



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Invasiones urbanas.
Intervención de imágenes impresas.
Producción de obra personal.

Tesina
Que para obtener el Título de:
Licenciado en Artes Visuales

Presenta:
ERENDIRA ISLAS PATIÑO

Director de tesina:
MAESTRA SOLEDAD GARCIDUEÑAS LÓPEZ

México, D. F., 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Invasiones urbanas.
Intervención de imágenes impresas.
Producción de obra personal.

Tesina
Que para obtener el Título de:
Licenciado en Artes Visuales

Presenta:
ERENDIRA ISLAS PATIÑO

Director de tesina:
MAESTRA SOLEDAD GARCIDUEÑAS LÓPEZ

México, D. F., 2010

A mis padres, Martha y Reynaldo,
por su amor y apoyo incondicional
todos estos años.

A mi hermana Tlalla por su cariño,
su determinación para hacer las cosas
y motivarme a mejorar.

A mi hermano Oscar por enseñarme
otras formas de escuchar,
llevarme siempre a documentar,
por su confianza en lo que hago,
por *Voodoo* y el *noise*.

Agradecimientos

A Sol Garcidueñas por su confianza y apoyo para poder realizar este proyecto.

A José por hacerme muy feliz.

A Belem Romero por el diseño de esta tesina.

A Marcela por la ayuda en la sesión fotográfica.

A Diego, Chipa y Roxana por prestar sus artículos de Bob Esponja.

A todos mis amigos: Lilian, Betty, Marcela, Gaby, Aurora Cola, Laura, César, Boris, Belem, Katy, Meria, Samuel, Sebastián y Danielón por el apoyo y alegría que le han dado a mi vida, y especialmente a Danny, por compartir tantas sonrisas.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1.	
Lenguajes visuales en la ciudad.	
Breve análisis del cómic y algunos espacios del D.F.	7
1.1 Introducción	
1.1.1 El signo	
1.1.2 Generalidades del cómic	
1.1.3 Ciudad de México, reflexiones sobre algunos de sus espacios, motivo de mis intervenciones	
1.2 Desarrollo. Selección de imágenes, espacios que representan íconos culturales y comerciales para la intervención plástica.	
1.2.1 Corredor del Centro Histórico	
1.2.2 Paseo de la Reforma y Zona Rosa	
1.2.3 Coyoacán	
1.2.4 Xochimilco	
1.3 Antecedentes	
1.3.1 Cómic	
1.3.2 Cómic japonés (<i>Manga</i>)	
Capítulo 2.	
Desarrollo proyectual de <i>Invasiones urbanas</i>.	17
2.1 Objetivos	
2.2 Investigación	
2.3 Desarrollo	
2.4 Imágenes de la serie <i>Invasiones urbanas</i>	
Conclusiones	32
Bibliografía	34

Introducción

Las condiciones de vida hacen de las ciudades temas abordables desde distintos puntos de vista. La saturación de signos y elevación de múltiples lenguajes visuales a través de anuncios publicitarios que fomentan el consumo de productos y servicios, la construcción desenfrenada de monumentos y edificaciones con finalidades diversas y con criterios estéticos subjetivos, reacciones sociales como el comercio desmedido y ambulante, la basura, los graffiti, conforman los espacios públicos y, con ello, la complejidad de las estéticas urbanas.

En cuanto al desarrollo de mi trabajo, he tenido interés por los signos adoptados por nuestra sociedad y su relación en la vida cotidiana. La presencia de imágenes de consumo globalizado nos invita a la reflexión sobre la percepción del mundo que nos rodea.

La serie a analizar en esta tesina se compone de seis piezas que realicé para sitio específico en el Museo Universitario de las Ciencias *Universum* dentro de la muestra *Nuestro Medio*, bajo la curaduría y coordinación de la Mtra. Sol Garcidueñas. La exposición involucraba intervenciones de espacio tanto de carácter objetual como sonoro y la presentación de obra plástica en soportes bidimensionales y de video por parte del colectivo *Los artistas en el medio*, del cual formaba parte.

El colectivo buscaba advertir y señalar sobre los enormes riesgos de la inconsciencia y la desinformación sobre nuestro medio ambiente, sus recursos naturales, las amenazas a la biodiversidad de nuestro país, pero también reconocer las bondades de nuestro entorno natural, así como ofrecer una reflexión sobre nuestro medio ambiente a través de la producción artística interdisciplinaria.

Invasiones urbanas es el título de la producción plástica de mi autoría, que consistió en ampliar a gran escala tarjetas postales de seis puntos representativos de la Ciudad de México (2 piezas de 100 x 67.3 cms., 4 piezas de 90 x 60.7 cms.), imprimirlas en papel en alta resolución e intervenirlas pictóricamente con imágenes de personajes de dibujos animados. Estas piezas fueron expuestas en la sala *Conciencia de nuestra Ciudad* del Museo Universitario de las Ciencias *Universum*. En ellas busco reflexionar a través de un lenguaje plástico de apropiación e intervención mi preocupación sobre la sociedad de consumo en el entorno actual, la adopción por parte de ésta de imágenes de carácter global y su influencia en la vida diaria.

Esta tesina integra, en el primer capítulo, una breve investigación sobre el signo que genera lenguajes visuales, en este caso aplicado en mis intervenciones de imágenes impresas, así como del cómic. En este capítulo cito también los lugares o espacios que se representan en las postales y algunas de sus características principales.

En el segundo capítulo describo el desarrollo del proyecto, investigo sobre algunos personajes de dibujos animados que forman parte protagónica de esta producción plástica, e integro las imágenes de la serie *Invasiones urbanas* junto con una reflexión de la misma.

CAPÍTULO 1

Lenguajes visuales en la ciudad.

Breve análisis del cómic y algunos espacios del D.F.

1.1 Introducción

1.1.1 El signo

El proceso en el que algo funciona como signo puede denominarse semiosis. Comúnmente, en una tradición que se remonta a los griegos, se ha considerado que este proceso implica tres factores: lo que actúa como signo, aquello a que el signo alude, y el efecto que produce en determinado intérprete en virtud del cual la cosa en cuestión es un signo para él.¹

Todo signo tiene en potencia relaciones con otros signos. Su funcionamiento es, en general, un medio por el que ciertas existencias toman en consideración otras existencias mediante una clase intermedia de existencias. La semiótica es la ciencia de los signos². Como ciencia, utiliza signos especiales para establecer determinados hechos acerca de los mismos: es un lenguaje.

El acto semiótico televisivo se inscribe en un espacio de relaciones humanas, carga las huellas de los campos sociales y se configura no sólo en relación con las prácticas familiares, sino que se define también por la configuración más amplia de la cultura lo que significa que los actos semióticos son fenómenos culturales.³

De acuerdo a Diego Lizarazo, en las condiciones actuales de desarrollo de las teorías y exploraciones de la sociología de la cultura, de la antropología del consumo y de la semiótica de la recepción, es factible encontrar un contexto fértil para pensar la relación que existe entre las personas y la TV.

1 Morris, Charles. Fundamentos de la teoría de los signos. Ed. Paidós, Barcelona 1985, p. 27

2 Morris, Charles. Ob. cit., p. 17

3 Lizarazo Arias, Diego. El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión. Dirección General de Televisión Educativa, SEP, México 2006, p. 20

Dicho vínculo se encuentra en el marco de una mirada más amplia que se preocupa por comprender los dispositivos relacionales entre la sociedad y los *massmedia*.

El tejido que se establece entre medios e intérpretes puede entenderse como una relación significativa en la que es posible discernir múltiples vínculos: desde la proyección de deseos y necesidades emotivas hasta las relaciones congnotivas donde los intérpretes obtienen información sobre el mundo circundante. Los televidentes se relacionan con la TV en un goce, que puede ser a la vez crítico y de descubrimiento.⁴

Aunque puede realizarse en forma privada, el consumo de la TV constituye un acto social y, en esa medida, soporta la compleja tesitura de todas las prácticas sociosimbólicas.

La relación entre los contenidos de televisión y la realidad es motivo de profundas revisiones, lo que puedo advertir es una entrañable relación entre la realidad y la ficción, los dibujos animados representan las aspiraciones, fortalezas y debilidades de la sociedad actual.

Los signos que utilicé para la realización de mis piezas, son personajes de dibujos animados pertenecientes a programas de televisión de Estados Unidos y Japón, los dos principales países que exportan películas o series de dibujos animados a nuestro país. Dichos signos se encuentran presentes en nuestro entorno, y su imagen convive diariamente con nosotros a través de diferentes productos y artículos de consumo. Los dibujos animados tienen su origen en las historietas, tiras cómicas o cómics –como se les conoce popularmente-, y están vinculados a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina.

⁴ Lizarazo Arias Diego. Ob. cit., p. 21

1.1.2. Generalidades del cómic

La palabra cómic⁵ designa a aquello que algunos denominan figuración narrativa; una forma híbrida que mezcla texto e imagen. A estas narraciones se les ha denominado cómics porque fueron esencialmente cómicas y representan formas sígnicas con relaciones entre sí, con los objetos o cosas a los que son aplicables y con los intérpretes.

Como las restantes formas expresivas creadas por los medios de comunicación se asocian a la cultura de masas, el cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética. Ello supone que en el proceso (que va desde su creación hasta su difusión pública en ejemplares múltiples y en forma de papel impreso) intervienen gran número de personas y diversos procesos técnicos, y existe como tal sin necesidad de su multiplicación y difusión masiva. Sin embargo, para que tal producto alcance el estadio de la comunicación de masas es necesario proceder a su reproducción en ejemplares múltiples, tarea propia de la industria periodística o editorial.

De acuerdo a Umberto Eco⁶, es un producto cultural y funciona según toda mecánica de persuasión oculta, presupone en el receptor una postura de evasión y refleja en su mayoría la implícita pedagogía de un sistema, funcionando como refuerzo de los mitos y valores vigentes.

El cómic es un fenómeno de ámbito mundial. A pesar de que históricamente alcanza su máxima expresión en Estados Unidos y Europa, hoy en día se le encuentra por doquier y sobre todo en Japón, donde está experimentando un volumen de producción, dinamismo y consumo extraordinarios.

1.1.3. Ciudad de México, reflexiones sobre algunos de sus espacios, motivo de mis intervenciones

Muchos de los elementos de los cómics circulantes en los medios de comunicación y a nuestro alcance, también los encontramos interviniendo otro

⁵ De acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española, la palabra cómic designa a una serie de viñetas con desarrollo narrativo, o al libro o revista que contiene estas viñetas.

⁶ Rodríguez Diéguez, J.J. El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1988, p. 166.

soporte de comunicación como es la señalética urbana, en los mercados formales y más evidente aún en los informales.

La Ciudad de México ha sido el resultado de estrechos vínculos entre la naturaleza y el comportamiento humano, de tal manera que no existía una frontera precisa entre lo urbano, lo arquitectónico y lo artístico, sino más bien una integración orgánica. Tal fue el caso de las culturas que dieron origen a Tenochtitlan y cuyas huellas están a la vista por diversos rumbos de la ciudad actual.

En el lapso de unas cuantas décadas de este siglo el crecimiento de la Ciudad de México ha roto con violencia los límites que pudieron contenerla en el pasado. La antigua ciudad, producto de la civilización rural que permitía a sus habitantes modelar su fisonomía, se ha transformado de pronto en un mosaico caótico en el cual los antiguos polos urbanos (plazas, templos y centros de gobierno) han sido suplantados por los sitios de actividad comercial, rompiendo su antiguo equilibrio e imponiendo el caos; generando tensiones y conflictos difíciles de entender y, más aún, de solucionar.

La estética urbana no sólo involucra a las expresiones artísticas que la configuran materialmente, sino también a ese arte que está concentrado en los propios sujetos, en los valores culturales intangibles. La identidad de una ciudad no está únicamente en la armonía y el cuidado formal de su aspecto físico sino en que todo ello sea el reflejo de las formas de vida de quienes la habitan.

Las ciudades están marcadas por las dinámicas socioculturales que se generan en su territorio y también por su ubicación geográfica o por la jerarquía que ocupan en un conjunto nacional o internacional. Toda ciudad de acuerdo con la infraestructura de la que dispone ejerce una gran influencia en los movimientos culturales que ocurren en su seno.

Como espectadora y habitante de esta ciudad soy testigo de la convivencia de las esferas de la ficción y realidad. Si tomamos como ejemplo la imagen idealizada de un paisaje en una tarjeta postal de la Ciudad de México -donde

encontramos monumentos, lugares turísticos, edificios históricos, envueltos en una limpieza visual y ausencia de una realidad vivida-, y la saturamos con aquellos elementos surgidos de una sociedad de consumo (que pueden ser desde personajes televisivos ya sean reales o imaginarios, hasta productos de criterios estéticos disímbolos), obtenemos como resultado una imagen que pasa de la idealización de nuestro entorno hacia la imposibilidad de ver algo más que una saturación o sobreposición de imágenes e ideas.

1.2 Desarrollo. Selección de imágenes, espacios que representan íconos culturales y comerciales para la intervención plástica.

Para llevar a cabo este ejercicio de producción con las imágenes de mi ciudad he elegido cuatro puntos representativos dentro de la Ciudad de México. La selección la realicé de acuerdo a las características de construcción social que poseen dichos lugares, así como por su importancia dentro de la ciudad y para sus habitantes.

1.2.1 Corredor Centro Histórico

Tiene límites convencionales entre las calles de Perú, Circunvalación, Eje Central y Fray Servando Teresa de Mier. Ese rectángulo o primer cuadro de la ciudad corresponde al emplazamiento original que los conquistadores españoles sobrepusieron a Tenochtitlan, la ciudad lacustre de los aztecas. Es la parte más antigua de la ciudad y su zona más viva y activa, con la presencia de la representación de los poderes religioso, político, económico y cultural, es decir, en el Centro Histórico encontramos las ruinas del Templo Mayor, la Catedral, el Palacio Nacional y el Gobierno del Distrito Federal, las sedes matrices bancarias, bodegas y tiendas que generan el intercambio económico a nivel nacional, así como edificios antiguos recuperados en forma de museos.

1.2.2 Paseo de la Reforma y Zona Rosa

El recorrido aquí propuesto se refiere al tramo original de Paseo de la Reforma: una calzada de 12 kms. que comunicaba al Castillo de Chapultepec con el Centro Histórico. Espacios que representan construcciones sociales de memoria y gloria histórica.

Durante poco más de 130 años el sector original de Reforma se ha transformado en la avenida más importante de la ciudad en cuanto a su condición de corredor turístico y de negocios. Sobre el Paseo se encuentran en glorietas el Ángel de la Independencia, los monumentos a Cuauhtémoc y Cristóbal Colón y la fuente de la Diana, así como el acceso principal al Bosque de Chapultepec.

1.2.3 Coyoacán

Coyoacán es una zona conocida por conservar gran parte de la historia de México y brindar espacios que favorecen el desarrollo de la vida cultural de la ciudad. Hernán Cortés fundó aquí el primer ayuntamiento del Valle de México y, por ende, el primero en América. Vecinos y autoridades se han esmerado en preservar en el barrio la apariencia de estar “congelado en el tiempo”, lo que incluye mitos, anécdotas y leyendas.

1.2.4 Xochimilco

Es el único poblado del Valle de México que tiene semejanza con lo que fueron los pueblos de la cuenca lacustre en el mundo prehispánico, construidos basándose en chinampas o islotes artificiales.

Es un lugar turístico por excelencia. Todos los días miles de personas visitan la red de canales de Xochimilco a bordo de trajineras: embarcaciones impulsadas por un remero.

1.3 Antecedentes

Para el desarrollo de este proyecto, consideré importante investigar sobre los antecedentes del cómic, para tener un panorama general sobre su origen, evolución e influencia en la actualidad. De igual forma, menciono algunos autores cuyo trabajo o procesos artísticos considero importante para la realización de esta serie.

1.3.1 Cómic

La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen del cómic, término con el que se conoce popularmente a las historietas o tiras cómicas.



Viñetas publicadas de *The Yellow Kid* en el *New York World*.



The Yellow Kid, por Richard F. Outcalt.

Hacia finales del siglo XIX, en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. Los cómics nacieron en Estados Unidos como consecuencia de la rivalidad de dos grandes rotativos de Nueva York: el *World* (*New York World*), propiedad de Joseph Pulitzer y el *Morning Journal*, de William Randolph Hearst.⁷

En una página del *New York World* apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcalt que va a sentar las bases de la historieta actual. El personaje que crea es *The Yellow Kid*, un personaje vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York. El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos incluyeran tiras cómicas en sus páginas.

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina o Japón.

1.3.2 Cómic japonés (*Manga*)

El cómic japonés o *manga*, como se le conoce a la historieta de Japón, nace de la combinación de dos tradiciones: la del arte gráfico japonés, producto de una larga evolución a partir del siglo XI, y la de la historieta occidental, afianzada en el siglo XIX.

⁷ Rodríguez Diéguez, J.L., Ob. cit., p. 143



Katsushika Hokusai, *La gran ola de Kanagawa*, 1830-1833.

Las narraciones remotamente comparables a las actuales del *manga* empezaron a desarrollarse en Japón a partir del siglo XVII con el género conocido como *Ukiyo-e* (pinturas del mundo flotante).⁸ Son grabados con imágenes de paisajes, de teatro y cuartos de placer.

Katsushika Hokusai, uno de los representantes de este género, implanaría en 1814 el uso del vocablo *manga* en uno de sus libros, *Hokusai Manga*, recopilado a lo largo del siglo XIX. Acuñó el término *manga* combinando los *kanji* o caracteres utilizados en la escritura de la lengua japonesa, correspondientes a informal (*man*) y dibujo (*ga*).

⁸ Meggs, Philip. *Historia del diseño gráfico*. Ed. RM, Barcelona 2009, p. 190



Cartel de *Astro Boy*, 1963.



Ozamu Tezuka, conocido como “el padre del *manga*”.

El origen del cómic moderno Japonés hay que situarlo a mediados del siglo XIX, después de que Japón fuera forzado por el resto de las naciones a acabar con su aislacionismo y una serie de periodistas procedentes de occidente pudieran entrar en su territorio. *Charles Wirgman*, un ilustrador de prensa inglés que trabajaba como corresponsal en Japón del *Illustrated London News*, inició en 1862 la publicación del *Japan Punch*: revista humorística al estilo británico en la que se satirizaban situaciones de la vida cotidiana japonesa. Los problemas con las autoridades de esta revista y de otras similares sirvieron para animar a una generación rebelde de dibujantes y guionistas japoneses. Fue a partir de este momento en que el cómic japonés empezó su gran divulgación en la sociedad.

En 1945 se crea un antes y un después en la historia del *manga* de la mano de Osamu Tezuka, responsable por completo de toda la estética y la narrativa de lo que conocemos actualmente como *manga*. Inspirado por los dibujos de Disney, en cada obra suya -y de sus sucesores- hay una gran cantidad de imágenes y dibujos con personajes de ojos grandes y redondeados.

Tezuka expandió su forma de ver el *manga* a través de obras como *Tetsuwan Atom (Astroboy)*, que se volvió la primera serie de animación japonesa en 1963 después de haber cosechado un enorme éxito en su versión en papel.

En estos momentos conviven cómics tradicionales y aquellos que tratan de imponer nuevos planteamientos estéticos. La evolución de la historieta está íntimamente vinculada a los procesos sociales y depende de cómo la asuman tanto autores como editores, y de la relación que se establece con los lectores.

CAPÍTULO 2

Desarrollo proyectual de *Invasiones urbanas*

2.1 Objetivos

Establecer un juego lúdico entre la realidad y la ficción incorporando elementos ajenos a las imágenes pulcras y emblemáticas de los espacios de construcción social que representan las tarjetas postales de la Ciudad de México.

Invitar al público espectador a reflexionar sobre los lenguajes de comunicación visual y la vida cotidiana de nuestra ciudad.

2.2 Investigación

Las ciudades nunca han sido espacios inertes en los cuales pueden realizarse actividades humanas como si se tratase de una colmena, sino actos altamente singularizados que se rigen por su complejidad formal, sus dimensiones y significados.

Durante la investigación de campo¹ por la ciudad, encontré una gran cantidad de imágenes de personajes televisivos, principalmente de dibujos animados provenientes de Estados Unidos y Japón, rodeándonos a través de productos y artículos de consumo: ropa, carteles, estampas, películas, videojuegos, globos, juguetes, etcétera, que invadían los principales espacios colectivos de la ciudad (calles, avenidas, accesos al metro, monumentos históricos, señalética) por medio del comercio desmedido, ambulante e informal, de la publicidad, así como en mercados de artesanías donde es posible ver juguetes tradicionales con la imagen de personajes como *Bob Esponja*, *Bart Simpson*, *la Pantera Rosa* o *el Hombre Araña*.

La incidencia de esta proliferación de distintas formas de invasión en nuestra sociedad actual por parte de los medios de comunicación ha generado una serie de manifestaciones culturales que constituyen en algunos casos un estilo de vida.

¹ Las técnicas de investigación directa o de campo, se llevan a cabo para obtener información que no se obtiene por investigación documental, por lo que los instrumentos que se utilizan para obtener información son la observación e interrogación. Rojas Soriano, Raúl. *Guía para realizar investigaciones sociales*. 23 ed. Editorial Plaza y Valdés, México, 1998. p. 41



Señalética en la calle de Carrillo Puerto, Coyoacán.



Marionetas en el Mercado de Artesanías Nativitas, Xochimilco.



Vista de la calle de Uruguay,
Centro Histórico.



Juguetes tradicionales mexicanos en el Mercado de Artesanías de la Ciudadela.

Tal es el caso del surgimiento de tendencias relacionadas directamente con los medios como la moda *cosplay*, la cual tiene su origen en Japón y consiste en vestirse como personajes de cómic, *manga*, dibujos animados o videojuegos. En mi recorrido por la ciudad encontré grupos *cosplay* que se reúnen en el Parque Hundido, en su mayoría adolescentes de entre 15 y 20 años de edad.

La vitalidad cultural y las transformaciones de la ciudad confrontan a menudo incertidumbres; una de ellas marca cada vez más el paso del “vivir” al “consumir”. Algunos de los personajes que encontré “viviendo” en la ciudad y que seleccioné para incorporarlos en la serie son los siguientes:

Bob Esponja

Bob Esponja es una serie de dibujos animados estadounidense que muestra la vida de una esponja marina; es transmitida a través del canal de televisión Nickelodeon. Es una de las series más populares y exitosas de los últimos tiempos. En el 2007 fue nombrada por la revista TIME como uno de los 10 más grandes programas de televisión de la historia. Fue creado por el animador y biólogo marino Stephen Hillenburg, quien afirma que su personaje no está influido por la cultura popular pese a haberse convertido en un ícono pop.

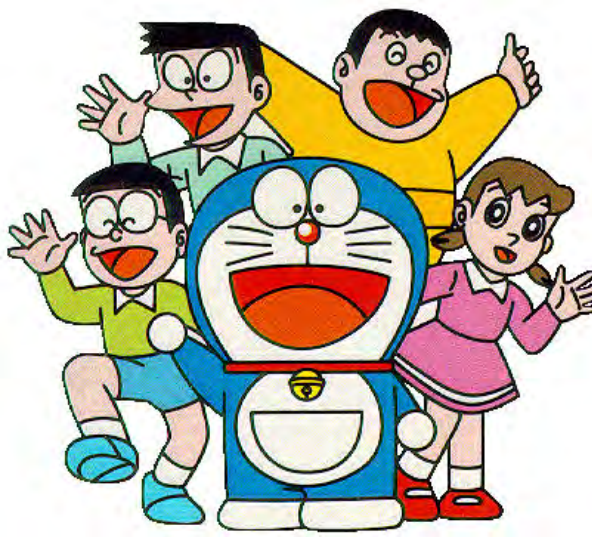
Fondo de Bikini es la ciudad submarina donde viven *Bob Esponja* y sus amigos, una ciudad estereotipo de una típica ciudad norteamericana. Su éxito ha provocado que incluso tenga una película propia y la participación de artistas como el músico David Bowie o el cineasta Jim Jarmusch.

Bob Esponja





Astroboy



Doraemon



The Happy Tree Friends

Astroboy (Tetsuwan Atom)

Astroboy es un clásico en la historia de la animación japonesa. Narra las aventuras de un niño robot con superpoderes y emociones humanas tratando de ser aceptado por la gente que depende de los robots. Pero lo más importante: utiliza sus poderes para luchar contra la injusticia y proteger a la raza humana y robot.

Osamu Tezuka creó *Astroboy* en 1951 llamándolo *Tetsuwan Atom* o *Mighty Atom*. Se trataba de un *manga* hasta 1972 y durante los años sesenta apareció en animación en blanco y negro; en 1982 inició la serie a color y en 2009 se estrenó a nivel mundial una película de *Astroboy*.

Doraemon

Doraemon es probablemente uno de los dibujos animados más exitosos de la historia. La magnitud es tal, que en Japón nunca se ha dejado de transmitir por televisión. Fue creado entre 1969 y 1970 por Fujimoto Hiroshi y Motoo Abiko con el pseudónimo de Fujiko F. Fujio. Trata sobre un gato cósmico que viene del futuro para ayudar al despistado y torpe *Nobita Nobi* con los inventos futuristas que saca de su bolsillo mágico, y así evitar que los descendientes de *Nobita Nobi* malvivan en el siglo XXII por los problemas que éste ha provocado en la línea de tiempo original.

The Happy Tree Friends

Happy Tree Friends es una serie de animación estadounidense para adultos. Fue creada por Rhode Montijo, Kenn Navarro y Aubrey Ankrum para Mondo Minishows. Destaca por su humor extremadamente violento y sangriento que contrasta con unos personajes de apariencia tierna. La serie alcanzó un gran éxito desde sus inicios en Internet en el año 2000 y ha sido emitida por televisión en varios países desde entonces. En México se transmite por el canal de televisión de paga MTV.

La serie está formada por capítulos de corta duración en los que no hay diálogos. Al final, a modo de parodia, se muestra un consejo dirigido a una supuesta audiencia infantil que, por lo general, no tiene nada que ver con la trama del episodio.

2.3 Desarrollo

La propuesta plástica de *Invasiones urbanas* la realicé en el taller de pintura con la profesora Patricia Soriano. Inició con el análisis de los espacios de mi ciudad a través de la utopía visual de las tarjetas postales de la Ciudad de México, ampliándolas e interviniéndolas pictóricamente con imágenes de personajes de dibujos animados fácilmente identificables por personas de diferentes generaciones. Es importante señalar que la intervención fue pictórica y no se hizo intervención en el espacio público.

Esta producción plástica consta de seis piezas y el primer proceso técnico fue la realización de ampliaciones a gran escala de tarjetas postales en papel coated a 360 dpi, con las siguientes medidas:

- 2 piezas de 100 x 67.3 cms.
- 4 piezas de 90 x 60.7 cms.

El siguiente proceso fue colocar estas impresiones sobre bastidores con base de madera para, posteriormente, intervenirlas pictóricamente. Las técnicas utilizadas fueron acrílico, pastel y lápiz de cera. Las tarjetas postales que elegí para intervenir, son de los siguientes puntos de la ciudad:

1. Palacio Nacional
2. Catedral Metropolitana
3. Palacio de Bellas Artes
4. Ángel de la Independencia, Paseo de la Reforma
5. Fuente de los coyotes, Coyoacán
6. Trajineras, Xochimilco

La característica en común de las tarjetas postales que recolecté en los pun-



Postales de Xochimilco y Bellas Artes, Ciudad de México.

tos elegidos es su limpieza visual. En ellas no hay contaminación de ningún tipo, la presencia de personas o automóviles es mínima o nula, el cielo está completamente despejado y no existe algún edificio, construcción o anuncio publicitario que cubra nuestra vista.

Dentro del espacio de uso o superficie utilizada hay una función narrativa referida no solamente a lo representado, sino al espacio en sí y al uso. En este caso, el espacio de uso es la imagen amplificada de una tarjeta postal, tomando la superficie como una posibilidad de lectura a través de la superposición de imágenes.

En el ámbito de los procesos técnicos al servicio de la expresión plástica e influido por Bertolt Brecht, Walter Benjamin² reconoce el potencial revolucionario de las nuevas tecnologías, ya que contribuyen a incrementar “el sentido para lo igual” dando lugar a obras que se reproducen innumerablemente y que, al perder el carácter de ejemplares únicos, pueden ser poseídas por cualquier persona y bajo diferentes contextos.

La necesidad de apoderarse del objeto se hace vigente día a día de manera cada vez más irresistible, pero en imagen y, más aún, en copia, en reproducción, tal como está disponible en revistas o televisión.

La imagen más representativa dentro de la serie es el personaje de *Bob Esponja*. La elección de este personaje se debió al gran número de veces que encontraba su imagen en cualquier punto de la ciudad, debido en su mayoría a la proximidad del estreno de su película. Esto me llevó a investigar más acerca de la historia de este

² Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Barcelona. Ed. 62. 1992. p. 43

personaje y me llamó la atención que el lugar donde habita sea el fondo de la Isla Bikini³, recordada, entre otras cosas, por ser el escenario de las pruebas nucleares que realizó Estados Unidos en la década de los cincuenta⁴.

Aunque la caricatura no hace referencia a este acontecimiento recordemos que su creador es biólogo marino, y no deja de ser irónico el hecho de que en ella aparezcan personajes como una ardilla que vive en una casa de cristal bajo el mar, y de la cual sale con un traje de astronauta.

La selección de *Bob Esponja* como protagonista de la serie me pareció la más adecuada debido al juego que existe entre la realidad y la ficción tanto en la caricatura como en la serie pictórica que quería realizar, jugando con la realidad del espacio que habito y la ficción de la utopía con la que se le representa. También me resultó interesante el hecho de que su imagen es un producto de consumo masivo no sólo a través de la televisión, sino a través de una gran diversidad de artículos que circulan en el mercado.

Los demás personajes que aparecen en la serie los elegí por ser figuras emblemáticas dentro del cómic o animación a nivel mundial y que siguen vigentes a pesar de pertenecer a épocas distintas.

En cuanto al uso del medio plástico, para este proyecto me resultó muy útil la técnica pictórica sobre la reproducción mecánica -como lo es la imagen ampliada de la tarjeta postal-, para jugar con la idea de transformar la base utópica sobre la que se está trabajando, limpia y sin imperfecciones.

³ La Isla Bikini forma parte de las Islas Marshall, ubicadas en el Océano Pacífico. / <http://www.guiadelmundo.org>

⁴ Las huellas que dejaron las 23 bombas lanzadas por Estados Unidos desde 1946 a 1958 durante la carrera armamentística contra la Unión Soviética siguen grabadas en su fondo marino en forma de enormes cráteres. La operación Bravo fue la más potente de todas: en 1954 se lanzó una bomba de potencia mil veces superior a la de Hiroshima, convirtiéndose en la mayor prueba nuclear efectuada nunca por Estados Unidos generando efectos negativos sobre la salud de al menos un millar de personas. / <http://www.vanitatis.com>



Colección de artículos de Bob Esponja prestados por amigos.

Los lugares que elegí de la ciudad, al igual que la isla Bikini, me interesaron no sólo por su representatividad, sino por el significado que tienen para la población. En su mayoría son espacios construidos socialmente, es decir, tienen una

carga simbólica que le es atribuida por la sociedad como consecuencia de eventos que ocurren en la vida cotidiana (una manifestación o celebración de algún acontecimiento), y que no necesariamente tiene una relación directa con el lugar.

2.4 Imágenes de la serie *Invasiones urbanas*



Invasión amarilla

2004

Acrílico sobre impresión digital

100 x 67,3 cms.



Baño dominical
2004
Acrílico sobre impresión digital
100 x 67.3 cms.



¿A dónde vas...?
2004
Acrílico sobre impresión digital
90 x 60.7 cms.



Voladores
2005
Técnica mixta sobre impresión digital
90 x 60.7 cms.



No es un pájaro
2004
Técnica mixta sobre impresión digital
100 x 67,3 cms.



Las golondrinas
2005
Técnica mixta sobre impresión digital
100 x 67,3 cms.

Conclusiones

Estas obras, con anterioridad al desarrollo de esta tesina, se exhibieron en la sala *Conciencia de nuestra Ciudad* del Museo Universitario de las Ciencias *Universum* y la respuesta del público fue diversa: desde la sorpresa de los niños que se identificaban con los protagonistas de sus caricaturas y la realidad de su ciudad en un plano bidimensional que los llevaba a querer tocar las piezas -debido en gran parte a que en dicho museo se invita al público a interactuar con los objetos que ahí se encuentran-, hasta los adultos que se impactaban al observar la invasión de los medios de comunicación en la vida rutinaria, el consumo de sus productos culturales globalizados en los espacios emblemáticos de nuestra ciudad y que contrastaban con las imágenes históricas de la urbe que se encuentran colocadas de manera permanente a lo largo de la sala.

En este breve pero sustancial proceso creativo, puedo concretar que la suma de los conceptos de ficción y realidad me lleva a reflexionar sobre nuestra compleja vida en colectividad llena de contradicciones, nuestra coexistencia globalizada, mestizaje de expresiones culturales en donde proliferan distintas formas de invasión al espacio que habitamos.

En cuanto al resultado final de la serie, encontré en los procesos técnicos un primer acercamiento a la utilización de diferentes soportes y técnicas basadas en los medios de reproducción masiva, ya que mi formación en el taller de pintura se basaba en técnicas tradicionales como el óleo sobre tela. A mi parecer la serie funcionó muy bien dentro del contexto del museo, aunque como mencioné con anterioridad, fue un primer acercamiento y creo es necesario hacer mayor experimentación, tanto a nivel formal como a nivel técnico.

La realización de esta serie me sirvió de punto de partida para el desarrollo de nuevos proyectos. En mi trabajo pictórico posterior realicé los espacios en los que habito (mi habitación o casa), y les fui incorporando imágenes predeterminadas de marcas o productos (monografías, mascotas o logos de marcas) que, de alguna forma, hayan sido consumidos por mí. Lo que me interesó es la saturación de la

imagen inicial por distintas capas superpuestas hasta convertirla en un espacio caótico visualmente, algo similar a lo que realicé con *Invasiones urbanas* pero en un contexto más próximo y sin la utilización de imágenes impresas como base.

Otro proyecto que surge a partir de *Invasiones urbanas* fue la elaboración de un juego de animación en donde busco que la intervención del público tenga una participación activa en la obra, utilizando Internet no sólo como medio sino como un foro en el que se pueda intervenir un espacio público de libre acceso (similar a las plazas y aceras de las ciudades), donde la gente conversa, negocia o simplemente pasea. Este proyecto lo desarrollé teóricamente y se encuentra en proceso para su realización práctica.

Invasiones urbanas resultó para mí un parteaguas en mi trabajo como artista, más allá del resultado de las piezas, me sirvió para buscar otros métodos y una mayor experimentación para llevar a cabo un proyecto en donde el resultado no necesariamente tenga que estar inscrito dentro de algún área determinada (pintura, fotografía, serigrafía, etcétera), sino que uno como artista se pueda valer de distintas herramientas para desarrollar un concepto, herramientas que no deben discriminarse sólo por no resultarnos familiares.

A mi parecer algunos bocetos fueron más afortunados durante el desarrollo de mi proyecto que ciertas piezas finales debido a que trabajé directamente sobre las postales originales, esto propició que la representación del caos citadino fuera más evidente, ya que en algunas de las obras concluidas las imágenes con las que intervine no interactúan con el espacio donde habitan.

Para concluir quiero señalar la importancia que tiene la experimentación en el trabajo de un artista, el buscar otros métodos y técnicas nos lleva a considerar diversos resultados y a no cerrarnos a una sola disciplina o forma de hacer las cosas. En *Invasiones urbanas*, lo más importante para mí no fue el resultado, sino el proceso de construcción de las piezas y las posibilidades que abrió para mi trabajo artístico posterior.

Bibliografía

- Autores varios. In the power of painting (The Daros Collection), ALESCO AG, Switzerland 2000.
- Autores varios. La Ciudad Concepto y Obra (IV Coloquio de Historia del Arte), Dirección General de Publicaciones UNAM, México 1987, 289 p.
- Autores varios. La posmodernidad, Ed. Kairós, Barcelona 1988, 238 p.
- Autores varios. Vitamin P New perspectives in painting, Phaidon, New York 2002, 352 p.
- Barthes, Roland. La aventura semiológica, Ed. Paidós, Barcelona 1990, 352 p.
- Bataillon, Claude. La ciudad de México, Ed. SEP, México 1972, 183 p.
- Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ed. 62, Barcelona 1992.
- Berger, John. Modos de ver, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1980.
- Cortés, José Luis. Arte urbano y ciudad. Fuente viva. Conferencia SITAC, México 2003.
- Eco, Umberto. Cómo se hace una tesis, Ed. Gedisa, Barcelona 2006, 233 p.
- Friedman, Yona. Estética de la ciudad. Fuente viva. Conferencia SITAC, México 2003.
- García Canclini, Néstor. Consuelos espectaculares en una Megalópolis. Fuente viva. Conferencia SITAC, México 2003.
- González, Federico. Simbolismo y arte, Ed. Símbolos, Barcelona 1998, 122 p.
- González G., Fernando. La arquitectura mexicana del Siglo XX, CONACULTA, México 2004, 530 p.
- Lizarazo Arias, Diego. El espacio lúdico. Simbólica infantil ante la televisión. Dirección General de Televisión Educativa, SEP, México 2006, p. 269
- Marín, Manuel. Intenciones del ver, Ed. FONCA, México 2000, 72 p.
- Meggs, Philip. Historia del diseño gráfico, Ed. RM, Barcelona 2009, 574 p.
- Morris, Charles. Fundamentos de la teoría de los signos. Ed. Paidós, Barcelona 1985, p. 115
- Rodríguez Diéguez, J.J. El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1988.
- Rojas Soriano, Raúl. Guía para realizar investigaciones sociales, Editorial Plaza y Valdés, México 1998.
- Tribe, Mark. Arte y nuevas tecnologías, Taschen, Colonia 2006, 95 p.

<http://www.contemporaryartsem.files.wordpress.com>

http://www.df.gob.mx/wb/gdf/corredores_turisticos

<http://www.guiadelmundo.org>

<http://www.happytreefriends.atomfilms.com/index.html>

<http://www.mundopeke.com/web/bobesponja/historia.htm>

<http://www.mundopeke.com/web/doraemon/index-doraemon.htm>

<http://www.kaikaikiki.co.jp>

<http://www.takashimurakami.net>

<http://www.vanitatis.com>