formas y composiciones de Léger. Un creador contemporáneo, con una personal manera de trabajar, minuciosa e impregnada de una gran perspicacia intelectual, reflejo de un refinado bagaje literario: donde sobresale, el mundo del teatro de la mano de Samuel Beckett y el teatro de lo absurdo, el notable interés por la pataphísica<sup>3</sup> y la figura y obra de Alfred Jarry, la ironía y Ramón Gómez de la Serna, Apollinaire o Camus, además de la influencia ejercida por artistas como Joaquín Torres García, Eduardo Arroyo, García Sevilla o Pagola, así como el fuerte influjo de Peret o Madoz. Se trata de un diseñador con intuición, sentido de las formas y de los colores, medida arquitectónica reflejo de algunos de sus más sólidos referentes como los tipógrafos de Bauhaus, además, como no, de un gran talento. Una rica nómina de referentes, de muy diferentes campos, despiertan en el diseñador un gran interés y le acompañan, de alguna manera, en su vida profesional, quedando reflejados en sus trabajos. Destacan, desde luego, las creaciones de Peret, de una depurada calidad técnica, el virtuoso dominio gráfico de Raúl, las racionales obras con palabras e imagen producidas por Arnal Ballester, la poética de los significados alcanzada por Pep Carrió, las obras de lenguaje sencillo de Antonio Santos, la manipulación de las palabras de Jesús Benito –Nicolás Sánchez–, el «don del lenguaje» de Carlos Grassa, la acidez y fuerza de Alejandro Magallanes o el ojo inteligente y poético de Chema Madoz, incluso, la música alegre e infantil de Pascal Comelade o el depurado trabajo de Juanjo Javierre. Éstos son, entre otros muchos, admirados y respetados creadores contemporáneos, que de una manera u otra, están presentes también en las creaciones de Isidro Ferrer.

---

<sup>3</sup> Ciencia que va más allá de la metafísica, igual que ésta va más allá de la física: ciencia de lo particular, del epifenómeno, de las excepciones, ciencia del universo que puede verse y debe verse, en lugar del universo tradicional, ciencia en definitiva, de las soluciones imposibles. Un disciplina científica con la cual el diseñador se siente tremendamente identificado y fuertemente vinculado con sus postulados e ideales, al igual que un gran número de creadores contemporáneos de su círculo de amistades, entre ellos, el diseñador Pep Carrió o el escritor Carlos Grassa Toro, entre otros muchos.



Figura 5: *Café del arte*, Técnica mixta, *Café del arte*, Huesca, 2003.

La capacidad artística de este diseñador/ilustrador reside en la versatilidad interpretativa con la que afronta sus encargos y en la capacidad imaginativa con las que los resuelve, además, de un dominio tanto de los instrumentos técnicos como formales, con unas obras que alcanzan unos resultados evocadores, sugerentes y plásticos. Tan personales y sugestivas son sus obras como sus referencias, México –y en especial Tijuana–, París, la magia, las palabras, el juego, el papel y los libros, el mundo de los esqueletos y las máscaras, los zapatos, los sombreros y el bombín, las cosas pequeñas, las huellas del tiempo, la naturaleza, el amor, los amigos, la risa, la familia y la libertad.

De mismo modo que Mario De Micheli<sup>4</sup> afirmaba la dificultad de encontrar a un artista más *feliz* que Miró, en el mundo del diseño gráfico actual, también resulta difícil encontrar a un creador como Isidro Ferrer, que disfrute tanto con lo que hace. Con unos trabajos impresos de un aire lúdico y divertido, un territorio soñado en apariencia pensando en los niños, pero en el que la magistralidad de los lenguajes lucen de forma asombrosa, en el que cada obra constituye un nuevo reto al que se enfrenta con un espíritu renovado, como si fuera la primera vez, con idéntica curiosidad y alma aventurera.

Creador múltiple e inclasificable, que nunca trabaja de manera mecánica, convirtiendo cada una de sus obras en *un unicum*, siendo además poseedor, de uno de los mayores repertorios de metáforas de la actualidad gráfica contemporánea y creador de una estética propia que sugiere en lugar de mostrar, y que se detiene antes de ser explícita.

<sup>4</sup> DE MICHELI, M., *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Milán, Alianza Editorial, 1979, p. 192.